G·A·R·E·T·H

Kaiserstadt des Mittelreichs



12073

Das Schwarze Auge

Gareth


Ruine Korona


Gylmoth


Kronting


Schloss Lüsken


Kloster St. Anchten


Schlossruine im Sumpf


Heldenfriedhof


Boronsfeld

Gareth

Ruine Korona

Gerhöft

Kronting

Schloss Löstern

Kloster St. Amelia

Schlossruine im Sumpf

Heldenfriedhof

Borongrund

Rahjaschlösser

Walgrafenviertel

Puddelheim

Dichterviertel

Schlossviertel

Tempelviertel

Hesindeviertel

Villenviertel

Junkerviertel

Sankt Perainsee

Alchimistenviertel

Schmiedsgrund

Eschenhof

Fuhrmannsviertel

Efferdbrücke

Efferdplatz

Efferdtempel

Rondra-Platz

Rondratempel

Rondrabrücke

Rondrastraße

Rondrakaserne

Rondrakirche

Rondrapark

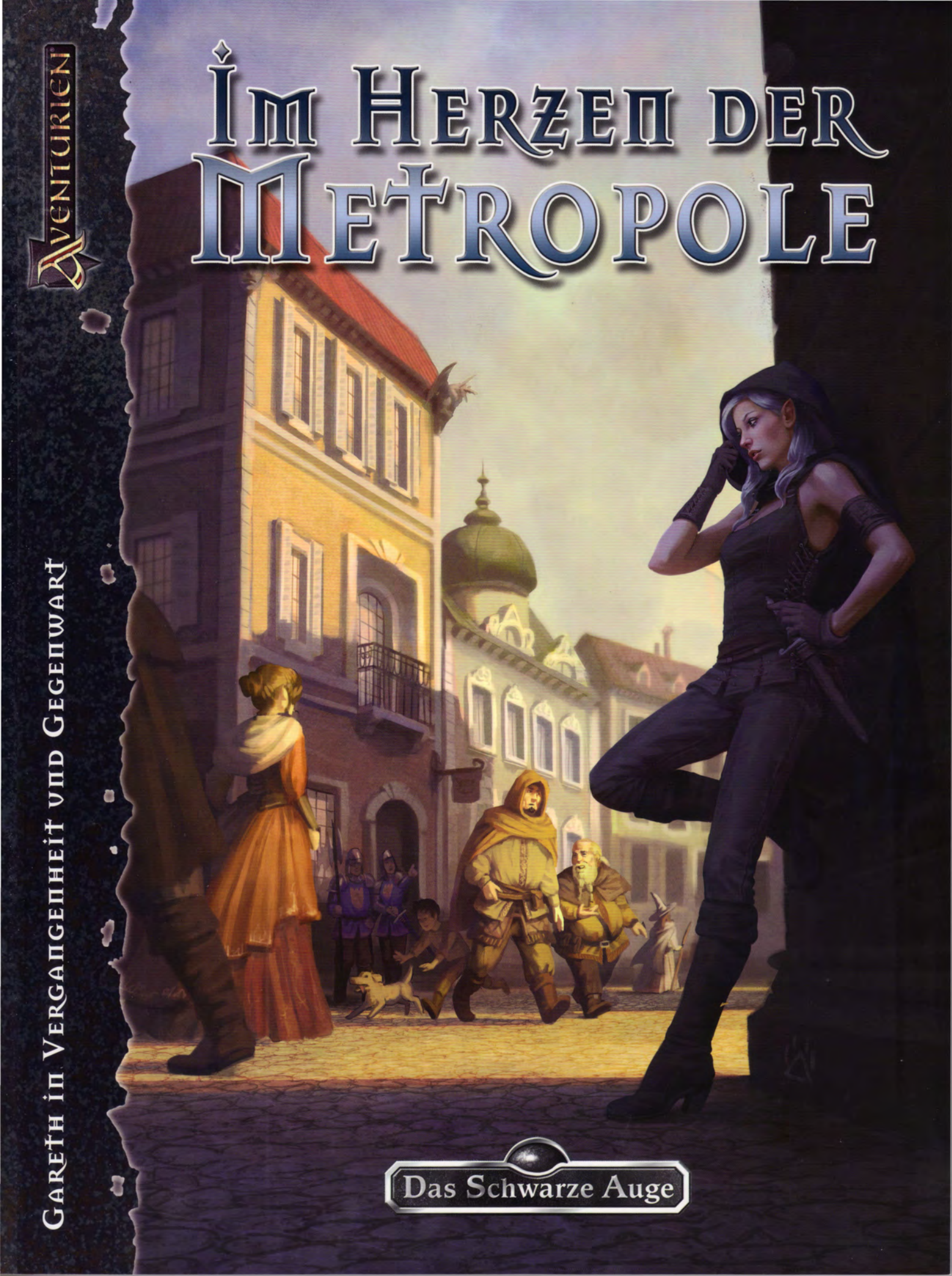
Rondrapforte

Rondrastraße

Rondratempel

Rondrabrücke

Im Herzen der Metropole



Aventurien

Gareth in Vergangenheit und Gegenwart

Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

Im Herzen der Metropole



Ulisses Spiele



AVENTURIEN

Produktion
Mario Truant

Bandredaktion
Anton Weste

Endredaktion & Artdirektion
Eevie Demirtel

Gesamtredaktion
Eevie Demirtel, Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Lektorat
Sarah Schirmer

Layout
Christian Lonsing

Coverbild
Anna Steinbauer

Innenillustrationen
Marc Bornhöft, Tristan Denecke, Jenny Harder, Julia Metzger, Janina Robben, Nadine Schäkel, Verena Schneider, Christian Schob, Elif Siebenpfeiffer, Patrick Soeder, Mia Steingräber, Sebastian Wagner

Karten & Pläne
Marc Bornhöft, Daniel Jödemann, Hannah Möllmann, Elif Siebenpfeiffer

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN
und DERE sind eingetragene Marken.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, aus auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Das Schwarze Auge

Im Herzen der Metropole

Gareth in Vergangenheit und Gegenwart

Redaktion: Anton Weste

Mit Beiträgen von
Björn Berghausen, Eevie Demirtel, Gero Ebling, Dominic Hladek,
Christian Jeub, Martin John, Ulrich Lang, Kathrin Lieb,
Michael Rost, Stefan Unteregger, Anton Weste

Mit freundlichem Dank an
Oliver Baeck, Torben Breitkreutz, Daniel Bruxmeier,
Thorsten Habermann, Tilman Hakenberg, Niko Hoch, Jean G. Kenert,
Tobias Raphael Junge, Christian Lange, Oliver Overheu,
Adrian Praetorius, Daniel Simon Richter, Nadine Schäkel,
Sebastian Schoo, Stefan Schweikert, Alex Spohr, Jens Ullrich,
Judith C. und Christian Vogt sowie Christian Lonsing
für unendliche Geduld und Nerven aus Stahl.

ULISSES SPIELE

Inhalt



Einleitung **5**
Vorwort 5
Beschreibungen und Formate 5
Gareth im Überblick **11**
Die größte Stadt Aventuriens 12
Unterwegs in Gareth 15
Ymras Seiten – Die Geschichte der Stadt **21**
Leben und Kultur in der Reichsstadt **38**
Die Einwohner Gareths 38
Stadtregierung 43
Was erledige ich wo? – Wegweiser für Ämter und Ansprechpartner 52
Recht und Gesetz 54
Strafen vor Garether Gerichten 61
Handel und Wandel in Gareth 63
Verbrechen in Gareth 65
Der Unterbau des Alltags 75
Gardel und Wirselbach – Gareths Flüsse 76
Gewächs und Getier 77
Magie 77
Stahl und Stein – die Verteidigung der Stadt 78
Der Jahreslauf 84
Ausgewählte Feste 89
Organisationen in Gareth **93**
Die Patrizierfamilien 93
Gilden und Zünfte 103
Die Spießbürger 112
Die Stadtgarde 115
Die Garether Criminal-Cammer 120
Die Alte Gilde 123
Die Almadaner 128
Die Tobrier 131
Weitere Unterweltbanden 134
Die Waisenmacher 137
Die Praioskirche 140
Die Phexkirche 143
Weitere Kirchen 147
Diener des Namenlosen 150
Gargyle 153
Weitere Organisationen 160
Freund und Feind 163
Tabellen und Meisterhilfen **164**
Tabelle: Zufällige Person 164
Tabelle: Zufälliges Gebäude 168
Tabelle: Beute bei Personen 168
Tabelle: Beute aus Häusern 171
Tabelle: Tagesgespräch 173
Der Tagesablauf 175
Zeitmessung und Verabredung 176
Lehrmeister in Gareth 178



Einleitung

Vorwort

Langjährige Spieler von **Das Schwarze Auge** erinnern sich noch: 1985. Man trug bunte Stirnbänder, freute sich über die Explosionen beim A-Team und drückte auf dem Kasettenrecorder die REC-Taste, wenn Michael Jackson im Radio lief. Und es erschien mit Havena die erste große Stadtbeschreibung für **Das Schwarze Auge**. Ich war fasziniert von den vielen Personen, Gebäuden und Grundrissen, die sich schon beim Lesen zu spannenden Abenteuern verwoben: Machtkämpfe unter den Patriziern und Gilden, Einbrüche in marmornen Villen, Verfolgungsjagden in den Gassen, Spionieren in einer Unterwelttaverne, Erkundungen in Ruinen. Seitdem ich als Autor für **Das Schwarze Auge** arbeitete, wollte ich eine solche Publikation erneut verwirklichen und diesmal Gareth, die 170.000-Einwohner-Metropole, aufbereiten und mit ihren zahllosen Facetten gnadenlos auf den Spieltisch zerren. Schlappe 28 Jahre nach Havena ist das endlich gelungen – und wieder in dem Format, welches das in sich geschlossene Setting einer großen Stadt am besten widerspiegelt: der Box, die mit einem ordentlichen Schwung von Büchern, Heften und Plänen aufwartet, um Gareth in Wort und Bild vorzustellen. Und wen wundert's? Die größte Stadt Aventuriens generiert auch die bisher umfangreichste Publikation in der Geschichte des Schwarzen Auges.



Die Kaiserstadt, Bürgerstadt, Stadt der Zünfte, Hauptstadt des Verbrechens, Mitte des Kontinents, Hort des Menschengeschlechts und Zentrum des aventurischen Praios- und Phexkultes bietet mannigfache Themen und Abenteueransätze. Der Fokus der Stadtbeschreibung liegt auf den hellen wie dunklen Seiten der Metropole und des menschlichen Zusammenlebens: Gesetz und Kriminalität, Reichtum und Armut, Anstand und Unehre, rechter Glaube und finstere Kulte.

Machen Sie sich stadtfein und kommen Sie mit – in das Gedränge des Stadionmarkts, zur gleißenden Pracht des Sonnentempels, zum Wagenrennen im Hippdorom, zu einer Versammlung des Stadtrates, in die Schmugglerkanäle Unter-Gareths oder in die verfluchte Dämonenbrache. Die Autoren, Illustratoren und Planzeichner haben in monatelanger, mühevoller Arbeit schon alles für Sie vorbereitet. Treten Sie ein!

Hannover, im August 2012
Anton Weste

Beschreibungen und Formate

Zeit

Die Box stellt Gareth im Jahr 1036 BF dar. Zu diesem Zeitpunkt ist die Quanionsqueste, die Suche der Praioskirche nach dem verlorenen Ewigen Licht, gerade abgeschlossen und das Ewige Licht in den Tempel der Sonne zurückgekehrt. Die Queste findet von 1028 bis 1035 BF statt und kann mit dem Kampagnenband **Lichtsucher** auf den Spieltisch gebracht werden. In der Box sind stellenweise Informationen zur Quanionsqueste sowie ein Anschlussszenario enthalten. Wollen Sie oder Ihre Mitspieler die Queste noch auf Spielerseite erleben, raten wir von der Lektüre der Texte zum Tempel der Sonne und anderen Praiostempeln, der Praioskirche und des Szenarios **Das Insanctum des Gesplitterten Berges** ab.

Meisterinformationen

Die Texte der Box sind größtenteils ohne Unterscheidung zwischen Spieler- und Meisterinformationen geschrieben. Dem Meister werden die Verhältnisse in aller Klarheit darge-



stellt und er kann direkt auf die relevanten Fakten zugreifen. Als Spieler kann man dadurch in jedem Abschnitt über eine verborgene Tatsache stoßen, die der Meister als zu erkundendes Geheimnis für ein Abenteuer verwenden möchte. In einigen Texten sind geheime Hintergründe und Abenteueransätze unter dem Abschnitt **Geheimnisse** separiert.

Gebäude

Die Beschreibungen einzelner Gebäude und Orte Gareths finden Sie im Band **Goldene Dächer, düstere Gassen**. Sie bilden das Rückgrat der Stadtbeschreibung und bieten Informationen über die Bedeutung des Ortes für Abenteuer, wichtige Personen sowie Pläne.

Kürzel

Jedes Gebäude besitzt ein Kürzel, mit dem es z.B. auf dem Stadtplan bezeichnet wird. Das Kürzel setzt sich aus zwei Buchstaben für das Viertel, in dem das Gebäude steht, und einer je Viertel fortlaufenden Nummer zusammen.

Abkürzungsverzeichnis

In dieser Box:	
Metropole	Spielhilfe **Im Herzen der Metropole**
Dächer	Spielhilfe **Goldene Dächer, düstere Gassen**
Gassenhelden	Abenteuerband **Gassenhelden**
WdH	Regelband **Wege der Helden**
WdS	Regelband **Wege des Schwerts**
WdZ	Regelband **Wege der Zauberei**
WdG	Regelband **Wege der Götter**
AvAr	Regelerweiterung **Aventurisches Arsenal**
ZooBotanica	Regelerweiterung **Zoo-Botanica Aventurica**
WdA	Regelerweiterung Wege der Alchimie
HaM	Quellenband **Hallen arkaner Macht**
Gemeinschaften	Quellenband **Verschworene Gemeinschaften**
Gemeinsame Pfade	Quellenband **Auf gemeinsamen Pfaden**
Katakomben	Quellenband **Katakomben und Kavernen**
Efferd	Quellenband **Efferds Wogen**
Herz	Regionalspielhilfe **Herz des Reiches**
Geographia	Regionalspielhilfe **Geographia Aventurica**
Untote	Spielhilfe **Von Toten und Untoten**

Abkürzungen der Viertel

Kürzel	Viertel	Stadtteil
AV	Arenaviertel	Alt-Gareth
BW	Bardewick	Meilersgrund
DB	Dämonenbrache	Dämonenbrache
ER	Eschenrod	Südquartier
HB	Heldenberg	Alt-Gareth
MG	Meilersgrund	Meilersgrund
NH	Nardesheim	Alt-Gareth
RK	Rosskuppel	Rosskuppel
SG	Sonnengrund	Südquartier
SP	Sankt Parinor	Neu-Gareth
SV	Schlossviertel	Alt-Gareth
TH	Tempelhöhe	Alt-Gareth
UG	Unter-Gareth	Unter-Gareth
UL	Umland	Umland
VV	Villenviertel	Neu-Gareth
WG	Wallgrund	Rosskuppel
WS	Weststadt	Neu-Gareth

Kasten zum schnellen Überblick

Folgende Angaben können in den Faktenkästen zu Beginn einer Gebäudebeschreibung und im kleineren Umfang in Gebäudetabellen enthalten sein.

Kennzeichen: Vor dem Schrägstrich ist das Aushängeschild des Gebäudes beschrieben, sofern eines existiert: eine Inschrift, eine Tafel, ein Schild. Ist die Beschreibung in Klammern gesetzt, handelt es sich um eine bildliche Darstellung mit genanntem Motiv. Hinter dem Schrägstrich steht ein kurzer Satz, wie ein Einheimischer den Weg zum Gebäude weisen könnte.

Typ: Die Verwendungsart des Gebäudes in einer Abkürzung (siehe Kasten **Gebäudetypen**). Es sind auch mehrere Verwendungsarten möglich.

Vorsteher/Besitzer/Leiter: der Verantwortliche an diesem Ort.

Organisation: Gemeinschaften, die mit dem Ort verknüpft sind, z.B. weil der Besitzer ein Mitglied ist, sie ihn oft aufsuchen oder dort Schutzgeld erpressen.

Q/P/S/B/A: stehen für *Qualität*, *Preis*, *Schlafplätze*, *Bewohner* und *Angestellte*. Die *Qualität* bemisst sich auf einer Skala von 1 (sehr schlecht) bis 10 (sehr gut), der *Preis* ebenso. *Schlafplätze* werden nur genannt, wenn sie Fremden offen stehen, meist gegen Geld. *Bewohner* sind dauerhaft anwesend, *Angestellte* sind alle Personen, die während der Geschäftszeiten einer Tätigkeit an diesem Ort nachgehen.



Gebäudetypen

Kürzel	Bezeichnung
Di	sonstige Dienstleistung
Du	Dungeon
Ga	Gastronomie
Gi	Gildenhaus, wichtiger Ort für eine Organisation
Ha	Handel, Ankauf und Verkauf
Hw	Handwerk
Ka	kaiserliches Gebäude
Kr	Kriminelles
Le	Lehrmeister
Ma	magische Dienstleistung
Öf	öffentlicher Platz
St	städtisches Gebäude
Te	Tempel
Üb	Übernachtung
Wo	Wohnhaus



Reichtum: Zeigt auf einer Skala von 0 (= minimal) bis 6 (= immens) an, wie wohlhabend ein Ort ausgestattet ist und welche Schätze sich hier finden lassen. 0 stellt dabei eine Bretterbude am Rand der Dämonenbrache dar, 6 den Tempel der Sonne, die Nordlandbank und wirklich reiche Patriziervillen.

Zinken: Gibt an, welche Botschaften Unterwelt und Personen von der Straße unauffällig am Gebäude in Zinkenform hinterlassen haben, um sie anderen Kundigen mitzuteilen. Die Zinken können in Holz geritzt oder mit Kohle gezeichnet sein und sind oft etwas versteckt.

Unbefugtes Eindringen: Die drei Zahlen stehen für die Schwierigkeit, diesen Ort unbefugt mit *Gewalt*, *Heimlichkeit* oder *Übertölpeln* zu betreten, wobei die Skala von 0 (= minimale Schwierigkeit) bis 6 (= immense Schwierigkeit) reicht. Zur genaueren Bestimmung siehe den Abschnitt **Unbefugtes Eindringen** auf der nächsten Seite.

Organisationen

Wichtige Gemeinschaften, Bünde, Zirkel und Gilden der Stadt sind in diesem Band ab Seite 93 beschrieben.

Kasten zum schnellen Überblick

Die folgenden Angaben werden im Faktenkasten zu den Organisationen verwendet.

Weitere Bezeichnungen: andere Namen der Organisation neben ihrem gängigsten, z.B. ein vollständiger Name, eine Verkürzung, eine Eigenbezeichnung, ein Spitzname, eine Verballhornung oder eine abwertende Bezeichnung

Symbol/Erkennungszeichen: beschreibt vor dem Schrägstrich das Zeichen, Symbol oder Wappen, das die Organisation als Emblem benutzt, und nennt hinter dem Schrägstrich Möglichkeiten, wie sich Mitglieder untereinander erkennen, so z.B. eine Parole bei einer Geheimorganisation

Wahlspruch: Motto der Organisation



Herkunft: knappe Angabe über den Ursprung der Organisation
Personen der Historie: wichtige Figuren der Vergangenheit, entweder tot oder anderweitig aus der Organisation verschwunden
Größe: Anzahl der Mitglieder, gerundet
Hierarchie: nennt nach der Angabe, ob die Hierarchie *locker*, *mäßig* oder *streng* ist, die einzelnen Grade der Mitgliedschaft; Um die Organisationen untereinander vergleichen zu können, haben alle Organisationen vier Grade. Die Gemeinschaft selbst kann dabei zwischen mehr oder weniger als vier Hierarchiestufen unterscheiden. Grad I bezeichnet die niederrangigsten Mitglieder oder den Rand der Organisation, Grad IV die Anführer.
Wichtige Personen: aktuelle Mitglieder, die entweder innerhalb der Organisation bedeutende Position einnehmen oder erzählerisch interessant sind
Stützpunkte: Orte in Gareth, an denen die Organisation Präsenz zeigt, z.B. Haupthäuser, Ausbildungsstellen, Lager oder Treffpunkte
Domänen: Tätigkeiten und Ziele der Organisation
Gesetzestreue: siehe Kasten **Gesetzestreue** (Seite 9)
Zusammenhalt: beschreibt nach 7er-Skala (*minimal*, *gering*, *hinlänglich*, *ansehnlich*, *groß*, *sehr groß*, *immens*) wie sehr sich die Mitglieder einander verbunden fühlen, füreinander einstehen und Loyalität zu ihrem Verbund empfinden
Beziehungen und Finanzkraft: nach 7er-Skala, siehe Kasten **Beziehungen und Finanzkraft**
Zitat: ein typischer Ausspruch aus dem Mund eines Mitglieds



Unbefugtes Eindringen

Gewalt
Umfasst alle Formen brachialen Vorgehens, z.B. Türen, Fenster oder Truhen aufbrechen, Personen angreifen und überwältigen.

0 – keine verwehrten Zugänge; keine nennenswerten baulichen Maßnahmen, die Eindringlinge abhalten; keine Bewohner, die körperlichen Widerstand leisten; niemand, der bei Lärm zu Hilfe eilen würde
3 – einigermaßen stabile Zugangstüren und Aufbewahrungsbehälter; viele kaum wehrhafte oder wenige wehrhafte Bewohner; nach einiger Zeit wird in der Umgebung Alarm geschlagen und es kommt Hilfe herbei
6 – kaum zerstörbare Zugänge und Behälter (z.B. Angbarer Panzerschränke); spezielle bauliche Sicherungen gegen Gewalttäter; Elitewächter, magische oder karmale Verteidigung; ausgeklügeltes Alarmsystem, das schnell weitere Hilfe herbeieilen lässt

Heimlichkeit
Bezieht sich auf alle Möglichkeiten, ungesehen einzudringen, zu schleichen, sich zu verstecken und Schlösser zu knacken.

0 – keine verschlossenen Türen und Behältnisse; einfacher Zugang, keine Wächter
3 – mäßig komplizierter Zugang, z.B. Erklettern einer Hausfassade zum Erreichen eines Fensters im 2. OG; mittelschwere Schlösser, einfache Fallen, Bewohner und/oder Wächter vorhanden und je nach Tageszeit (un-)aufmerksam
6 – Schwieriger Zugang; kaum Schwachstellen, hochkomplizierte Schlösser, intensive Dauerüberwachung; magischer/karmaler Alarm, raffinierte Fallen; der Wachhund lässt sich nicht einfach anlocken und ruhigstellen

Übertölpeln
Umfasst Betrügereien, List und das Vorspielen falscher Tatsachen, um sich Zutritt zu verschaffen, wie beispielsweise eine Wache zu betören oder sich als entfernter Verwandter, Eintreiber des Unterweltherrschers oder Inspekteur von der Brandwache ausgeben.

0 – sehr leichtgläubige Bewohner, bei denen ein einfacher Vorwand reicht; Schwächen der Bewohner sind leicht zu erkennen und auszunutzen
3 – durchschnittliche Betrugs- und Verstellungskünste vonnöten; die Bewohner erwarten aber hinreichende Indizien, dass die aufgetischte Geschichte stimmt; gewisses Misstrauen, das solide Überredungskunst benötigt; Schwächen der Bewohner können mit guter Beobachtungsgabe identifiziert werden
6 – aufgeweckte und höchst misstrauische Bewohner; strikt eingehaltene Regeln, wer das Gebäude betreten darf; die Identität muss hieb- und stichfest sein, keine Schwächen der Bewohner erkennbar; braucht extrem gute Betrüger und Schwindler



Gesetzestreue

Wie sehr sich eine Person oder eine Organisation an die Buchstaben des gesetzten Rechts hält, wird mit dem Wert *Gesetzestreue* (GT) dargestellt. Die GT reicht auf einer 7er-Skala von 0 (*minimal*) bis 6 (*immens*) und stellt die innere Einstellung zum Gesetz dar. Es ist je nach Situation auch möglich, dass man nach außen hin eine ganz andere Gesetzestreue vorgaukelt. Denkbar ist ein Amtsschreiber, der heimlich Urkunden fälscht, oder aber ein verdeckter Ermittler der Stadtgarde, der bei kriminellen Taten mitziehen muss, um nicht aufzufliegen.

Die Gesetzestreue ist immer dann von Bedeutung, wenn eingeschätzt werden soll, ob eine Person oder Organisation eine illegale Tätigkeit unternimmt und zu welch schwerwiegenden Gesetzesübertretungen sie bereit ist: Bei einem Wert von 3 mag man bei Gelegenheit einen Diebstahl begehen, aber nicht kaltblütig einen Mord planen. Je höher die GT ist, desto weniger ist eine Person bestechlich (siehe **Korruption und Bestechung** auf Seite 69). Mit dem W6 kann bei Bedarf eine Probe auf die GT abgelegt werden.

Beziehungen und Finanzkraft

Der Eintrag *Beziehungen* gibt an, wie stark eine Person oder Organisation auf die Unterstützung durch andere setzen kann, etwa durch Loyalität, Sympathie, Freundschaft oder schuldige Gefallen. Dabei ist nicht nur die Anzahl von Unterstützern wichtig, sondern auch deren Möglichkeiten: Bei einem Emmeran Stoerrebrandt einen Stein im Brett zu haben, ist mehr wert, als auf zwei Dutzend Gerbergesellen aus Meilersgrund zählen zu können. Durchschnittlich kommen auf eine bestimmte Menge **bedingungsloser Verbündeter** etwa die dreifache Anzahl **engagierter Helfer** und die zehnfache Zahl **wohlwollender Unterstützer**.

Die *Finanzkraft* beschreibt, in welchen Dimensionen auf **Handgeld** (sofort verfügbar) zurückgegriffen werden kann, wie groß finanzielle **Reserven** (innerhalb einer Woche verfügbar) ausfallen und wie viele Verbindlichkeiten und **Güter** (innerhalb von drei Monaten) zu Geld gemacht werden können. Beide Kategorien werden anhand der 7er-Skala *minimal*, *gering*, *hinlänglich*, *ansehnlich*, *groß*, *sehr groß*, *immens* dargestellt.

Beziehungen	wohlwollende Unterstützer (Gesamt-SO)	engagierte Helfer (Gesamt-SO)	bedingungslose Verbündete (Gesamt-SO)
minimal	10	3	0
gering	30	10	3
hinlänglich	100	30	10
ansehnlich	300	100	30
groß	1.000	300	100
sehr groß	3.000	1.000	300
immens	10.000	3.000	1.000

Finanzkraft (in Dukaten)	Handgeld	Reserven	Güter
minimal	0,1	0,5	2,5
gering	0,5	2,5	12
hinlänglich	2,5	12	60
ansehnlich	10	50	250
groß	40	200	1.000
sehr groß	150	750	4.000
immens	600+	3.000+	15.000+



Personen

Personenbeschreibungen sind Teil von Ortsbeschreibungen oder Gildenbeschreibungen, je nachdem, ob sich die Figur eher über ihren Aufenthaltsort definiert oder über ihre Funktion in einer Organisation. In Personenbeschreibungen können folgende Angaben erscheinen:

Das *Geburtsjahr* in BF wird mit einem * für „geboren" genannt. *1001 BF bedeutet, die Person wurde im Jahr 1001 nach Bosparans Fall geboren. Es folgen üblicherweise Stichworte zum Aussehen oder Auftreten der Figur.

Kurzcharakteristik: eine Angabe zur Erfahrung der Person in ihren wichtigsten Tätigkeitsgebieten nach 7er-Skala (siehe Kasten auf dieser Seite), bisweilen auch nur pauschal als Hinweis auf die Gesamterfahrung

Füchsischer Name: wie die Person in der Geheimsprache der Unterwelt genannt wird; kein Sternchen bedeutet, dass die Person diesen Namen in Unterweltkreisen nutzt; ein Sternchen bedeutet, dass die Person diese Bezeichnung für sich kennt, sie aber nicht selbst verwendet; zwei Sternchen bedeuten, dass der Person unbekannt ist, dass sie in Gaunerkreisen so genannt wird

Beziehungen und **Finanzkraft**: nach 7er-Skala (siehe Seite 9)

Belohnungen: typische Belohnungen, welche die Person vergibt, je nachdem, ob *kleine*, *mittlere* oder *große* Dienste geleistet wurden

Verwendung im Spiel: mögliche erzählerische Funktionen, für die sich diese Figur eignet

Zitat: typischer Ausspruch

Werte

Wertekästen geben Eigenschaften, Vor- und Nachteile sowie wichtige Talente, Zauber, Liturgien und Sonderfertigkeiten von Meisterperson an. Dabei gelten die folgenden Konventionen:

- Die Figuren wurden – je nachdem, wie sehr sie vom Schicksal begünstigt sind – mit einer Bandbreite von 80 (Benachteiligte) über 100 GP (durchschnittliche Garether) bis 140 GP (herausragende Begabte, Heroen und Schurken) erstellt.
- Zum Wert GT (Gesetzestreue) siehe die Erläuterung im Kasten auf S. 9.
- Sofern eine Person nicht als fremd in der Stadt geschildert wird, besitzt sie üblicherweise die *Kulturkunde (Mittelreich)*. Gibt es keine detaillierten Angaben zu Sprach- und Schriftkenntnissen, gehen Sie davon aus, dass die Person Garethi beherrscht, ein paar Brocken einer Fremdsprache spricht, und dazu Füchsisch, wenn sie sich in Unterweltkreisen bewegt. Lesen und Schreiben (Kusliker Zeichen) kann man in den unteren Schichten selten, ab SO 7 häufig und ab SO 10 fast immer.
- Ist eine Sonderfertigkeit genannt, die andere Sonderfertigkeiten voraussetzt, so besitzt die Figur diese vorausgesetzten SF ebenfalls, auch wenn sie nicht explizit genannt werden (also z.B. *Finte* und *Gezielter Stich*, wenn *Todesstoß* genannt ist).
- Kampfwerte sind spielfertig unter Berücksichtigung der Ausrüstung angegeben. Die Modifikatoren (aktuelle Behinderung, WM der genutzten Waffe) sind bereits eingerechnet.

Erfahrung von Meisterpersonen

In der Kurzcharakteristik werden die Fähigkeiten einer Meisterperson je nach Kompetenzbereich grob umrissen. Ein Kompetenzbereich kann benannt sein nach bestimmten Tätigkeitsfeldern („*kompetent* in Natur"), Professionen („*brillanter* Zimmermann") oder sonstigen beschreibenden Bezeichnungen („*unerfahrener* Intrigant"). Passend zur Erfahrung in diesem Bereich kann man von bestimmten Eigenschafts- und Talentwerten ausgehen, sowie beziffern, wie viele Abenteuerpunkte die Person ungefähr in diesen Bereich investiert hat.

Kompetenz	Typischer Eigenschaftswert für eine wichtige Eigenschaft	Typischer TaW in wichtigem Talent	Abenteuerpunkte
unerfahren	10	0-3	250
erfahren	12	3-6	500
durchschnittlich	14	6-9	1.000
kompetent	15	9-12	2.000
meisterlich	16	12-15	4.000
brillant	17	15-18	8.000
vollendet	18	18-21	16.000



Gareth im Überblick

Die Metropole Gareth für den eiligen Leser

Einwohner: 170.000 Menschen, davon ca. 60.000 im Südquartier, 40.000 in Alt-Gareth, 30.000 in Meilersgrund, 15.000 in Neu-Gareth und 25.000 in Rosskuppel; darunter rund 5% fremde Menschenvölker wie Tulamiden, Thorwaler, Waldmenschen; 1.000 Zwerge, 500 Elfen, einige hundert Goblins, Grolme, Tiefzwerge

Wappen: wachsender roter Fuchs auf Gold (für Gareth), goldene Gerberwalze auf Schwarz (für das rechtlich eigenständige Meilersgrund)

Herrschaft / Politik: bürgerliche und zünftige Stadtrepublik mit Rat der Helden (für Gesamt-Gareth), Stadtrat (v.a. Alt-Gareth), Magistrat unter dem Burggrafen von Kaiserlich Raulsmark (Neu-Gareth), Rat und Stadtmeister von Meilersgrund, Ältestenrat von Rosskuppel, Wehr-, Schatz- und Gerichtsvogt des Südquartiers



Garnisonen: 600 Spießbürger (von insgesamt 4.200 Spießbürgern im wechselnden Dienst), 300 Stadtgardisten, 50 kaiserliche Wachen in Alter Residenz und anderen kaiserlichen Besitzungen, 50 Meilersgrunder Stadtbüttel, ca. 300 Söldner der Waisenmacher, verschiedene Söldnerhaufen, Tempelwachen und Akademiegardisten

Stadtteile: Alt-Gareth (historischer Stadtkern mit Vierteln Heldenberg, Nardesheim, Schlossviertel, Arenaviertel, Tempelhöhe), Neu-Gareth (prächtige Villenstadt mit Trümmern der Fliegenden Festung, mit Vierteln: Villenviertel, Sankt Parinor, Weststadt), Meilersgrund (gut bürgerlich bis arm, mit Vierteln Meilersgrund, Bardewick), Rosskuppel (dörflich, ländlich, mit Vierteln Rosskuppel, Wallgraben), Südquartier (Armenviertel, mit Vierteln Sonnengrund, Eschenrod); Besondere Bereiche: Dämonenbrache (verfluchter Wald südwestlich der Stadt), Unter-Gareth (Kanalisation, Höhlen, unterirdische Stätten)

Tempel: alle Zwölfgötter, viele davon mehrfach; Ucuri, Aves, Simia, Hal, unzählige Vierteltempel und -schreine, Haupttempel des Praios, geheime Bethalle Rastullahs

Wichtige Gasthöfe / Schenken: etliche Etablissements vom Hotel *Seelander* (luxuriösestes Haus Aventuriens), über die Herberge *Schwert und Panzer* (Haus für Abenteurer), das Bordell *Levthans Horn* (edel und vielseitig), bis zur Taverne *Lieblicher Yaquir* (Hauptquartier der Almadaner)

Handel und Gewerbe: wichtiger Schnittpunkt von Reichsstraßen, kein Hafen; fast jedes Gewerbe ist vor Ort; Berühmte Tuchmacher, Schneidereien, Schmiede (Eisinger), Stellmachereien (Ferrara-Eisenherr, Winzberg, Stoerrebrandt), Getreidespezialitäten, Schnapsbrenner, Kartenmacher

Wichtige Fest- und Feiertage: 1. Praios (Jahresbeginn und höchster kirchlicher Feiertag); 1.-8. Praios (Großes Kaiserturnier und Volksspiele, Imman-Turnier); 15. und 16. Praios (Bürgerheerparade auf dem Brig-Lo-Platz); 6.-9. Rondra (Gründungsfeiertage des Mittelreiches); 16. Phex (Tag des Phex); 21. Ingerimm (Tag der Waffenschmiede); 1.-7. Rahja (Fest der Freuden), Gedenktage an Schlachten

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Acht Märtyrer von Bosparan (die heiligen Frauen Celissa, Duridanya, Palinai, Yasinthe und Männer Eboreus, Emmeran, Lucian, Vitus), diverse Zunftheilige und Kaiser, HeiligeArdare (Rondra; Heilige des Erntefestmassakers), Heiliger Quanion (Praios; Wiederentdecker des Ewigen Lichts), Heiliger Owilmar (Praios; Baumeister des Sonnenpalastes); Raul von Gareth (Gründer und erster Kaiser des Neuen Reiches), verdiente Helden aus großen Schlachten, wie der Schlacht in den Wolken

Besonderheiten: größte Stadt Aventuriens, gewaltige Anzahl an Tempeln und Schreinen (*Stadt der hundert Tempel*), laut Edikt der Boten des Lichts Mittelpunkt der Welt, Sitz des reichsten aventurischen Handelsherren Stoerrebrandt, Akademie der Magischen Rüstung (Antimagie, weiß), Akademie Schwert und Stab (Kampf, weiß), Haupttempel des Praios in Neu-Gareth (Stadt des Lichts mit Sonnenpalast), wichtige Tempel des Phex (Schutzgott der Stadt) und Ingerimm (Zünfte), Katakomben des Hesindetempels und andere unterirdische Welten, Alte Residenz, Ruinen der Neuen Residenz

Stimmung in der Stadt: geschäftig, laut, voller Bürgerstolz und Selbstbewusstsein, in der größten Stadt des Kontinents zu leben; Allein den Ärmsten fehlt es nach wie vor oft am Nötigsten. Das Elend in den Gassen der südlichen und östlichen Außenbezirke ist groß und die Furcht vor Verbrechen, Hungersnot, Seuchen und Aufständen gehört zum Leben in der Stadt.

Was die Garether über ihre Stadt denken:

Neu-Gareth: *„Gareth ist angeschlagen, doch bald werden alle Schäden beseitigt sein."*

Alt-Gareth: *„Gareth war immer, wird immer sein – und sicher kehrt bald auch die Kaiserin zurück. Was ist die Kaiserin schon ohne Gareth?"*

Rosskuppel: *„So lange unsere Äcker Ertrag abwerfen und in Gareth genug hungrige Mäuler wohnen, gibt es wenig Grund zur Klage."*

Meilersgrund: *„Gareth geht es prächtig. Aber leider bin ich kein Garether, sondern Meilersgrunder."*

Südquartier: *„Die sollen alle verrecken – seien es Adlige, Patrizier oder Bürger. Denn um das Elend in den Gassen schert sich von denen keiner."*



Die größte Stadt Aventuriens

Anreise

„Die Königin der Städte heißt man sie und das zu Recht. Wie bei einer Königin bemerkst du zuerst ihre Vorboten, ehe du sie selbst schon aus weiter Ferne siehst: Im Sommer blitzen die glänzenden Dächer meilenweit, zuallererst das goldene Haupt des Sonnentempels. Im Winter schrauben sich unzählige Rauchsäulen in den Himmel, und bei Nacht bilden die nie verlöschenden Lichter der Stadt eine matt schimmernde Aureole unter Phexens Sternenzelt. Dann kommen die Türme der Mauern von Alt-Gareth, dann ist es wie ein rotes und braunes Meer aus Dächern, das sich vor dir auftut. Die Stadt ist so groß, dass du sie nicht mit einem Blick erfassen kannst – sie geht an den Seiten weiter und dahinter sowieso! Je weiter du weg bist, desto größer erscheint sie. Je näher du kommst, umso kleiner fühlst du dich selbst. Gleich ob Sommer oder Winter: Der Strom der Reisenden und Händler reißt niemals ab. Sie wollen Vieh, Brennholz und Feldfrüchte verkaufen, die Wunder der Metropole sehen, von langer Reise oder Heerfahrt heimkehren, in den größten Göttertempeln beten, meisterhafte Handwerkskunst erstehen, den Rat von Weisen erbeten, ein neues Leben beginnen, vor einem alten Leben fliehen, die Herausforderung der Stadt annehmen. So wie ich damals. Und schau, was aus mir geworden ist."
—Handelsherr Emmeran Stoerrebrandt über seinen ersten Besuch in Gareth

„Der Elf ist beinahe verrückt geworden! Wir haben am Rande der Goldenen Au gelagert und wollten am nächsten Tag Gareth umgehen – wegen der vielen Leute auf der Straße. Jedenfalls ist die Sonne untergegangen, aber in Richtung Gareth war so eine rötliche Lichtkuppel am Horizont. So als würde die Stadt strahlen und den Himmel erleuchten. Der Elf hat die ganze Zeit dorthin gestarrt und erst am Morgen irgendetwas gezischt. Eine Stadt, die man nachts weiter sehen kann als am Tag!"
—die Abenteurerin Alrike C. Sturmfels

„Ich weiß gar nicht, wann man endlich in der Stadt ist, wann auch das Stadtrecht gilt! Es fängt ganz unmerklich an: Die Felder reichen von Horizont zu Horizont, dazwischen Gutshöfe und Dörfer. Es werden immer mehr, entlang der Straße stehen Gasthäuser, Mietställe und so weiter. Immer mehr Häuser säumen die Straße, immer weniger Felder sind zu sehen, und irgendwann, wenn der Horizont vor dir aus lauter Dächern besteht, da siehst du das Land vor lauter Mauern nicht mehr. Mit den Menschen ist es genauso: Vormittags werden es immer mehr, die sich dir anschließen, vor dir laufen, hinter dir reiten. Karren



und Wagen reihen sich. An einer Brücke stauen sie sich sogar. Und irgendwann musst du den Ellenbogen benutzen, um dich durch die Menge zu bewegen. Und laut ist es! Vielleicht hast du beim Aufbruch in Grambusch noch die Vöglein gehört, aber das Plappern und Krakeelen auf der Straße wird immer lauter und lauter – und noch ehe du wirklich in der Stadt bist, ist ein Lärm um dich herum wie auf dem Markt in Ferdok! Es stinkt auch. Das merkst du erst gar nicht, weil du mit Gaffen und Gucken zu tun hast und damit, dass dir kein Karren in die Hacken fährt. Aber irgendwann riecht's muffig und nach Abfall und Schlimmerem. Es weht auch kein Lüftchen durch die Gassen, wenn du erstmal drin bist. Aber dann bist du da."
—Kiepenkerl Dappert Birnenklos auf die Frage, wie man nach Gareth hineinkommt

»Und dann hatte die Pilgerei ein Ende – aber was für eines! Am Beginn der Reise, in Elenvina, hätte ich nichts für großartiger gehalten als die dortige Wehrhalle des Praios. Aber Gareth! Gareth! Der Sonnentempel glänzt wie Praios' Antlitz, der Gesang in der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale tönt wie die Chöre Alverans! Die Predigt der Geweihten, gar wie das süße Seufzen der Alveraniare! So viele! So viele! Die Pilger drängen sich hier – und nicht nur jene, die sich den Segen des Götterfürsten erhoffen. Auch Heldenverehrer Rondras pilgern an die Stätten der großen Schlachten! Das Gedenken an die Gefallenen führt Reisende in Borons Namen auf die Nekropolen Gareths. Was für ein Gedränge! Gestern bin ich versehentlich sogar im Tempel des Phex gelandet – macht nichts! Seinen Segen habe ich nun auch!«
—Irmhilde Langenwald in einem Brief an ihren Bruder, 1035 BF



Lage und Reisedauer

Gareth liegt in der Mitte Aventuriens im Königreich Garetien, einem Teil des Mittelreichs. Sternförmig gehen von der Stadt wichtige Handelswege aus und fast jeder, der in die Ferne reist und Aventurien erkundet, kommt irgendwann in der Metropole an.

Die im Folgenden genannten Entfernungen für Reisewege zu anderen Städten gelten für den bestmöglichen Landweg, falls es sich anbietet auch in Kombination mit einer Schiffspassage. Die Reisezeit ist eine ungefähre Näherung und zählt für eine Reisegruppe zu Fuß (bzw. einem Küstensegler zu 150 Meilen/Tag) mit Geländemodifikatoren, ohne Zwischenaufenthalte, ohne Eilmärsche, ohne Wetter- und Bodeneinfluss.

Reise nach Gareth

Nahe Städte

Stadt	Entfernung in Meilen (Luftlinie)	(Reiseweg)	Reisezeit in Tagen	Route
Wehrheim	119	122	3,5	Reichsstraße II
Rommilys	132	136	4	Reichsstraße III
Perricum	242	310	9,5	Reichsstraße III
Punin	288	316	9,5	Reichsstraße II
Ferdok	169	203	6	Reichsstraße IV, ab Grambusch Reichsstraße II
Angbar	203	217	6,5	Reichsstraße III
Greifenfurt	198	282	8,5	Reichsstraße I, ab Wehrheim Reichsstraße II; alternativ ein Weg durch den Reichsforst (285 Meilen, 11 Tage)

Entfernte Städte

Stadt	Entfernung in Meilen (Luftlinie)	(Reiseweg)	Reisezeit in Tagen	Route
Trallop	402	436	13	Reichsstraße II
Festum	680	1.348	16,5	Seereise bis Perricum, Reichsstraße III
Khunchom	579	1.189	15,5	Seereise bis Perricum, Reichsstraße III
Fasar	333	601	24	Karawanenroute nach Baburin, aranische Landstraße, Reichsstraße III
Vinsalt	565	719	21,5	Yaquirstieg, Reichsstraße II
Havena	606	668	21,5	albernische Landstraße, Reichsstraße III

Städte am anderen Ende der Welt

Stadt	Entfernung in Meilen (Luftlinie)	(Reiseweg)	Reisezeit in Tagen	Route
Al'Anfa	1206	2.947	27	Seereise bis Perricum, Reichslandstraße III
Riva	772	3.299	39	Seereise über Thorwal und Havena, albernische Landstraße, Reichsstraße III; Alternative ist der Landweg über Kvirasim, Gashok und Trallop (1058 Meilen, 41 Tage)
Thorwal	737	1.162	25	Seereise bis Havena, albernische Landstraße, Reichsstraße III



Gesichter einer Metropole

Gareth ist mit Abstand die größte Stadt Aventuriens. Nirgendwo sonst leben so viele Menschen auf so engem Raum zusammen, nirgendwo sonst liegen Licht und Schatten so dicht beisammen. Gareth ist für den durchschnittlichen Einwohner Aventuriens überwältigend groß, und selbst, wer Vinsalt, Havena oder Festum kennt, sieht seine Vorstellungen von der Metropole um ein Vielfaches übertroffen.

Seit jeher erheben sich die prunkvollen Sakralen, Patrizierpaläste und Denkmäler, die von einem Jahrtausend als Hauptstadt des Reiches und Sitz des Lichtboten künden, über die Menschenmassen Gareths. Dimensionen von Gebäuden und Straßen sind stets ein wenig größer, als man es von anderen Städten kennt oder es sich für müde Füße wünscht. Die Märkte quellen über vor Handelswaren aus allen Himmelsrichtungen. Keine Stadt Aventuriens hat einen solchen Bedarf an Lebensmitteln und Gütern. Und in keiner Stadt mischen sich so viele verbotene Waren unter die erlaubten: Waffen, Gifte, Rauschkräuter, Diebesgut, unzünftige Produkte. Wer sich schlau anstellt und Glück hat, kann hier auf legalen oder illegalen Wegen ein kleines Vermögen verdienen. So wie die Patrizier, Kirchen und Zünfte im Licht des Offiziellen die Macht in den Händen halten, so regieren im Untergrund die großen Verbrecherbanden der Alten Gilde, der Almadaner und der Tobrier ganze Stadtteile. Nur mühsam stemmt sich die Stadtgarde gegen die Kriminalität, die Ermittler der Garether Criminal-Cammer kennen keine Atempausen.

Wie in jeder aventurischen Stadt gibt es auch in Gareth bittere Armut, und ganze Viertel versinken im Elend. In den äußeren Stadtteilen Rosskuppel, Meilersgrund und Südquartier entdeckt man schnell verdreckte Gassen und schlammige Hinterhöfe voll ärmlicher Gestalten.

Selbst Garether kennen sich oft nur in ihrem Stadtteil und dem eigenen Milieu gut aus und können immer wieder auf neue Wunder und Schrecknisse ihrer Metropole stoßen – von prachtvollen Paraden, spendablen Kaufherren und lebenden Helden über halbvergessene Tempelbauten bis hin zu den vielen Gesichtern des Verbrechens, exotischen Gestalten und unheimlichen Tiefzwergen, Gargylen oder Untoten.





Gliederung der Stadt

Von Stadtteilen, Vierteln und Nachbarschaften

Die Metropole umfasst die fünf *Stadtteile* Alt-Gareth, Neu-Gareth, Rosskuppel, Meilersgrund und Südquartier. Sie sind die wichtigsten Abgrenzungen in politischer und rechtlicher Hinsicht. Jeder Stadtteil besitzt eine eigene Atmosphäre und ist größer als die meisten anderen aventurischen Städte. Keine echten Stadtteile, aber denkwürdige Facetten der Stadt sind die finstere Dämonenbrache und die Kavernen Unter-Gareths. Man spricht von *Groß-Gareth*, wenn man betonen will, dass das gesamte Stadtgebiet gemeint ist. Stadtteile setzen sich aus mehreren *Vierteln* mit oft fünfstelliger Einwohnerzahl zusammen. Die Viertel bestehen wiederum aus einzelnen *Nachbarschaften*, zusammenhängenden Straßenzügen oder Häuserblöcken, die immer noch um die 1.000 Einwohner beherbergen. Einige Nachbarschaften organisieren selbständig Brandwehren, Nachtwachen und Güllnereien, in anderen Belangen ist sich jeder selbst der Nächste und kann leicht in der Anonymität der Metropole untertauchen.

Straßennetz und Straßenbild

Die gesamte Stadt ist von den großen Hauptstraßen durchzogen, die von den Mächtigen zur Prozession genutzt werden und auf denen man schnell in das Zentrum gelangt. Diese Hauptstraßen sind breite Arterien, die außer an den Toren selten verstopfen. Zahllose Nebenstraßen zweigen ab, von denen wiederum weitere Straßen, Gassen, Stiegen und Hohlwege abgehen und in ein unüberschaubares Labyrinth führen. In den Elendsquartieren kommt es zudem zu wilden Bauten oder großen Unratsammlungen, die Straßen zu Sackgassen machen, Plätze in Gassen aufteilen und die Wege ständig verändern. Zum Zusammenbruch des Straßenverkehrs kommt es sehr häufig durch große Karren, die sich in den wilden Buden der fliegenden Händler oder den illegalen Vor- und Anbauten verkanten.

Das Leben Gareths spielt sich draußen ab: Die Straßen quellen über vor Passanten, Einheimischen, Durchreisenden, Händlern und Krämern mit Wagen und Waren, Bütteln und Gelichtern und all den Menschen, deren Weg einem Zweck dient: Einkauf und Handel, Besorgung und Botengang, Besuch und Transport – und bisweilen auch Flucht und Verfolgung. Tagsüber nutzen viele Handwerker die Straße vor ihrem Geschäft als Arbeitsplatz, die halbe Werkstatt liegt unter freiem Himmel. Ballungen ergeben sich an den großen Kreuzungen, die entweder häufig schon wie Plätze angelegt sind oder als solche genutzt werden, und an den zahllosen Märkten. Wie schnell wird aus einer Brandlücke ein Marktplatz! Wie schnell ein Marktplatz zur Müllhalde – gerade im Südquartier! Raum zum Atmen liefern häufig nur die Hinterhöfe, wo sie einmal nicht als Ställe oder Abfallplätze missbraucht werden, sondern stattdessen zur Nahrungsergänzung mit Gemüse und Obst bepflanzt oder als Auslauf für Kleinvieh dienen.

Das Straßenbild Gareths wird durch die Fassadengestaltung erhellt: Bunte Giebel, Kartuschen und Erker lockern das Grau und Schwarzweiß der verputzten oder blanken Fachwerkhäuser auf und dienen als Wegmarken. Schilder über Läden und Tavernen leuchten farbenfroh, Fassadenbilder ermöglichen es den Kunden, die Schmiede oder das Pfandhaus zu finden. Allgemein gültige Namen gibt es nur für die Hauptstraßen, Hausnummern haben sich zusätzlich zu den Haus- und Straßennamen nur in den wenigsten Nachbarschaften durchsetzen können.

In Alt- und Neu-Gareth, aber auch bei wohlhabenden Handwerkern, Stadtrittern und Großbauern anderer Stadtteile ist es üblich, die Straßenfassade aufwändig zu schmücken, damit Funktion und Bedeutung der Bewohner sich auch im Gebäudeäußeren widerspiegeln. Bisweilen geht die Pracht der Fassade auf Kosten des restlichen Gebäudes – manche Tavernen, Kontore oder Patrizierhäuser sind auf der Rückseite schon baufällig, während das Eingangsportal blitzsauber in teuersten Farben prangt.

Unterwegs in Gareth

Durch die Gassen

„Entschuldigt, wenn ich Euch widerspreche, Euer Gnaden, aber den schnellsten Weg zur Sakrale finden Euer Gnaden nicht auf geradem Wege entlang der Seite des Droms, sondern am Rondratempel abbiegend den Brig-Lo-Platz in Richtung Zwölfgötterplatz querend. Dann justemale die Akademie passieren und entlang des Gardels weiterziehen, von wo aus Euer Gnaden bereits die goldene Fassade der Sakrale erblicken können. Bedenket bitte, Euer Gnaden, dass die vermeintlich kürzere Kaiser-Reto-Straße zur Stunde durch Pilger und schaulustiges Volk angefüllt ist, was ein rasches Vorwärtskommen unterbindet."

—ein Garether Schreiner zu einem stadtfremden Praiosgeweihten



Gareth erstreckt sich von West nach Ost über 6 Meilen, von Nord nach Süd über 5 Meilen. Um in den Gassen der Metropole gut voranzukommen, braucht man gesunde Füße oder ein kräftiges Ross, Ortskenntnis und viel Geduld. Oft sind die Straßen von Menschenmassen und Fuhrwerken verstopft, Plätze wegen eines Festes oder Aufmarschs gesperrt und die Tore von langen Warteschlange belagert. Je nach Tageszeit ist es ein ganz eigenes Abenteuer, den schnellsten Weg quer durch die unterschiedlichsten Viertel finden zu müssen. Manchmal entpuppt sich der vermeintlich kürzeste Weg als beschwerlicher und zeitraubender als ein paar Abstecher über einige Seitengassen, wenn man nur weiß, welche zu nehmen sind.

Reisezeiten

„Können ... wir es ... rechtzeitig ... schaffen?"
—gehechelte Frage eines Lehrlings an seinen Kameraden auf dem Weg zur eigenen Lossprechung

Um in Gareth von Punkt A nach Punkt B zu gelangen, ermitteln Sie auf dem Stadtplan die Länge der Strecke, die zurückgelegt werden soll.

