

PATHFINDER

KAMPAGNENWELT™



ALMADACH ZU MAGDIMAR

Adam Daigle und James Jacobs



MAGNIMAR



ALMANACH ZU MAGNIMAR

Dieser Almanach ist abgestimmt auf die *Pathfinder Kampagnenwelt Golarion*, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden.



Inhaltsverzeichnis

Magnimar	2
Intrigen und Gefahren	42
Bewohner	50

Impressum

Authors • James Jacobs und Adam Daigle
Additional Design • F. Wesley Schneider
Cover Artist • Tyler Walpole
Interior Artists • Helge C. Balzer, Eric Belisle, Dmitry Burmak, Gonzalo Flores, Fabio Gorla, Miguel Regodón Harkness und Kate Maximovich
Cartography • 99 Lives Design
Creative Director • James Jacobs
Managing Editor • F. Wesley Schneider
Development Leads • Patrick Renie und F. Wesley Schneider
Editing • Judy Bauer, Christopher Carey und James L. Sutter
Editorial Assistance • Jason Bulmahn, Adam Daigle, Rob McCreary, Mark Moreland, Stephen Radney-MacFarland und Sean K Reynolds
Editorial Intern • Jerome Virnich
Senior Art Director • Sarah E. Robinson
Graphic Designer • Andrew Vallas
Production Specialist • Crystal Frasier
Publisher • Erik Mona
Paizo CEO • Lisa Stevens
Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters
Finance Manager • Christopher Self
Staff Accountant • Kunji Sedo
Technical Director • Vic Wertz
Senior Software Developer • Gary Teter
Campaign Coordinator • Mike Brock
Website Team • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet und Chris Lambertz
Warehouse Team • Will Chase, Michael Kenway, Jeff Strand und Kevin Underwood
Customer Service Team • Cosmo Eisele, Erik Keith, und Sara Marie Teter

Deutschen Ausgabe • Ulisses Spiele GmbH
Produktion der deutschen Ausgabe • Mario Truant
Titel der Originalausgabe • Magnimar, City of Monuments
Übersetzung • Ulrich-Alexander Schmidt
Lektorat und Korrekturen • Anne-Janine Naujoks-Sprengel, Thorsten Naujoks
Layout • Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH
Industriestr. 11 | 65529 Waldems
www.ulisses-spiele.de
Art.-Nr. : US51023PDF
ISBN 978-3-86889-695-4



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

Dieses Produkt verwendet das *Pathfinder Grundregelwerk*, die *Pathfinder Expertenregeln*, die *Pathfinder Monsterhandbücher I-III* und das *Pathfinder Spielleiterhandbuch*.
Dieses Abenteuer ist mit der Open Game License (OGL) kompatibel und kann für das *Pathfinder Rollenspiel* oder die Edition 3.5 des ältesten Fantasy-Rollenspiels der Welt benutzt werden.

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

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

Pathfinder Campaign Setting: Magnimar, City of Monuments © 2012, Paizo Publishing, LLC. All Rights Reserved. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Module, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Publishing, LLC.

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



MAGNIMAR

„ENTDECKER AUS KORVOSA NANNTEN DIES DIE VERLORENE KÜSTE, ABER WIR HABEN HIER ETWAS GEFUNDEN, DAS KEINER VON IHNEN JEMALS VERSTEHEN WIRD: FREIHEIT! WIR HABEN AUF DER SEEKLUFT, WO DIE RIESENBRÜCKE SICH IMMER NOCH NACH IHREM FERNEN UFER SEHNT UND WO DIE ENGEL DES ARVENSTIEGS ZUR FREUDE DES MONDES TANZTEN, EINE STADT ERRICHTET. SIE KOMMT NICHT NUR DEM FERNEN KORVOSA GLEICH, SONDERN ALLEN STÄDTEN IN CHELIAX UND AN DEN GESTADEN DER INNEREN SEE! DIE HÄUSER VON MAGNIMAR MÖGEN NEUERRICHTET SEIN, DOCH DIE SEELE DER STADT IST URALT – UND DIE SEELE MÖGE UNS, IHRE NEUESTEN SCHÜTZLINGE, IN EINE ZUKUNFT TRAGEN, IN WELCHER ALLE KINDER VARISIAS IM SCHATTEN DER NEUEN WIE DER ALTEN GROSSEN MONUMENTE LEBEN.“

—ALCAYDIAN INDROS, GRÜNDER VON MAGNIMAR

Am westliche Rand des Landes Varisia kommen die sumpfige Moddermarsch an den südlichen Ausläufern eines malerischen Bereiches, der als die Verlorene Küste bezeichnet wird, und der gewundene Yondabakari zu einem abrupten Ende im Schatten einer gewaltigen Kalksteinausbuchtung, welche aus den Klippen ragt. Den varisischen Legenden nach ist dieser Ort ein gesegneter Rastplatz für himmlische Boten. Die Varisischen Wanderer kommen oft in der Hoffnung vorbei, einen Engel zu erblicken und durch so ein Omen Glück zu erlangen. Dennoch liegt die gewaltige Steinmasse im Schatten eines noch gewaltigeren Anblicks: der Zornspann, eine der bekanntesten Ruinen des alten Thassilons. Diese zerstörte Straße ist auch als die Riesenbrücke bekannt und reicht von der Seekluft aus fast 120 m ins Meer hinein. Ihre zerfallenden Pfeiler reichen noch weiter. Jeder Betrachter erkennt die vergangene Größe des Bauwerks. Egal ob es der Punkt war, an dem Engel vom Himmel herabstiegen, um ihre varisischen Schützlinge zu segnen oder ein vergessener Ort des Handels und Knotenpunkt vieler Reiserouten; die Region bannt seit langem die Vorstellungskraft aller Betrachter. Die Lage an der Mündung des mächtigsten Flusses Varisias und als südwestlichster sicherer Hafen des Festlandes stellten nur noch mehr sicher, dass an dem Platz eines Tages eine prächtige Stadt errichtet werden würde. Diese Stadt ist heute als Magnimar bekannt - die Stadt der Monumente.

Im Schatten der Megalithen errichtet bemüht sich Magnimar beständig, die überwältigende Größe und Pracht der uralten Wunder zu überbieten, welche die varisische Landschaft ausfüllen. Die Stadt ist ein Ort großer Gelegenheiten, sozialer Probleme und kalter Schönheit. Sie strahlt das Flair einer südlichen Metropole aus und versucht, ihre einfachen Anfänge als Zuflucht korvosischer Exilanten hinter sich zu lassen und zu einem Leuchtf Feuer der Kultur und der Freiheit in einem erbarmungslosen Land zu werden. Die hochaufragenden Monumente, eleganten Gärten, kunstvollen Denkmäler und die pompöse Architektur sind nur eine risige Maske, hinter welcher man eine am Rande ihrer Kraft stehende Regierung und ein verzweifelter Volk finden kann, das Helden braucht.

Magnimars Anfänge

Der Ort war schon immer ein beliebter Rastplatz für Wagenzüge der Varisischen Wanderer. Vor der Gründung Magnimars konnten Entdecker stets zahlreiche dieser Wagenzüge im Schutz der Seekluft antreffen. Doch zu Beginn des Zeitalters der Verlorenen Omen wurden die Bedingungen in Korvosa für jeden unerträglich, der nicht in einer Gesellschaft

leben wollte, der viele den Spitznamen „Klein-Cheliox“ gegeben hatten. Sie wollten mehr: einen Ort mit den Annehmlichkeiten und Bequemlichkeiten einer großen Stadt, doch ohne eine übermäßig pedantische und intolerante Regierung. Da diese unzufriedenen Bürger das System in Korvosa nicht ändern konnten, entschieden sie sich dafür, die Stadt zu verlassen. Im Schatten der großen Unruhen, welche der Tod Arodens auslöste, reisten hunderte von Pilgern unter der Führung von vier visionären Abenteurern nach Westen. Der Anführer dieser kleinen, als die Hüter des Auges bekannten Gruppe war der Paladin Alcaydian Indros. Nachdem diese Reisenden Varisia fast gänzlich durchquert hatten, erreichten sie die Seekluft und wussten, dass sie ihr neues Zuhause gefunden hatten.

Die Integration von korvosischen Auswanderern und einheimischen Varisiern verlief nicht ohne einige Probleme, obwohl die Siedler Korvosa hinter sich gelassen hatten, um nach Toleranz und größerer Vielfalt zu suchen. Schon bald nachdem immer mehr Siedler nach Magnimar kamen, forderten die Varisischen Wanderer die Ausländer auf, ihre Häuser nur südlich des Yondabakari und fern ihres heiligen Bodens zu errichten. Bis auf einen verweigerten alle magnimarischen Anführer dieses Ansinnen. Nur die Edle Ordellia Schwalbenherr, eine Angehörige der Hüter des Auges, versprach den Varisiern, dass sie und ihre Anhänger mit Freuden dem Wunsch nachkommen würden, sofern man ihnen einen Engel zeigen konnte. Die Varisier antworteten in Rätseln: Sie

solle eine Woche lang jeden Tag bei Sonnenaufgang zur Spitze der Seekluft hinaufblicken. Schwalbenherr tat dies und am letzten Tag der Woche erblickte sie in der Morgensonne eine strahlende Gestalt hoch oben auf der Alabasterspitze. Inspiriert und voller Ehrfurcht hielt sie ihr Versprechen und zog nach Süden in den heutigen Stadtteil, der ihr zu Ehren Ordellia getauft wurde. Zyniker flüsterten, dass Ordellia wahrscheinlich nur einen Varisischen Wanderer in einer magischen Verkleidung erblickt hätte, während Ordellia bis zu ihrem Tod davon überzeugt war, vielleicht nicht Desna persönlich, aber auf alle Fälle eine ihrer mächtigeren Azata-Dienerinnen erblickt zu haben.

Zwei Jahre nach Gründung der Stadt suchte ein großer Sturm das Land heim und drohte alles, was die Siedler sich aufgebaut hatten, zu zerstören. Während des peitschenden Sturms betete Ordellia Schwalbenherr zum Engel des Gipfels. In einem blendenden Aufblitzen schlug ein geräuschloser weißer Blitz in den Felsen ein und zerschmetterte ihn zu Glas und Geröll, vertrieb dabei aber auch die Sturmwolken und machte den Blick zum Sternenhimmel frei.

Die Stadtbewohner hatten Schwalbenherrs Gebete gehört und den stummen Blitz gesehen, so dass sie übereinkamen, einen großen Turm als Ersatz für die zerstörte Felsenspitze zu errichten. Als Arbeiter die ersten Steine legten, schlossen sich ihnen die örtlichen Varisischen Wanderer an, im





Bewusstsein, dass man nun denselben Glauben teilte. So wuchs der Arvenstieg. Sein Bau dauerte zwar über 18 Jahre, doch seitdem ist er ein Symbol der magnimarisch-varisischen Einheit und eine offene Einladung für alle wohlmeinenden Geister.

Magnimar heute

Wer Magnimar besucht, könnte sehr überrascht sein zu erfahren, dass die große Stadt keine einhundertfünfzig Jahre alt ist. Die Schieferdächer und Marmorstraßen reichen von den Grundfesten der Zornspann bis jenseits des Westufers des Yondabakari. Eine glatte Klippe, die Seekluft, schneidet mitten durch die Stadt und teilt sie in zwei große Bereiche: den Gipfel auf der Spitze der Klippe und das Ufer darunter. Ein dritter Bereich, der Schatten, liegt unter der Zornspann. An diesen Ort gelangen die Strahlen der Sonne nur selten; dort herrschen die Fehlschläge der Stadt und die Korruption.

Als zweitgrößte Stadt in Varisia führt Magnimar immer noch einen größtenteils unblutigen Krieg mit Geld und Lügen gegen Korvosa im Osten. Beide Stadtstaaten kämpfen um die Kontrolle über kleinere Ansiedlungen, Bodenschätze und den Handel mit dem kosmopolitischen Süden. Seitdem das Gebet der Edlen Schwalbenherr die Stadt gerettet und die Spitze der Seekluft zerschmettert hat, heißt Magnimar jeden willkommen, der sein Schicksal mit eigenem Schweiß, Geschick und Köpfchen formen möchte, egal welchem Volk er angehört oder woran er glaubt. Dazu hat die Stadt ihre Tore und den Hafen für jeden geöffnet und ermutigt Händler aus vielen Ländern, die Wunder Varisias zu entdecken, ohne sich auf die hohen Steuern und umfassenden Einschränkungen Korvosas einlassen zu müssen, dabei aber größere Sicherheit zu genießen, als dies in Piratenhäfen wie Rätselhafen der Fall wäre. Ironischerweise wurden die Beziehungen mit den Schoanti schlechter, je größer Magnimar wurde, da die Anführer der Stadt vielleicht ungewollt dieselbe Diskriminierung und Unterdrückung förderten, welche sie eigentlich aus dem Osten vertrieben hatte. Worin auch immer der Grund bestehen mag, die in Magnimar lebenden Schoanti müssen ihr Leben in den übelsten Winkeln der Stadt fristen. Sie arbeiten oft als Gladiatoren in der Schlangenbahn oder für Adelige als „gezähmte primitive“ Leibwächter.

Seit der Einrichtung einer formalen Stadtverwaltung im Jahre 4608 AK wird Magnimar von zwei politischen Gremien geführt, dem Amtsrat und dem

Oberbürgermeisteramt. Als die Stadt gegründet wurde, sollte diese Gewaltenteilung dafür sorgen, dass kein Einzelner in der Regierung des Stadtstaates zu einflussreich werden konnte. Nach mehr als einhundert Jahren aber ist dieses hehre Ziel unter Bürokratie, Papierkram und den Zielen der Politiker versackt. Ein drittes, außerhalb der Stadtverwaltung agierendes Gremium ist der Rat der Varisier. Dieser wurde auf Bitten der Städtältesten vor über 80 Jahren gegründet und stellt sicher, dass die magnimarische Regierung die Rechte und Traditionen der Ureinwohner nicht verletzt. Leider betrifft dies nicht die kleine, aber aktive Gemeinschaft der Schoanti in der Stadt, so dass die Stammesleute der Quahs mit Misstrauen und zuweilen auch ungerechter Verfolgung konfrontiert werden.

Über 16.000 Leute leben in Magnimar. Die meisten sind Menschen chelischer oder gemischt chelisch-varisischer Abstammung. Obwohl sie ethnisch betrachtet Chelaxianer sind, gilt dies nur für ihr Äußeres, nicht aber für ihr Denken: die Bewohner Magnimars ziehen es vor, als Magnimarar oder einfach als Varisier bezeichnet zu werden. Die Stadt kann sich auch der größten, teilweise niedergelassenen Bevölke-

rung an Varisischen Wanderern rühmen: es sind gut 2.000 von ihnen, wobei die Zahl während der Reisemonate im Frühling und Sommer deutlich abnimmt. Neben den einheimische Nomaden gibt es in Magnimar noch einen zweiten, durchreisenden Bevölkerungsanteil: Dabei handelt es sich um Tausende reguläre Händler aus fernen Orten wie Absalom, Chelax und Osirion. Viele dieser Händler und Gesandten besitzen Häuser, in denen sie wohnen, wenn sie in der Stadt sind, und die ansonsten leer stehen. Daher wirken ganze Häuserblöcke (insbesondere im Uferbereich) jedes Jahr monatelang verlassen.

Die Magnimarar zeigen ihre Zugehörigkeit zur Stadt der Monumente durch Symbole. Die Farben der Stadt sind Blau und Silber. Das städtische Maskottchen ist der Fischadler, sie identifiziert sich aber auch mit allen Arten von Engeln, wie viele Reliefs in der Stadt zeigen. Das Motto der Stadt lautet: „Wo Freiheit niemals verlorengehen kann.“



Oberbürgermeister Grobaras

MAGNIMAR

N Großstadt

Gesellschaft +1; **Gesetz** +2; **Korruption** +2; **Verbrechen** +2; **Wirtschaft** +5; **Wissen** +6

Eigenschaften: Akademie, Gerüchteküche, Sehenswürdigkeit, Strategische Lage, Wohlhabend
Gefahr +10

**BEVÖLKERUNG****Regierungsform** Autokratie (Oberbürgermeister)**Einwohner** 16.428 (13.307 Menschen, 821 Halblinge, 659 Zwerge, 655 Elfen, 493 Gnome, 166 Halb-Elfen, 164 Halb-Orks, 163 sonstige)**Wichtige Persönlichkeiten****Oberbürgermeister** Haldmir Grobaras (N Menschlicher Adeliger 9)**MARKTPLATZ****Verfügbarkeit** 12.800 GM; **Kaufkraft** 75.000 GM; **Zauberei** 8. Grad**Gegenstände**, schwache 4W4, Durchschnittliche 3W4, Mächtige 1W4

Magnimars Geschichte

In der Stadt der Monumente sind bereits mehrere bedeutsame Dinge geschehen:

Jahr	Ereignis
4584	Alcaydian Indros, ein Paladin Arodens, führt eine Expedition ins westliche Varisia und entdeckt die Zornspann. Indros fordert die Vydrarch heraus und besiegt sie mit Hilfe seiner Gefährten, der Hüter des Auges.
4606	Aroden stirbt und das Zeitalter der Verlorenen Omen beginnt. Die Hüter des Auges trennen sich vorübergehend, da ihr Anführer, Alcaydian, unter einer Glaubenskrise leidet.
4608	Alcaydians Gefährten helfen dem Paladin, in den Himmlischen Herrschern neuen Glauben zu finden und nutzen dabei die wachsende Dekadenz und Intoleranz Kovosas als Munition. Alcaydian verachtet die Entwicklung in Korvosa und sucht nach neuen Aufgaben; er führt tausende von gleichsam frustrierten Pilgern aus Korvosa und nach Westen zur Zornspann, um dort Magnimar zu gründen.
4611	Wartle fällt unter magnimarische Kontrolle.
4619	Varnagan Draston-Meir wird Magnimars zweiter Oberbürgermeister
4623	Varnagan Draston-Meir lässt die Zornspann als Steinbruch nutzen, um an Baumaterial für den Bau von Monumenten, darunter der Arvenstieg, zu gelangen. Dies führt zu einer Katastrophe und dem letztendlichen Verbot, die Zornspann weiter zu beschädigen.
4639	Galdurin Barmier gründet die Zwielichtakademie und fördert damit das Entstehen des Ortes Galduria.
4641	Gründung von Nybor.
4660	Die Kaijitsus ziehen nach Magnimar, lassen aber das Amatatsu-Siegel und einen Teil der großen Familie in Salzwall zurück.
4666	Gründung von Sandspitze.
4671	Magnimar annektiert Wolfsohr.
4687	Heftige Stürme verheeren den Varisischen Golf. In der Überzeugung, dass ihre Familie auf See umgekommen ist, begeht Anya Kaijitsu Selbstmord.
4693	Die angelegene Ortschaft Rabenmoor wird von Magnimar offiziell annektiert.
4700	Haldmir Grobaras wird Oberbürgermeister von Magnimar.

Die Magie der Monumente

Magnimars Gründer waren Abenteurer und der Geist der Abenteurer und Entdecker hält das Herz und die Seele der Stadt am Leben. Daher dürfte es nicht überraschen, dass die Monumente, für welche die Stadt so bekannt ist, oft Verbindungen zu Abenteuerthematiken haben. Zudem wurden viele der bedeutsameren Werke im Laufe der Jahre magisch aufgeladen. Die Quelle dieser Verzauberungen wird heiß diskutiert: Manche glauben, sie wären ein Geschenk mittlerweile verstorbener oder anonymen Zauberkundiger an die Stadt, während andere vermuten, es könnte eine in den Steinen der Region nachhallende Hinterlassenschaft der alten thassilonischen Magie sein. In Wahrheit sind diese Effekte Manifestationen der geheimnisvollen Schutzherrn der Seekluft-Region, der uralten Himmlischen Herrscher, die seit Jahrtausenden von den eingeborenen Varisiern geliebt und verehrt werden. Diese Herrscher haben die neuesten Siedler willkommen geheißen, doch fällt dieses Willkommen subtil aus.

Für viele der auf den folgenden Seiten beschriebenen Monumenten werden Vorteile aufgeführt, welche jene erlangen können, die Magnimar, den Monumenten und den über die Stadt wachenden Himmlischen Herrschern kleine Zeichen der Verehrung und des Respekts erweisen. Jede nicht-böse, intelligente Kreatur, welche eine spezielle Handlung vor einem magisch aufgeladenen Monument vollzieht und einen Fertigkeitswurf schafft, erweckt die Magie des Monuments und erhält im Gegenzug für 24 Stunden einen kleinen Bonus. Eine Person kann immer nur einen Monument-Bonus genießen, Versuche, einen zweiten Bonus zu halten, während der erste noch anhält, scheitern automatisch. Zudem kann eine Person nur eine begrenzte Anzahl von Malen während einer Woche einen Monument-Bonus erhalten (maximal in Höhe des CH-Bonus, Minimum 1/Woche). – Die Stadt Magnimar reagiert letztendlich häufiger auf jene, die über eine starke Persönlichkeit verfügen.

Die genauen Voraussetzungen und Effekte der diversen Monumente werden bei den fraglichen Monumenten im Stadtführerteil beschrieben.

DIE STADTEILE

Der Rest des ersten Kapitels befasst sich mit den neun Stadtbezirken im Einzelnen. Jeder Abschnitt beginnt mit einem kurzen Block Spielwerte ähnlich den Hauptspielwerten der Stadt. Diese Werte fassen nicht nur die Eigenschaften und die Bevölkerung (Einheimische und Besucher) des Bezirks zusammen, sondern zählen auch die bedeutenden Monumente, Geschäfte, Tempel, Gasthäuser und Schenken auf. Sie sind in mehrere Unterabschnitte unterteilt, darunter Kultur (Künstler und Monumente), Industrie (Gildenhäuser und Handwerksbetriebe), Markt (Geschäfte und Dienstleistungen), Politik (Verwaltung und Adel) und Erholung (Gasthäuser, Schenken und Vergnügen). Die wichtigsten Örtlichkeiten werden näher im Stadtführer zum jeweiligen Stadtteil beschrieben.

Weitere Informationen zu den Spielwerten von Ortschaften findest du im *Pathfinder Spielleiterhandbuch* ab S. 198).



Der Alabasterbezirk

ALABASTERBEZIRK

Marmorbezirk, Stylobat

Gesellschaft +3; **Gesetz** +4; **Korruption** +2; **Verbrechen** +2; **Wirtschaft** +3; **Wissen** +4

Gefahr -5

BEVÖLKERUNG

Einwohner 1.598 Sesshafte, 314 Durchreisende

ÖRTLICHKEITEN

Kultur

Alabasterpark (kleiner, aber schöner öffentlicher Park); **Schlangenbahn** (Hippodrom, in dem öffentliche Wettkämpfe zur Unterhaltung stattfinden)

Institutionen

Gut Heidmark (Kundschafterloge)

Politik

Adelsforum (öffentliches Forum für den Kontakt mit dem Adel); **Derexhi-Villa** (große Familie, Söldner und Sicherheit); **Festung Indros** (große Festung, die über das Meer wacht); **Kaddren-Villa** (große Familie, Zauberkundige); **Minduri-an-Villa** (große Familie, Steinmetze); **Nirodin-Villa** (große Familie, Künste); **Scarnetti-Villa** (große Familie, Schiffsbau); **Valdemar-Villa** (große Familie, Händler); **Versad-Villa** (große Familie, Unterhaltung)

Erholung

Fischadler-Haus (exklusiver Club für die Elite Magnimars, dem man nur auf Einladung beitreten kann)

Der Alabasterbezirk ist die Heimat der reichsten und einflussreichsten Bürger Magnimars. Adelige, Gildenmeister und jeder, der reich genug ist, um sich einen solchen Lebensstil leisten zu können, hausen in den grandiosen Villen und Herrenhäusern entlang der Straßen des Bezirks. Dort wohnen auch die kleinen Armeen an Bediensteten, welche benötigt werden, um die Dekadenz und den Glanz aufrechtzuerhalten. Geschäfte, Schenken und dergleichen sind relativ selten hier; die wenigen bedienen in der Regel einen kleinen Kundenstamm und ähneln schon Geheimgesellschaften, deren Türen sich nicht für Außenstehende öffnen.

Am nördlichsten Ende des Distrikts bilden steile Mauern mit Marmorverzierungen eine Grenze zu den tieferliegenden Bezirken. Von den unteren Hauptstraßen kann man über wohlbewachte, lange Treppen zu den statuengesäumten Straßen des Alabasterbezirks gelangen. In einem Viertel, welches als Stylobat bezeichnet wird, wohnen die Familien, die am engsten mit Magnimars Militär verbunden sind; die hiesigen

Adeligen halten sich für die Oberschicht der magnimarschen Gesellschaft. Doch auch die Bewohner des restlichen Bezirks genießen kaum weniger Ansehen. Die luxuriösen Stadthäuser, kleinen Villen und auch die von Mauern umgebenen Sitze mehrerer alteingesessener Familien bieten einen majestätischen Blick über die Nebelwallklippen. Dieser Bereich hochwertiger Häuser wird der Marmorbezirk genannt nach den allgegenwärtigen Marmormauern, deren Stein aus nahen Felsvorkommen gewonnen wird.



Jorston "Axtzunge" Droaeb

Stadtführer

Die Straßen des Alabasterviertels sind recht sauber. Selbst die Gassen sind relativ frei von Obdachlosen und Müll. Alle großen Straßen sind mit Steinblöcken gepflastert und die Gassen und Seitenstraßen mit Ziegelsteinen und Pflastersteinen. Die meisten Gebäude sind aus Stein errichtet und haben Holz- oder Ziegeldächer. Die nördliche und die östliche Grenze des Bezirks werden von den Nebelwallklippen gebildet; steile, aber stabile Felsvorsprünge, jenseits derer es im Schnitt 30 m abwärts ins Meer geht.

A1. Festung Indros: An der nördlichsten Spitze des Alabasterbezirks ragt die Festung Indros an einer strategischen Position über der magnimarschen Küste auf. Die Basaltmauern der Festung sind voller Ballisten und Katapulten

und die Türme reichen 30 m in den Himmel, was die Festung zum höchsten Gebäude des Bezirks macht. Die in luftiger Höhe gelegene Festung schüchtert bis auf die tollkühnsten Piraten alle Seeräuber ein. Kommandant **Vanns Wynmerd** (RG Zwergischer Kämpfer 5) leitet eine Garnison hier stationierter Soldaten, Bogenschützen und Belagerungsingenieure. Er wurde von der Indrosfamilie beauftragt, über die Wasserzugänge nach Magnimar zu wachen und das östliche Gewässer zu verteidigen. Die Festung gehört zu den ersten Gebäuden, die in der Frühzeit Magnimars errichtet wurden und wurde von niemand anderem als dem Gründer Alcaydian Indros geplant. Neben der Festung befinden sich etwas tiefergelegen die Gebäude mit den Unterkünften, Lagerhäusern, Büros und Heimen derjenigen, die für das Funktionieren der Festung sorgen. Das Indros-Herrenhaus selbst befindet sich am westlichen Rand dieser Häuseransammlung; hier wohnen Alcaydians Nachkommen. Trotz des hochwertigen Hauses gelten die Indroses gegenwärtig nicht als zu den einflussreichen Bewohnern Magnimars gehörend und sie erfüllen bestenfalls eine zeremonielle Rolle.



A2. Kaddren-Villa: Die Kaddrens gehören zu den Gründerfamilien Magnimars und konzentrieren sich wie der Familiennachkomme Antholus Kaddren auf die Magie. Sie sind starke Befürworter der Golemhütte, geben aber Acht, nicht zu den Hauptponsoren der Golembauer zu zählen, da sie die Trennung von Handwerk und Adel zu schätzen wissen. Die Familie schickt ihre Sprösslinge häufig zu Studien an bekannte Magieschulen der Inneren See ins Ausland, damit sie neues Wissen und Kenntnisse mit nach Hause bringen. Allerdings schicken die Kaddrens aus Prinzip keine Kinder an die berühmte Akademie in Korvosa. Die gegenwärtige Matriarchin der Familie, **Zimandi Kaddren** (N Chelsche/Varisische Wanderer-Adelige 3/Magierin 9) hat ihre Stellung erst kürzlich geerbt, nachdem ihre Eltern während einer Expedition zu der geheimnisvollen Festung Vipernwall im zentralen Varisia verschwunden sind.

A3. Nirodin-Villa: Dieses schöne Anwesen steht gegenwärtig unter der Leitung von **Cheiskaia Nirodin** (CG Chelische Adelige 6), einer Angehörigen des Amtsrats und wohlhabenden Kunstmäzenin. Seit Jahren weicht sie Gerüchten aus, ein heimliches Bündnis mit Korvosa zu unterhalten, doch die meisten glauben, dass diese Gerüchte nur auf ihrem leicht skandalösen Interesse an korvosischen Dekor basieren.

A4. Alabasterpark: Die meisten Bürger des Alabasterbezirks sind Adelige mit eigenen Gärten bei ihren Villen oder Stadthäusern, aber dennoch unterhält der Bezirk einen

eigenen öffentlichen Park. Aufgrund der Nähe zur Schlangenbahn ziehen sich viele Leute in den Park zurück, wenn das Treiben in der Arena für sie zu viel wird. Nach mancher Veranstaltung kann man auch viele Stammgäste der Schlangenbahn beobachten, wie sie sich im Gras des Parks ausruhen oder sich unterhalten.

A5. Schlangenbahn: Angehörige der Mittel- oder Unterschicht sind im Alabasterbezirk in der Regel nicht willkommen, sieht man von einer bedeutsamen Ausnahme ab: Die Schlangenbahn lässt jeden hinein, der für einen Platz bezahlen kann, egal ob es sich um die teuersten Privatbalkone handelt, welche teilweise pro Ereignis hunderte von Goldmünzen kosten, oder um einen Platz auf einer der schmutzigen „Kupferbänke“, den man für eine Kupfermünze einen Tag lang nutzen kann. Dieses große Hippodrom ist Magnimars beliebteste öffentliche Einrichtung und zudem das größte moderne Gebäude der Stadt, wenn auch nicht das höchste; diese Ehre gebührt dem Arvenstieg. Das Hauptschmuckmotiv hier sind Schlangen, darunter auch ein unglaublich langes Relief, welches sich um den ganzen oberen Rand windet; der Kopf dieses Motivs beißt sich direkt über dem Haupteingang des Gebäudes selbst in den Schwanz. Das Relief ist eine Hommage an die Heldentaten des beliebtesten Gründers der Stadt. Die zum Haupteingang führende Straße ist als Weg der Recken bekannt und wird von Statuen der größten Arenastreiter



Sieben Ereignisse und Attraktionen der Schlangenbahn

Zu den beliebtesten Ereignissen, die in der Schlangenbahn stattfinden, gehören:

1. Zehnkampf: Zu jeder Jahreszeit wird ein neuer Zehnkampf abgehalten, bei dem Magnimars Adel Wettbewerber finanzieren. Diese stammen oft aus den Adelsfamilien und kämpfen nicht nur um das Recht, eine Saison lang mit ihrem Können anzugeben, sondern auch um die begehrte Sprinterkrone.

2. Tierrennen: Hunde- und Pferderennen sind die häufigsten Wettkämpfe hier. Es wird heftigst auf den Ausgang der Rennen gewettet.

3. Golemkämpfe: Die Golemhütte sponsert jeden Frühling eine einwöchige Reihe von „Golemkämpfen“. Hierzu laden sie Zauberer und Priester aus ganz Varisia ein, ihre Konstrukte gegen die Schöpfungen der Schüler der Golemhütte antreten zu lassen. Einen nicht der Golemhütte angehörenden Sieger werden oft Arbeitsverträge oder Belohnungen in Geld oder Magie angeboten.

4. Gladiatorenschaukämpfe: Diese monatlichen Ereignisse werden von der Stadtwache ausgetragen, um zusätzliche Gelder für Verwaltung zu erwirtschaften, aber auch um bei den Bürgern ein Gefühl von Stolz auf das Können der Wachen zu erwecken. Beliebte Wachen haben oft allein aufgrund ihrer Darbietung in diesen Schaukämpfen zahlreiche Anhänger unter den Bürgern.

5. Seeschlachten: Da die Veranstaltung solcher Ereignisse schwierig ist, finden sie nur einmal im Jahr statt – traditionell am ersten Feuertag des Sarenith. Die Schlangenbahn wird geflutet und Schiffe werden nach oben gezogen, um an Schauseeschlachten und nachgestellten berühmten nautischen Ereignissen teilzunehmen.

6. Stierkämpfe: Stierkampf Wettbewerbe werden von der Loge der Matadore gesponsert und finden im Spätsommer statt. Die Kämpfe werden als Turniere organisiert und der Sieger einer Saison nimmt einen stattlichen Preis von 2.000 Goldmünzen mit nach Hause.

7. Hydralocken: Diese Ereignisse sind sehr beliebt unter denen, die nach noch brutaleren Nervenkitzeln suchen als Stierkämpfe bieten können. Beim Hydralocken können Abenteuerer ihr Können gegen gefangene, aber dennoch recht wilde Hydren beweisen. Den Kämpfern ist der Einsatz von Magie verboten und sie dürfen nur Phiolen mit Alchemistenfeuer nutzen, um zu verhindern, dass sich die Köpfe einer Hydra regenerieren.

gesäumt. In dieser gewaltigen Arena finden Zehnkämpfe, Pferde- und Hunderennen, Magievorführungen, Zirkusausführungen und (in seltenen Fällen) kleine Seeschlachten und Gladiatorenschaukämpfe statt. Die Schlangenbahn fasst problemlos über 5.000 jubelnde Zuschauer und präsentiert wenigstens zwei bis drei Mal im Monat ein Ereignis und

manchmal ebenso viele in einer Woche. **Jorston „Axtzunge“ Droab** (RN Zwergischer Experte 4/Kämpfer 3), der alte, aber immer noch gelenkige Meister der Spiele des Hippodroms organisiert die Ereignisse und sorgt dafür, dass alle Wettkämpfe gerecht und sicher ablaufen. Obwohl einige blutdürstige Angehörige des Adels immer wieder danach verlangen, hat Jorston bisher kein Ereignis organisiert oder zugelassen, welches unter „Blutsport“ fallen würde. Hierunter versteht Jorston einen Kampf bis zum Tod zwischen zwei denkenden Gegnern, egal wie sie ausgebildet wurden oder was für Verbrechen sie begangen haben. Dass er Ereignisse wie Stierkämpfe oder Hydralocken nicht als Blutsport betrachtet, ist seit langem ein Streitfall für die Naturalisten der Stadt, jedoch gehören diese spannenden Spektakel zu den beliebtesten und finanziell erfolgreichsten Ereignissen der Schlangenbahn.

A6. Vanderale-Villa: Neben den Indroses und den Kadrens gehören die Vanderales zu den ältesten Familien von Magnimar. In gewisser Weise haben sie den größten Einfluss und Erfolg, denn wo die anderen Gründerfamilien sich entweder auf das Militär oder die Magie konzentrieren (oder im Falle der Schwalbenherrs sich gänzlich vom Adel abgewandt haben), sahen die Vanderales das wahre Potential Magnimars als Handelsmetropole. Als Schynin Vanderale vor einem Jahrhundert mit ihren Begleitern aus Korvosa kam, wurde sie als Unruhestifterin betrachtet, doch ihre Hinterlassenschaft bildet heute eine von Magnimars größten Erfolgsgeschichten. Die Vanderales kontrollieren die Händlergilde (siehe Seite 41) und fast zwei Dutzend Schiffe, welche alle möglichen Waren importieren und exportieren. Über all dies wacht das erfahrene Auge von **Mivonis Vanderale** (RN Chelischer Adelige 5/Schurke 5).

A7. Scarnetti-Villa: Die Scarnettis sind die erfolgreichste der „neuen“ Adelsfamilien. Theoretisch wird die Familie von **Gradon Scarnetti** (RN Chelischer Adelige 6/Schurke 3) geführt, einem ernsten und humorlosen Mann, der sich nicht fürchtet, hinter sich Brücken niederzubrennen, um die Kontrolle seiner Familie über Magnimars Schiffswerften zu bewahren. Die echte Anführerin der Scarnettis aber ist die matronenhafte **Urtilia Mendion Scarnetti** (RN Chelische Adelige 7), eine scharfsinnige, ältere Frau, die sich gegenwärtig damit zufrieden gibt, die Leitung des Sitzes ihrem Sohn Gradon zu überlassen – und die zugleich immer bereit ist einzuschreiten, sollte er in ihren Augen einen Fehler machen. Die Scarnettis hatten schon viele Zusammenstöße mit den magnimarischen Schoanti; gerüchteweise bezahlen sie Sczarnibanden Kopfgelder für Schoantiembleme.

A8. Mindurian-Villa: Die Mindurians haben ein Vermögen mit ihrer beeindruckenden Steinmetzkunst verdient und sich so einen Namen gemacht. Ursprünglich wurden sie von den Stadtgründern angeheuert, um die wichtigeren Gebäude Magnimars zu errichten, doch ist ihnen der Wechsel von angeworbenen Helfern zum städtischen Adel mit Leichtigkeit gelungen. Die alte **Filuvia Mindurian** (NG Chelische Expertin 6) ist unter den Adelligen eine wohlbekannte Tratschtante.

A9. Valdemar Villa: Früher gehörten die Valdemars zu den erfolgreichsten Familien Magnimars mit Interessen in der

Fischerei, Holzfällerei und dem Transportwesen. Aufgrund der Konkurrenz mit den Scarnettis und einer Reihe von Familientragödien stehen die Valdemars gegenwärtig aber harte Zeiten durch. Die Villa wird von **Kaleb Valdemar** (CB Chelischer/Varisischer Wanderer-Magier 9 – siehe Seiten 46-47 hinsichtlich Kalebs größtem Geheimnis) geleitet, dem Sohn des eigentlichen Familienpatriarchen Ethram, der sich dieser Tage lieber in Sandspitze aufhält. Nur wenige wissen um die Wahrheit unter den Familientragödien oder dem entsetzlichen Umfang von Kaleb Valdemars Bündnis mit der Geheimgesellschaft der Kinder der Mitternacht (siehe Seite 46).

A10. Versad-Villa: Niemand unter Magnimars Adel gibt bessere Feste als die Versads. Das gegenwärtige Familienoberhaupt, **Savascha Versad** (CG Chelische/Varisische Wanderer-Adelige 3/Bardin 3) fühlt sich durch diesen unbestreitbaren Umstand in die Enge gedrängt. Derartig extravagante Feiern sind teuer, doch der Gedanke, ein enttäuschendes Fest zu veranstalten, verängstigt sie noch mehr als die sich leerenden Schatzkammern ihrer Familie.

A11. Derexhi-Villa: Die Derexhis gehören zu den ältesten Familien Magnimars. Das gegenwärtige Familienoberhaupt ist **Randred Derexhi** (RN Chelischer Adeliger 3/Waldläufer [Stadtläufer] 6), ein Angehöriger des Justizrates. Im Gegensatz zu den meisten anderen Adelsfamilien verdienen die Derexhis ihr Geld nicht mit Handel oder Handwerk, sondern Söldnerarbeit. Die Familie beschäftigt Wächter, Gerüchteköche und (zu Ehren ihres Gründerahns Aitin Aioldo Derexhi) Leibwächter, doch die Haupteinkommensquelle sind die Abkömmlinge der Familie, eine gutausgebildete Abenteurergruppe, die ihre Dienste anderen Adelligen und wichtigen Bürgern anbietet, um ungewöhnliche und gefährliche Probleme wie Entführungsfälle und sogar Morde zu lösen. Die älteste Derexhi-Tochter ist eine an eine Maus erinnernde Frau namens **Luma Derexhi** (N Halb-elfische Druidin 5), deren ungewöhnlicher Glaube sie nicht nur zu einer Art Ausgestoßenen unter anderen Druiden, sondern auch zu einer Bürde für ihre Geschwister macht. Trotz des Umstandes, dass sie die Erstgeborene ist, wird sie aufgrund ihrer illegitimen Geburt auf eine herablassende Weise behandelt, wie es eher bei den jüngsten und unerfahrensten Familienangehörigen passen würde; diese Ungerechtigkeit nagt zusehends an ihr.

A12. Gut Heidmark: Der Alabasterbezirk ist auch die Heimat von zweien der exzentrischsten Bürger der Stadt: der bekannten Jäger, Entdecker und Kundschafter **Celia Heidmark** (RN Taldanische Kämpferin 3/Mönchin 4) und ihres Gatten **Canayven von Heidmark** (NG Taldanischer Waldläufer

8). Diese Weltreisenden haben sich vor kurzem in Magnimar zur Ruhe gesetzt, wollen aber keinen stillen Lebensabend genießen, sondern haben ihr großes Herrenhaus für die Gesellschaft der Kundschafter geöffnet. Die erste Kundschafterloge Varisias heißt alle Mitglieder willkommen, welche das noch recht unbekannte Land erkunden wollen, darunter auch das Umland und die geheimnisvolle Stadt der Monumente selbst. Zu Besuch weilende Kundschafter werden bequem untergebracht und können auf die umfassende, gut bestückte Bibliothek und den weisen Rat der Besitzer zurückgreifen. Gegenwärtig nutzen zwei weitere Kundschafter das Gut als Basislager: **Almya Gorangal** (RB Varisische Wanderer-Magierin 4), eine säuerliche chelische Entdeckerin, welche die alten Ruinen der Moddermarsch kartographieren will, sowie **Joadric Heimurl** (NG Kellidischer Barbar 2/Kämpfer 3), ein bombastischer Mann barbarischer Abstammung, der eine Expedition in die Malgoriaberger organisieren will.

A13. Adelsforum: Der Fassade nach handelt es sich bei diesem großen Steinbau um einen Tempel, doch in Wahrheit ist es ein vollkommen weltliches Gebäude. Repräsentanten aller sieben wichtigen Familien Magnimars unterhalten hier Büros, welche der Öffentlichkeit tagsüber zugänglich sind. Bürger können hier Beschwerden vortragen, um Gefallen bitten oder auf andere Weise mit dem Adel der Stadt interagieren, ohne die Adelligen selbst zu zwingen, diesen Angelegenheiten ihre Zeit zu opfern; die Repräsentanten sind bestens in der Lage, die wahrlich wichtigen Dinge zu erkennen, mit denen sie ihre Herren belästigen müssen. Die unwichtigeren Familien, von denen es einige gibt, unterhalten hier keine Büros, können aber Räumlichkeiten gegen eine geringe Gebühr anmieten.



Luma Derexhi





Gründerstein

GRÜNDERSTEIN

Die Marken, Silberufer

Gesellschaft +1; **Gesetz** +4; **Korruption** +2; **Verbrechen** +2; **Wirtschaft** +1; **Wissen** +8

Gefahr +0

BEVÖLKERUNG

Einwohner 1.899 Sesshafte, 973 Durchreisende

ÖRTLICHKEITEN

Kultur

Aquareum (ungewöhnliches und einprägsames Aquarium mit fremdartigen Attraktionen und Darbietungen); **Gründerehr** (Monument zu Ehren Alcaydian Indros); **Unsere Herrin der gesegneten Gewässer** (geheimnisvolle Statue einer wohlmeinenden Wassersybbille)

Industrie

Apotheker- und Ärztegilde (Zusammenschluss der Heiler und Naturalisten); **Rat der Acker- und Gemüsebauern** (Gilde der Bauern des Hinterlandes); **Stallmeistergilde** (Gewerkschaft der Stallknechte)

Institutionen

Der Brandfleck (geheimes Versteck der Gargylen); **Cynosurtturm** (Kirche der Desna); **Dom des Lustvollen Stachels** (Kirche der Calistria); **Kirche Pharasma** (kümmert sich um die Verstorbenen und Neugeborenen); **Hütte des Meisterschützen** (Kirche des Erastil);

Seherstein (Magierschule mit Spezialisierung auf Bann- und Erkenntnismagie)

Politik

Rat der Varisier (Vertretung der örtlichen Varisischen Wanderer)

Auch wenn die wichtigen Straßen des Bezirks Gründerstein von beeindruckenden und einschüchternden Gebäuden gesäumt sind, so liegen hinter ihnen die Stadthäuser und engen Gassen von Magnimars gewöhnlichen Bürgern, in denen der Großteil der Mittelschicht wohnt. Zwar können heilige Häuser einiger Götter auch in den anderen Bezirken gefunden werden, doch gibt es in Gründerstein die größte Anzahl an Tempeln, Schreinen und heiligen Orten.

Der aus Eigenheimen bestehende Teil von Gründerstein im Herz des Bezirks wird auch als die Marken bezeichnet, wo viele einfache und größtenteils zufriedene Leute leben. Trotz seiner Größe und Bevölkerungsdichte erhält der Bezirk kaum zusätzliche städtische Mittel zur Erhaltung und Sicherheit der Gegend. Dies hat zwar zu einem leichten Zunehmen der Diebstähle und Betrügereien der Szarni geführt, doch leisten von den Kirchen aufgestellte Patrouillen hervorragende Arbeit und stellen sicher, dass kriminelle Elemente auf den öffentlichen Straßen und in den Gassen des Bezirks nicht willkommen sind.

Das Silberufer ist das wohlhabendste Stadtviertel unterhalb des Gipfels. Es liegt auf einem Streifen Land an der Mündung des Yondabakari. Hier wohnen mehrere wohlhabende Geschäftsbesitzer, Ratsherren und Adelige, die nahe bei ihrer Arbeitsstätte, dem gemeinen Volk oder der Schönheit des Flusses leben wollen.

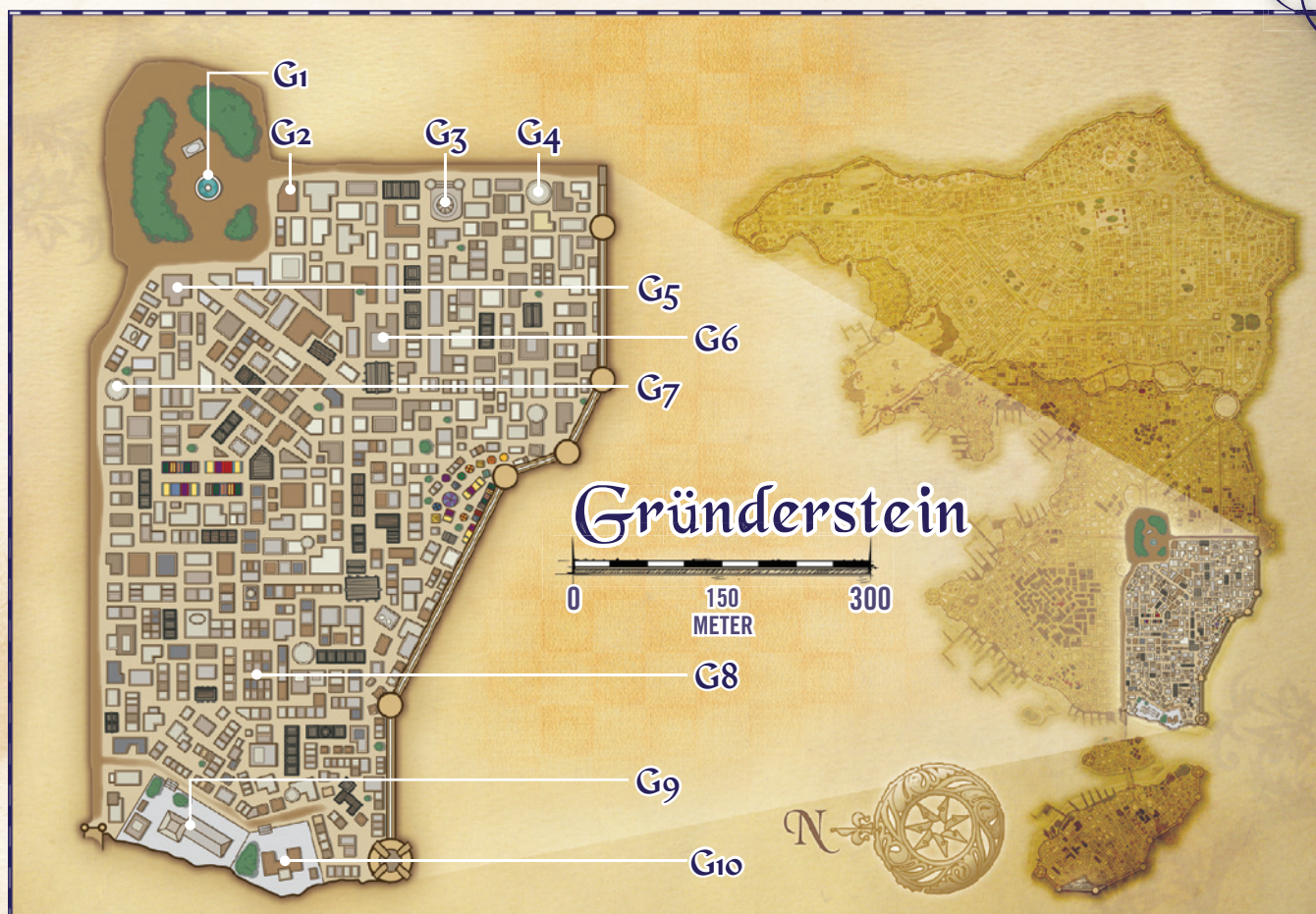


Dame Vammiera Symirkova

Stadtführer

Obwohl das Burgtor, der Hauptzugang nach Magnimar für Reisende von außerhalb, auf der Grenze zwischen Gründerstein und Tiefkluft steht, gehört dieses hohe Torhaus technisch zu Gründerstein. Daher bemüht sich die Regierung nach Kräften sicherzustellen, dass zumindest die Hauptdurchfahrtswege in diesem Bezirk so sauber und sicher wie möglich sind. Für das Passieren des Tores werden weder Zölle, noch Steuern oder Gebühren erhoben. Die Gebäude in diesem Bezirk rangieren von kunstvoll und beeindruckend (z.B. mehrere der Kirchen) bis zu bescheidenen Holzhütten.

Auch wenn es in Magnimar Tempel und Schreine vieler der besser bekannten Gottheiten gibt, so ist in der Stadt die Verehrung der mächtigen guten Halbgötter, welche als die Himmlischen Herrscher bezeichnet werden, weit verbreitet. Vielleicht ist dies ein Vermächtnis des geheimnisvollen Engels des Arvenstiegs, eines mächtigen Wesens, welches eine Schlüsselrolle bei der Gründung und in der Frühgeschichte der Stadt gespielt hat. Möglicherweise liegt es auch daran, dass diese speziellen Himmlischen Herrscher von mehreren der in Region vertretenen Familien der Varisischen Wanderer traditionell verehrt wurden. Ihre Gläubigen unterhalten keine öffentlichen Tempel oder Kirchen, sondern verehren sie in der Regel im Privaten oder in kleinen Gemeinden. Diese Verehrung entspringt der Tradition und der Bescheidenheit, wonach die Verehrung der Himmlischen Herrscher unter den Varisischen Wanderern immer eher eine persönliche Angelegenheit gewesen ist und keine öffentliche. Daher gibt es trotz der Beliebtheit der Himmlischen Herrscher keine öffentlichen Schreine oder Kirchen ihnen zu Ehren in Magnimar. Die Mehrheit der Varisischen Wanderer der Stadt verehrt sie aber zumindest als eine Art Pantheon und auch bei den übrigen Bewohnern scheinen sie sich wachsender Beliebtheit zu erfreuen. Auch wenn viele neue Gläubige zuerst nur von dem Geheimgesellschaftsaspekt der Mysterienkulte angezogen werden, treten die meisten ihnen recht schnell als wahre Anhänger bei.



G1. Unsere Herrin der gesegneten Wasser: Der Seherbrunnengarten ist ein Park in der nordöstlichen Ecke des Bezirks, welcher sich eines Brunnens reinen, frischen Wassers rühmen kann. Der Park ist ein guter Ort, um sich zu entspannen, doch am beeindruckendsten ist die seltsamerweise patinafreie Bronzestatue einer schlanken Frau in der Mitte des Brunnens. Man glaubt, sie wäre das Abbild des Wassergeistes, der im Seherbrunnen leben soll, aber niemand in Magnimar weiß, wer das geheimnisvolle Monument gebaut hat.

Monument-Vorteil: Verbringe 10 Minuten im Gebet an den Geist des Seherbrunnens und lege einen Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 ab. Bei Erfolg erhältst du einen Moralbonus von +1 auf alle Würfe auf die Zauberstufe und Konzentrationswürfe für 24 Stunden. Dieser Bonus steigt um +1 pro 5 Punkte, um die du den SG übertriffst.

G2. Hütte des Meisterschützen: Dieses bescheidene, aber standhafte Holzgebäude würde besser an das Ufer eines Bergsees passen als mitten in eine Stadt, doch die Kirche Erastils zieht den seltsamen, rustikalen Stil vor. Das Gebäude ist nicht groß, wird aber von vielen Einheimischen besucht, die das willkommen heißende, umsorgende Wesen von **Vater Lorgell Fendus** (RG Chelischer/Varisischer Wanderer-Kleriker Erastils 5) zu schätzen wissen, der drei Mal in der Woche den Gottesdienst abhält. Zur Kirche gehören

auch ein Dutzend Bogenschützen, welche sich bereiterklärt haben, im Namen des Meisterschützen durch die Straßen von Gründerstein zu patrouillieren und für die Sicherheit der Bürger zu sorgen. Sie stoßen aber oft mit den in Leder gekleideten Söldnern zusammen, die für die Kirche Calistrias arbeiten; die Bogenschützen halten wenig von der Idee, dass man Diebe und Räuber am besten bekämpft, indem man sich wie sie verhält.

G3. Dom des Lustvollen Stachels: Dieses auffällige Steingebäude trägt eine schwarz-goldene Domkuppel, die von einem dünnen schwarzen Turm bekrönt ist, welcher Calistrias Stachel repräsentiert. Der Tempel empfängt Gläubige, fungiert aber auch als Bordell für jene, welche die Kirche als würdig erachtet, für die Zeit mit den Tempelprostituierten bezahlen zu dürfen. Zudem bietet die Kirche ihre Dienste an, denen übel mitgespielt wurde: **Ayamyra** (CN Elfische Klerikerin Calistrias 7), die gegenwärtige Vorsteherin der Kirche, kümmert sich persönlich um viele dieser Rachemissionen. Sie liebt es, die Strafen an die Taten derer anzupassen, an denen sie Rache nehmen soll. Die Kirche entsendet zudem regelmäßig Patrouillen in Leder gewandete Schläger aus, um die Straßen bei Nacht aufzumischen; dies führt immer wieder zu Revierstreitigkeiten mit der Kirche des Erastil.



G4. Gründerehr: Das Gesicht Alcydian Indros' ist in Magnimar weitverbreitet, doch dieses 15 m hohe Monument des heldenhaften Stadtgründers gehört zu den ikonischsten und am meisten geliebten. Patriotische Stadtbewohner legen der Statue oft Blumen und Früchte zu Füßen.

Monument-Vorteil: Lege eine Opfergabe aus Früchten oder Blumen zu Füßen der Statue ab und studiere sie sodann für 10 Minuten. Dann lege einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 15 ab. Bei Erfolg erhältst du einen Moralbonus von +1 auf alle Fertigkeitswürfe für Diplomatie in den nächsten 24 Stunden. Dieser Bonus steigt um +1 pro 10 Punkte, um die du den SG übertriffst.

G5. Seherstein: Im Süden des Seherbrunnengartens steht Magnimars ehrwürdigste Magierschule, der Seherstein. Die

Quelle, welche immer noch im Herzen von Gründerstein blubbert, soll einst das Heim eines Wassergeistorakels gewesen sein, das den Ort schon vor Jahrzehnten verlassen, aber versprochen hat zurückzukehren. In der Tradition dieser seltsamen Sybille gründete **Meister Leis Nivlandis** (NG Halb-elfischer Magier 11) eine Schule des Arkanen mit Schwerpunkt auf Bann- und Erkenntnismagie. Die Schule ist klein; dies liegt nicht an mangelndem Interesse, sondern daran, dass Meister Nivlandis die Klassen nach Möglichkeit persönlich halten will. Daher umgibt die Studenten und Fakultätsangehörigen eine Aura des Elitären.

G6. Kirche der Pharsma: Magnimars Pharsmakirche ist ein kleines, bescheidenes Gebäude im Vergleich zu der viel größeren Kathedrale in Korvosa. Dennoch ist der Bau beeindruckend ob seiner unheimlichen Fassade und des steilen Spitzdaches. Die Akolyten der Kirche werden von **Annamentus Jivorus** (N Chelischer Kleriker Pharsmas 7) geführt und kümmern sich nicht nur um die vielen kleinen Friedhöfe der Stadt und das Scheingrab, sondern stehen auch als Hebammen zur Verfügung, wenn man ihrer bedarf.

G7. Aquaretum: Am nördlichen Ende des Bezirks erhebt sich ein kugelförmiges Gebäude aus Metall und Glas, das in der Form einem Taucherhelm ähnelt. Diese seltsame Ablenkung wird das Aquaretum genannt. Der Betreiber, **Niried Küstenwater** (CG Gnomischer Experte 5/Waldläufer 2) öffnet sein Haus und seine persönliche Sammlung großer Aquarien, gefangener Fische, einbalsamierter Seekreaturen und versunkener Entdeckungen für jeden, der die Zeit und das Geld für eine Führung mitbringt. Der Unterhalt dieser Sehenswürdigkeit kostet eine Menge; allein der ausgestellte Rieseneurypterid verschlingt monatlich manchmal 100 GM in Nahrung. Obwohl der Gnom nur geringen Eintritt verlangt, scheint er nie in Geldnöten zu stecken. Seine Einkommensquelle hält er aber lieber geheim, da er nicht noch mehr Konkurrenz wünscht: Er hat einen *Tauchhelm* geerbt und besitzt ein halbes Dutzend, auf Haihaut gezeichnete Karten, welche nicht nur die Ruheplätze von über einhundert Schiffswracks im Varisischen Golf angeben, sondern auch fast ebenso viele Ruinen des untergegangenen Bakrakhan. Statt aber weiterhin sein Leben bei der Erkundung dieser Plätze zu riskieren, hat er jüngst entschieden, stattdessen Abenteurer anzuheuern. Er weiß nur noch nicht ganz, wie er sie für diese gefährliche Arbeit bezahlen oder dazu bringen soll, sich von in diesen versunkenen Ruinen gefundenen Schätzen zu trennen...

G8. Der Brandfleck: Früher umgaben mehrere schöne Gebäude das Gebäude des Rats der Varisier, allerdings brannten diese Häuser vor elf Jahren nieder, als der Künstler Andosalu den Verstand verlor und sein Studio ansteckte. Gut fünfzig Leute starben in den Flammen, nur Andosalus Leiche wurde nicht gefunden. Der Rat der Varisier nahm das Feuer als Vorzeichen und kümmert sich nun vom Bezirkslager der Varisischen Wanderer aus um seine Angelegenheiten. Dies und die anhaltenden Gerüchte, dass die Geister der Brandopfer immer noch hier spuken würden, hat dazu geführt, dass dort nur noch Ruinen stehen und niemand versucht hat, das Gelände für sich zu beanspruchen oder die Häuser wieder aufzubauen. Die meisten Einheimischen meiden den nun als



Gründerehr





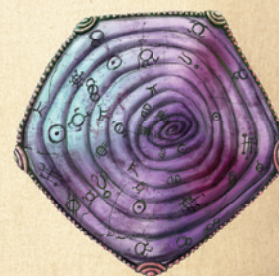
Die Himmlischen Herrscher von Magnimar

Die Kulte der Himmlischen Herrscher Arschea, Ragathiel und Sinaschakti haben schon lange Anhänger in Magnimar. Diese drei werden knapp im *Weltenband der Inneren See* beschrieben. Aber auch drei weitere Himmlische Herrscher sind schon lange in Magnimar präsent:

Aschava: Die Gläubigen kennen sie als den Wahren Funken. Aschava sucht nach einsamen, verlorenen Geistern und führt sie in die Sicherheit des Mondlichtes. Ihr Symbol ist eine tanzende Frau vor der Silhouette des Voldmondes.

Soralyon: Soralyon wird als gutaussehender Mann aus reinem Marmor dargestellt. Er verleiht den wenigen Würdigen mächtige magische Geheimnisse und hütet den Verwalterstein am Rande des Nirvanas, von wo aus man in den Mahlstrom blicken kann. Sein Symbol ist eine gekrümmte Steinspitze, in die astronomische Symbole geritzt sind.

Ylimancha: Manchmal wird die Agathionfürstin als eine Art Sirene mit dem Leib einer Seemöwe dargestellt und manchmal als ältere Varisische Wandererin mit dem Kopf eines Fischadlers. Seit langem führt sie Krieg gegen Pazuzu um die Herrschaft über alles Fliegende. Ihr Symbol ist eine goldene Seemöwe mit ausgestreckten Schwingen und drei blauen konzentrischen Kreisen auf jedem Flügel.



Himmlischer Herrscher	Volk	Gesinnung	Einflussbereiche	Domänen	Bevorzugte Waffe
Aschava	Azata	CG	Einsame Geister, Mondlicht, Tänzer	Chaos, Dunkelheit, Gutes, Ruhe	Klingenschal
Soralyon	Engel	NG	Magie, Monumente, Wächter	Erde, Gutes, Handwerk, Schutz	Schwerer Streithammer
Ylimancha	Agathion	NG	Fischer, fliegende Kreaturen, Küstengewässer	Gutes, Luft, Tiere, Wasser	Langbogen

der Brandfleck bezeichnete Ort – wenn auch nicht alle. Die steinerne Ruine des alten Ratsgebäudes der Varisier und die darunterliegenden Kammern dienen nun den Gargylen als Hauptquartier, einer Gruppe unvergleichlicher Einbrecher. Unter der Führung der 80 Jahre alten **Dame Vammiera Symirkova** (NB Ehrwürdige menschliche Adelige 2/Schurkin 6/Hexenmeisterin 4) sind die Gargylen vielleicht die größte Konkurrenz der Nachtmesser auf dem Gebiet der Diebeskunst in Magnimar. Obwohl die Dame Symirkova ein recht aktives, öffentliches Leben führt, weiß kaum jemand, wie der Ort wirklich genutzt wird. Ihre nur selten gesehene „Tochter“ **Mizmina Symirkova** (CB Menschliche Schurkin 8/Assassinin 3), eine eisige junge Frau, die nicht älter als bestenfalls 18 Jahre wirkt, führt die Bande städtischer Räuber persönlich bei den gewagtesten Raubzügen.

G9. Rat der Varisier: Der Rat der Varisier ist der oft vergessene dritte Zweig der Stadtregierung und –verwaltung. Zwischen den bunten Zelten und Wagen von Gründersteins größtem Lager der Varisischen Wanderer bemühen sich die alternde **Remeria Callinova** (CG Varisische Wanderer-Expertin 4/Schurkin 2) und ihre Berater darum, dass die Bedürfnis der Varisischen Wanderer von Magnimar erfüllt werden. In jüngster Zeit sorgt sich Callinova aber auch darum, wie die Schoanti von der Stadt behandelt werden. Da diesen offizielle Repräsentanten fehlen, hat Callinova es auf sich genommen,

für sie nach einem legitimen Platz in der Stadt zu streben. Dabei ist es schon sehr schwierig, die städtischen Schoanti, bei denen es sich meist um Unruhestifter und Verbannte handelt, die selbst für ihre eigenen Stämme zu emotional und reaktionär waren, um sie dazu zu bringen, zusammenzuarbeiten und ihre Nachbarn zu respektieren. Dieses Verhalten der Schoanti erschwert Callinovas Bemühungen, den Rest der Stadtregierung zu überzeugen, dass es vielleicht nicht in Magnimars besten Interesse ist, alle Schoanti der Stadt zu verweisen.

G10. Cynosureturn: Angesichts der Vorliebe der Desnapriester für Reisen und den Nachthimmel ist es ungewöhnlich, dass sie permanente Schreine errichten. Da die Verehrung Desnas aber in Magnimar (insbesondere unter den reinblütigen Varisischen Wanderern) sehr beliebt ist, unterhält die Kirche hier einen Tempel in der Stadt. Dieses ringförmige Gebäude wird zu Ehren von Desnas Palast der Cynosureturn genannt und besitzt einen zum Himmel offenen Innenhof. Der Schrein wird von einer einzelnen Priesterin, **Bevaluu Zimantiu** (CG Varisische Wanderer-Klerikerin Desnas 10) gepflegt. Diese zieht es trotz ihrer Macht vor, ein ruhiges Leben auf dem Tempelgelände zu führen. Zweimal im Jahr geht sie auf eine einmonatige Reise, um mit dem Sphärenlied zu kommunizieren, dann wählt sie handverlesene einheimische Desnagläubige für die große Ehre aus, sich während ihrer Abwesenheit um den Turm zu kümmern.



Der Leuchtfener

LEUCHTFENER

Arbeiterviertel, Lumpenend, Die Werft

Gesellschaft +3; **Gesetz** +0; **Korruption** +4; **Verbrechen** +4; **Wirtschaft** +5; **Wissen** +2

Gefahr +5

BEVÖLKERUNG

Einwohner 1.972 Sesshafte, 700 Durchreisende

ÖRTLICHKEITEN

Kultur

Die Schlacht von Charda (Monument zu Ehren des größten Kampfes, der je gegen Rätselhafen geführt wurde)

Industrie

Böttchergilde (mit der Schreiner-gilde verbündet); **Exilfischerei** (Gewerkschaft der Fischer); **Der Höchste Orden der Schmiede** (dreigeschossiges Gebäude mit Dutzenden großer Schmiedeöfen); **Schiffsbauer-gilde** (eine von Magnimars mächtigsten Gilden); **Schlachtergewerkschaft** (Gilde der Fleischpacker und Schlachthausarbeiter); **Schlossschmiedegilde** (befestigtes Steingebäude, den Gerüchten nach mit den Nachtmesser im Bunde); **Schreiner-gilde** (Gilde in Nöten, deren Dienstleistungen im Vergleich zur Steinmetzgilde als zweitrangig gelten); **Seilwerker** (Gilde der Seilmacher, fünfgeschossiges Gebäude, das zu den höchsten im Bezirk gehört);

Straßenfegergilde (wenig Ansehen genießende Vereinigung von Straßenkehrern und Kanalarbeitern); **Wäschergasse** (Bleichen, Wäscherei, Tarnung für Sczarni)

Institutionen

Rabenbeineck (kleine Schule für Alchemisten und Apothekare); **Verlorenengasse** (Hauptquartier der Diebesgilde von Magnimar, der Nachtmesser);

Politik

Burg Jaijarko (Heim und Burg des Vermieters der Elendsquartiere von Lumpenend); **Hafenmeisterei** (standhaftes, dreigeschossiges Steingebäude, hier werden die Angelegenheiten des Hafens in der Bucht der Ausgestoßenen erledigt); die **Wyrmwacht** (Leuchtturm und Marinehafen)

Erholung

Feirges Schuppen (die größte und rattenverseuchteste Kneipe in Lumpenend); **Zum Linkshändigen Hummer** (Schenke in der Exilfischerei, steht nur Fischern offen); **Zum Schwein** (üble Kaskemme, die hauptsächlich von Schlachtern und Schlachthausarbeitern besucht wird); **Zum Walbauch** (Uferschenke, welche hauptsächlich Hafenarbeiter und einfache Arbeiter bedient)

Der Bezirk Leuchtfener umfasst den westlichen Rand der Bucht der Ausgestoßenen und endet an der mit Statuen versehenen Spitze der sogenannten Wyrmwacht. Dieser

Leuchtturm steht angeblich oberhalb des Platzes, an dem Alcydian Indros den Vydrarch, ein legendäres Seemonster, besiegt hat. Der Bezirk ist die laute Heimat von Händlern, Seeleuten und hart arbeitenden, am Existenzminimum lebenden Familien aller Art.

Zahlreiche Lagerhäuser, Transportgewerbe und andere Geschäfte sind über den Bereich verteilt. Dazu kommen mehrere einfache, wilde Bordelle und Schenken. Je weiter man sich von den Grenzen des Bezirks entfernt, umso dichter stehen die Gebäude zusammen und umso heruntergekommen sind sie. Viele Kritiker Magnimars sehen Leuchtfener als eine Metapher für die ganze Stadt: eine Schale der Bürgerlichkeit und des Handwerks, welche ein korruptes Herz verbirgt.

Der Kern der in Leuchtfener verborgenen Elendsviertel wird als Lumpenend bezeichnet. Es ist ein enger, labyrinthartiger Knoten aus Gassen, in dem die ärmsten Angehörigen der städtischen Arbeiterschicht hausen. Zeitarbeiter, verkrüppelte Hafenarbeiter, Trunkenbolde und vom Glück Verlassene leben vom Betteln, seltsamen, herabwürdigenden Arbeiten und der Wohltätigkeit der Kirchen der Stadt. Lumpenend gehört zum guten Teil dem **Armenfürst Rassimeri Jaijarko**, einem schmierigen Halb-Varisischen Wanderer und Drogenhändler mit Kontakten zu einer Sczarnibande namens die Gehängten.



Rassimeri Jaijarko

Stadtführer

Leuchtfener birgt zwei unterschiedliche Gesichter: An der Küste und entlang der wichtigen Straßen zwischen Werftweg und Gründerstein sind die Gebäude groß und standfest sowie aus Holz und Stein errichtet. Die Straßen sind sauber und relativ gut patrouilliert. All dies ändert sich, sobald man Lumpenend betritt; in manchen Fällen liegt nur eine Gasse zwischen der Industrie am Rand des Bezirks und dem Elend in seinem Kern. Je weiter man nach Lumpenend in Richtung des Kerns vordringt, umso furchtbarer werden die Lebensbedingungen. Die meisten Häuser bestehen aus Holz und wurden mit wiederverwertetem Bauholz häufig auf gefährliche Weise repariert. Fast ein Viertel der Gebäude ist halbeingestürzt und wird nur von Aasfressern und Lumpensuchern bewohnt. Viele Häuser scheinen sich ebenso auf die Nachbargebäude zu stützen wie auf ihre eigenen Fundamente.

L1. Die Wyrmwacht: Das höchste Gebäude von Leuchtfener hat dem Bezirk auch seinen Namen verliehen. Die Wyrmwacht ist ein hoch aufragender Leuchtturm von fast 25 m Höhe und steht auf einer 6 m hohen Klippe, durch welche der Leuchtturm umso beeindruckender wirkt.

Leuchfeuer



Der Turm besteht völlig aus Stein und sein Licht ist eine gewaltige Anlage aus Glas und Bronze in Form eines zusammengeklappten Drachen mit einem übergroßen Maul. In den aufklaffenden Kiefern befindet sich das Leuchfeuer selbst, eine Reihe polierter Spiegel, in deren Kern sich ein *Edelstein des Hellen Scheins* befindet (der Edelstein verfügt noch über 2 Ladungen, seine Ladungen verbrauchenden Kräfte werden nur selten genutzt). Das Feuer warnt Schiffe während der dunkelsten und stürmischsten Nächte mit seinem hellen Strahl. 4,50 m unterhalb des Lichts führt ein Steg rund um den Turm herum, auf dem zu jeder Zeit vier scharfsichtige Wachen postiert sind. Etwa zwei Drittel der Marine von Magnimar liegt am Turm vor Anker, der Rest nutzt ältere Anlagen bei der Exilfischerei.

L2. Die Schlacht von Charda: Magnimar kennt Bedrohungen vom Meer her. Angesichts der ständigen Bedrohung durch die Piraten von Rätselhafen und Seeräuber aus den Reichen der Lindwurmkönigen gab es genug Gelegenheiten, die städtischen Verteidigungsanlagen zu nutzen. Diese große Statue stellt die erste und berühmteste der Seeschlachten dar, welche in den Anfangstagen der Stadt zwischen der Marine von Magnimar und den Piraten aus Rätselhafen ausgetragen wurde. Dabei war nicht nur die Größe der angreifenden Flotte beachtlich, sondern auch der Umstand, dass die Piraten fünf gefangene und bezauberte Monster aus den Finsterlanden einsetzen: vierarmige Bestien, welche als Chardas bekannt

sind. Obwohl ein Charda nur 1,20 m lang ist, stellten die Bestien unter dem Zauber von Kapitänin Jevanna „Winterkuss“ Skrinns eine ernstzunehmende Gefahr dar und hätte Anthollos Kaddren während der Schlacht nicht sein Leben bei dem verzweifelten Versuch gegeben, die Bezauberung zu brechen (und so die zornigen, rachsüchtigen Monster auf Kapitänin Winterkuss zu hetzen), hätten die gallespuckenden Kreaturen Rätselhafen geholfen, die Stadt auszuplündern. Das Monument übertreibt bei der Größe der Chardas und präsentiert sie als 9 m große Titanen. Bis heute halten sich Gerüchte, die Statuen seien in Wirklichkeit versteinerte Monster.

Monument-Vorteil: Übe mit deinen Waffen 10 Minuten lang vor der Schlacht von Charda und lege einen Fertigkeitswurf für Einschüchtern gegen SG 20 ab um einen Moralbonus von +1 auf alle Angriffswürfe mit Nahkampfwaffen für 24 Stunden zu erhalten. Dieser Bonus steigt um +1 für jeweils 10 Punkte, um die du den SG übertriffst.

L3. Exilfischerei: Die Fischerei gehört zu Magnimars wichtigsten Wirtschaftszweigen. Sie hat ihren Namen in Anlehnung an den Namen der Bucht erhalten, über welche Leuchfeuer wacht, und besteht aus drei großen Lagerhäusern und Trockendocks, wo Fischerboote und -schiffe anlegen und Reparaturen ausführen können. Zudem dient das Gebäude als Gildenhalle für die Fischer. Diese sind ein umgängliches Völkchen und kommen oft in der großen Schenke zusammen, welche nur Mitgliedern offensteht. Im Zum Linkshändigen



Diebe und Schläger von Magnimar

So wie der Gipfel von Magnimar seinen Anteil an Adeligen und Verwaltungsbeamten hat, besitzt auch das Ufer seine eigenen einflussreichen Persönlichkeiten. Dass viele davon zu den Anführern der Unterwelt zählen, ist in den Augen der Stadtwache schändlich und ein Flecken auf dem Bürgerstolz der großen Familien. Die Freiberufler und einsamen Wölfe der kriminellen Unterwelt sind dabei die geringste Sorge der Wache; diese Kriminellen können in der Regel leicht eingefangen und bestraft werden, da sie nicht die Unterstützung einer organisierten Infrastruktur besitzen, wie sie von den größeren Banden geboten wird. Die wichtigsten Banden Magnimars sind:

Die Brüder der Sieben (Hauptquartier auf Kyvers Holm): Eine verschwiegene Geheimgesellschaft, welche Norgorber in seinem Aspekt als Vater Häuter verehrt.

Die Gargylen (Hauptquartier am Silberstrand): Eine kleine Gruppe bestens trainierter und wagemutiger Fassadenkletterer und Einbrecher.

Die Nachtmesser (Hauptquartier in und unter Lumpenend): Magnimars älteste und größte Verbrecherorganisation, eine Diebesgilde, die sich auf Schmuggel, Erpressung, Diebstahl und Einbruch spezialisiert.

Schoantibanden (kein zentrales Hauptquartier): Magnimars Schoanti neigen dazu, sich zu kleinen Banden von einem Dutzend Schlägern oder weniger zusammenzutun. Diese brutalen und meist unkontrollierten Banden sind keine Hilfe dabei, die Sichtweise der Bürger zu verändern, dass alle Schoanti gefährliche Wilde seien.

Sczarni (Hauptquartiere über Magnimar verteilt): Diese kriminellen Varisischen Wanderer haben Traditionen, die älter als die Stadt sind. Die bekanntesten Banden sind die Kriecher, die Turmschwärmer, die Kielmangler, die Schlitzwasserklängen und Dooluns Burschen, sowie die mächtigste Gruppe, die Gehängten.

Sturmlichtgesellschaft (Hauptquartier im magnimarischen Hinterland): Eine Gruppe von Schurken, welche die Räuberbanden und Banditen im Umland der Stadt lenkt.

Der Verborgene Kult Norgorbers (Hauptquartier in der Kanalisation von Magnimar): Meisterdiebesgilde, welche insgeheim mehrere lose verbündete Banden in der Stadt finanziert.

Hummer tauschen sie Seemannsgarn aus und schauen auf die Wellen hinaus. Die Fischerei rivalisiert seit langem auf wenig freundliche Weise mit Magnimars Handelsschiffen; der zunehmende Handelsverkehr erschwert es den Fischern, ihre Boote durch den Hafen zu lenken und vertreibt zudem die Fische, so dass die Fischer immer weiter hinausfahren müssen. Dass die Stadtverwaltung öfter auf Seiten der Handelsmarine zu stehen scheint, macht die Sache nicht besser. Da der traditionelle Schutzherr der Fischerei unter den Stadtoberen, die Valdemarfamilie, sich zunehmend weniger für die örtlichen

Geschehnisse interessiert, murmeln viele, normalerweise freundliche Fischer, dass es an der Zeit wäre, die Dinge selbst in die Hand zu nehmen.

L4. Schiffsbauergilde: Angesichts Magnimars Fokus auf dem Handel, der robusten Fischerei und Holzfällerei und der beachtlichen Marine sollte es keine Überraschung darstellen, dass die Schiffsbauergilde zu Magnimars mächtigsten Vereinigungen gehört. Die Gilde gehört der Scarnettifamilie, auch wenn fast ein Drittel der Werften quasi dauerhaft an die Marine Magnimars verliehen sind. In den ersten Jahren nach Gründung der Stadt finanzierte Magnimar den Bau der Anleger und Werften der Gilde, verlangte dafür aber, dass das Militär einen Teil der Einrichtungen uneingeschränkt nutzen konnte. Die Scarnettis haben schon lange mehr als genug Geld verdient, um die Finanzierung zurückzuerstatten, konnten die Stadt aber bisher nicht dazu bringen, ihr Drittel an die Gilde zurück zu verkaufen. Diese Entwicklung macht die Familie zunehmend nervöser, da der Bedarf an neuen Schiffen immer weiter wächst.

L5. Hafenmeisterei: Magnimars gegenwärtiger Hafenmeister ist ein älterer, aber immer noch rüstiger Mann namens **Vert Aigerd** (CG Alter Varisischer Wanderer-Experte 5). Vert gab das Leben eines Varisischen Wanderers auf, als er in jungen Jahren erstmals nach Magnimar kam und sich in die Monumente und Sehenswürdigkeiten verliebte. Seitdem erträgt er die gelegentlichen Rufe von „Moosrücken!“, mit denen ihn andere Varisische Wanderer bedenken; dies ist eine übliche Beleidigung bei seinem Volk für jene, die das Reisen aufgeben. Vert ignorierte die Verachtung seines Volkes und wurde dank seines Könnens als Bootsfahrer und seines Wissens des Meeres zu einem unersetzbaren Mitglied der Marine. Sein Wissen um die Bucht der Ausgestoßenen und seine Gabe, sich die Namen und Fahrpläne von Schiffen zu merken, brachte ihm die Aufmerksamkeit des Amtrates ein, welcher mit ihm den bisherigen Hafenmeister ersetzte, einen übellunigen Säufers namens **Odie Phexen** (CN Chelischer Experte 3). Odies zornige Verbitterung, dass er ersetzt wurde, und seine Verbindungen zu der Sczarnibande der Kielmangler sorgen immer wieder für Probleme für Hafenmeister Aigerd. Der Mann wird aber von allen geliebt, die den Hafen zum Reisen und Handeln nutzen. Deren Unterstützung hat ihn bisher vor allen, zunehmend verzweifelteren Versuchen Phexens bewahrt, seine „gestohlene Arbeitsstelle“ zurückzuerlangen.

L6. Burg Jajarko: Der Begriff „Burg“ mag als Fehlbezeichnung für diese Ansammlung von Hütten und Mietskasernen erscheinen, doch funktioniert dieser Häuserblock wie eine einzelne Verteidigungsanlage: Alle Gebäude sind durch geheime Tunnel und Türen miteinander verbunden. Alle gehören sie **Rassimeri Jajarko** (CB Varisischer Wanderer-Kämpfer 2/Schurke 2), dem berüchtigten Armenfürsten von Lumpenend. Jajarko gehören nahezu 200 der Hütte und Grundstücke von Lumpenend und damit das Vierfache dessen, was dem nächsten Grundbesitzer gehört. Er beschäftigt Dutzende von Schlägern, die für ihn die Miete eintreiben, während er selbst kaum die Sicherheit seiner Burg verlässt. Viele Bewohner von Lumpenend verachten und hassen ihn – und dies zu Recht, da seine Burg von außen wie eine Ansammlung von Ruinen

aussehen mag, er in Wahrheit dort aber in einer Sicherheit und verborgenem Luxus lebt, wie ihn manche Adeligen nicht kennen. Es gibt Gerüchte, dass Jaijarkos Macht nicht familiärer oder persönlicher Stärke entspringt, sondern dem finsternen Pakt mit einem diabolischen Schutzherrn. Jaijarko ermutigt diese Gerüchte noch, indem er seine Burg auf Art der Niederhöhlen schmückt und sogar seine komplett weibliche Leibgarde als Erinnyenteufel verkleidet. Jene, die mit dem Armenfürsten Geschäfte gemacht haben, wissen nur zu gut, dass Jaijarko niemals einen Vertrag ehren würde; hätte er tatsächlich einen Pakt mit einem Teufel unterzeichnet, wäre er schon vor langer Zeit zur Hölle gefahren. In Wahrheit verdankt er seine Macht nur Glück und Zufall: Vor zehn Jahren gewann er bei einem Kartenspiel ein Schiff und fand dort ein geheimes Versteck voller Edelsteine und Juwelen und damit die Mittel, mit denen er sein Imperium begründete.

L7. Die Verlorenengasse: Man glaubt, dass die Nachtmesser die älteste Verbrechergilde Magnimars seien. Die Stadt leidet schon unter dem Schmuggel, der Erpressungen, den Diebstählen und Einbrüchen der Nachtmesser, seitdem sie Stadtmauern besitzt... und wenn man manchen alten Geschichten glauben will, noch länger. Unabhängig von ihrer Geschichte sehen die Nachtmesser sich als die rechtmäßigen Herren der kriminellen Unterwelt der Stadt (sie dienen aber selbst einem noch größeren Kult Norgorbers, siehe Seite 44). Die Diebesgilde konzentriert sich auf das Ufer und dort insbesondere auf Leuchfeuer und Lumpenend. Unter dem Befehl des ausgeglichenen, einarmigen **Therhyn Rakkas** (RB Halbelfischer Schurke 9) operiert sie von einer Reihe heruntergekommenen, verlassen wirkender Geschäfte und Hütten in Lumpenend, die über unterirdische Verbindungen in Form eines großen, dreigeschossigen Komplexes mit Gängen zur städtischen Kanalisation verfügen.

L8. Wäschergasse: Dieses Gewirr offener Waschküchen, Wäschereien und varisischer Wagen und Zelte nutzt große Kessel kräftiger Chemikalien, um Schiffssegel und andere großflächige Arbeiten zu vollbringen. Hier bietet man auch an, Flaggen, Banner und ähnliches zu bleichen und zu färben. Es gibt aber auch kleinere Wäschereien für Kleidungsstücke. Aufgrund der Kombination von Chemikalien und Seifen hängt in der ganzen Straße ein unverwechselbarer, anhaftender Gestank. Doch ist der Geruch nicht das einzige Fragwürdige an der Wäschergasse, da es ein schlecht gehütetes Geheimnis ist, dass alle Geschäfte unter der Kontrolle der Kielmangler stehen, einer der größeren Sczarnibanden Magnimars. Die Kielmangler werden von der stets fluchenden Matrone **Mutter Fliegenzunge** (CN Varisische Wanderin-Schurkin 4/Alchemistin 1) angeführt. Die Geschäfte hier dienen als recht schlechte Tarnung für die Schmuggelei, welche die Bande betreibt. Die Kundigen können die Lieferung illegaler Waren mit Hilfe einer komplizierten Reihe von Schlüsselworten arrangieren, die für den Unkundigen (oder jemandem, dessen Fertigkeitswurf für Motiv erkennen misslingt) wie langweiliges Feilschen über den Preis für das Bleichen eines neuen Segels klingen.

L9. Zum Schwein: Im Gewirr des Lumpenend gibt es viele Kneipen und andere Fressbuden; auch wenn es wie eine wohlmeinende Lüge erscheint, manche dieser Rattenlöcher als „Fressbuden“ zu bezeichnen. Die Schenke Zum Schwein ist ein erstklassiges Beispiel für eine Kneipe im Lumpenend. Sie wurde in einem verlassenen Gebäude eingerichtet, welches früher ein Schlachthaus gewesen ist. Die zahlreichen Löcher im Dach und die zugigen Wände sind kaum hilfreich dabei, den Gestank von Jahrzehnten der Schlachtung zu mindern. Der Gestank wird im Gegenteil noch durch die Gäste der Kneipe verstärkt, von denen die meisten selbst in den elenden Schlachthäusern des Bezirks arbeiten. Das Angebot an Getränken und Essen hält sich sehr in Grenzen; die Spezialität des Hauses „Salzschwartelocken“ (in Salzlake und Blut eingelegte Streifen Schweinefleisch) ist eher geeignet, einem durch ihren Anblick und Geruch den Hunger auszutreiben als sie wirklich zu verzehren.



Die Wurmwatch



Naos

NAOS

Großer Bogen, „Neureichenbezirk“, Vista

Gesellschaft +3; **Gesetz** +4; **Korruption** +0; **Verbrechen** +0; **Wirtschaft** +5; **Wissen** +6

Gefahr +0

BEVÖLKERUNG

Einwohner 2.236 Sesshafte, 1.886 Durchreisende

ÖRTLICHKEITEN

Kultur

Exerzierplatz (großer Platz für öffentliche Ereignisse in der Nähe des Arvenstiegs); **Gründerflamme** (ewiger Feuerbrunnen); **Triodea** (dreigeteilter Saal für Theater und Musik); **Die Wächter** (Bogen, der berühmten Helden gewidmet ist)

Industrie

Gilde der Kutscher und Wagenlenker (Gewerkschaft der Fahrer und Transporteure); **Glasbläsergilde** (kleine Gilde der Glasarbeiter); **Jänergilde** (Zusammenschluss der Jäger und Spurensucher); **Kosmetikergilde** (Zusammenschluss der Schönheitspfleger);

Institutionen

Bastion des Nagels (Garnison der Höllenritter); **Kathedrale von Abadar** (Zentrum des Bank- und Geldverleiherwesens); **Tempel von Iomedae** (Sitz der Verehrung der Göttin der Gerechtigkeit)

Markt

Borias Weinhandlung (Tarnung für einen Giftmischer)

Politik

Arvenstieg (hochaufragender Sitz des Militärs); **Deverin-Villa** (bescheidene Adelsfamilie); **Fingerhut-Stadthaus** (Besitzum unbedeutender Adelige); **Garten der Aufsässigen** (ehemaliger politischer Rückzugsort, der nun als Heim des Oberbürgermeisters dient); **Kaijitsu-Stadthaus** (Besitzum unbedeutender Adelige)

Erholung

Fischadler-Haus (Club, in dem sich ausschließlich Hochsekapitäne erholen); **Haus des Willkommens** (Oberschichtbordell); **Lumpenband** (zum Himmel offenes Lokal, dessen Angestellte sich wie Obdachlose kleiden, um den Adligen einen sicheren Ort zu geben, an dem sie sich „unter das gemeinste Volk mischen können“); **Socke und Halbstiefel** (Schenke, die mit den Tavernen des Triodea im Wettstreit liegt, spezialisiert auf semi-illegale Getränke wie Alter Asmodeus); **Zum Blauen Bunyip** (Schenke und Gasthaus schlechten Rufs, siehe Seite 47)

Naos ist die Heimat vieler Händler und bequemer Familien. Die städtischen Adligen nennen den Bezirk auch abwertend den „Neureichenbezirk“. Trotz dieser Bemerkungen der Elite gehört Naos zu den freundlichsten und am besten gepflegten Teilen Magnimars.



Proctor Jyronn Imikar

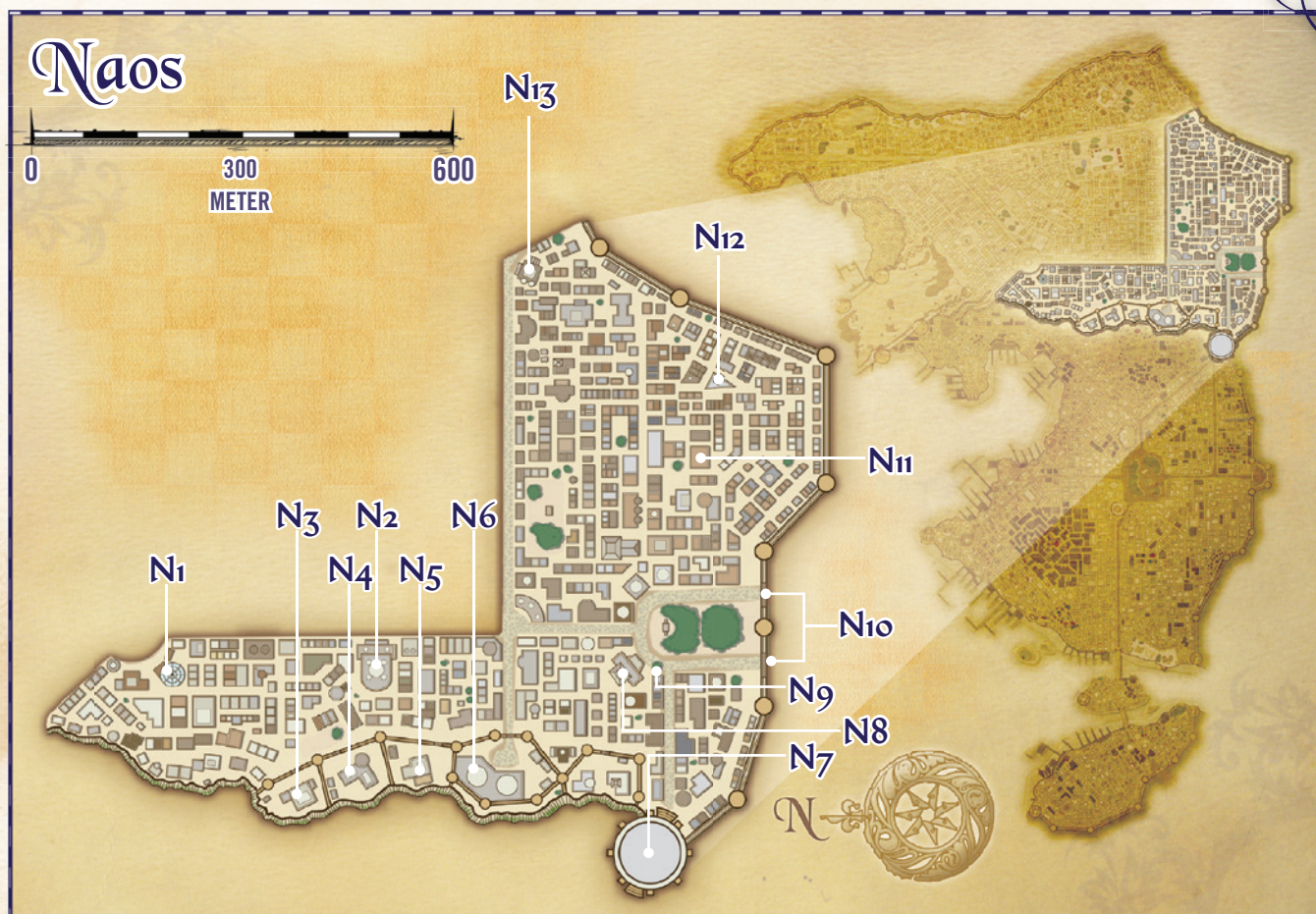
Im relativ kleinen Viertel Vista hocken Oberklassegeschäfte, Restaurants, Läden und die Büros der Handelsgesellschaften an der Kante der Seekluft. Die Bürger von Naos können hier die Annehmlichkeiten des Einkaufens genießen, ohne zum Ufer hinunterzusteigen und sich unter die Arbeiterklasse zu mischen. Die Geschäfte von Vista sind überraschenderweise auch für Besucher aus anderen Bezirken offen, so lange Besucher aus weniger wohlhabenden Bezirken keine zu großen Störungen verursachen; schließlich ist die Illusion eines größeren Kundenstammes immer willkommen.

Der Große Bogen ist das größte Viertel von Naos und erstreckt sich vom Zwillingsstor bis zum Herzen der oberen Klippe. Viele Angehörige von Magnimars Mittelstand und die Besitzer kleinerer Geschäfte leben hier bequem, allerdings stehen überraschend viele Häuser meistens leer. Dabei handelt es sich um die Häuser auswärtiger Händler und Reisender, deren Geschäfte sie an andere Orte führen, die aber bei ihrer Rückkehr ein angenehmes Leben führen wollen. Die Straßennamen wurden hier nicht mithilfe von Schildern allgemein sichtbar gemacht. Auf diese Weise sollten Einbrecher in diesem Gebiet abgeschreckt oder Einbrüche zumindest erschwert werden. Dieser Plan ist leider nur teilweise von Erfolg gekrönt.

Stadtführer

Naos ähnelt Ordellia (auch wenn kein Bewohner eines der Bezirke dies jemals zugeben würde) darin, dass es sich eigentlich um eine eigene kleine Stadt innerhalb Magnimars handelt. Hier findet man unterschiedliche Viertel, Märkte, Regierungsvertretungen und Tempel auf vergleichsweise kleinem Raum. Die große Anzahl wohlhabender Bewohner sorgt dafür, dass die Stadtwache stets präsent ist, auch wenn ihr Hauptquartier anderswo liegt. Aberdutzende von Läden und Ständen verkaufen Waren und Dienstleistungen von Gemüse bis hin zu Schmuck, von guter Kleidung bis zu magischen Gegenständen, von Ochsen bis zu seltenen Vögeln, vom Kaminkehren bis zur Wahrsagerei und mehr. Die Straßen sind größtenteils mit Steinen gepflastert und die schmalsten Gassen haben Kopfsteinpflaster.

N1: Fischadler-Haus: Dieses hochaufragende Gebäude erhebt sich stolz hinter einem Eisenzaun. Eiserne Fischadler hocken hier und da auf dem Zaun, als würden sie das Gebäude selbst bewachen. Nach Einbruch der Dunkelheit leuchtet und schimmert die Fassade in grünem und goldenem Feenfeuer und wer durch den Zaun linst, kann oft einen Blick auf magnimarische Berühmtheiten erhaschen, welche über den makellos gepflegten Rasen schlendern. Das Hauptgebäude steht nur den Angehörigen der bekanntesten Familien Magnimars und ihren Gästen offen. Dort bietet der Club alle Arten von Vergnügungen und fungiert für die Oberschicht



zugleich als Schenke, Rauchersalon, Spielhalle und sogar als Bordell. Gegenwärtig wird der Club von einer geschwätzigen Frau namens **Kayasi Zivatchi** (N Chelische Bardin 5) verwaltet, die einen guten Witz ebenso liebt wie das Sammeln skandalöser Geheimnisse.

N2. Kathedrale von Abadar: Der größte Tempel Magnimars ist die Kathedrale von Abadar, ein ausgedehntes Gebäude, das auch als Hauptbank und –geldverleih für Magnimar und ganz West-Varisia dient. Dutzende von Akolyten, Priestern und Paladinen dienen hier unter der herrischen, aber gerechten Führung von **Proctor Jyronn Imikar** (RG Garundischer Kleriker Abadars 13), eines Mannes, der in jungen Jahren die Freude hatte, dem Rubinprinzen Osirions als Akolyt zu dienen. Er unterhält immer noch regelmäßigen Kontakt mit Osirions Herrscher, ist aber inzwischen sein eigener Herr und besitzt beachtlichen Einfluss innerhalb der Hierarchie der Kirche von Abadar. Die Kirche von Abadar unterstützt viele Feldagenten in Varisia und schickt sie oft aus, um sich Abenteurergruppen oder Söldnertrupps anzuschließen. Auf diese Weise hält sie sich über mögliche Bedrohungen und andere Entwicklungen in den Gebieten unter magnimarischer Herrschaft auf dem Laufenden. Die Kirche hilft auch dabei, den Gipfel zu patrouillieren und arbeitet mit der Stadtwache zusammen, um sicherzustellen, dass kein Bereich unpatrouilliert ist, es aber auch nirgends übertrieben wird. Und

obwohl viele glauben, dass es in Magnimar nur ein Gefängnis gibt, unterhält die Kirche ein weiteres im Fischadlerpfeiler der Zornspann. Nur wenige wissen von diesem Gefängnis. Dort sitzen politische Gefangene und Kriminelle ein, welche die Stadt vollkommen von der Bildfläche verschwunden wissen will.

N3. Kaijutsu-Villa: Eine Zeitlang waren die Kaijutsus die neueste Adelsfamilie Magnimars. Seitdem aber 4687 AK bei einem verheerenden Sturm das Familienoberhaupt umkam, konzentrieren die Kaijutsus sich zunehmend auf ihre Interessen in Sandspitze und lassen diese Villa langsam verfallen. Magnimars Adel drängt bereits darauf, die Kaijutsus zu zwingen, entweder zurückzukehren und sich um ihren Besitz zu kümmern oder ihre Besitzansprüche aufzugeben; dabei beruft man sich auf Gerüchte, dass „unerwünschte Subjekte“ sich in der Villa breitmachen würden. Doch bis heute verbleibt die Villa in ihrem halbverlassenen Zustand.

N4. Deverin-Villa: Die Deverins sind vielleicht die ausgeglichtesten Adligen Magnimars. Ihre berühmte (manche würden auch sagen berüchtigte) Geduld mit dem gemeinen Volk hat dem Familienoberhaupt den Spitznamen „Volksfürst“ eingebracht. Dieser, der alte **Hobart Deverin** (NG Chelisch/Varisischer Wanderer-Adeliger 5/Experte 3), trägt den Spitznamen sogar mit Stolz. Ebenso stolz ist er auf den Erfolg des Familienunternehmens „Die Extravagante Riffklaue“



(siehe Seite 28) und den seiner Nichte als Bürgermeisterin von Sandspitze. Hobart kämpft seit dem letzten Jahr mit wiederkehrenden Fieberanfällen, so dass bereits Gerüchte kursieren, die „Herrschaft des Volksfürsten“ könnte bald enden.

N5. Haus des Willkommens: Magnimars exklusivstes (und teuerstes) Bordell ist das Haus des Willkommens, eine große Villa, die den Neid vieler Familien der Stadt hervorruft. Das Haus des Willkommens könnte eine Adelsvilla sein, wäre es den Angehörigen des Adels nicht per Gesetz verboten, in ihren Villen Geschäfte zu unterhalten. Als Siobhani Abantiir erfuhr, dass sie unfruchtbar war, wusste die verzweifelte, aber kluge Frau, dass in ihrer Villa niemals Kinderlachen erklingen würde. So entschied sie sich, die Villa in ein Oberklassebordell umzuwandeln. In einer ironischen Schicksalswende wurde sie keine zwei Jahre später schwanger, doch da war der Schaden bereits angerichtet. Heute wird das Haus des Willkommens von **Madame Remeka Abantiir** (C Menschliche Adelige 5/Klerikerin Calistrias 3), Siobhanis Enkelin, geleitet. Diese ist leicht verbittert darüber, aufgrund der Entscheidung ihrer Großmutter die Familienvilla verloren zu haben, und hofft, es sich eines Tages erlauben zu können, das Haus des Willkommens umzuquartieren. Leider wäre der Erwerb eines neuen Gebäudes, das der Klientel angemessen ist, ausgesprochen teuer, wie auch der Erwerb eines neuen Herrenhauses für sich selbst. Daher kommt Madame Abantiir nicht weiter. Da die meisten ihrer Kunden Angehörige der anderen großen Familien Magnimars sind, ist sie zunehmend frustriert und irrational davon überzeugt, dass sie Opfer einer Verschwörung ist: Sie soll die Madame des Hauses bis zum Tag ihres Todes bleiben.

N6. Trutzgarten: Direkt auf der Seekluft erheben sich mehrere Grundstücke der wagemutigsten Adligen der Stadt, doch selbst die luxuriösesten davon stehen im Schatten des Trutzgartens. Dabei handelt es sich um einen Rückzugsort für Diplomaten und das Heim von Oberbürgermeister Haldmir Grobaras. Obwohl der Oberbürgermeister traditionell eigentlich eine einfache Residenz inmitten der Bürgerschaft bewohnt, ist Grobaras auf dieses stadteigene, luxuriös ausgestattete Gelände gezogen. Er gibt vor, er bräuchte mehr Freiraum, um sich der Arbeit widmen zu können – und ganz sicher will er keinen Nutzen aus dem kleinen Schloss mit seinen vier Stockwerken voller ausgestatteter und mit Bediensteten versehenen eleganten Salons und bequemen Wohnzimmern ziehen, die eigentlich für zu Besuch weilende Diplomaten gedacht sind...

N7. Arvenstieg: Dieses höchste Gebäude Magnimars und Wunder in einer Stadt der architektonischen Werke ist etwa 120 m hoch, erstreckt sich über die ganze Länge der Seekluft und ragt mehr als 30 m über Naos hinauf. Im Grunde ist der große Turm die Garnison der Stadtwache und der kleinen Armee Magnimars. Zudem stellt er eine schnelle Verbindung zwischen dem Ufer und dem Gipfel unter der Kontrolle der Stadt dar. Abgesehen davon ist der Turm ein Symbol der inneren Einheit der Stadt, ihrer Ziele und Geschichte. **Kommandant Ismeir Odinburg** (RG Menschlicher Kämpfer 4/Paladin Abadars 5), ein kompetenter, nüchterner und ehrlicher, wenn auch unflexibler Mann, fungiert als Turmherr und Anführer

der magnimarischen Truppen. Mehrere Feldkommandeure unterstehen ihm direkt, darunter auch **Hauptmann Akazia Uriana** (RG Menschliche Kämpferin 3/Schurkin 5), die feurige und ihre Meinung aussprechende Kommandantin der Stadtwache. Im Arvenstieg sind zudem 400 Berufssoldaten untergebracht, von denen die meisten besonders ausgebildete Bogenschützen sind. Diese patrouillieren die Stadtmauern und den Bereich der Garnison. Sollten mehr Kämpfer benötigt werden, können Stadtwache und örtliche Miliz binnen einer Stunde zusammengerufen werden und die Truppen des Turms um weitere 900 zwar schlechter ausgebildete, aber willige Kämpfer verstärken. Die Lage des Arvenstiegs eignet sich gut zur Verteidigung der Stadt; die Festung verfügt über acht Katapulte, welche über die Stadt und sogar die Bucht der Ausgestoßenen hinaus feuern können, auch wenn die Festung Indros und die Wyrmwacht zur Verteidigung des Hafen um einiges besser geeignet sind. Zudem lagern hier genug Nahrungsmittel, um die Stadt während einer mindestens einwöchigen Belagerung versorgen zu können.

N8. Tempel Iomedaes: Der festungsartige Tempel Iomedaes lässt hier jeden Tag den Ruf zum Ruhm erschallen. Unter Führung von **Kaplanin Tira Ronnova** (RG Chelische Klerikerin Iomedaes 7/Paladin 2) predigen die Priester von Ehre, Aufopferung und spirituellen Belohnungen.

N9. Die Gründerflamme: Dieser magische Feuerbrunnen wurde von Antholus Kaddren als Geschenk an die Stadt kurz nach ihrer Gründung erbaut. Er besteht aus einem Podest, auf dem eine Bronzeschale mit grünem Öl steht. In der Schale brennt ein beständiges Feuer und tanzt nach einem arkanen Rhythmus, während es die Farbe von gelb nach orange und violett nach blau verändert. In sicherer Entfernung ist der Brunnen von Bänken umgeben.

Monument-Vorteil: Meditiere 10 Minuten vor der Flamme und lege einen erfolgreichen Fertigkeitswurf für Zauberkunde gegen SG 15 ab, um für die nächsten 24 Stunden einen Bonus von +1 auf den SG aller Feuerzauber, die du wirkst, zu erhalten.

N10. Die Wächter: Gleich im Zwillingstor steht mit den Wächtern eines der größten Monumente der Stadt. Diese 60 m hohen Kolosse stellen die jungen Helden Cailyn und Romre Vanderale dar; sie stehen einander gegenüber und halten brennende Stäbe in die Höhe, welche einen riesigen Torbogen bilden.

Monument-Vorteil: Meditiere 10 Minuten unter dem Bogen und lege einen Fertigkeitswurf für Wissen (Arkane) gegen SG 15 ab, um einen Moralbonus von +1 auf alle Konzentrationswürfe für 24 Stunden zu erhalten. Dieser Bonus steigt um +1 pro 10 Punkte, um die du den SG übertriffst.

N11. Bastion des Nagels: Als bestimmte Elemente im Justizrat zu der Ansicht kamen, Magnimar bedürfe dringend zusätzlicher Ordnungshüter, aber vom Giebelbau und dem Amtsrat gleichermaßen abgewiesen wurden, luden sie den Orden des Nagels ein zu helfen. Fasziniert von der Möglichkeit, Ordnung in eine Region zu bringen, welche sich anscheinend bisher der Ordnung widersetzte, stimmte der Orden zu, eine kleine Truppe von der Zitadelle Vraid aus zu entsenden, ohne dass der Stadt Kosten entstanden. Seitdem fürchtet der

Justizrat, um mehr gebeten zu haben, als er eigentlich wollte, doch nun befindet sich der Orden des Nagels in Magnimar und macht keine Anstalten, wieder zu gehen. Die Höllenritter sind zwar wenige, machen dies aber mit Hartnäckigkeit und Können wieder wett. Sie bessern ihren Sold von der Zitadelle Vraid auf, indem sie sich von Individuen anheuern lassen, die besseren Schutz suchen, als ihn die Stadtwache und die meisten Söldnergruppen bieten können. Von der Bastion des Nagels aus kommandiert **Paraliktör Darean Halst** (RN Chelischer Kämpfer 5/Höllenritter 3) das magnimarische Kontingent einer der berühmtesten Söldnerorganisationen der Inneren See.

N12. Borias Weinhandlung: In den Straßen von Naos kann man viele Weinhandlungen finden, doch nur wenige sind so bedeutsam wie dieses absichtlich durchschnittlich aussehende Geschäft. Ein Mann namens **Todoban Boria** (CB Chelischer Experte 2/Schurke 6) führt den Laden. Die Regale sind gut bestückt, auch wenn sich keine besonderen Weine oder Jahrgänge darunter befinden. Die Einrichtung ist nett, aber einfallslos, dazu gehört auch eine recht gewöhnlich wirkende Silberstatuette Cayden Caileans auf dem Haupttresen. All dies ist Absicht: Borias Weinhandlung ist nur eine Tarnung und soll gelegentlichen Kunden den Eindruck eines normalen Geschäfts vermitteln. Boria ist tatsächlich im Giftgewerbe und verdient damit genug Geld, um keine Weine verkaufen zu müssen und den Laden dennoch offenhalten zu können. Er ist auf seltene, schwer zu findende Gifte und Toxine spezialisiert und lagert in seinen geheimen Räumen unter dem Geschäft sogar Barbatos' Kuss und Lungenräuber (siehe Seite 45). Boria verkauft nur an Kunden, denen er vertraut; um seine Waren in Augenschein nehmen zu können, benötigt man eine Empfehlung der Nachtmesser oder muss einen Fertigkeitswurf für Diplomatie gegen SG 30 bestehen. Wer auf ihn Druck auszuüben versucht, sollte Acht geben; viele der gewöhnlich wirkenden Dekorationen des Ladens sind in Wirklichkeit listige und sehr giftige Fallen.

N13. Triodea: Auf dem Sternensilberplatz, wo Schneckenschaleneinlagen ein Bild von tausenden von Sternen erschaffen, erhebt sich die Triodea. Dies ist das bekannteste Theater und die berühmteste Konzerthalle Magnimars. Das Gebäude weist drei Säle auf: die Große Bühne für Opern und Theaterstücke, eine akustisch perfekte Konzerthalle, welche die Steinwand genannt wird, und den Sängerhorst, eine angehobene

Bühne auf dem Dach für Solisten. **Durstin Versad** (NG Menschlicher Experte 5) besitzt die Halle gegenwärtig, doch der wahre Meister der Triodea ist **Kassiel Iylmregen** (NB Elfisher Barde 7). Dieser ist ein meisterhafter Tänzer und Alto, leistet sich aber immer wieder außergewöhnliche Anfälle von Zorn, Eifersucht und sexueller Freizügigkeit; insbesondere wenn dies seiner Karriere förderlich ist. Zu seinen Lieblingsaufführungen gehört Die Wankelmütige Nymphe, welche viele andere aber als veraltet, langweilig und abgedroschen erachten; in Kassiels Gegenwart sollte man diese Ansichten aber besser nicht äußern.



Arvenstieg



Ordellia

ORDELLIA

Fremdenviertel, Kyvers Holm, der „Modder“

Gesellschaft +4; **Gesetz** -2; **Korruption** +4; **Verbrechen** +3; **Wirtschaft** +5; **Wissen** +4

Gefahr +5

BEVÖLKERUNG

Einwohner 1.672 Sesshafte, 986 Durchreisende

ÖRTLICHKEITEN

Industrie

Roter-Kestrel-Importe (Importeur/Exporteur mit Verbindungen zu fünf anderen Nationen); **Siebenmühle** (älteste Sägemühle auf Kyvers Holm und Treffpunkt der Brüder der Sieben)

Erholung

Herrin der Engel (Monument, welches Ordellia Schwalbenherr darstellt); **Tessiks Halle** (berüchtigter, brutaler Kampfring und Spielhalle; man weiß, dass die Kämpfe abgesprochen sind)

Markt

Pugs Feinmechanik (Bastlerwerkstatt im Herzen von Kyvers Holm); **Skavners Gute Bücher** (kleiner Verleger, der sich auf den Nachdruck seltener Bücher spezialisiert hat); **Volthuns Wohltuende Wundermittel und Sanfte Salben** (völliges Chaos); **Wemmys Hundezucht** (hochwertiger Hundezüchter, der sich auf Rennhunde spezialisiert hat)

Politik

Botschaftsgebäude (ausgedehntes Gebäude, welches viele kleine Botschaftsbüros enthält); **Das Flutfeuer** (Kyvers Holms Leuchtturm, warnt Schiffe vor Untiefen und Sandbänken); **Rose und Rechen** (Theater, in dem zugleich Ordellias Bezirksverwaltung untergebracht ist)

Obwohl der Bezirk Ordellia nach einer der beliebtesten Figuren der Stadtgeschichte, Ordellia Schwalbenherr benannt ist, steht der Bezirk vor einer, angesichts Magnimars angeblich tolerantem Wesens recht ironischen Herausforderung: Hier leben viele „Ausländer“. Ordellia ist durch den Yondabakari vom Rest der Stadt getrennt. Der Bezirk steht zugleich für die Tugend der Toleranz, auf welcher Magnimar gegründet wurde, leidet aber auch unter jenen, welche Ausländern misstrauen und deren Vorbehalte durch manche Taten der Ansässigen gefördert werden. Diese Personen sehen in der Existenz des Bezirks eine ständige Erinnerung für das Prinzip, dass sichere Städte Mauern haben sollten. Ordellia wird von vielen Magnimarern abwertend als der „Modder“ bezeichnet; dies bezieht sich nicht nur auf die nahe Moddermarsch, sondern auch auf die sehr unterschiedliche Bevölkerung. In vielerlei Weise ist Ordellia eine Stadt für sich, die sich vom Rest Magnimars unterscheidet, aber ebenso von der Unterstützung der Regierung abhängig ist wie von den standhaften

Steinbrücken, welche den Bezirk im Osten mit dem Rest der Stadt verbinden.

Ordellia ist seit langem ein Kessel, in dem Unzufriedenheit und Kritik an der Regierung hochkochen. Der Bezirk verkörpert möglicherweise am besten den Geist der Freiheit und führerlosen Herrschaft, auf dem die Stadt gegründet wurde.

Viele sehen in Ordellia eine eigenständige Stadt, welche stolz darauf ist, über eine eigene Miliz und einen eigenen Rat zu verfügen.

Menschen sind gerade so das vorherrschende Volk in Ordellia, da sich immer mehr Halb-Elfen, Halb-Orks, Elfen, Gnome, Halblinge und Zwerge im Bezirk niederlassen. Die hier lebenden Menschen gehören allen Ethnizitäten der Inneren See an, die in den schöneren Vierteln ihre Botschaften errichten. Wer nicht chelischer oder taldanischer Abstammung ist, kann günstig ein Haus oder eine Unterkunft in Ordellia erlangen. Dies soll auswärtige Händler anlocken und hilft sich bei der Aufrechterhaltung des kosmopolitischen Grundthemas des Bezirks.

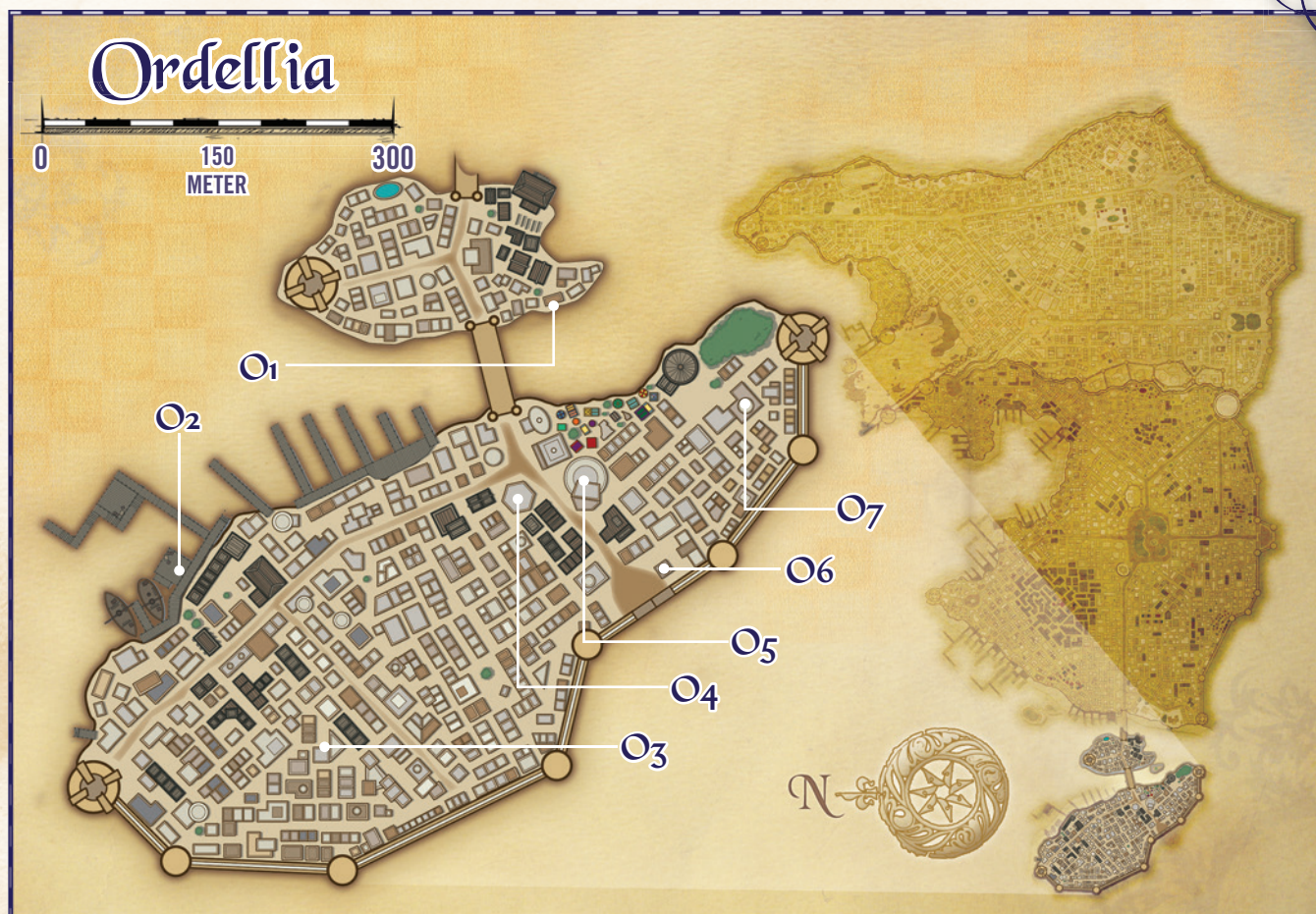
Zwischen Ordellia und der restlichen Stadt liegt mit Kyvers Holm eine kleine Insel, auf der sich fast ausschließlich Sägemühlen, Kornspeicher, Gerbereien und andere laute oder unangenehm riechende Geschäfte befinden, die einigen Abstand zu Wohnhäusern und ruhigeren Wirtschaftszweigen aufweisen

sollten. Aufgrund ihrer Größe und ähnlichen Funktion wie der Leuchtturmbezirk wird Kyvers Holm von den Einheimischen auch „Kleinleuchtturm“ genannt. Die Zugehörigkeit der Insel ist seit langem heiß diskutiert; traditionell gehört sie zu Ordellia, doch da die Industrien der Insel ein hohes Einkommen generieren, würden die Mächtigen und Einflusreichen des Leuchtturmdistrikts sie gerne unter ihre Kontrolle bekommen und die Bezirksgrenzen verschieben. Ihrer Ansicht nach gehört Kyvers Holm nur aus dummer, überkommener Tradition zu Ordellia und ihr Hauptargument klingt etwa so: „Nur weil die Insel mit Ordellia zehn Jahre länger mittels einer Brücke verbunden ist als mit dem Osten, heißt nicht, dass sie nicht dem Bezirk zugeschlagen werden sollte, zu dem sie eigentlich gehört!“ Die Regierung belässt Kyvers Holm aber bei Ordellia, da sie erkennt, dass es besser ist, nicht alle großen Wirtschaftszweige der Stadt dem Monopol eines Bezirks zu überantworten. Und natürlich stellt für manche Bürokraten auch der umfangreiche, mit einer Neuzuteilung verbundene Papierkram eine gewaltige Abschreckung dar.

Die Sägemühlen auf Kyvers Holm sind der einzige große Wirtschaftszweig Magnimars, der nicht mit einer Gilde in Verbindung steht. Jede Mühle gehört einem Individuum, welches so alle Gewinne einstreichen kann, aber auch alle Risiken tragen muss. Daher kommt es auch zu häufigen



Billiver Billivin



Eigentümerwechseln. Magnimars Regierung hat die Innungsfreiheit der Mühlen auf Betreiben eines der berühmtesten Gründer, des Magiers Savasten Kyver, festgelegt, nachdem dieser die Stadt gedrängt hat, die Mühlen als eine Art langfristiges Experiment zu behandeln. In Wirklichkeit wollte Savasten sicherstellen, dass eine der Mühlen als Treffpunkt der Geheimgesellschaft Brüder der Sieben bestehen bleibt; natürlich hat er dies praktischerweise nicht erwähnt. In den Jahrzehnten seit Savastens Tod ist das Vermögen seiner Familie geschwunden. Sein Erbe besteht aber fort und die Sägemühlen von Kyvers Holm sind bis heute gildenfremd.

Stadtführer

Ordellia erhält nicht sonderlich viel Unterstützung durch die Patrouillen der Stadtwache. Die Beamten machen die große Entfernung und die Engstellen an den Brücken dafür verantwortlich, keine korrekten Runden machen zu können. Wie viele andere Annehmlichkeiten obliegt die Sicherheit daher den Bezirksbewohnern selbst. In der Regel bestehen Patrouillen aus einer Kombination aus angeworbenen Söldnern, gelegentlichen Besuchen von Höllenrittern (welche mit langen Patrouillen kein Problem haben und daher oft über die Stadtwache höhnen), sowie arbeitslosen Abenteurergruppen, die sich etwas Geld verdienen wollen. Die großen Straßen besitzen Kopfsteinpflaster, während die Gassen und die Straßen

auf Kyvers Holm nur festgestampfte Erde sind. In manche davon sind Holzbalken eingelassen, um sie während der Regenzeit begehrbar zu halten.

O1. Siebenmühle: Von dem knapp halben Dutzend großer Sägemühlen auf Kyvers Holm ist die Siebenmühle die einzige, die im Laufe der Stadtgeschichte nie den Besitzer gewechselt hat. Sie produziert Bauholz, wenn auch etwas langsamer als die meisten anderen Mühlen der Insel. Die Eigentümer sind die verschlossenen Brüder der Sieben. Diese verborgene, sehr exklusive Gruppe besteht aus sieben relativ unbedeutenden Adligen, welche in der Mühle ihre geheimen Treffen abhalten; dies ist auch der Grund dafür, dass die Mühle nie den Besitzer gewechselt hat. Was genau während dieser Treffen besprochen wird, wissen selbst die wenigen nicht, dass die überhaupt von der Existenz der Gruppierung wissen.

O2. Roter-Kestrel-Importe: Über den großen Eingangstüren dieses großen, roten, am Wasser gelegenen Lagerhaus am nördlichen Rand des Bezirks flattern sechs unterschiedliche Fahnen: Absalom, Cheliox, Osirion, Katapesch, Sargava und über allen die Flagge Magnimars. Diese Fahnen stehen für die sechs Nationen, in denen Roter-Kestrel-Importe Lagerhäuser und Schiffe unterhält. Der magnimarische Zweig dieser ursprünglich chelischen, weitvernetzten Handelskompanie besteht seit gerade einmal zehn Jahren. Roter-Kestrel besitzt eine Flotte aus mehreren Schiffen und transportiert eine



Vielzahl von Gütern zwischen seinen sechs Nationen. Der örtliche Zweig wird von einem schwergewichtigen Chelaxianer verwaltet, welcher sich die Augenbrauen zupft und selbst an den kältesten varisischen Tagen stark schwitzt. Dieser zweifelhaft wirkende Mann ist **Anton Ghanafini**. Trotz seiner Unbeholfenheit ist er ein recht verschlagener Geschäftsmann, dem die Dinge mit einer örtlichen Gruppe namens Kinder der Mitternacht (siehe Seite 46) im wahrsten Sinne des Wortes über den Kopf gewachsen sind.

03. Volthuns Wohltuende Wundermittel und Sanfte Salben: Das relativ harmlose Äußere dieses eingeschossigen Holzgebäudes passt überhaupt nicht zu dem im Inneren lau-ernden Chaos. Der Laden selbst ist ein verworrenes, wahnsinniges Labyrinth aus durchgebogenen Regalen und schiefhängenden Schaukästen voller Phiolen, alchemistischen Gütern, Zutaten für Tränke, Büchern, Schriftrollen, Teilen von Skulpturen, Zauberkomponenten und allen möglichen anderen Dingen, die nur ein von Horten besessener Gnom zusammentragen kann. Sie sind zwar selbst nicht magisch, aber wichtig für jene, die Magie wirken und erschaffen. Dieser Gnom ist der einmalige **Villifer Volthun** (CN Gnomischer Alchemist 2/Barde 1/Hexenmeister 1/Kleriker Sivanahs 1/Magier 2). Er ist Magnimars wirrköpfigster, unorganisiertester Zauberkäufer überhaupt. Obwohl die Regale voller seltsamer Dinge sind, stehen diese nicht zum Verkauf. Villifer handelt theoretisch mit Tränken, Elixieren, Salben, Lösungsmitteln und Cremen, welche meist nicht das tun, wozu sie angepriesen werden, die aber alle zumindest den Eindruck erwecken, das Ziel beinahe zu erreichen. Nur wenige fertige Mixturen befinden sich im Laden, da der Gnom es vorzieht, frische Produkte herzustellen, wie sie benötigt werden. Die große Ausnahme dabei ist sein „weltberühmtes“ Heilmittel, eine schwach leuchtende, blassviolette Mixtur in braunen Phiolen, auf denen sich der Schriftzug „Villifer Volthuns Höchstwirksames Hirntonikum“ befindet. Obwohl es eklig und schmierig schmeckt, ist es der krönende Triumph von Villifers Arbeiten und hilft wie angepriesen gegen Ansteckungen und Krankheiten. Eine einzelne Anwendung kostet 100 GM und verleiht bei Einnahme einen alchemistischen Bonus von +5 auf Zähigkeitswürfe gegen Krankheiten und einen alchemistischen Bonus von +2 auf Willenswürfe gegen Verwirrungseffekte für 24 Stunden. Sollte der Einnehmende unter einer Krankheit leiden, legt er

sofort zwei Rettungswürfe mit einem alchemistischen Bonus von +5 ab und behält das bessere Ergebnis. Wer mehr als eine Anwendung innerhalb von 24 Stunden zu sich nimmt, erzielt damit keine zusätzlichen Effekte. Als Nebeneffekt verfärben sich die Zähne für einen Tag purpurn. Villifer sieht im letzteren Effekt einen Hauptverkaufgrund, da einige der reicheren Besucher der Stadt die Mixtur zur Entspannung und als lokale Attraktion zu sich nehmen.

04. Botschaftsgebäude: In diesem großen, zweigeschossigen Gebäude unterhalten Angehörige anderer Nationen oder (im Falle Korvosas) Stadtstaaten eine offizielle Präsenz in der Stadt. Magnimar hat fast zwei Dutzend Nationen der Inneren See eingeladen, um im Gegenzug eine gewisse Präsenz in deren Hauptstädten zeigen zu können. Mehrere Nationen haben das Angebot abgelehnt, da sie Magnimar für eine aufmüpfige Kolonie halten, die ohnehin binnen Jahren, wenn nicht Monaten zum Scheitern verurteilt ist. Diese Behauptung hat bei den magnimarischen Diplomaten dazu geführt, dass sie von weiteren Einladungen gegenüber diesen großmäuligen

Ländern Abstand genommen haben. Gegenwärtig unterhalten die Nationen Absalom, Andoran, Chelax, Katapesch, Osirion, Qadira, Sargava, Taldor und Ustalav hier diplomatische Vertretungen und können sich daher günstigerer Handelsbedingungen erfreuen. Der korvosische Flügel des Gebäudes wird nur aus einem gewissen Pflichtgefühl heraus unterhalten, steht meist aber leer und ist nur zu den seltenen Gelegenheiten bewohnt, zu denen offizielle korvosische Beauftragte in der Stadt Geschäfte machen.

05. Rose und Rechen: Das informelle „Rathaus“ von Ordellia ist das Theater Rose und Rechen, ein zum Himmel offener Rundbau, der für seine beißenden sozialen Satiren und politischen Kommentare bekannt ist. Diese Einrichtung zieht mehr Besucher aus der übrigen Stadt an als alle anderen; sogar Besucher, die ansonsten aus ihrer Verachtung vor Ordellia keinen Hehl machen. Das Theater lockt bekannte Schauspieler an und präsentiert beliebte Produktionen, für welche die übrigen Bühnen der Stadt nicht groß genug sind. Das Rose und Rechen ist auch der Ort, an dem die Bürger des Bezirks Versammlungen abhalten und in einem großen Gebäude gleich nebenan befinden sich die Arbeitsräume der gewählten Mitglieder des Kleinen Rats, bei dem es sich offiziell um eine Unterabteilung des Amtsrats handelt. Die Mitglieder des Kleinen Rates werden von den Bezirksbewohnern für lediglich zwei Jahre



Dame Annsa Schivarlu



gewählt, ehe sie sich einer Neuwahl stellen müssen. In der Regel lässt der Amtsrat dem Kleinen Rat freie Hand. Solange die Steuern des Bezirks rechtzeitig gezahlt werden und der Kleine Rat regelmäßige, den Amtsrat zufriedenstellende Berichte abliefern, sieht der Amtsrat keinen Grund, sich in Ordellias Angelegenheiten einzumischen. Gegenwärtig ist die **Dame Annsa Schivarlu** (RG Mwangi-Bardin 5/Adelige 2) nicht nur die Hauptproduzentin und Regisseurin des Theaters, sondern auch die Sprecherin des Kleinen Rates. Sie ist eine talentierte Stückschreiberin, deren Sinn für Politik ihr bereits sechs Amtsperioden in Folge im Kleinen Rat gesichert hat.

06. Herrin der Engel: Diese wunderbare Marmorskulptur Ordellia Schwalbenherrn, einer der Gründerin Magnimars, zeigt die geliebte Desnaklerikerin, wie sie auf den Varisischen Golf und bis zum Horizont schaut, als suche sie nach Bedrohungen für die Stadt.

Monument-Vorteil: Meditiere 10 Minuten vor der Statue und lege einen Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15 ab, um einen Moralbonus von +1 auf alle Initiativwürfe für 24 Stunden zu erhalten. Dieser Bonus steigt um +1 pro 10 Punkte, um die der SG übertroffen wird.

07. Pugs Feinmechanik: Die Golemhütte ist nicht die einzige Einrichtung in Magnimar, die sich darauf spezialisiert hat, leblosen Gegenständen Leben einzuhauchen. Die Familie Pug bietet schon lange in ihrem Geschäft Aufziehspielzeug, kleinere Federwerkspielereien, extravagante Vogelkäfige und andere ungewöhnliche Werkzeuge und Unterhaltung an. Im Gegensatz zur Golemhütte werden hier keine wahren Konstrukte hergestellt, sondern nur schlaue Spielzeuge und Tricks. Der gegenwärtige Besitzer und Betreiber ist der gebeugte Halbling **Morgamer Pug** (N Halblingexperte 5/Magier 1). Er hat den Laden von seinem Vater übernommen und plant, ihn an seinen Enkel Spiven weiterzugeben, da Pugs Sohn Boskard, Spivens Vater, seit mehreren Jahren vermisst wird, nachdem er eine wunderschöne mechanische Nachtigall bei Ethram Valdemar in Sandspitze abgeliefert hat. Boskard Pug verschwand an jenem Abend und auch wenn seine Leiche nie gefunden wurde, ist Morgamer Pug überzeugt, dass sein Sohn ein Opfer des Hackebeilmörders geworden ist, eines brutalen Serienmörders, welcher zu dieser Zeit Sandspitze in Schrecken versetzte.

Magnimarische Fest- und Feiertage

Das Volk von Magnimar bemüht sich standhaft, eine Stadt zu errichten, die sich deutlich von Korvasa, dem Rivalen im Osten, unterscheidet. Dennoch gibt es einige Elemente, welche die Bürger mit jener Stadt gemeinsam haben: beispielsweise die öffentlichen Fest- und Feiertage. Die meisten der im *Weltenband der Inneren See* auf den Seiten 248-249 aufgeführten Feiertage werden auch in Magnimar begangen, sofern es sich nicht um unpassende Regionalereignisse handelt. Es gibt aber auch u.a. die beiden folgenden, ungewöhnlichen Feiertage:

Engelstag (31. Desnus): An diesem Tag scheinen alle Betriebe der Stadt stillzustehen, da die Bürger den Jahrestag der Stadtgründung feiern. Ursprünglich wurde die Flucht aus dem von Teufeln heimgesuchten Korvosa begangen, doch inzwischen ist es mehr eine Feier zu Ehren der Himmlischen Herrscher, welche schon Jahrhunderte vor der Stadtgründung in der Region verehrt wurden. Der Engelstag endet mit zahllosen Maskenbällen in Häusern überall in der Stadt. Die Leute verkleiden sich als Engel, feiern Festmähler und verbrennen Teufelsfiguren aus Holz und Stroh, welche die Namen von bekannten Korvosern tragen.

Golemmarschparade (Erster Sonntag des Pharast): Die Golemhütte hält einmal pro Jahr eine Art Wettbewerb ab; sie lädt jeden, der in der Lage ist, ein Konstrukt herzustellen, ein, um die Ehre und einen Geldpreis anzutreten. Außerdem haben frühere Sieger bereits lukrative Verträge mit der Golemhütte erhalten. Die Golemmarschparade ist der Höhepunkt des Wettstreits, wenn die seltsamen und ungewöhnlichen Konstruktionen die Ehrenallee entlangmarschieren und ein Gremium aus einem Dutzend, von der Golemhütte handverlesener Preisrichter den Sieger kürt. Ein Golem, welcher Verletzungen oder öffentliche Schäden verursacht, wird automatisch disqualifiziert, dennoch kommt es jedes Jahr zu kleineren Unfällen; gerade dies lockt die Zuschauer aber ebenso an, wie die Parade der Konstrukte selbst.



Tiefkluft

TIEFKLUFT

Der Bruch

Gesellschaft +5; **Gesetz** +0; **Korruption** +0; **Verbrechen** +4; **Wirtschaft** +5; **Wissen** +4

Gefahr +5

BEVÖLKERUNG

Einwohner 2.706 Sesshafte, 902 Durchreisende

ÖRTLICHKEITEN

Kultur

Der Celwynvianer Schützling (ungewöhnliches Denkmal, welches die Mierani-Elfen Magnimar geschenkt haben); **Goldener Käfig** (grelle Spielhalle und Club); **Kartenstein-Monument** (Monument von Magnimar in Miniatur); **Die Kurtisane und das Einhorn** (Turmkartendeutungen und Bordell); **Loge der Matadore** (brutales Vergnügungslokal); **Die Träumende Dryade** (hochklassige Drogenstube)

Industrie

Die Extravagante Riffklaue (eine erfolgreiche und auffällig herausgeputzte Brauerei)

Politik

Der Fischtank (Hauptquartier der Gehängten)

Erholung

Zum Alten Schwert (muffige Schenke mit hauptsächlich älterer Klientel)

Am Fuße der Seekluft liegt einer von Magnimars lebhaftesten Bezirken. Zahlreiche kleine Glückspielhäuser, Kneipen, Bordelle, Wasserpfeifenschenken, Tanzböden und eine breite Vielfalt an anderen Unterhaltungen machen die Tiefkluft zur Heimat der Künstler- und Avantgarde-Gemeinschaft der Stadt. Der Bezirk wird von den Einheimischen auch „der Bruch“ genannt, aufgrund der kleinen, aber häufigen Steinschläge, die sich von der Seekluft lösen und hier landen, aber auch wegen der als niedrig eingeschätzten Moral des Bezirks. Viele der hiesigen Bürger betrachten sich als das wahre Herz und die Seele der Stadt und sehen in den schönen Künsten des Verwaltungsbezirks und den Oberklasseunterhaltungen des Gipfels nur falsche Institutionen, welche einer Muse aus Geld dienen. In der Tiefkluft dagegen sind subversive Unterhaltung, gegen die gesellschaftlichen Normen und das Establishment gerichtete Rhetorik und wilde soziale Experimente die Regel. Adelige schleichen sich oft hierher, um die Aufregung zu genießen, wie auch Arbeiter der Mittelklasse, welche der Knechtschaft geistloser Arbeit entkommen wollen. Wer in Tiefkluft lebt und arbeitet, betrachtet diese Besucher oft als niedere Lebensformen oder unwillkommene Eindringlinge, achten aber stets darauf, solche Ansichten nicht in gemischter Gesellschaft zu äußern; schließlich wissen alle das Geld zu schätzen, welches diese häufigen Besucher für die Ablenkungen des Bezirks ausgeben.



Vert Klydus

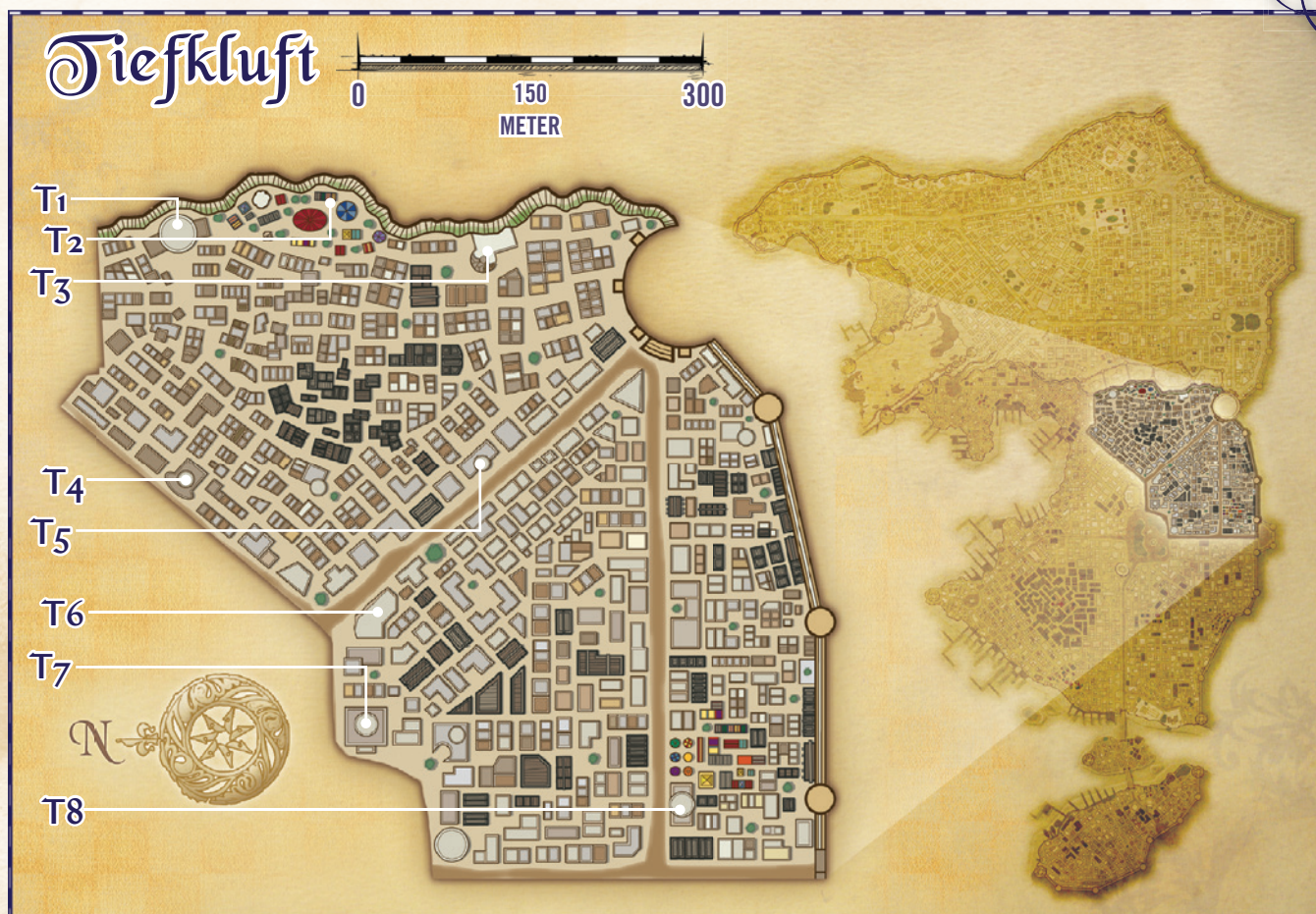
Stadtführer

Die Tiefkluft unterscheidet sich von vielen anderen Stadtbezirken darin, dass sie erst wirklich nach Sonnenuntergang zum Leben erwacht. Tagsüber ist der Ort still und ruhig, da die Arbeiter und Angebote bei zugezogenen dunklen Vorhängen schlafen, welche das Licht draußen halten.

Doch bei Sonnenuntergang, wenn andere in der Stadt ihre Tagwerk beenden und nach Tiefkluft hinuntertröpfeln, um etwas Erholung und relativ sichere Unterhaltung zu genießen, erwacht die Tiefkluft aus ihrem Schlummer und wird zu einem der geschäftigsten Bezirke der Stadt. Der Zusammenprall von Licht und Schatten ist ein häufiges Thema in der Tiefkluft, da viele Einrichtungen gutes Geld für magische Beleuchtungen oder farbenfrohe alchemistische Laternen bezahlen, um ihre Fassaden zu erleuchten, Kunden anzulocken und von der Konkurrenz abzulenken. Trotz dieser häufigen Inseln benommenmachender Farben verbleiben viele Bereiche des Bezirks in Schatten und sogar in Dunkelheit, schließlich gedeihen nicht alle Geschäfte im Licht und unter aller Augen. Die Häuser sind oft aus Stein erbaut, wobei in den hinteren Gassen Bauten aus Holz und Stein häufiger sind. Die Straßen sind mit Kopfsteinpflaster gepflastert, doch

in den Gassen liegen Planken über festgestampfter Erde. Die Stadtwache patrouilliert die größeren Straßen der Tiefkluft, wobei aber Söldner, welche von den größeren Geschäften bezahlt werden, auf den Straßen für Sicherheit sorgen. Diese Söldner werden oft nicht nur als Schutz gegen Verbrecher gerufen, sondern auch als Ablenkung für übermäßig eifrige Stadtwachen und Höllenrittern, welche möglicherweise versucht sein könnten, die Grenzen dessen zu übertreten, was die Tiefkluft von ihren Gesetzeshütern erwartet.

T1. Loge der Matadore: Auch wenn die Stierkämpfe selbst nur im Sommer in der Schlangenbahn abgehalten werden, sind die Stierkämpfer natürlich auch außerhalb dieser Jahreszeit das ganze Jahr über stolz auf ihre Ausbildung und ihr Können. Außerhalb der Saison treten sie hier in der Loge der Matadore auf. Diese ist teils Schenke und Restaurant und teils ständiges Rodeo. Sie bietet wöchentliche Ereignisse wie Bullenlocken, Pferdezügeln, Rinderfangen und andere brutale Unterhaltungsarten zu Lasten von Nutztieren. Das Lokal ist sehr beliebt, serviert aber keine vegetarischen Gerichte; dies ist für den Betreiber, **Meister Basaalie Minvandu** (NB Chelischer Walddläufer 6) quasi eine Frage der Ehre. Jener besitzt ausgeprägte sadistische Neigungen: Die Grausamkeiten der Tierwelt, welche er lang und breit seinen Gästen darlegt, ermutigen ihn selbst nur zu eigenen Grausamkeiten. Er



sinniert auch gerne öffentlich über die menschliche Neigung zur Gewalt nach und gibt offen zu: „Wäre es verboten, diesen niederen Tieren große Schmerzen zuzufügen, so würde ich wohl in Darvengians Schoss in den Höllen ruhen als einer der größten aller Mörder unter den Menschen.“ Minvandu hat in Magnimar viele Feinde, von denen manche sehr mächtig sind; darunter die Deverins und die Kirche von Desna, welche wiederholt gefordert haben, die Loge der Matadore und Minvandus Besitztümer unter die Lupe zu nehmen, ob er sich größerer Verbrechen strafbar macht, als Arroganz und überhöhtem Stolz; bisher jedoch haben solche Nachforschungen nichts zu Tage gebracht. Der Umstand, dass die von Minvandu geförderten alljährlichen Stierkämpfe in der Schlangenhahn so beliebt sind und Geld in die Stadtkasse spülen, hilft ihm bei nahezu allen Problemen mit dem Gesetz. Insbesondere versteht er sich darauf, Höllenritter zu manipulieren und hat sich schon wiederholt der Unterstützung des Ordens des Nagels durch die reine Macht des Wortes und fehlerfreier Logik versichert, um seine Interessen zu verteidigen. Warum er aber so ein bösesartiges Verhalten besitzt, wird leise unter den Besuchern der Loge diskutiert; die meisten stimmen zu, dass es etwas mit dem entstellten Stierkopf zu tun haben muss, der über der Theke hängt. Neben diesem interessanten Gegenstand befindet sich nur eine Plakette, auf der steht: „Der Erste.“

T2. Der Fischtank: Der Fischtank ist einer von mehreren Wagen, die zu quasi-dauerhaften Niederlassungen im Tiefkluftlager der Varisischen Wanderer gehören. Der Fischtank gehört **Jaster Frallino** (CB Menschlicher Kämpfer 5/Schurke 4), einem alternden, gnadenlosen harten Burschen mit breiten Narben rund um seinen Hals. Jaster führt mit den Gehängten die größte und einflussreichste Sczarnibande in Magnimar an. Das Holz des Wohnwagens ist mit abblätternder meeresblauer Farbe und Bildern von starrenden Seeschlagen und stumpfsinnig blickenden, knapp bekleideten Meerjungfrauen bedeckt. Der geräumige Wagen enthält nur einen wackligen Schemel und einen 1,20 m hohen Glastank voll schlammigen Wassers. Im Tank dümpeln Frallinos drei fette Haustiersumpfbarrakudas Verno, Argarno und der Große Mal. Mehrere faule Schläger und vertrauensunwürdige Geschäftspartner, die Frallinos Unwillen erweckt haben, haben einen Zeh, die Nase oder eine ganze Hand an „die Fische vom Boss“ verloren. Und mehr als einer seiner Feinde ist mit dem Kopf voran im Tank gelandet. Man munkelt zudem, dass der Sczarnianführer eine Sammlung rätselhafter, rostiger Schlüssel am Boden seines schlammigen Aquariums verberge, die von seinen geliebten Haustieren bewacht werden. Niemand weiß, was diese Schlüssel öffnen – Jaster lädt gerne jeden, der sie im Becken bemerkt, ein, sie sich zu holen, solange seine zahnbewehrten fischigen Freunde dabei nicht



Magnimars „Stadtwachen“

Die folgenden Gruppierungen sind hauptsächlich für den Schutz der Einwohner Magnimars verantwortlich; ihre individuellen moralischen und ethischen Ansichten und Ziele können sie in Konflikte mit anderen Gruppen verwickeln, welche in der Theorie dieselben Dienstleistungen anbieten:

Haus Derexhi: Die Derexhis sind eine der ältesten Familien der Stadt und konzentrieren sich auf zahlreiche Arten des Schutzes, sind aber in erster Linie auf dem Gipfel aktiv (siehe Seite 9).

Kirchen: Die Kirchen von Erastil und Calistria helfen beim Schutz der Straßen des Ufers, während die Kirche von Abadar beim Patrouillieren der Straßen des Gipfels hilft.

Magnimarische Marine: Die Marine ist in der Festung Indros, der Wyrmwacht und der Exilfischerei stationiert und wenig daran interessiert, die Straßen und Gebäude der Stadt zu beschützen. Ihr Hauptzuständigkeitsbereich umfasst die Bucht der Ausgestoßenen und die Gewässer des Varisischen Golfs in einem 15 km-Radius um Magnimar.

Orden des Nagels: Obwohl der Höllenritterorden des Nagels ursprünglich von der korvosischen Königin Domina nach Varisia gelockt wurde, wurden auch einige Mitglieder in Varisia stationiert, um Ordnung in eine Stadt zu bringen, die dieser nach Ansicht des Ordens dringendst bedarf.

Sczarnibanden: Die Sczarni passen nur auf sich selbst und jene auf, die ihnen Schutzgeld bezahlen, sind aber oft die einzigen verfügbaren Beschützer in den Elendsvierteln der Stadt.

Söldnergruppen: In Magnimar sind zahlreiche kleine Söldnergruppen aktiv. In der Regel werden sie von Individuen zum Schutz einzelner Orte angeheuert und patrouillieren keine größeren Gebiete. Die meisten der nicht das ganze Jahr über genutzten Häuser in Naos werden von angestellten Söldnern beschützt.

Stadtwache: Die im Arvenstieg untergebrachte Stadtwache konzentriert sich darauf, die Hauptstraßen zu patrouillieren, sowie jene Viertel, in denen sich Regierungsgebäude und –interessen befinden. Die Stadtmauern werden von der Stadtwache bemannt, zu deren Aufgaben es auch gehört, Magnimar gegen Bedrohung von Land her zu verteidigen.

zu Schaden kommen. Wer das Angebot annimmt, lässt meist mehr von sich im Tank zurück, als ihm lieb ist.

T3. Der Goldene Käfig: Zu den bekanntesten nächtlichen Attraktionen des Bezirks gehört eine grelle Spielhöhle, die in den Fels der Seekluft gebaut wurde. Die Leitung hat **Jaylin „Morgentaube“ Mortaub** (CN Menschliche Bardin 5) inne, eine frühere Primadonna des Triodea, welche immer noch viele Kontakte zur Künstlerelite der Stadt hat. Im Gegensatz zu den meisten Örtlichkeiten der Tiefkluft gehört der Goldene Käfig einem der großen Häuser des Gipfels. Die Versad ist aus zwei Gründen über ihre Besetzung begeistert: Zum einen hat sie Zugang zu den exklusivsten Räumen und zum anderen liefert der Käfig immer wieder Grund für kleinere Skandale.

Trotz der einflussreichen Besitzer betrachten viele den Goldenen Käfig aber als kaum mehr als ein Wohlfahrtsbordell und eine Schinderblattdrogenhöhle, welche von übereifrigen Reichen als Hobby betrieben wird.

T4. Die Extravagante Riffklaue: Dies ist eine der erfolgreichsten Brauereien der Stadt. Sie ist unverwechselbar aufgrund der hellen rot-gelben Fassade, auf welche ein Gemälde einer Riffklaue in einem Mantel mit Dreispitz und Goldketten aufgetragen wurde. Dies ist das Maskottchen der Brauerei und taucht auf all ihren Produkten auf. Die Riffklaue wird als Symbol für Qualität in Magnimar betrachtet. Wie der Goldene Käfig gehört auch die Extravagante Riffklaue mit der Familie Deverin Angehörigen der oberen Gesellschaftsschicht. Um das Alltagsgeschäft kümmert sich **Golliver Haskinswert** (RG Taldanischer Experte 3/Kämpfer 4), ein Soldat, der Casomir auf der Suche nach einem weniger komplizierten Leben verlassen hat. Für ein Pfund frische Goldene Himbeeren bietet er 250 GM, allerdings kann er dieses Angebot weniger oft auszahlen, als ihm lieb ist, da die schmackhaften Früchte eigentlich nur im nährstoffreichen Humus der über die Modermarsch verstreuten Flecken Moorlandschaft gedeihen. Dieses Gelände wird aber von verfressenen Riesenfröschen, Riesenlibellen und anderen gefährlichen Raubtieren des Sumpfes bewohnt. Dennoch brechen immer wieder Söldner und Abenteurer auf, um nach den wunderbaren Beeren zu suchen. Wer lebend und mit der Ware zurückkehrt, kann so gutes Geld verdienen.

T5. Die Kurtisane und das Einhorn: Sogenannte „Turmkartenlegestuben“ sind eine aufstrebende Modeerscheinung in vielen Städten der Inneren See, da sich die Kunde über die uralte varisische Kunst der Turmdeutung immer weiter verbreitet. Die meisten Varisischen Wanderer halten diese Stuben, welche ausschließlich von Nicht-Wanderern geführt werden, die sich als wandelnde Klischees kleiden, im besten Fall für geschmacks- und respektlos. Für diese Varisischen Wanderer ist Die Kurtisane und das Einhorn definitiv nicht der beste, sondern der schlimmste Fall: Nicht nur werden frivole Turmdeutungen und Prostitution vermischt, der Ort wird zudem auch noch von einer der ihnen geleitet. **Vanyavi Czanji** (RB Varisische Wanderer-Hexenmeisterin 6) ist eine sich selbst hassende Wanderin, die eigentlich zunächst genug Geld für einen Wiedergeburt-Zauber zusammenbekommen wollte, um ihrer ethnischen Herkunft zu entkommen, egal als was sie zurückkehren sollte. Sie erhält regelmäßig Todesdrohungen von zornigen Varisischen Wanderern, verrät ihr Volk aber dennoch weiterhin, indem sie diese schmierige Einrichtung nach wie vor leitet. Sie beschäftigt eine große Anzahl schoantischer Rausschmeißer, die kaum der Gemeinsprache mächtig sind und mit den Diensten der Prostituierten entgolten werden. Diese Schläger sind Vanyavi äußerst loyal und haben wenigstens schon fünf Mordanschläge auf sie vereitelt.

T6. Die Träumende Dryade: Der Haupteingang dieses eleganten Gebäudes wurde mittels Illusionsmagie derart verzaubert, dass jeder, der sich ihm nähert, das unheimliche Gefühl hat, durch einen steinernen Torbogen auf eine wunderschöne, friedliche Lichtung zu blicken. Tagsüber liegt die Lichtung im Dunkeln der Nacht, während sie abends in Sonnenlicht

gebadet ist. Besucher, die durch den Torbogen treten, betreten das enge und gewundene Innere eines schlecht beleuchteten, mit dicken Teppichen ausgestatteten Gebäudes. Die Wände sind schalldicht und die meisten Türen können mit unterschiedlichen Schlüsseln von beiden Seiten verschlossen werden. Das Gebäude selbst ist ein Irrgarten aus großen und kleinen Räumen, von denen die meisten unterirdisch liegen. Die Träumende Dryade gehört **Vert Klydus** (CN Varisischer Wanderer-Alchemist 5/Experte 2), der sie auch leitet. Beim Gewerbeamt des Giebelbaus wird sie als „Gasthaus Klasse III“ geführt; dies steht für eine mehrstöckige Einrichtung, welche eine Schenke mit dem Servieren von Speisen und anderen „persönlichen Dienstleistungen“ unter einem Dach kombiniert. Allerdings ist der Ort nur eine Drogenhöhle. Die Mitglieder bezahlen hohe Summen für die Garantie ihrer Privatsphäre und den Zugang zu Drogen, welche der Besitzer als „sicher“ deklariert hat. Natürlich kommt es zu Unfällen wie Überdosierungen, allerdings unternimmt Vert große Anstrengungen, sicherzustellen, dass die von ihm angebotenen Drogen nicht verunreinigt oder anderweitig kompromittiert sind. In jüngerer Zeit ist Vert recht besorgt über die Verbreitung einer seltsamen neuen Droge namens „Mitternachtsmilch“. Ursprünglich wollte er sich diese Substanz aufgrund ihrer angeblichen Fähigkeit besorgen, dem Einnehmenden lebhaftere Träume zu verschaffen; dieser Effekt hätte gut zum Thema seines Betriebes gepasst. Er wurde aber misstrauisch, als die Dealer ihm nichts verkaufen wollten, solange er die Droge nicht im Zum Blauen Bunyip probierte. Vert gab daher sein Bestreben auf, Mitternachtsmilch seinem Angebot hinzuzufügen, und begann mit Nachforschungen zur wahren Natur der Droge und ihrer geheimnisvollen Dealer. Er weiß nicht, dass letztere von seinen Untersuchungen erfahren haben und Schritte unternehmen, um ihn und die Träumende Dryade zur neuesten Besitzung der Kinder der Mitternacht (siehe Seite 46) zu machen.

T7. Kartenstein-Monument: Dieser Winkel des Seherbrunnengartens wird von einem massiven Marmorblock dominiert, der 0,90 m aus dem Boden ragt. Die Oberseite des Blocks wurde sauberlichst zu einem Modell der Stadt Magnimar gearbeitet. Alljährlich wird das Modell mit *Stein formen*-Zauber von Bildhauerkünstlern der Kirche Abadars überarbeitet und erweitert, um neuerrichtete und nicht mehr existente Gebäude nachzufügen.

Monument-Vorteil: Meditiere für 10 Minuten vor dem Kartenstein-Monument und lege einen Fertigkeitswurf für Wissen (Lokales) gegen SG 15 ab, um einen Moralbonus von +1 auf alle Willenswürfe für 24 Stunden zu erhalten. Dieser Bonus steigt um +1 pro 10 Punkte, um die du den SG übertriffst.

T8. Der Celwynvianer Schützling: Dies ist ein Geschenk der Elfen des fernen Mieraniwaldes, nachdem Magnimar eine Handelsdelegation dorthin entsandt hat, um ein Bündnis auszuhandeln. Anfänglich war es nur eine merkwürdige, steinerne Saatkapsel, welche im Laufe der Jahrzehnte zu einer baumförmigen Skulptur von der Größe eines zweigeschossigen Hauses gewachsen ist. Auch wenn die Handelsallianz mit den Mierani-Elfen nicht so erblüht ist, wie die Stadtgründer es sich erhofft hatten, blüht zumindest die seltsame

Baumskulptur jedes Jahr und bringt zu den passenden Jahreszeiten echte Blätter hervor und wirft sie ab.

Monument-Vorteil: Meditiere 10 Minuten lang im Schatten des Celwynvianer Schützlings und lege einen Fertigkeitswurf für Wissen (Natur) gegen SG 15 ab, um einen Moralbonus von +1 auf alle Reflexwürfe für 24 Stunden zu erhalten. Dieser Bonus steigt um +1 pro 10 Punkte, um die du den SG übertriffst.



Meister Basaalie Minvandu



Unterbrück

UNTERBRÜCK

Der Schatten

Gesellschaft +3; **Gesetz** +0; **Korruption** +4; **Verbrechen** +6; **Wirtschaft** +1; **Wissen** +4

Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Einwohner 1.023 Sesshafte, 602 Durchreisende

ÖRTLICHKEITEN

Kultur

Der Gecko (Zornspannpfeiler, angeblich vom Spuk heimgesucht); **Die Schattenuhr** (schiefer, verlassener Uhrenturm)

Industrie

Schneller-Delphin-Lagerhaus (bankrottgegangener Exporteur; nun eine versteckte Drogenhöhle)

Institutionen

Schrein Sarenraes (verlassener Schrein der Dämmerblume)

Markt

Die Harpie (Zornspannpfeiler; Heim und Geschäft der begabten Bildhauerin Ayavah)

Politik

Die Möwe (Zornspannpfeiler; Hauptquartier der Kriecher); **Die Ratte** (Zornspannpfeiler; Hauptquartier von Dooluns Burschen)

Erholung

Zum Lächelnden Kaufmann (heruntergekommene Kneipe, sicherster Ort zum Anlegen in Unterbrück)

Schmierige Kneipen, heruntergekommene Bordelle und ratenverseuchte Spielhöhlen konkurrieren mit salzverkrusteten Mietskasernen und Bruchbuden in Unterbrück, Magnimars gefährlichstem Bezirk. Magnimars Regierung hat es sich zwar als wichtigstes Langzeitziel auf die Fahnen geschrieben, in Unterbrück aufzuräumen, doch haben zugleich viele Ratsherren erkannt, dass die Sünden des Elendsviertels auch Geld in die Stadt bringen. Den „Brückenabfall“ wirklich fortzutragen, könnte sich daher bedeutend auf die städtische Wirtschaftslage auswirken. Mehrere der in der Stadt vertretenen Religionen haben in der Vergangenheit versucht, die verlorenen Seelen Unterbrücks auf den rechten Weg zurückzuführen, doch scheint es, als würden es die Einheimischen dort vorziehen, in Elend und Gefahr zu leben... und wenn nur, um den Anforderungen der Gesellschaft und der Religion zu entkommen. Es ist nicht unüblich, die Bürger von Unterbrück reden zu hören, dass ihr Bezirk als einziger noch die Prinzipien der Freiheit aufrechterhalte, welche Magnimars Gründern so am Herzen lagen. Natürlich reden hauptsächlich die Schläger und Elendsfürsten von Unterbrück so, deren Erfolg auf der Ausbeutung der Verzweifelten gründet, die keine öffentliche Stimme besitzen und die in den Augen der Stadt nur Dreck sind, welcher unter den metaphorischen Teppich der Zornspann gekehrt werden sollte.

Das ganze, von der Brücke herabgefallene Geröll und die zerstörten Pylonen der Zornspann erschweren es sehr, unter der Riesenbrücke hindurchzusegeln. Dennoch gibt es am abfallübersäten Ufer von Unterbrück ein paar Anleger, über die alle Arten von Schmuggelware in die Stadt gelangen. Entsprechend finden hier auch die meisten Schmuggeloperationen statt, obwohl die Stadtwache regelmäßig Festnahmen vornimmt und den Handel einschränkt. Die Leute von Unterbrück zeigen beinahe schon aus Tradition eine Begabung,

das Gesetz hereinzulegen, so dass sich bereits Gerüchte halten, in Wirklichkeit würde die Regierung die Verbrechen und Grausamkeiten unterstützen, die sich im Schatten der Zornspann abspielen.



Haugen

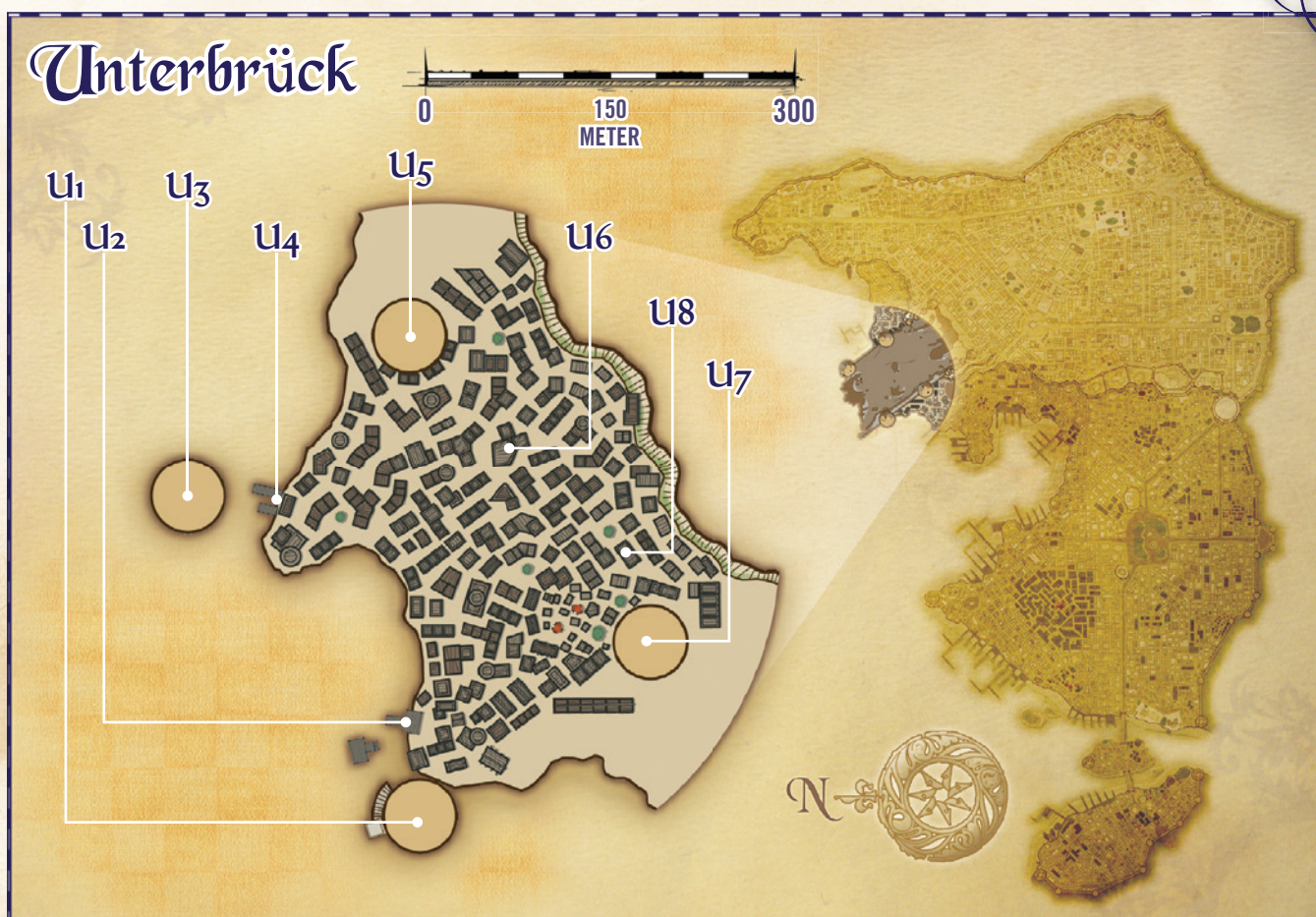
Stadtführer

Die meisten Straßen in Unterbrück sind nur schlammige Lücken zwischen schiefen Bruchhütten und verfallenden Schuppen.

Dennoch gibt es einen Beweis für die Bemühungen der Stadt, die Zivilisation in Form von kurzen Abschnitten beschädigten Kopfsteinpflasters auch hierher zu bringen. Die größeren Pflastersteine, die zu einer Zeit den Straßenbelag gebildet haben, als Unterbrück noch kein Elendsviertel war, wurden schon vor langer Zeit ausgegraben und verkauft.

U1. **Die Möwe:** Natürlich sind alle Sczarnibanden Magnimars zu einem gewissen Grad berüchtigt, doch kaum jemand verdient diesen Ruf mehr als die Kriecher. Selbst die Sczarni betrachten die Mitglieder dieser verzweifelten, bössartigen Bande mit Abscheu und Verachtung, da es kaum etwas gibt, zu dem die Kriecher sich nicht herablassen würden, um Profit zu machen. Ursprünglich hatten sie ihr Hauptquartier in einer verlassenen Mietskaserne, die sich gefährlich gegen die Seekluft abgestützt hat. Unlängst sind die Kriecher aber in den als die Möwe bekannten Pfeiler der Zornspann umgezogen, was das Misstrauen noch steigert, welches viele ohnehin für die Brücke empfinden. Die Kammern in der Möwe dienen den Kriechern gut für ihr jüngstes Unternehmen: eine Kombination aus Waisenhaus und Arbeitshaus, in dem die obdachlosen Straßenkinder arbeiten müssen, welche von den sogenannten „Rinnsteinschnappern“ der Kriecher entführt werden. Die Kriecher werden von **Haugen** (NB Alter Varisischer Wanderer-Schurke 6) angeführt, einem gelbhäutigen, übelriechenden Mann. Sie verbessern ihre Einnahmen aus kleinen Verbrechen mit Wäschereiarbeiten, Reparaturen, Reinigungsarbeiten und anderen Dienstleistungen, welche von ihrem stetig wechselnden Stab unterdrückter und hoffnungsloser Kinder erbracht werden. Die Kriecher sorgen mittels einer Schreckenskampagne dafür, dass diese minderjährigen Sklaven ihnen gegenüber „loyal“ bleiben: die

U1. **Die Möwe:** Natürlich sind alle Sczarnibanden Magnimars zu einem gewissen Grad berüchtigt, doch kaum jemand verdient diesen Ruf mehr als die Kriecher. Selbst die Sczarni betrachten die Mitglieder dieser verzweifelten, bössartigen Bande mit Abscheu und Verachtung, da es kaum etwas gibt, zu dem die Kriecher sich nicht herablassen würden, um Profit zu machen. Ursprünglich hatten sie ihr Hauptquartier in einer verlassenen Mietskaserne, die sich gefährlich gegen die Seekluft abgestützt hat. Unlängst sind die Kriecher aber in den als die Möwe bekannten Pfeiler der Zornspann umgezogen, was das Misstrauen noch steigert, welches viele ohnehin für die Brücke empfinden. Die Kammern in der Möwe dienen den Kriechern gut für ihr jüngstes Unternehmen: eine Kombination aus Waisenhaus und Arbeitshaus, in dem die obdachlosen Straßenkinder arbeiten müssen, welche von den sogenannten „Rinnsteinschnappern“ der Kriecher entführt werden. Die Kriecher werden von **Haugen** (NB Alter Varisischer Wanderer-Schurke 6) angeführt, einem gelbhäutigen, übelriechenden Mann. Sie verbessern ihre Einnahmen aus kleinen Verbrechen mit Wäschereiarbeiten, Reparaturen, Reinigungsarbeiten und anderen Dienstleistungen, welche von ihrem stetig wechselnden Stab unterdrückter und hoffnungsloser Kinder erbracht werden. Die Kriecher sorgen mittels einer Schreckenskampagne dafür, dass diese minderjährigen Sklaven ihnen gegenüber „loyal“ bleiben: die



Kinder sind überzeugt davon, dass nur Haugen und seine Schläger sie vor den in der Kanalisation lebenden „Weißaugen“ beschützen könnten. Dabei handelt es sich in Wahrheit um mehrere kleine Derrogruppen, die in den Tunneln unter Unterbrück hausen und mit denen die Kriecher ab und an Bündnisse eingehen. Die Kriecher erhalten von ihnen seltsame Toxine und andere verbotene Substanzen, welche sie auf dem Schwarzmarkt verkaufen, und schicken alle paar Monate „böse Kinder“ als Bezahlung nach unten.

U2. Zum Lächelnden Kaufmann: In die heruntergekommenen Schenke Zum Lächelnden Kaufmann kehren für gewöhnlich Schläger, Betrüger, Schufte und schlimmeres ein. Der Lächelnde Kaufmann selbst, ein intriganter, letztendlich aber feiger Krimineller namens **Siov Casimil** (NB Elfischer Hexenmeister 7), ist in viele kleinere Gaunereien verwickelt. Seine größte Einkommensquelle ist aber weder diese zweifelhafte Schenke noch seine diversen kriminellen Kontakte, sondern der Umstand, dass er die Kontrolle über eine der besten Anlegestellen des Bezirks besitzt, so dass er ihn zu exorbitanten Gebühren vermieten kann. Hier können Schmuggler und andere zwielichtige Figuren verbotene Waren abladen, ohne von verzweiferten Bewohnern des Bezirks überfallen zu werden. Man weiß, dass Siov den Nachtmessern einen Preisnachlass gewährt und auch ansonsten für die Diebesgilde die Ohren offenhält.

U3. Die Ratte: Der kleine Komplex von Kammern im Inneren des Zornspannpfeilers, welcher aufgrund der zahlreichen Reliefs lauernder Nagetiere an seinen Seiten die Ratte genannt wird, ist die Operationsbasis von Magnimars erfolglosester Sczarnibande. Diese elende Ansammlung von Messerstechern und Schuften nennt sich selbst „Dooluns Burschen“. Früher haben sie vom Betteln und einfachen Betrugereien überlebt, doch in letzter Zeit sind sie in Unterbrück immer weniger aktiv. Viele flüstern, dass die Burschen an Lepra erkrankt seien und nun in der Ratte hocken und zittern, in eine Leprakolonie auf einer Insel verbannt zu werden. In Wirklichkeit wurde die Bande aber von einem Stamm Gesichtsloser infiltriert, welche fast alle ersetzt haben. **Doolun Corveschku** (CN Menschlicher Schurke 3) ist einer der wenigen Überlebenden und ein Gefangener in seinem eigenen Zuhause. Nur seine Ugothol-Wärter wissen warum.

U4. Schneller-Delphin-Lagerhaus: Auf den ersten Blick wirkt dieses eingesackte Gebäude wie ein weiterer gescheiterter Versuch, die verlassenen Lagerhäuser von Unterbrück zu nutzen. Obwohl es nur ein paar Schritte bis zur westliche Grenze des Bezirks sind, steht dieses lange, graue Lagerhaus nichts desto trotz in Unterbrück. Daher musste Schneller-Delphin-Exporte feststellen, dass es kaum vertrauenswürdige Wachen gab, welche das billig erworbene Lagerhaus beschützen würden. Innerhalb eines Monats ging das Geschäft



Sieben Gefahren in Magnimar

Auch wenn es im schmutzigen Unterbrückbezirk zahllose gefährliche Geheimnisse gibt, so lauern doch in allen neun Teilen der Stadt Gefahren. Manche sind recht allgemein: Verbrecher, die in den Gassen lauern, Monster in der Kanalisation oder heftige Winterstürme. Andere dagegen sind spezifischer und auch furchteinflößender. Von den folgenden sieben Gefahren, welche in Magnimars dunkelsten Winkeln lauern sollen, hört man am häufigsten in Schenken, am nächtlichen Kaminfeuer oder in Gruselgeschichten:

1. Die Schriezixe: Gewaltige, spinnenartige Schrecken, die immer noch in den Aushöhlungen lauern, die in der Zornspann verborgen sind.

2. Derros: Merkwürdige kleine blaue Leute mit bösaartigen weißen Augen, welche aus verborgenen, unterirdischen Kammern mitten in der Nacht hervorkommen, um finstere Experimente an gelähmten Opfern durchzuführen.

3. Die Vogelscheuche: Eine schlurfende, senseschwingende Flickwerkcreatur, die aus den Teilen von über einem Dutzend unterschiedlicher Körper zusammengenäht wurde, aber über einen einzelnen, finsternen Geist verfügt.

4. Der Häuterkult: Ein mörderischer Kult, welcher glaubt, durch das Töten der richtigen Opfer künftige Herrscher zu formen.

5. Der Dämon Darvengian: Viele glauben, dass der eingekerkerte Massenmörder Aeryn Darvengian schon vor langer Zeit aus den Höllen entkommen konnte und nun in einem der verlassenen Gebäude der Stadt haust.

6. Der Vydrarch: Ein legendärer, giftiger Gigant, der sich in der Frühzeit der Stadt aus dem Varisischen Golf erhoben hat. Er wurde vom Helden Alcaydian getötet, doch die Fischer erzählen, dass noch weitere seiner Art im Golf schwimmen und eines Tages auftauchen könnten.

7. Die Gesichtslosen: Schlurfende Kreaturen, deren Haut von den Knochen herabhängt, die Blut trinken und die Gesichter ihrer Opfer stehlen, um auch über deren ahnungslose Freunde und Verwandte herfallen zu können.

aufgrund von Diebstahl und Missmanagement Bankrott. Das einzige, was nun noch hervorsteht, ist ein schief hängendes Schild mit drei Delphinen, die auf dem Meer ein beladenes Schiff passieren. Das Lagerhaus ist verlassen und aufgegeben, doch gilt dies nicht für das, was unter dem Gebäude liegt: In einem Netzwerk von Katakomben unterhalten Agenten der Kinder der Mitternacht eine große „Milchstube“; einen abgelegenen, ruhigen Platz, zu dem ihre drogenabhängigen Kunden kommen und in Frieden träumen können. Der wahre Zweck der Drogenhöhle ist aber noch finsterner, da jene, die wirklich im Griff der als Mitternachtsmilch bekannten Droge zappeln, für ihre letzte parasitische Apotheose hierhergebracht werden (siehe Seite 47).

U5. Die Harpyie: In Unterbrück gibt es nur wenige Geschäfte und noch weniger gesetzestreue Kunsthandwerker, die hier leben und arbeiten. Der einzige Bewohner des Harpyienpfeilers der Zornspann ist eine große Ausnahme: **Ayavah** (CN Hermaphroditische Dämonenblütige Tiefplinghexenmeisterin

8) ist eine außergewöhnlich begabte Bildhauerin. Sie hat sich in dem kleinen Komplex am Fuß der Harpyie niedergelassen, nachdem sie deren ungewöhnliche und kunstvolle Reliefs inspiriert haben. Ayavah Lieblingsmotiv von romantisch verschlungenen Sukkubi kann im Bereich der ganzen inneren See als Teil von Sammlungen und Schatzhorten gefunden werden. Sie ist zwar ein Zweigeschlecht, präsentiert sich aber in der Öffentlichkeit als gertenschlanke, blasse Frau mit langem schwarzem Haar und sechs Fingern an jeder Hand. Ihre stetig wachsenden Ziegenhörner feilt sie zu kleinen Stummeln und verbirgt sie unter einem ihrer vielen spitzen Hüte. Sammler von Bildhauerarbeiten rund um die Innere See kennen ihre Werke, auch wenn nur wenigen Magnimarern bekannt ist, dass eine ihrer talentiertesten Kunsthandwerkerinnen im Schatten der Zornspann lebt. Ayavah ist besonders fasziniert von den Segnungen der Monumente, welche sie eines Tages in ihren eigenen Arbeiten duplizieren zu können erhofft. Ihr größtes Geheimnis ist aber nicht ihr ungewöhnliches Geschlecht, sondern ihr Glauben: Ayavah ist eine ketzerische Anhängerin Noctulas, die glaubt, dass die Königin der Sukkubi in Wirklichkeit eine gefallene Himmlische Herrscherin ist, welche aus dem Bösen des Abyssemporsteigen will, um zur Göttin der Ausgestoßenen, Künstler und des Glanzes der Mitternacht zu werden. An dieser ungewöhnlichen Annahme nimmt wohl niemand größeren Anstoß als der wahre Kult Noctulas, vor dem Ayavah sich seit Jahren versteckt. Sie lebt in ständiger Furcht, von ihm aufgestöbert zu werden.

U6. Die Schattenuhr: Zu den beeindruckendsten Gebäuden von Unterbrück gehört mit der Schattenuhr ein kleines Wunder der Ingenieurskunst. Mit 75 m Höhe überragt diese wacklige Konstruktion aus Stein, Holz und rostigem Metall anderen Gebäude des Bezirks, steht aber angesichts der überwältigenden Präsenz der Zornspann nicht nur in einem symbolischen Schatten. Die Turmuhr ist um drei Uhr stehen geblieben und auch wenn auf der Turmspitze die Statue eines namenlosen Engels sitzt, ist die Schattenuhr das einzige Monument Magnimars, welches Hilfesuchenden gegenwärtig keine Segnung anbietet. Der hohle Turm enthält eine wacklige Holzterrasse, welche sich zu den gewaltigen Glocken und verkeilten Federwerken hinaufwindet. Die Einheimischen nennen sie die „Furchtbare Treppe“, da erst zehn närrische Teufelskerle beim Erklimmen der verfallenden Stufen zu Tode stürzen mussten, ehe die Stadt eingeschritten ist und den Turm auf Dauer geschlossen hat. Heute steht der Turm entgegen allen Anweisungen immer noch; er ist zu gewaltig, um ihn sicher und problemlos einreißen zu können, andererseits aber auch zu gut gebaut, als dass er von selbst einstürzt.

Der Turm soll zudem allerlei Gefahren Unterschlupf bieten, seien es lauernde Gesichtslose oder auch die Geister jener, die bei seiner Errichtung zu Tode gekommen sind. Der gegenwärtige Bewohner des Turms ist aber vielleicht noch furchterregender, denn er ist so alt wie die Stadt selbst. Bei dieser Bedrohung handelt es sich um einen grässlichst gefertigten, gnadenlosen Fleischgolem, den einer der Gründer der Brüder der Sieben hergestellt hat. Der gewissenlose Irre ist nur als „die Vogelscheuche“ bekannt und wechselt oft sein Versteck. Momentan haust er in den Abfällen im Inneren des

Turmes. Er kommt und geht im Dunkeln der Nacht, wenn er seine Mordgelüste nicht länger ignorieren kann. Trotz ihrer Größe ist die Vogelscheuche gut darin sich zu verbergen, so dass selbst ihre Existenz bisher nicht bewiesen wurde. Ihr Vermächtnis von mehr als 100 Jahren des Schreckens hat ihr aber die zweifelhafte Ehre eines lokalen Schlafliedes verschafft:

*Brummel Brummel Vogelschreck,
stehst allein tief im Mais,
wirkst fast wie ein Geist.
Zusammengefleckt aus Stroh und Hemd
bewachst du leise dieses Feld.*

*Brummel, du alte Vogelscheuche, machst uns keine Angst.
Am Tage schläfst du, bist ganz brav,
doch unterm Monde dann, du ganz ganz langsam wankst,
denn nachts, da wirst du wirklich wach.*

*Bewegst zuerst die Hände,
man bekommt es gar nicht mit,
dann wackeln deine Füße
und du machst den ersten Schritt.*

*Wenn wir dann alle ruhig schlafen
und kein Hund mehr bellt in unsren Straßen,
Brummel Brummel Vogelschreck,
dann kommst du zu uns, vom Hunger getrieben,
und labst dich genüsslich an unseren Lieben.*

U7. Der Gecko: Die Wände dieses Pfeilers der Zornspann sind mit Reliefs von über eintausend unterschiedlichen Darstellungen von starrenden, sich festklammernden Geckos geschmückt. Da der Gecko der einzige nicht im Wasser der Bucht der Ausgestoßenen stehende Pfeiler ist, nisten an ihm keine Vögel. Dies ist aber nicht der einzige Grund für seinen schlechten Ruf: Er gilt zudem als verflucht und von Spuk heimgesucht. Mit gewisser Regelmäßigkeit und doch zufällig wirkend scheinen merkwürdige Lichter die oberen Bereiche des Pfeilers zu umtanzen und es erklingen ungewöhnliche Geräusche wie ferne Schritte oder das Mahlen von Zahnrädern in der Tiefe. Es gibt nur einen bekannten Zugang in Form eines sechseckigen Fensters weit oben. Wer sich durch diesen Eingang in den Gecko hineinwagt, kehrt mit gelöschten Erinnerungen oder gar nicht zurück...

U8. Schrein Sarenraes: Die Verehrung Sarenraes ist in Magnimar nicht unbekannt, es gibt in der Stadt aber keine aktive Kirche der Dämmerblume. Dies liegt nicht daran, dass es nicht versucht worden sei: In der Gründungsphase Magnimars kam ein Kleriker Sarenraes namens Vosten in die Region und fand eine junge Stadt vor, welche der spirituellen Führung seiner Göttin bedurfte. An diesem Ort unter der Zornspann errichtete er seinen Schrein und begründete die Ortswahl damit, dass dieser schattige Winkel Erlösung und Sonne mehr benötigte, als jeder andere Platz. Seine guten Absichten konnten ihn aber nicht beschützen: Nur wenige

Monate nach Fertigstellung der kleinen Kirche kamen die Sczarni und forderten von Vater Vosten und seinen beiden Akolyten Schutzgeld. Als Vosten die Sczarni zu verjagen versuchte, prügeln diese ihn und seine Schüler tot. Die Mörder wurden zwar gefasst und hingerichtet und Vosten und seine Anhänger auf dem kleinen Friedhof hinter dem Schrein begraben, doch die Kirche steht seitdem verlassen. Aus unbekannten Gründen haben Sarenraes Gläubige nie versucht, das Land erneut zu beanspruchen, so dass der Schrein im Schatten weiter vor sich hindämmert.



Die Schattenuhr



Verwaltungsbezirk

VERWALTUNGSBEZIRK

Brückenwacht, Künstlerviertel, Zornspannviertel

Gesellschaft +3; **Gesetz** +4; **Korruption** +0; **Verbrechen** +0; **Wirtschaft** +5; **Wissen** +6

Gefahr -10

BEVÖLKERUNG

Einwohner 2.012 Sesshafte, 759 Durchreisende

ÖRTLICHKEITEN

Kultur

Indros cul Vydrarch (Monument, welches Indros beim Kampf gegen den Vydrarch zeigt); **Menagerie des Oberbürgermeisters** (städtischer Zoo); **Scheingrab** (Denkmal für Alcaydian Indros und Katakombe für städtische Helden); **Zornspann** (gewaltige, zerstörte thassilonische Brücke)

Industrie

Bildhauergilde (Gilde der Bildhauer und Steinkunsthandwerker); **Ehrwürdiger Orden der Gelehrten, Bibliothekare und Lehrer** (Gilde der Erzieher und Historiker); **Goldschmiedegilde** (Zusammenschluss der Goldbearbeiter, Untergilde der Juweliersliga); **Juweliersliga** (Edelsteinschneider und Schmuckhersteller); **Steinmetzgilde** (Zusammenschluss der Steinmetze und Steinbearbeiter); **Wohlmeinender Order der Schreiber** (Gewerkschaft der Notare, Schreiber und Berufsschreiber)

Institutionen

Gründerarchiv/Museum der Zeiten (Magnimars größtes Museum); **Schule der Vier Winde** (Klosterakademie mit Konzentration auf die natürliche Welt)

Markt

Tiemaks Feine Kegel (Verkauf exquisiter und exotischer Kerzen)

Politik

Amtssaal (Versammlungsort des Amtsrates); **Gründungshaus** (Bau- und Gewerbeamt); **Giebelbau** (Gerichtsgebäude und Büroräume des Oberbürgermeisters); **Die Hölle** (Magnimars größtes und offiziell einziges Gefängnis); **Sandspitzer Handelsliga** (Vertreter der Vasallenortschaften Magnimars)

Erholung

Tavernenstraße (in dieser Straße gibt es Dutzende von Schenken und Kneipen, beliebt unter Adeligen); **Zum Hammer und zum Stein** (Schenke, die oft von Golembauern und Steinbearbeitern besucht wird)

Der Großteil von Magnimars Handwerk, Industrie und Handel liegt zwar am Ufer, doch hallt in den staubigen Häuserblöcken um die Zornspann der Lärm von Bildhauern, Juwelieren, Holzschnitzern und allen möglichen anderen Kunsthandwerkern wieder, die mit seltenen Stoffen arbeiten, darunter auch Magie. In Brückenwacht liegen die Ateliers und Werkstätten solcher Kunsthandwerker, die dort ihrem

Handwerk nachgehen und im Wettstreit um Schüler, Mitglieder und Kunden liegen. Doch trotz der hohen Qualität vieler Arbeiten liegt das Hauptaugenmerk dieses Stadtteils nicht auf dem Kunsthandwerk, da hier auch die Stadtverwaltung und -regierung untergebracht sind.

Offiziell besteht die magnimarische Verwaltung aus zwei Zweigen; ein dritter, der Rat der Varisier, besitzt vergleichsweise wenig Einfluss, wirkt sich aber in anderer Weise auf Magnimar aus (siehe Seite 13). Beide Zweige sind im Zentrum des Verwaltungsbezirks präsent. Das Büro des Oberbürgermeisters und die Räume des Amtsrats sind in benachbarten Gebäuden untergebracht: dem Giebelbau und dem Amtssaal.



Toth Bhrecher

Stadtführer

Wie im Fall der anderen Bezirke des Gipfels sind die meisten Gebäude des Verwaltungsbezirks aus Stein errichtet. Als Sitz der Stadtregierung gehört der Bezirk zu den sichersten Bereichen der Stadt. Nicht nur werden alle Straßen und die meisten Gassen nach Einbruch der Dunkelheit von Laternen erleuchtet, sondern sorgt die Stadtwache auch mit zusätzlichen Patrouillen dafür, dass das bürokratische Herz Magnimars gesund schlägt.

Die Gebäude des Verwaltungsbezirks sind in der Regel die ältesten und am kunstvollsten verzierten der Stadt; ein Spaziergang über die Hauptstraßen des Bezirks ähnelt einem Besuch eines Kunstmuseums.

V1. Zornspann: Dieses aufragende Monument ist ein Relikt aus dem alten Thassilonischen Reich und Magnimars herausragendstes Merkmal. Es ist zudem berüchtigt, da seine jüngste Geschichte mit Tragödien und finsternen Gerüchten in Verbindung steht. Mehr zur Zornspann findest du auf Seite 47.

V2. Golemhütte: Zu Magnimars bekanntesten Wirtschaftszweigen gehört die Golemhütte. Dabei handelt es sich um eine Reihe unauffälliger, von Krähen umschwirrter Lagerhäuser nahe der Nordkante der Zornspann. Vor fast 30 Jahren entdeckte der örtliche Magier **Toth Bhrecher** (N Menschlicher Magier 15), dass der Stein der Zornspann sehr gut für die Herstellung von Konstrukten geeignet ist. Eine Komponente der erhaltenden Magie, welche die alten thassilonischen Erbauer in den Stein gewoben haben, sorgt dafür, dass der Stein zum Leben erweckende Magie ungewöhnlich gut aufnimmt (siehe Seite 49). Seit dieser Entdeckung ist seine Werkstatt beachtlich gewachsen und hat Ruhm und treue Kunden erlangt, welche aus so fernen Orten wie Absalom und Katapesch kommen. Es ist verboten, direkt neue Steine aus den Ruinen der Zornspann zu brechen, nicht aber Steine einzusammeln, die aus natürlichen Gründen von der Brücke fallen. Zwar fallen nur selten frische Steine herab, doch sind im Laufe der letzten



10.000 Jahre genug aus der einst mächtigen Brücke herausgebrochen, um die Golemhütte (und die übrigen Steinmetze Magnimars) noch für Jahrzehnte oder gar Jahrhunderte mit Baumaterial zu versorgen. Die Golemhütte beschäftigt gegenwärtig knapp zwei Dutzend Zauberkundige unterschiedlichen Befähigungsgrades, die bei der Erschaffung von Golems, belebten Gegenständen und anderen Kreaturen helfen, die als Wächter an jene verkauft werden, welche sie sich leisten können. Das beliebteste und am meisten verkaufte Produkt ist der Engelshüter (siehe Seite 52), ein vergleichsweise kostengünstiges Konstrukt, das sehr gut als Leibwächter eingesetzt werden kann. Größere und komplexere Schöpfungen wie richtige Golems obliegen den Seniormitarbeitern der Golemhütte oder Toth selbst. Sie erschaffen nicht viele dieser Kreaturen im Jahr, doch wenn sie es tun, dann strömen beachtliche Geldmittel in die Kassen. Ab und ab kursieren Gerüchte über abtrünnige Golems, doch liegt dies in der Regel nicht an fehlerhaften Golems der Golemhütte, sondern an verbitterten früheren Mitarbeitern oder skrupellosen Konkurrenten. So war es auch in dem berühmten Fall des begabten Golembauers Laurdin Iket: Nachdem Meister Toth entdeckt hatte, dass Laurdin Firmengeheimnisse an geheime Verbündete an Korvosas Akadamae weitergab, verbannte er ihn aus der Golemhütte. Laurdin bezog einen verborgenen Keller, der sich unter mehreren verlassen Gebäuden in der Nähe erstreckte. Vor

30 Jahren wurden dieses versteckte Labor und (so glaubt man jedenfalls) Laurdin selbst von einem geheimnisvollen grünen Feuer verzehrt. Man erinnert sich seiner als des „Irren Laurdin“ und den Geschichten nach warten seine wahnsinnigen, von Spuk heimgesuchten Golems immer noch in dem vergessenen, unterirdischen Labor. Wenn man in Verwaltungsbezirk in Kellerräumen Geräusche hört, wird oft behauptet, „der alte Irre Laurdin versuche sich freizugraben“.

V3. Scheingrab: Dieses zehnstöckige, zylindrische Monument ist eine der höchsten Strukturen der Stadt. Die sogenannte Gedenkstätte ist ein Denkmal des am meisten geliebten Gründers der Stadt, Alcaydian Indros und sollte eine leere Gruft zu Ehren des Lokalhelden sein. Als die Jahre vergingen und Indros Familienangehörige und Freunde verstarben, erbaten immer mehr Bewohner der Stadt, im oder in der Nähe des Monuments bestattet zu werden. Was als Ehrung eines großen Mannes gedacht gewesen war, wurde zu einem Modetrend und schließlich zu einer Tradition und Statussymbol nach dem Tod für alle, die es sich leisten konnten, unter den Steinen des die Gedenkstätte umgebenden Platzes der Wehklagen oder in den später darunter errichteten Katakomben bestattet zu werden. Pharasmapriester patrouillieren das Scheingrab und die Katakomben häufig, um das Monument frei von Untoten, Lumpensammlern und Grabräubern zu halten.



Monument-Vorteil: Bete 10 Minuten lang auf dem Platz der Wehklagen vor dem Scheingrab und bestimme einen Fertigkeitswurf für Wissen (Religion) gegen SG 15, um einen Moralbonus von +1 auf alle Zähigkeitswürfe für 24 Stunden zu erhalten; dieser Bonus steigt um +1 pro 10 Punkte, um die du den SG übertriffst.

V4. Gründerarchiv und Museum der Zeiten: Gleich im Norden des Amtssaals stehen mehrere grandiose Gebäude um einen kleinen Platz. Diese enthalten die Geschichte, Entdeckungen und Privatsammlungen einiger der bedeutendsten Bürger der Stadt. Bei diesen Gebäuden handelt es sich um das Gründerarchiv und das Museum der Zeiten. In seinem Versuch, aus dem Stadtstaat mehr als nur einen großen Handelsposten zu machen, hat die lokale Regierung vieles getan, um die Gelehrsamkeit und die Künste zu fördern. Die meisten Regierungsmittel, mit denen die städtische Bildung gefördert werden soll, fließen in den Erhalt dieser beiden Einrichtungen. Besonders interessant im Museum der Zeiten sind drei permanente Ausstellungsstücke: das uralte Auge des Rakzhan (ein magisch versteinertes Zyklopenauge von einer abgelegenen Insel des Fesselarchipels), die Edelsteinornate König Chadris Porphyrias III. (hier öffentlich ausgestellt zum Missfallen Korvosas) und die Löwen von Siv (zwei identische Löwenfiguren, der eine aus rotem, der andere aus schwarzem Marmor). Der hochgeschätzte Gelehrte der varisischen Geschichte, **Doktor Ernst Landis** (N Chelischer Experte 5/Magier 5) ist der Kurator des Museums der Zeiten, während die ernsthafte Halb-Schoanti Madame **Irba Demerios** (RN Schoanti/Varisische Wanderer-Expertin 8) praktisch das Gründerarchiv beherrscht und als einzige den Schlüssel zu der berühmten Verbotenen Sammlung der Bibliothek besitzt. Das Museum finanziert auch die Expeditionen berühmter Entdecker, Schatzjäger und der Kundschafterin **Doktor Archisa Aparna** (NG Vudrani-Bardin 5) in die Region. Letztere hält häufiger Vorlesungen zu den uralten Monumenten Varisias, wenn sie in der Stadt ist.

V5. Indros cul Vydrarch: Die hochaufragende Marmorstatue namens „Indros cul Vydrarch“ zeigt den legendären Kampf zwischen Alcaydian Indros und dem großen Vydrarch.

Monument-Vorteil: Rezitiere das Gedicht „Auf einer Schlange Grab“ im originalen Aqual, während du vor dem Monument stehst und bestimme einen Fertigkeitswurf für Auftreten (Gesang, Redekunst oder Schauspielkunst) gegen SG 15. Bei Erfolg erhältst du einen Moralbonus von +1 auf alle Waffenschadenswürfe gegen Kreaturen der Unterart Aquatisch für 24 Stunden. Dieser Bonus steigt um +1 pro 5 Punkte, um die du den SG übertriffst.

V6. Giebelbau: Neben dem Amtssaal steht das teilnahmslose, festungsartige graue Steingebäude des Giebelbaus. Die beeindruckenden oberen Säle mit ihren ernstblickenden Gargylen und grimmigen Richtern dienen als Heimstätte des Justizrats und der Säle der Tugend; in letzteren, personalisierten Räumen halten die Richter Audienz. Hier legen die Richter die wenigen Gesetze Magnimars aus, wobei sie in vielen Fällen sehr kreativ in Interpretation und Urteil sein müssen und sich oft untereinander beraten. Seltsamerweise scheint das System dennoch gut zu funktionieren, doch je weiter Magnimar wächst, umso mehr leidet das System unter seinen

eigenen, fehlenden Strukturen. Dreizehn Richter unter Führung des **Obersten Richters Bayl Argentin** (RN Menschlicher Adelige 6/Kämpfer 3) bilden den Gerichtshof, sind aber nicht die wichtigsten Personen, die im Giebelbau residieren. Der unbestritten politisch mächtigste Mann in Magnimar ist **Oberbürgermeister Haldmir Grobaras** (N Menschlicher Adelige 9). Er ist ein dickbäuchiger, egoistischer Politiker, der mehr um seine eigene Bequemlichkeit besorgt ist als um die Nöte der Unterprivilegierten, von denen er so viel hören muss. Grobaras regiert Magnimar seit einem Jahrzehnt und kümmert sich um die direkt anstehenden Bedürfnisse der Stadt, während er neutral Fragen hinsichtlich der Verteilung städtischer Mittel, des Einsatzes der Stadtwache und der Sorgen zahlloser Gruppen innerhalb der Bevölkerung klärt und zugleich Bestechungsgelder und großzügige Geschenke in Empfang nimmt. Obwohl die von ihm getragenen hochmodischen und hochwertigen chelischen Kleidungsstücke und sein Mehrfachkinn auf den ersten Blick erkennen lassen, dass der Oberbürgermeister ein verfressener Geck ist, verfügt er dennoch über eine Silberzunge und ein Privatvermögen, das es ihm gestattet, nahezu jedes Versprechen zu erfüllen. Obwohl er als Oberbürgermeister den Weisungen des Amtes unterworfen ist, ignoriert er diese oft und kümmert sich lieber um die Frage, ob seine eigenen Anweisungen ausgeführt werden oder nicht. – Solche erlässt er aber nur selten und manchmal sind sie nicht nur entsetzlich einseitig und voreingenommen, sondern auch potentiell schädlich für die Stadt. In diesen Fällen kann nur der Amtesrat noch schlimmeres verhindern und die egoistischen oder ansonsten fragwürdigen Aspekte dieser Dekrete abschwächen, ehe sie vollstreckt werden. Zum Glück vereitelt Grobaras persönlicher Assistent und Botenläufer, **Valanni Krinst** (NG Menschlicher Adelige 1/Schurke 3) persönlich (und eigentlich absolut illegal) viele Anweisungen, die aus dem Büro des Oberbürgermeisters kommen. Grobaras wird zudem von einer kleinen Armee an Leibwächtern geschützt, die von einem ernsthaften, langweiligen Mann namens **Khonderian** (RN Chelischer Schurke 7) angeführt werden; der Umstand, dass er keinen Nach- oder sonstigen Namen besitzt, ist in Magnimar eine direkte Anomalität. Khonderian ist der oberste Leibwächter des Oberbürgermeisters, doch dessen größte Schutzmaßnahme ist wahrscheinlich ein Geschenk, dass er am Tag seines Amtsantritts von der Golemhütte erhalten hat: ein hünenhafter, gefährlicher Mechanischer Golem.

V6a. Die Höllen: Direkt unter dem Giebelbau liegen die heißen Gänge und Säle von Magnimars einzigem Gefängnis, den Höllen. Mehrere Ebenen mit Zellenblöcken erstrecken sich unter dem Gebäude. Die oberste Ebene dient als Wachbaracke und verfügt über Zellen, um Gefangene vorübergehend festzuhalten. Je tiefer man in die Höllen vordringt, um heißer und stickiger wird die Luft und umso gefährlicher und wahn sinniger sind die Gefangenen. Da die meisten Schuldsprüche in Magnimar auf Haftzeit lauten, sind stets wenigstens 70% der Zellen belegt. Die einzige Tat, welche in der Stadt mit dem Tode bestraft wird, ist Hochverrat; doch für die Häftlinge, die in die untersten Ebenen der Höllen gesteckt werden, wäre der Tod eine Gnade. Ursprünglich waren die untersten drei Ebenen den gefährlichsten aller Verbrecher vorbehalten:

Mördern, Vergewaltigern, Dämonologen, Kannibalen, unheilbar Besessenen und auch den schlichtweg Bösen. Die Stadtverwaltung konnte zwar bisher verhindern, dass die Wahrheit bekannt wurde (natürlich kursieren aber Gerüchte), doch gerade die untersten drei Ebenen sind seit 4 Jahren für Magnimar verloren. Damals kam es zu einem Gefangenenaufstand, der das Leben mehrerer Wachen kostete. Statt zu riskieren, dass sämtliche der monströsen Gefangenen freikamen, lösten die Wachen einen Notfallverschlusszustand aus und versiegelten die unteren drei Ebenen permanent. Heute sind diese Ebenen ein sich selbst versorgendes Irrenhaus. Die Wachen hatten gehofft, dass die Gefangenen übereinander herfallen würden, so dass der Aufstand ausbrennen würde wie ein eingeschlossenes Feuer, doch genau dies ist nicht geschehen. Stattdessen haben sie sich unter der Führung eines besonders entsetzlichen Mannes namens Ritter Aeryn Darvengian (CB Chelischer Schurke 4/Magier 3/Arkaner Betrüger 4) zusammengetan. Dieses höfliche und charismatische Monster ist ein Abkömmling einer der Gründerfamilien Magnimars, wurde aber 4703 AK in den tiefsten Kerker geworfen, nachdem die Behörden herausgefunden hatten, dass er fast nebenbei seine gesamte Familie und vier zu Besuch weilende, andoranische Würdenträger ermordet hatte. Er hatte ihnen nicht nur mit ihrem Wein ein lähmendes Gift verabreicht, sondern die Wehrlosen sodann auch noch seinem dämonischen Schutzherrn Socothbenoth geopfert. Heute beherrscht Darvengian die Höllen mit entnervender Leichtigkeit; die Gefangenen, die von ihm nicht genug eingeschüchtert waren, um gegen ihn vorzugehen, sind schon lange tot und geopfert. Sollte der wahnsinnige Adelige es sich in den Kopf setzen, könnte er dank seiner bedeutsamen magischen Mittel wohl aus den Höllen entkommen. Zum Glück für die Stadt ist er bis jetzt damit zufrieden, sein kleines Reich von seinen exquisit eingerichteten Räumlichkeiten aus zu kontrollieren. Mittels erbeuteter Möbelstücke und Magie hat er diese Räume in genaue Gegenstücke der üblen, blutigen Ruinen und Todesfallen verwandelt, zu denen er das Heim seiner Familie gemacht hatte. Die meisten in Magnimar glauben, Darvengian sei tot oder in Ketten gelegt. Wüssten sie, dass er relativ uneingeschränkt ein eigenes Reich in den Höllen beherrscht und innerhalb weniger Wochen oder Monate auf dramatische Weise entkommen könnte, würde wohl nackte Panik auf den Straßen ausbrechen!

V7. Amtssaal: Der Amtsrat ist angeblich die mächtigste politische Institution Magnimars. Seiner Charta nach ist er die Versammlung der ältesten, erfahrensten und einflussreichsten Anführer der Gemeinschaft. Der Rat wird von einem vorsitzenden Sprecher geleitet, gegenwärtig handelt es sich dabei um die **Edle Verrin Caiteil** (RN Elfische Adelige 3/Magiern 6). So wie die Stadt gewachsen ist, ist auch diese gesetzgebende Versammlung gewachsen. Was zu Beginn eine Gruppe der 15 aktivsten Familienoberhäupter war, ist zu einer 117köpfigen Delegation voller gelangweilter Adelliger, gieriger Händler und Intriganten, welche nach Macht suchen, aufgequollen. Die Zusammenkunft ist teilweise korrupt, doch stehen dieser Korruption viele ehrliche Geschäftsleute und politische Aktivisten gegenüber, die leidenschaftlich (und

mit zunehmendem Frust) den Willen der Bevölkerung auszuführen versuchen. Wer sich mit einem der Ratsherren treffen will, muss zuerst am Seneschall des Amtssaals vorbei, einer machtgierigen, verkniffenen Sekretärin namens **Jacildria Quildarmo** (RB Menschliche Adelige 3/Expertin 2), die ihre Autorität vielleicht ein wenig zu sehr genießt.

V8. Menagerie des Oberbürgermeisters: Neben ihrem Eigenheim kümmern sich die Heidmarks zudem um die Menagerie des Oberbürgermeisters, einen öffentlichen Park, in dem sie viele ihrer ausgestopften Trophäen und lebend gefangene Entdeckungen zur Schau stellen, darunter ein blinder, rubinäugiger Basilisk, dessen echte Augen ebenfalls ausgestellt sind, eine faustgroße Metallspinne aus Numerias Todestälern, das große Ei eines Seelindwurms, eine Familie Albinoeselsratten und „Prinz Mandali“, ein anscheinend zahmer, 4,20 m großer Affe.



Ritter Aeryn Darvengian



Werftweg

WERFTWEG

Adlerviertel, Handelsviertel, Der Segelbasar

Gesellschaft +1; **Gesetz** -2; **Korruption** +4; **Verbrechen** +2; **Wirtschaft** +7; **Wissen** +6

Gefahr +5

BEVÖLKERUNG

Einwohner 1.310 Sesshafte, 760 Durchreisende

ÖRTLICHKEITEN

Kultur

Die Fünfte Himmelsrichtung

(hochaufragende steinerne Wetterfahne); **Die Falkenaugen** (Mo-

nument zu Ehren des Heldentums einer geliebten Abenteurergruppe); **Zur Geschälten Auster** (skandalöses und beliebtes Bordell)

Industrie

Bäckergilde (Gewerkschaft der Pasteten- und Brothersteller); **Brauergilde**

(kleine, aber mächtige Verbindung von Bier-, Starkbier- und anderen Brauern); **Bucht der Ausgestoßenen** (Magnimars geschäftiger Hafen); **Gemeinschaft**

der Schank- und Gastwirte (Gilde der Schank- und Gastwirte); **Händlergilde**

(festungsartiges Steingebäude, in dem Magnimars mächtigste Gilde residiert); **Schneidergilde** (bescheidenes Holzgebäude, welches die Schneider unterstützt); **Schuster-**

gilde (Gewerkschaft der Schuster, angeblich unter Kontrolle der Sczarni)

Markt

Carents Lager (Lagerplatz der Varisischen Wanderer und Tarnung für die Schlitzwassererklingen); **Der Kapitänsclub** (hochwertige Schenke mit annehmbaren Preisen, bedient nur Schiffskapitäne); **Hammer und Haken** (erfolgreiches Handelsunternehmen unter der Führung dreier zwergischer Brüder); **Segelbasar**

(Varisias größter Freimarkt); **Zum Unhorn** (typische unangenehme Hafenkaschemme)

Politik

Bronzehaus (regionales Hauptquartier des Aspiskonsortiums); **Pfandhafen** (Anlegestellen, an denen gepfändete Schiffe vorübergehend ankern)

Erholung

Zum Alten Zahn (beliebte Schenke und Gasthaus am Wasser); **Zum Basiliskenaugen** (humorlose Schenke inmitten von Lagerhäusern, wird hauptsächlich von Hafenarbeitern frequentiert)

Die Rufe und Geschäftigkeit zahlloser Händler, Fischer und fremder Reisender wirbeln das böige Wasser der Bucht der Ausgestoßenen zu jeder Tages- und Nachtzeit auf. Im meereseitigen Werftwegbezirk werden die meist rauen Seeleute in salzverkrusteten Geschäften und engen Läden bedient, während die exotischen Gasthäuser und Schenken Besuchern aus

der Ferne ein vertrautes Willkommen bieten. Magnimar ist in erster Linie eine Handelsstadt und schuldet ihren Wohlstand den zahllosen fremden Händlern, welche gern den freien und sicheren Hafen nutzen. Die Stadt belegt Importe nicht mit Steuern und verlangt auch keine Anlegegebühren, sondern heißt Geschäftsleute aus der ganzen Welt willkommen und macht ihnen die Reichtümer Varisias als Handelsgüter verfügbar. Daher machen viele der bekannteren Handelsschiffer, Händlerfamilien und Transportunternehmen häufig Geschäfte in der Stadt und manche haben sogar eigene Büros geöffnet und eigene Anlegeplätze erworben.



Leruu "Weißlippe" Kantiki

Stadtführer

Das unglaublichste Merkmal des Werftwegs ist der ausgedehnte Segelbasar, allerdings ist der Bezirk weitaus mehr als nur ein gewaltiger Marktplatz. Der Hafenbereich ist ein beständig geschäftiges Gebiet von Aktivität, da Schiffe mit Fracht und Reisenden nach Anlegemöglichkeiten suchen und selbst die Viertel fernab vom Ufer noch laut und rau sind.

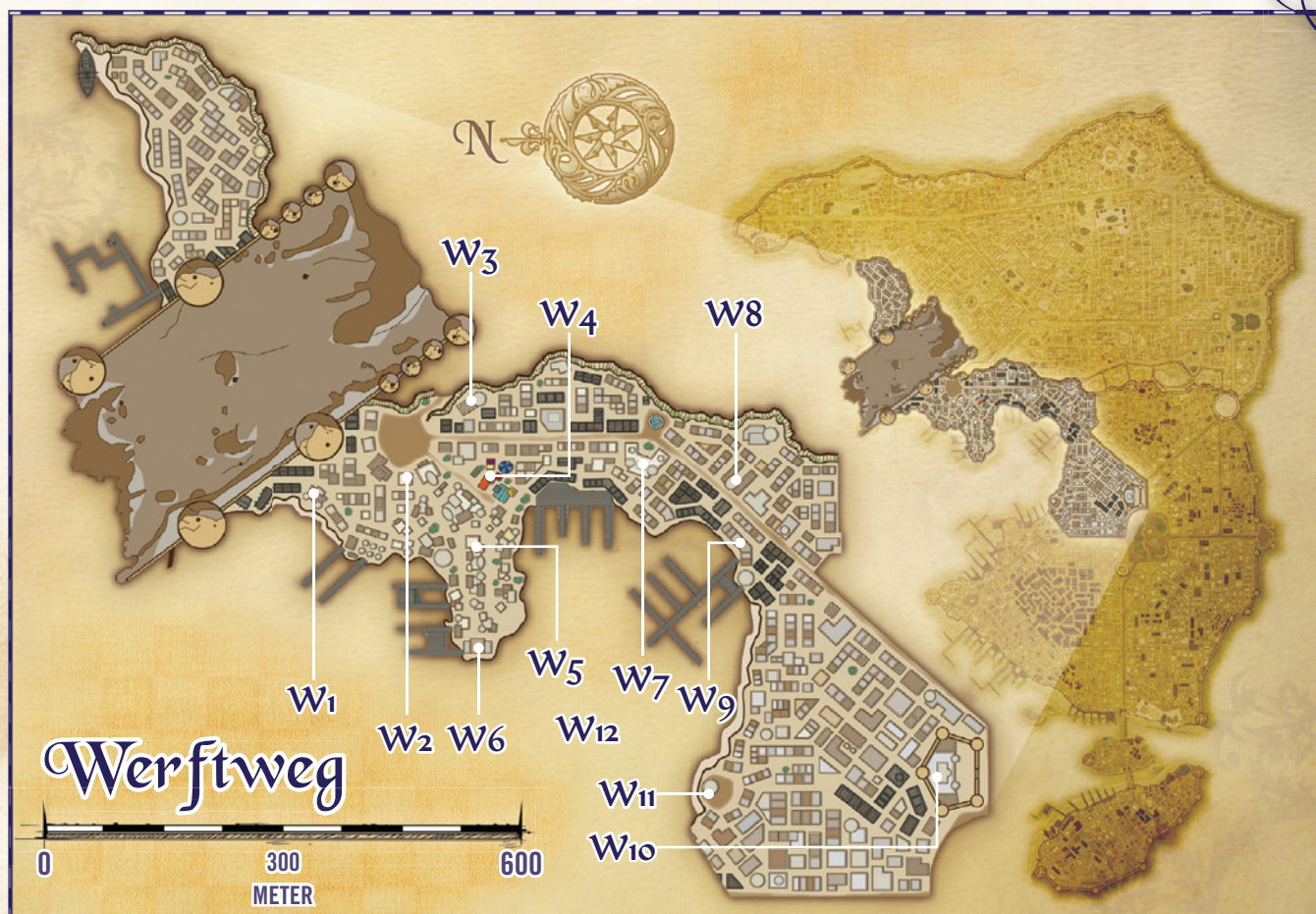
In den Spalten der Seekluft nistende Fischadler sind der Ursprung für den weniger häufig genutzten Namen „Adlerviertel“. Die Straßen sind

gepflastert und die Gebäude zu gleichen Teilen aus Holz und Stein errichtet. Die Straßen werden regelmäßig patrouilliert, allerdings machen es das hohe Verkehrsaufkommen und die Nähe zum Unterbrückbezirk den Wachen und Söldnerkompanien schwer, immer den Frieden zu wahren.

W1. Zum Alten Zahn: Die bekannteste Schenke im Werftweg ist der Alte Zahn, ein billiges Gasthaus mit einem Schankraum, welches direkt an den Anlegern errichtet wurde. Das Gebäude ist unten von Seepocken und oben von abblätternder weißer Farbe bedeckt. Das alte **Mütterchen Grottel** (NG Varisische Wanderer-Bürgerliche 4/Kämpferin 1), eine stämmige, humorlose Matrone, führt dieses beliebte lokale Wasserloch. Die Schenke ist mit den nautischen Trophäen ihres verstorbenen Ehemannes geschmückt, der von seiner letzten Jagd in der Moddermarsch nicht zurückgekehrt ist. Der Kopf des gewaltigen Sumpfbarrakudas, der ihn auf dem Heimweg getötet hat, hängt nun über der Theke und ist ein deutlicher Hinweis darauf, dass das alte Mütterchen nicht mit sich spaßen lässt.

W2. Die Falkenaugen: Dieses Monument stellt die Magierzwillinge Cailyn und Romre Vanderale und ihre Abenteurergruppe, die Falkenaugen, dar, wie sie den monströsen spinnenartigen Schriezyx besiegen, der 4623 AK aus der Zornspann hervorbrach.

Monument-Vorteil: Studiere die komplexen Reliefs des Monuments für 10 Minuten bestehe und einen Fertigkeitswurf



für Wahrnehmung gegen SG 15, um einen Moralbonus von +1 auf alle Waffenschadenswürfe gegen Aberrationen für die nächsten 24 Stunden zu erhalten. Dieser Bonus steigt um +1 für jeweils 5 Punkte, um die der SG übertroffen wird.

W3. Zum Unhorn: Diese außergewöhnlich schmierige Kaschemme bildet gerade so ein wunderbares Gegenstück zum hochwertigeren und respektableren Alten Zahn. Sie kann für all die billigen Kaschemmen als Beispiel dienen, welche quasi im Monatstakt beim Segelbasar aufmachen und wieder schließen. Die Schenke hat ihren Namen von ihrem bunten Schild, welches trinkende Teufel zeigt, die um ein gefoltertes, hornloses Einhorn tanzen. Das Gebäude ist eine schiefe, schwarze Struktur, die aus einem alten Schiffsrumpf errichtet wurde. Essen und Trinken kann sich hier quasi jeder leisten, beides ist aber ebenso unangenehm wie der Schankwirt, ein übellauniger, furchtbar entstellter Mann, dem beide Ohren fehlen.

W4. Carents Lager: Dieses Lager der Varisischen Wanderer wirkt nicht anders als die anderen Lager, die über die Stadt verteilt sind. Wer sich aber auskennt, weiß um einen bedeutenden Umstand: Diese Zelte sind die Heimat einer von Magnimars Sczarnibanden. **Donal Carent** (CN Varisischer Wanderer-Schurke 5), der im besten Zelt des Lagers seinem Tarnberuf als Schuster nachgeht, ist der Anführer der Schlitzwasserklingen, einer Gruppe, die sich auf das

Sammeln von Informationen und den Handel mit Geheimnissen spezialisiert hat. Bis vor kurzem teilten sie sich das Lager mit einer anderen Sczarnibande, den Turmschwestern, einer ausschließlich weiblichen Bande von Einbrechern. Nach Streitigkeiten über das Revier und andere Dinge hat Carent die Turmschwestern aus dem Lager gejagt. Seitdem führen die Turmschwestern einen eher nomadischen Lebensstil und wechseln ihr Versteck wenigstens einmal im Monat, manchmal aber auch wöchentlich.

W5. Segelbasar: Der Segelbasar ist das Ziel von Händlern aus der ganzen Welt und der größte Freimarkt Varisias. Jeder mit Handelsware kann ein Zelt, einen Stand oder einen Wagen unter den hunderten, sich ständig verändernden Läden des Hafenplatzes aufbauen. Örtliches Getreide, varisische Artefakte, osirische Gewürze, chelische Schmuckwaren, andoranisches Papier und noch exotischere Waren aus einhundert ausländischen Häfen sind auf dem Markt zu finden und das Angebot ändert sich mit der Jahreszeit, den Winden und den Gezeiten. Während die Händler eifrig ihren Geschäften nachgehen, entstehen Wettstreit, Rivalitäten und alle Arten krimineller Versuchungen. Obwohl der Markt jeden willkommen heißt, machen die ständigen Veränderungen, die Rufe der exotischen Händler und die generell raue Geschäftigkeit des Ortes diesen zu einem Albtraum für die örtliche Wache beim Patrouillieren und Sorgetragen



für Gerechtigkeit. Glücklicherweise sorgt die Marktfürstin, **Sabriyya Kalmeralm** (RN Keleschitische Schurkin 12) selbst für Ordnung. Die Tochter des ersten, vor fast 28 Jahren verschwundenen Marktprinzen Nazir Kalmeralm, wird von den meisten Händlern, die regelmäßig den Basar frequentieren, und ihrem „Hof“, einer größeren Bande von harten Burschen und Geldeintreibern, geliebt. Sie ist eine leidenschaftliche Frau Ende Vierzig und ihre schnelle Auffassungsgabe, ihr aristokratisches Auftreten und ihre Silberzunge sind ebenso berühmt wie ihr feuriges Temperament und ihr Elefantengedächtnis. Zwar betrachten viele in der Stadt sie nur als in der Öffentlichkeit agierende Bandenführerin, doch jene, die den chaotischen Irrgarten aus Ständen und Geschäften besuchen, wissen um die Dienstleistung, die sie erbringt, indem sie für Frieden unter zerstrittenen Händlern und faire Preise sorgt, sowie den Betrug einschränkt und anderes tut.

W6. Kapitänclub: Die vielleicht nobelste Schenke im Werftweg ist auch die exklusivste vor Ort. Die recht wohlhabende Betreiberin, **Leruu „Weißlippe“ Kantiki** (CG Taldanische Schurkin 6), eine Exiltaldani, die beinahe das Leben als Händlerin gegen das einer Piratin eingetauscht hätte, steht mit ihrem Namen dafür ein, dass der Kapitänclub nur

Schiffskapitäne und ihre Gäste bewirtet; alle anderen Gäste werden am Eingang abgewiesen. **Weißlippe** (sie hat ihren Namen von dem beeindruckenden, blassen Make-up, welches sie bevorzugt) sorgt für die exquisite Dekoration und gestattet so ihren Gästen, den Lebensstil des Adels zum Gehalt eines Schiffskapitäns zu erleben. Viele von Magnimars Kapitänen besuchen gern den Kapitänclub, um Abstand zum rauen, unbequemen Leben an Bord eines Segelschiffes zu bekommen. Es gibt aber auch einige Kapitäne, welche Besucher der Schenke lautstark als Feiglinge bezeichnet.

W7. Zur Geschälten Auster: In Magnimar gibt es Dutzende offizieller und zahllose inoffizielle Bordelle. Von denen am Ufer ist aber kaum eines so berüchtigt wie die Geschälte Auster. Dieses viergeschossige, grelle Herrenhaus am Meer gehört zu den höchsten Gebäuden des Bezirks. Man könnte es unmöglich ignorieren, selbst wenn auf den Balkonen über den Straßen und Anlegern keine leichtbekleideten, aufreizenden Prostituierten und Gigolos nach Kundschaft Ausschau halten würden. Die Angestellten der Auster teilen sich etwa gleich in beide Geschlechter auf und üben immer wieder Wettstreitigkeiten skandalöser Art untereinander aus. Die gleichgültige Einstellung des ganzen Establishments gegenüber Sex sorgt schon lange für den Unmut von Besuchern aus besserem Haus und sogar die höherklassigen Kurtisanen aus Geschäften wie dem Haus des Willkommens behaupten, dass „die Schandtaten der Geschälten Auster den Liebesakt herabwürdigen und erniedrigen“ würden. Dennoch ist das Bordell recht beliebt und alle Versuche, es zu schließen oder strenger zu regulieren, werden rasch zu Fall gebracht. Für dies sorgen meist die zahlreichen mächtigen Kontakte der Madame der Auster, welche **Sischah Raccas** (CN Halb-elfische Hexenmeisterin 8), im Laufe der Jahre kultiviert hat. Der Umstand, dass ihr Bruder Bandenchef der Nachtmesser ist, ist zudem sicherlich nicht hinderlich dabei, ihre politischen Feinde aus dem Wege zu räumen.

W8. Bronzehaus: Obwohl die Kundschafter möglicherweise behaupten, dass die Präsenz des Aspiskonsortiums nur ein Versuch ist, die Angelegenheiten der Gesellschaft in der Region zu stören, hat das Konsortium bereits seit fast einhundert Jahren seine Leute in Magnimar. Als der Exekutivrat des Konsortiums in Ostenso von einem neuen Freihafen in einem ungenutzten Grenzland erfuhr, entsandte er rasch seine Agenten, um in Magnimar eine Operationsbasis zu errichten. Bis die Kundschafter aber in der Stadt eine Loge gründeten, um besser ihren Interessen im Land nachgehen zu können, zog das Konsortium ein niedriges Profil vor und ging von seinem örtlichen Hauptquartier dem Handel, Transportwesen und Geldverleih nach. Heute dagegen ist der hagere **Maivier Sloan** (NB Taldanischer Schurke 11), ein Goldagent des Konsortiums, zunehmend gezwungen, öffentlich aufzutreten, um Handlungen der Gesellschaft der Kundschafter entgegenzuwirken,



Sabriyya Kalmeralm



welche er (korrekt) als versteckte Versuche interpretiert, das Konsortium aus Varisia zu vertreiben. Da mehrere gut eingelebte Grüppchen im ganzen Land seit Jahrzehnten im Verborgenen thassilonische Relikte und andere Schätze alter Zeiten plündern, hat Maiviers Machtgruppe einen Vorteil gegenüber der Gesellschaft, allerdings wird er zunehmend nervöser, dass eine dieser Gruppen in der nahen Zukunft auffliegen könnte.

W9. Pfandhafen: Diese Anleger stehen unter der Kontrolle der Stadtverwaltung. Alle zurückgelassenen Schiffe werden hierhergebracht, katalogisiert und nach 90 Tagen versteigert. Diese Auktionen ziehen große Menschenmassen an, da der Inhalt der Frachträume geheim gehalten wird und der Erwerb eines Schiffes daher etwas von einem Glücksspiel hat. Schiffe, die länger als ein halbes Jahr keinen Käufer finden, werden auf den Golf hinausgeschleppt und versenkt, nachdem die Regierung alles von Wert aus den Laderäumen entfernt hat.

W10. Händlergilde: In einer Stadt mit wirklich zu vielen Gilden ist die Magnimarische Händlergilde unter Führung des geschäftigen **Khet Igersen** (RN Chelischer Experte 6) die mächtigste. Die Gilde wird von einer der reichsten Familien der Stadt, den Vanderale, finanziert und unterstützt. Das Gildehaus ist ein kantiger, zweckmäßiger Steinbau, welcher die gewaltigen Reichtümer der Gilde nicht verrät. Der Großteil besagter Reichtümer wird auch nicht vor Ort verwahrt, sondern hat die Form zahlreicher Geschäfte, Handelsunternehmen und Lagerhäuser in ganz Magnimar, sowie Frachten der Handelsschiffe. Es gibt nur wenige schnellere Wege in den Ruin für neue Handelsunternehmen in Magnimar als die Unterstützung dieser Institution abzulehnen oder sie vielleicht sogar zu verhöhnen.

W11. Die Fünfte Himmelsrichtung: Diese gewaltige steinerne Wetterfahne steht mitten auf den Docks. Die Windsäcke überragen alle umliegenden Gebäude und ermöglichen so jedem in der Bucht der Ausgestoßenen, die Windrichtung, -geschwindigkeit und -stärke zu bestimmen. Der Steinmast ist mit komplexen Bildern von Luftelementaren geschmückt, welche gegen Wolkendrachen kämpfen.

Monument-Vorteil: Beobachte die Muster auf dem Mast und die Windsocken für 5 Minuten, dann lege einen Fertigkeitswurf für Überlebenskunst gegen SG 15 ab. Bei Erfolg erhältst du einen Moralbonus von +2 auf Fertigkeitswürfe für Überlebenskunst für 24 Stunden. Solange der Bonus anhält, kannst du auf einer Seereise nicht seekrank werden.

W12. Die Bucht der Ausgestoßenen: Der Bereich der Uferlinie Magnimars am Varisischen Golf ist als die Bucht der Ausgestoßenen bekannt. Hier fließt der mächtige Yondabakari ins Meer und die hellroten Boote der Hafenmeisterei sind ständig bemüht, den Schiffsverkehr durch die Bucht zu loten, ohne dass es zu Streitereien oder Unfällen kommt. Breite, stabile Flöße der Steinmetze sind ein normaler Anblick hier; diese sind teilweise permanent über Stellen verankert, an denen große, nützliche Steine der Zornspann noch in einer Wassertiefe von drei bis sechs Metern liegen und auf den komplizierten, riskanten Bergungsprozess warten, damit man sie in der Stadt wiederverwerten kann.

Neun berühmte Magnimarar

Magnimar hat zahlreiche berühmte Helden, bekannte Künstler und notorische Schurken im Laufe ihrer noch recht kurzen Existenz hervorgebracht. Zu den bekanntesten gehören die folgenden neun, von denen einige immer noch in der Stadt leben:

1. Alcydian Indros: Der Anführer der korvosischen Abenteuergruppe Hüter des Auges, Gründer von Magnimar und Sieger über den Großen Vydrarch.

2. Antholus Kaddren: Angehöriger der Hüter des Auges, der sein Leben während der Schlacht von Charda gab, als er Winterkuss' monströse Diener gegen deren Flotte aufbrachte.

3. Nyssali Vanderale: Angehörige der Hüter des Auges, eine silberzüngige Frau, deren Charme eine bedeutende Rolle dabei spielte, wie Magnimar den Status eines wichtigen Handelshafens erlangte. Sie besiegte einen korvosischen Prinzen in einem öffentlichen, berühmten Duell, um Magnimar zu helfen, von Korvosas Einfluss unabhängig zu bleiben.

4. Ordellia Schwalbenherr: Angehörige der Hüter des Auges, Desnaklerikerin, welche half, den Frieden mit den örtlichen Varisischen Wanderern während der stürmischen ersten Jahre der Stadt zu bewahren.

5. Aiten Aioldo Derexhi: Alcydian Indros Leibwächter, er wurde oft aufgrund seiner Tapferkeit und Unterstützung der Heldentaten der Gründer das „Fünfte Phantom“ genannt.

6. Cailyn und Romre Vanderale: Magierzwillinge und Anführer der Falkenaugen, welche die Schriezyx besiegten, die 4623 AK aus der Zornspann hervorbrachen.

7. Goren Andosalu: Berühmter Maler, schuf Meisterwerke wie „Andosalus Modell“, „Aufgehende Mitternachtssonne“ und „Finale in der Schweinestadt“; wurde wahnsinnig und brannte mehrere Gebäude in der Nähe seines Ateliers in Gründerstein nieder, ehe er aus der Stadt floh. Dieser Amoklauf und sein vermutetes Ableben haben seine Gemälde im Wert noch steigen lassen.

8. Vumeschki: Berühmter Alchemist und belesener exzentrischer Poet, der glaubte, einen alternativen alchemistischen Weg zur Unsterblichkeit gefunden zu haben, der nicht des Sonnenorchideenelixiers bedarf; gegenwärtiger Aufenthaltsort unbekannt.

9. Ritter Aeryn Darvengian: Früher der Patriarch des Adelshauses Darvengian, ermordete seine Familie und vier andoranische Würdenträger, in den Höllen eingekerkert und auf ewig das Schreckgespenst lokaler Gute-Nacht-Geschichten.



GONZALO
FLORES

INTRIGEN UND GEFAHREN

EIN EINFACHER REISENDER MAG DAS IN VARISIA GELEGENE MAGNIMAR FÜR EINEN SICHEREN HAFEN HALTEN, DOCH KOMMEN NUR NARREN ZU SOLCHEN SCHLUSSFOLGERUNGEN. WÄHREND MEINER SECHS MONATE IN DIESER RASCH WACHSENDEN STADT BIN ICH AUF SAGE UND SCHREIBE ³¹ UNTERSCHIEDLICHE ÖFFENTLICHE BEDROHUNGEN, VERBORGENE GEFAHREN ODER SIMPLE SCHANDFLECKEN GESTOSSEN, WELCHE DAS LEBEN, DIE GEISTIGE GESUNDHEIT UND DIE MORAL DER STADTBEWÖHNER IN GEFAHR BRINGEN ODER BRINGEN KÖNNTEN. ES ERSCHEINT MIR FALSCH, VON DIESER UNGEORDNETEN MASSE ALS „BÜRGER“ ZU SPRECHEN, DENN DIES WÄRE ZU VIEL DES LOBES. DASS SIE DIESE MERKMALE IHRER GELIEBTEN STADT NICHT ZU BEMERKEN SCHEINEN, SOLLTE EIGENTLICH NUR EIN WEITERER BEWEIS DAFÜR SEIN, DASS VARISIA FÜR EINEN GELEHRTEN CHELISCHE VERSTAND UND DAS WACHE AUGE EIGENTLICH NUR EINE GEFÄHRLICHE, WACHSENDE PLAGE IST.

—DARVAYNE GIOS AMPREI

GNADENLOS: ABENDEGO, BELKZEN, VARISIA UND ANDERE HÖLLEN

Magnimar mag eine Bastion der Zivilisation sein, doch sollten Besucher nie vergessen, dass Varisia weitestgehend unbesiedeltes, wildes Grenzland ist. Die Stadt ist ein gedeihender Hafen mit kompetenter Stadtwache und vergleichsweise sichereren Straßen, und doch lauert die nächste Gefahr stets ganz in der Nähe, sei es eine kleinere Bande von Schlägern, in einem verlassenen Gebäude umgehender Spuk oder ein hungriges Monster, welches ungesehen inmitten seiner Beute lauert. In den Stadtführereinträgen des letzten Kapitels gibt es zahlreiche Hinweise auf Möglichkeiten, sich in Gefahr zu begeben und vielleicht Ruhm zu ernten. In Magnimar warten aber noch größere Intrigen und Gefahren: Verschwörungen von Dieben und Monstern, ausgedehnte gefährliche Ruinen und Kanalisationsanlagen und abartige Kulte aus Mördern und Dämonenanbetern. Die Örtlichkeiten im letzten Kapitel können als Inspirationen für Begegnungen und ganze Abenteuer dienen, während die in diesem Kapitel aufgeführten Intrigen und Gefahren für ganze in Magnimar angesiedelte Kampagnen ausreichen sollten:

MAGNIMARS HINTERLAND

Ländliche Moore und Sümpfe, in denen Banditen umgehen

Ort: 15 km-Radius um Magnimar herum

Herrscher: Miior Duvanti (RB Chelische Bardin 13)

Wichtige Bewohner: Banditen, Boggards, Goblins, Sumpfmöster

Magnimar liegt an der Mündung des Yondabakari, des längsten und eines der am besten bereisten Flüsse der Region. Der Handel auf dem Yondabakari erfolgt hauptsächlich mittels langer, kielloser Flussbarken, mit denen u.a. beachtliche Mengen an Holz aus dem Sanoswald flussabwärts zu den zahlreichen Sägemühlen auf Kyvers Holm und anderswo geschickt werden.

Dieser bedeutsame Flusshandel und der reguläre Reiseverkehr nach Norden auf der Küstenstraße machen Magnimars Hinterland für Räuber attraktiv. Die Stadtwache behält den Yodabakari und die Küstenstraße zwar im Auge, kann aber keine vollkommene Sicherheit gewährleisten, da die Straßenräuber der Region zu kreativ und hartnäckig sind. Viele glauben, dass die meisten Banditen im Hinterland Varisische Wanderer seien, obwohl die Sczarni-Untergruppe der Wanderer es vorzieht, sich auf die Stadt selbst zu konzentrieren. Die meisten Räuber sind in Wahrheit faule Chelaxianer, die es nicht geschafft haben, sich in der Stadt selbst einen Namen zu machen. In den letzten Jahren scheinen sie sich aber besser zu organisieren, so dass es zunehmend schwerer wird, sie zu bekämpfen und ihrer Herr zu werden. Auch andere Gefahren warten in den Hinterlanden: darunter ein beachtlicher Boggardstamm, ein großer Goblinstamm sowie wilde Tiere und Sumpfmöster. Zu letzteren gehören vergleichsweise gewöhnliche Kreaturen wie Alligatoren, Feuerfelpumas, Riesengeckos, Riffklauen, Sumpfbarrakudas und Wölfe, aber auch übernatürliche Wesen wie Bunyips, Ghule, Harpyien, Irrlichter und Mantikore. All diese sind eine ständige Bedrohung für Reisende, die nicht auf ihre Umgebung achten.

Banditen: Die Räuber des Hinterlandes von Magnimar existieren nach all der Zeit hauptsächlich noch aufgrund der geheimen Bemühungen einer Gruppe, welche sich die Sturmlichtgesellschaft nennt. Angeführt von einer schweigsamen aber erstaunlich brutalen Frau namens **Miior Duvanti** (NB Chelische Bardin 13), wird diese von Garrick Tarn finanziert, dem Kommerzienrat von Korvosa, was aber auch nur wenige Regierungsangehörige in Korvosa wissen. Auf diese Weise unterminiert Garrick Magnimars Handel zu Land und auf dem Fluss. Die Sturmlichtgesellschaft hat einen Agenten in jeder kleinen Räuberbande, die im Hinterland aktiv sind, interagiert aber immer nur mit den Anführern. Für die meisten Banditen sind diese Agenten nur Leibwächter, Berater oder Liebhaber ihrer Hauptmänner oder -frauen, welche man fürchten und respektieren sollte, mehr aber nicht. Auf diese Weise kann die Sturmlichtgesellschaft die Banditen hinter den Kulissen koordinieren. Wenn Magnimar eine dieser Gruppen erledigt, rekrutiert die Gesellschaft in der Stadt einfach ein Dutzend oder auch mehr solch neuer Unzufriedener und Kleinkrimineller, um die Verluste zu ersetzen. Die Sturmlichtgesellschaft unterhält ein gut verstecktes unterirdisches Lager im Wald etwa 9 km nordöstlich von Magnimar. Dieses Versteck wird nicht nur von ihren eigenen Leuten geschützt, sondern auch von mehreren bezauberten und gehorsamen Atterkopps (und deren arachniden Dienern), einem Grottschrat-Assassinen namens Unverzell und einem abgemagerten, aber dennoch gefährlichen Sumpffriesen namens Vorolaxus. In letzter Zeit hat Miior den Einfluss der Gruppe ohne Ratsherr Tanns Wissen erweitert: Sie hat geheime Bündnisse mit mehreren Stämmen örtlicher Humanoide geschlossen, darunter auch mit den Glastaschengoblins, sowie einen zögerlichen Pakt mit den Meerschaumboggards. Die Tribute dieser gefährlichen Stämme mehren ihr persönliches Vermögen und sie versorgt sie im Gegenzug mit Waffen und schwächerer Magie. Insgesamt jongliert Miior meisterhaft mit über einem Dutzend eigenständiger Gruppierungen, die sie alle auf die Aufgabe ausrichtet, letztendlich Magnimars Wirtschaft zu Fall zu bringen.

Glastaschengoblins: Die Glastaschen, eine Gruppe frenetischer Kreaturen, die nichts mehr lieben als die Musik zerbrechenden Glases, stellen den größten organisierten Goblinstamm der Region. Ein typischer Glastaschengoblin führt mehrere Glasscherben bei sich und verwendet Waffen, bei denen weitere Scherben und Splitter eingearbeitet sind. Versuche, Hundsschnitter aus Glas zu fertigen, scheitern immer noch, die geübteren Goblins versehen aber ihre Knüppel und Keulen mit Glasscherben und verwenden Glassplitter als Pfeil- und Speerspitzen. Ihre cleverste Anwendung besteht aber darin, Glasscherben mit einer dünnen Tonschicht zu überziehen: Tritt man darauf, funktioniert das ganze ähnlich wie Krähenfüße, da das Glas in die Fußsohlen ahnungsloser Reisender getrieben wird. Der gegenwärtige Anführer der Glastaschen ist **Häuptling Beule** (NB Goblin kämpfer 4). Der Stamm erachtet sich den Goblins, welche in Magnimars Kanalisation leben, als überlegen, ist aber dennoch auf diese



eifersüchtig und neidisch. Tatsächlich kommt es in der Regel zwischen Vertretern der beiden Stämme nur dann zu einer direkten Konfrontation, wenn ein Glastaschengoblin in die Kanalisation Magnimars einzudringen versucht, um gegen die verhassten Nachbarn Krieg zu führen. Der Umstand, dass die nomadischen Glastaschen alle paar Monate innerhalb der Moddermarsch umziehen, ist der Hauptgrund dafür, dass man sie noch nicht zur Strecke gebracht hat.

Meerschaumstamm: Auch wenn die Räuber die größte Gefahr im Hinterland Magnimars zu sein scheinen, liegt diese Ehre in Wirklichkeit bei den Meerschaumboggards. Der Umstand, dass dies der Stadt noch nicht klar geworden ist, obwohl der Stamm in ihrer direkten Nachbarschaft existiert, deutet nur auf den Einfallsreichtum der Boggards hin. Seine

Festung besteht aus mehreren treibenden Hütten, die an der verrottenden Hülle eines längst vergessenen, vor langer Zeit untergegangenen chelischen Kriegsschiffes, der namensgebenden Meerschaum, verankert sind. Der ganze Komplex ist tief in einem Hain aus Eukalyptus- und Zypressenbäumen verborgen, die einen C-förmigen Hügel knapp 9 km südlich von Magnimar bilden. Die Meerschaumboggards haben eine äußerst effiziente Methode entwickelt, um Gefangene zu machen, welche sie dem aufgedunsenen Mobogo opfern, der niemals den aufgeschlitzten Frachtraum der Meerschaum verlässt. Besagter Mobogo fungiert auch als Stammesführer, bedient sich aber eines Kabals aus einem halben Dutzend Hexen und Klerikern als Sprachrohr innerhalb des Stammes. In besonders nebligen Nächten rudern ein paar Dutzend Boggards aufs Meer hinaus und führen dabei eines der drei mit dem Stamm verbündeten Irrlichter mit sich. Das Irrlicht

schwebt dann hoch genug hinauf, um einen von Magnimars Leuchttürmen zu imitieren und Schiffe auf eines der vielen gefährlichen Riffe in der Nähe zu locken. Wenn ein Schiff aufläuft, nehmen die Boggards die Seefahrer gefangen und zerlegen das Wrack rasch; dann kehren sie mit Opfern, Beute und anderen Schätzen zur Meerschaum zurück. Wenn sich der Nebel lichtet, verbleiben keine Spuren des Schiffs und nur vage Gerüchte über „Meeresgeister“ versuchen zu erklären, warum etwa drei oder vier Mal im Jahr ein Schiff zu verschwinden scheint, ehe es Magnimar erreicht.

MAGNIMARS KANALISATION

Ausgedehnte unterirdische Anlage, die von Dieben, Goblins und anderen Monstern genutzt wird

Ort: Unterirdisch, unter Magnimar

Herrscher: Staunton Vhain, der „Ewige“ (NB Taldanischer Kleriker Norgorbers 15)

Wichtige Bewohner: Diebe, Goblins, Sumpfbarrakudas, gefährliche Pilze, Riesenungeziefer, Schlicke und anderes unheimliches Krabbelzeug

Es ist kein Geheimnis, dass die Diebesgilden im Gebiet der Inneren See städtische Kanalisationen als Verstecke, Verbindungswege und Hauptquartiere nutzen. In der Stadt der Monumente jedoch wurde die Kanalisation sogar von Dieben erbaut!

Zu den ersten Siedlern Magnimars gehörten zahlreiche fähige Zauberkundige, Steinmetze, Schreiner und Architekten. Das Verlangen, eine neue, eigene Stadt zu erschaffen, packte diese Siedler wie eine Besessenheit und in einer Reihe von Treffen erstellten diese visionären Stadtplaner eine Vielzahl von Gebäuden, welche nicht nur als Schutz, sondern auch als Kunstwerke dienen sollten. Kaum jemand wollte sein Werk



Miior Duvanti

verbergen, denn wer wollte schon in der Dunkelheit unter Tage arbeiten angesichts des Ruhms und der Aufmerksamkeit, welche wunderbare Fassaden und elegante Dachkonstruktionen einbrachten? Doch je mehr Magnimar wuchs, umso deutlicher wurde es, dass die Stadt ein gut funktionierendes Abwassersystem benötigte. Man wusste, dass Korvosa dieses Problem gelöst hatte, indem man dort bereits bestehende Tunnel und alte Grabkatakomben zur Kanalisation umfunktioniert hatte. Allerdings hatte diese Lösung zu neuen Problemen geführt, da die Anlagen dieser neuen Aufgabe nicht gewachsen waren. Und in Magnimar war man nicht gewillt, dieselben Risiken wie in der anderen Stadt einzugehen und Otyughen zur Säuberung der Kanalisation einzusetzen. Daher suchten die Gründungsväter der Stadt nach jemandem, der sich der Aufgabe stellen und eine Kanalisation entwerfen und bauen würde, welche ihren großen Plänen gerecht wurde. Sie fanden diesen Jemand in Staunton Vhain, einem geheimnisvollen, aber talentierten Südländer, der zu den ersten Siedlern gehörte, die direkt nach Magnimar kamen, ohne erst in Korvosa gewesen zu sein.

Staunton behauptete, ein Architekt aus dem Süden zu sein, der bereits viel Zeit damit verbracht hätte, in diversen Städten unterirdische Anlagen zu entwerfen. Dies stimmte aber nur zum Teil. Der Mann kam wirklich aus dem Süden, war allerdings ein mächtiger Kleriker Norgorbers. Er überzeugte Magnimars Gründer von seinem Können, wählte seine Leute aus und machte sich an die Arbeit, für Magnimar ein ausgedehntes Kanalisationssystem zu errichten, welches speziell auf den effektiven Transport von Wasser und Abfällen ausgerichtet war. Magnimars Gründer waren von Stauntons Arbeit derart begeistert, dass sie seine Bezahlung erhöhten. Diesen Bonus nahm er dankend an und nutzte ihn zur Finanzierung weiterer Arbeiten. Er verlängerte seine Tunnel insgeheim in unterschiedliche Richtungen und schuf eine unbekannte Anzahl unterirdischer Lager und Verstecke unter der ganzen Stadt. Vhein sah für Magnimar eine glänzende Zukunft voraus und stellte sicher, dass die Gefolgsleute seiner Gottheit über eine exzellente Operationsbasis verfügen würden.

Der Kult Norgorbers wird von einer rätselhaften Gestalt geführt, von der schon viele gehört haben, die aber nur wenige zu Gesicht bekommen. Die Diebe von Magnimar nennen diese schattenhafte Wesenheit nur den Ewigen. Den Gerüchten nach ist der Ewige unsterblich und führt nicht nur den Kult Norgorbers in Magnimar seit der Gründung der Stadt, sondern hat angeblich während der letzten Jahrhunderte ähnliche Kulte in einem halben Dutzend anderer Städte angeführt. Alle vier Zweige des Kultes sind in Magnimar aktiv: Die Nachtmesser verehren Norgorber als den Grauen Meister, viele Szarni als Schwarzfinger und der widerliche Häuterkult kennt ihn als Vater Häuter. Der vierte Zweig verehrt Norgorber in seiner Inkarnation als der Rufmörder; dieser Kult kontrolliert und finanziert die drei anderen, wenn auch auf eine Weise, dass viele Angehörige der drei anderen Zweige es nie ganz realisieren.

Dieser vierte Zweig ist derart verschlossen, dass er technisch gesehen nicht einmal einen Namen hat. Er hat sich in den ältesten und unzugänglichsten Teilen der Kanalisation

Eine Vorliebe für Gift

„In Magnimar liebt man das Gift gar sehr.“ Diese alte Weisheit bezieht sich auf die nicht sonderlich ruhmreiche Tradition des Meuchelmordes in der Stadt, hat aber eine doppelte Bedeutung. Die Leichtigkeit, mit der Gifte auf dem Schwarzmarkt Magnimars gefunden werden können, ist eine direkte Folge der starken, wenn auch relativ verborgenen Präsenz der vier Kulte des Norgorber und insbesondere das Werk der Szarnischmuggler. Diese bemühen sich, durch den Verkauf illegaler Gifte ihre Geldbeutel gefüllt zu halten. Zwei Gifte sind dabei besonders erwähnend wert, da sie von einem korvosischen Giftmischer erdacht wurden, der in der Frühphase der Stadt damit viele ihrer Anführer ermorden wollte. Der Giftmischer selbst wurde von den Nachtmessern gemeuchelt, die für ihr eigenes Handwerk eine gesunde Stadt benötigten. Dabei fiel ihnen aber die Rezeptur für zwei seltene und kräftige Gifte in die Hände:

Barbatos' Kuss: Diese langsam wirkende, auch als Eremitenodem bekannte Gift ahmt eine gnadenlose verzehrende Krankheit nach. Kontakt oder Einnahme; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 23; **Inkubation** 1W6 Tage; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** Erschöpfung, 1W2 ST-Entzug, 1 KO-Entzug; **Heilung** 3 aufeinander folgende Rettungswürfe; **Preis** 7.500 GM.

Lungenräuber: Dieses tückische Atemgift greift direkt die Lungen des Opfers an und kann zu raschem Ersticken führen. Einatmen; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 17; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W6 ST-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe; **Preis** 1.200 GM. Sollte der Stärkeschaden durch das Gift jemals den Stärkewert des Opfers übersteigen, beginnt das Opfer sofort zu ersticken (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 445). Ein Fertigkeitswurf für Heilkunde gegen SG 17 oder magische Heilung genügen, um das Ersticken zu beenden, ehe das Opfer stirbt.

niedergelassen und wird immer noch von dem Mann angeführt, der den Grundstein gelegt hat: Staunton Vhein, heute bekannt als der Ewige. Vhein mischt sich so wenig wie möglich als Anführer ein und verlässt sich lieber auf vage Drohungen und seinen finsternen Ruf, während er die Alltagsangelegenheiten seinen Untergebenen überlässt. Vhein ist weit älter, als ein Mensch sein sollte: Vor vielen Jahrhunderten gelang ihm in der thuvischen Wüste ein schockierender Betrug, als er eine Fälschung des berühmten Sonnenorchideenelixiers herstellen konnte, nachdem er eine Phiole des Elixiers bei einer Auktion gewonnen hatte. Statt das Elixier zu sich zu nehmen, erschuf er damit ein Dutzend falscher Elixiere, welche den Einnehmenden dahingehend täuschen, dass er glaubte, wieder jung zu sein, während er zugleich in eine entsprechend Illusion gehüllt wurde. Im Laufe der nächsten vier Jahre konnte Vhein dann die Identitäten mehrerer Gewinner der folgenden Sonnenorchideenelixier-Auktionen in Erfahrung bringen.



Er drang in ihre Wohnstätten ein und ersetzte das echte Elixier durch seine Fälschung. Auf diese Weise sammelte er mehrere Anwendungen des Elixiers an und verurteilte zugleich über ein Dutzend Hoffnungsvoller zum unerwarteten Tod durch Altersschwäche. Als seine Opfer zu sterben begannen und im Tod ihr wahres Aussehen wieder annahmen, musste Vhain diese sehr erfolgreiche Masche aufgeben. Die nächsten 30 Jahre verbrachte er auf der Flucht vor Beauftragten der thuvischen Regierung, ehe er sie endlich abschütteln konnte und schließlich im neu gegründeten Magnimar landete. Im Laufe der Jahre hat er mit mehreren Anwendungen des Sonnenorchideenelixiers sein Leben verlängert, um seine Jugend zu behalten und sich als „der Ewige“ zu etablieren, und hat weitere Anwendungen seinen Lieblingsanhängern als Belohnung zukommen lassen.

Heute verfügt er nur noch über eine Anwendung und seine Pläne drehen sich zunehmend um die Frage, wie er an weitere gelangen kann, ohne dass seine alten Feinde im nördlichen Garund erfahren, dass er damit zu tun hat. Staunton ist der vielleicht gefährlichste Mann in Magnimar und nicht bereit, die Wahrheit über den Ewigen zu enthüllen. Während er aber das Alter in seinen Knochen hinauf kriechen spürt, wächst auch seine Verzweiflung.

Kanalgoblins: Auch unter Magnimar besteht ein Goblinbefall. Im Gegensatz zu den nahen Glastaschen oder den diversen Stämmen an der Verlorenen Küste formen diese Goblins aber in der

Regel keine großen, langlebigen Stämme. Eine Gruppe Kanalgoblins besteht meist nur aus einer Großfamilie von einem guten Dutzend Goblins. Magnimars Kanalgoblins sind auch weniger wegen ihrer (nicht vorhandenen) Stammesgeschichte bemerkenswert, sondern aufgrund ihrer Gabe, an Orte zu gelangen, welche selbst gut ausgestatteten Diebesgruppen nicht zugänglich sind. In der Kanalisation Magnimars können zahlreiche verborgene und verlassene Verstecke gefunden werden, seien es Unterschupfe alter Diebesgilden oder geheime Golemwerkstätten oder anderes. Oft sind diese ganz oder teilweise von Kanalgoblingfamilien bewohnt. Sich mit diesen anzulegen, wird noch gefährlicher, wenn man bedenkt, dass die früheren Bewohner oft magische Gegenstände oder gefährliche alchemistische Substanzen zurückgelassen haben.

Andere Gefahren: Trotz all dieser realen Gefahren, die in Magnimars Kanalisation lauern, bringen die Stadtbewohner ständig weitere Gerüchte über noch weiter hergeholte Gefahren in Umlauf. Zu den häufigsten gehören dabei Geschichten über Kanaltunnel, die mit den Finsterlanden verbunden sind, die Tiefen der Krypten des Scheingrabes, Fluchtwege aus den Höllen unter dem Justizratsgebäude, den Alten Herrn Steinmetz, einem Steinmann, welcher angeblich die Tunnel unter der Golemhütte säubert, sowie die Legende von zu unmöglicher Größe angewachsenen Sumpfbarrakudas.

KINDER DER MITTERNACHT

Verschörung von Körperdieben aus den Finsterlanden

Ort: Zum Blauen Bunyip, Roter-Kestrel-Importe, Schneller-Delphin-Lagerhaus und Valdemar-Herrenhaus

Herrscher: Tiluatchek (genialer Intellektverschlinger-Hintermann); Kanker (brillanter Grul-Alchemist)

Wichtige Bewohner: Drogenhändler, Intellektverschlinger, Ghule, Homunkuli und Werratten

Der gegenwärtige Patriarch der Valdemarfamilie, Ethram, liegt im Sterben. Der Öffentlichkeit wird erzählt, er wäre in seinem Herrenhaus in Sandspitze ans Bett gefesselt und kämpfe mit einer chronischen Lungeninfektion, so dass sich sein Sohn Kaleb Valdemar um die schwindenden Interessen der Familie in Magnimar kümmern muss. Viele glauben, dass Kaleb sich beim Tod seines Vaters entscheiden muss, auf welchen Ort (Magnimar oder Sandspitze) die Valdemars sich künftig konzentrieren wollen.

Der Ewige

In Wahrheit aber sind die Valdemars der Beginn einer gefährlichen, monströsen Invasion und der Sohn Kaleb ist selbst nicht mehr vollständig menschlich.

Vor mehreren Jahren wurde Ethram Valdemar von einem ungewöhnlichen Gedichtband namens Hymnen an die Dunkle Sonne wie besessen. Diesen hat der exzentrische Alchemist und Dichter Vumeschki geschrieben, der seine letzten Jahre vor seinem geheimnisvollen Verschwinden im gerade gegründeten Magnimar verbracht hatte. Der dicke Gedichtband enthielt Gedichte, welche von einem Ort namens „Ilvarandin“ sprachen, einem verborgenen Paradies, dessen Bewohner ewig jung blieben. Da Ethram seinen nahenden Tod abwenden wollte, stellte er Nachforschungen zu Vumeschkis Leben an und kam zu der Überzeugung, dass dessen „Verschwinden“ der Beweis dafür sei, dass der Mann den Weg nach Ilvarandin gefunden hätte.

Zudem erfuhr Ethram von einer seltsamen Substanz, die Vumeschki zu sich genommen hatte, einer Droge, von der Ethram glaubte, sie würde seinem träumenden Geist bei der Suche nach Ilvarandin helfen. Mit der Hilfe seines Sohnes Kaleb gelangte Ethram im Geheimen an mehrere Anwendungen dieser Substanz namens „Mitternachtsmilch“ und wurde rasch von ihr abhängig.

Weder Vater noch Sohn erkannten, dass es sich bei der Mitternachtsmilch um eine magische Droge handelt, die es in Zusammenarbeit mit einem unbekannten Artefakt, einer *Traumlinse*, Intellektverschlingern aus der verborgenen Stadt Ilvarandin gestattet, über große Entfernungen hinweg in Körper einzudringen. Ethram nahm nur verdünnte Anwendungen zu sich, aus Furcht, seinen Körper ansonsten mit einer zu starken Dosis zu überlasten und sich zu töten. Sein Sohn Kaleb war inzwischen aber auch von den Forschungen seines Vaters besessen und experimentierte mit reiner Mitternachtsmilch; es dauerte nicht lange, bis er die Folgen erleiden musste...

Kaleb ist seit über fünf Jahren tot. Seitdem bedient sich ein Intellektverschlinger namens **Tiluatchek** (CB Intellektverschlinger-Magier 9) seines Körper. Ironischerweise handelt es sich dabei um dieselbe Kreatur, welche schon vor vielen Jahren Vumeschkis Körper geraubt hat. Tiluatchek hält seinen Wirtskörper mittels ständig gewirktem *Sanfte Ruhe* frisch und schützt sich mittels *Unauffindbarkeit* gegen magische Erkenntniszauber. Diese werden auf einen der ahnungslosen Bediensteten umgeleitet, von denen er sich immer begleiten lässt, wenn er in die Öffentlichkeit muss. Während er das Vermögen seines angeblichen Vaters und seiner Familie schwinden lässt, hat Tiluatchek in den letzten Jahren eine Geheimorganisation aufgebaut, welche er Kinder der Mitternacht nennt. Dabei nutzt er bezauberte menschliche Diener und unterhält eine kleine, aus Drogenhändlern, Ghulen, Werraten und ein paar bezauberten Monstern bestehende Gruppe, um seine Geheimnisse zu verteidigen. Seine Lieblingsdiener sind seine Homunkuli; seien es normalgroße, die wie ausgestopfte Säuglinge mit Fledermausflügeln und nadelspitzen Zähnen aussehen und welche er liebevoll als „Lederkinder“ bezeichnet, oder menschengroße, welche schockierend lebendig wirken, wenn auch bleich und merkwürdig still sind

(diese Mittelgroßen Homunkuli haben 6 TW und können sprechen; sie kosten jeweils 6.000 GM in der Herstellung, so dass Tiluatchek sich gut um die wenigen kümmert, die er sich leisten kann).

Das Ziel des Intellektverschlingers ist es, die Bewohner von Magnimar für den Krieg seiner Heimatstadt gegen die monströsen Würmer aus Denebrum zu rekrutieren. Er finanziert diese Verschwörung durch den Verkauf von gestreckter Mitternachtsmilch. Wenn er auf einen Wirtskörper stößt, der besonders gut für den Krieg geeignet ist, erhöht er die Dosis dieses Opfers, bis es zum Wirt eines Intellektverschlingers wird. Manche bleiben dann als seine Verbündeten in Magnimar, während die meisten aber auf die Reise nach Ilvarandin in die Finsterlande geschickt werden, wobei sie von Drinnen und Derros eskortiert werden, die selbst Intellektverschlingern als Wirte dienen.

Tiluatcheks Verschwörung wächst langsam, da er darauf achtet, die Kinder der Mitternacht nicht über die Grenzen dessen hinweg wachsen zu lassen, was er verbergen kann. Abgesehen von der eigenen Villa, auf deren Dachboden er einen Seugathispion aus Denebrum gefangenhält, den er in einen Doppelagenten umwandeln will, liegen Tiluatcheks Interessen gegenwärtig beim Blauen Bunyip (einer Tarnung, die ihm hilft, Stadtadel und -wache im Auge zu behalten), dem Schneller-Delphin-Lagerhaus (dessen Keller und Katakomben er als „Milchhaus“ für Süchtige nutzt, deren Körper er eines Tages übernehmen will) und den Roter-Kestrel-Importen in Ordellia. Mittels *Monster bezaubern* hat er den Eigner dieses Betriebs, Anton Ghanafini (siehe Seite 24), „rekrutiert“ und könnte bald den Einfluss der Kinder der Mitternacht bis ins ferne Osirion ausdehnen, da Anton wachsende Sucht nach Mitternachtsmilch ihn seiner Übernahme durch einen Intellektverschlinger immer näher bringt. Sein stärkster und wichtigster Verbündeter, der nicht seiner direkten Kontrolle unterliegt, ist ein Grul namens **Kanker** (CB Grul-Alchemist 10), welcher in einer der zahlreichen Höhlen haust, die mit der Grube unter dem Teufelstisch im Sandspitzer Hinterland verbunden sind. Der Grul hat die verwässerte Version der Mitternachtsmilch entwickelt, mit der Tiluatchek den Gutteil seines Geldes verdient, und arbeitet im Moment in Tiluatcheks Auftrag an einer Version der Droge, welche ins Trinkwasser eingebracht werden kann, damit mehr Wirtskörper in Magnimar, Sandspitze und andernorts gewonnen werden können.

Weitere Einzelheiten zu Denebrum und Ilvarandin sind im *Almanach der Ewigen Nacht* und dem *Almanach der Ruinen Golarions* enthalten, im letzteren Band befinden sich auch die Regeln für Mitternachtsmilch.

GEHEIMNISSE DER ZORNSPANN

Thassilonische Geheimnisse und Gefahren verborgen in einem uraltem Monument

Ort: Die Zornspann und ihre Pfeiler

Herrscher: Keiner

Wichtige Bewohner: Uralter Wächter (Konstrukte, Untote und gebundene Externare), Kriminelle, Derros, Schriezyxe, Sündenbruten und gefährliche Aasfresser



Pfeiler der Zornspann

Kreatur	Höhe	Ursprünglicher Zweck	Vermerk
Feuerfuchs	48 m	Bakrakhanisches Militär	A
Gecko	75 m	Schalastisches Militär	B, C, D
Hai	36 m	Bakrakhanische Grenzwa	C, D
Harpyie	75 m	Schalastische Grenzwa	A, B
Krähe	66 m	Unterkunft bakrakhanischer Arkanisten	A
Lachs	60 m	Handel	A
Möwe	75 m	Unterkunft schalastischer Arkanisten	B, E, F
Ratte	75 m	Brückenhausmeisterei	B, E, F
Seeadler	30 m	Bibliothek/Archive	C, G
Wal	51 m	Unterhaltung	A

Vermerke

- A:** Keine bekannten Zugänge, möglicherweise gibt es Zugänge von oben oder über unterirdische Bereiche. Dieser Pfeiler ist größtenteils unerkundet und wahrscheinlich nur von gefährlichen Aasfresser, uralten Wächtern bewohnt oder mit Fallen gespickt.
- B:** Dieser Pfeiler ist mit der aufliegenden Brücke verbunden.
- C:** Bekannter Eingang auf der Brückenebene.
- D:** Angeblich von Spuk heimgesucht.
- E:** Eingang ins Innere innerhalb von 6 m ab Meeresspiegel (diese Eingänge sind mittels Arkans Schloss, ZS 10, versperrt).
- F:** Angeblich teilweise von Szarni oder anderen Kriminellen genutzt.
- G:** Angeblich ein geheimes Gefängnis der Kirche von Abadar (siehe Seite 19).

Die uralte Basaltbrücke, welche als die Zornspann bekannt ist, beherrscht Magnimars Silhouette und ist noch kilometerweit ins Meer ragend erkennbar. Sie beginnt an einem stabilen Fundament auf der Seekluft und zieht sich in 90 m Höhe über die übelsten Elendsquartiere der Stadt hinweg. Die gewaltigen Steinpfeiler der manchmal auch als Riesenbrücke bezeichneten Konstruktion haben einen Durchmesser von 30 m. Die Brücke selbst ist 90 m breit und dort, wo sie noch erhalten ist, z.B. an ihrem Ansatz auf der Seekluft, 15 m dick.

Die Zornspann ist ein offenkundiger Überrest des alten Thassilon. Sie diente einst als wichtige Handelsverbindung durch die zerklüfteten Berge von Bakrakhan, dem Reich der Runenherrscherin des Zorns, was heute aber nur noch wenigen bekannt ist. Diese Abfolge von Brücken bildete eine unglaubliche Hochstraße und Überführung, die zur Hauptstadt Xin-Bakrakhan auf der Steilkluftinsel führte, deren Ruinen heute als Hohlberg bekannt sind. Als Bakrakhan während des Erdenfalls im Varisischen Golf versank, zerbrach die

Zornspann. Nur ein paar unverrückbare, aber dennoch relativ kurze Abschnitte überstanden die Katastrophe; diese befinden sich hauptsächlich an den beiden Enden der Strecke, d.h. auf dem Festland und auf der Steilkluftinsel. Zahlreiche gebrochene Pfeiler und ein paar erhaltene Brückenabschnitte überspannen nun das aufgewühlte Meer anstelle von luftigen Höhen. Die noch existenten Teile unterliegen immer noch der erhaltenden Magie, welche die Architekten einst auf die uralten Steine gewirkt haben; auch wenn der Erdenfall den Gutteil der Brücke zerstört haben mag, so hat der Teil, der die Katastrophe überstanden hat, auch die folgenden 10.000 Jahre der Erosion ohne sonderliche Spuren überstanden.

In der modernen Zeit ist die Zornspann eine Quelle an Verwunderung, Rätseln und Unglück. Obwohl die Gründer von Magnimar den Ort in erster Linie wegen des natürlichen Hafens und der Nähe zum Yondabakari ausgewählt haben, gaben die damals am Strand liegenden Trümmer der Zornspann ausgezeichnetes Baumaterial für die junge Ansiedlung ab. Viele der ältesten und elegantesten Bauwerke der Stadt besitzen Fundamente, Säulen und Statuen aus Zornspannbasalt.

Im Jahr 4623 AK befahl der zweite Oberbürgermeister Magnimars, Varnagan Draston-Meir, dass der Stein für die neugeplante Stadtmauer und den Arvenstieg direkt aus der Zornspann gebrochen werden sollte. Diese Entscheidung gefiel zwar nicht allen (insbesondere den Arbeitern, die nun in über 90 m Höhe einen Steinbruch betreiben sollten), die Arbeiten wurden aber dennoch aufgenommen. Schon nach wenigen Tagen bestätigte sich das hartnäckige Gerücht, dass die Riesenbrücke hohl war, als teilweise eingestürzte Gänge am Brückenende freigelegt wurden. Dies hielt den Abbau der Steine aber nicht auf. Nach nicht einmal einer Woche stießen die Arbeiter auf eine große, verdunkelte Kammer in der Brücke. Nur wenige Augenblicke später ging eine markerschütternde Kakophonie raschelder Beine einer Horde aus hunderten heißhungrigen spinnenbeinigen Dingen voraus: entsetzlichen Monstern, welche als Schriezyxe bekannt sind.

Die menschengroßen Spinnenmonster fielen über die Ortschaft her. Hunderte von Bürgern wurden getötet, verkrüppelt oder verschleppt. Die Entführten wurden nie wieder gesehen. Nur die Heldentaten der Magierzwillinge Caily und Romre Vanderales und einer Abenteurergruppe namens die Falkenaugen retteten die Stadt, rüttelten die lokale Miliz auf, trieben die feuerfürchtenden Spinnenschrecken in die Brücke zurück und brachten die Öffnung zu den Kammern darin zum Einsturz. Seitdem verstößt es gegen das Gesetz, an der Riesenbrücke herumzuwerkeln oder in weniger als 15 m Abstand zu ihr zu bauen. Geschichtsforscher und wagemutige Jugendliche berichten aber immer wieder von seltsamen Erschütterungen der Brücke und leisem Kratzen aus ihrem Inneren.

In der 15 m dicken Brücke existiert bestimmt so manche Kammer und weitere Räume, ganze Anlagen sind in den 30 m breiten Steinpfeilern verborgen. Zehn dieser Pfeiler stehen noch, davon tragen nur noch vier die Brücken, während die sechs anderen unterschiedlich weit aus dem Wasser ragen. Die Brückenaufgabe besitzt nur wenige schmückende Reliefs im Gegensatz zu den Pfeilern. Nicht nur weist jeder Pfeiler Dutzende Bögen und Verzierungen auf, sondern er verfügt

zudem über ein eigenes Thema in Gestalt eines Tieres, das den Stein in unterschiedlichen Posen schmückt. Jeder der zehn noch stehenden Pfeiler ist nach dem auf ihm abgebildeten Tier oder Monster benannt, z.B. die Harpyie.

Auch halten sich Gerüchte von zusätzlichen Kammern im Fels unter den Brückenpfeilern; dabei soll es sich um Teile einer vergessenen Anlage handeln, die einst Beauftragten der Runenherrscher als Militärunterkünfte, Verhörkammern, Labore, Wohnräume und vielen anderen Zwecken gedient hat. Das nun fast einhundert Jahre alte, städtische Verbot, die Zornspann zu stören oder zu zerlegen, begrenzt die Erkundung der Ruine zwar, doch das Gewisper über vergessene Schätze, die in Kammern in oder unter der Brücke verborgen seien, lockt jedes Jahr Dutzende neugieriger und unauffälliger Eindringlinge an. Die meisten sind Kriminelle (Scarnzschlänger auf der Suche nach Verstecken oder Nachtmesserbeauftragte auf der Suche nach reicher Beute), eine ganze Reihe sind aber auch Abenteurer auf der Suche nach Reichtümern. Einige Pfeiler besitzen erkennbare Zugänge, die meisten aber nicht. Spannungssucher sollten beim Eindringen in einen Pfeiler vorsichtig vorgehen, da die Stadtwache es gar nicht mag, wenn jemand die Zornspann plündern oder erkunden will.

Die Kammern jedes Pfeilers dienen zur thassilonischen Zeit jeweils unterschiedlichen Aufgaben, welche sich heute noch auf die Gefahren auswirken, die in den jeweiligen Ruinen lauern. Die Tabelle auf Seite 48 nennt die heute gebräuchlichen Namen der zehn Pfeiler, wie hoch sie noch aus dem Meer aufragen und andere Einzelheiten. Die Bemerkung E-G sind über die Pfeiler kursierende Gerüchte; um solche Gerüchte zu erfahren, muss ein Fertigkeitswurf für Diplomatie zum Sammeln von Informationen oder für Wissen (Lokales) gegen SG 15 gelingen. Die Kammern in der Brücke selbst dienen hauptsächlich als öffentliche Treffpunkte für die Bewohner der Pfeiler, während die tiefsten Gewölbe im Fels unter den Pfeilern höchster Geheimhaltung und wichtigsten Zwecken vorbehalten waren. Es gibt Gerüchte über in Stasis gehaltene Sündenbruten, Portale in den Abyss und sogar eine uralte Quelle der Macht, einen Runenbrunnen, der in den tiefsten Gewölben zu finden sein soll, auch wenn es keinerlei Beweise dafür gibt.

Eigenschaften des Zornspannbasalts

Die Steine der Zornspann sind mit einer einzigartigen Version der konservierenden thassilonischen Magie aufgeladen. Die Gelehrten vermuten, dass diese Eigenschaften in den Steinen der Brücke seit dem Erdenfall noch gewachsen sind und von den Erbauern gar nicht beabsichtigt oder auch nur angedacht wurden. Brückensteine, die aus dem Wasser geborgen oder aus den Pfeilern vor der Stadt gewonnen werden, sind nicht nur für Baumeister und Bildhauer sehr wertvoll, sondern auch für jene, die steinerne Konstrukte erschaffen wollen.

Physikalische Eigenschaften: Zornspannbasalt ist hart wie Eisen, kann aber ansonsten wie Stein be- und verarbeitet werden. Er hat Härte 10 und kostet pro Pfund meist 5 SM. Nur wenige Käufer sind aber an Mengen unter 1.000 Pfund interessiert, so dass der Handel mit Zornspannbasalt auf ein paar Spezialisten beschränkt ist, die in der Lage sind, derart schwere Blöcke zu transportieren und überhaupt erst an sie heranzukommen.

Konstruktherstellung: Wenn ein Konstrukt komplett aus Gestein der Zornspann besteht, steigt der SG des Fertigkeitswurfs für Handwerk um +5, während die erforderliche Zauberstufe um 1 sinkt. Steinkonstrukte aus dem Gestein der Zornspann erhalten einen Bonus von +2 auf Stärke und die doppelte Menge an Bonustreffern aufgrund ihrer Unterart Konstrukt.



Zornspannpfeiler



BEWOHNER

„SIEHT SO AUS, ALS WÄRE DER ALTE BLINDE MACK GESTERN IM FISCHTANK GELANDET. ICH SCHÄTZE, ER HAT SICH MIT DEN GEHÄNGTEN ANGELEGT UND EINIGE SCZARISCHLÄGER HABEN IHN ZU IHREM WACKLIGEN BLAUEN WAGEN UNTERHALB DES TRUTZGARTENS GESCHLEPPT. ICH HATTE IHN JA GEWARNT, VON DENEN KEIN GELD ZU LEIHEN, WENN ER ES NICHT RECHTZEITIG ZURÜCKZAHLEN KANN. MEI, HABEN DIE SUMPFBARRAKUDAS SICH SEIN GESICHT VORGENOMMEN; JETZT WIRD ER NICHT EINMAL MEHR EINE HURE IN UNTERBRÜCK RUMKRIEGEN. DER ARME BURSCH E WIRD WOHL KEINE WEITERE RATE MEHR VERPASSEN. DAFÜR HABEN SICH DIE FISCHE EINEN ZU GROSSEN HAPPEN HERAUSGEBISSEN, HEH!“

—AUS EINEM IN DER SCHENKE ZUM ALTEN ZAHN
IM WERFTWEGBEZIRK GEHÖRTEN GESPRÄCH

In der Stadt der Monumente gibt es aufgrund ihrer Größe und unterschiedlichen Kulturen und Einflüsse nur selten ruhige Momente. Magnimar mag nicht so gefährlich sein wie die gesetzloseren Orte der Inneren See wie Rätselhafen oder die Metropole Absalom, in ihren Gassen und hinter den gewaltigen Gebäuden lauern aber dennoch viele Bedrohungen. Die Stadtwache kümmert sich um die meisten Gefahren, kann aber nicht ständig überall sein. Korrupte Adelige und leise Diebe suchen immer nach leichten Opfern und jenseits des sicheren Ufers lauert eine uralte Gefahr, welche mit scharfen Augen beobachtet und auf den rechten Moment zum Zuschlagen wartet.

Die folgenden fünf Zufallsbegegnungstabellen repräsentieren einige der häufigeren Bedrohungen, mit denen es eine Abenteurergruppe in Magnimar zu tun bekommen kann. Die Tabellen greifen auf diesen Band, die *Pathfinder Monsterhandbücher I-III* und das *Pathfinder Spielleiterhandbuch* zurück. Sie sind nach Bezirken und Tageszeit unterteilt, wobei der stets gefährliche Schatten eine Ausnahme bildet; dort lauern Gefahren rund um die Uhr und kümmern sich nicht darum, ob gerade die Sonne scheint.

Der Gipfel: Tag

W%	Ereignis	Ø HG	Quelle
1–12	Auf der falschen Seite des Gesetzes (3 Stadtwachen)	1	siehe Seite 54
13–20	Schlechte Gartenparty (1 Gartenschlick)	2	PF MHB III
21–24	Unheimliches Spielzeug (1 Seelengebundene Puppe)	2	PF MHB II, S. 228
25–33	Entflozene Bestie (1 Schreckensaffe)	3	PF MHB, S. 182
34–44	Trickreiche Täuschung (1 Doppelgänger)	3	PF MHB, S. 59
45–57	Arroganter Schläger (1 Schoantischer Gladiator)	5	siehe Seite 59
58–72	1W4 Aspis-Agenten	6	siehe Seite 53
73–84	Verwechslung – sofortiger Angriff! (3 Kampfmagier)	7	PF SLHB, S. 256
85–92	Ruhelose Mordopfer (1W4 Wiedergänger)	8	PF MHB II, S. 285
93–100	Mit dem falschen Adligen angelegt (1W6 Engelshüter)	8	siehe Seite 54

Der Gipfel: Nacht

W%	Ereignis	Ø HG	Quelle
1–8	1 Fledermausschwarm	2	PF MHB, S. 116
9–16	1W4 Dirnen	3	PF SLHB, S. 267
17–23	1 Belebter Gegenstand	3	PF MHB, S. 31
24–33	Raubmörder (1W4 Skulks)	3	PF MHB II, S. 236
34–43	1W6 Straßenschläger	4	PF SLHB, S. 281
44–60	Spukverseuchtes Gebäude (Blutende Wände Spukerscheinung)	5	PF SLHB, S. 243
61–72	1W6 Kultanhänger	5	PF SLHB, S. 274
73–85	1W6 Dachbodenflüsterer	7	PF MHB II, S. 49
86–91	Serienmörder (1 Meuchelmörder)	8	PF SLHB, S. 283
92–100	Schöpfung-außer-Kontrolle (1 Alchemistischer Golem)	9	PF MHB II, S. 117

Das Ufer: Tag

W%	Ereignis	Ø HG	Quelle
1–7	Kleiner Obstdieb (1 Bettler)	1	PF SLHB, S. 266
8–19	1 Riebenkrabbe	2	PF MHB, S. 162
20–32	1 Moskitoschwarm	3	PF MHB II, S. 172
33–38	Rudel Wildhunde (1W6 Reithunde)	3	PF MHB, S. 153
39–51	1W4 Riffklauen	4	PF MHB II, S. 212
52–63	Unzufriedene Seefahrer (2W6 Matrosen)	4	PF SLHB, S. 292
64–70	1W8 Sczarnischläger	4	siehe Seite 57
71–84	Durchgehende, erschrockene Pferde (1W8 Pferde)	5	PF MHB, S. 207
85–93	1 Sargassum	9	PF MHB III
94–100	Magnimarischer Schrecken (1 Vyrdrarch)	14	siehe Seite 62

Das Ufer: Nacht

W%	Ereignis	Ø HG	Quelle
1–15	Glücksspiel! (Zwanzigknöchel oder anderes Glücksspiel)	variiert	PF SLHB, S. 239
16–23	Ratten in Abfalltonnen (3 Schreckensratten)	1	PF MHB, S. 215
24–35	Gequälter Geist (1 Allip)	3	PF MHB III
36–42	1W4 Schabenschwärme	4	PF MHB II, S. 219
43–53	Bestrafung in einem Aquarium (1W4 Sumpfbarrakudas)	4	siehe Seite 61
44–50	Gestaltwandelnder Angreifer (1 Gesichtsloser)	4	PF MHB II, S. 114
51–64	1 Nachtmesserassassine	5	siehe Seite 56
65–78	Erdbeben öffnet verborgenen Hohlraum (1W6 Schriezyxe)	7	siehe Seite 60
79–93	1 Geist	7	PF MHB, S. 122
94–100	Albtraumartiger Mörder (1 Schwarzer Mann)	10	PF MHB III

Der Schatten

W%	Ereignis	Ø HG	Quelle
1–11	Kleiner Dieb (1 Taschendieb)	1/2	PF SLHB, S. 280
12–25	Goblinhausbesetzer (2W4 Goblins)	2	PF MHB, S. 128
24–32	Dreck und Fell (1 Rattenschwarm)	2	PF MHB, S. 215
33–44	Falle in einer Gasse (Getarnte Fallgrube)	3	PF GRW, S. 420
45–52	Erzürnter Drogenabhängiger (1 Drogenhändler)	3	PF SLHB, S. 267
53–60	Bettler oder...? (1W6 Werratten)	5	PF MHB, S. 175
61–68	1W6 Würger	5	PF MHB, S. 280
69–82	Schlägerei im Suff (2W6 Trunkenbolde)	6	PF SLHB, S. 309
83–91	Wahnsinniger Arkanist (1 Kult-Beschwörer)	6	PF SLHB, S. 275
92–100	Schlurfender Verfolger (1 Fleischgolem)	7	PF MHB, S. 133



Engelshüter

Diese Messingstatue hat die Gestalt eines Engels mit Metallflügeln, dessen Heiligenschein an eine brennende Krone erinnert.

ENGELSHÜTER

HG 5



EP 1.600

N Mittelgroßes Konstrukt

INI +2; **Sinne** Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 (+2 GE, +6 natürlich)

TP 53 (6W10+20)

REF +4, WIL +2, ZÄH +2

Immunitäten wie Konstrukte, Feuer; **SR** 5/Adamant; **Verteidigungsfähigkeiten** Ablenkende Schwingen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 18 m (Durchschnittlich)

Nahkampf 2 Hiebe +10 (1W6+4), 2 Flügel +5 (1W4+2)

Besondere Angriffe Odemwaffe (18 m-Linie, 6W6 Feuerschaden, Reflex SG 13 halbiert, alle 1W4 Runden einsetzbar)

SPIELWERTE

ST 18, GE 15, KO —, IN —, WE 11, CH 1

GAB +6; KMB +10; KMV 22

Sprachen Gemeinsprache (kann nicht sprechen)

Besondere Eigenschaften Metallische Federn

LEBENSWEISE

Umgebung beliebige städtische (Magnimar)

Organisation Einzelgänger, Zusammenkunft (2–4) oder Chor (5–8)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Ablenkende Schwingen (AF) Als Standard-Aktion kann ein Engelshüter seine Schwingen ausbreiten und eine einzelne angrenzende Kreatur vor dem nächsten Fernkampfangriff beschützen. Wenn die beschützte Kreatur das nächste Mal im Fernkampf getroffen werden würde, wird dieser Angriff abgelenkt und sie nimmt keinen Schaden. Ein Engelshüter kann auf diese Weise nur einen Fernkampfangriff pro Runde ablenken. Dieser Effekt hält bis zum nächsten Zug des Engelshüters an oder bis die beschützte Kreatur ihr Feld verlässt, sollte dies eher geschehen.

Metallische Federn (AF) Die Flügel eines Engelshüters besitzen messerscharfe Kanten und verursachen Hieb- statt Wuchtwafenschaden.

Die Arbeiter der Golemhütte in Magnimar produzieren eine große Anzahl an Gütern, doch keines der Konstrukte ist so beliebt und gefragt wie der Engelshüter. Adelige, Geschäftsleute und unter Verfolgungswahn leidende, reiche Personen erwerben Engelshüter zum persönlichen Schutz. Diese metallischen Geschöpfe sind zwar durch die Engelsdarstellungen der Varisischen Wanderer inspiriert, stammen aber nicht von einer anderen Ebene. Es sind lediglich kunstvolle Automata, die über ihre Herren wachen und sie beschützen sollen. Engelshüter können überall auf dem Gipfel angetroffen werden, wo sie stoisch tage- und wochenlang in den Gärten stehen, ohne sich zu bewegen, und nur ihre brennenden Heiligenscheine geben einen Hinweis darauf, dass sie belebt sind.

Engelshüter können aus unterschiedlichen Stoffen hergestellt werden, ihre Leiber bestehen aber meist aus Messing und ihre Schwingen aus Stahl. Ein Engelshüter ist fast 2,10 m groß und wiegt 2.000 Pfund.

KONSTRUKTION

Ein Engelshüter wird aus 2.000 Pfund Metall angefertigt, welches mit Lösungen, Ölen und Salben im Wert von 2.000 GM behandelt wird.

ENGELSHÜTER

ZS 9; Marktpreis 22.000 GM

KONSTRUKTION

Voraussetzungen Konstrukt herstellen, *Magierrüstung*, *Sengender Strahl*, Erschaffer muss mindestens ZS 10 besitzen; **Fertigkeit** Handwerk (Bildhauer) oder Wissen (Baukunst) SG 15; **Kosten** 12.000 GM



Aspis-Agent

Dieser geschäftstüchtige Mann trägt die hochwertige Kleidung eines Adligen. An seiner Seite hängen ein praller Geldbeutel und ein gutes Rapier.

ASPIS-AGENT

HG 4



EP 1.200

Menschlicher Barde 5

RB Mitteltgroßer Humanoider (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +10

VERTEIDIGUNG

RK 16, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 14 (+2 GE, +4 Rüstung)

TP 26 (5W8)

REF +6, WIL +5, ZÄH +0; +4 gegen Bardenauftritt, Schall- und Sprachabhängige Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Rapier +1, +6 (1W6+2/18–20)

Besondere Angriffe Bardenauftritt 15 Runden/Tag (Ablenkung, Bannlied, Faszinieren, Lied des Erfolges +2, Lied des Mutes +2)

Bekannte Bardenzauber (ZS 5; Konzentration +8)

2. (3/Tag) – Gestalt verändern, Spiegelbilder, Unsichtbarkeit

1. (5/Tag) – Person bezaubern (SG 14), Schlaf (SG 14), Selbstverkleidung, Sprachen verstehen

0. (beliebig oft) – Benommenheit (SG 13), Geisterhaftes Geräusch (SG 13), Magie entdecken, Magie lesen, Schlaflied (SG 13), Zaubertick

SPIELWERTE

ST 12, GE 14, KO 8, IN 12, WE 13, CH 16

GAB +3; KMB +4; KMV 16

Talente Arkaner Schlag, Täuscher, Wachsamkeit, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +7, Auftreten (Redekunst) +11, Bluffen +5, Diplomatie +11, Einschüchtern +10, Fingerfertigkeit +9, Heimlichkeit +7, Motiv erkennen +10, Verkleiden +12, Wahrnehmung +10, Wissen (Adel) +7, Wissen (Lokales) +7

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Bardwissen +2, Gelehrter 1/ Tag, Vielseitiger Auftritt (Redekunst)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Vista)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kompanie (3–12)

Schätze NSC-Ausrüstung (Kettenhemd, Rapier +1, Trank: Leichte Wunden heilen [2x], Gegengift, Taggitöl [2x], Sassonblattextrakt [2x], sonstige Schätze)



Magnimars vergleichsweise lockere Gesetzeslage und der Einfluss des Vistaviertels führt scharenweise Angehörige des Aspiskonsortiums in die Stadt. Ihre Hauptoperationsbasis in Varisia ist dort ein bronzefarbenes Haus, dessen wuchtige Türen mit dem Symbol dreier ineinander verschlungener Nattern verziert sind. Das Konsortium ist seit fast einhundert Jahren in Magnimar präsent, doch seit der Gründung einer Loge der Gesellschaft der Kundschafter in der Stadt gehen seine Agenten um einiges vorsichtiger vor.

Die Aspis-Agenten haben keine bevorzugte Klasse, so dass alle möglichen Vertreter des Konsortiums in der Stadt angetroffen werden können. Manche sind Schurken oder Kämpfer, während andere als Hexenmeister oder Magier die arkanen Künste praktizieren. Eine ganze Reihe sind aber auch Barden, welche ihre unterschiedlichen Fertigkeiten, sozialen Fähigkeiten und musikalische Talente nutzen, um Käufer übers Ohr zu hauen, Kundschafter im Wettlauf um wichtige Funde zu schlagen oder ihnen auch einfach solche Schätze zu stehlen.

Wie andere Niederlassungen des Konsortiums ist auch das Hauptquartier in Magnimar in eine strenge Hierarchie untergliedert. Die rangniedrigsten und zahlreichsten Angehörigen sind bezahlte Söldner, welche sich an den diversen, zuweilen auch seltsamen Aufgaben beteiligen, welche die wahren Aspis-Agenten verteilen. Dabei kann es sich um das Ausplündern thassilonischer Ruinen handeln, sie könnten sich aber auch nerviger Konkurrenten annehmen, welche dem Konsortium im Wege stehen. Zu den Bronzeagenten gehören Hafenarbeiter, Freiberufler und einfache Abenteurer, die nach Geld und Status streben. Jene Agenten, die silberne Embleme vorweisen können, organisieren die Aktivitäten der ihnen Untergeordneten im Umland der Stadt. In Magnimar operieren nur wenige Goldagenten, deren Macht und Einfluss aber fast alle Winkel Varisias erreicht und deren Wort für die niederen Agenten Gesetz ist.

Der hier präsentierte NSC ist ein städtischer Agent, der sich auf Spionage, Täuschung und andere urbane Taktiken verlegt hat. Die Tätigkeiten für das Konsortium können aber alle möglichen Auswüchse annehmen. Die Firma hat Kriegsherren und Magier gleichermaßen auf ihrer Gehaltsliste und sogar einige Abenteurergruppen: Man benötigt nur den Mut und die Mittel zum Aufstöbern vergessener oder verlorener Schätze, welche man zum Auktionshaus bringt, einen gewissen Mangel an Ethik, sowie einen starken Drang zu Habgier und Machtstreben, um innerhalb der Organisation aufzusteigen.



Stadtwache

Diese Wache patrouilliert scharfäugig durch die Stadt. Sie trägt einen bläulichen Schuppenpanzer und eine Hellebarde.

STADTWACHE

HG 1/3



EP 135

Menschlicher Krieger 2

N Mittelgroßer Humanoider (Mensch)

INI +4; Sinne Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 15 (+5 Rüstung)

TP 13 (2W10+2)

REF +0, WIL +1, ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m

Nahkampf Hellebarde +4 (1W10+1/x3) oder

Totschläger +3 (1W6+1 nichttödlich)

Fernkampf Leichte Armbrust +2 (1W8/19–20)

SPIELWERTE

ST 13, GE 11, KO 10, IN 8, WE 12, CH 11

GAB +2; KMB +3; KMV 13

Talente Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Hellebarde)

Fertigkeiten

Einschüchtern +5, Wahrnehmung +3

Sprachen Gemeinsprache

Lebensweise

Umgebung Beliebige (Magnimar)

Organisation Einzelgänger, Paar, Patrouille (3–5), oder Trupp (6–10)

Schätze NSC-Ausrüstung (Schuppenpanzer [Meisterarbeit], Hellebarde, Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Totschläger, Abdeckbare Laterne, Handschellen, Signalpfeife, sonstige Schätze)

Magnimar hat wenige Gesetze angesichts ihrer Größe, greift aber dennoch auf eine angemessene Stadtwache zurück, die im hohen Arvenstieg ihren Sitz hat. Die Wachen patrouillieren die Straßen regelmäßig, setzen in den diversen Vierteln die Ordnung durch und halten den Frieden in der Stadt aufrecht. Die wohlhabenderen Bezirke sind aber deutlich besser geschützt als beispielsweise die Schatten. Magnimars Stadtwachen sind ausgebildet Kriminelle festzunehmen und keine sinnlose und unnötige Gewalt anzuwenden, so dass sie nur in den extremsten Fällen tödliche Gewalt einsetzen.

Hauptmann der Stadtwache

Diese Offizierin der Wache wirkt selbstbewusst und gründlich. Sie hat einen entschlossenen Gang und führt neben ihren guten Klingen eine Armbrust.

HAUPTMANN DER STADTWACHE

HG 4



EP 1.200

Menschliche Kämpferin 5

RN Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +5

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 16 (+2 GE, +6 Rüstung)

TP 42 (5W10+10)

REF +3, WIL +1, ZÄH +5; +1 gegen Furcht

Verteidigungsfähigkeiten Tapferkeit +1

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Langschwert +1, +8 (1W8+6/19–20), Klingenbrecherdolch [Meisterarbeit] +6 (1W4+1)

Fernkampf Leichte Armbrust [Meisterarbeit] +8 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Waffentraining (Schwere Klingenwaffen +1)

SPIELWERTE

ST 15, GE 15, KO 12, IN 13, WE 10, CH 10

GAB +5; KMB +7; KMV 19

Talente Defensive Kampfweise, Umgang mit Exotischen Waffen (Klingenbrecherdolch), Kampf mit zwei Waffen, Verbessertes Entwaffnen, Waffenfokus (Klingenbrecherdolch), Waffenfokus (Langschwert), Waffenspezialisierung (Langschwert)

Fertigkeiten Einschüchtern +6, Klettern +5, Mit Tieren umgehen +6, Reiten +5, Wahrnehmung +5, Wissen (Lokales) +4

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Rüstungstraining 1

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Magnimar)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Trio

Schätze NSC-Ausrüstung (Kettenpanzer [Meisterarbeit], Langschwert +1, Leichte Armbrust [Meisterarbeit] mit 20 Bolzen, Klingenbrecherdolch [Meisterarbeit], Trank: Leichte Wunden heilen [2x], Handschellen [Meisterarbeit], Signalpfeife, sonstige Schätze)

Magnimars Hauptleute der Stadtwache werden aus den Reihen der erprobten Wachen ausgewählt und unterziehen sich einer umfassenderen Ausbildung als die gewöhnlichen Truppen. Hauptmann Akazia Uria benötigt intelligente Offiziere und viele werden in Ermittlungstechniken ausgebildet, um Verbrechen in der Stadt zu lösen und Beweise zu sammeln, die über Schuld und Unschuld eines Verdächtigen entscheiden können. Hauptleute der Stadtwache üben mit tödlicheren Waffen als die einfachen Wachen und ziehen es vor, zwei Klingen gleichzeitig zu führen. Wie ihre Kollegen ziehen sie es aber vor, nichttödliche Mittel bei kleineren Verbrechen einzusetzen, so dass sie darin geübt sind, ihre Gegner mit ihren Klingenbrecherdolchen zu entwaffnen.

Mysterienkultanhängerin

Jeder Schritt dieser modebewussten Varischen Wanderin wirkt wie ein Teil eines Tanzes und bei jeder Bewegung klimpern und blitzen ihre zahlreichen seltsamen Schmuckstücke.

MYSTERIENKULTANHÄNGERIN HG 2

EP 600

Menschliche Klerikerin Aschavas 3

CG Mittlere Humanoide (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +3

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11 (+1 Ausweichen, +2 GE, +1 Rüstung)

TP 20 (3W8+3)

REF +3, WIL +6, ZÄH +3

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Klingenschal [Meisterarbeit] +5 (1W6+1) oder Dolch +4 (1W4+1/19–20)

Fernkampf Leichte Armbrust +4 (1W8/19–20)

Besondere Angriffe Positive Energie fokussieren 4/Tag (SG 12, 2W6)

Zauberähnliche Domänenfähigkeiten (ZS 3; Konzentration +6)

6/Tag – Hauch der Dunkelheit (1 Runde)

6/Tag – Hauch des Guten (+1)

Vorbereitete Klerikerzauber (ZS 3; Konzentration +6)

2. – Blindheit/Taubheit^D (SG 15), Teilweise Genesung

1. – Befehl (SG 14), Feenfeuer^D, Magische Waffe, Untote entdecken

o. (beliebig oft) – Göttliche Führung, Licht, Magie entdecken, Nahrung und Wasser reinigen

D Domänenzauber; Domänen Gutes, Mond*

SPIELWERTE

ST 12, GE 14, KO 10, IN 8, WE 17, CH 13

GAB +2; KMB +3; KMW 16

Talente Ausweichen, Beweglichkeit, Waffen finesse

Fertigkeiten Diplomatie +6, Heilkunde +8, Wissen (Religion) +4

Sprachen Gemeinsprache, Varisch

Besondere Eigenschaften Aura

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Magnimar)

Organisation Einzelgänger, Künstlertruppe (2–4) oder Kult (5–9)

Schätze NSC-Ausrüstung (Klingenschal [Meisterarbeit], Leichte Armbrust mit 20 Bolzen, Dolch, Rüstungsarmschienen +1, Trank: Leichte Wunden heilen, sonstige Schätze)

* siehe Kasten auf dieser Seite.

So wie die legendäre Edle Ordellia Schwalberherr einst zu einem geheimnisvollen Engel um die Errettung Magnimars vor einem verheerenden Sturm gebetet hat, weihen sich auch andere Bewohner der Stadt heiligen Gestalten, darunter Azatas, Agathionen und Engel. Die meisten Städter nennen sie aufgrund ihrer kleinen Zahl und esoterischen Verehrungspraktiken „Mysterienkultanhänger“. Die getreuen Anhänger der Himmlischen Herrscher bleiben unter sich und predigen und bekehren nur selten. Die meisten Mysterienkulte Magnimars widmen sich wenigstens einem der zahlreichen Monumente, sei es aufgrund lokaler Tradition oder der Rolle, die es in varischen Legenden spielt. Anhänger dieser Religionen versammeln sich oft um Gebäude wie den Arvenstieg, die Zornspann

Unterdomäne des Mondes

Hauptdomäne: Dunkelheit

Ersatzfähigkeit: Die folgende Fähigkeit ersetzt Augen der Dunkelheit:

Mondfeuer (ÜF): Mit der 8. Stufe kannst du eine explosionsartige Entladung heißen Mondlichts aus deinen Augen gegen ein Ziel innerhalb von 9 m als Standard-Aktion verschießen. Mondfeuer verursacht 1W8 Schadenspunkte für jeweils zwei Zauberstufen, ferner ist das Ziel für 1 Runde pro Zauberstufe benommen. Der Schaden resultiert aus roher göttlicher Energie und kann daher nicht von Energieresistenz blockiert werden. Ein Reflexwurf gegen SG 10 + ½ Klerikerstufe + WE-Modifikator halbiert den Schaden und hebt die Benommenheit auf. Du kannst diese Fähigkeit mit der 8. Stufe einmal am Tag einsetzen und jeweils ein weiteres Mal pro Tag für jeweils weitere vier Stufen jenseits der 8. Stufe.

Ersatzdomänenzauber: 1. – Feenfeuer, 4. – Mondsucht*, 6. – Traum

* siehe Pathfinder Expertenregeln.

oder die Herrin der Engel, um ihre Religion auszuüben. Manchmal kommen dabei über einhundert Anhänger zusammen. Die Versammlungen der Kulte sind zuweilen störend für den Verkehrsfluss innerhalb der Stadt, die Stadtoberen tun aber nichts gegen die Praktiken der Kulte, da diese fast vollständig harmlos sind und für das Leben, die Freiheit und andere erstrebenswerte Tugenden eintreten.

Zu den von den magnimarischen Mysterienkulten am häufigsten verehrten Gestalten gehören die Himmlischen Herrscher Aschava, Soralyon und Ylimancha (siehe Seite 13). Es gibt aber auch kleinere Kulte anderer Celestischer.





Nachtmesserassassine

Diese schlanke Halb-Elfe ist mit einer Handarmbrust bewaffnet. Sie trägt dunkles Leder, welches mit den Schatten verschmilzt.

NACHTMESSERASSASSINE

HG 5



EP 1.600

Halb-elfische Schurkin 5/Assassine 1

NB Mittelfür große Humanoide (Elf, Mensch)

INI +3; Sinne Dämmerblick; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 Rüstung)

TP 34 (6 TW; 5W8+1W8+6)

REF +7, WIL +1, ZÄH +2; +2 gegen Verzauberung

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen, Fallengespr +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzsword +4 (1W6+1/19-20) oder Dolch +4 (1W4+1/19-20)

Fernkampf Handarmbrust +1, +8 (1W4+1/19-20) oder Dolch +6 (1W4+2/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +4W6, Todesangriff (SG 13)

SPIELWERTE

ST 13, GE 16, KO 12, IN 14, WE 10, CH 10

GAB +3; KMB +4; KMV 17

Talente Fertigkeitfokus (Heimlichkeit)^B, Kernschuss, Schnelles Nachladen (Handarmbrust), Waffenfokus (Handarmbrust)

Fertigkeiten Akrobatik +12, Bluffen +9, Einschüchtern +8, Entfesselungskünstler +12, Fingerfertigkeit +12, Heimlichkeit

+15, Klettern +10, Mechanismus ausschalten +12, Verkleiden +9, Wahrnehmung +11; Volksmodifikatoren

Wahrnehmung +2

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Schoantisch, Varisisch

Varisisch

Besondere Eigenschaften Elfenblut, Fallen finden

+2, Gift einsetzen, Schurkentricks (Blutende Wunde +3, Gestrecktes Waffengift*)

* Siehe Pathfinder Expertenregeln.

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige städtische (Magnimar)

Organisation Einzelgänger

Schätze NSC-Ausrüstung (Beschlagene Lederrüstung +1, Handarmbrust +1, Dolch (5x), Kurzsword,

Trank: Mittelschwere Wunden heilen, Trank: Unsichtbarkeit [2x], Schattenessenz, sonstige Schätze)

In Magnimar gibt es viele kriminelle Elemente, die Herren der lokalen Unterwelt sind aber die Nachtmesser. Zu ihren verschiedenen Operationen und Untaten gehören Schmuggel, Erpressung, Diebstahl und ab und zu auch Mord. Zu ihnen gehören Taschendiebe, Schläger, Betrüger. Innerhalb der Bande besteht eine strenge Hierarchie basierend auf Können und Kontakten. Zu den wohl gefürchtetsten Nachtmessern

gehören die Assassinen. Diese kümmern sich um neugierige Abenteurer und nervige Stadtwachen, welche sich in fremde Angelegenheiten einmischen. Sie bringen die großspurigen Adeligen zum Schweigen ebenso wie die nicht korruptibaren Politiker. Und es heißt, dass man sie auch zu hohen Preisen für Mordaufträge anheuern könne, wenn es einem denn gelänge mit der Bande Kontakt aufzunehmen.

Ein Nachtmesserassassine investiert viel Zeit und Aufwand in die Beobachtung seiner Ziele. Er folgt ihnen eine Woche lang und erlernt ihre Tagesabläufe – wann sie aufwachen, wann sie zum Markt gehen, mit wem sie regelmäßig sprechen. All diese Informationen ermöglichen es ihm, den perfekten Ort und die perfekte Zeit zum Zuschlagen auszuwählen.



Sczarni-Schläger

Dieser grobe Varisische Wanderer trägt schwarze, zerfetzte Lumpen, welche seine vielen kleinen Klingen verbergen, sogleich aber runenartigen Tätowierungen enthüllen.

SCZARNISCHLÄGER

HG 1



EP 400

Menschlicher Schurke 2

RB Mitteltgroßer Humanoide (Mensch)

INI +3; Sinne Wahrnehmung +6

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 11 (+3 GE, +1 Rüstung)

TP 18 (2W8+6)

REF +6, WIL +1, ZÄH +2

Verteidigungsfähigkeiten Entrinnen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Kurzsword [Meisterarbeit] +3 (1W6+1/19–20) oder Dolch +2 (1W4+1/19–20)

Fernkampf Dolch +4 (1W4+1/19–20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

SPIELWERTE

ST 13, GE 17, KO 14, IN 10, WE 12, CH 8

GAB +1; KMB +4; KMW 15

Talente Flinke Manöver, Kampfrelexe

Fertigkeiten Akrobatik +8, Bluffen +4, Einschüchtern +4, Entfesselungskünstler +8, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +8, Klettern +6, Mechanismus ausschalten +8, Wahrnehmung +6

Sprachen Gemeinsprache, Varisisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1, Schurkentricks (Blutende Wunde +1)

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Varisia)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Bande (3–12)

Schätze NSC-Ausrüstung (Waffenrock [Meisterarbeit], Dolche (3x), Kurzsword [Meisterarbeit], Diebeswerkzeug [Meisterarbeit], sonstige Schätze)

Die berüchtigten, als die Sczarni bekannten Schläger schleichen ständig durch die zivilisierten Gebiete Varisias auf der Jagd nach leicht zu täuschenden Händlern, Reisenden und Adeligen, welche man ausnehmen kann.

In Magnimar gibt es zahllose dieser Schläger, so dass ihre reine Anzahl mehrere Banden mit eigenen verbotenen Spezialisierungen und genau definierten Reviergrenzen hervorgebracht hat. Die mächtigste dieser Sczarnibanden in der Stadt sind die Gehängten, welche von einer Gruppe Wohnwagen aus operieren, die direkt unterhalb des Heims des Oberbürgermeisters Grobaras, dem Trutzgarten, stehen. Zu den Gehängten gehören viele Schläger und Knochenbrecher. Sie besitzen auch den berüchtigten Fischtank, ein 1,20 m hohes Aquarium in einem der Wagen, dessen Sumpfbarrakudas eingesetzt werden, um Informationen aus unwilligen Opfern herauszuholen.

Im Allgemeinen sind Sczarni nicht unnötig gewalttätig und ziehen es vor, sich auf Verbrechen zu konzentrieren, die ihnen Geld einbringen, statt Blut zu vergießen. Sie neigen eher zu Betrügereien und dem Handel mit verbotenen Dingen als zu Vergewaltigung und Mord und

überlassen derartige Gewaltakte Soziopathen und skrupellosen Diebesgilden.

Auch wenn die Gehängten die mächtigste Sczarnibande Magnimars sind, sind sie nicht die einzige; zahlreiche kleine Familien kämpfen in der Stadt der Monumente ständig um Reviere und Reichtümer.

Die Turmschwester spezialisieren sich auf Raubzüge und Erpressung und werden oft von zänkischen Adeligen angeheuert, Rivalen mit Beweisen für Untreue, uneheliche Kinder oder anderen geheimen Fehlschlägen zu beschämen oder zu erpressen. Wenn die Turmschwester nicht dabei sind, Leben zu ruinieren, stellen sie ihre beeindruckenden akrobatischen Künste in den diversen Theatern und Nachtclubs der Tiefkluft zur Schau.

Die Kriecher dagegen werden sogar von anderen Sczarnibanden gemieden. Diese Bande verbreitet Drogen und andere verbotene Substanzen in den Straßen, welche sie in ihrem Lager nahe Unterbrück zusammenmischt und über ihre Laufburschen vertreibt, so dass zu jeder Zeit mehrere Arten von Drogen in der ganzen Stadt erhältlich sind.





Verschlagene Adelige

Diese gutgekleidete Edeldame tritt würdevoll auf. Ihre Augen scheinen alles zu katalogisieren, was sie sieht.

VERSCHLAGENE ADELIGE

HG 2



EP 600

Menschliche Adelige 2/Schurkin 1

RN Mittelgroße Humanoide (Mensch)

INI +2; Sinne Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

RK 13, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 11 (+2 GE, +1 Rüstung)

TP 13 (3 TW; 1W8+2W8)

REF +4, WIL +4, ZÄH +2

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Dolch [Meisterarbeit] +1 (1W4-1/19-20)

Fernkampf Dolch [Meisterarbeit] +4 (1W4-1/19-20)

Besondere Angriffe Hinterhältiger Angriff +1W6

SPIELWERTE

ST 8, GE 14, KO 10, IN 12, WE 13, CH 17

GAB +1; KMB +0; KMW 12

Talente Fertigkeitenfokus (Bluffen), Große Zähigkeit, Wachsamkeit

Fertigkeiten Bluffen +12, Diplomatie +8, Entfesselungskünstler +7, Fingerfertigkeit +8, Heimlichkeit +8, Mechanismus ausschalten +7, Motiv erkennen +8, Verkleiden +8, Wahrnehmung +9, Wissen (Lokales) +6

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch

Besondere Eigenschaften Fallen finden +1

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige städtische

Organisation Einzelgänger

Schätze NSC-Ausrüstung

(Dolch [Meisterarbeit], Rüstungsarmschienen +1, Trank:

Leichte Wunden heilen, Sonnenzepter [2x], sonstige Schätze)

Die Verschlagene Adelige kann jeden der Dutzenden von Adelligen repräsentieren, die in Magnimar nach Macht und Einfluss streben. Manche Adelige stammen aus Linien, die so alt wie die Stadt selbst sind, während andere ihre Machtbastion in einem von Magnimars vielen Handelshäusern haben oder sich mit geerbten oder harterarbeiteten Geld in den Amtsrat eingekauft haben. In Magnimar spricht das Klingeln von Münzen oft deutlichere Worte und wer über das erforderliche Gold verfügt, der kann unweigerlich im Rat oder den anderen Bereichen der Stadtregierung aufsteigen. Der Rat besteht zwar in erster Linie aus alteingesessenen Familien, die seit Jahren schon über die Stadt herrschen, doch ist es so manchem Neureichen in den jüngeren Jahren gelungen, an politische Macht zu

gelangen, während Magnimars Bedeutung für den Handel in der Region stetig wächst.

Als die Bürger Magnimars im Jahre 4608 AK ihre formelle Regierung gründeten und den Amtsrat als Kontroll- und Ausgleichsorgan für die Macht des Oberbürgermeisters etablierten, dachten sie nicht, dass die scheinbar einfache politische Struktur des Rates zu der verworrenen heutigen Masse werden könnte. Das Gremium aus 15 Vertretern der einflussreichsten und wichtigsten Familien Magnimars ist seitdem auf 117 Sitze aufgequollen, die von gelangweilten Adelligen, intriganten Aristokraten und gierigen Händlern besetzt sind. Darunter sind zwar immer noch ein paar ehrliche Ratsmitglieder, die bestrebt sind, den Willen der Bürger zu repräsentieren. Solche ehrenwerten Bestrebungen werden meistens aber von der byzantinischen, politischen Maschinerie ausgehebelt.

Der Gutteil des Alltagsgeschäfts der Stadt verläuft zwar unbeirrt, allerdings finden dennoch Bestechung und Korruption ihren Weg in zahlreiche Elemente der Regierung des Stadtstaates. Spione und adelige Boten aus Korvosa kommen häufig mit schlechten Absichten nach Magnimar oder um finanzielle Drohungen zu übermitteln oder korrupte Politiker auf ihre Seite zu ziehen, wenn der verfeindete Stadtstaat im Osten eine oder mehrere Besitzungen Magnimars übernehmen will. Viele der Repräsentanten im Amtsrat wollen Magnimars Besitzungen und Status verbessern, doch gibt es auch einige, die stattdessen das Vorankommen ausbremsen und die Bemühungen ihrer Kollegen sabotieren, da sie persönliche Ziele und Wünsche dem Wohl der Bürger voranstellen. Agenten aus Cheliax und Korvosa wenden beachtliche Geldmittel auf, um den Rat zu unterminieren und die Saat der Zerstörung in Magnimar zu säen. Die Verräter an der Stadt der Monumente gehören daher zu den vorrangigsten Bedrohungen für die Stadt.



Schoantischer Gladiator

Dieser Primitivling hat sich den Kopf kahlgeschoren. Er schwingt einen gewaltigen, stachelbesetzten Hammer und trägt die Narben dutzender Kämpfe.

SCHOANTISCHER GLADIATOR

HG 2



EP 600

Menschlicher Barbar 3

CN Mittlgrößer Humanoide (Mensch)

INI +0; Sinne Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 15, Berührung 8, auf dem falschen Fuß 15 (-2 Kampfrausch, +7 Rüstung)

TP 34 (3W12+9)

REF +1, WIL +5, ZÄH +6

Verteidigungsfähigkeiten Fallengespur +1, Reflexbewegung

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m

Nahkampf Erdspalter* [Meisterarbeit] +8 (2W6+6/x3) oder Stachelhandschuh +7 (1W4+6)

Besondere Angriffe Kampfrausch (9 Runden/Tag), Kampfrauschkräfte (Zurücktreiben)

TAKTIK

Grundwerte Wenn der Barbar sich nicht im Kampfrausch befindet, besitzt er folgende Spielwerte: RK 17, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 17; TP 28; WIL +3, ZÄH +4; Nahkampf Erdspalter* [Meisterarbeit] +6 (2W6+3/x3), Stachelhandschuh +5 (1W4+3); ST 15, KO 12; KMB 5, KMV 15.

SPIELWERTE

ST 19, GE 10, KO 16, IN 8, WE 15, CH 14

GAB +3; KMB +7; KMV 15

Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Verbessertes Ansturm

Fertigkeiten Einschüchtern +8, Mit Tieren umgehen +8, Reiten +3, Überlebenskunst +8, Wahrnehmung +8

Sprachen Gemeinsprache, Schoantisch

Besondere Eigenschaften Schnelle Bewegung

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Magnimar)

Organisation Einzelgänger

Schätze NSC-Ausrüstung (Brustplatte +1, Erdspalter [Meisterarbeit], Stachelhandschuh, sonstige Schätze)

* Siehe Weltenband der Inneren See

Das gewaltige Hippodrom der Schlangenbahn ist sicherlich die beliebteste öffentliche Einrichtung in Magnimar. Das ganze Jahr hindurch finden dort Ereignisse und Spektakel statt, um die Bürger der Stadt und ihre Besucher zu unterhalten. Neben magischen Aufführungen, Zirkusveranstaltungen und Sportereignissen finden dort auch die eindrucksvollsten Schaukämpfe Westvarisias statt. Bei den Wettkämpfen handelt es sich entweder um Duelle oder große Massenspektakel, bei denen die

Teilnehmer scharfe, tödliche Waffen nutzen, um ihren Gegnern schwere Treffer zuzufügen.

Viele der erfolgreichsten Gladiatoren Magnimars sind schoantischer Abstammung. Ihr einzigartiger Kampfstil und ihre ungewöhnlichen Waffen locken zahlreiche Zuschauer zu den Gladiatorenkämpfen. Zudem ist es aufgrund ihrer Stärke, ihres Könnens und ihrer Furchtlosigkeit spannend, ihnen zuzusehen. Schoantische Gladiatoren führen außerhalb der Arena ein gutes Leben: Schenkenbetreiber spendieren ihnen nach Siegen Freigetränke und –mahlzeiten und oft sponsern clevere Schankwirte Gladiatoren, um deren Berühmtheit zu nutzen, um die Geschäfte anzukurbeln und sich von anderen Kneipen zu unterscheiden. Diese finanziell unterstützten Kämpfer stammen meist aus den Reihen der Schläger, die Magnimars Kaschemmen beehren, so dass man nie sicher sein kann, wann eine ungewollte Kneipenschlägerei zu einer potentiellen Geschäftsmöglichkeit werden kann.





Schriezyx

Diese übergroße, achtbeinige Monstrosität starrt hungrig mit ihren drei Knopfaugen, während grünes Gift aus ihrem klaffenden Maul tropft.

SCHRIEZYX

HG 4



EP 1.200

CB Mittelgroße Aberration

INI +7; Sinne Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 13, auf dem falschen Fuß 14 (+3 GE, +4 natürlich)

TP 38 (7W8+7); Regeneration 3 (Feuer)

REF +5, WIL +6, ZÄH +5

Immunitäten Geistesbeeinflussende Effekte; Verteidigungsfähigkeiten Wildheit

Schwächen Empfindlichkeit gegenüber Feuer, Furcht vor Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m

Nahkampf Biss +8 (1W6+1 plus Gift), 4 Klauen +8 (1W4+1)

Besondere Angriffe Spinnennetz (+8 Fernkampf, SG 14, 7 TP), Verlangsamendes Gift,

SPIELWERTE

ST 13, GE 17, KO 12, IN 3, WE 12, CH 2

GAB +5; KMB +6; KMV 19 (31 gegen Zu-Fall-bringen)

Talente Dranbleiben, Große Zähigkeit, Verbesserte Initiative, Waffenfinesse

Fertigkeiten Klettern +15, Wahrnehmung +12; Volksmodifikationen Wahrnehmung +4

Sprachen Thassilonisch

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige unterirdische

Organisation Einzelgänger, Paar, oder Stock (3–12)

Schätze Gelegentlich

Besondere Fähigkeiten

Furcht vor Feuer (AF) Solange ein Schriezyx sich innerhalb von 9 m zu einem Feuer von der Größe einer Fackel oder größer befindet, ist er erschüttert. Wenn ein Schriezyx durch Feuer Schaden erleidet, muss ihm ein Willenswurf gegen einen SG in Höhe

des erlittenen Schadens gelingen, um nicht für 1 Runde verängstigt zu werden.

Gift (AF) Biss -Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 14; **Frequenz** 1/Runde für 6 Runden; **Effekt** 1W2 ST-Schaden; **Heilung** 1 Rettungswurf.

Verlangsamendes Gift (ÜF) Das Netz eines Schriezyx ist mit einem Gift bedeckt, welches die Nervenenden bei Berührung betäubt. Jede Kreatur, die vom Spinnennetz eines Schriezyx getroffen wird, muss einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 bestehen, um nicht für 1 Minute verlangsamt zu werden (wie *Verlangsamen*). Ein Opfer kann jede Runde einen erneuten Zähigkeitswurf gegen SG 14 versuchen, um den Effekt vorzeitig zu beenden. Von gesponnenen Spinnennetzen verflüchtigt sich das Gift rasch; es kann sich nur auf Ziele in der Runde auswirken, in der das Netz gesponnen wird. Existente Netze sind weiterhin klebrig und verstrickt, haben aber keinen verlangsamenden Effekt. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Schriezyxe sind ein grässliches Produkt der kochenden Fleischtöpfe Xin-Bakrakhans. Diese Aberrationen wurden von einem der despotischen Runenherrscher Thassilons erdacht und lauern selbst Jahrtausende nach Thassilons Untergang immer noch in den thassilonischen Ruinen Westvarisias.

Ein typischer Schriezyx ist 0,90 m lang und wiegt 300 Pfund.



Sumpfbarrakuda

Dieser langgestreckte Fisch hat einen langen, spitzen Kopf mit kräftigen Kiefern, von denen der Unterkiefer stark vorgestreckt ist. Sein Körper ist von einer dicken Algenschicht bedeckt.

SUMPFBARRAKUDA

HG 2



EP 600

N Mittelgroßes Tier (Aquatisch)

INI +6; Sinne Dämmerlicht, Scharfe Sinne; Wahrnehmung +9

VERTEIDIGUNG

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

TP 18 (4W8)

REF +6, WIL +2, ZÄH +4,

ANGRIFF

Bewegungsrate 3 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf Biss +6 (1W6+3), Schwanzschlag +1 (1W6+1)

SPIELWERTE

ST 16, GE 14, KO 11, IN 1, WE 12, CH 3

GAB +3; KMB +6; KMW 18 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Fertigkeitsfokus (Wahrnehmung), Verbesserte Initiative,

Fertigkeiten Heimlichkeit +7 (+11 im Wasser), Schwimmen +11,

Wahrnehmung +9; Volksmodifikatoren Heimlichkeit im Wasser +4

Besondere Eigenschaften Amphibie

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte oder warme Sümpfe

Organisation Einzelgänger, Rudel (2–5) oder Schule (6–11)

Schätze Keine

Diese fleischfressenden Fische besitzen lange, zuckende Leiber und spitz zulaufende Köpfe. Aufgrund ihrer stark überentwickelten Seitenflossen sind sie schneller Schwimmer. Ihre kräftigen Kiefer versprechen ihrer Beute einen raschen, brutalen Tod. Ihre Schwanzflossen dienen ihnen als kräftige Sekundärwaffen, mit denen sie auf besonders zähe Gegner einprügeln, ehe sie diese in Stücke reißen.

Sumpfbarrakudas gedeihen in den tropischen Gewässern rund um den Kontinent Garund und sind insbesondere in den Flutlanden und im Mwangibecken vertreten. Weiter nördlich kann man sie zuweilen in der Moddermarsch und im Varisischen Golf während der wärmeren Monate antreffen; wenn im Winter das Wasser kälter wird, ziehen sie nach Süden. Normalerweise jagen Sumpfbarrakudas allein oder in kleinen Gruppen, während dieser Wanderungen können aber große Schulen von ihnen an der westlichen Küste Avistans beobachtet werden, wo sie sich von kleinen Walen und auch Landbewohnern ernähren, welche dem Wasser zu nahe kommen.

In der Regel kann man Sumpfbarrakudas in der Wildnis antreffen, es gibt aber besonders wagemutige Jäger, welche sie manchmal als Nahrung oder Haustiere einfangen. Sumpfbarrakudas können lange außerhalb ihres bevorzugten Klimas überleben, werden meist aber faul und schwach, wenn ihre Besitzer sie nicht richtig füttern oder sich nicht um ihre Aquarien kümmern. Die Gehängten, eine

berühmte Sczarnibande Magnimars, bedient sich Sumpfbarrakudas als Drohmittel gegenüber reichen Feiglingen und Kreditschuldnern, welche mit ihren Zahlungen in Rückstand gekommen sind (letzteres passiert sehr schnell angesichts der hohen Zinsrate, welche die Gehängten verlangen). Die Eingeweihten nennen Jaster Frallinos Salzwasseraquarium den Fischtank. Es ist in einem alten, blauen Wohnwagen untergebracht, der den Gehängten gehört. Mehr als ein gescheiterter Geschäftspartner hat schon ein Auge, einen Zeh oder eine Hand an „die Fische vom Boss“ verloren. Es ist auch bekannt, dass der Sczarnianführer am Boden des Fischtanks eine Sammlung rostiger Schlüssel verwahrt, doch was es mit diesen auf sich hat, weiß nur er allein.

Ein durchschnittlicher Sumpfbarrakuda ist etwa 1,80 m lang und wiegt über 60 Pfund. An abgelegenen Orten wurden aber auch schon bis zu 3,60 m lange Exemplare gesichtet.





Vydrarch

Die tintenschwarzen Schuppen dieser langen, sehnigen Bestie sind von tropfenden Stacheln bedeckt und ihre beiden Zwillingssslangenköpfe zucken an den Enden ihrer langen Hälse.

HYDRARCH

HG 14



EP 38.400

CB Gigantische magische Bestie

INI +3; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +23

VERTEIDIGUNG

RK 29, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 26 (+3 GE, -4 Größe, +20 natürlich)

TP 199 (19W10+95)

REF +14, WIL +12, ZÄH +16

Immunitäten Gift, Schlaf; SR 10/Magie

ANGRIFF

Bewegungsrate 6 m, Schwimmen 18 m

Nahkampf 2 Bisse +26 (2W8+10/19–20 plus Ergreifen), Schwanzschlag +23 (2W8+5 plus Giftstacheln)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite 6 m (9 m mit Biss)

Besondere Angriffe Kentern lassen, Verschlingen (4W6+15 Wuchtschaden, RK 20, 19 TP), Nebelschleier

SPIELWERTE

ST 30, GE 17, KO 20, IN 7, WE 22, CH 15

GAB +19; KMB +33 (Ringkampf +37); KMV 46 (kann nicht zu Fall gebracht werden)

Talente Doppelschlag, Heftiger Angriff, Konzentrierter Schlag, Kritischer Trefferfokus, Kritischer Treffer (Wankend), Mehrfach-

angriff, Verbesserter Ansturm, Verbesserter Kritischer Treffer (Biss), Waffenfokus (Biss), Wuchtiger Schlag

Fertigkeiten Schwimmen +26, Wahrnehmung +23

Sprachen Aqual

Besondere Eigenschaften Amphibie

LEBENSWEISE

Umgebung Gemäßigte Ozeane

Organisation Einzelgänger

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Giftstacheln (AF) Ein Vydrarch ist von kantigen Stacheln bedeckt, welche ein tödliches Gift absondern. Eine Kreatur, die vom Schwanzschlag eines Vydrarchs getroffen wird oder einen Vydrarch mit einer Nahkampfwaffe ohne Reichweite, einem waffenlosen Schlag oder einer natürlichen Waffe trifft, erleidet 1W6 Punkte Stichwaffenschaden und ist dem Gift des Vydrarchs ausgesetzt. Eine Kreatur, die mit einem Vydrarch ringt, erleidet jede Runde 2W6 Punkte Stichwaffenschaden und riskiert jede Runde, sich zu vergiften.

Vydrarchgift: Stachel - Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 24; **Frequenz** 1/Runde für 4 Runden; **Effekt** je 1W2 KO- und WE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe. Der SG des Rettungswurfs basiert auf Konstitution.

Nebelschleier (ÜF) Ein Vydrarch kann als Standard-Aktion eine Nebelbank mit einer Ausdehnung von 30 m erschaffen, in deren Zentrum er sich befindet. Dieser Effekt entspricht ansonsten dem des Zaubers *Nebelwolke*.

Die als der Vydrarch bekannte, entsetzliche Kreatur ist den Einwohnern Magnimars bestens aus den berühmten Geschichten über den legendären Paladin Alcaydian Indros bekannt. Dieser bekämpfte das Monster an den Gestaden des späteren Magnimar. Eigentlich hielt man den Vydrarchen für eine einzigartige Kreatur, doch in den letzten Jahren gab es zunehmend Sichtungen von Seefahrern auf der Brodelnden See. Auch deuten die Überreste an Land gespülter Schiffswracks darauf hin, dass es noch mehr dieser Bestien geben könnte.

Vydrarchs leben ausschließlich für den Nervenkitzel der Zerstörung und die Verbreitung von Chaos. Man weiß aber nicht, welche alte Macht sie erschaffen haben könnte. Ihre beiden Köpfe arbeiten bei der Zerstörung von Wasserfahrzeugen und dem Verschlingen der Ladung zusammen, wobei Überlebende solcher Angriffe aber berichten, dass die Köpfe auch voneinander unabhängig agieren können und manchmal sogar miteinander reden oder gar streiten.

Ein Vydrarch ist vom Kopf bis zur Schwanzspitze 12 m lang und wiegt 10 Tonnen.



Yamah

Dieser blauhäutige Celestische besitzt gewaltige Schmetterlingsflügel und schwarzes Haar, welches wie der Sternenhimmel funkelt.

YAMAH

HG 5



EP 1.600

CG Mittegroßer Externar (Azata, Chaotisch, Extraplanar, Gut)

INI +5; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Böses entdecken, Magie entdecken; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 19, Berührung 15, auf dem falschen Fuß 14 (+5 GE, +4 natürlich)

TP 45 (6W10+12)

REF +10, WIL +7, ZÄH +4

Immunitäten Elektrizität, Versteinigung; Resistenzen Feuer 10, Kälte 10; SR 5/Böses oder Kaltes Eisen

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Fliegen 30 m (Perfekt)

Nahkampf Sternmesser der Rückkehr +1, +12/+7 (1W4+4/x3)

Fernkampf Sternmesser der Rückkehr +1, +12 (1W4+4/x3)

Besondere Angriffe Magie rauben

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 6; Konzentration +11)

Immer – Böses entdecken, Magie entdecken

3/Tag – Mittelschwere Wunden heilen, Unsichtbarkeit

1/Tag – Lähmung aufheben, Person bezaubern (SG 16)

SPIELWERTE

ST 17, GE 20, KO 14, IN 13, WE 15, CH 20

GAB +6; KMB +9; KMV 24

Talente Kernschuss, Präzisionsschuss, Waffenfinesse

Fertigkeiten Akrobatik +14, Bluffen +11, Diplomatie +14, Entfesselungskünstler +11, Fliegen +22, Heimlichkeit +11, Motiv erkennen +8, Wahrnehmung +11, Wissen (Die Ebenen) +10

Sprachen Celestisch, Drakonisch, Infernalisch; Wahre Sprache

Besondere Eigenschaften Zurückkehrende Waffen

LEBENSWEISE

Umgebung Beliebige (Elysium)

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kreuzzug (3–10)

Schätze Standard (Sternmesser +1)

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Magie rauben (ÜF) Als Standard-Aktion kann ein Yamah einen Berührungsangriff gegen eine Kreatur ausführen, welche unter dem Effekt eines oder mehrerer Zaubern steht, und versuchen, diesen Effekt wie mittels *Magie bannen* (ZS 6) zu bannen. Bei Erfolg absorbiert der Yamah die magische Energie und wandelt sie in ein Energiegeschoss um. Dieses kann er im Rahmen eines Berührungsangriffes im Fernkampf nutzen, das Energiegeschoss verursacht 1W6 Punkte Energieschaden pro Grad des absorbierten Zaubereffektes (wenn ein Yamah also einen Zauber des 2. Grades bannt, verursacht das Geschoss 2W6 Punkte Energieschaden; Zauber des Grades 0 zählen hierbei als Zauber des 1. Grades und verursachen 1W6 Punkte Schaden). Diese Energiegeschosse haben eine Höchstreichweite von 30 m. Ein Yamah kann nur eine Anzahl von Energiegeschossen in Höhe seines CH-Modifikators mit sich führen (in der Regel 5). Ein Energiegeschoss muss binnen 24 Stunden genutzt werden, nach dieser Zeit löst sich die Ladung auf.

Zurückkehrende Waffen (ÜF) Jede von einem Yamah geführte Wurf-Waffe erhält die besondere Waffeneigenschaft *Rückkehr*, solange der Yamah sie führt.

Yamahs bereisen die Ebenen und verbreiten die Ideale der Freiheit und der Gerechtigkeit und nutzen ihre einzigartigen Gaben, um Übeltäter ihrer Magie zu berauben und als Waffe für das Gute zu nutzen. Yamahs sind niemandem gegenüber wohlgesonnen, der Magie zu grausamen oder bösen Zwecken nutzt;



dies gilt insbesondere für Nekromanten und böse Kreaturen, die mittels Magie Seelen fangen und das Leben pervertieren.

Yamahs treten zwar oft ernst auf, wissen aber gutmütige Streiche und angemessene Scherze zu schätzen.

Die weißen Zeichen auf dem Leib eines Yamahs mögen zunächst wie Tätowierungen wirken, sind aber mystische Siegel, die bei jedem Yamah einzigartig sind. Der durchschnittliche Yamah ist etwas über 1,80 m groß und wiegt 140 kg.

Aufgrund der Mysterienkulte von Magnimar und der offenen Verehrung der Himmlischen Herrscher (insbesondere Aschavas) kann man Yamahs häufig während Mondfinsternissen und anderen bedeutsamen Ereignissen am Himmel in der Stadt sehen. Legenden der Mysterienkulte behaupten, dass Yamahs zuweilen Zauberkundige guter Gesinnung auf Kreuzzüge gegen Unholde aus anderen Dimensionen begleiten. Dabei endet jede Geschichte damit, dass der Yamah auf geheimnisvolle Weise verschwindet und seinen sterblichen Partner ohne Abschiedsgruß zurücklässt, wenn die Tat vollbracht ist.

DER ZERBROCHENE STERN

WANDLE AUF DEN SPUREN DES RUNENKAISERS!

In der geschäftigen varisischen Grenzstadt Magnimar rekrutiert die neueste Kundschafterloge eine Gruppe von Neulingen. Sie sollen die abtrünnige Agentin Natalya Vancaskerkin aufspüren, welche obendrein auch noch zu den kriminellen Varisischen Wandernern gehört, die als die Sczarni bekannt sind. Doch als die Helden die vermisste Frau finden, stoßen sie auf weitaus mehr als auf eine Kundschafterin auf der Flucht. Sie werden in die Jagd nach einem zerbrochenen Artefakt aus den Tagen des untergegangenen Thassilons verwickelt, welche sie in einige der gefährlichsten Winkel von Varisia führen wird!



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.

Skull from the Tome of Horrors Complete © 2011, Necromancer Games, Inc., published and distributed by Frog God Games; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.

Pathfinder Campaign Settings: Magnimar, City of Monuments © 2012, Paizo Publishing, LLC; Author: Mike Shel. Deutsche Ausgabe: Almanach zu Magnimar © 2013 von Ulisses Spiele GmbH, Waldems unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC, USA.





Blut im Rinnstein

Magnimar wird aufgrund ihrer atemberaubenden uralten Ruinen, prächtigen Türme und beeindruckenden Denkmäler auch die Stadt der Monumente genannt. Die Stadt verkörpert den Geist des Grenzlandes Varisia mehr als jede andere Ansiedlung. Doch dort kann das Leben selbst ein Abenteuer für sich sein. Fremdartige Monster lauern in den uralten Grundfesten der Stadt, Diebesbanden kämpfen um die Kontrolle über die Gassen und die ältesten Familien versinken in Dekadenz. Magnimar befindet sich an einem Scheideweg. Wird der Ort die Hindernisse überwinden, die in seinen Weg geworfen werden, oder wird das Gewicht des eigenen Erfolges Magnimar erdrücken?

Der *Almanach zu Magnimar* bietet einen detailreichen Leitfaden zu einer der beliebtesten Städte der Pathfinder Kampagnenwelt Golarion. Magnimar ist die perfekte Basis für Abenteurer, um zwischen ihren Ausflügen Atem zu schöpfen, kann aber auch als Hintergrund einer kompletten, in der Stadt angesiedelten Kampagne dienen. Dieser Band enthält:

- ▶ Einen ausführlichen Stadtführer zu den neun Stadtteilen Magnimars, beginnend mit den marmornen Straßen des Alabasterbezirks bis hin zu den blutgetränkten Gassen von Unterbrück.
- ▶ Notizen zu den Plänen und Intrigen der berühmtesten und berüchtigtsten Persönlichkeiten Magnimars, seien es Regierungsoberhäupter oder Verbrechergenies.
- ▶ Enthüllungen zu den tödlichsten Geheimnissen der Stadt, Einblicke in Kulte, die in den Schatten planen, Berichte über Monster, die unter den Straßen jagen, und andere Dinge.
- ▶ Freunde und Feinde für alle Arten von Abenteuern, darunter Heiler und Unruhestifter, die für jede Art von Kampagne geeignet sind.
- ▶ Spielwerte für eine breite Auswahl magnimarischer Bewohner, egal ob Bürger, himmlische Wächter oder gigantische Monster aus den Legenden der Stadt.
- ▶ Dutzende Bezüge zu in Varisia spielenden Abenteuern wie z.B. die Abenteuerpfade „Das Erwachen der Runenherrscher“ und „Der Zerbrochene Stern“.

Dieser Almanach ist abgestimmt auf das *Pathfinder Rollenspiel* und die *Pathfinder Kampagnenwelt Golarion*, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN: 978-3-86889-695-4

Artikelnummer: US51023PDF