

PATHFINDER

KAMPAGNENWELT™



ALMANACH ZU KAER MAGA

James L. Sutter



Handwritten text in a stylized font along the left edge of the map, possibly a title or a list of locations.



entsprichtl 22.700 m



Kaer Maga

WICHTIGE ÖRTLICHKEITEN



ALMANACH ZU KAER MAGA

Ein Quellenband für die *Pathfinder Kampagnenwelt*

Dieser Pathfinder Almanach passt am besten zum *Pathfinder Grundregelwerk* und dem *Pathfinder Monsterhandbuch*. Er ist zwar für den Gebrauch in jeder Fantasywelt einsetzbar, wurde aber für die *Pathfinder Kampagnenwelt Golarion* konzipiert.



Inhalt

Einleitung	2
Die Stadt	6
Die Bewohner	30
Die Unterstadt	48
Zufallsbegegnungen	59
Prestigeklasse: Blutwanst	60
Neues Monster: Mnemoid	62

Impressum

Author • James L. Sutter
Cover Artist • Alberto Dal Lago
Interior Artists • Eric Belisle, Christopher Burdett und
Kyushik Shin
Cartography • Jared Blando
Creative Director • James Jacobs
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Editing and Development • Judy Bauer, Christopher Carey, Rob
McCreary, Erik Mona, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider und
James L. Sutter
Editorial Assistance • Jason Bulmahn und Adam Daigle
Editorial Intern • Patrick Renie
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
Financial Analyst • Christopher Self
Technical Director • Vic Wertz
Events Manager • Joshua J. Frost

Deutsche Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Produktion • Mario Truant
Originaltitel • City of Strangers
Übersetzung • Björn Arnold, Manfred Fischer und Ulrich-
Alexander Schmidt
Lektorat • Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks
Layout • Thomas Michalski, Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51014PDF
ISBN 978-3-86889-704-3



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 Chronicles: City of Strangers 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. © 2010, Paizo Publishing, LLC.

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



Einleitung

IN WELCHER WIR MEHR ÜBER DIE NATUR DER DINGE ERFAHREN

„Neu hier? Bei allem Respekt, Herr, aber das bist du nicht. Niemand ist das. Diese Mauern haben schon Wunder gesehen, die uns beide in Staub verwandeln würden, und genau das werden sie auch noch tun, wenn du wieder weg bist. Nein, mein Herr, die Stadt Kaer Maga mag ja für dich etwas Neues sein, aber du bist ganz sicher nichts Neues für Kaer Maga. Seit zehntausend Jahren schläft sie bereits an diesem Ort und doch ist es uns noch nicht gelungen, sie zu wecken. So mancher glaubt, dass wir ihre Träume seien, weil wir so seltsam sind. Aber das kaufe ich ihnen nicht ab. Ich sage, dass wir ihre Kinder sind, auch wenn uns das rein gar nichts nützt. Schau, die Stadt, sie ist wie ein riesiges Insekt, das seine eigenen Jungen auffrisst, ohne auch nur einen Gedanken daran zu verschwenden. Hier macht man sich nicht mal die Mühe, dich zu vergessen, wenn du gegangen bist. Du bist ein Nichts. Ich bin ein Nichts. Und diese Stadt wird unser Grab werden.“

Warum machst du jetzt so ein langes Gesicht, Kumpel? Das hier ist unser Zuhause. Und außerdem hast du ja jetzt mich. Und für einen Fünfer am Tag bin ich dein neuer bester Freund.“

—Gav Nahli, freischaffender Fremdenführer



Zuerst ist da ein Gerücht, ein Märchen. Im Ghetto einer Stadt ohne Mitleid lebt ein Kind, das selbst in seinem Heimatland einer unbeliebten, ethnischen Minderheit angehört. Dieses Kind hört die Geschichten über eine Stadt, in der es nicht für seine Abstammung verurteilt wird. Im Leuchten eines brennenden Palastes fleht ein gestürzter Adelliger seine Ratgeber an, ihm einen Platz zu nennen, wohin er verschwinden kann. Während sie sich tief im Wald im Schlamm vor den Hunden ihrer Häscher verbergen, erzählen sich Diebe flüsternd von einer Stadt ohne Gesetze, ohne Sanktionen und ohne Verfolgung.

So ist es immer.

Alleine oder zu Karawanen zusammengeschlossen erreichen sie den Fuß der großen Klippe und starren hinauf zu den Stadtmauern, die acht Stockwerke hinauf reichen und von Tausenden von Türen und Fenstern durchbrochen werden. Sie passieren das uneingeschränkte Gewirr der Bettler und Intriganten und gelangen so in eine Stadt der Gegensätze: ewiges Zwielicht herrscht innerhalb der Schutzwälle, im Zentrum wird der nie endende Lärm der Masse an Händlern und Passanten hörbar. Die Pilger, die politisch oder vom Gesetz Verfolgten, die Gelegenheitsucher, sie alle betreten die Stadt, werden gesehen und beinahe ebenso schnell wieder vergessen. Zusammen werden sie von der Menge umhüllt und verschwinden darin; sie verschmelzen mit der kunterbunt zusammengesetzten Bevölkerung und werden so einfach zu ein paar weiteren Gesichtern in einer Stadt, die bereits wieder aufgehört hat, von ihnen Kenntnis zu nehmen.

Eine Stadt der Ausgestoßenen. Eine Stadt der Fremden.
Willkommen in Kaer Maga.

DIE GESCHICHTE KAER MAGAS

Schon seit der Zeit, als die zivilisierten Völker Avistans zum ersten Mal dem Meer entstiegen (beziehungsweise aus der Tiefe des Alls auftauchten oder aus dem unterirdischen Schoß Golarions hervorkamen; die Herkunft hängt davon ab, wer die Geschichte erzählt), steht der Steinring Kaer Magas am Rande des großen Felsenkliffs, das als die Storzalhöhen bekannt ist. Nicht einmal die langlebigen Elfen Kyonins oder die vom Alter verschrumpelten Magier des Athenäums mit all ihrem uralten, verbotenen Wissen können sich an eine Zeit erinnern, in der diese riesige Struktur noch nicht existiert hat. Im Laufe der Jahrhunderte waren allerdings einige wenige Gelehrte imstande, aus diesem Flickwerk einen Überblick zur abwechslungsreichen Geschichte der Stadt zusammenzustückeln.

Es steht fest, dass die Stadt bereits existierte, als Xin, ein verstoßener azlantischer Zauberer mit gottgleicher Macht, das riesige Reich Thassilon gründete. Dieser teilte die Gebiete des heutigen Varisias, von Belkzens Boden und der Lande der Lindwurmkönige auf und übergab sie an seine treuen Gouverneure, die sagenumwobenen Runenherrscher. Es war einer von ihnen, nämlich der erste Runenfürst der Gier, der behauptete, das seltsame sechseckige Monument entdeckt zu haben, als er eine erste Bestandsaufnahme seines großen Königreichs Schalast machte.

Doch wie bei vielen anderen solcher „Entdeckungen“ war auch dieses Bauwerk nicht unbewohnt. Innerhalb seiner Mauern lebte ein Volk von Wesen, wie sie der Magierkönig noch nie gesehen hatte: ein Volk prophetisch begabter Kreaturen auf einer anderen Ebene, das sich auf dieselbe Weise von Gedanken nährte, wie Menschen es mit Brot tun. Diese alterslosen, unsterblichen Wesen waren zu einer Gemeinschaftsintelligenz zusammengeschlossen, die von Geheimnissen wusste, welche über alle Vorstellungskraft hinausgingen. Sie hatten keinen Namen für sich selbst und auch keinen Bedarf dafür, da sie alle auf ihre Weise nur Aspekte eines einzigen telepathischen Ganzen waren. Jedoch nahmen jene Wesen, die keine Augen besaßen, bereitwillig den Namen „Mnemoid“ an, welchen der Runenherrscher

ihnen gegeben hatte. Außerdem drückten sie ihren Wunsch aus, Informationen zu tauschen. Schnell war der Runenherrscher einverstanden, da er natürlich darauf brannte, soviel wie möglich von den Externaren zu lernen. Diese kannten offenbar den Unterschied zwischen Untertanen und Partnern nicht oder aber es kümmerte sie nicht. Im Gegenzug forderten seine neuen Verbündeten lediglich, dass ihnen intelligente Wesen zugeführt werden sollten, von denen sie sich ernähren konnten.

Dieser erste Handel formte die Zukunft Kaer Magas. Der Runenherrscher ließ alle Untertanen, die für ihn nicht mehr von Nutzen waren, an diesen seltsamen, halb zerstörten Ort bringen, dessen äußerer Ring an einer Stelle durch eine Katastrophe vor seiner Ankunft glatt durchbrochen worden war. Dissidenten, Kriminelle, fehlgeschlagene Experimente und Mächtiger-nusurpatoren wurden hierher verbannt, um in der Stadt ihr Leben so gut es ging zu fristen. Sie litten hier keinen Schmerz, dienten aber den unter ihnen wandelnden monströsen Gelehrten als Nahrung, die ihre Erinnerungen und Geheimnisse eines nach dem anderen tranken. Das Gefängnis trug so viele Namen, wie es Gefangene hatte (zum Beispiel der Asylstein, das Sechseck oder die Stadt auf dem Kliff). Letzten Endes konnte jedoch keiner dieser Namen den geheimnisvollen Begriff ersetzen, von dem die Mnemoiden sagten, dass die Stadt ihn sogar schon vor ihrer Ankunft getragen habe: Kaer Maga.

Über mehrere Generationen hinweg wurde Kaer Maga immer größer. Nach wie vor erhielt die Stadt einen steten Zufluss an politischen Gefangenen und anderen Individuen, die der Runenherrscher für zu wertvoll hielt, um sie zu töten. Daneben beherbergte sie aber inzwischen auch zahllose Bürger, die in die seltsame, erzwungene Isolation hineingeboren worden waren. Die Zahl dieser Einwohner überstieg die der Mnemoiden bald um ein Vielfaches. Auf der Suche nach einer einfachen Möglichkeit, genügend Wächter für seine Gefängnisstadt zu finden, kam der Runenfürst daher auf die Idee, Untote zu diesem Zweck einzusetzen. Er erschuf unsterbliche und mächtige Vampire, die leicht dazu in der Lage waren, die Menschenmassen in der Stadt zu kontrollieren; sie waren aber auch darauf angewiesen, ihre Menschenherde pfleglich zu behandeln, da ihr eigenes Überleben davon abhing. Diese Vampire hielt er mit Eiden stärker als Eisen, ebenso wie die Gefangenen, in der Stadt fest. Er setzte sie aber als Herren über diese ein. Sie wurden zu seinen Wächtern und regierten gemeinsam mit den Mnemoiden, seinen Historikern und Archivaren, die Stadt. Es stellte sie völlig zufrieden, wenn sich die unter ihrer Kontrolle stehende Stadtbevölkerung selbst organisierte, solange nur ihre Nahrungsversorgung gesichert war.

Dieses Arrangement hielt unzählige Jahre lang. Der Runenherrscher und seine Nachfahren erlangten Weisheit aus den Geheimnissen, die sie von ihren mysteriösen Ratgebern, aber auch aus den Schätzen sammelten, die sie aus den Höhlen unter der Stadt hervorholten, deren Ursprung und Ausmaß selbst den Mnemoiden ein Rätsel blieb. Mit ihrer prophetischen Macht sorgten die Netzkinder dafür, dass die Herren Schalasts ihren Feinden stets einen Schritt voraus waren.

Doch am Ende war es genau diese Macht, die zum Untergang des Runenherrschers führte: In einer so lebhaften Vision, wie sie den Mnemoiden noch niemals zuteil geworden war, sahen diese die Ankunft des *Sternensteins* und die Apokalypse aus brennenden Bäumen und dem rauchgeschwärtzten Himmel voraus, die daraus entstehen würde. Sie erkannten, dass die Welt der Menschen ein Zeitalter lang zerbrechen würde. Thassilons letzte Stunde hatte geschlagen. Ohne den aktuellen Runenherrscher, einen Erzmagier mit Namen Karzoug vorzuwarnen, zogen sie sich tief in die Tunnelgänge unterhalb der Stadt zurück, um auf diese Weise mehrere hundert Meter Felsgestein zwischen sich und der herannahenden Katastrophe zu bringen. Sie nahmen nur so viele Sklaven mit sich, wie sie zum Überleben brauchten;

DAS IST NICHT DAS ENDE

Das Buch, welches du gerade in den Händen hältst, enthält zweifellos die wohl genaueste Beschreibung Kaer Magas, die jemals verfasst werden wird. Es repräsentiert über mehrere Jahre hinweg reichende Tagträumereien. Ursprünglich als Hintergrund für ein Kapitel der Chroniken der Kundschafter gedacht, ist viel mehr daraus geworden: ein Leitfaden, der unzählige NSCs, Abenteuerideen, Banden und Gilden, alte und neue Monster und Kulturen enthält, die nie zuvor in Golarion gesehen wurden.

Außerdem ist es nur der Anfang!

Es gibt ein häufiges Missverständnis; nämlich dass ein Spieluniversum durch den sogenannten Kanon begrenzt werde, dass die Personen und Dinge, die in einem Quellenbuch beschrieben werden, quasi die Gesamtheit dessen darstellen, was an einem bestimmten Ort existiert. Daher sollte man unbedingt im Hinterkopf behalten, dass Kaer Maga, sei es nun ein fiktiver Ort oder nicht, nach wie vor eine Stadt ist; ein lebendes, atmendes Netz aus Intrigen und persönlichen Beziehungen, aus tausenden Individuen, die harmonisch miteinander leben oder im Streit miteinander liegen. Kein Leitfaden, hätte er nun 64 oder 640 Seiten, könnte auch nur ansatzweise darauf hoffen, jedes Geheimnis vor dem Leser auszubreiten oder jeden Hintergrund und jede Motivation der Stadtbewohner zu erklären. Genauso wenig wäre es möglich, in einem einzelnen Buch New York, London oder Tokio komplett zu beschreiben. Mit diesem Buch verfolgen wir also lediglich die Absicht, mit wenigen breiten Pinselstrichen ein Bild von Kaer Maga zu zeichnen. Den Rest überlassen wir dann dem Spielleiter, also dir. Wir hoffen, genügend Ideen eingearbeitet zu haben, die es dir ermöglichen, deine eigene Version des Asylsteins zu erschaffen. Jede gegebene Antwort (sei es die Natur der Süßholzraspler, der Prozess mit dem die Blutmagier ihre Magie durch ihr eigenes Blut verstärken, die geheime Geschichte der Stadt unter der Stadt) wirft hoffentlich zwei neue Fragen auf. Denn genau aus diesen Fragen entstehen Abenteuer; genau hier liegt die eigentliche Arbeit (und der eigentliche Spaß) für den Spielleiter.

Vielen Dank dafür, dass du Kaer Maga besuchst. Hier ist Platz für jedermann. Und ganz besonders für dich.

dazu die Vampire, zu denen sie eine enge Verbindung aufgebaut hatten. Letztere band zwar das magische Gesetz ihrer thasilonischen Herren an die Stadt, aber nicht unbedingt an deren Oberfläche. Schnell entdeckte der erzürnte Runenherrscher das Motiv hinter ihrem Betrug. Allerdings hatte er aber da gerade noch genug Zeit, seine eigenen, eiligen Vorbereitungen treffen zu können, bevor der Himmel auf Golarion stürzte.

Das Zeitalter der Finsternis war für Kaer Maga eine Zeit großen Aufruhrs. Just als vom Himmel Feuer regnete und das Getreide am Boden verwelkte, waren die Bürger der Stadt ohne Anführer und damit auf sich selbst angewiesen. Einige überwand die zerborstenen Schutzzauber des untergegangenen Schalast und verließen die Stadt, um ihr Glück in der Außenwelt zu versuchen. Andere stiegen in die Stadt darunter hinab, um dort Schutz zu finden, wurden aber von ihren früheren Wächtern und anderen Schrecken der Tiefe zurückgeschlagen. Schlussendlich überlebten die meisten, wie sie das auch zuvor schon getan hatten. Sie drängten sich um die Ressourcen, die ihre Herren und die unbekannteren Erbauer der Stadt

hinterlassen hatten, und zogen sich in den Schutz des Ringwalls zurück, um dort auf den Anbruch einer besseren Zeit zu warten.

In den folgenden Zeitaltern wurde Kaer Maga immer mehr durch diese Isolation und Selbstgenügsamkeit definiert, die es ihr erlaubten, zu überleben und sogar zu erblühen, während die Welt außerhalb langsam wieder aus der Asche auferstand und sich neu aufzubauen begann. Es spielte keine Rolle, welche Kriege außerhalb der Stadtmauern geführt oder welche theoretischen Grenzen durch die umgebende Region gezogen wurden. Die einstige Gefängnisstadt blieb sich selbst genug. Sie erbat keine Gefallen, litt dafür aber auch nicht unter Herrschern von außerhalb. Mit der Zeit wurde diese Haltung allgemein bekannt, sodass diejenigen, die einen Grund zu verschwinden hatten, langsam an der Türschwelle zur Stadt aufzutauchen begannen und dort um Zuflucht baten. Die Kunde von der Stadt verbreitete sich; Ausgestoßene und verfolgte Minderheiten aus ganz Avistan und sogar den Ländern darüber hinaus machten sich auf die Reise in die Gelobte Stadt, entschlossen, dort, wo niemand sie verurteilte oder sie an ihre Feinde auslieferte, einen Neuanfang zu wagen. So machte der Asylstein tausende von Jahren nach seiner Gründung seinem einst spöttisch gemeinten Spitznamen alle Ehre.

Heute ist Kaer Maga ein geschäftiges Handelszentrum. In dem Maße, wie die magischen Ressourcen früherer Jahrtausende ihren Dienst versagten, lernten die Einwohner viel über Landwirtschaft. Allerdings ist das Land um die Stadt herum wenig ertragreich, sodass der Handel für die meisten viel einfacher ist als der Versuch, den Boden zu bearbeiten. Ihren Vorfahren, darunter viele Kriminelle und politische Agitatoren mit extrem unterschiedlichen Weltanschauungen, gelang es, die Differenzen zu überwinden, um gemeinsam überleben zu können. Ebenso hält es der moderne Einwohner Kaer Magas; die eigene Meinung behält man für sich und nahezu jeder Ethnie, jeder Kultur und jeder Handlungsweise gesteht man einen Platz innerhalb der Stadtmauern zu. Daraus entstand auch das Sprichwort „Dein Geschäft ist deine Sache.“

Und tatsächlich hat diese Toleranz der Stadt nur Nutzen gebracht. Sie ist zu einem multikulturellen Mischmasch geworden, deren Ruf Händler und Einwanderer aus aller Herren Länder anzieht, die gerne in einer Stadt ohne Grenzen leben und arbeiten wollen. Genau wie ihre Vorfahren es ablehnten, jemals wieder gefangen zu werden, weisen die heutigen Einwohner der Stadt jede Autorität, außer der unmittelbaren, wie zum Beispiel innerhalb der Familie, einer Bande oder durch einen Vertrag entstehenden, strikt ab. Geld und Gunstbezeugungen sind angesichts der sich ständig ändernden Machtdynamik die einzig zuverlässigen Faktoren in Kaer Maga. Die meisten Stadtbewohner gehören zwar nach außen hin einer der verschiedenen Machtgruppen an, doch ist niemand besonders begierig danach, die Stadt unter einer Herrschaft vereint zu sehen. Seit 10.000 Jahren hat Kaer Maga sich keinem König mehr gebeugt. Es sieht auch nicht so aus, als ob die Stadt das zu ändern beabsichtige.

DIE STADT AUF EINEN BLICK

Kaer Maga besteht aus 11 Bezirken, die in Kapitel 1 des Buchs beschrieben werden. Der Großteil dieser Bezirke liegt innerhalb des riesigen, hohlen Steinrings, der die Stadtmauern bildet. Dieser ist wabenartig in verschiedene Etagen unterteilt und öffnet sich an einigen Stellen in höhlenartige Räume, die komplette Stadtviertel enthalten, in denen nie die Sonne scheint. Diese innenliegende Gebiete werden auch als Ringbezirke bezeichnet. Die drei Bezirke im offenen Stadtzentrum werden „Der Kern“ genannt und sind viel deutlicher abgegrenzt. Von den meisten Banden werden diese als neutrales Gebiet betrachtet, damit ihre Querelen nicht die



Händler in Aufruhr versetzen, die das Lebenselixier der Stadt sind.

Die Ringbezirke

Folgende Viertel liegen innerhalb des Steinwalls, der die Stadt umgibt:

Der Abgrund: Dieses auf der Kliffseite gelegene Viertel ist die Heimat entfloherer Sklaven und sklavenbefreiender Revolutionäre, welche die „Freimänner“ genannt werden. Ihrer ausschweifenden Verehrung der Demokratie kommt nur noch die Wildheit gleich, mit der sie eben diese verteidigen.

Ankar-Te: Hier lebt die abwechslungsreichste Ansammlung von Ausländern, die man in einer auf Einwanderung fußenden Stadt treffen kann. Ankar-Te ist ein Schmelztiegel der Kulturen und der einzige Bezirk in Kaer Maga, in dem Untote ohne Überwachung durch die Straßen wandern dürfen.

Bies: Die legendären Villen auf den Felsvorsprüngen dieser riesigen Kammer, die auch als die Balkone von Bies bekannt sind, reichen wie Felsenwohnungen an ihren Wänden empor. Sie werden streng aber fair von einer Familie genialer Golem-Konstrukteure regiert.

Der Hochschatz: Die reichsten und mächtigsten Bewohner Kaer Magas leben weniger in als über der Stadt. Ihr Heim haben sie in feudalen Türmen, die so groß und komfortabel gestaltet sind, dass manche ihrer Bewohner in ihrem ganzen Leben keinen einzigen Fuß auf den Boden setzen.

Die Kaskade: Die Kaskade ist das industrielle Herz Kaer Magas. Sie beherbergt Mühlen und Schmieden, die von den zahllosen Strömen und Aquädukten angetrieben werden, die durch den Bezirk verlaufen.

Oriat: Dies ist der bunteste aller Bezirke. Er ist berühmt für seine Theater- und Musikdarbietungen, ebenso wie für sein Nachtleben, das Bardkolleg und jugendlichen Überschwang. Aber dies gilt leider auch für den Sektenkrieg, der hier regelmäßig die Leben seiner Bewohner fördert.

Die Tarhiel-Promenade: Hier residiert der mächtige Zirkel der Arkanisten, was die Tarhiel-Promenade zu einem der besten Märkte in ganz Varisia macht, wenn es um magische Gegenstände geht.

Der Verschlag: Vor langer Zeit wurde dieser Bezirk von unbekannt Mächten geschleift. Inzwischen ist dieser zerstörte Teil des Rings zu einer sieben Stockwerke hohen, maroden Barackenstadt herangewachsen, in der die ärmsten Einwohner der Stadt ihr Leben fristen.

Die Kernviertel

Folgende Bezirke liegen im nach oben offenen Zentrum der Stadt.

Das Hospiz: Keine Stadt wäre ohne ein Besucherviertel komplett. Das von Kaer Maga gehört zu den Besten seiner Art. Das Hospiz bietet zugleich die besten, wie auch die schlimmsten Unterkünfte an, nach denen ein Besucher fragen könnte. Das gleiche gilt auch für jede Art liederlicher Unterhaltung, die er wünschen mag; sowie einige, von denen er wünschen wird, dass er sie wieder vergessen könnte.

Der Tiefmarkt: Als ständiger Veränderung unterworfenen Zelt- und Budenbasar ist der Tiefmarkt das Haupthandelsviertel Kaer Magas. Hier treffen auswärtige Handelskarawanen ein, um mit den Ortsansässigen, aber auch untereinander Geschäfte abzuschließen.

Widersinn: Widersinn ist eine Insel der Vernunft in einer Stadt voller Chaos, eine ruhige, häusliche Gegend, in der sich jedermann angemessen verhält, um nicht von seinem Nachbarn an die Polizei übergeben und einer „Wiederanpassung“ unterzogen zu werden.

Die Unterstadt

Unterhalb Kaer Magas (und eigentlich nicht wirklich zur Stadt gehörend) liegt ein riesiges Netzwerk aus natürlichen, wie auch künstlichen Kammern und Tunnelgängen. Dieses Netzwerk erstreckt sich so tief in das Kliff hinein, dass es niemals völlig ausgemessen wurde. Die Einheimischen bezeichnen das Tunnelsystem als „die Unterstadt“. Alle, außer den obersten Etagen, die sie als Lagerraum, Geheimversteck und gelegentlich auch als Schutzeinrichtung verwenden, werden gemieden. Die hiesigen Bewohner verlassen sich darauf, dass die als Dämmerwache bekannte Bruderschaft urbaner Waldläufer alle anderen Passagen versiegelt und sie vor den bizarren Abscheulichkeiten beschützt, die gelegentlich aus den Tiefen emporsteigen. In Wahrheit jedoch enthalten diese tiefer gelegenen Kammern, bei denen es sich um aufgegebene Werkstätten und Gefängniszellen, um untergegangene Städte und Taschendimensionen aus der Zeit der Weltentstehung handelt, einiges mehr, als sich die darüber lebenden Stadtbewohner träumen lassen würden. Dies lockt gelegentlich tapfere, wagemutige Abenteurer an, die sich einen Namen machen wollen. Dieses Gebiet wird in Kapitel 3: Die Unterstadt genauer beschrieben.

KAER MAGA

CN Kleinstadt

Gesellschaft -1; **Gesetz** -6; **Korruption** +5; **Verbrechen** +7;

Wirtschaft -1, **Wissen** +2

Eigenschaften Berüchtigt, Magiefreundlich, Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +35

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Anarchie

Einwohner 8,000 (5,500 Menschen, 500 Halb-Orks, 400 Halb-Elfen, 400 Halb-Orks, 400 Zwerge, 200 Gnome, 100 Elfen, 100 Orks, 75 Trolle, 50 Goblins, 50 Nagas, 50 Zentauren, 175 sonstige)

Wichtige Persönlichkeiten

Horus Ilaktya (NB Mensch, Kleriker der Urgathoa 9)

Hohepriesterin Schamalay Kasan (N Mensch, Klerikerin der Kindgöttin 7)

Fidel Ardok (RN Mensch, Magier 9)

Suthevan Geifs vom Zirkel der Arkanisten (N Halbelf, Magier 9)

Vater Zho von der Bruderschaft des Siegels (RN Mensch, Mönch 7)

Aldair Eámon von der Bruderschaft des Siegels (NB Mensch, Schurke 5/Assassine 2)

Dakar von der Handelsliga (NB Finsternaga)

Wächter Rogard Hammerschlag von der Dämmerwache (RG Zwerg, Waldläufer 11)

Halman Macher von den Freileuten (NG Mensch, Waldläufer 7)

Elias Kunder (N Mensch, Schurke 5/Experte 2)

Madame Rose (N Mensch, Experte 3/Adelige 2)

Fürst Victae Cobaru (RN Vampir, Magier 7)

Onkel Guden (unbekannt)

Erster Schatzmeister Tomkin Rassi (RB Mensch, Adelige 3/Experte 2)

Ministerin Abigail Van Heuse (RN Mensch, Adelige 5)

MARKETPLACE

Verfügbarkeit 7,600 GM; **Kaufkraft** 55,000 GM; **Zauberei** 8. Grad

Gegenstände, Schwache 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 1W6



Die Stadt

WORIN WIR VON DER TORHEIT DES UNBEGLEITETEN ERKUNDERS ERFAHREN

„Einige Leute verstehen den Ring niemals. Für sie ist er ein einziges großes Labyrinth. Sie gewöhnen sich nie an die Enge, die Mauern an allen Seiten und die Ebenen über anderen Ebenen. Diese Leute ziehen nach Gegenlauf; ich wünsche ihnen ‚Gute Reise!‘ Sie mögen zwar unsere Geschäfte, aber den Ring können sie nicht leiden. Mit so einer Einstellung funktioniert hier überhaupt nichts. Diese Mauern sind kein Rattennest; sie sind ein Palast! In Kaer Maga ist sogar das Draußen ein Drinnen. Wer würde einen solchen Luxus aufgeben? Ich würde die Glühwürmer von Bies jederzeit der Sonne vorziehen.“

„Aber die Kernviertel...“ „Ahhh, das ist der Ort, an dem Geld gemacht wird. Und wenn du in Kaer Maga nicht gewinnst, verlierst du. Und ich bin ein wirklich schlechter Verlierer. Also schnapp dir deinen Hut und halte deinen Geldbeutel fest! Wir gehen der Sonne entgegen.“

—Gav Nahli, Geschäftsmann der besonderen Art

Erstmalige Besucher Kaer Magas empfinden die Stadt häufig als desorientierend und beunruhigend. Myriaden von Kulturen und Völkern reiben in den Straßen die Ellbogen aneinander und nicht wenige von ihnen sind, gelinde gesagt, bizarr und potentiell furchteinflößend. Aber auch die Straßen selbst können für all jene Neuankommlinge, die so töricht oder selbstsicher sind, keinen einheimischen Führer anzuheuern, zu einem wahren Alptraum werden. Diese Individuen sind regelmäßig hoffnungslos überfordert, während sie versuchen, in drei Dimensionen ihren Weg durch die Stadt zu finden. Dabei müssen sie nicht nur Treppenfluchten und Leitern bezwingen, sondern auch die unsichtbaren Grenzen der Stadtviertel im Auge behalten. Letztere sind nur spärlich gekennzeichnet und überschneiden sich in manchen Fällen sogar auf verschiedenen Höhenebenen.

Dieses Kapitel enthält grundlegende geografische Informationen über jeden der elf Bezirke und die Stadt als Ganzes. Außerdem beschreibt es zahlreiche bedeutsame Orte und Orientierungspunkte. Da Kaer Magas acht Oberflächen- und zahllose unterirdische Ebenen zu umfangreich sind, um sie hier vollständig zu illustrieren, enthalten die hier präsentierten Karten nur die Bodenebene. Die meisten der großen Gebäude der Stadt befinden sich zwar auf dieser Ebene, doch der Großteil der Bevölkerung lebt eingepfercht in den labyrinthartigen oberen Ebenen der Stadt. Dort sind außerdem auch zahlreiche kleine Geschäfte und Läden zu finden, deren Ausgestaltung absichtlich dem Spielleiter überlassen wurde.

GEOGRAFISCHE ÜBERSICHT

Das erste, was einem Besucher Kaer Magas ins Auge fällt, ist die gewaltige Steilwand. An manchen Stellen ragt sie schwindelerregende 900 m in die Höhe, nirgends jedoch weniger als 300 m. Die Antlitze und Gestalten längst vergessener Könige und Götter sind aus dem Fels dieser Steilwand geschlagen, welche die Grenze des Storvalplateaus bildet. Entlang einer tektonischen Verwerfungslinie trennen die Storvalhöhen die üppigen Flachlande der varisischen Küste sauber von den dürren und erbarmungslosen Ödlanden des Plateaus. Diese rauen Felsvorsprünge sind abweisend und beinahe unbezwingbar. Nur die Mutigsten wagen es, Reisende aus den zivilisierten Landen heraus und vorsichtig am Ufer des Yondabakari entlang zu führen, welcher sich hier einen Weg durch den Fels gebahnt hat. Andere wenden sich in nördlicher Richtung und reisen nach Kaer Maga selbst, in der Hoffnung, den legendären Pfad des Zwieliichts zu überleben.

Aus der Entfernung wirkt Kaer Maga wie ein gewaltiger Vorsprung aus strahlendem, weißen Stein, welcher direkt aus der Klippenkante hervor zu ragen scheint. Ihre 24 m hohen Wände bilden scheinbar einen makellosen, sechseckigen Ring und seine blockförmige Silhouette wird nur von einigen Turmgruppen und Minaretten am südlichen Ende der Stadt unterbrochen. Aus der Nähe wird jedoch ersichtlich, dass die hohen Mauern auf allen Ebenen von Löchern durchsiebt sind; allesamt Türen und Fenster, die von den Bewohnern hinein gemeißelt wurden. Von diesen zufällig wirkenden Eingängen hängen geknotete Taue, Leitern, Netze und mit Winden betriebene Lastenaufzüge herab. Die Bewohner nutzen diese Mittel der Fortbewegung, ohne einen Gedanken an Risiken zu verschwenden. Sogar Kinder schaukeln mehrere Stockwerke über dem Boden und toben sorglos über provisorische Planken und Plattformen. Auf der

Bodenebene existieren einige Tore, die groß genug sind, um einem Karren die Durchfahrt zu ermöglichen. Die meisten Neuankommlinge betreten Kaer Maga jedoch durch den Verschlag, wo in einem längst vergangenen Zeitalter eine unbekannt Kraft eine Bresche in die Mauer geschlagen hat. An dieser Stelle ragt ein hohes Gebilde aus hölzernen Gerüsten und provisorischen Gebäuden beinahe so hoch empor wie die Mauer selbst. Hier hausen die ärmsten Bewohner Kaer Magas; ihre Planken und Netze bilden ein in der Luft hängendes Elendsviertel von immensen Ausmaßen.

Jenen, welche den Irrsinn des Verschlages zügig hinter sich lassen, offenbart sich bald die wahre Seltsamkeit der Stadt. Anstatt an der Außenseite von gedrungenen Verteidigungsmauern geschützt zu sein, spielt sich der größte Teil des Stadtlebens in den Mauern selbst ab. Diese gewaltigen Bollwerke sind beinahe 100 m dick und von großen und kleinen Kammern durchzogen. Im Zwieliicht unter ihrem Dach beherbergen diese den Großteil der Bevölkerung Kaer Magas. Manche dieser Kammern sind groß genug, dass in ihnen ganze Gebäude wie in einer normalen Stadt frei stehen können. In anderen Kammern wiederum ragen an den Innenwänden verschiedene Gebäude auf. Anderorts ist das Innere in verschiedene Stockwerke aufgeteilt, so dass ganze Nachbarschaften übereinander gestapelt sind. Diese Bereiche sind gemeinhin als der Ring bekannt und werden von den ortsfremden Handelszügen und -karawanen meist gemieden. Diese beeilen sich stattdessen lieber, in die geschäftigen Freiluftbezirke zu gelangen, welche man die Kernviertel nennt. In den Außenbezirken halten sie gerade lange genug inne, um eines von den zahllosen Kindern des Verschlages als Stadtführer anzuheuern.

Die Kernviertel sind der einzige Bereich der Stadt, welcher über natürliches Licht verfügt. Darüber hinaus beherbergt er die Wasserquelle für die gesamte Stadtbevölkerung. Aus diesem Grund gilt er bei den meisten der Banden und Organisationen, die um die Herrschaft über die Stadt ringen, als neutraler Boden. Inmitten der wilden Kakophonie dieser Viertel umkämpfen Myriaden von Gerüchen und Geräuschen die Sinne der Besucher. Jene mit dicken Geldbeuteln und starken Mägen können hier alles finden, wonach es ihnen gelüftet, von obskuren magischen Gegenständen und exotischen Vergnügungen, bis hin zu okkultem Wissen oder menschlichen Sklaven. In der Theorie sind alle Händler in Kaer Maga willkommen. Das komplette Fehlen von Moral und Tabus hat zur Folge, dass der Markt, so wie auch der Rest der Stadt, ein Himmelreich für Verstoßene und jene ist, die nirgendwo anders erwünscht sind.

Kaer Maga ist grob in elf Bezirke unterteilt, von denen sich acht im Ring und drei im Kern befinden. Jeder von ihnen wird auf den folgenden Seiten näher beschrieben. Auch wenn viele der Bezirke hauptsächlich von einer einzigen Machtgruppe kontrolliert werden, sind die Grenzen zwischen ihnen weniger politisch sondern eher geografisch bestimmt. Die einfachen Namen der Nachbarschaften sind meist schon Jahrtausende alt. Unabhängig von ihren persönlichen Loyalitäten können sich alle Bewohner Kaer Magas frei durch die verschiedenen Bezirke bewegen. Banden, die mit anderen Gruppen verfeindet sind, tun jedoch gut daran, sich nicht im Revier der Gegner blicken zu lassen. Die meisten Einwohner der Stadt unterhalten nur oberflächliche Verbindungen zu den verschiedenen Organisationen und können es sich daher leisten, auf Tauchstation zu gehen und sich um ihre eigenen Angelegenheiten zu kümmern. Sie verlassen sich voll und ganz darauf, dass die Machtbalance



und der antiautoritäre Freigeist der Stadt Garanten für ihre Sicherheit sind.

RESSOURCEN UND WIRTSCHAFT

Den Studenten der Geografie scheint der Standort Kaer Magas als denkbar ungeeignet und unpraktisch. Wie ein Nest sitzt der Ort auf der Spitze der mehreren hundert Meter hohen Klippe und ist von den trockenen Steppen des Storalplateaus umgeben. Auch das Leben spendende Wasser des Yondabakari ist mehrere Marschstunden entfernt. Insgesamt ist Kaer Magas Standort gut für die Verteidigung geeignet, ansonsten erscheint er wenig zweckmäßig. Tiefe Quellen bahnen sich ihren Weg geradewegs durch das harte Gestein der Klippe und speisen den namenlosen See im Zentrum der Stadt. Zahlreiche Kanäle und Aquädukte leiten sein Wasser durch die Stadt, bevor sie es in die Kaskade und schließlich in gewaltigen Fällen hinab in die Tiefe stürzen lassen. Obwohl es scheint, als sei diese ungewöhnliche Wasserquelle einst durch Magie herbei gezwungen worden, existieren die wasserführenden Gesteinsschichten bereits seit Jahrtausenden. Sie bilden sowohl das Rückgrat des städtischen Abwassersystems als auch der Trinkwasserversorgung. Viele der Aquädukte benötigen jedoch in der Tat regelmäßig erneuerte Verzauberungen, um alle Bezirke der Stadt erreichen zu können.

Die meisten der Einwohner Kaer Magas leben innerhalb seiner schützenden Mauern. Ein kleiner Kader aus Bauern und Schafhirten wagt sich jedoch mit jedem Morgengrauen hinaus und schreitet die gewundenen Trampelpfade hinab, die wie Finger in die umgebenden Felder hinein ragen. Auf diesen Flecken feindlichen und felsigen Landes schaffen es die Bauern, dem Boden kleine Mengen von Getreide abzurufen. Den Hirten ergeht es da schon besser; können sie ihre Rinder-, Schafs-, Ziegen- und Auerochsenherden doch frei auf den Ebenen und Höhenrücken grasen lassen. Sie sind jedoch gut beraten, währenddessen die scharfen Gräser im Auge zu behalten und sich selbst vor gelegentlich angreifenden Raubtieren zu schützen. Alles in allem reicht dieses landwirtschaftliche Streben bei Weitem nicht aus, um die Stadt am Leben zu erhalten, doch zum Glück für die Betroffenen ist dies gar nicht notwendig.

Kaer Maga ist vor allem eine Stadt des Handels und des Handwerks, sodass sie jenen Bedarf, den die hiesige Erde nicht liefern kann, problemlos aus anderen Regionen importieren kann. Die meisten ihrer Konsumgüter kommen aus den korvosischen Ländereien um Sirathu und Abken. Andere stammen von der großen Anzahl an Bauern, welche die Ebenen unterhalb Kaer Magas bewirtschaften. Aus deren Sicht ist es weitaus einfacher und wirtschaftlicher, ihre Güter direkt an die Klippenstadt zu verkaufen, anstatt sie umständlich durch Mittelsmänner zu verkaufen oder den ganzen Weg flussabwärts zur Küste transportieren zu lassen.

Kaer Maga hat den Ruf, der entgegenkommendste und bestausgestattete Handelsknotenpunkt der ganzen Inneren See zu sein, wo man alles kaufen oder verkaufen kann. Aus diesem Grund zieht die Stadt fähige Händler und Handwerker an, die begierig sind, ihre Waren dem stetigen Strom von Handelsreisenden anzubieten, der sich durch die Kernviertel schiebt. Von der Ardok-Familie mit ihren Golems und Konstrukten bis hin zu den beinahe unbegrenzten Fähigkeiten des Zirkels der Arkanisten, von den Nekromanten von Ankar-Te bis hin zu den Hautkünstlern Oriats; wenigstens die Hälfte der auf den Marktplätzen Kaer Magas erhältlichen Wunder stammt aus hiesiger

Produktion. Auch heute noch übt die Stadt eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf jene mit unkonventionellen Interessen oder wenig Geduld für soziale Normen aus.

Abgrund

Viele Bezirke Kaer Magas werden von Banden oder Familien beherrscht, nicht aber der Abgrund. Hier herrscht ein Ideal: Freiheit. Früher war dieser Bezirk der Arbeiterklasse aus Handwerkern und Tagelöhnern vorbehalten. Auch die Geburt der Freimänner und ihre lokal begrenzte Revolution hatten kaum Auswirkungen auf das Alltagsleben, sieht man davon ab, dass die Bewohner nun vor Ausbeutung geschützt werden. Die Männer und Frauen des Abgrunds sind roh, angeberisch und meist gutgelaunt. Sie arbeiten hart und spielen noch härter und glauben fest daran, dass mit der Freiheit die Pflicht kommt, diese auch weise zu nutzen. Im Abgrund gibt es viele Schmiede und Schuster, Wagenmacher und Tischler. Nur wenige Bewohner des Viertels sind reich und mehr als die Hälfte der Bürger sind Nachkommen von Sklaven oder waren selbst früher einmal Besitz anderer. Die meisten sind froh, statt für andere als Sklaven zu schufteln, nun für sich selbst zu arbeiten. Manche Puristen setzen die Idee der absoluten Freiheit mit Anarchie gleich. Die meisten Bewohner des Abgrunds sind aber standfeste Demokraten, welche die Beteiligung an ihrer wackligen Selbstverwaltung zugleich als Pflicht und Freizeitbeschäftigung betrachten. Halman Macher (siehe Seite 42) und seine Gruppe gewählter Berater sind alle Anhänger des gemeinsamen Zieles zu überleben und potentielle Verbündete zu befreien. Sie bemühen sich, fast alle Beratungen öffentlich abzuhalten und den Ansichten jedes Bewohners das gleiche Gewicht beizumessen, unabhängig von Reichtum oder sozialer Stellung. Selbst jene, die sich nicht aktiv an der „Politik“ (egal ob öffentlich, verdeckt oder auf Stammtischniveau) beteiligen, verbünden sich rasch miteinander gegen Feinde von außen.

Drachen und Krähen: Uri (N Gnomischer Experte 4) versteht einfach nicht, weshalb sein Geschäft nicht besser läuft: Durch die ständigen an der Klippe aufsteigenden Winde ist Kaer Maga der perfekte Ort für seine menschengroßen Flugdrachen, große Hängeleiter aus Holz und Stoff, welche einen ausgewachsenen Mann (oder wohlgenährten Gnom) stundenlang in der Luft halten können. Bis zum heutigen Tage haben sich aber nur die mutigsten und wildesten Jünglinge an einen dieser Drachen geschnallt und sich von den Stadtmauern gestürzt, um sich zu Uri bei dessen Freizeitvergnügen zu gesellen. Und dies, obwohl Uri garantiert, dass seine Flugleiter „jedes Mal fliegen, ansonsten gibt es das Geld zurück!“. Weitaus mehr Kunden sind an den sprechenden Krähen interessiert, die er als Vertraute und Haustiere ausbildet und verkauft. Jede Krähe ist das Ergebnis monatelanger, harter Arbeit, in denen der Gnom ihnen anscheinend wahllos Sätze beibringt. Uri besitzt einen unbeholfenen Charme und zugleich offenkundige Tapferkeit, welche auch bitter nötig ist, um seine überraschend effektiven Erfindungen auf den Boden des Tales zu lenken, während ihn sein Krähenschwarm umgibt. Für die Bewohner des Bodens ist er zu einem Maskottchen geworden und auch wenn er stets leicht abwesend wirkt, unterhält er die Leute immer gerne.

Das Gemeinschaftshaus: Die Freimänner glauben an die Gleichheit und hielten noch nie viel von Zeremonien. Die





meisten von ihnen waren einmal Söldner oder stammen von solchen oder anderen Professionen ab, welche oft Cayden Cailean verehren. Daher verwundert es nicht, dass ihr Verwaltungszentrum teils Forum, teils Tempel und insgesamt ein einziges Fest ist. Macher und sein Rat aus Anführern und Beratern (siehe Seite 42) halten hier ihre Treffen an einem langen Tisch in aller Öffentlichkeit ab. Die meisten Bewohner nutzen diese Zusammenkünfte, um ihre Bürgerpflicht zu erfüllen und sich zugleich völlig zu betrinken. Kürzlich eingetroffene Sklaven finden hier stets ein warmes Bett und Freunde, die sich ihre Nöte anhören und ihnen helfen, Fuß zu fassen. Jeder Kleriker, egal ob Gefolgsmann Cayden Caileans oder einer anderen Gottheit, der kostenlos Heilung wirkt, erhält hier Getränke und Unterkunft auf Kosten des Hauses. Das Offene Haus mag eine der besten Schenken der Stadt sein. Hier gibt es stets Musik und Freidenker, doch bei Problemen werden alle recht schnell nüchtern. Angesichts einer Bedrohung von außerhalb findet sich allein schon hier eine kleine Armee, die jeden Sklavenjäger auf der Suche nach „verlorenem Eigentum“ in die Schranken weisen kann.

Gottesmundbeinhaus: In einer beengten, dicht bebauten Stadt wie Kaer Maga stellt die Entsorgung von Leichen ein großes Problem dar. Manche Bürger ziehen ein stilles Grab auf einer der Wiesen vor, die um die Stadt liegen, während die meisten lieber dort ruhen möchten, wo sie gelebt haben – in der

Stadt. Doch außer bei einigen wenigen mächtigen Grundbesitzern wie den Ardoks, welche ihre eigenen Katakomben unter dem Brennofen unterhalten, ist ein Begräbnis eine knifflige Angelegenheit. Die gegenwärtig glamouröseste Option ist eine Bestattung im Gottesmundbeinhaus. Hier unterhalten Pharsmakleriker unter **Delana Karabeis** (RN Elfische Klerikerin Pharasmas 9) einen Teil der Unterstadt als geweihte Krypta, die sogar der Dämmerwache nicht zugänglich ist. Jene Würdigen, die den hohen Preis dafür zahlen können, werden mit großem Zeremoniell einen schmalen Pfad hinunter zum einzigen Zugang zu den Tunneln hinabgetragen. Bei diesem handelt es sich um den Mund eines der großen Gesichter, die in die Klippe gehauen wurden. In den Tunneln werden sie ehrfürchtig in einer der steinernen Begräbnisnischen platziert und künftig von den Gläubigen der Göttin bewacht. Das Gottesmundbeinhaus ist älter als die Aufzeichnungen der Stadtgeschichte und daher auch Gegenstand zahlloser Gerüchte über den Reichtum und die Natur seiner ältesten „Bewohner“. Es wird sogar gemunkelt, dass die Stadtgründer in ewigem Reichtum in den tiefsten Bereichen lägen, doch bisher war jeder Grabräuber schlaug genug, über seine Taten und Entdeckungen zu schweigen.

Der Preis der Freiheit: Die Freimänner sind auf allen Seiten von jenen umgeben, die kein Problem damit hätten, ihre Gefangennahme zu rechtfertigen und daraus noch Profit zu schlagen. Sie wissen daher nur allzu gut, dass mehr als Worte

SKLAVEREI IN KAER MAGA

Es heißt, dass man auf den Märkten Kaer Magas alles erwerben könne; menschliches Fleisch bildet da keine Ausnahme, egal ob lebend oder (un)tot. Die Sklavenerfische des Tiefmarktes kommen von der Größe her jenen in Katapesch und Osirion zwar nicht ansatzweise gleich, denn dafür sind Sklavenuktionen in der stark individualistischen Region Varisia einfach zu selten. Die hier verkauften Sklaven erbringen daher meist höhere Preise als in anderen Nationen.