Reisegeschwindigkeit und Reisedauer
Je nach Fortbewegungsmittel kommt man im Gewirr der Gassen unterschiedlich schnell voran. Die hier gelisteten Zeiten gelten für einen Reisenden ohne Eile, ohne nähere Ortskenntnis und ohne größere Behinderungen auf dem Weg. In Zeiten mit besonders hohem Verkehrsaufkommen, bei Unfällen oder Bauarbeiten an einer Hauptverkehrsstraße oder ähnlichen Ereignissen, beträgt die Reisedauer mindestens das Doppelte der angegebenen Zeit. Ist entsprechende Ortskenntnis vorhanden, oder kennt der Reisende seine Wegstrecke bereits, kann die benötigte Zeit auch durch besondere Eile oder die Nutzung einer Abkürzung gesenkt werden.

Reisedauer pro Meile

Fußgänger	3 SR
Fuhrwerk	2 SR
Reiter	1,5 SR

Optional: Wartezeiten an Stadttoren
Werden Stadttore auf dem Weg passiert, muss die dortige Wartezeit berücksichtigt werden.

Uhrzeit	stadteinwärts	stadtauswärts
Stunde nach Sonnenaufgang, werktags	2W6 SR	1W6–1 SR
Stunde vor Sonnenuntergang, werktags	1W6–1 SR	2W6 SR
übrige Zeiten	1W3–1 SR	1W3–1 SR

Personen mit SO 10+ und solche mit wichtigen Aufgaben (Botenreiter, städtische Bedienstete, etc.) dürfen sich unter verschieden lautem Murren der Wartenden vordrängeln.

Jergolf Prackstetter, Mietkutschenfahrer und Freizeit-Historiker

Wenn das Fluchen des Kutschers und das Rattern der Räder in der Ferne ertönt, ist so mancher Garether Bürger gut daran bedient, zur Seite zu gehen: **Jergolf Prackstetter** (*989 BF, beleibt, graue Haare) wirkt mit seinem mächtigen Schnauzbart, der speckigen Lederkleidung und hoch auf dem Kutschbock seines von Warunker Füchsen gezogenen Zweispänners geradezu wie ein Abbild des klassischen Mietkutschenfahrers.
Jergolf hat schon viele Gefährte gelenkt und ist gerne bereit, davon zu erzählen: Versorgungswagen im Tross der kaiserlichen Armee, Steppenschivonen für Kolenbrander, Reisekutschen von Trallop bis nach Punin, Stoerrebrandter mit Hartsteener Granitblöcken für den Burgenbau. Er hat keinerlei Berührungsängste, und mit seiner auf den ersten Blick zwar rauen, beim näheren Kennenlernen aber offenen und herzlichen Art hat er zahlreiche Freunde in der Stadt gewonnen.
Dem bodenständigen Kutscher würden die wenigsten Leute zutrauen, dass er über eine gewisse Bildung verfügt – aber mitteilsam, wie der Gute nun einmal ist, bleibt es nicht lange bei diesem Unwissen. Tatsächlich ist Jergolf ein glühender Verehrer der lokalen Legenden, des Kaiserhauses und der Geschichte der Stadt. Sein Bruder **Borgert** (*993 BF, kahlköpfig, herzlich, SO 7, GT 3), der als Handwerker im Museum für Reichsgeschichte arbeitet, hat ihm so manches Mal inoffiziellen Zutritt zum Museum gewährt, und im Laufe der Zeit hat Jergolf eine Menge Wissen angesammelt. Er kann aus dem Kopf die Sagen über den Heiligen Hlûthar und die Dämonenbrache detailreich wiedergeben, die Kaiserfolge von Raul bis Rohaja aufsagen und zu fast jedem Gebäude in Gareth eine Geschichte erzählen. Lesen und Schreiben kann er hingegen nicht.

Dienstleistungen und Preise
Jergolf bringt seine Kunden natürlich einfach von A nach B oder transportiert Lasten, aber wenn ihm jemand sympathisch ist (oder eine *Überreden*-Probe +3 gelingt), lässt er sich auch auf wildere Dinge wie Verfolgungsjagden oder nächtliches Schmierestehen ein. Jergolf ist aber ein anständiger Kerl – illegale Aktivitäten wird man gut rechtfertigen müssen, ansonsten könnte es sein, dass man sich, statt vor der Hintertür der Nordlandbank, plötzlich vor der Wachstube wiederfindet.
Über diverse Verbindungen hat Jergolf Zugriff auf andere Fuhrwerke, falls einmal ein schwerer Lastentransport oder ähnliche Dinge anstehen sollten.



Fahrt mit Personen	3 H / SR*
Fahrt mit Lasten	2 H / SR
Kutsche und Fahrer zur exklusiven Verfügung	25 H / Stunde oder 15 S / Tag*

Exotischere Wünsche sind Verhandlungssache, von 1 S (Verfolgungsjagd) bis 5 D (Fluchtwagen).

**Erwartet wird außerdem ein Trinkgeld in Höhe von mindestens SO des Kunden in Hellern.*

Kurzcharakteristik: meisterlicher Fuhrmann, kompetenter Historiker und Anekdotenkenner
Beziehungen: hinlänglich (Stammkunden, beliebt bei anderen Fahrern)
Finanzkraft: gering
Zitat: „Der fünfte Kaiser des Mittelreiches? Das ist doch klar wie die Praiosscheibe, Herrschaften! Sighelm natürlich, der vierte Kluge Kaiser, 120 bis 172!"

MU 15 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 13
FF 15 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 14
LeP 33 **AuP** 38 **AsP** - **KaP** -
WS 7 **MR** 5 **SO** 6 **GT** 5

Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen 15 (Fuhrleute, Bruder); Aberglaube 5, Neugier 7
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Alt-Gareth, Neu-Gareth, Südquartier), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch
Talente: Peitsche 9, Raufen 9, Hiebwaffen 6, Schleichen 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 6, Etikette 7, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 6, Überreden 7, Geschichtswissen 12, Sagen/Legenden 11, Tierkunde 10, Fahrzeug Lenken 14
Ausrüstung: Kautabak, Flachmann mit Beerenschnaps, Fuhrmannspeitsche

Knüppel: **INI** 11+1W6
AT 12 **PA** 8 **TP** 1W6+1 **DK** N
Peitsche: **INI** 11+1W6
AT 17 **TP** 1W6 **DK** S
Raufen: **INI** 11+1W6
AT 14 **PA** 11 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Lederkleidung: **RS** 1 **BE** 1 **GS** 7
Verhalten im Kampf: in ernsthaften Kämpfen defensiv, bei Raufereien auch gerne mal „immer feste druff"

Verborgene Wege

Dem Verlauf der Straßen zu folgen, stellt nur die offensichtlichste und üblichste Methode dar, in Gareth von Ort zu Ort zu gelangen. Gassenjungen, Gauner und Phexgeweihte nutzen noch andere Wege:

- den Häuserlauf über Dächer, durch Hinterhöfe und quer zu engen Gassen, die man überspringt (siehe S. 19)
- die Gänge der Kanalisation Unter-Gareths, über die man vor allem Alt-Gareth ungesehen betreten und verlassen kann (siehe **Dächer** S. 223)
- die Schattenpfade: übernatürliche Pforten, die es Phexgeweihten und anderen Kundigen ermöglichen, plötzlich zu erscheinen oder zu verschwinden (siehe **Dächer** S. 184)

Botenjungen und Marktschreier

Wer eine Nachricht absetzen möchte, hat in Gareth dazu viele Möglichkeiten. Botschaften und kleine Pakete überbringen die zahlreichen Botenjungen, die sich flink durch die engsten Gassen und dichtesten Menschenmengen winden. In Fällen besonderer Eile kann man manchmal auch Botenjungen sehen, die wahre Meister im Häuserlauf sind und sich mit gewagten Sprüngen rasend schnell von Dach zu Dach bewegen und, um so das Gewirr und Gewühl der Straßen zu vermeiden. Noch schneller werden Botschaften dann nur noch von den Brieftauben oder auf magischem Wege überbracht.
Im Auftrag von Magistrat, Zünften oder anderer Kundschaft geben zahlreiche Ausrufer Verlautbarungen, Aufrufe und Ankündigungen bekannt. Sie künden von den Spektakeln einer Gauklertruppe, der Vermählung eines Patriziers oder werben für die Angebote beim Waffenhändler Morgenrot.
Am Rathaus (**NH-23**) und an vielen Plätzen sind große Anschlagtafeln zu finden, in denen Verordnungen und wichtige Termine verkündet werden. Daneben hängen Hinweise auf Feste, Turniere und Prozessionen ebenso wie die Steckbriefe gesuchter Schurken, Vermisstenanzeigen und zweifelhafte Angebote und Gesuche. Wer es sich leisten kann, geht zum Redaktionshaus des Aventurischen Boten (**SV-30**) und lässt in der Gazette eine Anzeige erscheinen, die neben den Abonnenten auch all diejenigen erreicht, die in den Tavernen ausliegende, teils Wochen alte Ausgaben interessiert lesen.



Botschaften und Nachrichten in Gareth

Dienstleistung	Anbieter	Kosten*	Bemerkungen
Brief vorlesen	Schreiber	3 H	
Brief verfassen	Schreiber	2 S	
Brief kopieren	Schreiber	3 S pro Foliantseite	
Magische Verschlüsselung	Magier	15 S+ je Seite	
Brief überbringen (zu Fuß)	Botenjunge	bis zu 1 S/Auftrag	
Brief überbringen (mit Brieftaube)	Botendienste, z.B. Beilunker Reiter (**AV-15**), Silberfalken (**SV-31**)	2 S/Auftrag	max. 50 Wörter
Brief überbringen (mit NUNTIOVOLO, ZfW 10)	Magier	2 D/Auftrag	
Paket überbringen	Botenjunge	1 S+/Auftrag	schwere Pakete können leicht das Dreifache kosten
mündliche Nachricht überbringen	Botenjunge	5 H/Auftrag	
Nachricht ausrufen	Ausrufer	2 S/Tag	für einen Tag in einem Stad viertel, oft gemeinsam mit anderen Nachrichten
Öffentlicher Aushang	städtische Tafe n	kostenlos	für 1 H sorgt eine Straßengöre oder ein Bettler dafür, dass der Aushang mindestens einen Tag hängt
(falsche) Zinken anbringen	Bettler	2 H je Haus	
Anzeige in Gazette	Aventurischer Bote (**SV-30**)	25 S/Achtelseite und Ausgabe	
Drucken von Handzetteln	Aventurischer Bote (**SV-30**), Pamphletisten	1 D je Auftrag + 3 S je 100 Zettel mit 50 Wör ern	
Gerücht verbreiten	Kerry ui Brioghan (**SV-30**)	siehe dort	

**Die Kosten können bei schwierigen Zielen oder riskanten Inhalten auch schnell mehr als das Doppelte betragen.*

Alrike Phexgeschwind, schnellste Botin Gareths

Stets beschwingten Schritts eilt **Alrike** (*1001 BF, kurze blonde Haare, immer in Bewegung und dennoch etwas rundlich) durch die Gassen, Gärten und Gänge Gareths. Auch wenn andere Botenjungen jünger, flinker und wagemutiger sein mögen, Alrikes Ruf als schnellste Botin Gareths beruht nicht nur auf Eigenwerbung. In ihren bald zwanzig Jahren Botenmädchendasein hat sie schon vieles gesehen und kennt ganz Gareth wie ihre Westentasche – und nicht nur die eigene Gasse vom Murmelspiel, wie sie über jüngere Konkurrenten spöttelt. Dabei geht sie manchen Schleichweg, nimmt Abkürzungen durch die Hinterhöfe und Gärten und besitzt auch etwas Wissen über den einen oder anderen Geheimgang in der Stadt. Ihre große Erfahrung ist das eine, ihre wortgewandte Zunge und das ausgeprägte Gespür für Menschen sind die anderen Dinge, die sie zu einer so schnellen Botin machen, so dass sie für ihre Gänge oft durchaus einen Silbertaler und manchmal noch mehr verlangen kann. Denn die Tatsache, dass sie manche Freund- und Liebschaft in den Häusern und Kontoren der Stadt unterhält, öffnet ihr einige Türen und erspart ihr Umwege über störrische Domestiken oder Schreiber. Während sie den Köchinnen und Dienern Anekdoten und Geschichten aus den Häusern Gareths erzählt, revanchieren sich diese im Gegenzug mit Informationen, Gefälligkeiten und kleinen Leckereien aus der Küche, denen sie selten entsagen kann und wovon ihr kleiner Bauchansatz Zeuge ist. Ihr Wissen teilt sie nur in den seltenen Fällen, wenn sie gegen reichlich klingende Münze einem Ohr der Alten Gilde etwas flüstert oder sie sich ihre Freiheit aus den kräftigen Armen der Tobrier erkaufen muss.

Kurzcharakteristik: kompetente Botin, Kennerin der Ämter und Bürgerhäuser Gareths
Beziehungen: gering (Kaufleute und Patrizier), hinlänglich (Hausdiener und Schreiber)
Finanzkraft: gering
Zitat: „Andere können vielleicht rascher laufen, aber ich bin trotzdem schneller da."



MU 12	**KL** 13	**IN** 13	**CH** 13
FF 11	**GE** 16	**KO** 13	**KK** 11
LeP 31	**AuP** 28	**AsP** -	**KaP** -
WS 7	**MR** 4	**SO** 6	**GT** 3

Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Vorurteile (Almadaner-Bande) 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (Alt-Gareth, Meilersgrund, Südquartier), Schattenpfade I, Ausweichen II (14)

Talente: Athletik 14, Klettern 11, Schleichen 8, Selbstbeherrschung 6, Zechen 8, Betören 7, Gassenwissen (Ortseinschätzung) 14 (16), Menschenkenntnis 11, Überreden 12, Orientierung 17, Sagen/Legenden 7, Heraldik 7, Hauswirtschaft 7

Dolch:	**INI** 10+1W6			
AT 12	**PA** 10	**TP** 1W6+1		**DK** H
Raufen:	**INI** 10+1W6			
AT 14	**PA** 12	**TP(A)** 1W6		**DK** H
Normale Kleidung:	**RS** 0	**BE** 0	**GS** 9	

Verhalten im Kampf: versucht sich Kämpfen schnell zu entziehen, in Raufereien ist ihr dabei kein Kniff zu fies

Über First und Traufe – Der Häuserlauf

Verstopfte Straßen, gemauerte Bollwerke und strenge Gardisten hier, zahllose Hinterhöfe, Türen, Fassaden, Dächer und Vorsprünge dort. Gassenkinder, Gesetzlose, Nachtschwärmer und Botenjungen nutzen den *Häuserlauf*, um schnellstmöglich sprintend, kletternd, springend und sich hinaufschwingend voranzukommen, ohne sich von Mauern und Grundstücksgrenzen oder gar der Schwerkraft selbst behindern zu lassen. Immer wieder entkommen freche Diebe schwerer gerüsteten Gardisten, indem sie Kohleöffnungen hinabrutschen, sich durch Fensteröffnungen schwingen, Ladeflächen zum Sprungbrett und Dächer zu Laufbahnen machen. Die wichtigsten Fähigkeiten für den Häuserlauf sind gute Sprung- und Kletterkenntnisse, eine schnelle Auffassungsgabe und eine entsprechende Ortskenntnis.



Regeln zum Häuserlauf:

Sie können mithilfe der Regeln zum Häuserlauf Verfolgungsjagden in städtischem Terrain voller Hindernisse darstellen.

Bestimmung des Häuserlauf-Werts

Legen Sie zu Beginn die Sprint-GS, wie in **WdS 138** beschrieben, fest. Diese gilt für die gesamte Dauer des Laufes. Der **Häuserlauf-Basiswert** beträgt **(IN+GE+KO+Sprint-GS)/5**.

Eine Talentspezialisierung in Häuserlauf ist sowohl für *Akrobatik* als auch für *Athletik* möglich. Es kommen außerdem folgende **Modifikatoren** zum Tragen:



- (TaW *Akrobatik* + TaW *Athletik* + TaW *Gassenwissen*)/3 Punkte können als Bonus aufgeschlagen werden. Eine eventuell vorhandene Talentspezialisierung auf *Häuserlauf* zählt.
- Die Talentspezialisierung *Gassenwissen (Ortseinschätzung)*: –1 bis –3
- Innerer Kompass: +2 (nicht in *Gassenwissen* verrechnen, gilt nicht bei einfachem Davonlaufen)
- Standfest / Balance / Herausragende Balance: –1 / –2 / –5
- Ohne Ortskenntnis: +7
- Fettleibig: +5
- Kleinwüchsig/Zwergenwuchs: bei Streckenabschnitten mit überwiegend Sprüngen/engen Durchlässen –1 bis +1 / –2 bis +2
- Flink bzw. Behäbig sowie die BE sind bereits in der Sprint-GS berücksichtigt

Probe auf Häuserlauf-Wert

Jede KR wird mit einem W20-Wurf gegen den Häuserlaufwert die Laufleistung ermittelt. Jede Probe kostet den Läufer 2 AuP. Die Probe ist je nach Schwierigkeit des Terrains erschwert (s.u.).

Misslingt die Probe um mehr als 5 Punkte, so kommt es zu einem Sturz (Sturzschaden je nach Streckenabschnitt: 1W6 TP pro 6 Punkte Probenzuschlag). Misslingt die Probe, bleibt der Läufer für diese KR stecken und kommt nicht voran. Gelingt die Probe, legt er eine Strecke von **Sprint-GS x 3 abzüglich der Probenerschwernis in Schritt** zurück.

Durch besondere Wagnis kann die erzielte Geschwindigkeit erhöht werden: Jeder freiwillig gewählte Punkt zusätzliche Probenerschwernis vergrößert die zurückgelegte Distanz um 0,5 Schritt. Bei Misslingen reduziert sich die Strecke um die fehlenden Punkte.

Zur Vereinfachung können Sie auf Proben verzichten, wenn der Häuserlaufwert 15 Punkte höher als der Probenzuschlag ist.

Probenzuschlag

Der Probenzuschlag für das Terrain wird für einen definierten Streckenabschnitt, als Mittelwert festgelegt, z.B. 80 Schritt enge Gasse mit vielen Marktbuden: Probe +3.

Erschwernisse für Streckenabschnitt, mit überwiegend ...

Routine +/-0 (... Hindernisse bis 1 Schritt Höhe / ebene Sprünge bis 3 Schritt Breite / abfallende Sprünge bis 1 Schritt Tiefe / ansteigende Sprünge bis 0,5 Schritt Höhe)

Erfordert Übung +3 (... Hindernisse bis 2 Schritt Höhe / ebene Sprünge bis 4 Schritt Breite/ abfallende Sprünge bis 2 Schritt Tiefe / ansteigende Sprünge bis 1 Schritt Höhe)

Anspruchsvoll +7 (... Hindernisse bis 3 Schritt Höhe / ebene Sprünge bis 5 Schritt Breite / abfallende Sprünge bis 3 Schritt Tiefe / ansteigende Sprünge bis 1,5 Schritt Höhe)

Schwierig +12 (... Hindernisse bis 4 Schritt Höhe / ebene Sprünge bis 6 Schritt Breite / abfallende Sprünge bis 4 Schritt Tiefe / ansteigende Sprünge bis 2 Schritt Höhe)

Äußerst schwierig +15 (... Hindernisse bis 5 Schritt Höhe / ebene Sprünge bis 7 Schritt Breite / abfallende Sprünge bis 5 Schritt Tiefe / ansteigende Sprünge bis 2,5 Schritt Höhe)

Fast unmöglich +18 (... Hindernisse über 5 Schritt Höhe / ebene Sprünge über 7 Schritt Breite / abfallende Sprünge über 5 Schritt Tiefe / ansteigende Sprünge über 2,5 Schritt Höhe)



Ymras Seiten – Die Geschichte der Stadt

Gareth blickt auf 1.900 Jahre Geschichte zurück und manche Geheimnisse wurzeln in noch älteren Zeiten.
Die hier präsentierte Historie entspricht in etwa dem Wissensstand und der Perspektive eines erfahrenen Chronisten, der sich sorgfältig in die Geschichte der Stadt vertieft hat. Dabei kann er sich mancher Einfärbung von Fakten nicht entziehen und viele Geheimnisse nicht entschlüsseln. Das einfache Volk kennt oft nur Grundzüge der Historie in Form von Sagen, Heiligenerzählungen und Märchen. Zu Beginn jeder Epoche sind *Talentproben* und ihre Erschwernisse angegeben, um grobe Einschätzungen (0 TaP*), wichtige Rahmendaten (ab 4 TaP*) und Details (ab 8 TaP*) zum jeweiligen Zeitraum zu kennen.
Ergänzend werden explizite Meisterinformationen und Geheimnisse der Epoche aufgeführt.

Zeugnisse und Zeugen

Informationen über Gareths Vergangenheit können vor allem durch folgende Orte und Personen vermittelt werden.

Archive

- **Stadtarchiv (NH-22):** vor allem Alt-Gareth und Südquartier, Bürger- und Steuerregister, Erlasse, Gerichtsakten, vereinzelte Dokumente bis zur Siedlerzeit, gute Quellenlage ab der Rohalszeit, kryptisches Ordnungssystem
- **Archiv des Magistrats (WS-12):** klein, ab Eslamidenzeit Quellen zur Raulsmark, Neu-Gareth, Rosskuppel und Meilersgrund, penible Ordnung
- **Kaiserliche Bibliothek in der Alten Residenz (SV-01):** klein, Heraldik, Geschichte von Adelsfamilien und kaiserlichen Besitzungen, ab Bosparans Fall
- **Museum für Reichsgeschichte (NH-24):** zahllose echte und falsche Exponate, ab Bosparans Fall
- **Pentagontempel der Hesinde (TH-30):** reichhaltige Artefakte und Schriften aus allen Epochen, wildes Durcheinander
- **Halle der Heiligen Schriften im Tempel der Sonne (VV-09):** beste Quellen zur Priesterkaiserzeit, Kirchengeschichte bis zur Siedlerzeit zurückreichend, stark beschränkter Zugang
- **Boronanger und -tempel (z.B. RK-13, ER-05, UL-04):** Sterberegister des jeweiligen Tempelsprengels, oft große Lücken, selten weiter als bis 100 v.BF zurückreichend
- Für spezielle Bereiche sind die jeweils kleinen Schriftensammlungen von weiteren Tempeln (Rondra: Helden- und Kriegsgeschichte, Ingerimm: Technik-, Bau- und Kunstgeschichte), Zünften und Patrizierfamilien erwähnenswert.

Bemerkenswerte Zeitzeugen

Xerane Riemenschneider, Geist, **HB-07** (ab 910 BF)
Truzum Sohn des Nugrod, Zwerg, **SV-33** (ab 840 BF)
Desmona die Graue, Sagengestalt des Südquartiers, siehe **Dächer** S. 176, (ab 700 BF)
Marmorklaue, Gargyl, **WS-27** (ab 580 BF, ab 1027 BF in Gareth)
Ellinar Sterntreu, Elf, siehe **Dächer** S. 9 (ab 530 BF)
Rude II., Geist, verwirrt, **NH-37** (Zeitraum um 330 BF)

Die Vorzeit (bis 1000 v.BF)

Talentproben: *Geschichtswissen* +16, *Sagen/Legenden* +12

Bevor die Menschen kamen, erstreckte sich über Aventuriens Zentrum der *Mittwald*, Sumus großer Garten. Immer wieder fand man bei Erdarbeiten versteinerte Bäume, die einstmals mehrere 100 Schritt in den Himmel ragten. Vier Schritt unter fruchtbarem Humus stießen Baumeister auf Mauerreste von zwölf Schritt Dicke, so gigantisch, dass man von Zyklopenmauern spricht. Legenden künden von der Elfenstadt Simyala (**4950 v.BF – 3000 v.BF**), die irgendwo nordwestlich von Gareth aus lebendem Holz errichtet wurde und die der schreckliche Basiliskenkönig zerstörte.

Geheimnisse der Vorzeit

- Das Herz des Kontinents besitzt zeitlose kosmologische Kräfte, genutzt von Göttern, begehrt von Dämonen und unbewusst wahrgenommen von sterblichen Völkern, die sich um das Zentrum sammelten.



Im **Vierten Zeitalter** errichteten Trolle die größtenteils unterirdische Festung *Ulschgaroth*, deren Mauern von Tempelhöhe bis Rosskuppel reichten und deren gewaltige Gänge viele Meilen in unterirdische Welten und bis zu den finstersten Urklüften Deres führen. Ulschgaroth birgt einen Teil der schwindenden Lebenskraft Sumus, aber ebenso den Zugang zu einem Teil des *Tridekarions*, dem Namen des Namenlosen Gottes. Die Götter verbargen ihn am Ende des Äons weit unterhalb des heutigen Tempels der Sonne, bewacht von (fast) unbezwingbaren Riesen.

Teil der Wacht über das Herz des Kontinents war seit den Anfängen des Mittwalds die unsterbliche, intelligente Blutulme *Argareth*, von welcher der Name der Stadt herrührt. Später wurde die Neue Residenz um den Baum herum errichtet. Während der Schlacht in den Wolken 1027 BF entwurzelte sich Argareth und verließ die Stadt.

Um **3000 v.BF** siedelten die aus Xorlosch exilierten Brillantzwerge einige Jahre in den oberirdischen Ruinen und höheren Kavernen Ulschgaroths. Die Elfen Simyalas übergaben ihnen – im Angesicht ihres nahenden Untergangs – den *Stein der Simia*, ein Artefakt, das die Lebensflamme der Völker des 11. Zeitalter bewahren sollte. An der Stelle des heutigen Simiatempels errichteten die Zwerge einen Simia-Altar und zogen ostwärts. Der Basiliskenkönig wurde bald darauf mittels namenloser Mächte aus der größten Tiefe Ulschgaroths gerufen und zerstörte Simyala.

Die Siedlerzeit (1000 v.BF – 568 v.BF)

Talentproben: *Geschichtswissen* +13, *Sagen/Legenden* +8

Vorbote der menschlichen Siedler im Mittwald war *Geron der Einhändige*, der um **1000 v.BF** seine berühmten Heldentaten vollbrachte. Er drang bei seiner sechsten Tat nach Simyala vor und erschlug den Basiliskenkönig mit sechs Hieben des Schwertes *Siebenstreich*.

In der Zeit des Kaisers Belen-Horas (**880 – 856 v.BF**) expandierte das Bosparanische Reich enorm. Die ersten Siedler erreichten Garetien. Die Legende berichtet, der Halbgott Aves sei mit seinem geflügelten Ross beim heutigen Wagenhalt erschienen und habe die Menschen aufgerufen, neue Horizonte zu entdecken und sich das Herz des Kontinents untertan zu machen. Die Wunderspeere des Kaisers flogen Dutzende von Meilen und wiesen als Orakel die Orte neuer Siedlungen. **876 v.BF** entstand so auch am Zusammenfluss von Wirselbach und Gardel die Siedlung Gareth, anfangs nicht mehr als ein kleines Kastell und einige Hütten hinter einer Palisade. Meilenweit umgab die Neugründung nur das Blättergrün des Mittwaldes. **871 v.BF** verließen hundert Oger, geleitet von Sternengeflüster, ihre Wohnstätten im Kosch, Amboss und Raschtulswall, erstürmten die junge Siedlung und verspeisten die Garether in einem tagelangen Gelage. Jahre später soll der Heilige *Leomar Drachenherz* die Menschenfresser vertrieben und ihren Anführer, einen Riesen, erschlagen haben. Das eröffnete nicht nur den Weg für eine erneute Besiedlung des Platzes (**850 v.BF**), sondern legte auch den Grundstein für den Rondraglauben in Gareth.

Die Äxte der Siedler schlugen tiefe Schneisen in den Wald und machten das Land urbar. Anfangs herrschte ein reger Austausch der Siedler mit der Auelfensippe der *Lichtwandler* am Wirselbach, bis die Elfen **650 v.BF** vor den sich ausbreitenden Feldern und Häusern zurückwichen. Gareth blühte am Schnittpunkt der Handelswege auf und etablierte sich als Tor zu den fremden Völkern des Nordens (**um 750 v.BF** Ausbau der Reichsstraße II Punin - Gareth, **597 v.BF** Erweiterung nach Wehrheim). Der legendäre Alchimist *Enarch der Goldmacher* begründete um **640 v.BF** den Reichtum der Stadt: Er verwandelte mittels des verschollenen Zaubers AURUM ARGENTOR Brunnen, Statuen und Dächer in Silber und Gold. **632 v.BF** wandten sich Erz- und Humusgeister gegen die prosperierende Menschenstadt. Bäume sprossen auf dem Straßenpflaster, Wurzeln sprengten Mauern und Klingen verrosteten binnen weniger Augenblicke. Erst herbeigerufene Elementaristen aus Haranija (dem heutigen Aranien) konnten die widerspenstigen Naturgeister aufhalten und sie für Jahre in den Dienst der Stadt knechten.

619 v.BF besuchte Kaiser *Haldur-Horas* Gareth und musste beim umjubelten Empfang feststellen, dass die Türme der Stadtmauern höher waren als in Bosparan und in den Tempeln Götterbilder aus purem Gold standen. Zutiefst empört verfasste er bei seiner Rückkehr nach Bosparan den *Gareth-Erlass*: Er führte den Reichtum Gareths darauf zurück, dass die Stadt das Kaiserhaus jahrelang um Steuern betrogen hatte. Binnen einer Woche sollten die Garether eine Million Golddukaten aufbringen und in Zukunft den dreifachen Steuersatz an das Kaiserhaus zahlen. Die Garether fühlten sich zu Unrecht beschuldigt und argwöhnten, Gareth sollte zugunsten Bosparans in Armut und Bedeutungslosigkeit versinken. So erklärte sich Gareth zur freien Stadt und zahlte kein Kupferstück mehr. Haldurs kaiserliche Armee zog **618 v.BF** vor der Stadt auf und berannte die Mauern und Tore in den legendären *200 Tagen von Gareth*. Danach waren die Verteidiger so geschwächt und dezimiert, dass sie Verhandlungen anboten. Der Kaiser ließ mitteilen, dass Gareth nun zwei Millionen Dukaten und den vierfachen Steuersatz zu zahlen habe („Sollen sie doch ihre Goldene Rondra nach Bosparan schleppen!"), dann würde die Armee auf die Erstürmung der Stadt verzichten. Gareth willigte ein.



Zwei Monate später wurde Kaiser Haldur-Horas mit einem ölig schimmernden Dolch aus Purpurmetall ermordet. Obwohl die Täter nie gefasst wurden, war man in Bosparan davon überzeugt, dass die Kaisermörder in Gareth zu suchen seien.

Haldurs Nachfolger *Fran-Horas der Blutige* machte es sich zur Lebensaufgabe, die Mörder seines Vaters zu finden. Jahr um Jahr zogen seine Häscher nach Gareth, wählten wahllos Opfer unter den Bürgern und schafften sie nach Bosparan, wo sie ausnahmslos zu Tode gefoltert wurden. Der Kaiser presste die in Ungnade gefallene Stadt bis aufs Blut aus. Allein der stark besetzten Garnison gelang es in den folgenden Jahren mit brutalen Mitteln einen Aufstand zu verhindern. **569 v.BF** wurde die Verzweiflung größer als die Angst: Die Garether stürmten die Stadtfeste und jagten die Kaiserlichen davon. Als sich die Kunde vom erfolgreichen Aufstand verbreitete, strömte geknechtetes Volk von überall her in Gareth zusammen. Fran-Horas rückte **568 v.BF** mit dem kaiserlichen Heer an, beide Seiten waren zum Kampf bereit. Südwestlich auf den Feldern vor den Toren der Stadt kam es zur *Ersten Dämonenschlacht*. Das Gefecht wurde von Anfang an mit erbarmungsloser Härte geführt und dauerte vom frühen Morgen bis in die tiefe Nacht hinein. Die Aufständischen hatten den Sieg bereits vor Augen, doch da zuckte plötzlich ein flammender Blitz über den Himmel. Im gespenstischen Schein war Kaiser Fran-Horas im Beschwörungstanz zu sehen, der die Macht der Niederhöllen aus der Schwärze des Himmels rief. Gesichtslose Erzdämonen huschten über das Schlachtfeld und hielten mit gleißenden Säbeln und Sicheln, mit schimmernden Fängen und Klauen blutige Ernte unter den Aufständischen. Als das Schlachtfeld auf der einen Seite leergefegt war, machten die Schattengestalten kehrt und wandten sich der Front der vor Entsetzen starren Kaiserlichen zu. Fran-Horas soll gerufen haben: „Diese nicht! Nicht diese, bei Boron und allen Finstersphären!“ Doch es war vergebens. Der Morgen warf sein graues Licht auf die Leichen der Dämonenschlacht, wo die eine Hälfte der Toten kaiserliche Waffenröcke trug, die andere Hälfte die bunten Trachten der Bürgerschaft. Zu den Gefallenen zählte auch der für lange Zeit letzte Siebenstreichträger *Hlûthar*, der zu den Anführern der Aufständischen gehörte. Über das verfluchte Schlachtfeld wucherte bald ein unheiliger Wald: die Dämonenbrache.

Geheimnisse der Siedlerzeit

Der Riese Tharabasch, den Leomar erschlug, bleibt in den Quellen ganz zu Recht ohne Namen: Er war ein Wächter des Tridekarions, den die Macht des Dreizehnten korrumpieren konnte. Er ging aus Ulschgaroth an die Oberfläche,

Gareth zur Siedlerzeit

Einwohner: 500 (Stadtgründung) bis 20.000 (Haldur-Horas-Zeit)

Herrschaft / Politik: Präfektur mit loser Anbindung an Bosparan, wachsender Einfluss der Stadtaristokratie (Priester, Händler)

Wehrwesen: Stadtfeste als Fluchtburg und Garnison; Stadtmauern: Hölzerne Palisaden (bis 720 v.BF) / 4 Schritt hohe Steinmauer (720-635 v.BF) / Wall und 8 Schritt hohe Steinmauer (ab 635 v.BF); bis zu 500 Soldaten des Präfekten, Bürgermiliz; 1.000 Legionäre Bosparans (ab 618 v.BF)

Tempel / Religion: Nebeneinander der Kulte; Sechsgötter, die Dreizehn (ab 876 v.BF); Rahandra (Sitz des Schwerts der Schwerter 619 v.BF bis 595 v.BF), Simius (ab ca. 700 v.BF); Brajan, Boron (ab ca. 630 v.BF)

Handel und Gewerbe: erblühend; Wildleder, Tuche, Keramik, Alchimie

Magie: vereinzelte Magier und mächtige Alchimisten (Objekt, Umwelt, Eigenschaften)

Sprache und Schrift: Aureliani, Imperiale Zeichen

Typischer Baustil: Güldenländischer Tempelstil

Untergegangene Bauten: Aurumfaktur (Alchimistenlabor, 649-618 v.BF), Palast des Ossarias (legendär reiches Haus, geplündert 618 v.BF), Thermen (am selben Ort später: Kaiserthermen TH-10)

Bestehende Bauten: Amphitheater (später: Garether Heldenbühne **HB-07**), Kanalisation (errichtet von geknechteten Elementaren), Nymphäum (**UG-11**), Leomars Kammer des Wachenden Schlafes und Hlûthars Grab in der Dämonenbrache (**DB-07**)

Zeugnisse: *Goldene Allegorie* (legendäres Werk der Goldmacherkunst, um 640 v.BF)

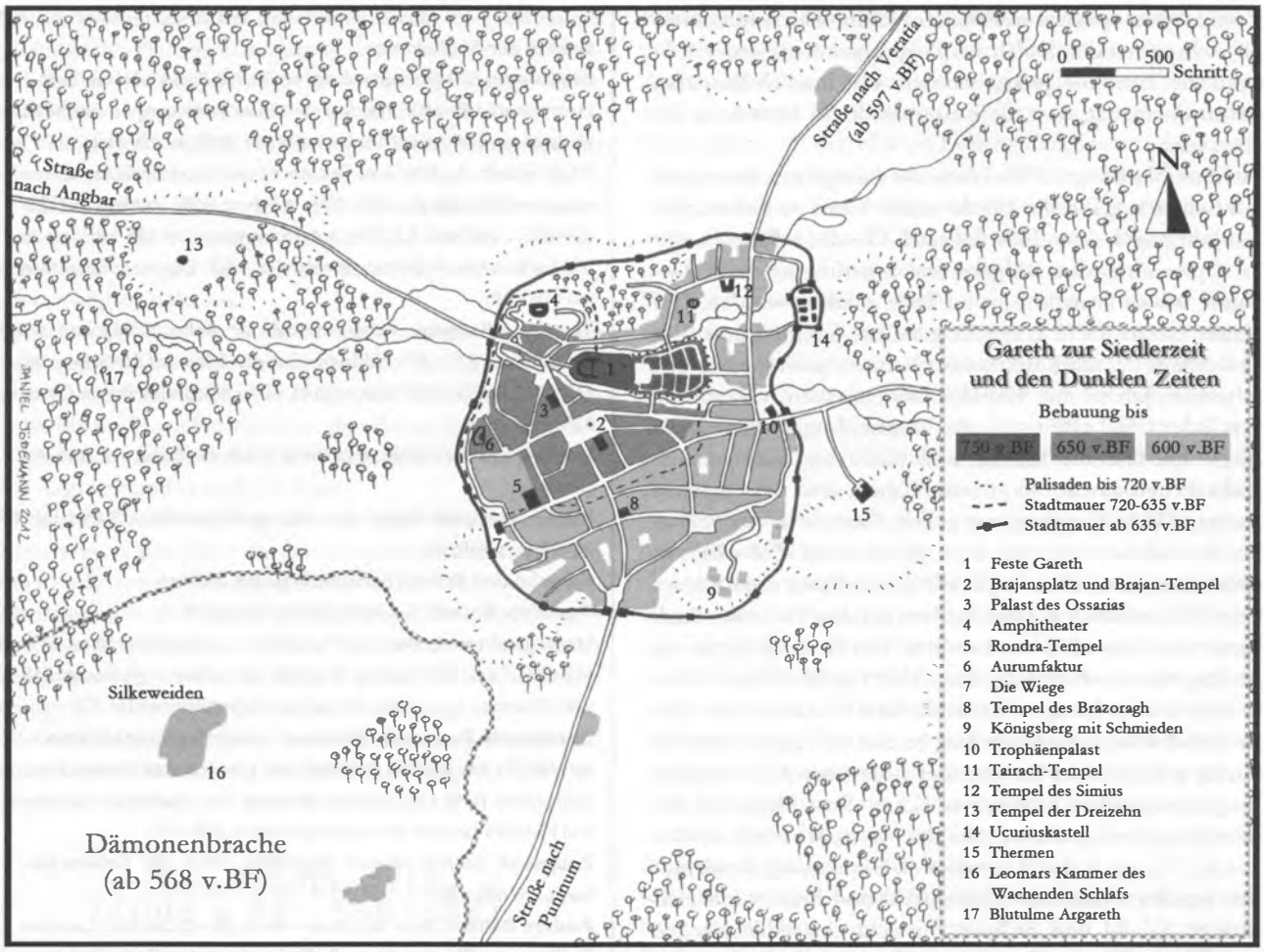
Andere Relikte: Speer des Belen-Horas (Rondratempel), Leomars Trollhammer (Pentagontempel), Simiasprisma (auelfisch, Simiatempel), Goldene Rondra (geschaffen aus Shinxir-Standarten von Feinden, vergoldet durch Enarch, Ruinen der Neuen Residenz), Alchimistische Rezepte oder Phiolen mit Aurumtinktur (Goldmacherelixier) und dem Elixier des Ewigen Lebens.

Bedeutende Personen: Die drei Rondraheiligen und Siebenstreichträger Geron der Einhändige (um 1.000 v.BF, tötete den Basiliskenkönig in Simyala), Leomar Drachenherz (um 850 v.BF, Donnersturmgewinner), Hlûthar von den Nordmarken (gestorben 568 v.BF vor Gareth); Rakull aus Nebachot (um 720 v.BF, Dieb, Phexheiliger, spektakuläre Diebesstücke, tötete an der Rakula-Quelle den Riesenlindwurm Korchtuxüngir durch List), Enarch der Goldmacher (um 640 v.BF, skrupelloser Alchimist)

Bedrohungen: lange Winter, Ungeheuer (Oger, Orks, Riesenaffen, Grubenwürmer), Humuskräfte des Mittwaldes, die sich gegen die Rodung stemmen, Steuerforderungen aus Bosparan

Stimmung in der Stadt: Aufbruch und Wachstum einer neuen Siedlerstadt, Vorboten der Zivilisation und gemeinsamer Kampf gegen die Wildnis, Furcht vor dem Tyrannen Fran-Horas





um einen Weg zu finden, seinem Gott den zerrissenen Namen zurückzugeben. Er fand sein Ende durch Siebenstreich als Anführer einer Sekte von Ogern und Trollen auf dem heutigen Acker des Bauern Risshufer (**RK-01**). Sein Kampf mit Leomar war das gewaltige Aufeinandertreffen zweier Erwählter ihrer Götter.

Dass an der Stelle der heutigen Stadt des Lichts ein Tempel des Namenlosen stand, wo man den *dreizehn Gelüsten* huldigte, verkörpert durch dreizehn goldene Statuen, ist heute fast unbekannt.

Lange suchten Rondraanhänger nach dem Grab des Heiligen Leomar. Es liegt auf dem Anger Silkeweiden in der später entstandenen Dämonenbrache. Hier legte sich Leomar **ca. 830 v.BF** zum wachenden Schlaf und erwachte **um 980 BF** wieder, um den Donnersturm seiner finalen Bestimmung zuzuführen.

Nahe am Herz des Kontinents existierte die Feenglobule Mandariel, ursprüngliche Heimat der aventurischen Gargyle. In den Wirren um die Erste Dämonenschlacht strandeten die Gargyle auf Dere, die Globule wurde zerstört und ihre Scherben schufen das Phänomen der Nirgendgassen Gareths (**Dächer** S. 183). Die Gargyle Gareths (siehe S. 153) wissen jedoch bisher nichts von ihrer Abstammung.

Um die Wasserversorgung der schnell wachsenden Stadt zu sichern, rangen die Stadtväter zur Haldur-Horas-Zeit der Quellnymphe *Jutarna* einen Feenpakt ab: Sie wird im an ihrer Quelle erbauten Nymphäum (**UG-11**) verehrt und lenkt als Gegenleistung Wasser nach Gareth. Noch heute hält ein innerer Zirkel der Gilde der Brunnenmeister diesen Pakt aufrecht.

Die Dunklen Zeiten (568 v.BF - 162 v.BF)

Talentproben: *Geschichtswissen* +13, *Sagen/Legenden* +10

Die Aufzeichnungen über die folgende Epoche sind spärlich gesät. Es brachen Dunkle Zeiten an, in denen Garetien, wie viele andere Provinzen, in Barbarei versank, finstere Götzen angebetet wurden und Wissenschaft und Künste brach lagen. Die mühsam den Wäldern abgetrotzten Äcker wurden wieder von der Wildnis zurückerobert, Türme und Mauern



verfielen. Mehrfach geriet Gareth unter Orkherrschaft. Noch im Jahr der Dämonenschlacht stürmten die Schwarzpelze die desolate Stadt, versklavten die Bevölkerung und riefen das *Könikreisch von Garret* aus, das bis **500 v.BF** bestand. In der Dämonenbrache errichteten finstere Magier schwarze Türme und das Königreich von Ash'Grabaal, wo sie niederhöllischen Entitäten huldigten. Bald wechselten sich verschiedene Kriegsherren und kurzlebige Könige als Herren von Gareth ab. Die Quellen nennen die Königreiche Luring, Korgond und Meraldur. Es wurde für lange Zeit üblich, dass der jeweils mächtigste Kriegsherr des Garether Landes nach Bosparan zog und sich vom schwachen Kaiser zum nahezu selbständigen König erheben ließ. In Episoden kurzer Stärke versuchte Bosparan mehrfach Gareth mittels Strafexpeditionen zurückzugewinnen. So etwa um **280 v.BF** mit der Legion des *Ucurius Gareticus*.

In den Kämpfen der Dunklen Zeiten spiegelte sich oft ein Kampf der Kulte verschiedener Kriegsgötter wie Shinxir, Kor, Braziraku und Rondra wider, aus denen die Letztgenannte am Ende der Ära siegreich hervorgeht. Von den kriegerischen Zeiten profitierten die Schmiede, die sich auf dem Königsberg im Süden der Stadt ansiedelten und mit stetem Hammerklang neue Klingen und Rüstungen für die Kämpfenden schufen.

Viele Ereignisse lassen sich aus Legenden erahnen, ohne dass die genaue Jahreszahl bekannt wäre: Im *Penumbrischen Jahr* wurde die Sonne drei Monate lang von einem Rauch verdunkelt, der vom Tempel der Dreizehn aufstieg. In der Finsternis erstarrte Gareth in eisiger Kälte. Bei der *Großen Verwirrung* versuchte ein Kriegsherr mit seinen Garether Kämpfern das Beschwörerreich von Ash'Grabaal niederzuwerfen, doch dieses wehrte sich erfolgreich mit der Freisetzung tausender Ikanaria-Schmetterlinge. Der *Zweikampf von Heldenberg*, in dem zwei Kriegsparteien ihren Konflikt mit einem Gottesurteil lösten, wurde zu einem rauschenden Fest für ganz Gareth und soll auch zu Göttererscheinungen und der Entrückung der beiden vollendeten Kämpfer geführt haben.

Geheimnisse der Dunklen Zeiten

512 v.BF beschwor der Magier Balphemor von Punin den mächtigen Arkhobal der Brache auf Hlûthars Grab (**DB-07**), um durch ihn Kräfte für ein ewiges Leben und Macht über das Herz des Kontinents zu gewinnen. Der Plan des Agrimothpaktierers scheiterte, aber er verlängerte seitdem durch SEELENWANDERUNGen seine Existenz und beobachtete das Walten in der Brache. Ab **600 BF** schlüpfte er in die Rolle des Leiters des Stadtarchivs, bis er **1021 BF** entdeckt wurde und nach Yol-Ghurmak floh. Seinen Plan zur Herrschaft über die elementare Ordnung des Kontinents verfolgt er immer noch mit der Geduld eines Unsterblichen.

Gareth in den Dunklen Zeiten

Einwohner: 1.000 - 8.000

Herrschaft / Politik: häufig wechselnde Kriegsherren von eigenen Gnaden mit den Titeln Praefect, Herzog, König, Harordak (Orks); später heimlicher (ab 400 v.BF) bzw. offener (ab 200 v.BF) Einfluss des bürgerlichen Stadtrats

Wehrwesen: Feste Gareth als Zitadelle des Machthabers; Stadtmauer verfallen oder ausgebessert; Kämpfer des jeweiligen Herrschers

Tempel / Religion: Kämpfe der Kulte, viele Tempel werden erbaut, geschleift, wieder neu errichtet, darunter Brazoragh, Tairach (während Orkherrschaft), Brajan/Praios, Rondra, Kor, Boron, Travia, Simius, Feqz, Calynaria, die Dreizehn (166 v.BF zerstört durch Blitzschlag)

Handel und Gewerbe: brachliegend; Schmieden, Gerberei, Schnaps

Magie: Magier, Druiden und Orkschamanen in Diensten von Kriegsherren, vor allem Beherrschung, Blutmagie, Beschwörung und Nekromantie

Sprache und Schrift: Bosparano, später Frühgarethi, Imperiale Zeichen

Typischer Baustil: Bosparanischer Stil

Untergegangene Bauten: Trophäenpalast (ab 500 v.BF), Ucuriuskastell (ab 280 v.BF, heute noch als Grundmauern der Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert, NH-10), die Wiege (Blutopfer zur Verjüngung der Herrscher, zerstört um 200 v.BF)

Bestehende Bauten: Schwarze Türme in der Brache (Beschwörerbehausungen, teils zerstört),

Zeugnisse: –

Andere Relikte: Zweigesichtige Praiosstatue (20 Schritt hoch, heute Tempel der Sonne), Viergehörnter Stierschädel (orkisches Artefakt zur Kriegerweihe, unter dem Drom vergraben), Armreife des Gestählten (verleihen enorme Kraft und Gewandtheit auf Kosten der Lebenskraft des Trägers, Rondratempel), Phexens Schattenraum (Talisman des Kultes, Hort des Phex)

Bedeutende Personen: Girkush Silberrücken (um 560 v.BF, orkischer ‚König der Garreter'), Sordumur (568 - ca. 300 v.BF, Purpurwurm, suchte in Brache und Ruinen Gareths nach Schätzen, entführte Zauberkundige), Balphemor von Punin (*609 v.BF, Erzmagier, Beschwörer, Herrscher Ash'Grabaals), Königin Roana von Luring (um 500 v.BF, Praiosanhängerin, förderte Aufbau Gareths), Dolander Derinal (um 450 v.BF, Züchter von Reit-Hippogriffen), Feistwanst (ab 400 v.BF, mächtiger Grubenwurm in Unter-Gareth), Lechmin von Weiseprein (Praiosheilige, fand 267 v.BF in Gareth den Opfertod durch Orks)

Bedrohungen: Plünderung, Versklavung und Auspressung durch Kriegsherren; dämonische Kreaturen und finstere Magie aus der Brache, nachts jagende Gargyle

Stimmung in der Stadt: Je nachdem, wie es der Stadt als Preis in den Kämpfen zwischen Kriegsherren ergeht, steter Wechsel zwischen Aufbruchsstimmung, Durchhaltewillen, Verzweiflung und Endzeitfurcht.



Um sich gegen die Repressalien der häufig wechselnden Stadtherrscher zu wappnen, trafen sich ab **400 v.BF** einflussreiche Bürger zu geheimen Treffen, sprachen ihr Vorgehen ab und bildeten den ersten Stadtrat. In Feqz fanden sie einen Kult, der zu ihrem Vorgehen passte. Sie errichteten dem Fuchsgott den ersten *Hort des Feqz* in Höhlen Unter-Gareths (heutiger Nachfolger: **UG-01**). Gegen Ende der Dunklen Zeiten erkannte der König von Garetia den Stadtrat als offizielle Vertretung an seinem Hof an.

Bosparans Fall und die Klugen Kaiser (162 v.BF - 335 BF)

Talentproben: *Geschichtswissen* +6, *Sagen/Legenden* +4

Mit dem Ende der Dunklen Zeiten erstarkte Gareth langsam wieder und wurde Hauptort des Königreichs Garetia, das direkt dem Horas in Bosparan unterstand. Die Kulte der Zwölfgötter verdrängten ab etwa **100 v.BF** die Vielgötterei und wurden zum verbindlichen Glaubensgrundsatz. Beim *Ersten Inferno* gingen **88 v.BF** viele Bauten im Norden der Stadt in Flammen auf, aber Gareth erhob sich als bedeutendste Stadt der Nordprovinzen aus der Asche.

Als sich **1 v.BF** in Bosparan die schöne Kaiserin *Hela-Horas* zur Herrin aller Menschen und Götter ausrief, war der Protest in der Metropole am Gardel am lautesten. Auf Geheiß der Priesterschaft entsandte man acht Bürger nach Bosparan, um die Kaiserin umzustimmen. Noch heute werden sie in Gareth als die Acht Märtyrer verehrt. Hela-Horas hörte die Gesandten an und ließ sie dann öffentlich verbrennen, mit den an die Götter gerichteten Worten: „Die jetzt zu euch spricht, ist Hela-Horas, eure Herrin. Ich befehle, euch nicht in meine Angelegenheiten zu mischen. Wenn ihr gegen mich aufbegehren wollt, dann kommt herab und löscht diese Flammen!“

Als daraufhin nichts Außergewöhnliches geschah, nahmen die Einwohner Bosparans das Schweigen der Götter als Beweis, dass die Kaiserin tatsächlich den Mächtigen Alverans gebieten konnte. An diesem Glauben änderte sich auch nichts, als drei Tage später verheerende Überschwemmungen das Liebliche Feld heimsuchten und der Yaquir Bosparan wie niemals zuvor überflutete.

In Gareth und anderen Provinzen deutete man die Katastrophe jedoch als Zeichen, einen Feldzug gegen Bosparan führen zu können. Ein Bürgerheer unter dem mutigen Krieger *Raul* wurde ausgesandt, um die Kaiserin vom Thron zu stürzen. In der Nähe des almadanischen Dorfes Brig-Lo stießen die 11.000 Aufständischen am **30. Praios 0 BF** auf die Legionen Helas. Als Hela wie ihr Ahn Fran-Horas mit dunklem Zauber die Erzdämonen zu Hilfe rief, erschienen vier Kämpfer in vorderster Front der Aufständischen, gehüllt in strahlende Rüstungen aus Gold, in den Händen weiß glühende Waffen. Es waren, so heißt es, die Götter Praios, Rondra, Ingerimm und Efferd, die den Garethern Mut machten. Sie stimmten einen himmlischen Gesang an und deuteten mit ihren Klingen auf die Schattengestalten, die daraufhin vergingen. Die Aufständischen errangen den Sieg in dieser *Zweiten Dämonenschlacht* und töteten jeden Kaiserlichen, der ihnen in die Hände fiel.



Die Acht Märtyrer



Die Acht Märtyrer von Bosparan

(laut Überlieferung im *Eternienbuch*)

Die Stadtheiligen genießen Verehrung als Symbole bürgerlicher Tugenden und Patrone der Stadtfreiheit. Statuen und Schreine findet man an vielen Straßenecken. Nach ihnen benennt man Türme, Brücken, Ehrenzeichen, Spießbürgerregimenter und Feste. Etliche Garether in Gegenwart und Vergangenheit haben ihre Kinder nach einem der Märtyrer benannt oder führen selbst einen der großen Namen.

Die heilige *Celissa*, Stadträtin und Leiterin eines Waisenhauses, gilt als Schutzheilige der Kinder, Armen und Kranken.

Die heilige *Duridanya*, eine Tänzerin, bittet man bei Sonnenaufgang um einen unbeschwerten Tag und bei Sonnenuntergang, dass der oder die Liebste an einen denke.

Die heilige *Palinai*, eine Bäuerin, wird auf der Rosskuppel als Vorbild verehrt und man bringt ihr Ernteopfer.

Die heilige *Yasinthe*, eine Goldschmiedin, gilt als Schutzheilige der Künste und des Handwerks.

