

PATHFINDER

ABENTEUERPFAD



DIE WINTERKÖNIGIN

SPIELERLEITFADEN

PATHFINDER ABENTEVERPFAD

DIE WINTERKÖNIGIN

SPIELERLEITFADEN

Verfasst und zusammengestellt von

Adam Daigle

Artists

Dmitry Burmak, Kate Maximovich, Roberto Pitturru, Ryan Portillo, and Brian Sola

Cartographer

Jared Blando

Creative Director • James Jacobs
Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider
Senior Editor • James L. Sutter
Development Lead • Adam Daigle

Development Team • Adam Daigle, Rob McCreary,
Mark Moreland, and Patrick Renie
Editorial Team • Judy Bauer, Logan Bonner,
Christopher Carey, and Ryan Macklin
Lead Designer • Jason Bulmahn
Design Team • Stephen Radney-MacFarland and
Sean K Reynolds

Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Art Director • Andrew Vallas
Graphic Designer • Sonja Morris
Production Specialist • Crystal Frasier

Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters
Sales Associate • Cosmo Eisele
Marketing Director • Jenny Bendel
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Chief Technical Officer • Vic Wertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Project Manager • Jessica Price

Website Team • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet,
and Chris Lambertz

Warehouse Team • Will Chase, Michael Kenway,
Heather Payne, Jeff Strand, and Kevin Underwood
Customer Service Team • Erik Keith and Sara Marie Teter

Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrektorat • Fabian Fehrs,
Aeringa Voyno

Layout • Daniel Bruhmeier

Titel der Originalausgabe • Reign of Winter Player's Guide



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

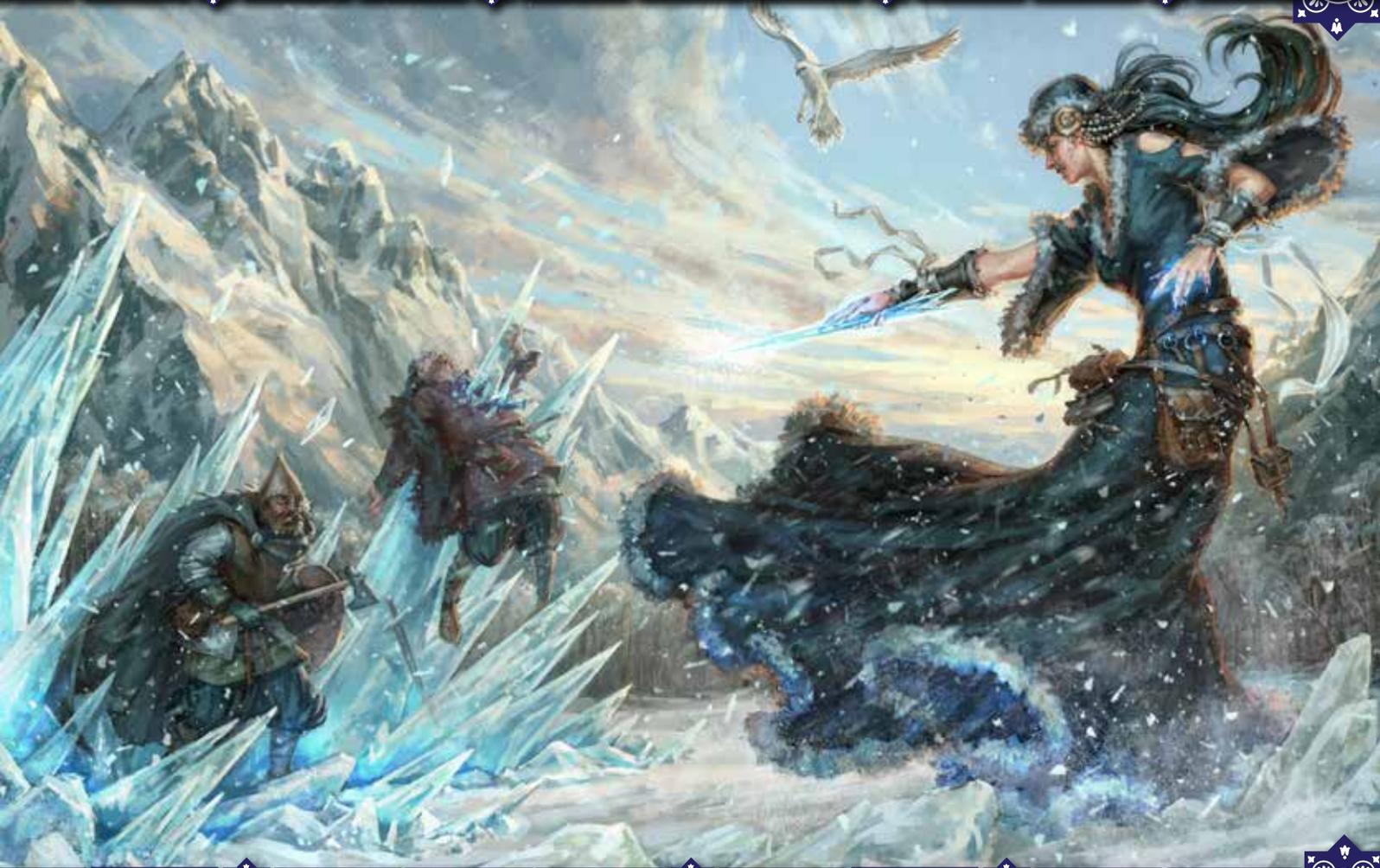
Dieser Band verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*, die *Pathfinder Expertenregeln*, die *Pathfinder Ausbauregeln: Magie* und das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*. Dieser Band ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das *Pathfinder Rollenspiel* oder für die Edition 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Campaign Setting: Inner Sea Magic is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Tales, and Titanic Games are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2011, Paizo Publishing, LLC.

© 2013 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



DIE WINTERKÖNIGIN

Der *Pathfinder-Abenteurpfad* „Die Winterkönigin“ beginnt. Auf ganz Golarion entstehen für die Jahreszeit unübliche, winterliche Gebiete. Es kann kein Zufall sein, dass zugleich die Rückkehr der Hexenkönigin Baba Jaga ins eisige Land Irrisen bevorsteht. Werden die SC den finsternen Plan aufdecken, der hinter diesen Winterzonen steht, und ihn aufhalten, ehe diese sich ausdehnen können? Oder wird eine ewige Eiszeit über Golarion hereinbrechen?

Die Optionen in diesem Leitfaden sind dafür gedacht, eine Verbindung zwischen Charakteren sowie Bevölkerung und Landstrichen des Nordens herzustellen. Die folgenden Empfehlungen und Kampagnenwesenszüge sind an den Abenteurpfad angepasst. Diese Hinweise, Vorschläge und Charakteroptionen sollten dabei helfen, Spielercharaktere zu erschaffen, welche perfekt dafür geeignet sind, mit dieser gefährlichen Kampagne zu beginnen und in ihr zu überleben.

Die SC wissen nicht, dass sie im Laufe des Abenteurpfades mit einem unnatürlichen Winter in Kontakt kommen

und ferne Orte bereisen werden. Der Leitfaden soll daher die Spieler unterstützen, ohne die kommende Handlung zu verraten. Ohne Hinweise besteht das Risiko, dass z.B. eine Gruppe zusammenkommt, die aus einem auf Wüstengebiete spezialisierten Waldläufer, einem Meeressänger-Barden, einem gewölbekundigen Zwerg und einem Halbblingsmagier besteht, welcher sich auf Luftmagie spezialisiert hat. Damit würde kein Charakter wirklich über eine thematische Verbindung zur Kampagne verfügen.