Das Thema der Sklaverei ist selbst innerhalb Kaer Magas heißt umstritten; bestimmte Gruppen betrachten die Sklaverei als abscheulich, andere wiederum sehen sie als Teil des Lebens. Im kulturellen Schmelztiegel von Ankar-Te sind Sklaven ein üblicher Anblick, während die Freimänner des Abgrunds es als eines der größten, todeswürdigen Verbrechen betrachten, einen anderen Menschen zu besitzen. Für die Bürger der Stadt ist es ein ständiger Drahtseilakt zu verhindern, dass diese Gruppen einander töten (und jeden, der versehentlich zwischen die Fronten gerät). Mit der Zeit haben sich daher einige ungeschriebene Gesetze entwickelt: Die Freimänner werden von den anderen Gruppierungen in der Regel in Ruhe gelassen und jene Sklaven, die es schaffen, in ihre Reihen aufgenommen zu werden, sind vor Vergeltungsmaßnahmen ihrer früheren Herren geschützt. Im Gegenzug tragen die Freimänner ihren privaten Feldzug nicht allzu sehr in die Öffentlichkeit und schaden so dem Handeln nicht. Reisende Sklavenhändler können deshalb ihre Waren ungehindert auf den Märkten des Kerns anbieten und jene Bewohner der Stadt, die menschliche Sklaven besitzen wollen, können dies, solange sie den Boden meiden. Natürlich ist dies eine äußerst zerbrechliche Waffenruhe. Noch immer „rauben“ die Freimänner regelmäßig Sklaven in wagemutigen Überfällen, aber sie bemühen sich, diese Angriffe über die ganze Stadt zu verteilen, um zu verhindern, dass benachbarte Machtgruppen sich zum Handeln gezwungen sehen. Häufig kaufen die Freimänner daher auch andere auf den Sklavenmärkten frei. Dies macht die Freimänner ironischerweise zu den zuverlässigsten Kunden der Sklavenhändler...

erforderlich sind, um den Traum am Leben zu erhalten. Aus diesem Grund landen viele ihrer besten Krieger und Straßenkämpfer im Preis der Freiheit, einer bekannten und passend benannten Kampfschule, welche jeden Bürger des Bezirks (und gegen eine saftige Gebühr auch Auswärtige) in der Kampfkunst unterweist. Die Schule lehrt Selbstverteidigung um jeden Preis und beschränkt sich dabei nicht auf formelles Waffentraining, sondern gibt ebenso weiter, was die Ausbilder in ihren Jahren als Straßenkämpfer gelernt haben: schmutzige Tricks, Guerillataktiken und mehr. Das gegenwärtige Oberhaupt der Schule ist der einäugige **Schwarze Marin** (NB Menschlicher Kämpfer 4/Waldläufer 3), ein früherer chelischer Militärkommandeur, der seinen Rang verlor



Schwarzer Marin

und in die Sklaverei verkauft wurde, nachdem er Befehle missachtet und einen schlecht entwickelten Schlachtplan zugunsten der Rettung der Soldaten seiner Einheit ignoriert hatte.

Ankar-Te

Selbst in einer Stadt, in der es eine derartige ethnische, kulturelle und ideologische Vielfalt gibt wie in Kaer Maga, kann die Neigung, sich mit seinesgleichen zusammenzutun, dennoch zum Entstehen von „internationalen Stadtvierteln“ führen. Hier finden Ausländer zusammen, die entweder zu fremdartig oder einfach nicht gewillt sind, sich vollständig von der Stadt assimilieren zu lassen. Auch wenn viele dieser Familien und Sekten seit hunderten oder tausenden von Jahren in Kaer Maga leben, ziehen die überfüllten, weihrauchgeschwängerten Straßen von Ankar-Te die meisten Einwanderer aus dem fernen Süden und Osten an. Diese bringen Traditionen mit sich, die aus so fernen Ländern wie Tian Xia oder den Unfassbaren Reichen stammen oder aber auch dort verboten sind. Die Bewohner von Ankar-Te sind für das Stadtleben in Kaer Maga ebenso wichtig wie die der anderen Bezirke. Dieses Stadtviertel ist indes die Heimat einiger der extremsten und bizarrsten profitablen und abscheulichen Praktiken. Die meisten reisenden Händler würden es sicherlich meiden, gäbe es hier nicht die Verlockung der exotischen Spielhallen und anderer... Dienstleistungen...

In Kaer Maga gibt es nur wenige allgemeingültige Regeln und noch weniger Leute, die diese durchsetzen, solange es nicht zu ihren Aufgaben gehört. Ankar-Te ist aber das einzige Viertel, indem Nekromantie und die Erschaffung von Untoten gestattet ist. Diese belebten Leichen (höflich als die Zweifach-Geborenen bezeichnet, meist aber mit weitaus gewöhnlicheren Namen belegt) sind hier ein häufiger Anblick. Sie helfen ihren Herren bei einfachen Aufgaben oder tragen sie in Säpfen umher; ihr gräuliches Fleisch ist häufig unter Blumengirlanden verborgen und stark parfümiert, um den Verwesungsgestank zu überdecken. Diesen Kreaturen werden in etwa dieselben Rechte wie einem Pferd oder anderem Besitztum zugestanden. Man toleriert sie aber nur solange, wie sie unter der direkten Kontrolle ihrer Herren stehen. Jeder Untote, der Anzeichen für freien Willen oder gar Rebellion zeigt, wird rasch zur Sicherheit aller zerstört. Mehrere prominente Nekromanten verkaufen zwar gebundene Untote und andere mindere nekromantische Dinge, aber der mächtigste unter ihnen ist **Horus Ilaktya** (NB Menschlicher Kleriker Urgathoas 9), der Besitzer des Geschäftes Letzte Riten und nominelles Oberhaupt von Ankar-Te. Diese Führungsposition teilt er sich jedoch mit der Priesterin Schamalay Kasan. Alle von den Nekromanten erschaffenen Untoten sind nur belebte Leichen. Es gibt zwar Gerüchte, dass Vampire und schlimmeres

unentdeckt unter den Stadtbewohnern wandelten, doch offiziell gibt es keine intelligenten Untoten in Ankar-Te.

Sobald Besucher den Schreck überwunden haben, Untote unter der Bevölkerung zu sehen (von denen manche zudem noch von ihren Besitzern in Alltagskleidung gesteckt wurden), kommt es meist als nächstes zu einer Begegnung mit einer der verzierten Metallsänften, die von Zombiedienern oder muskelbepackten, halbnackten männlichen Sklaven in der zeremoniellen Kleidung der Unfassbaren Reiche durch die Stadt getragen werden. In diesen fensterlosen Metallkisten von 1,80 m Länge und 1,20 m Höhe sitzt die geheimnisvolle Kindgöttin (oder die Kindgöttinnen) des Viertels. Diese wird im Stillen von vielen verehrt, aber nur selten erwähnt. Mehrmals am Tag verlässt eine der Sänften die abgeflachte Pyramide des Kultes und macht einen langen

Rundgang durch das Viertel, ehe sie zur Pyramide zurückkehrt. Dabei hält sie ab und an, damit die Gläubigen ein paar Münzen in die an der Sänfte hängenden Klingelbeutel werfen können; dies soll Glück bringen. Obwohl der Kult der Kindgöttin ständig präsent ist, ist es ein undurchsichtiger Glauben. Jene, die nicht direkt dazu gehören, wissen nicht, was in den Steingebäuden vor sich geht, aus denen die Sänften und ihre Träger kommen. Manche flüstern, dass die Kultanhänger ihre eigenen Töchter in den Kisten großziehen und ihnen dabei alle Sinneserfahrungen vorenthalten, damit sie schlussendlich eine göttliche Reinheit erhalten. Andere glauben, dass die Sänften nur Relikte enthalten: die Leichen von Töchtern, die geopfert wurden, um ihre Unschuld zu erhalten. Wieder andere meinen, dass die Göttinnen Kinder wären, die im Tempel ein Leben in Luxus führen und während der zeremoniellen Touren zu ihrer eigenen Sicherheit in den Kisten saßen.

Schließlich gibt es noch Stimmen, die häufig aus anderen Stadtvierteln stammen und behaupten, dass die ganze Sache ein Schwindel sei und nur der Vorstellung diene. Die Sänften seien leer; mit ihnen solle nur die Moral der Einfältigen gehoben und Gelder von ihnen gesammelt werden. Wer allerdings länger mit dem Kult zu tun hatte, weiß es besser und erwähnt leise flüsternd jene Momente, in denen die Sänften erzittern, weil sich jemand oder etwas von Innen gegen die Wände wirft und dabei Töne von sich gibt, wie es ein kleines Mädchen nie tun würde.

Wie auch immer die Wahrheit aussehen mag, die **Hohepriesterin Schamalay Kasan** (N Menschliche Klerikerin der Kindgöttin 7) ist die zweitmächtigste Person im Bezirk. Zusammen mit Ilaktya schlichtet sie Streitigkeiten und kümmert sich um die öffentlichen Angelegenheiten. Sie ist die einzige Priesterin der Kindgöttin, die regulär mit anderen interagiert; die Sänfenträger sind in der Gegenwart Fremder ziemlich

schweigsam. Kasan ist eine wunderschöne und beredete Frau, die nicht älter als 40 Jahre zu sein scheint und stets vage der vudrischen Mode nach gekleidet ist, mit Kopftüchern und Kleidern, welche ihre exquisiten Gesichtszüge und verführerischen Kurven betonen. Dies weiß sie sehr zu ihrem Vorteil zu nutzen. Sie spricht immer gern mit Fremden, reagiert auf Fragen, welche die Angelegenheiten des Kultes betreffen, mit höflichem Schweigen und gibt nur jenen Hinweise, die sie als potentielle neue Angehörige ihrer Priesterschaft einstuft.

Zum Knobelknochen: Diese Spielhalle ist im östlichen Stil eingerichtet. Dennoch bewegen sich Zombiedienere durch die Menge und tragen Tablett mit starken, exotischen Getränken. Neben den gewöhnlichen Karten- und Würfelspielen gibt es auch mehrere Glücksspiele, die der Besitzer, der tianische Immigrant **Hyu Zhuang** (N Menschlicher Schurke

1/Experte 3), entweder erfunden oder aus seiner Heimat mitgebracht hat. Es handelt sich um bizarren Zeitvertrieb mit Namen wie „Beine zählen“, „Drachenbart“ und „Sterne und Krabben“.

Am bekanntesten ist der Ort aber für die Grubenkämpfe im hinteren Teil, in denen ehrenwerte Kunden ihre untoten Diener in eingeweidespritzenden Spektakeln gegeneinander antreten lassen können, während der Rest der Anwesenden Wetten abschließt.

Letzte Ölzung: Dieses Geschäft gehört Horus Ilaktya. Es ähnelt einer Kreuzung zwischen Leichenhalle und Alchemistenwerkstatt, wobei auch noch der Vollständigkeit halber ein Hauch von Schlachthaus dazu kommt. Hier bereitet Horus untote Diener und Lasttiere vor und verkauft sie an die Wohlhabenden. Jede Kreatur ist mit einem magischen Amulett verbunden, dass dem Träger die absolute Kontrolle über den Zweifach-Gebohrenen verleiht. Abgesehen von Käufern benötigt Horus ständig Nachschub an frischem Material und erwirbt daher gerne die konservierten Leichen der kürzlich Verstorbenen von deren

Freunden und Familien. Daher strömen nicht nur die Armen aus Ankar-Te, sondern aus der ganzen Stadt zu seinem Geschäft. Horus will aber niemanden zur Grabräuberei ermutigen, deshalb geht er stets sehr sorgfältig den Identitäten derer auf den Grund, deren „Wiedergeburt“ er bewirkt. Zudem liebt er blumige philosophische Debatten darüber, wie wohlützig und sogar seligmachend seine „Arbeit“ ist.

Palast der Kind-Göttin: Diese abgeflachte Steinpyramide hat nur eine einzelne, massive Tür; zumindest weiß kein Außenstehender von anderen Zugängen. Aus dieser kommen die schweigenden Sänfenträger und durch diese kehren sie in das Gebäude zurück, wenn sie ihren Rundgang durch die Stadt beendet haben, welcher die Gläubigen gegen Gefahren durch die körperliche Gegenwart ihrer Göttin schützen soll.

Die Weiße Dame: Dieses Bordell spezialisiert sich auf jene riskanten Wünsche, die man selbst im Hospiz nicht erfüllen kann; darunter alles, was untote Kurtisanen einschließt. Für eine Extragebühr entfernt **Madame Krou** (RN Menschliche



Schamalay Kasan

TOTENKOPFTALISMAN

Es gibt in Kaer Maga mehrere Nekromanten, die mit un-
toten Dienern handeln. Alle verwenden Variationen derselben
Methode: Sie übertragen ihre Kontrolle über die Kreatur in
einen magischen Gegenstand, welcher dann dem Kunden
übergeben wird.

TOTENKOPFTALISMAN

Aura Variiert; **ZS** 5 (10 TW), 7 (14 TW), 9 (18 TW), 12th (24
TW)

Ausrüstungsplatz Amulett; **Preis** 1,000 GM (10 TW),
1,400 GM (14 TW), 1,800 GM (18 TW), 2,400 GM (24
TW); **Gewicht** —

BESCHREIBUNG

Dieses Amulett gestattet dem Träger, eine bestimmte
Zahl an untoten Skeletten und Zombies zu befehligen,
welche bei Erschaffung des Amulettes an dieses
gebunden werden. Die Belebung der Untoten gehört
zum Herstellungsprozess dazu, es ist nicht möglich,
bereits erschaffene Untote nachträglich an einen
Totenkopftalisman zu binden. Die Menge an untoten
Trefferwürfeln, die an ein Amulett gebunden werden
kann, entspricht dem Doppelten der Zauberstufe
des Amuletts. Das Amulett ermöglicht dem Träger,
Untote zu befehligen, als hätte er sie mit Tote beleben
erschaffen, selbst wenn er über gar keine magische
Befähigung verfügt. Die Untoten stehen nur solange
unter seiner Kontrolle, wie er das Amulett trägt sollte es
entfernt oder abgelegt werden, kehren die Untoten zum
für sie typischen Verhaltensmuster zurück und verharren
auf der Stelle, reagieren aber auf Angriffe. Wenn die mit
einem Amulett verbundenen Untoten zerstört wurden,
verliert der Talisman seine Kräfte.

ERSCHAFFUNG

Voraussetzungen Wundersamen Gegenstand herstellen,
Tote beleben; **Kosten** 625 GM (10 TW), 875 GM (14 TW),
1,125 GM (18 TW), 1,5000 GM (24 TW)

Expertin 4) sogar die Kontrollamulette und ermöglicht ihren
Kunden den gefährlichen Nervenkitzel, ihre zornigen, von
Raubtierinstinkten getriebenen Eroberungen gewaltsam zu
unterwerfen. Die meisten Bewohner von Ankar-Te erleben
bei manchen Geräuschen, die aus den oberen Stockwerken des
Bordells dringen, doch Stammgäste weisen darauf, dass „es
ein paar Dinge gibt, die man mit einer Lebendigen einfach
nicht machen kann“.

Wiederbelebungen: Gerik Mabb (NB Menschlicher Kleriker
Urgathoas 5) ist als Betreiber dieses Geschäftes nicht halb so
erfolgreich wie Horus. Sein dreckiger Laden bedient den Be-
darf der Arbeiterschicht an Untoten. Da er in jeder Hinsicht
der Konkurrenz unterlegen ist, lässt Mabb mittlerweile seinen
Frustr bei der Arbeit aus. Manche Kunden beschwerten sich be-
reits, dass seine Schöpfungen rasch verfaulen und Fleisch von
gewöhnlichen Tieren enthalten. Dennoch sind seine Zombies
vergleichsweise günstig und seine Tränke und sonstigen kleri-
kalen Dienste überraschend zuverlässig.

Bies

Die berühmten Balkone von Bies gehören zu besten Orientie-
rungspunkten in Kaer Maga. Kein Reisender vergisst je die-
sen Anblick. Im südwestlichsten Bezirk der Stadt, in Bies, hat
die mehrstöckige Gebäudestruktur, die man in den anderen
Ringbezirken vorfindet, vor langer Zeit nachgegeben und ei-
ner gewaltigen Höhle in der Mauer Platz gemacht. Diese ist so
gewaltig, dass dort mehrstöckige Gebäude zwar zusammen-
gedrängt, jedoch trotzdem freistehend in die dämmrige, ne-
belige Luft ragen. Es sind aber nicht die überfüllten Straßen
oder der schockierend große Luftraum, welche Neuankömml-
inge zum Stehenbleiben veranlassen, sondern vielmehr die
Tatsache, dass die Bewohner von Kaer Maga im wahrsten Sin-
ne des Wortes die Wände hochgehen, um sich zusätzlichen
Lebensraum zu schaffen. Sie bauen neue Ausleger oder repa-
rieren alte Balken, um die Kammer mit Klippenbehausungen
zu umrahmen, die acht Stockwerke hoch sind.

Die tragenden Plattformen dieser Balkone sind ständig repa-
raturbedürftig aufgrund der Belastung, der sie ausgesetzt sind.
Wie Regalböden oder Baumpilze wachsen sie an der östlichen
und westlichen Wand der riesigen Kammer in die Höhe und
ragen teilweise über hundert Meter hinaus. Jeder Balkon ist
klein und von den anderen getrennt, trägt aber wenigstens ein
paar Gebäude. An jedem vertikalen Wandstück befinden sich
wenigstens drei Vorsprünge, zuweilen auch fünf; die obersten
Gebäude stoßen gegen die Decke. Wie man zu diesen Balkonen
und Vorsprüngen gelangt, variiert; es gibt schmale Wendelt-
reppen, in die Wände gearbeitete Leitern und noch viel mehr.
Die Mühe, die damit verbunden ist, Baumaterial und anderes
nach oben zu schaffen, bedeutet, dass in Bies die Höhe eines
Balkons meist den Reichtum und die soziale Stellung seiner Be-
wohner widerspiegelt. Die Angehörigen der Ardokfamilie sind
über derartiges erhaben und wohnen, wo es ihnen gefällt; meist
aus Gründen der Bequemlichkeit in der Nähe des Brennofens.
Doch die übrigen Bewohner von Bies haben eine inoffizielle
soziale Rangordnung, basierend darauf, wer höher lebt und da-
durch andere in den Schatten stellt. Dies führt zur ständigen,
leider nicht immer gelungenen, Reparatur alternder Balkone
und der Konstruktion neuer, wo immer es möglich ist.

Die Vorstellung, dass jemand auf einen anderen einen
Schatten wirft, ist natürlich irgendwie lächerlich, da in der
ganzen Höhle ein ständiges Zwielicht herrscht. Die Lichter
der Geschäfte und Behausungen auf den Balkonen erschaffen
einen glitzernden und glänzenden Wasserfall. Im Herzen des
Bezirks sind die Lichter an den Wänden nur noch Staffage.
Hier gibt es anstelle einer Straßenbeleuchtung gewaltige La-
ternen, die in unregelmäßigen Intervallen in 24 m Höhe wie
bewegungslose Glühwürmchen von der Decke hängen. Um
diese Lampen kümmert sich die vom Bezirk finanzierte Ge-
werkschaft der Beleuchter, welche ein kompliziertes System
von Seilen und Flaschenzügen einsetzt, um die Lampen in
der Luft zu halten und sie des Öfteren kunstvoll umzuposi-
tionieren. Die Beleuchtung in Bies ist daher ein in ständiger
Veränderung befindliches Kunstwerk.

Bies gehört zu den am meisten geordneten Bezirken von
Kaer Maga, da die Ardokfamilie, eine Gruppe von Gole-
merbauern, die durch Blutbande und Heirat miteinander
verbunden sind, über alles wacht. Die Ardoks herrschen im
Stillen, aber mit absoluter Macht. Ihre Position kann man
irgendwo zwischen Magistraten und Paten des organisierten

Verbrechens ansiedeln. Die meisten Ardokbrüder sind aber damit zufrieden, in der gewaltigen, fabrikartigen Werkstatt zu arbeiten, welche der Brennofen genannt wird. Dort stellen sie Golems und Konstrukte für den Verkauf her. Alle Ardoks sind aber bereit und fähig, über jene Recht zu sprechen, welche die strengen, aber gerechten Gesetze des Bezirks brechen.

Jeder Bürger von Bies hat ein Anrecht auf eine richterliche Entscheidung durch die Brüder, doch die meisten wissen, dass man sie nicht mit Trivialem, auch nicht mit geringeren Verbrechen, belästigen sollte, da die Meißel, welche alle Ardokbrüder als Zeichen ihres Status im Gürtel tragen, nicht nur zum Herstellen von Golems geeignet sind.

Das Strafmaß für ein Verbrechen bemisst sich in „Knöcheln“ und der das Urteil sprechende Bruder vollstreckt es auch sofort. Jeder Knöchel steht für die Entfernung eines Fingergliedes; Strafen werden gleichmäßig über beide Hände verteilt. Ein Verbrecher, der zu zehn Knöcheln verurteilt wird, zum Beispiel ein Vergewaltiger oder Schuldiger eines schweren Diebstahls, hätte nach Vollstreckung immer noch acht Finger mit zwei Gliedern und zwei Daumenstummeln, um arbeiten und für seine Missetaten büßen zu können. Angesichts des Wesens des durchschnittlichen Bewohners von Kaer Maga und des Umfangs des durch Bies fließenden Handels sind solche Verstümmelungen in der ganzen Stadt üblich.

Probleme in Bies werden aber öfters von einfältigen Golems gelöst, welche darauf programmiert sind, den Frieden aufrechtzuerhalten und Zwischenfälle dem nächsten Bruder zu berichten, oder durch Bewohner, welche die Brüder inoffiziell um Rat bitten. Zwar verfügen nicht alle Brüder über große Weisheit; ihr Status basiert allein auf Vetternwirtschaft und magischer Begabung; jedoch sind alle äußerst rechtschaffen, methodisch und gut darin, Streitigkeiten mit Logik zu lösen.

Abgesehen von den Balkonen unterscheidet sich Bies durch die Vielzahl an magischen Konstrukten von den anderen Bezirken. Diese fungieren nicht nur als Augen und Muskeln der Ardoks, sondern stellen für die Bewohner von Bies auch eine vergleichsweise billige und leicht zugängliche Arbeitskraft dar.

Daher besitzen viele Häuser auf den Balkonen arkane Maschinen, die nur existieren, um Speiseaufzüge und Aufzugplattformen in die Höhe zu ziehen. Auch ist es nicht ungewöhnlich, auf dem Marktplatz dürre, vogelähnliche Botengolems zu sehen, die Besorgungen für ihre Herren erledigen.

Der Brennofen: Als Hauptquartier der Ardokfamilie ist der Brennofen zugleich der Verwaltungssitz des Bezirks, sowie eine Fabrik und Schmelze. Hier erschaffen die Handwerker alle Arten von Konstrukten, seien es winzige Spionaugen, jene menschengroße Schlichter aus Lehm, welche den Worten der Familie Rückhalt verleihen und den Frieden in Bies erhalten, oder auch die kleinen Dienstboten und riesigen thaumaturgischen Arbeitsmaschinen, welche sie mit großem Gewinn an lokale und auswärtige Kunden verkaufen. Die meisten der Brüder verfügen über eigene Werkstätten im Brennofen, haben aber auch Zugang zu großen, gemeinsamen Arbeitsflächen und spezialisierten Werkzeugen im offenen Bereich der Schmelze. Der Brennofen ist ein solides Nutzgebäude und sieht aus wie eine gedungene Steinfestung aus kompakten Blöcken. Sollte es erforderlich sein, könnte sich hier die gesamte Ardokfamilie in Sicherheit bringen. Im Gebäude befindet sich auch der Gerichtssaal, eine riesige Halle, in der die große Familie zusammenkommt, um Geschäftliches und Politisches zu diskutieren, Bittsteller anzuhören und Recht zu sprechen.

Hauptquartier der Dämmerwache: Die Dämmerwache ist zwar in erster Linie auf dem Pfad des Zwieliichts östlich der Stadtmauern oder in den Kellern und Gängen der oberen Ebenen der Unterstadt tätig, benötigt aber dennoch ein Hauptquartier. Über der Tür dieses gedrungene, soliden



Dämmerwächter



Gebäudes hängt eine Plakette mit der krummen Bogeninsignie der Gruppe in Blau und Gold. Das Gebäude enthält ein paar kleine Büros, Unterkünfte für neue Rekruten und Mitglieder, die sonst keinen Schlafplatz haben, Lagerräume und Werkstätten, sowie den berühmten Kartenraum, welcher der ganze Stolz der Gruppe ist. Dabei handelt es sich um eine umfangreiche Sammlung von Plänen, Karten und Diagrammen, auf denen alle bisherigen Vorstöße der Dämmerwache in den Untergrund verzeichnet sind. Diese Sammlung repräsentiert das gegenwärtig vollständigste Bild der Unterstadt. Allerdings müssen die Wächter dennoch zugeben, dass sie bisher nur an der Oberfläche gekratzt haben. Die Karten sind kein Geheimnis, aber der Gilde vorbehalten und nicht der Öffentlichkeit zugänglich. Abenteurer und Gelehrte, die den Kartenraum benutzen wollen, müssen für dieses Privileg hohe Gebühren zahlen. Die Gerüchte, dass es im Keller des Gebäudes einen der wenigen nicht blockierten Zugänge in die Unterstadt gibt, stimmen. Der Tunneleingang ist aber sorgfältig bewacht und mit einer schweren Metallschraube wie mit einem Korken verschlossen, wenn er nicht genutzt wird. Das Loch (wie der Zugang liebevoll genannt wird) ist nicht nur ein guter Ausgangspunkt für neue Expeditionen, sondern führt auch zu den sorgfältig unterhaltenen Ausbildungskammern, in denen neue Rekruten in Tunnelkampf und Höhlenkunde unterwiesen werden und hoffnungsvolle Anwärter auf Nervenstärke und Können geprüft werden.

Quarrimacs Kurativum: Dieser kleine, vollgestopfte Laden ist das Heim und das Geschäft von **Kylos Quarrimac** (NG Menschlicher Mönch 2/Alchemist 3). Dieser frühere Abenteurer gab sein Wanderleben auf, um der wichtigste Apotheker und Alchemist der Stadt zu werden. Der Kräuterkundler ist weithin bekannt für seine wilden Geschichten und seinen Sinn für Humor. Entweder arbeitet er an neuen Tinkturen oder schläft an seinem Arbeitsplatz. Ladendiebe müssen feststellen, dass die jahrelangen Studien und Forschungen dem Mönch nicht geschadet haben...

Hochschacht

Die Türme des Hochschachtes sind ein sechzehn Stockwerke hoher, brüllend lauter Bienenstock aus Spitztürmen und Minaretten. Sie sind der Stolz ihrer Bewohner und eine physikalische Repräsentation ihrer Überlegenheit gegenüber den „Bodenkriechern“, wie sie den Rest der Stadt nennen. Hier wollen die reichsten Bewohner der Stadt von Kaer Maga Profit einstreichen und sich zugleich von der Stadt distanzieren. Dadurch werden sie zu den wichtigsten Gestalten der Stadt und zugleich zu den geheimnisvollsten. Allerdings halten viele von jenen, die sich schlussendlich den Weg in den Hochschacht erkämpft haben, ihre Verbindungen zur Stadt aufrecht. Daher bleiben viele Anführer von Gruppen aus anderen Stadtbezirken auch nach einem Umzug hierher in ihrer Position. Wer an der Spitze des Hochschachtes lebt, nutzt Magie oder Diener, um Geschäfte zu machen. Persönlich kommt er

nur noch mit anderen seiner Gesellschaftsschicht zusammen; oder mit niemandem mehr. Tatsächlich wohnen einige der bedeutendsten Bürger Kaer Magas gar nicht mehr in der Stadt, sondern sie übermitteln ihre Wünsche nur noch über ihre Vertreter von unbekanntem Orten aus.

Die unteren Stockwerke der Türme werden in erster Linie von gutbezahlten Dienern bewohnt. Hier gibt es aber auch kleine Boutiquen. Beide Gruppen sind gern den extravaganten Bewohnern der oberen Stockwerke zu Diensten und übernehmen oft auch etwas von der ablehnenden Haltung ihrer Herren für die Bewohner anderer Stadtteile. Die Türme des Hochschachtes sind aber auch ein Ort voller Geheimnisse; manche Arbeiter sind jahrelang in einem Turm tätig, ohne genau zu wissen, wer dort überhaupt wohnt. Daher übt der Hochschacht eine starke Anziehungskraft auf Verbannte und Kriminelle aus, die in der Anonymität untertauchen wollen, ohne dabei auf ein bequemes und angenehmes Leben zu verzichten.

Cobarus Adlernest: Nicht alle Bewohner Kaer Magas sind reinen Herzens. Die meisten allerdings haben gemein, dass sie Untote fürchten und misstrauisch nach Ankar-Te blicken. Sie flüstern, dass nicht nur geistlose Zombies in der Stadt existieren.

Diese Ängste sind wohlbegründet, denn tatsächlich gibt es Vampire in den Straßen Kaer Magas, sie leben nur nicht in Ankar-Te.

Fürst Victae Cobaru (RN Vampirischer Magier 7) blickt von der Höhe seiner Wohnstätte aus gotischen Türmen und Balkonterassen auf die Marktplätze hernieder, welche seinen Hunger mit Gold und legitimen Handel stillen. Er ist der stille Partner zahlloser Handelsunternehmen und nutzt seine Verbindungen, um an die Mittel zu gelangen, die er benötigt, um seine Mahlzeiten zu erwerben und sich die Loyalität mächtiger Freunde zu sichern, damit diese dafür sorgen, dass niemand ein Auge auf seine Aktivitäten wirft. In seinen dekadent eingerichteten Wohnräumen reihen sich Harems wunderschöner Frauen aneinander, die all seine kulinarischen und sexuellen Wünsche erfüllen. Sie werden von der Aussicht auf die besten Drogen, ausge dehnte Partys und dem unleugbaren Lockruf des

gutaussehenden Fürsten selbst angezogen. Cobaru behandelt sie gut, trinkt nie zu viel von ihrem Blut und bezahlt fast jeden Preis, um ihr Schweigen zu sichern, wenn er genug von ihnen hat. Nur jene gierigen oder liebeskranken Dummköpfe, die ihn direkt zu erpressen versuchen, erleben jemals, wie er die Maske fallen lässt und das in ihm lauernde, stets gegen die Bande der Gesellschaft ankämpfende Biest entfesselt.

Der Flackernde Turm: Die meisten Bewohner des Hochschachtes schätzen ihre Privatsphäre, doch der Bewohner des Flackernden Turmes hütet sie bis ins Extremste. Seit 65 Jahren lebt er in Kaer Maga, war aber niemals draußen und hatte in dieser Zeit auch keinen Kontakt mit der Außenwelt. Die Gerüchteküche hält ihn für einen Magier und charakterisiert ihn meist als verrückten Gelehrten, der nach einem



Victae Cobaru

ruhigen Fleckchen sucht, um ungestört großen Geheimnissen nachzuspüren. Darüber hinaus ist aber wenig bekannt. Selbst die Vorbesitzer des Turmes erinnern sich kaum daran, ihn verkauft zu haben, sieht man davon ab, dass sie eine großzügige Summe erhalten haben und den Drang verspüren, den Dingen nicht weiter auf den Grund zu gehen. Der Flackernde Turm steht leicht abseits der anderen Minarette. In seinen großen, undurchsichtigen Fenstern flackern entweder ständig seltsame Farben oder sie sind von einer Dunkelheit verhüllt, gegen die selbst die Mittagssonne nicht ankommt. Dazu kommt eine unheimliche, vollständige Stille. Am seltsamsten ist der Umstand, dass der Turm bereits mehrfach einfach zu existieren aufgehört und nur zerfallene, überwucherte Grundmauern hinterlassen hat, die Jahrhunderte alt zu sein schienen – nur um ohne Warnung nach Monaten oder Jahren wieder aufzutauchen und weder älter, noch neuer zu wirken, ganz so, als wäre gar nichts passiert. Der durchschnittliche Bewohner Kaer Magas weiß, dass man sich nicht in die Angelegenheiten von Magiern einmischen sollte. Im Laufe der Jahre haben aber dennoch zahlreiche tapfere Leute versucht, Zugang zum Turm zu erlangen, um diesen auszurauben, ihre Dienste anzubieten oder strategische Bündnisse vorzuschlagen. Jene, die wieder aufgetaucht sind, wanderten fröhlich irgendwo über einen Marktplatz, ohne sich zu an diesen Versuch erinnern zu können. Manchmal sind sie dann bedeutend jünger oder älter, als sie sein sollten. Was mit denen geschieht, die nicht zurückkehren, kann nur vermutet werden...

Onkel Gudens Herrenhaus: Onkel Guden wird häufig als „der beste Mann in Kaer Maga“ bezeichnet. Er ist gleichermaßen das Subjekt von Bewunderung und Spekulation. Wie mehrere seiner Nachbarn tritt auch Guden nie persönlich in Erscheinung, sondern lebt ausschließlich in seinem Penthaus und erledigt alle Geschäfte über Stellvertreter. Es ist nicht einmal öffentlich bestätigt, ob er überhaupt ein Mann ist. Dennoch finanziert er großzügig mit seinem anscheinend endlosen Vermögen öffentliche Einrichtungen und gibt jedem guten, wohlmeinenden Rat, der ihn darum bittet, egal welcher Gesellschaftsschicht oder Machtgruppe er angehört. Das besonders Ansprechende an ihm ist wahrscheinlich, dass Onkel Guden als gesichtslose Erscheinung alles sein kann, was ein Individuum sich von einem Anführer und Berater wünscht: Er scheint ein Herrscher zu sein, der nicht herrschen will und Hilfe dort geradeheraus anbietet, wo sie nötig ist. Es gibt viele Theorien, wer oder was er sein könnte. Manche spekulieren, dass er ein Himmlischer sein könnte, der Kaer Maga für das Gute retten soll, während andere glauben, dass er derselbe verrückte Magier ist, der im Flackernden Turm wohnt, oder vielleicht auch nur ein fiktives Aushängeschild für ein Konsortium seiner treuen „Diener“, das vielleicht von seinem Leibdiener **Andra Vallos** (NG Menschlicher Barde 7) geführt wird. Auch wenn die meisten zugeben müssen, dass Gudens Beiträge für die Stadt ausschließlich von Vorteil waren, ist wahrer Altruismus ein Konzept, mit dem viele Bewohner große Probleme haben. Allerdings verweigern sich nur wenige Gudens Gaben. Insgeheim stellen viele seine Motivation in Frage und fragen sich, welche finsternen Pläne erfordern, dass er die Zuneigung der ganzen Stadt benötigt – und was mit ihren eigenen kleinen Reichen wohl geschieht, sollte er sich plötzlich entscheiden, seinen ganzen guten Willen zu politischen Zwecken einzusetzen.

Die Spitze: Wie in Bies wird auch im Hochschacht die Höhe, in der man wohnt, mit der Stellung in der Gesellschaft gleichgesetzt. Auch wenn die meisten Bewohner einander lieber in der Ausgestaltung und im Luxus ihrer Unterkünfte übertreffen, als ein paar Zentimeter gegenüber ihren Nachbarn zu gewinnen, gibt es in einem Gebäude den Höhenwettbewerb schon so lange, wie man zurückdenken kann. Bei diesem großen, von einer Zwiebelkuppel gekrönten Turm handelt es um die Spitze. Die Spitze dieses Domes ist zugleich der höchste Punkt der Stadt. Seit Jahrtausenden wechselte der Dom immer wieder die Besitzer, da die Elite Kaer Magas schon immer ihre Überlegenheit durch faire wie finstere Machenschaften zu beweisen versuchte. Vor einigen Generationen aber kamen einige Adelige zusammen und vereinbarten einen Waffenstillstand. Sie erklärten die Spitze zu neutralem Gebiet, auf dem sich die Mächtigen und Einflussreichen der Stadt privat treffen konnten, ohne sich mit dem sonstigen Pöbel abgeben zu müssen. Tatsächlich muss man über beachtlichen Reichtum und große Macht verfügen, um den Dom von innen sehen zu dürfen. Dies hat praktische und politische Gründe: Die unteren Stockwerke des Gebäudes sind gefüllt mit der üblichen Mischung aus wohlhabenden Händlern und im Turm tätigen Dienern, doch die oberen Etagen scheinen aus festem Gestein zu bestehen, durch welches weder Treppen, noch Leitern oder Gänge führen. Wer in den komfortablen Salon in der Kuppe des Turmes gelangen will, muss sich aus eigener Kraft oder mittels kostspieliger magischer Gegenstände hinein und hinaus teleportieren. Wer Treffen oder Veranstaltungen in der Spitze organisiert, muss seine eigenen Diener mitbringen; und jeder Gast, der sich den Zauber nicht leisten kann, ist wahrscheinlich ohnehin nicht die Zeit des Gastgebers wert. Die ursprünglichen Gründe für die Errichtung eines unzugänglichen Turmes sind längst vergessen; der beeindruckende Blick auf die Stadt und die überlegene Verteidigungsmöglichkeit legen aber nahe, dass er als Wachturm und letzte Zuflucht für die Anführer der Stadt im Falle einer Belagerung oder Rebellion gedacht war.

Die Theraspitze: Die Theraspitze von Kaer Maga wird von den Einheimischen meist nur als „die Große Bibliothek“ bezeichnet. Manche Gelehrte halten ihn für die älteste Ansammlung von Wissen in Varisia. Weder bestätigen die Archivare dies, noch verneinen sie es. Viele der Texte hier sind so alt, dass die meisten sie nicht lesen können. Jene, die durch das geschriebene Wort unsterblich werden wollen, bringen ständig neue Werke dazu. Die runde, sechs Stockwerke hohe Theraspitze ist eher schmal, reicht aber mindestens noch einmal so weit in die Tiefe wie in die Höhe. Um die Bücher kümmert sich eine namenlose, mönchsähnliche Sekte von Bibliothekaren. Die meisten von ihnen verehren offiziell Irori und Nethys; man munkelt aber, dass nach Schließung der Bibliothek in manchen Nächten die merkwürdig verwachsenen Weisen Riten zu Ehren eines anderen Herren vollziehen: Dieses geheimnisvolle Wesen ist nur als der Pfauegeist bekannt. Unabhängig vom Wahrheitsgehalt dieser Gerüchte sind die Bibliothekare in erster Linie nur der Bibliothek selbst gegenüber loyal. Diese uralten, verhutzelten und vertrockneten Männer und Frauen leben irgendwo im Untergeschoss des Turmes. Den Gerüchten nach haben sie das in ihrer Sammlung angehäufte Wissen genutzt, um ihre eigene Lebenserwartung zu erhöhen; dennoch werden bisweilen neue Anwärter in den Orden der Bibliothekare aufgenommen. Die Bibliothek ist für so viele Gelehrte ein Anziehungspunkt (und die hohe Eintrittsgebühr wert), weil sie ständig neue Texte



erlangt, ohne dabei Vorurteile oder Skrupel aufzufahren. Kein Wissensgebiet ist verboten, egal wie mächtig oder unheilig. Die Texte dann auch zu finden, ist allerdings in dem irrwitzigen Labyrinth der Bücher eine ganz andere Sache. Magier kommen oft hierher, um neue Zauber zu erlernen, ebenso wie Kultanhänger auf der Suche nach dunklen Ritualen oder rechtschaffene Paladine auf der Suche nach den Geheimnissen der Apotheose. Auch Diebe besuchen die Theraspitze, denn es ist weithin bekannt, dass die Mönche auch keine Probleme damit haben, gestohlene Zauberbücher oder heilige Texte zu erwerben. Doch nur diejenigen, welche die Prüfungen der Hüter bestehen und dem Orden der Bibliothekare die Treue schwören, erfahren jemals das größte aller Geheimnisse: Die Theraspitze ist nur eine Außenstelle einer weitaus größeren thassilonischen Bibliothek, nach deren vergessenem Standort die Hüter unermüdlich in ihren zahllosen, uralten Büchern und Schriften suchen.

Das Hospiz

Das zuckende, schimmernde Herz von Kaer Magas Handelszone ist der als das Hospiz bekannte Bezirk. Jedem, der zuhört, preist er sich als der Ort an, an dem jeder etwas finden kann. Dies entspricht sogar weitestgehend der Wahrheit. Reisende Händler bringen den Wohlstand in die Stadt, welche dafür berüchtigt ist, weder Skrupel, noch Grenzen zu kennen und das Hospiz von Kaer Maga ist der prunkvollste und zugleich moralisch verfallenste Rotlichtbezirk in Varisia oder vielleicht sogar in ganz Avistan.

Als einer der beiden Kernbezirke, der auf die Bedürfnisse von Besuchern ausgerichtet ist, ist das Hospiz mehr als eine Ansammlung von Bordellen und Kabarets. Hier gibt es die meisten Gasthäuser, Stallungen und Übernachtungsmöglichkeiten in der ganzen Stadt. Im Hospiz wohnen, speisen und werden all die umherziehenden und reisenden Händler unterhalten, die tagsüber im Tiefmarkt ihren Geschäften nachgehen oder zu neu in der Stadt sind, um Freunde oder Kontakte in anderen Stadtvierteln gefunden zu haben. Das Nachleben steht nur dem Oriats nach; ihm fehlt die manische Schärfe der Jugend und der Gefahr, mit denen das Künstlerviertel lockt. Stattdessen bietet das Hospiz eine alte, festverwurzelte Dekadenz mit dem Gewicht der Geschichte und der Perfektion einer gut geölten Maschine. Die zahlreichen Restaurants, Spielhallen, Hinterhoftheater und Weingeschäfte bedienen nicht nur Touristen, sondern üben auch eine mächtige Anziehungskraft auf Einheimische und Neuankömmlinge gleichermaßen aus. Grundbesitz im Hospiz ist teilweise derart wertvoll, dass viele der besseren Geschäfte schon seit Jahrhunderten existieren; die Eigentümer mögen wechseln, doch alles andere bleibt gleich.

Doch egal wie sehr die anderen Geschäfte sich hervorzuheben versuchen, seien es die hervorragenden Stallungen oder die Tempel in den Seitenstraßen, die Schmieden oder die Ausstatter für Handelszüge, für die Besucher des Hospizes steht außer Frage, welches Gewerbe hier in erster Linie ausgeübt wird: Laszive Lustknaben und schlanke Straßendirnen locken aus jedem Fenster und jeder Gasse und bringen Passanten mit ihren verbotenen Vorschlägen und strategisch bloßgelegter Haut zum Erröten. Es heißt, dass du im Hospiz alles finden kannst, was du willst, aber definitiv wissen solltest, wonach du suchst; nur wenige Städte bieten eine ähnlich extreme Vielfalt an Vergnügungspalästen und von mehreren der düsteren Geschäften weiß man,

dass sie erfahrene Krieger und Sklavenjäger zu jammern den Kindern machen können, die zum nächsten Priester oder Beichtvater rennen.

Zu den Blutsbrüdern: Diese Schenke wirkt auf den ersten Blick wie kein angenehmer Ort, um ein Bier zu trinken. Und auf den zweiten Blick wirkt sie wie gar kein angenehmer Ort, um etwas zu trinken – und genauso mögen es die Kunden! Der Besitzer und Schankwirt **Tarj Halbhand** (CN Zwergischer Kämpfer 4) macht kein Geheimnis daraus, dass seine Kneipe nur für wahre Krieger ist. Wer also keine Narben vorzuweisen hat, wenn er hereinkommt, wird wahrscheinlich welche haben, wenn er wieder geht. Die Stammgäste sind nicht weniger gefährlich, doch vielleicht liegt es gerade an dieser Herausforderung, dass die Kneipe sich stets mit Söldnern, Schlägern und Möchtegerngladiatoren füllt, die gerne eine gute alte Kneipenschlägerei sehen (oder auch beginnen) wollen. Die Tür der Schenke wurde schon öfter zertrümmert, als Tarj zählen kann (dies ist aber auch nicht überraschend, da er seine krummen Finger zum Zählen nutzt). Zu den Blutsbrüdern ist aber gemeinhin als der beste Ort bekannt, um Söldner in der Stadt anzuheuern. Ein paar Münzen oder gutes Abenteuergergarn finden hier stets Zuhörer.

Beim Bösen Buben: Dieses dreigeschossige Bordell gilt als das unzünftigste Haus in ganz Varisia. Hier arbeiten nur Männer. Wie der Name und das recht anschauliche Schild über der Tür andeuten, spezialisiert man sich hier auf Fesselspiele und Domination. Der Betreiber, Elias Kündler (siehe Seite 46), beschützt seine Angestellten und stellt sicher, dass niemand zu weit geht. In der Bar und im Theater im Erdgeschoss können die Kunden trinken und zugleich aufwendige Präsentationen von Aufhängung und Unterwerfung betrachten oder sich in einer der vielen kunstvoll eingerichteten Zellen und Schlafgemächer selbst beteiligen. Kündler ist der Anführer der Talgburschen, strengt sich aber an, nicht zu viele seiner Angestellten in seine Pläne zu involvieren. Der Böse Bube ist bei Angehörigen beider Geschlechter beliebt und im Hospiz bereits eine Institution. Viele der Stammgäste sehen in ihm nicht nur ein Geschäft, sondern auch einen Gesellschaftsclub.

Calistrias Tempel: Kein Sündenpfehl wäre komplett ohne eine Verneigung vor dem Lustvollen Stachel; Kaer Maga stellt da keine Ausnahme dar! Auch wenn man die Tempel vieler anderer Gottheiten in der Tarhiel-Promenade finden kann, ziehen Calistrias Anhänger die deutlich gewalttätigere Atmosphäre des Hospizes vor. Trotz (oder vielleicht wegen) der hohen Ansammlung an Huren und Dirnen im Bezirk, hat die offizielle Kirche Calistrias in den letzten Jahren einen Großteil ihres Einflusses verloren, während weltliche Führer wie Elias Kündler (der Kirchenrituale als unnötige Formalien und Gefährdung seiner verdeckten Operationen ansieht) und Madame Rose (die nicht zulässt, dass sich jemand zwischen sie und die Macht stellt; auch keine Göttin) an Einfluss gewonnen haben. Der Tempel übt aber immer noch Anziehung auf jene aus, die Magie mit sexueller Befriedigung verbinden wollen. Wenn die Kirche auf diesem Gebiet plötzlich mit anderen im Wettstreit liegt, betont dies letztendlich nur den rachsüchtigen Aspekt der Göttin. Für die fähigen calistrischen Meuchelmörder-Huren genügt ein im Rausch der Leidenschaft geflüsterter Name, um einem Kunden bei seiner (oder ihrer) Rache an einem früheren Verehrer oder untreuen Geliebten zu helfen.

Die Errötende Rose: Elias Kündler mag im Stillen über große Macht verfügen, doch **Rosaline Merithain** (N Menschliche

Expertin 3/Adelige 2) kennt solche Skrupel nicht. Als Oberhaupt des ersten Bordells der Stadt hält „Madame Rose“ Bescheidenheit für nutzlos und hat schon früh gelernt, dass zwar die Händler die Geldbeutel kontrollieren mögen, doch die Huren ihrerseits kontrollieren die Gürtel, an denen die Beutel hängen. Dank ihres bombastischen guten Humors und ihrer beeindruckenden, üppigen Figur (und nicht zuletzt dank der Gruppe kräftiger Bewunderer, die stets ihr Wohlwollen suchen) ist die alternde und schallende Prostituierte zur wichtigsten Stimme in dem kleinen Rat aus Händlern und Ladenbesitzern geworden, der das Hospiz leitet. Sie teilt zwar nicht ganz Künders Ansichten, dass alle Ausübenden des gemeinsamen Gewerbes gleich sind, doch da ihr Haus andere Dienstleistungen anbietet, kommt sie mit Künder auch nicht in direkten Konflikt. Madame Roses Auswahl williger Damen jeder Preiskategorie zieht weitaus mehr Kundschaft an, als der Böse Bube jemals hoffen könnte. In jüngster Zeit ist Rose aber dabei, den unausgesprochenen Waffenstillstand zu verletzen: Sie versucht, die örtlichen Freischaffenden in eine „Gewerkschaft“ zu pressen; das bedeutet, sie erpresst von den Straßendirektoren Schutzgelder. Künder hat bereits davon erfahren und es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis die Krallen ausgefahren werden.

Das Kanarienhäus: Dieses fünfgeschossige Gasthaus und Bistro ist der Inbegriff von Klasse. Hier befinden sich die teuersten und exklusivsten Unterkünfte der Stadt. Für die Mächtigen ist es eine unwiderstehliche Erfahrung und zugleich ein opulenter und diskreter Ort für heimliche Treffen unter den wahrhaft Wohlhabenden. Der Betreiber, **Aleah A'kaan** (N Halb-elfischer Experte 4) ist so erfolgreich, dass er es sich leisten kann, jeden gebotenen Geldbetrag abzulehnen, wenn ihm das Aussehen eines Gastes nicht gefällt. Und trotz seiner vergleichsweise unbedeutenden Stellung als Gastwirt buhlen zahlreiche reiche Händler und Mächtigen-Adelige um seine Gunst. Im Kanarienhäus ist Fasan die Spezialität der Kochkünstler in der Küche. Die Wände sind geschmackvoll mit Vogelbildern dekoriert, welche die Vögel A'kaans heimischen Garunds repräsentieren. Der Name des Gasthauses stammt aber nicht von diesen Motiven, sondern von den berühmten Singvögeln – Sklavenmädchen, die aufgrund ihrer Begabung ausgewählt und ausgebildet werden, seit sie sprechen können, um in unglaublichen Tonlagen zu singen. Jedes Wort ist hier eine Note, bei der ein Dutzend Stimmen mehrere Oktaven umfassen. Diese Mädchen werden zwar umsorzt, da sie Investitionen darstellen, doch schwingen sie in Trapezen in goldenen Käfigen. Während das Publikum von ihrer Eleganz getäuscht werden mag, sind die dünnen Ketten an ihren Knöcheln ständige Erinnerungen, dass die goldenen Stangen durchaus echt sind.

Zur Schlechten Ausrede: Dieses Gasthaus verdient gutes Geld an Leuten, die erstmals in die Stadt kommen, da der Besitzer, **Harmon Fisk** (NB Menschlicher Experte 2) den Stadtführern eine hohe Vergütung zahlt, welche sein Haus weiterempfehlen.



Madame Rose

Die Schlechte Ausrede entspricht fast in jeder Hinsicht den Erwartungen, die ihr Name weckt: Harmon ist vor langer Zeit klar geworden, dass eine Vergütung billiger ist als Annehmlichkeiten und dass es oft nur wenig Sinn macht, einen Gast aufwendig zu umsorgen. Das Gasthaus ist ein Rattenloch, die Zimmer scheinen aber günstig zu sein. Jedoch steigt der Preis schnell aufgrund von Extragebühren für Dinge wie Fenster, Kerzen, Matratzen und Waschbecken. Der wohlbeleibte Rausschmeißer **Gard** (RB Halb-orischer Kämpfer 2) sorgt aber dafür, dass die meisten Reisenden wegen der Rechnung nicht aufmucken. Da Harmons Tricks nur darauf ausgerichtet sind, ahnungslose Fremde auszunehmen, haben die Einheimischen kein Problem mit seiner offenkundigen Schurkerei. Die Schlechte Ausrede gewinnt sogar einiges Wohlwollen, weil mit dem Gewinn aus dem Geschäft ein Preisnachlass beim Bier für Stammkunden in der angeschlossenen Schenke finanziert wird; als Folge zieht das Geschäft jede Nacht eine laute Horde Säufers an.

Kaskade

Die Kaskade ist das industrielle Herz Kaer Magas. Der Ort hallt wider vom Schlagen der Hämmer auf den Ambossen und dem Donnern des Wassers, welches in Strömen aus dem zentralen See der Stadt fließt. Schlussendlich findet es hier endlich einen Ausgang und stürzt über tausend Meter tief ins Tal. Eigentlich besitzen alle Bezirke kleine Bäche und Aquädukte in Form von Kanälen und Rohrleitungen, welche oft auch mittels Magie oder Wasserrädern bergauf gezwungen werden, doch die Kaskade ist derart von Strömen durchzogen, dass das Viertel schon einem Archipel ähnelt, dessen Inseln von einem ausgedehnten Netzwerk an Brücken miteinander verbunden sind. Die Energie des über die Kante stürzenden Wassers und die des aufsteigenden Windes sind die wertvollsten Ressourcen des Viertels. Zahlreiche Mühlen und andere Maschinen nutzen diese Energie zur Produktion; hier wird Korn gemahlen, Holz gesägt und die Blaseballe der Schmieden angetrieben.

Natürlich sind nicht alle Ströme in der Kaskade malerisch anzusehen; jene, die an der Außenmauer Kaer Magas leben, mögen zufrieden damit sein, ihre Nachttöpfe einfach nach draußen auszuschütten (was Reisende am Fuße der Klippe selten zu schätzen wissen), doch die meisten Bezirke nutzen das Wasser auch zu sanitären Zwecken. Diese Kanalisation endet ebenfalls in der Kaskade. Der Bezirk ist bekannt für mehrere Badehäuser, in denen sich Angehörige aller Gesellschaftsschichten zur wöchentlichen (oder jährlichen) Wuschung einfinden. Die Preise sind recht unterschiedlich. Manche ärmere oder mutigere Bewohner hängen sich auch einfach an Brücken und lassen sich von der Strömung säubern.



Neben den Flüssen gibt es in der Kaskade noch ein Merkmal, welches den Ort für Industrie besonders geeignet macht; abgesehen vom Verschlag (das in den Augen der meisten ohnehin nicht zählt) ist dies der einzige Ringbezirk mit großen Bereichen unter offenem Himmel. Manche der großen Durchbrüche in der Decke scheinen natürlich zu sein, während andere eindeutig nachträglich herbeigeführt wurden. Wie und von wem ist unklar; man geht aber davon aus, dass sie mit der geheimnisvollen Katastrophe in Zusammenhang stehen, welche den Verschlag zerstört hat. Die Deckenöffnungen lassen den Rauch und Dampf der städtischen Industrieanlagen entweichen. Zudem locken sie viele Einwohner an, welche sich nicht den Luxus eines Lebens im Kern oder den Hochschächten erlauben können. Die Kaskade ist weder ein kalter, noch kommerzieller Ort, sondern vom Summen des Lebens erfüllt. Die Arbeitsplätze sind von den Häusern umgeben, in denen die Familien der Arbeiter wohnen; die Kinder rennen in endlosen Hasch-mich-Spielen durch die von Sonnenlicht erhellten Flecken und über nebelverhüllte Brücken.

Der Hammer des Wissens: Arya Bahrami (CG Menschlicher Schurke 2/Experte 3) ist der beste Grobschmied und Tüftler in der Stadt. Er war schon immer ein Handwerker, stand aber nicht immer auf der richtigen Seite des Gesetzes. Der gebürtige Qadirani war schon als Junge von Metallurgie und Maschinen fasziniert, doch seiner Familie fehlte der Einfluss, um ihn in eine entsprechende Handwerkerlehre geben zu können. Stattdessen kletterte Arya Wände hinauf und auf Dächer, um die Kunsthandwerker ungesehen beobachten zu können, er linste durch ihre Fenster und brach nach Feierabend in ihre Werkstätten ein, um ihre Werkzeuge zu untersuchen und zu benutzen. Schließlich wurde er aber ein Opfer seiner eigenen Neugier, als er den Fehler machte, die Werkzeuge des persönlichen Hufschmiedes des Satrapen am Tag vor einem wichtigen Pferderennen zu „borgen“. Er musste fliehen und das Leben eines Abenteurers führen, bei dem er zu einem Experten für das Stellen und Entschärfen von Fallen wurde, ehe er sich schlussendlich in Kaer Maga niederließ. Die meisten seiner Arbeiten sind gewöhnliche Waffen und Rüstungen, doch die Herausforderung, neue und exotische Waffen zu erfinden, erregt ihn immer wieder. Daher kann man die verschiedensten bizarren und zuweilen unpraktischen Entwicklungen in seiner Schmiede vorfinden. In seinem Herzen ist Arya ein Gelehrter und freundet sich mit jedem an, der ihm neue Fallen, Mechanismen oder Waffen zeigen kann. Für jene, die ihm etwas beibringen oder ihn vor Herausforderungen stellen, senkt er auch gern seine Preise.

Himmelsleiter: Die Himmelsleiter bietet jenen, die sich die exorbitanten Preise einer Bestattung im Gottesmundbeinhaus nicht leisten können, eine weitaus günstigere Alternative: Die Himmelsleiter liegt am südlichen Rand des Bezirks und damit weit ab von der Wasserversorgung der Stadt. Es ist ein großes, geschäftiges Krematorium, dessen Preise der Erfordernis angepasst sind, zu vereiteln, dass sich die Leichen in den Straßen stapeln. Da **Geph Hinsmen** (NG Gnomischer Experte 3) nur den einen Service anbietet, können Familienangehörige mit den passenden Priestern die letzten Riten vollziehen, ehe die Leichen in die Öfen geschoben werden. Sollte es keine Anverwandten geben oder die religiöse Zugehörigkeit nicht auf der Hand liegen, nimmt er dies selbst in die Hand und wählt zufällig unter den in der Stadt vertretenen großen Religionen eine aus, um die „Dinge gerecht zu gestalten“. Gegenwärtig ist er dabei, die Behörden zu bitten, Netze in den Wasserwegen der Stadt spannen zu dürfen, um alle Leichen

einsammeln zu können, die „versehentlich“ in die Ströme geworfen wurden. Bisher sind die Antworten aber gemischt, da mehrere der herrschenden Mächte in Kaer Maga die Wasserfälle der Kaskade als recht nützlich empfinden, um sicherzustellen, dass bestimmte vermiste Individuen nie wieder auftauchen.

Klippenmühle: Unter all den unterschiedlichen Mühlen und Fabriken in der Kaskade ist die Klippenmühle das ambitionierteste Projekt. Das Mahlen von Getreide und andere, gewöhnliche Arbeiten überlässt man den Mitbewerbern. In der Klippenmühle nutzt man eine Kombination aus dampfgestützter Wasserkraft und erhitztem Dampf, der in gewaltigen Boilern produziert wird, um Automaten anzutreiben, welche viele Aufgaben übernehmen, die normalerweise per Hand erledigt werden müssen. Die Klippenmühle produziert komplizierte, maschinelle Güter, die qualitativ ebenso hochwertig sind wie jene, die in Korvosa hergestellt werden. Der Besitzer und Vorsteher **Jericho Abelton** (RN Menschlicher Experte 2) hat offiziell die Leitung, das wahre Geheimnis des Erfolges der Fabrik ist aber **Obo** (NG Halb-orkischer Experte 7), ein Autist, der kaum sprechen kann, aber alle Maschinen der Mühle entwickelt. Jerich erwarb einer Laune folgend den fast wilden Halb-Ork auf dem Sklavenmarkt, nachdem er den riesigen Wilden dabei beobachtet hatte, wie er Baupläne in den Schmutz kratzte. Die folgenden technologischen Fortschritte ermöglichten es Abelton, die Hälfte seines Personals zu entlassen und machten ihn und seine stillen Partner zu reichen Leuten. Sie brachten auch Obo die Freiheit, doch obwohl dies dem Halb-Ork schon wiederholt erklärt wurde, ist sich niemand sicher, ob er es auch verstanden hat.

Tempel des Endlosen Schrittes: Disziplin und Form gehören zu den Grundsätzen, denen alle Mönche folgen, doch die Schüler des Tempels des Endlosen Schrittes nehmen dies noch ernster als die meisten anderen. Sie glauben, dass, so wie man das Erz mittels Feuer vom Gestein trennen kann, auch Schmerzen die Unreinheiten des Fleisches fortbrennen können. Die Asketen des Tempels üben sich daher nicht nur in der Kampfkunst und der Meditation, sondern auch in der Selbstkasteiung. Von Außenstehenden werden sie in der Regel als die „Brüder der Peitsche“ bezeichnet. Manchmal tragen sie Flagellantenhemden und andere Gerätschaften der freiwilligen Selbstkasteiung. Fremde verwechseln sie zuweilen mit den Hautkünstlern aus Oriat oder Zon-Kuthonanhängern. Die Mönche haben aber nur Verachtung für jene übrig, deren Selbstverstümmelungen nicht zu größerer Einsicht oder Erkenntnis führen. Dank ihrer militanten Vorurteile können diese Gruppen meist auch kaum in der Kaskade Fuß fassen. Jenen, die nach Selbstvervollkommnung suchen, stehen die massiven Tempeltüren stets offen, sofern sie die Kraft besitzen, sie zu durchqueren.

Der Tempel des Endlosen Schrittes hat seinen Namen von seinem Gründer, dem Philosophen-Mönch Yen Hazai. Dieser erbaute den Tempel an der Außenmauer, so dass seine Schüler die Sünden erblicken und über ihren Platz in der Welt nachdenken können. Es heißt, dass er nach 50 Jahren des Unterrichtens seine Schüler zusammenrief und unter den Blicken des ganzen Klosters aus einem Fenster in die Luft hinaustrat. Mit denselben Techniken, die er sie gelehrt hatte, lief er die Klippe hinab, verlangsamt seinen Fall mit nur leichten Berührungen und schwebte so regelrecht über eintausend Meter hinab. Ohne sich noch einmal umzudrehen, wandte er sich ab und verschwand in den westlichen Hügeln; er wurde niemals wieder gesehen. In den folgenden Jahrhunderten sind die Schüler des nun

umbenannten Tempels zu dem Schluss gekommen, dass sein Tun ein unmittelbarer Beweis für seine Erleuchtung gewesen sei. Alle paar Jahrzehnte versucht einer der führenden Mönche,



Siegelbruder

sich selbst zu beweisen und Yen Hazais Tat zu wiederholen; das Ergebnis ist vorhersehbar blutig.

Das Waschhaus: Die Besitzerin des Waschhauses, **Agatha „Aggie“ Bachkind** (CG Menschliche Bürgerliche 1/Experte 2) hat wiederholt versucht, den Namen ihres Geschäftes zu ändern, um ihm mehr Klasse zu verleihen, doch leider können die Kunden sich nicht daran gewöhnen. Das Waschhaus ist das größte Badehaus der Stadt und bedient Kunden aller Gesellschaftsschichten. Es gehörte schon zu den lokalen Sehenswürdigkeiten, ehe Aggie eintraf und sich von einer „Masseuse“ zur Managerin und schließlich Besitzerin hinaufarbeitete. Das Geschäft ist streng in einzelne Abteilungen unterteilt und die diversen Bäder sind nach Preisklassen abgetrennt. Die Armen können rasch im Gemeinschaftsbecken eintauchen, während die Wohlhabenden sich in unterschiedlichen Dampfbädern und Saunen erholen und Geschäftsbesprechungen abhalten können, während die attraktiven Angestellten sich um sie kümmern. Aggie ist noch immer eine recht attraktive Frau, auch wenn das Alter sich in ihren Kurven niedergeschlagen hat. Sie leitet ihr Geschäft mit einem guten Herzen und einer derben Zunge.

Oriat

Jede Stadt hat ein Künstlerviertel, einen Ort, an dem die jungen Freidenker gegen ihre Herkunft rebellieren und ihre Kunst und Leidenschaft gegen die harte Realität einer gefühllosen Welt ausleben können. In Kaer Maga heißt dieses Viertel Oriat. Fahnen und Banner wehen in allen Farben über den festlichen Auslagen von Geschäften und Schenken, auf den Dächern gelegene Bars erhellen die endlose Nacht mit zuckenden Lichtern und füllen die Luft mit den Klängen von Tanz und Unterhaltung. Maleisen bedecken die Wände, die Töne von Fiedeln und Trommeln erfüllen die Gasträume und Straßenkünstler turnen um junge Paare herum, welche sich an privatere Orte fortschleichen wollen. Oriat ist ein Viertel des Lachens, Jubels und der Lieder.

Leider ist es aber auch ein Kriegsgebiet: Solange jeder zurückdenken kann, lebt die Bruderschaft in aller Stille in Oriat und geht ihrer verschwiegene Ordensarbeit nach. Die Einheimischen gehen davon aus, dass es sich dabei um die Pflege und den Schutz eines uralten, geheimnisvollen Gewölbes irgendwo unter dem Viertel handelt. Die ernsten und reservierten Mönche erfüllten ihre Verpflichtungen und ignorierten die Exzesse der Jugend um sich herum; diese Ordnung funktionierte immer zu beiderseitigem Nutzen. Doch vor 30 Jahren veränderte sich etwas. Fast über Nacht erwuchs aus einem Schisma innerhalb des Orden blanke Gewalt.

Der blutige Konflikt zwischen den Splittersekten zerstörte das uralte Kloster der Gruppe und die umliegende Nachbarschaft, als ihre Angehörigen wie zwei Brandungswellen aufeinandertrafen und nichts als verbrannte Gebäude und Leichen hinterließen. Krieger aus allen Vierteln reagierten auf die Hilferufe der Bürger (natürlich wollten sie auch vereiteln, dass die Gewalt in ihre eigenen Bezirke überschwappte). Rasch unterbanden sie die Aufstände und zwangen die Mönche in den Untergrund; die Gewalt aber konnten sie nicht beenden. Diese wurde nur subtiler, da jede Seite die Stärken der anderen



erlernte und auf offene Kämpfe zugunsten von Hinterhalten und Guerillataktiken verzichtete. Seit einer Generation leben die Bewohner Oriats in dem Wissen, dass es zu jeder Zeit, an jedem Ort zu Explosionen von Gewalt kommen kann.

Sobald Mönche in braunen Roben aus dem Hinterhalt hervorspringen und aufeinander losgehen, gibt es auch immer wieder Unschuldige, die in ihre Schusslinie geraten. Manchmal vergehen Monate, ehe es wieder zu solch einem Vorfall kommt, aber es vergeht nie genug Zeit, als dass sich die Bürger von ihren Wunden wirklich erholen könnten. Wenn die Bewohner von Oriat also lachen und ohne Unterlass feiern, ihren Launen und sinnlichen Gelüsten nachgeben, dann geschieht dies nie ohne dass eine gewisse Furcht mitschwingt.

Trotzdem sind die Bürger Oriats im Großen und Ganzen Optimisten. Schließlich kann kein Viertel die größte Zahl an Unterhaltern und Darbietern in der Stadt beherbergen, ohne sich eine gewisse Lebensfreude zu erhalten. Egal ob junge Barden in der Ausbildung oder eng verbundene Familiengruppen wie die der Süßholzraspler, die Bewohner Oriats scheinen fest entschlossen, die dunklen Schatten der Vergangenheit zu überwinden und sich dem Leben zu stellen. Und sollte ihre Vergangenheit sie einholen: Nun, neben der Komödie ist auch die Tragödie eine Kunstform.

Das Brandzeichen: Zahlreiche Läden in Oriat und den umliegenden Vierteln bieten Tätowierungen, Piercings, Brandings und andere kosmetische Verunstaltungen an. Das Brandzeichen stellt aber alle in den Schatten. Es ist ein sozialer Treffpunkt, Geschäft und Hauptaufenthaltort der Hautkünstler, einer Gruppe aus Oriat. Die Hautkünstler sind nicht so aggressiv oder kriminell, wie der Begriff „Bande“ nahelegen würde, doch es besteht kein Zweifel, dass sie von ihrer gemeinsamen Vorliebe für künstlerischen Ausdruck mittels Verunstaltungen des Fleisches zusammengeführt werden. Sie neigen dazu, im Rudel zu reisen und stehen einander gegen alle „Nackten“ bei (darunter verstehen sie jene ach so langweiligen Bewohner Kaer Magas, die keine Körpermodifikationen aufweisen). Trotz ihrer abwechselnd wunderschönen und furchteinflößenden Erscheinungen sind viele der Hautkünstler im Lyzeum ausgebildete Barden. Manche machen ihre Modifikationen sogar zum Teil ihrer Auftritte, indem sie sich an Haken aufhängen, die durch ihre Haut gebohrt sind, während sie Musik darbieten, Tanzen oder akrobatische Aufführungen vollziehen. Der Besitzer des Brandzeichens ist ein Mann, der nur **Stier** (NG Halb-orkischer Barde 5) heißt. Er ist ein unübertroffener Künstler seines Faches, welches gleichwohl unglaublich ausgefeilte Szenentätowierungen und die primitiven Hautzeichen umfasst, die es in seiner Heimat Belkzen gibt. Da seine „Kinder“ (für die Hautkünstler ist Stier eine Art Vaterfigur) ihn ständig um neue Arbeiten bitten, ist Stier ein beschäftigter Mann und berüchtigt dafür, dass diejenigen, die seine Dienste in Anspruch nehmen wollen, sich zunächst als würdig erweisen müssen. Das Wie variiert je nach Person; der eine muss eine Geschichte erfinden und erzählen, ein anderer einen Kraftakt vollbringen oder einen Zauber vorführen. Der Umstand, dass Stier sich weigert, seine Brandzeichen jemandem zu verleihen, der nicht über außergewöhnliches Talent verfügt, sorgt dafür, dass seine Kunstwerke auch über die Gemeinschaft der Hautkünstler hinaus Statussymbole sind. Jeder, der ein solches Zeichen trägt, kann im Allgemeinen davon ausgehen, dass die Hautkünstler ihm zu Hilfe eilen, sollte er in einer Zwickmühle stecken.

Das Lyzeum: Kaer Magas eigene Kunsthochschule zählt einige der besten Unterhaltungskünstler Varisias zu ihren Abgängern; doch dies wird niemand aus Korvosa oder Magnimar jemals zugeben. Egal ob gewöhnlicher Straßensänger, Hofnarr oder der Heraldik kundiger Skalde, niemand mit dem kleinsten Hauch von Talent wird hier fortgeschickt. Dieses Leitbild wurde von dem Gründer der Schule, Tharius Giovée, aufgestellt und sein Urenkel **Thaddeus Giovée** (CG Halb-elfischer Barde 14) hält sich immer noch daran. Auch wenn andere Schulen diese Einstellung, jeden anzunehmen, zu verurteilen, scheint die Methode der langlebigen Giovées zu funktionieren. Die Schüler werden als Gleichgestellte behandelt, die Lehrer ermutigt, sich unter ihre Schüler zu mischen und mit ihnen in einem unkonventionellen Paradies zu leben (und zuweilen auch mehr). Dies scheint das Lernen ebenso effektiv zu fördern wie an stärker strukturierten Schulen. Neben Schlafsälen, Speisesälen und kleinen, kabarettartigen Theatern voller bacchanalen Lustbarkeiten und Schülern, die ihr Handwerk üben, enthält das Lyzeum auch den größten Schelenschrein in der Stadt. In diesem kleinen Innenhof umgibt ein wahrer Irrgarten aus Rosenbüschen und Steinbänken einen einfachen Marmoralter, zu dessen beiden Seiten je eine geriffelte Säule steht. Durch den stillen Kontrast zum Rest der lärmenden Schule ist es ein beliebter Ort für Liebespaare und jene, die nach stiller Introspektion suchen.

Seufzergasse: Es gibt zwar ein paar zotige Witze, dass der Straßename sich auf die hohe Qualität der Prostituierten unter den Süßholzrasplern beziehe, doch in Wahrheit sinken Mitglieder dieser Gruppe nur selten so tief. Diese Straße ist eng und weist zu beiden Seiten dicht beisammen stehende, dreistöckige Mietskasernen auf. Hoch über der Straße hängen Wäscheleinen zwischen den Häusern. Hier kommt die überwiegende Mehrheit der Süßholzraspler Kaer Magas zusammen, um aus Gründen der Bequemlichkeit und der moralischen Unterstützung unter ihresgleichen zu leben. Kinder spielen auf den Straßen, Männer diskutieren auf den Türschwellen über Theologie und Frauen tratschen aus den Fenstern. All dies gibt der Straße ihren Namen, weil die Süßholzraspler auf kuriose Weise reden. Da sie sich in religiösem Eifer die Lippen zugenäht haben, sind ihnen nur Klick- und Pfeiflaute möglich, welche in ihrer Masse wie die Klänge eines gewaltigen Vogelschwarmes wirken. Weitere Informationen über die Süßholzraspler sind auf Seite 46 zu finden.

Der Stille Teilhaber: Jedermann weiß, dass die Kirche des Abadar der beste Ort ist, um sich Geld zu leihen. Doch nicht jeder in Geldnöten erfüllt auch die hohen Anforderungen der Kleriker oder möchte viele Fragen beantworten. Darum hat **Angston der Geldverleiher** (RB Menschlicher Schurke 4) auch so viel zu tun. In seinem kleinen, nichtssagenden Laden vergibt er Kredite zu hohen Zinsen an jeden, der danach fragt. Ohne viele Fragen zu stellen unterstützt er niedergehende Geschäfte und Abenteurerexpeditionen gegen einen Anteil am Gewinn. Angston folgt stets den Regeln, die er selbst aufgestellt hat. Er kann ein mächtiger Verbündeter sein, der es Abenteurern ermöglicht, magische Gegenstände zu erwerben, die sie sich ansonsten nicht leisten könnten, solange sie pünktlich ihre Raten zahlen. Sollte dies nicht der Fall sein, verfügt er über eine Gruppe exzellenter Geldeintreiber. Ferner gibt er niemandem eine zweite Chance.

Die Tröstende Muse: Egal ob man nach Halluzinogenen sucht, um einen neuen Blickwinkel zu erlangen, oder

ABENTEUERAUFHÄNGER IN KAER MAGA

In der Stadt ist so viel los, dass sie zu betreten schon ein wenig überwältigend sein kann. Es folgen daher ein paar Abenteureraufhänger, um die SC mit den Vorgängen in der Stadt in Kontakt zu bringen (Abenteureraufhänger für die Unterstadt befinden sich auf Seite 57):

- Horus Ilaktya, der Besitzer des Geschäftes Letzte Ölung und de-fakto-Oberhaupt von Ankar-Te ist überzeugt, dass jemand in der Stadt gegen das Verbot intelligenter Untoter verstößt. Hat möglicherweise jemand im Hochschacht das einzige in Stein gemeißelte Gesetz der Stadt gebrochen? Er braucht unabhängige Ermittler, die ihre Untersuchungen durchführen, ohne aufzufallen und die Schuldigen aufzuschrecken.
- Jemand ermordet Bewohner der Mischhäuser; allerdings nur die Menschen. Mehrere zornige Ehegatten der Opfer suchen verzweifelt nach Helden, welche diese anscheinend rassistisch motivierten Verbrechen stoppen. Sie haben ihre Ersparnisse zusammengelegt, um Krieger zu ihrem Schutz anzuheuern.
- Die Freimänner gehen davon aus, dass jeden Tag eine große Ladung menschlicher Sklaven aus Urglin eintreffen wird. Sie rekrutieren daher freiheitsliebende Schurken und Krieger für einen tollkühnen Befreiungsversuch.
- Die Traumsäulen im Verschlag geben ein mit jedem Tag lauter werdendes Summen von sich. Die Einheimischen dort sind voller Furcht, was dies zu bedeuten haben könnte.
- Ein berühmter Barde hat erfahren, dass jemand ihn bei seinem morgigen nächtlichen Auftritt auf der Seebühne ermorden will. Er sucht nun nach fähigen Leibwächtern, die sich unauffällig unter die Zuschauer oder das Personal mischen, um dies zu vereiteln.
- Zum ersten Mal seit Menschengedenken haben sich die Trolauguren in ihren Tempel zurückgezogen und die Türen verschlossen. Nach mehreren Tagen wollen viele der mächtigeren Machtgruppen der Stadt nun wissen, wofür die Stille ein Vorzeichen ist. Sie suchen nach jemandem, der sich in das Gebäude schleicht und herausfindet, welche entsetzliche Offenbarung die Propheten enthüllt haben.
- Es heißt, dass Dakar, das Oberhaupt der Handelsliga, endgültig zu weit gegangen ist: Er soll einen Attentäter angeheuert haben, der den bekannten Blutmagier Neschiel nach einem gescheiterten Geschäft fast totgeschlagen hat. Die Blutwänste der Stadt tun sich nun zusammen und es könnte zu einem Krieg zwischen den heißblütigen Magiern und den auf frischer Tat ertappten Händlern kommen.
- Der Bürgerrat des Widersinns glaubt, dass einer aus seiner Mitte ihn stürzen und die traditionellen Werte pervertieren will, für die er steht. Die Ratsherren geben es zwar ungern zu, aber sie brauchen Hilfe von außen, um diese subversiven Elemente zu enttarnen.
- In der Theraspitze wurde ein geheimnisvolles Buch zu den dunklen Künsten gefunden. Zwei rivalisierende Gruppen wollen es stehlen; die eine will das enthaltene Wissen erlangen, die andere das Buch zerstören.

Stimmungsaufhellern, um einen leidenden Künstler über eine Schaffenskrise zu helfen, der Sczarni-Händler **Parfus Erigol** (NB Menschlicher Schurke 1/Experte 2) erfüllt alle Wünsche seiner Kunden. Die vielen Räume seines Geschäftes sind niemals leer: Er hat billige, schmutzige Räumlichkeiten und exquisite Kammern, in denen es alle Dinge und Dienstleistungen gibt, nach denen sich ein berauschter Kunde sehnen könnte. Für die Studenten ist er ein beliebter Anlaufpunkt aufgrund seiner günstigen Preise und seines bombastischen Auftretens. Junge Frauen sollten aber stets in Begleitung sein, denn sonst könnte es vorkommen, dass ihre Körper während der halben Stunde verkauft werden, wenn sie sich wehrlos im Drogenrausch befinden.

Das Zerschmetterte Kloster: Dieses zerfallende, ausgedehnte Kloster ist von einer niedrigen Steinmauer umgeben. Früher lebte hier die Bruderschaft des Siegels, ehe deren ideologischen Grundsatzstreitereien zu einem Krieg innerhalb der Gruppe eskalierten. Während des Konfliktes wurde das Kloster von jeder Seite mehrfach erobert und zurückerobert und wenigstens zwei Mal niedergebrannt. Was von dem einst eindrucksvollen Gebäude noch übrig ist, ist für die Mönche immer noch ein sehr bedeutender Ort, den die anderen Einheimischen aus Gewohnheit meiden.

Die Tarhiel-Promenade

Anders als im Tiefenmarkt liegen in der Tarhiel-Promenade die niedergelassenen Geschäfte. Auch wird sie häufiger von Einheimischen aufgesucht. Die Tarhiel-Promenade ist das magische und religiöse Herz Kaer Magas, da es hier die höchste Konzentration an Tempeln und arkanen Dienstleistern in der Stadt gibt. Die meisten der erfolgreichen Geschäftsleute haben ihre Karren und Verkaufsstände längst gegen Ladengeschäfte eingetauscht. In den meisten Straßen findet man enge Mietskasernen und Geschäfte. Die Gebäude sind mehrere Stockwerke hoch und wachsen über den Straßen zusammen. Wer zu den Läden in den oberen Etagen gelangen will, muss häufig schmale und wacklige Freilufttreppen erklimmen. Auch wenn anwerbende Zauberkundige, Heiler und Hersteller magischer Gegenstände das Viertel charakterisieren, sind sie kaum zahlreich genug, um es komplett zu bevölkern. Die meisten Händler beschäftigen sich mit gewöhnlichen Dingen und sind daher die Aufmerksamkeit mächtiger Gruppen wie des Zirkels der Arkanisten oder der Priesterschaften von Asmodeus und Abadar nicht wert, egal ob sie mit feinen Weinen, Grundbesitz, Fässern oder Schuhen handeln. Die Straßen liegen in ständigem Zwielflicht, werden aber vom sanften Leuchten verzauberter Lampen und Schildern erhellt, auf denen dauerhafte Zaubertricks liegen.



Abadars Bankhaus: Wie in vielen Städten spielt auch in Kaer Maga die Kirche Abadars eine große Rolle im alltäglichen Handelsleben. Hier hat sie aber weniger die Rolle als Anführer innen, sondern fungiert eher als Bindemittel: Gemeinsam mit der Kirche des Asmodeus ermutigt das Bankhaus die Einhaltung von Verträgen und Übereinkommen, um jene Sorte von Eidbrüchen zu vereiteln, die den gesellschaftlichen Zusammenbruch provozieren. Abadars Kleriker konzentrieren sich daher meist auf den rechtschaffenden Aspekt des Gottes und fungieren öfter bei Vertragsabschlüssen und Waffenstillstandsverhandlungen zwischen Banden als Zeugen statt als Heiler. Das Bankhaus des Abadar ist ein großes, befestigtes und vergoldetes Gebäude, in dem ein Großteil der flüssigen Geldmittel der Stadt lagern, da der gewöhnliche Händler weiß, dass er seine Barmittel besser nicht länger als erforderlich bei sich trägt. Die Priester kümmern sich (gegen eine angemessene Gebühr) auch um die Kranken. Als Zeichen des guten Willens halten sie zudem kostenlos die uralten und oft magischen Sanitäreanlagen der Stadt in Schuss.

Fesselnde Flamme: Der Eigentümer dieses grell angemalten Ladens, **Karthagos** (RN Menschlicher Magier 5/Blutwanst 2) ist vielleicht nicht so mächtig wie die Mitglieder des Zirkels der Arkanisten, dafür aber weitaus besser zu erreichen. Der fast kahle und beeindruckend fette Blutwanst ist zwar selbst kein Krieger, ist jedoch wohl schon sein ganzes Leben von magischen Waffen fasziniert, so dass er sich auf ihre Herstellung spezialisiert hat. Mit den Kriegern, die sie benutzen, unterhält er sich immer gern über deren Gewerbe und gibt „anderen Abenteurern“, welche dem Blutwanst ihm unbekannt Konstruktionen untersuchen lassen, Rabatt. Neben seinen magischen Waffen verkauft Karthagos auch Reagenzien und Zauberkomponenten an andere Zauberkundige, um seine eigenen Studien zu finanzieren. „Die Flamme“ ist daher ein recht beliebter Treffpunkt für einige der jungen Heckenmagier der Stadt. Zudem gestattet Karthagos jenen Magiern, die selbst keine Läden führen, sich hier gegen einen Anteil am Gewinn mit ihren Klienten zu treffen.

Gadkas Magische Merkwürdigkeiten: **Gadka Bartannon** (N Zwergischer Experte 5) gehört nicht zu den respektabelsten Ladenbetreibern in der Stadt. Dennoch läuft der Handel mit schwächeren magischen Gegenständen gut. Sein mit

einer bunten Plane bedeckter Karren an der Ecke Fieberstraße/Halbes-Hähnchen-Gasse ist trotz seiner theoretisch mobilen Natur ein Orientierungspunkt im Viertel. Gadka bezeichnet sich selbst als „ehrlicher Gauner“ und gibt frei zu, dass manche seiner angeblich magischen Schmuckstücke Fälschungen sind, um die Einfältigen zu täuschen. Dadurch ist er aber im Stande, seine Preise in angemessenem Rahmen für seine kritischen

Kunden zu halten, zu denen natürlich stets auch alle Anwesenden gehören. Trotz seiner niederen Grundeinstellung und der zahllosen Narben, die ihm unzufriedene Kunden zugefügt haben, ist Gadka eine wahre Frohnatur und gewinnt durch seine offene Art überall Freunde; auch wenn die Weisen wissen, dass sie ihre Geldbeutel festhalten sollten.

Straße der kleinen Götter: Die meisten der bedeutenden Götter der Inneren See haben irgendwo in Kaer Maga ihre Tempel, von denen manche nur glorifizierte Wohnungen sind, in denen ein paar treue Gläubige leben und sich um einen bescheidenen Schrein kümmern. Allerdings werden noch weitaus mehr Götter in der Stadt verehrt und für diese minderen Gottheiten ohne Gemeinde gibt es immer noch die Straße der kleinen Götter.

Auf dieser Promenade stehen Dutzende kleiner Altäre und Schreine zu Ehren der weniger bekannten Glaubensrichtungen der Welt. Manche sind geschmückt und vorzüglich gearbeitet, während andere kaum mehr als grobe Statuen auf Kisten sind. Vergessene Götter der Flusskönigreiche, die Prophezeiungen des Kalistrade, der maskierte Gott Razmir, Totemkreaturen des kalten, barbarischen Nordens, die Drachengeister Tian Xias; sie alle haben in Kaer Maga einen Platz, egal wie unbedeutend sie eigentlich sind. All jene Priester, die sich hier versammeln, um sich um ihre Schreine zu kümmern, seien es die bleichen, inzestuösen Zwillinge, welche die purpurne Laube Socothbenoths bemanen, oder der keleschitische Mystiker, welcher den ganzen Tag zum Beweis seines Glaubens auf einer Speerspitze balanciert, hoffen, Passanten zu ihrem Glauben bekehren zu können. Daher predigen sie unaufhörlich von der Macht ihrer Herren. Manche vollbringen für ihr Publikum sogar „Wunder“, werden manchmal aber als Betrüger oder Hexenmeister entlarvt, denen das Selbstvertrauen fehlt, sich ihre eigenen Fähigkeiten einzugestehen (und die sie stattdessen göttlichem Tun zuschreiben).

Die Tarhiel-Promenade: Diese breite Prachtstraße erstreckt sich quer durch das Viertel. Zumindest benutzen die Bewohner sie als Prachtstraße; ihre Oberfläche ähnelt nämlich keiner gewöhnlichen Straße,



Suthevan Geifs

sondern eher einem Ölfluss, der durch die Stadt geströmt und dann an Ort und Stelle erstarrt ist. Der schwarze Streifen ist glatt wie Glas und auf einer Ebene mit den umliegenden Steinen. Seine Begrenzungen scheinen fast mit einem Messer gezogen. Er reflektiert weniger Licht als er sollte und wirkt nicht, als wäre er künstlich angelegt worden. Viele, die ihn länger betrachten, berichten von leichten Bewegungen unter der Oberfläche, als würde sich dort Wasser oder Energie bewegen. Dies kann aber gar nicht stimmen, da die Keller vieler anliegender Gebäude weit unter die anscheinend unzerstörbare Promenade reichen. Wie auch immer das wahre Wesen dieses Obsidianstreifens bestimmt sein mag, die stets praktisch orientierten Städter nutzen ihn als Durchfahrt und viele Händler und Arkanisten wollen hier ihr Läden eröffnen.

Tempel des Asmodeus: Noch bevor Cheliix den Asmodeusglauben in großem Stil in Avistan verbreitete, war er in Kaer Maga präsent. Zwar ist Teufelsanbetung in vielen Nationen immer noch schlecht angesehen, aber in diesem Fall repräsentiert Kaer Maga eine weniger glanzvolle Bastion religiöser Freiheit. Der aktuelle Tempel ist ein großer, verzierter Bau im Stil der Gotik, der am Ende einer großen Straße steht. Folgt man dieser Allee zu ihrem anderen Ende, gelangt man zum Bankhaus des Abadar. Diese Konstellation symbolisiert die Allianz zwischen den beiden Religionen vor Ort. Der Klerus erfüllt viele derselben Alltagspflichten wie die Priester Abadars: Man bezeugt Kontrakte, verkauft magische Dienstleistungen und so weiter. Allerdings behält die Kirche ihr diabolisches Wesen bei: Ihre Tore stehen stets für jene offen, die mutig und nährisch genug sind, um infernale Verträge abschließen zu wollen.

Das Ungebrochene Rad: Dieses dreigeschossige Gebäude steht abseits der umliegenden Mietskasernen und Geschäfte, was in Tarhiel bereits eine Ausnahme darstellt. Doch es ist aus anderen Gründen ein Orientierungspunkt: In diesem gewöhnlichen Gebäude befindet sich die größte Konzentration magischer Macht in der Stadt. Im Erdgeschoss liegen ein makelloser Laden mit Vorführraum, doch die Obergeschosse dienen dem magischen Konsortium, das als der Zirkel der Arkanisten bekannt ist, als Gildenhäuser. Die dort gelegenen Räumlichkeiten ähneln dem Gastraum einer Schenke: Die Angehörigen des Zirkels entspannen sich hier und tauschen Wissen aus, beteiligen sich an freundschaftlichen Wettkämpfen und sind allesamt der Ansicht, dass geteiltes Wissen die Macht aller stärkt. Im Vorführraum unten verkaufen ihre Lehrlinge dagegen in Schichten die routinemäßig in Massen produzierten magischen Gegenstände. Indem sie zusammenarbeiten und gelegentlich auch gemeinschaftlich auf die Ausrüstung und die Labore im obersten Stockwerk zurückgreifen, können die Arkanisten die Erschaffung magischer Gegenstände stark verbessern und Zeit gewinnen. Dies führt nicht nur zu höheren Gewinnen, sondern auch zusätzlicher Zeit, die sie ihren esoterischeren Forschungen widmen können. Das Ungebrochene Rad verkauft nicht nur vorgefertigte Gegenstände, sondern nimmt auch Aufträge an. Jene mit ausreichenden Mitteln haben Zugriff auf das gesamte Wissen und Können der Gilde, sodass jedes Projekt möglich scheint.

Tiefmarkt

Der Verschlag mag der erste Bezirk sein, den Besucher von Kaer Maga zu Gesicht bekommen, doch nahezu alle steuern die beengten Verkaufsstände und -wägen des Tiefmarktes an. Dies ist das Haupthandelszentrum, wo mit Fremden

Geschäfte gemacht werden können. Hier laden Handelszüge ihre Güter ab und erwerben neue Ladungen, hier werden große und kleine Abschlüsse getätigt. Die Preise sind etwas höher, da die Händler darauf vertrauen, dass die Menschenmengen Neulinge entmutigen, Vergleichsangebote einzuholen. Selbst Einheimische müssen hier aber ab und an einkaufen, da das Angebot einfach zu gut ist, um es zu ignorieren. Die weitverbreitete Annahme, dass man in Kaer Maga alles erwerben oder verkaufen könne, wird hauptsächlich von den Händlern des Tiefmarktes gestützt; keine Ware oder Dienstleistung ist hier verboten, egal wie verpönt oder tabuisiert sie ist.

Im Tiefmarkt gibt es nur wenige permanente Gebäude. Das Viertel ist eigentlich eine in stetiger Veränderung befindliche Ansammlung von Zelten, Karren, Wagen und Planen. Hiermit wird dem ständigen Strom von Händlern Genüge getan, welche, statt ihre Waren lokalen Händlern zu verkaufen, selbst ihre Zelte aufschlagen und ihre Waren mit höherem Gewinn direkt an die Kunden verkaufen, solange der Vorrat reicht. Die meisten Geschäfte werden tagsüber abgewickelt, wenn die Massen von Einkäufern und Straßenhändlern von Taschendieben, Sänften, schweigsamen Auguren und glotzenden Fremden durchsetzt sind. Jene Händler, die mit dem Sonnenuntergang nicht ihre Sachen packen, machen oft noch bis weit in die Nacht hinein Geschäfte. Ihre Kunden sind dann jene, die Aufführungen im Amphitheater besuchen, sowie die rastlosen Wachen eingetreffener Handelszüge, die nach Unterhaltung suchen.

Augurentempel: Eines der wenigen permanenten Gebäude im Viertel ist der Tempel der Trolle, eine große Anlage aus Steinsäulen. Stufen, die zu groß sind, als dass Menschen sie bequem beschreiten könnten, führen zu einem überdachten Rundgang, der um das ganze Gebäude führt. Wenn die Auguren nicht gerade dabei sind, über die Marktplätze zu streifen und in ihren Eingeweiden die Zukunft zu lesen, machen sie zuweilen Geschäfte auf dieser Plattform und nutzen sie ansonsten, um in der Sonne zu sitzen und Kontakte zu knüpfen. Jenseits der Plattform versperren mächtige Stahl Türen den Zugang zum eigentlichen Tempel, wo die Trolle schlafen, sich paaren und anderen unbekannteren Riten ihres Privatlebens nachgehen. Die meisten Fremden wissen von dem Tempel nur, dass große Teile kein Dach besitzen und offen für die seltenen Gewitter des Storvalplateaus sind. Jene, die zu diesen Zeiten das Pech haben, von oben auf den Tempel herabzublicken (z.B. von den Obergeschossen der Hochschächte aus), können manchmal große Gruppen an Trollen bei dem unschönen Wetter zusammenkommen sehen, die es mit Gebeten und feierlichen Orgien willkommen heißen. Mehr Informationen zu den Auguren sind auf Seite 39 zu finden.

Der Fleischplatz: Sklavenhandel ist in Kaer Maga selbst zwar eher ungewöhnlich, macht aber einen bedeutenden Teil der Wirtschaft der Stadt aus. Der Fleischplatz im Tiefmarkt ist das Herz des Sklavenhandels. Ausländische Sklavenjäger, Orks aus Urglin und Belkzen und sogar verzweifelte Bürger, die sich und ihre Kinder verkaufen, um fällige Schulden begleichen zu können, findet man hier. Diese verhandeln über ihre Freiheit auf allen möglichen Ebenen; sei es, dass sie Lohnanteile verpfänden, sich vorübergehend in Leibeigenschaft begeben oder sich gar vollständig in die Sklaverei verkaufen. Jene, die ihre Dienste selbst verkaufen, mischen sich unter die einheimischen und fremden Käufer, während diejenigen, die gegen ihren Willen



verkauft werden, in eingezäunten Pferchen gehalten und einzelnen von professionellen Auktionatoren vorgeführt werden. Diese arbeiten auf dem Podium und fungieren als Makler, kaufen manchmal aber auch selbst vielversprechende Sklaven auf, in der Hoffnung, sie mästen und später für einen höheren Preis verkaufen zu können. Die Menge der Käufer ist ständig unterschiedlich, da skrupellose Händler aus ganz Avistan nach Kaer Maga kommen, um ihre eigenen Sklaven auf den Markt zu werfen und Angehörige anderer Nationen zu erwerben, deren exotisches Aussehen und Gebräuche daheim höhere Preise bringen. Seltsamerweise sind die Freimänner des Abgrunds die häufigsten, wenn auch ungnädigsten Kunden; sie haben erkannt, dass sie nicht die militärische Macht besitzen, alle Sklaven der Stadt gewaltsam befreien zu können, sodass die nächstbeste Strategie darin besteht, Sklaven zu erwerben und dann freizulassen. Viele Freimänner verdanken solchen Geschäften ihre eigene Freiheit.

Haverstons Feldfrüchte: Zahllose Verkaufsstände und Geschäfte in Kaer Maga widmen sich dem Verkauf von allem möglichen; allem, wofür jemand Geld bezahlen würde. Der von **Jol Haverston** (CG Menschlicher Adept 1/Experte 2) geführte Laden ist dabei der erfolgreichste Gemischtwarenladen im Tiefmarkt oder vielleicht sogar der ganzen Stadt. Es ist weithin bekannt, dass Jol früher als Kind der Lehrling eines bekannten Magiers gewesen ist, doch dass diese Beziehung mit einem nicht näher beschriebenen Ereignis endete, bei dem Jol den linken Arm an der Schulter verlor, ohne dass eine Narbe zurückblieb. Der ansonsten freundliche Jol ist verständlicherweise darüber verbittert und hasst Magie aus ganzem Herzen. Er predigt, dass „ein zivilisierter Mensch keine Magie benötigt, sondern nur seinen eigenen Verstand“. Daher gibt es in seinem Laden die gewaltigste Sammlung aller möglichen nichtmagischen Werkzeuge und Versorgungsgüter, die man sich wünschen kann, beginnend mit einfachen Nahrungsmitteln und Ackergerät, bis hin zu Abenteurerausrüstung, alchemistischen Gegenständen und einmaligen Schöpfungen lokaler Handwerker. Zauberkundige, die als solche erkennbar sind, müssen feststellen, dass die Preise plötzlich auf geheimnisvolle Weise in die Höhe schießen. Ansonsten ist Jol ein gutherziger Mann, der auchgehende Erfinder finanziell unterstützt, die ihm gute Ideen präsentieren.

Seebühne: Oriat mag das Stadtviertel sein, in dem die meisten Unterhaltungskünstler und Darsteller in Kaer Maga verkehren und ihrem Handwerk nachgehen, doch alle träumen davon auf der Seebühne aufzutreten. Das nach oben offene Amphitheater ist Kaer Magas bedeutendster Ort für Aufführungen und zieht Tag und Nacht die Mengen an. Es hat ungefähr die Form eines Keils und besteht aus stufenförmig angelegten Reihen von Steinbänken, die in einem großen Halbkreis aus einer kleinen Hügelkuppe gehauen wurden. Dieser Halbkreis umgibt eine große Bühne, welche an das Wasser des Sees angrenzt. Tagsüber können Besucher hier kostenlos den besten Musikern, Akrobaten und Komödianten der Stadt beim Auftritt zusehen. Wie lange und wie umfangreich die einzelnen Darbietungen sind, richtet sich nach einer informellen, aber dennoch strengen Hackordnung. Nachts dagegen erscheint die Oberschicht der Stadt und bezahlt gutes Geld, um hochwertige Konzerte zu besuchen und aufwändige, exklusive Theateraufführungen zu sehen, gewaltige Dramen im Fackelschein und mit dem ruhigen See im Hintergrund.

Das Trunkene Schneiderlein: Der offizielle Name dieses „Geschäftes“ ist Humboldts Kurzwaren, doch nur der Besitzer nennt es so. **Efram Humboldt** (NG Menschlicher Experte 3), ein weibischer Mann mit einem ordentlich gestutzten Bart und ansehnlichen Bauch, behauptet, früher der offizielle Einkleider für den Harem des qadirischen Satrapen Xerbystes II. gewesen zu sein, ehe der Herrscher ein etwas offenerherziges Kleid für die



Trollaugur

KINDHEIT UND JUGEND IN KAER MAGA

Kaer Maga gilt zwar häufig als eine Stadt voller Immigranten, allerdings leben viele der heute dort ansässigen Familien schon seit Generation im Asylstein. Daher neigen nahezu alle, die in Kaer Magas Tunneln und Straßen geboren werden, trotz der hohen kulturellen Unterschiede und der Neigung zur Bildung von Subkulturen bis zu einem gewissen Grad dazu, kleine Gruppen von gleichgesinnten Individuen zu bilden.

Kinder wachsen hier schnell und auf die harte Tour auf; nicht zwangsläufig, weil sie von ihren Eltern vernachlässigt werden, sondern einfach, weil sie an einem Ort leben, an dem nur Freunde und Familie sich um sie kümmern. Sobald sie laufen können, rennen die meisten Kinder ungehindert in den Straßen umher und bilden ihre eigenen kleinen Banden und Grüppchen. Viele begehen kleine Diebstähle und auch wenn die Ladenbesitzer meist keine Gnade wegen ihres Alters zeigen, wenn sie diese erwischen, tragen sie es ihnen auch nicht weiter nach, sobald die Bestrafung vollzogen wurde. Schließlich waren sie selbst auch einmal jung. Wer in den Straßen von Kaer Maga aufgewachsen ist, ist meist schnell, listig und sich seiner Umgebung genau bewusst.

Viele Kinder werden bei Handwerkern in die Lehre gegeben, wenn sie etwas älter sind. Die Lehrmeister gehören meist derselben Machtgruppe an oder repräsentieren die Spezialisierung des Viertels (zum Beispiel die Golembauer der Ardokfamilie oder die Dampffabriken und –schmieden der Kaskade). Es ist aber auch nicht unüblich, dass eine Familie ihre Kinder zur Ausbildung zu einer verbündeten oder neutralen Fraktion schickt, um die Beziehungen zu verbessern oder zu untermauern. Die diversen Machtgruppen der Stadt mögen aggressiv und streitbar sein, doch nur die größten Extremisten können sich kulturell völlig isolieren. Die meisten Angehörigen einer Gruppierung haben gute Freunde oder Vettern in anderen Gruppen; diese Bande sind aber stets den Bedürfnissen der eigenen Organisation untergeordnet.

Ein Bewohner Kaer Magas bezeichnet in der Regel einen Teil der Stadt als sein Zuhause und lebt meist sein ganzes Leben in diesem Stadtviertel. Es gibt aber ein starkes, gemeinschaftliches Gefühl, dass die Stadt selbst allen gehöre. Ein Ladenbesitzer in Bies mag zwar über die „dreckigen Nekros“ von Ankar-Te schimpfen, doch bedeutet dies nicht, dass er sich zwangsläufig fürchtet, dieses Viertel zu betreten. Es mag nicht immer eine gute Idee sein, in Kaer Maga das eigene Revier zu verlassen, doch auf alle Fälle hat man immer das Recht dazu. Nur die Bewohner des Widersinns und des Hochschachtes hindern die Bewohner anderer Viertel aktiv daran, ihr Gebiet ohne Einladung zu betreten, sodass diese Leute oft als hochnäsiger und als der Stadt nicht wirklich zugehörig bezeichnet werden. Schließlich gehört es zu Kaer Magas Anziehungskraft, dass der Ort stets die Ausgestoßenen und Gestrandeten aufnimmt – und es gibt einen guten Grund dafür, dass die Bresche, der Hauptzugang zur Stadt, nie ein Tor hatte.

skandalöse Untreue einer Konkubine verantwortlich machte. Efram entkam knapp mit seinem Leben und rannte, bis er in Kaer Maga zur Ruhe kam; jedoch sieht er die Stadt als weit unter seinem Niveau und Können. Der Schneider kann meist irgendwo in seinem Viertel stockbetrunken in seinem Wagen gefunden werden, den er als sein Geschäft bezeichnet. In den darin transportierten Stoffhaufen schläft er für gewöhnlich seinen Rausch aus. Ungeachtet seines Selbstmitleids und der ständigen Trunkenheit ist Efram genauso fähig wie er behauptet. In einem Rausch trunkener Kreativität erschafft er für jeden Kunden etwas völlig Einmaliges. Oft arbeitet er mit örtlichen Zauberkünstlern zusammen, welche Kleidungsstücke mit den Verzauberungen versehen, die er für geeignet hält.

Der Viehhof: Fremde Handelszüge bringen alle Arten von Tieren nach Kaer Maga. Die Mietställe, -pferche und -gehege, welche als der Viehhof bezeichnet werden, sind der Ort, an dem diese Wesen untergebracht werden. Die am häufigsten zum Verkauf stehenden Tiere sind Pferde und Auerochsen, die von den örtlichen Schoantistämmen verkauft werden (oder diesen gestohlen wurden). Doch auch andere, seltsamere Kreaturen können hier angetroffen werden: Monströse Reittiere aus fernen Ländern und Bestien der hiesigen Aschlande wie Buschti-ger, hundartige Kominkas und Aschwölfe werden als Haustiere und Wächter verkauft. Zuweilen kommen sogar Orks aus Belkzen mit seltenen Urzeitwesen aus den nördlichen Reichen

hierher, allerdings werden diese Giganten nur dann in die Stadt gelassen, wenn diese sorgsam angeschirrt und gefesselt sind.

Zettelpfosten: In dem irrwitzigen Gewühl der Stadt kann es, besonders auf den Marktplätzen, sehr schwierig sein, jemanden zu finden, wenn man nicht genau weiß, wo man ihn suchen muss. Ortskundige Führer sind zwar äußerst nützlich, wenn es darum geht, Besuchern den Weg zu den diversen Geschäften und Dienstleistern der Stadt zu weisen, doch jene, die allgemeine Ankündigungen machen oder sich mit durchreisenden Freunden treffen wollen, kommen meist zum Zettelpfosten. Dieser ist höher als die meisten Verkaufsstände und andere Einrichtungen des Bezirkes, deshalb kann man ihn leicht von überall im Viertel sehen. Es ist ein dicker Totempfahl, den wahrscheinlich die Schoanti angefertigt haben; allerdings sind die auf ihm dargestellten Tiere allesamt leicht verzerrt und wirken umso fremdartiger, je länger man den Pfahl betrachtet. Sein genaues Alter ist unbekannt, er dient aber schon lange als Orientierungs- und Treffpunkt. Die Einheimischen sind irgendwann dazu übergegangen, öffentliche Ankündigungen und Mitteilungen an seinen Seiten zu befestigen. Handelszüge, die Söldnerwachen anheuern, Leute, die Waren und Dienstleistungen direkt austauschen wollen, Freunde und Reisende, die einander Nachrichten hinterlassen wollen, und jeder, der Hilfe rekrutieren oder anwerben möchte, steuert zuerst den Zettelpfosten an.

Verschlag

Die Mauern Kaer Magas sind zwar durchlöchert von Türen und Fenstern, die im Laufe der Jahrtausende von den Bewohnern hineingehauen wurden, ansonsten bilden sie aber einen durchgehenden Ring aus Stein, der anscheinend immun gegen das Wetter, Belagerungen oder die Zeit selbst ist. Der Verschlag bildet allerdings die große Ausnahme. Wie es scheint, hat eine nicht näher bekannte Katastrophe ein gewaltiges Loch in den Mauerring gerissen und den Stein bis zum nackten Erdboden hinunter vollständig ausgelöscht. Nur ein paar zerschmetterte Felsbrocken sind zurückgeblieben, von denen die meisten von den Bewohnern der anderen Viertel als Baumaterial genutzt wurden. In dieser Bresche haben die ärmsten Bewohner Kaer Magas im wahrsten Sinne es Wortes ihre Heimstätten errichtet. Hier steht Hütte an Hütte, sowie Schuppen auf Hütte, in einer Mischung aus Gerüsten und übriggebliebenen Bauholz, welche fast so hoch und breit wie der restliche Ring sind, das Slum der Ärmsten. Das Innere ist ein Labyrinth, welches nur seine Bewohner kennen. Dies ist der Verschlag.

Da hier die Mauern fehlen, ist der Verschlag der natürliche Haupteingang zur Stadt, für Einheimische und Besucher gleichermaßen. Es gibt allerdings weder Tore noch Wachen, um die Unerwünschten fernzuhalten, nur sieben Stockwerke voll hungriger Opportunisten. Der schlechte Ruf des Viertels in der Stadt resultiert aber nicht nur aus der Armut und der vorherrschenden Kleinkriminalität: Zwar konnte noch niemand den Grund dafür entdecken, doch ist es eine bekannte Tatsache, dass Frauen, die zu lange im Verschlag leben, mit größerer Wahrscheinlichkeit Fehlgeburten haben oder deformierte Kinder zur Welt bringen. Dies hat zu dem Sprichwort „Hässlich wie ein Kind aus dem Verschlag“ geführt. Trotz der damit verbundenen Risiken ermöglichen die niedrigen Lebenshaltungskosten (und noch niedrigeren Lebensstandards) des Bezirks dem Abschaum und vom Pech verfolgten Bewohnern der Stadt, sich hier ein neues Leben aufzubauen. Der Verschlag ist einer der Schmelztiegel der verschiedensten Volksgruppen in der Stadt. Hier leben Halblinge und Menschen Seite an Seite mit Werratten, Orks und noch seltsameren Wesen im größtenteils friedlichen, wenn auch lautem Elend.

Bresche: In Kaer Magas Mauern gibt es zahllose Türchen, Tore sowie Fenster und andere Öffnungen, die über Leitern, Rampen und Netze erreicht werden können. Die Bresche im Zentrum des Verschlages wird im Allgemeinen aber als das Haupttor der Stadt angesehen; in erster Linie, weil es nie geschlossen wird. Hier führt eine breite Bruchstelle durch das Zentrum der turmhohen Gerüste

der Elendssiedlung. Sie ist breit genug, dass mehrere Karren und Wagen Seite an Seite hindurch fahren können. Die hiesigen, von diversen Händlern angeheuerten Muskeln sorgen dafür, dass diese Reisenden von den Bewohnern des Viertels nicht allzu sehr belästigt werden. Man muss aber auch einsehen, dass es zwischen hilfsbereit und lästig ein schmaler Grad ist, welcher ständig von Einheimischen in Frage gestellt wird, die ihre Dienste als Führer, Träger und Botenläufer für die Dauer des Aufenthaltes der Händler in der Stadt anbieten. Sie stocken ihre mageren Einnahmen mit Trinkgeldern auf, die sie von den Gasthäusern und Händlern erhalten, denen sie die Reisenden zuführen. Die Bewohner des Verschlages wirken auf die meisten aufdringlich und unangenehm; allerdings sind sie lebenswichtig für die Vermittlung auswärtiger Händler und werden daher von den meisten toleriert. Da Symbiose der Kern von Kaer Magas Existenz ist, ist diese Toleranz beidseitig. Solange die Stadtwachen in der Lücke keinen Ärger bekommen, lassen sie den Taschendieben und Bettlern beim Ausplündern der Neuankömmlinge in gewissem Maße freie Hand, sofern diese nicht zu gierig werden und den gemeinsamen Lebensunterhalt gefährden.

Fleischpforte: Innerhalb der Mauern Kaer Magas findet nahezu keine Landwirtschaft statt. Die Stadt ist daher von den Bauern und Herdentreibern abhängig, die dem Boden ihren Lebensunterhalt entreißen und die teure Lieferungen an Getreide und anderen Nahrungsmitteln aus den Tieflanden unterstützen. Doch auch dies reicht kaum, weshalb jeder, der Nahrungsmittel zu angemessenen Preisen anbietet, in der Stadt willkommen ist. Zu diesem Zweck wurde die Fleischpforte eröffnet. Die meisten Bauern und Schäfer haben zwar ihre ständigen Geschäftspartner auf den Märkten der Stadt, doch die mit minderwertigeren Waren stellen meist fest, dass es in ihrem Interesse ist, diese auf dem offenen Fleischmarkt am Rand des Verschlages anzubieten.

Auch Jäger und Fallensteller aus dem Umland können hier ihre Fänge schnell und effizient verkaufen, ohne sie vorher schlachten oder ihnen das Fell abziehen zu müssen. Außerdem müssen sie so ihre Einnahmen nicht mit Mittelsmännern teilen. Der Ort ist zwar voller Lärm, Blut und ungewaschener Eremiten, die aus guten Gründen die Stadt meiden, doch das System funktioniert und viele der ärmeren Stadtbewohner können sich hier zu überraschend günstigen Preisen mit frischem Fleisch eindecken.

Mischhäuser: Halblinge wohnen überall in Kaer Maga, wo sie sich als Diener, Händler und Kaufleute unter ihre menschlichen Cousins mischen und oft Aufgaben erfüllen, die für größere Völker zu schwierig oder unangenehm sind, zum Beispiel das Reinigen der Kanalisation oder der Kamine. Hier im Verschlag fühlen sich die meisten Halblinge wahrhaft heimisch. In der kleinen Ansammlung eingerüsteter Gebäude



Mutter Millie

mit niedrigen Decken, die aufgrund der häufigen Bewohnerwechsel als die Mischhäuser bekannt sind, ziehen Dutzende von Halblingfamilien Freude aus der Gegenwart der anderen. Hier errichten sie für ihre Größe geeignete Häuser und eine Zuflucht, in der sie über die Vorurteile der tollpatschigen größeren Völker schimpfen und scherzen können. Dennoch stehen sie Menschen und anderen nicht streitbar gegenüber und in den Mischhäusern gibt es sogar einen hohen Anteil von Heiraten zwischen Halblingen und Angehörigen anderer Völker; viele Halblingmänner und -frauen werden von den körperlichen Freuden angezogen, die ihn „die Großen“ bieten. Das ist zwar selbst für Kaer Maga skandalös, doch die Bewohner der Mischhäuser stehen zusammen und unterstützen einander. Auch die Menschen, die von Lust und Liebe angezogen werden, können feststellen, dass die Gemeinschaft lebhaft und einladend ist. Manche der ständigen Bewohner sind viel reicher als es die Umgebung für möglich scheinen lässt und es ist kein wirkliches Geheimnis, dass der erste Magier, der eine Möglichkeit für Menschen und Halblinge entdeckt, Nachkommen zu zeugen (möglicherweise mittels eines modifizierten *Verwandlung*- oder ähnlichen Zaubers), sehr reich werden wird.

Mutter Millies Kleine Schätze: Niemand weiß genau, was die Frauen des Verschlaes befleckt und dazu führt, dass hier mehr missgestaltete Kinder geboren werden als andernorts. Viele davon wachsen auf und führen ein produktives Leben; jedenfalls soweit man davon bei den Kindern des Verschlaes sprechen kann. Doch andere sind zu behindert, als dass sich ihre überarbeiteten Eltern um sie kümmern könnten, oder sie bringen zu viel Schande über ihre Familien. Diese Unglücklichen werden zu Mutter Millie geschickt. Der Ort wird zuweilen auch als die „Krabbelgrube“ bezeichnet. Es ist ein Arbeitshaus, in dem man sich speziell um solche Kinder kümmert und ihnen hilft, ihren Lebensunterhalt durch einfache Arbeit und andere, niedrige Dienste zu verdienen. Es steht nicht nur Bewohnern des Verschlaes offen, sondern beherbergt auch zahlreiche Kinder wohlhabender Familien aus anderen Vierteln. **Mutter Millie** (NB Halb-orkische Klerikerin Lamaschtus 3) verlangt unterschiedliche Preise entsprechend des gewünschten Stillschweigens und der alles anderen als großartigen Bedingungen, unter denen die Kinder aufwachsen. Es ist ein offenes Geheimnis, dass Millie eine Lamaschtuklerikerin ist, die insgeheim unter den ihr anvertrauten Kindern neue Kultanhänger oder Erlöser zu finden hofft. Doch so lange sie peinliche Abkömmlinge verschwinden lässt, scheint dies der Stadtbevölkerung im Allgemeinen egal zu sein.

Traumsäulen: Es mag vielen seltsam erscheinen, dass sich eine der schönsten Strukturen in Kaer Maga aus dem dreckigen Gewirr des Verschlaes erhebt, doch gibt es daran nichts zu rütteln – auch wenn die Bewohner daran absolut unbeteiligt sind. Auf einer kleinen, kreisrunden Lichtung, die auch nicht überbaut ist, stehen zwei identische Halbmonde aus einem unbekanntem schwarzen Material, welche etwa neun Meter voneinander entfernt aus der festgestampften Erde ragen und sich einander zuneigen, bis sich ihre Spitzen in sechs Metern Höhe fast berühren. Beide sind von wunderschönen, hervortretenden Verzierungen bedeckt, die wirken, als seien sie gewachsen und nicht herausgearbeitet worden. Die Kanten sind glatt und reflektieren das Licht in schwächerem Umfang, als zu erwarten wäre. Die Bilder auf den Seiten der

Halbmonde scheinen sich nicht zu wiederholen und repräsentieren ganz klar Sterne, wirbelnde Nebel und Galaxien. Die Gelehrten, welche den Himmel nach bekannten Sternbildern, und die Kinder, die sich selbst welche ausdenken, müssen aber gleichermaßen eingestehen, dass der abgebildete Himmelsabschnitt von Kaer Maga aus nicht zu sehen ist; vielleicht noch nicht einmal von Golarion aus. Die Säulen sind auch nicht identisch: Der nördliche Halbmond trägt als größtes Bild eine Sonne, deren Strahlen die nahen Sterne einzuwickeln scheinen, während die Muster auf dem südlichen Halbmond nahe dem Boden zu verblassen scheinen und offenbar von einem rätselhaften leeren Fleck aufgesogen werden. Beunruhigend ist aber, dass die Alten meinen, dass der Fleck früher kleiner war und zu wachsen scheint.

Zur Herkunft und Bedeutung der Säulen gibt es zahlreiche Theorien: Sie seien die Hörner eines gewaltigen Helmes, die Krone eines Kriegers, der so groß wie die Storvalhöhen ist; sie seien die Segel eines fremdartigen Gefährts, das vom Sternenlicht angetrieben wurde, zu einer Zeit, als die Klippen noch eine Küstenlinie waren; andere meinen, sie stünden mit der Katastrophe in Verbindung, welche das gewaltige Loch in die Stadtmauer gerissen hat. Aber eine Sache ist allen bekannt, nämlich der Ursprung des Namens der Säulen: Jeder, der zwischen den Säulen hindurchschreitet, schläft sofort ein und hat alle möglichen seltsamen, farbenfrohen Träume, an deren Einzelheiten er sich später nicht mehr erinnern kann. Da der Schläfer dank der Säulen anscheinend auch weder Wasser, noch Nahrung benötigt, machen sich nur die paranoiden Bewohner des Viertels Sorgen hinsichtlich möglicher Nebeneffekte. Kinder, Betrunkene und Taugenichtse werden hier regelmäßig zufrieden schlafend vorgefunden, bis die praktischer denkenden Einheimischen sie mittels Besen und langen Stöcken aus dem betroffenen Bereich schieben.

Widersinn

Widersinn ist das ruhige Auge im Sturm von Kaer Maga. Dies ist das einzige Stadtviertel, das völlig frei vom Einfluss der intriganten Banden und Machtgruppen ist und seine Bewohner zahlen gutes Geld dafür, dass es auch so bleibt. Widersinn umfasst das nördlichste Drittel des unter offenen Himmels liegenden Kerns. Es ist eine ruhige Wohngegend für die Wohlhabenden. Von vielen Häusern und Geschäften aus hat man einen Blick auf den See im Zentrum der Stadt. Die meisten Bauwerke sind groß und manche besitzen sogar kleine Höfe, die hinter dicken Hecken verborgen liegen. Dies ist eine andere Art von Prahlerei als die im Hochschacht, aber dennoch immer noch Prahlerei. Hier können sich mächtige Händler aus den Handelsbezirken in völliger Sicherheit und umfassenden Luxus ausruhen, zusammenkommen und ihre Kinder in der Gegenwart ähnlich reicher Bürger aufziehen und in den teuren örtlichen Geschäften einkaufen, sodass kein Grund besteht, diese weiche, gepolsterte Zuflucht je zu verlassen.

Dieses Gefühl von Sicherheit ist aber nicht billig: Vor langer Zeit taten sich viele der reicheren Bürger Kaer Magas, denen das Fehlen von Verboten in der Stadt zwar gefiel, nicht aber der ständige Zusammenprall der Kulturen, zusammen und erwarben den Großteil des Grundbesitzes im Widersinn. Dann erhöhten sie die Mieten und vertrieben still und leise alle, die es sich nicht mehr leisten konnten, dort zu wohnen. Sobald sie den Pöbel hinausgeworfen hatten, bildeten die Grundbesitzer



eine Art Gesellschaft, den sie den Bürgerrat nannten. Als neu gegründete politische Partei machten sie sich daran, das Stadtviertel zu erschaffen, von dem sie schon immer geträumt hatten. Als erstes gründeten sie die Widersinn-Gendarmerie, um die Unerwünschten aus den anderen Vierteln daran zu hindern, die genau gezogenen neuen Grenzen zu überschreiten. Die Gendarmerie beschäftigt einige der am besten ausgebildeten und ausgerüsteten Söldner in der Stadt. Sie ist eine Elitepolizeitruppe, welche einen Sperrriegel um das Viertel bildet und sich um alle Streitigkeiten innerhalb des Widersinns unter der Aufsicht des Bürgerrates kümmert. Die meisten dieser uniformierten Faustkämpfer gehören eigentlich selbst zu den „Unerwünschten“, werden aber von der regelmäßigen und guten Bezahlung im Zaum gehalten. Egal was die Leute ansonsten von den Bewohnern des Widersinns denken; die Angehörigen der Gendarmerie werden für ihr kämpferisches Können in der ganzen Stadt respektiert. Isolation war aber erst der Anfang und nicht das Ziel. Der Bürgerrat begann in seinem Viertel mit der Erschaffung eines bürgerlichen Utopias, bei dem das Oberhaupt jedes Haushaltes bei der Generalversammlung ein Mitspracherecht besitzt und die Möglichkeit hat, diverse Führungspositionen auszufüllen. Da alle von der Sache begeistert waren und ihnen die aus zweiter Hand stammende Rhetorik demokratischer Nationen wie Galt oder Andoran zu Kopfe gestiegen war, schien es den Bewohnern leicht, den Frieden und Wohlstand zu erreichen, nach dem sie strebten.

Vielleicht zu leicht: Es begann relativ harmlos mit Verhaltensregeln, um alle bei Laune zu halten, und Regeln für die Gegenwart von Fremden als Gäste oder Diener. Dann kamen Bestimmungen hinsichtlich der Errichtung neuer Gebäude, damit es zu keinen Eigentumsverletzungen kommt, sowie die Regel, dass Kinder in Gruppen beschult werden, sodass niemand einer fremden Ideologie ausgesetzt werden kann. Nach einer Generation war nichts mehr so wie zuvor... Der heutige Widersinn ist eine weißgetünchte, eng umschlungene Gemeinschaft. Er ist ein friedliches Paradies für Leute, welche Veränderungen fürchten und ein Albtraum für jeden, der sich eines Regelverstößes schuldig macht. Unter der Führung des Bürgerrates und der festen Hand der Gendarmerie können die Bewohner genau die Handlungen ihrer Freunde und Nachbarn kontrollieren; allerdings müssen sie dafür nur ihre eigene Freiheit opfern und ebenso kontrollierbar sein. Die subversiven Elemente, die nicht in der Lage sind, die Köpfe einzuziehen und sich einzureihen, werden rasch aus der Gemeinschaft verbannt oder verhaftet und zur „Resozialisierung“ festgehalten. Das Leben ist starren, einschränkenden Regeln unterworfen und viele Kinder fliehen von hier, sobald sie alt genug sind, um dies zu verstehen. Doch all den Verleumdungen und Mikromanaging zum Trotz würde die Maschinerie sofort zusammenbrechen, wenn die Bewohner des Widersinns sich ihr nicht mit solcher Inbrunst widmen würden. Es scheint, dass für die Angehörigen des Bürgerrates die Macht zu Kontrollieren ansprechender ist, als die Freiheit zu Wählen.

Furche & Ranke: Der kahlköpfige, fast achtzigjährige **Parnham „Pater“ Nollins** (CG Menschlicher Experte 4) handelt schon sein ganzes Leben im Widersinn mit Gemüse. Er ist ein stiller Pfeiler der Gemeinschaft, dessen Geschäft ebenso oft wegen seiner hochwertigen Waren, wie auch aufgrund seiner

bezaubernden Geschichten über vergangene Zeiten besucht wird. Sieht man davon ab, dass er hin und wieder an der Generalversammlung teilnimmt, hat er noch nie ein politisches Amt innegehabt und legt stets Wert darauf klarzustellen, dass er, „sie lieber füttert als führt“. Daher hat er auch beeindruckend wenig Feinde in einem Bezirk, der solche regelrecht produziert.

Hinter seiner lockeren Art verbirgt sich aber eine gequälte Seele. Nachdem er fast ein Jahrhundert unter dem Joch des Bürgerrates gelebt und wieder und wieder erleben musste, wie die Bürger des Widersinns Furcht und Belanglosigkeit der Freiheit vorziehen, hat Pater Nollins genug. Langsam und in aller Stille hat er angefangen, sich mit der Jugend des Bezirkes zu befassen und die unzufriedensten jungen Männer und Frauen für seine Sache zu sammeln. In seinem Geschäft, Furche & Ranke, finden heimliche Treffen statt, in denen sie diskutieren, wie sie den Status Quo verändern könnten, statt das Viertel zu verlassen. Die jungen Revolutionäre sind überzeugt, dass die normalen Wege ihnen verschlossen sind. Sie streiten, ob gewaltsame Unruhen oder friedlicher Protest der rechte Weg sind und die Lage spitzt sich mittlerweile derart zu, dass selbst Pater Nollins Bitten um Vorsicht und Geduld sie nicht mehr lange bändigen werden. Die Erfolgsaussichten scheinen jedoch recht mager zu sein, falls die Gruppe niemanden mit den nötigen Erfahrungen und Fähigkeiten findet, der ihr hilft. **Die Gendarmerie:** Dieses überraschend elegante Gebäude ist das Hauptquartier der Gendarmen des Widersinns. Hier gibt es Quartiere, Versorgungsgüter, ein Trainingsgelände und alles, was der gutgekleidete **Kommandant Taius Jessen** (N Menschlicher Kämpfer 7) benötigt, um den Fortbestand der Truppe zu sichern. Unter dem Hauptquartier liegen der Keller und eroberte unterirdische Tunnel. Und dort befindet sich eine innerhalb Kaer Magas einmalige Einrichtung: das Widersinn-Gefängnis. In einer Stadt, in der die typische Strafe für ein Verbrechen in schneller Gerechtigkeit durch die Freunde des Opfers oder einem Gegenschlag durch eine betroffene Machtgruppe besteht, erzeugt allein die Idee, jemanden von offiziellen Beauftragten einkerkeren zu lassen, für Verwirrung. Hier können jederzeit bis zu einem halben Dutzend Gefangene angetroffen werden, die in ihren Zellen auf ihre „Abholung“ oder die Hinrichtung durch den Bürgerrat warten.

Die Volkskammer: Diese grandiose Halle steht auf einem kleinen Hügel. Ihre Fenster blicken über alle Dächer hinweg auf den zentralen See der Stadt. Hier geht der Bürgerrat seinen alltäglichen Geschäften nach und debattiert von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang in ausführlichem parlamentarischem Prozedere. Jeder Ratsherr besitzt eine Stimme in allen Fragen, die ihn interessieren. Jedoch liegt die Macht deutlich in den Händen des Ersten Schatzmeisters, der sich um die finanzielle Logistik aller Entscheidungen kümmert, die von der Generalversammlung getroffen werden, und des Gesandten für Öffentliche Interessen, der sich alle Beschwerden und Vorschläge anhört und festlegt, in welcher Reihenfolge sie der Versammlung vorgebracht werden. Beide Positionen werden jedes Jahr einem neuen Individuum übertragen, um Korruption zu vereiteln, doch die Macht, Gelder zuzuweisen und bestimmte Themen als „unwichtig“ zu begraben, macht es für die Klugen leicht, ihren Einfluss beizubehalten. Der gegenwärtige Erste Schatzmeister **Tomkin Rassi** (RB Menschlicher Experte 2/Adeliger 3) und die **Gesandte Abigail Van Heuse** (RN Menschliche Adelige



BEOBSACHTUNGEN AN EINER STRASSENECKE

Wie das alte Sprichwort sagt: In Kaer Maga gibt es alles. Neue Besucher sind oft überwältigt von der Kakophonie an optischen Eindrücken und Tönen, die über sie herfällt, sobald sie einen Fuß in das Innere der Stadtmauern setzen. Es folgen diverse seltsame und ungewöhnliche Dinge, die einem SC in den Kernbezirken begegnen können; würfle auf der Tabelle oder wähle etwas aus, um das totale Chaos eines Marktplatzes in Kaer Maga zu beschreiben.

W%	Scene
1–7	Orkische Sklavenhändler feilschen um ein Paar angeketteter, schmutziger Menschenmänner.
8–14	Eine junge Frau in einem Kleid kauft Gemüse ein, ihr folgen zwei Zombiediener, welche die Einkäufe tragen.
15–21	Ein Goblin jongliert mit Igel, um ein paar Münzen zu verdienen. Bisher hat er nichts eingenommen, auch wenn ihm die Hände bluten.
22–28	Zwei Gruppen von Sänfenträgern brüllen sich auf einer Kreuzung an.
29–35	Ein Ladenbetreiber schlägt mit einem Besen nach einem rasch herumkrabbelnden, spinnenförmigen Golem von der Größe seines Kopfes.
36–42	Eine Menge aus Kindern und Erwachsenen wettet auf den Ausgang eines Kampfes zwischen zwei Schlangen.
43–48	Ein Gargyl hockt auf einem Dach. Er beleidigt die Passanten und wirft hin und wieder mit Dachziegel.
49–54	Drei Männer mit zugenähten Mündern pfeifen einander wild gestikulierend an.
55–60	Ein Troll in blutbeflecktem Leinenstoff schreitet über den Markt, wobei er seine heraushängenden Gedärme hochhält.
61–66	Zwei schreiende Männer liefern sich mitten auf einem geschäftigen Marktplatz einen Messerkampf, während andere einfach um sie herumgehen.
67–72	Drei Pferde und ein Zentaur warten vor einem Hufschmied darauf, beschlagen zu werden.
73–78	Zwei Gnome rennen vorbei, zusammen halten sie ein straffes Seil, an dem anderen Seilende hängt ein dritter Gnom, der an einen gewaltigen Flugdrachen geschnallt ist.
79–85	Ein Karren mit Leichen wird durch die Straßen geschoben. Der Leichensammler ruft vernehmlich, dass er Leichen an- und verkaufe.
86–92	Eine Parade wird von einem Priester angeführt, der eine Maske in Form eines übergroßen Augapfels trägt, während ihm mehrere Gläubige folgen, die als die Beine eines riesigen Tausendfüßlers kostümiert sind.
93–100	Drei Prostituierte beugen sich aus einem Fenster und stellen ihre „Waren“ zu Schau; die eine ist wunderschön, die zweite hat eine Schuppenhaut und die dritte ist definitiv untot.

5) arbeiten zusammen, um ganz an die Spitze zu gelangen und ihre Amtsmacht noch zu vergrößern. Die zwei haben beide Positionen bereits ein halbes Dutzend Mal innegehabt und tauschen manchmal einfach nur die Plätze, dank der Zahl ihrer unterstützenden Wähler. Allerdings sind beide es insgeheim mittlerweile müde, das Rampenlicht teilen zu müssen. Jeder sucht nach einem Weg, den anderen aus dem Weg zu schaffen oder eines der beiden Ämter überflüssig zu machen. Dabei gilt es den Zorn der Generalversammlung nicht zu erregen.

Zum Wandervogel : Der Wandervogel ist weniger ein Gasthof als vielmehr eine Verwahreinrichtung und der einzige Ort im Widersinn, an dem Fremde wohnen dürfen, während sie

hier Geschäfte tätigen. Essen und Trinken sind von überdurchschnittlicher Qualität und die Dekoration entspricht der aktuellen Mode, allerdings wird das Gebäude jederzeit schwer von Angehörigen der Gendarmerie überwacht. Die meisten zu Besuch weilenden Händler würden es vorziehen, in einem Bezirk Quartier zu beziehen, in die Gastwirte keine Ausgangssperren verhängen und alle ihre Worte belauschen, jedoch ist es nicht unüblich, dass die Bewohner des Widersinns von potentiellen Geschäftspartnern verlangen, sich mehrere Tage unter Beobachtung in diesem Gebäude aufzuhalten, ehe sie in irgendwelche Geschäfte einwilligen.



Die Bewohner

IN WELCHEM WIR LERNEN, NICHT ZU STARREN UND UNS UM UNSERE EIGENEN ANGELEGENHEITEN ZU KÜMMERN

„Es ist so, mein Herr: Jeder will etwas von Euch. Die Händler wollen Euer Geld. Die Freimänner wollen Eure Ideologie. Die Nekros in Ankar-Te wollen Eure Leiche. Die Talgburschen wollen... Nun gut, vergesst das, Ihr werdet es wissen, wenn sie vorbeikommen. Die Sache ist die: Jeder will etwas von Euch und manche geben sich nicht mit einem Teil zufrieden, sondern wollen alles.

Der Trick hier zu überleben besteht darin, sie glauben zu machen, dass Ihr auch etwas von ihnen wollt. Das hilft, sie bei der Stange zu halten. Andernfalls geben sie Euch etwas ganz anderes; meistens direkt zwischen den Rippen hindurch. Es ist eine harte Stadt, Herr. Versucht, nicht zu sehr zurückzufallen.“

—Gav Nahli, König der Philosophen

Die Bewohner Kaer Magas sind ein sehr unterschiedlicher und gegensätzlicher Haufen. Sie heißen Fremde zwar in der Regel willkommen (insbesondere, wenn sie Geld in die Stadt bringen), sind aber auch verschlossen, völlig unabhängig und misstrauisch gegenüber allem, was für sie keine vorteilhafte Geschäftspartnerschaft ist. Dieses Kapitel enthält alles Wissenswerte, um einen Einheimischen Kaer Magas zu erschaffen oder zu spielen: Informationen über die Stadtregierung, Beziehungen zu anderen Mächten, Machtgruppen, sowie Vorschläge für Hintergründe und Kontakte für einheimische Charaktere diverser Klassen und Religionszugehörigkeiten.

KLASSEN

In Kaer Maga gibt es für jeden einen Platz. Die Bewohner der Stadt üben alle möglichen Berufe und Handwerke aus. Im Folgenden werden ein paar kurze Vorschläge präsentiert, wie Charaktere der verschiedenen Klassen des *Pathfinder Grundregelwerkes* in den Schmelztiegel von Kaer Maga integriert werden können. Bei anderen Klassen sollte man sich an den Grundklassen orientieren; vieles, das für einen Magier gilt, findet z.B. auch beim Alchemisten Anwendung.

Barbar: Aufgrund der Nähe zu den umherziehenden Schoantistämmen, den kaum zivilisierten Orks aus Urglin und des etwas entfernteren Belkzens kommen ständig Barbaren nach Kaer Maga. Sie arbeiten bei Handelszügen als Wachen, sie kommen als Söldner oder Gladiatoren oder befinden sich einfach auf der Wanderschaft. Viele finden Anstellungen als Rausschmeißer in Kneipen oder als Straßenkämpfer bei den Banden der Stadt, solange sie ihr Temperament unter Kontrolle halten können.

Barde: In Kaer Maga können zwischen der großen Bühne der Seebühne, den anstößigen Kabarets des Hospiz' und den diversen Schenken der Stadt Unterhaltungskünstler aller Art angetroffen werden. Straßenkünstler sind in den Kernbezirken ein häufiger Anblick und egal, was die Abgänger der „besseren“ Akademien sagen, das Lyzeum in Oriat bringt einige der besten Barden Varisias hervor.

Druiden: Druiden sind in der Stadt selbst eine Seltenheit, da die geschlossenen Mauern und Dächer der Natur kaum Platz lassen. Die wenigen Druiden der Stadt leben in der Regel im Kern oder am Rand der Klippe in der Kaskade oder im Boden, von wo aus sie über die gewaltigen Tieflände blicken und mit den Vögeln kommunizieren können, welche auf den Luftströmungen reiten.

Hexenmeister: Magie erfreut sich hoher Nachfrage in Kaer Maga. Meist ist die Quelle dabei egal und Hexenmeister erfüllen die Bedürfnisse der meisten Bürger oft günstiger als Magier. Sie verkaufen ihre Dienste auf dem offenen Markt, forschen oft unter den Straßen der Stadt nach vergessenen Geheimnissen oder stehen häufig in den unterschiedlichsten Positionen im Dienst der diversen Machtgruppen der Stadt. Egal ob ein Hexenmeister als Artillerie für eine Bande dient oder als Ordnungshüter in Ankar-Te oder im Namen der Ardokfamilie, er verfügt über Kampffähigkeiten, die ihn im Vergleich zu einem Magier meist ausdauernder machen. In der Stadt halten sich auch die meisten Blutmagier Avistans auf. Diese Magier und Hexenmeister suchen nach Wegen, ihre Macht zu erweitern, indem sie ihre Kreislaufsysteme überladen; dies verschafft ihnen häufig den wenig ehrenvollen Titel des „Blutwanstes“.

Kämpfer: Kaer Maga genießt den Ruf, eine sichere Zuflucht für Gesetzesbrecher zu sein. Daher gibt es nie einen Mangel an Kämpfern. Viele der Einheimischen sind auf die harte Weise groß geworden und wenn man dann noch die zähen Krieger und flüchtigen Verurteilten hinzunimmt, die im Asylstein ein neues (oder auch nicht) Leben beginnen wollen, scheint es zuweilen, als hätte jeder auf dem Marktplatz Blut an den Händen. Das stimmt natürlich nicht ganz, doch Meister des Bogens oder der Klinge erkennen rasch, dass Kaer Maga ein guter Ort ist, um bei einem Handelszug, dessen Ziel ferne Lande sind, als Leibwächter wichtiger Personen oder Handlanger wohlhabender Krimineller Arbeit zu finden.

Kleriker: Die Bewohner Kaer Magas mögen einen zweifelhaften Ruf haben, doch niemand kann ihnen absprechen, gläubig zu sein. Wenn man nämlich Gläubigkeit mit der Zahl an Göttern gleichsetzt, die an einem Ort verehrt werden, dann ist Kaer Maga wahrscheinlich die gläubigste Stadt von ganz Avistan. Kleriker nahezu aller Gottheiten, egal wie bedeutend oder winzig, schreiten durch die Strafen, verkaufen ihre Dienste gegen Almosen oder predigen ihren kleinen, aber brennend loyalen Gemeinden. Die Anhänger von Abadar und Asmodeus stechen aufgrund ihrer wackligen Allianz, welche sie die Marktplätze im Zentrum beherrschen lässt, besonders hervor. Doch auch die rauen Anhänger Cayden Cailean sind stets im Abgrund willkommen und auch die unbekanntesten Gottheiten finden in der Straße der kleinen Götter einen Platz für ihre Altäre.

Magier: Der Zirkel der Arkanisten mag der bekannteste Zusammenschluss von Magiern in Kaer Maga sein, besitzt aber keine Monopolstellung. Zahlreiche unabhängige Gelehrte und Hersteller magischer Gegenstände haben Läden in der Tarhiel-Promenade oder im Hochschacht und reisende Zauberkünstler kommen von überall her, um seltene (oder eher unmoralische) Zauberkomponenten auf den Märkten zu erwerben oder obskuren Themen in der Theraspitze nachzuforschen.

Mönch: Jeder mit einer harten und schnellen Faust kann in Kaer Maga Arbeit finden. Mönche auf der Suche nach einem stillen Kloster werden allerdings von der Geschäftigkeit in der Stadt enttäuscht werden. Dennoch sind mehrere kleine Klöster über die Stadt verteilt. In Oriat haben Mönche dank der Brutalität der Bruderschaft des Siegels einen schlechten Ruf, aber ansonsten sind die Stadtbewohner eigentlich an jedem interessiert, der ihnen von Nutzen sein kann. Süßholzraspler sind aufgrund ihrer natürlichen Disziplin sehr für das Mönchsleben geeignet und bringen auch viele Angehörige dieser Klasse hervor, während die Asketen des Tempels des Endlosen Schritts jene rekrutieren, die nach Erleuchtung suchen.

Paladin: In Kaer Maga sind Moralpredigten unerwünscht und man hasst es, wenn jemand die Geschäfte stört. Dies macht Hardlinern wie Paladinen das Leben schwer. Doch für jene, die sich eher unauffällig verhalten, gibt es viel zu tun. Sie können hinter den Kulissen agieren und mit der Zeit einen Anhänger nach dem anderen gewinnen. Die Freimänner des Abgrunds heißen Kreuzfahrer willkommen, so diese dieselben verfolgen wie sie, während die Gendarmerie des Widersinns häufig Nutzen aus rechtschaffenen Extremisten ziehen kann.

Schurke: Es gibt ein Sprichwort, demnach man in Kaer Maga keinen Stein werfen könne, ohne einen Dieb zu



treffen. Das ist natürlich übertrieben, da es in der Stadt auch viele ehrliche Geschäfte und Händler gibt. Allerdings hat sich Kaer Maga ihren Ruf als Stadt der Gauner und Räuber durchaus verdient. Alle bedeutenden Banden und Machtgruppen setzen Schurken als Vollstrecker, Betrüger, Einbrecher und Meuchelmörder ein. Ein Charakter mit entsprechenden Fähigkeiten wird daher keine Probleme haben, einen Platz in der Stadt zu finden. Der durch die Stadt fließende Handel macht den Ort zudem zu einem wahren Paradies für unabhängige Taschendiebe und andere Trickbetrüger, die darauf vertrauen, im ständigen Strom neuer Gesichter untertauchen zu können. Dies gilt für jene, die vor dem Gesetz auf der Flucht sind, da sie wissen, dass nur wenige Mächte ihnen in die angestammte Stadt der Diebe folgen würden.

Waldläufer: Städtisch orientierte Waldläufer gedeihen in der Stadt. Viele leben in den Tunneln direkt unter der Oberfläche, wo sie zwischen Ratten, Schlangen und größerem Ungeziefer ein angenehmes Leben führen. Jenen, die weite und offene Plätze vorziehen, kommt zugute, dass Kaer Maga kaum über Ackerland verfügt und auf teure Lebensmittelimporte angewiesen ist. Daher besteht immer Bedarf an Jägern und Fallenstellern, welche Fleisch und Felle aus dem Umland heranschaffen. Diese Einzelgänger kommen regelmäßig in die Stadt, um ihre Beute zu günstigen Preisen an der Fleischpforte des Verschlags zu verkaufen. Andere Waldläufer schließen sich den Dämmerwächtern an, eskortieren Reisende über den Zwielfichtpfad und sorgen dafür, dass die Bewohner der Unterstadt diese nicht verlassen.

VÖLKER

Seit ihrer Zeit als Gefängnisinsel, in welcher die Unglückseligen fortgesperrt wurden, die wegen Verbrechen gegen das thassilonische Königreich Schalast verurteilt worden waren, wurde die Stadt Kaer Maga im Laufe der Jahrtausenden von aufeinanderfolgenden Wellen an Pilgern, Gesetzlosen, Flüchtlingen und politischen Verbannten überschwemmt. In einem solchen Schmelztiegel der Kulturen können zwei Menschen weniger miteinander gemeinsam haben als mit einem Vertreter eines der vielen nichtmenschlichen Völker, die ebenfalls in der Stadt präsent sind. Daher eilt der Ruf der Stadt als offene, wenn auch nicht zwangsläufig ansprechende, Zufluchtsstätte für alle zivilisierten Kreaturen weiterhin auf seltsamen Kanälen um die Welt und zieht immer noch ab und an ungewöhnliche und fremdartige Neuankömmlinge an. Die meisten humanoiden Völker Avistans sind in Kaer Maga präsent, am häufigsten sind jedoch die folgenden:

Menschen: Die meisten Bewohner Kaer Magas sind Menschen. Diese Gruppe ist aber alles andere als einheitlich, das Gegenteil ist der Fall: Da die meisten ihrer Vorfahren in der Stadt Zuflucht gesucht haben, weil sie wegen irgendetwas verfolgt wurden, hängen viele, die sich noch an diese Gründe erinnern, umso enger den unterschiedlichsten Traditionen an und versuchen diese zu erhalten. Selbst nach Jahrhunderten im kulturellen Schmelztiegel besitzen diese Praktiken und Gruppenzugehörigkeiten noch sehr viel Macht und sorgen dafür, dass die menschliche Bevölkerung Kaer Magas ein Haufen stolzer und manchmal zerstrittener ethnischer Gruppen ist. Allerdings sehen die meisten sich doch zuallererst als

Bewohner der Stadt und stellen ihre Differenzen rasch hinten an, sollte Kaer Maga ernsthaft bedroht werden.

Unter den Gruppen mit einer eigenständigen kulturellen Identität stehen die Varisier an erster Stelle. Im Gegensatz zu den Schoanti, die in den hochaufragenden Mauern Kaer Magas das Fehlen von Ehre spüren und vage Schatten ihrer eigenen, beschämenden Ahnenreihe wahrnehmen, haben sich die Varisier schon lange mit den anderen Bewohnern der Stadt arrangiert, da sie das Fehlen aller Vorurteile hier zu schätzen wissen. Wenn ihre Wagenzüge durch die Stadt kommen, bleiben oft einige Varisier zurück oder sie nehmen auch neue Angehörige infolge romantischer Affären auf. Ferner haben die kriminellen Sczarni mit der Stadt einen guten Nährboden für ihre Pläne gefunden, an dem sie zudem ihre Zugehörigkeit zur „Familie“ offen bekunden können, ohne deswegen Nachteile befürchten zu müssen.

Neben den Varisier stellen auch die Abkömmlinge zahlreicher anderer Nationalitäten ihre Abstammung stolz zur Schau; seien es hochmütige politische Exilanten aus Galt und Cheliaz, kahlköpfige osirische Ladenbetreiber oder Vudrani, die dem Joch ihres Kastensystems enttrinnen wollen. Zu den Bewohnern der Inneren See kommen noch andere Gruppen wie die Stüßholzraspler, der Iridianische Schleier und jene, die ihre Herkunft auf Länder jenseits Tian Xias oder der Unfassbaren Reiche zurückverfolgen können. Dazu kommen noch jene, die schon so lange in Kaer Maga sind, dass sie sich nicht mehr erinnern können, woher ihre Ahnen einst kamen.

Die einzige menschliche Gruppe Eingeborener des Storalplateaus, die Schoanti, besitzt ein eigenes, einzigartiges Verhältnis zu dieser zusammengeschusterten Stadt mitten in ihrem Revier. Die Barbaren und Reiternomaden haben zwar längst die Wurzeln ihrer Kultur in den Ruinen des alten Thassilon vergessen, doch ihre Schamanen und Seher fühlen sich in der Nähe der Stadt unwohl. Dies liegt an der Fremdartigkeit des Bauwerks und anderen weitaus praktischeren Gründen. Die Schoanti bestehen zwar aus zahlreichen Stämmen, die allesamt eigene Gebräuche und soziale Traditionen besitzen, doch zusammen sind sie das Volk des Plateaus – Kinder des offenen Himmels, des rostroten Staubes und der Steppenbrände, die alles in ihrem Weg verschlingen. In Kaer Maga, insbesondere in den Ringbezirken mit ihren steinernen Decken, in denen Tag und Nacht nicht voneinander zu unterscheiden sind, fühlt sich der gewöhnliche Schoanti gefangen und fehl am Platz. Die Menschenmassen schieben und drücken ihn hin und her und seine Beweglichkeit und Schläue, die ihm auf den weiten Ebenen hilft, sind hier nahezu nutzlos. Manche Häuptlinge und Schamanen, die Abgeschiedenheit von den anderen Kulturen propagandieren, spielen oft auf dieses Unwohlsein an und bezeichnen Kaer Maga als die weltliche Manifestation der Werte der Tiefländer und ihres Vordringens in das traditionelle Stammesleben. Dennoch ist die Stadt der Fremden immer noch ein viel besserer Handelsplatz als das orkische Urglin. Die meisten Bewohner des Plateaus, die Handel treiben oder anderweitig in einer Stadt aktiv werden wollen, kommen daher früher oder später nach Kaer Maga. Nicht alle von ihnen kehren zu ihren Stämmen zurück und viele in Kaer Maga geborene Menschen haben irgendwo in ihren Stammbäumen den einen oder anderen Schoantivorfahren.

Elfen: Elfen sind vergleichsweise selten in Kaer Maga, wenn man den Rest Varisias als Maßstab nimmt. Nahezu

alle elfischen Bewohner der Stadt gehören zu den Verlassenen und nur wenige der einsamen elfischen Ausgestoßenen können sich noch an die grünen Wälder und hohen Türme Celwynvians oder Iadaras erinnern. Weshalb „normale“ Elfen die Stadt eher meiden, weiß keiner. Manche glauben, dass es an der Umgebung liegt: Warum sollte ein Elf, der die Natur liebt, freiwillig in einer steinernen Gruft leben wollen, in der man nur selten die Sonne sieht? Andere gehen davon aus, dass es geschichtliche Gründe hat. Schließlich erinnern sich Elfen an längst vergangene Dinge und möglicherweise auch an die dunkle Vergangenheit Kaer Magas und den ursprünglichen rätselhaften Zweck der Stadt.

Gnome: Man sollte meinen, dass die noch naturverbundeneren Gnome mit ihrem Ursprung in der Ersten Welt die Abneigung der Elfen gegen Kaer Maga teilen, doch ist genau das Gegenteil der Fall. Die merkwürdigen, lebensfrohen Gnome blühen stattdessen angesichts der anarchistischen Leben-und-Leben-lassen Grundeinstellung der Stadt auf und sind begeistert, eine Großstadt entdeckt zu haben, in der selbst ihre absurdesten Aktionen und ihre zweifelhafte Moral kaum auffallen. Die meisten Gnome ziehen es vor, im Hospiz oder im Tiefmarkt zu wohnen, wo es Sonne und Frischluft gibt, sowie klippenseitig in der Kaskade oder im Abgrund. Doch im Allgemeinen sind sie zufrieden, wenn ihre Unterkunft ein Fenster zum Kern oder nach draußen aufweist. Die Gnome Kaer Magas gehen allen möglichen Professionen vom Händler bis zur Straßendirne nach, sind aber besonders für ihren Einfallsreichtum auf dem Gebiet der Magie bekannt. Ihre unbegrenzten Forschungen führen oft dazu, dass sie von den Händlern seltsame Dinge erwerben wollen und sich zuweilen auch selbst in die Luft jagen.

Halb-Elfen: Die Bastarde unerwünschter Liaisons werden von ihren elfischen Verwandten bemitleidet und von den Menschen aufgrund ihrer Eleganz und Langlebigkeit beneidet und misstrauisch behandelt. Halb-Elfen sind daher natürliche Kandidaten für einen Umzug nach Kaer Maga. Wie eine Flamme die Motten zieht die Stadt Halb-Elfen aus ganz Avistan mit dem Versprechen an, dass die Halbblütigen sich unter das Volk in den lauten Straßen mischen können und nur nach ihren Taten statt ihrer Abstammung beurteilt werden. Ihr natürliche Schönheit und ihr jugendliches Erscheinungsbild lässt sie schnell Geliebte finden, so dass die Bewohner Kaer Magas oft auch einen Schuss Elfenblut in ihren Adern haben.

Halb-Orks: Kaer Maga ist die nächste an Belkzens Boden liegende Siedlung in Varisia. Daher gibt es mehr als genug Halb-Orks. Es sind entrechtete Krieger, die allein oder zu zweit in die Stadt kommen, geboren in den Sklavengruben der großen Orkstämme oder Kinder unglücklicher Schoantifrauen, die während Überfällen geschändet wurden. Diese Halb-Orks werden aufgrund ihrer Größe und Fähigkeiten willkommen geheißen, aber auch von einer qualvollen Vergangenheit verfolgt. Kaer Maga macht sich gerade letzteres gern zu Nutzen und lenkt ihre Wut, so dass sie als Söldner, Leibwächter und Vollstrecker lokaler Banden in Erscheinung treten. Da Kaer Maga zudem in der unmittelbaren Nähe der einzigen orkischen Stadt in Varisia, Urglin, liegt, ist die Stadt ein natürlicher Handelspartner, der den Orks die Güter der Tieflande zu stark überhöhten Preisen anbietet und in der Regel mit Sklaven und Kriegsbeute bezahlt wird. Das Verhalten der Halb-Orks der Stadt gegenüber ihren vollblütigen

Verwandten, die zum Handeln nach Kaer Maga kommen (manchmal wollen sie sich hier sogar niederlassen), variiert sehr. Die meiste Gewalt gegen Orks geht hier allerdings von den Halb-Orks aus.

Halblinge: Halblinge sind vollkommen in einer Stadt zuhause, deren Zweck es ist, Leuten beim Verschwinden zu helfen. Sie schwimmen mit der Menge, huschen durch die Schatten beim Erledigen ihrer eigenen Angelegenheiten und erfreuen sich daran, dass der kulturelle Schmelztiegel Kaer Magas kaum Vorurteile zulässt. Als natürliche Opportunisten sind die Halblinge der Stadt Meister darin, unerfüllte Bedürfnisse zu entdecken und sich um diese kümmern. Sie arbeiten als Schläger und Diebe, aber auch als Schwerstarbeiter und Gastwirte. Viele neueintreffende Halblinge, die anderswo Sklaven waren oder absolut unterschätzt wurden, werden von Ihresgleichen in den Mischhäusern aufgenommen oder schließen sich den Freimännern des Abgrunds und deren Idealen von Freiheit und Gleichheit an. Halblinge sind in Kaer Maga weitverbreitet und können überall angetroffen werden, sei es als Teil der vielen hoffnungsvollen Stadtführer und Träger im Verschlag oder auch als Lehrer im Lyzeum in Oriat.

Zwerge: Als fähige und leidenschaftliche Handwerker schlagen sich viele Zwerge gut in Kaer Maga und schaffen sich häufig ihre eigenen Nischen auf den Märkten der Stadt. Andere nutzen die ihnen in die Wiege gelegte Begabung für Baukunst und Architektur, um bei der Reparatur oder Erneuerung und Erweiterung der uralten, ständig im Verfall befindlichen Gebäude der Stadt zu helfen. Viertel wie Bies, in denen man Freiheit in der Höhe sucht, sind von Zwergen abhängig, welche den Stein lesen und dann deuten, welche Mauersektionen zum Ausbau geeignet sind, welche Balkone Verstärkungen benötigen und welche die Einwohner warnen, wenn Einstürze drohen. Zwerge haben in Kaer Maga auch bei der Wohnortsuche einen Vorteil; sie richten sich zwar in der Regel nach den Warnungen der Dämmerwache, wohnen aber auch gern in den Kellern und Katakomben direkt unterhalb der Straßen und sparen Geld, indem sie sich zusammentun und kleine, unterirdische Bauten beziehen, die nur von einem Haus aus zugänglich sind. Dieses Gemeinschaftsgefühl ist auch für zwergische Händler sehr profitabel; der gewöhnliche Zwerg aus Kaer Maga ist zwar auch Nichtzwerge gegenüber höflich, wendet sich aber stets zuerst an andere Zwerge, da er kleinere Preisnachlässe für seine Treue erwartet.

Nagas: Nagas werden zuweilen auch abfällig als „Wurmvolk“ bezeichnet, sind aber seit Gründung der Gesellschaft Kaer Magas akzeptierte und respektierte Mitglieder derselben. Sie sind aber nur wenige und wünschen auch nicht, dass sich ihre nichtmenschliche Erscheinung negativ auf Geschäftsabschlüsse auswirkt. Eine Naga im Freien ist daher immer noch ein ungewöhnlicher Anblick in Kaer Maga und die meisten von ihnen treten nach Möglichkeit lieber über Mittelsmänner in Erscheinung, während sie sich kleine Reiche erschaffen, in denen sie Macht und Einfluss besitzen. Es handelt sich hauptsächlich um Duster- und Geisternagas, welche ihre Fähigkeiten *Bezaubern* und *Gedanken erkennen* mit großem Effekt einsetzen. Man flüstert aber, dass nach all den vielen Jahrhunderten der Inzucht manche Angehörigen des Wurmvolkes keiner bekannten Unterart mehr angehören, sondern einer neuen und einzigartigen Variante.

Trolle: Die Trolle von Kaer Maga sind kleiner und weitaus sozialer als ihre wilden Verwandten. Sie sondern sich ab und haben kaum Kontakte zu ihren Artgenossen jenseits der Stadtmauern. Es ist unklar, ob sie zuerst ihre Berufung gefunden haben oder zu Bürgern der Stadt geworden sind, doch nahezu alle Trolle Kaer Magas wandeln auf dem Pfad der prophetischen, selbstverstümmelnden Auguren und leben in dem großen Tempel im Tiefmarkt zusammen.

Orks: Nur wenige zivilisierte Ansiedlungen heißen Orks willkommen. Kaer Maga mag toleranter als die meisten anderen Orte sein, trotzdem heißt sie Orks deshalb aber nicht wirklich willkommen. Dies liegt nicht daran, dass Orks zu den Monstern zählen; in einer Stadt voller Trolle und Nagas und noch seltsameren Kreaturen wäre eine solche Diskriminierung nicht einmal im Ansatz haltbar. Es liegt vielmehr daran, dass Orks sich im Allgemeinen unsozial verhalten und Kämpfe beginnen, ohne das delikate Machtgleichgewicht der etablierten Banden zu berücksichtigen. Der Umstand, dass die meisten Orks als Sklavenhändler aus Urglin oder Belkzens Boden nach Kaer Maga kommen, um mit Menschen zu handeln, lässt auch bei den Freimännern und ihren vielen Sympathisanten keine freundschaftlichen Gefühle aufkommen. Zum Glück für die Orks stellen der generelle, ihnen entgegenschlagende Abscheu und die gelegentlichen Gewaltakte durch nachtragende Halb-Orks immer noch eine weitaus bessere Behandlung dar, als sie von ihren Artgenossen weiter westlich erwarten könnten. Daher empfinden viele Orks ihren Aufenthalt in der Stadt als recht erholsam und bauen sogar dauerhafte Kontakte und Sklavenpferche im Tiefmarkt auf.

Goblins: Goblins sind listig, unberechenbar und schon vor allem geschäftstüchtig. Sie stellen eine kleine, aber nicht zu ignorierende Gruppe in Kaer Maga dar. Diese kleinwüchsigen Schrecken verhalten sich zwar nur geringfügig besser als ihre Verwandten andernorts, womit sie den Preis dafür zahlen, dass sie offen in der Stadt leben dürfen anstatt in den Misthaufen außerhalb der Mauern. Da Goblins sich nur schwer ändern, machen die meisten Bürger einen weiten Bogen um ihre brabbelnden Trüppchen. Die meisten Goblins von Kaer Maga hausen im Verschlag, dem Bezirk, der am ehesten ihrer Körpergröße und ästhetischen Empfinden entspricht. Man kann sie aber auch in verlassenen Gebäuden, schmalen Gassen und den obersten Ebenen der Unterstadt, in der Kanalisation und Müllhaufen antreffen, wo sie ihrer Neigung zum Sammeln nachgehen. Sie gehören keinem einzelnen Klan oder Stamm an, neigen aber dennoch dazu, zum gegenseitigen Schutz zusammenzuhalten und um die größeren Völker dazu zu zwingen, sie zu beachten.

Zentauren: Die Mehrheit der Zentauren in Kaer Maga stammt von einer Gruppe iobarianischer Flüchtlinge ab, die vor Generationen westwärts flohen und schließlich den Asylstein erreichten. Obwohl eine klaustrophobische Stadt aus engen Gassen und von Menschen erschaffenen Höhlen kaum den traditionellen Lebensraum der Pferdeleute darstellt, wurden die meisten der heute hier lebenden Zentauren in der Stadt geboren und haben daher gelernt, ihre riesigen Körper durch die Menge zu lenken. Wenn sie ihren Bewegungsdrang unter der Sonne ausleben müssen, stehen ihnen die staubigen Ödlande des Storvalplateaus offen. Viele der besten Jäger und Fallensteller der Stadt sind Zentaurenspäher, die das ihrige zu der Ernährung der Stadt beitragen. Zentauren sind auch

besonders begabt im Umgang mit den einheimischen Schoanti, die in ihnen die Manifestation der perfekten Verbindung von Ross und Reiter sehen, so dass einige von ihnen als schnelle Botschafter bei den örtlichen Stämmen fungieren.

Gargylen: Viele der auf dem Storvalplateau einheimischen Gargylen sind nach Kaer Maga eingewandert, egal ob die anderen Bewohner diese neuen Nachbarn zu schätzen wissen oder nicht. In der Wildnis sind Gargylen meist kaum mehr als listige Raubtiere, doch jene, die nur zum Jagen in die Stadt kommen (und ihre Opfer meist über die Klippe schleudern, damit sie auf den Felsen zerschellen), werden schnell und effektiv von den schwebewaffneten Städtern zur Strecke gebracht. Die übrigen sind Individuen, die in der Lage sind, mit den Einheimischen friedlich zu koexistieren, auch wenn sie im Ruf stehen, bösartige Streiche zu spielen und dass andere ihnen eigentlich egal sind. Die meisten dieser Gargylen nisten an hochgelegenen Orten wie den unzugänglichen Zinnen und Vorsprüngen der Penthäuser der Hochschächte. Dies frustriert die reichen Bewohner ohne Ende.

Andere: Zahlreiche andere Völker leben ebenfalls in Kaer Maga, allerdings rechtfertigt ihre Anzahl keine eigenen Einträge. Es gibt tumbe Ogerartige, diverse Arten von Lykanthropen, habgierige Tengus, Tieflinge mit Teufelsblut in den Adern und andere, die alle von den Bewohnern Kaer Magas toleriert werden und denen man die grundlegenden Bürgerrechte zuspricht, solange sie sich zu benehmen wissen. In Kaer Maga richtet sich die Grenze zwischen Bürger und Monster nach den eigenen Taten anstelle der Abstammung. Zwar werden die Schrecken, die zuweilen den kahlen Ebenen oder den Tiefen unter der Stadt entsteigen, schnell und gnadenlos niedergemacht, doch ist es nicht ungewöhnlich, wenn die Verteidiger zuerst versuchen, sich mit ihnen zu verständigen; schließlich könnte es doch sein, dass sie einen Handel eingehen wollen.

REGIERUNG

Für einen Außenstehenden mag es so aussehen, als besäße Kaer Maga keinerlei Regierung. Doch jene, die den chaotischen Tumult unterschiedlicher Kulturen länger beobachten, erkennen, dass genau das Gegenteil der Fall ist: Um solange überleben zu können, ohne sich selbst in Stücke zu reißen, muss Kaer Maga eine Regierung besitzen, eine der vielschichtigsten und ausbalanciertesten Regierungen des ganzen Kontinents.

Im Grunde ist Kaer Maga eine anarchistisch-kapitalistische Gesellschaft, eine Anhäufung von Individuen, welche die persönliche Autonomie über alles schätzen und bindende Abkommen und ein Gleichgewicht der Kräfte nutzen, um den Frieden, ebenso wie andere Staaten es tun, zu wahren (und dies ohne irgendwelche Vorgaben der Regierung hinsichtlich der Moral). Die Gelehrten mögen anmerken, dass ein solches Arrangement im Kern instabil ist und dass eine Gesellschaft ohne zentrale Organisation und Sicherheitsnetze dazu verdammt ist, unter schwankendem Einfluss zu leiden und den Großteil seiner Bevölkerung verliert. Die Bewohner Kaer Magas verweisen dann nur auf die Elendsviertel von Städten wie Korvosa und Magnimar und den stetigen Strom an Immigranten, die in den Mauern Kaer Magas Zuflucht suchen. Da die Stadt keine Zentralregierung besitzt, wird sie inoffiziell von einem Konsortium aus Banden und Machtgruppen

beherrscht, deren Mitglieder ständig wechseln, wenn andere Gruppen, egal ob Händler oder Krieger, an Macht gewinnen. Viele dieser Gruppen halten sich seit Generationen an der Macht und die meisten sind so stabil, dass sie jederzeit alle anderen auf ihre Plätze verweisen können, die diesen Waffenstillstand gefährden könnten. Alle in Kaer Maga sind sich dahingehend einig, dass der Handel lebenswichtig ist. Das Geschäft benötigt vielleicht keinen Frieden, wohl aber ein gewisses Maß an Vertrauen. Daher sind Verträge und Vereinbarungen der Fels, auf dem die Stadt errichtet wurde. Die Kirchen von Abadar und Asmodeus arbeiten daher mit den Gilden zusammen, um sicherzustellen, dass der Eidbruch die schlimmste (und vielleicht einzige) Sünde in der Stadt bleibt. Dies bedeutet jedoch nicht, dass die diversen Machtgruppen in Harmonie mit- oder nebeneinander existieren. Genau das Gegenteil ist der Fall. Viele Machtgruppen, wie zum Beispiel die Sklavenhändler und die Freimänner, liegen völlig im Streit und befinden sich in einem dauerhaften Zustand des kalten Krieges. Geographische und wirtschaftliche Grenzstreitigkeiten und Revierkämpfe sind an der Tagesordnung und nur wenige Gruppen sind bereit, ihre Rivalen zu unterstützen, solange sie es nicht müssen. Gruppen, die zu schnell an Macht und Status gewinnen, werden vielmehr von der Masse ihrer neidischen Rivalen wieder auf den Boden geholt; und dies in der Regel wortwörtlich. Zwar kommen ständig neue Gruppierungen dank des einen oder anderen Grundes zu Macht, doch ein langsames und stetiges Wachstum ist bei weitem der sicherste Weg, um in Kaer Maga Fuß zu fassen. Jeder, der sich mit mehreren Gegnern gleichzeitig anlegt, findet sich höchstwahrscheinlich schnell im Abseits wieder.

Kleinere Konflikte werden in Kaer Maga auf unterschiedliche Weise gelöst abhängig von den betroffenen Individuen. Die Stadt selbst besitzt kein formelles Rechtssystem, um jene zu verurteilen und zu bestrafen, die sich an ihren Nachbarn versündigt. Stattdessen halten sich die Opfer an ihre persönlichen Kontakte und ihr Netzwerk, egal ob es sich dabei um Banden, Familien, Freunde oder Geschäftspartner handelt. In der Theorie steht es jedem Opfer frei, das Gesetz in die Hand zu nehmen. In Kaer Maga ist Selbstjustiz meist die einzige Justiz, doch kann dies leicht zu Missverständnissen und Blutfehden führen, die mehr Probleme schaffen als lösen. Die Opfer und ihre Schädiger halten sich meist an die ihnen Übergeordneten, damit diese sie verteidigen. Sollten beide Parteien derselben Machtgruppe angehören, vermittelt der Anführer der Gruppe in der Regel und entscheidet nach eigenem Gutdünken. Sollte es keine gemeinsame Autorität geben, wie etwa im Falle von Mitgliedern unterschiedlicher Banden, kommen die Anführer beider Gruppen oft zusammen, um einen Kompromiss zu suchen, wobei sie die Zahlung eines Blutgeldes oder eine ähnliche Entschädigung einem Bandenkrieg bis aufs Messer vorziehen. Zu solchen Treffen kommt es in der Regel aber nur im Falle von Mord oder ähnlich schwerwiegenden Taten. Die generelle Einstellung in der Stadt ist, dass jemand, der nicht stark genug ist, das Seine zu beschützen, es auch gar nicht verdient hat. Seltsamerweise führt dies aber nicht dazu, dass die ganze Stadt vor Angst erbebt und Gewalt und Brutalität in den Straßen herrschen. Die Bürger von Kaer Maga achten stattdessen auf ihre Rücken und freunden sich zum gegenseitigen Schutz mit ihren Nachbarn an. Sollten sie dennoch überfallen oder ausgeraubt werden, akzeptieren sie dies als die natürliche

Ordnung der Dinge und schwören, das nächste Mal besser vorbereitet zu sein.

Historisch gesehen haben die verschiedenen Gruppen ihre persönlichen Vendettas nur dann hintenan gestellt, wenn die Stadt selbst in Bedrängnis war. Die Stadtgeschichte verzeichnet nur eine Handvoll von Angriffen durch Außenstehende, doch in jedem Fall standen die Bürger als fähige Armee zusammen, in der jede Familie oder Fraktion ihre eigene Kompanie von Verteidigern mit einzigartigen Taktiken, Kampfstilen und außergewöhnlichen Fähigkeiten aufgestellt hat. Diese in ständiger Bewegung befindliche, chaotische und zusammengeschusterte Verteidigung hat wiederholt gewöhnliche Armeen völlig verwirrt und die Bewohner Kaer Magas sind stolz darauf, auf die Vorteile einer dezentralisierten Kommandostruktur, die Autonomie der einzelnen Einheiten und die unterschiedlichen Stile verweisen zu können. Den meisten Mächtgern-Eroberern dagegen ist einfach nur aufgefallen, dass die Städter wie in die Enge getriebene Ratten kämpfen und ebenso wie diese in den Wänden verschwinden.

AUSWÄRTIGE BEZIEHUNGEN

Wenn die meisten Leute an varisische Politik denken, kommt ihnen der Balanceakt zwischen dem gesetzlosen Rätselhaften, dem zielstrebigem Magnimar und die schwindende Macht Korvosas, der chelischen Kolonie, in den Sinn. Obwohl Kaer Maga die viertgrößte und bei weitem die älteste Stadt der Region ist, wird sie meist völlig bei diesen Diskussionen vergessen; worüber ihre Bewohner aber auch gar nicht unglücklich sind. Kaer Maga stand bereits lange vor der Gründung der anderen Städte als Anachronismus aus der Zeit des thassilonischen Reiches oben auf der Klippe; ein Relikt, das zur Zufluchtsstätte für Unerwünschte und Gescheiterte geworden war. Krieger der örtlichen Schoantistämme näherten sich zuweilen, um Handel zu treiben, ließen die gedrungene Festung aber ansonsten in Ruhe, da sie die Mauern in vager und beunruhigender Weise mit ihrem eigenen Sturz aus großen Höhen während des Zeitalters der Finsternis verbanden. Die wandernden varisischen Klans hatten zwar ähnliche Eindrücke, trieben aber weitaus mehr Handel und machten die Stadt zu einem regulären Haltepunkt während ihrer großen Rundreisen, um dort ausgedehnt mit exotischen Gütern und Dienstleistungen zu handeln. Zuweilen nahmen sie auch frisches Blut auf, da junge Leute auf beiden Seiten sich in Vertreter der jeweils anderen verliebten und fortliefen, um sich den Wanderern oder den Stadtbewohnern anzuschließen. Neben diesen regelmäßigen Besuchern kamen manchmal Handelszüge aus dem hohen Norden und dem fernen Osten, die das einzige Handelszentrum der Region ansteuerten, sowie Ausgestoßene und Parias aus der ganzen Welt, die sich auf der Suche nach der legendären Stadt ohne Tabus befanden, wo sie ihren Praktiken in Ruhe nachgehen konnten.

Als Siedler aus dem Süden mit der Errichtung von Städten entlang Varisias Küste begannen, interessierte dies den Asylstein kaum. Da die Isolation und die abgeschiedene Gemeinschaft über Jahrhunderte hinweg Kaer Maga am Leben erhalten hatte, gab es keinen Grund, gegen das Entstehen fernab gelegener Ansiedlung zu protestieren, solange die Neuankömmlinge die Stadt in Ruhe ließen. Die meisten Einwanderer hatten damit absolut kein Problem, schließlich konnten



sie die grünen Wälder, fruchtbaren Ebenen und fischreichen Wasserläufe der Tieflande für sich in Anspruch nehmen. Nur die Anführer Korvosas glaubten sich vom Schicksal auserkoren, also versuchten sie mit der Macht der chelischen Armee im Rücken, die Stadt zu annektieren. Da es unterwegs aber zu einem Blutbad zwischen ihnen und den wilden Schoanti kam, zögerten die Korvoser jedoch, eine so gut befestigte Stadt zu belagern. Letztendlich entschieden sie sich dafür, Frieden zu schließen und Kaer Maga mit hohem Gewinn Getreide aus den Tieflanden zu verkaufen. Dieses Arrangement besteht heute noch.

Das heutige Kaer Maga ist ein merkwürdiger Ort; es ist ein Knotenpunkt des Handels, aber nur für die exotischsten oder unaussprechlichsten Dinge, da die meisten gewöhnlichen Waren weitaus billiger in den normalen Städten an der Küste produziert werden können. Die Bewohner der Nachbarstädte sprechen von Kaer Maga, als wäre der Ort teils Tatsache, teils Legende und ein zugleich faszinierender und furchteinflößender Platz, an dem Träume wahr werden können, wenn man den Preis dafür zahlen will und kann. Vielleicht wird eines Tages einer der anderen Stadtstaaten mächtig genug sein, um die Autonomie der Stadt trotz ihrer formidablen natürlichen Verteidigungsanlagen in Frage zu stellen, doch bis dahin wird sie wie eh und je weiterexistieren, als ein Versprechen und eine Gelegenheit. Kaer Maga liegt deutlich abseits der Haupthandelswege Avistans und am äußersten Rand der Zivilisation. Allerdings hat der Ort sich dennoch zu einer Bestimmung entwickelt, zu der sich mehrere Wege etabliert haben. Die leichteste Strecke führt über Land durch Varisias Brotkorb, die sanften Felder, welche zu Korvosa gehören. Viele Händler reisen mit dem Schiff bis zur Palinsbucht, schließen sich dort einem nach Norden reisenden Handelszug an, bis dieser den Yondabakari überquert. Dann folgen sie dem Fluss zu dem Punkt, an dem er von den Storvalhöhen herabdonnert. Wenn man von Magnimar aus den Yondabakari stromaufreist, ist die Strecke um einiges länger, allerdings können Reisende so mit Barken die ganze Strecke zurücklegen, was die Transportkosten für Güter drastisch senkt. An den Storvalhöhen angekommen müssen sich die Händler entscheiden, ob sie die steilen Flussufer erklimmen, wo er aus einer breiten Schlucht aus der Höhe kommt, oder ob sie bis zu den Klippen, auf denen Kaer Maga steht, weiterreisen. Dort müssen sie der Dämmerwache eine Gebühr zahlen, um durch den gefährlichen, aber effizienten Zwielpfad eskortiert zu werden. Beides kann umgangen werden, indem man weit im Norden die gewaltigen Stufen der Storvaltreppe hinaufsteigt. Handelszüge aus Rätselhafen und entfernteren Orten nutzen diese Taktik zuweilen, müssen dafür aber viele Tage in den Aschlanden verbringen, die für ihre Steppenbrände, gefährlichen Tiere und gewalttätigen, revierorientierten Schoantieingeborenen bekannt sind.

RELIGION

In Kaer Maga ist die Religion so vielschichtig wie die Bevölkerung. Im Laufe der Jahrtausende sind viele Religionen, sowohl mächtige als auch unbedeutendere, in den Vordergrund getreten und wieder verschwunden, wenn ihre Anhänger ihren Glauben verloren oder von anderen Kirchen assimiliert wurden. Auf jeden Gott, der mächtig genug ist, einen Tempel in der Stadt zu besitzen, kommt ein halbes Dutzend, das

im Stillen an Hausschreinen verehrt und mit Gebeten oder mageren Opfergaben aus Gewürzen oder Blut vereinnahmt wird. Seien es die rätselhaften Kindgöttinnen Ankar-Tes oder die zahllosen Gottheiten der Unfassbaren Reiche und die heldenhaften Ahnengeister des eisigen Nordens; Kaer Maga steht allen Sekten und Kulturen offen, die sich an das Motto Leben-und-leben-lassen halten. Ein paar der bekanntesten Götter Golarion sind besonders einflussreich (oder fehlen merkwürdigerweise); sie werden im Folgenden dargestellt:

Abadar und Asmodeus: Diese beiden Götter sind ein ungleiches Paar, das viele ihrer Anhänger lieber nicht sehen würden. Abadar und Asmodeus teilen sich den zweifelhaften Ruhm, die beliebtesten Religionen in Kaer Maga zu sein. Dies hat einen guten Grund: Trotz ihrer Unterschiede verstehen beide Gottheiten, warum es Verträge und den Handel zu schützen gilt. Händler und Kaufleute aller Gesinnungen wissen ihren Einfluss zu schätzen und erweisen ihnen ihren Respekt, da sich die Stadt ohne den ernstesten Fokus der Götter auf die Einhaltung von Vereinbarungen sicherlich rasch selbst in Stücke reißen würde, sollte das zerbrechliche Netzwerk aus Allianzen und Wirtschaft zusammenfallen. Da sie dies wissen, stellen die meisten Kleriker beider Götter moralische Fragen hintenan und konzentrieren sich stattdessen darauf, Ordnung und Regeln zu wahren. Natürlich sind selbst Kleriker derselben Religionen außerhalb der Stadt nicht immer ihrer Meinung und verhöhnen die merkwürdigen Bettgesellen Kaer Magas, indem sie bemerken, dass beide Kirchen in der Stadt nur beschäftigt seien, den Wagen instand zu halten, ihn aber nicht steuern.

Calistria: Es gibt keinen Rotlichtbezirk, der nicht von Calistria berührt wurde. Kaer Maga stellt da keine Ausnahme dar. Doch obwohl ihre geweihten Prostituierten überall im Hospiz angetroffen werden, wo sie aus den Fenstern (und ihren Korsetts) hängen, ist die Verehrung des Lustvollen Stachels in der Regel eine vergleichsweise private Angelegenheit ohne politische Zwischentöne.

Cayden Cailean: Cayden ist der beliebteste Gott im Abgrund und besitzt eine starke Gefolgschaft in der Unterschicht Kaer Magas. Aufgrund seiner starker Verbundenheit mit den Freimännern neigen seine Kleriker dazu, im Südteil der Stadt zu bleiben und sich von den aktiven Sklavenmärkten fernzuhalten. Es gibt aber nur wenige Tavernen, in denen nicht nach einem lauten Trinklied auf Cayden getrunken wird. Seine wahrgenommenen Segnungen und der Umstand, dass viele der örtlichen Söldner zu seinen Anhängern zählen, gehören zu den Faktoren, welche die Sklavenhändler davon abhalten, aggressiver gegen die Sklavenbefreier vorzugehen.

Nethys: Da er imstande ist, alle Seiten eines Streites zu sehen, und seine Unterstützung streitenden Machtgruppen in gleichem Maß zukommen lässt, ist Nethys ein natürlicher Kandidat in Kaer Magas kompliziertem Netz wechselnder Allianzen. Seine Religion ist besonders beliebt bei den diversen arkanen Zauberkundigen, die in der Stadt tätig sind.

Pharasma: Der Tod ist etwas Alltägliches in Kaer Maga. Wenn Seelen in die nächste Welt überwechseln, sind die Kleriker Pharasmas da, um ihnen den Weg zu ebnen. Die Herrin der Gräber wird im Stillen von vielen Bewohnern der Stadt verehrt, doch das Gottesmundbeinhaus im Abgrund ist der Zentrum ihres Glaubens. Nahezu alle einheimischen Kleriker Pharasmas sind dort tätig und tragen Leichen in die uralte



Krypta in der Klippe, um sie in geheim gehaltenem Glanz zu bestatten, der Jahrtausende alt ist, sofern man den Preis zahlen kann. Jene geliebten Verstorbenen, deren Freunde sich diesen Luxus nicht erlauben können, enden meist stattdessen in der Himmelsleiter oder werden ohne Zeremonie von der Klippe geworfen.

Sarenrae und Iomedae: Sarenrae und Iomedae werden oft von den Einheimischen in einem Atemzug genannt und gewissermaßen in einen Topf geworfen. Beide haben keine erkennbare Präsenz in der Stadt, da die Bewohner der Stadt schon vor langer Zeit erkannten, dass die „Kreuzfahrergötter“ nur Ärger machen und legitime Geschäfte stören. Ihre Gläubigen stoßen zwar nicht auf bewaffneten Widerstand, doch wenn sie sich offen zu ihrem Glauben bekennen, ziehen sie bei Geschäftsverhandlungen meist den Kürzeren. Wer aktiv Anhänger zu rekrutieren versucht oder sich offen für Veränderungen ausspricht, muss rasch feststellen, dass man sich weigert, ihn oder sie in den meisten Läden und Schenken zu bedienen. Die beiden Göttinnen werden nur im Abgrund wirklich respektiert, doch auch dort wissen die Anführer, dass die Rechtschaffenheit der Paladine ihren praktischen und zuweilen moralisch zweifelhaften Feldzug für die Freiheit gefährden kann.

Schelyn: Schönheit mag nicht das Erste sein, an das der durchschnittliche Bewohner Kaer Magas denkt, auch nicht

das Vierte oder Fünfte, doch in den Hallen des Lyzeums ist Kunst alles. Bard und Kleriker, die der Ewigen Rose treu ergeben sind, können hier oft angetroffen werden, wie sie die Annehmlichkeiten und Freuden der Bardenschule genießen. Die meisten kümmern sich nicht um die rauerer Stadtteile, doch mehr als ein Anhänger Schelyns hat schon seine Zeit im Hospiz verbracht, wo er dessen Freuden genießt und ein Auge auf die extremeren Freudenhäuser wirft, damit diese nicht zu Stätten der Verehrung von Schelyns sadomasochistischen Bruder Zon-Kuthon pervertiert werden.

Urgathoa: Untote werden zwar überall außer in Ankar-Te gefürchtet und gemieden, wo die Nekromanten der Fahlen Prinzessin bedeutende Macht besitzen, doch der inoffizielle Einfluss der Religion als Bote verbotener Freuden reicht weit über die Grenzen des Bezirks. Urgathoa ist besonders beliebt bei der kleinen Gemeinschaft der örtlichen Leprakranken und chronisch kranker Huren, die von dem Bettler **Jainus** (NB Menschlicher Adept 4) geführt wird. Jainus predigt, dass ihre Krankheiten sie als die erwählten Kinder der Göttin auszeichnen. Schon bald wird diese ihnen ein entsetzliches, unübersehbares Zeichen zukommen lassen, so dass ihre Anhänger wissen, dass ihre Zeit gekommen sei, sich zu erheben und ihren Platz als rechtmäßige Herrscher der Stadt einzunehmen.

PERSONEN UND MACHTGRUPPEN

Die Politik ist in Kaer Maga eine delikate Angelegenheit. Die Bürger überleben und gedeihen am ehesten bei den ständig in Bewegung befindlichen Machtverhältnissen und Einflüssen, indem sie sich einzelnen Machtgruppen anschließen. Es gibt eine Vielzahl von Gruppen in der Stadt, von gewöhnlichen Gilden und Banden bis hin zu religiösen und ethnischen Gruppen. Jede hat andere Ziele und stellt andere Anforderungen an ihre Mitglieder. Manchen geht es nur um finanziellen Gewinn, andere habe hochtrabende, soziale Veränderungen im Sinn, doch alle haben ein gemeinsames Ziel: den Schutz der Interessen ihrer Mitglieder und sicherzustellen, dass keine andere Gruppe zu mächtig wird. Die folgende Präsentation ist bei weitem nicht vollständig und umfassend, stellt aber einige der bekannteren und leicht erkennbaren Gruppierungen in der Stadt vor:

Die Ardok-Familie

Angesichts des stetigen Mahlstromes wechselnder Bündnisse und der Revierstreitigkeiten mit oft tödlichen Ausgang in Kaer Maga ist die offene Zurschaustellung von Macht häufig ein gefährliches Spiel. Auch wenn wirtschaftliche und physische Macht die einzigen Maße sind, an denen die Machtgruppen einander einschätzen, ziehen es die meisten wichtigen Figuren in der Stadt vor, sich bedeckt zu halten. Sie wissen, dass Muskelspiele in der Öffentlichkeit nur dazu führen, dass sie ins Fadenkreuz geraten. Die Ardokfamilie ist seit langem die große Ausnahme von dieser Regel. Seit Generationen setzen die Männer dieser Familie ihre Macht voll Stolz ein, um Ordnung nach Bies zu bringen und sicherzustellen, dass das Chaos von Kaer Maga zumindest in ihrem Stadtteil zu einem dumpfen Brüllen abgeschwächt wird. Unter ihrer sorgsamten Führung werden Diebe und Kriminelle verfolgt und die Grundrechte gewahrt; außerdem müssen die Bürger den Einfluss der anderen Machtgruppen der Stadt nicht fürchten.

Das heißt nicht, dass die Ardoks tugendhaft sind. Im Gegenteil, im Grunde sind sie die größte Bande Kaer Magas und handeln nur aus Eigennutz. Die Ordnung und Sicherheit in ihrem Bezirk aufrechtzuerhalten, ist gut fürs Geschäft und zudem noch selbst ein gutgehendes Geschäft, da die Bürger, welche unter dem Schutz

der Ardoks leben, stattliche Summen für dieses Privileg, entweder in Bar oder in Handelsgütern und Gefallen, bezahlen. Jenen, die nicht zahlen können, werden stets vernünftige Alternativen offen gestellt. Doch wer sich weigert, wird rasch gewaltsam aus seinem Heim und Geschäft geworfen, was für die Bewohner der oberen Ebenen der Balkone eines schnelle und tödliche Angelegenheit sein kann.

Man kann aber nicht ignorieren, dass die Ardoks ihre Versprechen einhalten. Im Schmelzofen am südlichen Ende von Bies produzieren sie dienstbare Golems und eine große Zahl von Konstrukten, welche beobachten und den Frieden wahren, indem sie die harten, aber fairen Gesetze mit zielbewusster Zähigkeit durchsetzen. Alle Streitigkeiten werden vom nächsten verfügbaren Bruder entschieden. Die meisten Ardoks werden vorsichtshalber aufgrund ihrer Weisheit und ihrer magischen Fähigkeiten respektiert. Manche sind besonders großzügig und gelten unter ihren Nachbarn als Problemlöser mit fast patriarchalischen Status; diese Ardoks lassen sich meist in Gefallen und Treueschwüren entlohnen.

Im Gegensatz zu vielen sogenannten Verbrecherfamilien sind die Ardoks tatsächlich durch Blutsbande untereinander verbunden. In diesem lockeren demokratischen Verbund aus Brüdern, Vettern und Onkeln haben die Männer das Sagen. Alle sind gleich und unterstehen der Führung durch den Patriarchen der Familie. Jeder anerkannte „Bruder“ der Ardokfamilie ist ohne Ausnahme ein fähiger Zauberkundiger, der sich auf die Erschaffung von Golems konzentriert. Die in die Familie geborenen Männer ohne magisches Talent gelten immer noch als Teil der Organisation, haben aber nur dieselben Rechte wie ihre Frauen und Kinder; sie stehen leicht über den Nicht-Blutsverwandten in Bies, haben aber kein formelles Mitspracherecht in Familienangelegenheiten und dürfen auch nicht den verzierten Meißel am Gürtel tragen, welcher das Amtszeichen eines Ardokbruders ist. Stadtbewohner, die über magisches Talent verfügen, aber nicht der Ardokblutlinie angehören, können in diese einheiraten. Die Ardoktöchter suchen immer wieder nach Gatten, um über diese und ihre Söhne sich an der Familienpolitik beteiligen zu können. Der gegenwärtige Patriarch der Familie,



Ardokbruder

Fidel Ardok (RN Menschlicher Magier 9), herrscht schon so lange, dass er Kinder zu alten Männern hat werden sehen. Die Augen über seinem grauen Bart sind aber immer noch scharf und es gibt kaum etwas in Bies, das seiner Aufmerksamkeit entgeht. Obwohl er keine Anzeichen von Schwäche zeigt und auch keiner „seiner Jungs“ daran denken würde, ihn zu stürzen, solange er lebt, haben sich schon mehrere der mächtigeren Brüder in Position gebracht, um seinen Platz einzunehmen, wenn es an der Zeit ist. Viele fürchten daher, dass sein unvermeidlicher Tod die Familie in einen stillen, gnadenlosen Erbfolgekrieg stürzen könnte.

Auguren

Niemand von den heute in Kaer Maga lebenden Einwohnern weiß mehr, wann und wie die ersten Trolle in die Stadt kamen oder welche merkwürdigen Impulse sie dazu brachten, die Gesellschaft von Menschen zu suchen. Die heutigen Trolle Kaer Magas ähneln ihren wilden Verwandten in den Wäldern Varisias nur noch auf den ersten Blick. Fast alle dieser Trolle haben sich entschieden, zu einem Teil der Stadt zu werden, indem sie eine sehr ungewöhnliche Rolle übernehmen, die des asketischen, wandernden Propheten. Diese sogenannten Auguren kleiden sich in raue Leinenstoffe und ziehen wortlos über die Marktplätze in der Erwartung, dass jemand ihre Dienste in Anspruch nimmt. Sobald ein Augur mittels einer „Spende“ von ein paar Münzen angeheuert wurde, nimmt er seinen Klienten beiseite und erlaubt ihm, eine Frage mit Bezug auf die Zukunft zu stellen. Der Augur zieht dann schnell ein Messer, schlitzt sich den Bauch auf und liest die Zukunft aus einer Handvoll dampfender Gedärme, ehe er sie wieder in seine Bauchhöhle zurückschiebt und darauf wartet, dass seine natürlichen Regenerationskräfte die Wunde heilen. Wie alle guten Prophezeiungen sind auch diese Äußerungen fast immer rätselhaft und in viele Richtungen interpretierbar. Sie sind aber dennoch überraschend zutreffend. Daher leiden die Auguren nur sehr selten unter Geldmangel.

Seit Arodens Tod im Jahre 4.606 AK sind Prophezeiungen aller Art ein vorhersehbares Glücksspiel auf Golarion. Die Gabe der Trolle, den Schleier der Zeit regelmäßig durchdringen zu können, frustriert und verwirrt viele Gelehrte, von denen manche das Ganze schon als Schwindel abtun. Die Trolle sind dabei keine große Hilfe, da sie für dieses Phänomen gegensätzliche Erklärungen abgeben, göttliche Inspiration, angeborene magische Begabung oder auch die Hilfe des dämonischen Schutzherrn Urxehl. Die scheinbare Allwissenheit der Trolle ist aber eigentlich nur eine selbsterfüllende Prophezeiung. Da jeder in Kaer Maga weiß, dass die Trolle immer Recht haben, ihre Dienste zudem günstig zu haben sind, konsultiert fast jeder in der Stadt einen Auguren. Die Auguren werden in der Regel als neutrale Gruppe betrachtet und daher vor wichtigen Unternehmungen, Geschäftsabschlüssen und anderem befragt. Daher sind die Trolle ständig auf dem Laufenden hinsichtlich des komplizierten Netzwerkes aus Intrigen und wirtschaftlichen Fragen, das in der Stadt existiert. Selbst ohne Magie wären sie in der Lage, ihren Klienten passende Hinweise zu geben. Sie verkaufen ihr Wissen zwar nie direkt und geben Rat nur in Form bizarrer Aussprüche, doch nimmt niemand ihre Worte auf die leichte Schulter, egal wie viel Magie wirklich im Spiel sein mag.

Natürlich tritt nicht jede Prophezeiung ein und es werden viele auch falsch interpretiert. Die Trolle machen aber keine Versprechungen und geben keine Garantien ab. Außerdem

wollen nur wenige enttäuschte Kunden ein 2,40 m großes Monster verärgern, das kein Problem damit hat, einer Nervensäge die Arme auszureißen und damit totzuschlagen.

Auguren verbringen ihre Zeit hauptsächlich damit, allein durch die Handelsbezirke zu schreiten und ihre grausigen Dienstleistungen an Händler und andere zu verkaufen. Sie kehren immer wieder zu ihrem Tempel im Tiefmarkt zurück, um zu schlafen und sich auszutauschen. Wie die Trolle selbst ist auch dieser Tempel keiner Gottheit geweiht. Er ist eher eine säulengestützte Kommune, in der die Auguren mit ihresgleichen zusammenkommen, miteinander reden, sich paaren und ihre Geheimnisse teilen. Obwohl die Trolle ansonsten überall Geschäfte machen, lassen sie nur selten Fremden in ihr Gebäude, so dass die anderen in Kaer Maga vertretenen Völker nicht wissen, was hinter den Tempeltüren vor sich geht. In manchen Nächten schallen laute, donnernde Gesänge durchs Handelsviertel, in das die Hunde heulend einstimmen. Auch die interne Organisation der Trolle ist völlig unbekannt. Sollte einer von ihnen über die anderen das Sagen haben, so hat es noch keiner erwähnt, zudem ignorieren sie ausdrücklich alle Fragen hinsichtlich ihrer Privatsphäre.

Blutwänste

Man sagt, dass die Magie im Blut läge. Jene arkanen Zauberkundigen, deren Macht ihrem Blut entspringt statt langen Studien, beziehen sich auf ihre Blutlinien als Quelle ihres Könnens. Für die Blutmagier Kaer Magas ist dieses Sprichwort keine reine Volksweisheit, sondern die nackte Wahrheit!

Sie glauben, dass das Blut der Träger ist, welcher magische Macht durch den Leib transportiert. Daher sind sie schon vor langem zu folgendem Schluss gekommen: Wenn Blut Macht bedeutet, muss mehr Blut mehr Macht bedeuten. Um dies zu erreichen, haben diese Magier und Hexenmeister magische Wege entwickelt, um die Produktion und den Fluss des Blutes im eigenen Leib zu verstärken und ihre kardiovaskulären und lymphatischen Systeme auf fast übermenschliche Ebenen zu heben. Das Experiment funktionierte, wenn auch zu einem hohen Preis: zwar wuchsen ihre Fähigkeiten, doch auch ihre Gestalten mussten sich anpassen, um das zusätzliche Blut verarbeiten zu können. Ihre Leiber dehnten sich aus zu fetten, watschelnden Säcken aufgedunsenen Fleisches, woraus der abwertende Name für diese Gruppe resultierte: Blutwänste.

Das Leben als Blutwanst ist ein delikater Balanceakt. Die Vorteile sind vorhanden und die meisten äußern sich begeistert über das Gefühl, derart viel Blut durch ihren Körper zirkulieren zu spüren. Humanoide Körper sind aber nur selten für solche Bedingungen gemacht und den eigenen Leib ständig an die Grenze zu treiben, ist ein gefährliches Spiel. Selbst für Blutwänste ist es oft schwierig, die perfekte Kontrolle über ihre Organe aufrechtzuerhalten, daher müssen die meisten sorgsam auf ihre Blutwerte achten und altes Blut durch magische Rituale gegen neues austauschen, zur Ader gelassen werden und Bluteigel tragen. Der durchschnittliche Blutmagier trägt zu jeder Zeit wenigstens ein halbes Dutzend Bluteigel über seinen massigen Leib verteilt. Diese Methoden sind für einen Blutwanst überlebenswichtig. Sollten sie ihm verweigert werden oder er sich überanstrengen, zerreißt es langsam seinen Kreislauf, da überflüssiges Blut den ganzen Leib in einen riesigen blauen Fleck verwandelt und aus jeder Körperöffnung quillt. Diese Zusammenbrüche geschehen schnell und sind unweigerlich für den Blutwanst und seine Umgebung tödlich, da der zunehmende

Blutwanst-Initiat [Talent]

Als Angehöriger der Blutwänste ist es dir möglich, deine magischen Kraftreserven durch komplizierte Rituale und grässliche Riten zu erweitern, welche die Menge an Blut und Lymphflüssigkeit in deinem Leib erhöhen.

Voraussetzungen: Zauberfokus (jede beliebige Schule).

Vorteil: Du erlernst die Grundlagen der uralten Kunst der Blutmagie. Wähle eine Schule der Magie, für welche du das Talent Zauberfokus besitzt. Du wirkst Zauber dieser Schule fortan mit ZS +1. Dieser Bonus addiert sich zum Bonus des Zauberfokus'. Allerdings quillst du auch derart auf, dass du fortan ständig als mittelschwer belastet giltst: Dein maximaler GE-Bonus auf die RK beträgt +3, du unterliegst einer (zusätzlichen) Rüstungsbehinderung von -3 und deine Bewegungsrate wird entsprechend gesenkt (bei einer mittelgroßen Kreatur in der Regel von 9 m auf 6 m).

Druck im Gehirn den Magier in einen mörderischen Amoklauf versetzt. In diesem Zustand von Todeszuckungen kann ein Blutwanst ganze Gebäude zum Einsturz bringen.

Niemand kennt die genauen Ursprünge dieser Form der Blutmagie, doch viele glauben, dass es vor vielen Generationen in Kaer Maga begann, da die varisische Stadt über einen höheren Bevölkerungsanteil an Zauberkundigen verfügt als jede andere größere Ansiedlung im Bereich der Inneren See. Blutwänste sind keine organisierte Machtgruppe, sondern eher eine Bevölkerungsgruppe. Sie halten sich meist in der Tarhiel-Promenade in der Nähe anderer arkaner Zauberkundiger auf, neigen aber dazu, Einzelgänger zu sein, die fast wie Mönche leben. Dies liegt einerseits an ihrem entstellten Äußeren und ihrem wahnwitzigen Durst nach arkaner Macht, der sie solch extreme Maßnahmen überhaupt erst hat ergreifen lassen. Trotz ihres grotesken Äußeren sind Blutwänste nicht per se böse. Ihre Studien konzentrieren sich in der Regel auf die Selbstverbesserung. Sie sind keine Vampire, da sie sich nicht vom Blut ernähren. Die meisten erklären zudem, dass die Gerüchte über von Blutmagiern zu finsternen Experimenten entführte Hexenmeister von Leuten in Umlauf gebracht werden, die fürchten, was sie nicht verstehen. Weitere Informationen sind im Eintrag zur Prestigeklasse des Blutwantes auf Seite 60 zu finden.

Die Bruderschaft des Siegels

Nur wenige Dinge sind gefährlicher als ein rechtschaffender Krieger; die Bruderschaft des Siegels ist ein Paradebeispiel für dieses Sprichwort. Vor Jahrhunderten entstand diese militante, vorwiegend männliche Mönchssekte zu einem einzigen Zweck: dem Schutz eines gewaltigen, runden

Siegels, das irgendwo tief unter Oriat verborgen liegt. Die Mönche gingen ihrer Aufgabe mit großer Zielstrebigkeit und hohem Eifer nach und stellten sicher, dass selbst die Dämmerwache nicht zu weit in die Tiefen unter ihrem Viertel vordrang. Wie ein Mann aßen, tranken und trainierten sie. Sie rekrutierten neue Mitglieder, die den heiligen Eid leisteten und ihre brutal-effizienten Kampfstile erlernten, so dass sie bereit für den Tag waren, an dem unbekannte Mächte versuchen würden, ihre Linie zu durchbrechen und von dem legendären Siegel Besitz zu ergreifen.

Die Erinnerungen der Sterblichen sind jedoch schwach und ihr Leben kurz. Mit der Zeit wurde ein Großteil des Wissens um den Auftrag der Mönche vergessen und ihre Schriften gingen durch Feuer, Sorglosigkeit und den Zahn der Zeit verloren.

Zahllose Generationen lang wurde der Auftrag mündlich weitergege-



Wurmvolk

ben, doch schließlich verloren die Mönche ihren Fokus, als ihre Mission zunehmend schwammiger definiert und von Aberglauben durchsetzt wurde. Sie begannen Fragen zu stellen und diese führten zu ersten Unstimmigkeiten: Was bewachte man eigentlich? Auf wessen Anweisung? Wusste überhaupt jemand außerhalb der Stadt von der Existenz der Bruderschaft des Siegels?

Ironischerweise zogen die Mönche aus dieser Unsicherheit neues Selbstvertrauen und Eifer, nur nicht als Einheit. Stattdessen vollzog sich eine Spaltung zwischen denen, die an den alten Wegen festhielten, und jenen, die glaubten, dass die Zeit gekommen sei, das Siegel zu brechen und herauszufinden, was zu schützen ihre Ahnen ihr Leben gewidmet hatten. Angesichts derartiger Spannungen zwischen zwei Lagern hochtrainierter, göttlich inspirierter Krieger war es nur eine Frage der Zeit, bis es zum Krieg kommen musste. Als es soweit war, kam die Gewalt in einer Welle, wie die Stadt sie noch nie zuvor gesehen hatte. Mönche in braunen Roben füllten Oriats Straßen in einer zuckenden Masse aus Fäusten und Klingen und ließen Dutzende von Leichen zurück. Viele Zivilisten, die im Kreuzfeuer gefangen waren und die beiden Seiten nicht unterscheiden konnten, wurden verletzt oder getötet, ihre Geschäfte angezündet oder ihre Auslagen zerstört. Andere Machtgruppen, darunter in erster Linie die Ardoks und die Gendarmerie des Gegenlaufes, trafen ein, um den Aufstand niederzuschlagen. Sie zwangen die Mönche in die Tunnel, die so lange schon ihr Revier gewesen waren, konnten die Gewalt aber nicht völlig beenden. So ist Oriat seit nunmehr 30 Jahren das Schlachtfeld eines lautlosen kalten Krieges, der hauptsächlich in den Schatten stattfindet, zuweilen aber auch auf die Straßen bricht und normale Leute dazu veranlasst zu fliehen und in Deckung zu gehen.

Vater Zho (RN Menschlicher Mönch 7), der Anführer der Traditionalisten, die auch als die Getreuen bezeichnet werden, ist ein trauriger, aber besessener Mann. Nachdem er viele seiner jüngeren Brüder, von denen einige zudem Blutsverwandte waren, an den Krieg und die Blasphemie verloren hat, gibt es für ihn nur noch seine Pflicht. Er ist höflich und offen gegenüber denen, die sich neutral verhalten oder auf seiner Seite stehen, zögert aber nicht wirklich bei der Hinrichtung von Gefangenen oder beim Einschüchtern jener „verräterischen“ Zivilisten, die mit dem Feind Geschäfte machen. Seine Befehle gibt er hierbei in einem bedrohlichen Tonfall ohne ausschmückende Worte.

Der Anführer der Erben, wie sich die andere Fraktion der Bruderschaft des Siegels nennt, ist ein heißblütiger Unruhestifter und begabter Redner namens **Aldair Eámon** (NB Menschlicher Schurke 5/Assassine 2). Er predigt die Ziele der Erben jedem, der ihm zuhört. Dabei stellt er stets die Frage, warum man nicht das Siegel erforschen sollte, wenn doch niemand mehr weiß, was es ist und was es enthalten mag? Sicherlich ist es ein Test, ein mächtiges Werkzeug, das nur darauf wartet, dass die Mönche genug Weisheit erlangen, um ihre eigenen Entscheidungen treffen und es unter ihre Kontrolle bringen können. Und darin sieht er auch keinen Verrat, wie Aldair betont, denn schließlich weiß auch keiner der Mönche mehr, wer ihnen diese Pflicht aufgetragen hat. In seinen Augen haben die Traditionalisten einfach Furcht vor dem nächsten Schritt. Aldair selbst fürchtet kaum etwas und plant ständig Vorstöße in das Gebiet des Feindes. Er hofft zwar, durch die Linien der Getreuen schlüpfen zu können, kennt aber auch keine Skrupel, einen auszehrenden Krieg zu führen, wenn dies nötig sein sollte.

MUNDART IN KAER MAGA

In jeder Straße der Stadt werden mehrere Sprachen gesprochen, so dass viele ihrer Bewohner mehrsprachig sind, einige Sprachen fließend beherrschen und noch mehr verstehen. Ein Handelsgeschäft auf einem der Märkte des Kerns mag in einer Sprache beginnen, in eine andere wechseln und in einer vermischten Version einer dritten enden, abhängig davon, welche Sprache die Vorstellungen des Sprechers am besten auszudrücken vermag. Die meisten Städter reden schnell und verwenden Slang und Lehnworte aus anderen Sprachen, was ziemlich verwirrend sein kann. Die Stadtbewohner mögen recht einfallsreich sein, was Vokabular und Grammatik angeht, doch die Gemeinsprache ist immer noch die Handelssprache Kaer Magas. Mehrere Aussprüche sind in der ganzen Stadt aber derart verbreitet, dass man an ihnen einen Bewohner Kaer Magas außerhalb der Stadt erkennen könnte:

Abgängiger/Botschafter: Ein Bandenmitglied außerhalb seines Reviers. Der zweite Ausdruck bezieht sich auf ein Bandenmitglied, das für seine Gruppierung in offiziellem Auftrag unterwegs ist.

Beschattet: Unterlegen oder entehrt. Stammt aus der Praxis in Bies und den Hochschächten, die Höhenlage einer Unterkunft mit dem sozialen Status gleichzusetzen. Da das meiste Licht in der Stadt von oben kommt, kann jeder, der höher wohnt (und demnach einen höheren Status genießt), das Licht blockieren und jene unter sich „beschatten“.

Bodensatz: Pöbel. Abwertender Begriff, den die Bewohner der Hochschächte für den Rest der Stadtbewohner benutzen. Boss: Vertraulicher, aber dennoch halbwegs respektvoller Begriff für einen Übergeordneten.

Bückling: Hauptsächlich von Menschen genutzter Ausdruck für einen attraktiven Gnom oder Halbling; dieser oder diese ist es „wert, sich herabzubeugen“.

Glotzer: Fremder, kein Bewohner Kaer Magas.

Hol deine 28: Entstammt der Praxis, Verbrechen durch das Entfernen von Fingergliedern zu bestrafen. Wenn ein Krimineller alle Fingerglieder (28 bei einem gewöhnlichen Menschen) verloren hat, wird er hingerichtet. „Hol dir deine 28“ bedeutet daher rechtmäßig getötet oder; was häufiger vorkommt, bestraft zu werden.

Knöchelbeißer: Abwertend für Halblinge oder Gnome, häufig mit sexuellen Untertönen.

Kurzblicker: Ein Angehöriger eines menschengroßen Volkes mit einer Vorliebe für Halblinge oder Gnome.

Mietpferdchen/Schwingtür: Prostituierte(r).

Neh: Satzanhängsel tianinschen Ursprungs mit der Bedeutung „nicht wahr?“.

Überläufer: Ein Neuzugang in der Stadt.

Unterstadt: Die verbotenen Gewölbe und Tunnel unter der Stadt unterhalb der von der Dämmerwache freigegebenen Kelleranlagen.

Wurmvolk: Abwertend für Nagas.

Zweifach-Geborener: Höflicher Ausdruck für Untote, hauptsächlich in Ankar-Te gebräuchlich.

Die Dämmerwache

Kaer Maga mag den Ruf haben, eine gefährliche und verräterische Stadt zu sein, doch all die Banden und die Anarchie sind nur die Spitze des Eisberges. Unter den Straßen Kaer Magas lauern Schrecken jenseits der Kenntnis aller zivilisierten Humanoiden, seltsamen Bestien und Wesen, die in den uralten Ruinen und Höhlen hausen, welche kollektiv als die Unterstadt bekannt sind. Die meisten Bewohner Kaer Magas begegnen ihr ganzes Leben lang keinem Bewohner aus der Tiefe. Und die Dämmerwache ist dafür verantwortlich, dass es auch so bleibt.

Seit den Anfängen der Stadt standen die Bewohner Kaer Magas immer wieder Vorstößen von Untoten oder anderen Monstern aus den Tiefen der Klippe gegenüber. Mit Feuer und Stahl begegnete ihre Truppe den Klauen und Zähnen. Schließlich beschloss man, dass eine kleine Gruppe gut ausgebildeter und erfahrener Spezialisten viel besser für die Sicherheit der Stadt sorgen konnte, so dass die erste Generation an Dämmerwächtern in den Dienst gerufen wurde. In den folgenden Jahren voller Kämpfe versiegelte die Dämmerwache nahezu alle Zugänge zur Unterstadt, so dass Monster nur noch schwer zufällig aus irgendwelchen Kellern hervorspringen konnten. Doch damit begann erst die richtige Arbeit für die Gruppe; seit Jahrhunderten patrouillieren diese unterirdischen Waldläufer nun schon die oberen Ebenen der Unterstadt, töten Monster, die sich so weit hinauf wagen und unterhalten die errichteten Mauern und gestellten Fallen, welche weitere Kreaturen fernhalten sollen. Zudem liegt es im Verantwortungsbereich der Dämmerwache, die Bereiche unter der Stadt zu erforschen und genaue Aufzeichnungen zu erstellen; die Verteidigung der Stadt steht aber immer an erster Stelle.

Da die Dämmerwache ganz Kaer Maga beschützen soll und nicht nur eine ausgewählte Machtgruppe oder einen Stadtteil, gehört sie zu den wenigen Grüppchen, die von der Stadt selbst finanziert werden. Aufgrund der ständigen Veränderungen und der standhaft unabhängigen Haltung der Bewohner ist eine Besteuerung nicht möglich, so dass sich die Unterstützung der Dämmerwache zu einer sozialen Tradition entwickelt hat: Kein vertretbarer Wunsch eines Dämmerwächters wird jemals abgelehnt. Das bedeutet nicht, dass Dämmerwächter große Reichtümer anhäufen können, wohl aber, dass sie überall als Ehren Gäste behandelt werden und jedes Geschäft, jede Schenke, jedes Bordell oder auch jeder Schmied, der einen Dämmerwächter fortschickt, weil er nicht genug Geld hat, rasch einen schlechten Ruf erringt. Im Gegenzug ist jeder Dämmerwächter in erster Linie seiner Gilde und der Stadt gegenüber verantwortlich und dann erst irgendwann der Familie und anderen Machtgruppen. Die einzige Ausnahme im altruistischen Schutz der Stadt ist die Nutzung des Zwilichtpfads. Dieser führt von der Verzogenen Pforte am Fuß der Storvalhöhen bis direkt vor die Stadtmauern und stellt somit eine bequeme Abkürzung für Händler und Reisende dar. Für die Passage erheben die als Führer fungierenden Dämmerwächter allerdings eine hohe Gebühr. Diese ist keineswegs als Zoll aufzufassen, denn egal wie sehr die Wachen sich anstrengen, den Pfad zu sichern, brechen dennoch ab und an Kreaturen durch. Wenn dies geschieht, verteidigen die Dämmerwachen ihre Klienten furchtlos und aufopferungsvoll bis zum Tod. Der Zwilichtpfad ist zwar nicht so beliebt wie andere Straßen, sieht aber dennoch genug Verkehr, um das Geld ins Säckel der Dämmerwache zu spülen, so dass die Wachen ihre

Familien ernähren und teure Ausrüstungsgegenstände erwerben können.

Man kann die Dämmerwachen leicht an ihren braungrauen Uniformen erkennen. Rechts auf der Brust befindet sich eine Marke mit dem Symbol der Gruppe, einem goldenen Torbogen auf mitternachtsblauem Untergrund, welcher die Verzogene Pforte repräsentiert. Die Dämmerwache ist keine große Gruppe, sucht aber dennoch ständig nach neuen Rekruten, da sie immer wieder Mitglieder durch Unfälle verliert und andere in Ruhestand gehen. Bewerber, die über die nötigen Fähigkeiten verfügen (körperliche Ausdauer, Kampffähigkeiten, Kenntnisse im Überleben in der Wildnis und Höhlenkunde und so weiter), müssen eine Reihe von Prüfungen durchlaufen, bei denen auch ihr Wille auf die Probe gestellt wird. Im letzten Test wird der Rekrut in die Unterstadt gebracht und in einem künstlichen Höhleneinsturz festgesetzt. Ohne Licht und Werkzeug wird er stundenlang in der Finsternis alleingelassen und ist gezwungen, sich selbst zu befreien. Rekruten, die während dieser Prüfung die Ruhe bewahren, werden in die Gruppe aufgenommen; dann erst beginnt die richtige Ausbildung. Der gegenwärtige Anführer der Gruppe ist der Hüter **Rogard Hammerschlag** (RG Zwergischer Waldläufer 11), ein alter, listiger Zwergenveteran, der von seinen Leuten stets Bestleistungen verlangt. Hammerschlag ist ein völlig selbstloser Zwerg, der trotz seines Alters nicht zögert, selbst ins Getümmel zu stürzen oder seine Schüler in den Feinheiten des Tunnelkampfes und der Steinkunde zu unterweisen.

Die Freimänner

Die Gründung einer auf Gleichheit basierenden Bande entflohener Sklaven ist eine relativ neue Entwicklung in der Geschichte Kaer Magas. Sie entstand, als eine Gruppe aneinander geketteter Menschen, die aus Urglin zum Verkauf nach Tiefmarkt gebracht worden war, ihren orkischen Aufsehern entkam. Es handelte sich dabei um Schoantikrieger und ehemalige Soldaten, die teilweise derselben, in einen Hinterhalt im Velaschuhochland geratenen Einheit varisischer Späher angehörten. Nachdem die Männer erfahren hatten, dass sie nach Kaer Maga gebracht werden sollten, hatten sie ihren orkischen Herren vorgespielt, von ihnen gebrochen worden zu sein, und abgewartet. Sobald sie in der Sicherheit angelangt waren, rebellierte sie, erwürgten die Wachen mit ihren Ketten und massakrierten Orks und Bewohner Kaer Magas gleichermaßen in einem kurzen, aber heftigen Blutbad. Unter der Führung des charismatischen Söldners, der die Flucht auch geplant hatte, **Halman Macher** (NG Menschlicher Waldläufer 7) suchten die geflohenen Gefangenen in einem leicht zu verteidigenden Teil des Abgrunds Zuflucht und verschanzten sich. Sie waren bereit, bis zum letzten Mann zu kämpfen. Zu ihrer Überraschung war dies aber nicht nötig. Da ihre Besitzer tot waren, hatten die Stadtbewohner keinen Grund, das eigene Leben zu riskieren, nur um die Sklaven aus ihren Befestigungen zu zerrn. Stattdessen hießen sie die Neuankömmlinge als Bürger der Stadt willkommen.

Seitdem ist die ursprüngliche Gruppe von Kriegern unter Machers Leitung stark angewachsen, was für manche der andere Fraktionen in der Stadt zu unvorhersehbaren Problemen geführt hat. Während nämlich die meisten entflohenen Sklaven, die bisher in die Stadt gekommen waren, sich damit zufrieden gegeben hatten, einen Neuanfang wagen zu können, entschieden sich die selbsternannten Freimänner des Abgrunds dazu,

eine aktivere Rolle zu übernehmen. Da sie den Besitz anderer Humanoider als die größte aller Sünden ansehen, heißen Halmans Freimänner alle geflohenen Sklaven in ihrer Mitte willkommen, ohne Fragen zu stellen, und stellen sicher, dass ihre Freiheit durch ihre gutbewaffneten neuen „Brüder“ gewährleistet wird. Kurzfristig sah es so aus, als würde die Sklavenbefreiungsbewegung der Krieger die ganze Stadt erfassen, doch schlussendlich taten sich mehrere Machtgruppen zusammen, um die Neulinge an ihren Platz zu verweisen, ehe der Konflikt zu einem ausgewachsenen Sklavenaufstand werden konnte. Die folgenden Unruhen waren blutig und erzielten ihren Zweck: die Freimänner mussten auf Gewalt als bevorzugtes Mittel fortan verzichten.

Als Ergebnis leben die Freimänner seit gut zehn Jahren in einem schwerherzigen Waffenstillstand mit den sklavenhaltenden Bevölkerungsanteilen. Im Gegenzug für den Weiterbestand ihrer Existenz weigern sich die Freimänner offiziell, Überfälle auf andere Gruppen innerhalb der Stadt zu befürworten oder zu unterstützen. Stattdessen konzentriert die Gruppe ihre Anstrengungen auf den legitimen Erwerb von Sklaven auf den Märkten, welche sodann freigelassen werden, sowie die Aufnahme fremder, entfloherer Sklaven, die auf der Suche nach einer Zuflucht in die Stadt kommen. Inoffiziell befreien die Brüder und Schwestern aber auch innerhalb der Stadt immer noch neue Sklaven, stellen aber sicher, dass sie über Alibis verfügen. Zudem vermeiden sie alle Aktionen, welche zu einem offenen Krieg mit einer anderen Machtgruppe führen könnten. Halman predigt stets, dass eines Tages alle Sklaven in Kaer Maga ihre Ketten abwerfen würden, doch bis zu diesem Tage sei es ihnen nur möglich, weiterhin Sklaven freizukaufen und im Kampf zu trainieren, auf dass kein Mensch, der einmal befreit wurde, je wieder in Ketten gelegt werde.

Trotz ihres militanten Zieles sind die Freimänner ein freundlicher und offener Haufen. Sie betreiben viele laute Kneipen und Trinkhallen für die Arbeiterschicht, in denen Stadtbewohner aus allen Ebenen der Gesellschaft einkehren. Die Freimänner achten sehr darauf, alle gleich zu behandeln. Dies gilt auch für Frauen, welche bei ihnen dieselben Rechte und Freiheiten besitzen. Der Abgrund ist bekannt dafür, dass einige der kräftigsten, lautesten und alkoholresistentesten Frauen von dort stammen, von denen viele zudem mit der Klinge ebenso schnell sind wie ihre männlichen Gegenstücke.

Neben der Feierei und dem regelmäßigen Kampfraining arbeiten die meisten Freimänner als Handwerker, Arbeiter oder Händler. Siespendender Gruppe einen kleinen Teil ihrer Monateinkünfte. Mit diesem Geld werden andere Sklaven freigekauft. In jüngster Zeit ist die Gruppe mächtig genug geworden, um Pläne schmieden zu können, kleine Gruppen von „Händlern“ in andere Städte zu schicken, um neue Sklaven zu befreien. Jeder, der von diesen Plänen weiß, wird auf absolute Geheimhaltung eingeschworen. Natürlich müssen diese Aktionen auch unter absoluter Geheimhaltung erfolgen, damit nicht einer der wichtigen Handelspartner der Stadt sich deswegen gegen Kaer Maga wendet.

Die Handelsliga

Der freie Markt ist das Rückgrat des Handels in Kaer Maga. Manche sind aber der Ansicht, dass der Markt zuweilen ein wenig Anleitung benötigt. Diese Leute behaupten, dass bei all dem Streit und gegenseitigem Unterbieten irgendwann der Punkt kommt, zu dem Waren mit Verlust verkauft werden und

niemand mehr als Händler überleben kann. Solche verzweifelten Zeiten könnten dann zu Gewaltausbrüchen führen, die alle Geschäfte stören.

Auf Grundlage dieser, von ihren Gegnern regelmäßig in Frage gestellten Logik wurde die Handelsliga gegründet. Es ist ein lockerer Verband lokaler Händler und Handwerker, der vorzögibt, den Frieden und den guten Willen in den Marktbezirken fördern zu wollen. Die Liga bezahlt umherziehende Wachen und ermöglicht es allen Händlern, Geld zu sparen, indem sie sich auf verschiedene Weise organisieren und miteinander kooperieren. Die Mitgliedschaft ist zwar nicht verpflichtend, doch auch für die lokalen Handwerker und Ladenbetreiber liegen die Vorteile auf der Hand.

So jedenfalls die offizielle Version. In Wirklichkeit ist die Handelsliga auch nur eine andere Bande; es ist eine mafiähnliche Organisation, die sich auf Einkommensquellen wie Preisbindung, Schutzgelderpressung und Kredithaigeschäfte konzentriert. Obwohl sie keine Furcht davor haben, dass sich ihre Bediensteten ab und an die Finger schmutzig machen, betrachten sich die meisten Angehörigen der Liga selbst als ehrliche Händler, welche die Vorteile eines Zusammenschlusses kennenlernen durften. Die Hartnäckigkeit, mit der sie ihre kommerziellen Interessen verfolgen, tut der Stadt immer wieder etwas Gutes, da sie eine recht freundliche Atmosphäre in den Handelsbezirken bewahren und dabei helfen, strategische Bündnisse zu schließen und Waffenstillstände zwischen streitenden Banden und kleineren Händlervereinigungen zu Stande kommen zu lassen. Für die Handelsliga sind Fehden nur selten persönlich, sie betrachtet alles als Geschäft.

Die Handelsliga operiert hauptsächlich im Kern, wird aber von einem Versteck irgendwo in Ankar-Te von einer geheimnisvollen Gestalt namens Dakar geführt. Zu den seltenen Gelegenheiten, in denen der Handelsfürst Audienzen gewährt, steht oder sitzt er hinter einem dunklen Wandschirm aus Papier. Die meisten gehen davon aus, dass er seine Identität schützen will, womit sie völlig im Recht sind. Dakar ist nämlich nicht nur der mächtigste Verbrecher und Händler in der Stadt, sondern auch eine Naga. Obwohl das Wurmvolk in Kaer Maga alles andere als unbekannt ist, entschied Dakar in seiner Weisheit, seine Anonymität und seinen Einfluss zu bewahren, indem er sich bedeckt hält. Er verbringt all seine Zeit in seinem verborgenen Vergnügungspalast und zieht von dort aus über seine Untergebenen die Strippen.

Der Iridiansche Schleier

Wer die diversen Dialekte Casmarons kennt, ist in der Regel der Ansicht, dass der Iridiansche Schleier ursprünglich von diesem Kontinent kam. Ihre Sprache besitzt starke Ähnlichkeiten mit gewissen Dialekten des Vudrani der Unfassbaren Reiche. Nur steht die blasse Haut dieser Leute in völligem Gegensatz zu jener Bevölkerungsgruppe. Manche Gelehrte überlegen daher, ob die Hautfarbe das Ergebnis von Ulfenblut in ihren Adern sein könnte und sie vielleicht aus der längst untergegangenen östlichen Nation Iobaria stammen könnten, von der man heutzutage nur noch durch ihre einstigen Provinzen Mendev und Brevoy weiß. Die Männer des Iridianschen Schleiers beantworten jedoch keine Fragen.

Wenn Angehörige des Schleiers in Kaer Maga erscheinen, folgt dies immer demselben Muster: Zwei Männer, die nur sprechen, wenn es absolut nötig ist, gehen in aller Stille ihren Angelegenheiten nach. Bei jedem Paar ist ein Mann völlig in Schleier



und Stoffbahnen gehüllt, so dass nur seine Augen freiliegen. Er folgt dem anderen stets in zwei Schritten Abstand. Dieser andere trägt eine hochwertige, lackierte Rüstung und eine Kette um den Hals und die Brust. Aufgrund der Ketten wird allgemein angenommen, dass der gerüstete Mann der Sklave, Leibwächter und Liebhaber des verschleierte Mannes ist. Die anderen Stadtbewohner verstehen aber noch nicht, warum der Sklave in manchen Situationen das Kommando zu übernehmen scheint, oder weshalb der Verschleierte zuweilen größer und stärker ist als sein vermeintlicher Beschützer. Die Paare scheinen für die Dauer ihres Lebens aneinander gebunden; jene, die versucht haben, ein Paar gewaltsam zu trennen und Antworten zu erzwingen, provozieren dadurch Gewalt jenseits aller Erwartungen: Die beiden Männer schneiden und hacken sich dann mit riesigen, geraden Klingen und gebogenen Messern den Weg zueinander frei oder sterben dabei.

Wie auch immer ihre Motive aussehen, die Männer des Iridianschen Schleiers sind offenbar hochtrainierte Krieger. Das größte Geheimnis dabei

ist die Antwort auf die Frage, wie eine geschlossene ethnische Gruppe, die offenbar nur aus Männern besteht, es schafft, seit Jahrhunderten fortzubestehen. Hierzu gibt es Theorien ohne Ende: Manche glauben, die Männer wären Unsterbliche, dass jedes Paar über eine gemeinsame Quelle an Lebensenergie verfüge und vielleicht sogar eigentlich ein Wesen mit zwei Leibern wäre. Andere wählen einen praktischeren Ansatz und meinen, dass die Gruppe sich wahrscheinlich mit sorgsam von allen anderen ferngehaltenen Sklavenmädchen fortpflanze und ihre Kinder im Geheimen aufziehe. Eine dritte Gruppe behauptet, dass nicht alle Männer des Iridianschen Schleiers auch wirklich welche wären, sondern dass manche in Wirklichkeit junge Kriegerinnen wären, denen mittels Magie, Chirurgie oder Schminke einfach ein männliches Aussehen gegeben wird. Vielleicht wird eines Tages die Wahrheit enthüllt, doch bis dahin bleibt der Iridiansche Schleier dasselbe Rätsel wie an dem Tag, an dem ihre Angehörigen erstmals Kaer Maga betreten und in aller Stille nach einer Zuflucht gesucht haben. Es gibt viele neugierige Jugendliche, die versuchen, den Männern zu ihren Geheimgesprächen in Tahl und den Hochschächten zu folgen. Manche von ihnen kehren sogar zurück.



Der Rat der Wahrheit

Der ursprünglich aus Taldor stammende Rat der Wahrheit floh vor über einhundert Jahren nach Kaer Maga, nachdem ein fürchtbar gescheitertes Experiment ihm den Unwillen seiner königlichen Schirmherren verschafft und dafür gesorgt hatte, dass Kopfgelder auf seine Angehörigen ausgesetzt wurden. Als die Gruppe die Stadt erreichte, war sie zufrieden, auf Gleichgültigkeit zu stoßen. Ihre Angehörigen schlugen über die Stadt verteilt ihre Zelte auf. Das größte Lager der Gruppe befand sich in einer alten Wassermühle klippenseitig an der Grenze zwischen der Kaskade und dem Abgrund. Sie säuberten die Kammern und Tunnel in den oberen Ebenen direkt unter den Gebäuden und nutzten sie fortan als Laboratorien. Die Angehörigen des Rates der Wahrheit waren nämlich keine gewöhnlichen politischen Verbannten, sondern gehörten zu klügsten Zauberkundigen, Ingenieuren und Gelehrten von ganz Taldor, die durch den gemeinsamen Wunsch vereint wurden, universelle Geheimnisse und verborgene Wahrheiten aufzudecken. In Kaer Maga konnte die Gruppe sich endlich frei von sozialen Einschränkungen entfalten und äußerst gefährliche Experimente von

Iridianische Schleicher

manchmal fragwürdiger Moral ohne Aufsicht oder Angst vor Verfolgung durchführen. Die 13 Forscher, Männer und Frauen, Gnome und Halb-Elfen arbeiteten unermüdlich in ihren unterirdischen Anlagen und kamen nur an die Oberfläche, um Versorgungsgüter zu erwerben und ihre jüngsten Entdeckungen an den höchsten Bieter zu versteigern. Gemeinsam schafften sie gewaltige Durchbrüche, wurden waghalsige Ebenreisende, lieferten den Ardoks Geheimnisse, wie diese billiger Golems erschaffen konnten und nahmen mit den Göttern selbst Kontakt auf, um große theoretische Probleme zu lösen. Die Entdeckungen flossen nur so aus ihren Laboratorien.

Und dann, eines Tages, waren sie fort. Niemand weiß genau, was passiert ist, doch jeder hat eine Erklärung parat. Manche sagen, dass der Rat bei seinem letzten katastrophalen Experiment zerstört wurde; andere meinen, dass Monster aus den Gewölben und Tunneln unter der Stadt sie verschlugen haben, weil sie die Warnungen der Dämmerwachen ignoriert hätten. Wieder andere glauben, dass sie einfach ihre Sachen gepackt und zu anderen Welten gereist seien auf der Suche nach weiteren Geheimnissen. Doch egal wie die Wahrheit aussieht; ob sie vollständig ausgelöscht wurden oder das letzte Geheimnis aufgedeckt haben, um die materielle Welt hinter sich zu lassen und sich in gottgleiche Geister aus reinen Gedanken zu verwandeln; die Tunnel des Rates stehen nun seit Jahren leer. Ihre Türen tragen das Siegel der Gruppe, eine Eule mit weitaufgerissenen Augen. Nur die tapfersten und verzweifeltsten Diebe wagen sich in diese Räume hinein, um sie zu plündern.



Süßholzaspler

Die Süßholzaspler

Angesichts der vielen unterschiedlichen Kulturen und Sekten, die sich in den engen Straßen vermischen, neigen die Bewohner Kaer Magas dazu, andere Götter und Religionen zu akzeptieren, müssen aber eingestehen, dass die Süßholzaspler selbst für sie etwas zu extrem sind.

Die Süßsprecher stammen aus einem fernen, nicht näher bekannten Land im Osten. Ihre Haut ist hellbraun und sie tragen ihr dickes, schwarzes Haar in kunstvollen Knotenfrisuren. Diese Details benötigen aber nur wenige, um einen Süßholzaspler zu erkennen, da sie alle eines gemeinsam haben: beinahe vollständig zugenähte Lippen. Wer ihre Lebensweise nicht kennt, findet dies meist entsetzlich und viele Neulinge verwechseln sie mit Kultanhängern des Zon-Kuthon. Die zugenähten Lippen oder auch „der Kuss“, wie es in der Sprache der Süßholzaspler wohl heißt, sind aber kein Zeugnis von Bösem, sondern von Bescheidenheit.

Alle Süßholzaspler verehren denselben Eingott mit absoluter Treue. Sie werden von einem religiösen Paradoxon definiert: In ihren Augen ist es eine Befleckung der göttlichen Gabe der Sprache, etwas anderes auszusprechen als den wahren Namen ihres Gottes, doch bisher hat sich keiner der Süßholzaspler in den westlichen Ländern als würdig erachtet, diesen aussprechen zu dürfen. Stattdessen unterziehen sich alle Süßholzaspler als Zeichen, dass ihre Kindheit vorbei ist, einem Ritual, welches sie erbitten, sobald sie dazu alt genug sind: In einer großen Feier nähern sich die Jugendlichen selbst ihre Münder zu. Mit der Zeit versteifen die Kiefer und wachsen die Lippen zusammen, bis nur noch eine kleine Lücke offenbleibt, die der Kommunikation und der Aufnahme von zermatschten Früchten, Milch und Brei dienen, mit denen sie dich am Leben erhalten. Ein Süßholzaspler, welcher einen entsprechenden Grad an Erleuchtung erlangt, hätte dann die Möglichkeit, sich die Lippen wieder aufzuschneiden und seinen Gott mit seinen Worten zu ehren. Doch jeder außer einem wahren Messias, würde für solch eine Anmaßung wohl ausgestoßen werden.

Manche Gelehrte, die diesen seltsamen Brauch studieren, glauben, dass es im alten Heimatland der Süßholzaspler (dabei könnte es sich um das ferne Kaladay handeln) vielleicht solche Heiligen gibt, jedoch verweigern die Süßholzaspler Fremden jede Information, die diesen Kreislauf der Erleuchtung stören könnte.

Trotz ihres erschreckenden Äußeren und der abgegrenzten Lebensweise sind die Süßholzaspler eine freundliche Gruppe, deren Angehörige gute Händler, Kaufleute und Bankiers abgeben. Sie kommunizieren mittels



eines umfangreichen Systems aus Pfeif- und Klickgeräuschen und seufzenden Lauten, sowie Körper- und Zeichensprache, welche von Außenstehenden verblüffend leicht zu verstehen sind. Auf diese Weise schließen sie auch Geschäfte; Süßholzraspler sind wahre Meister des Feilschens. Ihre Kinder erlernen dieselbe Sprache. Sollten sie die Sprachen anderer Gruppen der Stadt nachahmen, werden die Kinder liebevoll, aber nachdrücklich ermahnt; ihr Tun gilt aber nicht als Sünde, da der Kuss freiwillig erfolgen muss und jene Jugendliche, welche lieber andere Dialekte sprechen, sind offenbar noch nicht für die Verantwortung eines Erwachsenenenseins bereit.

Die meisten Süßholzraspler besitzen Geschäfte und Verkaufsstände in den Handelsbezirken, doch abgesehen von einer Handvoll, die lieber in oder über ihren Geschäften lebt, wohnen nahezu alle beieinander in der Seufzergasse in Oriat.

Talgburschen

Offiziell gibt es die Talgburschen nicht. In ganz Kaer Maga würde kein Mann die Mitgliedschaft in dieser Gruppe beanspruchen. Und dennoch sind sie überraschend geschäftstüchtig!

Die Talgburschen sind ein geheimer Zusammenschluss junger männlicher Prostituierten, die zugleich mit Informationen handeln, persönliche Gegenstände durchwühlen und von ihren Freiern Informationen sammeln, wenn die am entspanntesten sind, nur um diese später an den höchsten Bieter weiterzuverkaufen. Da die meisten Leute nicht wissen, wer ein freiberuflicher Spion ist und wer nur seinen Körper verkauft, ist „Talgbursche“ zu einer üblicher Bezeichnung für jeden jungen Mann geworden, der sich seinen Lebensunterhalt in der ältesten Profession der Welt verdient. Obwohl den Freiern das Risiko völlig bewusst ist, dass ihre persönlichen Informationen auf dem Schwarzmarkt verkauft werden könnten, bleibt die käufliche Knabenliebe in Kaer Maga ein florierendes Geschäft und ermöglicht den wahren Talgburschen ausreichende Deckung. Es scheint, dass auch in diesem Fall die Einwohner der Stadt bereit sind, ihre Sicherheit auf dem Altar des Verlangens und der Gier zu opfern.

In Wirklichkeit gehören zu den Talgburschen höchstens ein Zehntel der männlichen Prostituierten Kaer Magas, auch wenn zu ihnen einige der gefragtesten Lustknaben gehören. Der Kabal wird von **Elias Kändler** (N Menschlicher Schurke 5/Experte 2) angeführt, einem gutaussehenden Liebhaber, der schon auf der Straße gearbeitet hat, ehe er in die Pubertät gekommen war. Dort hat er seine Kollegen organisiert und zum gegenseitigen Nutzen Preisabsprachen getroffen. Als Liebling mehrerer einflussreicher Händler und anderer mächtiger Gestalten erkannte er rasch seine Möglichkeiten und gründete die Talgburschen. Dabei rekrutierte er aus der Schar jener Jungen, die er persönlich aus einer Opferlage befreit hatte und die mit Freuden sterben würden, ehe sie gestünden, zu der Gruppe zu gehören. Aufgrund Kändlers überdurchschnittlichen Bemühungen, Zuhältere und Sexsklaverei zugunsten höherer Geschäftemacherei auszurotten, sind die meisten Prostituierten in Kaer Maga, die ihn verdächtigen könnten, etwas mit den Talgburschen zu tun zu haben, gerne bereit, dies zu ignorieren. Die Talgburschen zwingen die Informationsankäufer zu einigen umfangreichen und stets variierenden Verrenkungen. Die Klienten bezahlen eine Prostituierte, die Kunde von ihrem Interesse zu verbreiten, welche diese einer anderen erzählt und so weiter. Es ist überraschend schwierig, bei diesem Freund-eines-Freundes-Netzwerk den Überblick zu behalten. Zusammen mit geheimen toten Briefkästen, magischer *Verständigung* und anderen Methoden schützt dies seit zwei Jahrzehnten die unzüchtigen Spione. Natürlich muss man kein Genie sein, um zu vermuten, dass der begehrteste männliche Begleiter der Stadt irgendwie mit ihnen zu tun hat.

Dass es die Talgburschen immer noch gibt, könnte daher auch damit zu tun haben, dass sie schlicht und einfach zu nützlich sind, und zu gut vernetzt, als dass eine einzelne Machtgruppe gegen sie vorgehen würde.



Talgbursche

Der Zirkel der Arkanisten

Der Kreis ist seit jeher die mächtigste Form. Er ist endlos, ewig, ohne Ecken, an denen man sich reiben könnte, an jeder Stelle gleich und von derselben Bürde belastet. Der Kreis ist die Gestalt der Welt und das Rad der Zivilisation. Das besagt zumindest die Rhetorik des Zirkels der Arkanisten, Kaer Magas bedeutendster Gilde von Zauberkundigen. Der Zirkel wurde vor hunderten von Jahren gegründet. Seine Macht wuchs und fiel mit seinen Mitgliedern. Gegenwärtig ist die Gilde stark und lebendig mit über einem Dutzend Vollmitgliedern und wenigstens ebenso vielen Lehrlingen. Das inoffizielle Oberhaupt der Gilde ist der stärkste der Magier, der gerissene und scheinbar nicht alternde **Suthevan Geifs** (N Halb-elfischer Magier 9). Der Zirkel der Arkanisten ist eine Elitegruppe aus Magiern und Hexenmeistern, die sich im Dienste einer gemeinsamen Idee zusammengetan haben: Geteiltes Wissen ist für alle Beteiligten von Vorteil. Die Gelehrten kommen in ihrem Gildehaus in der Tarhiel-Promenade zusammen, einem mehrstöckigen Gebäude, welches das Ungebrochene Rad genannt wird, um zu debattieren, Notizen zu vergleichen und sich die teure Ausrüstung zu teilen. Die Ergebnisse sind zweierlei: nicht nur beschleunigt dies die individuellen Forschungsprojekte, sondern die Magier stellen so auch eine Wirtschaftsmacht dar, mit der zu rechnen ist. Indem sie sich Pflichten und Werkstätten teilen, konnten die Magier viele zeitraubende Aspekte der Herstellung magischer Gegenstände vereinheitlichen und verkürzen. Im Erdgeschoss ihrer Einrichtung verkaufen sie genug ihrer in Massenproduktion hergestellten schwächeren Gegenstände und Zauberkünste, um jede Forschung finanzieren zu können, die den Mitgliedern einfällt. Die gewaltige Erfahrung, welche die Gilde als Ganzes besitzt, bedeutet zudem, dass jene, die einzigartige oder neue magische Gegenstände suchen, sie oft direkt beim Zirkel bestellen. Das setzt natürlich voraus, dass ein Kunde über genug finanzielle Mittel verfügt, um die Gildeangehörigen von ihren Forschungsprojekten fortlocken zu können. Obwohl alle Mitglieder sich im Gildehaus treffen, um Probleme zu lösen oder neue Mitglieder aufzunehmen und obwohl sie die der Gruppe gehörende Ausrüstung und Texte in den gemeinsamen Bibliotheken und Laboratorien in den Obergeschossen nutzen, wohnen die meisten von ihnen anderswo. Manche leben nicht einmal innerhalb der Stadtmauern. Das Alltagsgeschäft des Tränkebrauens und Bemannes der Geschäftsräume gehört zu den Aufgaben der Lehrlinge. Diese sind junge, aber manchmal schon angesehene Zauberkundige, die hoffen, sich die Aufnahme in die Gilde verdienen zu können.

Die Mitgliedschaft ist zwar nicht ausdrücklich auf arkane Zauberkundige beschränkt, jedoch neigt die Gilde dazu, Kleriker und Angehörige von Kirchenorganisationen nicht zu bevorzugen. Die erste Priorität jedes Mitgliedes (nach den eigenen Bedürfnissen natürlich) muss die Weiterentwicklung der Gilde sein, was nur wenige Kirchenhierarchien gestatten. Stattdessen unterhält der Zirkel der Arkanisten zahlreiche freundschaftliche Kontakte zu den großen Kirchen in der Stadt und arbeitet mit ihnen, wenn erforderlich, zum gemeinsamen Wohl zusammen.

INTRIGEN UND SPANNUNGEN

Spannungen und Wettstreitigkeiten zwischen den Machtgruppen sind in Kaer Maga nichts Neues. Es ist aber etwas gänzlich anderes, den Überblick über das komplexe Netz an Intrigen zwischen den Gruppen zu behalten, wenn man nicht direkt an der Quelle sitzt und vielleicht selbst involviert ist. Die meisten Bürger halten sich daher an den Rat ihrer Gildenoberhäupter und der Älteren und ziehen die Köpfe ein. Sollte man aber mittels Diplomatie versuchen, an Informationen zu gelangen, was gerade in der Stadt vor sich geht, kann man mehrere der weiter verbreiteten, geflüsterten Gerüchte vernehmen. Ein Wurf gegen SG 15 genügt, um ein einzelnes Gerücht in Erfahrung zu bringen. Für jeweils weitere +5, um die der Wurf den SG übertrifft, erfährt der Nachforschende ein zusätzliches Gerücht. Alternativ kann auch jedes der folgenden Gerüchte als Abenteueransatz verwendet werden:

- Die Freimänner werden zunehmend lauter in ihrem Ruf nach dem Ende der Sklaverei in der Stadt. Sie haben zwar noch nichts getan, doch viele Sklavenhändler im Tiefmarkt verstärken ihre Wachen mit weiteren Söldnern.
- In Ankar-Te werden Stimmen gegen Untote laut. Manche glauben, dass die Ardoks insgeheim dahinter stecken, weil sie die Nutzung der Zweifach-Geborenen unterdrücken wollen, um sich einen größeren Marktanteil für ihre Konstrukte zu sichern.
- Die Handelsliga setzt in letzter Zeit die Händler der Tarhiel-Promenade gewaltig unter Druck. Einige der kleineren, unabhängigen Händler von Magie haben sich bereits an den Zirkel der Arkanisten gewandt, damit dieser einschreitet, ehe die Liga alles übernimmt.
- In Oriat ist es in letzter Zeit ziemlich still, vielleicht zu still. Einige meinen, dass die Bruderschaft des Siegels sich endlich gegenseitig die Schädel eingeschlagen hätten, während andere befürchten, dass sie nur ihre Truppen sammeln und es jederzeit im Viertel zu einem heftigen Gefecht kommen könnte.
- Die Prophezeiungen der Auguren sind in letzter Zeit recht unverständlich. Sie verbringen auch mehr Zeit in ihrem Tempel und halten die Nachbarschaft nachts mit ihren Gesängen wach.
- Der Rat ist Wahrheit ist zurückgekehrt; oder zumindest hat jemand sich in ihren alten Werkstätten in der Kaskade niedergelassen.
- Im Gottesmundbeinhaus geht etwas seltsames vor. Die Pharasmagläubigen sind zwar wie üblich schweigsam, doch auf der Straße geht das Gerücht um, dass sie nach unabhängigen Höhlenforschern suchen. (Siehe auch das *Pathfinder-Modul* „Die Gottesmundketzerei“.)
- Elias Kunder, Madame Rose und ihre Unterstützer werden zunehmend lauter und drohender in ihren Streitereien. Viele ihrer Kunden befürchten, dass der Stadt ein Krieg der Huren bevorstehen könnte.



Die Unterstadt

IN WELCHEM WIR LERNEN, WAS ALLES NOCH UNGEKANNT IST

„Nur Narren und Zwerge gehen nach unten. Nun ja... und die Wächter, aber da gibt es einige Gemeinsamkeiten. Gut, da wären noch die ganzen Geschichten: Gold und Juwelen, uralte Schriften, magische Schwerter, das ganze Zeug. Ein paar davon stimmen sogar! Aber noch öfter habe ich sehen müssen, wie die Wächter die zerfetzten, durchlöcherten Kadaver raus getragen haben: herausgerissene Augen, gebrochene Gliedmaßen... Wie blutige Lumpenpuppen... Und das waren nur die, von denen noch genug übrig war, um es hoch zutragen...

Nein, die Unterstadt ist nicht für dich oder mich. Hätten die Götter gewollt, dass wir unter der Erde leben, wären wir alle als Zwerge geboren worden. Ich gehe da erst runter, wenn die Pharasmiten mich bestatten. Lass die Tiefe, vergiss sie, sage ich dir; und ich bete, dass die Tiefe sich nie für dich interessiert. Es sind Dinge da unten, mein Freund... Dinge, die nicht für unsere Augen bestimmt sind...“

—Gav Nahli, Höhlenkundiger



Die Bewohner Kaer Magas verbringen den Großteil ihres Lebens in künstlichen Tunneln und Höhlen, fürchten sich aber davor, in den Untergrund der Stadt vorzudringen. Viele nutzen zwar die verlassen Tunnel und Kammern direkt unter der Oberfläche als Keller und Lagerräume, doch zu den wenigen Dingen, bei denen sich alle einig sind, gehört, dass nur Helden und Narren sich jenseits der Gebiete vorwagen, die von der Dämmerwache als sicher gekennzeichnet oder mittels Siegeln abgeriegelt wurden. In der Finsternis unter der Stadt lauern Dinge, jenseits aller Vorstellungskraft. Es sind unterirdische Schrecken und die Geister der Vergangenheit, die nur darauf warten, durch einen Spalt nach oben zu dringen und die Stadt für sich zu beanspruchen.

Der große Steinring von Kaer Maga war schon alt zur Geburtsstunde Thassilons, ist aber nur der kunstvolle Verschlussstein eines gewaltigen Labyrinths aus Kammern, das sich innerhalb der Klippe hinunter windet und sich vielleicht noch in ganz andere Gebiete erstreckt. Der sichtbare Teil auf der Spitze der Klippe ist ähnlich wie die Spitze eines Eisberges nur ein kleiner Teil des Gewölbes. Nahezu das komplette Netzwerk von Wundern (und seine Bewohner) wurde absichtlich von den Städtern vergessen. Alle Ein- und Ausgänge der Unterstadt wurden von einer Elitegruppe höhlenkundiger Waldläufer verschlossen, welche als die Dämmerwache bekannt ist. Die Dämmerwächter tun zwar ihr Möglichstes, um dieses finstere Reich zu erkunden und zu kartographieren, beschützen aber auch die Stadt selbst und die unterirdische Handelsroute des Zwielichtpfads vor monströsen Eindringlingen. Ihre Karten sind daher bestenfalls unvollständig und umfassen nahezu ausschließlich die dicht an der Oberfläche liegenden Ebenen, welche von den Bewohnern Kaer Magas als die Unterstadt bezeichnet werden. Die spärlichen Aufzeichnungen reichen zurück bis in die Anfänge der Besiedlung der Region und legen nahe, dass selbst die Runenherrscher der Gier die unter der Stadt verborgenen Reiche und abgeschlossenen Ökosysteme nie völlig erforscht haben; in manchen Fällen auch aufgrund von Übereinkünften mit den uralten, dort hausenden Wesen.

Die hier präsentierten Ebenen unterhalb Kaer Magas kann man grob in Abhängigkeit von ihrer Tiefe in drei Schichten einteilen. Der Oberfläche am nächsten ist die Unterstadt, mit welcher die Stadt in Form von Kellern Kontakt hat. Die meisten Kammern der Unterstadt sind alte Zellen, Werkstätten und andere Überbleibsel aus der Zeit der Stadt als thassilonisches Gefängnis. Unter der Unterstadt liegen die Barrikaden; die Bewohner der Tiefe haben dort ihre Verteidigungsanlagen gegen die Oberfläche eingerichtet. Dort vermischt sich der thassilonische Einfluss der Architektur mit uralten, fremdartig gestalteten Kammern und endet schließlich. In gut 300 Metern Tiefe und fern des Sonnenlichts liegen schließlich die Tiefen Hallen, welche nur äußerst vom Glück gesegnete Reisende je erblicken werden. Fremdartige, an der Oberfläche unbekannte Kulturen existieren hier in perfekter Anpassung an die Finsternis und ihre Isolation, die jederzeit bereit sind, diese Isolation auch rücksichtslos zu verteidigen.

Nur einige der herausragendsten Kammern und Bereiche dieses vielleicht größten und unbekanntesten Wunders von Varisia werden im Folgenden aufgeführt. In allen drei Bereichen des Gewölbes gibt es kleinere, zum Teil immer noch unentdeckte Reiche. Nicht einmal die xenophoben Mnemoiden des tiefen Xavorax wissen, welche Wunder oder Schrecken in

den unerforschten Tiefen jenseits ihrer Stadt liegen mögen oder ob diese Schluchten vielleicht eine Verbindung zu den Finsterlanden oder einer noch fremdartigeren Welt sind. Angesichts des Fehlens jeder Logik hinter den Tunneln und Verbindungen zwischen den einzelnen Bereichen unter Kaer Maga ist es nicht überraschend, dass es keine ausgiebigen, alles abdeckenden Erkundungen gibt. Die hier vorgestellten Reiche können zahllose Zugänge besitzen – oder gar keine. Es kann Tunnel und Treppen geben, die von einer Ebene zur nächsten und schließlich an die Oberfläche führen, oder auch nur einen einzelnen, endlosen Schacht. Manche Gebiete sind anscheinend nur mittels Magie zu erreichen, während andere gegen ein Eindringen auf magischem Wege geschützt sind. Um es kurz zu machen: Die Bereiche unter der Stadt besitzen keine einheitliche Logik, sondern nur ein gemeinsames Thema: was hier begraben liegt, sollte auch hier bleiben.

DER ZWIELICHTPFAD

Die meisten nach Kaer Maga kommenden Reisenden nutzen die Handelsstraßen entlang dem Yondabakari bis zu den Wasserfällen, die vom Storvalpleateau niedergehen, oder machen den Umweg über die für Riesen angelegte Storvaltreppe im Nordwesten. Wer jedoch verzweifelt ist und es äußerst eilig hat, kann noch einen anderen Weg benutzen; es handelt sich dabei um einen gewundenen Pfad durch den Fels der Klippe, welcher seit undenklichen Zeiten von der Dämmerwache von Monstern freigehalten wird. Dies ist der Zwielichtpfad.

Der Pfad ist bereit genug, dass die Wagen eines Handelszuges ihn nacheinander einzeln passieren können. Er beginnt am Fuße der Klippe direkt unterhalb Kaer Magas; dort biegt ein kleiner, aber gut unterhaltener Karrenpfad von der Flussstraße ab. Er endet an einem Bronzetur, das allgemein als die Verzogene Pforte bekannt ist. Diese gewaltige Doppeltür ist uralt und mit Runen in einer unbekannt Sprache bedeckt. Ihr Name stammt von einer seltsamen, subtilen Verformung an den Rändern; die Türhälften schwingen in merkwürdigen Winkeln auf, passen aber dennoch lückenlos ineinander. Zu Besuch weilende Gelehrte studieren die Tür recht oft; egal zu welchem Grad eine Türhälfte offensteht, wirkt sie zwar völlig gerade, doch wenn man der Rahmenlinie folgt, stellt man fest, dass einem die Augen offenbar einen Streich gespielt haben, denn was eben noch eine an der Außenseite verlaufende Kante war, ist plötzlich auf der Innenseite.

Die Verzogene Tür wurde wahrscheinlich von demselben unbekannt Volk konstruiert, das auch die Stadt selbst errichtet hat, ist aber auch nach Jahrtausenden immer noch ein Objekt der Neugier. Da sie trotz ihres Alters aber zugleich auch ein funktionsfähiges Tor ist, haben die Dämmerwächter, welche Reisende hindurch eskortieren, keine Geduld mit Gelehrten, deren Experimente den Tagesbetrieb stören.

Die Verzogene Tür öffnet sich jeden Tag zum Sonnenaufgang und gestattet Anwesenden den ersten Blick in den dahinterliegenden Tunnel, während mehrere Dämmerwächter herausströmen, um sich der Reisenden anzunehmen, die sich vor dem Tor zusammengedrängt haben, seitdem dieses bei Sonnenuntergang des vorangegangenen Tages geschlossen wurde. Die Gebühr, welche die Reisenden entrichten müssen, variiert. Ein einzelner Fußgänger zahlt 2 Goldmünzen, während ein ganzer Handelszug mehrere Dutzend entrichten muss. Zudem erhalten die Reisenden jeder einen kleinen



ZWIELICHTANHÄNGER

Die Dämmerwache unterhält sorgsam den Zwilichtpfad. Das heißt aber nicht, dass der Tunnel sicher ist; insbesondere nicht für Händler und andere Reisende, die sich nicht mit den Gefahren in der Finsternis auskennen. Aus diesem Grund erhält jeder, der für die Nutzung des Zwilichtpfades bezahlt, einen Anhänger, der als *Zwilichtanhänger* bezeichnet wird. Der Anhänger erhellt den Weg, ohne dass man auf rauchende Fackeln zurückgreifen muss, und fungiert in einem Notfall zudem als Leuchtfeuer, anhand dessen sein Träger gefunden werden kann. Sollte es im Tunnel zu einem Zwischenfall wie einem Einsturz oder einem Angriff durch Monster kommen, der Reisende von ihrem Führer trennt, sind diese angewiesen, sich an dem sichersten und am besten zu verteidigenden Platz zu verschanzen, den sie finden können. Außerdem müssen sie dann den Anhänger aktivieren. In diesem Fall werden andere Dämmerwächter alarmiert und eilen zur Rettung herbei.

ZWIELICHTANHÄNGER

Aura Schwache Erkenntnismagie; **ZS** 3

Ausrüstungsplatz Keiner; **Preis** 2,500 GM; **Weight** —

BESCHREIBUNG

Dieses Amulett ist ein kleiner Kristall an einer einfachen Lederschnur. Er glüht hell von innen heraus und gibt Licht wie eine Fackel ab. Einmal am Tag kann der Träger des Amuletts es mit der Hand umschließen und um Hilfe rufen. Dies alarmiert die drei nächsten Dämmerwächter und verleiht ihnen genaue Kenntnis von der Position des Anhängers wie durch den Zauber *Gegenstand aufspüren* mit einer Reichweite von anderthalb Kilometern.

CONSTRUCTION

Voraussetzung Wundersamen Gegenstand herstellen,
Gegenstand aufspüren, **Licht**; **Kosten** 1,250 GM

magischen Gegenstand, der Licht abgibt und es den Waldläufern erleichtert, den Überblick zu behalten und keinen Klienten zu verlieren. Die Dämmerwächter teilen sodann die Gruppe in kleinere Grüppchen von jeweils maximal einem Dutzend Reisenden auf, denn kleinere Gruppen sind besser kontrollierbar. Diese Grüppchen werden dann in Intervallen in den Tunnel eingelassen. Diese strenge Begrenzung verwirrt viele Neulinge, schließlich liegt doch in der Menge Stärke. Die Dämmerwächter beharren aber darauf, dass kleine Gruppen übersichtlicher sind, so dass es keine Nachzügler gibt und sie den nötigen Platz haben, um Raubtiere zu bekämpfen, die vielleicht in den Pfad durchbrechen. Außerdem machen weniger Leute hoffentlich auch weniger Lärm und erregen so weniger unerwünschte Aufmerksamkeit.

Die Reise durch den Zwilichtpfad kann eine Stunde dauern oder mehrere in Abhängigkeit davon, wie schnell die Reisenden sich fortbewegen und wie vertraut sie mit dem Gelände sind. Ein erfahrener Dämmerwächter kann

im Notfall ziemlich schnell den Pfad von seiner Spitze bis zum Boden entlangrennen. Für die meisten ist die Strecke aber sehr fordernd; der Pfad steigt steil an und ist klaustrophobisch eng, sieht man von den furchteinflößenden Intervallen ab, zu denen er direkt an der Außenseite der Klippe entlangführt und zu einem schmalen Ziegenpfad wird, der sich um die steinernen Gesichter vergessener Gottkönige windet, welche aus dem Fels ragen. Auf den Strecken im Inneren der Tunnel ändert sich zudem des Öfteren das Gelände. Direkt hinter der Verzogenen Tür scheint der Tunnel aus natürlichem Stein zu bestehen, der an manchen Stellen künstlich verbreitert wurde, ansonsten aber das Resultat eines unterirdischen Wasserlaufes ist. Sobald der Pfad aber ansteigt, weicht dieser Eindruck rasch und macht Bereichen Platz, an denen ganz klar Menschen oder Bestien ihre Spuren hinterlassen haben. Grob behauene Tunnelwände tragen primitive Höhlenmalereien oder verzierte Maurerarbeiten mit kunstvollen Fresken. Manche Passagen ähneln Labyrinth, wobei die Seitengänge durch Einstürze blockiert wurden. Andere Tunnel sind spiegelglatte Röhren, in denen die Wächter des Pfades Sand ausgestreut haben, damit man sich überhaupt fortbewegen kann. Die unterschiedlichen Regionen wechseln sich ab wie die unterschiedlichen Gesteinsschichten im Fels. An einer Stelle weitet sich der Pfad sogar und führt durch einen Bereich, der wie eine kunstvolle, verlassene Stadt voller verschlossener und verriegelter Türen wirkt. Alle Abschnitte haben jedoch eins gemeinsam: das von der Dämmerwache angelegte Mauerwerk, mit dem die Waldläufer Seitengänge verschlossen und die existierenden natürlichen Barrieren zwischen dem Zwilichtpfad und dem Rest des unterirdischen Gebietes verstärkt haben. Selbst angesichts dieser Verteidigungseinrichtungen bestehen die Dämmerwächter beim Passieren solcher Kreuzungen auf absoluter Stille. Arrogante Händler und zu Besuch kommende Würdenträger, die daran Anstoß nehmen, sind schnell eingeschüchtert, sobald sie in der Ferne die Schreie sterbender Beutetiere und Schnüffeln (oder schlimmer, Kratzen) gleich von der anderen Seite dieser Barrieren hören.

Wenn die Reisenden schließlich schwitzend und atemlos den Pfad verlassen, finden sie sich in einem bunkerartigen Gebäude aus Stein und Zement wieder, das einen Steinwurf vom Verschlag entfernt liegt. Von hier aus kommt man leicht in die Stadt. Der Dämmerwächter, welcher die Gruppe geführt hat, sammelt die Leuchtanhänger nach getaner Arbeit wieder ein und wünscht den Reisenden noch einen schönen Tag. Dann kümmert er sich um die anwesenden Reisenden, welche die Reise in umgekehrter Richtung zum Fuße der Klippe machen wollen. Dies dauert den ganzen Tag. Alle Wartenden werden durch den Pfad geführt, doch mit Sonnenuntergang endet die Dienstleistung und es werden keine Ausnahmen gemacht. Auf dem Pfad sieht man die Sonne natürlich nicht, wenn man sich im Inneren der Klippe fortbewegt. Die für den Zwilichtpfad zuständigen Dämmerwachen machen in der Nacht ihre Patrouillen, überprüfen die Verteidigungsanlagen und suchen nach möglichen Durchbrüchen oder lauschen nach zunehmenden Monsteraktivitäten in bestimmten Bereichen. Auch wenn die Waldläufer sehr kompetent im Umgang mit abgängigen Winzlingen oder monströsem Ungeziefer sind, gibt es durchaus Dinge in der Tiefe, die ihre Fähigkeiten oder ihr Wissen übersteigen. Viele von ihnen haben Freunde und Lehrmeister im Tunnel verloren, manchmal



mit ganzen Gruppen zahlender Reisender. Der Zwielfichtpfad wird regelmäßig genutzt, ist aber dennoch ein Teil der Unterstadt und verzeiht niemandem, der bei seinem Vorstoß nicht vorsichtig ist. Mit all den greifbaren Gefahren, die mit dem Beruf kommen, sind die Dämmerwächter und ihre Passion für den Schutz der Stadt vor unterirdischen Invasionen für viele Reisende ein gewaltiges Rätsel. Die Zölle, die sie verlangen, um den Zwielfichtpfad zu unterhalten, sind für manche Handelszüge zwar ziemlich hoch, aber bei weitem nicht lukrativ genug, um solche hochtrainierten Waldläufer dazu zu veranlassen, Tag für Tag Leib und Leben zu riskieren. Dies ist natürlich wahr; selbst wenn ein Dämmerwächter nahezu alles beschlagnahmen kann, was er benötigt, ohne befürchten zu müssen, dass es ihm verweigert wird, wird kein Dämmerwächter durch die Zölle oder requirierte Gegenstände reich. Jene, die es schaffen, persönliche Reichtümer anzuhäufen, erreichen dies in der Regel durch den Verkauf von Artefakten und Schätzen, die sie in der Unterstadt finden, wobei ein beträchtlicher Anteil an die Dämmerwache als Organisation geht. Für die meisten Dämmerwächter steht aber die Ehre zu dienen an erster Stelle. In Kaer Maga der Dämmerwache anzugehören, bedeutet, dass man ohne Zweifel über den Mut, die Zähigkeit und das Können verfügt, aus dem Helden gemacht sind. Wer sich das blaue Abzeichen der Organisation verdient, trägt es auch voller Stolz.

DIE UNTERSTADT

Der als Unterstadt bezeichnete Bereich unter der Stadt beginnt mit den Kellern. Viele Bewohner Kaer Magas betrachten alle unterirdischen Bereiche als der Unterstadt zugehörig, auch wenn dies nicht stimmt. Die Unterstadt reicht über einhundert Meter in die Tiefe und ist ein Mischmasch aus neuen Bauwerken, die auf alten errichtet wurden. Dieser Bereich der Tiefe ist der einzige, den die Stadtbewohner regelmäßig nutzen. Er wird von der Dämmerwache schwer patrouilliert. Zudem vermauern die Wächter Durchgänge, stellen Fallen und Alarmanlagen auf und bemühen sich ständig darum, die zahllosen Bewohner der Tiefe davon abzuhalten, ihre Klauen und Tentakel nach der Oberfläche auszustrecken. Da die beengte Stadt stets weiteren Raum benötigt, tun die Dämmerwächter alles was sie können, um die Grenzen weiter nach außen (oder unten) zu verschieben und den verfügbaren Keller- und Lagerraum zu erweitern. Sie sind aber zu wenige für nennenswerte Fortschritte. Bisher konnten sie nur beengte Räumlichkeiten mit sehr verstärkten Wänden unter den meisten Gebäuden der Stadt verfügbar machen. Wer es wagt, die Siegel der Dämmerwache zu durchbrechen oder zu umgehen, um sich Verstecke und Geheimgänge anzulegen oder auf Forschungstour oder Schatzjagd zu gehen, tut dies nicht nur auf eigenes Risiko, sondern gefährdet auch alle anderen. Die Ebenen jenseits dieser Barrieren sind voll von allen möglichen



Arten unterirdischer Schrecken, beginnend mit Winzlingen und opportunistischen Würgern auf der Suche nach leichter Beute, bis hin zu eher gewöhnlichem, aber dennoch nicht weniger gefährlichen Ungeziefer wie Riesentausendfüßlern und Rattenschwärmen.

Die Kammern der Wahrheit: Das geheimnistuerische Konsortium aus Gelehrten und Zauberkundigen, das sich der Rat der Wahrheit genannt hat, lebte und arbeitete mehr als eine Generation lang in Kaer Maga. Dabei ignorierte es die niederen kommerziellen Interessen von Gruppen wie dem Zirkel der Arkanisten zugunsten der größeren Geheimnisse der Existenz. Ihnen ging es um das Wesen der Realität und der Seele, die Naturgesetze für die Beziehung der Äußereren und der Inneren Ebenen, die unbekanntes Bausteine und Kräfte, die das Leben selbst bilden und antreiben, sowie die verschwimmenden Grenzen zwischen Magie und Wissenschaft. Ohne Furcht vor den niederen Bestien der oberen Ebenen der Unterstadt beanspruchten sie mehrere verlassene Kammern für sich, welche die Dämmerwächter versiegelt hatten, um in diesen unterirdischen Einrichtungen ihren Forschungen nachzugehen und nur dann an die Oberfläche zu kommen, wenn sie Versorgungsgüter benötigten oder in der Theraspitze nach Informationen suchten.

Nach dem plötzlichen und unerklärlichen Verschwinden der gelehrsam Gruppe, das immer noch für wilde Gerüchte unter den Verschwörungstheoretikern sorgt, wurden die Zugänge zu ihren Räumen wieder von der Dämmerwache verbarrikadiert, so dass sich in ihnen nun wieder der Staub ansammelt. Von anderen blockierten Eingängen unterscheiden sich diese Türen durch das angebrachte Emblem des Rates der Wahrheit, das Eulensymbol. Selbst die mutigsten Plünderer und Grabräuber mussten schnell erfahren, dass sie ihr Glück nicht bei den Räumen des Rates versuchen sollten. Die Ratsmitglieder mögen fort sein, doch ihre Wächter und Verteidigungsanlagen sind immer noch vorhanden. Zudem ist es ebenso wahrscheinlich, dass jene, die merkwürdige Gegenstände aus den Tiefen herausschleppen, entweder von ihrer Beute getötet werden oder von deren Verteidigern. In jüngerer Zeit rührt sich etwas in einer Räumlichkeit des Rates unter einer Wassermühle in der Kaskade. Viele flüstern, dass wenigstens ein Gruppenmitglied zurückgekehrt sei und wieder deren Wohnsitz in Kaer Maga für sich beansprucht hätte.

Die Ewige Langeweile: Diese kleine Kammer ist sowohl von oben wie von unten über eine lange, schmale Leiter erreichbar. Sie erinnert an eine Kapelle mit geriffelten Säulen, makellosen Vorhängen aus purpurnem Samt und drei steinernen Altären. Es gibt aber keine Spuren religiöser Bilder oder anderer Ikonographien. Stattdessen befindet sich auf jeder Säule eine fehlerfreie Steinschnitzerei einer geometrischen Form: eine Kugel, eine Pyramide und ein Würfel, die alle wirken, als wären sie ohne Werkzeuge erstellt worden. An dem Leiterschacht entgegengesetzten Ende des Raumes führt ein drei Meter breiter, gewölbter Gang

Die Tiefen Kaer Maga





mit perfekt glatten Wänden aus dem Raum. Er wirkt endlos und strahlt eine starke Aura nicht identifizierbarer Beschwörungsmagie aus. Jeder Forscher, der den Korridor entlang schreitet, stellt fest, dass er schmucklos ist und es keine Veränderungen gibt. Der Gang führt geradeaus in die Ferne, doch egal wie weit man geht, man kann jederzeit stehenbleiben und sich umdrehen, um mit einem einzigen Schritt in die Altarkammer zurückzukehren. Wer dem Gang längere Zeit folgt, unterliegt seltsamen Sinneseindrücken, für die es keine Ursachen zu geben scheint: Das Gefühl, von unsichtbaren Augen beobachtet zu werden oder die langsam aufsteigende Überzeugung, dass der Tunnel und die Schwerkraft sich langsam winden und man nun eigentlich an der Decke laufe. Die Rückkehr in die Altarkammer scheint diese Effekte aber stets aufzuheben. Irgendwo nach den ersten 30 Metern, (die genaue Entfernung scheint zu variieren, als ob es hier eigentlich gar keine Entfernungen gäbe), gibt es auf der linken Seite eine gut verborgene Geheimtür von 1,50 m Breite, die perfekt ins Gestein eingepasst ist. Um sie zu entdecken, ist ein Wurf auf Wahrnehmung gegen SG 25 erforderlich; zum Öffnen reicht aber eine einfache Berührung. Hinter der Tür liegt ein sechs Meter breiter Raum, dessen steinerne Wände, der Boden und die Decke von winzigen Kreisen, Dreiecken und Quadraten in endlosen Kombinationen bedeckt sind. In der Mitte des Raumes steht ein Stuhl, auf welchem ein unscheinbar wirkender Mann mit schwarzem Haar und pupillenlosen Augen sitzt. Sobald die erste Person den Raum betritt, beginnt er mit flacher, verträumter Stimme zu sprechen: „Oh, hallo!“, sagt er und steht auf. „Endlich bist du da. Keine Sorge, es ist nicht schwer, sobald man den Trick erkannt hat.“ Mit diesen Worten geht er an allen vorbei und schreitet den Gang hinunter, um rasch in der Ferne zu verschwinden. Sollte man versuchen, ihn aufzuhalten, entdeckt man, dass alles, egal ob Glieder oder Waffen, einfach durch ihn hindurchgehen, als wäre er körperlos (dies gilt auch für Waffen mit der Eigenschaft *Geisterhafte Berührung*). Auch im Falle einer Verfolgung gewinnt er zunehmend an Boden, egal wie schnell die anderen sind, bis man ihn schließlich aus den Augen verliert.

Wenn die Charaktere den Raum erforschen, entdecken sie, dass jedes der tausenden von Symbolen grün aufleuchtet, wenn es berührt wird; bei einer weiteren Berührung erlischt es wieder. Sollte die richtige Reihenfolge an Formen erhellt werden (Zauberkunde, Mechanismus ausschalten oder Magischen Gegenstand benutzen, SG 35) und sich ein Charakter auf den Stuhl in der Mitte des Raumes setzen, wird sein Geist von seinem Körper getrennt, welcher sodann unsichtbar über dem Körper schwebt. Diese körperlose Gestalt kann sich beliebig in der Stadt bewegen und von jeder Person innerhalb ihrer Grenzen Besitz ergreifen (dies entspricht *Magischem Gefäß*, benötigt aber kein Gefäß). Dem Ziel dieser Besessenheit steht ein Willenswurf gegen SG 25 zu, um dem Effekt zu widerstehen; bei einem Erfolg ist es für 24 Stunden gegen den Effekt immun, realisiert aber nicht, dass irgendetwas geschehen ist. Der körperlose Charakter kann eine Besessenheit oder seine körperlosen Wanderungen jederzeit beenden und in seinen Leib zurückkehren; zu diesem Zeitpunkt hören die Symbole auf zu leuchten und kehren die Muster in den Ausgangszustand zurück. Um sie erneut zu benutzen, ist ein weiterer Fertigkeitwurf erforderlich. Das möglicherweise Entnervendste an dieser voyeuristischen Erfahrung ist die unerklärliche Sicherheit, dass man mit dieser geistigen

Projektion nur an der Oberfläche der Nutzungsmöglichkeiten des Raumes gekratzt hat und dass sich etwas weitaus Beindruckenderes (und Finstereres) unmittelbar außerhalb der eigenen Reichweite befindet.

Das Gottesmundbeinhaus: Die meisten Stadtbewohner kennen das von den Pharasmitten geführte Gottesmundbeinhaus, da es sich um die prestigeträchtigste Begräbnisstätte in Kaer Maga handelt. Was allerdings wirklich geschieht, sobald ein Körper an der Klippe herabgelassen und durch den Mund des Namenlosen Königs (eines der vielen riesigen Gesichter, die in die Klippe gehauen wurden) getragen wird, ist ein von den Priestern streng gehütetes Geheimnis. Diese verweigern aus Gründen der religiösen Doktrin selbst den Dämmerwächtern die Erkundung ihrer Einrichtungen. Trauernde dürfen bis zum Eingang der Katakomben vordringen, aber nicht weiter. Den dahinterliegenden Pfad dürfen nur die geehrten Toten und ihre Diener beschreiten. In Wahrheit sind die Pharasmitten derart verschwiegen und unnachgiebig, weil sie selbst auch nicht alle Geheimnisse des Beinhauses kennen. Die ersten Ebenen des reichhaltig geschmückten Höhlensystems sehen so aus, wie alle sie sich vorstellen. Dort ruhen die Ahnen der Stadt; doch die Katakomben führen in weitaus größere Tiefen, als alle außerhalb der Kirche ahnen. Priester, welche die Tiefe erkunden wollen, kehren nur selten zurück und jene, die es tun, sprechen von „Augen in der Tiefe“ und „dem Erwachen der Vergangenheit“. Noch beunruhigender sind die Leichen, welche regelmäßig aus dem noch genutzten Teil der Gruft verschwinden; auch wenn die praktisch denkenden Priester sich eingestehen, dass zumindest auf diese Weise das Grabmal nicht überquillt. Die Kirchenoberen verbieten schon lange weitere Verstöße in die Tiefen des Friedhofes. Sie verlangen aber, dass die Priester, welche um die Geheimnisse des Beinhauses wissen, regelmäßig die Grenzen der bekannten Gräfte patrouillieren und nach den seltsamen Geräuschen lauschen, welche aus den Tiefen zuweilen zu hören sind, und davon berichten. Sollten sich die Toten der Stadt jemals erheben, werden die Pharasmitten bereit sein und sie erwarten, um ihren Ansturm zu brechen und sie zurückzutreiben. Jene Priester, die sich den Kirchenaufzeichnungen widmen, werden aber zunehmend schweigsamer und unruhiger mit jedem verstreichenden Jahr.

Die Gefängnisebenen: In den Tagen, in denen Kaer Maga noch als Gefängnis genutzt wurde, waren die meisten Verbannten und Insassen auf die Stadt beschränkt und konnten ihrem Alltagsleben so gut wie möglich unter der wachsamen Anleitung der Wärter nachgehen. Allerdings war der Zorn des Runenherrschers groß und er hatte viele Feinde. Es gab stets viele Gefangene, die zu gefährlich waren, um sie sich selbst zu überlassen; sowie diejenigen, für die eine reine Haft nicht Strafe genug war. Für diese erbaute der Runenherrscher eine Reihe unterirdischer Kerkerebenen, wobei jede Ebene ihre eigene Architektur hat und magische wie gewöhnliche Zellen enthält. Ganze Ebenen enthalten ausschließlich Folterkammern und Zellen; manche sind nur steinerne Särge ohne Türen, in denen man gerade stehen kann, während es sich bei anderen um Käfige handelt, die über Gruben voller riesiger, fleischfressender Läuse hängen. Diese waren noch die geringsten unter den Qualen, die sich der Runenherrscher hat einfallen lassen. Weitaus interessanter waren die zahllosen arkanen Zellen und Taschendimensionen, die speziell für ihre Insassen entwickelt wurden. Dabei handelte es sich meist



um illusionäre Welten, welche die schlimmsten Ängste des jeweiligen Gefangenen ansprachen. Ein machtloser Mächtegott wurde auf ewig in einer Version der Welt gefangengesetzt, wie sie sich hätte entwickeln können, hätte er Erfolg gehabt. Ein arroganter König wurde gezwungen, durch die Augen seiner Abkömmlinge zu sehen und den Niedergang seiner Blutlinie in Elend und Vergessenheit zu beobachten. Ein Mann wurde ohne Unterlass von Unholden verschlungen, welche die Gesichter seiner Geliebten trugen und dabei höflich seine schändlichsten Geheimnisse diskutierten. Geister wurden in Statuen aus Eis und Kristall gefangengesetzt, Menschen in Bestien verwandelt und die Gesichter von Frauen zusammengenäht, so dass sie gezwungen waren, einander auf ewig in die Augen zu starren und die Gedanken der jeweils anderen zu lesen. Und dies ist nur ein kleiner Ausschnitt der Strafen, welche über die Insassen der Gefängnisebenen verhängt wurden und die von den besten Dienern des Runenherrschers überwacht und durchgesetzt wurden.

Heute dagegen liegen die Hallen eingestürzt und verlassen da. In ihnen gehen die Geister derer um, welche hier vor Jahrtausenden gestorben sind. Sie sind aber dennoch nicht unbewohnt; in vielen der Zellen und Taschendimensionen müssen zum ewigem Leben verdamnte Gefangene noch immer ihre Qualen durchleiden, während auf anderen Ebenen die monströsen Nachkommen von Insassen, die beim Sturz des *Sternensteins* befreit wurden, auf die Jagd gehen und sich vom bleichen Wildnisleben des Untergrundes und einander ernähren. Sollte es gelingen, in diese Ebenen einzudringen, könnte man mit Sicherheit eine Fülle an Informationen über den rachsüchtigen Herren von Schalast finden und manches davon sogar aus erster Hand von seinen Opfern erfahren.

Der Siegelschrein: Der Mönchsorden der Bruderschaft des Siegels wurde vor so langer Zeit gegründet und mit seiner heiligen Mission beauftragt, dass niemand mehr sich an die Einzelheiten erinnert. Sie sollten das Große Siegel unter Oriat beschützen. Dieses befindet sich im Herzen eines wunderbaren unterirdischen Tempels, den die meisten Mönche für älter halten, als es ihr Orden ist. Das Siegel wirkt wie eine senkrecht im Fels stehende Wasserfläche; es ist perfekt kreisrund und entspricht, vom Durchmesser her, der Körpergröße zweier Männer. Die steinerne Oberfläche ist spiegelglatt, reflektiert aber nicht die Gesichter derjenigen, die hineinblicken. Das Siegel ist das Zentrum des Ordens und Generationen von Mönchen haben sich an das Versprechen gehalten, das von Fresken umrahmte Siegel vor allem zu schützen, das ihm schaden könnte. Doch nun ist der Orden gespalten und seine Einheit wurde durch Gewalt zerschmettert. Jene, die an den alten Regeln festhalten, kämpfen voller Zorn gegen die Revisionisten, welche es für ihre Bestimmung halten, die große Pforte zu öffnen und die Erleuchtung oder den Richtspruch zu erhalten; was auch immer dahinter warten mag. Zwar würden beide Gruppen ihr Leben geben, um Fremde vom Siegel fernzuhalten. Jedoch konzentrieren sich die Mönche zum ersten Mal in der Geschichte ihres Ordens mehr aufeinander als auf ihre Pflichten, sodass es Geheimnissuchern möglich sein könnte, den Tempel zu infiltrieren. Zudem mussten beide Seiten schon vor langer Zeit erkennen, dass sie gleich stark sind. Auch wenn sie Außenstehenden sehr misstrauen, wissen beide Gruppierungen der Bruderschaft des Siegels, dass

Bündnisse mit Fremden ihnen die Mittel geben könnten, ein für alle Mal die Gewalt zu beenden.

Das Gewölbe der Schläfer: Vor vielen Jahren drangen zwei blutsgebundene Abenteurer weiter in die Tiefen unter Kaer Maga vor als die anderen ihrer Generation. Sie rissen eine falsche Wand in einer Gruft nieder und entdeckten diese Reihe miteinander verbundener Kammern: lange, kahle Räume, deren einziges Merkmal die die Decke tragenden Säulen sind. Offenkundig dienen sie nur einem einzigen Zweck: der Lagerung scheinbar endloser Reihen von Steinsoldaten. Jeder der drei gewaltigen Räume enthält hunderte Soldaten in geschlossenen Formationen: menschlich wirkende Bogenschützen und Speerkämpfer, Schwertkämpfer, Reiter mit ihren Pferden und andere, die allesamt ruhig stillstehen.

Für die zwei Männer, beides Magier und große Gelehrte, stand sofort fest, dass ihr Fund eine stehende Armee repräsentierte, welche die Ewigkeit in Bereitschaft verbrachte und nur auf den richtigen Befehl wartete, um sich zu erheben und dem Willen ihres Anführers nach ganze Regimenter zu zerschmettern. Die Inschriften und Fresken an den Wänden waren zwar vage, bestätigten dies jedoch. Von diesem Moment an betrachteten die zwei Männer einander insofern als Feinde, da beide zu viel geschichtliches Wissen besaßen, um die hohe Wahrscheinlichkeit eines Verrates angesichts dieses Preises ignorieren zu können. Doch ehe sie gegeneinander vorgehen konnten, mussten sie zuerst herausfinden, wie die Schläfer erweckt wurden. Beide Männer hatten Theorien: Batus Ardok stammte aus Bies und war ein fähiger Golembauer. Für ihn stand fest, dass es sich um eine Armee aus steinernen Konstrukten handelte; doch seine Worte der Macht blieben wirkungslos. Sein Begleiter Lysanar dagegen glaubte, dass es sich einst um echte Männer gehandelt haben musste, die in Stein verwandelt worden waren, um sie auf ewig jung und handlungsbereit zu halten. Doch auch seine alchemistischen Mittel und Öle konnten den Stein nicht in Fleisch zurückverwandeln. Die beiden mussten an die Oberfläche zurückkehren, um in der Stadt weitere Nachforschungen zu betreiben; jedoch traute keiner mehr dem anderen so weit, als dass er ihn mit den Statuen allein gelassen hätte. Während des Rückweges wurden sie zunehmend paranoider und stellten zahlreiche Fallen auf, um ihre Entdeckung vor dritten zu schützen. Zudem hofften sie, der jeweils andere könnte einen kleinen Unfall erleiden. Schlussendlich wagte keiner von beiden, das Gewölbe zu verlassen, so dass sie nun schon seit mehreren Jahren an entgegengesetzten Enden derselben Kammer hausten, sich ihre Nahrung herbeizaubern und verzweifelt nach Hinweisen in den arkanen Schriften an den Wänden suchten. Nur die Eide, die sie einst geleistet haben, halten sie noch davon ab, einander an die Kehle zu springen. Zwar würde jeder von ihnen bis zum Tode kämpfen, um das Geheimnis der Kammer zu verteidigen, doch ist auch schon jedem der Gedanke gekommen, dass ein Eindringling, der nicht durch einen Eid der Freundschaft gebunden wäre, wohl das Problem lösen könnte, vor dem er steht. Sollte es also jemandem gelingen, diesen Ort zu erreichen, ist es wahrscheinlicher, dass die beiden Magier ihm mit leidenschaftlichen Bitten und Hilfsgesuchen begegnen statt mit *Feuerbällen*; zumindest am Anfang.



DIE BARRIKADEN

Die Ebenen, welche man in Xavorax als die Barrikaden bezeichnet, sind für Bewohner der Oberfläche recht lebensfeindlich. Hier errichtete die verborgene Stadt ihre Verteidigungslinien in den Tagen nach dem Erdenfall und schlug jeden gewaltsam zurück, der in der Tiefe Zuflucht suchte. Heute gibt es nur noch wenige, die es wagen würden, die Privatsphäre der Mnemoiden und der anderen fremdartigen Bewohner der Tiefen Hallen zu stören. Die Ebenen in diesem Abschnitt der Klippe mit ihren Gängen und Kammern sind jedoch von Fallen und uralten Hinterhalten mechanischer und biologischer Art durchzogen. Viele Tunnel und Kamine führen zwar in die Barrikaden hinunter, doch nur wenige führen tatsächlich weiter; die meisten enden in mehr oder weniger gefährlichen Sackgassen. Trotz der vielen Gefahren gibt es hier weitaus mehr als umherstreifende Schlicke und von uralten Eremiten platzierte untote Wächter. Otyughen, einzelne Grüppchen von Morlocks und gelegentlich sogar ein Xorn kann beim vorsichtigen Durchqueren der fallengepickten Hallen angetroffen werden.

Die Überfluteten Ebenen: Kaer Magas namenloser, zentral gelegener See ist eine Anomalie, die von den meisten Stadtbewohnern nicht hinterfragt wird. Sollte der gewöhnlicher Bürger gefragt werden, warum ein Frischwassersee laufend Wasser die Felsen hinaufsteigen lässt, statt der Schwerkraft zu folgen und es aus der Klippe fließen zu lassen, beruft er sich auf von den Erbauern der Stadt gewirkte Magie oder vielleicht auch auf einen göttlichen Segen. Nur wenige wissen, wie Recht sie damit haben.

Am Boden des Sees führt ein drei Meter breiter, weit über einhundert Meter langer, quadratischer Bohrschacht mit völlig glatten Wänden bis in eine gewaltige Kammer, welche so still und dunkel wie ein Grab ist. Dies ist der erste Raum der Überfluteten Ebenen: diese repräsentieren Kaer Magas Wasserversorgung und sind zugleich ein Gefängnis. Wofür die Räume früher genutzt wurden, ist offenkundig unterschiedlich und oft unkenntlich, doch die Architektur und die algenbedeckten Statuen deuten stark darauf hin, dass sie einstmals von Humanoiden bewohnt wurden. Abfall aller Art liegt auf den bearbeiteten Steinböden, darunter verrostete Werkzeuge und Waffen, sowie längst zerfallene Bücher und Wandteppiche. Sie verbergen die abstrakten Symbole und Diagramme, die in den Boden eingearbeitet wurden. Die zentrale Kammer wölbt sich nach oben dem Schacht entgegen wie eine große Kathedrale; vielleicht hat sie früher auch diese Funktion erfüllt. Von ihr gehen mehrere Flügel ab, die Zugänge zu diesen Bereichen liegen in unterschiedlichen Höhen. Es handelt sich um Wohnräume, Werkstätten und Kammern, die zu nicht näher bekannten, anderen Zwecken genutzt wurden. In einigen Räumen gibt es Blasen voll schaler Luft noch aus der Zeit der ersten Überflutung der Ebene, doch die meisten Kammern sind vom Boden bis zur Decke mit stillstehendem, eiskaltem Wasser gefüllt, in denen auf verschiedenen Höhen Trümmer und Abfälle treiben. Abgesehen von den Statuen, die humanoide Formen besitzen, gibt es keine erhaltenen Hinweise oder Abbildungen der Wesen, die einst in diesem Bereich der Tiefe gelebt haben. Es gibt nur ein paar Theorien, die auf verschiedenen Passagen in den ältesten Texten des Wissensturmes basieren: Die Herren dieser Ebene hätten, lange bevor Menschen in der Stadt an der Oberfläche wohnten, ein Loch

in das Gefüge von Zeit und Raum zur Elementaren Ebene des Wassers gerissen und hätten dadurch augenblicklich die Hallen überflutet. Warum sie nicht zuerst ihre Besitztümer entfernt haben (und warum sie den Schacht gegraben haben, durch den immer noch das Wasser von der Elementarebene des Wasser an die Oberfläche in den See gelangt), ist unbekannt. Es gibt aber Hinweise darauf, dass die überfluteten Kammer nicht vollständig aufgegeben wurden. Den uralten Schriften nach wurden sie vielmehr zu einem Gefängnis umgewandelt für Wesen, die vom Wasser abhängig sind; Dinge, die einst über die Menschheit geherrscht haben und nun die Herren über ein lautloses Reich sind; die auf magische Weise daran gehindert werden, dieses zu verlassen, aber beständig den Schacht im Auge haben und auf Narren warten, die es wagen, ihr vergessenes Unterwasserreich zu betreten.

Die Göttliche Versammlung: Als die Mnemoiden plötzlich und ohne Erklärungen von der Oberfläche verschwanden, wusste Karzoug der Forderer, dass Ungeheuerliches bevorstand. Ihm wurde zugleich klar, dass er den Prophezeiungen seiner früheren Diener zu viel Vertrauen geschenkt und selbst nur geringfügige Erkenntnismagie gewirkt hatte, um hin und wieder ihre Äußerungen zu überprüfen. Da er nicht wusste, wie viel Zeit ihm noch verblieb, ehe die geheimnisvolle Katastrophe eintrat, erschuf er eine gewaltige, primitive biologische Maschine, eine Prophezeiungsmaschine, im wortwörtlichen Sinn. Er rief einen Priester jeder in Thassilon aktiven Religion herbei, blendete und band diese Priester zusammen. Dann verknüpfte er ihre Psychen im Versuch, die seherischen Gaben der Mnemoiden nachzuahmen. Er zwang diese unglücklichen heiligen Männer und Priesterinnen, sich als eine Einheit an ihre Gottheiten zu wenden und ihr göttliches Wissen (und in vielen Fällen ihren Zorn) herabzurufen, um ein Licht auf die Zukunft zu werfen und ihm zu enthüllen, wie er diese vermeiden könnte. Das gewonnene Wissen ermöglichte Karzoug, dem Weltuntergang des Erdenfalls zu entgehen. Doch nachdem er aus erster Hand die Macht seiner ketzerischen Schöpfung erlebt hatte, war er nicht willens, sie der Zerstörung zu überantworten. Stattdessen lagerte er sie hier ein, in einer teilweise überfluteten Höhle in der Nähe eines seiner ehemaligen Laboratorien. Die verschmolzenen Leiber treiben auf ewig in einem magischen Bad, das sie für immer jung, gesund und gefügig hält. Seit 10.000 Jahren befinden sie sich hier, untätig und unbeweglich. Es bedarf nur eines Befehls und sie würden den Glauben eines verlorenen Imperiums nutzen, um die Fragen derjenigen zu beantworten, die mutig genug sind, um zu ihnen vorzustoßen, und außerdem den Zorn dieser Gottheiten zu riskieren.

Der Leblose Ort: Als die Bewohner von Xavorax sich entschieden, ihre Verbindungen zur Oberfläche zu durchtrennen, war ihnen klar, dass sie sich nicht nur auf Fallen verlassen konnten, um ihre Privatsphäre zu schützen. Ebenso waren sie sich nicht sicher, ob künftige Generationen die selbstauferlegte Isolation ernst genug nehmen würden, um ständig wachsam zu bleiben. Sie benötigten etwas, das niemals schlief, nie aufbegehrte, sich nie langweilte und nie genug von seiner Aufgabe bekam. Sie brauchten Wachsamkeit ohne Intelligenz und Pflichtbewusstsein ohne Nachzudenken. Doch derartiges ist nicht billig oder alltäglich... Da die uralten und mächtigen Anführer der Tiefen Stadt bereits annahmen, dass die Menschen und anderen Bewohner der höhergelegenen Ebenen nicht die Willenskraft besaßen,



um das dunkle Zeitalter durchzustehen, schlossen sie mit den Menschen dieser Ebene einen Pakt: Sie wären bereit, sie unter ihre Fittiche zu nehmen, sofern diese alle Zugänge zu den über ihren Kammern liegenden Ebenen verschlossen. Sobald dies getan war und alle Gänge mit unzerbrechlichem Stein und Eisentüren ohne Schlüssellocher blockiert waren, stellte Xavorax den Menschen ihre neuen Herren vor: eine Gruppe frisch erschaffene Mohrgs. Während die Menschen noch dabei waren zu verstehen, dass sie verraten worden waren, versiegelten die Mnemoiden und Vampire die nach unten führenden Gänge und mauerten die schreienden Sterbenden ein. Auf dieser Ebene begannen die Mohrgs derweil mit ihrem grausigen Werk, alle Bewohner abzuschlachten und sie zu Fall zu bringen, während sie durch ihre eigenen Barrikaden zu brechen versuchten, nur um sie als geistlose Zombies wieder zu erwecken. Als das Massaker vorbei war, flackerte das Licht der letzten, verlöschenden Kerzen über die lautlosen, unbeweglichen Reihen an Zombies; ewige Wächter, die in der Dunkelheit auf Forscher von der Oberfläche warten würden, die dumm genug waren, die bleiernen Siegel aufzubrechen und das Gebiet zu betreten, welches man fortan in Xavorax als den Leblosen Ort bezeichnete.

DIE TIEFEN HALLEN

Jenseits der Barrikaden liegen die dunkelsten und abgechiedensten Ebenen der Kammern unter Kaer Maga. In manchen Schriften werden sie als die Tiefen Hallen bezeichnet. Hier suchten die Mnemoiden am Vorabend des Erdenfalls Zuflucht und erbauten eine neue Stadt zwischen den Grundfesten Kaer Magas. Und dennoch waren sie nicht die ersten an diesem Ort. Auch andere mächtige Kreaturen unterhalten hier ihre Reiche und nähren sich von geothermalen Energien und unterirdischen Flüssen oder beugen die Gesetze der Natur, um ihr eigenen Heiligtümer ohne Eingang, Ausgang oder auch nur Hinweise auf ihre Existenz im Geflecht des Raumes zu erschaffen. Dies ist ein altes Reich, vielleicht sogar älter als Kaer Maga selbst. Möglicherweise haben manche seiner Bewohner die Oberfläche völlig vergessen und sind nur damit beschäftigt, in dem kalten, finsternen Stein zu überleben, der ihre Wiege und ihr Sarg ist.

Der Dunkle Wald: Jeder Besucher dieser Höhle hat unweigerlich denselben Gedanken: Derartiges kann unmöglich existieren! Diese Zweifel sind durchaus begründet: Die titanische Kammer ist definitiv zu groß, um auf natürlichem Wege entstanden zu sein; vielleicht ist sie sogar zu groß, um in der Klippe unter Kaer Maga Platz zu finden. Ohne Ein- und Ausgänge ist auch kein Weg ersichtlich, wie sich hier die Luft erneuert; und doch tut sie es, denn diese Höhle ist nicht nur eine Aussparung im Fels, sondern eine gänzlich andere Welt. Die Kammer hat grobe Kugelform und wird von den Einheimischen als der Dunkle Wald bezeichnet; und dies aus gutem Grund: der schalenförmige untere Bereich ist von einem dichten Gewirr aus eng beisammen stehenden, immergrünen Bäumen und krummen Stummelpflanzen bedeckt, die aus dem grünen Teppich wie gekrümmte Finger ragen. Bäche fließen durch den Wald, sie entspringen winzigen Rissen im Gestein auf halber Höhe der Felswand. Hier und da gibt es kleine Lichtungen, auf denen schwarzes Gras wächst und seltene Anhäufungen moosbedeckter Steine liegen. Am Boden des Kessels liegt ein kleines Tal, das unter einem dicken, undurchdringlichen grauen Nebel liegt, welcher der Umgebung

alle Farbe zu entziehen scheint. An der Decke wachsen leuchtende Pilze und Flechten, deren Licht das ganze Gebiet in schwaches Zwielflicht taucht.

In den seltenen Fällen, in denen Besucher den Dunklen Wald betreten, geschieht dies durch mysteriöse Portale in der Nähe der bröckeligen steinernen Menhire auf den Lichtungen entlang der Waldgrenze. Diese nur in eine Richtung funktionierenden Türen verschwinden sofort, nachdem man sich durchschritten hat, sodass Neuankömmlinge keine andere Wahl haben, als in den Wald hinabzusteigen. Hier, unter den Zweigen der knarrenden, wispernden Bäume könnten ihnen die eigentlichen Bewohner des Waldes begegnen, die merkwürdig verkrümmten, kurzlebigen Humanoiden vom Volke der Khaei. Diese schlurfenden, etwa hüftgroßen Männer und Frauen scheinen mit den Schatten zu verschmelzen und immer wieder außer Sicht zu verschwinden. Sie kümmern sich gerne um Besucher und führen sie in ihre kleinen Dörfer; ihre eigenen Legenden besagen schließlich, dass sie einst ebenfalls von den Steinen am Waldrand gekommen seien. In diesem seltsam starren Wald gibt es keine Tiere. Jedes der kleinen Dörfer liegt um einen kleinen und sichtlich uralten Altar angeordnet, auf dem Essen jeweils zweimal zwischen den Schlafzyklen auf magische Weise erscheint. Woher diese Nahrung kommt, kümmert die Khaei nicht sonderlich. Das gilt auch für so ziemlich alles andere. Auch Fragen zum Gebiet jenseits des Waldrandes werden nicht ermutigt, da die Khaei nur wissen, dass jeder, der sich die Menhire an der Höhlenwand zu nahe ansieht, die Aufmerksamkeit „der zuckenden Dinger“ erweckt. – Außerdem läuft jeder, der das Tal im Zentrum des Waldes betritt, Gefahr, den Dunklen Reiter zu treffen.

Möglicherweise ist der Dunkle Reiter der Herr dieses Höhenreiches, möglicherweise ist er aber auch nur der Diener eines mächtigeren und mehr im Hintergrund agierenden Meisters. Er ist ein Kopfloser Reiter (*PF MHB II*, S. 150) und der Mittelpunkt zahlloser Legenden Avistans. Den Hauptteil des Jahres verbringt er in der dunklen Zitadelle im Herzen des Waldes. Gelegentlich reitet er mit einem Rudel geifernder Hunde aus, um Jagd auf die Khaei zu machen; er verwandelt die unglückseligen Waldbewohner in neue Jagdhunde, die er seinem geisterhaften Rudel hinzufügt. Doch einmal im Jahr reiten der Kopflose Reiter und seine kläffenden Begleiter durch eines der Menhirportale hinaus und jagen an der Oberfläche, wo sie jene Varisier terrorisieren, die am Rande der Gesellschaft leben. Der Reiter bringt den Tod und erntet die Seelen, ehe er wieder in seine verborgene Höhle zu seinen brütenden, finsternen Türmen zurückkehrt, um sich mit Dingen zu beschäftigen, von denen kein Lebender etwas weiß.

Die Pilzkluft: Diese gewaltige Schlucht ist an manchen Stellen nur ein Dutzend Meter breit. Sie folgt einer Falte im Stein und ist weit über einhundert Meter tief. Die glatten Wände werden nur von scharfen Kanten und Vorsprüngen unterbrochen, die für einen ausgewachsenen Menschen zu klein sind. Die Schlucht ist aber nicht der kalte, finstere Ort, den man hier wohl erwarten könnte, sondern ein Ort voller Leben. Ein ansehnlicher Pilzwald aus tellerartigen Pilzen und Moosen, auf denen traditioneller geformte Giftpilze wachsen, bedeckt ihre Wände. Alles ist von faserigem Schleim bedeckt, welcher die beiden Seiten der Kluft miteinander verbindet. Manche Lebewesen hier sind auch mobil; intelligente Pilzwesen wie



Pflanzenpygmäen und Violette Pilze trotten langsam auf der Suche nach Beute durch den vertikalen Wald, während Höhlenfischer von luftigen Aussichtspunkten herabstarren und sich bemühen, nicht die Aufmerksamkeit der Gelbstaubkriecher zu erwecken. Wie dieses unglaubliche verschiedenartige Ökosystem in dieser speziellen Schlucht entstehen konnte, in die mehrere unterirdische Wasserfälle eigentlich nur hineintropfen, und warum es sich nicht deutlich über die Grenzen der Kluft ausdehnt, ist und bleibt ein Geheimnis. Man kann von oben aus aber ganz vage die Umrisse eines kathedralenartigen Gebäudes am Boden des Risses erkennen, welches einige Antworten enthalten könnte.

Xavorax, die Stadt der Stille: In Kaer Maga bezeichnet man das Gebiet unterhalb der Keller der Stadtgebäude oft als „die Unterstadt“, doch nur wenige wissen, dass dieser Brauch tausende von Jahren alt ist und sich eigentlich auf eine echte, zweite Stadt unter den Straßen bezieht. Als der erste Runenherrscher der Gier Kaer Maga übernahm und in einen ausgedehnten Gefängnis-Komplex verwandelte, schloss er ein Abkommen mit den geheimnisvollen Mnemoiden, welche die Stadt bewohnten. Gegen Geschenke und Versprechungen, die im Laufe der Geschichte verlorengingen, stimmte dieses seltsame Volk von Propheten und Schrifthütern zu, als Gefängniswächter und Historiker der Stadt zu arbeiten und alles aufzuzeichnen, sodass selbst der Sand der Zeit die Schande der Häftlinge nicht fortspülen konnte. Jahrtausende lang beobachteten sie und erfüllten ihre Eide, während Runenherrscher kamen und gingen. Doch schließlich blickten sie voraus in die Zukunft und sahen den vom Himmel fallenden Stein und die Zerstörung Thassilons. Sie verließen ihre Posten und stiegen in die Tiefe der Erde hinab, wobei sie nur die Vampire mit sich nahmen, zu denen sie eine merkwürdige symbiotische Verbindung aufgebaut hatten. Dort errichteten sie eine neue Metropole, in der sie sich niederließen, um das Ende der Oberflächenwelt abzuwarten. Der Platz hat nahezu ebenso viele Namen wie die Stadt an der Oberfläche: Xavorax, die Tiefe Stadt, die Stadt der Stille und andere. Als der Erdenfall den Himmel verdunkelte, suchten viele in den Höhlen unter der Stadt Zuflucht, doch die Bewohner der Tiefe waren nicht untätig geblieben. Sie schlugen die leidenden Oberflächenbewohner zurück und errichteten undurchdringliche Verteidigungsanlagen. Schließlich gaben die Oberflächenbewohner alle Hoffnung auf Errettung in Xavorax auf und suchten andere Wege, um zu überleben, während die wahre Unterstadt in Vergessenheit geriet.

Das heutige Xavorax ist eine Insel inmitten des Fels, eine unheimlich ruhige Stadt mit seltsamen Winkeln und verzierten Palasttürmen, welche fast bis zur Höhlendecke reichen. Zwischen ihnen liegen säulengesäumte Terrassen und große Plätze, welche um sanft leuchtende Pilzgärten angelegt sind. Die Mnemoiden schreiten in ihren langen, fließenden Roben über freistehende Brücken und Treppen und führen dicke Bücher mit sich, die sie magisch von anderswoher herbeigezaubert haben. Bei ihnen sind ihre Gegenstücke, die Vampire; wunderschöne, bleiche Männer und Frauen, denen der Lauf der Zeit nichts anhaben kann. Sie nähren sich von den Mnemoiden, während diese sich in einem endlosen Kreislauf der

ABENTEUER IM UNTERGRUND

Seit der Kindheit hört jeder in Kaer Maga Geschichten über die vielen Wunder und Schrecken, die es unter den Straßen der Stadt gibt. Doch mit Ausnahme der Dämmerwächter und einiger mutiger (und oft krimineller) Entdecker wagt es kein Bewohner Kaer Magas in die Tiefe hinabzusteigen. Es folgen mehrere Abenteueransätze, um deine Gruppe in den Irrgarten unter der Stadt zu führen – und vielleicht noch weiter:

- Der Zwilichtpfad wurde vorübergehend geschlossen. In der Stadt gibt es ängstliche Gerüchte von einer größeren Invasion. Immer mehr Dämmerwächter kommen verletzt aus der Tiefe und alle wirken abgespannt und müde. Angeblich lockern sie die Anforderungen an neue Rekruten.
- Eine Rudel Goblins hat mehrere direkt unter den Straßen verlaufende Tunnel übernommen. Diese Bursche konnten sich noch nie benehmen und schleichen nun nach Geschäftsschluss in die Keller der Geschäfte und richten Chaos an. Die Dämmerwache verlangt eine saftige Spende, um sich des Problems anzunehmen, daher suchen die betroffenen Händler nach kompetenten (und billigeren) Selbständigen.
- Im zentralen See wogen immer wieder spontan Wolken von Blut. Die ganze Stadt ist in Unruhe hinsichtlich dieser unheimlichen Bedrohung für die Wasserversorgung und was die Verwandlung des Wassers bedeuten könnte.
- Mehrere ungeklärte Fälle von Vermissten in Oriat lassen einen Händler glauben, dass die Bruderschaft des Siegels ihre Zahlen nun soweit reduziert haben, dass sie gewöhnliche Bürger entführen und einer Gehirnwäsche unterziehen müssen, um ihre Ränge wieder aufzufüllen. Der Händler ist bereit, jeden gut zu bezahlen, der nach dem letzten Opfer sucht und es rettet, seinen jüngeren Bruder.
- Eine Flut unkontrollierter Skelette und Zombies ist in die Keller der Tarhiel-Promenade eingedrungen. Die Bewohner des Viertels sind verängstigt. Die Stadtbewohner mit mehr Wissen sind zudem besorgt, dass die Untoten von etwas viel schlimmeren vor sich her nach oben getrieben worden sein könnten.
- Den Gerüchten nach nutzen die Freimänner die Tunnel der Unterstadt, um Sklaven aus den Pferchen in anderen Bezirken in die Freiheit des Abgrunds zu schmuggeln. Da dieser Trick nun entdeckt wurde, wollen die Sklavenbesitzer Blut sehen und heuern jeden an, der bereit ist, in die Tunnel zu steigen und das Ganze zu beenden. Greifen die SC die Freiheitskämpfer aus dem Hinterhalt an oder schließen sie sich ihrer Sache an?
- Ein varisischer Wagenzug wurde von einer entsetzlichen, legendären Kreatur angegriffen, einem kopflosen Reiter! Dieser ist mit seinen Jagdhunden über die Karawane hergefallen und hat die Seele der Tochter des Oberhauptes geerntet. Die Varisier sind blind vor Wut und Schmerz und suchen verzweifelt nach jemandem, der die Seele des Mädchens befreit. Die Wahrsagerin des Wagenzuges hat die Turmkarten befragt und ist zu dem Ergebnis gekommen, dass die Seele sich irgendwo in den Höhlen unter Kaer Maga befinden muss.



Symbiose an ihren Erinnerungen nähren. Auch Sklaven gibt es hier; Kreaturen von anderen Existenzebenen, von denen die meisten Leibeigene sind, welche ihre Schulden gegenüber den rätselhaften, über die Ebenen reisenden Mnemoiden abarbeiten. Manche wurden aber auch zur Unterhaltung der Vampire erworben oder gefangen. Und überall gibt es Bücher, tausende und abertausende von Büchern; aus diesen erfahren die Vampire neue Geheimnisse und von diesem Wissen nähren sich die Mnemoiden.

Das größte Gebäude in der Stadt ist der große Tempeldom des Zitternden Palastes. Mit seinen Torbögen und klaren Teichen stillstehenden Wassers wurde dieser zur Verehrung seines einzigen Bewohners errichtet: Anamnesis-der-beobachtet. Solche ästhetischen Anliegen sind allerdings bedeutungslos, da Anamnesis weder ein Fürst, noch in der Lage ist, sich an seiner Umgebung zu ergötzen. Anamnesis ist eigentlich nicht einmal eine Kreatur. Er besteht aus abertausenden von Pfunden zäher Flüssigkeit und quarkartigen Verwirbelungen. Anamnesis ruht auf ewig unter der Hauptkuppel des Palastes, wo er von den Mnemoiden behütet und versorgt wird. Diese sind seine Kinder, Geschwister und Herren. Er (oder es?) kann kaum mehr als seine Farbe wechseln, um grob seine Emotionen anzuzeigen, während er von den Mnemoiden durch vorverdaute Nahrung und geistige Energie am Leben erhalten wird. Dabei ist er für die Kolonie der Mnemoiden aber von lebenswichtiger Bedeutung: Dieser kolossale Haufen Hirnmasse in seiner sackartigen Haut ist die Hauptschnittstelle ihres Schwarmbewusstseins und eine lebende Bibliothek, welche das Gemeinschaftsgedächtnis aller der Kolonie angehörigen Mnemoiden bis zu den Anfängen der Kolonie bewahrt; und damit vielleicht sogar bis zur Entstehung des Volkes zurück.

Die Vampire dagegen leben über die Stadt verteilt, kommen aber im Turm der Nacht am Westrand von Xavorax zusammen. Die uralte Magie, die sie daran hindert, Kaer Maga zu verlassen, wirkt immer noch, begrenzt sie aber offenkundig nicht in die Tiefe. Hinzu kommen Traditionen, welche die Vampire mittlerweile in eisernem Griff halten. Die Vampire fürchtendie Außenwelt insgeheim und sind süchtig nach den narkotischen Pilzen, deren Ruf noch stärker als der des Blutes ist. Aus diesen Gründen gestatten sie Spähern und Forschern auch nur aus den wichtigsten Gründen, die Tiefen Hallen zu verlassen. Dann teleportieren sie diese von der großen Ratskammer des Turmes aus nach Kaer Maga hinauf, belegen sie zuvor aber mit mächtigen Flüchen, welche rasch jeden töten, der seine Herkunft verrät oder länger als nötig für die Rückkehr braucht. Die meisten Vampire betrachten dies als für ihr

Überleben erforderlich, doch die jüngeren unter ihnen, die in Xavorax erschaffen wurden, flüstern, dass die Ältesten sicherlich ein dunkleres Geheimnis als das ihrer Existenz bewahren wollen. Zersetzende Gerüchte gehen um, dass es einem der in die Außenwelt Gesandten gelungen sei, den arkanen Banden der Älteren zu entinnen und er nun unter dem weiten Himmel der Stadt an der Oberfläche lebe.

NOCH TIEFERE TIEFEN

Die Tunnel unter Kaer Maga enden nicht in Xavorax und den anderen Tiefen Hallen, doch selbst das Schwarmgedächtnis der Stadt der Stille vermag nicht mit Sicherheit Aussagen über das zu treffen, was weiter unten liegen könnte. Auf alle Fälle führen gewundene Schluchten und schwer bewachte und geschützte Wendeltreppen weiter in die Tiefen der Erde. Jene, die versuchten, der Tiefe ihre Geheimnisse mittels mächtiger Erkenntnismagie zu entreißen, scheiterten entweder dabei oder wurden wahnsinnig. Die furchtlosen Individuen, welche die unergründlichen Tiefen erforschen wollten, sind niemals zurückgekehrt. Über die noch tieferen Ebenen ist kaum etwas bekannt. Die Mnemoiden haben aber im Laufe der Jahrhunderte genug seltsames Dinge hinaufkommen sehen (und überlebt), um überzeugt zu sein, dass was auch immer unter ihnen schläft, am besten in Ruhe gelassen wird. Dort existieren fremdartige Dinge von Menschengestalt, die Kronen aus schwebenden Knochen tragen und mit jedem Wort lautlose, unverständliche Explosionen hervorrufen, die Gebäude zum Einsturz bringen können. Dort gibt es Tentakelbesetzte Schrecken, welche Klängen führen, die das Gewebe der Zeit selbst durchschneiden und die Existenz selbst in ihrem Zorn auslöschen können. Und es gibt unheimliche, geisterhafte Stimmen, welche man bestenfalls einmal in hundert Jahren hört; sie flüstern universelle Wahrheiten, die durch die Bruchstellen dringen, und verkünden Unheimliches aus den Eingeweiden der Welt.

Vielleicht lauern sogar die ursprünglichen Erbauer Kaer Magas noch irgendwo unterhalb der Stadt in Jahrtausende langem Schlaf, an dessen Ende ihre triumphale Rückkehr stehen mag. Vielleicht sind die Mnemoiden alles andere als die abgeschieden lebenden Herren der Tiefen unter der Stadt, sondern eher unfreiwillige, vom Zufall eingesetzte Wächter, welche die Oberflächenwelt vor den Dingen beschützen, die in der Tiefe schlummern. Mögen die Götter der Stadt gnädig sein, sollten sie in ihrer Wacht jemals nachlassen...



ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Im Folgenden sind einige der Monster zu finden, welche einer Gruppe in Kaer Maga und den Gewölben darunter begegnen können. Die Tabelle ist nach den Tiefen unterteilt, in denen sie normalerweise angetroffen werden können.

Oberfläche	Unterstadt	Barrikaden	Tiefe Hallen	Monster	Ø HG	Quelle
—	1–4	—	—	1W8 Winzlinge	1	PF MHB, S. 277
1–6	5–9	—	—	1W6 Goblins	1	PF MHB, S. 128
7–16	—	—	—	1W6 Orks	1	PF MHB, S. 204
—	—	—	1–6	1W4 Pflanzenpygmäen	1	PF MHB, S. 208
17	10–14	1–6	—	1W6 Menschliche Skelette	1	PF MHB, S. 239
18–22	15–19	7–13	—	1W4 Zombies	1	PF MHB, S. 287
—	20–24	14–20	—	1 Ghul	1	PF MHB, S. 125
23–27	25–27	—	—	1 Homunkulus	1	PF MHB, S. 152
28–32	—	—	—	1W4 Riesentausendfüßler	1	PF MHB, S. 247
33–35	28–29	—	—	1 Imp	2	PF MHB, S. 256
—	—	—	7–12	1 Gelbstaubkriecher	2	PF MHB, S. 124
36–40	30–36	—	—	1 Werratte	2	PF MHB, S. 175
41–42	37–39	—	—	1 Rattenschwarm	2	PF MHB, S. 215
43	40–44	21–22	13	1 Dunkelkriecher	2	PF MHB, S. 88
—	45–48	23–27	14–16	1 Höhlenfischer	2	PF MHB, S. 150
44–46	49–55	28–29	17	1 Würger	2	PF MHB, S. 280
—	56–57	30–34	18–22	1 Morlock	2	PF MHB, S. 190
—	58	35–39	23–24	1 Gallertwürfel	3	PF MHB, S. 120
47–52	—	—	—	1 Belebter Gegenstand	3	PF MHB, S. 31
—	59	40–44	25–27	1 Rostmonster	3	PF MHB, S. 224
—	60–61	45–46	28–32	1 Violetter Pilz	3	PF MHB, S. 271
—	62–63	47–48	33	1 Erdmephit	3	PF MHB, S. 183
—	64–66	49–51	34–36	1 Atterkopp	3	PF MHB, S. 19
—	67–69	52–53	37–41	1 Dunkelpirscher	4	PF MHB, S. 89
—	70	54–55	42	1 Grauschlick	4	PF MHB, S. 138
—	71–73	—	—	1 Otyugh	4	PF MHB, S. 205
—	74–76	—	—	1 Tausendfüßlerschwarm	4	PF MHB, S. 247
—	77–86	56–61	—	1 Mimik	4	PF MHB, S. 185
—	—	62–66	43–48	1 Todesalb	5	PF MHB, S. 263
—	87	67–70	49–51	1 Plapperndes Hundertmaul	5	PF MHB, S. 211
53–75	—	—	—	1 Troll	5	PF MHB, S. 265
—	88–90	71–73	—	1d8 Skelettstreiter	6	PF MHB, S. 241
—	—	74–75	—	1 Medusa	7	PF MHB, S. 180
—	91–92	76–78	52–55	1 Schwarzer Blob	7	PF MHB, S. 234
—	—	79–80	56–64	1 Mnemoid	7	siehe Seite 60
76–85	93–94	81–82	65–67	1 Fleischgolem	7	PF MHB, S. 133
—	—	83–87	68	1 Mohrg	8	PF MHB, S. 188
—	—	88–91	69–73	1 Intellektverschlinger	8	PF MHB, S. 156
86–92	95–96	—	74	1 Düsternaga	8	PF MHB, S. 194
93	97–100	92–95	75–79	1 Geisternaga	9	PF MHB, S. 195
94–95	—	96–97	80–88	1 Vampir	9	PF MHB, S. 267
96–100	—	—	89	1 Wächternaga	10	PF MHB, S. 196
—	—	—	90–91	1 Zehrer	11	PF MHB, S. 285
—	—	98–100	92–93	1 Purpurwurm	12	PF MHB, S. 213
—	—	—	94–98	1 Seiler	12	PF MHB, S. 237
—	—	—	99–100	1 Leichnam	12	PF MHB, S. 168

PRESTIGEKLASSE: BLUTWANST [BLW]

Die Blutmagier von Kaer Maga werden meist abwertend als Blutwänste bezeichnet. Es sind arkane Zauberkundige, die glauben, dass der alte Ausspruch, Magie läge im Blut, wortwörtlich zu nehmen ist. Indem sie auf magische Weise die Schutzmechanismen ihrer Körper umgehen und mehr Blut produzieren, als sie eigentlich benötigen, können Blutwänste ihre magischen Fähigkeiten stark vergrößern. Dafür zahlen sie allerdings auch einen Preis: Sie quellen auf zu grotesken Massen aufgedunsenem Fleisches. Die Veränderungen sind nicht nur rein kosmetischer Natur: Der Druck, welcher auf dem Leib eines Blutwanstes lastet, kann für ihn und seine Umgebung gefährlich werden, sollte der Hirndruck im Schädel des Blutwanstes zu sehr ansteigen. In diesem Fall verfällt er in einen mörderischen Bluttausch, ehe er schließlich das Bewusstsein verliert und dann rasch ausblutet. Diese offenkundigen Nachteile halten die meisten davon ab, den Pfad der aufgedunsenen Asketen zu beschreiten. Die Blutwänste selbst halten jeden, der auf die Nachteile hinweist, aber nur für zu feige, um in ihren Fußspuren zu wandeln. Sie erklären, dass bei der Suche nach Macht und Selbstperfektion alle anderen Belange nebensächlich seien.

Rolle: Blutwänste sind vollendete Zauberkundige, die in Kämpfen oft als schwere Artillerie fungieren. Die Möglichkeit, dass sie unter Stress Amok laufen, macht sie für ihre Freunde aber nahezu ebenso gefährlich wie für ihre Feinde.

Gesinnung: Blutwänste sind auf keine Gesinnung festgelegt. Aufgrund ihrer nahezu ausschließlichen Konzentration auf die Verbesserung ihrer magischen Fähigkeiten (und der Abscheu der Allgemeinheit vor ihren rituellen Selbstverstümmelungen) sind viele aber zumindest teilweise neutral.

Trefferwürfel: W6.

VORAUSSETZUNGEN

Um ein Blutwanst zu werden, muss ein Charakter die folgenden Voraussetzungen erfüllen:

Talente: Blutwanst-Initiat, Zauberkfokus (beliebige Schule)

Zauber: Muss imstande sein, arkane Zauber des 3. Grades zu wirken.

KLASSENFERTIGKEITEN

Die Klassenfertigkeiten des Blutwanstes und ihre jeweiligen Bezugsattribute sind: Fliegen (GE), Heilkunde (WE), Magischen Gegenstand benutzen (CH), Wissen (alle Wissensfertigkeiten; IN), Zauberkunde(IN)

Fertigkeitspunkte pro Stufe: 2 + IN-Modifikator.

KLASSENMERKMALE

Alle folgenden Fähigkeiten sind Klassenmerkmale der Prestigeklasse des Blutwanstes:

Geübt im Umgang mit Waffen und Rüstungen: Blutwänste sind nicht im Umgang mit zusätzlichen Waffen oder Rüstungen geübt.

Zauber pro Tag/Bekannte Zauber: Wenn der Charakter eine neue Stufe als Blutwanst aufsteigt, erhält er neue Zauber, als wäre er eine Stufe in einer der Klassen als arkane Zauberkundiger aufgestiegen, welcher er vor Erlangen der Prestigeklasse angehört hat. Er erhält aber keine weiteren Vorteile dieser anderen Klasse, sieht man von der Zauber zusätzlicher Zauber pro Tag, bekannter Zauber (im Falle spontaner Zauberkundiger) und einem Anstieg der effektiven Zauberstufe ab. Sollte der Charakter mehr als einer Klasse als arkane Zauberkundiger angehört haben, ehe er zu einem Blutwanst geworden ist, muss er sich mit jeder neuen Stufe als Blutwanst entscheiden, welcher arkanen Klasse diese Stufe zur Bestimmung der Zauber pro Tag zugeschlagen wird.

Blutvorrat: Auf der 1. Stufe erhält ein Blutwanst einen Vorrat an Blutpunkten. Dieser repräsentiert die Überladung seines Kreislaufes mit überschüssigem Blut, um seine arkane Fähigkeiten über das Normale hinaus zu verstärken. Der Blutvorrat an Blutpunkten entspricht normalerweise der Stufe als Blutwanst. Blutpunkte können beim Zaubern aufgewandt werden, der Zauberplatz des betroffenen Zaubers wird in diesem Fall nicht verbraucht (bei spontanen Zauberkundigen bleibt er unbenutzt, während andere arkane Zauberkundige den Zauber nicht vergessen). Dabei werden Blutpunkte in Höhe des Grades des betroffenen Zaubers beim Wirken des Zaubers verbraucht. Der Blutwanst kann diese Fähigkeit nur bei Zaubern anwenden, die ihm bekannt sind (spontane Zauberkundige), bzw. die er auch vorbereitet hat (sonstige arkane Zauberkundige).

Ferner kann der Blutwanst seine Fähigkeit Aufquellen einsetzen, um zusätzliche Blutpunkte zu erlangen. Eine solche Anstrengung ist aber ziemlich riskant: Sollte er auf dieser Weise über die Grenze seines Blutvorrates gelangen (mehr als seine Stufe als Blutwanst), dabei aber das Limit nicht um mehr als das Doppelte überschreiten, kränkelt er. Sollte er sein Blutvorrat auf mehr als das Doppelte des ihm möglichen ansteigen, verfällt er sofort in mörderische Wut und greift Freunde wie Feinde nach dem Zufallsprinzip mit seinen mächtigsten und schadhaftesten Angriffen und Fähigkeiten an. Dieser Zustand hält 1W6 Runden an oder bis er seinen Blutvorrat auf 0 reduziert hat (was zuerst eintritt). Am Ende dieses Bluttausches fällt sein Blutvorrat auf 0 Punkte und die Trefferpunkte des Blutwanstes auf -1 TP – er liegt im Sterben.

Wenn ein Blutwanst sich ausruht, um Zauberplätze zurückzuerlangen oder Zauber einzustudieren, steigt sein Blutvorrat wieder auf das Maximum entsprechend seiner Stufe als Blutwanst. Sollte er mehr Punkte besitzen als Stufen als Blutwanst, findet kein Abbau von Punkten statt





BLUTWANST

Stufe	GAB	REF	WIL	ZÄH	Speziell	Zauber pro Tag
1st	+0	+0	+1	+0	Blutvorrat, Aufquellen (1/Tag, 1W4), Bluter	Wie Basisklasse +1
2nd	+1	+1	+1	+1	—	Wie Basisklasse +1
3rd	+1	+1	+2	+1	Fettleibigkeit	Wie Basisklasse +1
4th	+2	+1	+2	+1	Aufquellen (2/Tag, 2W4)	Wie Basisklasse +1
5th	+2	+2	+3	+2	—	Wie Basisklasse +1
6th	+3	+2	+3	+2	—	Wie Basisklasse +1
7th	+3	+2	+4	+2	Fettleibigkeit	Wie Basisklasse +1
8th	+4	+3	+4	+3	Aufquellen (3/Tag, 3W4)	Wie Basisklasse +1
9th	+4	+3	+5	+3	—	Wie Basisklasse +1
10th	+5	+3	+5	+3	Blutlinie absorbieren	Wie Basisklasse +1

(Beispiel: Ein Blutwanst der Stufe 5 verfügt gegenwärtig über 8 Blutpunkte, der Blutvorrat bleibt bei 8 Blutpunkten, bis die überschüssigen Punkte verbraucht wurden. Erregeneriert sich dann bei der nächsten Ruhepause gegebenenfalls auf 5 Punkte). Manche Blutwänste unterziehen sich ständig Ritualen, zu denen u.a. Blutegel oder Aderlasse gehören, um ihren Blutkreislauf zu regulieren. Diese Rituale müssen täglich im Rahmen der Zaubervorbereitung erfolgen und geben dem Blutwanst die Option, von jedem Aufquellenwurf (siehe unten) 1 Punkt abzuziehen, nachdem das Ergebnis feststeht. Im Gegenzug unterliegen sie aber einem nichtkumulativen Malus von -2 auf ihre Konstitution, solange sie sich ihren Ritualen unterziehen. Ein Blutwanst kann sich entscheiden, während der Zaubervorbereitung auf sein Ritual zu verzichten; in diesem Fall unterliegt er dem Malus erst wieder, wenn er das Ritual wieder aufnimmt.

Aufquellen: Ein Blutwanst kann sich mit einer Freien Aktion anspannen, um sofort zusätzliche Blutpunkte zu erlangen, riskiert dabei aber einen gefährlichen Zusammenbruch. Auf der 1. Stufe kann ein Blutwanst einmal am Tag aufquellen, um 1W4 Blutpunkte zu erlangen. Auf der 4. Stufe kann er zwei Mal am Tag aufquellen, um jeweils 1W8 Punkte zu erlangen. Auf der 8. Stufe kann er drei Mal am Tag aufquellen, um jeweils 1W12 Punkte zu erlangen.

Bluter: Blutwänste sind besonders verletzlich durch Blutungseffekte. Der SG jedes Wurfs auf Heilkunde zum Stoppen von Blutungen ist bei ihnen um +5 erhöht. Ferner verliert ein Blutwanst einen Blutpunkt, wenn ihm eine blutende Wunde zugefügt wird. Dies geschieht jedes Mal, wenn der Blutwanst das Opfer eines Angriffes wird, der Blutungsschaden verursacht, aber nicht, wenn er wiederholt Schaden durch denselben Angriff nimmt.

Fettleibigkeit: Auf der 3. Stufe ist ein Blutwanst derart fett, dass seine vom Blut aufgequollenen Speckrollen ihm einen natürlichen Bonus auf seine Rüstungsklasse von +1 verleihen. Dieser Bonus steigt auf der 7. Stufe auf +2, während zugleich seine Bewegungsrate um 3 m sinkt. Dieser Malus ist kumulativ mit dem Malus aufgrund des Talent *Blutwanst-Initiat*. Dieser Malus senkt die Bewegungsrate des Blutwanstes aber niemals unter 1,50 m und betrifft auch keine magischen Flugeffekte.

Blutlinie absorbieren: Auf der 10. Stufe kann ein Blutwanst vorübergehend alle Blutlinienkräfte einer Hexenmeisterblutlinie nutzen, als wäre er ein Hexenmeister mit einer Stufe gleich seiner Gesamtstufe als arkaner Zauberkundiger (inklusive seiner Stufen als Blutwanst). Hierzu muss er einen halben

Liter frischen Blutes dieser Blutlinie zu sich nehmen. Das Blut muss von einem entsprechenden Hexenmeister oder einer Kreatur stammen, die mit dieser Blutlinie in Verbindung steht. Der Konsum verursacht 1 Punkt Konstitutionsschaden. Der Blutwanst kann die Kräfte der Blutlinie entsprechend seiner Stufe für 1 Stunde nutzen, er erhält aber keinen Zugriff auf Bonuszauber, Klassenfertigkeiten usw. Diese Fähigkeit kann einmal pro Tag eingesetzt werden. Das Blut zu trinken erfordert normalerweise eine volle Minute; Blutwänste, die über das Talent *Trank brauen* verfügen, können das Blut aber auch auf den Umfang eines gewöhnlichen Trankes destillieren, sodass es nicht nur haltbar wird, sondern auch mit einer Standard-Aktion geschluckt werden kann. Sollte der Blutwanst über Stufen als Hexenmeister verfügen, erlangt er Zugang zu den Kräften anderer Blutlinien neben seiner eigenen in Abhängigkeit von der absorbierten Blutlinie. Auf diese Weise kann er nicht verbrauchte tägliche Anwendungen seiner eigenen Blutlinie wieder „aufladen“. Ein Blutwanst erlangt keine Sättigung durch das Blut und kann sich auch nicht davon ernähren. Allerdings ist diese Fähigkeit wahrscheinlich der Grund für viele Geschichten, welche Blutwänste in die Nähe von Vampiren rücken. Neben Hexenmeistern der entsprechenden Blutlinien kommen ebenso gut Kreaturen als „Blutspender“ in Frage, die als mit der Blutlinie in Verbindung stehend betrachtet werden. Es folgen einige Beispiele, wobei auch andere Kreaturen nach Maßgabe des SL in Frage kommen können:

Abnormale Blutlinie: Jede Aberration.

Arkane Blutlinie: Jeder arkane Zauberkundige, jede Kreatur mit einer arkanen Zauber- oder zauberähnlichen Fähigkeit des 3. Grades oder besser.

Blutlinie des Grabes: Jede untote Kreatur aus Fleisch und Blut (d.h. z.B. Vampire und Ghule, aber nicht Skelette).

Dämonische Blutlinie: Jeder chaotisch böse Externar.

Drachenblutlinie: Jeder Drache, jede Kreatur der Unterart Drache.

Elementare Blutlinie: Jede Kreatur mit einer elementaren oder Energie-Unterart (Erde, Feuer, Kälte, Luft, Wasser), sofern sie aus Fleisch und Blut besteht (z.B. ein Salamander, aber kein Feuerelementar).

Feenblutlinie: Jedes Feenwesen und jeder Gnom.

Himmliche Blutlinie: Jeder gute Externar.

Schicksalhafte Blutlinie: Jede Kreatur, die Erkenntniszauber nutzen kann.

Teufliche Blutlinie: Jeder rechtschaffenen böse Externar.



MNEMOID

Diese humanoide Kreatur ist haarlos. Ihre bleiche Haut ist zu Platten verhärtet. Ihre Augenhöhlen sind zugewachsen und im unteren Teil ihres Gesichtes hat sie zwei Münder. Der obere ist klein und menschenähnlich, der untere dagegen übergroß und monströs mit geteilten Kiefern, die sich wie Beißzangen öffnen. Die ersten beiden Finger jeder Hand sind grässlich verlängert und verfügen über mehrere Fingergelenke.

MNEMOID

HG 7

EP 3,200

N Mittelgroßer Externar (Extraplanar)

Init +4; **Sinne** Blindgespür 18 m, Gedankengespür; Wahrnehmung +15

Immunitäten Blickangriff, Illusionen, visuelle Effekte und andere Angriffe, die auf Sicht basieren

VERTEIDIGUNG

RK 21, 21, Berührung 18, auf dem falschen Fuß 17 (+4 Ablenkung, +4 GE, +3 natürlich)

TP 76 (9W10+27)

REF +10, **WIL** +13, **ZÄH** +6

Verteidigungsfähigkeiten Ablenkende Persönlichkeit, Vorahnung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Biss +13 (1W8+3), 2 Klauen +12 (1W6+3)

Besondere Angriffe Gedanken verzehren

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 7; Konzentration +11)

Immer—Gedanken wahrnehmen (SG 16)

Beliebig oft—Benommenheit (SG 14), Magie entdecken, Magie lesen

3/Tag—Monster bezaubern (SG 18), Hypnotisches Muster (SG 16), Monster festhalten (DC 19), Vampirgriff (SG 17)

1/Woche—Ebenenwechsel (nur bei willigen Zielen)

SPIELWERTE

ST 16, **GE** 19, **KO** 16, **IN** 25, **WE** 20, **CH** 19

GAB +9; **KMB** +12; **KMV** 30

Talente Defensive Kampfweise, Eiserner Wille, Im Kampf zaubern, Kampfreflexe, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +12, Einschüchtern +14,

Heimlichkeit +12, Magischen Gegenstand benutzen +12, Motiv erkennen +12, Schätzen +12, Wahrnehmung +15, Wissen (Adel)

+14, Wissen (Arkane) +14, Wissen (Baukunst) +14, Wissen (Die Ebenen) +17, Wissen (Geographie) +14, Wissen (Geschichte) +14,

Wissen (Gewölbe) +14, Wissen (Lokales) +14, Wissen (Natur) +14,

Wissen (Religion) +14, Zauberkunde +14

Sprachen Abyssisch, Aklo, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache,

Infernalisch, Riesisch, Thassilonisch; Telepathie 30 m

Besondere Eigenschaften Gemeinschaftliches Ausspähen,

Rassengedächtnis, Schwarmbewusstsein

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige extraplanare

Organisation Einzelgänger, Paar, Kolonie (3-12) oder Schwarm (13-80)

Schätze Doppelt (Hauptsächlich Schriftrollen und Bücher)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ablenkende Persönlichkeit (ÜF) Ein Mnemoid addiert seinen Charisma-Modifikator als Ablenkungsbonus zu seiner RK. Der Mnemoid verliert diesen Bonus, wenn es bewusstlos wird.

Gedanken verzehren (AF) Ein Mnemoid kann die Gedanken

eines freiwilligen, hilflosen oder faszinierten Zieles mit einem Berührungsangriff verzehren. Als Folge verschwindet eine Idee oder eine Information für immer aus der Erinnerung des Zieles und wird im Geist des Mnemoids gelagert. Der Mnemoid kann vorsichtig in den Geist des Zieles greifen und eine Erinnerung entfernen entsprechend der Option Erinnerung auslöschen des Zaubers Erinnerung verändern. Sollte der Mnemoid nicht vorsichtig vorgehen oder sein Ziel verletzen wollen, kann es der Zielkreatur Gedanken entreißen und ihren Geist zertrümmern, was jeweils 1W4 Punkte Intelligenz- und Weisheitsschaden verursacht. Der Zielkreatur steht ein Willenswurf gegen SG 18 zu, einem Vorstoß in ihren Verstand zu widerstehen, ohne dabei Erinnerungen zu verlieren oder Schaden zu nehmen. Sie erlangt so aber keine Immunität gegen die Fähigkeit des Netzkindes, sondern muss auch Rettungswürfe gegen neue Angriffe schaffen. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma.

Gedankengespür (ÜF) Ein Mnemoid nimmt lebende, bei Bewusstsein befindliche Kreaturen auf 18 m Entfernung wahr und weiß, wo sie sich befinden, als besäße es die Fähigkeit Blindgespür. Zauber wie Unauffindbarkeit oder Gedankenleere sorgen dafür, das betroffene Kreaturen von dieser Fähigkeit nicht wahrgenommen werden können.

Gemeinschaftliches Ausspähen (ZF) Drei oder mehr Mnemoide können sich an den Händen fassen und einen Ort oder eine Kreatur ausspähen, als würden sie den Zauber Ausspähung einsetzen (SG 20). Der Effekt unterliegt aber keiner Begrenzung in der Dauer, solange zumindest drei der beteiligten Mnemoide den Kontakt zueinander halten und sich konzentrieren. Diese Fähigkeit funktioniert auf ZS 7 (oder der höchsten ZS, die dem mächtigsten Mnemoid der Gruppe offensteht). Der SG des Rettungswurfs basiert auf Charisma und wird durch den Modifikator des Mnemoides mit dem höchsten Charismawert in der Gruppe angepasst.

Gemeinschaftsgedächtnis (A) Mit einer Vollen Aktion kann ein Mnemoid, das nicht weiter als 90 m vom Hirnsack des Schwarms entfernt ist, auf das Gemeinschaftsgedächtnis des Schwarms zurückgreifen, um einen Bonus von +20 bei einem Wurf auf eine Wissensfertigkeit zu erhalten. Der Hirnsack erlangt alle Informationen, über die ein Mnemoid verfügt, sobald dieser sich ihm auf 90 m oder weniger nähert, und speichert diese. Auf diese Informationen können sodann alle anderen Mnemoide innerhalb von 90 m Entfernung zurückgreifen.

Schwarmbewusstsein (AF) Mnemoide verfügen über ein partielles Schwarmbewusstsein, dass es ihnen erlaubt, sofort und telepathisch Gedanken und Gefühle miteinander zu teilen, als wären sie ein Organismus. Solange sich eine Gruppe nicht weiter als 90 m vom Hirnsack des Schwarms entfernt, wissen beispielsweise alle um eine Gefahr, sobald ein Mitglied der Gruppe die Gefahr erkennt. Solange auch nur ein Mnemoid in einer Gruppe nicht auf dem falschen Fuß angetroffen wird, wird keines auf dem falschen Fuß angetroffen. Kein Mnemoid in einer Gruppe gilt als in die Zange genommen, außer dieser Zustand trifft auf alle zu.

Vorahnung (ÜF) Ein Mnemoid kann einmal am Tag mit einer Augenblicklichen Aktion eine Vorahnung erlangen, die ihm den Versuch erlaubt, einem einzigen Angriff auszuweichen. Der Mnemoid erhält einen einmaligen Verständnisbonus von +2 auf seine RK und bei Reflexwürfen.



Die fremdartigen Mnemoide sind ein Volk telepathisch begabter Propheten und Historiker. Sie wandern über die Ebenen auf der Suche nach neuen Ideen, Erinnerungen und Konzepten, welche sie den pulsierenden, aufgedunsenen Hirnsäcken hinzufügen können, die als ihr kollektives Gedächtnis dienen.

LEBENSRAUM UND SOZIALVERHALTEN

Mnemoide sind zwar äußerst selten, können aber auf allen Existenzebenen angetroffen werden. Sie schleppen ihre fleischigen Gedächtnisspeicher durch die Astral- und Ätherebenen oder errichten Kolonien auf bewohnten Welten, wo sie die Eingeborenen Jahrtausende lang studieren, ehe sie weiterziehen. Da sie anscheinend über keine eigene Heimat verfügen, gibt es zahlreiche Theorien über ihre Herkunft. Manche glauben, dass sie von noch nicht bekannten Welten der Materiellen Ebene kämen, während andere meinen, sie wären Engel aus der fernen Zukunft, die in der Zeit zurückgereist sind, um das Multiversum zu vermessen und zu katalogisieren, ehe es zerstört wird. Falls die Mnemoide um ihren Ursprung wissen, so weigern sie sich jedenfalls, darüber zu sprechen.

Oberflächlich betrachtet wirkt die Gesellschaft der Mnemoide stark wie andere humanoide Gesellschaften, da individuelle Angehörige ihren Alltagsaufgaben nachgehen, Gebäude errichten und ihren Teil für das Gemeinwohl tun. Dennoch ist eine Gruppe von Mnemoiden in vielerlei Hinsicht ein einzelner Organismus. Die telepathische Kommunikation und das Teilen von Gedanken untereinander sind derart ausgeprägt, dass eigentlich jeder Mnemoid ein Avatar des Schwarmbewusstseins ist. Allerdings könnte jeder von ihnen den Schwarm verlassen und sich einem anderen anschließen, wenn es erforderlich sein sollte.

Dies ist auch sehr wichtig, da es die Weitergabe gewaltiger Mengen von Wissen ermöglicht. Jede Kolonie besitzt einen vage intelligenten Hirnsack, welcher die Erinnerungen der individuellen Mnemoiden speichert und als telepathischer Knotenpunkt der Kolonie fungiert. Der Schutz dieser lebenden Bibliothek hat daher höchste Priorität für die Mitglieder der Kolonie. In der Regel erhalten die Hirnsäcke Namen und werden mit großem Respekt behandelt. Ihre telepathische Reichweite beträgt 1,5 Kilometer und sie helfen den Mnemoiden dabei, sich zu organisieren und eine Einheit zu bilden. Die Interaktion der Mnemoiden mit Fremden ist stark unterschiedlich. Aufgrund ihrer fremdartigen Denkprozesse und des Umstandes, dass sie über Dinge wie Moral erhaben sind, sind Mnemoiden entnervend und gefährlich. Allerdings geben sie aufgrund ihrer Unmenge an Wissen und ihrer Begabung für Prophezeiungen Orakel erster Güte ab, sofern die Bittsteller ihnen etwas im Gegenzug anbieten können. Obwohl die Mnemoiden sich von den Gedanken intelligenter Kreaturen nähren, muss dies nicht zwangsläufig Schäden hervorrufen; die meisten Mnemoiden ziehen symbiotische Beziehungen einem Leben als Jäger und Räuber vor.

LEBENSWEISE

Die Mnemoiden sind im wahrsten Sinne des Wortes Kreaturen des Geistes: Ihre Körper sind selbsterhaltend und sie existieren ausschließlich, um neue Gedanken, Konzepte und Erfahrungen aufzuzeichnen und zu katalogisieren, egal wie trivial diese sein mögen. Aufgrund irgendeines evolutionären Fehlgriffes können ihre eigenen Gedanken und Erfahrungen diesen Zweck nicht erfüllen, da ihnen die nahrhafte psychische Energie fehlt, wie sie andere Kreaturen besitzen. Aus diesem Grund haben sich die Mnemoiden zu perfekten Parasiten entwickelt. Sie sind Gelehrte ohne Gleichen, die aber keine eigenen Werke erstellen, sondern über das Wissen von tausenden Mahlzeiten aus intelligenten Gedanken verfügen. Ein Mnemoid kann allein nicht einmal neue Fertigkeiten erlernen, da die neuralen Pfade seines Gehirns darauf ausgelegt sind, vorverdaute Informationen aus dem Geist anderer zu erhalten. Alle Mnemoide verfügen über zwei Mäuler: einen menschengroßen, meist verkümmerten, welcher der Atmung und der Sprache dient, sowie einen furchterregenden, gespaltenen Kiefer, mit dem sie kämpfen. Keiner dieser Mäuler steht mit einem Verdauungssystem in Verbindung. Allerdings nehmen sie über den Kampfmund und die überlangen Zeige- und Mittelfinger Gedanken als Nahrung auf. Alle Mnemoiden sind blind; ihre Kopfform deutet an, dass die Kreaturen in früheren Phasen ihrer Evolution über Augen verfügten, doch aufgrund der psychischen Fähigkeiten der Mnemoiden sind solche Organe überflüssig geworden. Sie unternehmen auch keine Anstrengungen, die fleischigen Häute zu entfernen, welche über ihren Gesichtern wachsen. Mnemoiden sind zweigeschlechtlich; sie pflanzen sich in heiligen, lautlosen Ritualen fort, bei dem jedes Mitglied einer Kolonie von allen anderen befruchtet wird, um eine genetische Vielfalt zu sichern. Die Jungen werden in großen Plazentasäcken geboren, in denen sie monatelang heranwachsen, ehe sie diese als Erwachsene verlassen.

Wenn eine Kolonie sich aus unterschiedlichen Gründen aufspaltet oder eine bisher kleine Gruppe von Mnemoiden so groß wird, dass dies erforderlich wird, erschaffen sie einen neuen Hirnsack und füttern ihn mit allen Fakten und Aufzeichnungen, welche die Kreaturen seit dem Anbeginn der Zeit gesammelt haben.

Hierzu kopieren sie in der Regel das Wissen anderer Hirnsäcke. Diese protoplasmischen Datenzentren werden aus den gehäuteten Leibern mehrerer Mnemoiden hergestellt, welche zu einem einzigen Klumpen aus Flüssigkeit und quarkartiger Masse verschmolzen werden. Bei diesem Vorgang verlieren die Hirnsäcke jede Wahrnehmung und alle Spuren von Identität, erlangen aber gewaltige Lager- und Verarbeitungskapazitäten für Informationen. Dank dieser fremdartigen Gotthirne, welche mit hochgewürgter psychischer Energie gefüttert werden und denen nur die Lagerung und Analyse von Daten als Lebenszweck geblieben ist, können die Mnemoiden Entwicklungen erkennen und Verknüpfungen zwischen Ereignissen herstellen, aus denen ihre unglaublich akkuraten Vorhersagen resultieren, die andere Völker für Prophezeiungen halten.

Diese Gabe der Vorsehen stellt selbst für Götter eine Herausforderung dar...



Die beste aller möglichen Welten



Entdecke die Welt von Golarion, den offiziellen Kampagnenhintergrund für das beliebte Pathfinder-Rollenspiel! Ein Zeitalter der verlorenen Prophezeiungen ist angebrochen und nimmt unaufhaltsam seinen Lauf. Ein nicht enden wollender Mahlstrom, ein Riss im Gewebe der Realität, ist entstanden, und die Anbetung von Teufeln breitet sich ebenso aus wie die Bedrohung durch Kriege. Doch noch ist nicht alles verloren, denn in diesen dunklen Zeiten bieten sich zahlreiche Möglichkeiten für spannende Abenteuer und ruhmreiche Helden. In diesem Buch findest du:

- ◆ Eine detaillierte Zusammenfassung aller spielbaren Völker, die in Golarion beheimatet sind, einschließlich mehr als ein Dutzend menschlicher Bevölkerungsgruppen.
- ◆ Ausführliche Beschreibungen von über 40 Ländern der Inneren See: zerfallende Reiche, expansionistische Imperien, unabhängige Stadtstaaten und von Monstern heimgesuchte Wildnisgebiete. Sie bieten dir den passenden Hintergrund für jede Art von Fantasy-Kampagne!
- ◆ Informationen zu den Kulturen und Regeln für die 20 Hauptgottheiten der Inneren See, Einträge zu weiteren Göttern, Halbgöttern, vergessenen Gottheiten, bizarren Kulturen, seltsamen Philosophien und vieles mehr!
- ◆ Einen Überblick über die Geschichte der Inneren See, eine Beschreibung magischer Artefakte und technologischer Wunder, Informationen über wichtige Machtgruppen und Organisationen sowie Hunderte Orte, die auf Abenteuerer warten!
- ◆ Neun neue Monster, darunter exotische Humanoide am Himmel und im Wasser, Untote und Drachen sowie ein zorniger Dämonenherrscher im Exil.
- ◆ Eine große, optisch ansprechende Posterkarte, die dir einen Überblick über die Länder der Inneren See verschafft.



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 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.

Pathfinder Chronicles: City of Strangers. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: James L. Sutter. Deutsche Ausgabe: Almanach zu Kaer Maga von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

Cave Fisher from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.

Dark Creeper from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.

Dark Stalker from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Mite from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.

Russet Mold from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Vegepygmy from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yellow Musk Zombie from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.



DAS DIEBESNEST

In Kaer Maga, der Stadt der Ausgestoßenen, bist du auf dich allein gestellt. Keine Ware ist zu gefährlich oder zu verboten, als dass sie keinen Käufer fände. In den Mauern dieser uralten Festungsrue tauchen Flüchtlinge und Kriminelle aus aller Herren Länder in der wirbelnden Menge aus Banden und Monstern unter. Hier feilschen blutegelbedeckte Blutwanstmagier mit religiösen Eiferern, welche sich die eigenen Lippen zusammengenäht haben; ebenso wie Nagabandenbosse Schutzgelder von sich selbst verstümmelnden Trollpropheten erpressen. Und dies sind nur die anarchistischen Bewohner der Stadt und nicht die entsetzlichen Bestien, welche in den geheimnisvollen Gewölben unter den Straßen hausen und von den Elitewaldläufern der Dämmerwache in Schach gehalten werden. Willkommen in Kaer Maga, der Stadt der Fremden; willkommen in einer Zuflucht der Freiheit und der Unabhängigkeit – sofern du überlebst ...

Dieser Band enthält:

- ▶ Einen umfangreichen Stadtführer zu den 11 Stadtteilen, beginnend mit den unglaublichen Balkonen von Bies bis zum Nekromantenparadies Ankar-Te.
- ▶ Eine Geschichte der Stadt und des bizarren, zerstörten Monuments, in dem sie liegt.
- ▶ Eine Vorstellung der wichtigsten Banden und Fraktionen in der Stadt, darunter die Golembauer der Ardokfamilie und die Freimänner, die Verfechter der Sklavenbefreiung sind; natürlich darf eine Darstellung des Zusammenlebens dieser Gruppierungen nicht fehlen.
- ▶ Die Prestigeklasse des Blutwanstes, eines Zauberkundigen, der seine Zauber mit seinem eigenen Blut verstärkt und dafür einen furchtbaren Preis zahlt.
- ▶ Spielwerte für die Mnemoiden, einem geheimnisvollen neuen Volk telepathisch begabter Monster, die sich von Erinnerungen ernähren.
- ▶ Ein Führer durch die Gewölbeebenen unter der Stadt und die Überreste untergegangener Völker und verloren gegangener Magie, welche die Gewölbe immer noch schützt.
- ▶ Neue magische Gegenstände, Tabellen für Zufallsbegegnungen und mehr.

Der Almanach zu Kaer Maga passt am besten mit dem *Pathfinder Rollenspiel* und mit der *Pathfinder Kampagnenwelt* zusammen. Er kann aber auch für jede andere Fantasywelt genutzt werden.



ULISSES
SPIELE

www.ulisses-spiele.de


paizo
PUBLISHING

PATHFINDER
ROLLENSPIEL

www.pathfinder-rpg.de

3.5 • OGL
COMPATIBLE

ISBN: 978-3-86889-704-3

Artikelnummer: US51014PDF