Der heilige *Eboreus*, ein Richter, wird vor Geschäftsabschlüssen, Gerichtsurteilen und bei Streitigkeiten angerufen.

Der heilige *Emmeran*, ein Falkner und Vetter Rauls von Gareth, wird vom Stadtadel mit (Beiz-)Jagden und üppigen Festen geehrt, gilt aber auch als Heiliger der Gastfreundschaft und ist daher bei Reisenden beliebt.

Den heiligen *Lucian*, einst Totengräber, bittet man um Seelenruhe für die Toten und Schutz vor Untoten.

Der heilige *Vitus*, ein Soldat, ist Schutzheiliger der Stadtgarde und gilt als der Beschützer Gareths schlechthin.

Die Aufständischen sahen sich als gerechtes Werkzeug der Götter, das verruchte Herzland Bosparans und die frevlerischen Knechte der Hela-Horas niederzuwerfen: Sechs Monate lang zog ihr siegestrunkenes Heer plündernd, raubend und Paläste schleifend durch das Liebliche Feld. Als das Heer endlich nach Gareth zurückkehrte, folgte ihm ein drei Meilen langer Tross aus Beutewagen.

Unter den Klugen Kaisern wurde Gareth nach dem Fall des hunderttürmigen Bosparans schließlich zum politischen und religiösen Herz des Neuen Reiches: Im Praiostempel nahm der Bote des Lichts *Yarum Praiofold I.* seinen Sitz, die Garether Feste wurde gemeinsam mit anderen Pfalzen im Land zu einer kaiserlichen Residenz. **7 BF** fand das erste Kaiserturnier statt. Im Umland war der alte Mittwald bis auf wenige Forste den Feldern der Goldenen Au gewichen. Bald sah man sich stolz als Bosparans Nachfolger und als Zentrum Aventuriens, gleich ob es um Warenströme, Kultur oder Wissenschaft ging. Viele Garether gingen als Kämpfer, Missionare oder Siedler hinaus in die Welt, um dem Reich Länder wie Tobrien, Maraskan (**ab 163 BF**) und das Bornland (ab **177 BF**) zu erschließen.

Um 100 BF erschütterten Erdbeben Gareth und andere Orte in Mittelaventurien. Häuser sackten zusammen, die Wasserkanäle nahmen Schaden. Die Beben wurden von Ingerimmgeweihten mit dem *Stein des Ingerimms* besänftigt. Der Kult erbaute in Angbar seinen Hohetempel und siedelte sich auch in Gareth an. Im *Zweiten Inferno* verging **159 BF** – vor allem aufgrund mangelnder Wasserversorgung – das westliche Schlossviertel.

247 BF wütete der Kaiserdrache Agapyr im Land und raubte Schätze aus Garether Tempeln und der Alten Residenz. Der Bote des Lichts rief Greifen herbei, die den Drachen vertrieben und seitdem auf dem Gipfel des Throns der Greifen im Raschtulswall Wache halten.

Die Kirchen gewannen an Einfluss. Fromme Bürger taten viel für ihr Seelenheil, Pilgerzüge führten nach Gareth, mächtige Sakralen und Klosterhöfe entstanden. Die Kulte konkurrierten um Gläubige, Zehnt, Landschenkungen, Privilegien und nicht zuletzt die Auslegung des rechten zwölfgöttlichen Weltbildes. Bedeutend waren neben Travia, Ingerimm und den versteckt agierenden Phexanhängern vor allem Praios und Rondra. Einige nennenswerte Blüten der Religionskonflikte: **82 BF** wies der Rondrahochgeweihte von Gareth seine Untergebenen an, östlich der Stadt eine Eiche zu pflanzen, wenn sie eine Tat gegen andere Kulte reuten. Drei Generationen später war der Leuenwald ein riesiger Hain zur Schweinemast. Der *Sakralenrausch* **252-281 BF** war ein Baumeisterwettstreit um die schönsten Reliefs, die größte Kuppel und die höchsten Türme. Das gewagteste Projekt, die Sankt-Lechmin-Sakrale der Praioten, stürzte **280 BF** ein und tötete zahlreiche Bauhelfer. Kaiser *Rude I.* warf **293 BF** die Traviageweihtenschaft aus Gareth (*Verbannung der Gänse*). Diese hatte im Streit mit der Ingerimmkirche zum Boykott der Zünfte aufgerufen und obendrein die Vielweiberei des Kaisers angeprangert. Als *Zehntkrieg* (**305 - 328 BF**) kennt man eine Abfolge an- und abschwellender Fehden zwischen der Praios- und der Rondrakirche, die außerhalb Gareths mit Heerzügen und geplünderten Kirchengütern einherging, innerhalb der Stadtmauern mit Fackel- und Schwertumzügen, Straßenkämpfen, tumultartigen Gerichtsverfahren und prachtvollen Versöhnungsfeiern.



Gareth zur Zeit der Klugen Kaiser
Einwohner: 8.000 - 40.000
Herrschaft / Politik: Stadtrat im Namen des Kaisers; zunehmende Einflussnahme der Kirchen
Wehrwesen: Erweiterung der Stadtmauer nach Osten und Ausbau zu den Ugdalfsmauern (um 320 BF); bis zu 2.000 Spießbürger, bis zu 1.000 kaiserliche Soldaten (Löwen- und Greifengarde), bis zu 1.000 Tempelgardisten
Tempel / Religion: Zwölfgötterkult als verbindlicher Glaubensgrundsatz; **Praios** (Haupttempel ab 1 BF), **Rondra**, Tempel der übrigen Zwölfe, manche davon mehrfach; wenige Halbgöttertempel, z.B. Simia
Handel und Gewerbe: aufstrebend, Entstehung der Zünfte; Tuche, Pferde, Bier, Waffen, Schmuck, Devotionalien
Magie: Gildenmagie vor allem weißer und grauer Spielart, auf Reichstreue eingeschworen, Akademie der Magischen Rüstung (ab 3 BF); gelegentlich Hexen, Druiden
Sprache und Schrift: Frühgarethi (Volk), Bosparano (Teile des Klerus), Kusliker Zeichen
Typischer Baustil: Bosparanischer Stil, Garethik
Untergegangene Bauten: Nardeshain (später: Kaiser-Raul-Park, **NH-27**), Nardestor (um 120 BF, errichtet als ostwärtiges Stadttor, verbrannt 415 BF), Sankt-Lechmin-Sakrale (280 BF eingestürzt), Traviasakrale (zerstört 1021 BF, Nachfolgebau ist der Traviatempel, **SV-18**), Utharsanger (großer Friedhof östlich der Stadt, heute Kaserne der Ratten, **NH-08**)
Bestehende Bauten: Alte Residenz (Umgestaltung der Feste Gareth, **SV-01**), Brig-Lo-Platz (**SV-24**), Carhelans Turm (später: Rudes Turm, **NH-37**), Ausbau der Kanalisation (ab 180 BF, durch Zwerge), Festung Darador (heute Schuldturm, **TH-04**), Ingerimm-Sakrale (**NH-16**), Institut der Hohen Schule der Reiterei (ab 49 BF, **HB-11**), Museum für Reichsgeschichte (**NH-24**), Rondrasakrale (**SV-23**)
Zeugnisse: *Zwölfgötteredikt* (Glaubenskanon, 98 v.BF, eine der beiden Urschriften im Tempel der Sonne), *Philosophia Magica* (ketzerische Schrift, 57 v.BF), Notation des Götterklangs (Pentagontempel), *Eternienbuch* (Stadt- und Bürgerrechte Gareths, 24 BF), *Codex Raulis* (Gesetzeswerk, 39 BF), *Das Große Elementarium* (Elementarmagie, 165-185 BF), *Die Nichtwelt* (Legenden und Geister, um 220 BF, Urschrift in der Neuen Residenz)
Andere Relikte: Debrekskrone (Krone der Könige Garetiens, Alte Residenz), Greifenthron (Alte Residenz), Panzerhandschuh Kaiser Rauls (heilige Reliquie der Harnischmacher), Goldene Lade (heilige Reliquie der Goldschmiede, geraubt aus Bosparan), Salamanderkette (zaubermächtiges Artefakt, geraubt aus Bosparan, Pentagontempel), Goldenes Schwert (Klinge des heiligen Vitus, Lebensschule zum Goldenen Schwert), Karfunkel des Wurms von Unau (Neue Residenz)
Bedeutende Personen: Torias der Theurg (um 120 v.BF, angeblicher Götterbeschwörer, begnadeter Illusionist), Elon Carhelan (um 57 v.BF, Elf, Magierphilosoph), Gerindor (ca. 67 v.BF - 18 BF, Erzmagier Kaiser Rauls), Yarum Praiofold I. (ca. 31 v.BF - 17 BF, erster Garether Bote des Lichts), Raul der Große (31 v.BF - 55 BF, führte den Aufstand gegen Bosparan, erster Kaiser von Gareth), die Acht Märtyrer, Carolan Karfenck und Marsilia Groterian (um 0 BF, Waffengefährten Rauls, Stadträte und Vorkämpfer für bürgerliche Rechte), Quanion Steinhauer (79-146 BF, fand das beim Fall Bosparans verloren gegangene Ewige Licht wieder, später auch Bote des Lichts), Aldifreid von Trallop (um 220 BF, Hofbarde), Tungbert der Kluge (233-311 BF, Magier, Kompilator und Übersetzer vieler Werke)
Bedrohungen: Feuersbrünste, Glaubenskrisen, Fehde führender Adel und Klerus
Stimmung in der Stadt: stolzer Mittelpunkt der Welt mit dem verwehenden Hauch des Neuen, streitsüchtiges Verteidigen der eigenen Pfründe und Glaubensvorstellungen

Geheimnisse um Bosparans Fall

Der in den Dunklen Zeiten aufragende Tempel der Dreizehn existierte nach seiner Zerstörung durch Blitzschlag noch unterirdisch fort, ehe er um 100 BF bei einem Erdbeben verschüttet wurde. Hinter den besungenen Acht Märtyrern verbergen sich tatsächlich Anhänger des Namenlosen, die Gareths Untergang besiegeln wollten. Siehe hierzu das Szenario **Goldener Schein** im Band **Gassenhelden**.

327 BF fingen die Rondrageweihten einen Basilisken ein, der aus der Dämonenbrache kam. Sie wussten ihn jedoch nicht zu töten und sperrten das Untier in einen Kerker unter der Rondrasakrale, wo es in Vergessenheit geriet und heute noch haust.

Die Zeit der Priesterkaiser (335 BF – 466 BF)

»So sey es denn. Der Fux ist unser Gott, Fuexe sind wir und Fuexisch seyen unsere Spuren.«
—ein hoher Diener des Phex vor dem Grauen Rat von Gareth, niedergelegt in der Garether Stadtchronik 336 BF

Talentproben: *Geschichtswissen* +5, *Sagen/Legenden* +4

Als Kaiser *Ugdalf* den Tod nahen spürte, richtete er **333 BF** einen Regentschaftsrat ein, der für seinen minderjährigen Sohn *Rude II.* regieren sollte. Am **19. Rondra 335 BF**, drei Tage vor der geplanten Krönung des Prinzen an dessen 15. Geburtstag, wurde Rude ermordet und grausam verstümmelt aufgefunden. Der Tote wies purpurne Wunden auf und trug an vielen Stellen das Löwenzeichen der Göttin Rondra. Die Praiosanhänger unter Führung des Lichtboten *Aldec Praiofold II.* nahmen diesen Mord sogleich zum Anlass, mit ihren Konkurrenten abzurechnen. Kurzerhand wurden überall im Land die



Rondratempel geschlossen, fast alle Rondrapriester gefangen gesetzt und hingerichtet. Die Zerschlagung des Rondrakults ging unter dem Namen *Erntefestmassaker* in die Geschichte ein. Die *Heilige Ardare* überwand bei der Verteidigung der Garether Rondrasakrale am **4. Travia 335 BF** 50 Sonnenlegionäre mit dem Schwert *Armalion*, ehe sie selbst fiel.

Aldec vereinte die Macht der Boten des Lichts und der Kaiser in seiner Hand. Was nicht in das Weltbild des strengen Praiosglaubens passte, wurde verboten und verfolgt. Geweihte von Tsa und Hesinde wurden als Echsenbuhlen diffamiert. Sie verbargen sich in Unter-Gareth – wo ihnen die hier schon lange kundigen Phexgeweihten halfen. Zauberer, die sich nicht den strengen Auflagen der Praioskirche beugten, wurden in gnadenlosen Hexenjagden verfolgt. Die Steuern, von nun an *Gottesdank* genannt, wurden verdreifacht. Gareth litt einerseits unter den Frömmigkeit, Gehorsam und Verzicht einfordernden Priesterkaisern, profitierte aber auch von seiner Funktion als strahlendes Herz im Reich des Lichts und von der Verschwendungssucht des praiotischen Klerus.

Enorme Bauvorhaben zur höheren Ehre Praios' verschlangen Unsummen. **353 BF** nahmen die Praioten mit der *Läuterung der Niederhöllen* den Kampf gegen die Dämonenbrache auf. Krumme Bäume wurden mit geweihten Äxten abgeholzt, zahllose Exorzismen und Arcana Interdicta erlösten das verseuchte Land. Straßen wurden gebaut, Felder und Dörfer mit Namen wie Ucuristolz und Greifenwiek angelegt. Ein Netz von Schreinen, Altären und Tempeln sollte das Land für immer Praios weihen. Zwölf Jahre, in denen das nördliche Viertel der Brache wieder in eine blühende Aue verwandelt wurde, ging alles gut. Doch in den **Namenlosen Tagen 365/366 BF** kehrte die Brache zurück: Ganze Straßenzüge versanken in Moorlöchern, unheiliges Gehölz verschlang Häuser und Menschen und Untote stiegen aus den Äckern. Wer immer Hand an die Bäume der Brache gelegt hatte – und war er jetzt auch Hunderte Meilen entfernt – erkrankte an der Duglumspest. Am 1. Praios stand der Brachenwald wieder in seinen alten Umrissen, als sei nie auch nur ein Zweig geknickt worden. Seitdem wurde nie wieder ein Versuch unternommen, die Dämonenbrache zu beseitigen.

Priesterkaiser *Noralec* erfüllte seiner Kirche endlich den Traum einer gewaltigen, alle anderen Götterhäuser überragenden Garether Sakrale (**404-408 BF** in Bau), nur damit sein Nachfolger *Kathay* die Errichtung des noch größeren *Tempels der Sonne* vor den Toren der Stadt anwies (eines der zwölf Menschenwunder, **412-451 BF** in Bau). *Helus* ließ wahnhaft Denkmäler, Tempel, Refugien und sieben Lustschlösser aus feinstem Gold und Marmor erbauen, um Dere dem Paradies anzunähern. Gareth war für ihn ein unvollkommener Häuserwust, eine frevlerische Unordnung. An ihrer statt wollte er *Auropolis* errichten, die Stadt des Praios. Am **3. Namenlosen Tag 440/441 BF** ließ er Gareth anzünden, um „Licht

Gareth zur Zeit der Priesterkaiser

Einwohner: 40.000 - 50.000

Herrschaft / Politik: Praefectus Luminis als priesterkaiserlicher Vogt, der keinen Widerspruch duldet; kaum Mitspracherecht für Zünfte und Stadtrat

Wehrwesen: 1.000 Sonnenlegionäre, 2.000 Bewaffnete des Ordens der Göttlichen Kraft, des Bannstrahls Praios' und anderer praiotischer Orden

Tempel / Religion: Vormachtstellung der Praioskirche; **Praios** (mehrfach), Rondra (verlassen), Efferd, Travia, Boron, Firun, Peraine, Ingerimm (jeweils unter Aufsicht der Praioten), Tsa, Hesinde (geschleift), Phex (geheim), diverse geduldete Halbgötter

Handel und Gewerbe: stagnierend; Tuche, Waffen, Schmuck, Devotionalien, Bauarbeiten

Magie: Verbot öffentlicher Zauberei, nur wenige Weißmagier unter strenger Aufsicht geduldet, versteckte Hexen, Grau- und Schwarzmagier, Alchimie der Sonne

Sprache und Schrift: Mittelgarethi (Volk), Bosparano und Aureliani (Klerus), Kusliker Zeichen, Nanduria (Geheimschrift), Entstehung des Füchsischen

Typischer Baustil: Ucurianischer Stil

Untergegangene Bauten: Festung des Ordens der göttlichen Kraft, Klamaukeum (Kampfarena), Monument des Falken, Garafans-Kolonnade, Schloss Sonnengrund

Bestehende Bauten: Wachender Greif (**VV-06**), Priesterkaiser-Noralec-Sakrale (**NH-20**), Tempel der Sonne und Stadt des Lichts (**VV-08**, **VV-09**), Waffen- und Lebensschule vom Goldenen Schwert (ab 447 BF, **NH-10**)

Zeugnisse: *Die Alchimie der Sonne* (praiosgefällige Tinkturen, 377 BF), *Der Echsenhammer* (Brandschrift, 421 BF),

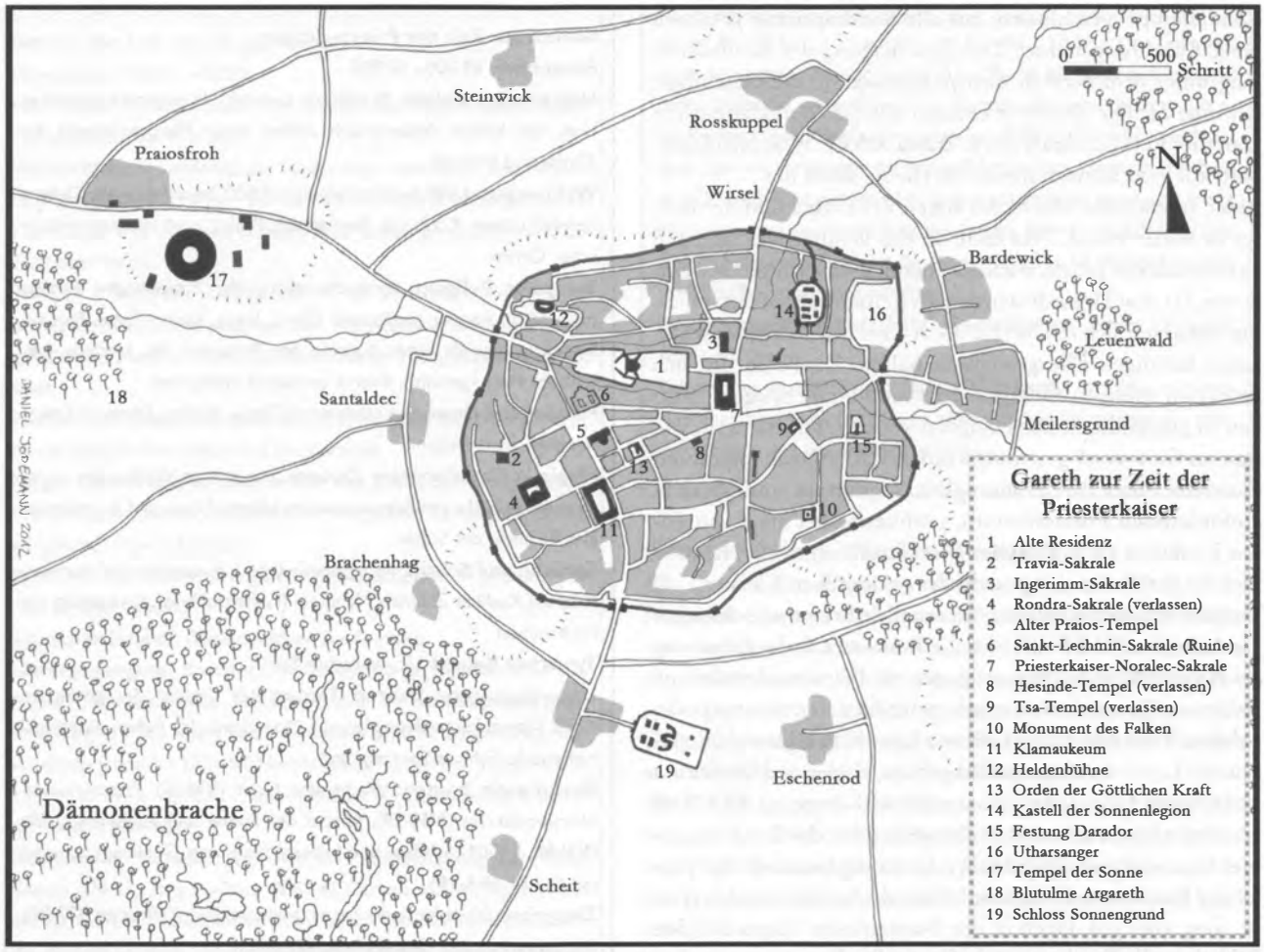
Andere Relikte: Daradors Schwinge (Schild, der Magie zurückwirft, heute im Besitz des Marschalls der Sonnenlegion), Daradors Klaue (Schwert des Marschalls der Sonnenlegion, trank das Blut hunderter Rondragläubiger, heute vermutlich im Grab Praioslobs von Selem), Goldener Gong des Owilmar (Tempel der Sonne)

Bedeutende Personen: Praioslob von Selem (280-355 BF, brutaler Marschall der Sonnenlegion), Heleon Ankhrashar von Gareth (um 340 BF, Rondrageweihter und Heiliger, verbarg sich vor der Sonnenlegion, fand 343 BF Zuflucht in Donnerbach), Yendan Korden (370-409 BF, Bildhauer und Schöpfer von Monumentalstatuen), Owilmar von Gareth (Praiosheiliger, erleuchteter Baumeister der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale und des Tempels der Sonne), Helus Praiodan I. (um 378-441 BF, Bote des Lichts 419-441 BF, großer Bauherr und Verschwender, ließ Gareth anzünden), Laskaia Riemenschild (403-446 BF, Goldschmiedin und heimliche Anführerin der Raulisten, gevierteilt)

Bedrohungen: überhöhte Steuern *(Gottesdank)*, Dürren, Krankheiten, Häscher der Priesterkaiser, Anschläge der Raulisten

Stimmung in der Stadt: Öffentlich zeigt die Bevölkerung Gehorsam und Frömmigkeit, insgeheim fürchten viele die Repressalien der Tyrannei und hegen wachsenden Hass gegen die Praiospriester.





zu bringen, wo die Namenlose Finsternis waltet." Das *Dritte Inferno* sprang von Haus zu Haus und kostete Tausende in Arenaviertel und Tempelhöhe das Leben. Die Wahrer der Ordnung stürzten Helus und erschlugen ihn. Seine Werke wurden dem Erdboden gleichgemacht.

Die Tyrannei der Priesterkaiser blieb nicht ohne Widerstand. Ab **410 BF** häuften sich aufrührerische Schmierereien an Denkmälern und Diebstähle von Reichtümern der Kirche. Später gesellten sich Überfälle auf Steuereintreiber und Anschläge auf Geweihte und Sonnenlegionäre hinzu. Die aufständischen Raulisten agierten von Unter-Gareth aus und wurden von der Phexgeweihtenschaft unterstützt. Manche sagen, der *Mond* selbst, der höchste Phexgeweihte Aventuriens, sei der Anführer der Raulisten gewesen, doch die eisenstarrenden Suchtrupps der Sonnenlegion konnten seiner nie habhaft werden. Die Herrschaft der Priesterkaiser befand sich im Verfall. **454 BF** grassierte die *Namenlose Raserei*, ein um sich greifender Wahn des dreizehnten Gottes, der einfache Gläubige aggressiv machte, und von der Sonnenlegion mit dem Niedermachen der Erkrankten beendet wurde.

Geheimnisse der Priesterkaiserzeit

Die Ermordung Rudes II. **335 BF** erfolgte durch Anhänger des Namenlosen, die damit die Zwietracht der Kirchen forcierten. Ihr Instrument war der *Kaisertöter*, ein etwa alle fünfhundert Jahre neugeschmiedetes Artefakt ihres Gottes, das die Macht hat, einen Herrscher der Menschheit zu töten.

Doctor Rohalion Sarostes, ein mittlerweile verstorbener Gelehrter aus Methumis, wies vor einigen Jahren anhand überlieferter Soldlisten darauf hin, dass die Heilige Ardare mitnichten ganze 50 Sonnenlegionäre auf den Tempelstufen niederschlug, sondern eine weitaus geringere Anzahl. Weder Praios- noch Rondrakirche erkennen diese Theorie an, da sie für beide Seiten einen Gesichtsverlust bedeuten würde.

In der Bautätigkeit der Priesterkaiserzeit blieb unbemerkt, dass Anhänger des Namenlosen in einige Praiostempel einen geheimen Kultplatz des dreizehnten Gottes integrieren konnten. Siehe das Szenario **Goldener Schein** im Band **Gassenhelden**.

Hinter der *Namenlosen Raserei* steckte keine Machenschaft des Namenlosen, wie Priesterkaiserin Amelthona das



Volk glauben machen wollte. Stattdessen waren die massenhaften Gewaltausbrüche unerwarteter Nebeneffekt des Alchimikums *Pertinerium*, das die Praioten unter die Nahrung der Garether mischten, um sie frommer und gefügiger zu machen (siehe auch die Kampagne **Gassenhelden** im gleichnamigen Band).

Rohalszeit und Magierkriege (466 BF - 602 BF)

Talentproben: *Geschichtswissen* +4, *Sagen/Legenden* +2

Beim Sturz der Priesterkaiser betrat einer der rätselhaftesten Männer die Bühne der Garether Geschichte: *Rohal der Weise*, der vielleicht mächtigste Zauberer aller Zeiten. Mit wenigen Worten und jugendlichem Feuer setzte sich der weißhaarige Mann **465 BF** an die Spitze der Erhebung gegen die Praiosdiener. Als Rohal den Volksaufstand in den Tempel der Sonne führte, benässten sich die Tempelwachen schlotternd die Beine und verloren fast den Verstand. Etliche Bewaffnete begannen plötzlich zu tanzen oder mit den Waffen auf Säulen einzuschlagen, anstatt den Befehlen der Priester zu folgen. Das Volk wollte die Priester auf der Stelle erschlagen, aber Rohal stellte sie unter seinen Schutz und verbannte sie auf die Insel Jilaskan.

Rohal erklärte sich bereit, das Reich als Behüter zu regieren und hob die Gesetze der Priesterkaiser auf. Geweihten wurde künftig verboten, mehr Land als Eigentum oder Lehen zu besitzen, als sie mit eigenen Händen bewirtschaften konnten. Die Enteignung etlicher Kirchen und Klöster vor allem des Praioskults war die Folge. Mit Weisheit und Milde brachte Rohal dem Mittelreich eine Zeit der Harmonie und Toleranz, eine Hochblüte für Zauberei, Wissenschaften und Philosophie. Da Rohal keine Garde zu seinem Schutz unterhielt, verloren Rittertum und Kriegswesen an Ansehen. Die jungen Leute ließen sich Haar und Bart nach Rohals Vorbild wachsen. Statt das Waffenhandwerk zu üben, rauchten sie mildes Kraut, zupften auf Harfen und dichteten heitere Lieder von der Liebe und der Goldenen Zeit. **483 BF** fand in Gareth der erste Allaventurische Konvent der Gildenmagier statt. Um **500 BF** wuchs die Metropole über ihre Mauern hinaus: Die Weststadt entstand.

123 Jahre regierte Rohal das Reich und schien doch keinen Tag zu altern. Je länger er auf dem Garether Thron saß, desto unheimlicher wurde er vielen Bürgern. Als am **7. Hesinde 589 BF** eine Menschenmenge durch die Straßen Gareths zog und wieder und wieder im Sprechchor „Fort mit dem Dämon auf dem Kaiserthron!" brüllte, erhob sich der Weise vom Tisch, um den sich seine Ratgeber versammelt hatten. „Lebt wohl!" sprach er, verließ den Raum und wurde in Gareth nicht mehr gesehen. In Aranien sammelte Rohal ein Heer und zog **590 BF** in die Gorische Wüste, um den Dämonenmeister Borbarad zu bezwingen.

Gareth zur Rohalszeit

Einwohner: 50.000 - 70.000

Herrschaft / Politik: Stadtrat im Namen Rohals, beraten von Geweihten und Gelehrten, hohe Diskussionskultur und meisterliche Rethorik

Wehrwesen: Stadtmauern in schlechtem Zustand; bis zu 500 Spießbürger, bis zu 200 Gardesoldaten

Tempel / Religion: Toleranz auch gegenüber fremdem Glaubensrichtungen, Kirchen auf ihre geistliche Macht zurückgestutzt; **Praios** (Haupttempel), **Hesinde**, Tempel aller übrigen Zwölfgötter, viele mehrfach; viele Halbgöttertempel; Betstätten für Swafnir, Rur und Gror, die Himmelswölfe und andere Fremdreligionen

Handel und Gewerbe: Tuche, Schmuck, Musikinstrumente, Spruchbücher, magische Artefakte

Magie: weltoffene Magie aller Spielarten, neben Gildenmagiern auch Hexen, Druiden, Schelme, Elfen, nur wenige magiebegabte Kinder werden übersehen; Akademien der Rohalszeit sind u.a. das *Haus der arkanen Gefährten* (Herbeirufung, Umwelt, weiß), die *Schule der ewigen Suche* (Metamagie, grau), der *Ring der Meister vom Elbenlied und vom Tanze* (Verständigung, Eigenschaften, grau; südlich der Stadt) und der *Zirkel des Hexagramms zu Wagenhalt* (Elementar, grau; 30 Meilen nordwestlich).

Sprache und Schrift: Mittelgarethi (Volk), Bosparano (Gelehrtenschaft), Isdira (Modesprache), Kusliker Zeichen

Typischer Baustil: Rohalsche Ornamentalistik

Untergegangene Bauten: –

Bestehende Bauten: Avestempel (**WS-24**), Großer Wasserturm (**WS-27**), Irrgarten im Ugdalfspark (**HB-13**), Mauer der Stadt des Lichts (**VV-08**, Schutz vor dem Volkszorn), Pentagontempel der Hesinde (**TH-30**), Simiatempel (**NH-11**), Ausbau der Kanalisation (teils durch Dschinne)

Zeugnisse: *Codex Pax Aventuriana* (Strafrecht), *Codex Albyricus* (Magierecht, 547 BF, einige Urschriften in der Akademie der Magischen Rüstung und im Pentagontempel), *Systeme der Magie* (Metamagie, 563 BF), *Die Ringkunde* (Artefaktmagie, um 595 BF)

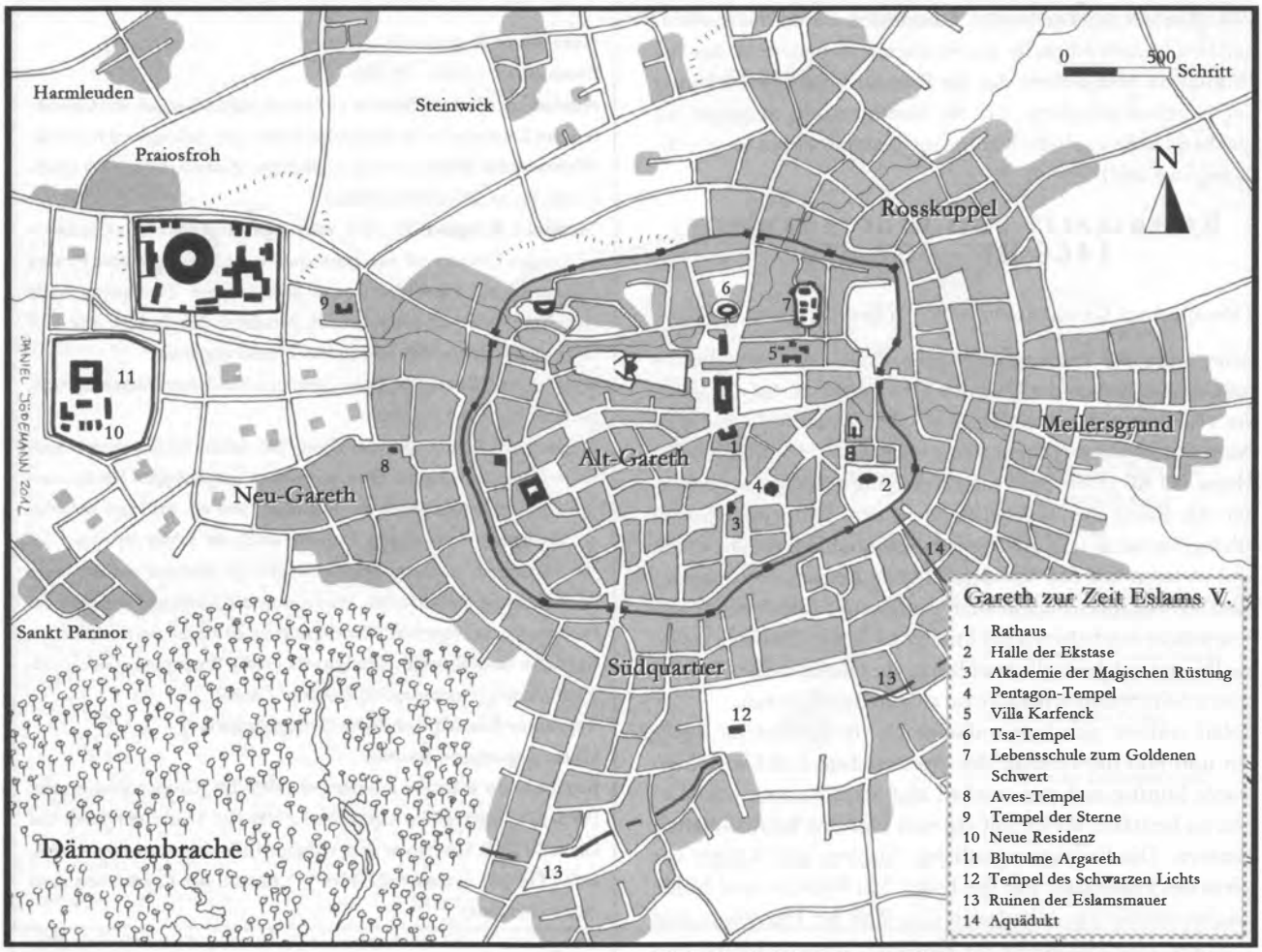
Andere Relikte: Die 77 Gefäße des Rohal (Dämonenkerker, einige davon in Gareth), Rohals Enigma (Pentagontempel), Wünschelrute der Sumudai (Pentagontempel), Argareths Samen (lassen binnen Augenblicken eine Blutulme wachsen, Neue Residenz), Gryphonenschiff aus dem Regengebirge (Neue Residenz), Kadaver des Thuardavivir (Drache, der Rohal im Kampf gegen Borbarad unterstützte, Pentagontempel)

Bedeutende Personen: Sumudai (447-539 BF, Wasserdruidin, erkundete die Wasseradern Gareths), Gandolf von Gareth (um 595 BF, Artefaktmagier, tauchte während der Magierkriege unvermittelt auf und verschwand wieder), Hyanon der Große (538-616 BF, Erzmagier, Vertrauter Rohals, Spektabilität der Akademie der Magischen Rüstung)

Bedrohungen: Wassermangel, magische Unfälle oder Angriffe, Ausnutzung der Toleranz

Stimmung in der Stadt: diskussionsfreudig und träumerisch, Hoffnung auf ein segensreiches Zeitalter; in den Magierkriegen Entsetzen über die Auswüchse der Zauberei





In den Magierkriegen (**590-595 BF**) kämpften Zauberer unterschiedlicher Ausrichtungen um die Nachfolge Rohals. In der *Schlacht der Kameradenschweine* vor dem Rommilyser Tor wurden Soldaten in Borstentiere oder Berserker verwandelt, die ihre eigenen Freunde angriffen. Die *Nacht des Sternenbluts* ließ körperlose Dämonen aus der Brache in Garether Schlafstuben einfallen und hielt Zauberkundige tagelang in Alpträumen fest. Beim *Triumphzug der Gargyle* entsandte ein Beherrscher die gezwungenen Garether Gargyle gegen seinen gerade siegreich defilierenden Feind, der mit vielen Getreuen versteinerte. Dank des Schutzes mächtiger Magier wie Gandolf und Hyanon blieb die Metropole aber von den schlimmsten Auswüchsen der Magierkriege verschont.

Eslamiden und die Kaiserlose Zeit (602 BF - 933 BF)

Talentproben: *Geschichtswissen* +2, *Sagen/Legenden* +0

Als Folge der Magierkriege wurde **596 BF** das *Garether Pamphlet* verfasst: Eine Zusammenkunft von Adligen, Bürgern und Kriegsleuten schränkte die Anwendung von Zauberei ein, die Garether Akademien wurden geschlossen. Unterdessen zogen die Orks in einem gewaltigen Plünderzug durch das zerrüttete Mittelreich. Der *Erste Orkensturm* führte 4.500 Tordochai, die gefürchtetsten Streiter der Orks, bis vor Gareth. In der *Schlacht auf den Blutfeldern* (**12. bis 13. Ingerimm 600 BF**) konnten 8.000 bunt gemischte menschliche Kämpfer die Schwarzpelze unter großen Verlusten schlagen. Den Greifenthron bestieg *Eslam I.* aus Almada, ein Nachfahre Kaiser Ugdalfs. Eslam, der alles fürchtete, was mit dem Tod zusammenhing, verbannte den Borontempel und das neue Boronsfeld, das bald zum größten Totenanger Aventuriens wurde, weit vor die Stadt. **616 BF** sprudelten in Tempelhöhe die Quellen der alten Thermen wieder neu und ihr Wasser vermochte Krankheit und Geistesverwirrung zu heilen. Das läutete für Jahrzehnte das *Große Wundergeläuf* ein und begründete einen Ruf, von dem die erneuerten Kaiserthermen noch heute zehren.

Auf der einen Seite feierte Gareth seine prunkliebenden Kaiser, hielt sie in Ehren und zog mit ihnen in Kriege. Die Kaiser stifteten etliche Denkmäler und Tempel im eslamidi-



schen Stil. Auf der anderen Seite schenkten sich beide Seiten nichts, wenn es Streit um Rechte, Sondersteuern und Privilegien gab. Kaiser *Tolak* ließ Gareth mit Katapulten beschießen, verhaftete Zunftmeister und Patrizier und musste nach einem Aufstand weit reichende Konzessionen machen. Als Kaiser *Alrik* in einem Kriegszug Gefangener eines Provinzherren wurde, weigerte sich die reiche Stadt, das horrende Lösegeld aufzubringen. *Eslam II.* (**728-747 BF**) befand sich mehrmals in Fehde mit Gareth und wurde ein Jahr lang von seinen Bürgern in der Alten Residenz belagert. Als *Eslam III.* **730 BF** den Bau der Neuen Residenz befahl, wollte er mit seinem neuen Palast nicht nur auf Augenhöhe mit dem Boten des Lichts sein, sondern auch den Mauern Alt-Gareths und seiner widerspenstigen Bürger entkommen. Kaiser *Bodars* Plan, Meilersgrund **772 BF** Stadtrechte zu verleihen und es zu einem Konkurrenten Gareths aufzubauen, zeigte nicht die erhoffte Wirkung.

In der Unterwelt Gareths kämpften lange Zeit drei Gruppen um die Vorherrschaft. Die *Leibfreien* (Sammelbecken für Landflüchtlinge), die *Graufüchse* (elegante Diebe) und die *Gassengilde* (Hehlerei und Siegelfälschung). *Jirtan Orbas*, dem Grauen Vogt und Anführer der Füchse, war es **795 BF** fast gelungen, die Gruppen zu einen, die Kontrolle über die Stadt zu übernehmen und einen Stadtrat der Phexensjünger zu etablieren. Er wurde jedoch verraten und musste fliehen. Die Führung in der Hauptstadt des Verbrechens übernahm die Gassengilde, heute als *Alte Gilde* bekannt.

Gareth wuchs weiter und verleibte sich Dörfer, Land- und Rittergüter vor den Mauern ein, die als Südquartier und Rosskuppel Teil der Metropole wurden. Die hölzernen Hütten fingen schnell Feuer, als **752 BF** aus unbekannter Ursache das *Vierte Inferno* ausbrach und große Teile des Südquartiers verschlang. Neu-Gareth wurde zur kaisertreuen Vorstadt, in der sich hochrangige Adlige mit dem Bau prächtiger Anwesen zu übertreffen suchten. Die Masse der Menschen in der Metropole schuf Versorgungsprobleme. Es kam zu Hungersnöten, Aufständen und Seuchen in wiederkehrenden Wellen. Am verheerendsten waren die Dürrejahre **813-815 BF**, denen die Blaue Keuche **815-818 BF** auf dem Fuß folgte und die geschwächten Menschen dahinraffte. In den Lustschlössern und Patrizierpalästen wurden unbekümmert große Feste gefeiert, während die Armen in den Gassen starben. **818 BF** verlegte die Perainekirche ihren Haupttempel nach Ackbar bei Gareth. Der Diener des Lebens konnte die Seuche bezwingen und schenkte dem Garether Umland mit der *Saat des Lebens* wundersame Äcker und Obsthaine, die künftige Magerjahre linderten.

Nachdem mit Kaiser *Valpo* der letzte Eslamidenkaiser **902 BF** erbenlos gestorben war, versank das Reich in Kämpfen um die Nachfolge. **914 BF** versuchte der Gratenfelser Landgraf *Wulfhas Greifax* Gareth zu erstürmen, scheiterte aber vor

Gareth zur Zeit der Eslamiden

Einwohner: 70.000 - 230.000 (Bevölkerungsmaximum zur Zeit Valpos)

Herrschaft / Politik: Reichsstadt mit zunehmend eigenständigerem Stadtrat

Wehrwesen: Stadtmauern nur um Alt-Gareth; bis zu 4.000 Spießbürger, bis zu 1.000 kaiserliche Soldaten der Adler-, Drachen- und Löwengarde

Tempel / Religion: **Praios** (Haupttempel), Tempel aller Zwölfgötter, viele davon mehrfach; diverse Halbgötter

Handel und Gewerbe: Tuche, Lederwaren, Fuhrwerke, Waffen, Spirituosen

Magie: oft mit Misstrauen bedacht, gesetzlich eingeschränkt; vornehmlich Gildenmagier, bei Hofe beliebte Scharlatane;

Sprache und Schrift: Garethi, Kusliker Zeichen

Typischer Baustil: Eslamidischer Stil

Untergegangene Bauten: Eslamsmauer (Ruine, **SG-14**), Massengräber der Zorgan-Pocken,

Bestehende Bauten: Akademie der Magischen Rüstung (596 BF geschlossen, 696 BF wiedereröffnet, **TH-24**) Boronsfeld (**UL-04**), Eslamsbogen (**NH-25**), Gesegnete Felder, Halle der Ekstase (**TH-08**), Kaiserlich Derographische Gesellschaft (**WS-10**), Kaiserthermen (**TH-10**), Aquädukt (**ER-15**), Kloster der Hl. Noiona (**VV-01**), Neue Residenz (**VV-22**), Perainetempel (**SV-15**), Quittenhaine Kaiser Valpos, Rathaus von Alt-Gareth (**NH-23**), Rommilyser Tor (Flügel von Rhys dem Schnitter, **TH-01**), Tempel der Sterne (**VV-13**), Villa Karfenck (heute: Villa Stoerrebrandt, **NH-17**), Werkstatt Ferrara-Eisenherr (**AV-18**)

Zeugnisse: *Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung* (Religionslehre, ab 681 BF, Originale in den Ruinen der Neuen Residenz)

Andere Relikte: Seemond-Gemälde: *Rohal der Weise*, *Die lächelnde Nahema*, der erste Valpobär

Bedeutende Personen: Parinor (543-613 BF, Ingerimm-Heiliger, heilte die Verletzen der Blutfelderschlacht mit Heiltränken), Bastan Munter (um 650 BF, Derograph), Bonderick Burkherdall (690-749 BF, Räuberhauptmann, Begründer der Patrizierdynastie), Jirtan Orbas (um 795 BF, der Graue Vogt, Unterweltanführer), Golodion Seemond (*777 BF, mehrfach kaiserlicher Hofmaler), Marek der Schlitzer (846-890 BF, Serienmörder, Anhänger des Namenlosen, später als Nachtalp wiederauferstanden)

Bedrohungen: Hungersnöte, Brände, Wassermangel, Seuchen, Söldlinge und Kriegszüge

Stimmung in der Stadt: Menschen gibt es im Überfluss, da ist der Einzelne nur noch wenig wert.



dem Wehrheimer Tor. Reichsmarschall *Tedesco* verteidigte die Stadt und war längere Zeit ein aussichtsreicher Thronanwärter. Er machte sich die Garether aber mit hohen Geldforderungen zum Feind. Die Bürger warfen ihn mitsamt seinen Bewaffneten aus der Stadt – nackt, denn Waffen und Rüstungen waren mit Garether Dukaten bezahlt worden. Bürgermeister *Lophelion Karfenck* war glücklos, als er die Kaiserkrone forderte und anschließend mit den Spießbürgern vor Weyring geschlagen wurde, da sich der Haufen zuvor offenbar zu viel Mut angetrunken hatte. Als *Reise nach Gareth* bezeichnet man den mehrfachen Diebstahl des kaiserlichen Greifenthrons: Der Garether Phextempel entzog auf diese Weise den Kaisersitz wiederholt allen Anwärtern. Söldnerkontingente plünderten die Garether Vorstädte, während Alt-Gareth hinter seinen Mauern sicher war.

924 BF erreichten die Zorgan-Pocken mit aranischen Kornlieferungen auch Gareth. Auf tote Ratten folgten tote Menschen. Faulende Leichen und der Rauch der Krematorien verpestete die Luft. Die Bürger schlossen sich in Tempeln ein und wünschten das Ende der Welt herbei. Konnten die Reichen zuvor der Blauen Keuche mit reichhaltiger Nahrung und ärztlicher Versorgung entkommen, so machten die Zorgan-Pocken alle gleich. 60.000 Garether fielen der namenlosen Sieche zum Opfer, weitere 20.000 dem darauffolgenden *Fünften Inferno* (**2.-4. Efferd 926 BF**), das bei Kämpfen in Meilersgrund ausbrach und sich bis ins Südquartier und das Arenaviertel fraß.



Das Haus Gareth (933 BF - 1010 BF)

Talentproben: *Geschichtswissen* +0

Unter *Perval dem Grausamen*, der siegreich aus den kaiserlosen Zeiten hervorging, hielt ein neuer Kriegs- und Waffenkult Einzug in Gareth. Beim Kaiserturnier wurden scharfe Klingen verwendet und ein Tempel des Kor fand rege Anhängerschaft. Perval band seine Söldnerhaufen als Soldaten an sich. Hemmungslos riss er alte Häuser, Klöster und Boronanger ein, um auf ihnen wuchtige Monumentalbauten zu errichten: Für die Massen das (Alte) Hippodrom, für seine Garden Kasernen und für den eigenen Ruhm Promenaden, weite Plätze und Denkmäler. In den Armenquartieren Gareths entstanden auf den Ruinen des Fünften Infernos billige Mietskasernen der Burkherdalls als Bleiben für die Elenden. **941 BF** wurde vor Rudes Turm ein toter Praiosgeweihter mit verrenkten Gliedmaßen aufgefunden. Das Gemäuer, das seitdem endgültig als vom toten Kindkaiser Rude II. heimgesucht gilt, wurde vermauert.

Pervals Kinder, die Kaiserzwillinge *Bardo* und *Cella*, wurden sprichwörtlich für dekadente Ausschweifungen. Täglich machten neue Gerüchte über die Orgien im Kaiserschloss die Runde. Die Kaiserlichen Geschwister waren Trunk und Rauschkraut zugetan und häufig mehrere Tage hintereinander nicht in der Lage, irgendeine Regierungsentscheidung zu fällen. Sie schufen einen Wust irrwitziger Posten und Titel und veranstalteten in Gareth Feste für Anlässe, die wohl nur sie selbst verstanden. **969-975 BF** ging der Winterdrache Sedragonil in Garetien um, der Unmengen schwarzer Gegenstände raubte. Unter Kaiser *Reto* wurde das Immanstadion im Arenaviertel errichtet, und die stetig beliebter werdende Sportart wanderte aus den Gassen auf das Grün vor den Rängen tausender Zuschauer. **978 BF** wütete ein Großbrand in Meilersgrund und hinterließ als Ruinen die Krähensteine. **980-982 BF** erschütterte eine Mordserie Gareth, der sieben Patrizier zum Opfer fielen, in deren Folge die *Criminal-Cammer* eingerichtet wurde. Die Besetzung Maraskans **987-1020 BF** ließ manche Garether einen Teil ihres Lebens als Soldaten, Verwalter oder Truppenversorger auf der verfluchten Insel verbringen.

Prägend für die Stadt waren seit Pervals Zeiten die Versuche der Kaiser, eine effektive Reichsverwaltung aufzubauen. Wuchtige Kanzleibauten wuchsen in Alt-Gareth aus dem Boden. Tausende Schreiber, Archivare, Boten und Kanzleiräte nahmen den Dienst auf. Häufig erstickte der teure Reichs-



apparat jedoch in Bürokratie und Günstlingswirtschaft und wurde später unter Brin und Emer bei Geldmangel wieder zusammengestrichen.

Kaiser *Hal* ist älteren Bürgern Gareths auch wegen seiner opulenten Feierlichkeiten in Erinnerung: Die Gotterhebung Hals **997 BF** und die Feiern anlässlich der 1000-Jahr-Feier des Neuen Reiches (**1000 BF**) suchen bis heute ihresgleichen. Auf dem Kaiserturnier im **Praios 998 BF** wurde Reichserzkanzler Graf *Answin von Rabenmund* angeklagt, einen Giftanschlag auf Hals einziges Kind *Brin* verübt zu haben, um selbst den Thron erben zu können. Seit **999 BF** versorgt der *Aventurische Bote* Gareth mit den neuesten Nachrichten aus der Stadt und ganz Aventurien. Als der rachsüchtige ehemalige kaiserliche Hofmagier Gaius Galotta in Tobrien Menschenfresser zum *Zweiten Ogerzug* versammelte, um sie gegen Gareth zu führen, fochten viele Garether in der Schlacht an der Trollpforte (**12. Praios 1003 BF**), um die Ungeheuer aufzuhalten.

Im Heldenzeitalter (ab 1010 BF)

Die letzten 25 Jahre brachten Aventurien bewegte Zeiten, in denen Helden zeigen konnten, aus welchem Holz sie geschnitzt sind. Gareth stand oft im Zentrum der Ereignisse – im Guten wie im Schlechten.

9. Phex 1010 BF: Kaiser Hal verschwindet bei einem Jagdausflug unweit von Schloss Ilmenstein im Bornland.

1010-1011 BF: Während der *Answinkrise* usurpiert Answin von Rabenmund den Kaiserthron (14. Ingerimm 1010) und drängt nach seiner Krönung den Garether Stadtrat zum Treueschwur (1. Praios 1011 BF). Rebellische Bürger und Adlige lässt der Tyrann an der Palastmauer hängen. Nachdem sich Aufständische aus dem ganzen Reich vor Gareth sammeln (Peraine 1011), kommt es zur *Ersten Schlacht auf den Silkwiesen* (18.-20. Ingerimm). Answin wird von Dexter Nemrod in Gewahrsam genommen (20. Ingerimm).

Zweiter Orkensturm 1012 BF: Im Winter 1012 ziehen die Orks zu Tausenden gegen das Herz des Mittelreichs. Sie täuschen eine Attacke auf Wehrheim vor, nähern sich Gareth aber über die Reichsstraße VI, wo nur das Opfer des Klosters Marano (erstürmt 7. Tsa) die Metropole rettet. Prinz Brin von Gareth kann rechtzeitig Heerschau in Gareth halten (22. Tsa) und die Stadt bei der *Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen* verteidigen (1./2. Phex). Tordochai dringen in Neu-Gareth ein und werden von den Bürgern unter großen Opfern erschlagen. Die Chronik zählt 287 tote Tordochai und 811 tote Garether.

1010-1013 BF: Die Unterweltbande der *Almadaner* formiert sich aus zugewanderten Söldnern und Schurken aus Almada, die in Gareth die bedeutenderen Fleischtöpfe wähnen.

Gareth von Perval bis Hal

Einwohner: 100.000 – 160.000

Herrschaft / Politik: Reichsstadt mit Stadtrat

Wehrwesen: Stadtmauer um Alt-Gareth, bis zu 2.000 Spießbürger, bis zu 3.000 kaiserliche Soldaten aus Adler-, Drachen- und Löwengarde sowie dem Reiterregiment Goldene Lanze; Kaiser-Raul-Akademie (935-1009 BF, wegen eines Skandals aufgelöst)

Tempel / Religion: **Praios** (Haupttempel), Tempel aller übrigen Zwölfe, viele davon mehrfach, diverse Halbgöttertempel, ab 997 BF Haltempel

Handel und Gewerbe: Tuche, Lederwaren, Waffen, Fuhrwerke, Spirituosen

Magie: gesetzliche Einschränkungen der Zauberei, Weiß- und Graumagier, Scharlatane, wenige Hexen, Elfen

Sprache und Schrift: Garethi, Kusliker Zeichen

Typischer Baustil: Monumentalstil

Untergegangene Bauten: Krähensteine (**MG-11**), diverse Kanzleigebäude (z.B. **SV-02**, **AV-10**), Kaiserlich-Garethische Central-Registratur (**TH-29**)

Bestehende Bauten: (Altes) Hippodrom (heute: Drom, **AV-09**), Bardo-und-Cella-Thermen (**WS-28**), Immanstadion (**AV-14**), Kaiser-Reto-Kaserne (heute: Kaserne der Ratten, **NH-08**), Kaiserliches Gestüt (**VV-26**), Kortempel (**MG-01**), Mietskasernen, Puschinske-Laboratorien (heute: Zirkel der Freien Wissenschaften, **ER-17**), Ausbau der Kanalisation

Zeugnisse: *Codex Daemonis* (Dämonologie, 949 BF, Original im Tempel der Sonne), *Vademecum für das Waffenhandwerk* (Schwertgesellentum, 985 BF, Original bei Erlan Adersin), Akten der KGIA, *Vom Wesen des Staates, seiner Erhaltung und Förderung* (Staatskunst, 1008 BF, Originalmanuskript in der Alten Residenz)

Andere Relikte: –

Bedeutende Personen: Der Rote Pfeil (Elf, zwischen 960 BF und 1015 BF achtmaliger Sieger des Schützenwettstreits beim Kaiserturnier), Dexter Nemrod (954-1027 BF, Reichsgroßgeheimrat und Leiter der KGIA), Krona Adersin (961-1021 BF, Begründerin des Schwertgesellenstils), Thalion, der Panther von Elburum (*969 BF, legendärer Streuner), Syratus (Rennwagenfahrer, 974-1006 BF), Trautman Karfenck (963-1029 BF, lethargischer Bürgermeister von Gareth 1005-1027 BF)

Bedrohungen: Hungersnöte, Seuchen, Übergriffe der Reichsarmee

Stimmung in der Stadt: Spitzel, Garden, Ärmelschoner – eine Vielzahl an Behörden, Ordnungsliebe und hinter der Maske des Anstands nur mäßig verborgene Ausschweifungen prägen die Stadt.

4. Travia 1013 BF: Answin von Rabenmund flieht aus dem Kerker der Neuen Residenz.

Hesinde 1014 BF: Großer Hoftag zu Gareth. Der Adel regelt Gesetze, Thronfolge und ernennt König Brin zum Reichsbehüter.



1014-1018 BF: *Zweite Kirchenspaltung* der Praioskirche unter den konkurrierenden Lichtboten Jariel Praiotin XII. und Hilberian Praiofold III. Gareth bleibt größtenteils Jariel treu, vereinzelte Anfeindungen von Anhängern Hilberians.
1019-1021 BF: Bei der *Invasion der Verdammten* kämpfen Garether im Heer König Brins gegen Borbarads Horden. In Gareth treffen tausende Flüchtlinge aus Tobrien ein. Die Bevölkerungszahl steigt zwischenzeitlich auf 200.000. Den Flüchtlingen werden zünftische Gewerbe von den Garether Bürgern verwehrt; die Unterweltbande der *Tobrier* entsteht.
Praios 1020 BF: Zum letzten Mal wird das jährliche Immanturnier um den *Kaiser-Reto-Pokal* ausgetragen.
1021 BF: Baubeginn des Brinwalls um die Weststadt.
8-9. Phex 1021 BF: Angriff von Flugdämonen Borbarads auf Gareth (*Nacht des Brennenden Himmels*). Etliche Gebäude in Alt-Gareth – vor allem Kasernen und Kanzleien sowie der Traviatempel (48 Tote) – gehen in Flammen auf.
9. Ingerimm 1021 BF: Bote des Lichts *Jariel Praiotin XII.* stirbt bei einer Versuchung durch Blakharaz. Sein Nachfolger wird *Hilberian Praiogriff II.*
22-23. Ingerimm 1021 BF: Jeder aus Gareth, der auf zwei Beinen stehen und kämpfen kann, befindet sich in der *Dritten Dämonenschlacht* an der Trollpforte; Reichsbehüter Brin stirbt, Borbarad wird bezwungen.
1. Praios 1022 BF: Krönung *Rohajas von Gareth* zur Königin von Garetien in der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale.
1022 BF: Fertigstellung des Neuen Hippodroms (**UL-02**).
1024-1026 BF: Dürrejahre im zentralen Mittelreich rufen Hungerrevolten in Meilersgrund, Südquartier und Rosskuppel hervor (ab Firun 1024 BF) und der Skandal um schimmeliges Notkorn erschüttert Gareth. Stadt und Kaisermark verhängen eine Ausgangssperre und versuchen der Lage mit eigenen und herbeigerufenen Bewaffneten Herr zu werden (ab Phex).
23. Ingerimm 1024 BF: Beim *Massaker von Mühlingen* machen garetische Ritter und die Goldene Lanze einen Zug von 400 hungernden Meilersgrundern und Rosskuppelern nieder, die ein Turnier des garetischen Adels stören wollen („Lieber tot als solcher Leute Knecht."). Über 200 Hungernde sterben, der Anführer *Morling Damotil* (Mitglied der Tobrier) wird zum Märtyrer. Die größten Unruhen enden.
25. Firun 1025 BF: Eine illusionäre Fratze Galottas erscheint über Gareth und verkündet den nahenden Untergang der Stadt.
Rondra 1026 BF: Einer Mordserie in den Elendsvierteln fallen sechs Kinder und Jugendliche zum Opfer.
1. Praios 1027 BF: Das Jahresorakel der Praioskirche kündet von einer künftigen Katastrophe und wird durch den Boten des Lichts abgebrochen.
Travia 1027 BF: Das Handelshaus Stoerrebrandt verlegt seinen Hauptsitz von Festum nach Gareth, Emmeran Stoerrebrandt wird neues Oberhaupt.
1027-1028 BF: Das *Jahr des Feuers* bringt große Verheerungen für das Mittelreich und Gareth. Der Allaventurische Konvent der Magie findet in Gareth statt (21.-30. Peraine 1027). Die Heptarchen Galotta und Rhazzazor attackieren Gareth mit der Fliegenden Festung Kholak-Kai in der *Schlacht in den Wolken* (29. Peraine 1027), auch genannt: Das *Sechste Inferno*. Bürgermeister Trautman Karfenck verrät die Stadt. In Bränden und Kämpfen kommen mehrere tausend Garether um. Die Fliegende Festung stürzt über Neu-Gareth ab, zerstört die Neue Residenz und große Teile der Stadt des Lichts. Das Ewige Licht des Tempels der Sonne verschwindet. Trümmer schlagen in weiten Gebieten der Stadt ein, der größte Überrest verbleibt als Gesplitterter Berg (**DB-01**). Die Verwaltung von Praioskirche und Kaiserreich flieht nach Elenvina. Der Rat der Helden führt Gareth durch die Katastrophe. Die *Waisenmacher* vertreiben Irrhalkengardisten aus Meilersgrund und setzen sich in der Stadt fest (25. Rahja 1027). Das Jahresorakel verkündet der Praioskirche eine Zeit der Suche nach dem Ewigen Licht, die *Quanionsqueste* (1. Praios 1028). Die Gilbe und ein zermürbender Jahrhundertwinter setzen der Bevölkerung zu (Sommer bis Winter 1028). Die Tobrier und die Almadaner stürzen sich in einen Bandenkrieg, den nach diversen Toten erst die Phexkirche beendet. Answin von Rabenmund kehrt zurück, um erneut Anspruch auf die Kaiserkrone zu erheben, und herrscht in Gareth gegen den Widerstand der Bevölkerung (9. Hesinde – 15. Phex 1028). In der *Schlacht der drei Kaiser* (15. Phex 1028) auf den Avesfeldern siegt Rohaja von Gareth, Answin fällt, der untote Drache Rhazzazor wird vernichtet.
22. Ingerimm - 30. Rahja 1028 BF: Auf dem Großen Hoftag zu Burg Rudes Schild bei Gareth reformiert der Adel das Reich und stärkt die Macht von Provinzen und Kronvasallen auf Kosten der Position des Kaisers.
1. Praios 1029 BF: Kaiserkrönung Rohajas in der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale. Der Rat der Helden wird als ständige Vertretung Garethes eingesetzt. Kaiserin Rohaja sieht davon ab, Gareth als dauerhafte Residenz zu nutzen, sondern bereist das Reich von Pfalz zu Pfalz, was die Unabhängigkeit der Reichsstadt fördert.
1030 BF: Während einer Fehde Ritter Bardolphs von Greifenstolz gegen Gareth schleifen die Spießbürger sein Schloss Halkenstein als „Räubernest".
1032 BF: Nachdem über Jahrzehnte der Genuss des Rauschmittels Boronwein in Gareth angestiegen ist, verbietet der Rat der Helden Einfuhr und Besitz von Boronwein und der Vragieswurzel, aus der das Mittel gewonnen wird.
1. Praios 1036 BF: Das Ewige Licht kehrt zurück in den Tempel der Sonne. Ende der Quanionsqueste.

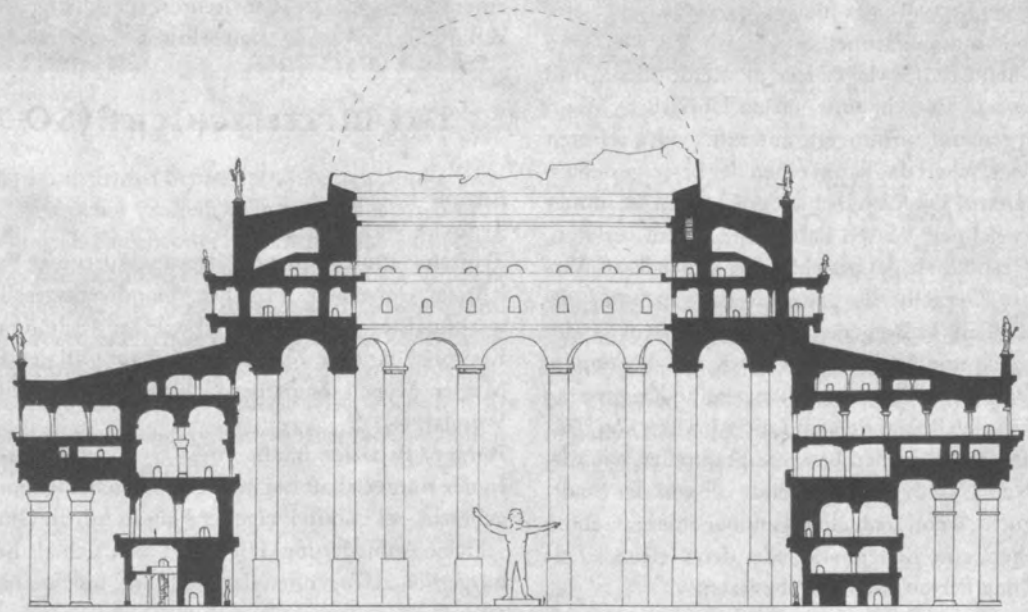


Spitzbögen und Gargylenfassaden – Baustile

Gareth ist berühmt für seine prachtvollen Bauten aus allen Epochen. Die Unterscheidung der Baustile verzückt nicht nur Hesindejünger und Baumeister, sondern nützt auch Einbrechern und magischen Kreaturen.

Heutige Neubauten lehnen sich an etablierte Stile nach den Vorlieben der Bauherren an. Die Praioskirche baut nach wie vor im Ucurianischen Stil, Gelehrte schätzen den Rohalismus, günstige Mietskasernen entstammen dem Geist des Pervalschen Stils. Am weitesten verbreitet ist die Garethik. In der Spalte *Klettern* ist angegeben, wie schwierig eine typische Fassade zu bewältigen ist (Probenzuschlag bei Freiklettern ohne Hilfsmittel); in der Spalte Gargylenverstecke, wie leicht ein Gargyl in dem architektonischen Werk als Statue untertauchen kann (*sehr selten* bis *sehr häufig*).

Stil	Typische Epoche	Merkmale	Beispiele	Klettern	Gargylenverstecke
Güldenländischer Tempelstil	Siedlerzeit, Dunkle Zeiten	Pylonen, dicke, bemalte Säulen, lichtarme Hallen	Ingerimmtempel	+12	gelegentlich
Bosparanischer Stil	Dunkle Zeiten, Bosparans Fall	Säulengänge, Kuppeln, Atrium	Tsatempel, Kaiserthermen	+10	häufig
Garethischer Stil, Garethik, Befreiungsstil	Bosparans Fall und später	trutzig, vertikales Strebewerk, Rippen- und Spitzbögen, Fassadenfiguren	Alte Residenz, Rondratempel, Rathaus, Wehrtürme der Stadtmauer	+6	sehr häufig
Ucurianischer Stil	Priesterkaiserzeit	Kuppeln, überbordendes Schmuckwerk, Gold, Bernstein, Monumentalstatuen	Tempel der Sonne, Ucuritempel, Priesterkaiser-Noralec-Sakrale	+8	gelegentlich
Rohalsche Ornamentalistik, Rohalik	Rohalszeit	dezente Bauten, Pflanzensymbolik, Imitation des Gewachsenen	Pentagontempel, Avestempel	+12	selten
Eslamidischer Stil	Eslamidenzeit	Arkaden, Zwiebeltürme, filigrane Verzierungen	Neue Residenz, Rahjatempel	+10	selten
Monumentalstil, Pervalscher Stil	Perval bis Hal	Kolossalbauten, schmucklos, Standbilder, glatte Fassaden	Bardo-und-Cella-Thermen, Zirkel der Freien Wissenschaften, Kanzleien (heute Ruinen)	+15	häufig





Leben und Kultur in der Reichsstadt

Die Einwohner Gareths

„Immer mehr Gesindel heutzutage, wo man auch hinsieht. Strolche, Faulpelze, Tunichtgute, Hetzer, Moralscharwenzler und Silbermäulige. Das größte Gesindel aber, das sitzt da drüben – im Rathaus!"
—Jammer des Blauen Helmbrechts, stadtbekannter Säufer und Glücksbringer

Wer von außen auf die Metropole blickt, spricht gerne vereinfachend von „den Bürgern" Gareths. Tatsächlich gliedert sich die Bevölkerung in ein mannigfaltiges Unten und Oben, in Arm und Reich.

Die Elenden (SO 1-3)

Anzahl: 18.000
Typische Wohngegend: Südquartier, elende Bereiche von Meilersgrund und Rosskuppel, Drom und Kaserne der Ratten (beide Alt-Gareth), Rand der Dämonenbrache
Typische Professionen: Aussätziger, Bettler, Dieb, Güllner, Kesselflicker, entlaufener Leibeigener, Rattenfänger, Räuber, Tagelöhner
Bürger / Patrizier: nie / nie
In den Suppenküchen der Badilakaner, in der Gosse und in klapprigen Bretterbuden findet man die Ärmsten der Stadt, häufig als Abschaum bezeichnet. Sie denken nur wenig an morgen, denn heute ist der Magen leer, die Kehle durstig und die Beine schwach. Es geht ums nackte Überleben. Wenn wieder einmal jemand verhungert, entkräftet oder erfroren in der Gosse liegt, schert das kaum einen der bessergestellten Einwohner Gareths. Die Geschichte der Elenden ist immer von Verlust gezeichnet: Waisen haben ihre Eltern verloren, Krüppel ihre Gesundheit, Ausgezehrte ihre Arbeitskraft, Verfemte ihre Ehre, Geprellte ihr ganzes Vermögen und hoffnungsvoll entlaufene Leibeigene, die unter Gareths goldenen Dächern reich und frei werden wollten, ihre Illusionen. Wer nicht niedere Arbeit verrichtet, hängt seine Existenz an die Mildtätigkeit der Begüterten und die Almosen von Travia- und Perainekirche. In den besseren Stadtteilen wie Alt-Gareth oder Neu-Gareth werden Elende oft von der Stadtwache verscheucht, wenn sie nicht erkennbar einer erlaubten Arbeit nachgehen, eine Bettelmarke oder den Geleitbrief einer hochgestellten Person (SO 10+) besitzen.

Die Unterschicht (SO 4-6)

Anzahl: 88.000
Typische Wohngegend: alle außer Neu-Gareth
Typische Professionen: Bader, Einbrecher, Fuhrmann, Gaukler, Gehilfe, Handwerkslehrling, Hure, Knecht/Magd, Kopfgeldjäger, Schelm, Schmuggler, einfacher Soldat oder Gardist, Söldner, Streuner, Scharlatan, Wirt, Zöllner
Bürger / Patrizier: nie / nie
Die Arbeit ist hart und der Verdienst reicht gerade aus, dass man in der Garküche satt wird und das Bett in der Mietskaserne bezahlen kann. Und warum etwas sparen, wenn doch die Taverne oder der Jahrmarkt lockt? Steigt der Getreidepreis oder wird das Wasser im Sommer faulig, gärt es in der Unterschicht und es brechen die ersten auf, um die Brunnen und Speicher der Reichen zu stürmen und Aufstände anzuzetteln. Die Herrschenden halten die Massen mit Festen und den Spielen in Immanstadion und Hippodrom gewogen. Man hofft, dass man bei Gaunereien nicht erwischt wird, dass sich die Schutzgeldeintreiber der Unterweltgranden und die Mieteintreiber des Hausbesitzers gegenseitig zum Namenlosen schicken mögen und dass der Nachwuchs bei einem guten Gewerbe in Lehre gehen kann und es in der Zukunft besser hat als man selbst.

Die Mittelschicht (SO 7-9)

Anzahl: 60.000
Typische Wohngegend: alle
Typische Professionen: Advocat, Ausrufer, Falkner, Gelehrter, Geweihter, Händler, Handwerksgesellen, Handwerksmeister ärmerer Gewerbe, Hexe (Schöne der Nacht), Kontorist, Krieger, Kurtisane, niederer Offizier, Privatlehrer, Magier, Mönch, Schreiber, Soldat (Schwere Reiterei), Wirt, Wundarzt
Bürger / Patrizier: häufig / nie
In der Bürgerschaft hat man es zu bescheidenem Wohlstand gebracht, sei es durch eigener Hände Arbeit, Glück oder geschickte Anbiederung. Hier fühlt man sich als Bewahrer der bürgerlichen Tugenden der Stadt und möchte nicht mit den



Sozialstatus und Schichten

SO	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
Schicht	Elende	Unterschicht	Mittelschicht	Obere Mittelschicht	Oberschicht	Hochadel
Einkommen und Lebenshaltungskosten pro Monat (S)	10	50	150	500	1500	5000
Lebensstil	Elend	Karg	Annehmbar	Reichlich	Üppig	Prachtvoll
Wohnt in Gebäude mit Reichtum x (+/–1)	0-1	2	3	4	5-6	6
Sucht Händler und Dienstleister mit Q/P x auf (+/–2)	2	4	5	7	8	9
Inhalt des Geldbeutels (S)	1	5	15	50	150	500
Lösegeld bei Entführung/ Gefangennahme/vor Gericht (S)	50	500	1800	6000	18000	60000+
Talent für gesellschaftliche Umgangsformen	*Gassenwissen*			*Etikette*		



Stände und Schichten in Gareth

Hungerleidern und armen Schluckern in einen Topf geworfen werden. Weit lieber verdient man sein tägliches Brot in fester Anstellung als Knecht oder Bediensteter oder absolviert eine Lehre bei einem zünftigen Handwerksbetrieb. Viele gehen zu den Spießbürgern oder melden sich freiwillig zum Dienst an der Waffe und sehen auf Kriegszügen andere Provinzen. Die Zünfte bestimmen das Alltagsleben und begleiten einen oft bis zur Bahre. Vom Rathaus lässt man sich nicht mit Almosen abspeisen, sondern fordert Mitspracherecht und Sicherung der eigenen Vorrechte.

Die Obere Mittelschicht (SO 10-12)

Anzahl: 3.600
Typische Wohngegend: Alt-Gareth, Neu-Gareth
Typische Professionen: Handwerksmeister besserer Gewerbe, Händler, Leitender Kontorist, Höfling, Edelkurtisane, höherer Offizier, Ritter, angesehener Gelehrter, Richter, Akademieleiter, Tempelvorsteher



Bürger / Patrizier: sehr häufig / gelegentlich
Den Neid anderer verdienen sich viele durch Erbschaft, andere durch die erfolgreiche Laufbahn an Akademien und im Waffendienst bei Stadt oder Kaiserin und manche als Meister ihres Fachs, die treue Kundschaft oder reiche Gönner gefunden haben. Bessergestellte haben oft Grundbesitz und zwei bis vier Köpfe Hauspersonal. In den ärmeren Stadtteilen fällt man auf und wird als reicher Schnösel bewundert, gemieden oder beraubt.

Die Oberschicht (SO 13-15)

Anzahl: 400
Typische Wohngegend: Alt-Gareth, Neu-Gareth
Typische Professionen: Fernhändler, Taugenichts, Ritter, Ratsherr, Vorsteher von Orden und Kirchenprovinzen
Bürger / Patrizier: sehr häufig / sehr häufig
Hier versammeln sich all jene, die über Gareths Geschicke bestimmen und um Besitz, Pfründe und Einfluss ringen: Familien des Patriziats, Stadtadlige und die Vorsteher wichtiger Tempel und Orden. Die prächtigen Villen der Oberschicht haben nicht nur einen großen Garten und umfangreiches Hauspersonal, sondern auch eine Mauer, die den Pöbel fernhält. Durch die Stadt bewegt man sich meist nur mit Pferd oder Kutsche und in Begleitung von Dienern und Leibwachen.

Besucher und Gäste der Stadt

Anzahl: Tagsüber um die 30.000, ein Drittel davon mit mindestens einer Übernachtung.
Sie kommen aus allen Himmelsrichtungen: Nachts brechen Bauern in der ganzen Goldenen Au auf, reisen viele Meilen bis zum Tagesanbruch, quetschen sich durch Straßen und Stadttore, um Vieh und Feldfrüchte feilzubieten. Abends machen sie sich auf den Rückweg.
Wenn es auf dem Land wenig Arbeit gibt, oder man von Räubern und Fehde bedrängt wird, versuchen Dörfler für Wochen oder Monate in der Metropole ein Auskommen zu finden. Zu den zahlenden Übernachtungsgästen gehören Pilger, reisende Händler, Exilanten, Heerhaufen, Abenteurer, Besucher von Gilden- und Gelehrtentreffen und Bewunderer der Stadt. Die edelste Besucherin der Stadt ist auch gleichzeitig ihre Herrin: Kaiserin Rohaja (SO 21) und ihr mehrhundertköpfiger Tross beziehen meist ein- bis dreimal jährlich für einige Wochen die Alte Residenz.

Kleiderordnung

Die Zugehörigkeit zur Schicht wie auch bestimmte Professionen und Ämter erkennt man am Auftreten einer Person, vorrangig aber an ihrer Gewandung. Kleiderordnungen schieben nicht nur der Protzsucht der Einwohner einen Riegel vor, sondern dienen auch zur Abgrenzung der Stände. Dementsprechend kann eine Verschleierung der Identität oder strafbare Hochstapelei schon beim unangemessenen Tragen von Kleidung beginnen, und nicht erst bei einer mündlichen Vorstellung.
Etliche einstmals getroffene Einzelbestimmungen über die Anzahl von Stickereien, Borten, Falten und Spangen für einzelne Amts-, Berufs- und Familienstandstrachten (z.B. Bäckergeselle, verwitweter Gießermeister, ledige Magd) werden in ihrer Unüberschaubarkeit kaum beachtet, andere hingegen penibel befolgt (Klapper für Aussätzige, Robe und Siegel für Magier, Geweihtenornat). Einige Grundvorstellungen, die jeder grob verinnerlicht hat, stammen aus der Verord-

Retosche Gewandverordnung (988 BF)

n = Tragen verboten, j = Tragen erlaubt

SO	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
Übliche Kleidung	*Lumpen* bis *billig*	*billig* bis *einfach*	*einfach* bis *besser*	*besser* bis *teuer*	*teuer* bis *Luxus*	*Luxus*
Silberschmuck	n	bis 2 Unzen	bis 5 Unzen	j	j	j
Goldschmuck	n	n	bis 2 Unzen	bis 5 Unzen	j	j
edle Schmucksteine (z.B. Opal, Bernstein, Smaragd, Diamant)	n	n	bis 5 Karat	bis 20 Karat	bis 200 Karat	j
Samt, Plüsch	n	n	j	j	j	j
Luxustuche (z.B. Seide, Damast, Tüll)	n	n	bis 1 Elle	bis 3 Ellen	j	j
Zobel-, Fuchs-, Feh-, Nerz-, Jaguar-Pelz	n	n	n	n	j	j

Farben: Echtes Safrangelb ist der Oberschicht vorbehalten, echtes Purpur darf nur die Kaiserin tragen.



nung *Von der gefälligen Gewandung im Neuen Reich*, die zuletzt unter Kaiser Reto überarbeitet wurde.

Bürger und Patrizier

Das Stadtrecht unterscheidet drei Gruppen: Die nur wenige Rechte besitzenden **Nichtbürger** (ca. 130.000), die bessergestellten **Bürger** (auch: Kleinbürger, ca. 36.000) und die herrschenden **Patrizier** (auch: Großbürger, ca. 550). Man ist im politisch diversen Gareth entweder Bürger bzw. Patrizier der *Reichsstadt Gareth* (Alt-Gareth, Südquartier), der *Stadt Meilersgrund* oder der *Stadt Neu-Gareth*.

Nichtbürger

Der Großteil der Einwohnerschaft hat keinen Grundbesitz und keinen Anspruch darauf, als Partei vor einem städtischen Gericht auftreten zu dürfen. Sie müssen sich für Gerichtsangelegenheiten einen kulanten Richter oder einen Vertreter mit Bürgerrecht suchen. Steuern und Abgaben zahlen sie indirekt über die Miete von Haus und Geschäftsstand. Sie sind nicht zum Waffendienst für die Stadt verpflichtet. Viele befinden sich in wirtschaftlicher und rechtlicher Abhängigkeit als Lehrling, Gehilfe oder Familienmitglied eines Bürgers oder zählen zur Anhängerschaft eines Patriziers.

Bürger

Die Bürger sind in der Stadt die besitzende Klasse und die eigentlichen Träger des Gedankens an die „städtische Freiheit". Das Bürgerrecht ist nicht erblich, sondern wird jeder Person neu verliehen.

Voraussetzungen für das Bürgerrecht

- Alter: „ausgewachsen und großjährig an Körper und Geist", was ein Mindestalter von 16 bis 21 Jahren bedeutet
- Ruf: gutes Leumundszeugnis von 12 Stadtbürgern oder einem Patrizier
- Reichtum: nachweisbares Vermögen von mindestens 50 D und Spende von 20 D an die Stadt
- Zeremonie: einmaliges Ablegen des Bürgereides vor dem Rathaus, oft am 15./16. Praios; Eintragung in die Matrikel der Stadt; Aushändigung des Bürgerbriefs

Rechte und Privilegien

- Der eigene SO beträgt mindestens 7, der von engen Verwandten mindestens 5.
- Erwerb von Grundbesitz erlaubt
- Volle Rechtsfähigkeit vor einem städtischen Gericht
- Darf nicht gegen seinen Willen aus der Stadt heraus an ein fremdes Gericht (eines Adligen, einer anderen Stadt, ei-

Adlige in der Stadt

Adligen (SO 8-21, Vorteil *Adlig*) begegnet man in Gareth meist mit Respekt und Höflichkeit. Oft werden sie – bei allem Stolz auf das Bürgertum – für ihre Lebensart und Macht bewundert. Im Alltag genießt ein Adliger viel Ansehen und hat volle Rechtsfähigkeit vor einem städtischen Gericht, aber nicht zwingend ebenso viele Rechte wie ein Bürger: Will er Grundbesitz erwerben oder ein städtisches Amt bekleiden, muss dies der Stadtrat im Einzelfall genehmigen.

In der hohen Gesellschaft Gareths

Die meisten Adligen sind Gäste der Stadt: Junkerstöchter, die gute Erziehung genießen sollen, Barone, die genug von der Provinz haben, Grafenkinder, die sich vor dem Ernst des Lebens noch einmal die Hörner abstoßen wollen, Witwen, Onkel und Abgefundene, die man nicht mehr auf dem Stammsitz leiden möchte, Tobrier, die ihr Land verloren haben, und schließlich Fürsten, die Stadthäuser in Alt- und Neu-Gareth als Statussymbol unterhalten.

Stadtritter

Alteingesessen sind die Stadtritter: Vor allem die äußeren Stadtteile Gareths erstrecken sich über Land, das vor Jahrhunderten noch Teil örtlicher Junkersgüter war. Viele dieser alten Adelsfamilien haben ihr Gut auch bei der Ausbreitung der Stadt nicht aufgegeben, pflegen ritterliche Traditionen und betrachten sich noch immer als die wahren Herren ihrer nun von Mauern geprägten Umgebung – obwohl hier offiziell längst das Stadtrecht der Bürger herrscht. Wohlstand bewahren sich die Geschlechter durch Pachteinnahmen.

Die Junker reiten gerne hoch zu Ross durch ‚ihre' Gassen – und wehe denen, die nicht rechtzeitig zur Seite springen. In den Zünften oder Stadträten der Gemeinen engagieren sie sich bis auf Ausnahmen (wie die Leuenwalds) nicht, da sie das als unter ihrer Würde ansehen. Die Familien von *Eschenrod*, von *Brachenhag*, von *Leuenwald*, von *Wirsel*, von *Garnelsand*, halten es eher mit dem Adel des Umlands und bieten sich und ihren Wehrhof oder Turmbau inmitten der Stadt gerne als Stützpunkt an, wenn man die „aufgeblasenen Pfeffersäcke" mal wieder „Mores lehren" will. Ein typisches Ritterhaus ist der *Eschenrodhof* (**ER-06**).



ner Magiergilde) ausgeliefert werden. Vor einem fremden Gericht besteht zumindest nominell Anspruch auf Rechtshilfe durch die Stadt.

- Inanspruchnahme sozialer Dienste, z.B.: Platz im Armenhaus bei Bankrott
- Stimme bei Bürgerversammlungen
- Voraussetzung für: mittleres bis hohes städtisches Amt (z.B. Schreiber, Speichermeister, Zeugwart, Richter, Apothekarius, Weibel der Stadtgarde, Ratsherr), zünftiger Handwerksmeister, Patrizier

Pflichten

- Leistung von Steuern und Abgaben (ca. 10% der Einkünfte)
- Waffendienst bei den Spießbürgern (zusammen etwa sechs Wochen jährlich) bei Wehrtauglichkeit oder Zahlung eines Bannergeldes von 20 D jährlich.

Bürgerrecht verlieren

Einen Bürgerausschluss mit Streichung aus der Matrikel verhängt der Stadtrat bzw. der Stadtvogt (Neu-Gareth). Gründe können sein: wiederholter Verstoß gegen Bürgerpflichten, Verrat an der Stadt oder andere Schwerverbrechen.

Patrizier

Das Patriziat bildet sich aus reichen, alteingesessenen Familien der Stadt (siehe S. 93). Patrizier besitzen alle Rechte eines Bürgers und darüber hinausgehende, oft erbliche Privilegien wie beispielsweise ein eigenes Familienwappen, ein angestammter Sitz im Stadtrat für wichtige Familienmitglieder und die Freiheit der persönlichen Habe (nicht: Handelsware) von städtischen und kaiserlichen Zöllen. Patrizier dürfen ohne Gerichtsurteil nicht von der Stadtgarde verhaftet werden und haben das Recht, von der Garde zu ihrem Haus begleitet zu werden, wenn sie darum bitten. Patrizier wird in der Regel nur, wer wenigstens seit drei Generationen Garether Bürger ist und ein jährliches Mindesteinkommen von 5.000 Dukaten aufweisen kann. Emmeran Stoerrebrandt konnte sich dieses Privileg zwar inzwischen erkaufen, doch auch der reichste Mann Aventuriens musste erst zwei Jahrzehnte in Gareth leben, ehe er in den illustren Kreis Aufnahme fand.

Praios und Phex – die Gesichter der Garether Gesellschaft

Wo viel Licht ist, ist stets auch Schatten. Manche Garether sprechen diese geflügelten Worte mit bedrückter Miene, andere erwartungsfroh. Stadt, Gesellschaft und jeder Einzelne müssen sich tagtäglich mit dem auseinandersetzen, was Prinz Storko von Gareth „das Ringen von Sonnen- und Mondgott in uns“ genannt hat: Gesetz und Verbrechen, Pflicht und Neigung, Tugend und Laster, Ordnung und Bewegung. Die Welt des bürgerlichen Anstandes in den gefegten Straßen Alt- und Neu-Gareths steht nur auf den ersten Blick so klar der verkommenen Elends- und Unterwelt des Südquartiers, Rosskuppels und Meilersgrunds gegenüber. Tatsächlich wandeln die Garether allerorten zwischen diesen Welten. Eine den Namenlosen und alle Erzdämonen im Mund führende Eschenroder Scherenschleiferin mag so ehrlich und anständig sein, wie ein prächtiger Ratsherr aus Alt-Gareth verlogen und verkommen ist, wenn er nachts mit einem Fläschchen Boronwein zu einer eingekerkerten Halbelfe steigt, um dort unaussprechlichen Gelüsten nachzugehen.



Unter der Sonne des Anstandes

Die bürgerliche Öffentlichkeit verlangt Sitte und Ordnung. Wer einen guten Leumund besitzt, kann auf den Respekt der Mitmenschen zählen und in wichtige Positionen aufsteigen. Je mehr man sich der öffentlichen Tugendhaftigkeit verschrieben hat, desto mehr fürchtet man den Skandal und begeht manche böse Tat, um ihn zu verhindern. Lieber eine Lüge vor Gericht, als dass der Bruder wegen Betrügerei an den Pranger muss. Besser die eigene Tochter zu den Noioniten geben, als dass sie den Namen der Familie durch eine unstandesgemäße Ehe mit einem Landstreicher in den Dreck zieht. Mancher Garether bewegt sich in der Welt des Anstandes nur mit einer Maske, die er allein im Bordell, beim Hehler oder beim Anheuern dunkler Gestalten ablegt.

Tugenden: Ehrlichkeit, Gesetzestreue, Vaterstadtliebe, Verlässlichkeit, Fleiß, Fürsorglichkeit, Bescheidenheit, Reichtum, Götterfürchtigkeit, Respekt vor Autorität, Milde, Wehrhaftigkeit, saubere Sprache und Umgangsformen

Ehrverluste und Skandale: Verrat, Eidbruch, Frevel, unstandesgemäße Ehe, Inzest, Schwerverbrechen, ein uneheliches Kind zeugen/gebären, Feigheit (Duell, Krieg), Ehebruch (ein nur oberflächlich verheimlichtes Mätressen- und Kurtisanentum wird oft toleriert), Verbrecher fördern, Missbrauch Schutzbefohlener, Rauschkrautsucht, Glücksspiel, Rache (gilt als nicht praiosgefällig, wird aber oft als naturrechtliches Prinzip akzeptiert)





Im Mondlicht der Unterwelt

Auf den ersten Blick ist die Unterwelt ein Gegenentwurf zum bürgerlichen Dasein: Brich Gesetze! Raube Hab und Gut! Verlache engstirnige Moral! Doch jeder Taschendieb, Bettler, Einbrecher, Schläger, Lustknabe und Schmuggler, der hier dauerhaft lebt, weiß, dass der Kodex der Unterwelt ebenso strenge Regeln, hohe Ideale und gefürchtete Autoritäten kennt: es sind einfach nur andere. Und sie zu missachten, bedeutet oft nicht nur die Ausgrenzung und verlorene Gaunerehre, sondern deutlich schneller Gefahr für Leib und Leben.

Tugenden: Reichtum, zu Leben wissen, Mut, Gelegenheiten nutzen, Ehrlichkeit unter Dieben (z.B. wortgetreue Auslegung von Abmachungen), Spieltrieb, Rebellentum, Intelligenz, List, Pragmatismus, Rachepflicht, Verschonung der Schwachen, Geheimnisse der Unterwelt wahren (z.B. Füchsisch), sagen was man denkt

Ehrverluste und Skandale: Verrat (besonders an die Gesetzeshüter), Frevel, Verbrechen an Schutzlosen, Feigheit

Stadtregierung

„Stadtluft macht frei – und wir sind eine Gemeinschaft von Freien, direkt der Kaiserin untertan und nur uns selbst und unseren Mitfreien Rechenschaft schuldig. Wir gehorchen den Gesetzen der Stadt, die von unseresgleichen für unseresgleichen gemacht wurden. Und wer sich diesen Gesetzen unterwirft und auf Jahr und Tag zu uns hält, soll zu uns gehören. Unsere Regierung aber bestimmen wir selbst aus unserer Mitte! Es sollen die Besten sein – ein Rat aus Menschen, ein Rat von Helden!“
—aus einer Predigt des übereifrigen braniborischen Praiosgeweihten Lobrecht Ginsterbeck, 1027 BF, nach der Schlacht in den Wolken wenige Augenblicke vor seiner Festnahme

Die Garether sind stolz darauf, dass sie sich selbst regieren und nicht unter der Knute eines Adligen stehen. Die städtische Freiheit steht für Unabhängigkeit, Reichtum und das Versprechen, es auch aus einfachen Verhältnissen mit Fleiß, Glück, Können und List bis an die Spitze zu schaffen. Dass in der Realität viele Städter nicht besser leben als Leibeigene, und dass die tatsächliche Macht auch hier in der Hand einiger weniger alter Geschlechter liegt, die sich „Patrizier“ statt „Adlige“ rufen, tut dem Mythos kaum Abbruch.

Getrennt und gemeinsam – die politische Gliederung

Die Metropole Gareth besteht historisch gewachsen aus verschiedenen teilselbständigen Stadtteilen, von denen gemeinsam die Stadtregierung geschultert wird, deren oberstes Organ der *Rat der Helden* ist. Der *Stadtrat von Alt-Gareth* ist eigentlich nur eine der vier Stadtteilregierungen, aber die mit Abstand einflussreichste Versammlung Gareths, ein prächtiger Löwe, vor dem sich die Kätzchen der anderen Stadtteile ducken, wenn er brüllt. Je nach Stadtteil unterscheiden sich Gesetze, haben verschiedene Ordnungswächter Befugnis, sind verschiedene Gilden und Zünfte zuständig oder haben Vereinbarungen getroffen, so dass ein Außenstehender schnell verwirrt ist. Kriminelle machen sich die Hürden der Stadtverwaltung zunutze, wenn sie etwa auf der Flucht vor Alt-Garether Stadtgardisten die Grenze nach Meilersgrund überqueren, wo die Gardisten keine Befugnis haben.

Die Verwaltung

Die Verwaltung der Kaiserstadt wird im Auftrag des Heldenrates und der Stadtteilregierungen von einer Fülle von Räten, Ämtern und Amtleuten besorgt – und in gegenseitigen Konflikten werden viele wichtige Entscheidungen verhindert. Bürokratische Knoten und Verfilzungen werden oft nur durch das ständige Bemühen des Heldenrats oder den Einsatz engagierter Recken gelöst. Aktenbeladene Amtsekretäre konkurrieren mit freiberuflichen Stadtschreibern, Gelegenheitsadvocaten und sogar Hochstaplern, mitleidlose Paragraphenreiter liefern sich auf dem Papier herzlose Schlachten, die zu keinem Ergebnis führen als dem der vollkommenen Verwirrung. Das Mit- und Gegeneinander lässt nicht nur alljährlich unzählige Dukaten Steuergelder scheinbar im Nichts (wohl eher in heimlichen Kassen) verschwinden, es lähmt auch oft die Klärung dringender Probleme und führt dazu, dass die wirklich Mächtigen lieber auf unabhängige Experten zurückgreifen.



Die Stadtverwaltung im Überblick

Stadtteil	Status	Stadtteil-regierung	Sitz	Einfluss auf den eigenen Stadtteil	Einfluss auf andere Stadtteile	Ordnungshüter	Lehnsherr und nominelles Oberhaupt
Alt-Gareth	Reichsstadt	Stadtrat	Rathaus (**NH-23**)	immens	groß	Stadtgarde von Gareth	Kaiserin Rohaja
Neu-Gareth	Stadt der Raulsmark	Magistrat	Magistrat (**WS-12**)	groß	hinlänglich	Stadtgarde von Gareth	Burggraf Oldebor von Weyringhaus in Vertretung Kaiserin Rohajas
Rosskuppel	Dorf der Raulsmark mit einigen Stadtprivilegien	Ältestenrat	Gerichtslinde (**RK-06**, Treffpunkt)	ansehnlich	gering	Büttel von Rosskuppel	Burgraf Oldebor von Weyringhaus für Kaiserin Rohaja
Meilersgrund	Stadt der Kaisermark	Stadtrat	Stadthaus (**BW-04**)	hinlänglich	gering	Stadtgarde von Meilersgrund	Markvogt Barnhelm von Rabenmund für Kaiserin Rohaja
Südquartier	Kolonie von Alt-Gareth	Vögte des Südquartiers für den Alt-Garether Stadtrat	Stadtvogtei (**ER-08**)	ansehnlich	hinlänglich	Stadtgarde von Gareth	Stadtrat von Alt-Gareth für Kaiserin Rohaja

Der Rat der Helden

„Selbst wenn die Götter dich verlassen haben, bleiben dir noch immer die Helden."
—Garether Sprichwort

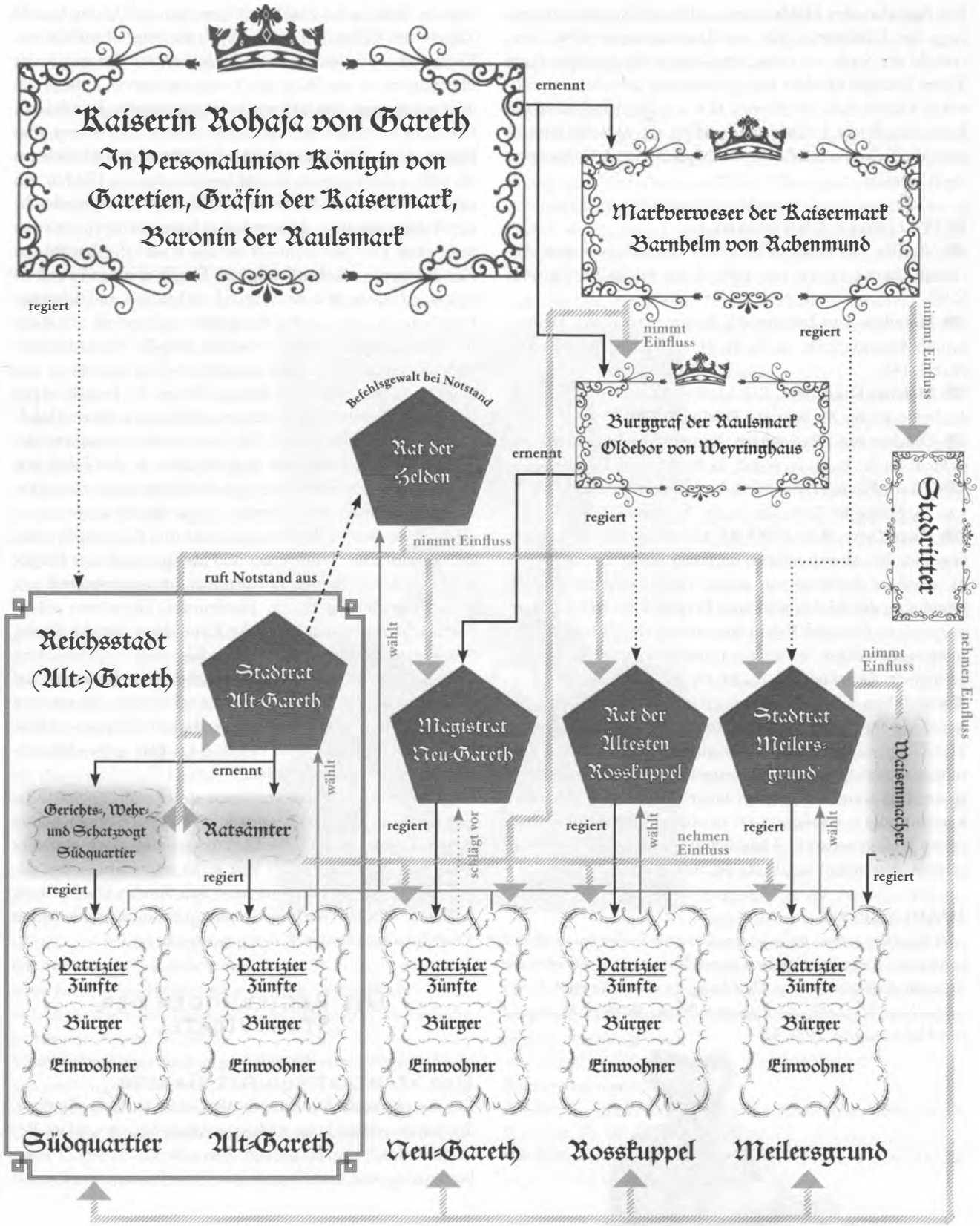
Das gesamte Stadtgebiet wird seit 1027 BF vom *Rat der Helden* regiert, der im Jahr des Feuers aus tatkräftigen Heroen und Veteranen entstand und den Garethern in den Wirren Halt und Mut gab. Er verkörpert für die Bürger den alten Kampf- und Widerstandsgeist der Stadt, die sich gegen Dämonenherrscher wie Fran, Hela und Galotta aufgelehnt hat. Die Heldenverehrung besitzt bei den Großbürgern, Handwerkern und Armen Gareths gleichermaßen eine lange Tradition.

In Friedenszeiten ist der Einfluss des Rats der Helden beschränkt. Er dient als Berater und Mahner, Vermittler und Schlichter bei Konflikten innerhalb der Stadt und Repräsentant nach außen und gegenüber der Kaiserin. Er hat in der Verwaltung keine Befugnisse und kann wirksame Edikte nur mit Einverständnis der Stadtteilregierungen erlassen. Ganz anders sieht dies aus, wenn der Notstand ausgerufen wird: Dann hat der Rat der Helden alle Vollmachten, kann über Stadtgarde und Spießbürger verfügen, und manche Helden führen die Einheiten persönlich an.

Die ein bis zwei Dutzend Ratsmitglieder (SO bei Ernennung +1, mindestens auf 10, maximal auf 15) tagen im rondrianisch geschmückten Heroensaal des Rathauses zu Alt-Gareth (**NH-23**). Zusammensetzung und Mitgliederzahl des Rates sind nicht fest geregelt, die Mitgliedschaft basiert auf Ruhm, Zwölfgöttergefälligkeit und der Beliebtheit beim Volk. Aufnahme findet ein Neumitglied – auch Nichtgarether oder Nichtmenschen sind möglich – per Akklamation durch eine jährlich zum 15. Efferd zur **Wahl** versammelte Menschenmenge auf dem Brig-Lo-Platz. Voraussetzung für die Wahl ist, dass die bisherigen Heldenräte mehrheitlich neue Personen in den Rat aufnehmen wollen und dass der Kandidat eine Empfehlung von zumindest drei Hochgeweihten beliebiger zwölfgöttlicher Tempel Gareths besitzt. So wurden etwa schon eine tulamidische Gauklerin, die zuvor ein Kind aus einer Feuersbrunst gerettet hatte, zum Mitglied des Rates oder ein eigentlich wenig gelittener Meister einer großen Zunft, der nur genug jubelnde Anhänger hatte versammeln können. In der Mehrheit finden sich Lieblinge des Volkes, weise Geweihte, berühmte Veteranen von Schlachten sowie angesehene Stadtritter und Patrizier im Rat. Mitglieder scheiden durch Tod oder Rücktritt vom Amt aus. Es ist durchaus gewünscht, dass sich angesehene Helden von außerhalb vorübergehend in den Dienst der Stadt Gareth begeben und alte Strukturen in Frage stellen – und schließlich wieder in die Ferne zu neuen Aufgaben ziehen.

Der ständige **Konflikt** zwischen Althergebrachtem und Neuem ist ein Kennzeichen des Rates der Helden. Während Neulinge häufig ungestüm auf Veränderung drängen, versuchen die mächtigen Patrizier die Entscheidungen des Heldenrates oft zu verschleppen, damit sie ihre eigenen Ziele besser umsetzen können. „Helden kommen und gehen, das Patriziat aber ist ewig", wie *Amilia Groterian* gern betont.




Kaiserin Rohaja von Gareth
In Personalunion Königin von Garetien, Gräfin der Kaisermark, Baronin der Raulsmark
ernennt
regiert
Markverweser der Kaisermark
Barnhelm von Rabenmund
nimmt Einfluss
regiert
nimmt Einfluss
Burggraf der Raulsmark
Oldebor von Weyringhaus
ernennt
regiert
Befehlsgewalt bei Notstand
Rat der Helden
nimmt Einfluss
Stadtritter
ruft Notstand aus
Reichsstadt (Alt-)Gareth
Stadtrat Alt-Gareth
wählt
ernennt
Magistrat Neu-Gareth
Rat der Ältesten Rosskuppel
Stadtrat Meilersgrund
nimmt Einfluss
nehmen Einfluss
Waisenmacher
Gerichts-, Wehr- und Schatzvogt Südquartier
Ratsämter
wählt
regiert
schlägt vor
regiert
wählt
nehmen Einfluss
regiert
wählt
regiert
regiert
regiert
Patrizier
Zünfte
Bürger
Einwohner
Südquartier
Alt-Gareth
Neu-Gareth
Rosskuppel
Meilersgrund



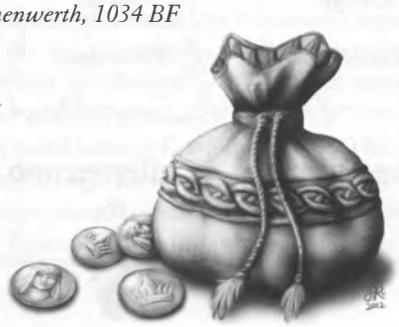
Der **Sprecher des Heldenrates** verkündet Entscheidungen, sorgt bei Gleichstand für ein Abstimmungsergebnis und verleiht der Stadt, wo nötig, ein Gesicht. Einige Jahre hatte Thorn Eisinger das Amt wahrgenommen, inzwischen wechselt es halbjährlich. Sie können sich aus den Mitgliedern des Rates eine Person wählen oder zufällig mit dem W6 bestimmen, die zu einem bestimmten Zeitpunkt das Amt des Sprechers innehat.

Mitglieder (Auswahl)

- **Amilia Groterian**, Patrizierin, Siegelherrin von Alt-Gareth, Ansichten: 1c, 2a, 3a, 4b, 5c+e, 6c, 7b, 8d, 9b, siehe S. 99
- **Herodane von Leuenwald**, Stadtmeisterin von Meilersgrund, Ansichten: 1b, 2a, 3c, 4a, 5f, 6b, 7d, 8c, 9d, siehe **Dächer** S. 146
- **Melcher Dragendot**, Reichsedler, Ansichten: 1a, 2b, 3b, 4c, 5b+c, 6e, 6b, 8b, 9e, siehe **Dächer** S. 120
- **Oldebor von Weyringhaus**, Burggraf der Raulsmark, Ansichten: 1a, 2a, 3c, 4e, 5e, 6c+d, 7b, 8c, 9d, siehe **Dächer** S. 161
- **Thorn Eisinger**, Schmied der hundert Helden, Ansichten: 1b, 2c, 3b, 4b, 5a+c, 6b, 7a, 8e, 9a, siehe **Dächer** S. 160
- **Ungolf vom Berg** (*965 BF, Glatze, weißer Schnauzer, beginnender Altersstarrsinn, *brillanter Krieger*, SO 14, GT 5), einstiger Anführer der kaiserlichen Leibgarde, ist das Oberhaupt der Adelsfamilie vom Berg und bei anderen Ratsmitgliedern für seine Erfahrung ebenso respektiert, wie für seine eigenwilligen Vorstöße an und abseits des Ratstisches gefürchtet. Ansichten: 1a, 2c, 3d, 4e, 5e, 6a, 7d, 8d, 9a.
- **Vidolion Flammenzunge** (*1002 BF, weißblond, Adlernase, gelegentlich stotternd, *kompetenter Weißmagier*, SO 11, GT 6), ein Abgänger der Akademie der Magischen Rüstung, hat zwei hungrige Oger aufgehalten, die in Rosskuppel eingefallen waren. Er grübelt lange, ehe er seine Meinung kundtut oder – häufiger – sie in einem Zitat eines verstorbenen Weisen versteckt. Heimlich ist er in Amilia Groterian verliebt. Ansichten: 1c, 2b, 3b, 4e, 5b+e, 6a, 7b, 8b, 9b

Wahlkampf

„Als Gelehrter würde ich es so sagen: erectio leviter magis electio voluptatis – weniger Erektion durch Verlustierung als eher die Auswahl der Verlustierung. Und beides ist nichts für mich."
—aus einer Vorlesung des Luringer Praiosgeweihten Manegold von Halmenwerth, 1034 BF



Um die Wahl in den Heldenrat bewerben sich häufig sowohl Zugereiste als auch reiche Kaufleute oder Zunftmeister. Diese müssen zuerst einmal die bisherigen Ratsmitglieder überzeugen, sie zur Wahl überhaupt zuzulassen – nicht alle überzeugen hier durch ihre Qualitäten, manche Kandidaten sollen auch einfach nur bestochen haben. Die Kunst aber besteht darin, die versammelten Bürger auf den jährlich am 15. Efferd abgehaltenen Zuwahlen zum Rat der Helden von sich zu überzeugen. Bisweilen artet dies zu einem regelrechten Wahlkampf aus – denn es hat sich eingebürgert, stets nur zwei neue Räte auf einmal zuzulassen und die Anzahl der Kandidaten ist oft deutlich höher. Es gilt also Aufmerksamkeit zu erlangen, sich ins Gespräch zu bringen und dabei natürlich die entscheidenden Sympathien zu wecken. Die Kandidaten müssen am Wahltag auf dem Brig-Lo-Platz nicht nur überzeugen, sondern auch gewählt werden, und zwar von einer erregten, jubelnden Menge. Denn die Entscheidung fällt durch Jubeln und Krakeelen, nicht etwa durch Handaufzeigen oder Urnenwahl. Die Kandidaten müssen von der Menge geliebt werden, nur dann erhalten sie den Jubel, den sie benötigen. Entweder haben sie Heldentaten vorzuweisen, die den Garethern imponieren – dann werden sie von ganz allein in die Stücke der Gassentheater und Possenreißer eingebaut; einfache Handwerker und traditionsliebende Bürger geben in ihrem Namen Lokalrunden aus, angestachelt von purer Begeisterung für ihr Heldentum. Wenn aber solche Taten fehlen, dann müssen die Kandidaten für die Spiele, Stücke und Runden selbst zahlen. Sie müssen Spektakel im Neuen Hippodrom oder Immanstadion ausrichten und tief in die eigene Tasche greifen. Oder sie müssen Absprachen mit einflussreichen und mitgliederstarken Gruppen treffen, die am Wahltag bereit sind, den Brig-Lo-Platz gegen Versprechen mit Lautstärke zu füllen.
Es gibt Kritik an diesem Verfahren, unter anderem von Bürgervertretern, die den Klamauk nicht für ernsthaft genug halten. Das sagen auch die Patrizier offiziell, doch mancher flüstert insgeheim, dass es nur recht sein kann, wenn die Massen einmal im Jahr eine neue Sau durch's Dorf treiben, während wirklich Wichtiges ohnehin hinter verschlossenen Türen in altbekannten Runden besprochen wird.

Die Regierungen der Stadtviertel

Der Stadtrat von Alt-Gareth

Die Geschicke der Reichsstadt Alt-Gareth lenkt der Stadtrat, der Edikte erlässt, hohe städtische Ämter besetzt und im Bedarfsfall den Notstand ausruft. Etwa die Hälfte der 72 Ratsherrensitze wird nach festgelegten Verhältnissen von Patrizi-



erfamilien und anerkannten Zünften besetzt, die jeweils intern die Nachfolge für ihren Sitz regeln. Seit Einrichtung des Rates unter Kaiser Raul gab es immer Gruppen in der Stadt, die einen solchen exklusiven Sitz forderten oder aber ihre Anzahl vergrößert sehen wollten. Für die nach dieser Verteilung freibleibenden Sitze wählen die Oberhäupter der Patrizierfamilien, die Offiziere des Spießbürgerregiments und die Zunftvorsteher aus einer öffentlich ausgelegten Liste die Nachfolger. Die Ernennung zum Ratsherren (SO +1, mindestens auf 10, maximal auf 13) erfolgt auf Lebenszeit. Man muss Bürger der Stadt und bei den Spießbürgern zumindest Weibel gewesen sein, um Ratsherr werden zu können. *Sehr* einflussreiche Menschen können diese Position allerdings kaufen: Emmeran Stoerrebrandt (siehe S. 101) hat nie bei den Spießbürgern gedient, wurde aber dennoch zum Offizier ernannt und ist nun einflussreicher Ratsherr der Stadt. Obwohl Ratsherren ihre anfallenden Ausgaben selbst bestreiten müssen, ist diese Würde wegen der leicht zugänglichen städtischen Kassen stets hochbegehrt.



Amilia Groterian

Aus ihrer Mitte wählen die Ratsherren auf drei Jahre die 12 Träger der **Ratsämter** (siehe Kasten S. 49, SO bei Ernennung +1, mindestens auf 11, maximal auf 14), die einem der städtischen Ämter vorstehen und dafür von einem bis fünf Ratsherren als ehrenamtlichen Helfern sowie einigen aus der Amtskasse besoldeten Schreibern als Gehilfen unterstützt werden. Um ein Ratsamt zu bekleiden, sollte man zumindest Hauptmann bei den Spießbürgern gewesen sein. Das Amt des Bürgermeisters, wie es früher üblich war, wird heute vom Heldenrat ausgefüllt. Tatsächlich versteht sich heutzutage die Siegelherrin als Sprecherin Alt-Gareths, so etwa im Rat der Helden.

Viele dieser Ämter sind in ganz Gareth einzigartig und wirken auch in die anderen Stadtteile hinein, weshalb die Träger der Ratsämter auch versuchen, außerhalb der Mauern Alt-Gareths ihr Recht durchzusetzen und Gebühren einzufordern. Und wer sollte es dem Spielherrn verübeln, wenn er Schauspieltruppen auch in Meilersgrund auftreten und sich den Eintritt bezahlen lässt oder dem Brandherrn sein Geld verweigern, wenn er mit seinen Leuten das Feuer in einer Rosskuppeler Nachbarschaft löscht?

Ämterverpachtungen

Um Kosten zu sparen, verpachtet die Stadt gern, was zu verpachten ist. Die Pächter zahlen einen festen jährlichen Betrag und garantieren so einen reibungslosen Ablauf, gegebenenfalls mit eigenen besoldeten Leuten. Im Gegenzug dürfen sie für ihre Dienste eine Gebühr erheben. Es gibt Zollpächter, die an den Toren die Abgaben einziehen, einen Pächter des innerstädtischen Botendienstes und diverse Gerichtspächter, die in einer Nachbarschaft die kleineren Streitigkeiten schlichten. In der Praxis stehen hier Korruption Tür und Tor offen.

Ein beispielhaftes Amt dieser Art ist das des **Bettelvogts**, der für den Stadtrat das Armenwesen verwaltet. Das Armenrecht sieht vor, dass jeder eine Bettelmarke erhalten kann, der seine Bedürftigkeit und Unfähigkeit zu anständiger Arbeit durch Zeugenaussagen nachweisen kann. Ihm ist dann erlaubt, an einem bestimmten Ort zu betteln. Weil er dabei auch die besonders lukrativen Stellen vergibt (etwa unweit großer Tempel), hat es kaum einen Bettelvogt gegeben, der nicht seine Macht genutzt und Bettelmarken gegen gutes Geld verkauft, statt an die wirklich Bedürftigen gegeben hätte. So sagt der Volksmund: „Darum währt ein Amt drei Jahre: Im ersten unterschlägt der Amtsträger, was er braucht, um die für seine Ernennung nötigen Bestechungsgelder zurückzuzahlen; im zweiten Jahr unterschlägt er ausreichend, um für die Zukunft ausgesorgt zu haben; im dritten Jahre aber so viel, um die Richter zu schmieren, wenn er wegen Amtsmissbrauchs angeklagt wird."

Ratsherren von Alt-Gareth

Amilia Groterian, Siegelherrin, Ansichten: 1c, 2a, 3a, 4b, 5c+e, 6c, 7b, 8d, 9b, siehe S. 99

Emmeran Stoerrebrandt, Spielherr, Ansichten: 1c, 2a, 3b, 4c, 5c+f, 6e, 7a, 8d, 9c, siehe S. 101



Esindio Lastrano, Speicherherr, Ansichten: 1d, 2a, 3a, 4a, 5c, 6e, 7c, 8c, 9c, siehe S. 126

Iam Altacker, Tuchhändler, heimlicher Patriarch der Alten Gilde, Ansichten: 1b, 2b, 3b, 4c, 5a+e, 6e, 7a, 8c, 9b, siehe S. 126

Ingor Torbauer, Bauherr, Ansichten: 1b, 2a, 3a, 4e, 5f, 6d, 7b, 8a, 9a, siehe **Dächer** S. 56

Jodruan Mallorn, Richter, Ansichten: 1a, 2c, 3c, 4d, 5b+c+f, 6a, 7d, 8a, 9d, siehe S. 56

Weitere: Tirion Bugenhog, Mirfan Bugenhog, Lares Burkherdall, Garetha Burkherdall, Eboreus Groterian, Elsebeth Süssbier (für die Zunft der Brauer und Brenner)

Aktuelle politische Themen

Die hier aufgeführten Streitpunkte können das Spiel mit der städtischen Politik mit Leben erfüllen oder Aufhänger für eine Abenteuerhandlung sein. Jedes Thema besitzt eine Nummer, jede dazu mögliche Meinung einen Buchstaben. Kombinierte Kürzel bei Personen der Stadtregierung zeigen einen Querschnitt zu deren Ansichten.

(1) Die **Kaiserin:** ist ein Segen für die Stadt und sollte schnellstens wieder dauerhaft in Gareth residieren (a); ist der edelste Gast, aber nicht die Hausherrin (b); muss sich Gareth gewogen halten und die Privilegien der Stadt bestätigen und erweitern, nicht andersherum (c); tut Gareth am besten, wenn sie fortbleibt (d).

(2) Der **Adel des Umlands:** sollte mit Ehrerbietung und Geschenken milde gestimmt werden (a); ist durch Einflussnahme auf Markvogt und die Kaiserin zu bändigen (b); versteht nur die Sprache des Schwerts (c).

(3) Alt-Gareth: muss seine Dominanz endlich untermauern, indem die äußeren Stadtteile der Reichsstadt beitreten (a); ist der erste Stadtteil Gareths und hat das Recht, in andere hineinzuregieren (b); sollte die Eigenständigkeit der anderen Stadtteile respektieren (c); soll seine gierigen Finger hinter den Ugdalfsmauern lassen (d).

(4) Hungersnöte: gibt es nicht, ich hatte immer eine reich gedeckte Tafel (a); verhindern wir mit einer neuen Abgabe zum Bau von Speicherhäusern (b); entstehen nur wegen gieriger und korrupter Kornhändler und Speichermeister (c); werden seltener, wenn wir eine prächtige Perainesakrale errichten (d); sind Unglück, wir können nichts dagegen tun (e).

(5) Das **Elend in den Gassen** lindert man am besten mit: vernünftigen Arbeitsmöglichkeiten für jeden (a); mehr Bettelmarken (b); der Einrichtung von Waisenhäusern und Armenküchen (c), der Räumung wilder Wohnquartiere und Ausweisung von Abschaum (d), strengeren Kontrollen an den Toren, damit es in den Elendsvierteln bleibt (e), Gebeten an die Herrin Travia (f); gar nicht, die nächste Hungersnot oder Sieche erledigt das Problem (g).

(6) Das **Verbrechen:** muss mit aller Härte und um jeden Preis verfolgt werden (a); wird durch Aufstockung der Garde und Erweiterung der Befugnisse für Ermittler bekämpft (b); wird verschwinden, wenn man die drei großen Banden zerschlägt (c); wird mit Gebeten an den Herrn Praios schwinden (d); ist im Zaum, so lange die drei großen Banden es kontrollieren (e).

(7) Die **Waisenmacher:** sind hilfreiche Beschützer Meilersgrunds und Söldner für Gareth (a); sollten als Stadtgarde Meilersgrunds an Recht und Stadt gebunden werden (b); sollten durch Intrigen zermürbt und auseinandergerissen werden (c); sollten mit Waffengewalt vertrieben werden (d).

(8) Das **Waffenverbot:** ist zu locker (a); sollte auf die äußeren Stadtteile ausgedehnt werden (b); ist ausgewogen (c); berücksichtigt unzureichend die Wünsche und Privilegien von Geweihten/Adligen/Kriegern/Händlern/Magiern (d); gehört abgeschafft (e).

(9) Der **Wiederaufbau des Ingerimmtempels zu Alt-Gareth:** muss stärker aus dem städtischen Säckel gefördert werden (a); ist eine glanzvolle und göttergefällige Tat der Garether Zünfte (b); ist verfrüht, die Mühe sollte lieber der Erneuerung der Kanalisation oder der Vollendung des Kaiser-Hal-Kanals zugute kommen (c); ist Hoffart, denn Alt-Gareth will prachtvoller als der Tempel der Sonne sein (d); sollte wegen der steigenden Kosten, Komplikationen und Unglücke eingestellt werden (e).

Andere mögliche Themen: Abgrenzungen der Zunftzuständigkeiten, Aufhebung des Glücksspielverbots, Ausbau der Spießbürger von Waffentreuen zu stehender Truppe, Korruption, Luxusgesetze, Regelung der Bier- und Brotpreise, ständiger Ratssitz für die Ledererzunft, Umgang mit Landflüchtlingen, Verbot des Zirkels der Freien Wissenschaften, Zölle, Zulassung des magischen Beweises vor städtischen Gerichten



Der Magistrat von Neu-Gareth

In Neu-Gareth hat stets zuerst der Kaiser das Wort gehabt, danach seine direkten Vertreter und erst ganz zum Schluss die Bürger. Die Vertreter der Bürgerschaft im Magistrat sind eher Berater des Stadtvogts als Entscheidungsträger. In den letzten Jahrzehnten gibt es aber gerade in der Weststadt Bestrebungen, sich Alt-Gareth anzuschließen, mit dem sich Neu-Gareth schon die Organisation der Zünfte, der Spießbürger und der Stadtgarde teilt. Der wichtigste Verwalter Neu-Gareths ist der Burggraf der Raulsmark und Stadtvogt von Neu-Gareth, *Oldebor von Weyringhaus*. Doch auch der Markvogt der Kaisermark und die Stadt des Lichts – deren Grund wiederum nicht Teil der Stadt, sondern Kirchenboden ist – fühlen sich mitunter berufen, in die Regierung des Stadtteils mit eigenen Anordnungen einzugreifen.



Wichtige Politiker Neu-Gareths

Oldebor von Weyringhaus, Burggraf der Raulsmark, Ansichten: 1a, 2a, 3c, 4e, 5e, 6c+d, 7b, 8c, 9d, siehe **Dächer** S. 96

Barnhelm von Rabenmund, Markvogt der Kaisermark Gareth, Ansichten: 1a, 2b, 3c, 4e, 5e+f, 6b, 7a, 8c, 9c, siehe **Dächer** S. 129

Rudewerth von Quintian-Quandt, Custos Urbi Lumini, Ansichten: 1a, 2a, 3c, 4b, 5d+f, 6a+d, 7d, 8d, 9d, siehe **Dächer** S. 113

Der Ältestenrat von Rosskuppel

Die Nachbarschaften des ländlichen Viertels Rosskuppel werden wie Bauerndörfer zumeist von einem Ältesten verwaltet, den die Freibauern und freien Bürger alle zwei Jahre wählen. Über den gesamten Stadtteil herrscht der Rat der Dorfältesten, ein Schlichtungs- und Beratungsgremium, das Schwierigkeiten stets einvernehmlich zu lösen versucht, ohne den übergeordneten Burggrafen der Raulsmark um Hilfe bitten zu müssen. Diese einfache Verwaltungsstruktur kam auch den Tobriern gelegen, die heute wichtigen Einfluss auf den Ältestenrat haben und den Stadtteil faktisch beherrschen.

Wichtige Politiker Rosskuppels

Gerholt Altschulz, Allerältester, Ansichten: 1a, 2b, 3d, 4c, 5b, 6e, 7d, 8c, 9e

Die Ratsämter des Stadtrats

(Zuständigkeit – ggf. publizierte Amtsträger)

1. **Gerichtsherr** (*a,b*) – Leitung des Stadtgerichts, Einsammeln der Bußen, Garether Criminal-Cammer
2. **Waffenherr** – Stadtgarde, Befestigungsanlagen, Spießbürger, Schuldturm mit Kerkern
3. **Brandherr** (*b*) – Verwaltung der Brandwehren, Feuerschutz
4. **Gastherr** (*a*) – Ratskeller als Gaststube der Stadt, Empfang hoher Persönlichkeiten, Unterbringung von Gästen des Rates
5. **Siechenherr** (*b*) – Verwaltung der Siechenhäuser, Seuchenschutz, Abwasser und Kanalisation, Zulassung von Ärzten und Apothekern, Straßenreinigung
6. **Matrikelherr** (*b*) – Führung der Geburten- und Einbürgerungslisten, städtische Mündel, Waisenhäuser
7. **Siegelherr** (*b*) – Korrespondenz, Symbole und Wahrzeichen der Stadt, Bestätigung von Urkunden, Stadtarchiv – *Amilia Groterian*
8. **Holzherr** – Bau- und Brennholznachschub aus Wäldern und Forsten, Frischwasserversorgung und Wassertürme
9. **Kammerherr** (*a,b*) – Erhebung und Aufbewahrung der Zölle, Zunftabgaben, Grundsteuern usw.
10. **Speicherherr** (*a*) – Städtische Vorratshaltung für Kriegs- und Notzeiten, Zeughäuser – *Esindio Lastrano*
11. **Bauherr** (*b*) – Genehmigung von und Aufsicht über Bauvorhaben – *Ingor Torbauer*
12. **Spielherr** – Festliche Umzüge, Auftrittserlaubnis für Künstler und Unterhalter, Pflege der schönen Künste – *Emmeran Stoerrebrandt*

a mit Zugriff auf besonders üppige Kassen
b mit Potenzial für besonders reichliche Bestechungsgelder



Perainepreis Hafermeel, Ältester, Ansichten: 1d, 2a, 3d, 4e, 5a+c, 6e, 7c, 8b, 9e
Mirobert Korninger, Speichermeister, Ansichten: 1a, 2a, 3c, 4b, 5c, 6c, 7c, 8c, 9b
(zu allen Personen siehe die Beschreibungen in **Dächer** S. 134)
Inoffizielle Machthaberin:
Ifirnja von Mundtbach, Anführerin der Tobrier, Ansichten: 1d, 2c, 3d, 4c, 5a, 6e, 7d, 8a, siehe S. 133

Stadtrat von Meilersgrund

Meilersgrund ist eine eigene Stadt in der Kaisermark. Es ist formell nicht an die Entscheidungen oder Verordnungen des (Alt-Garether) Stadtrats gebunden, hat sich aber der Regierung des Heldenrates unterstellt. Die eigentliche Verwaltung Meilersgrunds obliegt einem eigenen Stadtrat und einem von den Bürgern gewählten und von der Kaiserin bestätigten Stadtmeister (seit vielen Jahren *Herodane von Leuenwald*). Dank der Einmischungen Alt-Gareths und der Entmachtung der Stadtverwaltung durch die Söldnergruppe der Waisenmacher besteht der Einfluss des Stadtrats faktisch nur noch auf dem Papier.

Wichtige Politiker Meilersgrunds
Herodane von Leuenwald, Stadtmeisterin von Meilersgrund, Ansichten: 1b, 2a, 3c, 4a, 5f, 6b, 7d, 8c, 9d, siehe **Dächer** S. 146
Halb-offizieller Machthaber:
Reto Waisenmacher, Söldnerführer, Erster Beschützer Meilersgrunds, Ansichten: 1b, 2c, 3c, 4e, 5c, 6b, 7a, 8e, siehe S. 139

Die Vogtei des Südquartiers

Das Südquartier wurde als südliche Erweiterung Alt-Gareths ursprünglich planvoll gegründet, ehe es wenige Jahrzehnte später wild zu wachsen begann. Es gehört bis heute der Reichsstadt Alt-Gareth – als Besitzung, nicht als gleichberechtigter oder selbstverwalteter Stadtteil.
Die Verwaltung des Südquartiers obliegt drei vom Alt-Garether Stadtrat ernannten Vögten: Wehr-, Schatz- und Gerichtsvogt. Abgaben und Steuern fließen letztlich in die Kassen des Stadtrats. Die drei Vogtämter sind sehr begehrt, da sie noch geringeren Kontrollen als die innerstädtischen Ratsämter unterliegen und Klagen der Einheimischen über Amtsmissbrauch fast immer ungehört verhallen.

Die Vögte
Garetha Burkherdall, Gerichtsvögtin, Ansichten: 1d, 2c, 3b, 4a, 5g, 6b, 7c, 8b, 9a
Helmbrecht Groterian, Wehrvogt, Ansichten: 1c, 2c, 3a, 4e, 5d, 6b, 7b, 8c, 9b
Travieke Mallorn, Schatzvögtin, Ansichten: 1b, 2a, 3b, 4e, 5g, 6e, 7b, 8a
(zu allen Personen siehe die Beschreibungen in **Dächer** S. 157)
Inoffizieller Machthaber:
Alrik Ragather, Magnat der Almadaner, Ansichten: 1a, 2b, 3d, 4c, 5a, 6e, 7c, 8e, siehe S. 130

Belohnungen der Stadtregierung

Gutes tun und darüber reden (lassen): Für Taten zum Wohl der Stadt vergibt die Stadtregierung Ehrungen und Geschenke. Vorschläge dafür kommen von angesehenen Bürgern, Tempelvorstehern oder Hauptleuten der Stadtgarde – sofern die Stadtoberen nicht selbst von einer aufsehenerregenden Tat erfahren. Üblich ist eine feierliche und öffentliche Zeremonie mit Rede des Geehrten, z.B. auf dem Prachtbalkon des *Rathauses* (**NH-23**).

Geld

Geldbelohnungen sind außer bei zuvor ausgesetzten Beträgen unüblich und werden auf Wunsch des Geehrten vergeben. Neben einer Aufwandsentschädigung entlohnt man *kleine* Dienste mit bis zu 5 D, *mittlere* mit bis zu 20 D, *große* mit bis zu 100 D.

Waffen und Artefakte

Bei *mittleren* oder *großen* Taten darf sich ein Held eine besondere Waffe aus einem Zeughaus aussuchen. Häufig sind es Schwerter, Säbel, Hiebwaffen, Dolche, Fechtwaffen, Speere Anderthalbhänder, Infanteriewaffen, Bögen und Armbrüste, die einst von einem früheren berühmten Kämpfer oder Feldherrn der Stadt getragen wurden (Alter: 1W20 Jahrhunderte). Typisch sind altgaretische Namen wie *Rasbart, Mythrager, Usgramir, Wallwarth, Ucurismondt*. Die Waffenwerte sind wie folgt modifiziert: BF –1W2 (*mittlere* Dienste) bzw. TP+1, BF –1W3 (*große* Dienste).
Seltene Alternativen sind prächtige Rüstungen oder geheimnisvolle Schriften und magische Artefakte aus dem Stadtarchiv.



Äußere Konflikte

Gareth und das Reich

Gareth gilt noch immer als Haupt- und Kaiserstadt des Mittelreichs, auch wenn die Reichsverwaltung nun in Elenvina sitzt. Als erste unter den Reichsstädten ist Gareth Stimme der freien Bürger, unterstützt die Krone mit einem Heer und zahlt mehr direkte Steuern als die meisten Provinzen. Die Kaiserkrone gewährt Gareth, was es am meisten will: Eigenständigkeit, Selbstverwaltung, Freiheit von den feudalen Strukturen ringsum.

Gareth und die Kaiserin

Bei einer 1-4 (Anfang Praios und Ende Ingerimm: 1-13) auf einem W20 gastiert Kaiserin **Rohaja von Gareth** (*26. Rahja 1008 BF, blond, braune Augen, ritterliches Auftreten, *meisterliche Kriegerin, charismatische Herrscherin, durchschnittliche Politikerin,* SO 21, GT 4) gerade mit ihrem Tross in Gareth und hält in der *Alten Residenz* Hof (**SV-01**). Die Kaiserin ist verehrte Schutzherrin der Stadt und wird beim Kaiserturnier und öffentlichen Auftritten stets frenetisch bejubelt. Alle Ehrerbietung und Geschenke, die ihr der Stadtrat entgegenbringt, täuschen nicht darüber hinweg, dass man stets phexgefällig feilscht, wenn die Herrscherin Sondersteuern, Schuldenerlass, einen neuen Kredit oder Heerfolge gegen einen fernen Feind fordert. Geld ist das Zauberwort in Verhandlungen zwischen Stadt und Kaiserin, deren bedeutendste Steuerquelle Gareth ist.

Gareth und der Adel des Umlands

Zwischen der bürgerlichen Reichsstadt Gareth und dem bäuerlichen, dem Adel unterworfenen Umland bestehen ewige Reibungspunkte. Leibeigene fliehen vom Land in die Stadt, ländliche und städtische Zünfte streiten um Rechte, Pilger und der Handel der Stadt müssen das Umland passieren. Verbrecher, die in Gareth gesucht werden, ziehen sich auf's Land zurück und umgekehrt. Großbürger besitzen Häuser und Ländereien in der Kaisermark, während in den Garether Stadtteilen die Güter der erzkonservativen Stadtritter liegen, die hier schon herrschten, als sich die Stadt noch nicht so weit ausgebreitet hatte. Der Adel pflegt Dünkel gegenüber den Bürgerlichen, neidet der Stadt den Reichtum und ist doch auf das Patriziat als Geldverleiher angewiesen. Die Bürgerlichen eifern der adligen Lebensart nach, lehnen aber stolz die Bevormundung durch den Stand der Edelleute ab. Beide sind aufeinander angewiesen, insbesondere wirtschaftlich, und können so jeweils Druck auf die andere Partei ausüben. Der Streit wird um Felder, Ernten, Nahrungsmittellieferungen, Handelswege und -freiheiten, Zölle, Gerichtshoheiten, freies Geleit und landflüchtige Bauern ausgetragen. Fehden werden in diesem Konglomerat an Spannungen zwischen einzelnen Burggrafen und Junkern auf der einen Seite sowie Patrizierfamilien auf der anderen Seite erklärt. Sticheleien und Boykotte werden dann abgelöst von Überfällen auf Fronhöfe, städtische Speicher und Handelszüge, Raub, Gefangennahmen, Brandschatzungen und -stiftungen sowie Attentate und Ächtung des Gegners im eigenen Hoheitsbereich. Abenteurer werden als Spitzel, Agents provocateur, Ausführende, Beschützer oder Detektive angeworben. Beliebtestes Instrument der Adligen ist der vergeltungssüchtige Ritter *Bardolph von Greifenstolz* (**Dächer** S. 213), der in seinem Hass auf die Garether immer dann mit Mitteln unterstützt wird, wenn die Adligen einen Strauß mit der Stadt auszufechten haben.

Wenn es zum Schlimmsten kommt und ein Bund erboster Adliger der ganzen Stadt den Krieg erklärt, plündern Ritter und angeheuerte Söldner die Außenbezirke, die Angreifern schutzlos ausgeliefert sind, während die Stadtgarde die Tore Alt-Gareths verschließt. Einen Angriff auf die eigentliche Feste Gareth wagen die Adligen meist nicht. Auf der anderen Seite muss der Adel das große, dem Rat der Helden unterstellte Garether Bürgerheer fürchten, das ungehemmt die reichen Güter der Kaisermark stürmen würde.

Bestimmen Sie den aktuellen Kriegs- und Friedenszustand um die Stadt mit dem W20:

W20	Kriegszustand
1-9	alles friedlich, Feindschaften ruhen
10-14	kleinere Fehdeakte, Schlägereien, gestohlenes Vieh, Ritter Bardolph droht der Stadt; bei 6 auf 1W6 nach 2W20 Tagen Friedensschluss
15-17	mittlere Fehdeakte, die Straßen gelten als gefährlich, Überfälle, mäßige Brandstiftung, Gefangennahmen, den Garethern wird der Transport der Toten auf das Boronsfeld verwehrt, Ritter Bardolph stößt mit 30 Kämpfern bis in die Vorstädte vor; bei 5-6 auf 1W6 nach 2W20 Tagen Friedensschluss
18-19	große Fehdeakte, Straßensperren, größere Brandstiftung, etliche Gefangene, Verwüstung von Dörfern, Beschuss von Befestigungen, Sabotage am Aquädukt, Ritter Bardolph attackiert mit 300 Kämpfern Garether Besitzungen; bei 4-6 auf 1W6 nach 3W6 Tagen Friedensschluss
20	Heerzüge mit bis zu mehreren hundert Kämpfern ziehen gegen garetische Burgen oder zur Plünderung Garether Vorstädte; nach 1W6 Tagen Friedensschluss



Ehrungen

Titel	Abzeichen	verliehen für	verliehen durch	Effekt
Bronzene/Silberne/ Goldene Banderole	Quastenschnur zum Anbringen an Kleidung oder Waffe	lobenswerte Verdienste um die Stadt (*klein/mittel/groß*)	Stadtrat / Stadtvogt	SO mindestens 5/7/9
Kaiser-Rauls-Schwerter in Bronze/Silber/Gold	Edelmetallspangen in Form gekreuzter Schwerter	heldenhafte Taten im Kampf für Recht und Freiheit (*mittel/groß/groß*)	Rat der Helden	SO+1, mindestens 7, maximal 10/12/14
Ehrenbürgerschaft	Bürgerbrief	*große* Verdienste für die Stadt	Stadtrat / Stadtvogt	Aufnahme in den Kreis der Stadtbürger, siehe S. 41, SO+1, mindestens 7, maximal 12, Leibrente von 200 Dukaten jährlich
Edle/-r zu Gareth	Edlenreif mit vier Perlen	*große* Verdienste für Stadt und/oder Umland	Burggraf der Raulsmark, Markvogt der Kaisermark, Kaiserin	niedrigster Adelstitel, nicht erblich; Vorteil Adlig, SO+1, mindestens 9, maximal 13

Aufnahme in Dienste der Stadt

Bei einem *großen* Verdienst oder mehreren *mittleren* Verdiensten kann Außenstehenden angeboten werden, der Stadtgarde (Taten um Recht und Ordnung), der Criminal-Cammer (Taten um Verbrechensaufklärung) oder den Spießbürgern (Taten zur kriegerischen Verteidigung der Stadt) beizutreten, mit allen Rechten (SO und Einkünfte sind fortan mindestens so hoch wie die des neuen Postens) und Pflichten. Anfangsdienstgrad und eventuelle Sondervereinbarungen (z.B. um gelegentlich auf Abenteuer zu gehen) ergeben sich nach Ruhm und Verhandlungsgeschick des Geehrten. Je nach offenbarten Fähigkeiten kann dem Geehrten auch ein Amt als städtischer Verwalter, Archivar, Ratskellerwirt, Richter oder Ratsmagier angetragen werden.

Was erledige ich wo? – Wegweiser für Ämter und Ansprechpartner

Angriff auf die Stadt melden	Torwachen, Türmer, Spießbürger, Rathaus/Magistrat (Waffenherr)
Ausbruch einer gefährlichen Krankheit	Aussatz, Blaue Keuche, Brabaker Schweiß, Gilbe, Schwarze Wut, Tollwut, Zorgan-Pocken und Duglumspest müssen im **Rathaus/Magistrat (Siechenherr)** gemeldet werden.
Bettelmarke erwerben	beim **Rathaus/Magistrat (Bettelvogt)** Bedürftigkeit durch Auftreten und Zeugen nachweisen, meist ist Bestechungsgeld nötig
Bürgerrecht erwerben	Beantragung beim **Rathaus/Magistrat (Matrikelherr)**, siehe S. 41
Ehren- oder Leibstrafe antreten	sofern nicht bis zum Vollzug im Kerker verbleibend: Zeit und Ort mit zuständigem **Schließer** im **Schuldturm** abmachen
Freibrief erwerben	für entlaufene Leibeigene: mit einem Zeugen, der bestätigen kann, dass man Jahr und Tag auf Stadtgebiet zugebracht hat, vor einen städtischen **Richter** treten
Geburt	sofern Kind eines Bürgers: **Rathaus/Magistrat (Matrikelherr)**, Informierung eines Geweihten für den Geburtssegen (in der Regel kostenlos)
Gefangene besuchen	**Schuldturm**, evtl. Erlaubnis im **Rathaus/Magistrat (Waffenherr)** einholen
Gegenstand gefunden	ein **Fundbüro** existiert nur für Neu-Gareth
Geldbuße entrichten	sofern von der Stadt oder einem städtischen Gericht angeordnet: **Rathaus/Magistrat (Gerichtsherr)**
Gewerbeerlaubnis einholen	Auskunft im **Rathaus/Magistrat**, je nach Art des Gewerbes mit Zunft in Kontakt treten (zünftiges Gewerbe) oder Ausübung (freie Berufe), siehe S. 63.



Gnadengesuch	bei Leib- und Ehrenstrafen: **Rat der Helden;** bei Todesstrafe: **Bote des Lichts** oder **Kaiserin**
Grab öffnen lassen	Erlaubnis der **Boronkirche** nötig, die diese nur bei Schwerverbrechern und Frevlern erteilt; ungeweihte Gräber auf Übel- und Schindangern (z.B. Nichtmenschen, Schwerkriminelle, Frevler) können ohne Erlaubnis geöffnet werden.
Grundstück erwerben / Haus bauen	Bürgerrecht nötig, für Adlige kann eine Ausnahme gemacht werden; Grundstücksübertragung im **Rathaus (Matrikelherr)** anzeigen, Baurichtlinien im **Rathaus/Magistrat (Bauherr)** beachten
Hilflose Person abgeben	sofern man es nicht die **Stadtgarde** machen lässt, kümmern sich **Travia-, Peraine-** und **Tsatempel** um Sieche und Verwundete, **Praios-** und **Hesindetempel** um Verzauberte, die **Noioniten** um Verrückte und städtische **Waisenhäuser** und **Traviatempel** um Kinder. Können Angehörige ermittelt werden, übergibt man ihnen die Person bzw. hofft auf Entlohnung durch diese (5 H bis 5 S pro Tag Pflege).
Konfiszierte Waren und Waffen finden	**Stadtgarde** am **Angbarer Tor;** eingezogene Waffen finden sich am Stadttor / in der Wachstube, je nachdem wo die Waffen abgenommen wurden
Lebende Person suchen	Bürgermatrikel einsehbar im **Rathaus/Magistrat (Matrikelherr)**; Nichtbürger sind von der Obrigkeit nicht erfasst; **Tempel** führen in Tempelbüchern die Namen der Tempelzehntpflichtigen ihres Sprengels, evtl. auch Hochzeits- und Geburteneintragungen
Fund unbekannter Leiche	**Stadtgarde;** eine Patrouille stellt fest, ob ein Verbrechen vorliegt, anschließend ruft sie auf Kosten der Stadt einen Leichensammler
Ordnungswidrigkeit melden	auf dem für diesen Bereich zuständigen Amt im **Rathaus/Magistrat**
Privilegien oder Dispense erwerben	spezielle Rechte und Ausnahmeerlaubnisse kann man im **Rathaus/Magistrat (zuständiges Amt)** verhandeln; diese kosten je nach Umfang üblicherweise eine respektable Summe.
Schulden an die Stadt abbezahlen	**Rathaus/Magistrat (Kammerherr)**
Steuern und Abgaben der Stadt entrichten	nur für Einwohner; **Rathaus/Magistrat (Kammerherr)**
Tempelzehnt entrichten	nur für Einwohner; für die Nachbarschaft zuständiger **Tempel**
Tod einer namentlich bekannten Person	bei Bürgern im **Rathaus (Matrikelherr)** Streichung aus der Matrikel; Angehörige sind dazu angehalten, die Bestätigung des Todes (Spende in Höhe von SO x SO H, **Borongeweihter**), den Abtransport der Leiche ins Schauhaus (SO/2 Silbertaler, **Leichensammler**) und die Bestattung (SO x 2 S, **Borongeweihter**) vornehmen zu lassen und zu bezahlen. Bei Verdacht auf unnatürlichen Tod kann die Stadtgarde gerufen werden.
Urkunden und Privilegien bestätigen lassen	**Rathaus (Siegelherr)**, eine Prüfung und Bestätigung kann je nach Aufwand 3 bis 30 S kosten.
Verbrechen melden	**Stadtgarde, Rathaus/Magistrat** (entsprechendes Amt), für Frevel interessieren sich auch **Tempel,** insbesondere die **Praioskirche,** für magische Verbrechen auch die **Akademie Schwert & Stab** und der **Orden der Grauen Stäbe**.
Verletzung eigener Rechte	vor einem **Richter** Klage erheben (Friedensgericht: bis 20 D Streitwert, Freigericht: unbegrenzter Streitwert), siehe S. 54
Vermisstenmeldung abgeben	notiert man bei der **Stadtgarde**, unternimmt aber sonst nichts weiter; hier ist das Umfeld des Vermissten gefragt; der Aventurische Bote und Ausrufer können bezahlt werden, um auf den Vermissten hinzuweisen.
Verstorbene Person suchen	siehe **Lebende Person suchen**; außerdem: Jüngst Verstorbene können bei einem **Leichensammler** auf dem Karren, oder im **Schauhaus** liegen. Das Totenbuch jedes **Boronangers** führt die dort Bestatteten auf.
Waren verkaufen	als gelegentlicher Akt frei erlaubt (regelmäßiger Tauschhandel), in gewerbeähnlicher Häufung siehe **Gewerbeerlaubnis einholen**.



Recht und Gesetz

„Hurtig, Adelarde, Schwert und Sporen, aber flugs! Ich soll heute in die Schranken des Gerichts treten, und für unsere ehrenwerte Bürgermeisterin Zeugnis ablegen. Das wird dem Zahlmeister nicht schmecken, diesem Hundsfott, wenn er erkennt, dass seine Eideshelfer weniger wiegen als ihre."
—Garether Stadtritter zu seiner Knappin, 832 BF

Wo Praios und Phex so verehrt werden, sind natürlich auch Recht und Gesetz von besonderer Bedeutung. Grundlagen des aventurischen Rechts finden Sie in **Geographia 144ff.** Expertenregeln zu Gerichtsverfahren und Regeln zum Ansammeln von *Beweispunkten* finden Sie in diesem Band auf den Seiten 59.

Geltendes Recht

Die Rechtsvorstellungen in Gareth bilden sich aus Brauchtum, altem Herkommen, kirchlichen Geboten, Stadtfriedensordnungen und reichsweit gültigen Gesetzessammlungen wie dem *Codex Raulis* (39 BF, Bürger- und Verfassungsrecht), der *Ius Concorida* (466 BF, Zivilrecht), dem *Codex Pax Aventuriana* (Strafrecht, Rohalszeit), der *Garether Handelsrechtsverordnung* (694 BF) und dem *Codex Albyricus* (Magierecht, aktuelle Auflage von 1010 BF). Auch wenn das Bemühen der Praioskirche um ein einheitliches und widerspruchsfreies Rechtssystem in Gareth weit klarere Verhältnisse schafft als auf dem Lande oder in den Provinzen, konkurrieren noch immer all diese Rechtsformen miteinander. Schlüsselfiguren bei der Rechtsfindung sind darum der Richter, der entscheidet, welches Recht anzuwenden ist, und geschickte Advocaten, die für ihre Partei die vorteilhafteste Lesart nahelegen.

Einzelne Bestimmungen

Je nach Stadtteil existieren unterschiedliche Regelungen und Erlasse und noch einmal ist es sehr unterschiedlich um die Gesetzestreue der Einwohner bestellt: Während in Neu-Gareth penibel auf Brandschutz und Nachtruhe geachtet wird, und man auch auf den Typus des kiebitzenden Anschwärzers und Paragraphenreiters treffen kann, schert sich im Südquartier kaum jemand um diese und andere „Hirnfürze" aus der Ratsstube.

Stadtfriede: Im Stadtgebiet sind Gewalthandlungen untersagt – außer in Notwehr und mit obrigkeitlichem Mandat wie durch Stadtgarde und Henker. Fehden und Duelle dürfen nicht ausgetragen werden, Verfeindete haben sich für Kämpfe aufs Land zu begeben oder wählen abgeschiedene Orte wie den Boronanger im Morgengrauen.

Waffenverbot (Alt-Gareth): Die heimische Schmiedezunft und das Sicherheitsbedürfnis der Bürger beschränken Einfuhr und Tragen von Waffen in Alt-Gareth, die länger als zwei Spann sind. Reisende sind häufig überrascht, dass es tatsächlich um die Länge der Waffe – und nicht etwa nur der Klinge – geht. Ein anderswo erlaubter Langdolch kann deswegen in der Altstadt verboten sein, wenn der Gardist





beim Nachmessen kleinlich ist. Beim Betreten Alt-Gareths werden die Waffen von der Stadtgarde eingezogen und können beim Verlassen am *Angbarer Tor* (**HB-01**) wieder ausgelöst werden. Nur Privilegierten ist das Waffentragen erlaubt (Adlige und Geweihte sowie Ordenskrieger, verbriefte Krieger und Schwertgesellen, Hände der Sonne, siehe S. 142; Elfen dürfen ihren Bogen, Gildenmagier den Stab mitbringen), ebenso natürlich Stadtgardisten und Spießbürgern im Dienst sowie diverse Beschützer, deren Lohnherren Dispense erwirkt haben. Finden Turniere in Alt-Gareth statt, werden die Beschränkungen für Turnierteilnehmer oft aufgehoben. Um Waffen zum Verkauf einzuführen, muss man hohe Zölle von 30% des Warenwerts in Kauf nehmen. Das Tragen von Waffen in Alt-Gareth ist ebenfalls oben genannten Privilegierten vorbehalten, und auch Stadtgardisten und Spießbürger dürfen nur im Dienst bewaffnet sein. Wer eine Waffe in Alt-Gareth kauft, muss sie wohlverpackt lassen, bis er die Stadt verlässt. Manche Waffen gelten generell als „Meuchlerwerkzeug" (z.B. Meucheldolch, Mengbilar) und schon ihr Besitz ist untersagt. Das Waffenverbot ist aufgehoben, wenn die Mauerwachen Alarm blasen, die Zeughäuser Waffen ausgeben und die Alt-Garether zur Stadtverteidigung gerufen werden.

Sperrstunde und Nachtruhe (Neu-Gareth, Meilersgrund, Südquartier): Ab zwei Stunden nach Sonnenuntergang darf kein Lärm gemacht werden, Geschäfte und Handel sind abseits von Praios' Licht untersagt. Wer in der Dunkelheit unterwegs ist, muss eine brennende Laterne mit sich führen, ansonsten gilt er als dunkles Gelichter und kann in Gewahrsam genommen werden. Im Südquartier begegnet man dieser Verordnung weitgehend mit Nichtachtung, ist sie doch kaum durchzusetzen.

Brandschutz: Offenes Feuer ist auf der Straße und in vielen Häusern verboten. Darunter fallen auch Fackeln und der bloße Besitz von Brandpfeilen. Laternen sind erlaubt. Alle Feuer und Öfen in Werkstätten, Garküchen und auf Festplätzen müssen von städtischen Beamten abgenommen werden – eine Unmöglichkeit in einer Stadt dieser Größe. Die Feuerschalen zur Beleuchtung Alt-Gareths betreibt die Stadt. In Rosskuppel und Meilersgrund sind die Bestimmungen lockerer.

Glücksspielverbot (Alt-Gareth): Sowohl auf den Straßen, als auch in Häusern ist das Spiel um Geld verboten. Es gilt als phexische Herausforderung, das Verbot kreativ zu umgehen.

Das **Raulsmärker Badegebot** bestimmt, dass sich jeder Besucher und Bewohner Gareths und des Umlands einmal im Jahr gründlich zu waschen hat. Um dies zu gewährleisten, bezahlt der Burggraf die Familie Bugenhog, damit sie zum Reinigungsfest am 30. Rahja auf Wagen große Waschzuber durch die Elendsviertel schickt. Dieser öffentliche Badetag wird jedes Mal zu einem spritzigen Fest in den Gassen.

Kleiderordnung (siehe S. 40)

Bettelverbot: Freies Betteln ist untersagt, es werden stattdessen an Bedürftige Bettelmarken für bestimmte Bettelorte ausgegeben. Das Kontingent ist jedoch begrenzt. In Alt-Gareth ist nach Sonnenuntergang Bettelei ganz verboten.

Gerichte

Die weltlichen Gerichte im Stadtgebiet unterscheiden sich nach räumlicher und thematischer Zuständigkeit. Manchmal kann ein Kläger zwischen mehreren möglichen Gerichten auswählen, z.B. wenn Wohnort des Klägers, des Beklagten, des Fürsprechers oder der Tatort in verschiedenen Bezirken liegen oder nicht klar ist, wie schwer die Tat ist. Der Beklagte muss sich dieser Wahl fügen und kann höchstens ein anderes Gericht mit Gegenklage anrufen. Oberhaupt der städtischen Gerichte ist der Gerichtsherr (Alt-Gareth, Meilersgrund), Gerichtsvogt (Südquartier) oder Burggraf (Neu-Gareth, Rosskuppel).

Darüber hinaus gibt es in Gareth noch etliche zunft- oder organisationseigene Gerichte sowie Kirchengerichte.

Friedensgericht

Anzahl: ca. 50

Gerichtsstätte: beliebiger Ort möglich, der während der Verhandlung öffentlich zugänglich ist; oft unter Lindenbäumen, vor oder in einem Praiostempel, in einer Schänke, im Amts- oder Wohnhaus des Richters

Zuständigkeit: ein Gerichtsbezirk, der etwa drei Nachbarschaften umfasst; Streitwerte bis 20 Dukaten, Bagatellen, Vergehen, mögliche Strafen: Ermahnung, Geldbuße, Pranger

Besetzung: ein Richter, manchmal ein bis drei Schöffen

Freigericht

Anzahl: 5, davon zwei in Alt-Gareth (**SV-04**, **NH-23**), je eines in Südquartier (**ER-08**), Meilersgrund (**BW-04**) und Neu-Gareth (**WS-12**), letzteres auch für Rosskuppel zuständig

Gerichtsstätte: Gerichtssaal (mit Oberlicht, damit Praios hereinblicken kann) im Rathaus/Vogtei

Zuständigkeit: ein Stadtteil; Streitwerte bis zu unbegrenzter Höhe, Vergehen, Verbrechen; mögliche Strafen: alle außer Todesstrafen.

Besetzung: ein Richter, zwei bis vier Schöffen

Hochgericht

Anzahl: 1, im *Rathaus* (**NH-23**)

Gerichtsstätte: Greifensaal

Zuständigkeit: gesamtes Stadtgebiet; alle Rechtsbrüche, alle Strafen möglich; meist befasst sich das Gericht mit Schwerverbrechen, bei denen die Todesstrafe gefordert wird. Das



Personen bei Gericht

Richter

Richter und Beisitzer sind immer Bürger der Stadt, hin und wieder sind sie Praios- oder Phexgeweihte. Im Hoch- und Freigericht sitzen meist studierte und erfahrene Rechtsgelehrte. Gerade Gerichtspächter der Niedergerichte können aber auch von mäßiger Fachkenntnis sein oder verdanken ihr Amt Beziehungen.

Leiteigenschaften bei Richtern sind KL, IN, CH, wichtige Talente *Rechtskunde* und *Menschenkenntnis*. Ein zufälliger Richter ist in diesem Metier (1W20; +3 für Freigerichte, +5 für das Hochgericht): unerfahren (1-2), erfahren (3-4), durchschnittlich (5-7), kompetent (8-11), meisterlich (12-15), brillant (16-18), vollendet (19+).

Auswahl Garether Richter

Heimerich Kleehaus, Gerichtspächter mit Friedensgericht zu Rosskuppel, *976 BF, grauer Vollbart, Bierbauch, gemütlich, jovial, seine Familie stellt seit Generationen Dorfrichter, hat selbst seine Finger in vielen kleinen Schurkereien und besitzt viele Freunde unter Tobriern und Alteingesessenen, er schätzt Standesdünkel nicht und kann Zwerge nicht ausstehen, SO 8, GT 2, KL 11, IN 14, CH 16, Menschenkenntnis 12, Rechtskunde 11, alle *Beweispunkte*, die mit Hilfe von SO berechnet werden, sind zum Schluss halbiert.

Wilimai Dargel, Marktrichterin am Eisenmarkt, *983 BF, streng wirkend, Dutt und Bernsteinbrille, früher Händlerin, bekanntermaßen (angeblich) bestechlich, heimliche Phexgeweihte und entscheidet gerne zugunsten derjenigen Partei, die phexgefällig gewitzter argumentiert, SO 12, GT 4, KL 12, IN 17, CH 14, Menschenkenntnis 15, Rechtskunde (Handelsrecht) 14 (16), *Beweispunkte* aus Bestechung halbiert, doppelte *Beweispunkte* aus *Überzeugen*-Proben

Belona Jochmeier, Richterin am Freigericht Südquartier, *991 BF, dick geschminkt, unansehnlich, verabscheut Gesindel, kriecherisch gegenüber Höhergestellten, willfährige Vollstreckerin der Gerichtsvögtin des Südquartiers, SO 9, GT 2, KL 13, IN 14, CH 11, Menschenkenntnis 8, Rechtskunde 10

Aurentian von Luring, praiosgeweihter Richter am Freigericht Alt-Gareth, *1007 BF, schon jetzt graue Schläfen, Rechtsseminar mit Bestnoten abgeschlossen, lebensunerfahren, verzettelt sich in Nebensächlichkeiten, um die ganze Wahrheit zu erfahren, benutzt statt Folter Wort der Wahrheit (hat bei 1-3 auf 1W6 nicht genug KaP dafür), seltener Wille zur Wahrheit, SO 10, GT 6, KL 15, IN 9, CH 12, Menschenkenntnis 5, Rechtskunde 15, Liturgiekenntnis (Praios) 7

Jodruan Mallorn, Oberster Richter am Hochgericht, *969 BF, hager, asketische Züge, strenger Blick, unnachgiebig und gnadenlos gegenüber Verbrechern, Gerechtigkeitswahn, Einbildungen, SO 13, GT 5, KL 16, IN 11, CH 17, Menschenkenntnis 7, Rechtskunde (Gareth) 15 (17), verhängt nie Strafen der Kategorie mild, siehe auch seinen Auftritt in der Kampagne **Gassenhelden** im gleichnamigen Band.

Advocaten

Ein Rechtsbeistand leiht voll rechtsfähigen Bürgern seine Kenntnisse und Eloquenz und eröffnet als angestellter Fürsprecher Fremden und Nichtbürgern überhaupt erst die Möglichkeit, Klage zu erheben. Es gibt ebenso versierte, gefeierte und teure Advocaten, deren Mandanten aus höheren Schichten stammen, wie auch unerfahrene Anfänger, desillusionierte Ankläger der Stadt, abgehalfterte Gassenjuristen und unstudierte Schlauköpfe oder Hohlschwafler. Manche Praiosgeweihte bieten ihre Dienste gegen eine freiwillige Spende an, manche Phexgeweihte für eine später eingeforderte Gegenleistung.

Auswahl Garether Advocaten

Bolatrius Groterian, die ‚Goldene Zunge' (Q10/P10), *1001 BF, blond, strahlendes Lächeln, prächtiger Umhang, der teuerste und beste Advocat der Stadt, hat schon Patrizier und Bandenanführer verteidigt, einem Bettler eine fürstliche Leibrente aus dem Stadtsäckel verschafft und für die Reichsstadt neue Privilegien bei der Kaiserin herausgeschlagen. SO 13, GT 3, MU 16, KL 15, IN 17, CH 19, Überreden 22, Überzeugen 19, Rechtskunde 18.

Gurvan Grundelich (Q6/P6), *1001 BF, untersetzt, spricht schnell wie ein Basarhändler, berät und vertritt am Puniner Tor (**AV-01**) insbesondere Ortsfremde in Rechtsfragen. Er konnte schon so viele Entscheidungen der kontrollierenden Torwächter rückgängig machen, dass sie ihm nur wenig Widerstand entgegensetzen, wann immer er etwas moniert. SO 10, GT 5, MU 13, KL 15, IN 12, CH 15, Überreden 11, Überzeugen 10, Rechtskunde 14.

Svelinya te Ghune, Stadtadvocatin (Q5/P5), *1008 BF, rotgelockt, grauer Mantel, phantasielos, klagt seit Jahr und Tag Missetäter an, hasst zunehmend Ausflüchte und Winkelzüge, verliert manchmal die Beherrschung und wird dann des Gerichts verwiesen. SO 8, GT 5, MU 12, KL 14, IN 13, CH 12, Überreden 11, Überzeugen 9, Rechtskunde 12.

Olk Wertimol (Q3/P3), *981 BF, grauer Haarkranz, rote Nase, war früher mal Richter am Freigericht, bis er von einem Patriziersprosse verdrängt wurde, ist nur gut, wenn er angetrunken ist. SO 7, GT 4, MU 15, KL 13, IN 14, CH 13; Zahlen in Klammern gelten für angetrunkenen Zustand: Überreden 7 (14), Überzeugen 6 (13), Rechtskunde 8 (15).



Hochgericht befindet auch über adlige Angeklagte bis zum Grafenrang, das wird jedoch von vielen Adligen als Anmaßung angeprangert.

Besetzung: drei Richter unter Vorsitz des Obersten Richters, die eine Mehrheitsentscheidung fällen müssen

Bemerkungen: Es existiert noch ein zweites Hochgericht auf Garether Grund, das für alle Gebiete in der Kaisermark Gareth außerhalb der Stadt zuständig ist: Das *Gericht des Markvogts* (**VV-12**), vor dem oft Streitigkeiten zwischen Stadt und Landadel ausgetragen werden.

Marktgericht

Anzahl: ca. 12, auf jedem Marktplatz eines; sie sind dem Großen *Marktgericht des Eisenmarkts* (**NH-14**) unterstellt.

Gerichtsstätte: Gerichtsstand oder Gerichtsstube

Zuständigkeit: jeweiliger Markt; entscheidet über alle Streitigkeiten zwischen Kaufleuten, Handwerkern und ihren Kunden, gleich ob sie aus der Stadt stammen oder nicht.

Besetzung: ein Richter, zwei bis vier Schöffen, unter denen jeweils mindestens ein Praios- und ein Phexgeweihter ist

Bemerkungen: Marktgerichte sind Schnellgerichte, deren Urteile nicht über den laufenden Markttag hinausgehen: Verhängung von Geldbußen, Beschlagnahme einzelner Waren, einmaliger Marktverweis. Das Große Marktgericht am Eisenmarkt verhandelt die schwerwiegenderen Fälle. Es kann dabei nicht nur harte Sanktionen – wie beispielsweise ein Marktverbot für Jahr und Tag oder sogar auf Lebenszeit – verhängen, sondern auch Leibesstrafen für Betrüger, Waagfälscher und Rosstäuscher aussprechen.

Weitere Gerichte

Viele Organisationen, allen voran die Garether Zünfte, haben das Recht über interne Angelegenheiten, bei denen nur Mitglieder betroffen sind, im *Zunft- oder Gildengericht* zu befinden. Von überregionaler Bedeutung ist das in Gareth ansässige *Collegium Canonicum*, das höchste Gildengericht der Weißmagier mit Sitz in der *Akademie Schwert und Stab* (**SV-09**). Wenn die Kaiserin anwesend ist, kann das *Kaiserliche Gericht* Recht sprechen. Die kirchlichen Gerichte können bei Freveltaten unabhängig von weltlichen Ämtern tätig werden, und vor allem die *Inquisition* der Praioskirche mit Sitz in der *Stadt des Lichts* (**VV-08**) sucht und ahndet Verstöße gegen die göttliche Ordnung. Oft arbeiten Stadtgericht und kirchliche Gerichte Hand in Hand.



Richter Jodruan Mallorn

Klage und Bezichtigung

Fühlt sich jemand im eigenen Recht verletzt, bringt er die Klage vor einen Richter, der entscheidet, ob er sich des Falls annimmt. Der Gerichtspächter möchte es sich vielleicht nicht mit einem mächtigen Beklagten verscherzen, ein Freigericht sich nicht mit Bagatellen abgeben. Diese Hürden kann man mit Bestechung überwinden – oder indem man dafür sorgt, dass der unwillige Richter Druck vom Gerichtsherrn bekommt.

Das ältere **Schiedsverfahren** kommt vor allem im geschäftlichen Bereich (Vertragsbrüche aller Art), bei Eigentums- oder Erbschaftsstreitigkeiten und bei Schadenersatzforderungen zur Anwendung. Ziel des Klägers ist, dass das Gericht ihm eine bestimmte Geldsumme zuspricht oder den Beklagten zu einem bestimmten Tun (Herausgabe einer Sache, Erfüllung des Vertrages, Reparatur des Schadens, öffentliche Entschuldigung) verpflichtet. Für ein Schiedsverfahren muss die beklagte Partei genau benannt werden können.

Hat sich ein Vorfall ereignet, der ein mögliches Verbrechen beinhaltet, kommt das moderne **Inquisitionsverfahren** zur Anwendung: Die Obrigkeit geht selbsttätig gegen Verbrechen vor, von denen sie Kenntnis erlangt. Die Anzeige kann auch gegen unbekannte Personen erfolgen, aber damit es zu einem Prozess kommt, müssen die Anzeigenden, seien sie Zeugen, Geschädigte oder Ermittler der Criminal-Cammer, entsprechende Beweise vorlegen.

Kläger, Beklagte und Zeugen

Vor Gericht dürfen üblicherweise nur erwachsene Freie auftreten und gehört werden. Hörige, Mündel und Kinder werden von ihrem Vormund vertreten. Wer eine Klage erhebt, muss Bürger von Gareth, Geweihter, Adliger, Pilger oder Magier sein oder einen Fürsprecher haben (z.B. einen angestellten



Recht teuer – Gerichtskosten

Einen Rechtsstreit muss man sich leisten können. Bevor sich das Gericht überhaupt mit einem Fall befasst, muss man einen Gerichtstaler – ein Silberstück bei Pächtern, einen Dukaten beim Stadtgericht – entrichten. Gibt das Gericht der Klage statt, muss der Kläger die Kosten vorstrecken. Um Praios und Phex gleichermaßen zu ihrem Recht kommen zu lassen, haben sich Gerichtskosten von neun Silbertalern für je zwölf Dukaten Streitwert (umgerechnet also 7,5 Prozent) eingebürgert. Die Anzeige einer Straftat, die in einem Inquisitionsverfahren verhandelt wird, ist kostenlos.

Ein Advocat ist ebenfalls nicht billig. Ein kompetenter Rechtsgelehrter (Q5/P5) verlangt einen Lohn in Höhe der Gerichtskosten, natürlich im Voraus. Bei Straftaten fangen seine Gebühren bei rund einem Dukaten an, nach oben sind sie offen – je nach Schwere der Tat, der Aussichtslosigkeit der Beweislage und dem öffentlichen Interesse kann es sehr viel mehr werden.

Um die Anwaltskosten kümmert sich das Gericht nicht. Gewinnt der Kläger, kann er seine Kosten beim Beklagten einzutreiben versuchen. Gewinnt der Beklagte (oder wird ein Angeklagter freigesprochen), bleibt er auf seinen Anwaltskosten trotzdem sitzen – vom Kläger bekommt er sie nur zurück, wenn er seinerseits beweist, dass die Klage wider besseres Wissen erhoben wurde.

Advocaten). Ein Verbrechen melden kann jeder; der Stadtadvocat erhebt dann im Namen der Obrigkeit die Klage.

Beklagt werden kann so gut wie jeder und alles, selbst Unmündige (für den dann der Vormund auftritt), Tiere und sogar Gegenstände. Geweihte und Mitglieder der Weißen Magiergilde können von ihrer Organisation ausgelöst werden. Adlige dürfen nur von Gleich- oder Höherrangigen verurteilt werden. Vor dem Garether Hochgericht können selbst Grafen abgeurteilt werden, viele Adlige erkennen die Autorität dieses Gerichts jedoch nicht an.

Das Verfahren

Ladung

Wenn das Gericht die Klage annimmt, muss sie dem Beklagten persönlich verkündet werden – entweder durch Übergabe der Klageschrift oder mündlich vor Zeugen. Im Inquisitionsverfahren übernimmt das Gericht diese Aufgabe, im Schiedsverfahren muss sich der Kläger selbst darum kümmern. In beiden Fällen kann es ein Abenteuer für sich sein, den Gegner überhaupt zu finden und zu erreichen. Wenn alle Versuche fehlschlagen, kann man bei Gericht eine öffentliche Verkündung der Klage beantragen. Erscheint der Beklagte nicht zum Gerichtstermin, vertagt der Richter die Verhandlung und legt einen neuen Termin fest. Spätestens nach dreimaligem Nichterscheinen (bei schweren Verbrechen oder geringem Sozialstatus des Beklagten auch schon nach erstmaliger Abwesenheit) wird das Verfahren *in contumaciam*, also in Abwesenheit des Beklagten durchgeführt. Diese Praxis führt oft zu strengeren Strafen, in schweren Fällen sogar zur Verbannung und Acht, die es ermöglicht, den Beklagten straffrei zu erschlagen, wenn er sich wieder auf Stadtgebiet begibt. Manche Privilegierte wie z.B. Geweihte dürfen nicht in Abwesenheit verurteilt, wohl aber für ihr Nichterscheinen unter Acht gestellt werden. Sollte der Kläger am Verhandlungstag – aus welchen Gründen auch immer – nicht erscheinen, wird die Klage hingegen abgewiesen.

Verhandlung

Am Kleinen Marktgericht und vor Friedensgerichten wird ausschließlich mündlich verhandelt, nur die Prozesse vor dem Großen Marktgericht und den Frei- und Hochgerichten werden mit Klage- und Verteidigungsschriften geführt. Als Beweismittel gelten zuvorderst die Aussagen von Kläger und Beklagtem, die sie zur Bekräftigung zusätzlich beeiden können. Dazu kommen Sachbeweise – gerade beim Kleinen Marktgericht kann man die angeblich minderwertige Ware gut in Augenschein nehmen. Wenn Maße verkürzt oder Waagen gefälscht worden sein sollen, kann man die *corpora delicti* gut mit den geeichten Rohal'schen Maßen vergleichen, die bei jedem Gericht verwahrt werden. Jede Seite kann sich von Leumundszeugen unterstützen lassen. Diese Eideshelfer sagen nicht zur Sache selbst aus, sondern bekräftigen, dass ihre Partei die Wahrheit gesagt hat. Wo Sachbeweise nicht ausreichen, können daher Rang und Name der Leumundszeugen ausschlaggebend sein. Im Schiedsverfahren kann sich die Rolle von Kläger und Beklagtem umkehren, wenn der Beklagte eigene Ansprüche geltend macht und es zur Aufrechnung kommt.

Man kann noch während einer Verhandlung neue Beweise und Zeugen heranbringen oder den Richter überreden, hierfür den Prozess zu vertagen. Mehr als eine Vertagung lässt aber kaum ein Richter zu, irgendwann sieht er alles als gesagt und gezeigt an.

Optional: Gottesurteil

Kommt ein Richter nach aller Anhörung nicht zu einem Urteil, können er oder die Parteien ein Gottesurteil fordern, das je nach verletzten Tugenden und Idealen ausfallen kann. Denkbar sind ein rondragefälliger Zweikampf, eine Feuer-



Expertenregel: Die Mühlen der Gerechtigkeit

Wenn Helden vor die Schranken eines Gerichts treten – egal auf welcher Seite – können diese Regeln verwendet werden, um den Ausgang des Prozesses zu ermitteln.

Verlauf im Inquisitionsverfahren

Anklage und Verteidigung sammeln *Beweispunkte*, was auf folgende Arten geschehen kann:

Zeugen: Jeder *Tat- oder Entlastungszeuge* bringt SO/2 *Beweispunkte*, +2 für eine durch Eid bekräftigte Aussage. Für *Leumundszeugen*, die nicht über die Tat, sondern über den Charakter des Angeklagten aussagen, gibt es SO/4 *Beweispunkte*, +1 für die Bekräftigung durch Eid. Je nach Streitsache lassen Richter durchaus bis zu mehrere Dutzend Zeugen zu – wer viele Fürsprecher hat, hat auch viel Recht.

Falschaussagen: Ein lügender Zeuge legt eine vergleichende *Überreden*-Probe gegen die *Menschenkenntnis* des Richters ab. Er kann so TaP* *Beweispunkte* (höchstens aber seinen SO/2) einbringen, bei Überführung aber – 5 *Beweispunkte* und wird eventuell in einem Folgeverfahren wegen mittlerer oder schwerer Fälscherei und Täuschung angeklagt.

Sachbeweise: Je nach Stichhaltigkeit 1 (reines Indiz) bis 8 (erdrückender Beweis) *Beweispunkte*. Das Finden und Sicherstellen dieser Beweise ist eine Möglichkeit, die ganze Heldengruppe in einem Krimi-Szenario zu beschäftigen.

Rechtliche Kniffe: Eine *Rechtskunde*-Probe bringt TaP*/2 *Beweispunkte*.

Plädoyer: Eine flammende Rede des Anklägers oder des Verteidigers (bzw. des Angeklagten); *Überzeugen*-Probe erbringt TaP*/2 *Beweispunkte*. Auch ein Zeuge kann durch eine besonders geschliffen formulierte Aussage versuchen, das Gericht zu beeinflussen (*Überzeugen*-Probe, TaP*/3 *Beweispunkte*).

Bestechung: Erfolgreiches Bestechen des Richters bringt 1-5 *Beweispunkte* (je nach Höhe der Bestechungssumme).

Anzeige und Anklage: Neben den vorhandenen Beweisen und Zeugen wird auch der halbe SO des Klägers zurate gezogen (bei einer Gruppe von Klägern die Hälfte des höchsten vorhandenen SO) und als *Beweispunkte* angenommen, um zu sehen, ob überhaupt Anklage erhoben wird. Damit ein Fall vor Gericht kommt, müssen bei der Anzeige genügend Beweise vorgelegt werden, so dass die *Beweispunkte* mindestens den SO des Beschuldigten erreichen.

Prozess: Die *Beweispunkte* der Verteidigung werden von jenen der Anklage abgezogen. Um einen Schuldspruch zu erreichen, muss die Anklage *Beweispunkte* in Höhe eines durch den Meister bestimmten Schwellenwerts übrig behalten (Richtwert: SO des Angeklagten x2, was bedeutet, dass Angehörige der Unterschicht, die vor Gericht landen, schon so gut wie verurteilt sind). Das Gericht ordnet bei Erreichen des Schwellenwerts gegebenenfalls die Folter an, um ein Geständnis zu erreichen, denn ein solches ist für eine Verurteilung an sich Vorbedingung. Erdrückende Beweise (*Beweispunkte* > SO x 3) reichen aber auch für eine Verurteilung.

Beispiel: *Die Gruppe will den Händler Berek (SO 8) als Mörder überführen. Im Zuge der Ermittlungen konnten sie die Zeugen Mila (SO 5, 3 Beweispunkte) und Torben (SO 4, 2 Beweispunkte) ausfindig machen und Fußspuren sicherstellen, die zu Bereks Stiefeln passen (3 Beweispunkte). Nun erstattet ein Held (SO 6, 3 Beweispunkte) Anzeige. Die 3+2+3+3=11 Beweispunkte reichen, um Berek vor Gericht zu zerren. Der Ankläger stellt seinen Fall dar (7 Rechtskunde-TaP*, also 4 Beweispunkte).*

Der Händler hat allerdings einen gewieften Verteidiger angeheuert, der dem Ankläger ganz schön zusetzt (10 Rechtskunde-TaP, also –5 Beweispunkte). Bereks Sekretär (SO 6) schwört, dass sein Herr während des Mordes zu Hause war (4 TaP* aus Überreden(Lügen), –2 Beweispunkte, –2 weitere für den (Mein-)Eid). Mit nur noch 6 (11+4–5–4) Beweispunkten steht die Anklage auf tönernen Füßen.*

Der Richter gibt dem Ankläger 2 Tage Zeit, um weitere Beweise heranzuschaffen. Werden die Helden in dieser Zeit Bereks blutigen Dolch (6 Beweispunkte) in der Kanalisation finden? Können Mila und Torben dazu überredet werden, einen Eid abzulegen (+4 Beweispunkte)? Soll man auf ein flammendes Plädoyer des Anklägers hoffen? Oder soll die Hochstaplerin (SO 7) vor Gericht lügen, um einen Schuldigen seiner gerechten Strafe zuzuführen? 16 Beweispunkte sind notwendig, um Berek die Folter anzudrohen, was den feigen Mörder zu einem Geständnis bringen wird.

Verlauf im Schiedsverfahren

Das Schiedsverfahren funktioniert wie oben beschrieben, allerdings fällt die Anzeige weg. Stattdessen beginnt der Prozess mit den **Aussagen** von Kläger und Beklagtem, die jeweils *Beweispunkte* in Höhe des SO einbringen, +2 *Beweispunkte* für eine Bekräftigung durch Eid. Zeugen (statt Leumundszeugen sind im Schiedsverfahren sogenannte *Eideshelfer* üblich), Sachbeweise (ein schriftlicher Vertrag bringt 4-8 *Beweispunkte*), Falschaussagen, rechtliche Kniffe, Plädoyers und Bestechung zählen wie im Inquisitionsverfahren.

Die *Beweispunkte* des Beklagten werden von jenen des Klägers abgezogen. Um mit seiner Klage durchzudringen, muss der Kläger *Beweispunkte* in Höhe des SO des Beklagten ansammeln.



probe, das Überleben einer Reise durch die Dämonenbrache oder die Bergung eines lange verschollenen Schatzes der Grolme von Unter-Gareth. Der Ausgang dieser Probe bestimmt das Prozessende.

Optional: Folter

Das Geständnis ist in der Garether Rechtslehre wichtig für einen Schuldspruch und behaftet ein Urteil mit einem Makel, wenn es fehlt. Ist ein Richter von der Schuld eines Angeklagten überzeugt und weigert dieser sich zu gestehen, kann er die hochnotpeinliche Befragung veranlassen, um ein Geständnis zu erzwingen. Hierbei entscheiden vergleichende *Überzeugen*- und *Selbstbeherrschungs*-Proben über Erfolg oder Misserfolg des Verhörs. Je nach angedrohten oder verwendeten Mitteln und der persönlichen Situation des Verhörten können Sie solche Proben zusätzlich modifizieren. Je länger die Folter andauert, desto wahrscheinlicher ist es auch, dass der Verhörte gesteht, ganz gleich ob er unschuldig ist oder die Tat begangen hat: Die Hälfte der bei der Folter erlitten SP gelten für den Verhörten als zusätzliche Erschwernis auf seine *Selbstbeherrschungs*-Probe. Verantwortungsvolle Rechtsgelehrte wissen um diesen Umstand, weswegen sie auch nur dann auf die hochnotpeinliche Befragung zurückgreifen, wenn sie von der Schuld eines Delinquenten überzeugt sind.

In jedem der streng reglementierten Schritte der Folter, hat der Beklagte die Möglichkeit zu gestehen, was alle weiteren Schritte ausschließt.

1. Androhung der Folter
2. Führen in die Fragstatt, z.B. im Schuldturm (**TH-04**) und Zeigen der Instrumente
3. Fesselung auf Streckbank ohne Gewichte
4. Verursachung von Schmerzen
5. Verursachung von Wunden bis hin zu Verstümmelungen

Bei kleineren Delikten sind die höheren Schritte unzulässig. Führt ein Schritt nicht zum Geständnis, wird der Nächste ausgeführt. Nur die willensstärksten Beschuldigten können bei schweren Delikten so lange durchhalten, bis das Gericht von ihrer Unschuld überzeugt ist.

Urteil

Wenn sich das Gericht anhand der vorgelegten Beweise (oder der heimlich zugesteckten Bestechungsgelder) eine Meinung gebildet hat, fällt es seine Entscheidung. Eine Berufung in der Sache ist nicht möglich. Ein sehr gewiefter Advocat kann ein Verfahren von einem niederen Gericht vor das Hochgericht bringen, wenn er darlegt, dass der Fall zu groß für die Zuständigkeit eines Gerichtspächters ist.

Strafen

Siehe Tabelle auf S. 61.

Wiedergutmachung

Der Richter bestimmt, welchen Betrag der Täter zur Wiedergutmachung an das Opfer zu leisten hat. Für zerstörte Gegenstände oder getötete Tiere ist ein entsprechender Marktwert zu entrichten. Kann das Opfer seinen Beruf nicht mehr ausüben, wird als Richtwert ein Jahresverdienst zu zahlen sein, während den Hinterbliebenen eines Getöteten die dreifache Summe zugesprochen werden kann.

Vollstreckung

Das Urteil eines Schiedsverfahrens muss vom Kläger selbst vollstreckt werden. Das bedeutet, die Stadtgarde kümmert sich nicht darum und der Kläger ist bei Weigerung des Verurteilten durchaus berechtigt, die Wiedergutmachung mit (angemessener) Gewalt einzutreiben. Die Urteile des Kleinen Marktgerichts werden sofort vollzogen. Die Vollstreckung von Strafen übernimmt der Richter (bei Geldbußen), alternativ der Schließer oder Henker der Stadt. Strafen werden stets öffentlich vollzogen und es wird gerne zwei, drei Tage oder bis zum nächsten Praiostag gewartet.





Strafen vor Garether Gerichten

Deliktart	Beispiele	Strafe (1W20) 1-5: Mild	6-15: Normal	16-20: Streng
„Tun wider die Sitten und die gute Ordnung“ (Verstöße gegen Regeln des Gemeinwesens)	Leicht: Ruhestörung, betrunkenes Herumpöbeln	Ermahnung	Geldbuße	Pranger
	Mittel: Friedensbruch (Raufhändel, Duelldrohungen, ungerechtfertigter Waffeneinsatz), unerlaubtes Betteln oder Glücksspiel	Ermahnung	Pranger	Züchtigung
	Schwer: Verstoß gegen Waffengesetze, Schmuggel, Hehlerei	Geldbuße	Geldbuße + Pranger	Pranger + Verbannung
„Tun wider Ehr' und Stand“ (Beleidigungen und andere Ehrendelikte)	Leicht: Beleidigung, Respektlosigkeit	Ermahnung	Pranger	Züchtigung + Pranger
	Mittel: Üble Nachrede, Verbreiten von Spottliedern	Züchtigung	Züchtigung + Pranger	Pranger + Verbannung
	Schwer: Verleumdung (Bezichtigen eines Verbrechens)	Mal	Verstümmelung	Tod
„Dieberei“ (Vermögensdelikte ohne Gewaltanwendung, aber mit Heimlichkeit; auch Unterschlagung)	Leicht: Wert der Beute < 1 S, Zechprellen	Züchtigung	Pranger	Verstümmelung
	Mittel: Wert der Beute 1 S bis 20 D	Züchtigung	Mal	Verstümmelung
	Schwer: Beute > 20 D; Einbruch	Mal	Verstümmelung	Tod
„Fälscherei und Täuschung“ (alle Arten von Betrug und Fälschung)	Leicht: Verkauf minderer Waren, Falschspiel	Geldbuße	Geldbuße + Pranger	Verbannung
	Mittel: Hochstapeln, Maßfälschung	Züchtigung + Pranger	Mal	Verstümmelung
	Schwer: Falschmünzerei, Siegelfälschung, Meineid	Mal	Verstümmelung	Tod
„Räuberei“ (alle Delikte, bei denen Gewalt angewendet oder angedroht wird)	Leicht: Raub bis 10 D	Züchtigung	Mal	Verstümmelung
	Mittel: Raub ab 10 D, schwere Körperverletzung	Mal	Verstümmelung	Verstümmelung
	Schwer: Entführung, Vergewaltigung	Verstümmelung	Tod	Tod*
„Tun wider die Stadt und ihre Bürger“ (Bedrohungen der öffentlichen Sicherheit)	Leicht: unbeaufsichtigtes Feuer	Pranger	Züchtigung + Pranger	Züchtigung + Pranger
	Mittel: durchgegangenes Fuhrwerk, Aufwiegelung	Züchtigung + Pranger	Züchtigung + Pranger	Verbannung
	Schwer: Brandstiftung, Brunnenvergiften, Stadtverrat	Verstümmelung	Tod	Tod*
„Tun wider die Zwölfe“ (Delikte gegen die Götter oder ihre Kirchen)	Leicht: Lästerliches Fluchen	Ermahnung	Züchtigung	Züchtigung + Pranger
	Mittel: Störung des Götterdienstes, Tempelbeschmieren	Züchtigung	Züchtigung + Pranger	Mal
	Schwer: Blasphemie, Angriff auf einen Geweihten	Mal	Verstümmelung	Tod
„Mord und Totschlag“ (Delikte mit Todesfolge)	Leicht: Fahrlässige Tötung	Geldbuße	Mal	Verstümmelung
	Mittel: Tötung im Affekt	Mal	Verstümmelung	Tod
	Schwer: Mord	Verbannung	Tod	Tod*



Erläuterungen zu den Strafen

Ermahnung: Das Urteil wird an 1W3 aufeinanderfolgenden Tagen öffentlich per Verruf verkündet oder an den Anschlagtafeln bekanntgegeben. Auswirkung: SO –1 in der betreffenden Nachbarschaft für 1W6 Wochen

Geldbuße: Übliche Höhe ist ein halbes Monatseinkommen des Verurteilten. Kann oder will der Täter nicht zahlen, wandert er in den Schuldturm oder man behilft sich mit bargeldlosen Vollstreckungsformen, in der Regel Züchtigung und/oder Pranger. Andersherum kann eine Ehren- oder Leibstrafe auch in eine Geldbuße umgewandelt werden, wenn der Richter dem zustimmt (siehe rechte Spalte).

Pranger: Der Täter wird 1W3 Tage öffentlich zur Schau gestellt, wobei er meist in einer Weise präsentiert wird, die mit seinem Vergehen zu tun hat: Lügner mit einer Schandmaske, Falschspieler mit den gezinkten Karten um den Hals, Sittenstrolche mit heruntergelassenen Hosen. Bei Verstößen gegen Zunftregeln wird man an der Bäckertunke (**MG-04**) mittels eines Käfigs in den dreckigen Gardel getaucht. Auswirkung: SO –1 in dem betreffenden Stadtbezirk für 2W6 Wochen

Züchtigung: In harmlosester Form das Scheren der Haare, oft aber die ebenso peinlichen wie schmerzhaften 5 bis 20 Stock- oder Rutenhiebe (zur Volksbelustigung gern auf das blanke Hinterteil verabreicht). Auswirkung: SO –1 in dem betreffenden Stadtbezirk für 2W6 Wochen, bei Hieben zudem 1W6 SP pro 5 Hiebe.

Mal: Umfasst alle Arten von Brandmarkungen, aber auch andere Kennzeichnungen wie der Scharlachkappentanz oder leichte Verstümmelungen wie das Spalten der Zunge (bei Lügnern), Schlitzen der Ohren (bei Betrügern) oder das Abhacken eines Fingers (bei Dieben). Auswirkungen: 2W6 SP, SO –2, je nach Schwere des Verbrechens zusätzlich der Nachteil *Schlechter Ruf* in Höhe von mindestens 5 Punkten

Verstümmelung: Eine schwere Form der Beeinträchtigung, meist der Verlust der guten Hand (Diebe, Fälscher) oder eines Auges. Andere Möglichkeiten sind das Brechen der Beine (bei Räubern häufig), Brandmarkung im Gesicht (um die Schönheit von Betrügern oder Blendern zu zerstören) oder das Abschneiden der Zunge (Verleumder). Auswirkungen: 3W6 SP, eine automatische Wunde, SO –1, passender Nachteil (*Einäugig*, *Lahm*, *Unansehnlich*, *Stumm* o.ä.)

Verbannung: Eine Form der Ächtung, die den Verurteilten dauerhaft oder für einen bestimmten Zeitraum des Stadtgebiets verweist. Ein vorhandenes Bürgerrecht verliert er für diese Zeit. Seine Habe mit Ausnahme der Kleider, die er am Leib trägt, fällt zu einem Drittel an den Geschädigten, zu einem Drittel an die Stadt. Der Rest verbleibt den Seinen, so sie nicht unter Sippenhaft fallen. Eine mindere Verbannung ist der Hausarrest, der es dem Verurteilten verbietet, seinen Besitz zu verlassen und sich in der Öffentlichkeit zu zeigen.

Tod: Zum Ablauf einer Hinrichtung siehe die Rabenstatt (**UL-03**). Am häufigsten ist das Erhängen für Gemeine und Enthaupten für Adelige. Giftmischer und Brunnenvergifter werden ertränkt, bei besonders schweren Verbrechen sind einfallsreiche und grausame Todesarten üblich (gekennzeichnet mit Tod*), z.B. Rädern, Vierteilen, Verbrennen und Verhungern im Schandkorb. Die Überreste werden in einem ungeweihten Übelgrab verscharrt.

Alternative oder zusätzliche Strafen

Auslösung: Wenn der Richter es für angemessen hält, kann eine Strafe auch mit einer Geldbuße ausgelöst werden. Manche Richter sind gerade bei reichen Angeklagten dafür empfänglich, um ihr eigenes Säckel zu füllen. Andere lehnen ab, wenn sie es wichtiger finden, mit einer spiegelnden Strafe der Ordnung oder dem aufgebrachten Volk Genüge zu tun. Typische Auslösesummen sind: ein halbes (Ermahnung), zwei (Pranger, Züchtigung), sechs (Mal) oder zwölf (Verstümmelung) Monatseinkommen (siehe *Lebenshaltungskosten pro Monat* auf Seite 39. Verbannung, Tod und Tod* sind nicht auslösbar.

Kerker: Haftstrafen sind unüblich, Schuldturm und Kerker dienen üblicherweise nur Schuldnern und dem Gewahrsam bis zu Prozess und Vollstreckung. Haftstrafen kommen vor, wenn eine Person für Tage, Jahre oder für immer aus dem Verkehr gezogen werden soll, aber die Beteiligten keine Blutschuld mit einer Hinrichtung auf sich laden möchten.

Mögliche Anpassungen der Strafe

Kein gleiches Recht für alle: Liegt der SO des Opfers 4-7 Punkte über dem des Täters, wird die Schwere der Tat um eine Kategorie erhöht. Ist der SO des Opfers mindestens 8 Punkte höher als der des Täters, wird zusätzlich um eine Kategorie strenger bestraft. Umgekehrt gilt: Wenn der SO des Täters den des Opfers um zumindest 6 Punkte übersteigt, wird die Strenge der Strafe um eine Kategorie reduziert.

Eine kleine Aufmerksamkeit: Durch Bestechung des Richters kann die Strenge der Strafe nach Wunsch um eine Kategorie reduziert oder erhöht werden.

Verderbliche Magie: Ist bei der Tat Zauberei im Spiel, wird sie von vielen Richtern um eine Kategorie strenger beurteilt.

Du schon wieder: Bei Wiederholungstätern rückt die Schwere der Tat um eine Kategorie nach oben. Wenn bereits ein schweres Vergehen vorliegt, wird stattdessen die Strafe um eine Kategorie strenger.

Macht der Worte: Ein gewiefter Anwalt oder Ankläger kann Einfluss auf die rechtliche Beurteilung der Tat nehmen (*Rechtskunde*-Probe mit mindestens 5 TaP*, um die Schwere um eine Kategorie zu verschieben) oder durch eine eindrucksvolle Rede Nachsicht oder besondere Härte fordern (*Überzeu-*



gen-Probe mit mindestens 5 TaP*, um die Strenge um eine Kategorie zu verschieben). Versuchen beide Seiten, den Richter so zu beeinflussen, werden vergleichende Proben abgelegt.

Gnade: Nachdem das Urteil gefällt ist, haben der Rat der Helden oder die Kaiserin die Möglichkeit, den Übeltäter zu begnadigen oder die Strafe zu mindern.

Handel und Wandel in Gareth

In keiner aventurischen Stadt werden so viele Waren umgeschlagen, transportiert oder verkauft wie in Gareth. Viele Handelshäuser haben Niederlassungen in Gareth, die sich an der Kaiser-Reto-Straße und der Rohal-Allee in Alt-Gareth aufreihen: Paligan (Al'Anfa), Gerbelstein (Mengbilla), Liegerfeld & Sandfort (Grangor), Stippwitz (Kosch), Klande (Perricum), Stoerrebrandt (Festum und Gareth) oder Kohlenbrander (Trallop). Darüber hinaus gibt es viele mittelständische und kleine Händler, die Gareth mit Verbrauchsgütern und Lebensmitteln versorgen.



Die meisten Waren des täglichen Bedarfs werden über die in allen Stadtteilen stattfindenden Märkte umgeschlagen. Es sind die Bauern des Umlands, die diese Waren heranschaffen. Tagtäglich stauen sich ihre Fuhrwerke frühmorgens an den Toren. Die Bandbreite an Krämern, spezialisierten Händlern und Hehlern ist riesig. In Gareth gibt es fast alles zu kaufen – die Frage ist nur, zu welchem Preis und wie lange man nach etwas Bestimmtem suchen muss.

Export, Import und Garether Spezialitäten

Eine Stadt wie Gareth bringt mit ihren Jahrhunderte alten Traditionen eine Vielzahl von Spezialitäten hervor, die weit über die Stadtgrenzen hinaus berühmt sind und bis in ferne Länder exportiert werden.

Bei den Alkoholerzeugnissen sind vor allem hochprozentige Schnäpse, wie die berühmte vierfach gebrannte *Valposella* (aus Quitten) oder der klare *Kaiserkorn* über die Grenzen Garetiens hinaus berühmt, wie sie zum Beispiel die Brennerei *Pirol* (**WS-14**) erzeugt. Die Garether Braukunst reicht nicht an die Qualität der Koscher Brauer heran, doch das dunkle Weizen des Brauhauses *Eichstätter* (**HB-16**) ist in Stadt und Umland beliebt.

An Metallerzeugnissen sind Waffen und Rüstungen – allen voran der *Anderthalbhänder* und die *Garether Platte* – zu erwähnen. Ebenso sind die Zinngießer und Emaillebrenner mit ihrem Essgeschirr groß im Geschäft. Sie exportieren es in alle Teile des Reiches. Aventurienweit berühmt sind auch die soliden Fuhrwerke *Stoerrebrandts* (**MG-12**) und die edlen Kutschen und Streitwagen der beiden konkurrierenden Stellmachereien *Ferrara* und *Winzberg* (**AV-18** und **RK-14**).

Edle Tuche wie der Garether *Samt* aus mehrlagiger, gebürsteter Baumwolle werden bis Festum, Vinsalt und Al'Anfa gehandelt. Ungeschoren wird der Stoff als weicher *Plüsch* verkauft, der auch zu den bei Kindern beliebten Valpobären verarbeitet wird, Stofftieren mit leuchtend roter Nase. Für die Herstellung beider Stoffe besitzt die Garether Weberzunft ein reichsweites Privileg.



Spezialitäten, die wegen ihrer begrenzen Haltbarkeit selten die Mauern der Stadt verlassen, sind Backwaren. Beliebte Anekdote, die jeder Fremde bei den ersten Bissen zu hören bekommt: Kaiser Rude I. schätzte das Garether Brot so sehr, dass er für all seine Pfalzen das Edikt erließ, das man das Brot so backen solle wie in Gareth. Doch obwohl die dortigen Bäcker erlesenes Mehl aus der Goldenen Au und Wasser aus Garether Brunnen nahmen, gelang es ihnen nicht, so schmackhafte Laibe wie in der Hauptstadt zu backen. Von rustikalen bis feinen Brotsorten (*Weyringer Weiß-* oder *Tempelherrenbrot, Praiossemmel, Zwieback, Garether Gerster*, haltbares *Spießbrot* und das *Grambuscher Schwarzbrot* der Armen) über schmackhafte *Rosinenstuten* bis hin zu delikaten *Lebkuchen* und klebrigem *Zuckerbackwerk* liefert die Garether Bäckerzunft für jeden Geschmack und Geldbeutel etwas.

Im Gegenzug importiert Gareth Unmengen von Waren sowohl aus dem Umland als auch aus fernen Ländern. Um die über 170.000 Bewohner zu versorgen, werden vor allem große Mengen Lebensmittel aus der Goldenen Au eingeführt. Eisen kommt aus dem Kosch und den Nordmarken, Steineiche aus Andergast und Rinder vom Dergel und aus Weiden. Die riesigen Herden überschwemmen mehrmals in Jahr die Garether Märkte und befriedigen dennoch kaum den Fleischhunger der Stadt. Die Haut der Tiere wiederum verschafft den lederverarbeitenden Handwerkern Arbeit. Luxuswaren kommen aus allen Teilen Aventuriens: Pelze, Bein und der für den Praioskult unerlässliche Bernstein aus dem Norden, Wein, Tee und Gewürze aus Almada und den Tulamidenlanden, Seide und Rauschmittel aus Al'Anfa, Feinmechanik aus dem Horasreich.



Ein beladener Wagen, der Gareth verlässt:
Schnäpse, Liköre, Bier, Lebkuchen, Zwieback, Kleidung, Metallwaren, Plüsch, Samt, Lederwaren, Zinngeschirr, Glaswaren

Ein beladener Wagen mit Ziel Gareth:
Bier, Getreide, Gemüse, Obst, Geflügel, Stockfisch, Tuche, Felle, Holz, Metalle, Baugestein, Kolonialwaren

Handelsgesetze

Den Handel von Rohstoffen und Feldfrüchten beschränkt die Stadt nicht. Es gibt jedoch auch im Alltag viele Güter, die aufgrund von Luxusgesetzen und der Pfründe der Garether Zünfte nur beschränkt gehandelt werden dürfen und Zöllen, Abgabepflichten und Mengenbegrenzungen unterliegen. Einfuhrzölle werden an den Stadttoren oder auf dem Marktplatz eingetrieben und liegen durchschnittlich bei 3% des Warenwerts, bei besonders beschränkten Waren werden bis zu 30% veranschlagt. Gänzlich verboten ist der Handel mit Waren, die als gefährlich und schädlich gelten. Grundsätzlich ist die Ausfuhr von Lebensmitteln in größeren Mengen nicht gern gesehen und zu Notzeiten sogar untersagt.

Frei verkäufliche Waren:
Getreide, Obst, Gemüse, Vieh, Eier, Fisch, gebrauchte Kleidung, ungefärbte Tuche, viele Kolonialwaren, Holz, Metalle, Baumaterial, stumpfe Waffen

Durch Zunftprivilegien beschränkt handelbare Waren:
Brot, Kuchen, Zuckerwerk (Bäcker), Bier, Malz, Wein, Schnaps (Brauer und Brenner), Fleisch, Wurst, Schinken (Fleischer und Räucherer), Leder, Pelze, (Gerber und Kürschner), Eisen-, Kupfer-, Bronze- und Zinnwaren (Grobschmiede), neuwertige Kleidung (Schneider), Lederwaren und Lederrüstungen (Schuster und Sattler), Keramik (Töpfer), Tuche (Weber), Holzwaren, Möbel, Fässer (Zimmerleute), Heilkräuter und Kräutermixturen (Apotheker), Armbrüste, Bögen, Bolzen, Pfeile (Bogenbauer), Farben (Färber), Glaswaren, Spiegel (Glasbläser), Edelmetalle (Goldschmiede), Metallrüstungen (Harnischmacher), Musikinstrumente

Märkte im Stadtgebiet

In Gareth existiert eine Vielzahl verschiedener Märkte, die eigene Marktbüttel, Schreiber und Marktgerichte unterhalten. Während der Marktzeiten (Sonnenauf- bis -untergang) herrscht auf den Plätzen der Marktfriede, der jegliche Raufereien und Ehrenhändel verbietet. Je nach Stadtviertel bieten die Märkte von zweifelhaftem Ramsch zu billigsten Preisen bis hin zu exotischen Kolonialwaren zu exorbitanten Preisen alles. Die Angaben für Qualität und Preis in der folgenden Tabelle sind Durchschnittswerte für den jeweiligen Markt.

Markt	Stadtviertel	Marktzeiten	Angebot	Q	P	Bemerkungen
Eisenmarkt	Alt-Gareth, NH-15	außer praiostags	Handwerkserzeugnisse	6	6	Marktgericht
Krautmarkt	Alt-Gareth, SV-19	täglich	Lebensmittel, Krämerwaren, Bedarfsgüter	6	6	
Ostmarkt	Alt-Gareth, TH-14	täglich	Lebensmittel, Krämerwaren, Bedarfsgüter	5	5	ältester Markt
Stadionmarkt	Alt-Gareth, AV-25	täglich	Lebensmittel, Krämerwaren, Bedarfsgüter	5	4	
Al'Anfaner-Markt	Neu-Gareth, WS-25	außer praiostags	Luxusgüter, Kolonialwaren, Kuriositäten	7	7	
Viehmarkt	Rosskuppel, RK-03	täglich	Vieh, landwirtschaftliche Güter, Werkzeuge	5	5	
Gerbermarkt	Meilersgrund, BW-02	täglich	Handwerkserzeugnisse, Lebensmittel, Bedarfsgüter	5	4	stets überfüllt
Scherbenmarkt	Südquartier, ER-04	außer praiostags	Handwerkserzeugnisse	2	2	oft Pfuscherware
Speichermarkt	Südquartier, ER-11	täglich	Lebensmittel, Krämerwaren, Bedarfsgüter	3	3	
Traubenmarkt	Südquartier, SG-16	täglich	Lebensmittel, Krämerwaren, Bedarfsgüter	3	4	



(Instrumentenbauer), Seile, Taue, Netze (Seiler), Fuhrwerke (Stellmacher), scharfe Waffen, Messer (Waffenschmiede)

Mit hohen Einfuhrzöllen (bis zu 30%) belegt (Auswahl):
Alchimika, Bier, Duftwässer, einige Gewürze, Juwelen, Salz, Tabak, Tee, gefärbte Tuche, Seide, Spirituosen, scharfe Waffen

Verbotene Waren:
Gifte des *Wehrheimer Index* (**Geographia 211**), diverse Rauschmittel, insbesondere der verbreitete Boronwein, Meuchlerwaffen, dämonische Artefakte und Objekte (z.B. verseuchte Trümmerstücke der Fliegenden Festung), Chimären, von einer Zwölfgötterkirche verbotene Schriften, Diebesgut, Sklaven



Verbrechen in Gareth

„In Gareths Villen plündern die reichsten Diebe – auf der Rabenstatt hängen die Ärmsten."
—Jereminas Torfstecher, Vogtvikar des Tempels in den Schatten

Gareth bietet zahlreiche Betätigungsfelder und Gelegenheiten für Einbrecher, Taschendiebe, Hehler, Giftmischer und sogar Mörder: Es gibt zu wenig Nachtwächter, um alle Gassen zu sichern, die Stadtwache ist unterbesetzt und überfordert, die Bürgerwehren fürchten sich vor den Verbrecherbanden, und bei der Garether Criminal-Cammer stapeln sich Akten ungelöster Fälle bis unter die Zimmerdecken. Doch wehe, ein stadtfremder Einbrecher oder Dieb wildert im Revier einer der großen Banden.

Feinde und Konkurrenten

„Meine Hand? Phex sei Dank hat mich die Stadtwache erwischt! Wär' ich den Almadanern in die Hände gefallen – ich wär' jetzt tot! Konnt' ich ahnen, dass es einer von deren Schützlingen war, dem ich in die Tasche gelangt hab'? Pass bloß auf, sag' ich dir: Leg dich in Gareth nich' mit den Falschen an, oder du wirst dir wünschen, du hätt'st die Stadt nie betreten!"
—ein Bettler im Südquartier

Wer in Gareth einem phexgefälligen Handwerk nachgeht, sollte sich der Gefahren bewusst sein und seine Gegner genau kennen. Wer keiner der großen Banden angehört und dennoch illegalen Geschäften nachgeht, lebt gefährlich. Entweder er hat mächtige Verbündete, die ihn beschützen, versteht es geschickt, die Banden gegeneinander auszuspielen, zahlt Schutzgelder, beteiligt sie am Gewinn – oder er ist kreativ und tollkühn genug, sich nicht erwischen zu lassen. Wer gut ist, kann zwar hoffen, sich in den Dienst einer der Unterweltbanden stellen zu dürfen. Doch damit entscheidet er sich zugleich gegen alle anderen Gruppierungen.

Die Unterweltbanden

Die größten Unterweltbanden sind die Alte Gilde (S. 123), die Almadaner (S. 128) und die Tobrier (S. 131). Zahlreiche kleinere Gruppen versuchen sich neben den großen zu behaupten. Obwohl die einzelnen Banden verfeindet sind, haben sie doch vor längerem ihre Reviergrenzen abgesteckt, und wehe dem, der das empfindliche Gleichgewicht stört oder gegen ihre ungeschriebenen Gesetze verstößt: Mische dich nicht in Geschäfte der anderen ein! Wildere nicht in fremdem Revier! Lass die Garde aus dem Spiel! Bestrafe Verräter!
Die Elenden der Vorstädte hingegen leben nach dem Motto: Den Stärkeren gehorche ich, die Geizigeren verpfeife ich, den Fremden sage ich nichts.

Die Stadtgarde

In den ummauerten Stadtteilen sorgt die Stadtgarde (S. 115) für leidliche Ordnung, doch hat sie zu wenig Personal, um auch im Südquartier, wo die großen Banden herrschen, ausreichend Präsenz zu zeigen. Die Meilersgrunder Stadtgarde steht im Schatten der *Waisenmacher*, die Büttel von Rosskuppel sind Verbündete der Tobrier. Die schlechte Bezahlung der Gardisten lässt manchen ein Auge zudrücken, wenn er nur ausreichend Anteil an der Beute des Diebes oder der Einbrecherin erhält.

Bürgerwehren und Söldnerhaufen

In vielen Stadtteilen haben sich selbständige Bürgerwehren gebildet, die ihre Nachbarschaften bewachen – und manchmal sind sie mit der beherrschenden Unterweltbande





identisch und wenden sich nur gegen *andere* Kriminelle. In Alt-Gareth unterliegen sie dem Waffenrecht (S. 54). In Neu-Gareth handelt es sich meist um Bewaffnete in Diensten der Reichen. Meilersgrund dominieren die Söldner der Waisenmacher, im Südquartier wimmelt es von Schutzgelderpressern, Schlägertrupps sowie bezahlten Leibwachen der wenigen wohlhabenderen Bewohner.

Die Criminal-Cammer

Die Garether Criminal-Cammer (S. 120) ist seit dem Jahr des Feuers hoffnungslos überlastet und ermittelt fast nur noch in besonders schweren Fällen. Ansonsten sieht sie sich nur gezwungen zu handeln, wenn das öffentliche Interesse an einer Aufklärung groß ist, oder das Opfer besonders einfluss*reich* war.

Die Phexkirche

Die Kirche des Fuchses (S. 143) kümmert sich wenig um fremde Gesetzesbrecher, mit zwei Ausnahmen: Wenden sie sich in der Not an einen der drei Tempel (**NH-29**, **VV-13**, **SG-11**), können sie auf Unterstützung hoffen, sofern ihr Anliegen den Zielen des jeweiligen Tempels entgegen kommt und sie später eine Gegenleistung erbringen. Wer sich hingegen dunklen Mächten verschrieben hat, muss die Verfolgung durch die Phexkirche fürchten, der sehr am Erhalt des Gleichgewichts zwischen Geben und Nehmen gelegen ist.

Auf Beutezug in Gareth

„Die Stadt trägt nicht umsonst den Fuchs im Wappen: Wer Witz hat, bringt es rasch zu Geld. Was, Diebstahl? Hehlerei? Ich spreche von ehrbarem Handel!“
—Linara Fuxfell, Vogtvikarin der Phexkirche in Alt-Gareth

Natürlich kann man es in Gareth auch ehrlich zu Geld bringen: Nirgendwo gibt es so viele Märkte und Käufer, nirgendwo werden mehr Waffenknechte und Glücksritter angeworben, nirgendwo finden Tagelöhner, Schreiber und Medici mehr Arbeit. Gleichzeitig aber machen die Gilden es Fremden schwer, Fuß zu fassen, und so hofft mancher mit unlauteren Mitteln ans Ziel zu gelangen. Dabei sind es nicht nur Diebe, Falschspieler und Einbrecher, die tagein, tagaus Gesetze übertreten. Auch die einfachen Bürger bessern ab und an ihren kargen Lohn auf: Mal werden Maße und Gewichte gefälscht, mal ein Zunftsiegel nachgeahmt. Hier wird etwas zu viel berechnet, dort die Ware aus billigerem Material gefertigt. Der eine verrät seinen Nachbarn für ein paar Heller an die Almadaner, der andere schwärzt Konkurrenten bei der Garde an, in der Hoffnung, nicht selbst beim heimlichen Glücksspiel aufzufliegen. Wer sich erwischen lässt, dem drohen harte Strafen (siehe **Recht und Gesetz**, S. 54), dem Erfolgreichen aber winkt das schnelle Geld.

Bei den folgenden Betätigungsfeldern sind Talente und Hilfstalente zur Durchführung angegeben, dazu die Beute, die bei Erfolg gemacht werden kann. Wählt sich der Kriminelle seine Ziele bewusst aus, sind Risiko und Probenaufschläge höher, je größer der zu erwartende Gewinn ist.



Bettelei

Konkurrenz: Bettlergilde

Wo: auf den Märkten, vor Tempeln, nahe der Stadttore, entlang der Reichsstraßen

Wie: Gute Bettelplätze sind von Bettlern mit Bettelmarke (S. 54) belegt. Illegale Bettler und Verwender schlechter Fälschungen der Marke müssen die Stadtwache fürchten. Wer glaubwürdig Krankheit und Bedürftigkeit vortäuscht, kann aber von der fehlenden Bettelmarke ablenken. Schlecht gelitten sind sie auch bei den Almadanern, die sich gern über die Krüppel lustig machen und häufig nicht vor Gewalt zurückschrecken.

Proben: *Überreden* (Erleichterungen: *Gassenwissen*, *Sich Verkleiden*, *Menschenkenntnis*, *Schauspielerei*, *Stimmen Imitieren*) / pro Tag

Beute: 1 K (0 TaP*), 1 H (3 TaP*), 5 H (7 TaP*), 1 S (10 TaP*), 5-10 S (15 TaP*)

(Taschen-)Diebstahl

Konkurrenz: Phexkirche, Alte Gilde, Almadaner, Kreis der Maske (S. 136), Zaunschleicher (**RK-09**)

Wo: auf belebten Plätzen, in engen Gassen, vor Marktständen, in der Arena, beim Götterdienst im Tempel, in vollen Schenken

Wie: Taschendiebe und Beutelschneider haben es auf die Wertsachen unaufmerksamer Passanten abgesehen. Diebe stehlen gezielt Gegenstände von öffentlich zugänglichen Höfen, aus unverschlossenen Gebäuden oder von unbewachten Wagen. Trickdiebe arbeiten oft zu zweit, um die Opfer abzulenken. Je besser die Ablenkung und je schneller der Dieb in der Menge, über die Dächer oder in der Dunkelheit verschwinden kann, desto erfolgversprechender ist die Tat.

Proben: *Taschendiebstahl* oder *Schleichen* und FF (*Körperbeherrschung*, *Sich Verstecken*, *Sinnenschärfe*, *Gassenwissen*, *Menschenkenntnis*, *Orientierung*) / pro zwei Stunden

Beute: je nach TaP* wurden verschieden wohlhabende Opfer beklaut; 1 S (SO 2, 0 TaP*), 6 S (SO 5, 3 TaP*), 3 D (SO 8, 7 TaP*), 10 D (SO 11, 10 TaP*), 30 D und mehr (SO 14, 15 TaP*). Für einzelne Gegenstände beim Taschendiebstahl siehe auch S. 168.

Brett-/Kartenspiel, Falschspiel

Konkurrenz: Almadaner, Tobrier

Wo: in den Schenken von Südquartier, Meilersgrund oder Alt-Gareth (dort in Hinterzimmern)

Wie: In Alt-Gareth ist Glücksspiel um Geld verboten. Wer Würfel oder Karten hat, findet aber immer Mitspieler. Wer sich Zeit nimmt fürs Zinken des Spielmaterials, hat häufiger Erfolg, aber auch ein größeres Risiko, wenn er erwischt wird. Hohe Gewinne erwecken stets Misstrauen. In Südquartier kommt man den Almadanern, in Rosskuppel und Meilersgrund leicht den Tobriern in die Quere.

Proben: Vergleichende Proben auf *Brett-/Kartenspiel*, *Falschspiel* (*Menschenkenntnis*, *Überreden*, *Sinnenschärfe*, *Gaukeleien*) / pro Stunde

Beute: Einsatz + TaP* Münzen der eingesetzten Währung

Betrug, Hochstapelei, Heiratsschwindel

Konkurrenz: Alte Gilde, Almadaner, Phexkirche

Wo: überall, wo Menschen bereit sind, Geld für etwas auszugeben

Wie: Sich Geld oder Leistungen unter Vorspiegelung falscher Tatsachen zu erschleichen, ist die hohe Kunst vieler Streuner, Trickser und Aufschneider. Die Tätigkeitsfelder reichen von Taschenspielertricks über die Annahme falscher Identitäten, herzzerreißende und Geldbeutel lockernde Geschichten bis hin zum Einsatz gefälschter Dokumente und Siegel. Im Zentrum steht aber immer die große Lüge.

Proben: *Überreden* (je nach Vorgehen: *Gaukeleien*, *Betören*, *Etikette*, *Menschenkenntnis*, *Schauspielerei*, passendes Wissens- oder Handwerkstalent) / pro Monat

Beute: je nach TaP* werden verschieden wohlhabende Opfer betrogen; 5 S (SO 2, 0 TaP*), 50 S (SO 5, 3 TaP*), 15 D (SO 8, 7 TaP*), 50 D (SO 11, 10 TaP*), 150 D und mehr (SO 14, 15 TaP*).

Einbruch

Konkurrenz: Alte Gilde, Kreis der Maske, Talimee Nebelstern (**WS-17**), Phexkirche

Wo: Lagerhäuser, Villen und Bürgerhäuser in Neu- und Alt-Gareth

Wie: Auch wenn nicht jedes Eindringen in ein schlecht bewachtes Lagerhaus eine Kunst ist, gilt Einbruch als die Königsdisziplin phexgefälliger Verbrecher. Das Risiko ist oft sehr groß, denn wer erwischt wird, kann vom Bewohner straffrei totgeschlagen werden oder er wird gebrandmarkt, lahm geschlagen oder hingerichtet. Gut, wer sorgfältig planen kann: Wo lohnt sich die Beute? Welche Konkurrenz ist zu fürchten? Wann sind die Hausbesitzer abwesend? Gibt es Wächter, Hunde, Gänse oder gar magische Fallen? Wie gut sind Türen und Fenster gesichert? Gibt es geheime Zugänge und Fluchttunnel? Wo bekommt man unauffällig passendes Werkzeug her?

Proben: mehrere: *Schleichen*, *Sich Verstecken*, *Klettern*, *Schlösser Knacken* (*Akrobatik*, *Körperbeherrschung*, *Selbstbeherrschung*, *Sinnenschärfe*, *Mechanik*, *Feinmechanik*, *Gefahreninstinkt*). Die Vorbereitung entscheidet maßgeblich über den



Erfolg: Proben auf *Gassenwissen* und *Sagen/Legenden* helfen bei der gezielten Suche nach Objekten, *Schätzen* und *Baukunst* helfen beim Einschätzen des Reichtum-Wertes des Gebäudes, *Hauswirtschaft*, *Staatskunst* und *Menschenkenntnis* erleichtern das Auffinden wertvoller Beutestücke / pro Tat.
Beute: siehe Beutetabelle Haus auf S. 171.

Hehlerei und Schmuggel

Konkurrenz: Alte Gilde (Diebesgut, beschränkte Waren), Almadaner und Tobrier (Gifte und Rauschkräuter, Sklaven, beschränkte Waren)
Wo: in Hinterzimmern und dunklen Gassen, an den Stadttoren vorbei
Wie: Die Hehler Alt-Gareths sind fest in der Hand der Alten Gilde. Wer Diebesgut losschlagen oder mit verbotenen Waren handeln möchte, tut dies besser außerhalb der Mauern. Doch in den Schenken der Armenviertel halten die anderen Banden Augen und Ohren offen und verlangen Anteile, und wer in dunklen Gassen handelt, wird leicht selbst Opfer eines Überfalls. Hehlerei ist meist nur im Kleinen und nach gezielter Kontaktaufnahme der Käufer möglich. Mitunter geschieht die Warenübergabe mittels eines *Stummen Alriks*, ein toter Briefkasten, bei dem Käufer und Verkäufer nicht zugleich am selben Ort sein müssen. Wer Waren aus oder in die Altstadt schmuggeln möchte, sollte sich vorher über die Gründlichkeit und Bestechlichkeit der Torwachen informieren oder geheime Wege in die Altstadt kennen (siehe z.B. **WG-03** und **Dächer** S. 226).
Proben: *Handel* (*Überreden, Gassenwissen, Schätzen, Menschenkenntnis*) bzw. *Gassenwissen* (*Sich Verkleiden, Sich Verstecken, Schleichen*) / pro Monat
Beute: 5% des Warenwerts (0 TaP*), 10% (3 TaP*), 20% (7 TaP*), 30% (10 TaP*), 50% (15 TaP*)

Raub

Konkurrenz: Tobrier
Wo: auf der Straße, in Häusern
Wie: Wer einen Überfall begeht, muss sicherstellen, dass sich das Opfer zum einen nicht wirksam wehrt und um Hilfe ruft, und zum anderen keine Möglichkeit hat, den Täter zu verfolgen, sei es, weil es zu eingeschüchtert ist, weil der Räuber schnell flieht oder weil der Räuber sich maskiert hat.
Proben: *Überreden* (*Gassenwissen*, *Sich Verkleiden*, *Waffentalent*, *Athletik*) / pro Tat
Beute: je nach TaP* wurden verschieden wohlhabende Opfer beraubt; 2 S (SO 2, 0 TaP*), 12 S (SO 5, 3 TaP*), 6 D (SO 8, 7 TaP*), 20 D (SO 11, 10 TaP*), 60 D und mehr (SO 14, 15 TaP*). Für einzelne Gegenstände siehe auch die **Tabelle: Beute bei Personen** bzw. die **Tabelle: Beute aus Häusern** auf S. 168 und S. 171.

Boronwein

Etliche Garether sind – quer durch alle Schichten – von Boronwein abhängig, einem aus dem tiefen Süden stammenden und in die Stadt geschmuggelten Rauschmittel, das für einige Stunden süßes Vergessen des mühseligen Alltags verspricht (**ZooBotanica 272**). Boronwein sind die „Zorgan-Pocken unserer Zeit, eine Seuche, eine Qual, die unsere Stadt zermürbt und die zwölfgöttliche Gemeinschaft auffrisst", wie Lichthüterin Guldana von Streitzig sagt. Ob der Sucht vergessen die Garether Anstand und Pflicht, ihr Denken richtet sich nur auf das Beschaffen der Droge. Wer sie sich nicht leisten kann, hurt, stiehlt, raubt und tötet, um an seine nächste Dosis zu gelangen. Seitdem der Rat der Helden 1033 BF den Konsum, Besitz und Handel von Boronwein (und der Vragieswurzel, aus der er gewonnen wird), verboten hat, verkaufen Drogenhehler die kleinen Ampullen zu einer Unze Boronwein unter der Hand an Straßenecken, in Pfandleihen, düsteren Tavernen und sogar auf den Hinterbänken bei Götterdiensten im Tempel. Der Boronwein kennt viele Namen: *Elfenbeintraum*, *Götterblut* oder einfach nur *Weiß*. Neugenießern wird die Dosis kostenlos oder für wenige Heller angeboten. Später zieht der Preis auf bis zu 10 D an. Die Hehler kaufen den Boronwein in größeren Mengen für etwa 5 D pro Dosis von den Tobriern und Almadanern oder gehören selbst zu ihnen. Die beiden Unterweltbanden schaffen das weiße Gift für 2 D pro Dosis fässerweise über von ihnen kontrollierte Schmuggelwege mit Schiffen heran, die in Ferdok oder Perricum festmachen und liebfeldische, tulamidische oder gleich alanfanische Flaggen tragen. Das in Al'Anfa, Mirham und Mengbilla hergestellte Rauschmittel muss mitunter mit Alraune, alchimistischen Ergänzungen oder Magie für die lange Reise haltbar gemacht werden. Kalman Karinor (**HB-12**) fördert heimlich die Verbreitung von Boronwein in der Stadt. Um sich von den alanfanischen Lieferungen unabhängig zu machen, versuchen die Unterweltbanden, Vragieswurzeln in Garether Hinterhöfen anzubauen, wirkliche Erfolge erzielt damit jedoch bislang nur der Druide Eberzan im Drom (**AV-09**).

Meuchelmord

Konkurrenz: Almadaner
Wo: wo immer sich das Opfer aufhält
Wie: An Aufträge gelangen stadtfremde Meuchler eher durch Zufall. Nur wenn sie sehr gut sind, werden sie direkt kontaktiert. Wer sich verdächtig macht, wird schnell verleumdet und muss sich – wenn er Glück hat – vor dem Stadtgericht



Optional: Korruption und Bestechung

Viele Dienste erlangt man gegenüber Amtsträgern, Schwellenhütern und Treuhändern nur durch Bestechung. Korruption ist zwar weit verbreitet, aber gesetzlich geächtet und kann zu empfindlichen Strafen führen, wenn man korrupte Personen bei der richtigen Stelle anschwärzt. Nach Regeln können Sie einen Bestechungsversuch wie folgt darstellen:

Schritt 1: Bestechlichkeit

Ob eine Person für ein Anliegen grundsätzlich bestechlich ist, kann der Meister anhand der Gesetzestreue (GT, 0-6) festlegen oder durch eine Probe mit 1W6 auf diesen Wert bestimmen (Misslingen = bestechlich). Soll der zu Bestechende Verrat an seiner Organisation begehen, kann alternativ deren Wert für Zusammenhalt (*minimal* = 0, *immens* = 6) herangezogen werden, sofern dieser höher als die GT ist.
Ob eine Person bestechlich ist, kann das Gegenüber mit einer *Menschenkenntnis*-Probe einschätzen, erleichtert bei mehr oder minder deutlichen Signalen des zu Bestechenden: „Tut mir leid, da beträgt die Wartezeit gewiss zwei Wochen. Normalerweise."

Schritt 2: Bestechungssumme

Wie viel Geld für einen Bestechungsversuch angemessen ist, richtet sich nach der Schwere des Vergehens und dem damit verbundenen Risiko einer Aufdeckung der Korruption. Auch der Sozialstatus (SO 1-21) der zu bestechenden Person spielt eine entscheidende Rolle: Je höher der SO, desto größer ist meist die geforderte Geldmenge. Die folgenden Beispiele können Ihnen bei der Einschätzung eines angemessenen Entgelts helfen.

Einige Heller

- Ein Botenjunge befördert die Nachricht eines Helden bevorzugt.
- Ein Bettler verschweigt, dass er die Helden bei einer illegalen Aktivität beobachtet hat.
- Die Torwache lässt einen Nachzügler noch nach Torschluss die Stadt.
- Die Wartezeit auf einem Amt verkürzt sich ein wenig.
- Ein Amtmann veranlasst, dass umfangreiche Recherchen schneller durchgeführt werden.
- Ein Händler verrät den Helden, wo sich eine gesuchte Person aufhält.

Blitzendes Silber

- Das Mitglied einer Unterweltbande verrät, wo man heiße Informationen bekommt.
- Die Stadtwache drückt beide Augen bei offensichtlichem Schmuggel zu oder „übersieht" eine verbotene Waffe.
- Ein Amtsträger lässt wichtige Papiere verschwinden und verwischt die Spuren.
- Ein Stadtgardist/Inspector der Criminal-Cammer verfolgt die Spur eines Verbrechens nicht weiter.
- Die Wartezeit auf einem Amt verkürzt sich deutlich.
- Ein Schöffe rät dem Gericht zu einem milderen Urteil.

Blanke Dukaten

- Ein Adliger oder Patrizier macht seinen Einfluss geltend.
- Ein Mitglied einer Organisation gibt Informationen über Angehörige oder Aktivitäten der Vereinigung weiter.
- Ein Amtmann oder Händler gewährt einen Blick auf extrem vertrauliche Unterlagen.
- Ein Richter spricht einen Delinquenten trotz erdrückender Beweislast frei.
- Ein Alchimist besorgt trotz drohender Strafe eine in der Stadt verbotene Substanz.

Vermutungen über die Höhe der erwarteten Bestechungssumme kann der Bestechende per *Menschenkenntnis* oder über andere in der Situation geeignete Talente (*Handel, Gassenwissen, Etikette, Schätzen, Staatskunst, Rechtskunde*) erhalten.

Schritt 3: Bestechungsangebot

Signalisiert die korrupte Person, dass sie grundsätzlich bereit ist, auf ein Angebot einzugehen, nennt oder übergibt der Bestechende einen selbstgewählten Betrag und würfelt eine *Überreden*-Probe. Dabei gilt: +5 / –5 für jede Halbierung / Verdoppelung der erwarteten Bestechungssumme. Ist der zu Bestechende gemäß Schritt 1 nicht bestechlich, gilt zudem ein Malus von +12.
Bei Gelingen der Probe war die Bestechung erfolgreich. Bei Misslingen kommt es, je nach Situation und GT des zu Bestechenden zu einer Nachverhandlung (neue Summe, neue *Überreden*-Probe mit kumulativem Folgemalus von +3) oder dazu, dass der zu Bestechende den Vorgang verweigert und den Bestechenden eventuell anprangert.





verantworten. Wenn er Pech hat, wird er an die Almadaner verraten und kurzerhand umgebracht, denn die Almadaner dulden keine Konkurrenz. Zweifelhaften Schutz finden Meuchler bei Anhängern des Namenlosen oder durch mächtige Gönner, die sich ihrer Dienste versichern – nur um sich ihrer später zu entledigen versuchen.

Proben: je nach geplanter Tat (*Gassenwissen*, *Menschenkenntnis*, *Alchimie*, *Heilkunde Gift*, *Anatomie*, *Sich Verstecken*, *Schleichen*, *Waffentalent*, *Selbstbeherrschung*), eine gute Vorbereitung erleichtert die Proben

Beute: je nach Bedeutung und Prominenz des Opfers: SO x SO des Opfers in Dukaten, bei größeren Schwierigkeiten auch bis zum Dreifachen

Von falschen Namen und doppeldeutigen Phrasen – Das Füchsische

„Die Gockel besteigen fleißig die Hennen, die aber legen kaum noch Eier. Da hilft nur ein doppelter Zwerg mit Ansage. Aber die Kläffer beißen gut."
—Klage eines Zuhälters aus Meilersgrund über schlecht laufende Geschäfte.

In dunklen Gassen und Hinterzimmern unterhalten sich Bettler, Huren, Hehler, Schläger, Diebe und Straßenkinder auf Füchsisch, der Gaunersprache der Unterwelt. Neben den Gesten des Atak ist das Füchsische das wichtigste Kommunikationsmittel in kriminellen und dient der Abgrenzung: Wer nicht versteht, gehört nicht hierher.

Verbreitung

Bessere Kreise und anständige Leute halten das Füchsische (Komplexität 12) für Kauderwelsch, eine Sprache, die zu kriminellem Tun verführt oder dumm macht und wollen sie gar nicht lernen (Füchsisch nicht aktiviert). Die meisten Stadtgardisten und die Criminal-Cammer unterschätzen den Nutzen des Füchsischen in der Unterwelt und beherrschen nur ein paar Brocken (Füchsisch < 2), die wenigsten Gesetzeshüter horchen in die Unterwelt hinein und schaffen es, ihre Geheimnisse zu erlernen (Füchsisch 3-5). In der Unterschicht kennen viele die wichtigsten Begriffe (Füchsisch 6-7), Virtuosen sind all jene Kriminellen und Phexgeweihten, die ihre Aktivitäten gezielt verschleiern wollen sowie Bettler, die Nachrichten im Geheimen weitergeben (Füchsisch 8+).

Begriffe

Der Wortschatz des Füchsischen ist beständig im Wandel, um zu gewährleisten, dass Stadtgarde und Außenstehende nicht zu viel mitbekommen. Fast jede Gruppierung kennt eigene Vokabeln und Losungen. Meistens sind die Sätze doppeldeutig und ergeben auch auf Garethi mehr oder minder einen (anderen) Sinn.

„Der Mörtel ist schon ausgehärtet, aber wir benötigen noch einen Kran. Der Bauherr wird schon ungeduldig. Der Dachstuhl soll am kommenden Erdtag gestellt werden. Den anfallenden Schutt machen wir selbst zu Schotter. Die Steine gehen jedoch an den Bauherrn. Vergesst nicht, die Straße zu schmieren."
—unauffälliges Gespräch zwischen zwei einfachen Handwerkern

Die Begriffsanleihen stammen aus den Bereichen Viehzucht, Handel und generell urbanen Gewerben. Auch derbe Wortspiele und bildliche Andeutungen sind seit jeher äußerst beliebt.

„Ein Freund hat die Rüben ausgegraben und dafür ein Almosen erhalten: ganze 3 Taler!"

Etliche Kriminelle nutzen einen Tarnnamen im Füchsischen, damit Opfer oder die Garde Schwierigkeiten haben, die Identität von Tätern zu ermitteln. Aber auch bekannte Personen der Stadt, die sich nicht in Unterweltkreisen bewegen, werden mit – manchmal wenig schmeichelhaften – Umschreibungen im Füchsischen bezeichnet.

Zinken

Zinken sind einfach zu zeichnende oder zu kratzende Symbole, die der knappen Informationsweitergabe dienen. Meist geben sie wichtige Informationen über einen Ort, ein Haus, eine Gasse oder eine ganze Nachbarschaft wieder und finden sich versteckt, aber für Eingeweihte gut zu entdecken an Wänden, Simsen, Türrahmen und Holzbalken. Die Aussagen sind meist hilfreich für Bettler, Hausierer, Reisende und Einbrecher. Die Aussage eines Zinken kann durch einfaches Durchstreichen negiert werden.

Neben den allgemein bekannten Wortzeichen gibt es spezielle Wappenzinken für einzelne Banden oder auch berüchtigte Einzelgänger, die nicht nur der eigenen Profilierung dienen, sondern auch, um das Revier zu markieren und Schutzbefohlene vor Nachstellungen zu sichern. Das Führen einer Wappenzinke ist vergleichbar mit einem Meistertitel der Zünfte und wird durch die Phexkirche verliehen.

Zum gezielten Informationsaustausch dienen sogenannte Zinkenplätze, oft bestimmte Hausecken, Bretterwände, Brunnensockel auf belebten Plätzen oder Latrinen in einschlägigen Tavernen, an denen kurze Fragen hinterlassen und Absprachen diskret getroffen werden. Die Stadtgarde ist indes angehalten, alle subversiven Zinken umgehend zu beseitigen.



Mit der Unterwelt in Kontakt treten

Für diejenigen, die mit Kriminellen in Kontakt treten wollen, sich aber mit den Gepflogenheiten der Gassen und der Unterwelt nicht auskennen, bieten sich die Bettler Gareths als Informanten an. Wer nicht nach Garde aussieht und weder zu viel noch zu wenig Almosen gibt, bekommt hilfreiche Hinweise.

Weniger als 1 Heller: Der Fragende wird in eine Unterwelttaverne geschickt und soll dort nach einem Kerl namens „Schlagzu“ fragen. Das führt dazu, dass die Gäste dem Geizhals einen auf den Pelz brennen wollen.

Zwischen 1 Heller und 5 Silbertaler: Der Fragende wird in eine Unterwelttaverne geschickt, wo er einen „Phextrunk“ bestellen soll. Das führt in den meisten Fällen dazu, dass sich eine gutinformierte Person, oft von der Alten Gilde, den Almadanern oder Tobriern, seiner annimmt.

Mehr als 5 Silbertaler: Der Bettler weist den Fragenden an, in der Unterwelttaverne anzugeben, über „Schutt und Schotter“ sprechen zu wollen. Der Wirt bittet den Fragenden daraufhin, in den Hof zu gehen und dort auf ihre Kontaktleute zu warten. Tatsächlich erscheinen wenig später einige mit Totschlägern bewaffnete Gestalten, um den „reichen Pinkel“ auszurauben.

Typische genannte Unterwelttavernen: Vier Finger (**AV-12**), Roter Hahn (**ER-13**), Schwarzer Rabe (**SG-01**), Wolfsklause (**RK-10**), Schabernack (**BW-07**)

Einige Vokabeln des Füchsischen

Almosen erhalten/geben – Verletzung erleiden/verursachen
kurzer Alrik – Dietrich
langer Alrik – Brechstange
stummer Alrik – geheimer Tauschplatz, toter Briefkasten
bissig – aufmerksam
Bauherr – Hehler/Auftraggeber
Dachstuhl setzen – Einbruch tätigen
Duftmarke – Wappenzinke (s.u.)
Eier – Gewinn
Federn rupfen/lassen – Denkzettel verpassen/erhalten
frech – bewaffnet
Freund – Verräter
dem Fuchs Mäuse geben – fliehen
Glocken läuten – Wachhunde bellen
Gockel – Freier
Hahn – Plappermaul
Henne – Lustknabe/Hure
Hühnerstall – Freudenhaus
Hunde – Garde
Hundezinken – Steckbrief
Kran – Fassadenkletterer
Kreuzer/Heller/Taler – kleine/mittlere/große Verletzung
Kunde – Freund
ins Licht schauen – verhört werden
Maulwurf – Spitzel
zur Messe gehen – Auffliegen
Mörtel ist ausgehärtet – Plan ist ausgearbeitet
Rübe ausgraben – Geheimnis aufdecken
schmieren – aufpassen
Schotter – Geld
Schutt – Wertgegenstände, Beute
Steine – heiße Ware
Tante Adele – Schlafgift

Für Zeitangaben werden die Stunden (Schritte) bis zur Mitternacht (Gipfel) bzw. bis zum Mittag (Tal) gezählt. Ein Schritt vor dem Gipfel entspricht demnach elf Uhr abends, drei Schritte bis zum Tal hingegen neun Uhr morgens.

Kopfgeld

Belohnungen für die Ergreifung einer Person werden meist von der Obrigkeit, Organisationen oder dem Geschädigten selbst ausgesetzt. Manchmal ist der Urheber einer Tat unbekannt und die Summe wird nicht nur bei Festsetzung des Täters gezahlt, sondern auch bei ausreichenden Hinweisen zu seiner Identität. In den meisten Fällen gilt das Kopfgeld für die Beibringung einer namentlich bekannten Person, die bereits verurteilt wurde, der Vorladung vor ein Gericht nicht folgte oder die sich ein Geschädigter gerne auch ohne Bemühung eines Gerichts vorknöpfen möchte. Kopfgeldjäger müssen zahlreiche Feinheiten bei der Jagd nach Gesuchten berücksichtigen: Ein privat ausgesetztes Kopfgeld, das nur in Hinterzimmern von Mund zu Mund überliefert ist (wie häufig in der Unterwelt), kann vor Gericht als heimliche Anstiftung zum Mord oder Menschenraub ausgelegt werden. Nur wenn das Kopfgeld öffentlich ausgelobt worden ist, kann sich der Jäger darauf berufen. Achtet er bei der Ergreifung anerkannte Friedensbezirke oder -zeiten nicht (z.B. Stadt, Haus, Boronanger, Feiertage), kann ihm das als Rechtsbruch vorgeworfen werden. Wer von der städtischen Obrigkeit gesucht wird, ist im Stadtgebiet häufig auch geächtet, geht aller Rechte als Bürger und Freier verlustig und kann sich außer in Tempeln nirgends mehr sicher fühlen. Wer von einer Kirche als Frevler betrachtet wird, für den existiert auch kein Tempelfrieden mehr.

Öffentlich ausgesetzte Kopfgelder kann man an Rathäusern, bei vielen Wachstuben der Stadtgarde, auf Plätzen (Anschläge, Ausrufer) und in einschlägigen Gaststuben mit Söldnerkundschaft in Erfahrung bringen. Für nicht öffentliche Kopfgelder muss man sich im geeigneten Milieu umhören (*Gassenwissen*-Probe).

Zinken in Gareth

Allgemeine Hinweise in Gassen und an Häusern



Da lang! sicherer Weg, naher Unterschlupf.



Nicht da lang! Unsicher.



Sackgasse



Still sein



Gefahr!



Unheimlich! (übernatürliche Gefahr)



RACHE!



Guter Platz zum Betteln



Betteln verboten



Sicherer Unterschlupf



Losung erforderlich



Einstieg/ Zugang durch Keller

Informationen und Verabredungen



Zinkenplatz, Treffpunkt



Ich suche Informationen über ...



4 Stunden vor Mitternacht (20 Uhr)



6 Stunden nach Mitternacht (6 Uhr)



22 Tage vor Neumond



[Name] wurde gefangen



[Name] ist geflohen



[Name] wird verhört



[Name] hat verraten/ gestanden



[Name] wird gesucht von ...



[Name] ist tot

Wappenzinken



Die Alte Gilde



Die Almadaner



Die Tobrier



Talimee Nebelstern



Der Kreis der Maske



Die Waisenmacher

Hausbewohner



unbewohntes Haus



bewohntes Haus



nachts leer



tagsüber leer



1 Mann, 2 Fraven, 3 Kinder im Haus



1 Mann, 1 Frau, nur tagsüber anwesend



alte Leute



bellender Hund



bissiger Hund



bewaffneter Wächter



Achtung, Falle!



Achtung, gefährlich Falle (evt. magisch oder karmal)

Eigenschaften der Hausbewohner



wohlhabend



arm



hier ist nichts mehr zu holen, ausgeraubt



freigiebig, mildtätig



knauserig, hartherzig



wehrhaft



wachsam



Aufdringlichkeit lohnt sich



lässt sich leicht einschüchtern



leichtgläubig



krank spielen lohnt sich



fromm tun lohnt sich



Einfach, an Essen (aber nicht an Geld) zu kommen



kostenlose Unterkunft



kostenloser Heiler



Geweihter



Tempel



Phex-Tempel



Rondra-Tempel



Justizperson, Büttel, Gardist



Würdenträger



Zauberkundiger



Spinner



Phex zugetan



Hehler



Buchmacher



Steht unter dem Schutz von ... [zusätzliche Wappenzinke]



Beispielhafte Kopfgelder in Gareth

Summe	Gesuchter	rechtlicher Status	Grund	Auslobung	Zahlung*	Auslobender	Herausforderung für Kopfgeldjäger
8 D	Das Kanalmonster	?	arglistiger Raub	öffentlich	ja/ja/nein	Reichsstadt Gareth	hinlänglich
Das unbekannte Kanalmonster hat in drei Fällen nachts Personen überfallen, mit Gift betäubt, in die Kanalisation verschleppt und ihre Habe durchsucht. Dahinter steckt ein unbeholfener Grolm aus der Basiliskenkrone (**UG-05**), der verzweifelt versucht, ein versehentlich veräußertes Schmuckstück wieder zurückzugewinnen.							
10 D	Der Buntig	?	Verunglimpfung, Schmiererei, Aufruhr	öffentlich	ja (3 D)/ ja /nein	ein Patrizier	hinlänglich
Es gehört viel Glück dazu, den Buntig (**Dächer** S. 8) anzutreffen.							
12 D	Olina Fredor	geächtet durch die Stadt	Einbruch, Auflehnung gegen die Obrigkeit	öffentlich	ja/ja/nein	Reichsstadt Gareth	groß
Auslobung von 1023 BF, die Person entkam aus dem Kerker. Olina Fredor ist ein Falschname der Person, die heute die Maske ist (S. 136). Es gibt kaum noch Spuren.							
20 D	Zerila Jannerlo	exkommuniziert, entmündigt, Schutzbefohlene der Noioniten	Ketzerei	öffentlich	nein/ja/nein	Praioskirche	hinlänglich
Die Praiosgeweihte hat sich nach Ketzerei-Vorwürfen selbst den Noioniten überstellt, um sich so als offiziell Geistesschwache der Kirchengerichtsbarkeit zu entziehen. So lange Zerila sich im Noionitenkloster (**VV-01**) aufhält, sind der Praioskirche die Hände gebunden. Wer sie entführt, würde wohl die Belohnung von der Kirche erhalten, aber zugleich wegen Friedensbruch angeklagt.							
25 D	Isidian Winterkalt	Nichtbürger	Verstoß gegen Magiegesetze, Austritt aus der Weißen Gilde	öffentlich	ja/ja/nein	Bund des Weißen Pentagramms	groß
Der Magier ist skrupellos, verbirgt sich in der Dämonenbrache und ist ein unerkannter Geweihter des Namenlosen.							
30 D	Movert Lomp	Bürger	unstandesgemäße Hochzeit	nicht öffentlich	nein/ja/ja	Landor Karfenck	ansehnlich
Patriziertochter Khorena Karfenck hat ohne Einverständnis ihres Vaters Landor den Gerbermeister Movert geheiratet und ist nun von der Familie ausgestoßen. Landor hofft, dass sie in den Schoß der Familie zurückgekehrt, wenn er sie zur Witwe macht. Movert kann auf seine Zunft zählen, die ihn schützt.							
40 D	Zondan Helmisch	Nichtbürger	Verrat	nicht öffentlich	ja/ja/ja	die Almadaner	groß
Der Bracero Helmisch hatte seine Komplizen an die Garde ausgeliefert, die ihn nun tot oder lebendig sehen wollen. Es ist schwierig seiner Spur zu folgen: Helmisch versteckte sich in der Dämonenbrache, wo er vor sechs Monaten den Tod fand.							
200 D	Der Patriarch	?	vielfach Einbruch, Diebstahl, Hehlerei	öffentlich	ja/ja/nein	Reichsstadt Gareth, Kaiserhaus	sehr groß
Die Auslobung von 812 BF ist legendär, bis heute konnte kein Anführer der Alten Gilde (S. 123) zweifelsfrei identifiziert werden. Heute steckt hinter der Identität Iam Altacker. Der Patriarch wird durch seine Bande gedeckt und durch die Schattenlarve verschleiert.							
400 D	Ifirnja von Mundtbach	geächtet durch die Stadt	mehrfach Raub, Mord, Erpressung, Friedbruch, Anstiftung zu Rebellion, Auflehnung gegen die Obrigkeit,	öffentlich	ja/ja/ja	Rat der Helden Reichsstadt Gareth	sehr groß
Die Bandenanführerin der Tobrier (S. 131) wird von ihrer Bande gedeckt und versteckt. Verräter müssten mit tödlicher Vergeltung rechnen. Ifirnja hält sich in verschiedenen Verstecken in Rosskuppel auf, ist eine brillante Kämpferin und besitzt ein Artefakt zur Fluchthilfe.							

**) bei Hinweisen/Ergreifung, lebendig/Ergreifung, tot*



Der Unterbau des Alltags

Frischwasser

Wasser benötigt der Garether zum Trinken und Tränken ebenso wie zum Kochen, Waschen und zur Arbeit, ob nun im Färberbottich oder beim Schmieden zur Abschreckung des Eisens. Bei Bränden muss Löschwasser zur Stelle sein und die Wohlhabenden wollen weder Thermen, Wasserspiel noch Zierfische missen.

Die Wasserversorgung wurde mit dem Anwachsen Gareths zu einem ernstzunehmenden Problem. Neben Wirselbach und Gardel, die nur gutes Wasser liefern, bevor sie in die Stadt hineinfließen, bemühte man Aquädukte und tiefe Brunnen als zusätzliche Quellen der Versorgung. Regen wird gesammelt und für Trockenzeiten und Wasserdruck in Zisternen und Wassertürmen gespeichert. Die Reinheit des Wassers ist Anliegen der Brunnenmeister (S. 160), die dem Holzherren, dem vom Stadtrat eingesetzten Beauftragten für Frischwasser, zu Diensten sind.

Abwasser, Gülle, Müll

Man riecht Gareth einen halben Tag, bevor man es sieht. In elenden Vierteln steht die Jauche von Mensch und Tier mitunter knöchelhoch und wer kann, trägt Holztrippen, die man sich unter das Schuhwerk schnallt. Aber auch auf dem Pflaster Alt- und Neu-Gareths sammelt sich in Pissecken und Rinnsteinen einiges, bis es die Nachttopfleerer der Gerber, die Güllekehrer aus dem Drom oder der nächste Regen entfernen. Sickergruben werden nur selten geleert und mit den Karren der Güllner ins Umland auf die Gemüsefelder der Bauern gebracht. Nur die Häuser wohlhabender Bürger entwässern direkt in die Kanalisation. Im Sommer gären die Rückhaltebecken und bei Dürre durchschwemmt kein Regen die Kanäle. Bei Unwettern hingegen rächt sich jede Verstopfung der Rohre. Das größte Problem sind die Ratten, denn Katzen und Marder meiden die Kanalisation, in der ganze Abschnitte von den Schoßtieren des Namenlosen besetzt wurden.

Was gebraucht oder kaputt ist, landet in der Gosse, verstopft Straßen, Kanäle, Gewässer und Wege, wo tagsüber streunende Hunde und nachts Ratten Fressbares suchen und Schweine Küchenabfälle zweitverwerten. Die wenigen öffentlichen Halden der Stadt verhindern nicht, dass allgegenwärtig Abfall vor sich hin fault und zum Himmel stinkt. Nur in besseren Stadtteilen räumen Unratknechte regelmäßig auf. Im Stadtrat ist der Siechenherr für Straßenreinigung, Sickergruben und Abwasserbelange zuständig.

Beleuchtung

Abends und nachts ist Gareth dunkel, es gibt kaum Straßenbeleuchtung. Wer nicht gerade in Neu- und Alt-Gareth unterwegs ist, wo die Prachtstraßen von Laternen und Ölschalen erhellt werden, nimmt die eigene Lampe oder lässt sich von einem Laternenträger heimleuchten.

Nahrung und Brennholz

Die wichtigsten Massengüter, die aus der Goldenen Au nach Gareth gebracht werden, sind Gemüse, Getreide und Vieh – der Hunger der Metropole scheint unstillbar. Käsehändler schieben große Räder auf Schubkarren, Senflieferer tragen zugedeckte Eimer und Schöpfkellen, Wasserträger sind in Rahmen eingespannt, an denen Holzeimer schwanken, und Butterverkäufer haben Körbe mit Butterklümpchen auf den Rücken geschnallt. In Gareth wird die Nahrung auf Kornspeicher, Bäckereien und Brauereien, Geschäfte, Lager und Märkte verteilt und oft gleich verzehrt.

Am zweithäufigsten sind Karren und Kiepen mit Reisig und Brennholz beladen, das aus der stadteigenen Wirselriede und ganz Garetien bis zur Stadt geliefert wird. Brennholzstapel und Holzmieten werden errichtet, Verkäufer ziehen von Haus zu Haus.

Vor allem die ärmeren Garether kochen wegen der großen Brandgefahr nicht zuhause, sondern besuchen billige Garküchen. Wer sich die nicht leisten kann, kocht auf der Straße oder heimlich. Hygiene wird hintangestellt, dreckige Hände und schmierige Köche sind nicht selten, eine Brandschutzordnung existiert meist nicht oder wird ignoriert. Selten säubern Schornsteinfeger die Kamine, eher bieten die Fenster dem Qualm einen Abzug. Es gilt als Zeichen von Reichtum, sein Haus gut zu beheizen und verschwenderisch mit Brennholz umzugehen.

Bleibt die Versorgung aus durch Krieg, Missernte oder Spekulation der Händler, droht die Hungersnot, folgen Teuerung und, sobald die Speicher leer sind, Verzweiflung, Elend und letztlich der Aufstand. Es werden Katzen und Hunde, Ratten, Vögel, Rinde und schließlich sogar Schuhsohlen gekocht, Eicheln und Gras gegessen. Krankheiten wie *Flinker Difar*, *Lutanas* und *Kerkersieche* fordern Tote.

Hungersnöte

Bestimmen Sie den Stand der Nahrungsversorgung für einen bestimmten Monat mit dem W20. Für Rondra, Efferd, Travia gilt –3, für Firun, Tsa und Phex +3. Um die Entwicklung über mehrere Monat zu betrachten, würfeln Sie bei jedem Folgemonat 1W6: gerade Ergebnisse werden addiert, ungerade subtrahiert.



Hungersnöte

1W20	Lage	Brotpreis je Laib	Auswirkungen auf die Bevölkerung
< 3	Überschuss	1 H	murrende Bauern, Kornhändler und Bäcker
4-10	Genüge	2 H	–
11-15	Mangel	3 H	möglicher Hungertod bei misslungener Probe (1W20) auf SO x 4; Verzweiflung bei den Elenden, Unzufriedenheit bei der Unter- und Mittelschicht
16-19	Hungerkrise	5 H	möglicher Hungertod bei misslungener Probe (1W20) auf SO x 3; Abwanderung bei den Elenden, Verzweiflung und Aufstand bei der Unterschicht, Unzufriedenheit bei Mittelschicht und oberer Mittelschicht
20+	Hungersnot	10 H	möglicher Hungertod bei misslungener Probe (1W20) auf SO x 2; Verzweiflung, Aufstand und Abwanderung bei Elenden, Unterschicht und Mittelschicht, Unzufriedenheit bei allen anderen Schichten

Gardel und Wirselbach – Gareths Flüsse

„Der Rat bittet, heut' nicht in den Fluss zu scheißen, denn heut' wird Bier gebraut."
—Schlossermeisterin Kippraths Zusammenfassung eines Aufrufs des städtischen Herolds

Einen Teil ihres Trink- und Brauchwassers entnehmen die Garether den kleinen Flüssen Gardel und Wirselbach, die ihre Quellen 30 Meilen nordwestlich bzw. 15 Meilen nordöstlich der Stadt besitzen. An der Alten Residenz mündet der Wirselbach in den Gardel. Er verlässt die Stadt in ostwärtiger Richtung als oft dreckige Brühe und mündet nach weiteren 60 Meilen, teils im Zuge des Kaiser-Hal-Kanalbauprojekts ausgebaut, in die wasserreiche Natter, die über den Darpat zum Perlenmeer abfließt.

Auf Höhe der Stadt sind Gardel und Wirselbach 10 bis 15 Schritt breit, im Bereich Alt-Gareths werden sie durch 4 bis 8 Schritt breite Kanäle geleitet. Das Wasser ist selten höher als brusthoch, aber zur Schneeschmelze und nach ergiebigen Regenfällen können die Fluten über die Ufer treten. Die nördliche Weststadt, der Tsatempel, die Akademie Schwert & Stab, die Priesterkaiser-Noralec-Sakrale und der Maraskanplatz standen einige Male bereits knietief unter Wasser. Die Läufe werden mancherorts durch Bohlendämme und Steinwehre zu Fischteichen aufgestaut und betreiben einige Wassermühlen im Stadtgebiet. Manche Garether nutzen kleine Ruderboote zum Angeln oder für den Personen- und Lastentransport bis zum nächsten Wehr.

Zwischen Wild- und Ziersträuchern (gelegentlich *Dornicht* aus Himbeer, Sanddorn oder Heckenrose) kann man am Ufer Enten, Gardelmäuschen, Sumpfratten und selten eine Nesselviper aufschrecken. Der Wirselbach gilt als von Peraine reich beschenkt und besitzt Vorkommen von Heilkräutern wie Belmart (gelegentlich), Donf (gelegentlich), Tarnele (sehr häufig) und Wirselkraut (häufig).

Die Verschmutzung des Wassers schwankt je nach Stelle und von Tag zu Tag, abhängig von Regenfällen, einmündenden Abwasserrohren und der Entleerung von Sickergruben und Abfällen. Der Prüfung durch Auge, Nase sowie eventuell Gaumen folgt die Entscheidung, ob das Wasser *praiosklar* (Trinkwasser), *perainebluming* (Spül- und Waschwasser, für SO < 7 auch Trinkwasser, dann 5% Wahrscheinlichkeit an Flinkem Difar oder Parasiten zu erkranken) oder *efferdtränig* ist (so garstig, dass der Herr Efferd weinen muss; bei Eintauchen *Übler Geruch*, bei Konsum wie Gift 2. Stufe und 15% Erkrankungswahrscheinlichkeit).

Am Lauf des Wirselbachs

Beim *Zanderteich* (**RK-11**), wo einst eine Auelfensiedlung lag, wollen die Angler nachts eine Nixe mit grünem Haar gesehen haben. Tatsächlich lebt hier ein tauchender Ghul.

Auf einer Strecke von 120 Schritt wird der Bach in Rosskuppel zur *Viehschwemme* (**RK-15**) genutzt, um Tiere zu tränken, zu reinigen und abzukühlen.

Die vier Stellen, an denen die Flüsse die Stadtmauern passieren, sind durch schwere Eisengitter gesichert. Wo der Wirselbach in der Nähe des *Wehrheimer Tors* (**NH-01**) nach Alt-Gareth fließt, ist ein Teil des Gitters unterhalb der Wasseroberfläche verrostet und gewaltsam abgebrochen worden. Dieser geheime Weg ist nur Wenigen bekannt und erfordert eine *Schleichen*-Probe, um von den Wachen unbemerkt zu bleiben, und eine *Schwimmen*-Probe+4, um hindurch zu tauchen.

Am Lauf des Gardels

In Neu-Gareth staut sich der Flusslauf beim *Gardelsee* (**VV-03**, viele Frösche und Störche), beim *Schrottwasser* (**VV-05**, trüb, durch die Trümmer der Fliegenden Festung entstanden) und beim *Mühlenspeicher* (**WS-06**, bewohnt vom *Flinken Hagen*, einem fast schon legendären riesigen Karpfen,



der schon Kinder verschluckt haben soll und immer wieder den Anglern entkommt).
Bei der Stadt des Lichts steht die geweihte Efferdstatue *Ewiger Netzwerfer* (**VV-10**) im Fluss, um das Wasser zu segnen (*einfach geweiht* bis zum Mühlenspeicher) und dämonische Verunreinigungen aus den Festungstrümmern aufzulösen. Die bleiben jedoch ohnehin gering, da sich Agrimoths Unelemente anscheinend nicht gerne mit Wasser verbinden.
Bettler gibt es unter so mancher Garether Brücke, aber dass sich unter der *Celissabrücke* (**NH-28**) manchmal nachts sogar Patrizier zuprosten und in Decken frieren, hat seinen Ursprung im Aberglauben: Wer eine Nacht unter der Brücke verbringt, soll künftig nie das Dach über dem Kopf verlieren.
In Meilersgrund säumen Abdecker, Schlachter, Gerber und Färber den Fluss, Güllner werfen den zusammengeschaufelten Mist ab. Knochen, Fellreste, Fleischabfälle, Fäkalien und sommerliche Fliegenschwärme bedecken das Ufer. Die *Bäckertunke* (**MG-04**), ein in die unsägliche Brühe hinablassbarer Käfig, dient der Bestrafung von Handwerkern, die sich nicht an Zunftregeln halten, und steht per Gesetz dort, wo der Gardel am dreckigsten ist.

Gewächs und Getier

»Mit dem Getier übertreiben sie es hier in Gareth, wenn du mich fragst. Damit will ich, weiß Ingerimm, nichts gegen Kutschpferde, Esel und Zugochsen gesagt haben. Auch nicht gegen die vielen drolligen Spatzen und Schwalben, die unter den Dächern hausen, und sich an den Pferdeäpfeln gütlich tun. Schon gar nicht meine ich all die Hühner, Ziegen und Schweine, welche die Leute in Kellern, Hinterhöfen oder auf der Gasse halten, wie man es bei uns ja auch tut. Aber du ahnst nicht, was gestern die Nachbarin an der Leine führte: einen Großen Schröter! Diese Riesenkäfer halten manche hier wie andernorts Hunde. Nicht, dass es deswegen an Hunden fehlen würde; die Straßenköter bilden ganze Meuten.«
—Pitjow Glumske, Schreiber im Stoerrebrandt-Kontor, an seinen Onkel in Festum, neuzeitlich

Gareth hat mehr Tiere und Pflanzen aufzuweisen als nur die Sumpfratten vom Gardelbach, die Fliegenschwärme um die Meilersgrunder Schlachthöfe und die Asseln in dunklen Kellern. Krähenschwärme kreisen frühmorgens um Häuser und werden abergläubisch gedeutet, Turmfalken horsten in hohen Gebäuden. Es heißt, der Tierkönig der Spatzen residiere in Gareth und sende seine Späher in alle Richtungen. Manch eine Hausfassade ist mit schnell sprießendem Efeuer gegen Einbrecher gesichert. Wo Feuchtigkeit in alte Gemäuer dringt, wachsen häufig Feuer- und Efferdmoos. In manchen noblen Häusern sollen Nachtwinde vor magischen Eindringlingen warnen. Man lässt sich exotische Tiere wie Papageien und Purzeläffchen aus fernen Ländern bringen oder züchtet Schoß- und Wachhunde. Die Armen in den Elendsvierteln haben es dagegen eher mit Riesenamöben und Gruftasseln zu tun, die bei Regenwetter aus feuchten Kellern kriechen.

Magie

Verhältnis zur Zauberei

Dank des traditionell starken Praiosglaubens hegen viele Garether zumindest leichten Argwohn gegenüber Magie. Je weniger gebildet man ist, desto mehr Aberglaube ist über magische Künste verbreitet. Selbst bei augenscheinlich großem Nutzen bleiben leise Zweifel, ob die Zauberei nicht schädlich für Gesundheit, Moral und Seelenheil ist. Stark Praiosgläubige lehnen selbst bei schwerer Verletzung einen Balsam Salabunde ab und geben magiekundige Kinder zum Praiostempel, damit ihnen der Fluch der Mada ausgebrannt wird. Dem gegenüber stehen viele Pragmatiker, die Magie nutzen, wo sie ihnen hilft und allfällige Gewissensbisse und Sorgen wie ein Trinker beiseiteschieben: Ja, vielleicht schadet es mir, aber hier und jetzt brauche ich es.

Zauberkundige

Zwei bedeutende weiße Akademien machen Gareth zu einem wichtigen Zentrum der weißen Gildenmagie: An der *Akademie Schwert & Stab* (**SV-09**, Schaden, Eigenschaften) sitzt das Collegium Canonicum und werden Kampfmagier und Pfeile des Lichts ausgebildet; die *Akademie der Magischen Rüstung* (**TH-24**, Antimagie, Metamagie) ist die erste Adresse für angehende Hof- und Leibmagier. Daneben bieten Dutzende freie Auftragsmagier der weißen und grauen Gilde ihre Dienste an: Exorzisten, Heiler, Hellseher und Artefaktmeister wie *Syronius* (**HB-17**). Begehrte und lukrative Hof- und Leibmagierposten gibt es bei den Patriziern und dem in der Stadt wohnenden Adel. Schwarzmagier sehen sich oft Anfeindungen ausgesetzt und werben selten offen



um Kunden, sondern verlassen sich auf Mund-zu-Mund-Propaganda. Manche ziehen sich ganz in die unheimliche Dämonenbrache zurück, wie der *Chimärologe Phygius* **(DB-03)** oder der abtrünnige *Isidian Winterkalt* (DB-15). Im *Zirkel der freien Wissenschaften* **(ER-17)** forschen Grau- und Schwarzmagier nebeneinander und versuchen, Betätigungsverbote zu umgehen.

Abgesehen von Elfen sowie Schelmen und Scharlatanen, die als Gaukelvolk gelten, treten Zauberkundige anderer Magietraditionen kaum offen auf, sondern halten sich mit ihren Fähigkeiten zurück. Hexen fürchten schnelle Anschuldigungen als Dämonenbuhlen und Unheilsbringerinnen (oder spielen bewusst mit diesem Bild). Den großen, aber nur lockeren Garether Hexenzirkel leitet derzeit Shalya, eine Hure des Bordells *Levthans Horn* **(TH-19)**. Druiden sind als Bewahrer der Natur sehr selten (meist Mehrer der Macht). Einer von ihnen ist Eberzan, der mit tobrischen Flüchtlingen ins *Drom* **(AV-09)** kam.

Kraftlinien

Das Stadtgebiet und die Dämonenbrache weisen nur wenige stabile Kraftlinien auf (LS 1 oder 2), die sich selten kreuzen. Ein größerer Nodix existiert nicht. Es scheint, als würde eine größere Kraft die Linien vor Ort zerfasern und zerreißen lassen: Der Tempel der Sonne, die siebtsphärischen Einflüsse der Brache oder ein verborgener kosmischer Pol im Herzen des Kontinents.

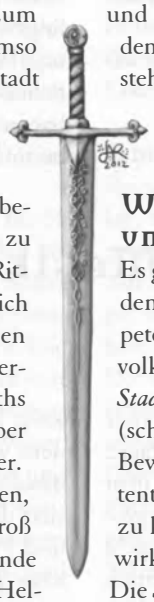
Dabei streben aus vielen Himmelsrichtungen einige kontinentale und viele regionale Linien auf die Stadt zu, nur um kurz vorher ihren Zusammenhalt zu verlieren: So etwa die von Nord nach Süd verlaufende *Basilisuslinie* (LS 4) und der Südwest-Nordost verlaufende, mit Kaisern, Verrätern, Rachsüchtigen und Blakharaz assoziierte *Strick des Schwarzen Mannes* (LS 4). Beide müssten sich irgendwo in der Dämonenbrache zu einem mächtigen Nexus kreuzen und tun dies angeblich auch zu bestimmten Zeiten, wenn Sphärenströme und Sternkonstellationen die Zerfaserung der Linien aufheben.

Stahl und Stein – die Verteidigung der Stadt

Truppen in Gareth

Die Kriege der Stadt führen die *Spießbürger* Gareths, zum großen Teil Waffentreue und Bürger der Stadt, die umso weniger motiviert sind, je weiter ein Feldzug von der Stadt fortführt oder je weniger Beute er verspricht. Da die meisten Spießbürger Wohnung und Besitz in Alt-Gareth oder der Weststadt haben, tendieren sie dazu, bei einem Angriff auf die Stadt die Stadtmauern zu bemannen und die ärmeren äußeren Stadtteile sich selbst zu überlassen. Die meisten Angreifer – Fehde führende Ritter, marodierende Söldner, orkische Banden – geben sich entweder mit Plünderungen vor den Mauern zufrieden oder werden von den dortigen Bürgerwehren und Unterweltbanden zurückgeschlagen. Die *Stadtgarden* Gareths ordnen hautpsächlich in Friedenszeiten den Alltag, aber betätigen sich bei Krieg und Aufstand auch als Kämpfer.

Wird in höchster Gefahr – etwa bei Massenerhebungen, dämonischen Attacken aus der Brache oder einem groß angelegten Kriegszug der Orks oder der Schwarzen Lande – der Notstand ausgerufen, kommandiert der Rat der Helden alle Truppen der Stadt. Er erbittet dann auch die Hilfe gildenmagischer und kirchlicher Streiter und heuert Söldner an. Die Kaiserin eilt mit ihren kaiserlichen Eliteregimentern und den königlich-garetischen Regimentern herbei, wenn sie ihre bedeutendsten Domänen gefährdet sieht. An viele wehrfähige Einwohner können aus den Zeughäusern Waffen ausgegeben werden (1.000 Säbel, 2.000 Glefen, 5.000 Knüppel, 2.000 Kurzbögen mit 50.000 Pfeilen). Ist die Lage brenzlig genug, kann es zeitweise gelingen Stadtritter, Unterweltbanden und Organisationen, die sich sonst spinnefeind sind, unter dem Banner der Stadt zu vereinen. Das größte Problem besteht dann darin, all diese verschiedenen Verteidiger taktisch und diplomatisch klug aufzustellen und einzusetzen. Siehe hierzu auch die Tabelle auf Seite 79.



Weitere Bewaffnete und irreguläre Haufen

Es gibt um die 100 *Akademie- und Tempelgardisten* verschiedenster Herren (leichtes Fußvolk, durchschnittlich bis kompetent) und etwa 200 *Beschützer des Patriziats* (leichtes Fußvolk, Fernkämpfer, erfahren bis meisterlich). Die *Garether Stadtritter und Gefolge* könnten gemeinsam 100 Berittene (schwere Reiterei, durchschnittlich bis meisterlich) und 300 Bewaffnete zu Fuß (leichtes Fußvolk, erfahren bis kompetent) zusammenbringen. Viele weitere Gruppierungen sind zu klein, desorganisiert oder militärisch zu unerfahren, um wirkungsvoll als Einheiten verwendet werden zu können.

Die *Schläger der Unterweltbanden* zählen um die 1.000 Köpfe (leichtes Fußvolk, erfahren bis kompetent) und die übrige, im Mindestmaß *wehrfähige Bevölkerung* kann auf 40.000 Personen beziffert werden (leichtes Fußvolk, unerfahren bis erfahren), die koordiniert werden müssen. Das letzte Mal, dass sie gemeinsam gegen eine Katastrophe ankämpfte, war die Schlacht in den Wolken 1027 BF, als die Auslöschung der Stadt drohte.

Reguläre Garnison

Name	Wappen/Symbol	Anzahl	Typ	Erfahrung für Krieg und Gefecht	Quartier	Befehshaber	Loyalität	Bemerkungen
Fuchsgarde	roter Fuchs auf silbernem Achteck	200	Soldaten, leichtes Fußvolk	durchschnittlich bis kompetent	Palinai-Kaserne (**NH-32**)	Oberst Jarol Voranin	Stadt Gareth	stehende Truppe der Spießbürger
Spießbürger	roter Fuchs in goldenem Achteck	4.000, davon jeweils 400 im Dienst	Waffentreue, schweres Fußvolk	erfahren bis kompetent	Wehrtürme der Stadtmauern	Bürgermarschall	Stadt Gareth	Beschreibung siehe S. 112
Stadtgarden	Wappen Gareths bzw. Meilersgrunds	370	Gardisten, leichtes Fußvolk	erfahren bis durchschnittlich	Wachstuben der Garden	Oberst Thisdan Kettenburg	Stadt Gareth	Stadtgarde Gareth, Stadtgarde Meilersgrund, Büttel von Rosskuppel; Beschreibung siehe S. 115

Sonstige Truppen

Name	Wappen/Symbol	Anzahl	Typ	Erfahrung für Krieg und Gefecht	Quartier	Befehshaber	Loyalität	Bemerkungen
Drachenauge	grünes Drachenauge auf silbernem Grund	150	Söldner, Fernkämpfer	kompetent	Rosskuppel	Hauptfrau Lophelia Balneddin	Auftraggeber	–
Garether Maulwürfe	schwarzer Turm auf goldenem Grund	200	Söldner, Sappeure	meisterlich	Kaserne der Maulwürfe (**SG-21**)	Obristin Wiede Rappelstein	Auftraggeber	–
Löwengarde	roter Löwenkopf auf blauem Grund	50	Soldaten, schweres Fußvolk	brillant	Alte Residenz (**SV-01**) und andere kaiserliche Güter	Hauptfrau Gyldara vom Berg	Kaiserin	Palastwachen, oft meisterhafte Waffen und Rüstungen
Pfeile des Lichts	goldenes Pentagramm auf weißem Grund	25	Weißmagier	meisterlich bis brillant	Akademie Schwert & Stab (**SV-09**)	Hauptfrau Sagitta da Sambra	Bund des Weißen Pentagramms	viele Mitglieder sind oft außerhalb Gareths auf Reisen
Rondrianer	rote Löwin auf weißem Grund oder Ordenswappen	100	Geweihte und Ordenskrieger, leichtes Fußvolk, leichte Reiterei	kompetent bis brillant	Rondratempel (**SV-23**) und Ordenssitze	Ritterin der Göttin Heladis Kagorad von Drîleuen	Rondrakirche	Rondrageweihte und Akoluthen der Tempel und Orden (z.B. Ardariten)
Silbersäbel	silberner Säbel auf rotem Grund	150	Söldner, leichtes Fußvolk und leichte Reiterei	durchschnittlich bis kompetent	Südquartier	Oberst Forngost	Auftraggeber	–
Sonnenlegion	roter Greif über gekreuzten roten Schwertern auf goldener Sonnenscheibe	120	Ordenskrieger, leichtes Fußvolk	kompetent bis meisterlich	Stadt des Lichts (**VV-08**) und andere Praiostempel	Garde-Kapitänin Rudschwina von Drachenstein	Praioskirche	oft geweihte Waffen
Waisen-macher	silberner Totenschädel vor silbernem Bidenhänder auf schwarzem Grund	300	Söldner, leichtes und schweres Fußvolk	kompetent	Villa Waisenmacher (**BW-01**)	Oberst Reto Waisenmacher	Auftraggeber	beherrschen als ‚Beschützer Meilersgrunds' den Stadtteil



Die Stadtmauern

Standort: um Alt-Gareth (Ugdalfsmauern), um Weststadt (Brinwall)
Kennzeichen: (Stadtwappen)
Typ: **St** (einzelne Türme auch Wo, Hw, Di, Te, Du)
Kommandant: Hauptleute der Spießbürgerregimenter (je nach Mauerabschnitt ein anderer)
Organisation: Spießbürger (Besatzung), Zünfte (Instandhaltung)
Q/P/S/B/A: – / – / – / 200 Mieter in Türmen / 100 Mauerwachen
Reichtum: 2
Zinken: je nach Abschnitt
Unbefugtes Überwinden: 6 / 3 / 4



Die Stadtherren haben es schon lange aufgegeben, die komplette Metropole und ihr wucherndes Häusermeer mit einer Stadtmauer umfrieden zu wollen. Vom letzten Versuch zeugen die Ruinen der Eslamsmauer (**SG-14**) im Südquartier. Nur das zentrale Alt-Gareth und die reiche Weststadt genießen die Sicherheit mehreren Schritt dicken Steins und dienen im Kriegsfall auch als Zuflucht für die Bevölkerung der äußeren Stadtteile.

Die fast acht Meilen langen *Ugdalfsmauern* um Alt-Gareth bestehen seit der Zeit der Klugen Kaiser und wurden immer weiter ausgebaut. Die Alt-Garether nennen sie gerne „uneinnehmbar", was insoweit stimmt, als dass die Innenstadt in den letzten 400 Jahren nur durch Verrat oder Unterhandlung eingenommen wurde, nicht mit militärischen Mitteln.

Nachdem im Orkensturm Tordochai nach Neu-Gareth eingedrungen waren, wurde die Diskussion um eine Stadtmauer für den wohlhabendsten Stadtteil befeuert. Am Ende wollten sich Kaiserhaus und die fürstlichen Einwohner des Villenviertels nicht an den Baukosten beteiligen, da sie ihre Anwesen bereits durch ihre Grundstücksmauern als ausreichend geschützt ansahen. So begann 1012 die Weststadt alleine mit dem Bau des vier Meilen langen *Brinwalls* um das Viertel. Er ist kleiner als die Ugdalfsmauern und stellenweise noch unvollendet.

Die Mauern sind ganz Garether Bürgerstolz: Die Mauerwache ist Aufgabe der Spießbürger, die Instandhaltung die der Zünfte, denen entsprechend ihrer Größe Mauerabschnitte zugeteilt sind.

Aufbau

Es ist verboten, Häuser direkt an die Mauer zu bauen, kommt aber dank ausgehandelter Sonderrechte oder Bestechung des städtischen Bauherren immer wieder vor. Den Ugdalfsmauern ist teils ein oft verlandeter Graben von 5 bis 15 Schritt Breite vorgelagert. Die Stadtmauern bestehen aus massiven Steinquadern und sind 15/8 Schritt (Udalfsmauern) bzw. 7/3 Schritt (Brinwall) hoch/dick. Der Wehrgang besitzt durchgehend Zinnenkrone und oft ein Schanzkleid.

Etwa alle 60 Schritt bieten hervorragende Schießerker die Möglichkeit, die Außenseite der Mauer bequem unter Beschuss zu nehmen. Etwa alle 300 Schritt erhebt sich ein nach einem Heiligen oder Mitglied der kaiserlichen Familie benannter Turm, der als Arsenal und Geschützstandort (meist mittlere Rotzen oder Ballistas) dient. Hier führen an der Mauerinnenseite Treppen oder Rampen vom Wehrgang in die Stadt. Jeder zweite Turm ist mit sieben Spießbürgern besetzt (2 *unerfahrene*, 3 *erfahrene*, 2 *durchschnittliche* Soldaten), deren Aufgabe die Wache über 600 Schritt Mauer ist. Manche Türme dienen als Wohnung, tragen Windmühlen, mit denen Getreide gemahlen oder Trinkwasser gepumpt wird und besitzen im Erdgeschoss einen Ausschank.

Um die Ugdalfsmauern zu überklettern, müssen 20 TaP* in *Klettern* angesammelt werden. Jede Probe dauert 10 KR und ist (ohne Hilfmittel) um 12 Punkte erschwert. Um unentdeckt zu bleiben, ist alle 10 KR eine *Schleichen*-Probe nötig, die bei schlechter Sicht (Nebel, Nacht) und Ablenkung



der Wachen erleichtert sein kann. Für den Brinwall sind 10 TaP* in *Klettern* nötig. Wer die Stadtmauer erfolgreich auskundschaftet (z.B. *Gassenwissen, Sinnenschärfe*), kann Stellen finden, an denen das Überklettern einfacher ist oder der Abschnitt schlechter bewacht wird.

Bemerkenswerte Abschnitte

- Zu den sieben Stadttoren siehe unten.
- Die 200 Schritt breite *Nordbresche* (**WS-02**) im Brinwall entstand durch ein Trümmerteil der Fliegenden Festung und ist bis heute nur notdürftig mit einer bis zu 2 Schritt hohen Ziegelmauer ausgebessert. Man kann sie an einer Stelle mit einem guten Pferd überspringen (*Reiten*-Probe+6).
- Beim *Bardoturm* (**WS-19**) schießt immer wieder Efeuer aus dem Boden, rankt den Brinwall auf Dutzende Schritt zu und muss mühsam von den Instrumentenbauern, deren Zunft sich für den Mauerabschnitt verantwortlich zeichnet, entfernt werden. Alchimisten und selbst der führende Botaniker Throndwig Bregelsaum sind ratlos. Grund sind verbliebene humuselementare Kräfte eines einstigen Druidenhains, über den die Mauer errichtet wurde.
- **Albacia Simiaslieb** (*1009 BF, brünett, kräftig, *kompetente Müllerin*, *erfahrene Spitzelin*, SO 7, GT 3) betreibt die Mühle im *Duridanyasturm* (**TH-06**) und ist heimliche Zuarbeiterin für Bardolph von Greifenstolz (Dächer S. 213). Sie lässt ihm mittels der gewählten Ruhestellung ihrer bunt bemalten Mühlenflügel Botschaften zukommen.
- Unweit des *Rommilyser Tores* (**TH-01**) schmückt eine riesige, gezeichnete Koboldgrimasse die Mauer, die sich über die Reichen und Mächtigen lustig macht. Manchmal scheint das dem Buntig zugeschriebene Bild sich zu verändern und die Gesichtszüge verschiedener Patrizier zu zeigen.
- Die weit vorragenden Schanzkleider im *Emmeranturm* (**NH-07**) beherbergen die beengte, aber florierende Spielhölle *Kaiserlos*, in der Alt-Garether ganz offen dem Glücksspiel frönen. Betreiber **Hal Paziss** (*1004 BF, krötengesichtig, Charmeur, *meisterlicher Wirt*, SO 6, GT 5) hat sich nach Beschwerden der Garde vor Gericht bestätigen lassen, dass die Schanzkleider so weit vorkragen, dass sie zu Wallgrund zählen müssen, wo im Gegensatz zu Alt-Gareth Glücksspiel erlaubt ist. Einige Betreiber illegalen Glücksspiels in Alt-Gareth von der Alten Gilde würden das *Kaiserlos* lieber heute als morgen brennen sehen.

Die Stadttore

An den sieben Stadttoren Gareths kann die Stadtregierung das Kommen und Gehen der Weststadt und Alt-Gareths überwachen. Die Tore der Ugdalfsmauern sind Bollwerke unter mächtigen Türmen, besitzen eine vorgelagerte Barbakane, Steineichenflügel, Fallgatter und Pechnasen. Die Tore am Brinwall fallen kleiner aus.

Für alle Kontroll- und Zolltätigkeiten ist die Stadtgarde Gareths zuständig, die an den meisten Toren auch die für das angrenzende Viertel zuständige Wachstube unterhält. Die Wehrhoheit obliegt dagegen den Spießbürgern. Die Absprachen zwischen beiden Gruppen sind fehleranfällig.

Öffnungszeiten

Die Tore sind von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang geöffnet (außer Angbarer Tor). Nachts wird die Mannpforte nur in dringenden Fällen geöffnet. Ohne diesen hilft eine *Überreden*-Probe+10-SO bzw. eine ‚unauffällige Spende' (2 Silbertaler).

Morgens warten vor Sonnenaufgang schon Hunderte oder Tausende auf Einlass und im Pulk der Warteschlange tauscht man Geschwätz, Waren, Unhöflichkeiten und gelegentlich Faustschläge aus. Vor den Toren Alt-Gareths lungern morgens auch etliche Bettler herum, die sich nur tagsüber in der Innenstadt aufhalten dürfen.

Das Tor passieren

Die Wachen nehmen jeden Passierenden kurz in Augenschein. Etwa jeder zweite Fußgänger und jedes Fuhrwerk werden nach Woher, Wohin und mitgeführten Waren gefragt. Bei bekannten Gesichtern winken die Wachen oft durch. Bei Verdachtsmomenten wird eine nähere Untersuchung eingeleitet. Zu einer intensiven Untersuchung können gehören: Begutachtung jedes mitgeführten Gegenstandes, Verhör, komplette Entkleidung in der Wachstube, Gewahrsam im Verlies, bis zur Überprüfung von Angaben und Herbeiholung von Zeugen. Zu den Aufgaben der Wachen gehören (* = nur beim Betreten des ummauerten Bezirks, nicht beim Verlassen):

- Einfuhrzoll eintreiben (aufmerksam): Wer mehr Handelswaren bei sich führt, als er alleine tragen kann, muss für alles Zoll bezahlen. Je nach Ware werden 3% bis 30% des Wertes fällig (siehe S. 64). *
- Verbotene Gegenstände konfiszieren (nachlässig): Waffen (Alt-Gareth, siehe S. 54 zum Waffenrecht), unerlaubte Gifte und Rauschmittel (insbesondere Boronwein), heidnische Kultgegenstände sowie gefährlich erscheinende magische Gegenstände werden einbehalten. Wenn man den Wachen unangenehm auffällt, werden auch andere Dinge konfisziert, z.B. Spielkarten und Würfel, mit der Begründung, dass Glücksspiel in Alt-Gareth verboten sei. Gegen eine Lagergebühr in Höhe von 5% ihres vermuteten Werts werden



Sieben Tore

Beispielhaft für die Garether Stadttore ist das Puniner Tor nachfolgend ausführlich beschrieben. In der Tabelle stehen **Wt** und **Wn** für die Anzahl an Wachen tagsüber bzw. nachts im Dienst am Tor / in Bereitschaft in der Stube. **R** steht für Reichtum, **U** für Unbefugtes Eindringen (**Metropole** S. 8).

Nr.	Name	R	U	Wt	Wn	Beschreibung
HB-01	Angbarer Tor	3	5/5/3	8/2	4/4	als Verbindung zwischen den ummauerten Stadtteilen auch nachts geöffnet, mittags Versteigerung konfiszierter Waren, Wachstube der Stadtgarde für Schlossviertel, Heldenberg; Wachen gelten als gewissenhaft und unbestechlich (GT: 1W2+4)
NH-01	Wehrheimer Tor	2	4/4/4	6/4	2/6	im Jahr des Feuers zerstört, halb wieder aufgebaut, Wachstube für Nardesheim; Wachen-GT: 1W3+2
TH-01	Rommilyser Tor	3	5/4/4	6/6	2/8	auch: *Kaisertor*, berühmte Eisenbänder von Rhys dem Schnitter, Wände von Malereien des Buntig verziert, Wachstube für Tempelhöhe; Wachen gelten als besonders gründlich (GT: 1W3+2)
AV-01	Puniner Tor	3	5/4/3	6/3	3/6	siehe S. 83, Wachstube für Arenaviertel; Wachen sind leicht bestechlich und arbeiten teils mit der Unterwelt zusammen (GT: 1W3+1)
WS-01	Greifentor	3	5/5/4	5/3	2/5	Wachstube für nördliches Villenviertel und nördliche Weststadt; Wachen haben eiserne Disziplin, konkurrieren mit denen am Angbarer Tor um beste Pflichterfüllung (GT: 1W3+3)
WS-20	Emertor	3	5/4/6	5/2	3/4	eigentlich *Emer-von-Gareth-Tor* in Gedenken an die Reichsregentin; Wachstube für St. Parinor, südliches Villenviertel und südliche Weststadt; Wachen übervorsichtig und abergläubisch (GT: 1W3+2); Zauberkundige werden besonders gründlich untersucht, teilweise mittels Hellsichtmagie: bei 1-2 auf 1W6: freier Magier **Hagrobald Sillerkofen** (*1002 BF, schwarzhaarig, gepflegt, wichtigtuerisch, in Rommilys gescheitert, *durchschnittlicher Hellsichtmagier*, SO 7, GT 5) unterstützt die Wache
WS-34	Dämmertor	2	5/3/3	4/2	2/2	eigentlich *Tor der gefallenen Bürger* im Gedenken an die Schlacht in den Wolken, doch durchgesetzt hat sich dieser Begriff, der auf den nahen Schatten des Gesplitterten Berges und den Weg ins elende Südquartier verweist; jeden 29. Peraine werden Blumen und Kränze niedergelegt; Wachen nachlässig, Nachtwache schläft oft (GT: 1W3+1)

die verbotenen Waren bis zur Mittagsstunde des übernächsten Tages aufbewahrt. Als Quittung für die am Tor einbehaltene Ware erhält man ein Wachssiegel. Wird das deponierte Gut bis dahin nicht abgeholt bzw. die Lagergebühr nicht neu entrichtet, geht es in den Besitz der Stadt über. Waffen werden dann meist an die Bürgerwehr, Garde oder im Rat der Helden verteilt, die übrigen Waren mittags vor dem Angbarer Tor versteigert.*

- Ausschau halten nach gesuchten Verbrechern und Feinden der Stadt (nachlässig, geschieht nur aus dem Gedächtnis, selten mit einem Stapel Steckbriefen): Bei *Gesucht I (Gareth) / II / III* besteht beim Passieren eine Chance von 1-2 / 1-4 / 1-8 auf 1W20, erkannt zu werden.
- Unheilige und Verdorbene erkennen: z.B. finstere Hexen, Dämonenpaktierer (je nach Natur der Wache häufige Fehlalarme z.B. bei *Stigma* oder abergläubisches Wegsehen)
- Seuchenkranke abweisen, darunter insbesondere Aussatz, Gilbe, Zorgan-Pocken (aufmerksam)*

Verriegelt das Tor!

Nach einem Alarmruf oder Befehl dauert es 1W6+2 / 2W6+5 KR, ein Fallgatter im Tor schnellstmöglich herunterzulassen / hochzuziehen. Das eilige Öffnen oder Schließen der Tore benötigt 3W6+10 KR.

Ein Fallgatter besitzt 50 StP je Rechtschritt, H 22, St 14. Ein Torflügel aus Steineiche 100 StP je Rechtschritt, H 20, St 14.



Puniner Tor (AV-01)

Standort: zwischen Arenaviertel und Sonnengrund
Kennzeichen: Inschrift *Urbis Garethis* / „Einfach der Puniner Straße folgen, dann seht ihr schon das mächtige Torhaus."
Typ: **St**, Di
Kommandant: Hauptfrau Dimiona Lebronn (Stadtgarde), wechselnde Hauptleute (Spießbürger)
Organisation: Stadtgarde, Spießbürger
Q/P/S/B/A: - / - / - / 40 / 20
Reichtum: 3
Zinken: [Gardisten], [guter Platz zum Betteln]
Unbefugtes Eindringen: 5 / 4 / 3

Das südliche Stadttor Alt-Gareths verbindet das Arenaviertel mit Sonnengrund und ist Tag für Tag Nadelöhr für etliche Tagelöhner, Bauern, Händler und Pilger. „Muss los. Muss noch durch's Puniner", ist ein häufiger Seufzer, den man morgens im Südquartier und nachmittags auf den Märkten Alt-Gareths hört. Die hier ansässige Wachstube der Stadtgarde (GT: W3+1) ist für das Arenaviertel zuständig.

Gebäude des Puniner Tors

A – Barbakane
Vom Südquartier kommend passiert man noch vor dem verlandeten Stadtgraben das aus Hartsteener Granit errichtete Vorwerk, welches das Tor vor Orkhorden, Ritterhaufen und der zürnenden Volksmasse der Elendsquartiere gleichermaßen schützen soll. Die **Durchfahrt (A1)** kann mit einem eisernen Fallgatter versperrt werden. In der **Geschützstellung (A4)** stehen fünf mittlere Rotzen, zwei schwere Ballisten und etliche Armbrüste bereit, auf der **Wehrkrone (A5)**, 8 Schritt über dem Boden und auf die Reichsstraße ausgerichtet, zwei Onager.
Besatzung: Im Regelfall 5 Spießbürger (2 *unerfahrene*, 2 *erfahrene* und 1 *kompetenter* Soldat) die nachts alle ruhen. Im Kriegsfall bis zu 150 Verteidiger.

B – Torhaus
Über 60 Schritt hoch ragen die beiden Türme aus der Gosse auf und vermitteln schon von weitem, wie von seinen Erbauern gewollt, die Größe und Macht Alt-Gareths. Die Südfassade zeigt Gargylenfratzen, Reliefs der Acht Märtyrer von Bosparan und Steinplatten, die dem Pilger sämtliche Tempel Gareths anzeigen.
Auf dem Damm über den trockenen Graben wird man oft von Bettlern bedrängt, die für Alt-Gareth keine Bettelmarke besitzen. Außer zu den Stoßzeiten gilt im **Doppeltor (B1)** Rechtsverkehr. Die vier Torflügel aus Steineiche sowie Fallgatter auf jeder Seite können die Durchfahrt versperren. Über Mörderlöcher werden Angreifer mit Bolzen oder heißem Öl bekämpft. Die **Verliese (B2, B3)** dienen als Lagerräume und zum kurzzeitigen Gewahrsam festgehaltener Reisender. Hauptzugang zum Torhaus sind zwei Rampen, die zu zwei großen Eingängen auf der Ebene des ersten Obergeschosses führen. Hier liegt das von den Spießbürgern verwaltete **Zeughaus (B4, B5)** des Arenaviertels, das hunderte Leder- und Plattenrüstungen, Glefen, Knüppel und Kurzbögen im Kriegsfall an die Bürger ausgibt. Hier lagert ebenfalls nicht montiertes Feld- und Belagerungsgerät von Zelten über Feldküchen bis hin zu Sturmrammen und Zyklopen. Für viele Spießbürger ist zum morgendlichen Dienstbeginn eine Messe in der **St.-Hlûthar-Kapelle (B11**, *einfach geweiht, Rondra*) obligatorisch, andere versuchen schnellstmöglich, in der **Küche (B8)** an eine warme Mahlzeit und ein Dünnbier zu kommen. In der **Geschützstellung (B18, B19)** blicken in jedem Turm vier mittlere Rotzen auf das Südquartier hinab. Türmerin **Mirya Gemiol** (*985 BF, verbirgt halbelfische Ohren, hager, *kompetente Soldatin*, SO 7, GT 5) bewohnt mit Sohn und Tochter die obersten Turmgeschosse (**B22, B24**) und späht vom **Ausguck (B26)** nach Bränden und anderen Bedrohungen für die Stadt. Als wäre es ein Spiegelbild der Türmerfamilie, haust eine alte, nicht mehr flugfähige Gargylin von Rosthauts Bande (S. 158) im leer stehenden anderen Turmdach (**B23, B25, B27**) mit zwei jungen Wasserspeiern.
Besatzung: Im Regelfall 10 Spießbürger (3 *unerfahrene*, 4 *erfahrene*, 2 *durchschnittliche* und 1 *kompetenter* Soldat), von denen tagsüber 3, nachts 7 ruhen. Im Kriegsfall ist Platz für bis zu 300 Verteidiger.

C – Stadtmauer
Der Wehrgang kann von den **Wachräumen (B6, B7)** des Puniner Tors betreten werden.

D – Wach- und Zollstation
Die Wachstube der Stadtgarde für das Arenaviertel dient auch der Ausbildung von Rekruten. Im **Hof (D1)** kontrollieren tagsüber am Tor drei Gemeine und ein Korporal die Passanten. Reisende warten darauf, dass ihre Angelegenheit geregelt wird. Bauchladenverkäufer, ortskundige Straßenjungen, Dirnen, Diebe und Bettler erhoffen sich gesteigerte Einnahmen aus der Warteschlange. In die **Wachstube (D3)** verlagern sich alle komplexeren Streitigkeiten um Zoll und Ausrüstung und vermischen sich mit lebhaft vorgetragenen Eingaben und Beschwerden von Bürgern des Arenaviertels. Im größten Teil der mit vergitterten Fenstern ausgestatteten



Asservatenkammer (D11) lagern Waffen, die Besucher Alt-Gareths am Tor abgeben. Gefährliche oder wertvolle Gifte, Rauschmittel und Artefakte landen im **Angbarer Panzerschrank (D12)**. Teile des Wachhauses sind an den **Botendienst der Silbernen Falken (D7-D9, D15-D18)** und an den **Rechtsbeistand Grundelich (D22, D23)** vermietet.

Besatzung: 26 Stadtgardisten haben hier ihren Spind (3 *unerfahren*, 6 *erfahren*, 7 *durchschnittlich*, 6 *kompetent*, 3 *meisterlich*, 1 *brillant*). Davon sind tagsüber/nachts 6/3 in oder am Gebäude im Dienst, weitere 3/6 ruhen. Die übrigen sind auf Patrouille im Arenaviertel oder nicht im Dienst. Hinzu kommen 12 Rekruten der Stadtgarde.

E – Mietstall und –remise (Q4/P6)

Hier können Reisende eigene Rösser und Gefährte unterstellen (unter Dach 4H/8H, auf dem Hof 3H/6H pro Tag für ein Reittier/ein Fahrzeug) oder diejenigen des Betreibers mieten. Den meisten Platz im **Hof (E1)** nehmen aber von der Garde beschlagnahmte oder gepfändete Pferde und Fuhrwerke (oft mit Fracht) von Reisenden ein.

Wichtige Personen

Torwächter (Auswahl)

Bardo Gerrich (*1015 BF, blutunterlaufene Augen, *unerfahrener Gardist*, Sucht (Boronwein), SO 7, GT 4) ist ein redseliger Imman-Liebhaber (jubelt für: *Rebellen von Gareth*) und erkennt gut Boronwein-Abhängige – auch, weil er es selbst heimlich konsumiert.

Helme Grabensalb (*979 BF, Glatze, stets laufende Nase, *kompetenter Gardist*, SO 5, GT 2) hat Adleraugen, was verborgene Gegenstände angeht und ist leicht zu bestechen. Er verkauft Almadanern und Alter Gilde gelegentlich etwas aus der Asservatenkammer.

Jadwiga Persico (*1003 BF, fettleibig, schrille Stimme, *erfahrene Gardistin*, SO 6, GT 5) ist unauffällig, korrekt und die Ausgestoßene unter ihren Kollegen. Sie hat die allgemeine Korruption angeprangert, aber nichts geschah.

Dimiona Lebronn, Hauptfrau der Stadtgarde

Die Kommandantin der Wachstation und zuständige Hauptfrau für das Arenaviertel, **Dimiona Lebronn** (*987 BF, behäbig, *durchschnittliche Gardistin*, SO 9, GT 3), hat ihren Posten Beziehungen zu verdanken und entwickelt nur Elan, wenn es um die Einhaltung ihres Mittagsschläfchens oder ihre Sammlung exotischer Waffen geht.

Grimma Altzahn, Schmiedin

In der Schmiede **(B9)** mimt die Albernierin **Grimma** (*1002 BF, rotlockig, Holzbein, *meisterliche Waffenschmiedin*, SO 8, GT 3) die einfache Flickmeisterin für die Spießbürger. Doch in Wahrheit hasst sie die für sie würdelose Arbeit und hat sie nur aus einem Grund angenommen: Von hier hat sie Meister Eisingers Werkstatt (**SG-02**) gut im Blick und lauert darauf, ihm seine Geheimnisse der Schmiedekunst zu entreißen.

Gurvan Grundelich, Rechtsbeistand (Q6/P6)

Siehe S. 56

Rukus Tiramashâl Damotil, Knappe der Göttin

Seine Gnaden **Rukus Tiramashâl Damotil** (*992 BF, schlacksig, prächtiger Kinnbart, *erfahrener Rondrageweihter*, SO 8, GT 4), selbst dem Trunke zugetan, begegnet den Lastern vieler Spießbürger im Puniner Tor mit zelebrierten Wettbesäufnissen („Auch Kampftrinken ist Kampf!") und Wehrübungen für Betrunkene und Verkaterte („Wer trinken kann, muss auch kämpfen können"). Er schiebt die letzte seiner zwölf Questen zur Erlangung des Grades Ritter der Göttin ständig vor sich her: eine Reise in die Dämonenbrache.

Der Jahreslauf

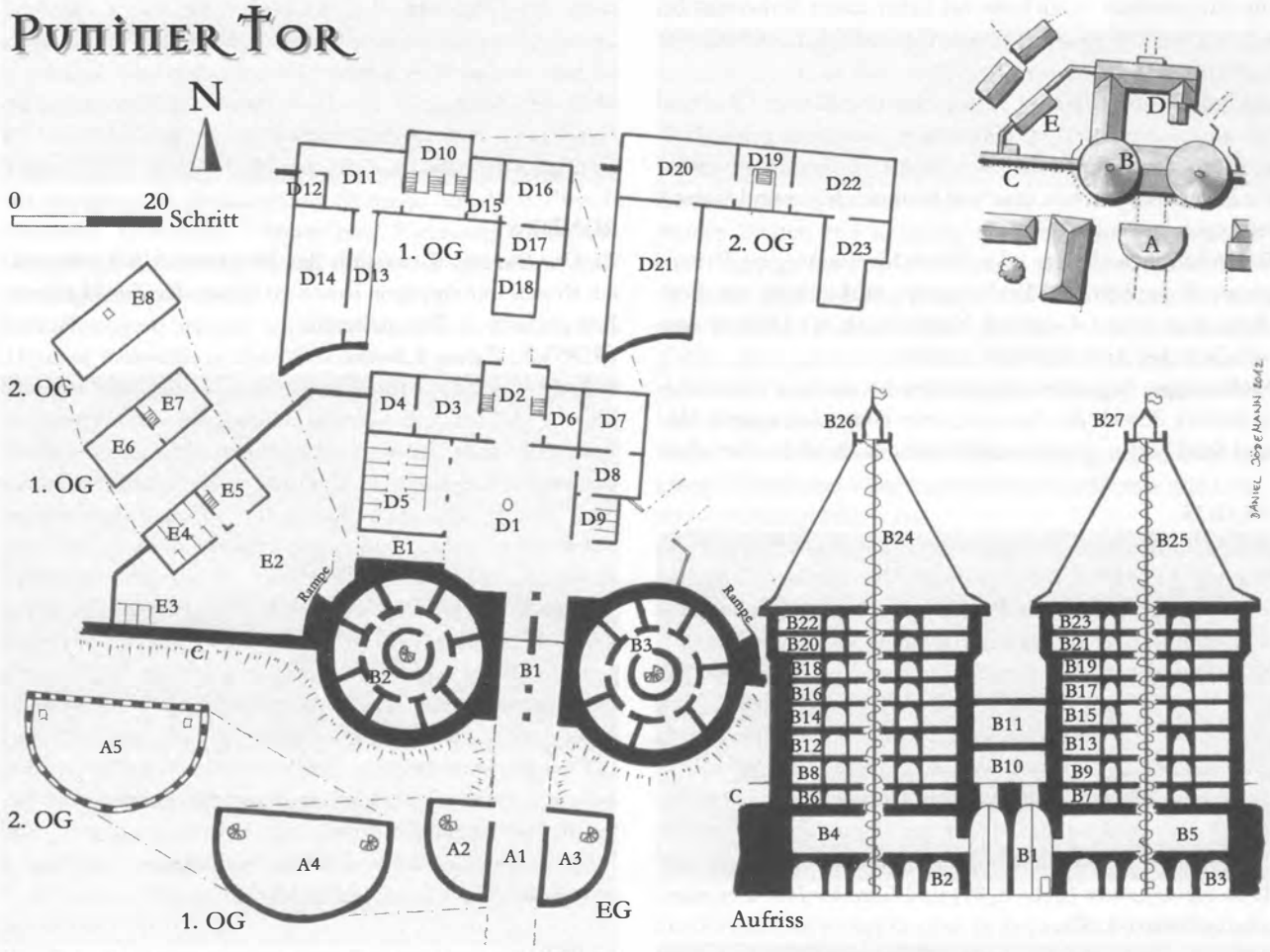
Mit jeder Jahreszeit gehen eine andere Stimmung, andere *Tätigkeiten*, *Befürchtungen* und *Hoffnungen* der Garether einher. Man begeht alle üblichen Feierlichkeiten des zwölfgöttergläubigen Kulturkreises (**WdG 323-325**). Ein Zwölfgötterkürzel wie etwa (PHE) für Phex markiert diejenigen Tage, die einem Kult heilig sind, und an denen Geweihte dieser Gottheit Mirakel um 2, Liturgien um 3 Punkte erleichtert wirken. Ist der Text **grau unterlegt**, ruhen an diesem Tag die meisten Geschäfte und Arbeiten.

Sommer

Es ist die Zeit großer Feste und vieler Gäste: Aus allen Himmelsrichtungen strömen Adlige, Pilger, Schausteller und Händler. In den Herbergen werden die Plätze knapp, insbesondere für Anfang Praios ist oft keine annehmbare Unterkunft mehr zu bekommen. Die Hitze macht die Enge und den Gestank in den Gassen unerträglich, in den Elendsvierteln brodelt es. Gemeinsam feiert man die Götter, das Reich,



Puniner Tor



Legende

A – Barbakane
A1 – Durchfahrt
A2, A3 – Magazin
A4 – Geschützstellung
A5 – Wehrkrone

B – Torhaus
B1 – Tor
B2, B3 – Verlies
B4, B5 – Zeughaus
B6, B7 – Wachraum
B8 – Küche
B9 – Schmiede
B10 – Torwinde
B11 – St.-Hlûthar-Kapelle
B12, B13 – Schlafraum der Spießbürger
B14, B15 – Schlafraum (leer)
B16 – Schlafraum der Weibel
B17 – Schlafraum (leer)
B18, B19 – Geschützstellung
B20, B21 – Munitionsdepot
B22 – Wohnung der Türmerin
B23, B25, B27 – Turmdach, ungenutzt
B24 – Dachstuhl
B 26 – Ausguck

C – Stadtmauer

D – Wach- und Zollstation
D1 – Hof mit Brunnen
D2 – Eingangshalle
D3 – Wachstube
D4 – Kammer der Hauptfrau
D5 – Stall der Garde
D6 – Wundarzt
D7 – Lager Botenstation
D8 – Kundenraum Botenstation
D9 – Stall Botenstation
D10 – Treppenhaus
D11, D12 – Asservatenkammer
D13 – Balkon
D14 – Schlafstube Gardisten
D15-D18 – Wohnstube Botenstation
D19 – Treppenhaus
D20 – Schulstube Gardistenanwärter
D21 – Schlafstuben Gardistenanwärter
D22 – Schreibstube Rechtsbeistand
D23 – Schlafstube Rechtsbeistand

E – Mietstall
E1 – Durchfahrt
E2 – Hof
E3 – Latrinen
E4 – Pferdeplätze
E5 – Remise
E6-E8 – Heuschober, Schlafräume



die Bürgerschaft – auch nachts kehrt kaum Ruhe ein. Im Rondra und Efferd arbeiten viele Garether als Erntehelfer im Umland.

Typische Tätigkeiten in Haus, Hof und Gasse: Obst und Gemüse ernten, dörren, einmachen; Anwerbung von Helfern für Haus, Gaststube oder Werkstatt; Fremde bewirten; für Feierlichkeiten fein machen; Brunnen fegen und Wasserleitungen ausbessern

Befürchtungen: Dürre oder Überschwemmungen; Rattenplage; Knappheit des Trinkwassers; Ausbreitung von Seuchen; auswärtiges Gesindel; Verteuerung der Mieten; Aufstände in den Armenvierteln; Brände

Hoffnungen: Segen des Götterfürsten für das neue Jahr; wohlwollender Besuch der Kaiserin; neue fähige Amtsträger, Mit- und Spießbürger; gute Einnahmen durch die vielen Besucher

PRAIOS

(PRA) 1.: *Jahresbeginn* und Sommersonnenwende. Höchster Feiertag der Stadt, Überwindung der Namenlosen Tage. Von allen Stadttempeln große Prozessionen mit goldenen Monstranzen und Greifenstandbildern zur Priesterkaiser-Noralec-Sakrale und von dort gemeinsam zum Tempel der Sonne, Betonung der göttergewollten Ordnung, Demonstrationen der Macht des Sonnengottes, Ansprache des Lichtboten mit Jahresorakel und Großem Wunder. „Friede den Menschen, Treue dem Fürsten, Gehorsam den Göttern!" Der Dreck des alten Jahres wird vor die Tür gekehrt, der unheilige Atem der Namenlosen Tage aus den Vorhängen und Betten geschüttelt.

1.-8.: *Kaiserturnier* (siehe S. 89) und *Garether Immanmeisterschaft* (**Dächer** S. 87).

2./3.: *Praiosfest* und *Greifenfest*. Weitere Feierlichkeiten zu Ehren des Götterfürsten, traditionelle Erhebungen in den Adelsstand.

Erster Erdstag im Praios: *Madatag*

15./16.: *Bürgerheerparade* in Erinnerung an den Aufmarsch wider Hela-Horas. Alle Bürger (Spießbürger, Zünfte, Stadtgarde) ziehen in bunter Uniform mit Waffen oder Imitationen auf dem Brig-Lo-Platz auf, Trommel- und Fahnenwirbel, Betonung städtischer Unabhängigkeit, Schwören des Bürgereides für ca. 500 Neubürger, Aufnahme neuer Spießbürger, Wahl und Einsetzung der Ratsämter Alt-Gareths, Prozesse gegen gefangene Raubadlige.

24.-27.: feierliche *Aufnahmeprüfung der Beilunker Reiter*. Reitturniere und andere Wettkämpfe für die Aspiranten, Abnahme des Boteneides und Überreichung des „Beilunker Dokuments"

30.: *Tag der Zweiten Dämonenschlacht*. Gedenktag zu Ehren von Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm, die während der Zweiten Dämonenschlacht dem Heer Rauls von Gareth gegen die Erzdämonen beigestanden haben sollen. Verbrennung der Dämonen' durch Entzündung von Stroh- und Lumpenpuppen, alchimistisches Feuerwerk, Tragen eines Lichtes ein Stück weit in die Dämonenbrache (Mutprobe). *Mahl der Zunftherren* im Bankettsaal des Rathauses Alt-Gareths, zu dem die Zunftoberen und verdiente Streiter der Stadt geladen werden.

RONDRA

2.: *Dythlindstag*. Prozession der Bäckerzunft mit kunstvollen Broten und üppigen Torten zu Ehren der Zunftheiligen, Festspeisung an Traviatempeln

(RON) 5.: *Tag des Schwurs*.

6.-9.: *Reichsgeburt*. Erinnerung an die Zerstörung Bosparans und die Gründung des Neuen Reiches, abends in angetrunkener Stimmung bisweilen Ausschreitungen gegen Fremdländische, insbesondere Horasier. Viele Nachbarschaften und Zünfte Alt-Gar ths haben ihre eigenen Traditionen, mit denen einzelne Helden gefeiert werden: Da ist der Starke Kratnir, der als Erster die Mauern Bosparans erklommen haben soll. Da ist der Held, der nur als ‚Hammerkopf' bekannt ist, und der alleine 84 untote Skelette zermalmt haben soll. Und da ist schließlich die Bäckergilde, die noch immer standhaft behauptet, ihre Vorfahren hätten alleine die Leibgarde der Kaiserin niedergerungen.

(RON) 15./16.: *Schwertfest*. Ritterturnier im Villenviertel unter Schirmherrschaft des Markvogts, Schwertleite angehender Ritter, an Rondratempeln rituelle Opferung von ‚Untieren' und Präsentation der Kampfeskünste, traditioneller Zweikampf zwischen Erlan Adersin und Melcher Dragendot.

EFFERD

(EFF) 1.: *Tag des Wassers*. Segnung der Brunnen durch die Efferdgeweihtenschaft.

15.: *Heldenwahl*. Auf dem Brig-Lo-Platz versammelt sich das Volk zu Gareth, um neue Mitglieder in den Rat der Helden zu akklamieren.

(PHE) 16.: *Nebelfest*. Geheimer Feiertag der Händler und Diebe. Dankopfer und Gebete an Phex mit der Bitte um „Nebel in den Straßen und den Köpfen der Kunden". Häufige Betrügereien und trickreiche Überfälle.

(HES) 30.: *Prüfungsfest*. Dritter Feiertag im Hesindezyklus.

Herbst

Wenn der Herbstregen den Dreck vom Pflaster der reichen Stadtteile spült und der Nebel die Elendsviertel in klamme Labyrinthe verwandelt, wappnet sich die ganze Stadt für den Winter. Die nach Gareth transportierten Abgaben und Getreidelieferungen werden immer wieder Ziel von Raubrittern



oder Banden. Wer über den Sommer in die Ferne zog, um zu pilgern, Geschäfte zu machen oder Kriegsdienst zu leisten, kehrt nach Hause zurück. Gegen Ende des Herbstes erreicht die im Jahr größte Menge Boronwein aus alanfanischer Ernte Gareth und erzeugt neue Süchtige.

Typische Tätigkeiten in Haus, Hof und Gasse: Schlachten; ein üppiges und fleischreiches Festmahl abhalten; Fleisch räuchern; Brennholz, Vorräte und Viehfutter einlagern; Grabpflege; Zimmer für Heimkehr eines abwesenden Familienmitglieds vorbereiten

Befürchtungen: Stürme; schlechte Ernte; hohe Steuern und Abgaben; Überfälle in der Gasse oder kriegerische Angriffe; Ratten- oder Mäuseplage; Heimsuchung durch die vernachlässigten Toten; strenger Winter

Hoffnungen: dass die Unterschlagung von Abgaben klappt; gesunde Heimkehr aller Lieben; gute Vorratshaltung; milder Winter

TRAVIA

(TRA) 1.: Herbst-Tagundnachtgleiche, *Tag der Heimkehr*. Besuche bei Freunden, Beilegung von Streit und Fehden. Die Traviatempel und Badilakaner geben gesegnetes *Winterbrot* aus, das sechs Monate frisch bleibt und dann gegessen werden soll, wenn der Hunger am größten ist. Fuhrleute treffen sich auf Plätzen – insbesondere dem Steorrebrandt-Platz **(WS-09)** – feiern ihre Lebensart, lauschen Aves-Priestern und halten schließlich mit Johlen, Pfeifen und Grölen ein Rennen um einen Turm oder Platz ab. Besinnung auf Gastfreundschaft und die Geborgenheit der Familie. „Wer jetzt alleine ist, wird es lange bleiben."

(PER) 1.-3.: *Fest der eingebrachten Früchte*. Dank für die Ernte, Segnung der Getreidespeicher durch Perainegeweihte, rituelle Fütterung von Gänsen und Enten zur Deutung der Zukunft aus deren Verhalten, Jagd auf Ratten und andere Schädlinge.

Anfang Travia: Aufkaufen der Überschüsse des Sommergetreides aus dem Umland, Füllen der Kornspeicher.

(RON) 4.: *Tag der Helden*. Trauertag der Rondragläubigen zum Gedenken an das Erntefestmassaker, überlaufene Messe im Tempel der heiligen Aldare, hin und wieder Anfeindungen von Praioten, Demonstration von Entschlossenheit und Stärke der Rondraorden: „Wer uns fordert, fordert die Göttin!"

(TRA) 12.: *Tag der Treue*. Beliebt für Schwüre, Eide und Eheschließungen. Rahjatempel geschlossen.

(PRA) 29.: *Tag des Hl. Gilborn*. Todestag des Märtyrers Gilborn von Punin, einem Geweihten des Praios, der an diesem Tag in den Gewölben Borbarads ums Leben gekommen sein soll; Praiosprozessionen, Schmähungen von Schwarzmagie. Vor allem in Meilersgrund Suche nach und Verbrennung von (vermeintlichen) Hexen, Schwarzmagiern, Ungläubigen zur Vernichtung des Bösen.

BORON

(BOR) 1.: *Totenfest*. Trauertag, eingeläutet mit der ‚Nacht der Ahnen', in der Kerzen in den Fensternischen für die Toten brennen. Stille Gebete für die Seelen der Verstorbenen, Aufhebung des Schweigegelübdes von Borongeweihten für einen Tag, Verbot von Lärm und Musik.

2.: *Kastenfest*. Familien ziehen mit einem großen Kasten durchs Viertel und sammeln alles, was man an zusätzlichen Vorräten für den Winter noch auftreiben kann. So ist die ganze Stadt auf den Beinen, und nach Geben, Nehmen und Tauschen sind am Abend die Kästen meist erstaunlich gleichmäßig gefüllt. Aufstellen von Kürbissen mit Fratzengesichtern, um vor dem Kürbisgeist sicher zu sein, der im Nebel umgehen soll.

Mitte Boron: Eintreffen der Viehherden von Pandlaril und Dergel, überfüllter Viehmarkt; Schlachter, Gerber und Lederer werben Tagelöhner an.

23.: *Haltag*. Geburtstag des vergöttlichten und entrückten Kaisers Hal; früher Festtag, heute nur noch kleiner Umzug der Halenser-Sekte in Neu-Gareth.

HESINDE

7.: *Rohals Verhüllung*.

(HES) 30.: *Erleuchtungsfest*. Vierter und höchster Feiertag im Hesindezyklus.

Winter

Der Firunsatem bringt Schnee, in den kalten Himmel steigen zahllose Rauchsäulen aus Kaminen und Brunnen, auch Teiche frieren zu. Das Leben findet vornehmlich drinnen statt. Wem eine gute Bleibe oder Vorräte fehlen, kann nur noch auf seine Mitmenschen hoffen. Manche Garether gehen im Umland auf die erlaubte Jagd auf Niederwild oder werden zu Holz- und Wilddieben.

Typische Tätigkeiten in Haus, Hof und Gasse: Brunnen vom Eis befreien; Schneelast vom Dach fegen; Werkzeuge und Kleidung reparieren oder anfertigen; lange schlafen

Befürchtungen: Kältetod; Ausgehen der Vorräte; verfaultes oder unzureichendes Notkorn der Stadt; Hungerkriminalität; Brand; Vordringen wilder Tiere in die Stadt; langer Winter

Hoffnungen: der aranische Winterweizen trifft rechtzeitig ein; glückliche Jagd; baldiges Winterende

FIRUN

(FIR) 1.: Wintersonnenwende, *Tag der Jagd*. Fang und Ankettung des symbolischen Winterunholds, Maskenumzüge der Wintergeister (v.a. in Rosskuppel) zur Vertreibung des Winters. Der Adel trifft sich zur großen Jagdgesellschaft des Markvogts auf Schloss Sonnentor.



(FIR) 30.: *Tag der Ifirn*. Opfer und Gebete zu Ifirn zur Beendigung der Kälte, Opferung des Winterunholds und Verbrennung seines Kadavers und der Wintermasken.

TSA

(TSA) 30. Tsa / 1. Phex: *Tag und Nacht der Erneuerung*. Leerung der Winterkästen des Kastenfests mit Teilung übrig gebliebener Vorräte, Gedenken an die Kälte- und Hungertoten. Prozessionen vor den Stadtmauern, Weihe der ersten Frühlingsblumen, Segnung neugeborener Tiere, wundersame Erneuerung und symbolische Wiedererweckung alles am Vortag Zerstörten und Gestorbenen durch die Geweihtenschaft: „Was gestern starb, lebt heute wieder."

PHEX

(PHE) 16.: *Tag des Phex*. Geheimer Festtag der Händler und Diebe mit symbolischer Opferung der Gewinne eines Monats, um die eines ganzen Jahres zu erhalten. Handel und Pakt mit dem Gott der Händler. „Wer jetzt handelt, handelt richtig." Traditionelles Treffen der Anführer der großen Unterweltbanden mit Absteckung der Interessen.

(PHE) 24.: *Glückstag*. Possenreißer und Spottsänger in den Schenken, Aussetzung des Glücksspielverbots für Alt-Gareth; kleine Geschenke, Späße und Streiche für die Nächsten; die Geweihten fordern ihr göttliches Glück heraus. Spektakuläre und waghalsige Verbrechen.

Letzter Windstag im Phex: *Avestag*.

(HES) 30.: *Versenkungsfest*. Erster der vier Feiertage im Hesindezyklus.

Frühling

Mit den Frühlingstrieben kommt die Geschäftigkeit auf die Straße zurück. Gesellen und Meister arbeiten fieberhaft auf die großen Feierlichkeiten und Messen im Ingerimm hin. Viele Werkstätten und Schulen begrüßen neue Schüler. Mit den wieder gangbaren Wegen und erneut fließenden Warenströmen erwachen Begehrlichkeiten der Unterwelt. In Nah und Fern werden Kriege vorbereitet.

Typische Tätigkeiten in Haus, Hof und Gasse: hektische Betriebsamkeit in der Werkstatt; Pflanzungen im Garten; Dach und Fenster ausbessern; Hochzeits-, Geburts- oder Initiationsfeier begehen; Vorbereitung für längere Reise

Befürchtungen: Überarbeitung; Unterweltkämpfe, Raubritterplage; Aufruf der Kaiserin zum Kriegszug (ohne aussichtsreiche Beute); die nahenden Namenlosen Tage

Hoffnungen: gute Schule, Lehrlingsstelle oder Ehepartie für den Nachwuchs; gute Geschäfte, Anstellung oder Beförderung für einen selbst; florierende Ingerimm-Messe; unterhaltsame Imman-Saison

PERAINE

(PER) 1.: Frühlings-Tagundnachtgleiche und *Saatfest*, Prozessionen auf die Felder um die Stadt und zur Prähnskuppel (**Dächer** S. 210)

Zweiter Windstag im Peraine: *Aves-Rennen*. Wagenrennen durch Stadtteile und das Umland, vorbei an Aves-Schreinen als Etappenzielen.

27.: *Maraskantag*. Treffen von Veteranen vieler Kriege der letzten 50 Jahre, große Gala im Hotel *Seelander*, namensgebend ist die Eroberung Maraskans im Jahre 987 BF.

29.: *Tag der Zerstörung*. Gedenktag an die Schlacht in den Wolken und die Toten der Katastrophe, Blumenniederlegungen, Choräle wider die Schwarzen Lande.

INGERIMM

1.: *Tag des Feuers*.

Erster Praiostag im Ingerimm: *Initiation*. Alle 12-jährigen wählen sich einen Kult der Zwölfgötter und einen Tempel, in dem sie in die Glaubensgemeinschaft aufgenommen werden. Feierliche Messen in den Tempeln, Feiern im Kreis von Familie oder Zunft, abendliche Versammlung aller Initiierten im Proselyterium der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale.

8.: *Tag des Aufbruchs*. Gesellen gehen auf die Walz, Händler und Pilger beginnen längere Reisen. Auch beliebter Termin für beginnende Heerfahrt.

(ING) 21.: *Tag der Waffenschmiede*. Fertigstellung besonderer Meisterstücke mit der Prägung ‚ING21'; Handwerkswettbewerbe, Gesellenfeiern und Zunftmeisterwahlen vieler Zünfte. Die Kaiserin demonstriert auf dem Zwölfgötterplatz ihre Macht durch Spaltung eines Felsbrockens mit dem aus Endurium gefertigten Kaiserschwert.

21.-25.: *Garether Warenmesse* auf dem Eisenmarkt. Besondere Stücke der Handwerksstuben, bedeutender Waffen- und Rüstungsbasar, auch großes Kriegsgerät und Fuhrwerke.

22.: *Tag der Dritten Dämonenschlacht*. Trauer um die Gefallenen, ermutigende Predigten, Schließung aller ostwärtigen Fenster und Türen, Flüche gegen die Schwarzen Lande.

RAHJA

(RAH) 1.-7.: *Fest der Freuden* (siehe S. 92).

26.: Geburtstag der Kaiserin; auch in ihrer Abwesenheit Parade auf dem Bürgerplatz

Ende Rahja: Aufkaufen der Überschüsse des Wintergetreides aus dem Umland, Füllen der Kornspeicher.

(HES) 30.: *Reinigungsfest*. Zweiter der vier Feiertage im Hesindezyklus. Rituelle Reinigung von Körper, Geist, Haus und Tempel, Vorbereitung auf das neue Jahr: „Nur was gereinigt ist, kann geprüft werden." Entfernung von Müll aus den Gassen und dem Gardel, anschließend gemeinsamer Badetag der Bevölkerung mit Thermenbesuch. Durch die Ar-



menviertel fahren Wagen der Familie Bugenhog mit großen Waschzubern und machen den Jahresausklang zum spritzigen Gassenfest.

Namenlose Tage

Während der fünf namenlosen Tage sind Liturgien/Mirakel von Dienern der Zwölfe um 7/4 Punkte erschwert, von Dienern des Namenlosen um 7/4 Punkte erleichtert. Viele Beschwörungen sind erleichtert.

Unheil und Alpträume kriechen in der verfluchten Zeit hervor. Unheilige Wesen aus der Dämonenbrache wandeln in den Gassen, schauderhafte Dinge geschehen. Es herrscht Ausgangssperre. Man arbeitet nicht, schließt keine Geschäfte ab, leistet keinen Eid, fällt kein Urteil. Was jetzt geboren wird, gilt als verflucht. Viele verbergen sich betend in ihren Häusern beim Licht geweihter Kerzen, während manche unter den Reichen gerade jetzt die verruchtesten Orgien in Villen und Thermen feiern.

Ausgewählte Feste

Das Große Kaiserturnier

Jedes Jahr im Praios findet vom ersten Praiostag an acht Tage lang das Große Kaiserturnier statt. Das von Kaiser Raul begründete Turnier ist einer der ältesten und mit mehreren hundert Teilnehmern einer der größten Kampfwettbewerbe Aventuriens. Neben den traditionellen Disziplinen Lanzengang, Handwaffenkampf und Buhurt, die etliche Ritter des Reiches anziehen, finden Wagenrennen, Bälle und ein riesiges Volksfest mit Ringkampf- und Schießwettbewerben statt.

Jedes Jahr entsteht auf der Wiese vor der Alten Residenz (**SV-01**) eine kleine Zeltstadt, in der in erster Linie die vornehmen Teilnehmer des Turniers mit ihren Tieren und Ausrüstung untergebracht sind. Die wichtigsten Entscheidungen der Kampfwettbewerbe finden hier auf dem Turnierplatz der Raulsarena unter den Augen der Vornehmen des Reiches statt. Weitere Turnierorte sind das Neue Hippodrom (**UL-02**), der Rondratempel St. Ardare (**SV-23**) und die Garether Heldenbühne (**HB-07**). Spiele des Volksfests finden auf den Marktplätzen Alt-Gareths und im Immanstadion (**AV-14**) statt.

Teilnehmer

Das Garether Kaiserturnier steht neben allem Adelsgepränge auch in der Tradition des wehrhaften Bürgerwesens, welches das Alte Reich zu Fall brachte. Im Gegensatz zu vielen Adelsturnieren steht die Teilnahme prinzipiell jedem rondragefälligen Kämpfer offen, der sich halbwegs zu benehmen weiß (TaW *Etikette* 5+) oder für den ein angesehenes Gesellschaftsmitglied (SO 10+) bürgt. Jeder Teilnehmer zahlt ein Nenngeld von drei Dukaten, es sei denn, er wurde namentlich von der Kaiserin eingeladen (üblicherweise alle Hochadligen des Reiches ab SO 13, dazu berühmte Recken). Er wird mit seinem Namen (oder auch „ohne Name" als Grüner, Schwarzer oder Weißer Ritter) in die Turnierrolle eingetragen. Dank der materiellen Hürden bilden Adlige und Berufskämpfer den größten Teil der Streiter. Hin und wieder schafft es ein willensstarker und talentierter Kämpfer aus „der Gosse", „den Barbarenbergen" oder „den Piratenhäfen" auf die vorderen Plätze, wenn er einen Förderer hat und sich nicht von Standesdünkeln irritieren lässt. Für die außerhalb des eigentlichen Turniers stattfindenden Volksfestwettbewerbe Imman, Ringkampf, Schuss- und Wurfwettbewerbe sowie den Bardenwettstreit gibt es keine Zulassungsvorbehalte und es wird ein eigenes Startgeld je Disziplin erhoben.

Neben Kaiserin *Rohaja von Gareth* als Turnierherrin (in Abwesenheit vertreten durch *Prinz Storko*) lassen sich auch Fürsten, Kirchenführer und bedeutende Patrizier auf dem Turnier sehen und sonnen sich im Glanz des Spektakels. Oberster Schiedsrichter ist der Turniermarschall, meist Schwertbruder *Gilrand Donnersang vom Berg*, der von der Geweihtenschaft und einigen verdienten Recken (oftmals ehemalige Turniersieger) als Schiedsrichter unterstützt wird.

Die wichtigsten Turnierregeln:

- Stadtfriede und Turnierfriede lassen alle Fehden unter den Teilnehmern ruhen, auch bei An- und Abreise. Kämpfe sind nur im Rahmen des Aufeinandertreffens im Turnier erlaubt.
- In den Ausscheidungswettbewerben Tjoste, Einhand- und Zweihandwaffen sowie Ringkämpfe sucht man sich Gegner durch Herausforderung aus. Wird eine Forderung ausgesprochen, wenden sich die Kontrahenten an die Rondrageweihtenschaft bzw. den Turniermarschall, die dann Kampfplatz und Zeit zuweisen.
- Die Teilnehmer werden von Herolden zum vereinbarten Kampfbeginn am Kampfplatz aufgerufen. Nichterscheinen nach dem dritten Aufruf bedeutet den Ausschluss aus dem Wettbewerb.



⚔ Es wird mit stumpfen Turnierwaffen (Einhandwaffen, Zweihandwaffen, Gestampfe; erzeugen TP(A) statt TP) bzw. Turnierlanzen (Tjoste) gekämpft. Wer nach „perval'schen Regeln" mit scharfen Waffen kämpfen will, braucht das Einverständnis seines Kontrahenten und des Schiedsrichters.

⚔ Magische und karmale Heilung zwischen den Disziplinen ist erlaubt, das Verschaffen eines Vorteils durch Magie oder Mirakelwirken während der Durchführung einer Disziplin dagegen nicht.



Der Ablauf des Turniers 1.-8. Praios

1. Turniertag: Eröffnungsmesse aller Zwölfgötter, Parade der Teilnehmer vor der kaiserlichen Familie, Eintrag in die Turnierrolle, Tjoste (Tag 1/3), großer Eröffnungsball im Thronsaal der Alten Residenz.
2. Turniertag: Messe eines Praiosgeweihten, Schieß- und Wurfwettbewerbe, Ringkämpfe und Einhandwaffen (je Tag 1/3), Immanturnier der Garether Stadtmeisterschaften (Tag 1/4)
3. Turniertag: Messe eines Ingerimmgeweihten, Tjoste (Tag 2/3), Wagenrennen (Tag 1/2)
4. Turniertag: Messe eines Phexgeweihten, Schieß- und Wurfwettbewerbe, Ringkämpfe, Einhandwaffen (je Tag 2/3), Immanturnier (Tag 2/4)
5. Turniertag: Messe eines Rahjageweihten, Zweihandwaffen (Tag 1/2), Finale Wagenrennen (Tag 2/2)
6. Turniertag: Messe eines Firungeweihten, Immanturnier (Tag 3/4), Finale Zweihandwaffen (Tag 2/2), Finale Schieß- und Wurfwettbewerbe (Tag 3/3)
7. Turniertag: Messe eines Rondrageweihten, Finale Einhandwaffen und Ringkampf (je Tag 3/3), Finale Tjoste (Tag 3/3)
8. Turniertag: Messe eines Tsageweihten, Buhurt (Tag 1/1), Finale Immanturnier (Tag 4/4), Schlussbankett mit dem Finale des Bardenwettstreits, Preisverleihungen und Kürung des Großsiegers des Turniers

Am Abend jedes Turniertags finden kleinere Bälle und Bankette in den verschiedenen Villen der Stadt statt, die jeweils auch zur Austragung des Bardenwettbewerbs dienen (2. bis 8. Turniertag). Die bedeutendsten Gastgeber sind nach der Kaiserin der Bote des Lichts, Barnhelm von Rabenmund und die Familien Groterian, Bugenhog und Stoerrebrandt.



Die Wettbewerbe des Kaiserturniers

Wagenrennen
Austragungsort: Neues Hippodrom
Teilnehmer: 6W6 Gespanne
Nötige Ausrüstung: Streitwagen mit 4 bis 8 Zugpferden
Modus: jeweils 6 Wagen pro Lauf (fünf Runden bzw. vier Meilen Länge); mehrere Vorläufe sowie Finale
Typische Preise:* Kaiser-Sextiga mit Goldbeschlägen, Pferd aus dem Kaiserlichen Marstall, 16 Aves-Eisen (heiliges Hufeisen, das die GS von Pferden einmal pro Monat für 1 SR verdoppelt)

Einhandwaffen
Austragungsort: Rondratempel, Turnierplatz
Teilnehmer: 5W20 x 10 Personen
Nötige Ausrüstung: Einhandwaffe in Turnierausführung, