

# PATHFINDER CHRONICLES<sup>TM</sup>



## ALMANACH ZU ABSALOM

von Owen K.C. Stephens





Azlantifeste

Kupferwald

Westerstadt

Weisenviertel

Efeuviertel

Himmelfahrtshof

Blütenbezirk

Westtor

Fremdenviertel

Die Münzen

Händlerviertel

Strände

Der Pfuhl

Die Docks

Osttor

Sturmkastell

Klippenviertel

N

Treibgutfriedhof

Abendrüh

ABSALOM

Sternwachtfeste

Lotseninsel

0 Meter 500



# ALMANACH ZU ABSALOM

Ein Quellenband für Pathfinder® Chronicles™

## INHALT

Einleitung	2
Orte	8
Einwohner	46
Geschichte	52
Geheimnisse	58

## CREDITS

**Design:** Owen K.C. Stephens  
**Development:** Sean K Reynolds  
**Editing:** Christopher Carey and James L. Sutter  
**Art Director:** Sarah E. Robinson  
**Managing Art Director:** James Davis  
**Editor-in-Chief:** James Jacobs  
**Publisher:** Erik Mona  
**Cover Artist:** Wayne Reynolds  
**Interior Artists:** Concept Art House,  
Jeff Carlisle, Andrew Hou, Ben Wootten  
**Paizo CEO:** Lisa Stevens  
**Vice President of Operations:** Jeff Alvarez  
**Events Manager:** Joshua J. Frost

**Corporate Accountant:** Dave Erickson  
**Sales Manager:** Chris Self  
**Technical Director:** Vic Wertz  
**Online Retail Coordinator:** Jacob Burgess  
**Special Thanks:** The Paizo Customer Service  
and Warehouse Teams

\*\*\*

**Deutsche Ausgabe:** Ulisses Spiele GmbH  
**Produktion:** Mario Truant  
**Übersetzung:** Friederike Fuß  
**Lektorat:** Mario Schmiedel, Ingo Schulze  
**Layout:** Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH  
Langgasse 3b, 65529 Waldems  
www.ulisses-spiele.de  
Art.-Nr.: US 51005PDF



Paizo Publishing, LLC  
2700 Richards Road  
Suite 201  
Bellevue, WA 98005  
paizo.com

**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, artifacts, places, etc.), dialogue, plots, storylines, language, incidents, locations, characters, artwork, and trade dress.

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

*Pathfinder Chronicles: Guide to Absalom* is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License v 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. All other trademarks are property of Paizo Publishing, LLC. ©2009 Paizo Publishing. ©2009, 2010 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA. Alle Rechte vorbehalten.



## Einleitung

„Ha! An deinen großen Augen und deinem offenen Mund erkenne ich, dass du wohl neu in der Stadt am Nabel der Welt bist. Aber fürchte dich nicht Fremder! Ich, Donnica Mycelene la-Tep, werde dafür Sorge tragen, dass du wohlbehalten all ihre Wunder und Gefahren erleben kannst. Für nur ein paar Münzen pro Tag werde ich dir mit meinem Wissen und meiner Klinge zur Seite stehen, auf dass deine Fragen beantwortet werden und dein Leben geschützt wird.

Willkommen in Absalom!“

—Donnica Mycelene la-Tep, einheimischer Heißsporn und gelegentlich Fremdenführerin.

## WIE BENUTZE ICH DIESEN STADTFÜHRER?

Jedes Kapitel in diesem Buch beschäftigt sich mit einem bestimmten Thema. Überschneidungen sind natürlich nicht ausgeschlossen, denn schließlich ist alles in dieser Stadt miteinander verbunden. Zum Großteil könnt ihr euch jedoch darauf verlassen, dass sich alle Informationen zu einem bestimmten Thema auch wirklich im Haupteintrag dazu befinden. Die größte Ausnahme hierzu bildet *Kapitel 5: Geheimnisse*, in dem Informationen aus den vorangegangenen Kapiteln vertieft werden.

Auf vielen Seiten werdet ihr zudem auf Kästen stoßen, in denen Themen behandelt werden, die nur wenig Bezug zum Rest des Textes haben, wenn überhaupt. Hier werden Aspekte der Stadt eingehender beschrieben, die sonst nirgendwo hingepasst hätten. **Kapitel 1:** In diesem Kapitel wird die gesamte Stadt kurz vorgestellt und es werden Themen dargestellt, die später nicht mehr aufgegriffen werden.

**Kapitel 2:** Das umfangreichste Kapitel dieses Buches listet die Sehenswürdigkeiten und wichtigen Orte Absaloms auf. Zudem wird die Insel Kortos, mit all ihren geographischen Eigenheiten und den verschiedenen Siedlungen, als Ganze beschrieben.



**Kapitel 3:** Hier werden die einflussreichsten Fraktionen Absaloms vorgestellt sowie einzelne Individuen, die so mächtig sind, dass ihr Einfluss in der gesamten Metropole zu spüren ist.

**Kapitel 4:** Dieses Kapitel fasst die 4000 Jahre der Stadtgeschichte zusammen und listet jede Belagerung auf, an die sich die heutigen Historiker noch erinnern können.

**Kapitel 5:** In diesem Kapitel könnt ihr einen Blick hinter die Kulissen Absaloms werfen und die politischen, religiösen und kaufmännischen Geheimnisse der Stadt ergründen.

## GRUNDLAGEN

Absalom ist eine riesige Metropole, so riesig, dass die einzelnen Viertel als eigenständige Städte verwaltet werden, die zufälligerweise nebeneinander liegen. Bevor die Stadt vor zehn Jahren von einer Reihe Erdbeben heimgesucht wurde, lag die Einwohnerzahl bei 351.000. Nach diesem Ereignis schrumpfte zwar die Bevölkerungszahl, doch seitdem wächst sie wieder und wird diese Zahl bald übersteigen. Große Teile Absaloms liegen noch in Trümmern, viele Bezirke aber wachsen unaufhaltsam und sind langsam aber sicher überbevölkert. Die Stadt verfügt über ein umfangreiches Handelsnetz und diverse magische Transportmittel, kurz vor dem Erdbeben jedoch sah Absalom sich einem Versorgungsengpass gegenüber, in dem alltägliche Handelsgüter knapp wurden. Der durch die Erdbeben hervorgerufene Bevölkerungsschwund sorgte dafür, dass dieses Problem sich von selbst erledigte. In jüngster Zeit jedoch gibt es erneut Anzeichen für mögliche Engpässe. In einigen Tavernen und Häusern spricht man bereits davon, die Zuwanderung zu beschränken, doch bisher haben diese Vorschläge noch keinen Widerhall in der breiten Öffentlichkeit gefunden.

---

### ABSALOM

**Große Metropole:** konventionell (Großkonzil); **Gesinnung:**

Neutral

**GM-Limit:** 250.000 GM; **Vermögenswerte:** 3.798.750.000 GM

**Bevölkerungsstatistik**

**Bevölkerung:** 303.900

**Art:** integriert (64 % Menschen, 11 % Halblinge, 8 % Halbelfen, 7 % Gnome, 5 % Zwerge, 2 % Elfen, 1 % Halb-Orks, 2 % andere Völker)

**Autoritäten**

**Lord Gyr vom Hause Gixx:** Primarch von Absalom, Beschützer von Kortos, Erster Zauberer; **Lady Neferpatra vom**

**Hause Ahnkamen:** Ratsherrin im Großkonzil, Gesandte der Toten, Erste Herrin der Gesetze; **Ehrenmann Hugen**

**vom Hause Candren:** Ratsherr im Großkonzil, Besitzer der Seekönigswerft, Erster Hafenmeister; **Lady Darchana**

**vom Hause Madinani:** Obere Ratsherrin im Kleinkonzil, Erzdekanin des Arkanamiriums, Zweite Zauberin.

## SYMBOLE

Symbolespielen in Absalom eine wichtige Rolle. Mit ihrer Hilfe können die Einheimischen einerseits ihre Verbundenheit mit der Stadt ausdrücken, andererseits spiegeln sich in ihnen auch die altherwürdigen und vielfältigen Traditionen, welche Einwanderer aller Art mit nach Absalom gebracht

haben. Die verschiedenen Gilden, religiösen Gruppierungen, Ritterorden, politischen Fraktionen und Familien benutzen eine geradezu schwindelerregende Menge unterschiedlicher Symbole. Im Folgenden werden die typischsten aufgelistet.

**Stadtfarben:** Die Stadtfarben Absaloms sind Goldgelb (steht für den *Sternenstein*) und kräftiges Grün (steht für die See, aber auch die saftigen Wiesen der Insel Kortos). Neben diesen beiden Farben verwenden einzelne Familien und Fraktionen oft noch eine dritte Farbe wie etwa rot (im Falle der Chelaxianer) oder schwarz (im Falle der Nexianer).

**Maskottchen:** Absalom hat zwei verschiedene Maskottchen. Zum einen das Seepferd, zum anderen die Mutter-Sphinx. Das Seepferd steht für die Seemacht Absaloms und ehrt die Marine der Stadt. Auf den meisten militärischen Siegeln findet sich irgendwo ein Seepferd oder zumindest eine eiserne Rückenflosse – eine Referenz auf das Hufeisen des Seepferds, das natürlich nicht wirklich existiert.

Die Mutter-Sphinx ist ein älteres Symbol, das eindeutig von osirianischen Familien in der Frühzeit der Stadtgeschichte nach Absalom gebracht wurde. Die Mutter-Sphinx wird normalerweise als menschliche Frau mit dem Unterkörper einer Löwin dargestellt. Sie hat immer Flügel und hält Zepter und Waage in ihren Händen. Seltener wird sie auch im schwangeren Zustand dargestellt, mit einer Schriftrolle in der Hand oder auf einer Welle reitend. Die Mutter-Sphinx symbolisiert die hybride Natur der Stadt, die so viele verschiedene Traditionen zu einem weisen, mächtigen Ganzen vereint. Zugleich ist sie aber auch als Symbol für Wissen und arkane Macht bekannt.

**Motto:** Das offizielle Motto Absaloms, das sich auch auf allen offiziellen Siegeln findet, ist „Ex Prothex“, was auf Alt-Azlanti soviel heißt wie „Vom Ersten“. Die Gelehrten streiten sich jedoch darüber, wie die genaue Übersetzung lauten muss. Die meisten Einheimischen machen sich ohnehin lieber „Erste unter Gleichen“ zum Motto. Zum einen beschreibt dies den Umstand, dass Absalom die größte Hauptstadt der Welt ist, zum anderen können die Familien und Händler dadurch ihre Überlegenheit über ihre – natürlich respektierten – Rivalen ausdrücken. Zu den Ersten zu gehören, sei es nun hinsichtlich der Qualität oder Originalität einer Sache, ist den Einwohnern Absaloms sehr wichtig und viele Gilden und Familien nehmen auf diesen Spruch Bezug.

Händler sind häufig gesehene Gäste in Absalom und nennen die Metropole gern Flickwerkstadt oder Hafen der Versunkenen Schätze. Früher fühlten die Einheimischen sich durch diese Namen beleidigt, doch innerhalb der letzten Generationen hat sich diese Ansicht gewandelt und viele Geschäfte benutzen diesen Titel inzwischen mit einem gewissen Stolz.

## UNTERKÜNFTE

Die meisten Einwohner Absaloms besitzen ihre Häuser, doch es gibt eine ganze Menge Mietunterkünfte für Besucher, Händler, Seeleute und jene, die keine Lust oder Zeit haben, sich um die Instandhaltung ihrer Zimmer zu kümmern. Die Studenten etwa, die an einer der vielen Schulen Absaloms eingeschrieben sind, mieten ihre Unterkünfte oft nur für ein paar Jahre. Die Miete dient dazu, diese Unterkunft in Stand zu halten, viele erhalten aber die Möglichkeit, diese nach der Beendigung des Mietverhältnisses zu kaufen. Die in der Zwischenzeit gezahlte Miete wird in diesen Fällen nicht selten als Anzahlung verwendet.

Die Kosten für den Erwerb oder die Miete hängen dabei von der Lage und dem Zustand ab. Lebens- und Gebäudestile

### ANMERKUNG DER ENTWICKLER: ABSALOM ERWEITERN

Dieses Buch ist dazu gedacht, dir eine umfassende Vorstellung der (zumindest flächenmäßig) größten Stadt des *Pathfinder Rollenspiels* zu vermitteln. Natürlich kann an dieser Stelle nicht jede Einzelheit beschrieben werden, dafür bräuchte es schon ein Buch, das mindestens zehnmal so dick ist, um wirklich jede einzelne Straße, jedes Gesetz, jeden Laden, jede Intrige, jeden Heißsporn, jede Gelegenheit und jede Gefahr zu beschreiben, die in den vielen Vierteln von Arodens Stadt ihrer Entdeckung harren. Die bemerkenswertesten und wichtigsten Elemente werden natürlich vorgestellt, doch für alles, was wir hier beschreiben, gibt es ein Dutzend Wunder, die unerwähnt bleiben.

Das heißt zwar einerseits, dass es nie einen kompletten Stadtführer für Absalom geben kann, andererseits aber auch, dass dir als Spieler oder Spielleiter nie der Platz ausgehen wird, um noch ein neues Element einzuführen. Egal wie viele Abenteuer hier spielen werden, wie viele Quellenbände noch kommen mögen, in Absalom und auf der Insel Kortos wird sich immer noch eine Gegend finden lassen, mit der du machen kannst, was du willst. Absalom kann so oft erweitert werden, wie du es wünschst, und auf solch vielfältige Weise, wie es deiner Kampagne zuträglich ist.

Ein paar Dinge solltest du jedoch im Hinterkopf behalten, um das Flair der Stadt (wenn es dir denn zusagt) zu erhalten. Absalom wird von Menschen beherrscht. Es ist eine uralte, riesige und bisher unbesiegte Nation – reich, voller Gefahren, geprägt von politischen Intrigen, Besuchern aus aller Welt und religiösen Konflikten. Dementsprechend findet sich hier immer noch ein Plätzchen für einen weiteren NSC oder ein weiteres verlassenes Gebäude. Schlussendlich ist Absalom aber auch ein Ort, an dem nur wenig wirklich auffällt. Die Bewohner sind daran gewöhnt, die seltsamsten Dinge zu sehen, so dass selbst ein einzigartiges Wesen oder ein wirklich merkwürdiger Kleidungsstil nicht aus dem Rahmen fallen. Die Stadt wird zwar wie gesagt von Menschen beherrscht, doch auf den Straßen und in den umliegenden Gewässern tummeln sich Dutzende verschiedener Völker.

innerhalb eines Viertels können zwar stark variieren, die meisten Domizile fallen jedoch in eine der im Folgenden vorgestellten Kategorien.

**Festung:** Bei einer Festung handelt es sich um ein befestigtes Gebäude oder mehrere Gebäude, die von einer Mauer umgeben sind. In den Festen Absaloms haben sich die mächtigsten Familien, Kaufleute und Organisationen der Stadt eingerichtet. Sie bilden eine zweite Verteidigungslinie, sollte es einem Angreifer jemals gelingen, die äußeren Stadtmauern zu durchbrechen. Festungen sind normalerweise mindestens vier Stockwerke hoch, zumindest in der Haupthalle. Viele aber sind einfach nur vier- oder fünfstöckige Türme mit einer dicken Außenmauer. Einige Festungen verfügen über eigene Ställe, Schmieden oder sogar Gärten, die meisten jedoch sind um einiges weniger autark. In einer echten Schlacht würde eine solche Feste sich höchstens ein paar Tage halten können. Bisher ist es glücklicherweise noch keinem gelungen, die äußeren Mauern Absaloms zu durchbrechen, und die Stadt wurde noch nie eingenommen.

Festungen stehen niemals zum Verkauf. Die bestehenden haben alle die Erlaubnis eines früheren Primarchen, als Militärstützpunkt fungieren zu dürfen, und Lord Gyr wird kaum neue Festungen zulassen, von denen aus seine Feinde gegen ihn intrigieren können. Einige wenige Familien aber sind verarmt und vermieten ihre Festen an geradezu fantas-

tisch reiche Besucher, die dann zum Teil ein ganzes Jahr lang in diesen wohnen.

**Palast:** Die Köpfe der wichtigsten Organisationen Absaloms leben in Palästen, luxuriöse Bauwerke mit kleinen Feldern und Wirtschaftsgebäuden oder sogar privaten Weihern und Parkanlagen. Paläste sind im Allgemeinen größer und besser in Stand als Festungen, kosten aber weniger, weil es keiner Sondererlaubnis des Primarchen bedarf, um sie zu errichten. Ein typischer Palast besteht aus einem dreistöckigen Hauptgebäude mit zwei bis fünf Nebengebäuden (Ställe, Küche, Unterkünfte für die Dienerschaft und Privatgärten sind recht häufig). Paläste werden nie vermietet (es gibt leichtere Wege, Geld zu machen). Sollte der Besitzer jedoch vom Schicksal gebeutelt werden, kann es vorkommen, dass ein Palast zum Verkauf steht.

**Herrenhaus:** Weit üblicher als Paläste oder Festungen sind Herrenhäuser: große und behagliche Gebäude, die um einiges billiger und praktischer sind als größere Bauwerke. Herrenhäuser sind normalerweise mindestens zwei Stockwerke hoch und umfassen wenigstens fünf Schlaf- oder Arbeitszimmer, zwei Aborte, ein Bad, eine große Küche mit Speisekammer und einen Keller. Die meisten haben zudem noch einen großen Saal, der je nach Gelegenheit als Wohnzimmer, Festsaal oder großer Empfangsraum genutzt werden kann. Sehr viele Herrenhäuser sind um einen zentralen Hof errichtet, der bepflanzt wurde und zum Lustwandeln einlädt. Es gibt nur wenige Herrenhäuser, die angemietet werden können, doch einem König oder einem wichtigen Würdenträger, der in Absalom zu Besuch ist, wird möglicherweise eines angeboten, wenn die jeweilige Familie sich einschmeicheln will.

**Villa:** Villen sind ein typischer Anblick im Stadtbild Absaloms. Sie sehen aus wie kleine Herrenhäuser, haben aber nur ein bis zwei Stockwerke. Villen umfassen bis zu vier Schlafzimmer, ein oder zwei Aborte, ein Bad, eine Küche mit Speisekammer und üblicherweise einen Keller. Die meisten Villen haben keinen großen Saal, sondern kleinere, an einen bestimmten Zweck angepasste Räume, wie etwa Wohn- oder Familienzimmer. Außerdem verfügen Villen üblicherweise über einen eigenen Hof, in dem zum Beispiel Pflanzen kultiviert werden können. Familien von mittlerem Einfluss und die Köpfe mächtiger Gilden leben oft in Villen.

**Stadthaus:** Die meisten Ladenbesitzer und relativ erfolgreichen Familien Absaloms leben in Stadthäusern. Ein Stadthaus ist ein schmales Gebäude, das an mindestens einer Seite direkt an ein anderes Haus angrenzt. Die Wohnräume der meisten Stadthäuser liegen über einem Geschäft oder einem Laden. Ansonsten ähneln sie kleinen Villen. Die meisten Stadthäuser sind im Besitz ihrer jeweiligen Bewohner, denen im Normalfall auch der Laden im Erdgeschoss gehört. Es finden sich immer ein paar Stadthäuser, die an Neuankömmlinge in der Stadt am Nabel der Welt vermietet werden können, die hier ein Geschäft aufziehen wollen. Ein Stadthaus, in dessen Erdgeschoss sich ein Versammlungsraum befindet und das einer Organisation oder Gilde gehört, wird Loge genannt.

**Bungalow:** Vor allem in der Nähe großer Märkte, Schulen oder Docks finden sich Gebäude, die ausschließlich zum Wohnen dienen. Die größten und schönsten von ihnen stehen einzeln – einstöckige Gebäude mit ein oder zwei Schlafzimmern, die all die Annehmlichkeiten eines Stadthauses bieten. Normalerweise werden Bungalows direkt nebeneinander errichtet und besitzen eine Tür, die auf eine Terrasse führt, die wiederum um das komplette Gebäude



herumführt. Bungalows können sowohl gekauft als auch angemietet werden.

**Hütte:** Hütten bestehen aus nur einem Zimmer. Abort, Bad und Küche sind in einem Gemeinschaftshaus untergebracht. Hütten sind kleiner als Bungalows – vier Hütten nehmen ungefähr soviel Platz ein wie ein Bungalow. Entweder sind zwei bis vier Hütten um einen Gemeinschaftsraum herum erbaut oder sie sind Teil eines mehrstöckigen Hauses, das mit gleich 40 Unterkünften vollgestopft ist. In eine Hütte passen ein Bett, eine Truhe, ein Stuhl und ein Tisch. Leute, die planen, nicht lange in der Stadt zu bleiben, Studenten oder ärmere Einwohner leben meist in Hütten. Diese sind nur selten gut in Schuss, da sie vermietet werden. Kleinere Hütten jedoch, deren Bewohner zugleich auch die Besitzer sind, können durchaus gepflegt sein.

**Koje:** Der Name dieser Art von Unterkunft leitet sich von den Hängematten oder Betten ab, die normalen Matrosen auf einem Schiff zur Verfügung stehen. Eine Koje ist die einfachste Art von Unterkunft, die man in Absalom finden kann. Billiger ist es nur, auf der Straße zu leben. Eine Koje besteht im Endeffekt aus einem Bett und ein paar kleinen Regalen. Wer nur kurze Zeit in der Stadt ist oder sich nichts Besseres leisten kann, mietet sich eine Koje, um wenigstens nicht im Freien schlafen zu müssen. Privatsphäre bietet höchstens ein Vorhang, während man seine Besitztümer in einem verschließbaren Schrank verstauen kann. In den Küchen oder Ställen von größeren Häusern sind meist ein paar Kojen untergebracht, damit die Dienerschaft in der Nähe ihrer Arbeitsplätze schlafen kann. Frei stehende Kojen sind eher selten, doch es gibt ein paar winzige Häuschen (manchmal nicht größer als sechs Quadratmeter), in denen sich ein oder zwei Kojen befinden.

## DAS LEBEN IN ABSALOM

Die Einwohner Absaloms sind nicht nur sehr stolz darauf, dass ihre Stadt von einem Gott gegründet wurde und den *Sternenstein* beheimatet, der noch weitere Götter hervorgebracht hat, sondern auch darauf, dass Absalom ein offener Hafen ist, der jeden willkommen heißt, der in Frieden kommt. Zudem legen sie Wert darauf, dass sie alle ihre Eigenheiten besitzen. Die Bewohner Absaloms wären höchst beleidigt, würde man ihnen sagen, dass sie sich durchaus so einige Gemeinsamkeiten teilen. Aber allein schon die Tatsache, dass sie *alle* beleidigt wären, zeigt, dass es eben doch einige Eigenschaften gibt, die alle miteinander verbindet.

## Mentalität

Die Bewohner Absaloms haben großen Respekt vor Hingabe und Ergebenheit, selbst wenn es sich um die Hingabe an Ideale handelt, die sie persönlich verachten. Es stellt für sie schon eine Tugend dar, wenn Personen sich überhaupt einem Ideal verpflichtet fühlen. Aus diesem Grund sind sie geneigt, Ideen und Kulturen anzuerkennen, die andernorts verboten sind. Außerdem fällen die Einwohner von Arodens Stadt keine vorschnellen Urteile. Sie geben Personen, Kulturen und Ideen Zeit, bevor sie sich eine Meinung über sie bilden. Und nicht selten wird eine Meinung noch einmal überdacht, wenn neue Fakten ans Licht kommen. Fremde mögen diese Eigenschaften für einen Ausdruck der Wankelmütigkeit und Unentschlossenheit halten, doch die Bewohner Absaloms halten an ihrer offenen Gesinnung fest, ermöglicht diese es ihnen doch, neue Ideen anzunehmen und aus ihrer Vielfalt eine Stärke zu machen.

Die meisten Einheimischen lieben Überraschungen und Gegensätze. Stets sind sie auf neue Erfahrungen aus. Für manche von ihnen zählen selbst unangenehme Erfahrungen zu den erstrebenswerten. Alles Neue wird garantiert das Interesse der Öffentlichkeit erwecken und neue Moden, Speisen, Unterhaltungsformen und Redewendungen können die Stadt innerhalb von Tagen im Sturm erobern. Die Begeisterung hält jedoch meist nur solange, bis die nächste neue Mode aufkommt. Nur einige wenige Trends konnten sich wirklich durchsetzen. Nicht umsonst sind die Einwohner und Gesetze Absaloms gegenüber fremden Sitten und Gebräuchen eher nachsichtig. Selbst wenn etwas gesetzlich verboten ist und als inakzeptabel gilt (wie etwa die Unart der Oberschicht, sich Sklaven zu halten), werden die entsprechenden Gesetze nur durchgesetzt, wenn es sich um einen extremen Fall handelt. Verletzt jemand die Gesetze, ohne der Stadt oder dem Großkonzil wirklich Schwierigkeiten zu bereiten, werden diese „Verbrechen“ möglicherweise komplett ignoriert.

Für die Herrscher Absaloms ist ohnehin der Handel von größter Bedeutung. Alles, was dem Handel zu Gute kommt, wird gefördert. Gesetze und Aktionen, die dafür sorgen, dass weniger fremde Kaufleute in die Stadt kommen, werden ganz schnell unterbunden. Da die Metropole jedoch vom ständig anders besetzten Großkonzil regiert wird und der Primarch selbst keinen Nachfolger bestimmen darf, kann sich die Auffassung, was förderlich für den Handel ist, plötzlich ändern. Die Bewohner Absaloms haben sich daran gewöhnt, dass die Gesetze und die Art ihrer Durchsetzung einem ständigen Wandel unterworfen sind. Fremde jedoch sind durch diesen Zustand oft verwirrt oder gar verärgert. Im Allgemeinen ist alles, was ein Mitglied des Großkonzils nicht erzürnt und den Handel nicht stört, mit großer Wahrscheinlichkeit erlaubt oder wird von der Regierung zumindest geduldet.

## Steuern

Im Vergleich zu anderen Städten von ähnlicher Größe werden in Absalom nur relativ geringe Steuern erhoben. Der Hauptgrund hierfür liegt darin, dass die Stadt sehr wohlhabend ist. Da Händler aus dem Ausland und Abenteurer dafür sorgen, dass ständig Geld in die Stadtkasse fließt, ist es dem Großkonzil möglich, ausländische Waren nur sehr gering zu besteuern. Es bleibt immer noch genug übrig, um Absaloms Bedarf zu decken. Wird die Metropole jedoch belagert, werden so genannte Belagerungssteuern erhoben, die weit über dem sonst üblichen Satz liegen.

Schiffe mit mehr als sechs Personen an Bord oder mehr als 500 Pfund Ladung dürfen nicht alleine über den Schiffsfriedhof segeln. Sie müssen stattdessen einen ausgebildeten Lotsen vom Hof des Hafenmeisters anfordern, der dann zu ihnen gerudert wird und sie durch das Labyrinth aus Wracks und versunkenen Masten navigiert. Dies hat zum einen praktische Gründe, da der Schiffsfriedhof eine große Gefahr darstellt und ständigen Veränderungen unterworfen ist (nur die einheimischen Lotsen wissen stets genau, wo schon wieder ein Kahn gesunken ist und an welcher Stelle nur ein paar lose Taue im Wasser treiben), andererseits bietet sich so die Möglichkeit, die Schiffe gleich zweimal zu besteuern: einmal für den Einsatz des Lotsen und zum anderen fürs Anlegen am Hafen. Da jedes Schiff, das im Friedhof untergeht, mit all seiner Ladung unweigerlich verloren ist, riskieren es nur wenige Kapitäne, dieses Gesetz zu umgehen.

Eine Grundsteuer gibt es in Absalom nicht. Die Idee, jemandem Geld für etwas abzuknöpfen, das ihm schon gehört, ist

den Einheimischen absolut zuwider. Es werden jedoch Zölle auf die Benutzung von Straßen und Wasserwegen erhoben und eine Steuer für die Abwasserentsorgung. Die Besitzer von Wohnungen und Geschäften können diese Steuern umgehen, indem sie sicherstellen, dass die Eingänge ihrer Häuser nicht an einer öffentlichen Straße liegen. Das hat dazu geführt, dass an einigen Stellen labyrinthartige Häuserblocks entstanden sind, die nur durch Kieswege miteinander verbunden sind. Zum anderen kann man sein Wasser auch von einem öffentlichen Brunnen holen und Abfälle selbst wegschaffen – sie einfach nur vor der Tür abzuladen, ist verboten, da man auf diese Weise die Steuer umgeht. Der einfachste Weg besteht darin, die moderaten Steuern zu zahlen und diese Angelegenheiten der Stadt zu überlassen. Neuankömmlingen in Absalom wird daher auch geraten sicher zu stellen, dass ihre Vermieter diese Steuern zahlen, statt ihre Mieter den oben beschriebenen Unannehmlichkeiten auszusetzen.

### Geschäfte

Das Geschäftsleben in Absalom lässt sich in drei Bereiche einteilen: Handwerk, Handel und Arbeit. Als Handwerksbetriebe gelten alle produzierenden Unternehmen. Wer Waren kauft und verkauft, gilt als Händler, und jeder, der Dienstleistungen anbietet, ist ein Arbeiter. Handwerk und Arbeit werden durch verschiedene Gilden und Zünfte geregelt. Diese legen fest, wer einen solchen Betrieb führen darf und wo und wie Waren verkauft werden dürfen. Selbst illegale Unternehmungen werden oft von Gilden organisiert. Wer die Gesetze verletzt und nicht Mitglied einer der entsprechenden Gilden ist, macht sich gleich zweier Verbrechen schuldig. Da die Zuständigkeitsbereiche einzelner Gilden sich zum Teil überschneiden, führt dies nicht nur zu einem gesunden Wettbewerb, sondern auch zu politischen Intrigenspielchen.

Der Handel hingegen wird durch einer Reihe anderer Gesetze reguliert. Diese verbieten ausdrücklich die Bildung von Händlergilden, um Preisabsprachen zu verhindern. In der Vergangenheit kam es nämlich vor, dass solche Zusammenschlüsse die Preise für alltägliche Handelswaren derart in die Höhe getrieben haben, dass die Stadt extrem darunter zu leiden hatte. Deshalb muss ein einzelner Händler heutzutage auch der rechtmäßige Besitzer seiner Waren sein und eine Einzelperson darf nicht mehrere Geschäfte besitzen, welche dieselben Waren anbieten. Aber wie es nun einmal bei jedem Gesetz der Fall ist, lässt sich auch hier eine Lücke finden – so werden Investoren ins Boot geholt, die offiziell nie die Besitzer der angebotenen Güter waren. Wer im Verdacht steht, Preisabsprachen betrieben zu haben, zieht jedoch schnell den Zorn des Großkonzils auf sich.

Der Handel gilt in Absalom als die zivilisierteste und respektabelste Art von Unternehmen. An zweiter Stelle steht das Handwerk und an dritter die Arbeit. Und so hält sich ein einfacher Ladenbesitzer oft für besser als ein Meisterschmied, der wiederum auf einen weltberühmten Schauspieler hinabschaut. Reichtum und Macht sorgen hier wie in vielen anderen gesellschaftlichen Bereichen dafür, dass kulturelle Vorurteile ausgewogen werden.



### Münzkunde

Absalom ist eine Stadt des Handels und dementsprechend finden sich hier Münzen aus aller Herren Länder. Die meisten werden zum Nennwert akzeptiert, da sie ohnehin oft dieselbe Größe und dasselbe Gewicht haben wie die offizielle Währung Absaloms. Schon so manch ein Königreich hat das Gewicht und die Reinheit seiner Währung an den Absalom-Standard angepasst, um zu vermeiden, dass seine Münzen in der Metropole nicht zum Nennwert angenommen werden. Wird die Währung eines Landes im Vergleich zu diesem Standard abgewertet, verbreitet sich das nämlich ganz schnell auf den Märkten der Stadt.

Von der Regierung eingenommene, ausländische Münzen werden im Normalfall eingeschmolzen und das Gewicht des Metalls wird ermittelt. Dann wird es von der Prägestalt Absaloms in die offizielle Stadtwährung gepresst. An der gesamten Inneren See wird dieser Währung großes Vertrauen entgegen gebracht und selbst im fernen Tian Xia oder Vudra kennt man diese Münzen.

**Kupferpfennig:** So gut wie jedes Kupferstück wird Pfennig genannt und Absalom prägt nur wenige davon selbst. Da die Münzen ohnehin nur selten für größere Transaktionen verwendet werden (und nur die interessieren das Großkonzil wirklich), werden Kupferstücke von den meisten Banken und Geldwechslern einfach ignoriert. Manchmal jedoch wird ein besonderes Ereignis durch die Prägung von ein paar Tausend Sonderpfennigen gefeiert, so zum Beispiel der Erfolg einer Abenteurergruppe oder der Ritterschlag eines beliebten Helden.



**Silbergewicht:** Diese Münze wird immer als „Silbergewicht“ bezeichnet, nie einfach nur als „Gewicht“. Selbst bei teuren Waren wird der Preis oft in Silbergewichten angegeben – ein Langschwert in Meisterarbeitsqualität könnte zum Beispiel 3,150 Silbergewichte kosten. Handelt es sich bei den Silbermünzen um Fremdwährung, werden diese eingeschmolzen und das Gewicht des Metalls mit dem Absalom-Silbergewicht verglichen. Danach werden dann neue Silbergewichte daraus geprägt.

**Elektrumkrone:** Elektrumkronen werden meist einfach nur „Kronen“ genannt. Die Münzen werden in Absalom jedoch nicht mehr geprägt. Während einer Belagerung in der Vergangenheit wurden Metallmünzen rar, weshalb man sich entschied, Münzen aus einer Mischung aus Silber, Gold und Kupfer zu prägen. Eine Elektrumkrone ist soviel wert wie ein Silbergewicht. In Absalom werden die Kronen noch akzeptiert, sonst aber nirgendwo.

**Goldmaß:** Ursprünglich handelte es sich hierbei um einen einfachen Metallrohling, der ein „volles Maß Gold“ enthält. Das Absalom-Goldmaß ist der Standard, an dem alle anderen Goldmünzen der Inneren See gemessen werden. Meist wird es einfach nur „Maß“ genannt.

**Platin-Sphinx:** Diese Münze wird auch als „Löwenmünze“ bezeichnet und kommt vor allem bei Transaktionen zwischen großen Handelshäusern zum Einsatz. Auf der einen Seite ist die Mutter-Sphinx abgebildet, auf der anderen ein Turm der Azlantifeste. Um festzuhalten, welcher Familie oder welchem



Händler die in der Prägeanstalt deponierten Münzen gehören, werden sie oft einfach nur kistenweise von einem Raum in den anderen verladen.

## Häuser

Die ungläubliche Größe Absaloms bringt eher ungewöhnliche familiäre und politische Verbindungen hervor. Es kann durchaus vorkommen, dass zwei Cousins nur einen Kilometer voneinander entfernt leben, sich in ihrem ganzen Leben aber kein einziges Mal begegnen. Ebenso könnten zwei Frauen, die höchstens entfernt miteinander verwandt sind, feststellen, dass sie aufgrund ihrer gemeinsamen Wurzeln ganz ähnliche Interessen haben. Aus diesem Grund hat sich in Absalom ein System von Häusern entwickelt. Jedes Haus ist eine politische Instanz, die mit einem Clan zu vergleichen ist. Die meisten haben noch immer starke Bindungen zu ihren ursprünglichen Heimatländern. Jedes Haus darf zudem eine Reihe niederer Titel verwenden (seine Mitglieder dürfen sich Lord oder Lady nennen), die entweder vom Großkonzil oder einem anderen Haus erworben werden können. Außerdem hat jedes Haus einen Sprecher, ein altes und respektiertes Mitglied, das entscheidet, wer welchen Titel bekommt. Die Kinder und Enkel einer Person mit Titel sind automatisch Mitglieder des entsprechenden Hauses, ohne jedoch denselben Titel zu erhalten. Der Sprecher darf auch andere Personen in das Haus aufnehmen. Dies wird meist Familienmitgliedern angeboten, deren Verwandtschaftsgrad zu gering ist, als dass sie automatisch Mitglied des Hauses sind. Manche Häuser bieten zum Beispiel Helden die Mitgliedschaft an, die ihnen geholfen haben, andere verkaufen die Titel für Geld.

Es gibt Hunderte von Häusern in Absalom. Die meisten haben jedoch nicht genug Macht, um sofort vom Normalbürger als solches erkannt zu werden. Andererseits gibt es auch einflussreiche Persönlichkeiten, die zu keinem Haus gehören oder zu einem niederen, das selbst keine große Macht hat – Lord Gyr etwa ist der mächtigste Mann Absaloms, Haus Gixx aber ist klein und hat keinen besonderen Einfluss. Der Aufstieg und Niedergang eines Hauses steht nicht selten im Zusammenhang mit dem, was in dessen ursprünglicher Heimat vor sich geht. Teils sind die Häuser aber auch nur ihren eigenen Interessen verpflichtet. Manche Häuser sind so mächtig, dass allein schon die Erwähnung ihres Namens einem eine gewisse Anerkennung und Privilegien verschafft oder einen in Gefahr bringt, handelt es sich bei dem Gegenüber um einen Rivalen.

In den meisten Fällen wird der Name des Hauses, zu dem man gehört, als Nachname verwendet. Wer jedoch nicht zu einem Haus gehört, kann den Namen seiner Heimat oder des Viertels, in dem er geboren wurde, als Nachnamen benutzen, einen Spitznamen oder die Bezeichnung „von Gyr“ und damit seine Loyalität dem Primarchen gegenüber zum Ausdruck bringen. Die meisten Häuser haben noch immer starke kulturelle Bindungen an die Heimat ihrer Vorfahren. Bei einigen bedeutet das nur, dass sie einen bestimmten Stil oder eine bestimmte Mode pflegen, für viele jedoch gehört einiges mehr dazu. Die meisten Häuser sympathisieren mit den Ursprungsländern ihrer Ahnen und haben dort noch immer Blutsverwandte oder zumindest Kontakt zu dort lebenden, einflussreichen Adligen. Ihre Loyalität gilt natürlich in erster Linie Absalom, doch sie helfen ihren Landsleuten, wann

immer ihnen das möglich ist, ohne Arodens Stadt zu hintergehen. Einige wenige fühlen sich ihrem Ursprungsland deutlich mehr verbunden, während andere nur ihre eigenen Interessen pflegen und sich auf die Seite desjenigen stellen, der ihnen den meisten Einfluss und größten Wohlstand verschaffen kann.

Im Folgenden werden die acht mächtigsten Häuser Absaloms mit ihren Sprechern und ihren Loyalitäten vorgestellt. Es gibt noch Dutzende andere, die Einfluss auf ein bestimmtes Viertel oder den Handel mit bestimmten Waren haben, doch die großen acht sind Mächte, mit denen man nicht spaßen sollte.

**Haus Ahnkamen** (Herkunft: Osirion; Sympathien für Osirion): Haus Ahnkamen hat starke Verbindungen zu Prinz Khemet III. von Osirion und ist angeblich über die alte Azghaadi-Dynastie mit ihm verwandt. Seit nun mehr 300 Jahren spielt es eine wichtige Rolle in allen Angelegenheiten in Absalom, welche die Gesetze oder den Tod betreffen. Das Haus ist älter als so manch ein Königsgeschlecht und seine Geschichte ist zudem auch noch besser dokumentiert.

Die Mitglieder von Haus Ahnkamen tragen nicht nur an den osirianischen Stil angelehnte Kleidung, doch die meisten geben ihren Waffen und Geschmeiden gerne einen osirianischen Touch, so etwa auch Sprecherin Lady Neferpatra vom Hause Ahnkamen, Inhaberin eines Hohen Sitzes, Gesandte der Toten und Erste Herrin der Gesetze. Jugendliche Mitglieder von Haus Ahnkamen hingegen treten oft als Hitzköpfe auf, schmeißen sich in enge Lederhosen mit osirianischen Glyphen und vertreiben sich die Zeit mit dem Khopesch-Fechten.

**Haus Avenstern** (Herkunft: Kyonin; Loyalität nur intern): Haus Avenstern ist das einflussreichste elfische Adelshaus Absaloms. Noch vor einigen Jahrhunderten bestand es darauf, nur reinblütige Elfen in seine Reihen aufzunehmen, was zweifellos zu seinem Niedergang beitrug. Als aber das Zeitalter der Verlorenen Omen begann, verlegte Sprecher Lord Tylvran sich darauf, auch abenteuerlustige, lebhaft jugendliche in Haus Avenstern aufzunehmen, solange diese nur ein wenig elfisches Blut in ihren Adern haben und daran interessiert sind, die Stellung des Hauses zu verbessern. Der Sprecher ist inzwischen jedoch recht alt geworden und wird wohl bald durch eines der Halbblute ersetzt, die er einst in den Clan aufgenommen hat.

**Haus Candren** (Herkunft: taldanisch; Loyalität zu Andoran): Sprecher Hugen, Inhaber eines Hohen Sitzes, Besitzer der Seekönigswerft, Erster Hafenummeister.

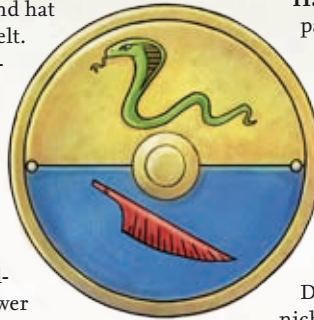
**Haus Damaq** (Herkunft: keleschitisch; Loyalität zu Qadira): Sprecher Lord Kerkis, Schatzmeister der Prägeanstalt von Absalom.

**Haus Morilla** (Herkunft: taldanisch; Loyalität zu Taldor): Sprecher Lord Celedo, Gildenmeister der Geheimnisse, Handelsfürst.

**Haus Ormuz** (Herkunft: Thuvia; Sympathien für Thuvia): Sprecher Lord Yamthar, der Ewige Gesandte, Handelsfürst.

**Haus Shamyid** (Herkunft: keleschitisch; Sympathien für Qadira): Sprecherin Lady Xerashir, Bey der Sarenrae, Bewacherin des *Sternensteins*.

**Haus Tevineg** (Herkunft: chelisch; Loyalität zu Chelixa): Sprecherin Lady Xansippe, Geliebte des Asmodeus.





## Orte

Also heute können wir uns die Münzen anschauen. Wir sollten dich aber vor dem Anbruch der Nacht wieder rausschaffen, damit du noch den Himmelfahrtshof sehen kannst. Dann hauen wir uns erst mal aufs Ohr. Wenn du mehr sehen willst, musst du mich noch für zwei weitere Tage anheuern. Und wenn du dann immer noch ins Klippenviertel willst, musst du dir noch ein paar Leibwächter besorgen und mein Honorar verdoppelt sich. Aber glaub mir, ich bin's wert.

—Donnica Mycelene la-Tep, einheimischer Heißsporn und zeitweilig Hauptmann der Wache

Absalom ist nicht nur eine riesige Metropole voller Wunder, sondern auch die Hauptstadt eines kleinen aber mächtigen Landes. Die Nation Absalom umfasst zwar nur drei Städte, ist aber so wichtig, dass sie Einfluss auf alle Länder der Inneren See ausüben kann. Abgesehen davon, dass Absalom der größte und beste Hafen an der Inneren See ist, verfügt die Stadt auch über eine kleine Kriegsflotte, eine eindrucksvolle Sammlung von Verträgen und gegenseitigen Unterstützungsabkommen und einen großen Wissensschatz über die Gefahren, die in den umliegenden Gewässern lauern, auf die kein Kapitän gerne verzichtet. Es ist Absalom aus praktischen Gründen nicht möglich, ein Embargo über eine verfeindete Nation zu verhängen, doch allein schon die Androhung, den Schiffen dieses Landes die Einfahrt in den Hafen zu verwehren, hat genug Gewicht bei jenen Nationen, die vom Handel abhängig sind.

### NACHBARN

Die Bewohner Absaloms sind sich sehr wohl bewusst, dass der Großteil der Welt aus Ländern besteht, die mehr als nur eine große Stadt kontrollieren, und dass nicht alle diese Länder Zugang zur See haben, doch instinktiv denken sie nun einmal in der Größenordnung von Häfen. Ein Schiff kommt für sie nicht einfach aus Cheliox, sondern aus Ostenso, Egorian oder

Westkrone. Selbst die Gesetze für ausländische Schiffe sind im Geiste dieser etwas seltsamen Einstellung verfasst worden. Ein Schiff, das unter der Flagge von Westkrone segelt, kann daher ganz anderen Bestimmungen unterliegen als ein Schiff aus Osten. Da die Gesetze Absaloms sich aber jedes Mal ändern können, wenn das Großkonzil zusammenkommt, sind die meisten Händler sich bewusst, dass sie sowieso jedes Mal nachfragen müssen, welche Zölle sie nun zahlen müssen und welchen Bestimmungen sie gerade unterliegen.

Im Grunde genommen kann man jede Stadt mit Zugang zu einer Wasserstraße als „Nachbarn“ Absaloms bezeichnen. Die folgenden an der Inneren See und am Obariozean gelegenen Häfen entsenden jedoch am ehesten Schiffe nach Absalom und werden auch am ehesten von Schiffen aus Absalom angefahren.

### Almas

Almas ist die Hauptstadt Andorans und das Bankenzentrum dieses Landes. Die Stadt ist ein wichtiger, wenn auch zurückhaltender Handelspartner für Absalom. Almas liegt an der Mündung des Andossan. Aufgrund dieser günstigen Lage können Schiffe aus Almas Waren aus Absalom (die von sonst wo in der Welt stammen können) tief bis ins Hinterland Andorans befördern. Absalom hat Almas über die Jahrhunderte wirtschaftlich zwar immer wieder schwer zugesetzt – meist durch Handelszölle oder die Abwertung der Währung Almas'. Auf der anderen Seite hat die Metropole aber auch schon Schiffe entsandt, um den Hafen von Almas zu schützen, und hat Gefangene übergeben, die von Piraten entführt wurden.

Schiffe aus Almas sind in Absalom willkommen, ihre Mannschaften werden aber von Betrieben mit andoranischen Wurzeln besser behandelt als von anderen. Umgekehrt trifft das so leider nicht ganz zu. Absalom wird in Almas gerne als Tyrann und selbstgefälliger Emporkömmling gesehen. Unannehmlichkeiten kann man jedoch leicht aus dem Weg gehen, da es schließlich kein allzu großes Problem ist, Waren aus Absalom auf andoranischen Schiffen nach Almas zu transportieren und dort zu verkaufen.

### Cassomir

Cassomir ist eine der größten Städte Taldors. In Absalom wird die Stadt meist Kreuzfahrerhafen genannt, denn viele Krieger, die Absalom verlassen, um sich den Mendevischen Kreuzzügen anzuschließen, gehen dort von Bord. Zudem ist Cassomir auch ein wichtiges Handelsdrehkreuz, denn viele der Waren, die aus den Flusskönigreichen oder dem Verdurawald kommen oder dorthin verschickt werden, werden über Cassomir gehandelt. Cassomir ist außerdem die Heimat einiger bekannter Werften und einige der Marineschiffe Escadars wurden in Cassomir nach den Wünschen Absaloms angefertigt.

Zudem hat Lord Gyr eine ganz persönliche Vorliebe für die Stadt, hat er sie in seiner Jugend doch oft besucht. Er besitzt sogar eine Sommerresidenz in Cassomir, hatte aber noch nie die Zeit, diese ebenfalls einmal zu besuchen. Er leiht sie ab und an Verbündeten und entsendet regelmäßig Agenten dorthin, um die neuesten Neuigkeiten aus Cassomir zu erfahren. Kapitane aus Cassomir werden sogar manchmal eingeladen, mit dem Primarchen zu speisen, und nur ein Dummkopf schlägt die Gelegenheit aus, sich der Gunst Lord Gyrs zu versichern.

### Katheer

Qadiras Hauptstadt, Katheer, ist der westliche Endpunkt für die vielen hundert Karawanen, die jedes Jahr Gewürze, Silber, Seide, *Silberglanzklingen* und Heizsteine aus den Ländern des Ostens bringen. Von Katheer aus werden diese Waren dann in die Länder der Inneren See verschifft. Viele qadiranische Schiffe umsegeln Absalom, um direkt mit anderen Häfen handeln zu können, doch mindestens ein Schiff aus Katheer legt pro Tag am Hafen Absaloms an. Güter, die andernorts als selten und wundersam gelten, sind in der großen Stadt daher alltäglich und teils sogar billiger als in Katheer selbst. Vieles aber, was aus Katheer kommt, wird gar nicht in Absalom verkauft, sondern weiter verschifft. Die Handelsroute ist für die Qadiri daher ziemlich profitabel, auch wenn sie nicht ihre gesamte Ladung an die Händler Absaloms loswerden können.

Ein Import aus Katheer ist in Arodens Stadt jedoch stets gefragt: Gelehrte. Jedes Mal, wenn ein großes Schiff aus Katheer in Absalom anlegt (nicht nur eine kleine Daue), stehen die Repräsentanten der zahllosen Schulen und Vertreter einiger großer Häuser Schlange, um sich die Dienste eines in Katheer ausgebildeten Gelehrten oder Heilers zu sichern. Selbst wenn diese keine feste Anstellung erstreben, können sie doch sicher sein, dass sie in den ersten Wochen ihres Aufenthalts in Absalom zu diversen gesellschaftlichen Ereignissen und so manch einem Vortrag eingeladen werden.

### Niswan

Nur wenige Schiffe verlassen Niswan. Diese wenigen jedoch sind mit vudranischen Gütern beladen (oder Waren von der Insel Jalmeray, die nach Vudrani-Art angefertigt wurden) und fahren meist Absalom an. Handelsschiffe aus Niswan, die in Absalom anlegen, finden daher meist genügend Abnehmer für ihre Waren. Die Mannschaften machen genug Geld, um sich ein bisschen zu vergnügen, können neue Aufträge an Land ziehen und erhalten Einladungen in die höchsten Kreise der Stadt. Vudranische Händler sind bei den Einheimischen sehr beliebt. Die Händler machen hier immer wieder Halt und verkaufen ihre Ladung über ein Jahr hinweg mit großem Gewinn. Das erzürnt jedoch die Taldani und die Chelaxianer, die viel regelmäßiger kommen und dennoch weniger gut behandelt werden.

### Okeno

Die Sklavenhändler Okenos kommen oft nach Absalom, um den Ausschuss der Sklavengruben zu Schleuderpreisen zu kaufen und diese Unglücklichen dann auf ihre eigenen Fleischmärkte zu verschiffen. Eher selten bringen sie selbst Sklaven nach Absalom. Sollte ein reicher Kunde jedoch mit Sonderwünschen an einen der Sklavenhändler Absaloms herantreten, sind es wahrscheinlich die Okenser, die diesen Auftrag tatsächlich ausführen. Die Sklavenschiffe mit ihren gelben Segeln dienen außerdem auch als inoffizielle Vermittler zwischen Absalom und Katapesch. Die Basare Katapeschs nämlich sind die einzigen Märkte der Inneren See, die noch bessere Kontakte haben als Absalom. Nicht umsonst erhebt Absalom hohe Zölle auf Schiffe aus Katapesch. Katapesch wiederum zahlt es Absalom nicht mit gleicher Münze heim – die Schiffe aus Arodens Stadt sind in Katapesch stets willkommen. Der erwähnte Zoll gilt jedoch nicht für Sklavenschiffe aus Okeno und so bringen dieser immer wieder Sonderbestellungen aus Katapesch nach Absalom.