Dieser Leitfaden liefert Vorschläge und neue Regeln, die bei der Erstellung von Charakteren für den Abenteurpfad hilfreich sind. Die Details der Kampagne obliegen aber schlussendlich dem Spielleiter. Sprich daher mit deinem SL und frage ihn, was er empfiehlt, ehe du zu weit mit der Charaktererschaffung fortschreitest. Sofern du dazu Gelegenheit hast, berate dich auch mit den anderen Spielern. So erschafft ihr gemeinsam eine stimmige, zusammenpassende Gruppe.

FÜR DEN SPIELLEITER

Obwohl sich dieser Spielerleitfaden in erster Linie an Spieler richtet, enthält er auch nützliche Informationen für den SL. Wir haben den Archetypen der Winterhexe und die Prestigeklasse der Frosthexe für Spieler und SL nachgedruckt. Neben diesen Optionen soll der Leitfaden dem SL helfen, eine hoch spezialisierte Gruppe zusammenzuführen, welche zum Thema der Kampagne passt.

Sollte ein SL der Ansicht sein, dass die Informationen in diesem Leitfaden zu viel verraten oder vielleicht nicht die erforderlichen Punkte abdecken, kann er Teile entfernen und ihn so anpassen, wie er es für seine Gruppe für erforderlich hält. Alle vorhandenen Informationen sind für die Kampagne nützlich. Am Ende kennt ein SL seine Gruppe aber besser als wir. Er kann Teile dieses Leitfadens in sein eigenes Dokument übernehmen und seinen Spielern nach Belieben aushändigen.

ACHTUNG: SPOILER! ~ MÖGLICHE INFORMATIONEN, WELCHE DEN SPIELSPASS VERDERBEN KÖNNTEN

Wir haben nicht vor, Wichtiges zum Abenteuerpfad zu verraten. Allerdings definieren verschiedene Gruppen „den Spielspaß verderbende Informationen“ eventuell anders. Da der *Pathfinder-Abenteuerpfad* „Die Winterkönigin“ heißt, könnte ein Spieler daraus folgern, dass sein Charakter wohl mit kalter Witterung und eisigen Temperaturen zu tun bekommt.

Stell dir diesen Spielerleitfaden als Trailer zu einem Film oder Videospiel vor. Er soll den Spielern nicht nur dabei helfen, einen guten Charakter auszuwählen, sondern ihnen auch einen Vorgeschmack darauf geben, was sie erwartet. Spielerleitfäden lassen das Publikum wissen, worauf es sich einlässt. Manche Leute wollen überhaupt nichts über einen Film wissen, den sie sich ansehen wollen, während andere sich jede mögliche Vorschau anschauen, bevor sie ins Kino gehen. Ein Film dauert vielleicht zwei Stunden, doch eine Kampagne erstreckt sich dagegen über Monate mit vielen Spielsitzungen von mehreren Stunden. Daher ist es wichtig, dass ein Spieler eine Vorstellung hat, womit er seine Zeit verbringen wird, damit er die Erfahrung auch genießen kann.

In diesem Leitfaden befassen wir uns damit, wie Charaktere sich auf den Winter vorbereiten können, selbst wenn die Kampagne nicht an einem Ort beginnt, wo das Aufkommen eines Schneesturms wahrscheinlich ist. Bei den ersten Begegnungen im ersten Abenteuer sollten die Spieler sich bemühen, ihr Spielerwissen vom Wissen ihrer Charaktere zu trennen.

Dieser Leitfaden soll auch dabei helfen, Charaktere für die Kampagne zu entwerfen, die ihnen Spaß machen. Sollten Spieler mit Charakteren antreten, welche nicht zum Thema der Kampagne passen, muss der SL viel Arbeit leisten, um sie in die Kampagne zu integrieren. Das gelingt leider nicht immer!

Ein Abenteuerpfad ist für jeden Beteiligten eine große Verpflichtung. Je mehr die Spieler wissen, worauf sie sich einlassen, umso wahrscheinlicher wird es, dass alle Beteiligten ihren Spaß haben werden, sofern die Spieler ihre Charaktere auch passend zum Abenteuerpfad erstellen.

Dieser Spielerleitfaden und die Produktbeschreibung des Abenteuerpfades verraten, dass ein für die Jahreszeit ungewöhnlicher Schneesturm aufzieht und das Dorf, in dem die Handlung beginnt, samt Umland mit Schnee bedeckt. Es gibt einen Hinweis, dass die Reise nach Irrisen geht, und es wird die Rückkehr Baba Jagas erwähnt. Bei der Charaktererschaffung solltest du all dies im Hinterkopf behalten. Vergiss dabei aber nicht, dass im Laufe der Kampagne natürlich noch andere, bedeutsamere Geheimnisse enthüllt werden.

CHARAKTERVORSCHLÄGE

Im Laufe dieses Abenteuerpfades werden die SC eine Reihe interessanter und exotischer Örtlichkeiten besuchen. An den meisten dieser Orte fallen Menschen kaum auf. Dagegen könnten Angehörige eher ungewöhnlicher Völker zunächst Aufsehen erregen. Allerdings entfernen sich die SC zunehmend von der Heimat und dem, was als normal angesehen wird. Da die SC irgendwann alle Fremde in fernen, seltsamen Ländern sein werden, stellt diese Kampagne eine gute Gelegenheit für Spieler dar, sich an ungewöhnlichen Völkern zu versuchen.

Den SC stehen Charakteroptionen mit Winterbezug offen. Schutz gegen Kälte dürfte sehr hilfreich sein. Man darf aber nicht vergessen, dass zu den Gegnern höchstwahrscheinlich Kreaturen gehören werden, die an die Kälte angepasst und gegen die Energieart Kälte resistent sind.

KULTURSCHOCK

Im Laufe des Abenteuers werden sich die SC an vielen Orten wiederfinden, die ihnen wahrscheinlich unvertraut sind. Daher mag es auch passieren, dass für die NSC, die ihnen begegnen, andere gesellschaftliche Normen gelten. Es kann daher hilfreich sein, wenn ein Charakter flexibel und kulturell anpassungsfähig ist oder sich zumindest gut einfügen kann. Charaktere, die mehr daran interessiert sind, eigensinnige Einzelgänger zu spielen, werden es in dieser Kampagne schwer haben und könnten den übri- gen Abenteurern sogar zur Last fallen.

CHARAKTERTIPPS

Wie sollte man sich auf die Gefahren vorbereiten, die einem im *Pathfinder-Abenteuerpfad* „Die Winterkönigin“ erwarten? Beachte bei der Charaktererschaffung einfach Folgendes:

Eisige Gegner: Die Abenteuer des Abenteuerpfades enthalten eine Vielzahl an Monstern, von denen viele in eiskaltem Klima heimisch sind. Auf niedrigen Stufen treffen die SC auf Feenwesen, Menschen sowie Tiere und später auf Magische Bestien und Riesen. Auf höheren Stufen können sie mit bösen Externaren, Untoten und vielleicht sogar Drachen rechnen.

Eismagie: Irrisens Weiße Hexen sind Meister der eisigen Magie, doch auch dein Charakter könnte an Kältemagie interessiert sein. Der Archetyp der Winterhexe eignet sich perfekt für eine Hexe. Dies gilt auch für die Prestigeklasse der Frosthexe. Beide Optionen sind in diesem Leitfaden nachgedruckt. Ein Mystiker könnte das Mysterium des Winters wählen (*Völker des Eises & des Sandes*), während sowohl ein Druide mit dem Archetypen des Arktischen Druiden als auch ein Hexenmeister mit der Arktischen Blutlinie (beides zu finden in den *Expertenregeln*) eine gute Wahl wäre. Inquisitoren mit dem Hexenjäger-Archetypen (*Ausbauregeln II: Kampf*) oder Kampfmagi mit dem Archetypen des Fluchwebers passen ebenso gut zu vielen Themen der Kampagne.

Land des Winters: Der Winter ist eines der Hauptthemen der Kampagne. Deswegen sollte dein Charakter auf kalte Temperaturen und lebensfeindliche Bedingungen vorbereitet sein. Äußerst empfehlenswerte Fertigkeiten sind daher sowohl Überlebenskunst als auch Heimlichkeit und Magischen Gegenstand benutzen. Da die Charaktere auch fremde, neue Länder bereisen werden, können Diplomatie, Sprachenkunde und Wissen (Lokales) im Umgang mit den Einheimischen und neuer Umgebung nützlich sein. Es ist absolut notwendig, in kaltem Gelände überleben zu können. Allerdings führt das Abenteuer die Charaktere auch in Wälder, Berge und Städte.

SPRACHEN UND KOMMUNIKATION

Dieser Abenteuerpfad führt die SC an einige sehr ferne Orte, die für die meisten Charaktere äußerst fremd sein dürften. Um mit den dortigen Einheimischen kommunizieren zu können, wäre es eine gute Idee, wenn SCs Fertigeränge in Sprachenkunde investierten. Darüber hinaus bereisen sie zu Beginn das Land Irrisen, wo die Gemeinsprache von den Bewohnern zumeist nicht beherrscht wird. Stattdessen wird dort Skald und manchmal Hallit gesprochen. Sylvanisch und sogar Aklo können bei der Kommunikation mit verschiedenen feenhaften Einwohnern hilfreich sein.

Für manche Charaktere sind zusätzliche Sprachen ein kostspieliger Luxus, vor allem zu Beginn ihrer Karriere. Es wäre aber sehr sinnvoll, wenn wenigstens ein SC in der Gruppe Hallit oder Skald beherrschte. Vielleicht lässt sich dein SL auch auf eine Hausregel ein, dass man mittels Sprachenkunde zumindest die Grundlagen unbekannter Sprachen erfassen kann. Zauberkundige sind gut beraten, im Laufe der Kampagne *Sprachen verstehen* oder *Zungen* als Zauber zu wählen.

WESENSZÜGE (KAMPAGNE)

Die folgenden Kampagnenwesenszüge integrieren Charaktere in diesen Abenteuerpfad. Die Kampagne führt die SC zwar nach Irrisen und andere eisige, winterliche Orte. Sie beginnt aber weit im Süden im warmen Taldor. Spieler dieser Kampagne sollten ihre Charaktere so entwerfen, dass diese einheimische des Dorfes Heldren oder vor Kurzem dort eingetroffen sind.

WEITERE QUELLEN FÜR SPIELER

Spieler, welche mehr über die diversen Regionen erfahren wollen, die sie besuchen könnten, oder die sich auf die Kälte des Winters vorbereiten wollen, sollten sich die *Pathfinder-Handbücher Golarion – Die Innere See* sowie *Völker des Eises & des Sandes* zu Gemüte führen.

Anpassungsfähige Magie: Die Wunder der Magie haben dich schon immer fasziniert. Der Drang, mit Magie zu hantieren und zu experimentieren ist für dich fast unwiderstehlich. Vielleicht bist du das Kind eines Alchemisten, Magiers oder einer Hexe, ein Angehöriger der Gesellschaft der Kundschafter oder hast vielleicht einen Hauch Feen- oder Drachenblut in deinen Adern. Du bist eventuell nicht in Magie ausgebildet und hast schon einige Unfälle hinter dir. Die frostige Magie der Winterhexen und Eismagier des Nordens interessierte dich schon immer und du würdest gern einige ihrer magischen Gegenstände besitzen.

Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigerangswürfe für Magischen Gegenstand benutzen und Wissen (Arkanes). Magischen Gegenstand benutzen ist stets eine Klassenfertigkeit für dich.

Gescheiterter Winterhexenschüler: Als Kind bist du bei einer Winterhexe im eisigen Irrisen in die Lehre gegangen, hast diese aber nicht abgeschlossen. Vielleicht hast du der Politik der Weißen Hexen Irrisens nicht zugestimmt oder hattest Streit mit deiner Lehrerin. Vielleicht liegt dir die Hexenkunst einfach nicht. Egal aus welchem Grund, du hast die Ränge der Winterhexen und das Land Irrisen verlassen. Selbst wenn du nicht aus eigener Kraft deine Ausbildung fortgesetzt haben solltest, verfügst du dennoch über eine gewisse Kunde hinsichtlich der Hexerei und der Magie des eisigen Nordens.

Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigerangswürfe für Wissen (Arkanes) und Zauberkunde, um Zauber und magische Effekte der Kategorie Kälte zu identifizieren. Eine dieser Fertigkeiten ist nach deiner Wahl stets eine Klassenfertigkeit für dich. Zudem erhältst du Hallit oder Skald als Bonussprache, welche nicht gegen die Anzahl der dir verfügbaren Sprachen zählt.

Nordische Abstammung: Eines deiner Elternteile stammt aus dem Norden. Du bist mit seinen Geschichten von den eisigen Ländern am Ende der Welt aufgewachsen und hast ihnen stets fasziniert gelauscht. Alternativ kann dir einer deiner Ahnen das Blut einer frostigen Kreatur weitergegeben haben. Du fühlst dich im kältesten Winter am lebendigsten und hast als Kind stundenlang im Schnee gespielt. Du spürst Kälte kaum und wolltest schon immer nach Norden reisen.

Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Zählerangswürfe und Kälteresistenz 2. Diese Kälteresistenz ist nicht mit Kälteresistenz aus anderen Quellen kumulativ.

Rastloser Reisender: Du führst schon lange das Leben eines Nomaden. Vielleicht waren deine Eltern Reisende, z.B. varisische Wanderer mit einem Wagenzug oder reisende Händler, die weit herumgekommen sind. Du magst in einen Nomadenstamm hineingeboren worden oder in

BESONDERER GEGENSTAND

Der Kampagnenwesenszug Wachsender Hexenjäger erwähnt den folgenden schwächeren magischen Gegenstand:

HEXENNAGEL

PREIS
20 GM

AUSRÜSTUNGSPLATZ keiner

ZS 3

GEWICHT —

AURA schwache Bannmagie



Ein *Hexennagel* ist ein dicker, 0,15 m langer Nagel aus kaltem Eisen. Er wird als Amulett oder im Hacken von Schuhen verborgen getragen und stellt für viele

gewöhnliche Bürger Irrisens den einzigen Schutz gegen die Weißen Hexen und die kalten Feen des Nordens dar. Ein *Hexennagel* verleiht seinem Träger einen Resistenzbonus von +2 auf alle Rettungswürfe gegen Hexereien, Zauber, zauberähnliche Fähigkeiten und übernatürliche Fähigkeiten von Feenwesen, Hexen und Vetteln. Dieser Bonus tritt automatisch in Kraft, wenn der Träger des *Hexennagels* zum Ziel eines solchen Effektes wird. Hat er einmal seinen Bonus auf einen einzigen Rettungswurf verliehen, wird er zu einem nichtmagischen Nagel. Die meisten Jadwiga erachten den Besitz eines *Hexennagels* als Hochverrat.

ERSCHAFFUNG

KOSTEN 10 GM

Wundersamen Gegenstand herstellen, *Resistenz*

jungen Jahren der Wanderlust nachgebend von Zuhause fortgelaufen sein. Du bist der Ansicht, dass nur neue Erfahrungen und das Entdecken neuer Orte das Leben lebenswert machen. Keine Region fasziniert dich mehr als die windgepeitschte Wildnis des Nordens. Du bist es gewohnt, in fremden Ländern zurechtzukommen und mit interessanten neuen Leuten zu interagieren.

Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Wissen (Geografie) und Wissen (Lokales). Eine dieser Fähigkeiten ist nach deiner Wahl stets eine Klassenfertigkeit für dich. Ferner beherrschst du eine zusätzliche Sprache, welche nicht gegen die Anzahl der dir möglichen Sprachen zählt.

Riesenblut: Du bist hochgewachsen. Andere Leute behaupten immer, in deinen Adern fließe das Blut von Riesen. Du hast deine Freunde bereits als Kind überragt und bist später noch größer und kräftiger geworden. Vielleicht weist dein Haar einen Blauschimmer auf oder deine Haut ist weiß wie Schnee. Möglicherweise bekommst du eines Tages Gelegenheit, nach Norden zu reisen und echte Riesen zu treffen, um zu sehen, ob die Gerüchte über dich stimmen.

Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Kampfmanöverwürfe für Gegenstand zerschmettern und auf deine KMW gegen Ansturm und Niederrennen.

Vor Hexerei Geschützt: Während deiner Kindheit bist du einem Ort, Gegenstand oder Wesen über den Weg gelaufen, der oder das von der Macht böser Hexerei erfüllt war. Ob du nun ein Opfer dieser Macht, ein Überträger oder nur ein Zeuge ihrer Effekte warst: Das Ereignis hat dein Leben verändert. Du hast zwar versucht, das seltsame Geschehen zu vergessen, wirst aber seitdem von nebulösen Vorahnungen und unheimlichen Déjà-vus verfolgt. Aus unerklärlichen Gründen fühlst du dich von den Nordlanden angezogen, obwohl du eine weitere Begegnung mit der bösen Hexenkunst fürchtest. Sei es aufgrund innerer Reinheit, dem Segen guter Geister, Willensstärke oder einem intuitiven, unerklärlichen Verständnis für Schwarze Magie: Du bist widerstandsfähig gegenüber den dunklen Künsten.

Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Rettungswürfe gegen die Zauber, zauberähnlichen Fähigkeiten und übernatürlichen Fähigkeiten böser arkaner Zauberkundiger. Ferner erhältst du einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Zauberkunde zum Identifizieren von Zaubern, die von bösen arkanen Zauberkundigen gewirkt werden.

Wachsamer Hexenjäger: Du traust keiner Hexe. Hexen feilschen mit Wesen jenseits Golarions, paaren sich mit Tieren und brauen in ihren Kesseln widerliche Gifte! Vielleicht bist du als Kind nur knapp den Fängen einer bösen Hexe entronnen oder vielleicht ist dir ein geliebter Mensch durch die Zauberei einer Hexe geraubt worden. Du wolltest möglicherweise selbst eine Hexe werden, wurdest aber von der örtlichen Hexe als Schüler abgelehnt. Aus welchem Grund auch immer hasst du Hexen und hast dein Leben der Jagd auf sie gewidmet, damit jeder von ihrer Bösartigkeit erfährt. Du weißt, dass es im Norden vor Winterhexen nur so wimmelt. Sollte es dich jemals dorthin verschlagen, wirst du auch dorthin Gerechtigkeit bringen!

Du erhältst einen Wesenszugbonus von +1 auf Fertigkeitwürfe für Motiv erkennen. Motiv erkennen ist für dich stets eine Klassenfertigkeit. Ferner besitzt du zu Spielbeginn 1W4 Hexennägel (siehe Kasten).

WOHER KOMMST DU? WOHIN GEHST DU?

Dieser Abenteuerpfad schickt die Charaktere auf eine Reise. Der Ausgangspunkt ist für alle derselbe, und sie wissen nur, dass sie viel Zeit bei eisigen Temperaturen verbringen werden. Es folgt eine kurze Beschreibung des Startortes und ein Leitfaden für die Wettereffekte des Winters:

DER SÜDEN TALDORS

Der *Pathfinder-Abenteuerpfad* „Die Winterkönigin“ geht davon aus, dass dein Charakter seine Geschichte in einem kleinen Dorf im südlichen Taldor namens Heldren oder dessen Nähe beginnt. In diesem Gebiet leben Menschen, Halblinge, Halb-Elfen, Elfen und Gnome. Halb-Orks sind zwar selten, aber nicht unbekannt und werden nicht viel anders behandelt als Angehörige der üblicheren Völker. Da Taldor auch ein halbwegs tolerantes Land ist, hört man



auch von der Existenz von Aasimaren, Tieflingen und anderen seltsamen, beinahe außergolarischen Völkern.

Heldren befindet sich in der Nähe des Grenzwaldes im südlichen Taldor. Taldors Hauptstadt Oppara liegt gut 300 Kilometer nordwestlich. Die nächste größere Ortschaft ist Zimar. Diese befestigte Stadt am Ufer des Jalrune ist die drittgrößte Taldors und beherbergt eine große Zahl taldanischer Truppen zur Verteidigung der Südgrenze des Landes gegen Qadira. Auf der anderen Seite des Grenzwaldes liegt ein kleines Dorf namens Demgazi. Weitere Informationen zu Taldor findest du im *Weltenband der Inneren See* und dem Handbuch: *Taldor, Nachhall des Ruhms*.

Heldren ist ein kleines Dorf mit 171 Einwohnern. Die meisten davon sind Bauern, Hirten und Holzfäller. Auf einem kleinen Hügel nordwestlich des Dorfplatzes steht eine kleine Rüstkammer, welche im Fall eines Angriffs auf das Dorf als Zuflucht dient. Heldrens Rathaus und das einzige Gasthaus, genannt „Zum Silbernen Hermelin“, sind die beiden größten Gebäude im Dorf. Die Sägemühle, welche Geld in den beschaulichen Ort bringt, ist nur wenig kleiner. Wie in vielen kleinen Dörfern gibt es auch in Heldren einen Gemischtwarenladen, einen

Schmied, einen Stall, einen Schlachter, einen Barbier, einen Apotheker und eine weise Frau, die sich um die Bedürfnisse des Dorfes kümmert. Ein kleiner Tempel im Herzen des Dorfes bietet spirituelle Anleitung. Der Tempel ist zwar Erastil geweiht, aber der Priester kümmert sich unabhängig vom individuellen Glauben der Einwohner um die Gemeinde.

Das Dorf Heldren ist im ersten Band des *Pathfinder-Abenteurerpfads* „Die Winterkönigin“ näher beschrieben. Sollte dein Charakter aus dem Ort stammen, kannst du deinen SL um weitere Einzelheiten zum Dorf bitten. Der Artikel enthält allerdings Informationen zum Abenteuer. Dein SL sollte aber imstande sein, dir die gewünschten Informationen zu liefern, ohne dir den Spaß zu verderben oder zu viel zu verraten.

Obwohl der Abenteurerpfad davon ausgeht, dass die SC im Dorf Heldren starten, ist das erste Abenteuer hinreichend flexibel, um an fast jedem beliebigen Ort im Bereich der Inneren See zu beginnen. Sollte dies die Absicht deines SL sein, bitte ihn hinsichtlich dieses Ortes um gute Vorschläge für deinen Charakterhintergrund.

LEITFADEN ZU KALTEM WETTER

Dieser Abenteurpfad greift stark auf die Winterthematik zurück. Die SC bekommen es mit Eis, Schnee und arktischer Witterung zu tun. Um ihr Überleben zu gewährleisten, solltest du von einigen Gefahren wissen, die mit dieser Art Umgebung in Verbindung stehen.

KÄLTEGEFAHREN

Kälte: Zwischen -18° und 4° Celsius, 5 bis 10° Celsius kälter in der Nacht.

Kälte und fehlender Schutz vor dem Wetter fügen ihren Opfern nichttödlichen Schaden zu. Ein Charakter kann sich von durch kalte Umgebung erlittenen Schaden erst erholen, wenn er aus der Kälte herauskommt und sich wieder aufwärmen kann. Sobald ein Charakter nichttödlichen Schaden in Höhe seiner Gesamtpunkte erlitten hat, ist jeder weitere Schaden durch kalte Umgebung tödlich.

Einem ungeschützten Charakter muss bei kaltem Wetter (unter 4° Celsius) jede Stunde ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 (+1 für jeden vorherigen Rettungswurf) gelingen. Bei einem Fehlschlag erleidet er 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden. Ein Charakter, der über die Fertigkeit Überlebenskunst verfügt, kann einen Bonus auf seinen Rettungswurf erhalten und diesen sogar anderen Charakteren zukommen lassen (siehe die Beschreibung der Fertigkeit).

Bei großer Kälte (unter -18° Celsius) muss einem ungeschützten Charakter alle 10 Minuten ein Zähigkeitswurf gegen SG 15 (+1 für jeden vorherigen Wurf) gelingen. Bei einem Fehlschlag erleidet er 1W6 Punkte nichttödlichen Schaden. Ein Charakter, der über die Fertigkeit Überlebenskunst verfügt, kann einen Bonus auf seinen Rettungswurf erhalten und diesen sogar anderen Charakteren zukommen lassen (siehe die Beschreibung der Fertigkeit). Charaktere, die Kleidung für kaltes Wetter tragen, müssen einmal pro Stunde einen Zähigkeitswurf ablegen.

Ein Charakter, der nichttödlichen Schaden durch Kälte erleidet, wird Opfer von Erfrierungen oder Unterkühlung (behandle dies wie Erschöpfung). Dieser Zustand wird aufgehoben, wenn der Charakter sich von dem durch Kälte erlittenen nichttödlichen Schaden erholt hat.

Extreme Kälte (unter -29° C) verursacht 1W6 Punkte tödlichen Schaden pro Minute, ohne dass ein Rettungswurf möglich ist. Ferner muss ein Charakter jede Minute einen Zähigkeitswurf gegen SG 15 (+1 für jeden vorherigen Rettungswurf) ablegen. Bei einem Fehlschlag erleidet er zusätzlich 1W4 Punkte nichttödlichen Schaden.

Temperatursturz: Die Temperatur fällt um 5° C.

Eiseffekte: Charaktere, die sich auf Eis fortbewegen, müssen 2 Felder an Bewegung aufwenden, um ein von Eis bedecktes Feld zu betreten. Der SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik steigt um 5. Charaktere, die längeren Kontakt mit Eis haben, riskieren Schaden durch große Kälte.

Eisfläche: Der Boden ist mit glattem Eis bedeckt. Um ein Eisfeld zu betreten, sind 2 Felder an Bewegung erforderlich. Der SG von Fertigkeitswürfen für Akrobatik steigt um +5. Zum Rennen oder Anstürmen über eine Eisfläche ist ein Fertigkeitswurf für Akrobatik gegen SG 10 erforderlich.

WETTEREFFEKTE

Schneefall: Schnee hat auf Sichtweite, Angriffe mit Fernkampfaffen und Fertigkeitswürfe (halbierte Sichtweite, Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung unterliegen einem Malus von -4) dieselben Auswirkungen wie Regen. Das Betreten eines schneebedeckten Feldes kostet 2 Felder an Bewegung. Schneit es einen Tag lang, liegt der Schnee 1W6 x 2,5 cm hoch.

Starker Schneefall: Starker Schneefall hat dieselben Auswirkungen wie normaler Schneefall, wirkt sich aber wie Nebel auf die Sichtweite aus (alles jenseits von 1,50 m wird verhüllt und hat Tarnung; dies gilt für jede visuelle Wahrnehmung, Dunkelsicht eingeschlossen). Schneit es einen Tag lang derart stark, liegt der Schnee 1W4 x 0,30 m hoch. Ein derart bedecktes Feld zu betreten, kostet 4 Felder an Bewegung. Starker Schneefall kann in Verbindung mit heftigen oder starken Winden zu 1W4 x 1,50 m tiefen Schneeverwehungen führen, insbesondere in und um Objekte herum, welche groß genug sind, um den Wind abzulenken (z.B. eine Hütte oder ein Zelt). Auf Flammen wirkt starker Schneefall wie durchschnittlicher Wind.

Eisregen: Dieser im Grunde gefrierende Regen hat denselben Effekt wie Regen, besitzt aber eine Chance, geschützte Flammen mit einer Wahrscheinlichkeit von 75% zum Erlöschen zu bringen. Ansonsten hat er am Boden denselben Effekt wie Schnee.

Hagel: Hagel beeinflusst die Sichtweite nicht. Er erschwert aber auf Gehör basierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung (Malus von -4). Mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% können die Hagelkörner groß genug werden, um allen ungeschützten Kreaturen und Objekten während eines Sturms 1 Punkt tödlichen Schaden zuzufügen. Am Boden behindert Hagel die Fortbewegung wie gefallener Schnee.



ZUSÄTZLICHE KLASSENOPTIONEN

Im Folgenden präsentieren wir weitere Klassenoptionen für den Pathfinder-Abenteurpfad „Die Winterkönigin“. Manche davon – insbesondere die Prestigeklasse der Frosthexe – richten sich hauptsächlich an den SL, können aber auch von Spielern im Rahmen der Kampagne gewählt werden. Sprich dich mit deinem SL ab, ehe du eine Winterhexe als Charakter erstellst. So verhinderst du, seine Pläne für die Kampagne durcheinanderzubringen. Die Klassenfähigkeiten einer Winterhexe passen zwar alle zur Winterthematik, und einige der Fähigkeiten des Archetypen wie auch der Prestigeklasse der Frosthexe stellen einen Spielervorteil bei dieser Kampagne dar, andere sind jedoch eher dazu geeignet, Charaktere zu behindern.

TIERGEFÄHRTEN FÜR KÄLTES KLIMA

Die folgenden Tiergefährten sind alle zäh genug, um in kalter Umgebung zu gedeihen. Sie könnten sich im Pathfinder-Abenteurpfad „Die Winterkönigin“ für die SC als nützlich erweisen:

TIERGEFÄHRTE	QUELLE
Auerochse	PF MHB, S. 148
Bär	PF GRW, S. 43
Dachs/Vielfraß	PF GRW, S. 43
Elch	PF MHB III, S. 118
Mastodon/Mammut	PF MHB, S. 95
Megaloceros (Riesenhirsch)	PF MHB II, S. 272
Pferd	PF GRW, S. 43
Raubkatze, groß	PF GRW, S. 44.
Raubkatze, klein	PF GRW, S. 44
Riesenwiesel	Winterkönigin 1, S. 82
Schafbock	PF MHB, S. 138
Vogel (Adler, Eule, Falke)	PF GRW, S. 44
Wolf	PF GRW, S. 44

VERTRAUTE FÜR KÄLTES KLIMA

Ein Frosch oder eine Eidechse werden in der Kälte des Winters nicht lange durchhalten. Die folgenden Vertrauten sind für Abenteuer in der bitteren Kälte besser geeignet:

VERTRAUTER	BESONDERE FÄHIGKEIT
Hermelin	Meister erhält Bonus von +2 auf Reflexwürfe
Küstenseeschwalbe	Meister erhält Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Fliegen
Lemming	Meister erhält Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe
Lund	Meister erhält Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Schwimmen
Polarhase	Meister erhält Bonus von +4 auf Initiativwürfe
Polarfuchs	Meister erhält Bonus von +2 auf Reflexwürfe
Schneeeule	Meister erhält Bonus von +3 auf sichtbasierende und konkurrierende Fertigkeitswürfe für Wahrnehmung in Schatten oder Dunkelheit
Schneehuhn	Meister erhält Bonus von +3 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit

HERMELIN HG 1/2

Verwende die Spielwerte für ein Wiesel (*Monsterhandbuch*, S. 274). Ein Hermelin ist eine Wieselart, kann dank seines weißen Fells aber besser mit verschneiter Umgebung verschmelzen. Ein Hermelin erhält einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit im Schnee.

KÜSTENSEESCHWALBE HG 1/6

EP 65
N Sehr kleines Tier
INI +2; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG
RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)
TP 2 (1W8-2)
REF +4, WIL +2 ZÄH +0

ANGRIFF
Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)
Nahkampf Biss +4 (1W3-4)
Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE
ST 2, GE 15, KO 7, IN 2, WE 14, CH 5
GAB +0; KMB +0; KMV 6
Talente Waffenfinesse
Fertigkeiten Fliegen +6, Wahrnehmung +6

LEBENSWEISE
Umgebung Kalte Küsten
Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-20)
Schätze Keine

LEMMING HG 1/8

EP 50
N Winziges Tier
INI +1; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG
RK 15, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14 (+1 GE, +4 Größe)
TP 2 (1W8-2)
REF +3, WIL +1, ZÄH +2

ANGRIFF
Bewegungsrate 4,50 m
Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE
ST 1, GE 12, KO 6, IN 1, WE 13, CH 4
GAB +0; KMB -3; KMV 2 (6 gegen Zu-Fall-bringen)
Talente Große Zähigkeit
Fertigkeiten Heimlichkeit +17, Klettern +5;
Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4

LEBENSWEISE
Umgebung Kalte Berge und Hügel
Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie
Schätze Keine

LUND HG 1/3

EP 135
N Winziges Tier
INI +2; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG
RK 16, Berührung 16, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Größe)
TP 2 (1W8-2)
REF +4, WIL +2, ZÄH +0

ANGRIFF
Bewegungsrate 3 m, Fliegen 12 m (durchschnittlich)
Nahkampf Biss +6 (1W2-5)
Angriffsfläche 0,30 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE
ST 1, GE 15, KO 6, IN 2, WE 15, CH 6
GAB +0; KMB -2; KMV 3
Talente Waffenfinesse
Fertigkeiten Fliegen +8, Wahrnehmung +6

LEBENSWEISE
Umgebung Kalte Küsten
Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-12)
Schätze Keine

POLARFUCHS HG 1/4

Verwende die Spielwerte für einen Fuchs (*Monsterhandbuch III*, S. 278). Der größte Unterschied zwischen einem gewöhnlichen Fuchs und einem Polarfuchs ist der Umstand, dass sein weißes Fell dem Polarfuchs erlaubt, besser mit verschneiter Umgebung zu verschmelzen. Ein Polarfuchs erhält einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Heimlichkeit im Schnee.

POLARHASE HG 1/6

EP 65
N Sehr kleines Tier
INI +3; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +1

VERTEIDIGUNG
RK 15, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 12 (+3 GE, +2 Größe)

TP 3 (1W8-1)

REF +5, WIL +1, ZÄH +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 15 m

Nahkampf Biss -2 (1W3-4)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 3, GE 16, KO 9, IN 2, WE 12, CH 5

GAB +0; KMB +1; KMV 7 (11 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Rennen

Fertigkeiten Heimlichkeit +15 (im Schnee +19); **Volksmodifikatoren** Akrobatik beim Springen +8, Heimlichkeit im Schnee +4

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Ebenen und Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Bau (3-16)

Schätze Keine

SCHNEEEULE

HG 1/3

Verwende die Spielwerte für eine Eule (*Monsterhandbuch*, S. 272). Die weißen Federn einer Schneeeule ermöglichen es ihr, im Winter besser mit ihrer Umgebung zu verschmelzen. Eine Schneeeule erhält einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit im Schnee.

SCHNEEHUHN

HG 1/6

EP 65

N Sehr kleines Tier

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht; Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 2 (1W8-2)

REF +4, WIL +2, ZÄH +0

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Fliegen 12 m (schlecht)

Nahkampf Biss +4 (1W2-4)

Angriffsfläche 0,75 m; **Reichweite** 0 m

SPIELWERTE

ST 2, GE 14, KO 7, IN 1, WE 14, CH 5

GAB +0; KMB +0; KMV 6

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Heimlichkeit +10 (im Schnee +14), Wahrnehmung +6; **Volksmodifikatoren** Heimlichkeit im Schnee +4

LEBENSWEISE

Umgebung Kalte Ebenen und Wälder

Organisation Einzelgänger, Paar oder Schwarm (3-12)

Schätze Keine

WINTERHEXE (HEXENARCHETYP)

Die Nachfahren der Baba Jaga beherrschen das eisige Reich Irrisen und verfügen dank ihrer außerweltlichen Herkunft und Verbundenheit zur Kältemagie über eine einzigartige Macht. Diese Macht ist teils magisch, teils politisch und teils kulturell begründet. Die als Winterhexen bekannten Abkömmlinge der Baba Jaga halten ihre Mächte nicht geheim. Sie wissen, dass jeder, der Winterhexen beim Wirken ihrer eisigen Magie beobachtet, annimmt, sie seien für Irrisen tätig. Also machen sie ihre magische Tradition auch

jenen zugänglich, die keine Blutsbande zur Baba Jaga oder den Herrinnen von Irrisen besitzen und verbreiten damit den Ruf ihrer eigenen Magie noch effektiver. Man trifft Winterhexen zwar hauptsächlich in Irrisen an, kann ihnen aber auch anderswo im Bereich der Inneren See begegnen, wo sie den finsternen Ruf ihrer Nation mit jedem eisigen Zauber und jeder manipulierenden Hexerei verstärken. Eine Winterhexe besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Vertrauter: Winterhexen müssen einen Vertrauten wählen, der im eisigen Norden heimisch ist. Traditionell schränkt sie dies auf Eulen, Falken, Fledermäuse, Füchse, Katzen, Raben, Ratten oder Wiesel ein. Eine Winterhexe mit dem Talent Verbesserter Vertrauter ist von dieser Einschränkung befreit, sie kann nur keinen Vertrauten der Unterart Feuer wählen.

Zaubertricks: Eine Winterhexe fügt *Kältestrahl* ihrer Zauberliste hinzu, erlernt diesen Zaubertrick aber nicht automatisch.

Schutzherr: Eine Winterhexe muss ihren Schutzherrn aus den folgenden Themenbereichen wählen: Ahnen*, Ausdauer, Mond*, Okkultes*, Rache*, Sterne*, Täuschung, Trickerei, Verwandlung, Verzauberung*, Vorzeichen*, Wasser, Weisheit oder Winter*. Mit einem Sternchen (*) markierte Themen sind in den *Ausbauregeln: Magie* zu finden.

Eismagie: Wenn eine Winterhexe einen Zauber der Unterart Kälte wirkt, steigt der SG von Rettungswürfen gegen den Zauber um +1. Eine Winterhexe kann keine Zauber der Unterart Feuer erlernen oder wirken.

Eiskalte Haut (AF): Mit der 1. Stufe erhält eine Winterhexe *Elementen trotzen* als ständige zauberähnliche Fähigkeit, allerdings nur gegen kalte Temperaturen. Mit der 4. Stufe erlangt sie Kälteresistenz 5 und fühlt sich auch bei Temperaturen nahe dem Gefrierpunkt wohl. Mit der 9. Stufe steigt die Kälteresistenz auf 10, mit der 14. Stufe wird die Hexe immun gegen Kälte. Dieses Klassenmerkmal ersetzt die Hexerei, welche die Hexe mit der 4. Stufe erlernen würde.

Hexereien: Die folgenden Hexereien sind für den Archetypen der Winterhexe geeignet: Bestienblick*, Eisgruft*, Hexenauge, Hexenhütte*, Leute kochen, Pesthauch, Raureif*, Tiersprache*. Ein Sternchen (*) bedeutet, dass die Hexerei in den *Ausbauregeln: Magie* aufgeführt wird.

Einer Winterhexe stehen ferner die folgenden Hexereien zur Auswahl:

Frostklettern (ÜF): Diese Fähigkeit funktioniert wie *Spinnenklettern*, allerdings nur auf vereisten Oberflächen. Die Hexe kann sich ohne Mali auf eisigen Oberflächen fortbewegen und muss keine Fertigkeitwürfe für Akrobatik ablegen, um auf Eis zu rennen oder Sturmangriffe auszuführen. Sie kann sich ohne Abzüge über normal verschneites Gelände bewegen. Stark verschneites Gelände kostet sie pro Feld nur 2 Felder an Bewegungsreichweite anstelle von 4.

Steifgefrorener Kadaver (ÜF): Wenn die Winterhexe einen Berührungszauber wirkt, kann sie ihn als Schnelle Aktion mit Kälte aufladen. Der Zauber erhält die Unterart Kälte und verursacht zusätzlich 1W4 Punkte Kälteschaden. Sollte der Zauber einen Rettungswurf gestatten, negiert ein erfolgreicher Rettungswurf diesen zusätzlichen Kälteschaden.

FROSTHEXE (PRESTIGEKLASSE)

In den Augen der Bewohner des arktischen Nordens stehen die außerweltlichen Kräfte der Frosthexen in unweigerlicher Verbindung mit dem eisigen Reich Irrisen und seinem grausamen, aus Winterhexen und ihren Abkömmlingen bestehenden Adel. Diese Herrscherfamilie der Jadwiga stammt von Baba Jaga persönlich ab und verfügt über einmalige Fähigkeiten, die ihnen unvergleichbare Macht über Eis, Schnee und Kälte verleihen.



Nicht alle Frosthexen sind mit dem irrischen Adel blutsverwandt. Manche haben ihr Können durch uralte Lehrer erlernt. Andere vernahmen ihre Bestimmung im heulenden Wind einer eisigen Winternacht. Von den Frosthexen außerhalb Irrisens leben die meisten an den Rändern der Zivilisation oder in der Wildnis. Oft verbergen sie auch ihre Kräfte, um nicht für irrische Spione gehalten zu werden.

Trefferwürfel: W6.

VORAUSSETZUNGEN

Um sich als Frosthexe zu qualifizieren, muss ein Charakter alle folgenden Kriterien erfüllen:

Fertigkeiten: Wissen (Arkane) 5 Ränge, Zauberkunde 5 Ränge.

Zauber: Muss imstande sein, mindestens drei unterschiedliche Zauber der Kategorie Kälte wirken zu können. Einer davon muss ein Zauber des 3. Grades oder höher sein.

Speziell: Muss einen Schutzherrn und das Klassenmerkmal Eismagie (ALM *Magie Golarions*) besitzen.

KLASSENFERTIGKEITEN

Eine Frosthexe besitzt die folgenden Klassenfertigkeiten: Bluffen (CH), Einschüchtern (CH), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Überlebenskunst (WE), Wissen (Adel)(IN) und Wissen (Arkane)(IN).

Fertigkeitsränge pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

KLASSENMERKMALE

Eine Frosthexe besitzt die folgenden Klassenmerkmale:

Umgang mit Waffen und Rüstungen: Eine Frosthexe ist nicht im Umgang mit zusätzlichen Waffen oder Rüstungen geübt.

Zauber pro Tag: Zu den genannten Stufen erhält eine Frosthexe neue Zauber pro Tag sowie Schutzherrnzauber, als wäre sie eine Stufe als Hexe aufgestiegen. Außer zusätzlichen Zaubern pro Tag und einer effektiv höheren Zauberstufe erlangt sie aber keine weiteren Vorteile.

Frostiger Schutzherr: Der Schutzherr einer Frosthexe hat einen eisigen Aspekt. Die Frosthexe fügt die folgenden Zauber zu den genannten Stufen ihrer Zauberliste hinzu, erlernt sie aber nicht automatisch: 3. – *Eiswand*, 5. – *Eisgefängnis*^{ABR}, 7. – *Frostspähre*.

Frostige Hexenkunst: Stufen der Prestigeklasse der Frosthexe sind kumulativ mit Stufen als Hexe, um zu bestimmen, welche neuen Hexereien sie erlernen kann, welche Stärke die Effekte ihrer Hexereien besitzen und welche weiteren Hexenklassenmerkmale (inklusive Archetypfähigkeiten) sie selbst und welche Fähigkeiten ihr Hexenvertrauter erhält. Ferner richtet sich danach die Stufe, zu welcher sie Mächtige und Hohe Hexereien auswählen kann.

Frost und Tauwetter (ÜF): Mit der 2. Stufe kann eine Frosthexe mit einer Berührung Wasser gefrieren oder Eis und Schnee schmelzen. Als Standard-Aktion kann sie einen angrenzenden Würfel aus Eis mit 1,50 m Kantenlänge oder aus Schnee mit 3 m Kantenlänge schmelzen.

FROSTHEXE (FrH)

STUFE	GAB	REF	WIL	ZÄH	SPEZIELL	ZAUBER PRO TAG
1	+0	+0	+1	+0	Frostiger Schutzherr, Frostige Hexenkunst	—
2	+1	+1	+1	+1	Frost und Tauwetter	Klassenstufe als Hexe +1
3	+1	+1	+2	+1	Unnatürliche Kälte	Klassenstufe als Hexe +1
4	+2	+1	+2	+1	Eis und Schnee formen	Klassenstufe als Hexe +1
5	+2	+2	+3	+2	Frosthexerei	Klassenstufe als Hexe +1
6	+3	+2	+3	+2	Schneesturmsicht	Klassenstufe als Hexe +1
7	+3	+2	+4	+2	—	Klassenstufe als Hexe +1
8	+4	+3	+4	+3	Außerweltliche Kälte	Klassenstufe als Hexe +1
9	+4	+3	+5	+3	—	Klassenstufe als Hexe +1
10	+5	+3	+5	+3	Durch Eis gleiten, Unerbittliche Kälte	Klassenstufe als Hexe +1

Schnee zu schmelzen erschafft eine Menge an Wasser, welche 10% des Würfelvolumens entspricht. Alternativ kann eine Frosthexe einen Würfel aus Wasser mit 1,50 m Kantenlänge zu festem Eis gefrieren. Dies geschieht im Laufe 1 Runde, daher ist es nicht möglich, eine Kreatur im Eis einzuschließen, sofern diese nicht hilflos ist. Diese Fähigkeit wirkt nicht auf Wasser in einer Kreatur. Ein Eiswürfel mit 0,30 m Kantenlänge enthält grob 30 Liter Wasser und wiegt ca. 60 Pfund. Diese Fähigkeit funktioniert bei Salz- und Süßwasser, aber nicht bei Wasserkreaturen, anderen Flüssigkeiten als Eis (egal ob flüssig oder gefroren) oder magischem Eis, Schnee oder Wasser. Eine Frosthexe kann diese Fähigkeit täglich entsprechend ihre halben Stufe einsetzen.

Unnatürliche Kälte (ÜF): Mit der 3. Stufe behandelt die Frosthexe ihre Gegner hinsichtlich des Schadens ihrer Zauber, zauberähnlichen oder übernatürlichen Fähigkeiten, als hätten diese nur die Hälfte ihrer normalen Kälteresistenz.

Eis und Schnee formen (ZF): Mit der 4. Stufe kann eine Frosthexe Eis und Schnee zu jeder beliebigen Gestalt formen, als würde sie *Stein formen* einsetzen (nur halt mit Eis). Diese Fähigkeit funktioniert auch bei Schnee und betrifft dabei das doppelte Volumen. Mit der 7. Stufe funktioniert dieser Zauber bei Eis und Schnee wie *Verarbeitung*; was das manipulierbare Volumen erhöht und einen höheren Grad an Handwerkskunst ermöglicht. Der Frosthexe muss ein passender Fertigkeitwurf für Handwerk gelingen, um komplexe oder detaillierte Gegenstände zu bilden. Mittels der *Verarbeitung*-version erschaffene Gegenstände bestehen aus ultrahartem Eis (Härte 5, 10 TP pro 2 cm Dicke) und widerstehen normalem Schmelzen. Sie nehmen aber doppelten Schaden durch Feuer. Das Eis verbleibt für 1 Stunde pro Klassenstufe in diesem ultraharten Zustand, ehe es wieder zu normalem Eis wird. Eine Frosthexe kann diese Fähigkeit täglich in Höhe ihrer halben Klassenstufe nutzen.

Frosthexerei: Ab der 5. Stufe muss eine Frosthexe, die eine Mächtige Hexerei auswählen kann, zwischen den folgenden Hexereien wählen: *Eisgruft*^{ABR}, *Raureif*^{ABR}, *Klirrender Frost* (siehe unten). Sobald sie diese drei Frosthexereien ausgewählt hat, kann sie künftig jede Hexerei wählen, deren Voraussetzungen sie erfüllt.

Klirrender Frost (ÜF): Wenn die Frosthexe einen Zauber wirkt, der Kälteschaden verursacht, kann sie ihn als Schnelle Aktion mit lähmender magischer Kälte aufladen. Sie wählt eines der Ziele oder eine Kreatur innerhalb des Zaubereffekts aus. Sollte diese Kreatur durch den Zauber Kälteschaden nehmen, muss ihr zusätzlich ein Zähigkeitswurf gelingen, um nicht 1W4 Punkte GE-Schaden zu nehmen und für 1 Runde wankend zu sein. Die Kreatur muss diesen Rettungswurf pro Zauber nur einmal ablegen, selbst wenn er mehrfach Schaden verursacht. Sollte der Rettungswurf gelingen, ist das Ziel für 1 Tag gegen diese Hexerei immun. Dies ist ein Kälteeffekt.

Schneesturmsicht (ÜF): Mit der 6. Stufe kann eine Frosthexe normal bei gewöhnlichem oder magischem Regen, Eisregen, Schneefall, Hagel, Nebel, Schneestürmen, Blizzards und ähnlichen Wetterbedingungen sehen.

Außerweltliche Kälte (ÜF): Mit der 8. Stufe sind die Zauber, zauberähnlichen und übernatürlichen Fähigkeiten der Frosthexe, welche Kälteschaden verursachen, entsetzlich kalt. Die Hälfte dieses Kälteschadens kommt aus einer außerweltlichen Quelle und ignoriert Kälteresistenz und Immunität gegen kältebasierende Angriffe.

Durch Eis gleiten (ÜF): Mit der 10. Stufe kann sich eine Frosthexe ungehindert mit ihrer Grundbewegungsrate: Land durch Eis oder Schnee bewegen. Dies hinterlässt weder Tunnel noch Löcher, weder Welleneffekte noch andere Zeichen ihrer Passage. Die Frosthexe atmet normal, während sie durch Eis gleitet. Wird *Wasser kontrollieren* auf den Bereich gewirkt, durch den sie gerade gleitet, wird sie 9 m weit in eine zufällig bestimmte Richtung geschleudert und für 1 Runde betäubt, sofern ihr kein Zähigkeitswurf gegen SG 15 gelingt. Eine Frosthexe kann diese Fähigkeit für 10 Minuten am Tag einsetzen. Sie muss diese Zeit nicht am Stück aufwenden, allerdings wird sie in Einheiten zu 1 Minute abgerechnet. Das Aktivieren dieser Fähigkeit ist eine Schnelle Aktion.

Unerbittliche Kälte (ÜF): Mit der 10. Stufe wirkt eine Frosthexe Zauber der Kategorie Kälte mit einem Bonus von +1 auf die Zauberstufe. Ferner erhält sie einen Bonus von +1 auf Würfe für die Zauberstufe, um mit diesen Zaubern Gegenzauber zu wirken, Zauber zu bannen oder Zauberresistenz zu durchdringen. Der SG von Gegenzaubern und zum Bannen solcher Zauber steigt um +1.

ARKTISCHE AUSTRÜSTUNG

Ein paar der von Reisenden und Entdeckern in kalten Klimazonen am häufigsten genutzten Ausrüstungsgegenstände werden im Folgenden aufgeführt. Die volle Beschreibung kann im *Ausrüstungskompandium* nachgeschlagen werden, sofern sie hier nicht abgedruckt ist.

GEGENSTAND	PREIS	GEWICHT
Felle	12 GM	5 Pfd.
Feuerholz (proTag)	1 KM	20 Pfd.
Frostschutzgel	150 GM	1 Pfd.
Hundeschlitten	20 GM	300 Pfd.
Kaltwetterkleidung	8 GM	7 Pfd.
Kletterzeug	80 GM	5 Pfd.
Schaufel, gewöhnliche	2 GM	8 Pfd.
Schaufel, zusammenklappbar	12 GM	12 Pfd.
Schlittschuhe	1 GM	2 Pfd.
Schneebrille	12 GM	—
Schneeschuhe	5 GM	4 Pfd.
Schwarzglutlehm	20 GM	10 Pfd.
Skier	5 GM	20 Pfd.
Stange	5 KM	8 Pfd.
Stollen	5 GM	2 Pfd.

Feuerholz: Es ist manchmal schwierig, in Irrisen trockenes, nicht gefrorenes Holz zu finden. Manche Reisende im Land des Ewigen Winters bringen ihr eigenes Brennholz mit.

Schneebrille: Diese Brillen werden in der Regel aus Knochen oder Holz geschnitzt. Sie weisen einen schmalen Öffnungsschlitz auf und werden mit Lederriemen an Ort und Stelle gehalten. Sie funktionieren wie Rauchglasbrillen. Diese Brillen helfen dabei, die Augen ihrer Träger vor blendendem Sonnenlicht zu schützen, das von Eis und Schnee reflektiert wird.

Schwarzglutlehm: Dieser formbare Lehm fühlt sich stets angenehm warm an. Wenn man ihn eine Volle Runde lang mit den Händen bearbeitet, wird er um einiges wärmer und verleiht dem Benutzer einen alchemistischen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen kaltes Wetter. Im Laufe einer Minute kann man fünf Lehmblöcke zusammenpressen, um eine Wärmequelle entsprechend einem kleinen Lagerfeuer zu erhalten, mit der man einen Lagerplatz wärmen und Nahrung kochen kann.

Schwarzglutlehm produziert nur Wärme, aber nicht Licht, Rauch oder Gerüche. Der Lehm strahlt für 1 Stunde Wärme ab, ehe er zu einem dann unbrauchbaren Klumpen verhärtet. Ein neu erzeugter Ziegel Schwarzglutlehm besteht aus 10 Blöcken.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Reign of Winter Player's Guide © 2013, Paizo Publishing, LLC; Author: Adam Daigle et al.

Deutsche Ausgabe: Die Winterkönigin Spielerleitfaden von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.