

PATHFINDER[®] ABENTEUERPfad™

DIE WINTERKÖNIGIN

WEB-ERWEITERUNG ZU DIE WINTERKÖNIGIN 2: BABA JAGAS HÜTTE

IMPRESSUM

Authors: Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Jonathan Keith,
Rob McCreary, Jason Nelson und Jeff Quick

Cover Artist: Svetlin Velinov

Cartography: Rob Lazzaretti

Additional Cartography: Loraine Flegal, Joshua J. Frost,
Frank Reding, Hugo Solis und Daniel Thomson

Interior Artists: Jeff Carlisle, Eric Lofgren
und Craig J Spearing

Editor-in-Chief: James Jacobs

Editing and Development: Christopher Carey,
Sean K Reynolds und James L. Sutter

Editorial Assistance: Jason Bulmahn und F. Wesley Schneider

Editorial Intern: David A. Eitelbach

Art Director: Sarah E. Robinson

Senior Art Director: James Davis

Production Specialist: Crystal Frasier

Publisher: Erik Mona

Paizo CEO: Lisa Stevens

Vice President of Operations: Jeffrey Alvarez

Corporate Accountant: Dave Erickson

Director of Sales: Pierce Watters

Sales Manager: Christopher Self

Technical Director: Vic Wertz

Events Manager: Joshua J. Frost

Special Thanks: The Paizo Customer
Service und Warehouse Teams

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH

Originaltitel: Cities of Golarion (S. 54-63, Whitethrone)

Übersetzung: Ulrich-Alexander Schmidt

Lektorat: Günther Kronenberg, Oliver von Spreckelsen,
Thorsten Naujoks

Layout: Christian Lonsing



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



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

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 Chronicles: Cities of Golarion is published by Paizo Inc. under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc., Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Chronicles, Pathfinder Module, and the Pathfinder Roleplaying Game are trademarks of Paizo Inc. © 2014, Paizo Inc.

© 2014 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Inc., USA. Alle Rechte vorbehalten.



WEISSTHRON

„EINEN BESUCH IN WEIßTHRON ZU ÜBERLEBEN IST SEHR ÄHNLICH WIE EINEN BESUCH VON BABA JAGAS HÜTTE ZU ÜBERLEBEN. ICH HABE BEIDES GESCHAFFT UND VERRATE EUCH DEN TRICK DABEI: IHR MÜSST ALLE REGELN DER ETIKETTE BEFOLGEN, EGAL WIE UNBEDEUTEND SIE ERSCHEINEN. IHR MÜSST STETS VOLLKOMMEN HÖFLICH SEIN, EGAL MIT WELCHER VERACHTUNG UND HERABLASSUNG MAN EUCH BEGEGNET. UND IHR DÜRFT NIEMALS ÜBERRASCHUNG ZEIGEN, EGAL WIE SEHR MAN DORT GEGEN DEN GESUNDEN MENSCHENVERSTAND VERSTÖßT. EIN VERSTÖß DAGEGEN KANN DAZU FÜHREN, DASS EURE KNOCHEN GEMAHLEN WERDEN. WENN IHR ABER MEINER ANLEITUNG FOLGT, KÖNNTE SICH DER BESUCH DORT ALS UNERWARTET PROFITABEL ERWEISEN - UND ZWAR AUF ZIEMLICH UNERWARTETE WEISE.“

- DYSO VADRASETHI, ALMANACH DER NATIONEN: AVISTAN

Besucher sollten niemals vergessen, dass Weißthron in Berster Linie von Monstern und Wesen einer anderen Welt bewohnt wird. Die Nachfahren der Baba Jaga, die Jadwiga – „Kinder der Hexenmutter“ – kamen aus einem unbekanntem Reich weit jenseits der Sterne oder der Ebenen. Auch wenn sie wie Menschen erscheinen, unterscheiden sich ihre Traditionen und Verhaltensweisen von den auf Golarion üblichen. Die Jadwiga üben in Weißthron eine absolute Herrschaft aus, alle auf ihre eigene ruchlose Art. Etwas macht dabei das Leben in Weißthron abwechselnd erträglich und gefährlich: Diese Nachfahren sind einander nicht immer grün und gehen zuweilen sogar auf direkte Konfrontation zueinander. Um in Weißthron längere Zeit außerhalb der engen sozialen und räumlichen Beschränkungen zu überleben, die für die zugelassenen Händler gelten, müssen Besucher lernen, diese Mächte gegeneinander auszuspielen. Nur so können sie ihre Feinde behindern und zugleich sich und ihre Pläne schützen. Wenn Abenteurer nicht damit beschäftigt sind, den Jadwiga und ihren Intrigen aus dem Weg zu gehen, können sie versuchen, neben einer Vielzahl von Monstern zu überleben, in deren Augen sie eigentlich nur Nahrung sind – schließlich zählen Schneegoblins, Eistrolche und Winterwölfe zu den Bürgern Weißthrons.

Ebenso darf man nicht vergessen, dass Fremde in Weißthron eigentlich nichts verloren haben. Die Stadt ist das Zentrum eines Netzwerkes zur Beherrschung der Welt und zugleich ein Spielplatz der Familien der herrschenden Töchter der Baba Jaga. Helden werden daher entweder als Teil der noch zu unterwerfenden Welt oder als Spielzeuge erachtet. Es sei SC daher geraten sicherzustellen, dass all ihre Taten während ihrer Zeit in der Stadt jemandem zugutekommen, der bedeutsamer ist als sie selbst. Soweit es die Herrscher Weißthrons anbelangt, ist die Nützlichkeit der Menschen der einzige Grund, aus dem sie in Weißthron leben dürfen, statt in der Knochenmühle (vgl. Abschnitt Sehenswürdigkeiten) zu landen. Eine Gruppe schlauer Besucher kann sich lange genug einfügen, um ihre Geschäfte zu erledigen und sich wieder abzusetzen – denn lange Aufenthalte in Weißthron nehmen fast immer ein tragisches Ende.

ERSCHEINUNGSBILD

Auf dem Landweg ankommende Reisende erkennen die Nähe Weißthrons auf dieselbe Weise, wie sie herausfinden würden, dass sie sich Baba Jagas Hütte nähern: Nach der Reise durch einen verschneiten Nadelwald finden sie sich plötzlich von Buchen umgeben. Diese blattlosen, kahlen Bäume sind nicht tot, könnten es aber ebenso gut sein, da es in Irriren nie wieder einen Frühling geben wird, so dass diese Bäume nie wieder Blätter tragen werden. Nach einer halben Tagesreise durch geisterhaftes Weiß erreichen die Reisenden einen hohen Wall aus riesigen Oberschenkelknochen, die allesamt zugespitzt sind und einen Totenschädel tragen. Dies ist eine Illusion oder eine Sinnestäuschung, denn beim Näherkommen erkennt man, dass die Mauern nicht aus Knochen bestehen, sondern nur knochenweiß sind. Ein gewaltiges Tor eröffnet einen atemberaubenden Anblick einer Stadt der unterschiedlichsten Weißtöne – auf das Elfenbein, Schneeweiß und Blauweiß von Eispalästen und –statuen. Die Hauptstraße windet sich sanft hangabwärts zu den Rändern hoher Klippen. Dort verwandelt sie sich in eine zerbrechlich

wirkende, unmögliche Brücke, die zu einem glitzernden, facettenreichen Palast aus Eis führt. Die Bewohner des Torhauses und Herumtreiber achten genau auf die Reaktion von Besuchern: Wer mit offenem Mund staunt und starrt, der ist offenkundig zum ersten Mal hier und somit ein leichtes Ziel. In Weißthron herrscht rege Geschäftigkeit und wer die Geschichten nicht kennt, erkennt möglicherweise erst nach ein paar Häuserblöcken, dass die Straße mit menschlichen Schädeln gepflastert ist.

Man trifft in der Stadt natürlich auch andere Farben an, aber die vorrangigsten architektonischen Stile nutzen viel Weiß und Pastelltöne zum Akzentuieren. Gewaltige Kuppeln tragen oft Spuren hellen Rosas oder Grüns und die Eisgebäude glänzen in der Sonne in bläulichem Weiß. Das Händlerviertel ist farbenfroher mit leuchtenden Schildern und Markisen, doch auch hier sind die Gebäude eher düster, so sie auf Dauerhaftigkeit ausgelegt sind. Gekalkte Fassaden, Fachwerk oder blasser Granit sind aktuell angesagt. Die meisten monströsen Bewohner der Stadt bevorzugen graue und weiße Kleidung, um besser mit der Umgebung zu verschmelzen. Die Jadwiga tragen, was immer sie wollen, bevorzugen zumeist aber kalte Pastelltöne. Händler tragen gewöhnliche Berufskleidung, während einheimische Arbeiter sich in braunen oder grünen Erdtönen und anderen, für Bauern typischen Farben kleiden. Das Farbschema scheint keine sonderliche Individualität zu gestatten, allerdings schmücken die Jadwiga und wohlhabende Sklaven ihre Holzhäuser ausufernd mit Schnitzkunst. Diese wird hier als „Lebkuchenwerk“ bezeichnet und besteht oft aus vielen Schichten mit unterschiedlichen Formen. Ein Beobachter dürfte Schwierigkeiten haben, außer bei den ärmsten Behausungen irgendwo identische Verzierungen zu finden. In Weißthron leben einige der talentiertesten Holzschnitzer Golarions, auch wenn das meiste Holz aufgrund des ewigen Winters importiert werden muss. Da ihre Lehrlinge sich an kostengünstigen Projekten für die Menschen der Unterschicht üben können, ist die Stadt voller Lebkuchenwerk. Folgerichtig ist ein einfach gehaltenes Haus eine mutige Erklärung zum Modegeschmack.

GESCHICHTE

Im Jahre 3.131 AK fegte Baba Jaga an der Spitze einer großen Armee aus Eistrollen, Winterwölfen und anderen Monstern der Kälte von der Krone der Welt herab. Sie zerschlug die östlichen Gebiete der Länder der Lindwurmkönige, wobei jeder abgeschlachtet wurde, der sich ihr in den Weg stellte. Dieser Winterkrieg dauerte nur 23 Tage und an seinem Ende beherrschte Baba Jaga ein Gebiet von der Größe Ustalavs, in dem kaum noch Menschen lebten. Die überlebenden Barbaren wurden von ihr gezwungen, ihre neue Hauptstadt Weißthron zu errichten. Kaum standen die Fundamente, kehrte Baba Jaga in das geheimnisvolle Reich zurück, aus dem sie gekommen war und setzte eine ihre zahlreichen Töchter als Königin Irrirens ein. Die neue Herrscherin begann, die Größe und den Wohlstand Weißthrons zu mehren, um ihren eigenen Ruhm zu steigern. Doch nach 100 Jahren kehrte Baba Jaga zurück, setzte ihre Tochter ab und eine neue ihrer Töchter auf den Thron. Und dies tut sie seitdem alle 100 Jahre. Jede nachfolgende Tochter hat wie ihre jeweilige Vorgängerin viel erreicht. Auf diese Weise vergrößerten sie den Reichtum und die Ausmaße Weißthrons zu ihrem Ruhme und dem Baba Jagas.

WEISSTHRON

- | | |
|---------------------|---------------------------|
| 1. KNOCHENMÜHLE | 12. MARKTPLATZ |
| 2. SCHIEFES HAUS | 13. HÄNDLERTVIERTEL |
| 3. FANGZAHNARENA | 14. OBSERVATORIUM ARKANIS |
| 4. DIE SCHOLLEN | 15. PORZELLANSTRASSE |
| 5. FROSTHALL | 16. EISRUH-FRIEDHOF |
| 6. FROSTHALLTHEATER | 17. KÖNIGLICHER PALAST |
| 7. HAMMERBRUNNEN | 18. RATTENNEST |
| 8. GEHEUL | 19. TROLLVIERTEL |
| 9. EISENGARNISON | 20. ZWEIHÜGEL |
| 10. EISENHEIM | 21. WASSERPALAST |
| 11. EISENZAHN | |



Königin Elvanna herrscht nun seit mehr als 90 Jahren und greift selbst nach der Unsterblichkeit: Sie erhebt auf eine Reihe von Gütern und Dienstleistungen Steuern in zuvor nie gekannter Höhe. Ein Teil des Geldes fließt in die Lieblingsprojekte ihrer Töchter, das meiste aber verschwindet einfach. Was auch immer die Königin mit dem Geld macht, es ist ein derartiges Geheimnis, dass selbst die größten Gerüchteküche nur Mutmaßungen anstellen können. Allerdings kann diese Menge an Gold doch wohl nur für ein Ereignis genutzt werden, das Irrisen vollkommen verändern wird...

GESELLSCHAFT

Wie die meisten anderen Städte, ist auch Weißthron in mehrere soziale Schichten unterteilt. Die Schichtzugehörigkeit bestimmt sich in der Regel durch die Abstammung des einzelnen, so dass die Hierarchie eher an ein Kastensystem, als an herkömmliche gesellschaftliche Schichten erinnert. An der Spitze stehen die Jadwiga, Baba Jagas Abkömmlinge. Die Kinder und Enkel der gegenwärtigen Königin Elvanna besitzen den höchsten Status, während die Nachkommen früherer Herrscherinnen die restliche Ober- und Mittelschicht bilden. Baba Jagas monströse Verbündete – die Eistrolche, Winterwölfe und Schneegoblins – bilden die nächste Gesellschaftsschicht. Sie stehen über allen Menschen, in deren Adern nicht Baba Jagas Blut fließt. Händler und Ausländer stehen unter diesen Monstern, sind aber derart bedeutsam für Irrisens Wirtschaft, dass sie nicht das volle Ausmaß ihres niederen Status zu spüren bekommen. Alle anderen Menschen im Lande sind jedoch Sklaven; dies sind die Nachkommen der Barbaren, welche sich während des Winterkrieges ergaben oder aus anderen Ländern entführt wurden.

JADWIGA ELVANNA

Die Jadwiga Elvanna sind die Kinder und Enkel Königin Elvannas. Sie bilden den Adel Irrisens und Weißthrons. Aus ihrer Mitte stammen die meisten Regierungsbeamten und nahezu alle Offiziere der Eisgarde. Sie haben in der Stadt außergewöhnliche Macht inne und viele nutzen diese auf grausame und unberechenbare Weise nach ihren Launen. Der Umstand, dass die Jadwiga Elvanna viel Zeit für Intrigen gegeneinander zur Verbesserung ihrer gesellschaftlichen Stellung aufwenden, bedeutet, dass Fremde gut Acht geben müssen, nicht in Situationen zu geraten, in denen sie zwangsläufig wenigstens einen der Mächtigen verärgern. Die Jadwiga Elvanna werden nicht mehr lange an den Hebeln der Macht in Irrisen sitzen; wenn Baba Jaga wiederkehrt, werden sie entweder mit ihr Golarion verlassen oder deutlich an gesellschaftlichem Status verlieren, sobald die Kinder der nächsten Königin ihre Plätze einnehmen. Es erscheint, als wollten sie das Beste aus der verbleibenden Zeit machen: Zahlreiche Monumente und andere Denkmäler sind in Arbeit und drohen, die Bemühungen früherer Herrscherkinder, Unsterblichkeit zu erlangen, zu verdrängen und zu überschatten.

RANGNIEDERE JADWIGA

Die Abkömmlinge früherer Töchter Baba Jagas besitzen einen geringeren gesellschaftlichen Status als die Jadwiga Elvanna. Andererseits sind ihre Stammbäume oft weitaus beeindruckender, da sie viele wichtige Traditionen aufrechterhalten. Zu diesen gehören die Position der Herrin der Gärten und der Besitz des Schiefen Hauses (vgl. Abschnitt Sehenswürdigkeiten). Die Jadwiga Elvanna herrschen noch nicht einmal 100 Jahre in Weißthron – andere Jadwigafamilien dagegen existieren bereits über 1.000 Jahre. Auch diese lange Geschichte stützt Irrisens Fortbestand, während die Herrscherkasten kommen und gehen. Niedere Jadwiga sind meistens nicht so extravagant und launenhaft wie die Jadwiga Elvanna und behandeln die Monster und Händler der Stadt in der Regel mit Respekt. Dennoch betrachten sie sich als von den Sklaven grundverschieden und behandeln sie noch grausamer als die Jadwiga der Oberschicht.



MONSTRÖSE VERBÜNDETE

Die Eistrolche, Winterwölfe, Schneegoblins, Oger und Frostriesen, die

Weißthron ihr Zuhause nennen, existieren in gewisser Weise außerhalb des menschlichen Kastensystems. Traditionell werden sie zugleich als Baba Jagas Verbündete und als ihre Untertanen betrachtet und halten einen gewissen Abstand zur menschlichen Gesellschaft. Die meisten Jadwiga begegnen ihnen mit Respekt – auch weil man glaubt, die Monster hätten ein aufbrausendes Temperament und könnten leicht in Wut verfallen (die entsprechenden Kreaturen kultivieren derartige Gerüchte aus eigenem Interesse). Da die Jadwiga glauben, dass die Monster nicht immer für ihre Ausbrüche verantwortlich gemacht werden könnten, gehen Menschen quasi auch in Gegenwart rangniederer Monster auf Zehenspitzen.

HÄNDLER UND LANDESFREMDE

Im Vergleich zu dem Respekt, mit dem die Elite anderen begegnet, werden Fremde in Weißthron, egal ob Händler, Gelehrte oder Abenteurer, schlechter behandelt als die ansässigen Monster. In der Regel heißt dies, dass Händler mit den Monstern so wenig wie möglich zu tun haben wollen. Im Händlerviertel ist dies noch recht einfach, im Rest der Stadt aber nahezu unmöglich.

Abenteurer kommen möglicherweise nach Weißthron, weil sie die Aussicht auf raschen, wenn auch gefährvollen Profit im Dienst der diversen Jadwiga lockt. Vielleicht lockt sie auch die Wildnis rund um die Stadt. Sie tun aber wohl daran, nicht zu vergessen, dass viele der Monster jenseits der Stadtmauern zu den Verbündeten oder Verwandten der stadtbewohnenden Monster gehören. Unterschiedsloses Monstermetzeln könnte daher als Mord geahndet werden.

Besucher, die mit Monstern in Kontakt treten – insbesondere den stolzen Winterwölfen – sollten stets darauf achten, respektvoll aufzutreten. Die unterschiedlichen Gebräuche der verschiedenen Völker erschweren dies aber: Sollte man

gegenüber einem Eistroll nicht mit eiserner Entschlossenheit auftreten, wird dies als beleidigende Schwäche ausgelegt, während Oger es lieben, wenn ihre Gesprächspartner etwas unterwürfig auftreten.

SKLAVEN

In den letzten 1.400 Jahren wurde den Nachfahren der früheren Bewohner des Landes die einzigartige Kultur der Lindwurmkönige ausgetrieben und die Kultur der Jadwiga eingepflegt. Von den Sklaven wird erwartet, den Sitten und kulturellen Normen ihrer Herren zu folgen. Die meisten Behausungen der Sklavenbevölkerung verfügen über wenigstens rudimentäres Lebkuchenwerk, ein formelles Eingangstor und andere Eigenarten der Jadwigakultur. Die Jadwiga erwarten, dass sich Sklaven so unauffällig wie möglich verhalten, daher kleiden diese sich zumeist wie ihre Herren und sprechen auch so, wenn auch mit der ihrer Gesellschaftsstellung angemessenen Bescheidenheit. In Irrisen ist die Sklaverei eine unauffällige, individuelle Angelegenheit – es gibt weder Sklavengruben noch Auktionsstände, dafür werden einzelne Menschen häufig verkauft oder verliehen.

HANDEL

Weißthron leidet unter einem Zustand, den jeder in Irrisen kennt, der ansonsten außerhalb der Landesgrenzen aber weitestgehend unbekannt ist: In diesem Land der ewigen Kälte gibt es keine Wachstumsperiode. In anderen subarktischen Regionen gibt es wenigstens nach langen Wintern kurze, intensive Sommer, doch Baba Jagas mächtige Magie vereitelt dies im Falle Irrisens; die Sonne ist einfach nicht stark genug, den ewigen Winter zu durchbrechen. Dies heißt auch, dass alle Bäume und Pflanzen, die es heute in Irrisen gibt, bereits vor 1.400 Jahren existiert haben, als die Verzauberung über das Land gelegt wurde. Nur Nadelwälder gedeihen weiterhin, während die Laubbäume sich im dauerhaften Winterschlaf befinden und alle schwächeren Pflanzen längst abgestorben sind. Entsprechend ist das Ökosystem stark geschwächt, um nicht zu sagen fast abgestorben, und darum stellt die Lebensmittelversorgung Weißthrons eine große Herausforderung dar. Die monströsen Stadtbewohner sind es gewohnt, sich unter solchen Bedingungen selbst zu versorgen, doch für die Menschen ist ein umfangreiches Versorgungsnetz erforderlich, um sie zu verpflegen.

Hauptnahrungsmittel in Weißthron ist Fisch. Im Gletschersee gibt es reichlich Fische und mehrere Fischerdörfer überziehen das Ufer. Der durchschnittliche Stadtbewohner isst zwei Mal täglich Fisch. Zugvögel und umherziehende Säugetiere sind weitere Fleischquellen, dabei handelt es sich hauptsächlich um Mammutherden, welche im Einklang mit diversen Verträgen die Grenze des Reichs der Mammutherren überqueren. Aus dem Süden werden Getreide wie Weizen und Mais in großer Menge importiert; wenn Mehl rar wird, verwenden die Einheimischen auch Knochenmehl zum Strecken des Brotteiges.

Die meisten Bürgerlichen haben kaum ausreichenden Zugang zu Obst und Gemüse, um ihre Gesundheit zu erhalten. Alles wird teuer auf dem Markt oder von den verborgenen Gärten erworben.

Die Jadwiga und insbesondere die Jadwiga Elvanna besitzen die nötigen Geldmittel, um ihre Nahrung zu importieren. Sie speisen oft exotische Köstlichkeiten aus anderen Ländern und das frische Obst und Gemüse, das in den verborgenen Gärten angebaut wird. Den heimischen Fisch meiden sie als Zeichen ihres Status und importieren lieber Fleisch. Die reichsten und mächtigsten der Jadwiga können es sich leisten, Essen aus den fernsten Winkeln Golarions einzuführen oder magisch zu erschaffen.

Weißthron verfügt über viele Handwerker. Man importiert Nahrung und exportiert im Gegenzug Fertigwaren. In ganz Avistan schätzt man die hier gefertigten, zerbrechlich wirkenden, aber sehr standfesten Holzmöbel. Dazu kommt hochwertiger Schmuck. Es gibt auch einen kleinen, lukrativen Markt für Möbel, Werkzeuge und Gerätschaften, welche aus Menschenknochen gefertigt werden. Wenn eine Gruppe auf einen furchterweckenden Kerzenhalter stößt, welcher aus einem menschlichen Beckenknochen gefertigt wurde, stammt dieser mit hoher Wahrscheinlichkeit aus Weißthron. Mehrere Kunsthandwerker spezialisieren sich auf die Herstellung von Keramikgerätschaften, -tellern und -schüsseln aus zermahlenden Menschenknochen. Diese Gegenstände werden ob ihrer Besonderheit geschätzt.



STADTTTEILE

Weißthron besteht aus sieben Stadtteilen. Manche davon sind sicherer als andere. Besuchern wird im Allgemeinen geraten, im Händlerviertel zu bleiben. Es gibt aber kein Verbot, dieses zu verlassen, wenn man denn seinen Selbsterhaltungsinstinkt unbedingt ignorieren will.

Eisenheim: Das furchterregende Gebäude der Eisengarnison ragt über Weißthrons Stadtmauer im Südosten auf und erfüllt das ganze Viertel mit einer grimmigen Atmosphäre der Pflicht. Die Bewohner dieses Stadtteils sind meistens ernst und zweckmäßig veranlagt und die Häuser weisen weniger Dekorationen als im Rest der Stadt auf. Die hier lebenden Jadwiga sind rangniedriger als jene in Frosthall, aber dennoch das Rückgrat der Menschen in Irrisens Militär. Zudem betrachten sie sich als die Stütze ihrer Kultur.

Frosthall: Der nordwestlichste Stadtteil gehört zu den wohlhabendsten. Hier befinden sich die Heime vieler Jadwiga sowie jener Angehöriger der Jadwiga Elvanna, die nicht im königlichen Palast leben. Die Geschäfte hier verkaufen eine Vielzahl von Luxusgütern. Das Herz des Viertels ist das elitäre Frosthalltheater, in dem die großen Theaterstücke Golarions zur Erbauung des Adels von Weißthron auf Eis aufgeführt werden.

Geheul: Das Geheulviertel erstreckt sich sowohl innerhalb wie außerhalb der Stadtmauern. Eine Lücke in der Mauer gestattet den Winterwölfen etwas Einmaliges, zu dem kein anderer Besucher Weißthrons Zugang hat: Unbeschränkte Möglichkeiten, die Stadt zu betreten oder zu verlassen, ohne sich mit Wachen und Zöllnern befassen zu müssen. Die Winterwölfe nutzen dies aber nicht allzu sehr aus und die Menge an Schmuggelware, welche so in die Stadt kommt, ist überschaubar und daher ein kleiner Preis, um diese wertvollen Verbündeten bei Laune zu halten.

Als Baba Jaga die Errichtung dieses Viertels befahl, erschuf sie zudem eine machtvolle Verzauberung: Im Geheul kann jeder Wolf Menschengestalt annehmen, um besser mit den Menschen der Stadt in Kontakt treten zu können. Winterwölfe in Menschengestalt können an silbernem oder weißem Haar sowie ihren zuweilen ungewöhnlich langen Eckzähnen erkannt werden, wirken ansonsten aber vollkommen menschlich.

Händlerviertel: Um den Marktplatz herum liegt das Händlerviertel. Ursprünglich sollte es Händlern als sicherer Wohnort während Handelsmissionen dienen. Im Gegensatz zum Rest der Stadt wird hier von Monstern erwartet, dass sie sich benehmen und kein Aufheben machen, um nicht den Handel zu stören, der Weißthron am Leben erhält. Die meisten Besucher der Stadt können hier angetroffen werden. In diesem Viertel gibt es zudem mehrere Schenken und Lokale, welche auch auswärtige Küche anbieten.

Schollen: Die Stadt westlich des Wasserpalastes ist von zahlreichen Bächen und Strömen durchzogen. Diese entspringen heißen Quellen und dampfen noch, wenn sie auf die Klippen zujagen. In diesem Stadtteil leben viele Angehörige der Jadwiga Elvanna, sowie andere Angehörige der Regierung aufgrund der Nähe zum königlichen Palast. Hinzu kommt ein Teil der örtlichen Schwerindustrie und Schmelzen, welche die schnellen Ströme nutzen, um ihre großen Wasserräder und Kolben anzutreiben.

ZEHN MÖGLICHKEITEN, EINEN ZORNIGEN EISTROLL ZU BESÄNFTIGEN

Frage zehn Bewohner Weißthrons, wie man mit einem Eistroll umgehen soll, und du wirst zehn unterschiedliche Antworten erhalten, von denen manche hilfreicher als andere sein könnten:

1. Halte Augenkontakt – Trolle halten Demut für eine versteckte Beleidigung.
2. Fletsche die Zähne und schneide wilde Grimassen, um eine Kameradschaft aufzubauen – dies funktioniert am besten bei Halb-Orks.
3. Biete dem Zorn des Trolls ein alternatives Ziel – z.B. einen nahen Gnom.
4. Krieche.
5. Mach dem Troll ein schönes Geschenk, z.B. Nahrung oder ein gesundes Weibchen.
6. Verwende den rituellen Ausspruch: „Ich suche in deinem Revier weder nach Nahrung noch nach Paarung.“
7. Verhalte dich unbekümmert und geh an ihm vorbei.
8. Blicke stets zu Boden – Trolle hassen es, wenn Menschen ihren Platz nicht kennen.
9. Verspeise ein Blatt, um dich als freundlicher, harmloser Pflanzenfresser zu präsentieren (unbestätigtes Gerücht).
10. Nutze die Dienste eines vertrauenswürdigen, respektierten Vermittlers, der für eine nachvollziehbare Summe die kulturelle Kluft überbrückt.

– Gesammelt von Sigarx, Betreiber der Trollviertel-Exkursionen

Trollviertel: Trolle stellen einen deutlichen Anteil der Stadtbevölkerung. Der ihnen verfügbare Wohnraum steht in einem umgekehrten Verhältnis zu ihrer Anzahl – obwohl gerade 1 von 20 Stadtbewohnern ein Troll ist, umfasst ihr Viertel gut ein Zehntel der Stadt entlang der Südmauer. Die Eistrolle folgen sehr strengen Gebräuchen und Sitten, um zu vermeiden, dass die von Natur aus revierorientierten Männchen einander abschlachten. Die Leitung des Viertels liegt in den Händen der Trollweibchen, die den Männchen die körperlich forderndsten Aufgaben übertragen, so dass diese ihre Aggressionen abbauen können. Zudem findet in der Arena ein ständiges Turnier statt, damit die Männchen ihren Zorn nicht in den Straßen in Handeln austragen – nachts fliegen in der Fangzahnarena die Fetzen und die Rangliste wird stetig neu bestimmt. Die Rangliste bestimmt, wer gut wohnt und zu anderen seltenen Ressourcen Zugang erhält, außerdem bevorzugen Weibchen hochrangige Männchen als Partner.

Zweihügel: Weißthron liegt größtenteils auf einer flachen, sanft den Klippen zugeneigten Ebene. Die höchsten Punkte sind der Observatoriumshügel und der Weskayahügel, die Zentren des Zweihügelviertels. Um diese Hügel herum liegen ruhige Straßen. Dort befinden sich die Werkstätten und Geschäfte von Meisterholzschnitzern und –bearbeitern, sowie die Studierzimmer und Unterkünfte zu Besuch weilender Gelehrter.

EISZAUBERER

Die Jadwiga bringen jede Generation eine Handvoll von Eiszauberern hervor – mächtige Hexenmeister, welche sich instinktiv mit Eis, Wasser und Kälte auskennen. Eiszauberer beschäftigen sich in der Regel nur mit Herbeirufungs- und Verwandlungszaubern, die mit ihrem besonderen Können in Verbindung stehen, besitzen aufgrund ihrer Spezialisierung dafür aber eine fast schon unheimliche Gabe dafür, Eis nach ihren Launen zu formen und zu manipulieren. Die großen Eispaläste, -skulpturen und Gewächshäuser, die in ganz Winterthron zu finden sind, sind allesamt Werke kompetenter Eiszauberer und darauf spezialisierter Architekten. Zwischen größeren Bauprojekten ziehen sich viele Eiszauberer in die Einsamkeit der irrischen Wildnis zurück. Wenn sie Wochen später zurückkehren, sprechen sie nur sehr zurückhaltend und unwillig über ihre Erlebnisse. Andere Eiszauberer sind am Frosthalltheater festangestellt, wo sie das Eis formen, wenn bei den berühmten, technischen Eisballetts der Edlen Ilya ein neues Bühnenbild benötigt wird oder Kampfszenen anstehen.

IRRISER EISZAUBERER

Du wurdest mit der Macht geboren, über Eis und Schnee zu herrschen und ihnen zu befehlen, wie andere ihre Sklaven kommandieren.

Voraussetzungen: Hexenmeister, kann nur mit der 1. Stufe gewählt werden.

Vorteil: Alle deine Zauber der Kategorie Kälte werden mit einem Bonus von +1 auf deine effektive Zauberstufe gewirkt. Alle Zauberer anderer Energiearten wirkst du mit einem Malus von -1 auf deine effektive Zauberstufe. Du kannst drei Mal am Tag die Energieart eines Schadenszaubers ändern, so dass er Kälteschaden verursacht; dein Bonus von +1 auf die Zauberstufe für Kältezauber kommt dann bei diesem veränderten Effekt zur Anwendung.

SEHENSWÜRDIGKEITEN

Weißthron ist eine Stadt voller interessanter und beunruhigender Orte, von denen die meisten außerhalb der Sicherheit des Händler Viertels liegen. Ein abenteuerlustiger Besucher mag sich anstelle des Marktes andere Teile der Stadt zu Gemüte führen:

Eisengarnison: Zu den beeindruckendsten Sehenswürdigkeiten Weißthrons gehört die Eisengarnison. Diese ist gegen die südliche Stadtmauer gebaut und überragt sie um mehrere Geschosse. Die Eisengarnison ist das Quartier der Eisgarde. In Friedenszeiten dient diese als Stadtwache der Hauptstadt, wobei kleinere Einheiten in anderen wichtigen Ortschaften stationiert sind. Die Eisgarde ist Baba Jaga fanatisch ergeben und verbringt viel Zeit damit, die Geschehnisse in Irrisen aufzuzeichnen, damit Baba Jaga in vollem Umfang informiert ist, wenn sie wiederkehrt. Manche der dekadenteren Jadwiga bemühen sich, die Gardisten fernzuhalten, um nicht näher durchleuchtet zu werden, doch da niemand weiß, was Baba Jaga mit ihren Kindern macht, wenn sie diese mitnimmt, weiß auch niemand, was ihren Zorn erwecken oder ihre Zustimmung finden könnte. **Ritter Orjo** (RB Menschlicher

Adeliger 2/Kämpfer 7) ist Hauptmann der Eisgarde, seit er volljährig ist, und befiehlt sie mit unbeirrbarem Willen. Er ist absolut in der Kultur der Garde indoktriniert, so dass er zwar Königin Elvanna die nötige Ergebenheit zeigt, zugleich aber weiterhin in Vorbereitung auf Baba Jagas nächste Rückkehr die Aufzeichnungen der Garde fortführt.

Eisenzahn: Von den vielen Projekten und Monumenten, mit denen die Jadwiga Elvanna in die Geschichte eingehen und Unsterblichkeit erringen will, ist der Eisenzahn das gewaltigste. Diese gewaltige, im Bau befindliche Struktur wirft während der kurzen Wintertage ihren Schatten über die halbe Stadt. Der Eisenzahn ist das persönliche Projekt von Elvannas jüngster Tochter, der **Edlen Tetra** (NB Menschliche Adelige 5), einer technisch begabten, ästhetischen aber exzentrischen Architektin. Ihre hochtrabenden Pläne zielen auf ein 150 m hohes, gänzlich aus Eisen gefertigtes Gebäude mit über 1.000 Räumen ab. Dabei ist nicht klar, wozu diese Räume dienen sollen oder wie man sie ohne einen gewaltigen Zuzug an Bewohnern in die Stadt als Wohnraum nutzen soll. Diese 1.000 Räume liegen alle oberirdisch, doch gerüchteweise erstreckt sich der Eisenzahn ebenso weit in die Tiefe wie in die Höhe.

Eisruh-Friedhof: Der einzige Friedhof in einer Stadt, deren Tote hauptsächlich für die Knochenmühle bestimmt sind, ist zugleich Kunstwerk und Begräbnisstätte. Große, kunstvolle Eisskulpturen dienen als Grabsteine und zuweilen sogar als Mausoleen. Baba Jaga und ihre Töchter haben den Klerikern Pharasmas nie Zutritt zum Friedhof gewährt, so dass die meisten der Ansicht sind, dass dort Finsteres vorgehen müsse. Der Friedhof wird von einem alternden Jadwiga-Eiszauberer namens **Urien Petresky** (NB Menschlicher Hexenmeister 8) geleitet. Er erschafft die meisten Eisskulpturen selbst und gestattet anderen Eiszauberern nur bei besonders großen oder komplizierten Stücken, unterstützend tätig zu werden.

Fischerdörfer: Der durchschnittliche Bewohner Weißthrons ernährt sich hauptsächlich von Fisch. Die hohen Klippen, auf denen die Stadt errichtet wurde, sind aber kein brauchbarer Platz zum Fischfang, so dass die Fischer in kilometerweit entfernten Hüttendörfern im Süden hausen. Diese sogenannten Fischerdörfer stinken nach Fisch und Verzweiflung. **Marcian Enarxion** (RB Menschlicher Schurke 6), ein Exil-Taldaner, dominiert das politische Leben der Fischerdörfer. Er erpresst Schutzgelder mit Hilfe seiner „Fischergarde“, hält sich aber bedeckt und besticht Eisengardisten, wenn diese vorbeikommen; ansonsten herrscht er wie ein Despot über seine „Schäffchen“.

Frosthalltheater: Im berühmtesten kulturellen Gebäude Irrisens werden alle bedeutenden Stücke Avistans und der restlichen Welt aufgeführt – und das auf Eis. Die **Edle Ilya** (N Menschliche Bardin 6/Expertin 1) leitet das Theater mit engstirniger Wucht und kümmert sich um alle Arrangements selbst. Nur eine Jadwiga Elvanna wie Ilya könnte es sich erlauben, Opern, Komödien, Bänkellieder und sogar „die Andoranische Ketzerei“ zu Eisballett umzugestalten – allerdings ist das Ergebnis auch von überraschend hoher Qualität. Viele Besucher der Stadt, die nicht zum Handeln kommen, wollen das Theater besuchen. Die Edle Ilya kann für ihre Aufführungen auf genug talentierte Männer und Frauen zurückgreifen, doch manchmal verlangt das Drehbuch nach einer ungewöhnlichen Besetzung, z.B. einem Zwerg oder einem Mwangi. Dann unternimmt Ilya große Anstrengungen, einen passenden Darsteller aufzutreiben und stellt eine hohe Bezahlung oder

andere Vergünstigungen in Aussicht. Ihr Wille, die Besten anzuwerben, kann sie aber auch zu Handlungen bringen, welche sie normalerweise nicht einmal erwägen würde.

Hammerbrunnen: Im Herzen des konservativen Eisenheims liegt der Hammerbrunnen. Früher haben sich hier die Schmiede nach einem harten Arbeitstag ausgeruht, doch heute nutzen sie andere Orte und so treffen sich auf dem Platz junge Jadwiga. Diese bezeichnen sich selbst als Stiljagi; es sind Jugendliche, die die Kultur Irrisens ablehnen und die „modernerer“ Kulturen des südlichen Avistans bevorzugen. Die Stiljagi lauschen begeistert allen Neuigkeiten über die Außenwelt, allerdings ist eine Kontaktaufnahme nicht ungefährlich, da die Eisgarde sie überwacht und gar nicht begeistert ist, wenn Fremde sie „auf neue Ideen bringen“.

Knochenmühle: Geschichten über Baba Jaga enden oft damit, dass die Knochen irgendwelcher Unglückssseligen zu Mehl zerrieben werden, aus dem sie ihr Brot backt. In Weißthron ist ein solch grauenvolles Ende nicht nur Bestrafung, sondern ein natürlicher Teil des Lebensendes: Während die Jadwiga eine letzte Ruhestätte auf dem Eisruh-Friedhof erwartet, tragen Sklaven und Fremde, die sich kein Begräbnis sichern konnten, ihren Teil dazu bei, die angespannte Lebensweise in der Stadt zu erhalten. In der Knochenmühle finden noch andere Arbeiten statt – in dem äußerst sauberen Gebäude werden manche Leichen zu Kerzentalg verarbeitet, während andere für nekromantische Studien konserviert und die restlichen Knochen zu Mehl gemahlen werden. Der **Edle Igorin** (RN Menschlicher Experte 4/Magier 2), einer von Elvannas vielen fähigen Enkeln, leitet die Knochenmühle mit einem Augenmerk auf höchster Effizienz. Oft können neue Kerzen und Mehlsäckchen am „nächsten Tag“ erworben werden. Manche der makaberer oder abergläubischeren Stadtbewohner erwerben kleine Mehlsäckchen als Erinnerung an Freunde oder geliebte Menschen, welche zu diesem Zweck separat verarbeitet wurden.

Knochenstraße: Die Knochenstraße erstreckt sich vom Haupttor bis hin zum königlichen Palast und dient als grässliche Erinnerung an den Sieg im Winterkrieg. Die ganze Straße ist mit Totenschädeln gepflastert, die fast alle von toten Barbaren stammen, welche während des Krieges getötet wurden. Die Straße wurde aber auch schon verbreitert und ausgebessert, wobei die Schädel von Verbrechern und im Notfall auch Köpfe Unbedeutender, die sich in der Knochenmühle angesammelt hatten, Verwendung fanden.

Königlicher Palast: Das optisch beeindruckendste Gebäude in Weißthron ist der königliche Palast. Dieser steht auf einer 60 m hohen Eissäule, die aus dem Gletschersee emporragt. Er ist ein Wunder aus Facetten und glatten Flächen, dessen Türme und Erker sich in scheinbar kristallinen Formationen erheben. Der Palast hat eine Höhe von bis zu zehn Stockwerken und seine Gewölbe reichen ebenso weit in die Eissäule hinab. Manche spekulieren, dass Kammern bis zum Niveau des Sees ins Eis getrieben worden sind, und verweisen darauf, dass der See in der Nähe des Fußes der Säule nicht gefriert – folglich muss etwas große Hitze erzeugen, die eine Eisbildung verhindert.

Der ganze Palast besteht aus magischem Eis, welches erst bei den Temperaturen, die im Inneren eines Ofens herrschen, schmilzt. Viele Wände und Böden wurden aus Gründen der Bequemlichkeit mit Holz bedeckt und schwere Teppiche und Vorhänge fangen die Wärme ein. Ein Gutteil des Palastes

STILJAGI

Diese jungen Jadwigamänner und -frauen haben ein größeres Interesse an der Welt außerhalb Weißthrons und Irrisens als an ihrer eigenen Gesellschaft. Sie verzichten auf die beschauliche Kleidung ihrer Verwandten und Nachbarn und bevorzugen handgefertigte, auffällige und extravagante Stile, die in Oppara gerade aus der Mode gekommen sind oder völlig selbsterdacht sind. Händlern und Fremden wird nahegelegt, sich nicht unter diese seltsamen Jugendlichen zu mischen, daher sind die Vorstellungen der meisten Stiljagi über die Außenwelt überholt oder einfach nur falsch. Sie spielen ihre Musik und tanzen ihre Tänze auf eine Weise, die man nirgendwo sonst hören oder sehen kann und ahnen die komplexen höfischen Tänze Taldors oder – noch skandalöser – die Schleiertänze Qadiras nach. Ihre Ideen und ihr Auftreten sind eigentlich eine Beleidigung für alles, wofür Irrisen steht, doch bisher hat die Eisgarde sie noch nicht aus dem Verkehr gezogen, da die Stiljagi immer noch dem lokalen Adel angehören und als im Grunde harmlos betrachtet werden. Sollte es allerdings zu weiteren Zusammenstößen zwischen Stiljagi und dienstfreien Gardisten kommen, könnte dies zu einer Neubewertung der Lage führen. Stiljagi neigen dazu, Gruppen zu bilden – gegenwärtig sind die populärsten Gruppen die „Paktherren“, die „Höllennitter“ und die „Rubinprinzen“. Im Grunde ist ihr Anführer ein charismatischer junger Jadwiga, „Prinz“ **Pawel Turosky** (CN Menschlicher Barde 2/Schurke 2). Er besitzt ein listiges Verständnis für Politik und konnte die Stiljagi bisher davon abhalten, es zu übertreiben und es sich mit allen anderen zu verschmerzen – und dies bereits länger als jeder gedacht hätte.

wird allerdings nicht genutzt, dort fehlen solche Einrichtungen gänzlich und man kann stundenlang durch die Gänge wandern, ohne je etwas anderes als Eis zu Gesicht zu bekommen. Es ist nicht weise, sich in diesen abgelegenen Flügeln des Gebäudes zu lange aufzuhalten, da manche Kreaturen, die die Wärme des bewohnten Teils nicht mögen, durchaus ihre Freude daran haben könnten, warmblütige Wesen zu verspeisen. Der königliche Palast ist Zentrum von Königin Elvannas Macht. Wer ihr Interesse derart erlangt, dass er zu einem Besuch eingeladen wird, muss darauf achten, stets mit ausgesuchter Höflichkeit aufzutreten. Die politischen Unterströmungen können hier selbst die besten Höflinge mit sich reißen – der Palast könnte daher durchaus der gefährlichste Ort in der ganzen Stadt sein.

Observatorium Arkanis: Der Observatoriumshügel ist die Heimat des Observatoriums Arkanis, dessen machtvolle Magie es den Gelehrten gestattet, die Sterne und Planeten mit erstaunlicher Klarheit zu beobachten. Ein Gutteil des modernen Wissens auf Golarion über das Firmament stammt von hier und es gibt ein stetes Kommen und Gehen von Gelehrten. Der einzige Gelehrte, der hier ständig lebt, ist **Tretin Kurutska** (RB Menschlicher Magier 5/Experte 2), einer von Avistans größten Experten für Planeten. Seine Beobachtungen und gewirkten Erkenntniszauber haben ihn aber leicht der irdischen Realität entrückt; sein leicht surreales Auftreten mag der Grund dafür sein, warum sich die zu Besuch weilenden Gelehrten die Klinke in die Hand geben.

Porzellanstraße: Das berühmteste Handwerk Weißthrons ist das Anfertigen von Puppen. Die Holzschnitzer mögen mehr produzieren und verdienen, doch nirgends sonst auf der Welt werden die unheimlich zerbrechlichen Puppen angefertigt, für welche die Porzellanstraße bekannt ist. Ihre Herstellung ist ein offenes Geheimnis, welches aber von den vielen Puppenliebhabern außerhalb Irrisens nicht diskutiert wird: Im Herstellungsprozess wird gemahlene Knochenmehl verwendet. Ein dafür umso besser gehütetes Geheimnis ist die Nutzung von Kinderseelen zur Belebung mancher Puppen mit besonderen Aufgaben – manche spionieren, andere halten die Grenze im Auge und wieder andere dienen als Spielzeug für die reichsten und dekadentesten Angehörigen der Jadwiga Elvanna und einigen wenigen auserwählten Bewohnern Avistans.

Rattennest: Dieses wirre Labyrinth aus windschiefen Höhlen und unterirdischen Gängen ist die Heimat von Weißthrons Goblinbevölkerung. Niemand kommt ohne guten Grund hierher – zum einen sind die Decken viel zu niedrig, zum anderen sind die Bewohner manchmal viel zu mordlustig. Der berüchtigtste Grund für einen Besuch ist das Tunnelrennen, ein alljährliches Ereignis, bei dem der **Edle Gregorin** (NB Menschlicher Adelliger 4) jedem hohe Preisgelder auszahlt, der von einem Ende des Rattennests zum anderen gelangen kann, ohne zwischendurch ans Tageslicht zurückzukehren.

Schiefes Haus: Auf dem Weskayahügel liegt das größte Holzgebäude von Weißthron, das Schiefe Haus. Es gehört **Tatjana Rekjanowa** (CB Menschliche Hexenmeisterin 2/Expertin 7), der letzten einer langen Linie von Holzschnitzern. Das Haus ist ein gewaltiges Ausstellungsstück, in dem sich Lebkuchenwerk und Schnitzarbeiten aller Varianz und jedes Stils befinden. Tatjana oder eines ihrer Kinder bereist alle fünf Jahre die Welt auf der Suche nach neuen und interessanten Holzbearbeitungstechniken, welche sodann sofort irgendwo in einem der vielen Stockwerke des Hauses genutzt werden. Vor langer Zeit wurde das Gebäude so verzaubert, dass man problemlos jeden Teil betreten kann, doch nach all den Jahren ist die Magie fehlerhaft und unzuverlässig geworden, so dass sich Besucher manchmal verlaufen oder ganz verschwinden. Natürlich halten sich Gerüchte, dass derartige nicht zufällig, sondern mit Absicht geschieht. Aufgrund der leicht bössartigen Natur des Hauses und der Konzentration auf Lebkuchenwerk glauben viele Gelehrte, dass dieses Gebäude das Ur-Motiv für das Lebkuchenhaus sei, in dem viele Märchenhexen leben.

Verborgene Gärten: Der ewige Winter Irrisens bedeutet, dass unter freiem Himmel nichts wächst. Mittels Handel und Magie wird zwar unterschiedliche Nahrung importiert, allerdings bleiben Obst und Gemüse nur frisch, wenn sie durch Magie konserviert oder vor Ort angebaut werden. Für letzteres wurden die Verborgenen Gärten errichtet, ein großer Komplex von Gewächshäusern rund um den Frühlingpalast. Die Dächer dieser Gebäude bestehen aus durchscheinendem Eis, welches wie Glas die Wärme im Inneren festhält. Die warme Luft schmilzt langsam das Eis, wodurch die Pflanzen bewässert werden. Viele Bereiche der Gärten sind mehrstöckig angelegt mit sonnenhungrigen Pflanzen ganz oben, Schattengewächsen darunter und Pilzbeeten am Boden. Überschüssiges Wasser fließt in die jeweils tieferen Ebenen, so dass kaum von Hand bewässert werden muss. Die Dächer

werden mit Hilfe eines komplexen Röhrensystems erneuert, welches die Abwässer und das Schmelzwasser des Frühlingpalasts auf die Dächer der Verborgenen Gärten ableitet, wo es gefriert und das auf der Innenseite schmelzende Eis ersetzt. Die Herrin der Gärten, **Iljena Tetrowna** (N Menschliche Expertin 6), ist die vielleicht mächtigste Jadwiga in der Stadt, welche nicht zu den Kindern und Kindeskindern der aktuellen Königin gehört. Aufgrund ihres Einflusses darauf, was angebaut und wie es verteilt wird, besitzt sie ein Maß an Einfluss, welches normalerweise nur Angehörigen der Jadwiga Elvanna zusteht. Es untermauert ihre Position natürlich, dass nur sie selbst und ihre Kinder alle erforderlichen Einzelheiten zum Betrieb der Gewächshäuser kennen. Entsprechend stellt ihre Familie seit Jahrhunderten die Herrin der Gärten und daher betrachten die meisten Jadwiga Elvanna Iljena als zu wertvoll, um sich mit ihr anzulegen.

Wasserpalast: Die heißen Quellen, welche auch für die Eisschollen der Grund sind, stoßen in diesem riesigen Badehaus an die Oberfläche. In der Hauptkammer wirbeln Luftelementare auf den Strömungen in einem ständigen, wunderschönen Tanz, wo Dampf und geysirartige Fontänen herrschen. Die meisten Becken des Wasserpalastes, der zuweilen auch als der Frühlingpalast bezeichnet wird, erlauben zumindest teilweise den Blick in die Hauptkammer, da der Tanz der Luftelementare zu den größten Wundern Weißthrons gehört. Der Frühlingpalast steht nur den Jadwiga, den reichsten Händlern und jenen Gästen mit besten Kontakten offen. Es gibt in der Nähe aber ähnlich warme Badehäuser für die Unterschichten, welche durch Gänge für das Dienstpersonal miteinander verbunden sind. Die dekadentesten Jadwiga treffen sich mit ihren Dienern und Geschäftspartnern im Frühlingpalast, wo sie im heißen Wasser ruhen, während ihre Gesprächspartner in verkrampfter, vorgebeugter Haltung am Beckenrand stehen müssen. Mit dem kochenden Wasser der Hauptquellen werden viele nahe Gebäude erwärmt, darunter auch die Verborgenen Gärten und viele Paläste der Jadwiga.

BEGEGNUNGEN

In einer Stadt, in der Trolle, Wölfe und Goblins das volle Bürgerrecht genießen, ist Ärger meist nicht fern.

Über den Verborgenen Gärten: Ein gescheitertes Unternehmen erfordert, dass die SC rasch fliehen – und dies über die Dächer der Verborgenen Gärten. Das Eis ist rutschig und dünn und bietet gerade genug Widerstand, dass die SC und ihre Verfolger nicht hindurchstürzen, solange sie in der Nähe der schlecht zu erkennenden Dachbalkenkonstruktion bleiben. Während der Flucht aktiviert eine gerissene Wache das System zur Erneuerung der Eisdächer. Als Folge davon werden die Dächer durch das fließende Wasser rutschig und Dampf verhüllt die Sicht.

Flucht aus dem Schiefen Haus: Die SC sollen einen Kontaktmann im Schiefen Haus treffen, da man dort in den fast endlosen Ausstellungsräumen ausreichende Privatsphäre genießt. Die wahnsinnige Besitzerin, Tatjana Rekjanowa, findet die SC äußerst sympathisch und beschließt, sie nicht wieder gehen zu lassen. Wenn sie nicht für die nächsten zehn Jahre Tatjanas Gäste bleiben wollen, müssen die SC einen Weg aus den magisch verzerrten Gängen finden und sich zugleich mit anderen Gästen befassen, welche im Laufe ihrer Gefangenschaft allesamt den Verstand verloren haben.

Ivaneschkos geraubtes Eigentum: Ivaneschko Liegt-auf-dem-Ofen ist ein dümmlicher Sohn Elvannas, der es liebt, Unfug zu treiben und anderen Streiche zu spielen. Eigentlich hat ihn bisher nur seine Abstammung davor gerettet, als Strafe für seinen groben, störenden Unfug in die Knochenmühle geschickt zu werden. Nun stört er die Handlungen der SC, indem er sie überraschend aufsucht, ihnen ein rätselhaftes Päckchen übergibt und befiehlt, es ihm am nächsten Tag zurückzubringen. Die SC dürften sofort erkennen, dass der Inhalt des Pakets erstens recht wertvoll, zweitens gestohlen und drittens das Ziel einer gnadenlosen Suche ist...

Begräbnisrituale: Ein Freund oder Verbündeter der SC ist verstorben. Aus Glaubensgründen sollte er bestattet werden, nur ist dies nicht der typische Brauch in Weißthron, wo die meisten Leichen in der berühmigten Knochenmühle zu Mehl oder Talg verarbeitet werden. Die Gruppe muss daher die Leiche ihres Freundes aufspüren und bergen, ehe sie zu Nahrung und Gütern für die Unterschichten verarbeitet wird.

Falsche Wahrsagerin: Die Jadwiga Elvanna beherrschen zwar die armen Bürger Irrisens, wünschen sich manchmal aber stärkere Diener. Die SC werden in die ärmliche Hütte eines Helsehers gelockt und plötzlich in einen Kampf um ihren freien Willen und ihre Zukunft gegen eine sadistische, bössartige Verzauberin verwickelt, welche all ihre Beherrschungszauber vorbereitet hat.

Ersatzschädel: Die Straße der Schädel ist magisch vor Abnutzung geschützt, doch manchmal lässt dieser Schutz nach. Dies muss der schwerste der SC erfahren, als unter seinem Stiefel plötzlich einer der Pflasterschädel zerbricht. Der SC wird eingekerkert und erfährt schließlich von einem Leutnant der Eisgarde, dass die Strafe für die Zerstörung eines der Totenschädel in der Straße der Schädel darin besteht, binnen einer Stunde einen Ersatz zu beschaffen – egal ob den eigenen Schädel oder einen anderen.

Die Eisgewölbe: Den SC ist es gelungen, einen der Jadwiga Elvanna zu verärgern. In den Eisgewölben, einer Reihe natürlicher Höhlen in der Säule unter dem königlichen Palast, harren sie nun ihres Schicksals. Die Eisgewölbe werden von vielen bereits als Todesurteil betrachtet, da sie von riesenhaftem Ungeziefer, wilden Eistrollen und anderen Schrecken bewohnt sind. Sofern die SC eine Chance haben wollen, sich von dem Ärger zu befreien, in den sie hineingestolpert sind, müssen sie die Eisgewölbe mit Hilfe der Dinge überleben, die sie besiegt Gegnern abnehmen können.

Trollkämpfe: Das Trollviertel ist für seine ständigen Arenakämpfe bekannt, in denen Trollmännchen ihre Aggressionen und ihr Streben nach Dominanz ausleben können, ohne einander zu töten. Aufgrund eines Missverständnisses oder vielleicht auch dank unkluger Angeberei landet einer der SC auf der Teilnehmerliste des Turniers. Alternativ könnten die SC auch getäuscht werden, sich an einem „nichttödlichen“ Kampf gegen eine Bande Trolle zu beteiligen, wobei auf den Ausgang des Kampfes Wetten abgeschlossen werden.

SPIEGEL IN IRRISEN

Manche Märchen und Legenden Irrisens handeln davon, dass Spiegel ihre Besitzer verraten oder ihnen anderweitig schaden. Jadwiga und andere Menschen Irrisens vermeiden es, vor einem Spiegel irgendetwas zu tun, das Baba Jaga nicht sehen soll. Häufig werden Spiegel auch zur Wand hin gedreht; aus dieser Geste kann teilweise auf die Motiv des Handelnden geschlossen werden. Dieser Aberglaube basiert auf dem häufigen Gebrauch eines Zaubers durch die Herrscherfamilie, mit dem diese die Bevölkerung im Auge behält. Abschriften dieses Zaubers sind aber auch Ausländern bereits in die Hände gefallen:

IRRISER SPIEGELSICHT

Schule Erkenntnismagie (Ausspähung); **Grad** HXM/MAG 3
Zeitaufwand 10 Minuten

Komponenten V, G, F (ein Spiegel)

Reichweite siehe Text

Effekt magischer Sensor

Wirkungsdauer 1 Minute/Stufe

Rettungswurf Keiner; **Zauberresistenz** Nein

Dieser Zauber erlaubt dir, in einen nahen Spiegel zu blicken und dort die Reflexion eines anderen, von dir bestimmten Spiegels oder das Spiegelbild einer von dir bestimmten Person zu erblicken, egal vor welchem Spiegel sie steht. Dies funktioniert wie *Ausspähung*, ist aber auf Wesen beschränkt, die sich auf derselben Existenzebene befinden. Wenn du diesen Zauber wirkst, kannst einen der folgenden Effekte wählen:

Bekannter Spiegel: Dein Spiegel zeigt, was ein dir vertrauter Spiegel gerade zeigt.

Bekannte Person: Dein Spiegel zeigt eine dir gut bekannte Person, sofern sie sich in der Nähe eines Spiegels befindet.

Bekannter Ort: Dein Spiegel zeigt einen dir gut bekannten Ort, sofern dieser gegenwärtig von einem Spiegel reflektiert wird.

Du erhältst auf diese Weise nur optische Informationen. Es ist dir möglich, die Verbindung in beide Richtungen zu nutzen, so dass eine Person, die vor dem anderen Spiegel steht, sehen kann, was dein Spiegel gerade reflektiert.

Beispiel: Urion Petresky weiß, dass Königin Elvanna einen Spiegel in einem Gang ihres Thronsaals aufgehängt hat. Er kann durch seinen Handspiegel in diesen Flur blicken, selbst wenn die Königin nicht anwesend ist. Alternativ kann er versuchen, die Königin zu finden, indem er in seinen Spiegel blickt – sollte sie selbst sich in der Nähe eines Spiegels aufhalten, kann er sie sehen. Er kann aber auch den Zauber wirken und versuchen, in den Thronsaal zu blicken, sofern jemand einen Spiegel dorthin gebracht hat. Sollten diese Bedingungen nicht vorliegen, erblickt Urion nur sein eigenes Spiegelbild.

Dieser Zauber funktioniert nur in Verbindung mit angefertigten Spiegeln, nicht aber mit anderen spiegelnden Oberflächen wie ruhigen Wasseroberflächen oder polierten Metallschilden. Effekte, die *Ausspähung* blockieren, wirken auch gegen diesen Zauber.

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 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

The Book of Eldritch Might. Copyright 2001, Monte J. Cook. All rights reserved.

Pathfinder Chronicles: Cities of Golarion. Copyright 2014, Paizo Inc.; Authors: Joshua J. Frost, Tim Hitchcock, Jonathan Keith, Rob McCreary, Jason Nelson, and Jeff Quick. Deutsche Ausgabe: *Winterkönigin Web-Erweiterung - Weißthron* von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Inc., USA.