## Oppara

Oppara ist die Hauptstadt Taldors, treibt jedoch sehr viel weniger Handel mit Absalom als Cassomir. Die meisten Einwohner Absaloms bringen den Schiffen aus Oppara ohnehin ein gewisses Misstrauen entgegen, haben diese Leute doch den Ruf, arrogant und geizig zu sein. Wenn es einem Kapitän und seiner Mannschaft gelungen ist, das Gegenteil unter Beweis zu stellen, werden sie jedoch wie alte Verwandte willkommen geheißen. Für einen solchen Sinneswandel bedarf es aber einiger Besuche in Absalom.

Da der König von Taldor in Absalom eine gewisse Autorität besitzt (trägt er doch schließlich den Titel Baldiger Primarch von Absalom), wird er bei der Durchfahrt über den Schiffsfriedhof bevorzugt behandelt. Die Kosten werden von Lord Gyr übernommen. Wenn der König selbst jedoch nicht an Bord ist (was er bisher noch nie war), ist das die letzte Sonderbehandlung, die dieses Schiff erhält. Vor ein paar Jahrhunderten führte das dazu, dass ein Schiff beschlagnahmt wurde. Der Kapitän dieses Schiffs hatte zuviel Geld verloren, um noch den Lotsen bezahlen zu können, der sein Schiff aufs offene Meer gebracht hätte. Und so überstiegen die Andockgebühren irgendwann den Wert des gesamten Schiffes. Der Adel Taldors war ob dieser „Beleidigung“ zwar höchst erbost, doch von offizieller Seite wurde nie etwas unternommen.

## Oregent

Schiffe aus Oregent müssen beweisen, dass sie Glas- oder Silberwaren und keine hölzernen Erzeugnisse an Bord haben, wenn sie in den Hafen Absaloms einfahren wollen. Ist ihnen das nicht möglich, müssen sie auf alles, was sie verkaufen wollen, noch einmal einen Hundertprozentigen Zoll zahlen. Lord Gyr selbst hat dies verfügt. Taldor hat sich natürlich schon oft über diese Behandlung beschwert, doch der Primarch bleibt in diesem Punkt hart. Diese Verfügung hatte zudem einen unerwarteten Nebeneffekt. Einige wenige, kleine Schiffe, die exklusiv mit Glaswaren handeln, befahren regelmäßig die Route Oregent-Absalom und machen dabei kein schlechtes Geschäft.

## Ostenso

Keine andere chelische Stadt hat regelmäßiger Kontakte mit Absalom als Ostenso, Heimat der chelaxianischen Marine. Das liegt jedoch nicht daran, dass Absalom von Schiffen aus anderen chelischen Häfen höhere Zölle verlangt. Es scheint vielmehr, als wolle Haus Thrune selbst den Handel zwischen Absalom und anderen chelischen Städten einschränken. Ob das nun dem Zweck dienen soll, den Informationsaustausch zwischen Absalom und Rebellen in Cheliox so gering wie möglich zu halten, oder andere Gründe hat, ist nicht bekannt.

Da ihre Heimat so einige militärische Bestrebungen hat, dürfen allerdings nie mehr als zehn Schiffe aus Ostenso auf einmal im Hafen von Absalom vor Anker gehen. Das passiert zwar ohnehin selten, ist es aber einmal der Fall, muss der elfte Neuankömmling entweder in Escadar oder Diobel anlegen oder seine Waren mit kleineren Booten in den Hafen bringen lassen. Das treibt die Preise für diese Güter zwar in die Höhe, doch wenn die Nachfrage hoch genug ist, entscheidet so manch ein Ostenser Kapitän, dass es die Mühe wert ist.

## Sothis

Sothis ist die neu aufgebaute, politische Hauptstadt Osirions und wird für Absalom als Handelspartner immer wichtiger. Die Einwohner von Arodens Stadt haben schnell festgestellt, dass es ihnen zu Gute kommt, dass Osirion nun wieder von Qadira unabhängig ist, denn das zwingt die beiden Länder, miteinander in den Wettbewerb zu treten. Die Häuser Absaloms mit osirianischen Wurzeln sind natürlich besonders erfreut und stolz über den erneuten Aufschwung ihrer kulturellen Heimat. Ein paar der großen Handelsfürsten Absaloms warnen davor, dass Osirion möglicherweise plant, sich auch militärisch wieder zu etablieren und vielleicht sogar gegen Absalom zu Felde ziehen wird, doch bisher werden diese Bedenken vom Großkonzil ignoriert. Noch sieht man in den Schiffen aus Sothis eine Möglichkeit, seine Handelsbeziehungen zu erweitern. Schiffe aus Sothis werden hinsichtlich der Andockgebühren bevorzugt behandelt, um die Beziehungen zwischen den beiden Städten zu vertiefen.

## SIEDLUNGEN

Die Nation Absalom ist kleiner als all ihre Nachbarn. Sie umfasst lediglich zwei Inseln und hat bisher keinerlei Versuche unternommen, diese zu kolonisieren. Absalom hat zwar all die Rechte und Privilegien eines großen Königreichs, verhält sich jedoch in vielerlei Hinsicht wie ein Stadtstaat, wofür die meisten Leute es ja schließlich auch halten. Selbst manche Einwohner der Metropole sind sich nicht bewusst, dass ihrer Heimat auch die Wildnis gehört, welche die Stadtmauern umgibt. Den außerhalb der Stadt gelegenen Siedlungen wird im Allgemeinen nur wenig Beachtung geschenkt. Macht sich dort aber eine Fraktion breit, die Absalom Probleme bereitet oder die Gegend für fremde Mächte beansprucht, wird diese ganz schnell festgestellt, dass das Großkonzil mehr als bereit ist, alles Nötige zu unternehmen, um Absaloms Kontrolle über das Gebiet zu sichern.

## Diobel

Diobel ist die kleinere der beiden Vasallen-Städte Absaloms. Sie liegt an der Westküste der Insel Kortos. Diobel lebt in erster Linie von der Fischerei. Die flachen Küstengewässer eignen sich hervorragend für den Fischfang und das Sammeln von Austern. Die Austern sind sogar so zahlreich, dass seit geraumer Zeit auch Perlenzucht betrieben wird. Der Großteil aller Perlen wird vom Arkanamirium aufgekauft. Die seichten Küstengewässer, die zudem verhindern, dass große Schiffe sich der Stadt nähern, stellen auch die beste Schutzmaßnahme Diobels gegen Piraten und Seemonster dar.

Schmuggler und Lebensmittelhändler ziehen es bereits seit Jahrhunderten vor, ihre Waren über Diobel an Land zu bringen. Sie transportieren die Güter mit Hilfe kleinerer Boote nach Diobel und bringen sie von dort aus mit Karawanen nach Absalom, vor allem um die Hafenzölle zu umgehen. Diobel hat sich zudem Absaloms Vorgehen zum Vorbild gemacht, den Hafen mit Wracks und Treibgut zu schützen und inzwischen seine eigene, vergleichbare Verteidigungslinie erschaffen – das hat natürlich wieder einmal zu abschätzigen Kommentaren seitens Absaloms geführt, dass der kleine Nachbar halt nur den Entwicklungen folgt, die in Absalom ins Leben gerufen werden. Auf den Bootsverkehr haben diese

Maßnahmen glücklicherweise kaum Auswirkungen und so gibt es immer noch genug Karawanen, die zwischen Diobel und Absalom hin- und herpendeln. Bei vielen handelt es sich um völlig legale Unternehmen, die einfach nur die Hafenzölle und die kriminellen Elemente an den Docks umgehen wollen. Die Route wird jedoch auch benutzt, um Sklaven in die befreiten Teile Absaloms zu bringen, um Drogen und Spione in die Stadt zu schmuggeln und um gestohlene Waren wegzubringen, die zu heiß sind, als dass man sie in Absalom selbst verschachern könnte. Solange die Schmuggler ihnen keine Probleme bereiten, ignorieren die Einwohner Diobels diese Vorgänge. Was hier an Land gebracht wird, ist nichts im Vergleich zu dem, was an den Docks tagtäglich gelöscht wird, so dass Absalom es nicht für nötig hält, sich offiziell darum zu kümmern.

Auf der Insel Kortos gibt es einige kleine Farmen, die ebenfalls mit den Karawanen handeln und ihnen noch mehr Lebensmittel verkaufen, welche diese dann nach Absalom bringen. Die meisten Nahrungsmittel kommen tatsächlich über den Landweg in die Metropole. Da ein Großteil der Insel jedoch noch von Wildnis überwuchert ist, müssen die Karawanen beschützt werden. Diobel selbst exportiert auch einige Waren, vor allem Felle und Holz aus dem Inselinneren. Viele der in Diobel ansässigen Trapper-Familien haben kellidische Vorfahren. Mit ihnen kann man sich genauso gut auf Hallit wie in der Gemeinsprache unterhalten. Einige dieser Familien meiden die Städte so gut es geht und besuchen Diobel nur ein paar Mal pro Jahr, um zu handeln. Diese Gruppen werden „Inländer“ genannt. Man traut ihnen kaum mehr als den Minotauern und Harpyien, die auf der Insel leben.

Da Diobel also „die Hintertür Absaloms“ ist, gibt es immer wieder politische Machtkämpfe um die Kontrolle der Stadt. Der unbestrittene Herrscher der Stadt hat den Titel Teriarch. Der Posten wird zwar vom Großkonzil verliehen, kann dem Betroffenen später aber nicht mehr entzogen werden. Derzeitiger Teriarch ist Sprecher Lord Aven vom Hause Arnsen, ein in Absalom geborener Taldani. Lord Aven und Lord Gyr waren seit ihrer Kindheit befreundet und unterstützten sich gegenseitig bei ihrem Aufstieg in der Gesellschaft. Als Lord Gyr dann zum Primarch gewählt wurde, verschaffte er Lord Aven den Posten des Teriarch – er meinte, dass dies eine angemessene Belohnung für Lord Avens Hilfe sei, während dieser den Posten höchstens als Anfang betrachtet. Die beiden sind inzwischen politisch verfeindet und Fraktionen, die gegen den Primarchen vorgehen wollen, finden in Diobel oft eine sichere Anlaufstelle. Alle versprechen sie Lord Aven natürlich große Macht, wenn sie Absalom dann irgendwann kontrollieren, doch der ist sich wohl bewusst, dass er solche Versprechen mit Vorsicht genießen muss. Sein Hauptgegner, wenn es darum geht, Diobel zu kontrollieren, ist das Kortos-Konsortium, eine

Händlergilde, die den Großteil des Handels in der Hand hat, der über Diobel läuft, und plant, ihren Einfluss auch auf Absalom auszuweiten.

### Escadar

Escadar ist die größere der beiden Siedlungen, die noch zu Absalom gehören, und liegt auf der Insel Erran. Escadar ist ein Militärhafen, an dem die meisten Kriegsschiffe Absaloms vor Anker liegen. Die Flotte ist hier stationiert, damit sie einerseits nicht durch den Schiffsfriedhof vor Absalom behindert wird, andererseits Angreifer dazu gezwungen sind, zwei Stellen auf einmal zu belagern. Die Stadt wurde am besten Hafen Errans errichtet und zwar um einige alte Azlanti-Ruinen herum, die inzwischen nur noch aus ein paar Marmorsäulen und einigen kaputten Statuen bestehen – Teile von Flossen, Klauen, messerscharfe Zähne und Tentakel sind noch zu erkennen. Die Ruinen bilden zwar das Stadtzentrum von Escadar, aber nur die wenigsten Einheimischen halten sich in ihnen auf.

Escadars Daseinsberechtigung liegt eigentlich darin, Werften zu unterhalten und Seeleute zu beherbergen, die hier ausgebildet werden. Die Stadt hat diverse Handelsbeziehungen, um Nahrungsmittel, Waffen und Werkzeuge zu erwerben, ist aber kaum ein guter Markt für wertvolle oder exotische Güter. Da der Großteil der Bevölkerung aus Männern besteht, gibt es eine große Nachfrage nach Spielhöhlen, Bordellen, Kampfarenen und Drogenhöhlen. Die bisherigen Verwalter haben immer versucht, die Ausbreitung solcher Etablissements einzuschränken, doch inzwischen werden fast alle Laster in gewissem Maße geduldet.

Zuerst einmal müssen alle diese Einrichtungen hohe Steuern zahlen, um zusätzliche Patrouillen und Heiler zu finanzieren, damit Krankheiten und Gewalt eingedämmt werden können. Zweitens müssen sie alle Durchsuchungen durch Offiziere über sich ergehen lassen, egal ob



### KIEMENMENSCH

diese mit oder ohne konkreten Anlass geschehen. Das Geld, das man aus Matrosen herausholen kann, die monatelang auf See waren, ohne ihren Lohn ausgeben zu können, macht diese Konditionen aber durchaus erträglich. Nicht ohne Grund wird Escadar auch „Stadt der Sünden“ genannt. Es heißt, in den Seitengassen und dunklen Kellern könne man sich noch weit verwerflicheren Laster hingeben. Manche Besucher kommen alleine aus dem Grund nach Escadar, um ihren düsteren Gelüsten nachzugehen. Immer wieder verschwinden Angestellte aus den vielen Etablissements Escadars,

doch solange keine Seeleute entführt werden, kümmert dies die Autoritäten wenig.

Escadar ist darüber hinaus die einzige Stadt an Land, die eine Botschaft der Tiefen Azlanti, der Kiemenmenschen der Inneren See, beheimatet. Offiziell wird sie das Haus der Schaumkrone genannt, die meisten Einheimischen nennen die Einrichtung jedoch einfach nur das Nasse Haus. Die Architektur ist an den azlantischen Stil angelehnt und das Gebäude verfügt über eine Menge breiter Kanäle und große Wasserbecken, die mit Stufen und Säulen umgeben sind. Die Einheimischen glauben außerdem, dass das große, zentrale Becken, das so tief ist, als dass man den Grund sehen könnte, einen direkten Zugang zur See hat. Die Tiefen Azlanti treffen sich hier mit den Vertretern des Kleinkonzils oder Stadträten aus Absalom selbst, die mit den Kiemenmenschen in Kontakt treten wollen. Sie handeln mit Informationen aus den Tiefen des Meeres, sagen zum Beispiel Seestürme oder die Wanderungen von gefährlichem Seegetier mit einer geradezu unheimlichen Genauigkeit vorher. Außerdem bilden sie die Seepferd-Trainer aus, die wiederum den Soldaten der Seekavallerie beibringen, diese aquatischen Reittiere zu beherrschen.

Was genau die Tiefen Azlanti von dieser Abmachung haben, ist nicht klar, doch man nimmt an, dass sie für ihr Wissen gut bezahlt werden. Die Kiemenmenschen scheinen Absalom für ihren natürlichen Verbündeten zu halten und das einzige andere Überbleibsel der alten Kultur der Azlanti. Außerdem halten sie an den alten Ruinen im Zentrum Escadars religiöse Zeremonien ab und verehren die zerbrochenen Statuen der unmenschlichen Götter, die sich dort finden. Dies könnte durchaus erklären, warum sie an diesem Ort bleiben möchten. Teils munkelt man aber auch, dass die Tiefen Azlanti einfach nur die lasterhafte Kultur Escadars genießen, an der sie garantiert genauso teilhaben wie andere Leute.

## Das Knochenfeld

Rings um Absaloms Mauern erstreckt sich das so genannte Knochenfeld. Es handelt sich um eine weite, freie Fläche, auf der zerbrochene Waffen herumliegen, einige Hünengräber stehen und in der Leichen verscharrt sind. Tausende von Soldaten, die alle kamen, um die Stadt zu erobern, sind hier zur Ruhe gebettet, allerdings meist ohne jegliche religiöse Rituale, die ihrer Seele Frieden verschaffen würden. Außerdem stehen noch die Überreste unzähliger Belagerungsfesten auf der Ebene – die Ruinen jener Kriegszüge, bei denen es wieder einmal nicht gelang, die Stadt einzunehmen. Zu den Berühmtesten zählen die einsturzgefährdete El Raja-Stellung und die Rote Schanze von Karamoss. Der gigantische und seltsam schöne Turm von Nex liegt ungefähr 16 Kilometer von den Mauern Absaloms entfernt und zieht noch immer Abenteurer an, auch wenn er schon vor Jahrtausenden verlassen wurde.

## Die Kortosberge

Inmitten der Insel Kortos erhebt sich ein massives Gebirge, dessen Gipfel zu den höchsten und zerklüftetesten der bekanntesten Welt gehören. Die Waldgrenze endet weit unterhalb der steinigen, eis- und schneebedeckten Bergspitzen. Der höchste Berg der Insel ist der Arazlant Mox, der über acht Kilometer in den Himmel ragt. Es finden sich auch ein paar Vulkane in den Kortosbergen. Die steilen Hänge liegen sehr nah beieinander

und sind von tiefen Spalten und scharfen Felsgraten durchzogen, so dass es an den meisten Stellen unmöglich ist, sie zu überqueren. Die Gipfel werden von Harpyien-Horden beherrscht, die Eisdämonen anbeten, während Minotauren-Stämme die mittleren Berghänge kontrollieren. Am Fuß des Gebirges leben einige Zentauren-Stämme, die sich ständig mit den Minotauren bekriegen und Absaloms Einwohner (und überhaupt alle Humanoiden) als Eindringlinge betrachten, die ihnen, den rechtmäßigen Besitzern der Insel, Kortos gestohlen haben.

In den vergangenen Jahrhunderten haben sich auch immer wieder Drachen in den Bergen niedergelassen. Alle aber, die das Erwachsenenalter erreichen, werden irgendwann von Helden oder Schatzjägern aus Absalom getötet. Der letzte große Drache, der sich in den Kortosbergen eingerichtet hatte, war Maejerex Stahlauge, eine wahre Tyrannin mit amethystfarbenen Schuppen, die ganze 500 Jahre lang überlebte. 4592 AK wurde sie dann schließlich von einer Expeditions Mannschaft getötet. Sie war kurz davor gewesen, die Minotauren und Harpyien unter ihr Kommando zu bringen. Seit ihrem Tod tauchen alle paar Jahrzehnte einmal junge Blaue oder Rote Drachen auf, doch bisher hat sich noch keiner zu einer echten Bedrohung entwickeln können.

## ÜBERBLICK ÜBER DIE STADT

Neuankömmlinge in Absalom müssen eines verstehen: Diese Stadt ist riesig. Wenn sie schon dachten, dass es ein langer Weg von der Großen Halle zum Kendall-Amphitheater in Korvosa sei, werden sie hier eines besseren belehrt. Von der Azlantifeste bis zum Sternwachturm sind es schon elf Kilometer und vom Westtor bis zum Osttor muss man ganze acht Kilometer zurücklegen. Mit einer Einwohnerzahl von über 300.000 übertrifft Absalom Egorian (immerhin die Hauptstadt Chelixa) um das Dreifache. Ein einzelnes Viertel in Absalom ist so groß wie die meisten anderen Städte, nicht umsonst werden sie quasi als Kleinstädte verwaltet, eine jede mit ihrem eigenen Rat und ihrer eigenen Wache.

## Herrschaft über die Stadtteile

Jedes Viertel wird von einer eigenen, örtlichen Regierung verwaltet, die als Distriktkonzil bezeichnet wird und sich um alle Angelegenheiten kümmert, die lediglich den Bezirk selbst betreffen. Der jeweilige Vorsitzende eines Distriktkonzils wird Nomarch genannt, außer im Blütenbezirk, wo er Satrap heißt. Der Nomarch hat auch einen Niederen Sitz im Konzil von Absalom inne. Es gibt noch weitere Personen, welche Niedere Sitze bekleiden können, doch nur den Nomarchen ist einer garantiert. Jedes Distriktkonzil hat einen eigenen Namen, seine eigenen Regeln und Vorgehensweisen, die nicht selten durch die ursprüngliche Herkunft der jeweiligen Bevölkerungsmehrheit beeinflusst sind. Jede Entscheidung, die von einem Distriktkonzil getroffen wurde, kann vom Großkonzil rückgängig gemacht oder verboten werden. Die alltäglichen Angelegenheiten ziehen jedoch meist nicht die Aufmerksamkeit des Großkonzils auf sich. Solange ein Viertel seine Steuern zahlt, nicht mehr für seinen Haushalt verlangt, als ihm zusteht, und lokale Probleme sich nicht in andere Bezirke ausweiten, kümmert sich das Großkonzil höchstwahrscheinlich gar nicht darum, was das jeweilige Distriktkonzil macht.

Der Nomarch wird per Gesetz vom Kleinkonzil Absaloms gewählt und vom Primarchen anerkannt. Die Einwohner des jeweiligen Viertels haben dabei nichts zu sagen. In der Praxis jedoch geht der Primarch sicher, dass derjenige, den er einsetzt, zumindest so beliebt ist, dass er nicht gleich ermordet wird. Ein Nomarch hat relativ weitreichende Befugnisse, diese unterscheiden sich jedoch von Viertel zu Viertel und sind nie so umfassend wie die eines Mitglieds des Großkonzils. 1464 AK kam es jedoch dazu, dass Garev Halbhand zum Nomarch des Himmelfahrtshofs wurde, zugleich einen Sitz im Großkonzil inne hatte und auch noch der Erste Hafenneister war. Garev hatte dadurch genug Macht, um dem Großkonzil selbst gefährlich zu werden. Das geschah auch tatsächlich. Er wiegelte das Volk auf und trieb es dazu an, die alten Herrscher zu stürzen, um eine neue Nation zu erschaffen, in der sie alle als wahre Einwohner der Insel Kortos „wiedergeboren“ werden würden. Die Rebellion der Wiedergeborenen dauerte mehrere Wochen. Es kam zu blutigen Straßenkämpfen. Am Ende gelang es der Hauswache des Primarchen aber, den Aufstand niederzuschlagen. Die Auswüchse, die das Ganze angenommen hatte, führten dazu, dass das Großkonzil entschied, dass kein Nomarch jemals wieder einen Sitz im Großkonzil innehaben darf.

### Der Himmelfahrtshof

Der Himmelfahrtshof ist ein großes Viertel. Es liegt im Zentrum Absaloms und grenzt an mehr Stadtteile als jeder andere Bezirk. Alle großen Durchfahrtsstraßen Absaloms führen durch den Himmelfahrtshof und er ist das ultimative Ziel für die meisten Besucher der Stadt. Nicht umsonst ist dieses Viertel eines der überfülltesten. Der überwiegende Teil aller Kirchen Absaloms steht hier, ganz zu schweigen natürlich von der größten und mächtigsten, die nahe dem Zentrum des Himmelfahrtshofs steht. In dieser massiven Kathedrale ist der *Sternenstein* untergebracht und ruht auf einer Felssäule. Jede große Straße im Himmelfahrtshof führt zur Kathedrale.

#### AUTORITÄTEN

**Sindoi von den Tausend Gedichten:** Nomarch der Kirchenkammer, Botschafter Jalmerays; **Runwulf der Ungläubige:** Hauptmann der Graumäntel, Cousin der Weißen Estrid; **Xerashir vom Hause Shamyid:** Bey von Sarenrae, Bewacherin des *Sternensteins*; **Toiden vom Hause Azari:** Anhänger Arodens, Hüter der Bücher Arodens; **Vrozlaw von Brevoy:** Hohepriester des Abadar, Berater des Primarchen; **Dyrianna vom Hause Avenstern:** Oberste Hetäre der Calistria, Konsulin der Kurtisanengilde.

Das Distriktkonzil des Himmelfahrtshofs ist die so genannte Kirchenkammer. Sie ist mit den höchsten Priestern aller Kirchen des Viertels besetzt. Der Nomarch selbst gehört jedoch nur selten einer der örtlichen Religionen an, sondern ist traditionellerweise ein vudranischer Weiser. Im Vergleich zu anderen Distriktkonzilen kümmert die Kirchenkammer sich nur wenig um alltägliche Angelegenheiten und überlässt dies lieber den Inhabern der Niederen Sitze des Großkonzils – die sind natürlich wenig erfreut darüber, Befehle von einem Distriktkonzil zu erhalten, kümmern sich aber darum, dass alles erledigt wird. Der Grund für diese Verhältnisse liegt

### LEBENSHALTUNGSKOSTEN: HIMMELFAHRTSHOF

Im Himmelfahrtshof muss man im Durchschnitt mit den folgenden Lebenshaltungskosten rechnen:

#### BESITZ VON GEBÄUDEN

Palast	500.000 GM und aufwärts
Herrenhaus	200.00 GM und aufwärts
Villa	120.000 GM
Stadthaus	80.000 GM
Bungalow	20.000-75.000 GM
Hütte	5.000-20.000 GM
Koje	500-1.000 GM

#### MIETE VON GEBÄUDEN

Festung	10.000 GM
Herrenhaus	2.500 GM
Villa	1.000 GM
Stadthaus	600 GM
Bungalow	300 GM
Hütte	50-200 GM
Koje	5-10 GM

#### GENERELLE AUSGABEN

Nahrungsmittel	150 % des Normalpreises
Transportkosten	200 % des Normalpreises
Andere Güter	125 % des Normalpreises

darin, dass die Kirchenkammer meistens damit beschäftigt ist, Feiertage, Hochzeiten, Beerdigungen, Prozessionen, Feierlichkeiten und Gottesdienste für die mehr als zwanzig Kirchen auszurichten, von denen einige auch noch die Zerschlagung ihrer religiösen Nachbarn zu ihren Geboten zählen. Kleinere Schlägereien gehören zum Bild, doch größere, religiös motivierte Aufstände gab es schon länger nicht mehr. Der letzte ereignete sich vor zehn Jahren in der so genannten Teufelsnacht, als verbannte chelaxianische Adlige versuchten, den Asmodeustempel niederzubrennen, und die Teufelsanbeter sich an die Stadtwache des Himmelfahrtshofs wandten, damit diese sie beschützt.

Sindoi von den Tausend Gedichten ist der derzeitige Nomarch des Viertels. Er ist ein vudranischer Philosoph und Künstler und schon ziemlich alt. Er hat seinen Posten nun bereits seit 80 Jahren inne. Sindoi hat verkündet, dass er alle Götter und keinen verehrt, glaubt, dass Legenden lügen, auf dass man die Wahrheit von ihnen lernt, und bestreitet seine eigene Autorität innerhalb der Kammer. Seine Reden drehen sich oft im Kreis und er hat die Angewohnheit, Leute, die mit einem Problem zu ihm kommen, zu fragen, was sie denn selbst für die beste Lösung halten. Das frustriert die anderen Mitglieder der Kirchenkammer, doch Sindoi wird für seine Aufrichtigkeit und seinen scheinbaren Mangel an persönlichem Ehrgeiz respektiert. Sindoi hat bisher noch nie bei einer Angelegenheit der Kirchenkammer abgestimmt und gibt seinen Rat nur, wenn er direkt danach gefragt wird. Dennoch gilt er als einer der weisesten und mächtigsten Männer Absaloms.

Die Stadtwache des Himmelfahrtshofs sind die Graumäntel, die ausschließlich aus erklärten Ungläubigen besteht, welche keinen Gott verehren. Die meisten Graumäntel gestehen zwar ein, dass die Götter existieren und Macht haben, doch sie glauben nicht daran, dass es sich bei diesen Wesen um mehr als ungewöhnlich mächtige Engel oder Dschinni handelt, die es zudem auch noch wert wären, angebetet zu werden. Sie sind an ihren grauen Wollmänteln zu erkennen, tragen sonst aber keinerlei Abzeichen, was ja schon ihre Ablehnung religiöser Bindungen symbolisiert. Da die Graumäntel allen Religionen gleichermaßen misstrauen, behandeln sie auch alle gleich, was im Himmelfahrtshof von besonderer Bedeutung für eine Stadtwache ist.

**Die Siebte Kirche:** Die Siebte Kirche ist der Ort, an dem Iomedae einst das Unleugbare Licht herbeirief und die Sterne Absalom erhellten, als die Stadt von einem schrecklichen Sturm verwüstet wurde. Fackeln und Laternen waren schon längst erloschen, der Regen peitschte auf die Dächer hernieder, die Straßen wurden überflutet und eine Rote Seeghule hatte sich in die Stadt gewagt. Die Wachen konnten in der tiefen Dunkelheit nichts sehen und selbst mit Hörnern konnte man sich nicht mehr verständigen, während die Ghule durch die Straßen tobten. Iomedae, die damals noch eine Sterbliche war, rief den *Sternenstein* an, auf dass er seine Geschwister am Himmel dazu brächte, die Stadt zu erleuchten. Und da entflamte die Kathedrale des *Sternensteins* in blauem Feuer und die Sterne am Himmel schienen so hell, dass ihr blaues Licht die Wolken durchbrach. Sie schienen auf jeden Ghul in der Stadt, so dass Iomedae und die Wachen sie alle finden und vernichten konnten. Dies war das siebte der elf Wunder, die sie vollbrachte. Dem Ereignis wird jedoch nicht nur durch den Tempel gedacht, sondern auch mit der Iomedae, einer drei Meter hohen Statue der Göttin aus rotem Kalkstein, die mit dünnen Streifen aus Saphir umwunden ist.

Die Siebte Kirche spielt zwar eine wichtige Rolle in der Verehrung der Erbin, doch sie ist normalerweise mit jüngeren Priestern besetzt, die sich noch in der Ausbildung befinden, oder mit alten Priestern, die hier quasi im Ruhestand leben. Die Verehrung Iomedae ist in Absalom weit verbreitet und jedes Jahr kommen zahllose Anwärter aufs Priesteramt, um hier ihren Eid abzulegen – dabei sollte jedoch nicht vergessen werden, dass sie schwören zu dienen, wo immer das Schwert der Iomedae sie hinführt. Die meisten werden drei bis vier Jahre lang in der Siebten Kirche ausgebildet und gehen dann an einen anderen Ort, wenn sie ihren letzten Eid geleistet haben. Auch diejenigen, die im Dienst an der Göttin verstümmelt oder verflucht wurden oder einfach zu alt sind, um noch wirklich zu kämpfen, kommen zur Siebten Kirche, um die jüngeren Gläubigen auszubilden.

Gesündere und kräftigere Priester sind in der Siebten Kirche natürlich ebenfalls willkommen, doch sie brechen meist schnell zu anderen Tempeln auf, die ihrer starken Arme und ihrer Tapferkeit weit mehr bedürfen. Absalom wird von den Kirchenoberen als Ursprung ihres Glaubens und als Rekrutierungszentrum betrachtet, nicht so sehr als Stützpunkt, den man verteidigen müsste. Sie würden diesen Ort, an dem die Göttin immerhin eines ihrer Wunder vollbracht hat, niemals verlassen, doch sie sind sich sicher, dass der Siebten Kirche keine Gefahr droht. Deshalb werden die Reihen hier mit jenen besetzt, die nicht mehr in der Lage sind, anderswo im Namen Iomedae zu kämpfen. Der derzeitige

Hohepriester ist Genedair der Treue, ein Mensch in den frühen Neunzigern. Genedair ist ein Held der Mendevischen Kreuzzüge, braucht inzwischen aber einen Stock und zwei junge Akolythen, die ihn stützen. Nur sein Geist ist so scharf wie eh und je.

Würde irgendwer jemals auf die Idee kommen, die Siebte Kirche zu bedrohen, hätte diese genug Verbündete, auf die sie sich verlassen kann. Auf der gegenüberliegenden Straßenseite zum Beispiel steht die Halle der Härtung, in der die Paladine der Iomedae ausgebildet werden. Die älteren Priester mögen kaum bei bester Gesundheit sein, ihre Schüler aber sind immerhin Paladine in der Ausbildung. Die meisten Jugendlichen verschreiben sich schon früh in ihrem Leben der Erbin, doch es gibt immer auch ein paar erfahrene Kämpfer, Priester und Waldläufer, die sich zum Paladin berufen fühlen. Der Erste Ritter der Halle der Härtung ist Rochae Pfeilklinge, ein erfahrener Krieger, der früher als Kleriker Iomedae diente und erst später zum Paladin wurde.

Nach alter Tradition werden in der Halle der Härtung aber nicht nur Paladine der Iomedae ausgebildet, sondern auch Streiter für Abadar, Irori und Shelyn. Früher gab es nur wenige Schüler anderer Glaubensrichtungen, inzwischen aber haben sich ihre Zahlen dramatisch vergrößert. Zurzeit werden drei junge Paladine des Abadar und ein Paladin der Shelyn in der Halle der Härtung ausgebildet. Ihnen ergeht es hier meist ein wenig schlechter als ihren Kameraden, da niemand da ist, der ihnen auf ihre Religion zugeschnittene Anweisungen geben könnte. Doch die Wege der Paladine sind für ihre Kirchen ohnehin meist nur schwer durchschaubar.

**Caydens Saal:** Diese „Kirche“ wird von der Hohepriesterin Saphira, der Herrin der Zügellosigkeit (eine Varisianerin), geleitet. Im Grunde handelt es sich hier um die größte Dauerparty der Welt. Da die Methalle, die Cayden zuletzt besucht hatte, bevor er zum Gott wurde, aus Holz bestand, ist auch sein Tempel aus Holz. Dummerweise passen im Rausch schwelgende Betrunkene, große Freudenfeuer und Holzwände nicht allzu gut zusammen. Der derzeitige Saal ist bereits der fünfzehnte, der hier errichtet wurde. Die anderen vierzehn sind in der Vergangenheit abgebrannt und es gibt mindestens drei weitere Orte, an denen Caydens Saal schon stand, bevor er dann hier, in der Nähe eines großen Springbrunnens wieder aufgebaut wurde. Die Anhänger des Zufälligen Gottes glauben, dass sein Geist den Saal für jenen Ort hält, an dem er sich das letzte Mal als Sterblicher betrunken hat – manchmal geben sie aber zu, dass sie den Verdacht haben, dass Cayden den Unterschied gar nicht bemerken würde oder es ihm einfach egal wäre.

Die meisten Einheimischen sehen den Saal nur als Entschuldigung, sich vollaufen zu lassen, doch er dient auch als Versammlungsort für Freiheitskämpfer und Forscher aus der ganzen Welt. Wen Saphira kennt, der findet hier immer einen sicheren Unterschlupf, und wen sie nicht kennt, der muss sie einfach nur von seinen guten Absichten überzeugen, um ähnlich gut behandelt zu werden. Unter den Tischen und den Bänken werden Expeditionen in ferne Länder geplant, Revolutionen vorbereitet und Rauftechniken demonstriert (allerdings mit wechselhaftem Erfolg). Jeder der darauf anstößt, dass das Böse bekämpft werden muss, ist hier willkommen, und wer Leute sucht, um eine gefährliche Unternehmung zu planen, ist hier genau richtig. Nicht umsonst erzählt man sich in Absalom immer wieder den Witz, dass so manch berühmtes

Unterfangen damit anfang, dass ein paar Fremde zusammen am Tisch saßen. Schon mehr als ein bekanntes Abenteuer begann mit einer Gruppe, die einfach zufällig noch nüchtern war, als jemand in den Saal marschierte, eine Karte in der Hand und einen Vorschlag auf den Lippen...

**Calistrias Freudenhaus:** Elfen sind in Absalom zwar nicht selten, stellen aber sicherlich nicht die Bevölkerungsmehrheit. Die Stadt am Nabel der Welt hat den Bewohnern Kyonins wohl nicht genug zu bieten, als dass sie die lange Reise oft auf sich nehmen würden. Die meisten Elfen, die in Absalom leben, sind Abenteurer, Ausgestoßene, auf der Suche nach den verlorenen Königreichen der Elfen oder Nachfahren solcher Leute. Es gibt tatsächlich sogar mehr Halb-Elfen in Absalom als reinblütige Elfen und von denen verehren viele Calistria. Wenn behauptet wird, dass Calistrias Freudenhaus der Grund für die vielen Halb-Elfen in der Stadt sei, ist das nur halb im Scherz gemeint. Die Menschen sind natürlich nur allzu froh darüber, die Tempelprostituierten besuchen zu dürfen, von denen die meisten genug elfisches Blut haben, dass sie als reinblütige Vertreter des Elfenvolks durchgehen können (ansonsten kann man ja immer noch mit Kostümen und ein wenig Magie nachhelfen, um die Illusion aufrecht zu erhalten).

Das Freudenhaus ist ein lichtdurchflutetes, sehr gepflegtes Gebäude im klassischen Säulenstil alter azlantischer Tempel. Damit gleicht es zwar keinem anderen Calistria-Tempel auf Golarion, passt jedoch gut zum Stil der anderen hohen Tempel in Absalom. Der einzige Hinweis auf das, was hier verehrt wird, findet sich in den Reliefs, welche sich am oberen Teil der Tempelmauer befinden – es handelt sich um eine Reihe anmutiger Humanoider (hauptsächlich Elfen und Menschen und ein paar Vertreter anderer Völker), die sich ziemlich enthusiastisch diversen kreativen und akrobatischen Formen des Liebesspiels hingeben.

Im Innern des Tempels ist so gut wie jede freie Stelle mit ähnlichen Darstellungen bedeckt, wobei sich hier viele auf Calistria selbst konzentrieren. Gerüchte besagen, dass es in den Privaträumen darüber hinaus noch eine Menge Calistria-Statuen gibt, welche die Göttin zeigen, wie sie sich mit anderen Göttern der fleischlichen Lust hingibt. Sollte das tatsächlich der Wahrheit entsprechen, werden diese Bildnisse wohl immer weggeschafft, wenn Sindoi von den Tausend Gedichten vorbeikommt, um der Beschwerde eines entrüsteten Mitglieds einer anderen Kirche nachzugehen. In der Haupthalle warten immer ein paar Priester und Prostituierte auf Besucher und Gönner, die vorbeischaun.

Diese Tempelprostituierten sind höchst gebildet, verstehen es sich auszudrücken, und sind in feine Gewänder gehüllt. Die Gebühren für ihre Dienste richten sich nach dem Wohlstand des Besuchers. Wer gewillt ist, sich von einem Großteil seines Vermögens zu trennen, kann für einen Tag und eine Nacht einen Gefährten erhalten, selbst wenn er nur wenig besitzt. Viele knüpfen Kontakte oder Freundschaften mit den Tempelprostituierten und treffen sich auch außerhalb des Freudenhauses. Solche Arrangements bedürfen jedoch der Erlaubnis einer höherrangigen Prostituierten – immerhin

stehen sie alle im Dienste Calistrias und alles, was sie tun, muss im Sinne der Göttin geschehen. Sie sind so hoch angesehen, dass selbst einflussreiche Männer und Frauen die Prostituierten ganz offen besuchen und anmieten können. Oftmals wird sogar ihr Ratschlag in Angelegenheiten des Staates, des Handels, der Liebe und sogar der Magie erbeten.

Abgesehen von diesen Dienstleistungen bietet das Freudenhaus auch noch zwei weitere, eher ungewöhnliche Dienste an. Zum einen gibt es hier das größte Wespennest ganz Absaloms. Es handelt sich um eine sehr seltene Art dieser Tiere – die einzigen, die tatsächlich einen süßen, reinen Honig produzieren. Dieser Honig wird von den Herstellern des Meteglin (ein Met-ähnliches alkoholisches Gebräu) aus dem Himmelfahrtshof, dem Efeuviertel und dem Blütenbezirk hoch geschätzt und monatlich auf einer Auktion versteigert.

Zum anderen unterhält der Calistria-Tempel auch noch eine große öffentliche Badeanstalt, die kostenlos besucht werden kann. Jeder, der kein Problem damit hat, sich auszuziehen, und sich zu benehmen weiß, ist hier willkommen.

Nicht umsonst sind die Bäder ein beliebter Treffpunkt für Parteien, die sich gegenseitig misstrauen. Wer sich lieber nicht benehmen will, kann gegen eine Gebühr die Privaträume des Tempels benutzen.

Die Priester der Calistria haben zwar durchaus einen gewissen Einfluss auf das, was im Freudenhaus vor sich geht, tatsächlich aber wird es von der Obersten Tempelprostituierten Dyrannia vom Hause Avenstern geleitet. Dyrannia ist eine schlanke, atemberaubend schöne Halb-Elfe, die vor 20 Jahren einen Calistria-Priester dazu überreden konnte, sie aus einem Sündenpfuhl in den Münzen frei zu kaufen. Dyrannia hat ganz unten angefangen und es zu einer der einflussreichsten Personen im Himmelfahrtshof gebracht. Sie wurde in das mächtige elfische Adelshaus Avenstern aufgenommen und hat sich über die Tempelprostituierten schließlich die Kontrolle über das gesamte Freudenhaus verschafft. Vor kurzem hat Dyrannia sich gar in die Kurtisanengilde der Stadt eingekauft, die sich um Gesellschafter kümmert, die weder auf einer Bühne noch der Straße arbeiten. Das Personal des Freudenhauses ist ihr treu ergeben und so kontrolliert Dyrannia inzwischen eines der besten Spionagenetzwerke ganz Absaloms. Sie arbeitet jedoch nie gegen das Großkonzil und besteht darauf, dass die gewonnenen Informationen äußerst diskret zum Einsatz kommen. Ansonsten stellt sie ihr Wissen und die Dienste des Tempels dem Meistbietenden zur Verfügung. In der Vergangenheit hat Dyrannia häufig für chelische Häuser gearbeitet, doch in jüngster Zeit nimmt sie eher regelmäßige Aufträge von qadiranischen Agenten und Häusern an.

**Der Tempel des Leuchtenden Sterns:** Nahe der Straße, welche den Abgrund um die Kathedrale des Sternensteins umgibt, steht der Tempel des Leuchtenden Sterns, die größte Kirche Sarenraes nördlich von Katheer. Xerashir vom Hause Shamyid, Bey der Sarenrae, begrüßt hier jeden neuen Morgen vor dem Signum (der größten Sonnenuhr der bekannten



### NAMHAFT ANWÄRTER UND GESCHEITERTE

Zu den namhaften Personen, denen im Schrein der Gescheiterten gedacht wird, gehören:

- Demuren: Gott der Opfer
- Gobru: Gott der Fische und der lebendigen See
- Mellag: Gott der Fäulnis
- Oggo: Gott der 16 Posen
- Plokkis: Gott der verdorbenen Speisen und der Verschwendung
- Silmor: Gott der Klängen
- Spuchasta: Göttin des sinnesverwirrenden Räucherwerks und der Kräuter
- Der Stumme Gott: Gott des Schweigens und der Gelassenheit
- Yepyari: Göttin der Wolken und der Wirbelstürme
- Zimpar: Gott der panischen Angst

Welt) und schaut zu, wie die ersten Sonnenstrahlen darauf fallen. Niemand weiß, warum dies getan werden muss. Die Dämmerblume verfügte es so vor vielen Jahrhunderten und bisher ist kein Tag vergangen, an dem ihre Priester diesem Gebot nicht nachgekommen sind.

Der Tempel ist die einzige Sarenraekirche in Absalom, viele Häuser haben jedoch ihr zu Ehren einen kleinen Schrein. Wer der Dämmerblume huldigt, kommt mindestens einmal im Monat hier her, doch in erster Linie wird die Göttin verehrt, indem ihre Gebote im alltäglichen Leben befolgt werden. Die Kirche ist stets damit beschäftigt, für Ehrlichkeit, Buße und Heilung zu werben, und unterhält einige kleinere Pavillons, in denen jüngere Priester allen Leuten ihren Rat und ihre Heilkünste kostenlos anbieten. Xerashir fühlt sich durchaus auch zu weltlichen Dingen berufen und mischt kräftig in der Politik des Himmelfahrtshofs und (zu einem geringeren Grad) auch in der Stadtpolitik mit.

Im Tempel des Leuchtenden Sterns werden auch Paladine der Sarenrae ausgebildet, vor allem solche aus Taldor. Viele taldoranische Paladine reisen nach Absalom, wenn sie den Ruf der Göttin gehört haben, um sich dort im Kampf mit dem Krummsäbel und den Heilkünsten ausbilden zu lassen, und um genug Kelisch zu lernen, damit sie *Die Geburt des Lichts und der Wahrheit* im Original lesen können. Wer bisher noch keinen Anhängern Rovagugs begegnet ist, dem wird hier auch beigebracht, was die verrohten Priester des Schrecklichen Tiers anrichten können und wie man ihre verborgenen Schreine erkennen kann.

**Der Schrein der Gescheiterten:** Einige Sterbliche haben die Prüfungen des *Sternensteins* bestanden, doch die meisten sind daran gescheitert. Das Leben dieser „gefallenen Bittsteller“ wird im nüchternen Schrein der Gescheiterten aufgezeichnet und geehrt. In den düsteren Hallen wird kein Gott verehrt, keine Philosophie gepredigt. Es ist vielmehr ein Ort, an dem jener gedacht wird, die nach Göttlichkeit strebten und den ultimativen Preis dafür zahlten. Viele Besucher schauen sich den Schrein mindestens einmal an, doch nur die wenigsten kommen wieder. Das Gebäude strahlt weder Ehrfurcht noch Erhabenheit aus – es sind nur ein paar steinerne Kammern, in denen dem Scheitern der Hoffnungsvollen gedacht wird und dementsprechend kurzlebig ist das Interesse der meisten an dem Schrein.

Es ist zwar schon Jahrhunderte alt, doch niemand weiß, wer das Monument errichtet hat oder warum. Jene, die sich um den Schrein kümmern, tragen schwarze Trauergewänder, sehen sich jedoch nicht als Priester. Sie alle sind aus persönlichen Gründen hierher gekommen, gibt es doch keine Schriften, Zeichen oder Wunder, auf die sie sich berufen könnten. Die Schreine sind so aufwändig wie möglich gestaltet, doch meist dienen nur ein paar der persönlichen Besitztümer des Gefallenen als Erinnerungsstücke und Symbole. Seit Jahrhunderten wird das Gebäude regelmäßig erweitert. Diese Maßnahmen und die Instandhaltung des Bauwerks werden mit Spenden von den Familien der Gefallenen finanziert und von ein paar Leuten in Absalom, die glauben, dass der Schrein auf eine gewisse Weise wichtig ist, auch wenn sie nicht sagen können, warum sie so empfinden. Einige der Vermissten haben tatsächlich Anhänger, die hierher kommen, um ihrem auserwählten Gott zu huldigen, und glauben, dass er eines Tages wiederkehren wird, auch wenn schon Jahre oder gar Jahrzehnte seit seinem Verschwinden vergangen sind.

**Die Allee der Hoffnung:** Diese gewundene Straße ist ähnlich wie ein geschäftiger Markt mit Buden, Wägen und Decken vollgestopft, doch hier werden keine Waren verkauft, sondern Glauben. Jene, die planen, sich den Prüfungen des *Sternensteins* zu unterziehen, kampieren hier, um einen Kult um die eigene Persönlichkeit aufzubauen, und versprechen ihren Anhängern, sie reich zu belohnen, wenn sie den Test erst einmal bestanden haben. Manche leben hier Monate oder gar Jahre von den Almosen anderer. Natürlich finden sich darunter viele Betrüger und Diebe, doch genauso viele glauben, dass sie würdig sind und eines Tages die Göttlichkeit erlangen werden. In der Allee ist immer was los. Anhänger, Scharlatane, hoffnungsvolle Anwarter und Aufschneider drängen sich dicht an dicht. Händler verkaufen heilige Symbole, Weihwasser, Reliquien (Haare, Fingernägel oder Blut), Glaubenszettel (mit denen quasi ermittelt werden kann, wer der beliebteste Anwarter ist) und noch weitaus seltsamere Dinge. Eine dieser Buden gibt es schon sehr lange. Sie gehört dem Kult des Maskierten Gottes der Geheimnisse (ein weiterer Anwarter, wie die meisten annehmen). Tatsächlich handelt es sich hierbei aber um eine Fassade, hinter der sich eine Organisation verbirgt, die Informationen und Geheimnisse sammelt und diese weiterverkauft.

**Die Chelische Botschaft:** Einst handelte es sich bei diesem Gebäude um den großen Arodentempel, der durch eine Brücke mit der Säule verbunden war, auf der der *Sternenstein* ruht. Aroden jedoch ist inzwischen tot, die Brücke ist bei einem Erdbeben vor zehn Jahren eingestürzt und die meisten seiner Anhänger haben sich Iomedae zugewandt. Deshalb entschied das Großkonzil irgendwann, den verlassenen Tempel zu vermieten, und die Chelaxianer waren es, die das höchste Gebot abgaben. Seitdem dient der ehemalige Tempel als Botschaft und die meisten Einwohner der Stadt haben sich inzwischen daran gewöhnt, dass Dutzende von chelischen Bannern von seinen Mauern wehen.

**Der Göttermarkt:** Auf dieser breiten Straße unterhalten viele der großen Religionen Läden, in denen sie Dinge wie heilige Symbole, Weihwasser, religiöse Schriften, Gewänder, und so weiter, aber auch schwächere magische Gegenstände (vor allem Tränke und Schriftrollen) verkaufen. Zudem haben sich auch einige Handwerksmeister (vor allem Juweliere) und Geldverleiher hier niedergelassen, die oft die Erlaubnis

des örtlichen Tempels haben. Es gibt hier sogar einen kleinen Schwarzmarkt, auf dem heilige Symbole und Gewänder böser Gottheiten erworben werden können. Welche Läden das genau sind und wo sie liegen, ist jedoch nicht allgemein bekannt.

**Die Schwarze Maske:** Auf den ersten Blick handelt es sich bei der Schwarzen Maske um einen teuren Laden, in dem man Kostüme, verzierte Masken, doppelseitige Umhänge und andere sonderliche Kleidungsstücke kaufen kann, angefangen bei eher gewöhnlichen Verkleidungen bis hin zu aufwändigen Parade-Kostümen aus Bambus und Seide, in dem gleich ein Dutzend Männer sich als Seeschlange verkleiden können. Es ist jedoch ein offenes Geheimnis, dass das Geschäft in Wirklichkeit ein Norgorber-Tempel ist und dass sich hier nach Ladenschluss die in schwarz und grau gekleideten Anhänger des Rufmörders treffen, um den zweiten Aufgefahrenen zu verehren.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Städten verbietet Absalom diese Religion nicht. Als durch den *Sternenstein* Aufgefahrener wird er quasi als einheimische Gottheit gesehen, dem man ab und an huldigen oder doch zumindest respektieren sollte. Seine Anhänger haben jedoch keine Sonderrechte – Diebstahl ist in Absalom immer noch illegal, auch wenn es zu Ehren des Grauen Meisters geschieht. Aus diesem Grund verbergen Norgorbers Priester ihre Identität in Absalom genauso wie überall sonst und die Graumäntel haben ein wachsames Auge auf die Schwarze Maske, wenn des Nachts dort mehr los ist als gewöhnlich. Doch nicht jeder Besucher ist gleich ein Anhänger Norgorbers. So treffen sich zum Beispiel alle paar Wochen einige Alchemisten in der Maske, oder es kommen Leute, die wirklich einfach nur ein Kostüm kaufen wollen. Auch die Feinde des Gottes schauen ab und an vorbei, um ein Auge darauf zu haben, was hier passiert. Auf der anderen Seite sollte man bedenken, dass einige Alchemisten Norgorber als Schwarzfinger, den Giftmischer verehren, dass manche der Kunden Diebe und Meuchelmörder sind, auch wenn sie den Gott nicht verehren, und dass die Feinde des Rufmörders den Graumänteln genauso Probleme bereiten können wie die Anhänger des Gottes.

Im Himmelfahrtshof gibt es zwar keine offizielle Diebesgilde (selbst die Blutigen Barbieri wagen es nicht, unter den Augen so vieler wachsamer guter Kleriker zu agieren), doch die Schwarze Maske dient auch als Treffpunkt für Assassinen, Schurken, Tunichtgute und Diebe aller Couleur. Wenn diese sich entscheiden im Himmelfahrtshof aktiv zu werden, sind sie gut beraten, vorher die Erlaubnis eines der maskierten Angestellten des Ladens einzuholen und 10 % ihres Gewinns an die Schwarze Maske zu spenden. Wer sich an diese Regeln hält, der bekommt Kontakte zu Gleichgesinnten und erhält so die Möglichkeit, auch in anderen Stadteilen den großen Reibach zu machen. Wer es nicht tut, wird entweder tot aufgefunden oder muss bei seinem nächsten Auftrag feststellen, dass jemand der Wache einen Tipp gegeben hat.

Alle paar Jahre kommt es vor, dass die Schwarze Maske ausgefranste Rohlederkostüme und ghulartige, abstoßende Masken verkauft. Die Angestellten nennen diese billigen Kostüme „Häutertracht“. In den darauf folgenden Wochen wird irgendein ärmerer Stadtteil dann von einer Reihe von Kultmorden heimgesucht. Bisher konnte noch niemand beweisen, dass es einen Zusammenhang zwischen den Kostümen und den Morden gibt, und selbst wenn das der Fall sein sollte, sind die meisten Leute der Auffassung, dass das Aussehen

## TODESPRUNG

Es gibt nur einen Teil der Prüfungen des *Sternensteins*, der öffentlich bekannt ist: Die Anwärter müssen den bodenlosen Abgrund überqueren, der die Kathedrale umgibt, ohne dabei eine der Brücken zu benutzen, denn bisher konnte noch niemand die Kathedrale des *Sternensteins* betreten, der den einfachen Weg genommen hat. Über die Jahrtausende haben die Anwärter das schon auf die verschiedensten Weisen versucht: Magier haben den Abgrund mit Hilfe ihrer Künste überquert, Priester sind einfach auf Luft gewandelt und andere haben fliegende Reittiere benutzt. Zu den etwas seltsameren Methoden gehören riesige Schleudern oder das Balancieren über ein Seil. Manche waren gar derart von ihrem Wert überzeugt, dass sie versucht haben, einfach über die Schlucht zu springen. Nicht alle diese Methoden sind jedoch erfolgreich. Was für den Einen funktioniert, geht beim Anderen schief. Manche schaffen es, den Abgrund zu überqueren, können die Kathedrale aber dennoch nicht betreten.

Was jedoch allen gemein ist, ist die Tatsache, dass sie ein Publikum haben. Die Neuigkeit, dass ein Anwärter einen Versuch wagen möchte, verbreitet sich immer wie ein Lauffeuer in der Stadt und schon bald darauf versammelt sich die Menge – natürlich in respektvollem Abstand. Erreicht der Hoffnungsvolle sein Ziel, geht ein Freudenschrei durchs Publikum, schafft er es nicht, breitet sich nur eine traurige Stille aus, bevor jeder wieder seines Weges geht. Wenn es dem Anwärter auch noch gelingt, die Kathedrale zu betreten, warten die Leute meist noch ungefähr eine Stunde, bevor es ihnen dann zu langweilig wird oder dringende Geschäfte ihre Anwesenheit verlangen. Niemand weiß schließlich, wie lange die Prüfungen dauern und das Leben geht weiter. Hat der Anwärter Erfolg, wird man schon noch früh genug davon hören.

dieser Verkleidungen eigentlich schon Warnung genug ist. Die ärmeren und schwächeren Bewohner Absaloms jedoch leben stets in Furcht, wenn die Neuigkeit sich verbreitet, dass man in der Schwarzen Maske wieder „Häutertrachten“ kaufen kann.

## Die Azlantifeste

Die Azlantifeste ist zum einen tatsächlich eine funktionierende Befestigungsanlage und zugleich so groß, dass sie ein eigenes Stadtviertel bildet. Sie ist das Heim und das Reich der Ersten Garde, welche den Großteil der Armee Absaloms stellt. Die Erste Garde bemannt die Tore und Mauern der Stadt und hat den Befehl über das Gros des Heeres, wenn es zum Krieg kommt. Zugleich dient die Garde aber auch dazu, die anderen einflussreichen Fraktionen der Stadt unter Kontrolle zu halten. Das Kommando über die Erste Garde wird nämlich auf Lebenszeit verliehen und der Kommandeur wird darauf eingeschworen die Stadt selbst zu schützen, nicht das Großkonzil.

### AUTORITÄTEN

**Rothos vom Haus Vastille:** Hauptmann der Ersten Garde, Militärischer Oberbefehlshaber von Absalom; **Chun Fe Seung:** Erste Belagerungsingenieurin von Absalom; **Utgar von Gyr:** Dritter Zauberer; **Wynsal Sternkind:** Distriktsitz im Großkonzil, Hauptmann der Ersten Garde im Ruhestand; **Lord Yuvin Vatir vom Hause Damaq:** Quartiermeister, Silberschwert.

### LEBENSHALTUNGSKOSTEN: AZLANTIFESTE

In der Azlantifeste muss man außerhalb des Freien Quartiers im Durchschnitt mit den folgenden Lebenshaltungskosten rechnen:

#### GENERELLE AUSGABEN

Nahrungsmittel	75 % des Normalpreises
Transportkosten	75 % des Normalpreises
Andere Güter	100 % des Normalpreises

**Das Außentor:** Das Außentor ist das größte Tor Absaloms, vielleicht sogar der gesamten Welt. Es ist 60 Meter hoch, 30 Meter breit und 6 Meter dick. Angeblich wurde es von Aroden selbst entwickelt. Das Außentor ist so dick, dass selbst in seinem Inneren Wachtposten aufgestellt werden können. Jede Torflügel verfügt außerdem über einen Balkon, von dem aus man eine direkte Schusslinie nach unten hat. In der Geschichte Absaloms ist es bisher noch keiner feindlichen Streitmacht gelungen, das Tor zu durchbrechen, doch die Erste Garde hat Tausende von Soldaten zu verzeichnen, die bei seiner Verteidigung durch Zauber, Monster, Dämonen oder Belagerungswaffen ums Leben kamen.

**Das Große Gewölbe:** Das Große Gewölbe ist der größte Innenraum Absaloms. Es ist die letzte Zuflucht, sollten die Stadtmauern und die äußeren Bereiche der Azlantifeste in Feindeshand fallen, und so riesig, dass es Tausende von Soldaten und Bürgern aufnehmen kann. Hier werden alle möglichen Bauteile gelagert, sowie die Banner und Standarten der vielen hundert Heere, die beim Versuch gescheitert sind Absalom einzunehmen.

**Die Kleinen Dächer:** Jedes einzelne Dach der Azlantifeste kann vom Innern der Anlage aus betreten werden und als Plattform für Belagerungsgeräte oder Bogenschützeneinheiten dienen. An der Südseite der Festung befindet sich jedoch eine Reihe von Dächern, die seit Jahrhunderten nicht mehr bemannt wurden. Es handelt sich um die so genannten „Kleinen Dächer“. Hier treffen sich Mitglieder der Garde, die gerade nicht im Dienst sind.

**Das Freie Quartier:** In jedem anderen Teil der Welt würde man einen solchen Bereich wohl einfach nur Markt nennen, doch in der Azlantifeste ist es das Freie Quartier (manchmal spricht man auch nur davon „Im Freien“ zu sein), wo die Rasare (Soldaten, die für den Quartiermeister arbeiten) überschüssige Güter und Materialien zu annehmbaren Preisen verkaufen. Die Preise sind im Allgemeinen relativ niedrig (10 % bis 25 % niedriger als der normale Marktpreis), da kaum Wert auf Profit gelegt wird. Allerdings dürfen nur die Erste Garde und Mitglieder der Stadtwachen hier einkaufen und keiner darf mehr kaufen, als nach Meinung der Rasare ein Vierpersonenhaushalt brauchen könnte – so soll verhindert werden, dass die Soldaten die Waren einfach auf dem normalen Markt weiterverkaufen. Kaufleute und normale Bürger sind also vom Handel im Freien Quartier ausgeschlossen und da die Soldaten hier vieles zu einem günstigeren Preis erwerben können, als es ein freier Händler anbieten könnte, gibt es immer mal wieder Beschwerden.

Das Großkonzil kann einzelnen Personen die Ehrenmitgliedschaft in der Ersten Garde verleihen, auch wenn das

nur selten vorkommt. Die Inhaber dieser Ehrenränge haben nicht das Recht, die Gesetze zu vollstrecken, und dürfen auch nicht einfach in den gesicherten Bereichen der Azlantifeste herumspazieren, aber sie dürfen im Freien Quartier einkaufen. Lord Gyr ist bei der Verleihung von Ehrenmitgliedschaften freigiebiger als jeder bisherige Primarch und belohnt meist junge Zauberkundige, die zum Wohle der Stadt Risiken auf sich genommen haben, auch wenn niemand sie darum gebeten hat. Der Quartiermeister hat vor kurzem festgelegt, dass das Drecksgeindel (die unbezahlte Wache des Pfuhs) nicht im Freien Quartier einkaufen darf – auch wenn schon vorher nur die wenigstens den langen Weg auf sich genommen haben, um von ihrem Recht Gebrauch zu machen. Die Kaufleute Absaloms beschwerten sich immer wieder über das Freie Quartier, denn ihrer Meinung nach stellt es eine Verletzung der Handelsgesetze der Stadt dar.

SOLDAT DER ERSTEN GARDE



**Die Werkshallen:** Die Werkshallen sind eine Reihe miteinander verbundener Werkstätten, Ställe und Rüstkammern, in denen pausenlos gearbeitet wird, damit die Erste Garde stets einsatzbereit ist. Eigentlich stehen sie unter der Führung von Lord Yuvin Vatir in seiner Rolle als Quartiermeister, tatsächlich aber werden die von Chun Fe Seung, der Ersten Belagerungsingenieurin der Garde, überwacht. Chun Fe ist eine Handwerksmeisterin und ohne Unterlass damit beschäftigt, die vielen Belagerungswaffen zu verbessern, die auf den Dächern der Feste und auf den Mauern Absaloms stehen. Sie hat jedoch auch noch diverse Hobbyprojekte. So versucht sie etwa, ein neues Katapult zu entwickeln, mit dem man auch noch Schiffe außerhalb des Hafens beschießen kann. Bisher ist sie ihrem Ziel noch nicht sehr nahe gekommen und das Großkonzil erlaubt ihr nur, ein- bis zweimal im Monat Testschüsse in die Wildnis jenseits der Stadtmauern abzugeben.

Den größten Teil der Werkshallen nehmen die Schmieden ein, in denen Waffen und Rüstungen hergestellt werden. Es arbeiten sogar ein paar Meisterschmiede hier, die mit Mithral und Adamant umzugehen wissen. Ihnen wird genauso viel Respekt entgegen gebracht wie den leitenden Offizieren und sie genießen ähnliche Vorrechte. Seit mehr als 200 Jahren hat sich nun schon nichts mehr an der Ausrüstung der Ersten Garde geändert und die derzeitigen Meisterschmiede sind Traditionalisten, die keinen Grund sehen, Veränderungen vorzunehmen, wo doch alles gut funktioniert. Eine Reihe junger Schmiede jedoch, die hauptsächlich aus Andoran stammen, hat darauf gedrängt, dass Testreihen unternommen werden, um neue Materialien, Waffen und sogar Taktiken zu erproben, mit denen man die Stadt bei der nächsten unvermeidlichen Belagerung vielleicht besser schützen könnte. Aufgrund ihrer Verbindungen zu Andoran und natürlich ihrem Innovationsdrang nennt man diese Schmiede inzwischen „Die Revolutionäre“. Bisher haben die Revolutionäre noch nicht viel erreicht, doch bei ihren monatlichen Treffen im Dreisäulenhof der Feste testen sie ihre Ideen aus, was sich die normalen Soldaten der Garde ganz gerne anschauen.

Viele der Arbeiter in den Werkshallen sind junge Soldaten, die als Lehrlinge dienen und ihre Dienstzeit nutzen, um eine Ausbildung zu machen. Auf diese Weise können sie ein Handwerk lernen, ohne für ihre Lehrzeit zahlen zu müssen, wie es sonst in Absalom üblich ist, wenn man nicht gerade in eine Handwerkerfamilie hinein geboren wurde. Die Fluktuation unter den jungen Lehrlingen ist relativ hoch. Aus diesem Grund erhalten sie weder das hohe Gehalt der älteren Handwerker, noch wird ihnen besonders viel Respekt entgegen gebracht. Oft werden sie nur als Mitglieder der Wache auf Zeit gesehen. Wer sich jedoch zum zweiten Mal für fünf Jahre verpflichtet, der gilt als Gewinn für die Erste Garde. Nur die wenigsten Zimmerleute, Schmiede und Gerber erreichen einen Offiziersrang und dennoch werden sie eher wie Offiziere behandelt und nicht wie normale Soldaten. Wer sich auf die Verzauberung von Waffen, das Bauen von Belagerungsmaschinen oder die Verbesserung der Festungsarchitektur spezialisiert, steigt oft auch zum Offizier auf und gehört zu den höchstgeschätzten und wertvollsten Mitglieder der Garde.

**Die Kojenfelder:** In diesem nüchternen, eintönigen Bereich der Feste steht eine Reihe Kojen neben der anderen. Solange Absalom nicht belagert wird, operiert die Erste Garde nur

## FORTBEWEGUNGSMITTEL IN ABSALOM

Da Absalom so groß ist, wird hier alles Mögliche, Personen wie Dinge, mit Hilfe von Tieren transportiert. In den meisten Vierteln kann man Reittiere und Sättel mieten. Der Stand eines Kaufmanns hängt oftmals gar nicht von den Waren ab, mit denen er handelt, sondern von der Menge an Lasttieren, die er besitzt. In einer Stadt, in der es nicht gerade billig ist, ein persönliches Reittier unterzubringen und Futter importieren zu lassen, gilt der Besitz eines solchen als Zeichen von Wohlstand. Ja selbst das normale Volk muss solche Dienste oft in Anspruch nehmen. Für nur ein Kupferstück kann man auf den großen, mit Bänken ausgestatteten Wagen mitfahren, die alle großen Hauptstraßen abklappern, während man seine Einkäufe für einen ähnlichen Preis von Halblingen mit Hundewägen nach Hause bringen lassen kann.

Pferde sind in Absalom extrem selten. Auf der Insel selbst gibt es keine einheimischen Wildpferdherden und jene Tiere, die in die Wildnis entlassen werden, werden entweder von den wütenden Zentauren getötet (die darin einen Angriff auf „ihre“ Steppen sehen) oder von Harpyien gefressen. Kamele sind die häufigsten Reittiere in der Stadt. Die Arten, die aus Osirion importiert wurden, haben sich sehr gut an die Bedingungen auf der Insel angepasst und sind das Transportmittel der Wahl für Kaufleute und Adlige gleichermaßen. Sie werden aber auch als Lasttiere benutzt, als Zugtiere für Kutschen und Wagen und als Arbeitstiere auf den Feldern von Diobel. Die meisten Stadtwachen haben auch eine kleine Kamelkavallerie-Einheit und es ist sehr viel leichter, Kamelrüstungen in den Läden Absaloms zu finden als Pferdepanzer. Es gibt gar Gerüchte, dass im Norden von Kortos geflügelte Kamele leben sollen, doch es muss sich um sehr kleine Herden handeln, denn bisher konnte noch nie ein solches Kamel eingefangen werden.

Neben Kamelen gibt es auch noch eine Sorte flugunfähiger Vögel, die so genannten Axtschnäbel. Diese werden ebenfalls als Lasttiere benutzt, manche vudranische Familien züchten sie jedoch auch als Fleischlieferanten. Klingenschnäbel sind weitaus aggressiver als Kamele. Da sie schneller sind und sich besser verteidigen können, eignen sie sich eher für Karawanen auf der Route Diobel-Absalom. Besucher in Absalom werden darüber hinaus auch noch auf Reithunde, diverse große Echsenarten, Elefanten und sogar monströse (nicht giftige) Tausendfüßler stoßen, die als Fortbewegungsmittel genutzt werden. Manchmal passiert es gar, dass sich ein Zentaur, der von seinem Stamm verstoßen wurde, in der Stadt als Reittier verdingt, obwohl das als Zeichen der Schande gilt.

Diese verwirrende Menge unterschiedlicher Reittiere in Absalom bedeutet, dass die meisten Leute die Ausrüstung für ihre Tiere entweder haben maßanfertigen lassen oder einen Laden nach dem anderen abgeklappert haben, um einen passenden Sattel und Zaumzeug zu finden. Mit der Eröffnung des Zaumhauses vor zehn Jahren hat sich in dieser Hinsicht jedoch einiges gebessert.

mit 20 % ihrer vollen Kapazität, weshalb der Großteil dieser Räumlichkeiten im Normalfall leer steht und zum Schauplatz unerlaubter Treffen und Glücksspiele wird.

**Das Rittersland:** Die höheren Stockwerke der Azlantifeste, das so genannte Rittersland, sind für die Mannschaften der Belagerungswaffen, Spezialisten und höhere Mitglieder der

Garde reserviert. Hier kommt nur rein, wer eine Einladung vorzuweisen hat oder eine Dienstmarke trägt, die ihn als Mitglied einer dieser Gruppierungen oder als Knappen ausweist. Auch Lord Gyr hat hier einige private Räumlichkeiten, in die er sich zurückziehen kann, um all den Botschaftern und Staatsmännern, die ihn tagtäglich umlagern, für kurze Zeit zu entkommen. Die Zimmer des Ritterlands sind groß und gepflegt, allerdings verfügt keines über Balkone oder Fenster, denn die äußeren Bereiche sind für die Belagerungswaffen reserviert.

**Die Schlotte:** Die tiefsten Stockwerke der Azlantifeste sind verlassen. Es handelt sich um große Hallen und Gänge, in denen sich riesige Schlotte befinden, die tief hinunter in die Erde führen. Hier unten dampft es und manchmal kann einem auch der Geruch von Schwefel in die Nase steigen. Die Schlotte sind nur durch vier Räume mit dem Rest der Feste verbunden, und diese vier können ganz leicht von nur ein paar wenigen Männern verteidigt werden. Seit Einhundert Jahren ist nun schon nichts mehr in den Schloten passiert, aber dennoch sind diese vier Zimmer immer bewacht. Die Aufzeichnungen darüber, was hier einst passierte, sind allesamt verloren gegangen.

## Die Münzen

In den Münzen gibt es alles, was man für Geld kaufen kann. Alles hier wird vom Geld bestimmt und du kriegst, was du bezahlst. Die Münzen sind das überfüllteste und lauteste aller Stadtviertel. Selbst des Nachts wird das Geschrei und Gefeilsche kaum weniger. Die Tavernen schließen nie und die Märkte werden mit Fackeln und Lichtzaubern beleuchtet, Ausrufer wandern durch die Straßen und verkünden zu jeder vollen Stunde die Uhrzeit. Selbst auf den Straßen und in den Kneipen wird noch gehandelt. Es heißt, dass die Frauen der Münzen den Preis des Abendessens mit ihren Männern aushandeln und bei manchen Familien trifft das wirklich zu.

### AUTORITÄTEN

**Myleena vom Hause Arnsen:** Nomarchin des Münzkonzils;

**Lady Kythes Finch:** Hauptmann der Geldgarde, Besitzerin der Kneipe „Zur Kecken Maid“; **Bwutuzu der Panther:**

Aufseher des Basars, Hüter der Maße; **Lord Navvem vom**

**Hause Wachail:** Sitz im Münzenkonzil, Sklavenaufseher; **Der Harlekin:** Gildenmeister der Franken Männer (Diebesgilde).

**Das Bürgerhaus:** Das Bürgerhaus ist das Hauptquartier der Stadtwache der Münzen, die von den meisten nur die „Geldgarde“ genannt wird. Bei den meisten Verbrechen drückt die Wache gerne ein Auge zu, außer sie wird von privater Seite bezahlt, sich um eine Angelegenheit zu kümmern, oder eine Situation droht, die Aufmerksamkeit des Primarchen auf sich zu ziehen. In den meisten Fällen verhaftet die Geldgarde einfach jeden in der Nähe eines Tatorts und hält sie für die Störung des öffentlichen Friedens fest. Um da wieder herauszukommen, braucht man einen Bürger, der eine Kaution von einem Kupferstück (pro Festgenommenen) entrichtet, weshalb das Hauptquartier der Geldgarde eben auch Bürgerhaus genannt wird. Das aus Holz und Mörtel errichtete Gebäude ist relativ niedrig, die Fenster sind vergittert und es gibt nur zwei mit Toren ver-

sehene Eingänge. Es ist in erster Linie dazu gedacht, kurzlebige Aufstände überstehen zu können.

**Der Große Basar:** Es heißt, auf dem Großen Basar von Absalom könne man alles finden und mit dieser Behauptung liegt man gar nicht mal so falsch. Unter den wachsamen Augen von Bwutuzu dem Panther wird hier mit Teppichen aus Qadira, zergischen Äxten, Elfenbögen, Seide aus Tian, Trinkhörnern aus Minotaurenhorn, Mänteln aus Harpyienfedern und Papyrus aus Osirion gehandelt. Auf dem Basar gibt es nur sehr wenige feststehende Gebäude. Er ist vielmehr ein chaotisches Meer aus Pavillons, Wagen und transportablen Ständen, wo man alles kaufen kann, was das Herz begehrt. Alles hier ist bunt und grell, denn jeder Händler versucht natürlich, die Aufmerksamkeit potentieller Kunden auf sein Angebot zu lenken. Knapp bekleidete Tänzer, gnomische Illusionisten und Künstler aller Art werden angeheuert, um die Menge anzulocken, damit sie in Hörreichweite des jeweiligen Marktschreiers kommt.

**Die Rote Seidenstraße:** Offiziell handelt es sich hierbei nur um einen Markt, auf dem man Gegenstände für den persönlichen Gebrauch erwerben kann, doch tatsächlich ist der mit roten Seidentüchern abgehängte Bereich des Basars einer der sündigsten Orte der gesamten Stadt. Man kann sich hier Freuden fast jeder nur vorstellbaren Art hingeben und selbst Aktivitäten und Drogen, die andernorts illegal sind, sind hier erlaubt. Die Vorstellungen, die gegeben werden, um Käufer anzuziehen, sind in der Roten Seidenstraße weitaus expliziter als auf dem Rest des Basars. Besucher bekommen entweder vor lauter Erstaunen den Mund nicht mehr zu oder sie sind voll moralischer Entrüstung - oder gleich beides. Damit alles schön seiner Wege geht und das Geld fließt, ist die Geldgarde hier stets präsent. Tatsächlich aber sind es die weniger offen auftretenden Mitglieder der Franken Männer, der Diebesgilde der Münzen, die dafür sorgen, dass es auf der Roten Seidenstraße ruhig bleibt.

**Zur Kecken Maid:** Auf dem Basar gibt es, wie gesagt, nur wenige feststehende Gebäude. Eines davon ist die beliebte und ziemlich große Kneipe „Zur Kecken Maid“. Sie liegt ganz in der Nähe des Zentrums der Münzen und ist eine riesige vierstöckige Methalle, in der es heißen Met, herzhaftes Brot und, ach ja, unglaubliche Mengen Met gibt. Die Kecke Maid ist berühmt für das rein weibliche, aus vielen Völkern rekrutierte Personal, das nicht nur eine einheitliche Uniform trägt, sondern auch tatsächlich aus den kecksten Frauen der Münzen besteht. Zugleich sind die Damen aber auch Angestellte des Hauptmanns der Münzenwache. Und so werden Besucher, die sich ein bisschen zu frech an die Kellnerinnen heranmachen, ganz schnell von einer gerade nicht im Dienst befindlichen Wache vor die Tür gesetzt, bevor sie noch merken, wie viele von den anderen Besuchern bei der Geldgarde angestellt sind. Die Kellnerinnen wohnen auch in der Kneipe (im obersten Stock) und so schnell, wie unwillkommene Zudringlichkeiten



bestraft werden, werden willkommene Annäherungsversuche von den Frauen belohnt.

**Das Zaumhaus:** Das Zaumhaus wird von Aetris Donnerhuf, einer Zentaurin, und ihrem Geliebten Glenair vom Hause Jefrit geleitet, einem aus Diobel stammendem Druiden, der in der Lage ist, seine Gestalt zu wechseln. Das Zaumhaus ist die erste Adresse in Absalom für Reittiere und Zubehör. Aetris kam einst ohne einen einzigen Pfennig in die Stadt und übernahm einen heruntergewirtschafteten Laden, der mit Fleisch und Leder handelte, und verwandelte ihn in das erfolgreiche Geschäft, das er heute ist. Ursprünglich handelte es sich um einen Freiluftmarkt, doch Aetris hat die riesigen Lagerbuchten überdachen lassen und Ställe für Tiere aller Art daraus gemacht. Darüber hinaus hat sie einige unabhängige Handwerker engagiert, die nun unter ihrer Leitung im Zaumhaus arbeiten. Man kann hier so gut wie jedes nur vorstellbare Reittier oder Gefährt mit der dazu gehörigen Ausrüstung kaufen. Und sollte man einmal nicht das Gewünschte finden, kann man es an Ort und Stelle bestellen oder anfertigen lassen. Aetris lässt sogar andere Zentauren in ihren Ställen beschlagen, verlangt aber, dass diese die gesamte Zeit einen Maulkorb tragen, wenn sie sich auf ihrem Grund und Boden aufhalten. In diesem Punkt werden keine Ausnahmen gemacht. Probleme mit der Geldgarde hat es bisher nur gegeben, wenn einer der Zentauren sich dieser Behandlung widersetzen wollte und Aetris mit Gewalt reagiert hat.

**Das Jammertal:** Am östlichen Rand der Münzen, an der Grenze zum Händlerviertel liegt die Straße, auf der man legal Sklaven kaufen und verkaufen kann – das Jammertal. Offiziell gehört das Jammertal noch zu den Münzen, doch kein Mitglied der Geldgarde oder des Distriktkonzils würde sich jemals hier blicken lassen, will man sich doch nicht der Anschuldigung aussetzen, die Sklaverei zu unterstützen. Dennoch erhalten der Hauptmann der Garde und die Mitglieder des Distriktkonzils ihren Anteil an den Einnahmen für jeden verkauften Sklaven. Das Jammertal liegt etwas erhöht und bildet eine Art Mauer zwischen den Münzen und dem Händlerviertel. Alle 30 Meter findet sich eine schwer bewachte Treppe, über die man das Tal betreten kann. Da das Jammertal an einigen Stellen bis zu 150 Meter breit ist, ähnelt es eher einer langen, erhöhten Plattform als einer Straße oder einer Mauer.

Das bedeutet, dass die Auktionsbühnen erhöht und gut einsehbar sind. Zugleich bedeutet es aber auch, dass man nur schwer ohne Magie ins Jammertal gelangen kann, wenn man dort Unruhe stiften will. Es gibt natürlich genug Zauber, mit denen man das machen könnte, doch verletzt man damit die Gesetze, welche der Erste Zauberer erlassen hat, der nun einmal zufälligerweise auch der Primarch ist. Unauffällige, weltliche Versuche, Sklaven zu befreien, ignoriert Lord Gyr normalerweise – allerdings kümmert er sich auch nicht darum, wenn die Befreier bei ihrem Versuch ums Leben kommen. Wer die Gesetze Absaloms jedoch auf magische Weise verletzt, auf den stürzt der Primarch sich wie ein Eisengolem.

Nur die wenigsten Sklaven werden bei Auktionen versteigert. Denn nur die attraktivsten, stärksten, exotischsten und begabtesten sind es die Mühe wert, auf solch komplizierte Weise verkauft zu werden. Die meisten werden direkt – am Besten gleich en Gros – aus ihren Gefängnissen verkauft, ohne dass jemand etwas davon mitbekommen würde. Käufer,

## LEBENSHALTUNGSKOSTEN: DIE MÜNZEN

In den Münzen muss man im Durchschnitt mit den folgenden Lebenshaltungskosten rechnen:

### BESITZ VON GEBÄUDEN

Herrenhaus	100.00 GM und aufwärts
Villa	60.000 GM
Stadthaus	40.000 GM
Bungalow	7.000-25.000 GM
Hütte	2.000-8.000 GM
Koje	150-300 GM

### MIETE VON GEBÄUDEN (PRO MONAT)

Festung	5.000 GM
Herrenhaus	1.000 GM
Villa	500 GM
Stadthaus	200 GM
Bungalow	100 GM
Hütte	20-50 GM
Koje	2-8 GM

### GENERELLE AUSGABEN

Nahrungsmittel	100 % des Normalpreises
Transportkosten	125 % des Normalpreises
Andere Güter	90 % des Normalpreises

die nur ein oder zwei Sklaven brauchen, spazieren eher an den Zellen entlang und unterhalten sich mit den angebotenen Sklaven, um deren Talente einschätzen zu können und um festzustellen, mit welchen sie wohl am wenigsten Probleme hätten. Diese Zellen sind fast ausnahmslos in die Mauer des Jammertals eingelassen und können nur von oben betreten werden, weshalb man sie auch die „Sklavengruben von Absalom“ nennt.

**Die Ewige Fessel:** Die Ewige Fessel ist ein sechs Meter hoher, steinerner Torbogen von unbekannter Herkunft, der am nördlichen Ende des Jammertals steht. Zurzeit lodert eine riesige Flamme unter dem Bogen – eine Flamme aus magischem Feuer, die von alleine brennt und nicht gelöscht werden kann. Die Einheimischen behaupten, dass sie nun schon seit Jahrzehnten brennt und zwar seit dem Jahr 4635 AK, als die Fleischsteuer erneut in Kraft trat und die Sklaverei damit offiziell wieder legalisiert wurde. Ab und an aber kommt auch einmal ein Einsiedler oder ein Wahnsinniger zur Ewigen Fessel, um Droskar, dem finstren Schmied, zu huldigen.

**Des Teufels Advokaten:** Hierbei handelt es sich um ein kleines, chelisch geführtes Unternehmen, das sich auf den Handel mit besonders gut ausgebildeten und erfahrenen Sklaven aus Cheliox spezialisiert hat. Die meisten dieser Leute wurden zur Sklaverei verurteilt, weil sie sich irgendeines Verbrechens schuldig gemacht haben. Sollten sie sich weigern, sich ihrem Schicksal zu fügen, müssen ihre Familien in Cheliox für ihr Aufbegehren bezahlen. Dementsprechend sind diese Sklaven meist gehorsam, gut ausgebildet und teuer. Die Sklavengruben hier sind relativ komfortabel und gepflegt und haben keine Überdachung, so dass die Sklaven

ihr Erscheinungsbild aufrechterhalten und ihre Talente zeigen können. Wie schon der Name andeutet, sind die meisten Angestellten dieses Unternehmens Gelehrte und Schreiber, die sich mit den Fallstricken der chelischen Gesetze auskennen. Viele Handelshäuser besitzen zumindest einen versklavten Anwalt, der sie in Fragen des chelischen Gesetzes berät und Hinweise auf Geschäftsmöglichkeiten an der Inneren See geben kann.

**Die Arbeitswaage:** Die Arbeitswaage ist weder das älteste, größte, noch erfolgreichste Sklavenhandelsunternehmen im Jammertal – es stellt vielmehr einen typischen Vertreter der hier zu findenden Einrichtungen dar. Die Arbeitswaage besteht aus einem einzigen, eher bescheidenen Geschäftsraum. Sie liegt in der Nähe einer Auktionsbühne und verfügt über mehrere, mit Metallgittern abgedeckte Zellen, in denen die Sklaven untergebracht sind. Eine der Gruben ist für friedliche Sklaven reserviert (Lustsklaven oder solche, die zu alt sind, um Probleme zu bereiten, aber noch immer sauber machen, kochen oder sich um die Kinder kümmern können). Die anderen Zellen werden von bewaffneten Aufsehern bewacht. Nahrungsmittel werden mit Hilfe einer Winde hinuntergelassen und genauso werden auch die Sklaven aus den Gruben geholt. Die Lebensbedingungen hier sind so schrecklich, dass nur die wenigsten sich weigern, zum Verkauf nach oben gebracht zu werden – wer das tut, wird ohnehin einfach getötet. Die Arbeitswaage ist im Besitz von Kistav Mufurier, einem jungem Magier aus Ustalav, der festgestellt hat, dass das Leben als Sklavenhändler weitaus profitabler ist als das Leben als Abenteurer.

**Schlammheim:** Schlammheim liegt am niedrigsten Punkt der Münzen. Da es unterhalb des Meeresspiegels liegt und nur über ein schlecht funktionierendes Abwassersystem verfügt, ist dieser Teil der Stadt stets nass und feucht. Die meisten Leute, die in den Münzen arbeiten, leben in Schlammheim. Trostlose und schmutzige Läden reihen sich an halb verrottete Wohnhäuser und säumen die unbefestigten Straßen. Jede Nacht passiert hier irgendwo ein Gewaltverbrechen und die Geldgarde betritt Schlammheim nie mit weniger als 24 Mann. Nicht selten kommt es auch zu Unruhen, doch diese haben sich bis zum Morgengrauen meist von selbst erledigt, wenn die Unruhestifter wieder nüchtern werden.

**Der Tempel der Verlorenen Münzen:** Diese marode, halbzerstörte Kirche ist genauso wenig ein Tempel wie die Franken Männer, die sich um sie kümmern, Priester sind. Der Tempel ist vielmehr eine Burgruine in einem fast vergessenen Armenviertel, in dem sich die Mitglieder der Diebesgilde der Münzen treffen, Steuern und Schulden eintreiben und neue Anhänger ausbilden. Darüber hinaus ist er aber auch der Wohnort des Gildeleiters, des Harlekins, der sich in die buntesten Fetzen hüllt und jede, aber auch wirklich jede Zirkus- oder Jahrmarktsfahne sammelt, die jemals auf den Straßen Absaloms zu Boden fiel, und die Mauern des Tempels mit ihnen schmückt.

Aufgrund einer Gesetzeslücke gelten die Franken Männer als legale Organisation, solange sie nur ihre Steuern zahlen und nichts abstreiten, wenn sie in einen Diebstahl oder Hausfriedensbruch verwickelt sind. Ein Franker, der verhaftet und verhört wird, wird immer alles zugeben, wenn er bei einem Diebstahl oder beim Ausspionieren erwischt wurde. Gestohlene Waren müssen zurückgegeben werden

und eventuell fallen ein paar weitere Kosten für kleinere Schäden an, aber das war es dann schon auch. Alle weiteren Straffaktionen fallen in den Zuständigkeitsbereich der Franken Männer selbst. Da es jedoch auch ein Verbrechen ist, einen Bürger fälschlicherweise eines Verbrechens zu bezichtigen, werden die Franken Männer nur zur Rechenschaft gezogen, wenn ihre Schuld eindeutig bewiesen ist oder das Opfer den Dieb einwandfrei identifizieren kann. Es reicht nicht, wenn man sich einfach nur sicher ist, dass die Franken Männer dahinter stecken. Es muss schon Zeugen geben, die auch bereit sind, sich den Vorwürfen zu stellen, wenn ihre Verdächtigungen sich als unzutreffend erweisen.

**Der Händlermarkt:** Bei den Waren, die auf dem Großen Basar verkauft werden, handelt es sich normalerweise um unverderbliche Waren: seltene Stoffe und Materialien, alte Schätze aus fernen Reichen und billige einheimische Erzeugnisse. Auf dem Händlermarkt hingegen findet man verderbliche Waren. Dazu gehören natürlich vor allem Dinge wie Käse, Fleisch und Fisch. Am meisten Geld wird hier jedoch mit Gewürzen gemacht. Egal wie gut ein Gewürz getrocknet oder verpackt ist, in den ersten Monaten nach seiner Ernte verliert es schon einen Großteil seines Werts und irgendwann verdirbt es. Dementsprechend quillt der Händlermarkt förmlich über vor den Zelten der Kaufleute aus Vudra und Osirion, vor Elefanten, die ganze Läden aus Qadira oder Taldor auf dem Rücken tragen, und vor einzelnen Händlern, die kleine Phiolen mit kostbaren Blüten- und Moschusessenzen aus Sargava, den Ländern der Lindwurmkönige oder Tian Xia feilbieten.

## Die Docks

Für die meisten Besucher der Stadt bilden die Docks das Tor zu Absalom. Überall liegen Schiffe vor Anker, die ihre Ladung an Land bringen. Seemannskneipen, Bordelle und billige Unterkünfte reihen sich aneinander. Niemand, der länger als einen Tag in Absalom bleiben will, sollte sich in den Docks einmieten. Die meisten hier angebotenen Waren sind von niedriger Qualität und sicher ist man in diesem Viertel auch nicht wirklich. Man mag kaum glauben, was hier alles durchgeht. Bei Schlägereien mischt die Hafengewache sich erst gar nicht ein und selbst Messerkämpfe oder kleinere Zauber werden ignoriert, solange keine wichtige Persönlichkeit darin verwickelt wird oder das ganze droht, sich zu einem ausgewachsenen Aufstand zu entwickeln.

---

### AUTORITÄTEN

---

**Lord Achych vom Hause Dureanz:** Nomarch der Docks, Besitzer der Teufelskerlwerft; **Ehrenfrau Alidane vom Hause Candren:** Mitglied des Dockskonzils, Geschäftsführerin der Seekönigswerft; **Ptarnex Dexarion:** Zweiter Hafenmeister, Besitzer der Roter Drache-Lagerhäuser und der Ogerhalle.

An den Docks ist es nie still: Die Hafendarbeiter schreien sich ihre Befehle zu, während sie Waren verladen und Schiffe abfahrtsbereit machen und Marktschreier krächzen sich die Kehlen heiser. Tag und Nacht werben lautstarke Jugendliche für so ziemlich jedes Geschäft in Absalom. Für nur ein Kupferstück kann man hier den Weg zu jedem Ort in der Stadt erfragen, die Wegbeschreibung zum Laden des

jeweiligen Herrn gibt es noch kostenlos dazu. Leibwächter, Stadtführer und junge Heißspunde, die gleich beide Dienste anbieten, wandern durch das Viertel und halten Ausschau nach potentiellen Kunden und leichten Opfern. Taschendiebe jedoch halten sich an den Docks eher zurück, denn Lord Gyr sieht es gar nicht gerne, wenn das Tor zu seiner Stadt von Verbrechen heimgesucht wird. Also werden mögliche Opfer verfolgt und erst dann überfallen, wenn sie ein anderes Viertel betreten haben.

**Das Biest:** Am Langen Pier, nahe dem Zentrum der Docks, steht dieses fünfstöckige Steingebäude, welches einer Windmühle recht ähnlich sieht. Auf dem Dach nämlich befindet sich eine große Holzwinde mit Seilwerk, die ein wenig an die Flügel einer echten Windmühle erinnert. Das Biest ist der größte Kran der bekannten Welt, eine riesige, drehbare Hebevorrichtung, die mit Hilfe von 16 Tretmühlen im Innern des Gebäudes betrieben wird. Es wurde vor 500 Jahren erbaut und wird seitdem stets gut in Schuss gehalten. Das Biest kann bis zu 60 Tonnen 18 Meter weit hochheben.

Die Vorrichtung wird benutzt, um besonders schwere und große Waren zu verladen, doch nur in den seltensten Fällen wird wirklich die Maximallast erreicht. Das gesamte Gebäude kann sich um die eigene Achse drehen, während der Kranarm, der normalerweise 7,50 Meter weit hervorragt, noch ausgefahren werden kann (allerdings nicht, wenn er mit der Maximallast beladen ist). Wenn der Kran mit 10 Tonnen oder weniger beladen ist, kann der Arm um 360° gedreht werden und bis zu 30 Meter weit ausgefahren werden. Alle Lagerhäuser, die um das Biest herum stehen, sind mehrstöckig – die meisten haben zwanzig oder mehr zum Teil unterirdisch liegende Stockwerke – und verfügen über einen zentralen Schacht, so dass mit dem Biest Waren in jedes Stockwerk verladen werden können.

Das Biest steht am Rande des Langen Piers und kann Schiffe zu beiden Seiten des Piers bedienen. Die meisten Kapitäne benutzen das Biest aber nur für die schwerste Ladung und fahren dann weiter die Docks hinunter, um den Rest von Arbeitern verladen zu lassen. Bei Belagerungen ist das Biest natürlich ein beliebtes Ziel, doch bisher gelang es nur einem feindlichen Schiff, dem Biest überhaupt nahe zu kommen – das war 4499 AK während der Roten Belagerung. Der große Kran war aber sehr wohl in der Lage sich zu verteidigen. Man benutzte einen schweren Stein von etwa einer Tonne Gewicht quasi als überdimensionierten Streitflegel, um das feindliche Schiff und fast die komplette Besatzung zu zermalmen.

Der Betrieb des Biests ist das gut gehütete Vorrecht des Ersten Hafenmeisters – zurzeit steht es unter der Leitung von Ehrenmann Hugen vom Hause Candren. Den riesigen Kran aber tatsächlich zu bedienen, ist eine Vollzeitbeschäftigung und erfordert einen richtigen Ingenieur. Momentan ist das Biest an einen professionellen Kranführer vermietet. Die derzeitige Chefindingenieurin ist Adrielle Neprathep vom Hause Fyrlenn, eine lebenslustige und leidenschaftliche Frau, die ihre Mannschaft zu Höchstleistungen antreibt, damit das Biest die gut geölte Maschinerie bleibt, die es ist. Neprathep sieht sich selbst als Baronin der Docks. Sie mischt sich zwar nicht in die Machtspielchen und die Politik des Viertels ein, duldet aber nichts, was ihr, ihren Leuten oder

### LEBENSHALTUNGSKOSTEN: DIE DOCKS

An den Docks muss man im Durchschnitt mit den folgenden Lebenshaltungskosten rechnen:

#### BESITZ VON GEBÄUDEN

Villa	60.000 GM
Stadthaus	40.000 GM
Bungalow	10.000-35.000 GM
Hütte	1.000-5.000 GM
Koje	100-200 GM

#### MIETE VON GEBÄUDEN (PRO MONAT)

Festung	10.000 GM
Herrenhaus	1.500 GM
Villa	500 GM
Stadthaus	300 GM
Bungalow	150 GM
Hütte	10-50 GM
Koje	1-4 GM

#### GENERELLE AUSGABEN

Nahrungsmittel	100 % des Normalpreises
Transportkosten	75 % des Normalpreises
Andere Güter	100 % des Normalpreises



ihrer Maschine gefährlich werden könnte. Schließlich garantiert sie die Sicherheit jeglicher Ladung, solange diese am Kran hängt. Sie wird ihren beachtlichen Reichtum und ihre Mannschaft einsetzen, um sich an jedem zu rächen, der es wagt, ihr in die Quere zu kommen.

**Das Grogloch:** Die wohl berühmteste Taverne und Absteige der Docks ist das Grogloch – ein Ort, den man meiden sollte, wenn es geht. Der Grog ist sauer, der Schankwirt noch saurer und ein Drittel der Besucher besteht aus Halsabschneidern oder Betrügern. Wie widerwärtig das Grogloch wirklich ist, kann man an dem berühmt-berüchtigten Grog sehen, bzw. schmecken, der hier ausgeschenkt wird. Der besteht im Endeffekt nämlich aus einer Mischung dessen, was der Wirt in das große, offene Fass kippt, das in der Mitte der Kneipe steht – aus dem Inhalt halbausgetrunkenener Gläser, aus saurem Wein, den er billig eingekauft hat, und verrottenden beauschenden Kräutern, die noch vor Meerwasser triefen. Jede Nacht (manchmal gar jede Stunde) kommt es zu Schlägereien. Die Gäste machen sich nur selten die Mühe, das Grogloch zu verlassen, wenn sie sich erleichtern müssen und die meisten Schankmädchen und -jungen verkaufen sich, ohne dass es abgetrennte Räume gäbe, in denen man diese Dienste in Anspruch nehmen kann.

Aber der Grog ist billig – nur eine Münze irgendeines Landes verschafft einem einen großen Holzbecher voll mit dem Zeug. Jeder wird hier bedient und die Steinwände sind, den Göttern sei dank, feuerfest. Jeder, der sich einen Becher Grog kauft, darf seinen Rausch kostenlos im Schankraum ausschlagen – dabei sollte man aber in Betracht ziehen, dass man möglicherweise ausgeraubt oder vergewaltigt wird oder Läuse bekommt. Nur weil man sich daneben benimmt, wird man noch lange nicht rausgeschmissen. Seeleute, die in großen Gruppen auftauchen, sind jedoch meist sicher. Ab und an schauen wohlmeinende Priester vorbei und heilen die schlimmsten Krankheiten, die sich ihnen so präsentieren. Trotz aller Bemühungen seitens Kapitänen und Kaufleuten bleibt das Grogloch geöffnet, ist es doch bei den Dockarbeitern sehr beliebt. Wird es geschlossen, passiert an den Docks gar nichts mehr, bis die Kneipe wieder ihre Pforten öffnet.

**Die Ogerhalle:** Die Ogerhalle, ein einfaches, massives Steingebäude, ist das Hauptquartier des Ogervolks, ein Transportunternehmen, das alles an jeden nur erdenklichen Ort in der Stadt bringt. Es ist im Besitz und unter der Leitung des Zweiten Hafenmeisters, Parnex Dexarion. Man arbeitet eng mit dem Lotsenhaus und dem Hof des Hafenmeisters zusammen, um zu den ersten zu gehören, die an einem Schiff ankommen, und dessen Güter schnell und sicher verladen zu können. Keiner der Arbeiter hat wirklich Riesenblut in seinen Adern, doch alle sind sie groß und breitschultrig, so dass sie bei Schlägereien nur selten den Kürzeren ziehen.

**Die Seekönigswerft:** Die Seekönigswerft dominiert die einzige Anlegestelle, die es im Klippenviertel noch gibt. Es handelt sich um ein kleines Unternehmen, das jeweils nur ein ozeantüchtiges Schiff auf einmal baut. Dafür sind diese Schiffe auch extrem widerstandsfähig und zu präzisen Manövern fähig, so dass man mit ihnen selbst die gefährlichsten Gewässer der Inneren See befahren kann.

## Osttor

Osttor ist in erster Linie ein Wohnviertel. Die meisten Einwohner arbeiten in anderen Stadtteilen und müssen zum

Teil bis zu zwei Stunden oder länger laufen, um zu ihrem Arbeitsplatz zu kommen. Die Verbrechensrate im Osttor jedoch ist niedrig und die Unterkünfte bezahlbar, so dass es sich für viele lohnt, den langen Weg auf sich zu nehmen. Größere Unternehmen mieten sogar manchmal Elefanten an, um ihre Angestellten zur Arbeit bringen zu lassen und für ein paar Kupferstücke findet man hier immer irgendwo eine Rikscha, die einen noch schnell zur Arbeit bringt, wenn man sich verspätet. Da der Hauptmann der Wache zugleich auch der Nomarch des Viertels ist und die volle Unterstützung des Vierten Zauberers hat (der zwar in keinem Konzil sitzt, aber direkt dem Primarchen untersteht), ist es im Osttor meist ruhig und es gibt höchstens mal ein paar Nachbarschaftsstreitigkeiten.

---

### AUTORITÄTEN

---

**Ayunga vom Hause Akkesh:** Nomarch des Osttors, Hauptmann der Postengarde; **Sprecher Lord Haimon Hueff vom Hause Mercerene:** Kundschafter-Hauptmann im Ruhestand, Bronzeschwert, Sitz im Kleinkonzil; **Muar Gauthknecht:** Vierter Zauberer.

**Kiemstadt:** Kiemstadt ist eine kleine Nachbarschaft am südlichen Rand von Osttor, nördlich des Klippenviertels. Da es in einer Senke liegt und von den billigen Unterkünften der Postengarde und ärmerer Familien umgeben ist, ist Kiemstadt eine recht ruhige Gegend, die nicht einsehbar ist. Sie ist direkt auf dem Grundgestein der Insel errichtet, welches von langen Tunneln durchzogen ist, die unter dem Klippenviertel hindurch direkt in die Bucht von Kortos führen. Kiemstadt riecht stark nach abgestandenem Wasser und verrottenden Schalentieren und wird ausschließlich von den Tiefen Azlanti bevölkert, den Kiemenmenschen, die man sonst nirgends in der Stadt antrifft. Es gibt hier zwar keine richtigen Läden – die meisten Gebäude sind kleine, nicht auf Dauerhaftigkeit ausgerichtete Verschläge oder winzige Lehmhütten –, doch man kann den einen oder anderen seltenen Gegenstand von den mürrischen und misstrauischen Einwohnern kaufen. Vor allem Dinge, die aus dem Schiffsfriedhof geborgen wurden, sind hier zu finden, seltsamerweise werden aber auch viele Gegenstände angeboten, die man zu nekromantischen Zwecken gebrauchen kann. Von den Kiemenmenschen selbst erfährt man nicht, wo sie diese Dinge herhaben oder was man mit ihnen anstellen könnte, doch solange die Tiefen Azlanti sonst keine Probleme machen, werden sie von den Autoritäten in Ruhe gelassen.

**Die Hinterpforte:** Das Osttor von Absalom, oft einfach nur Hinterpforte genannt, ist das kleinste aller Stadttore und das einzige, das immer verschlossen ist. Es ist lediglich 15 Meter hoch und 12 Meter breit und längst nicht so prächtig wie das Außentor der Azlantifeste. Die Hinterpforte ist jedoch ähnlich dick und verfügt wie das Außentor über Balkone – Merkmale, die typisch für Verteidigungsanlagen sind, die Aroden selbst entwickelt hat. Die Hinterpforte wird hauptsächlich dazu benutzt, die Sternwachtfeste mit Vorräten zu versorgen, die am östlichen Rand des Treibgutfriedhofs steht. Vor der Errichtung des westlichen Ausfalltors wurde die Hinterpforte immer wieder zum Ziel von Belagerungen. Während der Belagerung der Propheten im Jahre 1298 AK gelang es den Prophetenkönigen sogar, das Tor zu durchbrechen, doch

konnten auch sie nicht bis in die Stadt vordringen. Ein behauener Stein im Innern des Tors erinnert an den Punkt, bis zu dem die feindliche Streitmacht damals vorrücken konnte. Die Inschrift besagt „Und kein Stück weiter“, was auch das Motto der Postengarde ist.

Die Hinterpforte dient hauptsächlich als Hauptquartier der Postengarde, der Stadtwache des Osttors. Da die Wachen sich sehr wohl bewusst sind, dass sie die einzigen sind, wegen denen Absalom einmal fast eingenommen wurde, trainieren sie noch härter als die Erste Garde, um für die nächste Belagerung gerüstet zu sein. Offiziell haben sie eigentlich nur die Aufgabe, die Hinterpforte in Zeiten des Krieges zu verteidigen, doch immer wieder melden sich die Mitglieder freiwillig für gefährliche und selbstmörderische Missionen, um die Stadt zu beschützen. Auch die Einteilung der Dienstzeit der Postengarde ist ein wenig ungewöhnlich, bekommen doch alle Wachen drei Monate pro Jahr frei. Manche nutzen diese Zeit, um sie mit ihren Familien zu verbringen, doch die meisten trainieren oder verdingen sich als Karawanenwächter oder lassen sich von Forschern anheuern, die ins Innere der Insel vordringen möchten.

**Villa Mercerene:** Das größte Anwesen im Osttor ist der Stammsitz von Haus Mercerene. Es ist ein großes Herrenhaus aus Stein und Backstein mit weiten, überdachten Höfen, langen, gewundenen Gartenwegen und Säulengängen aus weißem Marmor. Die eindeutig avistanische Architektur des Gebäudes beißt sich mit den vielen Wandbehängen, Statuen und Ornamenten, die aus Tian stammen. Das Herrenhaus der Mercerene ist der Sitz von Sprecher Lord Haimon Hueff und berühmt für seine ungewöhnlichen Gäste, die immer wieder zum Dinner oder sogar zu längeren Aufenthalten eingeladen werden. Lord Hueff selbst zieht schon lange nicht mehr auf Abenteuer aus, doch er hört sich gerne an, was noch aktive Forscher zu berichten haben, vor allem natürlich solche, die für die Gesellschaft der Kundschafter arbeiten. Oft lädt er Gruppen ein, die gerade von einer Tour zu irgendwelchen Ruinen oder aus dem Busch wiederkommen, bewirtet sie und lässt sich im Gegenzug von deren Erlebnissen berichten. Manchmal dient er gar als Mittelsmann, wenn Abenteurer nach einem Experten oder besonderem Wissen suchen. All das macht der Lord aus reiner Gefälligkeit – er macht keinerlei Versprechen, was die Qualität der von ihm bereit gestellten Kontakte angeht. Da er aber schon so lange in diesem Bereich aktiv ist, gelingt es ihm oft, Gruppen in Kontakt zu bringen, die von einer Zusammenarbeit profitieren.

**Der Blauturm:** Der Blauturm ist das höchste Gebäude von Osttor und eines der höchsten der ganzen Stadt. Er wurde aus hellblauen Korallenstücken errichtet und endet in einem konventionellen Leuchtturm aus Stein. Der Blauturm ist so hoch, dass sein Licht bis jenseits des Treibgutfriedhofs reicht und noch auf Schiffe außerhalb von Absaloms Hafen gerichtet werden kann.

Zudem ist der Turm das Quartier der Geflügelten Sandalen, ein Orden von Boten, die Iomedae ergeben sind. Der Orden verfolgt seine Wurzeln bis auf Aroden zurück, der ihm angeblich einst den Auftrag gegeben hat, Botschaften in alle Teile der Welt zu tragen. Wenn man mit magischen Mitteln nicht weiterkommt, diese nicht vertrauenswürdig genug sind oder man sich so etwas einfach nicht leisten kann, springen die Geflügelten Sandalen ein, die sich zu jedem Ort aufmachen, der auf einer Karte verzeichnet ist. Für eine Nachricht in eines

## LEBENSHALTUNGSKOSTEN: OSTTOR

Im Osttor muss man im Durchschnitt mit den folgenden Lebenshaltungskosten rechnen:

### BESITZ VON GEBÄUDEN

Palast	200.000 GM und aufwärts
Herrenhaus	60.000 GM und aufwärts
Villa	40.000 GM
Stadthaus	30.000 GM
Bungalow	15.000-25.000 GM
Hütte	3.000-7.000 GM
Koje	250-500 GM

### MIETE VON GEBÄUDEN (PRO MONAT)

Festung	7.500 GM
Herrenhaus	800 GM
Villa	300 GM
Stadthaus	200 GM
Bungalow	100 GM
Hütte	20-75 GM
Koje	2-10 GM

### GENERELLE AUSGABEN

Nahrungsmittel	100 % des Normalpreises
Transportkosten	100 % des Normalpreises
Andere Güter	125 % des Normalpreises

der Länder der Inneren See muss man 1 GM entrichten, es werden jedoch nie verbindliche Zusagen darüber getroffen, wann die Botschaft ankommen wird. Nachrichten an weiter entfernte Orte oder zu Leuten, die sich an einem unbekanntem Ort aufhalten, können Tausende von Goldstücken kosten, aber auch hierfür finden sich zahlungswillige Kunden.

**Bei Hinterberg:** Von der Straße aus sieht Bei Hinterberg einfach nur wie ein großes Strohdach aus, das ein paar Zentimeter über dem Boden endet. Tatsächlich aber handelt es sich um eine beliebte Methalle, die von Dege Hinterberg geführt wird. Bei Hinterberg ist für sein so genanntes Tiefbräu berühmt, ein gewürzter Met, der vor allem bei Numerianern beliebt ist. Im Endeffekt ist Bei Hinterberg einfach nur ein überdachter Kellerraum mit Erdwänden. Im Schankraum gibt es mehrere Feuerstellen, die Tag und Nacht angeheizt werden. Die Gäste hier sind natürlich nicht so ausgesucht, wie die im Efeuviertel oder im Blütenbezirk, aber Bei Hinterberg ist bei den Mitgliedern der Postengarde ziemlich beliebt. Soldaten, die gerade außer Dienst sind, lassen sich hier des Öfteren für gefährliche Missionen ins Hinterland anwerben oder suchen selbst nach Experten, die ihnen bei einem Auftrag für einen höhergestellten Kunden helfen sollen.

## Der Treibgutfriedhof

Offiziell ist der Treibgutfriedhof kein Stadtviertel, er gehört aber auch nicht zu den Docks. Der Treibgutfriedhof ist die Domäne der Lotsengilde und der Sternwache und mit einem Niederen Sitz im Großkonzil vertreten. Die einzigen Fremden, die länger in diesem Teil der Stadt bleiben dürfen, sind jene, die von den Gildenmeistern oder den Herren des Kastells

### LEBENSHALTUNGSKOSTEN: TREIBGUTFRIEDHOF

Im Treibgutfriedhof muss man im Durchschnitt mit den folgenden Lebenshaltungskosten rechnen:

#### BESITZ VON GEBÄUDEN

Stadthaus	60.000 GM
Bungalow	5.000-35.000 GM
Hütte	1.000-2.500 GM
Koje	250-5000 GM

#### MIETE VON GEBÄUDEN (PRO MONAT)

Villa	1.000 GM
Stadthaus	200 GM
Bungalow	100 GM
Hütte	20-80 GM
Koje	1-2 GM

#### GENERELLE AUSGABEN

Nahrungsmittel	150 % des Normalpreises
Transportkosten	150 % des Normalpreises
Andere Güter	125 % des Normalpreises

eingeladen wurden, und das sind nicht gerade viele. Selbst ein Lotse der Sternwache, der Geschäfte tätigen möchte, muss sich dafür in ein anderes Viertel begeben. Der Treibgutfriedhof ist Absaloms erste Verteidigungslinie und die Sicherheit der Stadt wird von allen hier sehr ernst genommen.

#### AUTORITÄTEN

**Ehrenmann Hugen vom Hause Candren:** Ratsherr im Großkonzil, Besitzer der Seekönigswerft, Erster Hafenneister;  
**Asilia von Gyr:** Hauptmann der Sternwache, Kapitänin des Kriegsschiffs *Sturmschwinger*; **Lemaria Kumari:** Offizielle Botschafterin der Tiefen Azlanti; **Darabele Schönwind:** Vorsteherin der Lotsen, Gildenmeisterin des Lotsenhauses, Distriktsitz im Großkonzil; **Oirel vom Hause Uiry:** Kommandant des Sturmkastells.

**Der Schwarze Wal:** Die meisten Gefangenen Absaloms sind im Pökelfass im Pfuhl eingepfercht, doch einige sind so gefährlich oder von politischer Bedeutung, dass man sie nicht innerhalb der Stadtmauern unterbringen will. Lord Gyr wünscht, dass manche Verbrecher besonders gut bewacht werden. Diese unterstehen direkt seiner Autorität und werden im Schwarzen Wal eingekerkert, einem schwimmenden Gefängnis im Treibgutfriedhof. Der Schwarze Wal liegt am westlichen Rand des Hafens, ist also immer im Blick des Sturmkastells und in der Reichweite seiner Belagerungswaffen. Er besteht aus sechs aneinander fest gemachten Schiffen, die auf einem Riff liegen und mit schweren Ketten daran befestigt sind. Sie ächzen zwar unter den Gezeiten, haben sich jedoch schon seit Jahren nicht mehr bewegt. Es liegen keine weiteren großen Schiffe oder Wracks in der Nähe des Schwarzen Wals und die rasiermesserscharfen

Riffs, auf denen er sitzt, erstrecken sich über viele Meter über und unter der Meeresoberfläche. Als wären das nicht schon genug Sicherheitsmaßnahmen, werden auch noch regelmäßig Essensreste vom Schwarzen Wal und dem Lotsenhaus im Riff verteilt, so dass sich stets einige Haie und Rochen in den Gewässern tummeln.

Der Vierte Herr der Gesetze, Guirden vom Hause Gyr, ist der Gefängnisdirektor des Schwarzen Wals. Er war einst Bootsmann auf einem der Schiffe, die Lord Gyr in seiner Jugend befehligt hat. Guirden ist ein harter Mann mit harten Gesichtszügen. Seit er die Leitung über das Gefängnis übernommen hat, hat er zwar ganz schön zugelegt, doch er ist immer noch ein formidabler Kämpfer, der einen Mann mit bloßen Händen töten kann. Man würde ihm jedoch nicht gerecht werden, würde man ihn grausam nennen. Guirden hat keine Freude daran, anderen Schmerzen zuzufügen, doch er schreckt auch nicht davor zurück, wenn es nötig ist. Bei kleineren Vergehen lässt er den betroffenen Gefangenen auspeitschen, bei größeren Sachen wird der Gefangene an einen Anker gebunden und ins Wasser gelassen. Guirden achtet jedoch darauf, dass seine Gefangenen bei solchen Aktionen nicht aus Versehen ums Leben kommen, denn jeder, den Lord Gyr hier gefangen setzen lässt, ist wichtig genug, um ihn am Leben zu halten.

Guirden und die Wachen wohnen auf dem nördlichsten der sechs Schiffe, wo sich neben ihren Quartieren die einzigen verfügbaren Ruderbote des Schwarzen Wals, sowie die Waffenkammer und die Vorratslager befinden. In dem angrenzenden Schiff sind die Kombüse und die Abfertigungsräume untergebracht, wo die Gefangenen essen und für den Transport auf die anderen Schiffe vorbereitet werden, sowie Kabinen für wichtige Gefangene und Zellen, in denen die Verurteilten angekettet werden. Die sechs Schiffe sind mit Flaschenzügen miteinander verbunden, die manchmal benutzt werden, um Versorgungsschiffe bei stürmischem Wetter festzumachen. Gefangene bedienen die Flaschenzüge. Normalerweise verlassen diese ihre Zellen jedoch nur zum Essen oder für kurze Ausgänge auf Deck und dann sind sie immer aneinander gekettet.

Der Schwarze Wal ist eine Erfindung von Lord Gyr und erst seit 15 Jahren in Betrieb. Seitdem ist noch kein Gefangener aus anderen Gründen als einem natürlichen Tod gestorben und noch niemand entkommen. Vor kurzem jedoch fiel Guirden auf, dass einige der Gefangenen sehr gute Schwimmer sind und es bis in den Hafen oder auf einen anderen Teil der Insel schaffen könnten. Aus diesem Grund hat er Kiemenmenschen angeheuert, welche unter Wasser patrouillieren. Diese Kiemenmenschen haben sogar schon damit begonnen, Haie auszubilden, um verwundete Gefangene verfolgen zu können, die versuchen weg zu schwimmen.

**Das Sturmkastell:** Das Sturmkastell ist die kleinste Festung Absaloms. Sie wurde ein paar Hundert Jahre nach Arodens Tod errichtet, um die Westspitze zu sichern. Während der Strahlenden Belagerung von 1619 AK wurde die Westspitze nämlich von einer feindlichen Streitmacht eingenommen, die dort einen Belagerungsturm errichtete und die Stadt mit Felsbrocken beschoss. Das Sturmkastell ist denn tatsächlich auch eine umgebaute und erweiterte Version des Turms, den Kharnas der Engelsfänger während der Strahlenden Belagerung hatte errichten lassen. Eine Zwergenfamilie war für den Umbau verantwortlich und versuchte, das Sturmkastell

mit den damals zur Verfügung stehenden Ressourcen so weit es ging an den Standard der Azlantifeste anzupassen.

Ins Sturmkastell werden Mitglieder der Sternwache strafversetzt, wenn ihr Vergehen nicht so schlimm war, dass sie ausgepeitscht oder unehrenhaft entlassen werden müssten. Auch Unruhestifter und Problemfälle aus anderen Einheiten werden manchmal hierher versetzt. Da das Sturmkastell nicht wie die Sternwachtfesten regelmäßig von Schiffen versorgt wird und nur wenige Händler den Weg durch den Pfuhl auf sich nehmen wollen, ist es chronisch unterversorgt. Die Sturmwache geht deshalb des Öfteren einfach selbst auch die Jagd, statt sich auf den nahe gelegenen Märkten einzudecken. Der derzeitige Oberbefehlshaber des Kastells, Oirel vom Hause Uiry, hat sich freiwillig auf diesen Posten versetzen lassen und geschworen, die Witzfiguren unter den städtischen Streitkräften in eine weltweit gefürchtete Eliteinheit zu verwandeln.

**Die Lotseninsel:** Die Lotseninsel liegt im Zentrum des Schiffsfriedhofs und ist die Heimat des Leuchtturms von Absalom, des Lotsenhauses und des Hofes des Hafenmeisters. Der Leuchtturm gilt als architektonisches Meisterwerk und wurde noch unter dem Kommando Arodens erbaut. Er ist ganze 200 Meter hoch. In klaren Nächten kann man sein Licht bis zu 80 Kilometer weit sehen und selbst in stürmischen Nächten oder an sonnigen Tagen reicht es noch 40 Kilometer weit. Der Leuchtturm ist eine wichtige Navigationshilfe und spielte durchaus eine Rolle dabei, die Stadt am Nabel der Welt zu einem erfolgreichen Handelsstützpunkt zu machen.

**Der Schiffsfriedhof:** Der riesige Schiffsfriedhof beschreibt die Grenzen von Arodens Stadt und segelt man über ihn hinaus, verlässt man die Hoheitsgewässer Absaloms. Der Schiffsfriedhof ist mit Hunderten von Wracks einst stolzer Schiffe übersät, die kamen, um Absalom zu belagern. Das Gebiet ist ein wahres Labyrinth aus gebrochenen Masten, ineinander verhedderten Segeln und ächzenden Schiffsrümpfen. Die Wracks liegen auf den vielen hier befindlichen Riffs, die zum Teil nur bei Ebbe zu sehen sind, zum Teil aber so weit aufragen, dass sie gerade noch den Kiel eines mittelgroßen Schiffs aufreißen können. Würde das Großkonzil sich die Mühe machen, wäre es kein Problem, den Schiffsfriedhof innerhalb einiger Jahre zu räumen, im Grunde genommen bildet der Friedhof aber eine wertvolle Verteidigungslinie. Schiffe, die zu alt sind, um repariert zu werden, oder konfiszierte Schmugglerschiffe, die nicht wertvoll genug sind, werden sogar absichtlich in den Schiffsfriedhof abgeschleppt und dort versenkt.

**Die Sternwachtfesten:** Der Sternwache obliegt die Aufgabe, in der gesamten Stadt die Ordnung aufrecht zu erhalten, im Gegensatz zur Ersten Garde, die Absalom vor äußeren Bedrohungen schützen muss und sich nicht in interne Angelegenheiten einmischen will, oder den einzelnen Stadtwachen, deren Autorität sich nur auf ihr eigenes Viertel beschränkt. Aufgrund eines alten Pakts zwischen der Ersten Garde und der Sternwache ist letztere außerhalb der Stadtmauern untergebracht. Die Erste Garde mischt sich nie in interne politische Angelegenheiten ein und hält die äußeren Mauern Absaloms und die Azlantifeste in Stand. Die Sternwache hingegen dient dem Großkonzil und wird oft bei internen Konflikten herbeigerufen, kann die Stadt aber nicht betreten, wenn die Erste Garde sich weigert, ihr die

Hinterpforte zu öffnen. Also muss die Sternwache darauf achten, dass kleinere Konflikte sich nicht zu einem Bürgerkrieg ausweiten, oder die Erste Garde wird ihre Bewegungsfreiheit innerhalb Absaloms einschränken.

Im Gegensatz zur Azlantifeste wurde die Sternwachtfesten erst nach Arodens Tod erbaut, und zwar nach der Belagerung der Propheten im Jahre 1298 AK, als es der feindlichen Armee fast gelang, die Hinterpforte zu durchbrechen. Das damalige Großkonzil entschied, dass es an der Zeit war, eine weitere Befestigungsanlage zu errichten, damit Verstärkung schneller an der Hinterpforte wäre und direkte Angriffe mit Belagerungswaffen vom Hafen aus besser abgewehrt werden können. In Kriegszeiten würde das Kommando über die Sternwachtfesten an den Hof des Hafenmeisters fallen und die Feste wäre dafür verantwortlich, Belagerungswaffen auf die Lotseninsel zu bringen. Während einer Belagerung bleibt die Sternwache in der Feste, um gegen Armeen vorrücken zu können, die versuchen, die Stadtmauern zu überwinden. Wer nun glaubt, er könne dies unterbinden, indem er die Sternwachtfesten zuerst angreift, muss jedoch feststellen, dass die dortigen Truppen mit Booten aus Absalom verstärkt werden. Er wird dann von der Sternwache und anderen Bodentruppen eingekesselt, die noch durch kleinere, auf Schiffen stationierten Belagerungswaffen unterstützt werden.

Die derzeitige Kommandeurin der Sternwachtfesten ist Asilia von Gyr aus dem Klauenwald, die an der Seite von Lord Gyr kämpfte, als dieser noch nicht Primarch war. Sie gewöhnte sich schnell auf das Leben auf See und verbringt inzwischen sogar mehr Zeit auf ihrem Kriegsschiff *Sturmschwingen* als in der Feste. Ihre Loyalität und ihre militärischen Fähigkeiten werden jedoch nie in Frage gestellt. Ihr Verhalten während ziviler Unruhen ist einer der Grundsteine, auf denen Lord Gyrs Macht über Absalom aufbaut.

## Das Fremdenviertel

Im Fremdenviertel leben die meisten nicht in Absalom geborenen Einwohner der Stadt, was vor allem an den geringeren Steuereinschränkungen liegt. In den meisten anderen Stadtteilen müssten diese Leute nämlich höhere Steuern für die öffentlichen Dienste der Stadt zahlen. Wer jedoch mindestens drei Monate im Fremdenviertel gelebt hat, genießt denselben gesetzlichen Schutz wie die anderen Bürger Absaloms. Nicht umsonst lassen sich hier oft Händler nieder, die geschäftliche Interessen in der Stadt haben, Besucher, die es sich nicht mehr leisten können, zurück nach Hause zu fahren, fremde Abenteurer, die ihr Vermögen in der Stadt am Nabel der Welt machen wollen, oder Leute, die sonst kein Heim haben. Die Mischung der Kulturen ist hier noch extremer als in den anderen Teilen Absaloms. Manche Häuserblocks wirken eindeutig chelisch oder osirianisch, denn Leute, die aus diesen Ländern kommen, neigen dazu, kleine, eng miteinander verbundene Gemeinschaften zu bilden.

### AUTORITÄTEN

**Torman lates:** Nomarch des Fremdenviertels, Besitzer der Purpurmünze; **Ysia Eisenhand:** Hohepriesterin des Irori; **Ganfen vom Hause Kethlin:** Sitz im Distriktkonzil, Meister der Klingen; **Lord Omrys vom Hause Ahnkamen:** Ratsherr im Distriktkonzil.

### LEBENSHALTUNGSKOSTEN: FREMDENVIERTEL

Im Fremdenviertel muss man im Durchschnitt mit den folgenden Lebenshaltungskosten rechnen:

#### BESITZ VON GEBÄUDEN

Palast	400.000 GM und aufwärts
Herrenhaus	160.000 GM und aufwärts
Villa	100.000 GM
Stadthaus	60.000 GM
Bungalow	15.000-60.000 GM
Hütte	4.000-16.000 GM
Koje	200-500 GM

#### MIETE VON GEBÄUDEN (PRO MONAT)

Feste	8.000 GM
Herrenhaus	2.000 GM
Villa	800 GM
Stadthaus	500 GM
Bungalow	200 GM
Hütte	35-150 GM
Koje	4-8 GM

#### GENERELLE AUSGABEN

Nahrungsmittel	125 % des Normalpreises
Transportkosten	75 % des Normalpreises
Andere Güter	125 % des Normalpreises



SCHWERTBROSCHEN DES IRORIUMS

Das Fremdenviertel beheimatet zudem das Irorium, eine riesige Arena, in der jeden Tag eine ganze Reihe von Kämpfen ausgetragen wird. Viele der Kämpfer sind professionelle Gladiatoren, doch es gibt immer wieder auch ein paar arme und mittellose Gestalten, die bereit sind, ein Schwert in die Hand zu nehmen, um sich ein besseres Leben oder wenigstens die Überfahrt in die Heimat zu erstreiten. „Frischfleisch“ ist der Name, den man diesen untrainierten Neulingen gibt.

**Das Irorium:** Das Irorium ist angeblich die größte Arena der bekannten Welt. Ursprünglich fungierte es als Übungsplatz, wo die Anhänger Iroris sich aneinander messen konnten, um ihre Fortschritte auf dem Weg der Selbstvervollkommnung zu überprüfen. Das Irorium liegt auf einem hohen Hügel, man musste also schon eine anstrengende Klettertour auf sich nehmen, um es überhaupt erreichen zu können. Während der Ära, in der Absalom als Stadt der Exzesse galt, zogen die Übungskämpfe immer mehr Zuschauer an und es wurden Unterstände für das Publikum und die Wettmacher errichtet. Der damalige Primarch war geradezu besessen von den Kämpfen und befahl, dass eine große Arena gebaut werden sollte. Als die Priester des Irori sich darüber beschwerten, bot er ihnen an, auch noch einen großen Tempel errichten und Monster aus der Wildnis importieren zu lassen, an denen sie sich messen könnten. Das überzeugte die Kleriker und so wurde das Irorium gebaut.

Das Gebäude selbst besteht aus Stein. Es hat 60 Meter hohe Außenmauern und eine vier Hektar große Hauptbühne. Die äußeren Mauern sind mit 33 Statuen berühmter Krieger, wichtiger Meister und großer Kämpfer aus allen Jahrhunderten geschmückt. Jede Statue ist 45 Meter hoch und blickt nach außen. An den Waffen der Statuen können Fahnen aufgehängt werden, um so auf kommende Veranstaltungen hinzuweisen – ein paar der Standbilder wurden jedoch bei dem Erdbeben von vor zehn Jahren beschädigt. Oben an den Mauern sind sowohl innen als auch außen noch kurze Holzstangen angebracht, an denen Stoffbahnen hängen. An heißen Tagen findet man hier ein wenig Schatten, aber nur auf den teuersten Sitzen kann man diesen Vorteil länger als ein paar Stunden genießen – und selbst hier kommt es immer auf die jeweilige Jahreszeit an.

Die wahren Anhänger Iroris kämpfen schon seit Jahrhunderten nicht mehr im Irorium, was jedoch selbst den Einheimischen nicht bewusst ist. Sie begeben sich heute in riesige unterirdische Räumlichkeiten unter den Gladiatorenzellen, um zu üben, und ignorieren das Gejohle der Menge, die irgendeinem blutigen Kampf beiwohnt, der nicht der Selbstverbesserung dient, sondern nur für Geld ausgefochten wird. Die Priesterschaft hat schon lange gemerkt, dass Besucher und Zuschauer, welche die Krieger der Arena für das Beste halten, was der Glaube an Irori zu bieten hat, sich nicht länger die Mühe machen, die „geheimen“ Ausbildungsstätten zu suchen, wo es um wahre Vollkommenheit geht.

Die Arena selbst wird vom „Meister der Klängen“ geleitet, der sich darum kümmert, dass das Eintrittsgeld einkassiert wird und die Wetten so ablaufen, wie sie das sollen. Außerdem erteilt er die Erlaubnis für Kämpfe und sorgt auch sonst dafür, dass alles seinen geregelten Gang geht. Ganfen vom Hause Kethlin ist der derzeitige Meister der Klängen und im Gegensatz zu seinen Vorgängern hat er keine Kampferfahrung. Dafür hat er ein Händchen fürs Geschäft und ist auch gewillt,

für die Häuser Absaloms illegalerweise Gefangene in den Gladiatorenzellen unterzubringen. Außerdem kann Ganfen sich auf seine Gladiatoren verlassen, die ihm im Austausch für eine bevorzugte Behandlung bei zukünftigen Kämpfen gern zur Seite stehen.

**Die Purpurmünze:** Die Purpurmünze ist in vielerlei Hinsicht eine ganz normale Taverne – es gibt einen großen, offenen Schankraum, in dem eine große Feuerstelle und eine lange Theke untergebracht sind und im zweiten Stock gibt es Stundenzimmer, die von einem Rundgang aus betreten werden können. Zwei Dinge jedoch zeichnen die Purpurmünze aus: Zum einen befindet sich in der Mitte des Schankraums noch eine tiefe Grube, die mit Seilen abgesperrt ist, damit nicht andauernd irgendein Säufer hineinfällt. Jeder, der bereit ist, eine Goldmünze zu entrichten, kann hier versuchen, 60 Sekunden lang im Faustkampf gegen den Tavernen-Champion zu bestehen. Zum anderen ist die Purpurmünze der einzige Ort außerhalb des Iroriums, an dem man auf den Ausgang der Arenakämpfe wetten darf. Gerade junge Gladiatoren, vor allem weibliche, ziehen sich gerne in die Taverne zurück und hoffen, die Aufmerksamkeit und vielleicht Unterstützung der hiesigen Klientel zu erhaschen.

Torman Iates, ein gewitzter Kaufmann, ist der Besitzer der Purpurmünze und den Gladiatorenspielen mit Haut und Haaren verfallen. Iates war einst selbst ein Kämpfer, ist inzwischen aber unglaublich fett geworden (bei 1,80 Metern wiegt er stolze 480 Pfund) und meist ist es ihm dann doch zuviel, die Stufen zu seiner Privatloge in der Arena zu erklimmen. Er hat zwar auch eine persönliche Sänfte, die von acht starken Halb-Orkinen getragen wird, die nicht nur seine Leibwache, sondern auch seinen Harem stellen. Doch diese Sänfte ist zu groß, als dass Iates damit bis zu seinem Platz im Irorium getragen werden könnte. Er bezahlt deshalb Laufburschen, die ihm vom Ausgang der Arenakämpfe berichten, und hat als Nomarch ein Gesetz erlassen, dass nur in der Purpurmünze, also seiner eigenen Taverne, außerhalb der Arena auf die Kämpfe gewettet werden darf. Zwar stellt es durchaus einen Interessenskonflikt dar, wenn ein und dieselbe Person Kämpfe organisiert, ein Wettbüro für diese Kämpfe besitzt und Gesetze erlassen darf, die diese beiden Dinge betreffen, doch bisher hatte noch niemand große Lust, das Iates persönlich beizubringen.

**Die Boxerhalle:** Die Boxerhalle ist ein gedrungenes, hässliches Gebäude ohne Fenster. Statt durch Türen wird es durch Torbögen betreten. Im Innern der Halle sind mehrere Sandplätze vorhanden, bei denen sich jeweils ein hölzernes Podium befindet, an dem ein Angestellter steht. Wer im Irorium kämpfen will, egal ob er nun ein wahrer Meister, ein General oder ein niederer Sklave ist, muss zuerst in die Boxerhalle gehen und einen der Angestellten überzeugen, ihm eine Kampferlaubnis zu erteilen – gegen eine kleine Gebühr selbstverständlich.

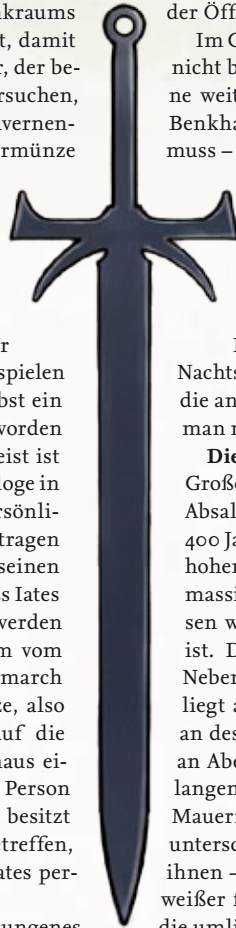
**Schwarz Klinge:** Schwarz Klinge ist eine der vielen Kampfschulen Absaloms, allerdings ein bisschen neuer und ein bisschen erfolgreicher als die meisten anderen. Die Schule wird von Benkhal Schwarz Klinge geleitet, einem bekannten Schwertkämpfer, Söldner und ehemaligem Mitglied der Gesellschaft der Kundschafter. Seit er sich vor zehn Jahren

zur Ruhe gesetzt hat, leitet er nun die Kampfschule. Für 5 Goldmünzen pro Monat kann man sich hier zweimal die Woche unterrichten lassen. Besonders vielversprechende Schüler nimmt Schwarz Klinge selbst unter seine Fittiche. Er hat sein Handwerk in Vudra, Tian Xia und Taldor gelernt und ist damit einer der vielseitigsten Kämpfer der gesamten Welt. Seine besten Schüler geben zum Teil sogar selbst Unterricht und kümmern sich um spezielle Zöglinge. Der Unterricht wird in den Höfen abgehalten, welche das Gebäude umgeben, während die Privatstunden in abgeschirmten Räumlichkeiten stattfinden, die vor dem Auge der Öffentlichkeit verborgen sind.

Im Gegensatz zu anderen Kampfschulen sind die Schüler nicht bei Schwarz Klinge untergebracht. Die Schule hat keine weiteren Angestellten außer den älteren Schülern, die Benkhal als Assistenten dienen. Alles, was gemacht werden muss – angefangen beim Saubermachen und Kochen bis zu Reparaturarbeiten – wird von Schwarz Klinge selbst und seinen engen Vertrauten erledigt. Er wohnt in einem kleinen Zimmer in der Schule. Benkhal empfängt manchmal Gäste, doch normalerweise werden die Tore der Schule nach der Beendigung des Unterrichts am Abend geschlossen und das Bauwerk verwandelt sich in eine kleine Festung. Des Nachts hört man zwar öfters lautes Lachen und Trinklieder, die angestimmt werden, doch Schwarz Klinge selbst merkt man nie an, wenn er bis spät in die Nacht gefeiert hat.

**Die Große Loge der Gesellschaft der Kundschafter:** Die Große Loge ist eine wichtige Festung – eine der größten Absaloms, die sich in Privatbesitz befindet. Sie wurde vor 400 Jahren errichtet. Das riesige Grundstück ist von einer hohen Steinmauer umgeben, in der sich ein einzelnes, massives Eingangstor befindet, das nur selten geschlossen wird und mit der Glyphe der Freien Wege versehen ist. Die Loge selbst besteht aus mehreren Höfen und Nebengebäuden und einer ganzen Reihe großer Säle. Sie liegt an einem der größeren Plätze des Fremdenviertels, an dessen Rand diverse Geschäfte stehen, die Ausrüstung an Abenteurer aller Art verkaufen (und weitaus mehr verlangen, als die meisten anderen Händler). Innerhalb der Mauern befinden sich sieben mächtige Steinburgen aus unterschiedlichen Architekturperioden. Die größte von ihnen – der so genannte Himmelskratzer – ist ein riesiger weißer fünfstöckiger Palast, der die anderen Gebäude und die umliegenden Häuser überragt.

Die Haupthalle des Himmelskratzers ist als Treffpunkt für Agenten gedacht. Hier können sie sich sammeln und austauschen. Die Halle ist gemütlich eingerichtet, hat jedoch keinen einheitlichen Stil. In der Mitte befindet sich ein verzierter Brunnen, aus dem auf magische Weise produziertes, eiskaltes Wasser sprudelt. Die Stühle, Teppiche, Diwane, Kissen, Tische, Hocker und Hängematten sind wild durcheinander gewürfelt und bieten genug Möglichkeiten, sich zusammenzusetzen und ein paar Karten auszubreiten. Der größte Tisch in der Haupthalle ist jedoch der Atlas Tableaux, der eine Seitenlänge von sechs Metern hat und mit einer illusionären Karte der Inneren See und den umliegenden Gebieten versehen ist. Wenn es neue Informationen über die betroffenen Gebiete gibt, werden diese auf die Karte eingetragen. Auch die Decke des Saals ist hinter Illusionen verborgen, welche den



**LEBENSHALTUNGSKOSTEN: GRÜNFIRST**

In Grünfirst muss man im Durchschnitt mit den folgenden Lebenshaltungskosten rechnen:

**BESITZ VON GEBÄUDEN**

Herrenhaus	75.000 GM und aufwärts
Stadthaus	20.000 GM
Bungalow	4.000-15.000 GM
Hütte	1.000-5.000 GM
Koje	100-200 GM

**MIETE VON GEBÄUDEN (PRO MONAT)**

Herrenhaus	1.000 GM
Villa	8.000 GM
Stadthaus	450 GM
Bungalow	50 GM
Hütte	10-40 GM
Koje	1-5 GM

**GENERELLE AUSGABEN**

Nahrungsmittel	75 % des Normalpreises
Transportkosten	100 % des Normalpreises
Andere Güter	125 % des Normalpreises

Nachthimmel über Absalom zeigen – mit Hilfe astrologischer Marker werden Planeten und Konstellationen verzeichnet. Der Zehnerrat kann diese Illusionen mit einem Befehlswort aktivieren und deaktivieren, so dass sich ein kunstvolles Oberlicht enthüllt, das dann das Tageslicht hineinlässt. Der Saal sieht ziemlich chaotisch aus und ist meist leer, außer der Zehnerrat hat eine große Versammlung einberufen.

Die meisten Kundschafter, die den Himmelskratzer besuchen, ziehen sich lieber in kleinere Zimmer zurück, die mit einer Feuerstelle, Stühlen und Tischen ausgestattet sind, auf denen sich Karten ausbreiten lassen. Diese Räumlichkeiten haben anheimelnde Namen wie etwa „Das Wohnzimmer“, „Pfeifenwinkel“, „Zweites Zuhause“ und so weiter. Wer den Himmelskratzer des Öfteren besucht, hat irgendwann auch ein Lieblingszimmer für sich entdeckt, wo er den Großteil seiner Freizeit verbringt. Schon viele, die sich ein Lieblingszimmer teilten, wurden zu Freunden oder ziehen gemeinsam in die Welt hinaus. Einige Kundschafter hinterlassen hier auch Notizen – geben Pläne für neue Expeditionen bekannt oder verkünden, dass sie exotische oder magische Waren an- oder verkaufen wollen.

An die Haupthalle angeschlossen sind die Büros der Loge, wo Janiff Ivulxtin sich darum bemüht, eine weltumspannende Organisation unabhängiger Agenten zu verwalten. Ivulxtin ist ein Kundschafter-Hauptmann aus Garund, der schon so manch ein Abenteuer erlebt hat und sich nun um die Sicherheit, den Unterhalt und die Verwaltung der Großen Loge kümmert. Er achtet darauf, dass die von den Agenten entrichteten Beiträge eingesammelt werden, dass Streitereien schnell und sicher beendet werden und dass Besucher nicht auf die Idee kommen, die Angestellten der Loge wären ihre Privatangestellten.

Diverse Säle des Himmelskratzer sind nach bestimmten Ländern benannt (zum Beispiel der Osirionsaal oder der Cheliaksaal), nach berühmten Persönlichkeiten (wie etwa das Zimmer des Unsterblichen Pharaos), nach Berufen (das Magierzimmer) oder sind einfach nur nummeriert (wie etwa Zimmer 17). Will man eine dieser Räumlichkeiten nutzen, muss man sich mit Janiff arrangieren. Die meisten Kundschafter haben jedoch noch nie einen dieser Räume von innen gesehen, manche wurden angeblich sogar schon seit Jahren nicht mehr zugänglich gemacht. Für kurze, private Treffen vergibt Janiff recht oft Räume und erfahrenen Hauptmännern gestattet er sogar, ein Zimmer über mehrere Tage anzumieten, um es als Basis für eine Kundschafter-Gruppe zu benutzen, die sich gerade in Absalom aufhält. Die Dekoration eines Raums hat nicht unbedingt etwas mit dem Stil des Landes zu tun, nach dem er benannt ist. Und manchmal sind Säle oder Zimmer nicht anmietbar, ohne dass es eine Erklärung oder Benachrichtigung gäbe. Janiff kommentiert keine der Spekulationen, die dann im Umlauf sind, doch einige Gelehrte suchen in den Dekorationen und Zeiten, in denen die Räume unzugänglich sind, nach Hinweisen auf die Identität des Zehnerrats. Die anderen sechs Burgen der Großen Loge werden für die verschiedensten Zwecke genutzt, dürfen jedoch im Normalfall nur mit der ausdrücklichen Erlaubnis Janiffs oder eines hier lebenden Kundschafters betreten werden. Einige Kundschafter haben hier ihr Quartier aufgeschlagen um zu forschen, Experimente durchzuführen oder in den Bibliotheken und Sammlungen der Großen Loge zu studieren.

Wie jede andere Kundschafterloge beherbergt auch die Große Loge Kundschafter auf der Durchreise, die in Absalom zu tun haben. Die Unterbringung kostet nichts und die Loge mischt sich auch nicht in die Angelegenheiten der Kundschafter ein. Die dafür gedachten Räumlichkeiten befinden sich in den etwas maroden Nebengebäuden. Es handelt sich um einfache Zimmer, in denen ein Bett, ein Stuhl und ein Schreibpult stehen. Aborte und Waschgelegenheiten sind in Gemeinschaftsräumen untergebracht und man erwartet von den Kundschaftern, dass sie sich benehmen, egal wie es um ihre kulturellen oder persönlichen Vorstellungen bestellt ist. Im Gegensatz zu den meisten anderen Logen bietet die Große Loge auch kostenlose Verpflegung an. Bei dieser handelt es sich jedoch um einen einfachen, ungewürzten Getreidebrei mit ein paar salzigen Fischhappen, den sich niemand antun will, der irgendwie das Geld und die Zeit für etwas Besseres aufbringen kann. Die offiziellen Gäste der Loge, ausländische Würdenträger oder Agenten, die vom Zehnerrat nach Absalom zitiert wurden, sind natürlich in sehr viel schöneren Quartieren untergebracht.

Ansonsten gibt es noch einige kleine Stallungen und weitere Nebengebäude, die zwischen den Großen Sälen und den äußeren Bereichen liegen. Hier finden sich einfache Besprechungsräume, Lagerräume, Werkstätten, Grillfeuer, kleine Schafsäle, Ställe und sogar eine kleine Menagerie mit exotischen Tieren. Die meisten dieser Gebäude bleiben Besuchern jedoch verschlossen. Größere Gruppen dürfen mit Janiffs Erlaubnis für ein paar Woche oder Monate ihre Zelte auf den Vorplätzen aufschlagen. Einer dieser Höfe jedoch ist überdacht. In seiner Mitte befindet sich ein Sparring-Ring, der mit dicken Tauen abgegrenzt ist und auf dem Kundschafter trainieren und sich zu Freundschaftskämpfen

verabreden können. Oft sammeln sich größere Grüppchen um den Ring, trinken und spielen miteinander und schauen denen zu, die sich hier treffen, um Konflikte beizulegen. Auf der Rückseite der Anlage befindet sich das tür- und fensterlose Repositorium, in dem 66 verurteilte Kriminelle mit Hilfe von Geaszaubern dazu gebracht werden, genehmigte Berichte zu transkribieren, um die neueste Edition der *Kundschafter-Chroniken* zu erstellen. Unter der Großen Loge selbst gibt es noch eine ganze Reihe von Tunneln und Räumen, die so genannten Gewölbekeller, wo alles Mögliche eingelagert wird, vor allem besonders gefährliche Dinge, die der Rest der Welt möglichst schnell vergessen sollte.

Die Gesellschaft der Kundschafter ist in Absalom zwar akzeptiert, wird jedoch nicht als unterstützende Kraft für die Stadt selbst gesehen. Nicht umsonst steht die Große Loge im Fremdenviertel – die Gesellschaft der Kundschafter besteht aus Individuen, die aus Dutzenden von Ländern kommen und ist keineswegs ein Teil der einheimischen Kultur. Die Große Loge ist zwar eine Feste, doch weder die Wachen (normalerweise Kundschafter oder Initiaten, die sich so ihren Lebensunterhalt verdienen) noch der Zehnerrat unternimmt etwas für oder gegen Dinge, die außerhalb der Mauern der Festung passieren. Individuelle Kundschafter-Hauptmänner erledigen Aufträge in der Stadt, doch der Zehnerrat versucht nicht, auf die Politik im Fremdenviertel oder die Stadtpolitik Einfluss zu nehmen. Die Gesellschaft hat bereits des Öfteren dabei geholfen, Bedrohungen für die Stadt abzuwehren, doch die Aufträge einzelner Kundschafter-Hauptmänner können den Interessen Absaloms durchaus zuwider laufen.

Solange die Gesellschaft sich nicht gegen die Stadt stellt und sich fernen Abenteuern genauso zuwendet wie lokalen Problemen, ist das Großkonzil ganz zufrieden damit, die Kundschafter in Ruhe lassen zu können, und vertraut darauf, dass der Zehnerrat diesen Gefallen erwidern wird.

## Grünfirst

Grünfirst ist eines der kleineren, ruhigeren Stadtviertel Absaloms. Es ist nicht besonders dicht bevölkert, dafür von Pflanzen überwuchert, voll mit kleinen Parks, großen Gärten, freien Plätzen und einer ganzen Menge Bäumen. Es gibt hier sogar einige kleine Bauernhöfe – Überreste einer der unzähligen Belagerungen Absaloms, als es den Leuten durchaus sinnvoll erschien, sich selbst um die Nahrungsbeschaffung zu kümmern. In Grünfirst geht alles ein wenig langsamer von statten. Die Leute hier sind nicht so versessen aufs Geld Machen und das politische Leben. Nicht umsonst nennen die Einwohner der anderen Stadtteile eine faule oder wenig ehrgeizige Person gerne „Firster“. Den Bewohnern von Grünfirst macht das aber nicht viel aus. Sie wollen einfach nur im Einklang mit ihren Nachbarn und der Insel Kortos selbst leben und sind kaum an materiellem Wohlstand und Macht interessiert.

### AUTORITÄTEN

**Der Gehörnte:** Herr des Steinzirkels, Schamane des Schattenlichts (Distriktkonzil des Grünfirsts), Meisterdruide;  
**Mircen Sipptor:** Kommandeur der Adlegarnison; **Evigail vom Hause Wycomb:** Distriktsitz im Großkonzil, Herrin der Frühlingskinder; **Parsin Argsinn:** Mitglied des Schattenlichtkonzils, Zunftmeister der Holzfäller.

**Der Immergrünpark:** Der Immergrünpark ist der größte Park Absaloms. Hier herrscht ewiger Frühling. Es blüht allzeit, das Gras ist stets grün und die Teiche frieren niemals zu. Stille Pfade durchziehen den Park, an kleinen Kiosken werden Getränke und Häppchen verkauft, es sind Bühnen aufgebaut und es gibt Obstbaumhaine und saftig-grüne Hügel mit kleinen Steintischen. Nicht nur Besucher in Absalom halten sich gerne im Immergrünpark auf, sondern auch Evigail vom Hause Wycomb wird man am ehesten hier finden. Die grünhaarige Priesterin geht nur selten woanders hin und verpasst dementsprechend auch das ein oder andere Treffen des Distriktkonzils.

Ihre fast ununterbrochene Präsenz lässt sich dadurch erklären, dass der Park von ihrem Kult, den Frühlingskindern, gepflegt wird – einem Gozrehorden, der es als seine Pflicht ansieht, dafür zu sorgen, dass hier alles stets wächst. Gozreh wird in Absalom sonst nur selten verehrt (im Grunde genommen wirklich nur von diesem Kult), doch die Einheimischen akzeptieren die Gruppe, kümmert sie sich doch um den Park. Nahe dem Zentrum, bei einem kleinen Teich, steht ein Freiluftschein zu Ehren des Herrn von Wind und Wellen, der ab und an von nervösen Matrosen besucht wird, die hier nur noch schnell ein Opfer darbringen wollen.

**Der Großholt:** Der Großholt ist ein riesiger Feigenbaum, dessen Stamm einen Durchmesser von über sechs Metern hat. Höchstwahrscheinlich stand er schon hier, als es Absalom noch gar nicht gab. Die Legenden berichten, dass Aroden sich am Tag, nachdem er die Insel Kortos aus dem Meer gehoben hatte, im Schatten der einzigen Pflanze niederließ, die da wuchs, und sich von ihren Früchten ernährte – und dies war der Großholt. Der Baum wurde noch nie gestutzt und sollte er in Häuser hinein oder auf die Straße wachsen, zahlt das Großkonzil dafür, dass die Bewohner umziehen oder eine neue Straße gebaut wird. Der Großholt besteht inzwischen aus 17 einzelnen Stämmen, die ineinander verwachsen sind. Das Wurzelwerk des gigantischen Baums bedeckt einen Bereich, der so groß ist wie ein ganzer Häuserblock.

Doch noch nicht einmal Mythen wird in Absalom eine Pause gegönnt und so dient der große Feigenbaum einer ganzen Reihe von Wesen als Wohnstatt. Der Steinzirkel, ein kleiner Druidenorden, der sich nur diesem einen Baum verschrieben hat, kümmert sich um den Großholt. Wer der Natur und dem Baum seinen Respekt erweist, darf sein Inneres betreten. Der Großholt wird zwar nicht gestutzt, die Äste und kleinere Stämme wurden jedoch dazu gebracht, kleine, runde Räume und Gänge zu bilden. Durch ausgehöhlte Äste werden die Bewohner des Feigenbaums mit Wasser versorgt und durch ein schlaues angelegtes Schachtsystem kann organischer Müll entsorgt werden, der dann zugleich als Dünger dient. Viele, die sich ganz der Verehrung der Natur verschrieben haben, wohnen an keinem anderen Ort, wenn sie Absalom besuchen. Schon einige Seelenflüsterer aus dem Mwangibecken oder vudranische weise Frauen haben verkündet, dass es sich bei dem Baum um einen heiligen Ort handelt.

Die älteren Bewohner des Großholts sitzen oft auf den äußeren Wurzeln des Baums und belehren die Jungen, die ihnen zuhören wollen, über die Kräfte des Waldes und der Natur und wie sie funktionieren.

**Der Wachturm:** Der Wachturm ist der einzige Turm innerhalb des Mauerbereichs des Grünfirsts. Dafür ist er aber auch der höchste Turm innerhalb der Stadt, höher noch als

der Blauturm in Osttor und fast so hoch wie der Leuchtturm auf der Lotseninsel. Vom obersten Stock aus kann man ganz Absalom, das Knochenfeld und die fernen Wälder der Insel überblicken. Der Wachturm hat zwei Funktionen. Zum einen ist hier eine Einheit der Feuerwehr untergebracht, die Tag und Nacht nach Anzeichen für einen Brand in oder nahe der Stadt Ausschau hält. Zum anderen ist er aber auch das Hauptquartier der Adlergarnison, der Stadtwache vom Grünfirst, die in Kriegszeiten der Ersten Garde als Späher dient.

Die Adlergarnison ist die kleinste aller bezahlten Stadtwachen (das Drecksgeindel besteht aus noch weniger Mitgliedern, da diese aber nicht bezahlt werden, macht sich niemand die Mühe, sie zu zählen). Außerdem gehört die Adlergarnison zu den wenigen Wachen, die sowohl innerhalb als auch außerhalb der Stadt zu tun haben – sie patrouilliert die größeren Wege nahe der Stadt und entsendet immer wieder Streifen in die Wälder. Dabei ist es jedoch nicht die Aufgabe der Adlergarnison, hier die Gesetze zu vollstrecken. Werden die Soldaten Zeuge einer Gesetzesübertretung, werden sie diese eher melden, als etwas zu unternehmen. Absalom hat über die Jahrhunderte gelernt, dass große Belagerungen nie ohne Vorwarnung passieren und nach genau solchen Vorzeichen soll die Adlergarnison Ausschau halten. Die Soldaten berichten über alles und jeden, den sie sehen, seien es Zentaurengruppen, Händlerkarawanen, einsame Wanderer, Abenteurergruppen oder illegale Sklavenlager. Sie haben jedoch nicht den Auftrag, in solchen Fällen etwas zu unternehmen. Manche Offiziere der Adlergarnison machen das zwar trotzdem, wenn sie davon ausgehen können, dass sie eine vernünftige Aussicht auf Erfolg haben, ihre Befehle aber besagen lediglich, dass sie alles, was sie sehen, an die Erste Garde berichten sollen.

**Wasserkluft:** Die Wasserkluft liegt an der Klippe, auf der sich der Blütenbezirk erhebt. Es handelt sich um ein öffentliches Forum, auf dem das Schattenlichtkonzil (das Distriktkonzil vom Grünfirst) seine Versammlungen abhält – damit ist es das einzige Distriktkonzil, das sich in aller Öffentlichkeit trifft. Der Name des Platzes leitet sich von dem reinen Quell ab, der aus der Klippe hervorsprudelt. Er wird von einem unterirdischen Fluss gespeist, der in ein eigens dafür gebautes Aquädukt umgeleitet wurde. Jeder darf den Quell kostenlos benutzen und Badende, Wasserträger, ausgelassene Besucher und Einheimische mischen sich hier bunt durcheinander. Die Wasserkluft ist eines der gesellschaftlichen Zentren des Grünfirsts. Von dem Platz aus wird das Wasser weiter in den Immergrünpark geleitet und dann in kleine, private Kanäle im gesamten Stadtteil. Grünfirst hat zwar zahllose Grünflächen, doch die meisten Feste, Märkte und Versammlungen finden traditionellerweise in der Wasserkluft statt.

## Das Efeuviertel

Das Efeuviertel ist das künstlerische und kulturelle Herz Absaloms. Es gehört jedoch auch zu den teuersten Wohnvierteln, was einer gewissen Ironie nicht entbehrt, sind die meisten seiner Einwohner doch junge Künstler, die jeden Pfennig zweimal umdrehen müssen. Das Efeuviertel gehört zu den beliebten Zielen für Besucher. Und solange hier nur genug Geld ausgegeben wird, lässt das Großkonzil dem Distriktkonzil freie Hand bei der Verwaltung des Stadtteils. Die Stadtwache ist dementsprechend ziemlich lax und

unternimmt nur etwas, wenn potentielle Kunden verschreckt werden könnten. Aus diesem Grund hat sich eine Gruppe von Gesetzesvollstreckern unter der Leitung des Abadarpaladins Bor Dralfo gebildet, welche die Straßen patrouilliert. Deren Aktivitäten haben bereits zu Spannungen zwischen dem Nomarchen Alain Allzeit und der Stadträtin Jostlin Ferqyr geführt, doch bisher kam es noch nicht zu einer offenen Auseinandersetzung.

---

### AUTORITÄTEN

---

**Alain Allzeit:** Nomarch des Efeuviertels, Zunftmeister der Straßenkünstler- und Schauspielierzunft; **Bor Dralfo:** Anführer der Bruderschaft des Abadar; **Jostlin Ferqyr:** Ratsherrin im Distriktkonzil, Hüterin von Abadars Schatzkammer; **Eleena Waldied:** Hohepriesterin des Shelyn-Schreins; **Zharep Apul:** Hauptmann der Stadtwache des Efeuviertels.

Vielleicht liegt es an der Schönheit und Eleganz des Viertels, vielleicht auch an den vielen Parks, dass man nirgends mehr Elfen und Halb-Elfen in Absalom finden wird als im Efeuviertel. Es handelt sich bei ihnen jedoch um wahre Einwohner Absaloms, die keine besonderen Verbindungen zu Kyonin oder Elfen in anderen Ländern haben. Ihr feiner Geschmack bringt Elfen auf Besuch in Absalom jedoch immer wieder ins Efeuviertel und manche elfischen Händler oder Gesandten weigern sich gar, in anderen Teilen der Stadt Geschäfte zu machen.

Zusätzliche Informationen über das Efeuviertel sind im Pathfinder-Modul *U1: Galerie des Bösen (OT: Gallery of Evil)* zu finden. Zu den Orten, die dort genauer vorgestellt werden, gehören: Der Blumenstraßenmarkt, der Efeupark, das Efeutheater, Norgorbers Knoten, das Parfümeurs-Konglomerat, der Shelyn-Schrein und die Gewerkschaft der Tischler, Steinmetze und Metallarbeiter.

**Der Blumenstraßenmarkt:** Der Blumenstraßenmarkt ist ein lebhafter Handelsplatz, auf dem hauptsächlich mit Obst, Blumen, feinen Gewändern und Kunstgegenständen gehandelt wird. Auch Leute, die keine Straßenkünstlergenehmigung brauchen, um ihr Handwerk auszuüben, bieten hier ihre Dienste an, wie etwa Wahrsager oder bezahlte Kurtisanen.

**Der Efeupark:** Der Efeupark ist einer der schönsten Parks ganz Absaloms. Im Zentrum steht eine Art Menagerie – Büsche und Bäume, die kunstvoll zurechtgestutzt wurden und verschiedene Tiere darstellen. Es heißt, dass sie manchmal zum Leben erwachen und im Namen der Götter der Natur jene bestrafen, die den Park verschmutzen.

**Das Efeutheater:** Das Efeutheater ist das Hauptquartier der Straßenkünstler- und Schauspielierzunft und zugleich das Heim des Nomarchen Alain Allzeit. Hier werden nicht nur die besten Vorstellungen ganz Absaloms, sondern auch die skandalösesten und schlüpfrigsten gegeben.

**Norgorbers Knoten:** Norgorbers Knoten ist ein kleiner Laden, in dem Tränke verkauft werden. Zugleich bildet das Geschäft eine unauffällige Fassade für eine Gruppe Assassinen.

**Das Parfümeurs-Konglomerat:** Das Parfümeurs-Konglomerat wird von diversen Alchemisten und Druiden geführt und ist stets vom wohligen Duft verschiedener Blumen umweht. Tatsächlich aber unterstützen die Inhaber im Geheimen die Roten Mantis.

**Der Shelyn-Schrein:** Der Shelyn-Schrein im Efeupark besteht aus einem Ring aus Eichen und dient als Gebetsstätte für die Anhänger der Göttin der Liebe und Schönheit. Viele kommen hier her, um sich zu entspannen und inspirieren zu lassen.

**Die Gewerkschaft der Tischler, Steinmetze und Metallarbeiter:** Zum einen handelt es sich hierbei um einen Laden, in dem die besten Handwerker Absaloms ihre Produkte verkaufen, zum anderen aber auch um eine Ausbildungsstätte für jene, die bereit sind, eine lange Lehrzeit auf sich zu nehmen, um ein Handwerk zu erlernen.

**Abadars Schatzkammer:** Abadars Schatzkammer sieht zwar aus, als würde sie jeden Moment einstürzen, doch eigentlich ist das Gebäude solide und robust. Die Schatzkammer ist sowohl ein Tempel zu Ehren Abadars als auch eine Privatbank für alle, die sich Geld leihen oder wertvollere Gegenstände einlagern möchten, ohne gleich die offizielle Präganstalt und Bank Absaloms involvieren zu wollen. Die Schatzkammer wird von Jostlin Ferqyr geleitet und finanziert oft junge Kaufleute mit neuen Ideen oder aufstrebende Künstler, die sich etablieren wollen – in den allermeisten Fällen macht die Bank damit auch Profit.

**Alyssia:** Alyssia ist ein renommiertes Teehaus und eine Künstlergalerie und wird von der schönen Alyssia vom Hause Kyonin geleitet. Vor allem Elfen auf Besuch in Absalom ziehen sich gerne an diesen Ort zurück, denn die Einrichtung und die Speisen sind an den elfischen Geschmack angepasst. Alyssia will jedoch niemanden diskriminieren und wer sich daneben benimmt, indem er etwa abfällig über andere Gäste spricht, wird des Hauses verwiesen. Sie hat kein Problem damit, wenn in ihrem Etablissement über Geschäftliches gesprochen wird, aber ebenso wenig macht es ihr etwas aus, die Wache oder die Bruderschaft des Abadar zu rufen, wenn ein Gast unhöflich wird.

**Das Wandernde Monster:** Das Wandernde Monster ist offiziell kein Theater, sondern ein kleiner Park. Dieser „Park“ jedoch verfügt über ein natürliches Amphitheater mit Sitzen, von denen aus man auf einen stets gemähten Bereich hinab blickt. Da das Theater keinen offiziellen Status hat, kann sich hier jeder auf die Bühne stellen, ohne eine Erlaubnis der Straßenkünstler- und Schauspielerszunft haben zu müssen. Gerade umherziehende Künstler nutzen diese Tatsache gerne aus und geben recht deftige Vorstellungen zum Besten – derbe Lieder und Gedichte oder Puppentheaterstücke von eher zweifelhaftem Charakter. Es gibt aber auch ein paar „reguläre“ Schaustellertruppen oder Künstler, die hier regelmäßig auftreten.

In der Vergangenheit hat die Wache den hier auftretenden Künstlern immer wieder Probleme gemacht, um sie dazu zu bewegen, Alain Allzeits Gilde beizutreten. Seit einigen Monaten jedoch ist stets ein Mitglied der Bruderschaft des Abadar präsent, um sicherzustellen, dass niemand des Platzes verwiesen wird, wenn er sich nicht eines Verbrechens schuldig gemacht hat. Allzeit bekommt natürlich trotzdem mit, wer hier auftritt und sorgt dafür, dass der Betroffene

garantiert keine Zunftgenehmigung erhält, wenn er sich für eine bewirbt.

**Die Weiße Grotte:** Die Weiße Grotte ist die beste Bardenschule ganz Absaloms und eine der berühmtesten an der Inneren See. Sie ist in einem großen Herrenhaus untergebracht, zu dem diverse Nebengebäuden, sowie ein stiller Steingarten und ein kleiner Bach gehören, der sich über das Grundstück schlängelt. Neben der Grotte steht ein Amphitheater mit mehreren hundert Sitzen, das zwar von der Schule benutzt wird, offiziell aber nicht zu ihr gehört. Die Grotte wird von keiner Gilde kontrolliert, zahlt aber saftige Gebühren an das Distriktkonzil und einige Geschäfte und Theater im Efeuviertel, damit die Studenten nicht belästigt oder bedrängt werden, einer bestimmten Organisation beizutreten. Erst wenn man seine Ausbildung hier beendet hat, muss man sich den Problemen stellen, die es so mit sich bringt, wenn man seinen eigenen Lebensunterhalt verdienen muss. Nur solange man in der Weißen Grotte eingeschrieben ist, kann man sein Handwerk ausüben, ohne Angst vor politischen Repressalien haben zu müssen.

Die Studenten werden dazu angehalten, einfache Tuniken entsprechend ihres Rangs zu tragen. Lehrlinge tragen grüne Roben (und werden von den Einwohnern der Stadt auch oft „Grünlinge“ genannt), Gesellen blaue und Meister schwarze. Die Tradition schreibt vor, dass diese Tuniken sonst – zumindest während einer Aufführung – weiß sein müssen. Diese Regelung betrifft jedoch nur die Tunika selbst und einige Studenten tragen sie zusammen mit anderen Kleidungsstücken als kurzes Kleid. Die meisten tragen zudem noch einen weißen Beutel, in dem ihr Handwerkszeug verstaut ist – seien es Notenblätter, Musikinstrumente, Pinsel und Farben oder Zitronenteebeutel, damit die Stimme klar bleibt. Die unverwechselbaren Gewänder der Studenten ermöglichen es ihnen überall aufzutreten, ohne von der Zunft belästigt zu werden. Andererseits können Gäste und Tavernenbesitzer sie ganz leicht erkennen und ihnen nur das Gehalt eines Lehrlings zahlen – ein paar Kupferstücke pro Nacht. Bessere Studenten können natürlich auch mehr erhalten, doch selbst dann bekommen sie nur einen Bruchteil dessen, was ein Zunftmitglied erhält.

Die Schule ist in fünf Konservatorien unterteilt, von denen jedes sich einer bestimmten Richtung der darstellenden Kunst widmet. Es gibt das Konservatorium der Stimmen (es lehrt Gesang, Schauspiel und den mündlichen Vortrag, zum Beispiel von epischen Gedichten), das Konservatorium der Trommeln (lehrt Schlaginstrumente und die Grundlagen der Takt- und Rhythmuslehre), das Konservatorium der Saiten (lehrt Saiteninstrumente und die Grundlagen der Orchestrierung), das Konservatorium der Pfeifen (lehrt Blasinstrumente) und das Konservatorium der Schrift (lehrt die Komposition von Musik und die Schriftstellerei, aber auch visuelle Künste wie die Bildhauerei oder Malerei). Der Meister der Stimmen, Rosvierre Ibanc, ist zugleich auch der Großmeister der Grotte. Meister Ibanc ist ein älterer Mensch, dessen Karriere sich langsam dem Ende zuneigt. Er versucht,



so gut es geht, Politik und Streitereien aus dem Weg zu gehen, tut aber alles, um seine Studenten zu unterstützen.

Zu den anderen Lehrmeistern gehören der stämmige Zwerg Durga Den (Trommeln), die Halb-Elfe Etrenne Rylwynn (Saiten), der schneidige Fechtmeister Jaren vom Hause Wycomb (Pfeifen) und die rätselhafte Tia Yi Gan (Schrift). Von all diesen ist nur Durga Den schon länger in der Weißen Grotte als Meister Ibanc. Der sture Trommler hat jedoch nur wenig Interesse daran, seine Studenten zu unterrichten, und legt seine Kriegstrommeln nur bei Seite, wenn seine Schüler es wagen, ihn darauf hinzuweisen, dass sie nun schon eine Weile auf ihn warten. Die anderen Lehrer hingegen scheinen wirklich Spaß daran zu haben, die nächste Generation an Künstlern auszubilden und haben nur wenige Kontakte außerhalb der Grotte. Dennoch schwirrt ein Haufen Gerüchte durch die Schule, was ja auch kein Wunder ist, wenn Dutzende phantasiebegabte Bardenschüler aufeinander treffen. So heißt es, das Meister Ibanc einst mit Lord Gyr durch die Welt reiste, dass Meister Jaren eine Zeit lang als Pirat gelebt hat (dabei soll er auch seine Fechtkünste erworben haben) und dass Tia Yi Gan nicht in ihre Heimat zurückkehren kann, weil sie befürchten muss, umgebracht zu werden, hat sie doch angeblich ihre Familie entehrt. Andererseits kamen die Studenten auch schon auf die Idee, dass Etrenne in Wirklichkeit ein Silberdrache ist – ihrer Phantasie sind eben keine Grenzen gesetzt.

## Das Händlerviertel

Auch in den Münzen und an den Docks wird gehandelt, was das Zeug hält, der große Reibach aber wird im Händlerviertel gemacht. Hier werden die Waren von Händlerkarawanen aus der halben Welt ge- und verkauft, bevor diese sich überhaupt auf den Weg gemacht haben, hier wird der Metpreis für die gesamte Innere See festgelegt und es werden Vermögen gemacht und verloren, die selbst einen König zum Weinen bringen würden.

---

### AUTORITÄTEN

---

**Lady Nymara vom Hause Damaq:** Nomarchin des Händlerkonzils, Schirmherrin der Dritten Loge des Großen Ballsaals von Kortos; **Lord Riodos vom Hause Morilla:** Gildenmeister der Speergilde, Handelsfürst; **Anken die Schere:** Gildenmeister der Blutigen Barbieri.

**Der Maschinendom:** Niemand weiß so genau, wie der Maschinendom entstanden ist und doch wird er von den Einheimischen als Selbstverständlichkeit betrachtet. Vor knapp Hundert Jahren kam eine große, hagere, verhüllte Gestalt in die Stadt, der so genannte Monteur. Ein eisernes Schiff hatte ihn aus dem Süden nach Absalom gebracht. Der Lotse, der das Schiff durch den Schiffsfriedhof navigiert hatte, behauptete, dass kein lebendes Wesen an Bord gewesen sei. Nach seiner Ankunft erwarb der Monteur ein verfallenes Gebäude, das einst ein Asmodeustempel gewesen war und einige Monate zuvor bei einem mysteriösen Feuer zerstört worden war. Des Nachts dann hörten die Nachbarn seltsame Geräusche – Steine, die zerschlagen wurden, das Knirschen von Metall und ein dumpfes Donnern. Am nächsten Morgen war der alte Tempel verschwunden und an seiner Stelle stand das eiserne Schiff des Monteurs, obwohl niemand vom Hof des

Hafenmeisters gesehen hatte, dass es von den Docks mitten in die Stadt gebracht worden war. In den Nächten des darauf folgenden Monats erklangen wieder die seltsamen Geräusche und jeden Tag war das eiserne Schiff ein wenig größer und ein wenig komplexer. Als es mit dem Krach dann endlich vorbei war, war jeder einzelne Zentimeter des Grundstücks vom Maschinendom bedeckt.

Heute ist der Maschinendom eine der jüngsten und spezialisiertesten Schulen ganz Absaloms, die beste Hochschule für jene, die sich mit der Mechanik und Konstrukten beschäftigen wollen, und der einzige Ort außerhalb Alkensterns, wo man sich wirklich mit diesen Dingen auskennt. Der Maschinendom besteht lediglich aus einem eindrucksvollen Gebäude aus schweren Eisenplatten, Zahnrädern, gotischen Bogenfenstern und Schiebegelenken. Immer wieder wird die Akademie mit einem mechanischen Tausendfüßler verglichen, der einen Uhrenturm auf dem Rücken trägt. Die große „Halle“ des Maschinendoms ist mit mehreren schmiedeeisernen Stützen verstärkt, die ineinander geschoben werden können. Jede Stütze ist mit einem gigantischen Zahnrad versehen, das wiederum mit diversen anderen Zahnrädern und Hebeln in der Halle verbunden ist. All diese Zahnräder sind mit dem zentralen Uhrenturm verbunden und wenn sie sich bewegen, werden einzelne Bereiche des Doms zeitweise voneinander abgeschnitten. Die Studenten müssen sich die Bewegungen der Zahnräder einprägen, denn es gibt keine Vorwarnungen und manchmal sind Räume tagelang vom Rest des Doms abgeschnitten.

Jüngere Studenten werden häufig von älteren Semestern unterrichtet und zwar außerhalb der Schule. Jeder kann sich als Schüler bewerben, doch wie das Dekanat des Doms (die so genannten Schleifherren) entscheidet, wen es aufnimmt und wen nicht, ist nicht bekannt. Jeder Anwärter wird brieflich benachrichtigt, ob er aufgenommen wurde oder nicht und ob die angebotenen Semestergebühren akzeptabel sind. Dieser Brief wird von einem kleinen Konstrukt überbracht. Die Auswahl scheint per Zufallsprinzip zu funktionieren und man lässt nicht mit sich verhandeln.

Der Maschinendom hat keinerlei lebende Angestellte. Alle Reparaturen, Botengänge, das Saubermachen und Wachdienste werden von kleinen, rundlichen Konstrukten erledigt, die „Stampfer“ genannt werden, da sie nicht gerade besonders leise auftreten. Die Stampfer sind dafür verantwortlich, dass Nachrichten an neue Lehrer überbracht und die Gehälter verteilt werden, und dienen als Mittelsmänner zwischen den Dozenten und den Schleifherren, die niemand je zu Gesicht bekommen hat. Bisher hat noch kein lebendes Wesen mit den Schleifherren geredet (zumindest gibt es niemand zu) und die Gerüchteküche brummt natürlich. Einige Studenten berichten, dass sie in der Schule manchmal von einer dünnen Gestalt in Roben verfolgt werden, was das Gerücht hat aufkommen lassen, dass der Monteur sein Werk noch immer beaufsichtigt. Andere behaupten, der Monteur selbst sei auch ein Konstrukt und die ganze Kathedrale eine riesige Maschine. Wie schon der vorangegangene Primarch betrat auch Lord Gyr den Dom auf der Suche nach Antworten. Was er hier hörte, weiß niemand, doch seitdem wird der Maschinendom vom Ersten Zauberer unterstützt.

Die Studenten selbst fühlen sich oft nicht ganz wohl im Dom. Es gibt zwar zahllose Klassenzimmer, Labore, Arbeitszimmer und Werkstätten, doch nichts hier bietet den

Komfort, den lebendige Wesen nun einmal gerne haben. In den eisernen Mauern gibt es keine Schlafsäle, keine Aborte, keine Cafeteria, keine Sitzcken oder gar gepolsterte Stühle. Doch im Gegensatz zur allgemeinen Vorstellung ist nicht alles im Maschinendom aus Metall. Er ist nur einfach streng und spartanisch gehalten. Die Studenten können im Dom Unterricht nehmen und ihre Semesterarbeiten anfertigen, doch alles andere müssen sie sich selbst organisieren.

Jeder Student, der einen Grundlagenkurs hinter sich gebracht hat, darf sich für die fortgeschrittenen Klassen bewerben. Fürs Erste darf man auf Probe teilnehmen und bekommt gesagt, wo der Kurs stattfindet. Die entsprechenden Räumlichkeiten haben jedoch nur selten offene Eingänge, meistens werden sie durch die riesigen Zahnräder des Doms blockiert. Wer fest an dem Kurs teilnehmen möchte, muss die Zahnräder und ihre Bewegungen analysieren und herausfinden, wann er das „Klassenzimmer“ betreten kann. Wer die erste Stunde versäumt, wird ein Jahr lang von allen fortgeschrittenen Kursen ausgeschlossen. Wer aber mindestens einen fortgeschrittenen Kurs erfolgreich bestanden hat, erhält nicht selten eine Einladung von den Schleifherren, einen Einführungskurs für junge Studenten zu geben. Auch hier erscheint es für Außenstehende wieder völlig zufällig, wie solche Einladungen zustande kommen.

Da die Akademie ihre Schüler kaum anleitet, organisieren diese sich oft selbst in losen Zusammenschlüssen, so genannten Verwandtschaften, die recht farbenfrohe Namen tragen. Eine Verwandtschaft besteht aus drei bis zwölf fortgeschrittenen Studenten und bis zu 70 Erstsemestern und ist teils Studienkreis, teils Kommune, teils Söldnerkompanie. Die Mitglieder wohnen meist auch zusammen in einer gemieteten Villa, einem Lagerhaus, einem aufgelaufenen Schiff, einem Keller oder gar einem ungenutzten Teil der Kanalisation. Jede spezialisiert sich auf einen bestimmten Bereich der Mechanik, zum Beispiel auf Armbrüste, Fallen, Aufziehspielzeug, Belagerungswaffen, Klempnerei, Räder und Achsen, das Studium der Fall- und Fliehkräfte und so weiter. Eine Verwandtschaft beispielsweise hat schon eine Reihe teurer Automaten hergestellt, die mit Hilfe winziger Golems kontrolliert werden, die in einem mit Federkraft betriebenen Chassis sitzen. Die Nützlichkeit und Dauerhaftigkeit dieser Automaten lässt allerdings noch zu wünschen übrig. Die von Zwergen gegründeten Strixwerker waren einst die angesehenste Verwandtschaft. Sie hatten sich auf Armbrüste spezialisiert. In den letzten Jahren haben sich jedoch die etwas exzentrischen Blechmöhren mit ihren handlichen Gleitern hervor getan. Momentan arbeiten sie mit den Wahnsinnigen Mithraliern zusammen – diese beschäftigen sich mit Aufziehspielzeug –, um einen mit Sprungfedern ausgestatteten Vogelautomaten zu erschaffen, der kurze Strecken fliegen kann.

**Die Speergalerie:** Die Speergalerie ist in einem alten Herrenhaus untergebracht, dessen Entstehungszeit bis ins zweite Jahrtausend von Absalom zurückdatiert werden kann. Es wurde so umgebaut, dass es als Waffenladen und Militärlager fungieren kann. Die Speergilde kümmert sich um beide Bereiche und dient nicht nur als Stadtwache des Händler Viertels, sondern ist auch der größte Waffenhersteller und -importeur Absaloms. Die meisten der Besitzer sind ehemalige Mitglieder der Stadtwache – sie dienen in den

unterschiedlichsten Bezirken, zum Teil sogar in der Ersten Garde. Dementsprechend ist die Speergalerie eines der am besten gesicherten Geschäfte Absaloms. Wachen, die gerade außer Dienst sind, kommen oft, um sich ein bisschen zu entspannen, und die Schmiede selbst haben auch schon mehr als eine Schlacht hinter sich gebracht.

Die Speergalerie stellt jedoch nicht nur Waffen in Meisterarbeitsqualität und Sonderanfertigungen her, sondern hat auch alte Verträge mit dem Mysterienkolleg und einigen Verwandtschaften aus dem Maschinendom, die ihren Waffen nach den Wünschen der Kunden magische oder mechanische Eigenschaften verleihen. Mit dem Arkanamirium gibt es keine solchen Absprachen, das wird nämlich als Konkurrenz gesehen. Mit der Gewerkschaft der Tischler, Steinmetze und Metallarbeiter aus dem Efeuviertel steht man hingegen in einem freundschaftlichen Wettbewerb. Lehrlinge werden in der Speergalerie jedoch nicht ausgebildet. Selbst für die niedersten Posten werden noch Gesellen angeheuert. Wer sich ausbilden lassen will, wird an die Gewerkschaft verwiesen. Bisher haben beide, die Speergalerie und die Gewerkschaft, von diesem Abkommen profitiert und stehen trotz des Konkurrenzkampfs in einem freundschaftlichen Verhältnis zueinander.

**Die Minotaurische Botschaft:** Jeder in Absalom weiß, wie es dazu kam, dass die Minotaurische Botschaft entstand. Zahllose Lieder, Gedichte und Theaterstücke haben sich die Geschichte zum Thema gemacht. Da die Stadt am Nabel der Welt von Menschen dominiert wird, wird der Botschafter der Minotauren zwar oft zum Gegenstand von Witzen und Satiren, doch zugleich ist er ein beliebter Einwohner der Stadt, der zu ihrem ganz eigenen Lokalkolorit beiträgt.

Nuar Geisterfreund ist dieser Botschafter und wird meist einfach nur der Minotaurenprinz von Absalom genannt. Es ist ein Albino von ungefähr menschlicher Größe. Vor drei Jahrzehnten wurde er in einem Minotaurenstamm in den Bergen von Kortos geboren. Er war klein und schwach und überlebte nur, weil sein Stamm zu viel Angst hatte ihn zu töten, fürchtete man doch, den Dämonen zu erzürnen, den der Stamm anbetete – schließlich hätte es sich bei Nuar ja um einen von seinen Sendboten handeln können. Je älter er wurde, desto mehr stellte sich heraus, dass Nuar schlauer war als seine Verwandten. Er war vielleicht körperlich schwach, wurde jedoch bald als Seelenflüsterer anerkannt. Als er aber das Kommando über den Stamm übernehmen wollte, prügelte der Sohn des alten Häuptlings ihn fast zu Tode und vertrieb ihn aus den Bergen.

Also machte Nuar sich nach Absalom auf und verdingte sich als Türsteher – selbst ein schwacher Minotaur gibt noch einen hervorragenden Türsteher ab. Manchmal gab er auch Vorstellungen in Aysesirs Aberwitzigem Abgrund. Eines Nachts dann hatte er es sich im Grogloch gemütlich gemacht und sah, wie ein Mann von ausländischen Seeleuten verprügelt wurde. Der Mann sah reich genug, dass nach Nuars Meinung eine Belohnung herauspringen könnte, wenn er ihm half. Es stellte sich heraus, dass es sich bei diesem Mann um niemand anderen als Lord Gyr höchstpersönlich handelte, der inkognito unterwegs war, um ein „Gefühl“ für seine Stadt zu bekommen. Der Primarch bot Nuar tatsächlich eine Belohnung an und der Albino entschied sich, als Prinz aller Minotauren anerkannt werden zu wollen. Lord

Gyr stimmte diesem Wunsch zu und das Großkonzil verlieh Nuar alle Rechte und Privilegien, die einem ausländischen Herrscher zustehen – was jedoch, um ehrlich zu sein, nicht sonderlich viele sind.

Zu diesen Privilegien gehören das Recht, Handelslizenzen vergeben zu dürfen, das Recht, vor dem Großkonzil sprechen zu dürfen, und das Recht, nur von der Ersten Herrin der Gesetze selbst gerichtet zu werden. Außerdem hat ein ausländischer Herrscher dieselben Handelsprivilegien wie ein Handelsfürst Absaloms. Nuar ist auf diese Weise zu einer Art Mittelsmann geworden, der seinen Titel nutzt, um den Weg für bestimmte Geschäfte zu ebnen, und sein Siegel einsetzt, um zu zahlende Steuern auf Güter zu senken und den Einfluss des Großkonzils gering zu halten. Er hat jedoch nicht allzu viel Einfluss und nur Lord Gyrs Mitwirken erlaubt es ihm, die Fiktion aufrecht zu erhalten, dass er wirklich ein fremder Herrscher auf Besuch sei. Abgesehen davon hat Nuar aber mit Sicherheit schon genug Geschäfte getätigt, um wirklich als Handelsfürst zu gelten.

Im Endeffekt versucht er, irgendwann zum tatsächlichen Herrscher aller Minotauren von Kortos zu werden. Die Stämme weisen ihn zwar ein ums andere Mal zurück, doch Nuar entsendet immer wieder gut bezahlte und gut ausgerüstete Söldnertrupps in die Berge, um ihnen Geschenke und Bündnisse anzubieten. Ja, er hat sich sogar schon um die Probleme von Minotaurenstämmen gekümmert, auch wenn diese ihn gar nicht darum gebeten haben. Nuar schließt Handelsabkommen mit einheimischen Handelskonsortien und fremden Mächten im Namen der Minotauren und sollte er wirklich irgendwann einmal an die Macht gelangen, könnte er das politische Gesicht der Insel entscheidend verändern.

**Der Große Ballsaal von Kortos:** Der Große Ballsaal ist ein reichverziertes, rundes Gebäude mit Dutzenden von Eingängen im Erdgeschoss und einigen auf dem Dach. Offiziell ist es ein Rundtheater für vudranische Tanzensembles, die auf der großen, zentralen Bühne ihre Vorstellungen geben können – Bauchtänze, Kamelballett und akrobatische Säbeltänze. Viele der Künstler sind echte Vudrani, doch der Großteil besteht aus Einheimischen, die schon ihr ganzes Leben im Ballsaal studieren, um die fernöstlichen Tänze zu erlernen. Der Ballsaal wurde vor einigen Jahrhunderten von einem reichen Rajah gestiftet. Jeder, der sich benehmen kann und angemessen gekleidet ist, darf den Ballsaal kostenlos besuchen – das gilt jedoch nur für den unteren Bereich. Wer in einer der höher gelegenen Logen sitzen möchte, muss eine Schirmherrschaft übernehmen, die mit einem jährlichen Beitragssatz verbunden ist, der sich gewaschen hat – je mehr man zahlt, desto mehr Gäste darf man aber auch mitnehmen. Niedere Adlige und höher gestellte Kaufleute besuchen den Ballsaal teils sogar täglich mit ihrem Gefolge und die Höhe ihrer Loge sagt so einiges über ihre finanzielle Situation und

ihren gesellschaftlichen Status aus. Und wenn sie dann erst einmal sitzen, werden Geschäfte gemacht.

Die große Bühne ist mit Stühlen und Tischen umgeben, während die vier oberen Etagen mit Logen ausgestattet sind. Händler, Investoren, Handwerker und Hausverwalter treffen sich alle im Großen Ballsaal und die Chancen stehen gut, dass die Güter einer ausländischen Karawane hier bereits diskutiert, gekauft und verkauft wurden, bevor diese sich überhaupt auf den Weg gemacht hat. Der Preis für alles, was man an der Inneren See kaufen kann – angefangen bei Sklaven über Waffen bis zu Wein –, hängt von Angebot und Nachfrage in Absalom ab und viele Händler nennen den Ballsaal schon den Saal am Nabel der Welt.

Welche Art von Geschäften man tätigen kann, hängt direkt davon ab, wie hoch die Loge liegt, die man betreten darf. Je niedriger, desto kleiner die Liste der Karawanen und desto niedriger die Geldbeträge, mit denen gehandelt wird. Man kann sich hier vielleicht als Leibwache verdingen oder eine Ladung Mondfrüchte aus Osirion kaufen, doch die Preise und Gelegenheiten, die sich hier bieten, sind auch nicht viel besser als die an den Docks oder in den Münzen.

Außerdem muss man wissen, wie man sich zu kleiden hat, und in der Lage sein, äußerst zurückhaltend zu feilschen, während auf der Bühne ein kunstvoller Tanz aufgeführt wird. Wer noch ganz unten sitzt, hofft, irgendwann einmal in eine der Logen eingeladen zu werden, denn je höher man kommt, desto mehr Geschäftsmöglichkeiten werden sich einem eröffnen und desto höher ist der Profit, den man machen kann. Mäzene, die in den oberen Logen sitzen, dürfen pro Tag eine gewisse Anzahl an Einladungen aussprechen. Diese Einladung gilt den ganzen Tag lang und betrifft nicht nur die einzelne Loge, sondern auch alle darunter liegenden. Wem es also gelingt, die Aufmerksamkeit eines Gönners zu erlangen, dem bieten sich eine Menge neuer Geschäftsmöglichkeiten und eine größere Auswahl an Leibwächtern und Experten. Außerdem kann man mitbekommen, wie die Sprecher der hohen Häuser sich so ganz nebenbei darüber unterhalten, dass der Preis für weiße Zwiebeln sich in der nächsten Woche verdoppeln wird.

Der Majordomus des Großen Ballsaals ist Lord Rajit Punjeer – einst selbst ein großer Tänzer, bildet er nun neue Talente aus und choreographiert die besten Vorstellungen ganz Absaloms. Lord Punjeer ist aber auch ein gerissener Händler und weiß ganz genau, wem er Zugang zu den hohen Logen gewährt und wem nicht – ein Drahtseilakt, doch bisher gelang es ihm noch immer, niemanden soweit zu verärgern, dass er sich möglicherweise einen anderen Ort zum Geschäfte Machen aussucht. Tradition und Bequemlichkeit und nicht Gesetze oder praktische Bedenken haben also dazu geführt, dass der Ballsaal zu einem beliebten Treffpunkt für Geschäftsleute wurde. Lord Punjeer wandelt auf einem schmalen Grat und muss immer abwägen, wem er Zugang zu den Logen gewährt, ohne die wohlhabendsten und



einflussreichsten Gönner zu verärgern. Und er ist sich nicht zu schade, seine grazilsten und beliebtesten Tänzer dazu anzuhalten, die Schirmherren der Logen zu bezirzen. Nicht selten hängt die Karriere eines Tänzers weniger von seinem Talent ab als davon, wie gut es ihm gelingt, Punjeer das Leben ein bisschen einfacher zu machen.

**Das Zweite Labyrinth:** Das Labyrinth von Absalom ist ein mythischer unterirdischer Komplex, in den Aroden selbst einst herabsteigen musste, um eine Kreatur zu besiegen, der die Insel Kortos einmal gehörte. Das Zweite Labyrinth nun ist eine erstklassige Taverne, ein Kasino und ein Bordell. Es ist im Besitz von Haus Tevineg und eine der wichtigsten Einnahmequellen der Familie. Chelische Spione und Sympathisanten können sich hier ungestört treffen und werden bevorzugt behandelt. Im Zweiten Labyrinth wird schon fast skrupellos fair gespielt. Das Haus hat keinen Vorteil, allerdings muss man auch ein Eintrittsgeld von 100 GM (für „Freunde des Hauses“ natürlich weniger) entrichten, um überhaupt hinein zu kommen. Da auch Speisen, Getränke und Gesellschaft hier extrem teuer sind, macht das Zweite Labyrinth hohe Gewinne. Am berühmtesten ist es jedoch für das einzigartige Kartenglücksspiel, Irrgarten genannt, das hier gespielt wird, und die günstigste Kurtisane des Hauses, die Bildhauerin.

Irrgarten ist ein kompliziertes Kartenspiel und das Zweite Labyrinth hält alle Vierteljahr Turniere für jene ab, die glauben, es gemeistert zu haben. Irrgarten wird mit drei bis sechs Spielern gespielt. Jeder erhält zwei Karten. Zusätzliche Karten (vier pro Spieler und Runde) werden verdeckt ausgelegt. Dann bieten die Spieler ebenfalls verdeckt um die Spielreihenfolge. Die Einsätze werden eingesammelt und kommen in den Pot. Dann darf sich jeder Spieler der Reihe nach eine der verdeckten Karten anschauen. Die Karte bleibt verdeckt und der Spieler darf eine Münze auf die Karte legen. Zwei verschiedene Spieler dürfen sich nicht dieselbe Karte anschauen. Wer jeder an der Reihe, dreht jeder Spieler eine seiner verdeckten Karten um. Dann darf jeder sich entweder erneut eine verdeckte Karte anschauen und darauf bieten, oder auf die aufgedeckte Karte eines anderen Spielers bieten, indem er auch Münzen darauf setzt. Dieser Prozess wird noch einmal wiederholt, dann hat jeder noch eine letzte Chance, Münzen auf Karten zu setzen (entweder auf noch unaufgedeckte oder auf solche, auf die bereits andere gesetzt haben). Dann werden alle Karten aufgedeckt. Der Spieler mit der besten Kombination aus fünf Karten (drei oder vier Karten mit Münzen und zwei auf der Hand), gewinnt den Pot. Alle Karten, die zum Gewinnen eingesetzt wurden, werden abgelegt. Der Rest wird erneut gemischt und verteilt (plus Ersatzkarten, falls nötig).

Die Bildhauerin ist eine große Schönheit, die sich stets verschleiern lässt. Es heißt, man könne manchmal sehen, wie ihre Haare sich unter dem Schleier bewegen und zischeln. Sie ist zwar die günstigste Kurtisane des Zweiten Labyrinths, doch will man ihre Dienste in Anspruch nehmen, muss man einen Vertrag unterzeichnen, mit dem man sich verpflichtet, das Zweite Labyrinth in keinster Weise verantwortlich zu machen, wenn einem in dem Etablissement etwas zustößt. Die Bildhauerin hat dennoch nur selten einen Abend lang nichts zu tun und in Absalom kursieren zahllose Reime und Lieder, die von ihren unvergleichlichen Fähigkeiten berichten, mit denen sie jeden Gast verwöhnt, egal welchem Geschlecht, welchem Volk oder welcher Nationalität dieser angehört.

## Der Blütenbezirk

Der Blütenbezirk liegt auf dem so genannten Arodenhügel und damit etwas höher als die restliche Stadt. Er ist der mit Abstand wohlhabendste Stadtteil und die Heimat der einflussreichsten Adelhäuser. Fast jede Straße ist mit einem bepflanzten Mittelstreifen versehen, der mit Backsteinen eingefasst ist, woher der Stadtteil auch seinen Namen hat. Alles hier – die gepflasterten Straßen, die Privatwege und die vielen Herrenhäuser und Paläste – sprechen von Macht und Reichtum.

### AUTORITÄTEN

**Urkon vom Hause Ormuz:** Nomarch der Blumenkonklave

(Distriktkonzil des Blütenbezirks); **Elissa die Schöne:**

Gildenmeisterin der Kurtisanenliga, Besitzzern des Seidenhofs;

**Brythen Blut:** Hochkurator des Mysterienkollegs, Distriktsitz

im Großkonzil, Zweiter Zauberer im Ruhestand; **Ferret ap**

**Morilla:** Hauptmann der Lotoswache.

**Der Seidenhof:** Der Seidenhof ist eine gepflegte, aber eher unauffällige Villa. Das einzige, das darauf hinweist, dass es sich hier nicht einfach um das Haus eines bescheidenen Händlers handelt, sind die Türsteher, die ständig vor dem Eingang herumlungern. Es hat den Anschein, als würden sie einfach nur auf einen Freund warten, doch tatsächlich bewachen diese gut gekleideten Kämpfer das Gebäude und schlagen Alarm, wenn es Probleme gibt. Diese Maßnahmen sind notwendig, da der Seidenhof das teuerste Bordell Absaloms ist. Es ist im Besitz von Elissa der Schönen und angeblich wird hier jedes Bedürfnis befriedigt, wenn das Geld stimmt. Abgesehen von Gesellschaft kann man im Seidenhof auch hervorragende Weine, Drogen, heiße Bäder in reinstem Wasser oder Schlamm und Masseur aus Tian Xia in Anspruch nehmen. Zudem gibt es eine luxuriöse Lounge, in der die Reichsten der Reichen sich entspannen und die Gesellschaft der schönen und jungen Angestellten genießen können.

Die Kurtisanen des Seidenhofs sind jedoch nicht nur in den Freuden des Fleisches bewandert, wie man es in einem solchen Etablissement erwarten kann, sondern auch Meister in der Kunst der leichten Unterhaltung, hervorragende Gesellschaftsspieler und Gourmetköche und dienen gar als Seelsorger, wenn sich ein Kunde mit schwerem Herzen an sie wendet. Lord Gyr selbst soll angeblich zu den Gästen des Seidenhofs gehören und kommt alle paar Monate, um sich ein paar Stunden von der Last des Regierens zu erholen und die Dienste von Elissa höchstpersönlich in Anspruch zu nehmen.

Im Seidenhof ist zwar alles für Geld zu haben, doch wer länger bleibt, als vorher abgemacht, wird von den Mitgliedern der Lotoswache, die gerade außer Dienst sind, verhaftet. Von denen halten sich nämlich immer ein paar in den Räumlichkeiten auf und wie die Türsteher draußen sind auch sie geschickt im Umgang mit der Klinge, um das Haus und seine Angestellten zu schützen.

**Das Mysterienkolleg:** Das Mysterienkolleg ist sehr viel kleiner als das Arkanamirium, aber die älteste Magierakademie Absaloms. Es wurde von den ersten errichtet, die Arodens Ruf folgten und sich aufmachten, um die Insel Kortos zu bevölkern. Ursprünglich trug das Kolleg den Namen Haus

der Geheimnisse und beherbergte eine Geheimgesellschaft, die es sich zur Aufgabe gemacht hatte, die magischen Rätsel und Techniken der vielen verschiedenen Kulturen zu studieren, welche die ersten Einwohner Absaloms mitgebracht hatten. Da es eben bei vielen dieser Kulturen als Verrat galt, die Geheimnisse der Magie, Baukunst und Philosophie mit Fremden zu teilen, nahm das Haus der Geheimnisse nur erfahrene Mitglieder auf, die sich gegen die unvermeidlichen Mordanschläge verteidigen konnten. Diese mächtigen Personen gehörten generell zu den wohlhabenderen und erfolgreicheren Bürgern Absaloms, die sich all die Materialien leisten konnten, die sie so brauchten, und danach strebten, in ihrer neuen Heimat langlebige Dynastien aufzubauen.

Nachdem die Hohen Herren von Nex das Arkanamirium gegründet hatten, entschieden die höchsten Mitglieder des Hauses der Geheimnisse, der Bund der Enigmen, dass man darauf reagieren müsste. Diese Reaktion nahm die Form eines riesigen Bauwerks an, eines gigantischen Kuppelbaus aus Edelsteinen und Glas, der mit Hilfe der Magie errichtet und einfach nur die Linse genannt wurde. Hier sollten den klügsten und talentiertesten Mitgliedern der besten Familien Absaloms die Geheimnisse der Welt gelehrt werden. Die Linse, manchmal auch als Kristallkugel oder Diamantsaal bezeichnet, ist der wortwörtliche Brennpunkt der Schule, in dem der Bund der Enigmen Unterricht gibt. Es wird aber nur aufgenommen, wer entweder der Nachfahre eines früheren Studenten oder ein außergewöhnliches Naturtalent ist. Die Semestergebühren sind extrem hoch (und werden nur in seltenen Fällen erlassen) und beinhalten noch nicht die Lebenshaltungskosten der Studenten, Materialkosten oder die Bestechungsgelder, welche die Schüler ausgeben müssen, um zu den gesellschaftlichen Ereignissen des Blütenbezirks eingeladen zu werden. Es ist daher oft das Vermögen eines Studenten und nicht sein Talent, welches darüber entscheidet, ob er sein Studium auch abschließen kann.

Die Dozenten werden weniger als Lehrer betrachtet, denn vielmehr als Hüter geheimen Wissens. Sie werden Kuratoren genannt und gehören zu den best bezahlten und angesehensten Bürgern Absaloms. Sie müssen dem Bund der Enigmen allerdings auch einen Treueeid schwören, der sie weit über ihre Beschäftigungsdauer hinaus bindet. Die meisten Kuratoren waren selbst einmal Schüler am Mysterienkolleg. Nicht umsonst wird dem Kolleg immer wieder vorgeworfen, sich von einer Institution, die das Wissen der Inneren See sammelt, zu einem engstirnigen und inzestuösen Haufen entwickelt zu haben, der nur noch der eigenen Selbstbeweihräucherung dient. Innovationen sind nicht gerade verpönt, doch neue Ideen und Theorien müssen vom Bund abgesegnet worden sein, bevor sie gelehrt werden dürfen.

Das Kolleg beschäftigt sich mit einer ganzen Reihe verschiedener Themen, bei denen es sich um einst geheime Techniken handelt, die über vier Jahrtausende hinweg von den Kuratoren und Studenten verfeinert wurden. Jedes

Thema wird in einem „Mysterienkurs“ behandelt, der sich umfassend damit auseinandersetzt – angefangen bei den Grundlagen bis zur wahren Meisterschaft. Jeder Kurs wird in vier Stufen unterteilt. Eine Stufe zu meistern, dauert zwei bis drei Jahre. Wer die erste Stufe eines Kurses abgeschlossen hat, gilt bereits als professionell und darf schon Aufträge annehmen. Wer alle vier Stufen eines Kurses bestanden hat, gilt als Großmeister und gehört zu den Besten in seinem Gebiet. Bis die Studenten mindestens eine Stufe bestanden haben, werden sie „Rätsel“ genannt, ein Hinweis darauf, dass

sie ihr wahres Ich noch nicht gefunden haben. Nach der Beendigung jeder Stufe erhält man einen neuen Titel. Nach der ersten Stufe gilt man als „Schatten“ – das wahre Ich ist in seinen Umrissen schon zu erkennen, fällt doch bereits das Licht des Wissens auf den Schüler. Nach der zweiten Stufe ist man eine „Scharade“ – der Schüler lernt, sein wahres Ich zu verbergen. Nach der dritten Stufe ist man ein „Labyrinth“ – das wahre Ich des Studenten ist nun sehr komplex und nur schwer zu verstehen. Erst wenn man die vierte Stufe eines Kurses bestanden hat, darf man sich „Enigma“ nennen. Die vierte Stufe wird nur im Einzelunterricht vermittelt und erst wenn man sie er-

reicht hat, kann man dem Bund der Enigmen beitreten – nur die wenigsten werden jedoch dazu eingeladen.

Außenstehende glauben oft, dass es sich beim Mysterienkolleg um eine Zauberschule handelt. Die Vermittlung bestimmter Sprüche macht jedoch nur einen sehr kleinen Teil des Lehrplans aus. Es wird sich vielmehr darauf konzentriert, den Schülern verschiedene Wege zu vermitteln, wie die Magie angewendet werden kann, angefangen bei metamagischen Techniken über die Erschaffung magischer Gegenstände bis zum Identifizieren von Zaubereffekten und Techniken, wie man mit kleinen Zaubern große Effekte erzielen kann. Dementsprechend schreiben sich auch viele Hexenmeister und Barden, teils sogar Priester für Kurse ein, um ihre magischen Künste zu verbessern – vor allem Nethys-, Shelyn- und Sivhanapriester sind hier oft zu sehen. Es werden jedoch auch noch andere Künste gelehrt, so etwa die Heilkunde, die Alchemie, das Erschaffen von Rätseln, die Architektur, die Tätowierkunst und die Kunst der Illustration.

Wenn man eine Stufe gemeistert hat, darf man sich mit *Irezokos* zu verzieren – bunte Tätowierungen im Gesicht, auf den Armen, Beinen und dem Rest des Körpers. Diese wurden ursprünglich von Lehrern aus Varisia eingeführt, wo mystische Tätowierungen eine lange Tradition haben. Die *Irezokos* haben jedoch nicht dieselbe arkane Kraft wie die wahren varisianischen Tätowierungen und wurden auch von den Traditionen der Tian beeinflusst. Dementsprechend kennen nur jene, die am Kolleg ausgebildet wurden, die genaue Bedeutung der Körperbilder, von denen sich keine zwei zu gleichen scheinen. Zwar verwenden sie alle dieselbe Schrift, doch die Studenten erweitern ihre Tätowierungen gerne noch mit eigenen Ideen. Frischgebackene Besitzer eines *Irezokos* können sich sicher sein, dass sie zumindest eine Zeit lang auf



diverse Feste im Blütenbezirk eingeladen werden – niedere Adlige wollen die Bedeutung der Tätowierung ergründen und erfahrene Handelsfürsten und Vorarbeiter, die auf der Suche nach potentiellen neuen Kontakten sind, möchten einen Blick auf den Neuling werfen.

Der derzeitige Hochkurator des Kollegs und Herr des Bundes ist Brythen Blut, auch der Bildermann genannt, ist er doch nur so mit *Irezokos* übersät. Meister Brythen ist eine echte Rarität am Mysterienkolleg, denn er kommt nicht aus Absalom, gehört keinem der Hohen Häuser oder Adelsgeschlechter der Stadt an und beteiligt sich nicht an den Ränkespielen, welche die Schüler und Angestellten der Akademie betreiben. Ohne Frage aber ist er ein hochtalentierter Hexenmeister. Er mag kein Interesse am politischen Leben haben, aber dennoch sind die mächtigeren politischen Fraktionen Absaloms stets darauf bedacht, seine Zustimmung für ihre Pläne zu gewinnen. Gerüchte besagen, dass er ein alter Freund von Lord Aven von Diobel und diesem gegenüber loyal ist, mit Sicherheit lässt sich das jedoch nicht sagen.

**Das Elsternhaus:** Das Elsternhaus ist ein kunstvoll verzierter Herrenhaus aus Marmor und Keramikacheln und ein beliebter Treffpunkt für die reichen und kultivierten Einwohner des Blütenbezirks. Es wird von einem Paar Schauspieler geführt, die sich zur Ruhe gesetzt haben. Jeder, der sich zu benehmen und kleiden weiß, kann für die fürstliche Summe von 250 GM pro Monat Mäzen des Elsternhauses werden. Mäzene dürfen jederzeit mit weiteren Gästen ins Elsternhaus kommen, es sich in den Salons und Gärten gemütlich machen, bekommen kleine Häppchen serviert und können den jungen Künstlern lauschen, die hier üben.

Das Elsternhaus dient zugleich auch als eine Art Altersheim für ältere Künstler, die zwar nicht länger in der Lage sind, als Wandersänger durch die Lande zu ziehen oder jeden Abend auf der Bühne zu stehen, aber doch berühmt, talentiert oder berüchtigt genug sind, um die gelangweilte Oberschicht mit ein paar Liedern oder Zitaten zu unterhalten. Diese zur Ruhe gesetzten Künstler werden „Domos“ genannt. Einen Teil ihrer Einkünfte treten sie an das Elsternhaus ab, dafür müssen sie aber auch nicht wirklich viel tun. Die meisten Domos nehmen jedoch ein paar Schüler an. Im Austausch für eine kostenlose Ausbildung von den besten Künstlern ganz Absaloms müssen diese dann ganz schön schufteln.

Der angesehenste aller hier lebenden Künstler ist Qia Xin, der Reine Poet. Qia Xin ist blind und stammt aus Tian Xia. Er ist an der gesamten Inneren See als größter noch lebender Poet bekannt. Qia Xin ist weit über Hundert Jahre alt und bringt seine Tage damit, im Lotogarten des Elsternhauses zu sitzen, seine seltsame fünfsaitige Lyra zu spielen und Gedichte über jedes nur erdenkliche Thema zu ersinnen. Niemals würde er eines seiner Gedichte kopieren oder sich wiederholen und zu jeder Tages- oder Nachtzeit kann ihn die Inspiration ereilen. Die Mäzene gesellen sich gerne zu ihm und lauschen seinen Vorträgen. Doch selbst wenn kein Publikum vorhanden ist, sind es die jungen Künstler des Hauses, die ihm lauschen und seine Zeilen über das Leben, den Tod, die Liebe, die Magie und den Fall von Göttern aufzeichnen. Es heißt, dass Qia Xins beste Werke schon Drachen dazu gebracht haben, ihre Schätze zu vergessen, Meuchelmörder ihr Handwerk haben aufgeben lassen, Magier zu Farmern gemacht haben und selbst den Primarchen haben weinen lassen.

## Das Klippenviertel

Das Klippenviertel war einst das schönste Stadtviertel Absaloms und unter dem Namen Beldrinssturz bekannt. Das Herz des Bezirks waren die Elfenbeintürme von Beldrin, sie waren direkt am Rand der Klippe gelegen und überblickten den Hafen von Absalom. Selbst als die Türme zum Großteil ins Meer stürzten, schien es doch, als sei der Rest des Viertels vom Glück gesegnet – so glaubte man zumindest bis zum Erdbeben von 4698 AK, dem katastrophalsten Moment in der Regierungszeit von Lord Gyr. Ganze Häuserblocks stürzten in die Wellen und Hunderte starben, als die Straßen und Gebäude sich in den Ozean verabschiedeten. Nichts blieb zurück außer einer hässlichen, zerklüfteten Narbe im Fels. Nach dieser Katastrophe wurde das gesamte Viertel verlassen und inzwischen gibt es hier kein Distriktkonzil mehr, keine Stadtwache und keine Einwohner. Untote streifen durch die verlassen Gassen und des Nachts ist es verboten, von hier aus ein anderes Stadtviertel zu betreten. Diebe, Mörder und Vagabunden nisten sich manchmal im Klippenviertel ein, doch selbst für sie ist es hier nicht mehr sicher und nicht selten zerreißen ihre Klagen die Stille der Nacht.

Von Zeit zu Zeit geht immer mal wieder ein Aufschrei durch die Bevölkerung und man verlangt vom Großkonzil, das Viertel zurückzuerobern, doch bisher ist in dieser Hinsicht noch nicht viel passiert. Das Konzil erklärt sich bereit, die Angelegenheit zu untersuchen, und heuert unter viel Aufheben eine Gruppe an, welche die Gefahren des Klippenviertels untersuchen soll. Diese Gruppen verschwinden entweder oder bekommen es mit der Angst zu tun und geben auf. Dann gibt es im Irorium vielleicht ein paar besonders aufregende Kämpfe und einige Mitglieder des Konzils richten Volksfeste aus und die Sache gerät für ein paar Monate wieder in Vergessenheit, ohne dass sich etwas geändert hätte. Das Großkonzil hat das Viertel eigentlich längst abgeschrieben und bisher hat sich noch niemand gefunden, der über die entsprechenden Ressourcen verfügen würde, um im Klippenviertel einmal richtig aufzuräumen.

Zusätzliche Informationen zu den Schrecken des Klippenviertels und den hier vorgestellten Örtlichkeiten könnt ihr im Pathfinder-Modul U2: *Die Schlinge des Henkers* (OT: *Hangman's Noose*) finden.

**Arboretum Arkanis:** Das Arboretum war einst ein magisches Treibhaus, in dem Pflanzen aus der ganzen Welt gezüchtet wurden. Heute stehen hier nur noch ein paar schwarze und verkrüppelte Gewächse, welche die Luft verpesten, Leichen beladen und Dornen auf ihre Opfer verschießen können.

**Beldrins Turm:** Direkt am Rand der Klippe steht noch einer der drei Türme Beldrins. Wie lange noch, ist allerdings die Frage, ächzt er bei starkem Wind doch schon gefährlich. Gerüchte besagen, dass in dem Turm noch immer einige wertvolle und mächtige Gegenstände liegen, die Beldrin selbst zurückgelassen hat und mit denen man das von ihm geliebte Viertel vielleicht wieder aufbauen könnte. Schon mehr als ein Abenteurer hat den Turm erforscht – manche kehren reich mit Schätzen beladen wieder, von anderen hört man nie mehr etwas. Das legendäre Artefakt, mit dem man das Klippenviertel wieder aufbauen könnte, hat aber noch keiner gefunden.

**Der Fluthof:** Wo heute der Fluthof liegt, stand einst eine der besten privaten Grundschulen Absaloms, an der die Kinder der wohlhabendsten und einflussreichsten Familien



der Stadt unterrichtet wurden. Bei dem großen Erdbeben brach das Grundstück jedoch ein und wurde vom Abwasser aus der Kanalisation überflutet, welches auch die Überreste einer uralten Nekropole ans Tageslicht spülte. Heute spielen tote Kinder in dem schmutzigen Wasser und warten darauf, dass sich ein neuer Spielkamerad zu ihnen gesellt. In den tiefer gelegenen Stockwerken gibt es einen Zugang zu der besagten Nekropole. Schon ein paar Forscher haben ihr Leben aufs Spiel gesetzt und sich in die verseuchten und vor Untoten nur so wimmelnden Hallen begeben, um die uralten Gräfte zu erkunden.

**Die Stachelnarbe:** Die Stachelnarbe war einst ein Lustgarten, ist inzwischen aber von Ungezieferenschwärmen befallen. Es scheint sogar, als würde der ehemalige Park Ungeziefer aus anderen Teilen Absaloms anziehen. Wer meint, dass dies das Leben andernorts erheblich angenehmer macht, bedenkt wohl nicht, was passiert, wenn das gesammelte Ungeziefer der Stachelnarbe sich über die benachbarten Stadtviertel hermachen würde.

### Der Pfuhl

Der Pfuhl hatte bei schweren Stürmen schon immer ein Problem und viele der Unterkünfte hier sind alte Schiffe, die bei einem besonders schweren Seesturm aufgelaufen sind.

Als Absalom vor zehn Jahren dann von dem schweren Beben erschüttert wurde, sank der Pfuhl noch ein paar Zentimeter tiefer und ist seitdem zu großen Teilen dauerhaft überflutet. Im Zentrum des Bezirks steht das faulige Wasser selbst bei Ebbe kniehoch. Wer es sich leisten konnte umzuziehen, hat das schon längst getan, so dass inzwischen nur noch die Armen, Kriminellen und Dickköpfigsten zurückgeblieben sind und in den langsam verrottenden Häusern ihr Dasein fristen. Da es keinerlei Aufzeichnungen mehr über die früheren Besitzverhältnisse im Pfuhl gibt, haben sich in einigen Gebäuden bereits neue Bewohner breit gemacht, um die Häuser für sich zu beanspruchen, egal wie stark diese überflutet sind. Kriminelle, Betrüger und Obdachlose strömen zuhauf in den Pfuhl, ist es doch immer noch besser hier zu leben, als wegen Landstreicherei aus der Stadt geschmissen zu werden.

---

#### AUTORITÄTEN

**Haigen Spieß:** Nomarch des Pfuhls, Hauptmann des Drecksgesindels, Zunftmeister der Sammlerzunft; **Lady Seichya vom Hause Tevineg:** Gefängnisdirektorin des Pökelfasses, Handelsfürstin des Salzkartells; **Die Grüne Dirne:** örtliche Hexe.

Es gibt lediglich drei wichtige politische Fraktionen im Pfuhl und das Distriktkonzil besteht aus nur einem Mann, Haigen Spieß, der zugleich auch der Hauptmann der örtlichen Stadtwache ist und das einzige lohnende Unternehmen des Pfuhs führt, die Sammlerzunft. Spieß betrachtet den Pfuhl als sein privates Reich (auch wenn dieses ganz schön verarmt ist) und es gibt kaum jemanden, der ihm Druck machen würde, seine Haltung zu überdenken. Haigen ist vom Großkonzil legitimiert und solange er keine Gelder anfordert, um das Viertel wieder aufzubauen, und sich um die Einziehung der Steuern kümmert, wird er in Ruhe gelassen. Dem Großkonzil selbst ist nämlich ziemlich egal, was mit dem Pfuhl passiert, auch wenn er sich langsam aber sicher zu einer wahren Jauchegrube entwickelt. Die einzige, die Haigen seine Macht streitig macht, ist Lady Seichya vom Hause Tevineg, die Direktorin des größten Gefängnisses von Absalom, das am südlichen Rand des Pfuhs steht. Lady Seichya war allerdings so schlau, sich Haigen zum Verbündeten statt zum Feind zu machen und die beiden haben sich darauf geeinigt, dass sie sich um das Gefängnis kümmert und ihm den Rest des Pfuhs überlässt.

Die einzige Rivalin der beiden ist die Grüne Dirne, eine lokale Hexe mit grünen Haaren, die scheinbar unter Wasser lebt und behauptet, zur Hälfte ein Kiemenmensch zu sein. Sie ist die einzige Heilerin und Weise Frau des Pfuhs. Ihr Lebensstil sorgt jedoch dafür, dass niemand weiß, wann oder wo sie auftauchen wird. Sie ist dafür bekannt, sich an Abenteurer dran zu hängen, die in den Pfuhl kommen, und sich als Führerin anzubieten. Sie weigert sich, den Pfuhl zu verlassen, oder gar zu erklären, warum sie sich nicht frei in der Stadt bewegen kann.

**Aysepirs Aberwitziger Abgrund:** Der Aberwitzige Abgrund ist der einzige – wenn auch nicht wirklich gute – Grund, den Pfuhl zu besuchen. Es handelt sich um einen feuchten, schlammigen Jahrmarkt aus zusammengeflackten Zelten und windschiefen Hütten, in denen man die wohl größte Freakshow der Inneren See bestaunen kann. Der Aberwitzige Abgrund wurde vor vielen Jahren von Aysepir Drachenhaut, einem ulfischen Abenteurer, gegründet und ist eine Art Hölle auf Erden, in der man sich jede nur vorstellbare Kombination aus Wesen und Dingen ansehen kann. Für nur ein paar Kupferstücke kann man das stets zuckende Lebende Auge beglotzen, den ghulartigen Sich Verschlingenden Troll, das traurige Geistermädchen, das ohne Unterlass von seinem Selbstmord und Verlust erzählt, und den Umgedrehten Mann, dessen weißes Skelett es kaum vermag, seine schleimigen Organe und zuckenden Muskeln zusammen zu halten. Die meisten Besucher glauben natürlich, dass es sich bei den Freaks um Illusionen oder kostümierte Personen handelt, und kommen doch immer wieder, um zu sehen, welchen neuen Schrecken der Abgrund zu bieten hat.

Tatsächlich werden die meisten „Exponate“ als das ausgestellt, was sie sind – Opfer schrecklicher Flüche, schlimmer Unfälle oder das Ergebnis einer unglücksseeligen Verbindung. Die derzeitige Besitzerin, die Fischkopfkönigin, ist eine verfluchte Meerjungfrau, deren Unterkörper der einer Frau ist, während sie den Oberkörper eines Fisches hat. Da sie die anderen Freaks als ihre Familie betrachtet, gibt sie ihr bestes, um sie zu beschützen, auch wenn ihr klar ist, dass viele von ihnen Mörder, Vergewaltiger und Monster sind. Sie

versucht zwar, ihre „Kinder“ von solchen Taten abzuhalten, aber solange diese außerhalb des Abgrunds geschehen, gibt es keine Strafen.

**Das Pökelfass:** Der Pfuhl ist kein angenehmer Ort zum Leben, doch selbst den Ärmsten der Armen ist bewusst, dass es den Gefangenen im Pökelfass noch weitaus schlimmer geht. Das Wasser hier steht einem stets bis zu den Waden und wenn die Flut kommt, wird das Abwasser der Kanalisation in die Zellen gespült und überschwemmt diese mit menschlichen Ausscheidungen. Die Gefängniswärter laufen auf kleinen Stegen, während die Gefangenen gezwungen sind, im Dreck zu sitzen oder gar zu schlafen. Schmutzfieber ist ein häufiges Problem im Pökelfass. Ein paar dieser armen Seelen bekommen aber die Chance, sich ihren Weg in die Freiheit zu erkämpfen, bevor sie ihren Aufenthalt im Pökelfass mit ihrem Leben bezahlen (siehe die „Straße der Statuen“ im Westtor).

**Die Kleine Innere See:** Inmitten des Pfuhs stand einst ein alter Park, inzwischen aber ist das gesamte Gebiet überflutet und es schauen nur noch ein paar faulende Äste und bröckelige Türme aus dem Wasser. Man kann in der „Kleinen Inneren“ aber tatsächlich fischen und bei schweren Stürmen werden manchmal Wracks aus dem Hafen hineingespült, was dann zu einem kleinen Ansturm der etwas mutigeren Sammler aus dem Pfuhl führt. Die Kleine Innere See ist der einzige Ort im Pfuhl, an dem man einer legalen Arbeit nachgehen kann, auch wenn diese eher ungewöhnlich, hart und schlecht bezahlt ist. Nur wenn ein Wrack in die Kleine Innere gespült wurde, auf dem sich vielleicht noch etwas Wertvolles befindet, fließt wirklich Geld in das Viertel. Selbst dann aber kommt es eher in der Gestalt von Söldnern, die Hilfskräfte anheuern, um die Helfer anderer Söldner zu vertreiben. In den überfluteten Häusern und Tavernen an der Kleinen Inneren geht es etwas lebhafter zu als im Rest des Pfuhs, doch auch hier bestimmen Armut und Verzweiflung das Dasein.

**Die Kanäle:** Die unterirdischen Kanäle sind ziemlich gefährlich und oft überflutet. Einige sind mit dem allgemeinen Abwassersystem verbunden, während es sich bei anderen um längst vergessene und zugemauerte Bereiche der Kanalisation handelt oder gar um alte Gräfte und Fluchttunnel. Einige Bereiche sind von Verbrechern in Besitz genommen worden, die sich hier verstecken – neue Wände hochziehen und höher gelegene Eingänge schaffen, um ihre Unterschlüpfen trocken zu halten. Trotz all dieser Maßnahmen sickert hier aber immer irgendwo Wasser durch und Einstürze sind ein andauerndes Problem. Einer der bekanntesten Bewohner der Kanäle ist Großmeister Fackel, ein Informationshändler mit leiser Stimme und schrecklichen Brandnarben.

**Das Pfahlhaus:** Der Pfuhl wird zwar oft als „gesetzlos“ beschrieben, doch auch hier gibt es eine Stadtwache. Offiziell wird diese „Ziviles Reservekorps des Schlammzentrums“ genannt, die meisten kennen sie jedoch als Drecksgeindel oder unter noch weit unhöflicheren Namen. Das Drecksgeindel wurde vor zehn Jahren ins Leben gerufen und sollte eigentlich nur eine temporäre Einrichtung sein. Seitdem wurde die Wache jedoch nie aufgelöst oder ersetzt.

Alle Mitglieder des Drecksgeindels sind Freiwillige, die noch nie für ihre Arbeit bezahlt wurden. Immerhin dürfen sie aber das Pfahlhaus, das in städtischem Besitz ist, als Hauptquartier nutzen und erhalten auf Kosten der Stadt Dienstmarken und Kurzschwerter. Ansonsten sind sie auf sich

allein gestellt. In den ersten paar Jahren gelang es ihnen ganz gut, die Ordnung aufrecht zu erhalten, doch als klar wurde, dass der Pfuhl so schnell nicht wieder aufgebaut werden würde, verließen die am härtesten arbeitenden Familien und mit ihnen die besten Wachen das Viertel. Die Verbliebenen dienen zwar noch als Stadtwache, sind aber zugleich auch Diebe und Schutzgelderpresser. Auf ihre ganz eigene Art gelingt es ihnen, die Ordnung aufrecht zu erhalten und dafür zu sorgen, dass die Probleme des Pfuhls sich nicht auf andere Bezirke ausweiten. Da dem Großkonzil durch sie keine Kosten entstehen, durften sie ihre Machtbefugnisse bisher behalten, bekommen aber auch keine Hilfe vom Großkonzil.

Das Pfahlhaus dient auch noch als Hauptquartier der Sammlerzunft, die auf alles, was in andere Stadtteile verkauft wird, einen Zehnten erhebt. Außerdem kann man hier den Nomarchen des Bezirks, Haigen Spieß, finden und schmieren, damit geschäftlich alles glatt läuft. Man munkelt, dass man im Pfahlhaus auch sonst alles kriegen kann, was man braucht, angefangen bei Sklaven und illegalen Drogen bis zu Opfern für Experimente. Bisherige Ermittlungen in dieser Sache kamen jedoch zu keinem endgültigen Ergebnis.

## Westtor

Westtor ist in erster Linie ein Wohnviertel, in dem mittelmäßig verdienende Kaufleute, einfache Ladenbesitzer und Freischaffende leben und zum Teil arbeiten. Zwischen den Wohnhäusern hat sich der ein oder andere Dienstleister eingerichtet. Je weiter man nach Westen geht, desto weniger Läden und desto mehr Villen und Herrenhäuser wird man finden. Die reichsten Einwohner Absalom lassen sich zwar eher im Efeuviertel oder im Händlerviertel nieder, doch viele alteingesessene Familien hängen an ihren Stammsitzen in Westtor und leben teils schon mehrere Tausend Jahre in derselben Gegend. Die Einwohner Westtors sind darauf sehr stolz und sehen sich als Bewahrer der Traditionen Absalom und damit als Hüter der Identität ihrer Heimat.

---

### AUTORITÄTEN

**Lady Seleenae vom Hause Damaq:** Der Aufgehende Stern, Nomarchin von Westtor, Oberste Steuereintreiberin des Ausfalltors, Besitzerin der Geldwechselstube; **Sprecher Lord Rogren Sphairo vom Hause Menhemes:** Distriktsitz im Großkonzil, selbsternannter „Hüter des Alten Wissens von Absalom“; **Kommandeur Winton vom Hause Nimz:** Kommandeur der Kortos-Kavallerie und Hauptmann der Ausfallwache.

**Der Wildstreifen:** Das Schild dieses kleinen Geschäfts gibt schon einigen Aufschluss darüber, was einen im Innern erwartet, ist es doch geformt wie der Kopf eines Dachses und entsprechend bemalt. Und tatsächlich handelt es sich beim Wildstreifen um einen Laden, in der sich alles rund um den Dachs finden lässt. Derzeit wird der Laden von Chesne vom Hause Yuirel geführt, einer schlanken Gnomin, die sich entweder gerade um ihr Geschäft kümmert oder Lobbyarbeit betreibt, um in Absalom für Andoran zu werben. Da Dachse eine ungewöhnliche, aber dennoch wichtige Stellung in der Stadt einnehmen, hat sie nur wenig Zeit für Politik.

Es ist in Absalom illegal, Dachse und Otter zu töten oder zu exportieren – Ausnahmen gelten nur für Tiere, die beschworen oder mit Hilfe von Magie gefügig gemacht wurden. Die örtliche Legende besagt, dass es einst einen Primarchen gab, dessen Familiensiegel von einem Dachs geziert wurde. Im Angedenken an diese Tatsache erließ er angeblich das Gesetz zum Schutz der Dachse. Die Wahrheit ist jedoch viel einfacher: Dachse machen sich nur selten über die Vorräte der Einwohner her und eignen sich hervorragend, um Ratten, Riesenameisen und ähnliches Ungeziefer, ja sogar Zecken zu jagen. Die in Absalom am häufigsten vorkommende Dachsart ist die Tunnelbrache. Die Tunnelbrache ist weniger territorial veranlagt als andere Dachsarten und sogar ein beliebtes Haustier – in Absalom läuft sie gar Hunden und Katzen diesen Rang ab.

Aus diesem Grund gibt es einige kleine Geschäfte, die sich um die Bedürfnisse der Dachse und ihrer Besitzer kümmern. Otter werden meist von der Lotsengilde umsorgt und leben vor allem im Treibgutfriedhof, weshalb sie auch nicht soviel mit den Stadtbewohnern zu tun haben. Der Wildstreifen macht sein Geschäft hauptsächlich damit, künstliche Dachsbauten an Lagerhaus- und Ladenbesitzer zu verkaufen, die ein paar dieser Tiere aufnehmen wollen, und damit, Dachsmännchen zu Wachtieren auszubilden. Dachse können sowohl in Gruppen von bis zu 15 Tieren als auch einzeln gehalten werden – letzteres ist vor allem der Fall, wenn sie als Wachtiere dienen sollen. Darüber hinaus kann man im Wildstreifen Dachsjunge, abergerichtete erwachsene Tiere und besondere Ausrüstung für Dachsvertraute und -gefährten kaufen, zum Beispiel Dachsrüstungen, Bauchtaschen und kleine Metallklauen, die man den Tieren umschnallen kann.

Da Dachse gesetzlich geschützt sind, wenden sich die Bewohner Absalom immer wieder an den Wildstreifen, um eine Dachsfamilie loszuwerden, die sich an einem Ort eingestrichelt hat, wo sie nun wirklich nicht hingehört. Die Tiere sind allgemein beliebt, da sie ja immerhin dafür sorgen, dass sich keine Seuchen in der Stadt ausbreiten, obwohl so viele kranke Matrosen nach Absalom kommen und die Lebensbedingungen der Einwohner des Pfuhls oder des Klippenviertels nun wirklich unzumutbar sind. Macht es sich ein Dachs in einem unbenutzten Zimmer, im eigenen Garten oder gar auf einem Schiff bequem, das ja dann nicht mehr auslaufen kann, ohne den Dachs unfreiwillig zu exportieren, stellt das Anheuern eines Tierfängers, der den Dachs an einen anderen Ort bringt, die einzige legale Möglichkeit dar, ihn wieder loszuwerden.

**Die Gilde der Wunder:** Die Gilde der Wunder ist in einem unscheinbaren verputzten Holzbauwerk untergebracht. Diese Tatsache ist zwar nicht wirklich ein Geheimnis, doch es gibt kein Schild, das das Gildehaus von den umgebenden Villen und Häusern unterscheiden würde. Das verwundert aber kaum, bedenkt man, dass es sich bei der Gilde um eine Organisation handelt, die Spione, Assassinen und Saboteure ausbildet. Die Gilde operiert schon seit Jahrhunderten von Absalom aus und wird akzeptiert, weil eine ihrer Statuten es verbietet, dass sie ihr Handwerk innerhalb der Landesgrenzen ausübt, ohne dafür eine offizielle Genehmigung des Großkonzils zu haben. In jeder anderen Nation an der Inneren See ist die Gilde dementsprechend verhasst (auch wenn die Regierungen dieser Länder ihre Dienste gerne in Anspruch nehmen). Für das

Großkonzil jedoch ist sie ein nützliches Werkzeug, um die vielen verschiedenen Fraktionen im Auge zu behalten, die sich in Absalom um die Macht streiten.

Das Oberhaupt der Gilde der Wunder ist zurzeit Sprecher Lord Celedo vom Hause Morilla, der jedoch keinen Einfluss auf die Alltagsgeschäfte der Gilde nimmt. Diese überlässt er seinen zwei ältesten Neffen, Juartos und Donovan, und seiner Nichte, Annasendra Varabelle. Juartos kümmert sich um die finanziellen Angelegenheiten und handelt Verträge aus, während Donovan sich um alltäglichere Dinge kümmert, wie die Vorräte, Reparaturen, den Wachdienst und die Disziplin der Schüler. Annasendra ist die oberste Ausbilderin der Gilde. Sie lehrt leises und heimliches Vorgehen, die Observation und was zu tun ist, wenn man aus der Gefangenschaft entkommen muss. Alle drei aber lehren Kampftechniken. Der Fokus liegt auf dem Umgang mit Fernkampfwaffen und versteckten Waffen und dem Umgang mit Giften. Jedem, auch den dreien, ist klar, dass der- oder diejenige, die sich bei ihrer Arbeit am Besten schlagen, vom Sprecher des Hauses Morilla als Lord Celedos Nachfolger bestimmt wird.

Des Weiteren verkauft die Gilde auch Todespakte. Ein Todespakt ist ein Vertrag, den sich normalerweise nur die Reichsten und Wohlstehendsten leisten können und der die Gilde verpflichtet, den Mörder des Vertragsnehmers im Fall der Fälle zu jagen und zur Strecke zu bringen. Diese Verträge werden auch Grabdolche genannt. Wer sich einen solchen leistet, erkauft sich damit die Sicherheit, dass sollte er gemeuchelt werden, wenigstens auch der Schuldige dafür leiden wird. Jeder Todespakt wird mit einem einzelnen Gildenassassinen und einem Gildenspion geschlossen, die zusammenarbeiten müssen, um den Vertrag zu erfüllen. Sollten die Agenten dabei eine der Gildenstatuten verletzen müssen, ist ihnen das erlaubt, sie werden dafür jedoch aus der Gilde verstoßen und von ihren ehemaligen Kameraden gejagt, sollten sie jemals wieder einen Fuß auf die Insel Kortos setzen. Wird ein Todespakt nicht innerhalb eines Jahres nach dem Tod seines Inhabers erfüllt, setzt die Gilde den Preis, den der Tote sich die ganze Sache hat kosten lassen, als Kopfgeld für den flüchtigen Mörder aus.

**Das Ausfalltor:** Das Ausfalltor ist eines der größeren Tore von Absalom und eigens dafür gebaut, dass eine Kavallerieeinheit hindurch passt. Vor dem Mauerstück befindet sich ein Graben und es gibt insgesamt vier 20 Meter breite Zugbrücken, auf denen man diesen Graben überqueren kann. Die Idee dahinter ist die, dass die Zugbrücken hinuntergelassen werden können, um direkt am Fuß der Feste einen Kavallerietrupp einsetzen zu können. Der Bereich hinter dem Tor ist ebenfalls für den berittenen Kampf ausgelegt: lang gezogene Höfe bieten Zugang zu den Stallungen und enden in breiten, sanft ansteigenden Rampen, die weiter nach oben führen. Von hier aus kann man die Hauptmauer der Stadt auch zu Pferd erreichen. Bei den letzten Belagerungen wurden die hier stationierten Einheiten als Reserve herangezogen.

Die Kortos-Kavallerie stellt jedoch nicht nur die einzige berittene Landeinheit Absaloms dar (sie ist vor allem für Ablenkungsmanöver zuständig), sondern ist in ihrer Funktion als Ausfallwache auch die Stadtwache Westtors. Egal welche Funktion sie gerade ausüben, die Uniformen und Kommandostrukturen sind dieselben, doch außerhalb der Stadtmauern werden die Soldaten Kortos-Kavallerie genannt, innerhalb derselben Ausfallwache. Der derzeitige

Kommandeur des Ausfalltors, Winton vom Hause Nimz, stört sich an dem einfachen Titel „Wache“ und drängt darauf, dass das Westkonzil ihn und seine Leute endlich offiziell in allen Belangen als Kortos-Kavallerie anerkennt. Es würde sich zwar nur um eine Änderung des Sprachgebrauchs handeln, doch die Traditionalisten im Westkonzil sperren sich bisher dagegen, den Wünschen des Kommandeurs nachzukommen.

**Die Straße der Statuen:** Absalom ist eine große Stadt und die Gefängnisse sind meist überfüllt. Vor 700 Jahren entschied das Kerkeramt unter der Leitung eines Magiers namens Valtias der Erlöser im Angesicht der drohenden Überfüllung und möglicher Aufstände, einen Wettstreit ins Leben zu rufen, bei dem nicht gewalttätige Verbrecher – Diebe, Süchtige und Schuldner – sich die Freiheit erkämpfen können. Die Kriminellen wurden in einer verbarrikierten Straße freigelassen, hinter ihnen eine wütende Gorgone. Wer der Gorgone entkommen konnte, wurde freigesprochen, wer nicht, der ergänzte die Statuen am Rand der Straße um eine weitere. Das Ereignis war ein großer Erfolg und wurde schnell in der ganzen Stadt beliebt. Inzwischen versammeln die Massen sich jedes Jahr auf den Dächern und Balkonen, um dem Gorgonenrennen beizuwohnen, und jedes Jahr wird die Straße der Statuen, wie sie heute genannt wird, um ein paar weitere Exponate bereichert.

## Das Weisenviertel

Das Weisenviertel nimmt im Bereich der Bildung und Erziehung die Rolle ein, welche das Efeuviertel im Bereich der Kunst und Unterhaltung einnimmt. Es ist das Zentrum der Gelehrtheit in Absalom und die Heimat der besten Schulen der Stadt. Um das Wachstum in diesem Bereich noch anzukurbeln, erlässt das Weisenkonzil allen Institutionen die Steuer, die sich in erster Linie dem Erhalt und der Verbreitung von Wissen verschrieben haben. Zwar wird auch für jeden Schüler in dem Viertel eine kleine Steuer erhoben, doch die meisten Schulen wälzen diese Kosten auf ihre Studenten ab, so dass auch diese Steuer sie kaum davon abhalten kann zu expandieren.

Im Weisenviertel stehen eine ganze Menge angesehener Akademien, die größte und prestigeträchtigste ist aber zweifelsohne das Arkanamirium, eine der berühmtesten Magieschulen der Inneren See. Der Einfluss des Arkanamiriums ist kaum zu überschätzen. Es sitzen zwar nur wenige der Fakultätsmitglieder im Weisenkonzil, doch sollten die Meister der größten Magierakademie von Absalom einen Wunsch bezüglich ihres Viertels haben, wird dieser höchstwahrscheinlich erfüllt. Das Arkanamirium wird allerdings auch von Lord Gyr beaufsichtigt, dem Ersten Zauberer der Stadt, was das Weisenkonzil davor bewahrt, sich mit allzu vielen Sonderwünschen herumschlagen zu müssen.

---

### AUTORITÄTEN

**Dhauken Tor:** Erster Sprecher des Weisenkonzils; **Mendhir der Koloss:** Hauptmann der Gelehrtenwache, Kundschafter-Hauptmann; **Metadame Vannessir vom Hause Tevineg:** Disziplinarin des Arkanamiriums; **Brivit Nae von Irrisen:** Ratscherrin im Großkonzil, Oberste Bibliothekarin des Forae Logos, Zunftmeisterin der Schreiber.

**Forae Logos:** Das Forae Logos, auch Haus der Weisen und Bibliothek von Kortos genannt, ist die größte Bibliothek Absaloms und die größte Sammlung schriftlich festgehaltenen Wissens westlich der Grube von Gormuz. Alle Bücher, Schriftrollen, Pergamente, Tafeln und Folianten, die hier aufbewahrt werden, gehören offiziell Absalom und das Gründergesetz verbietet es, dass auch nur eine einzige Seite entfernt wird, ohne dass alle Hohen Sitze des Großkonzils zustimmen. Außerdem hat das Großkonzil verfügt, dass jedes Buch, das in die Stadt gebracht wird, bei den Schreibern des Forae abgegeben werden muss, damit es kopiert werden oder die Steuer berechnet werden kann (ein Silberstück pro Seite). Dieses Gesetz wird zwar nicht mit aller Härte durchgesetzt, doch über die Jahrhunderte hat es dafür gesorgt, dass eine riesige Sammlung aus Büchern, Schriftrollen und Wissen aus der gesamten Welt entsteht.

Das Forae Logos ist für das Großkonzil aus zweierlei Gründen von Bedeutung. Zum einen besagt das Gründer-gesetz, dass das Großkonzil sich um die Bibliothek kümmern muss, und kein Großkonzil will das erste sein, dass sich dieser Verantwortung entzieht. Zum anderen gab es schon mehr als eine Bedrohung für die Stadt, die mit Hilfe des Wissens abgewendet werden konnte, das im Forae gesammelt ist. Aus diesem Grund gilt das Forae Logos auch als neutraler Boden, wenn es um arkane, religiöse oder andere gelehrte Debatten geht. Solche Diskussionen dürfen hier zwar stattfinden, aber wehe man wird dabei zu laut, dann hat man gleich die Gelehrtenwache am Hals. Die Gelehrtenwache ist in den Nebengebäuden des Forae untergebracht und es ist ihre erste Pflicht, die Bibliothek zu schützen, erst dann kommen die Bewohner des Viertels. Abgesehen davon ist die Gelehrtenwache auch die einzige Stadtwache Absaloms, die von ihren Mitgliedern verlangt, dass sie des Lesens und Schreibens mächtig sind, denn schließlich sollen sie sich des Werts der Schriften bewusst sein, die sie hier schützen.

Das Forae Logos ist zugleich auch die Heimat der Schreiberzunft, die sich um den Erhalt der Bücher kümmert und sie dafür kostenlos nutzen darf. Wie es die Tradition verlangt, ist der Zunftmeister zugleich auch der Oberste Bibliothekar und Konservator des Forae Logos. Brivit Nae, die derzeitige Zunftmeisterin, ist ein hervorragendes Beispiel dafür, warum das so ist. Sie erlaubt es zwar nicht, dass Schriften ausgeliehen werden, und gesteht Fremden nur selten zu, überhaupt einen Blick in die Originale werfen zu dürfen, gegen eine bescheidene Gebühr kann man sich von der Zunft jedoch Kopien anfertigen lassen. Brivit lässt immer zwei Kopien anfertigen, damit die wertvollsten Bücher gleich mehrfach vorhanden sind. Während ihrer Amtszeit hat sich die Sammlung bereits um zwei Prozent vergrößert – eine bewundernswerte Leistung, ist die Bibliothek doch schon mehr als Viertausend Jahre alt. Die Zunftmeisterin selbst verbringt den Großteil ihrer Zeit damit, alte und langsam auseinander fallende Schriften zu restaurieren, die ohne ihre Arbeit für immer verloren wären. Nur die ungewöhnlichsten und unverschämtesten Anfragen oder das Versprechen eines neuen Buches, das noch nicht in der Sammlung vorhanden ist, bringen Brivit dazu, ihren Schreibtisch einmal zu verlassen.

**Das Seidenschloss:** Das Seidenschloss ist ein kleines altes Steinbauwerk, das mit farnefrohen Fahnen und im Wind flatternden Drachen aus Schilfstangen, Papier, Stoffen und gefärbtem Leder dekoriert ist. Das Dach des Gebäudes ist flach (ein typisches Merkmal der azlantischen Architektur) und an windigen Tagen stehen immer ein paar Leute darauf, johlen und fluchen, während sie sich einen kleinen Wettstreit mit ihren Drachen liefern.

In Tian Xia ist das Drachensteigen ein beliebter Zeitvertreib, an der Inneren See jedoch hat es noch nicht so viele Anhänger gefunden. Das Seidenschloss ist sogar das einzige Geschäft im Umkreis von 1500 Kilometern, in dem man Drachen kaufen kann, wie Vittar Corusec, der Besitzer, jedem stolz verkündet, der ihn fragt. Die Regale quellen geradezu über vor wunderschönen Drachen aus Papier oder spinnwebfeinen Stoffen, ja sogar schildförmige Drachen mit



beweglichen Illusionen von Schiffen, Rittern oder tanzenden Mädchen lassen sich hier finden. Diese sind aber vor allem für Touristen und Anfänger gedacht. Sein wirkliches Geschäft macht Corusec mit Enthusiasten und Wettbewerbsteilnehmern, die sich in seinem Laden die teuren Rohmaterialien kaufen, um ihre eigenen Drachen zu bauen – dafür erhalten sie dann auch eine kostenlose Beratung.

Die meisten seiner Kunden wollen besonders kunstvolle Drachen mit beweglichen Teilen bauen, die viel zu kompliziert und groß aussehen, als dass sie ohne Magie in die Lüfte steigen könnten. Sie kaufen feinste Spinnseide, getrocknete und hohle Schilfrohre, außerordentlich dünnes Papier, Leder oder extrem dünne Seide und sogar kleine Mithralklammern und Kreuzbleche. Sie zeigen Corusec ihre Schöpfungen, lassen sich Tipps geben, wie sie das Gewicht noch besser verteilen und die Lenkung verbessern könnten. Ein paar bestellen sich sogar eigens einzigartige Materialien, um mit ihren Drachen die letzte Schlacht der Belagerung von Voradni Voon an der Azlanitfeste nachstellen zu können.

Einige von Corusecs Kunden nehmen auch an Drachenkämpfen teil. Sie verstärken die Schnüre ihrer Drachen mit gemahlenem Glas, bringen geschärfte Kanten an den Ecken an und arbeiten winzige, leichte Klingen in ihre Drachen ein, um die Fluggeräte ihrer Gegner zu zerschneiden, denn der letzte, dessen Drache noch fliegt, hat den Wettbewerb gewonnen. Diese Kampfdrachen sehen meist nicht so spektakulär aus, doch wie bei Schlachtschiffen oder Belagerungswaffen kommt es nicht aufs Aussehen an, sondern darauf, die offensiven Eigenschaften, Manövrierfähigkeit und Widerstandsfähigkeit fein aufeinander abzustimmen. Die besten Drachen werben jedes Jahr auf verschiedenen Festen um die Gunst der Zuschauer – so etwa am 27. Gozran bei der Segelgala und am 15. Lamashan zum Krakenkarneval. Alle paar Jahre kommt es zudem vor, dass der Wettstreit zweier Drachenkämpfer für die Öffentlichkeit derart interessant

wird (und die Wetteinsätze dementsprechend steigen), dass eine Sondervorstellung im Irorium gegeben wird, meist mit Corusec als Jury.

Natürlich kommen auch Besucher in den Laden, die das Drachensteigen einfach mal ausprobieren möchten oder ein Souvenir aus Absalom suchen. Und ab und an kommt es vor, dass Abenteurer ins Seidenschloss marschieren, die nach einer ungewöhnlichen Lösung für ein ungewöhnliches Problem suchen. Man munkelt, dass Corusec schon einen Drachen gebaut hat, um den Katzenvertrauten eines Magiers fliegen zu lassen, dass er einen flugfähigen Angelhaken mit Köder gebaut hat, damit seine Kunden Wyvern „angeln“ können, dass er einem Piratenschiff mit seinen Drachen ein paar zusätzliche Segel verschafft hat und einem Gnom geholfen hat, in die Lüfte zu steigen, um nach Invasionsarmeen Ausschau zu halten. Die Demonteure (eine Verwandtschaft aus dem Maschinendom) haben eine Art Drachengolem entwickelt. Dieser dient bisher nur als Ersatz für Kletterhaken, doch man sucht schon nach weiteren Verwendungsmöglichkeiten.

**Das Arkanamirium:** Das Arkanamirium ist die größte und älteste Schule Absaloms und wurde von den Hohen Gebietern von Nex gegründet – eine ihrer ersten Handlungen, nachdem Nex vom Antlitz Golarions verschwunden war. Heutzutage untersteht das Arkanamirium dem Ersten Zauberer, also demjenigen, der das letzte Wort in allen Fragen der Magie hat, welche die Stadt betreffen. Die Akademie lehrt vor allem die praktische Anwendung der Magie, also den Einsatz von Zaubern und magischen Hilfsmitteln, um einen direkten und messbaren Einfluss auf die Welt zu nehmen. Den Schülern wird zwar abgeraten, sich auf einen bestimmten Bereich der Magie zu spezialisieren, doch jedes Semester bringt auch ein paar Erkenntnismagier oder Beschwörer hervor. Die Schulen der Illusion und Nekromantie stehen beim derzeitigen Lehrkörper zwar nicht gerade hoch im Kurs, ihr Studium ist jedoch nicht verboten. Im Gegensatz zu vielen anderen Magierakademien auf Golarion wird der effektive Einsatz der Magie im Arkanamirium nicht nur gelehrt, sondern auch gefördert. Gerne nimmt man Studenten auf, die ihre magischen Künste mit den Kampfkünsten, der Heimlichkeit, göttlichen Ritualen oder weltlichen Handwerken, wie der Schmiedekunst oder der Schifffahrt verbinden.

Einmal pro Jahr findet ein öffentliches Auswahlverfahren statt, an dem jeder teilnehmen kann, der sich für ein Studium am Arkanamirium bewerben will. Von nah und fern kommen die Leute, um an diesen Prüfungen teilzunehmen, denn man kann sich hier nicht nur für ein Studium qualifizieren, sondern auch feststellen lassen, ob man als Magier den Rang eines Lehrlings, eines Gesellen, eines Experten oder eines Arkanscenti einnimmt. Der Rang des Arkanscenti ist mit hohen Ehren verbunden und wird von vielen Magiern auf Golarion angestrebt. Die Dozenten des Arkanamiriums reisen zudem auch immer wieder in die großen Städte anderer Länder, um nach neuen Studenten oder Theorien Ausschau

zu halten. Es gibt viele Wege, wie man ins Arkanamirium aufgenommen werden kann, ein Mindestmaß an magischem Talent muss man aber auf jeden Fall mitbringen.

Die Studenten müssen die Kosten für die Lehrräume, den Unterricht, die Materialien und die Dozenten übernehmen. Das kann sich natürlich nicht jeder leisten, weswegen es auch ein paar Möglichkeiten gibt, diese Gebühren zu umgehen. Studenten, die bereits den Rang eines Gesellen erreicht haben, erhalten ein kleines Budget, mit dem sie Erstsemester finanzieren können. Diese müssen dem Gesellen im Austausch dafür zur Verfügung stehen. Theoretisch kann man sich so mit ein wenig Ehrgeiz und harter Arbeit – Abwaschen, Einkäufe erledigen, Schriftrollen kopieren und Botengänge machen – das Studium ermöglichen, an den vergünstigten Stunden teilnehmen und billig im Zimmer eines Gesellen oder einer ungenutzten Abstellkammer der Universität unterkommen.

Praktisch aber können nur die wenigsten Schüler ernsthafte magische Studien betreiben und zugleich den strengen Arbeitsplan erfüllen, den die Gesellen ihnen vorsehen – die nutzen ihre Macht nur zu gerne aus und drohen den Studenten, ihnen ihre Unterstützung zu entziehen, wenn sie ihnen nicht jeden Wunsch erfüllen. Wer trotzdem versucht, auf diese Weise sein Studium hinter sich zu bringen, findet sich nicht selten als Quasi-Sklave wieder und hängt Jahrzehnte lang am Arkanamirium fest, während die einflussreichen und wohlhabenden Studenten, denen er dient, immer jünger werden. Eine Gruppe osirianischer Studenten hat dieses System in der jüngsten Zeit auf eine ganz eigene Weise für sich entdeckt. Sie benutzen ihre Sondererlasse nur für Schüler aus Osirion und lassen diese auch nicht allzu hart schufden. Im Austausch dafür müssen die Schüler schwören, es genauso zu machen, wenn sie selbst Gesellen geworden sind. Die Präsenz osirianischer Studenten ist dadurch erheblich gestiegen, was so manch einem großen Haus sauer aufstößt.

Jeder Dozent, der an der Akademie angestellt ist, darf pro Jahr einen Studenten sponsern. Diese Schüler erhalten lediglich einfache Logis und bereits gebrauchte Materialien, werden aber immerhin kostenlos unterrichtet. Diese Positionen sind natürlich hart umkämpft (schließlich gibt es nur zehn fest angestellte Dozenten) und so wird nicht selten politischer Druck ausgeübt oder es werden Bestechungsgelder bezahlt und auf moralisch fragwürdige Weise Gefallen eingefordert, um die Lehrer auf die eigene Seite zu ziehen.

Zuletzt gibt es noch einige Abgänger des Arkanamiriums, die ihr Leben auf Reisen verbringen und die Kosten für das Studium eines viel versprechenden jungen Zauberkundigen übernehmen. Sie zahlen im Voraus und sollten sie einem talentierten, aber bisher unausgebildeten Magier begegnen, schicken sie diesen mit einer schriftlichen Bestätigung nach Absalom, die ihm eine kostenlose Ausbildung verspricht. In die Stadt müssen diese Anwärter es aber immer noch selbst schaffen und auch die Aufnahmeprüfung bleibt ihnen nicht erspart.



## Einwohner

„Bist du verrückt geworden, jetzt geh ihr schon aus dem Weg! Und kuck nicht schon wieder so überrascht, merkt ja jeder, dass du hier neu bist.

Du schaust immer noch auf Volk und Herkunft einer Person, aber das hat in Absalom überhaupt keine Bedeutung. Schau dir die Kleidung an, die Accessoires, die Ausrüstung, du Trottel!

Enge Lederhosen, feine Hemden, Schwert oder Axt – dann hast du’s mit einem jungen Heißsporn zu tun, wie mir. Armschienen und Ringe – höchstwahrscheinlich ein Magier oder ein Priester, obwohl ihre Stäbe zugegebenermaßen ein deutlicher Hinweis sind. Bei ’nem Typen mit geflickten Klamotten hast du’s entweder mit einem einfachen Durchschnittsbürger oder einem Assassinen zu tun, also nimm dich in Acht! Ja und Roben und große Hüte? Große Hüte bedeuten Geld und Geld bedeutet Ärger.“

—Donnica Mycelene la-Tep, einheimischer Heißsporn und Trägerin eines bescheidenen Huts mit Krempe

## Das Großkonzil

Absalom wird vom Großkonzil regiert, dessen Vorsitz derzeit Lord Gyr vom Hause Gixx führt, der die Titel Primarch und Beschützer von Kortos trägt. Das Großkonzil besteht aus zwölf Hohen Sitzen (inklusive dem des Primarchen) und einer variierenden Anzahl Niederer Sitze. Aus diesem Grund werden die zwölf Sitze oft als Hochkonzil oder Hohes Großkonzil bezeichnet, während die Niederen Sitze Niederes Konzil oder Kleinkonzil genannt werden.

Einen Hohen Sitz hat man solange inne, wie man einmal pro Jahr eines der zwölf Füllhörner vorweisen kann (zu den Füllhörnern, siehe Kapitel 5). Die Inhaber der Niederen Sitze werden einmal pro Jahr vom Hohen Konzil gewählt. Die Hohen Sitze werden normalerweise von einflussreichen religiösen Persönlichkeiten, den Häuptern der großen Häuser und mächtigen Kaufleuten besetzt, doch in der langen Geschichte der Stadt gelang es auch schon Abenteurern, Einsiedlern, Landstreichern und Piraten, in den Besitz eines Füllhorns zu kommen und sich zumindest ein paar Monate im Hohen Konzil zu halten. Wer auf einen Niederen Sitz gewählt wird, muss sich meist mit den etwas beschwerlicheren Verwaltungsaufgaben beschäftigen, sich zum Beispiel um die Hygienekommission, die Verwaltung der Gefängnisse oder die Rattenfänger kümmern. Die mächtigsten, profitabelsten und respektabelsten Posten, wie etwa der des Schatzmeisters, der des Handelsministers, der des Seeministers oder der des

obersten Richters stehen natürlich jenen zu, die einen der Hohen Sitze innehaben. Das Oberkommando über die im Vergleich eher kleine Armee des Landes fällt dem Primarchen in seiner Rolle als „Beschützer von Kortos“ zu und es kommt nur sehr selten vor, dass ein Militär zugleich auch einen Hohen Sitz innehat.

Die Anzahl und die Wichtigkeit der Niederen Sitze sind variabel und hängen von den Entscheidungen des Hohen Konzils ab. Jedes Stadtviertel erhält aber normalerweise einen Niederen Sitz, um mit seinen Wünschen und Bedürfnissen im Großkonzil vertreten zu sein. Zudem gibt es einige Gilden, die automatisch einen Niederen Sitz zugesprochen bekommen und die Vasallenstädte Absaloms erhalten jeweils zwei Niedere Sitze – deren Inhaber werden von der jeweiligen Regierung bestimmt. Danach wird entschieden, wofür man noch Niedere Sitze braucht. Während eines Feldzugs etwa wird normalerweise ein „Belagerungsherr“ ernannt, der sich um die Verteidigung der Stadt kümmert. Die meisten großen Religionen sind ebenfalls mit mindestens einem Niederen Sitz repräsentiert, ansonsten hängt die Verteilung von den jeweiligen Umständen ab. Derzeit besteht das Niedere Konzil aus 49 Mitgliedern. Das gesamte Großkonzil umfasst also 61 Sitze.

Alle Staatsangelegenheiten werden vom Großkonzil per Wahlverfahren entschieden. Bei alltäglichen Angelegenheiten wählt das gesamte Konzil, wenn es also zum Beispiel darum geht, wann bestimmte Feierlichkeiten abgehalten werden oder was man im Fall einer schlechten Fischereisaison tun soll. Bei wichtigen Angelegenheiten dürfen nur die Inhaber der Hohen Sitze abstimmen. Ob es sich bei einer Sache um eine wichtige Angelegenheit handelt, ist selbst wiederum eine wichtige Angelegenheit, so dass die Inhaber der Hohen Sitze die Entscheidungsgewalt bei Dingen an sich reißen können, die sie allein bestimmen möchten. Auf der anderen Seite kann das Hohe Konzil eine wahre Flut neuer Niederer Sitze ins Leben rufen, wenn es die Stimme eines einzelnen Sitzes schwächen will. Es wird jedoch nur selten von dieser Taktik Gebrauch gemacht, außer das Niedere Konzil bevorzugt eine andere Nation als Absalom.

Der Primarch hat noch einige weitere Privilegien, die ihm zusätzliche Macht über das Großkonzil verschaffen, ohne dass er als absoluter Monarch regiert. Er kann bei jeder politischen Entscheidung sein Veto einlegen und einen weiteren Niederen Sitz ins Leben rufen. Außerdem ist er der einzige, der eine Versammlung des Großkonzils einberufen kann. So ist es ihm möglich, dem Großkonzil bei einer Angelegenheit seinen Willen aufzuzwingen, indem er einfach keine weiteren Versammlungen einberuft, bis die Sache zu seinem Vorteil entschieden wurde. Der Posten des Primarchen wird auf Lebenszeit vergeben. Aus diesem Grund versuchen die meisten Primarchen sich so zu verhalten, dass nicht irgendwann jemand auf die Idee kommt, den Tyrannen mit dem Schwert abdanken zu lassen. Ein neuer Primarch wird immer gewählt, was natürlich als wichtige Angelegenheit gilt. Der Primarch hat traditionellerweise auch das Amt des Seeministers inne, was ihm natürlich auch eine beachtliche militärische Macht verschafft. Lord Gyr hat sich stattdessen jedoch zum Ersten Zauberer ernannt, was ihm die Kontrolle über die magischen Institutionen Absaloms verleiht.

Jedes Stadtviertel hat zudem noch eine eigene Regierung, die so genannten Distriktkonzile. Diese Konzile dürfen ihr

Viertel normalerweise autonom regieren, unterstehen aber in allen Punkten dem Großkonzil. Sie können entlassen werden (Entscheidung als wichtige Angelegenheit) und jede ihrer Entscheidungen kann vom Großkonzil rückgängig gemacht werden. Das Großkonzil selbst kümmert sich im Normalfall um Angelegenheiten, welche die gesamte Stadt betreffen, und um die Außenpolitik und überlässt lokale Angelegenheiten den Distriktkonzilen, die sich meist ja auch schon länger mit diesen auseinandergesetzt haben und sich dementsprechend auskennen. Gesetzlich ist diese Aufgabenverteilung allerdings nicht festgelegt, sie hängt ganz von den Präferenzen der Konzilmitglieder ab. Das einzige Gesetz, das die Macht des Großkonzils überhaupt einschränkt, ist das Gründergesetz, das Aroden selbst noch erlassen hat. Im Gründergesetz sind die Regeln festgelegt, nach denen das Großkonzil und der Primarch herrschen müssen, wie mit den Füllhörnern umgegangen wird und es schreibt einige grundlegende Rechte für die Bürger Absaloms fest.

### Die Distriktkonzile

Jedes Stadtviertel hat sein eigenes Distriktkonzil. Dieses kümmert sich um die Probleme des jeweiligen Bezirks, treibt die Steuern ein, finanziert und kontrolliert die Stadtwache und verwaltet sein Viertel im Endeffekt so, als sei es eine eigene Stadt. Die Distriktkonzile können sich nicht über eine Entscheidung des Großkonzils hinweg setzen, dürfen aber ohne Einmischungen regieren, solange die Steuern fließen und alles friedlich bleibt. Sollte es in einem Stadtteil zu Aufständen kommen, verlangt ein Distriktkonzil ein zu hohes Budget oder wird das Viertel von einer ernsthaften Gefahr bedroht (zum Beispiel einer Seuche, von Ghulen, einem Zustand der Dauerüberflutung oder einem flüchtigen Verbrecher), kann das Großkonzil distriktspezifische Edikte erlassen oder das Distriktkonzil sogar entlassen oder ersetzen. Hört man einen Einheimischen über „das Konzil“ sprechen, ist damit meist das jeweilige Distriktkonzil gemeint, denn nur die wenigsten Einwohner haben je mit dem Großkonzil zu tun.

Die Distriktkonzile kümmern sich darüber hinaus auch um die Rechtssprechung in ihren Vierteln. Jeder Stadtteil hat ein eigenes Gericht und eigene Richter, die sich mit den Verbrechen beschäftigen müssen, die in ihrem Viertel passieren. Wenn die in das Verbrechen Involvierten aus demselben Stadtteil kommen, in dem es geschah, oder es sich um Fremde handelt (die ja kein „Heimatviertel“ haben), stellt sich nicht die Frage, wo der Fall verhandelt wird. In Fällen jedoch, in welche Bürger aus mehreren Stadtteilen verwickelt sind, oder bei Verbrechen, die in mehreren Vierteln geschahen – ein Straßenkampf etwa, der sich über mehrere Stadtteile erstreckt hat, oder gestohlene Waren, die in einem Stadtteil entwendet und in einem anderen eingelagert wurden – müssen die jeweiligen Distriktkonzile entscheiden, wo der Fall verhandelt wird. Normalerweise ist das schnell entschieden und ein Fall wird meist in dem Viertel verhandelt, in dem das Opfer lebt. Teils kommt es vor, dass Fälle übergeben werden, wenn einer der Gerichtsstände überlastet ist. Manchmal führen aber auch politische oder persönliche Präferenzen dazu, dass eine solche Entscheidung umstritten ist. Stimmen die Mitglieder der Distriktkonzile darüber ab und es kommt keine eindeutige Mehrheit zustande, wird die Entscheidung der Ersten Herrin der Gesetze überlassen, die außerdem auch die Oberaufsicht über die Ausbildung aller Richter in Absalom hat.

## Die Varlokkur

Da die Gesetze Absaloms den Fokus eher auf das Ergebnis eines Verbrechens legen statt auf die Absichten des Verbrechers und weil die Stadt einige der mächtigsten Magierakademien Golarions beherbergt, gibt es in der Stadt eine Gruppe zauberkundiger Richter und Beamter. Zu den Aufgaben der so genannten Varlokkur gehört es, die Magie in Absalom zu kontrollieren und sich um Fälle zu kümmern, bei denen Magie eine wichtige Rolle spielt, also Fälle, in die ein Zauberkundiger verwickelt ist, Fälle, die sich um einen magischen Gegenstand drehen, oder Fälle, bei denen anzunehmen ist, dass Illusionen oder Verzauberungen eingesetzt wurden. Die Varlokkur unterstehen dem Dritten Zauberer (zurzeit Lord Wycombe vom Hause Monast), werden aber von der Ersten Herrin der Gesetze ausgebildet (momentan Lady Neferpatra vom Hause Ahnkamen). Die Varlokkur sind eine Art Magiepolizei, die in Verbrechen ermittelt, bei denen Magie zum Einsatz kam, und sicherstellt, dass wichtige Verhandlungen nicht auf magische Weise beeinflusst werden.

Im Auftrag des Dritten Zauberers gehen die Varlokkur aber auch der Verwendung bestimmter Zauber nach. Einige Sprüche sind in Absalom nämlich verboten und es ist bereits eine kriminelle Handlung, sie überhaupt zu wirken. In diese Kategorie fallen Zauber, die einzig und allein dazu dienen, das Ziel vor Entdeckung zu verbergen – alle *Unsichtbarkeitszauber* und Zauber wie *Irreführung*, welche die wahre Natur des Ziels verbergen. Nicht in diese Kategorie fallen jedoch Zauber, welche die Gedanken oder Wünsche eines Ziels verbergen. Man ist der Überzeugung, dass diese Sprüche nicht zur Verteidigung dienen und dementsprechend nur eingesetzt werden können, um ein Verbrechen zu begehen. Zauber hingegen, die das Opfer dem Zaubernenden wohl gesonnen machen (wie etwa *Person bezaubern*), werden als Verteidigungsmaßnahme angesehen und ähnlich wie Waffen behandelt, eignen sie sich doch besser zum Schutz der eigenen Person als Schadenszauber. Ihr Einsatz ist aber nur zur Selbstverteidigung oder zum Wohl der Stadt erlaubt. Es gibt jedoch auch Ausnahmen: Liebeszauber etwa sind illegal, wenn sie auf ein Ziel gewirkt werden, das sich nicht freiwillig dazu bereit erklärt. Grundsätzlich gelten alle Sprüche als legal, solange sie nicht explizit verboten wurden. Die Varlokkur haben jedoch die Befugnis darüber zu entscheiden, ob ein neuer oder abgewandelter Zauber essentiell mit einem bereits verbotenen identisch ist. Einmal pro Jahr, auf dem so genannten Zauberkugelball, wird der Rechtsstatus bestimmter Sprüche verkündet.

## Titel

In Absalom gibt es kein Königshaus und nur wenig echten Adel und die Kultur speist sich aus den Traditionen

Dutzender verschiedener Länder. Aus diesem Grund haben sich hier viele eigenständige Ehrentitel entwickelt. Und Titel, die man sich mit harter Arbeit errungen hat, sind in Arodens Stadt von weit höherer Bedeutung als solche, die man einfach verliehen bekommen hat. Nicht umsonst werden die jungen, aufstrebenden Lords und Ladies lieber „Hauptmann“ oder „Handelsfürst“ genannt, wenn sie sich diesen Rang verdient haben. Neulinge in Absalom sollten sich die wichtigsten Titel besser schnell einprägen, denn beleidigt man einen solchen Würdenträger ist das so, als würde man in einem anderen Land einen Adligen beleidigen.

**Handelsfürst:** Absalom ist durch den Handel reich geworden und er ist das Geheimnis der Unabhängigkeit dieser kleinen Nation. Nicht ohne Grund wird Kaufleuten hier soviel Respekt entgegen gebracht wie andernorts mächtigen Magiern oder Kriegern. Handelsfürst kann werden, wer ein Geschäftsunternehmen mit einem Budget, das mindestens dem Haushalt eines großen Herrenhauses entspricht, fünf Jahre lang legal und profitabel führt. Dafür erhält man dann Zoll- und Steuererleichterungen innerhalb Absaloms, wenn man die Stadt mit seinen Geschäften bereichert. Deshalb werden auch fast alle größeren Handelshäuser und Geschäfte in Absalom von einem Handelsfürsten geführt.

Der Titel kann ausschließlich vom Großkonzil verliehen werden, meist aber handelt es sich eher um eine Formalität und man nickt die Anfrage eines Distriktkonzils oder eines Handelsfürsten einfach ab. Es gibt keine offizielle Vorgehensweise, nach der man die Ansprüche eines angehenden Handelsfürsten überprüfen könnte, doch keiner will die Gunst des Großkonzils verlieren, indem er einen Kaufmann vorschlägt, der dieses Titels nicht würdig ist. Auch Lord Gyr selbst kann diesen Titel verleihen, hat das in den letzten Jahrzehnten aber nur ein paar Mal getan. In manchen Jahren kommt es vor, dass Absalom bis zu 30 neue Handelsfürsten erhält, in anderen sind es nur ein oder zwei, doch im Normalfall kommen alle Vierteljahr drei bis vier neue Handelsfürsten hinzu.

Der Rang des Handelsfürsten ist jedoch nicht mit einem offiziellen Abzeichen verbunden. Man erhält lediglich einen Schrieb, der einen darüber informiert, dass man als Handelsfürst ins Steuerregister der Stadt aufgenommen wurde. Mit der Zeit hat sich jedoch die Tradition entwickelt, dass Handelsfürsten entweder ein Barett oder Manschetten in den Farben der Stadt tragen, gold und grün.

**Bronze-, Silber- und Goldschwert:** Wer sich in Absalom als Kämpfer hervorgetan hat, kann zum Bronze-, Silber- oder Goldschwert gemacht werden und erhält eine kleine Brosche



**DONNICA  
MYCELENE JA-TEP**

aus dem jeweiligen Metall. Dafür muss man einige offizielle Kämpfe im Irorium, der Kampfarena des Fremdenviertels, bestritten haben. Die meisten Schwerter sind entweder kämpfende Sklaven oder professionelle Gladiatoren, doch auch Wachen, Söldner, Abenteurer oder gar Adlige bemühen sich manchmal um eine Brosche, um ihr Prestige zu steigern.

Um ein Bronzeschwert zu erhalten, muss man fünf Kämpfe im Irorium gewinnen. Es gibt zwar nicht gerade wenige Bronzeschwerter, doch immerhin haben diese Leute ihr Leben fünf Mal aufs Spiel gesetzt und die Einwohner Absaloms haben durchaus Respekt vor dem Willen und den Fähigkeiten, die es hierfür braucht. Für ein Silberschwert muss man zehn Kämpfe gewonnen haben. Für ein Goldschwert muss man gar 25 Mal seine Fähigkeiten in der Arena unter Beweis gestellt haben, fünf dieser Kämpfe müssen Einzelkämpfe gewesen sein, fünf davon Gruppenkämpfe (zu je mindestens zwei Teams mit vier oder mehr Kämpfern), fünf davon Kämpfe gegen Monster und fünf davon müssen mit zehn oder mehr Kämpfern auf einer Seite bestritten worden sein. Im Irorium wird eine Liste mit den Namen all jener aufbewahrt, die sich ein Schwert verdient haben und wer gar ein Goldschwert erstritten hat, dem wird eine Steinbüste spendiert. Also behaupten nur die wenigsten in Absalom, sich eine Brosche verdient zu haben, ohne dass dies der Wahrheit entsprechen würde, kann man solche Ansprüche doch ganz leicht überprüfen. Wer schwindelt, zieht zudem auch den Zorn der wahren Schwerter auf sich.

Die Schwerter sind gesellschaftlich durchaus angesehen und man bringt ihnen ähnlichen Respekt entgegen wie einem niederen Adligen oder einem Meisterhandwerker. Wer gar im Besitz eines Goldschwerts ist, der wird wie ein Generalmajor oder ein Herzog behandelt und allseits geachtet. Die Bezeichnung „Platinschwert“ hingegen ist eine Beleidigung. Da es keine Platinschwerter gibt, deutet man damit an, dass der Betroffene ein Angeber ist, der seine Verdienste erfindet oder doch zumindest ganz schön übertreibt.

**Kirchlicher:** „Kirchlicher“ ist ein allgemeiner Begriff, der in den Gesetzestexten Absaloms weit häufiger benutzt wird als „Priester“. Es ist zwar nicht soviel Ansehen mit dem Titel Kirchlicher verbunden wie etwa mit dem des Handelsfürsten oder dem eines Bronze-, Silber- oder Goldschwerts, doch er kann einem in der Politik durchaus von Nutzen sein und gilt bei der einfachen Bevölkerung als Zeichen der Macht. Jeder kann sich bei der Kirchenkammer (dem Distriktkonzil des Himmelfahrtshofs) für den Rang des Kirchlichen bewerben. Im Normalfall reicht es, wenn man einen bekannten anderen Kirchlichen als Bürgen hat, doch manchmal muss der Bewerber sein religiöses Wissen unter Beweis stellen oder sogar heiliges, bzw. unheiliges Wasser erschaffen. Es sind zwar keine besonderen Rechte oder Privilegien mit dem Titel verbunden, doch die Stadtbeamten (vor allem die Varlokkur) tendieren dazu, einen offiziell anerkannten göttlichen Zauberkundigen nicht so argwöhnisch zu behandeln.

**Baldiger Primarch von Absalom:** Dieser Titel geht noch auf die Zeit Arodens zurück und wird in der königlichen Linie Taldors weitervererbt, bzw. vom König weitergegeben, sollte dieser während seiner Lebzeiten abdanken. Auch wenn mit dem Titel keine Herrscherrechte verbunden sind, ist er doch offiziell anerkannt. Sollte der König von Taldor Absalom besuchen, wird er mit dem Respekt und der Ehrerbietung

behandelt, wie sie sonst den Inhabern der Hohen Sitze zusteht.

Das Gründergesetz von Absalom besagt, dass der Baldige Primarch die Regierung über die Stadt übernimmt, wenn keiner der Hohen Sitze des Großkonzils zu Sternensteinfier kommt. Die meisten Taldani meinen, dass es sich dabei nur um eine Frage der Zeit handelt, schließlich kann kein Stadtstaat ewig bestehen. Die Bewohner Absaloms hingegen nennen Dinge gerne baldig, die sowieso niemand braucht – eine vierte Ersatzwaffe etwa ist ein baldiger Dolch und der leere Klingelbeutel eines schlechten Straßensängers ist ein baldiges Vermögen. Als wäre die ganze Angelegenheit nicht schon verwirrend genug, ist nicht klar, ob der Baldige Primarch – wie sein Titel ja nahe legt – der nächste Primarch der Stadt wird und dann auch ein neues Großkonzil einberufen muss oder ob die Kontrolle über Absalom einfach an Taldor fallen würde. Die meisten Einheimischen halten natürlich ersteres für zutreffend, während die Taldani glauben, dass es sich bei der zweiten Version um die richtige Interpretation des Gründergesetzes handelt.

## Jagdlogen

Bevor die Gesellschaft der Kundschafter zur berühmtesten Forscher- und Abenteurervereinigung Absaloms wurde, gab es schon ähnlich heldenhafte Organisationen in der Stadt – die Jagdlogen. Die Mitglieder der ersten Logen waren einfach Kaufleute, Pioniere und niedere Adlige, die sich zusammaten, um das Innere von Kortos zu erkunden. Da diese Leute aus den verschiedensten gesellschaftlichen Schichten kamen, kauften sie ein Haus, das als Hauptquartier dienen sollte und in dem wertvolle Trophäen und erbeutete Kriegsbanner gesammelt werden konnten. Diese Logen (übrigens das erste Mal, dass dieser Begriff in der Geschichte Absaloms benutzt wurde) hatten oft recht phantasievolle Namen und wurden irgendwann nicht mehr nur für die Häuser selbst, sondern auch die Mitglieder der jeweiligen Gruppe verwendet.

Als Nex dann versuchte, Absalom zu erobern, taten sich viele der Logen zusammen, um die Mauern der Stadt zu verteidigen. Seitdem hat sich das Bild der wild gemischten Forscher und Draufgänger aus den verschiedensten Kulturen im Unterbewusstsein der Einheimischen eingenistet. Mit farbenfrohen Namen wie Loge der Weißen Hand, Loge der Sternendrachen und Loge der Zauberschwerter wurden ihre Mitglieder als Helden gefeiert, man erzählte sich von ihren Taten und junge Abenteurer versuchten es ihnen gleichzutun. Während andere Nationen alles unternehmen, um wichtige Persönlichkeiten auf sich einzuschwören, oder sicherstellen, dass diese wenigstens den Herrschern gegenüber loyal sind, passen die kleinen, unabhängigen Heldengruppen, wie sie sich in den Jagdlogen gesammelt haben, gut zur Kultur Absaloms und mischen sich trotz ihrer Unabhängigkeit in wichtige Ereignisse der Stadt ein.

Mit dem Lauf der Jahre veränderte sich die Anzahl der Jagdlogen immer wieder. In den frühen Jahrhunderten der Stadtgeschichte waren es nur ein paar Dutzend, im Goldenen Zeitalter der Jagdlogen (3200-3800 AK) waren es Hunderte, während es bei der Chelischen Belagerung nur eine einzige war, die berühmten Götzenreiter. 4307 AK wurde dann die Gesellschaft der Kundschafter gegründet, der sich viele junge und abenteuerlustige Jugendliche anschlossen, und



die Zeit der Jagdlogen ging ihrem Ende entgegen. Im Rest von Golarion mag man sie heute vielleicht vergessen haben, in Absalom und Diobel aber kursieren noch immer die Geschichten ihrer Heldentaten. Noch immer erklingen die Lieder über die Räuber von Rovagugs Halle in den Straßen, die einst halfen, den dekadenten Pharaon Menedes XXVI. zu stürzen. Und noch immer werden die Stücke aufgeführt, welche die Großtaten des Flammenhofs nachstellen, der einst einen Pass gegen die mehr als Tausend Mann starke Armee des Wispernden Tyrannen verteidigte.

Heute gibt es nur noch wenige Jagdlogen in Absalom. Die berühmteste ist die Loge der Silberschlangen, deren Mitglieder sich noch immer dem Bezähmen der Wildnis und der Ausbreitung des Einflusses Absaloms verschrieben haben. Das jüngste Mitglied der Silberschlangen ist jedoch der 58 Jahre alte Astavel Maeve, ein Labyrinth am Mysterienkolleg. Die meisten Einwohner Absaloms nehmen an, dass die Logen bald vollständig ausgestorben sein werden.

### Die Handschmeichler

Offiziell handelt es sich bei den Handschmeichlern um eine Interessenvereinigung gleichgesinnter Kaufleute, die sich zu formlosen Treffen bei den Barbieren des Händlerviertels trifft. Tatsächlich aber verbergen sich hinter dieser Organisation die Blutigen Barbieri. Die Blutigen Barbieri sind eine

Verbrechergilde, zu der Diebe wie Assassinen, Giftmischer und Schläger, Spione, Schmuggler, illegale Sklavenhändler und professionelle Spieler gehören (mehr zu den Blutigen Barbieren in Kapitel 5).

### Sklaven

Sklaverei in Absalom ist ein recht komplexes Thema. In der Vergangenheit gab es Zeiten, in denen sie erlaubt und gefördert wurde, und Zeiten, in denen sie verboten war und gar mit dem Tod bestraft wurde. Versuche, die Sklaverei zu verbieten, führten jedoch leider auch dazu, dass der Handel in der Stadt einbrach und Sklavenhändler die Stadt überfielen, um exotische Reisende aus fremden Ländern zu entführen und zu verkaufen. Selbst aber während der Jahre, in denen die Sklaverei verboten war, wurde der Besitz eines Sklaven (im Gegensatz zum Sklavenhandel) nur moderat bestraft. In den Jahrzehnten vor Arodens erwarteter Rückkehr missbilligten die Hohen Häuser die Sklaverei und sie wurde wieder einmal verboten.

Als Aroden dann aber nicht erschien und die Welt stattdessen eine Katastrophe nach der anderen erlebte, sorgten Existenzangst und Gier dafür, dass das Großkonzil die Sklaverei erneut erlaubte. Diese Entscheidung war nicht unumstritten. Viele Priester und Gilden wandten sich dagegen, doch einige einflussreiche Kräfte (vor allem jene, die

Verbindungen nach Cheliox hatten) machten sich für die Sklaverei stark und waren auch bereit, die entsprechenden Bestechungsgelder zu zahlen. Eine Gruppe von Priestern aus dem Himmelfahrtshof drohte sogar, den Eingang zur Sternensteinkathedrale zu sperren, sollten Sklaven in den Bezirk gebracht, oder dort verkauft werden. Für kurze Zeit schien es, als sei eine Machtprobe unausweichlich.

Es wurde dann allerdings ein Kompromiss gefunden. Der Besitz von Sklaven wurde erlaubt, aber alle Sklaven, die in den Himmelfahrtshof gebracht werden, müssen bei einer Kirche registriert werden. Der Kauf und Verkauf von Sklaven ist nur innerhalb eines 1,2 Kilometer breiten Streifens an der See erlaubt. Praktisch bedeutet das, dass man in den Münzen, an den Docks, im Osttor, im Fremdenviertel, im Händlerviertel, im Klippenviertel und im Pfuhl Sklaven kaufen kann.

Die reichsten Einwohner Absaloms wohnen aber nun einmal im Efeuviertel, im Blütenbezirk oder im Weisenviertel und haben keine große Lust, ins Jammertal zu wandern, nur um ein paar Sklaven zu kaufen. Also werden diese oft durch einen Mittelsmann erworben, der sie dann zu den Herrenhäusern bringt, sie dort vorführt, um sie danach noch einmal kurz in die Sklavengruben zu bringen, wo sie auf ihren neuen Besitzer übertragen werden. Solange die Sklaven dabei gut behandelt und nicht als lebende Ware zur Schau gestellt werden, wird dieses Arrangement toleriert. Sollte ein Mitglied des Großkonzils aber ein Exempel statuieren wollen, kann es die Sklaven eines reichen Bürgers beschlagnahmen und diesen mit einer Geldstrafe belegen, denn schließlich wurden diese Sklaven nicht innerhalb des legalen Streifens erworben. Oftmals haben die Mitglieder des Großkonzils ihre Sklaven selbst auf diese Weise erworben und sind daher ähnlich angreifbar. Konflikte zwischen zwei Fraktionen, die beide Sklaven besitzen, entwickeln sich daher oft zu kleineren Rachefeldzügen, bei denen gegenseitig Razzien in den Sklavenunterkünften durchgeführt werden. Sollte dies jedoch zuviel öffentliche Aufmerksamkeit auf sich ziehen, schreitet der Primarch ein. Es ist gut für den Handel, wenn der Eindruck erweckt wird, dass es den Sklaven in Absalom gut geht und es keine Probleme für Sklavenhändler gibt, und Lord Gyr ist nicht gewillt, diesen Eindruck von Privatfehden zerstören zu lassen.

## Die Wellenreiter

Absalom ist wohl das einzige Land, dem eine Seekavallerie zur Verfügung steht. Die Wellenreiter patrouillieren mit ihren Seepferden den Hafen von Absalom und die Küsten der Insel Kortos. Da die Seepferde im Gegensatz zu ihren Reitern Wasser atmen und darin schlafen können, beschränken die Missionen der Wellenreiter sich auf küstennahe Gebiete. In Escadar sind jedoch auch ein paar „Wellenboote“ stationiert, große runde Schiffe mit einem Loch in der Mitte. Während die Seepferde in diesem „Becken“ schwimmen können, können sich ihre Reiter an Bord des Schiffes aufhalten.

Die Wellenreiter sind zwar wie ein Ritterorden organisiert, allerdings nur leicht bewaffnet und nicht so schwer gerüstet wie eine normale schwere Kavallerie. Alle Wellenreiter erhalten Armbrüste und Speere, sowie lederne Brustplatten, die mit Hilfe von Magie zusätzlichen Auftrieb verliehen bekommen haben. Die Wellenreiter sind daher nur schlecht in der Lage, ein Schiff auf See zu „belagern“, doch sie werden ohnehin eher für Überfälle eingesetzt, sollen Schiffsrümpfe beschädigen, wichtige Offiziere aus der Ferne erledigen oder Fackeln und Alchemistenfeuer in die Takelage feindlicher Schiffe werfen. Zudem eignen sie sich hervorragend als Späher, kann doch schon eine kleine Einheit Wellenreiter einen großen Bereich abdecken und feindliche Schiffe lokalisieren. In den Nahkampf geraten die Wellenreiter nur, wenn der Feind Seemonster beschwört oder bezaubert, um Absaloms Schiffe anzugreifen. In diesem Fall bilden die Wellenreiter einen Spalier, um die Kreaturen von ihrer heimischen Flotte fernzuhalten.





## Geschichte

„Ach das da, das ist ein Magieladen, verkauft alchemistische Substanzen und so was. Das Haus wurde vor mehr als viertausend Jahren errichtet. Siehst du das Flachdach und die seltsamen Symbole? Daran kannst du erkennen, dass das Gebäude aus der Azlantiära stammt, als Aroden noch Großteile der Stadt selbst entwarf.

Die Zwiebeltürme kamen natürlich erst später hinzu, als Khiben-Sald, der Große Maharadscha, Absalom besuchte und die Stadt zum Juwel der Inneren See erklärte. Wann die Zwillingsstatuen von Nethys hinzukamen, weiß niemand so genau.

Gibt es immer wieder Debatten drüber. Ich glaube ja, dass sie während der Herrschaft der Vier Göttlichen Pharaonen in Osirion errichtet wurden, aber die meisten Gelehrten meinen, dass es während der Schwurkriege war.“

—Donnica Mycelene la-Tep, einheimischer Heißsporn und Amateurhistorikerin.

### AM ANFANG (1-430 AK)

Es gibt keinerlei Aufzeichnungen über die Geburt Absaloms, denn Aroden war allein, als er die Insel Kortos aus den Tiefen des Meeres barg und den *Sternenstein* an seinen Platz legte, dem heutigen Zentrum der Stadt am Nabel der Welt. Selbst in den ersten Jahrhunderten, als man Aroden noch häufig auf den Straßen Absaloms sehen konnte, erfuhr niemand, wie oder warum er den *Sternenstein* bewegt und wie er die Kathedrale erschaffen hatte. Einige behaupten, dass die Sternsteinkathedrale Arodens größte Ingenieursleistung sei, während andere meinen, dass der *Sternenstein* selbst das Gebäude errichtet habe, welches ihn schützt. Sie war nämlich schon fertig, als noch niemand in Absalom wohnte und ist in den Jahrhunderten nach der Entstehung der Stadt stetig gewachsen. Aroden selbst hat nie eine der Fragen zur Kathedrale beantwortet, die an ihn herangetragen wurden. Er sagte immer, dass der, der sie wirklich braucht, die Antworten selbst finden wird.

Die Aufzeichnungen über die Frühzeit Absaloms sind unvollständig, um es mal höflich auszudrücken. Abgesehen von den Gründergesetzen, die selbst das Großkonzil nicht ändern darf, hat sich kein schriftliches Dokument aus jener Zeit erhalten. Die Steintafeln, auf denen das Gründergesetz steht, liegen in der Azlantifeste. Aber in den vergangenen vier Jahrtausenden haben Schimmel, Unfälle und Sabotageakte

dafür gesorgt, dass kein Buch, keine Schriftrolle und keine Tafel mehr existieren, die aus der Zeit vor 400 AK stammen. Überall in der Stadt, selbst im Forae Logos, kann man zwar Kopien von Kopien finden, die angeblich den Originaltext wiedergeben, doch unterschiedliche Editionen desselben Textes widersprechen sich nicht selten. Was man über diese Zeit noch weiß, sind mehr Mythen als Geschichte.

Klar ist aber, dass Aroden selbst bestimmte, wo die Stadt stehen soll, indem er den *Sternenstein* an seinen Platz brachte, und dass ihn diese Tat eine Menge Kraft gekostet hat. Einige Mythen behaupten, dass die Insel Kortos einst einem schrecklichen Meerdämonen oder Minotaurengott gehörte und dass Aroden in dessen riesiges Labyrinth hinab tauchte, um das Wesen zu besiegen. Andere Legenden besagen, dass Absalom einst ein Außenposten der Azlanti gewesen war, der dann versank und vom letzten Nachfahren dieser stolzen Zivilisation aus den Tiefen des Meers geborgen wurde. Dies sei auch der Grund, warum die Kiemenmenschen immer noch in und bei der Stadt leben. Die meisten Einheimischen glauben, dass Aroden die komplette Insel selbst aus den Felsen und dem Tang des Meeres erschaffen hat, als er den *Sternenstein* barg. Die frühesten Aufzeichnungen über diese Version der Ereignisse stammen jedoch aus dem Jahr 1450 AK und es gibt keinen Beweis, dass Aroden selbst behauptete, die Insel auf diese Weise erschaffen zu haben. Es gibt zwar viele Kirchen, die an dieser Version festhalten und sie gar zum Dogma erklärt haben, doch so manch ein ernsthafter Wissenschaftler hat da seine Zweifel.

Auch die ältesten Häuser der Stadt besitzen nur unvollständige Aufzeichnungen. Aus diesen geht hervor, dass Aroden Dutzende von Familien aus den Ländern der Inneren See einlud, die ersten Bürger seiner jungen Nation zu stellen. Aroden wird zwar manchmal der Erste Primarch genannt, hat aber nie wirklich über Absalom geherrscht. Er hat zwar die Regierung aufgebaut, die Gründergesetze niedergeschrieben und alle Bürger seiner Stadt auf sich eingeschworen, doch danach hat er nicht einmal einen Sitz im Großkonzil beansprucht. Als er noch höchstpersönlich durch die Straßen Absaloms wandelte, hatte er aber selbstverständlich großen Einfluss auf die Geschicke der Stadt.

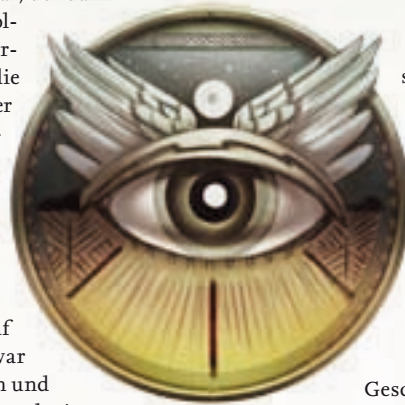
Außerdem spielte er eine aktive Rolle in der Verteidigung Absaloms gegen den Kriegsherrn Voradni Voon. Er ließ die Mauern der Azlantifeste bemannen und kommandierte eine Einheit von Freiwilligen – die ersten Soldaten Absaloms und die Urahren der Ersten Garde. Jahrhunderte später dann führte er die Truppen der Stadt gegen den Erzmagier Nex, mischte sich jedoch nicht selbst in den Kampf ein. Arodens Priesterschaft geht davon aus, dass der Letzte Azlanti der Stadt und damit den Sterblichen im Allgemeinen versuchte beizubringen, auch ohne ihn zu überleben. Seit seinem Tod hat sich diese Meinung weiter verbreitet, doch statt seine Taten zu preisen, verfluchen die Leute die manipulative Natur der Götter, die so etwas tun.

Je größer, erfolgreicher und unabhängiger Absalom wurde, desto seltener hielt Aroden sich in der Stadt auf. Solange er auf Golarion wandelte, kam er zwar regelmäßig auf Besuch, doch mit jedem verstrichenen Jahrhundert wurden diese Besuche weniger. So hielt er sich eine Zeit lang in Taldor auf, wo er eine

Gruppe von Leuten ausbildete, die zu seinem Klerus werden sollten. Und er zog in die Welt, um das Böse zu bekämpfen. Er blieb jedoch der Schutzgott Absaloms und die Bevölkerung nahm an, dass er immer da sein würde, um sie vor Gefahren zu beschützen.

Niemand weiß, wann Aroden die Stadt zum letzten Mal besuchte, denn damals wusste ja noch niemand, dass er nie zurückkehren würde. Er wanderte weiter durch die Welt und bekämpfte das Böse. Anscheinend nahmen die Schlachten gegen den Wispernden Tyrannen und andere Bösewichte seine Zeit voll in Anspruch. Vielleicht wollte er aber auch nicht zurückkehren, um Absalom nicht in Gefahr zu bringen. Seine Diener jedoch hörten nicht auf, sein Haus in Stand zu halten und konvertierten es nach und nach in eine Kirche.

Den Einheimischen fiel wohl auf, dass Aroden lange weg blieb, aber sie waren zuversichtlich, dass er sie nicht im Stich lassen würde. Also bemerkte niemand in Absalom, wann Arodens regelmäßige Besuche ausblieben, andernorts aber nahm man sehr wohl von seiner langen Abwesenheit Notiz.



### DAS JUWEL DER INNEREN SEE (430-1307 AK)

Als Aroden sich nicht mehr aktiv in die Geschicke der Stadt einmischte, lag das Juwel der Inneren See auf dem Präsentierteller. Schon vor dieser Zeit hatte so manch eine Streitkraft Absalom belagert, aber jeder wusste, dass die Stadt von Aroden selbst geschützt wurde. Doch je öfter Arodens Stadt angegriffen wurde, ohne dass der Letzte Azlanti sich zeigte, desto verwundbarer erschien Absalom. Schlimmer noch war, dass die Herrscher äußere Bedrohungen nicht wirklich ernst nahmen, waren sie sich doch sicher, dass ihr Gott schon kommen würde, um sie zu retten, sollten ihre Truppen geschlagen werden. Das änderte sich erst mit der Piratenbelagerung, bei der eine Freibeuterflotte die Stadt vom Rest der Welt abgeschnitten hatte und versuchte, Schutzgeld zu erpressen.

Zuerst glaubte man, dass man die Piraten nur so lange würde abwehren müssen, bis der Letzte Azlanti käme. Bald schon wurde jedoch klar, dass Aroden zwar durch seine Priester und Anhänger wirkte, aber nicht selbst auf der Bildfläche erscheinen würde. Zum ersten Mal in ihrer Geschichte war die Stadt auf sich alleine gestellt und sie war nicht gut darauf vorbereitet. So gut wie alle kampffähigen Männer, Frauen und Kinder wurden eingezogen, Söldner wurden angeheuert und mit Titeln und Land statt barer Münze bezahlt. Viele große Häuser sind in dieser Zeit entstanden. Die Gründer waren Söldner, die mit Handelsrechten und wichtigen Gebäuden bezahlt wurden.

Die Piratenbelagerung dauerte mehrere Jahre und forderte Tausende von Leben, doch am Schluss zerbrach die Freibeuterflotte an den gefährlichen Riffs, die Absaloms Hafen umgeben – und bildete damit die ersten Teile des Treibgutfriedhofs. Absalom machte sich sofort daran, eine eigene Flotte aufzubauen und gab Kaperbriefe an unabhängige Kaufleute und Söldnerkompanien aus. Die Piraterie wurde geächtet und nahe gelegene Piratenunterschlüpfte

niedergebrannt. Da die damals größte Freibeuterflotte der Inneren See untergegangen war, wurde Absalom zu einem beliebten Hafen, der vor allem von taldanischen und osirianischen Händlern angefahren wurde. Mit dem Handel kam auch der Wohlstand und je wohlhabender Absalom wurde, desto mehr Händler kamen wiederum. Geld und Wissen strömten in die Stadt, der es dabei mehr und mehr schwer fiel, eine eigene kulturelle Identität zu entwickeln.

Absalom war einer der letzten Orte, an denen man noch den Einfluss der Azlanti spüren konnte, und wurde dann auf einmal von einer Unmenge neuer Kulturen und Ideen überflutet. Fast brach sie unter diesen neuen Einflüssen zusammen. 573 AK kam dann aber der legendäre Maharadscha Khiben-Sald nach Absalom und war entzückt über das, was sich ihm hier bot. Kunst, Lieder, Landesküche, Architektur und Philosophie waren solch vielfältigen Einflüssen unterworfen, dass das Ergebnis wahrlich einzigartig war. Er erklärte Absalom zum „Juwel der Inneren See“ und so manch ein vudranischer Berater, Händler oder Künstler blieb zurück, als der Maharadscha die Stadt wieder verließ. Dadurch entstand ein starkes Band zwischen Absalom und Vudra (und natürlich der Insel Jalmeray) und die Bewohner Absaloms entwickelten einen gewissen Nationalstolz. Als dann auch die ersten Kaufleute aus Vudra kamen und ihre exotischen Gewürze und Stoffe exklusiv in Absalom verkauften, wurde die Stadt bald eine der reichsten in der gesamten Region.

Kurz darauf gründeten die Hohen Gebieter von Nex das Arkanamirium, das nicht lange danach vom Großkonzil anerkannt wurde, und die Distriktkonzile wurden ins Leben gerufen, um die schnell wachsende Stadt unter Kontrolle zu bekommen. In dieser Zeit entstand auch die Erste Garde. Je besser Absalom sich ohne die Hilfe ihres Gottes Aroden verteidigen konnte, desto mehr prägte sich auch ihre kulturelle Identität aus. Viele Nationen an der Inneren See begannen, Absalom als wertvollen Handelspartner zu sehen, und alle nahmen sie an, dass die Stadt sich irgendwann mit einer der großen Seemächte verbünden würde.

### **DIE STADT AM NABEL DER WELT (1308-1999 AK)**

1308 AK legte die *Prächtiger Phönix* in Absalom an, eine riesige Dschunke aus Yixing mit mehr als 50 Masten. Man brachte Waren, Gelehrte und sogar Botschafter nach Absalom. Es dürfte sich hierbei zwar nicht um das erste Mal gehandelt haben, dass Tian Xia mit der Inneren See Kontakt aufnahm, doch bisher war das noch nie in einem derart großen Maßstab geschehen. Zu Beginn wurde alles, was aus diesen fernen Ländern kam, als Yixi bezeichnet. Mit der Zeit jedoch kamen mehr und mehr Gelehrte in die Stadt, die Kulturen tauschten sich aus und der Begriff Tian Xia ersetzte Yixi – die Tian selbst können natürlich bei beiden Bezeichnungen nur mit dem Kopf schütteln. Zwar handelte man mit den Tian nicht soviel wie mit manch anderen Nationen, doch die Menschen aus dem fernen Osten konzentrierten sich ganz auf Absalom. Die Stadt wurde immer reicher und eine neue Einwanderungswelle legte die Grundlage für eine umtriebige und hart arbeitende Gesellschaft.

Doch wie es so oft ist, wurden die Reichen reicher, während die Armen ärmer wurden. Die sozialen Spannungen führten zu Absaloms erstem Bürgerkrieg, der Rebellion der Wiedergeborenen. Innerhalb weniger Wochen mussten Tausende ihr Leben lassen. Es war das bisher einzige Mal, dass im großen Stil Blut in den Straßen Absaloms floss. Als es dann jedoch anderthalb Jahrhunderte später zur Strahlenden Belagerung kam, war Absaloms kulturelle Identität wieder gefestigt. Die Einheimischen begannen arrogant zu werden, hielten ihre Heimat für wichtiger als alle anderen Nationen und als Norgorber dann als erster Sterblicher die Prüfungen des *Sternensteins* bestand und zum Gott wurde, trug das natürlich nicht gerade dazu bei, dass die Bürger Absaloms wieder bescheidener wurden. Die Stadt war ja bereits das Zentrum der Arodenverehrung und wurde bald zu einer wichtigen Pilgerstätte, denn Tausende wollten sehen, wie Menschen, selbst solche wie Norgorber, zu Göttern werden.



### **STADT DER EXZESSE (2000-2849 AK)**

Die Oberschicht Absaloms fühlte sich aber bald nicht nur dem Rest der Welt sondern auch der eigenen Bevölkerung überlegen. Man hielt sich gar für so wichtig, dass man es nicht einmal nötig hätte, die Stadt selbst zu regieren. Viele Konzilsmitglieder, sogar solche mit Hohen Sitzen, heuerten Fremde an, die ihre Geschäfte übernehmen und für sie wählen sollten. Zuerst störte die Bevölkerung sich noch an diesem Verhalten, doch 1997 AK war es schon zur gängigen Praxis geworden. Primarch Willis vom Hause Loranne entschied sich schlussendlich dazu, die Mitglieder des Großkonzils gesetzlich davon abzuhalten, ihre Arbeit auszuüben. Mit der Einführung der Vertretergesetze wurde festgelegt, dass alle Verwaltungsaufgaben in die Hände von Profis gelegt werden. Die Idee dahinter war die, dass die obersten Mitglieder von Absaloms Herrscherkaste den Kopf frei bekommen sollten, um im großen Rahmen über Verbesserungen für die Stadt nachzudenken, während die angestellten Profis diese Ideen dann in die Tat umsetzen sollten. An der Planung der Feierlichkeiten zum Zweiten Tausendjährigen Jubiläum war kein einziger Einheimischer beteiligt.

Absalom war hochmütig und vielleicht ein wenig zu reich geworden und hatte kaum noch etwas mit der Stadt gemein, die sie im Goldenen Zeitalter unter Arodens Führung gewesen war, als die Literatur ihren Höhepunkt erreicht hatte und die Bewohner ihre Tapferkeit gegen zahllose Feinde beweisen mussten. Ausländische Händler waren natürlich ganz glücklich mit dieser Situation und übernahmen nur zu gerne die Alltagsgeschäfte der Stadt. Das Großkonzil war zu einer Symbolfigur verkommen und kümmerte sich kaum noch um die Regierung. Heutzutage sind die Bürger Absaloms sehr stolz auf ihre 4000 Jahre Unabhängigkeit, doch nach der Einführung der Vertretergesetze wurde die Stadt mehrere Jahrhunderte lang von zwei unterschiedlichen Fraktionen geführt – den Blauen Fürsten und dem Falkenkult. Die Blauen Fürsten bestanden aus niederen Adligen aus Taldor, die ihren Einfluss und ihren Reichtum mehrten, indem sie diverse Niedere Sitze im Großkonzil übernahmen, um den korrupten und ohnehin dauerberauschten Einheimischen

einen „Gefallen“ zu tun. Diesen Einfluss nutzten sie dann, um Taldor zu stärken. Der Falkenkult hingegen war eine seltene Händlerorganisation, bestehend aus qadiranischen und osirianischen Mystikern und Kaufleuten, die ihre Finger bei fast allen geschäftlichen Transaktionen im Spiel hatten. Die schiere Größe der Stadt verhinderte, dass eine dieser Gruppen komplett die Kontrolle übernahm, doch außen stehende Beobachter waren sich sicher, dass es nur noch eine Frage der Zeit war, bis eine der beiden Fraktionen Absalom für ihre Herren beanspruchen würde.

Der Herrscherkaste und auch den ärmeren Bewohnern der Stadt war es ziemlich egal, wer sich nun um die Regierung kümmerte, solange der Met floss, es genug Rauschkraut und Kurtisanen gab und die Gladiatorenspiele nicht abbrachen. Selbst die größte Schlacht dieser Ära, die Belagerung der Kraken und Könige, wurde von Söldnerkompanien ausgefochten, die von Fremdmächten bezahlt wurden. Exzesse waren an der Tagesordnung. Die Leute betranken sich in aller Öffentlichkeit, trieben es auf den Straßen und erleichterten sich sogar auf denselben. Den Höhepunkt dieses Zeitalters stellte jedoch die Gottwerdung Cayden Caileans dar, der im stockbesoffenen Zustand die Prüfungen des *Sternensteins* bestand. In der Zeit danach gehörten Orgien und Saufgelage zum Stadtbild. Zurückhaltung schien ja sowieso sinnlos zu sein. Wenn man im besoffenen Zustand zum Gott werden konnte, warum sich dann einschränken?

## DAS ZEITALTER DER KLINGEN (2850-3640 AK)

Absalom war also wieder einmal schwach geworden und wieder einmal versuchten ihre Feinde, die Stadt am Nabel der Welt einzunehmen. 2850 AK rückten die Hohen Gebieter von Nex an, verbittert durch den Verlust der Insel Jalmeray, und es kam zur Beschworenen Belagerung. Statt ihre Zeit, ihr Geld und ihren Einfluss darauf zu verwenden, eine Armee aus Soldaten aufzubauen, machten sich die Hohen Gebieter ihre magischen Fähigkeiten zu Nutze und beschworen ihre Armee, riefen Wesen herbei, bezauberten sie und bauten gar Konstrukte. Die Metropole sah ihrer dunkelsten Stunde entgegen. Die Stadt war von allen Versorgungswegen abgeschnitten, die Vorräte wurden knapp und die ständig betrunkenen Kommandeure hatten keine Ahnung, wie man einen Krieg führt. Die Fremdmächte, die Absalom bisher unterstützt hatten, entschieden, dass es nun an der Zeit war, die Stadt fallen zu lassen und den Hohen Gebietern das Feld zu überlassen.

Erneut war es die Größe der Stadt, die sie rettete, denn neue Helden und neue Anführer erhoben sich aus den Reihen der Bevölkerung. Im Angesicht des eigenen Untergangs gelang es Absalom endlich wieder, das Leben ein wenig ernster zu nehmen. Die fremden Agenten und Abgesandten hatten es auf einmal nicht mehr mit einer Stadt genussüchtiger Hedonisten zu tun, sondern mit einer kleinen Nation, deren Bürger in die Enge gedrängt worden waren und nun ums Überleben kämpfen mussten. Jeder, der nicht in der Lage war zu erklären, warum er nicht seinen

Teil zum Kampf beitragen konnte, setzte sich der Gefahr aus, gelyncht zu werden, und jeder, der in den vorangegangenen Jahrzehnten im Dienst versagt hatte, wurde verbannt. Es war ein ungeschriebenes Gesetz, dass alles nur Mögliche unternommen werden musste, um die Stadt zu retten, und jedes Opfer akzeptabel war.

Die Bürger kämpften verzweifelt und die Taktiken, die dabei eingesetzt wurden, waren bestenfalls moralisch fragwürdig. Um Absalom vor den Hohen Gebietern zu retten, setzte man Assassinen, Dämonenbeschwörer und Söldner ein, die für ihre Brutalität bekannt waren. Doch natürlich waren nicht alle Streiter von solch zweifelhaftem Ruf – die Ashawar-Lanzen etwa, eine vudranische Soldatenkompanie, kamen Absalom zur Hilfe, um die Hohen Gebieter zu bekämpfen, wie sie es auch schon auf Jalmeray getan hatten. Doch im Allgemeinen erschien jedes Mittel recht, wenn es um das Fortbestehen der Stadt ging. Verkörpert wurde diese Haltung auch vom ersten Primarchen, der nach der Belagerung wieder die Macht übernahm, Lord Danyce von Hause Ryeen, der während der Beschworenen Belagerung das gesamte Großkonzil hinrichten ließ und es durch ihm loyale Krieger ersetzte.

Verstärkt wurde diese Haltung außerdem durch die Gerüchte, dass Tar-Baphon als Wispernder Tyrann wiedergekehrt war – einer der größten Siege Arodens schien zu nichte gemacht worden sein. Alle Bürger wurden von einer grimmigen Entschlossenheit erfüllt. Es ging nicht mehr um Zehgelage oder moralisch richtiges Verhalten, es ging ums nackte Überleben. Um in den Militärdienst einzusteigen, musste man eine Schwertbroche vom Irorium vorweisen und der Zweite Zauberer erhielt weitreichende militärische Befugnisse.

2920 AK änderte die politische Situation sich erneut, als Taldor und Qadira von schweren Erdbeben erschüttert wurden, bei denen Tausende ums Leben kamen. Die Blauen Fürsten und der Falkenkult machten sich auf den Heimweg, denn sie machten kaum noch Profite, wurden ständig von wütenden Einheimischen angegriffen und hätten sich auf einmal ganz schön ins Zeug legen müssen, um Absalom zu schützen. Viele teilten die Überzeugung, dass die Stadt ihren Feinden in die Hände fallen würde und man sie später einfach zurückerobern könnte, statt sich nun mit politischen Problemen herumschlagen zu müssen. Doch Absalom war stark und ging aus dieser schweren und dunklen Zeit mit dem Bewusstsein hervor, dass sie jeden Gegner schlagen kann, auch wenn dafür ein hoher Preis gezahlt werden muss. Arodens Stadt überlebte, obwohl die Sklaverei zum ersten Mal in der Geschichte legalisiert wurde, der Norgorberkult regen Zulauf hatte und viele Konflikte mit Assassinen beigelegt wurden.



## DIE FLUT STEIGT (3641-4136 AK)

Jahrhunderte lang galt Absalom als Hochburg Finsterer Streiter und Nekromanten, als tödliche Stadt, wenn sie auch eine der reichsten an der Inneren See war. Viele Kapitäne verboten es ihren Mannschaften, hier von Bord zu gehen, und tätigten ihre Geschäfte ausschließlich über Boten und

## DIE VORSTÄDTE

**Kupferwald:** In der Frühzeit der Stadtgeschichte, als Absalom noch aufgebaut wurde, wohnten die dafür angeheuerten Tagelöhner außerhalb der Stadtmauern in einfachen Hütten und Zelten. Mit der Zeit verbesserten sich ihre Lebensbedingungen und inzwischen kommen die meisten Arbeiter, einfachen Händler und Hausangestellten aus Kupferwald. Die „Kupferköpfe“ lassen sich aber auch als Führer und Träger von Abenteurern anheuern, die die Insel erkunden wollen.

**Abendruh:** Abendruh war ursprünglich ein Lager der Sternwache, die außerhalb der Stadtmauern untergebracht ist, wie es der Pakt mit der Ersten Garde verlangt. Seitdem hat es sich zu einer kleinen Stadt entwickelt, in der hauptsächlich die Familien Militärangehöriger leben. Manch eine davon dient der Wache schon zehn Generationen lang. Das Rathaus ist eine umgebaute Belagerungsfeste.

**Strande:** Da die Küste an den Docks von Schiffen und Piers in Beschlag genommen ist, haben viele Fischer sich außerhalb der Stadtmauern niedergelassen. Mit der Zeit haben sich auch andere, geruchsintensivere Handwerksbetriebe in Strande eingerichtet, wie etwa Gerbereien und Brauereien, und inzwischen leben hier eine ganze Menge hart arbeitender Leute. Die Einwohner glauben, dass es ihnen trotzdem noch besser geht als den Leuten aus dem Pfuhl, denn sie leben zwar nicht innerhalb der Stadtmauern, aber dafür sind ihre Häuser auch nicht dauernd überflutet.

**Westerstadt:** Als Drun Tiefkrug vor 2000 Jahren seine Herberge baute, um Reisende aufzunehmen, die es nicht mehr vor dem Einbruch der Dunkelheit in die Stadt hinein geschafft hatten, hätte er sich wohl nie träumen lassen, dass an derselben Stelle einst eine ganze Stadt stehen wird. Inzwischen haben die Westerstädter eine ähnliche Mentalität wie die Bewohner von Westtor und die Fluktuation zwischen den beiden Stadtteilen ist recht hoch. Viele Leute ziehen von Absalom nach Westerstadt und umgekehrt, weil sie entweder einer Fehde aus dem Weg gehen oder den strengen Traditionen ihrer Familien entkommen wollen. Die meisten hier lebenden Zwerge sind mit den Tiefkrugs verwandt und bestärken andere Zwerge darin, sich in Westerstadt niederzulassen und in ihre Familien einzuheiraten.

Mittelsmänner. Doch mit der Zeit erholte Absalom sich von diesen finstren Einflüssen und nach und nach wurden die unmoralischsten Praktiken verboten oder zumindest unterdrückt. Das Großkonzil wandte sich wieder der Außenpolitik zu und nutzte diplomatische Mittel, um Verbündete zu suchen, wollte man doch nicht noch einmal ohne solche da stehen. Man unterstützte jeden, der sich gegen den Wispernden Tyrannen wandte, dem es denn auch nie gelang, gegen Absalom vorzurücken. Als Arodens Herold, Arazni, von dem Leichnam getötet wurde, sahen die Bewohner Absaloms dies als persönlichen Affront gegen ihren Schutzgott. 3832 AK erreichte ihr rechtschaffener Zorn seinen Höhepunkt und Iomedae bestand die Prüfungen des *Sternensteins* und wurde zur Göttin. Die Aufzeichnungen besagen, dass die Hälfte aller Paladine der Inneren See zwischen 3830 und 3840 AK in Absalom ausgebildet wurde.

Die Stadt gewann an Einfluss und man dachte darüber nach zu expandieren. Absalom besaß zwar schon ein paar Vasallenstädte, doch in der öffentlichen Meinung wurden Stimmen laut, die vorschlugen, man solle doch ein Stück Land erobern, in dem es keine starken rechtmäßigen Herrscher gibt und dieses für Absalom beanspruchen. Die anderen Nationen an der Inneren See wurden durch dieses Gerede verständlicherweise etwas nervös und so kam es zur ersten Chelischen Belagerung.

## DAS MITHRALZEITALER (4137-4605 AK)

Cheliox fühlte sich von den expansionistischen Bestrebungen Absaloms direkt bedroht und warnte das Großkonzil, dass jeder Versuch sich auszudehnen als aggressiver Akt gegen Cheliox gewertet würde. Das Großkonzil reagierte darauf bestimmt und antwortete, dass keine fremde Macht Einfluss auf die Außenpolitik Absaloms haben würde. Das Verhältnis der beiden Nationen wurde immer feindseliger und schließlich belagerte Cheliox die Stadt. Das Land beanspruchte auch Arodens Pforte für sich und schnitt Absalom damit vom Arkadischen Ozean ab. Absalom selbst fiel zwar nicht an Cheliox, doch nach der Belagerung nahm man von weiteren Expansionsbemühungen Abstand. In der Bevölkerung gab es keinen Rückhalt für einen neuen Krieg.

Also wandte man sich internen Angelegenheiten zu. Absalom unterhielt zwar eine kampfstärke Marine, um sich verteidigen können, das meiste Geld floss in dieser Zeit jedoch in die Bemühungen, interne Probleme zu lösen. So wurde zum Beispiel die Stadt Escadar gegründet, um Absalom einen weiteren Hafen zu verschaffen. Die Sklaverei wurde wieder verboten. Es war weder erlaubt, intelligente Wesen zu verkaufen, noch sie zu besitzen. Und aus den Kampf- und Magierakademien gingen eine ganze Menge Helden hervor, die sich überall auf Golarion dem Bösen entgegen stellten. Abgehärtet und gestärkt durch die Ereignisse näherte Absalom sich wieder seinem goldenen Zeitalter an.

Als sich dann das erwartete Zeitalter der Herrlichkeit näherte, wurden sich die Leute bewusst, dass Aroden bald wiederkehren würde und machten sich Gedanken darüber, was er wohl von ihrer Stadt halten würde. Und so versuchten sie, Gerechtigkeit und Freiheit zu befördern, auch wenn dies zur Roten Belagerung und der Belagerung des Gierigen Radschahs führte. Poesie und Tanz wurden zu den beliebtesten Kunstformen und es gab gar Gerüchte, dass das Irorium geschlossen werden sollte, wo ohnehin nur noch Kämpfe zwischen freien Erwachsenen stattfinden durften, die sich freiwillig gemeldet hatten. Es schien, als würden sich die Jahrhunderte voller Opfer endlich auszahlen und das Großkonzil ließ sogar ein neues Haus für Aroden errichten.

## STÜRMISCHE SEE (4606-4659 AK)

Das Zeitalter der Herrlichkeit sollte jedoch nicht eintreten, stattdessen starb Aroden und Chaos machte sich in Absalom breit. Eine Reihe kleinerer Erdbeben zerstörte Arodens neues Haus und demoralisierte seine verzweifelte Anhänger, die sich mit letzter Kraft an ihre untergehende Religion klammerten. Auch der Handel erlebte einen Einbruch. Viele der

„Die Statuen da? Man weiß nur, dass sie errichtet wurden, bevor Cayden Cailean zum Gott wurde. Seine Priester haben nämlich verzeichnet, dass er sich in der Nacht vor seiner Himmelfahrt hinter der linken erleichtert hat, wenn du verstehst, was ich meine.“

„Was? Ja, natürlich vor Viertausend Jahren. Ein paar Jahrhunderte, nachdem die Stadt gegründet worden war. Stein brennt und fault nicht, weißt du. Es gibt hier immer noch 'ne Menge Gebäude aus der Frühzeit der Stadt, die meisten sind in Privatbesitz. Was kuckst du so? Ist deine Heimat noch nicht Viertausend Jahre alt?“

—Donnica Mycelene la-Tep, einheimischer Heißsporn und überzeugte Patriotin.

besten und klügsten Mitglieder der Oberschicht machten sich auf, um sich dem Mendevischen Kreuzzug anzuschließen. Nur wenige kamen zurück. Dunkle Wolken zogen auf, die Stimmung verdüsterte sich und wurde natürlich auch nicht besser, als eine Gruppe Kreuzfahrer zurückkehrte und ihr der freie Einlass in die Stadt verwehrt wurde, woraufhin die Belagerung der Verlorenen Ritter ihren Lauf nahm. Die Innere See wurde von schweren Stürmen heimgesucht und Tian Xia erlebte eine schreckliche Katastrophe nach der anderen. Immer weniger Kaufleute kamen nach Absalom.

Geschwächt, abgeschnitten von seinen wichtigen Handelspartnern und von einer Nahrungsknappeit (der ersten seit Jahrhunderten) betroffen, war es mit der Moral bald auch nicht mehr weit her. In dieser Zeit unterstützte Haus Thrune den mit Problemen belasteten Primarchen Seib vom Hause Slavikes mit hohen Krediten und erhielt dafür rechtliche und wirtschaftliche Zugeständnisse. Nach dem Tod Arodens schien die Herrschaft des Primarchen dadurch gesichert, doch als Cheliox die Kontrolle über Absalom übernehmen wollte (man wollte gar den Arodentempel kaufen, um sich im ehemaligen spirituellen Zentrum der Stadt zu etablieren), kam es zum offenen Kampf zwischen den beiden Fraktionen und die Straßen waren nicht mehr sicher. Die Kriminalität geriet außer Kontrolle. Der Handel lebte zwar wieder auf, doch oft waren es Sklaven und illegale Drogen, mit denen Geschäfte gemacht wurden. Als Primarch Seib 4659 AK starb – sein Gesicht eine Fratze des Schreckens –, kam es in der gesamten Stadt zu Aufständen.

### UNTER DER HERRSCHAFT LORD GYRS (4660 AK bis heute)

Woher genau Lord Gyr wusste, dass er 4660 AK schleunigst nach Hause zurückkehren sollte, und wie er innerhalb kürzester Zeit soviel politischen Einfluss gewinnen konnte, wird in Absalom heiß diskutiert. Jahrzehnte lang zog er als

Abenteurer durch die Welt. Als er nach Absalom zurückkam, errang er schnell einen Hohen Sitz im Großkonzil und setzte seine eigenen Truppen ein, um die Aufstände zumindest in den reicheren Stadtteilen unter Kontrolle zu bekommen. Danach traf er mit vielen der anderen Fraktionen in der Stadt Abmachungen und es kehrte langsam wieder Ruhe in Absalom ein. Sechs Monate nach seiner Rückkehr wurde er zum Primarch gewählt und führt die Stadt seitdem mit

starker Hand. Er ist keine Marionette, wie Cheliox es sich erhofft hat, aber auch nicht der große Reformier, wie es viele seiner Unterstützer von ihm erwartet haben. Im Allgemeinen ist man aber der Ansicht, dass er immer noch besser ist als die Alternativen.

Unter Lord Gyr ist Absalom wieder zur größten Handelsstadt an der Inneren See geworden, der Kontakt mit Tian Xia wurde wiederhergestellt und in den meisten Teilen der Stadt ist wieder Frieden eingekehrt. Da seine Gegner es nicht wagen, ihn direkt anzugreifen, hat sich eine Art Schattenkrieg entwickelt, bei dem verborgene Fäden gezogen werden, insgeheim Einfluss ausgeübt wird und längerfristige Pläne eine Rolle spielen. Es gelingt dem Primarchen, sich auf seinem Posten zu halten, weil er keine Vetternwirtschaft betreibt. Unter seiner Herrschaft haben sich stabile Verhältnisse gebildet, doch sollte Lord Gyr eines Tages sterben, kommt es wahrscheinlich wieder zu Unruhen. Das einfache Volk unterstützt ihn, solange er nicht zu viel von ihm verlangt. Lord Gyr gilt als eine Art Volksheld, der unter Beweis gestellt hat, dass jeder zum Primarchen werden kann, wenn er nur hart genug arbeitet, kompetent ist und ein wenig Glück hat. Es kursieren bereits schon Gerüchte, dass Lord Gyr nach einem jungen Helden Ausschau hält, der es ihm nachtut und vom Studenten zum Abenteurer und dann vom Politiker zum Primarchen wird. Selbst jedoch hat Lord Gyr nie irgendeine Andeutung gemacht, dass er einen potentiellen Nachfolger unterstützen würde. Wer auch immer der nächste Primarch wird, muss sich einer ganzen Menge Herausforderungen stellen – eine davon wird es sein, dem Erbe Lord Gyrs gerecht zu werden.





## Geheimnisse

„Ach, so ein kleines Geheimnis ist doch gar nichts. Hier steht jede Gasse, jeder Beutelschneider und jeder Schläger im Mittelpunkt irgendeines Geheimnisses.

Ich zum Beispiel bin mütterlicherseits die rechtmäßige Erbin des chelischen Throns, naja, zumindest bevor diese Teufelsbratzen an die Macht kamen. Tja, aber das macht den Met in den Münzen auch nicht billiger.“

—Donnica Mycelene la-Tep, einheimischer Heißsporn und rechtmäßige Erbin des chelischen Throns... mütterlicherseits.

## DER SCHATTENKRIEG

Frag sechs Einheimische, wer Absalom wirklich regiert, und du wirst zwölf verschiedene Antworten bekommen. Die größte politische Macht hat natürlich Lord Gyr, der Primarch. Doch selbst er muss sich vor dem Großkonzil verantworten und kann nur regieren, wenn er dieses unter Kontrolle hat. Oft heißt es also, dass das Großkonzil Absalom beherrscht, obwohl es die konkrete Verwaltung der Stadt dem Niederen Konzil überlassen muss. Sollte dieses das Hohe Konzil verärgern, kann es aufgelöst werden. Das wiederum kann aber nur passieren, wenn die Sternwache das Hochkonzil unterstützt, da die Inhaber der Niederen Sitze auch alle ihre eigenen Haustruppen besitzen. Und die Sternwache kann nicht kämpfen, ohne mit Nachschub versorgt zu werden, der über den Hof des Hafenmeisters nach Absalom gelangt. Und wer Hafenmeister wird, liegt in der Hand von Lord Gyr.

Die einflussreichen Fraktionen Absalom sind sich der komplexen und verschlungenen Herrschaftsverhältnisse ihrer Heimat wohl bewusst. Im Moment wird Absalom nicht belagert, der Handel läuft, der Staatssäckel füllt sich und Lord Gyr hat genug Macht, dass sich die Opposition nicht offen gegen ihn wendet. Das heißt aber nicht, dass es in Absalom friedlich oder sicher ist. Hinter den Kulissen tobt ein Schattenkrieg zwischen den Fraktionen, die versuchen, die Kontrolle über die Stadt an sich zu reißen. Denn wer Absalom

kontrolliert, der kontrolliert die Innere See. Jedes Land und jede Organisation auf Golarion ist sich dessen bewusst. Lord Gyr mag zurzeit der Herrscher von Absalom sein, doch seine Entscheidungen trifft er auf Grundlage dessen, was er für das Beste hält, um die Bewohner und den Reichtum seiner Heimat zu schützen. Und wenn es einer Fraktion gelingt, genug Spione, Saboteure, Verbündete und Geld zu sammeln, um Lord Gyrs Eindruck zu beeinflussen, dann kontrolliert sie die Stadt – zumindest für eine gewisse Zeit.

Dieser ständige Kampf um Einfluss, Informationen, Vorteile und Macht ist jedem Mitglied der Oberschicht in Absalom vertraut und wird Schattenkrieg oder Marionettenkrieg genannt. Jeder weiß, dass jene, die im Vordergrund stehen, von Leuten im Hintergrund kontrolliert werden und immer wieder bekommt man Kommentare zu hören wie: „Wenn ein Stadtrat die Fäden zieht, verdoppelt sich der Preis für Zwiebeln.“ Oft ist das natürlich nur eine Bemerkung, die gemacht wird, um sich über die allgemeine Lage zu beschweren, ohne dabei jedoch jemand bestimmten zu nennen. Es kann aber auch sein, dass der Zwiebelpreis ausschlaggebend für den Etat der Sternwache ist und dass das größte Zwiebellagerhaus zum Schauplatz eines Kampfes wurde, in dem ein paar maskierte junge Hitzköpfe sich mit einer Bande Werratten angelegt hat, die aus dem nächsten Kanal gekrochen ist.

Um dir eine Ahnung zu vermitteln, welchen Gefahren sich ein Charakter in Absalom aussetzt, folgt nun ein Beispiel dafür, wie groß der Einfluss des Schattenkrieges ist.

Auf den ersten Blick erscheint Ehrenmann Hugen vom Hause Candren, Inhaber eines Hohen Sitzes im Großkonzil und Erster Hafenmeister, ein standhafter Unterstützer von Lord Gyr zu sein und den Hof des Hafenmeisters fest im Griff zu haben. Nichts davon trifft aber wirklich zu.

Ehrenmann Hugen verabscheut Adelstitel und Privilegien, weshalb er es auch ablehnt, den Titel „Lord“ anzunehmen, der eigentlich jedem Mitglied des Großkonzils und allen Haussprechern zusteht. Zu Beginn, als Lord Gyr noch damit beschäftigt war, Absalom unter Kontrolle zu bekommen und der Stadt neues Leben einzuhauchen, unterstützte Hugen ihn tatsächlich noch. Inzwischen aber glaubt er, dass die Stadt frisches Blut braucht. Lord Gyr mag seinen Posten ja verdient haben, aber in den letzten Jahren hat er mehr Geld und Zeit darauf verwendet, seine eigene Position zu stärken, statt sich um die Belange der Stadt zu kümmern. Vor ein paar Jahren sind andoranische Agenten an Hugen herangetreten und haben ihn überzeugt, dass es falsch war, an den taldoranischen Traditionen seiner Familie festzuhalten. Unter Hugens Führung hat Haus Candren sich inzwischen ganz auf die Seite Andorans geschlagen und verhilft andoranischen Spionen dazu, wichtige Posten in der Stadt zu besetzen. Man wartet nur darauf, dass Lord Gyr sich übernimmt oder stirbt. Wenn es dann daran geht, einen neuen Primarchen zu küren, will Hugen eine Volksrevolte entfachen und seinen eigenen Leuten die Macht in die Hände spielen.

Hugen hat beachtlichen Einfluss in Absalom, da er der Erste Hafenmeister ist. Ohne die Lotsen und den Hof des Hafenmeisters würde Hugen höchstens in der politischen Mittelklasse mitspielen können und vielleicht sogar seinen Hohen Sitz verlieren. Dementsprechend gibt es eine Menge Stadträte mit Hohen und Niederen Sitzen, die alles tun, um Hugen in ein schlechtes Licht zu rücken, in der Hoffnung, dass Lord Gyr ihn irgendwann absägt. Am Effektivsten geht

dabei Lady Darchana vom Hause Madinani vor, die einen Niederen Sitz im Großkonzil innehat und die Erzdekanin des Arkanamiriums ist.

Lady Darchana ermutigt ihre Studenten, neue Transportmittel und -wege zu erforschen, mit denen sich auch ohne die Schifffahrt handeln lässt. In den letzten Jahren sind dabei ein paar *Fliegende Teppiche* oder *Hufeisen des Wasserwandeln*s herausgekommen, den größten Erfolg stellt aber ein Ritual zu Massenteleportation dar. Lady Darchana hat insgeheim diverse permanente Teleportationskreise eingerichtet, die zu Häusern in ihrem Besitz in weit entfernten Städten führen. Sie glaubt, dass sie schon bald in der Lage sein könnte, weltweit Handel betreiben zu können, ohne dabei auf Schiffe zurückgreifen zu müssen. Bisher ist das zwar noch nicht möglich, aber Lady Darchana hat bereits unter Beweis gestellt, dass sie teure Waren in die Stadt bringen kann, ohne dass Hugen oder seine Leute diese jemals zu Gesicht bekommen, geschweige denn besteuern. Sie hat sich bereits einen Ruf als ernst zu nehmende Kraft in Absalom erarbeitet.

Direktes Resultat ihrer Bemühungen sind die Annäherungsversuche von Sprecherin Lady Xansippe vom Hause Tevineg, die durchaus nicht unwillkommen sind. Lady Darchana lehrt am Arkanamirium und Sprecherin Lady Tevineg kann sich der Loyalität der Disziplinarin sicher sein. Würden die beiden sich zusammentun, könnten sie Hugen so einiges an arkaner Macht entgegen stellen. Diesen will Lady Xansippe dann durch einen chelischen Agenten ersetzen. Lady Darchana ist aber ein Mitglied des Ausruferkreises, der aus Mitgliedern des Niederen Konzils besteht, die dafür sorgen, dass die Dekrete des Großkonzils in der Stadt bekannt werden. Dementsprechend untersteht sie direkt Sprecherin Lady Neferpatra vom Hause Ahnkamen, der Ersten Herrin der Gesetze. Lady Neferpatra nun verabscheut die chelischen Teufelsanbeter. Also muss Lady Darchana Xansippe immer wieder enttäuschen und sagt ihr, dass sie erst zusammenkommen können, wenn Neferpatra von der Bildfläche verschwunden ist.

Haus Tevineg wird dadurch ermutigt, Haus Ahnkamen zu schwächen, doch eigentlich hat Lady Darchana gar kein Interesse daran, mit Lady Xansippe zusammenzuarbeiten und hat auch keine Angst vor Sprecherin Lady Neferpatra. Lady Darchana fühlt sich sicher, weil sie glaubt, die Unterstützung von Lord Gixx zu haben, den sie für einen alten Narren hält. Sie arbeitet gegen Hugen, weil sie wie er stadtweite Aufstände anzetteln will. Ihr Plan besteht jedoch darin, die Inhaber der Hohen Sitze bei Seite zu schaffen, eine Flotte taldanischer Schiffe herbeizurufen und Prinzessin Eutropia zur Königin von Absalom krönen. Da die taldoranische Königsfamilie den Titel Baldiger Primarch weitervererbt, wäre das möglich (dieser wird nicht nur an den oder die Erstgeborene verliehen). Die Stadt könne Eutropia als Stützpunkt dienen, während sie Taldor erobert und das alte Imperium wieder zu seinem früheren Glanz führt.

## DIE FÜLLHÖRNER

Die Existenz der zwölf Füllhörner ist ein offenes Geheimnis. Es ist zwar gesetzlich verboten, über ihr Aussehen, ihren Aufenthaltsort oder ihre Funktion zu sprechen, doch es gibt Hunderte von Leuten, die genau das wissen müssen, um die Gesetze aufrecht erhalten zu können. Sollte ein Verbrechen begangen werden, bei dem es sich um die Füllhörner dreht,

kann der Verbrecher schließlich nur schlecht verurteilt werden, ohne dass dabei das Geheimnis enthüllt wird, um das es geht. Im Gründergesetz werden die Füllhörner benannt als „Die zwölf Herrschaftsinsignien, welche dem Großkonzil bekannt sind und diesem nach den Herrscher Gesetzen übergeben wurden“. Die so genannten „Herrschergesetze“ sind der einzige geheime Teil der Gründergesetze. Jeder, der wirklich wissen will, nach welchen Regeln und Gesetzen in Absalom regiert wird, hat schon von den Füllhörnern gehört und weiß, dass sie alle unterschiedlich aussehen. Öffentlich werden solche Dinge jedoch nicht diskutiert.

Die Füllhörner haben zwei für Absalom wichtige Funktionen. Erstens muss man die magischen Hörner bei der jährlichen Sternensteifeier vorweisen können, um seinen Hohen Sitz im Großkonzil zu behalten. Die Besitzer der Füllhörner sind zwar sehr auf die Sicherung derselben bedacht und vertrauen sie nur ausgesuchten Nachfolgern an, wenn sie in den Ruhestand gehen, doch theoretisch kann jeder, der ein Horn bei der Feier vorweisen kann, einen Hohen Sitz übernehmen. Es spielt keine Rolle, ob der Betroffene Tricks, Betrügereien oder Gewalt angewendet hat, um an das Füllhorn zu gelangen. Das Treffen zur Sternensteifeier gehört zu den geheimen Treffen des Großkonzils und der genaue Ort, an dem es stattfindet, ist ein gut gehütetes Geheimnis. Selbst also wenn man in den Besitz eines Füllhorns gelangt, muss man erst mal noch herausfinden, wo das Treffen des Großkonzils stattfindet – keine besonders leichte Aufgabe. Außerdem werden die Hohen Sitze erst verliehen, wenn das Treffen auch wirklich begonnen hat. Ein Primarch hat denn auch schon einmal einen jungen Emporkömmling getötet, bevor das Treffen offiziell eröffnet war, um das Füllhorn an seinen rechtmäßigen Besitzer zurückzugeben.

Bisher hat jeder Primarch in der Geschichte Absaloms sein Füllhorn vorweisen können und es ist nicht klar, was passiert, sollte ihm das nicht möglich sein. Ohne das Horn würde er seinen Sitz im Großkonzil verlieren. Das Amt des Primarchen wird jedoch auf Lebenszeit vergeben und ist nicht zwangsweise mit einem Hohen Sitz verbunden. Die Chancen stehen nicht schlecht, dass das Großkonzil in einem solchen Fall den alten Primarchen töten und einen neuen aus den Reihen der Füllhornbesitzer wählen würde.

Sollte ein Sitz nicht ausgefüllt werden, weil niemand das entsprechende Füllhorn vorweist, bleibt er bis zum nächsten Treffen frei, an dem jemand ein Füllhorn vorgewiesen hat. Dies ist in der Geschichte Absaloms bereits ein paar Mal vorgekommen. Ist ein Sitz frei, versuchen natürlich alle Mitglieder der Oberschicht, das Füllhorn zu finden und sicherzugehen, dass neue Anwärter mit ihnen verbündet sind. Da das Großkonzil seine Macht verlieren würde, wenn bei der Sternensteifeier keine Füllhörner vorgewiesen werden, bemüht jeder sich

natürlich noch intensiver um die Füllhörner, sollte mehr als ein Sitz frei sein. Wer ein Füllhorn besitzt, kann die anderen elf als Originale erkennen. Fälschungen bringen also nichts, auch wenn alle Füllhörner anders aussehen.

Die zweite Funktion der Füllhörner besteht darin, Absalom zu ernähren, sollte die Stadt belagert werden. Jedes Horn kann pro Tag Nahrung für Tausende erschaffen, wenn die Häfen und Straßen Absaloms von der Außenwelt abgeschnitten wurden. Sollte der Handel jedoch im Gang sein, passiert nichts dergleichen. Wenn die Vorräte knapp werden, kann das Großkonzil die wichtigsten Kämpfer der Stadt und einen Großteil der Bürger ernähren, indem es Wasser und Nahrung aus den Hörnern erschafft. Man weiß, dass jedes Füllhorn einen eigenen Namen hat. Aber so wie die Inhaber der Hohen Sitze die Füllhörner selbst hüten, hüten sie auch das Geheimnis ihrer Namen.

Es gibt jedoch ein episches Gedicht, das eines der Hörner beschreibt. Besagtes Horn trägt den Namen Nachtbann.

In den 50 Reimen des Gedichts wird Nachtbann als intelligenter Gegenstand beschrieben, der Jahrhunderte lang schläft und dann erwacht, wenn Absalom bedroht wird. Außerdem, so die Legende, soll es verhindern, dass eine ewige Nacht über Golarion hereinbricht. Alle paar Jahrhunderte muss der Besitzer des Horns all seinen Reichtum und seine Macht nutzen, um mit

Nachtbann eben diese Katastrophe zu verhindern. In Absalom kennt fast jeder dieses Gedicht. Würde man also gegen jene vorgehen, die es rezitieren, müsste man auch eingestehen, dass dieser die Wahrheit spricht. Vielleicht ignoriert das Großkonzil das Epos aber auch nur, weil es eine reine Erfindung ist.

## DIE GRÜNNEBELMORDE

In den Münzen und im Pfuhl geschehen viele Gewaltverbrechen, meist aus Gier oder Zorn. Manche Kriminelle begehen ihre Taten aber auch nur, um ihre eigenen, bösen Gelüste zu befriedigen. Einer dieser Verbrecher ist der Grünnebelmörder, der seine Opfer verstümmelt und ermordet, wenn grüner Nebel aus dem Hafen in die Stadt zieht (was allerdings nur sehr selten, ungefähr dreimal pro Jahr, geschieht). Der Grünnebelmörder geht nun schon seit Jahrzehnten in Absalom umher. Ursprünglich schlug er nur in den Münzen zu, doch inzwischen sucht er auch den Pfuhl, das Klippenviertel und sogar die Docks heim. Die meisten Einheimischen nehmen an, dass es sich bei ihm um ein übernatürliches Wesen handelt, etwa einen Ghul oder einen Vampir und dass der grüne Nebel ein Zeichen ist, dass er in Absalom angekommen ist.

Die Wahrheit ist jedoch viel trivialer. Tatsächlich ist „Der Mörder“ eine ganze Familie von Verrückten. Diese glauben, dass es kein Leben nach dem Tod mehr gibt, da das Zeitalter



der Herrlichkeit nicht eingetreten ist, und dass deswegen niemand mehr für seine Taten zur Rechenschaft gezogen wird. Offiziell hat diese Familie keinen Titel, doch sie bezeichnet sich als Haus der Pein. Die circa 40 Mitglieder sind das Ergebnis jahrzehntelanger Inzucht, ungebildet und krank im Kopf. Sie lieben es, Schmerz und Tod zu bringen. Der erste ihrer Morde fand in einer der seltenen Nächte statt, in denen der grüne Nebel in die Stadt zieht. Dem Clan war schnell klar, dass er Verdächtigungen entgehen konnte, wenn er sich an den grünen Nebel hielt, denn jedes Kind weiß, dass in solchen Nächten Magie am Werk ist. Jeder erfolgreiche Mord ermutigt die Familie und beim nächsten Erscheinen des grünen Nebel wollen sie ganze zwölf Opfer suchen – so viele wie es Hohe Sitze im Großkonzil gibt – einfach nur um herauszufinden, wie die Stadt darauf reagiert.

## Die Gräber der Lebenden

Alle erwachsenen Einheimischen sind laut dem Gründergesetz vor dem unfreiwilligen Exil und der Einkerkung geschützt, außer sie sind für ein Verbrechen verurteilt worden. Als erwachsener Einheimischer gelten alle Personen, die auf der Insel Kortos geboren wurden, all deren Kinder und alle, die dem Konzil oder der Wache mindestens zehn Jahre lang gedient haben. Kinder und Sklaven zählen nicht dazu. Es ist außerdem festgeschrieben, dass alle, die im Grab liegen und sich noch bewegen, ebenfalls nicht mehr von diesem Gesetz geschützt sind. Dieser Passus war für untote Kreaturen gedacht, so dass belebte Tote keinen Schutz durch dieses Gesetz genießen. Die Gründergesetze sind zwar öffentlich bekannt und in die Mauern von Gerichtshäusern und in die Monumente Absaloms eingemeißelt, doch nur die wenigsten Einheimischen denken je darüber genauer nach.

In der 4000-jährigen Geschichte der Stadt sah die Regierung sich jedoch immer mal wieder dazu gezwungen, Einheimische gefangen zu setzen, ohne ihnen vorher eine Gerichtsverhandlung zuteil werden zu lassen. In den meisten Fällen geschah dies zum Schutz des Bürgers, denn wer beispielsweise geisteskrank ist oder unter einem gefährlichen Fluch leidet, kann nicht zugleich in Freiheit und Sicherheit leben. Da Einheimische aber aufgrund der Gründergesetze nicht ohne Gerichtsverhandlung eingekerkert werden dürfen und es kein Gesetz gegen den Wahnsinn gibt, wenden die Familien dieser Unglücklichen sich nicht selten an ihren Anwalt, um einen Weg zu finden, ihre unangenehmeren Verwandten zu ihrem eigenen Besten aus dem Verkehr zu ziehen. Lord Huraes vom Hause Aeronae löste dieses Problem 1282 AK, indem er die Gräber der Lebenden ersann.

Die Gräber der Lebenden sind eine Nekropole im osirianischen Stil und liegen tief unter Westtor. Jede Grabkammer ist tatsächlich eine kleines Wohnquartier, in dem eine einzelne Person leben kann. Die Haupttüren bestehen aus massiven Steinblöcken, die so groß und schwer sind, dass selbst eine starke Person sie nicht öffnen kann. Es gibt jedoch Zugangsschächte, durch die man in die Kammern gelangen kann um zu beten, was in den meisten Fällen jedoch bedeutet, den Bewohnern der Gräber Nahrung und Kleidung zu bringen. Lord Huraes argumentierte, dass er keine Gesetze brechen würde, da es keinen Paragraphen gäbe, der besagt, dass jene, die in Gräbern liegen und sich noch bewegen, tatsächlich tot (oder auch untot) sein müssen. Und da eine Einrichtung

wie die Gräber der Lebenden dringend gebraucht wurde, stimmte das Großkonzil seiner Lordschaft zu. Um allerdings rechtliche Probleme zu umgehen, forderte das Großkonzil zugleich, dass die Gräber geheim bleiben und nur mit seiner expliziten Zustimmung neue Bewohner aufgenommen werden dürfen. So konnte wichtigen Familien geholfen werden, ohne andere auf die Idee zu bringen, ein Gefängnis einfach unter einem anderen Namen zu führen. Im Lauf der Jahre wurden die Gräber der Lebenden aber auch für weniger humanitäre Zwecke genutzt.

## Geheimgesellschaften

Absalom ist eine riesige, uralte und chaotische Stadt. Es gibt zahllose internationale Verschwörungen, die versuchen, Absalom unter ihre Kontrolle zu bringen oder zu zerstören. Selbstverständlich gibt es an einem solchen Ort auch Geheimgesellschaften. Einige, wie etwa der Große und Mächtige Orden der Schildkröte, sind nicht mehr als Vereine mit einer exklusiven Mitgliedschaft, die nicht wirklich sonderlich geheim sind. Andere, wie etwa die Höllenknapen, sind so geheim, dass sie kaum etwas unternehmen, um nicht auszufliegen. Ein paar Gesellschaften aber sind aktiv genug, um jenen aufzufallen, die genauer hinschauen, und einfallreich genug, um dennoch unter den wachsamen Augen der Stadt am Nabel der Welt zu agieren.

## Die Blutigen Barbieri

Die Blutigen Barbieri sind eine Diebesgilde, die sich hinter ihrem offiziellen Arm, den Handschmeichlern, verbirgt. Sie sind die größere der beiden Diebesgilden, die in ganz Absalom operieren, und fast jeder Barbier Absaloms zahlt ihnen Tribut. Zugleich dienen viele Barbiersalons auch als sichere Unterschlüpfe für die Gilde, als Hehler und als Rauschhöhlen für Freunde illegaler Drogen. Ein paar Friseure und Barbieri verbitten sich die automatische Verbindung mit der Gilde, doch wer den Blutigen Barbieren in die Quere kommt, fängt sich schnell eine „Rote Rasur“ ein, sprich eine aufgeschlitzte Kehle.

Traditionellerweise liegt die Kontrolle über die Blutigen Barbieri in der Hand einiger weniger Familien, die sichergehen, dass das auch so bleibt. Diese Familien kommen ursprünglich aus Cheliox und hängen noch immer ihren diabolistischen Traditionen an, haben sich aber mit Leichtigkeit an ihre neue Heimat angepasst. Die Barbiersalons im Besitz der Gilde dienen als Geldverleiher und Gildenbasen. Die grimmig dreinschauenden, mit Rasiermessern ausgestatteten Barbieri dienen jedoch nicht nur als Mittelsmänner sondern zugleich auch als Wache. Kleinere Angelegenheiten werden im Hinterzimmer erledigt, während der Kunde vorne darauf wartet, rasiert zu werden. Größere Angelegenheiten, zum Beispiel umfangreichere Anleihen mit hohen Zinsen, erfordern es, dass der Kunde selbst ins Hinterzimmer geht. Manche davon sieht man nie wieder.

Die Blutigen Barbieri kontrollieren jedoch auch eine ganze Reihe Lumpenhändler, die rostige Waffen, alte osirianische Öllampen, verdreckte oder angekokelte Bücher, Lumpen und Holzabfall auf ihren Wagen durch die Gegend karren. Mit diesem Schrott machen die Lumpensammler kaum Geschäfte. Als Hehler aber verdienen sie nicht schlecht. Kleinere illegale Geschäfte lassen sich so unter dem Deckmantel des

Schrotthandels tätigen, während Sonderwünsche in den Barbiersalons erledigt werden. Darüber hinaus kontrollieren die Blutigen Barbieri noch eine ganze Reihe Schornsteinfeger, Kohlenträger, Stellmacher, Anstreicher und Badehäuser in ganz Absalom.

Vor kurzem haben sie sogar noch ein Abkommen mit dem mysteriösen Dr. Bensi Skule getroffen, ein Alchemist, dem ein ganzes Netzwerk aus Straßenkindern zur Verfügung steht, die ihn mit Informationen versorgen. Der Doktor verhilft der Gilde zu alchemistischen Gegenständen und widerlichen Tränken, welche die Heilung beschleunigen, während sie ihn mit Opfern für seine Experimente, exotischen Materialien und Kontakten versorgt.

## Die Vorboten

Jeder weiß, dass seit 4606 AK keine Prophezeiung mehr eingetreten ist und dass das angekündigte Zeitalter der Herrlichkeit nie kam. Allerdings weiß auch niemand, warum das so ist und so manch einer quält sich noch mit dem Gedanken, wie die Welt aussehen würde, wäre alles so eingetreten, wie es vorhergesagt wurde. Die Vorboten des Schicksals gehören zu diesen Leuten.

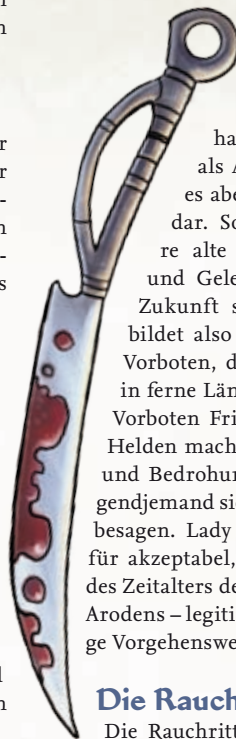
Gegründet wurden die Vorboten 4648 AK von Lord Garron, einem verbannten Adligen aus Cheliox und glühendem Anhänger Arodens. Lord Garron war ein Söldner und Abenteurer, der das *Das Buch der Eintausend Einflüsterungen* fand, eine Sammlung von Weissagungen, welche die Zeit von 4604 bis 4714 AK betreffen. Er sah, dass alles, was für die Jahre vor 4605 AK prophezeit worden war, eingetroffen war, und gelang so zu der Überzeugung, dass das Zeitalter der Herrlichkeit und vielleicht sogar Arodens doch noch kommen könnten, wenn er die restlichen Prophezeiungen wahr machen würde. Aus diesem Grund hat er die Vorboten des Schicksals gegründet, eine Geheimgesellschaft, deren Mitglieder an den Wahrheitsgehalt des Buches glauben, und ihnen die Aufgabe anvertraut, sich um die Erfüllung des im Buch beschriebenen Schicksals zu kümmern.

Lady Arodeth, Lord Garrons Tochter, setzt seine Arbeit bis zum heutigen Tage fort. In der Öffentlichkeit tritt sie lediglich als etwas farblose Erbin einer Söldnerkompanie namens Klingenkompagnie auf. Tatsächlich aber ist Lady Arodeth eine gewitzte Politikerin und Manipulatorin, die nichts unversucht lässt, um das Zeitalter der Herrlichkeit einzuläuten, wie es in den Prophezeiungen vorhergesagt wurde, die sie wahr machen wird. Sie weiß, dass ihr nur noch sechs Jahre bleiben, bis die letzten Weissagungen des *Buchs der Eintausend Einflüsterungen* eingetroffen sein müssen. Als wäre das nicht schon genug Druck, sind die meisten Prophezeiungen auch noch unverständliches Kauderwelsch. Die Vorboten sind insgeheim auf der Suche nach Personen, Orten und Dingen, auf die eine der mehr als Hundert Jahre alten Prophezeiungen zutrifft (sofern diese korrekt gedeutet wurde). Stoßen sie auf einen möglichen Prophezeiten, sei es „eine Prinzessin aus dem Norden mit einem Auge aus Feuer und einem aus Smaragd“ oder „ein Kind, das nie geboren und von arkanen Wölfen erzogen wurde“, versuchen sie, diese Person unbemerkt in Situationen zu bringen, die in dem Buch vorhergesagt wurden.

Die Vorboten sind sich nicht zuschade, auch Ungewöhnliches in die Tat umzusetzen, wenn sich dadurch eine Weissagung erfüllen könnte. Sollten sie jemanden finden, der jene Person

sein könnte, die einen mächtigen Minotaurus besiegen wird, dann würden sie ihn auch extra anheuern, um einen versiegelten Brief mit einer schlimmen Beleidigung zu einem Minotaurenclan bringen zu lassen. Und sollte es heißen, dass an einem bestimmten Tag ein Boot aus Jade mit seiner gesamten Mannschaft, außer einem einzigen Kind von großer Wichtigkeit untergehen wird, dann streichen die Vorboten eben eine ganze Reihe Boote grün an und gehen sicher, dass auf einem jeden genug Kinder sind. Lady Arodeth ist bisher noch nicht so weit gegangen, diese Boote auch noch versenken zu lassen, einige ihrer fanatischeren Agenten haben aber bereits angefangen, über solche extremen Maßnahmen nachzudenken.

*Das Buch der Eintausend Einflüsterungen* hat den Vorboten nun schon jahrzehntelang als Anleitung gedient, für Lady Arodeth stellt es aber nur eine unter mehreren Möglichkeiten dar. So entsendet sie auch Agenten, um andere alte Prophezeiungen zu suchen und Magier und Gelehrte zu befragen, die behaupten, in die Zukunft sehen zu können. Die Klingenkompagnie bildet also zum einen eine Einnahmequelle für die Vorboten, dient aber auch als Vorwand, um Agenten in ferne Länder entsenden zu können. Oft bringen die Vorboten Frieden und Sicherheit, da sie ihre Ziele zu Helden machen. Sie haben aber auch schon Bösewichte und Bedrohungen erschaffen, nur um zu sehen, ob irgendjemand sie so überwindet, wie es die Prophezeiungen besagen. Lady Arodeth hält solche Methoden durchaus für akzeptabel, denn ihr endgültiges Ziel – der Eintritt des Zeitalters der Herrlichkeit und die mögliche Rückkehr Arodens – legitimiert ihrer Meinung nach auch fragwürdige Vorgehensweisen.



## Die Rauchritter

Die Rauchritter gehören zu den kleineren und geheimen Diebesgilden Absaloms. Im Gegensatz zu den Blutigen Barbieren, deren Existenz allgemein bekannt ist und die sich vor allem im Bereich der Straßensriminalität bewegen, beschäftigen die Rauchritter sich nur mit Raubzügen im großen Stil. Bei ihren Machenschaften geht es oft um Nachlässe, magische Gegenstände und große Vermögen, wie etwa Schiffsladungen oder den Inhalt alter Gräfte. Die Rauchritter sehen sich selbst als Meister ihres Fachs, vergleichbar mit den Handelsfürsten, den Goldschwertern oder Erzmagiern. Ihre Existenz ist ein gut gehütetes Geheimnis und die Ritter helfen sich gegenseitig bei besonders gefährlichen, komplizierten und profitablen Aufgaben.

Organisiert sind sie wie ein richtiger Ritterorden mit Knappen, Hauptmännern und Ritterfürsten. Anführer des Ordens ist ein Marschall, dessen Macht sich aber nur darauf erstreckt, neue Mitglieder aufzunehmen und Mitglieder zu verurteilen, die den Gildenkodex gebrochen haben. Eine Aufnahme bei den Rauchrittern ist nur möglich, wenn man von einem Mitglied ausgewählt wurde und eine Reihe geheimer Prüfungen bestanden hat (diese sind meist ziemlich hart und die Anwärter sind sich oft gar nicht bewusst, dass sie gerade einer Prüfung unterzogen werden). Zuletzt muss man noch ein Gespräch mit dem Marschall führen. Die

Kandidaten müssen Schläue, Kampf- und Diebesfähigkeiten unter Beweis stellen und belegen, dass sie ein Geheimnis für sich behalten können. Die Verbrechen der Rauchritter werden sehr wohl bekannt, aber niemand vermutet, dass dahinter eine organisierte Bande disziplinierter Meisterdiebe steckt.

Der derzeitige Marschall ist Handelsfürst Horner Shan. In gewissen Kreisen ist er jedoch als „Der Gargyl“ bekannt, da er stundenlang völlig regungslos verweilen kann. Unter seiner Führung haben die Rauchritter einige der größten Raubzüge in der Geschichte Absaloms ausgeführt, ohne dass jemand überhaupt von ihrer Existenz wusste. Ideen für Raubzüge müssen von einem Hauptmann oder Ritterfürst vorgeschlagen und von mindestens zwei Vollmitgliedern genehmigt werden, die wiederum keinen persönlichen Profit daraus schlagen dürfen. Die Mitglieder, die den Vorschlag gemacht haben, stellen sich dann eine Gruppe für die Ausführung zusammen. Oft sind ein paar Knappen mit dabei, um Erfahrungen sammeln zu können. Ein großer Raubzug ist eine komplexe Angelegenheit und so sind viele Rauchritter Zauberkundige, Krieger oder auch Mitglieder in anderen Diebesgilden. Wobei den Rauchrittern dabei natürlich die höchste Loyalität zu gelten hat.

Der Orden befolgt den so genannten „Kodex des Feuers“, der erschaffen wurde um zu verhindern, dass die Mitglieder der Gilde „sich verbrennen“. Erstens ist es verboten, ein Verbrechen zu begehen, das die Sicherheit von Absalom selbst bedroht, ist die Stadt doch schließlich die Heimat der Rauchritter. Zweitens muss das Hauptziel des Verbrechens darin bestehen, an Reichtümer zu gelangen. Diebstahl muss die bevorzugte Methode sein. Erpressung und Folter dürfen angewendet werden, dürfen aber nicht im Zentrum des Verbrechens stehen. Die Rauchritter sind sehr stolz auf ihre Diebesfähigkeiten und sehen alle anderen kriminellen Handlungen als etwas, das unter ihrer Würde ist. Zuletzt muss jeder Rauchritter schwören, sich selbst das Leben zu nehmen, bevor er die Existenz des Ordens oder die Namen seiner Mitglieder verrät.

## DIE BELAGERUNGSFESTEN VON ABSALOM

In der näheren Umgebung Absaloms, zum Teil aber auch weiter entfernt, befinden sich einige Belagerungsfesten, die von Invasionsarmeen in dem Versuch errichtet wurden, einen Brückenkopf für ihre Truppen zu etablieren. Das Aussehen dieser Festungen variiert stark. Manche sind inzwischen verrottete Holztürme, die von Elefanten gezogen wurden, andere sind Schiffe, die an Land gezogen und dann mit Steinen befestigt wurden. Es gibt Tempel, die aus Steinen errichtet wurden, welche zum Ruhm fremder Götter quer über die

Innere See geworfen wurden, künstliche Berge, von denen aus Katapulte abgefeuert wurden, arkane Türme, in denen mächtige Magier ihre untoten Armeen aufbauten, und riesige Grabanlagen, in denen die Feinde Absaloms ihre Gefallenen bestatteten. Schmuggler, Räuber, Abenteurer, aber auch unsagbar böse Wesen nutzen die alten Festen als Stützpunkte. Bisher wurde noch nie der Versuch unternommen, alle diese Türme, Tempel und Berge auf einer Karte zu verzeichnen, die größten und berühmtesten aber sind wohl bekannt. Selbst wenn neue Monster, Räuber oder Geister eine Feste beziehen, werden diese von den Einwohnern Absaloms meist ignoriert. Niemand denkt darüber nach, solange das, was in den alten Belagerungsfesten passiert, nicht einen Einfluss auf das alltägliche Leben in der Stadt hat.

Zu den zahllosen Armeen, die bereits versucht haben, Absalom einzunehmen, gehören solche von Hexern, Teufelsanbetern, nichtmenschlichen Wesen, Kultisten und sogar Halbgöttern. Für den Spielleiter eignen sich die Festen also hervorragend als Schauplatz für Abenteurer, die in alten Ruinen spielen sollen. Fast jedes dieser Bauwerke kann als Ort herhalten, an dem irgendein Eroberer ein geheimes Projekt oder eine Weltzerstörungswaffe versteckte (hier können beispielsweise viele Abenteurer spielen, die ursprünglich nicht für Golarion geschrieben wurden). Handelt es sich bei dem Gewölbe, das in dem Abenteuer vorkommt, etwa um den Kerker eines uralten Bösen, kann es sich dabei um den Kommandant der Angreifer halten, der dafür bestraft wurde, dass sein Invasionsversuch nicht erfolgreich war, oder um eine letzte Geheimwaffe, die nie bzw. nicht erfolgreich zum Einsatz kam. Verlassene Tempel könnten von einem Kult errichtet worden sein, der den Angreifern als Söldner diente, oder er könnte das Hauptquartier einer längst untergegangenen Nation gewesen sein, die Absalom einst angriff. Gewölbe, in denen Untote vorkommen, lassen sich natürlich besonders leicht im Umland von Absalom unterbringen, da auf den umliegenden Feldern schließlich Hunderttausende ihr Leben ließen.

Schlussendlich kann jede Feste auch die derzeitige Verkörperung des Turms von Nex sein. Dieses berühmte Bauwerk liegt nicht weiter als eine Tagesreise von Absalom entfernt und ist in Wahrheit eine kleine Dimension, die von einem der mächtigsten, jemals lebenden Magier erschaffen wurde. Sowohl das Aussehen als auch die Bewohner des Turms sind einem ständigen Wandel unterworfen. Mitglieder der Gesellschaft der Kundschafter haben den Turm jahrzehntelang immer wieder geplündert und selbst wenn er vollständig leer geräumt und sogar niedergebrannt wurde, erhebt er innerhalb weniger Monate irgendwo in der Nähe wieder auf.

# GOLARION BRAUCHT HELDEN



Entdecke Golarion, die aufregende Welt der *Pathfinder-Chroniken*, in diesem großen, 256-seitigen, vollfarbigen Hardcover-Band! Detaillierte Kapitel über mehr als 40 Nationen bieten einen reichhaltigen Einblick in die Welt, mit neuen Regeln, neuen Zaubersprüchen, über 20 Götterbeschreibungen und einer beeindruckenden, großformatige Weltkarte.

## Autoren

Keith Baker, Wolfgang Baur, Jason Bulmahn, Ed Greenwood, Jeff Grubb, James Jacobs, Mike McArtor, Erik Mona, F. Wesley Schneider sowie über zwanzig weitere Autoren, einschließlich Mini-Essays zur Welterschaffung von R.A. Salvatore und Robert J. Kuntz.

## Pathfinder® Chronicles™ Golarion Kampagnenwelt

Jetzt erhältlich ♦ €44.95



PATHFINDER®

PATHFINDER  
CHRONICLES™

[www.pathfinder-rpg.de](http://www.pathfinder-rpg.de)

Eingetragene Warenzeichen von Paizo Publishing®, LLC.  
©2009 Paizo. Alle Rechte vorbehalten.

## OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

15. COPYRIGHT NOTICE  
Open Game License v.1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.  
System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Chronicles: Guide to Absalom. Copyright 2008, Paizo Publishing, LLC; Author: Owen K.C. Stephens.  
Deutsche Ausgabe Almanach zu Absalom ©2009 Ulisses Spiele GmbH unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC.



# DER MITTELPUNKT DER WELT

Vor 4700 Jahren vom Gott Aroden höchstpersönlich gegründet ist Absalom heute ein Zentrum des Handels und der Religion. Händler aus der ganzen Welt verkaufen ihre Waren in der Stadt am Nabel der Welt und jene, die hoffen zu Göttern zu werden, stellen sich hier den Prüfungen des *Sternensteins*. Schon viele Armeen haben versucht, Absalom einzunehmen, doch die Stadt ist nie gefallen. Seit Arodens Tod hat sich das Chaos breit gemacht, aber der kleine Stadtstaat kämpft unermüdlich um seine Unabhängigkeit und seinen Ruf als Leuchtfeuer der Zivilisation.

Die größte und wichtigste Metropole des *Pathfinder Rollenspiels* wird hier in einem umfangreichen Quellenband zum Leben erweckt! Der *Pathfinder Almanach zu Absalom* enthält:

- Komplette Beschreibungen der einzelnen Stadtviertel, angefangen beim überfluteten Pfuhl bis zu den Schreinen der gescheiterten Götter im Himmelfahrtshof, inklusive einer ganzen Menge neuer Abenteureraufhänger.
- Wichtige Persönlichkeiten der Stadt, sowie eine Beschreibung des Schattenkrieges, den sie gegeneinander führen, um die Kontrolle über Absalom an sich zu reißen.
- Detaillierte Informationen zu guten wie bösen Gruppierungen, angefangen bei den Rauchrittern bis hin zu den Kiemenmenschen.
- Eine Zusammenfassung der Geschichte des kriegsgebeutelten Absalom.
- Eine Beschreibung des Alltagslebens in der Stadt sowie eine Auflistung der Lebenshaltungskosten in den jeweiligen Vierteln.
- Informationen zu den vielen Belagerungsfesten, deren Ruinen das Knochenfeld übersäen, und zu den kleineren Orten, die auf der Insel Kortos liegen.

Abgesehen von einem kurzen Kapitel über die Geheimnisse der Stadt sind alle Informationen in diesem Buch nicht nur für Spielleiter sondern auch Spieler gedacht, die in Absalom auf Abenteuer ausziehen wollen. Und nicht zuletzt ist der Inhalt des Almanachs mit allen Editionen des beliebtesten Rollenspiels der Welt kompatibel!



[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)



[www.pathfinder-rpg.de](http://www.pathfinder-rpg.de)



Artikelnummer: US51005PDF  
ISBN 978-3-86889-523-0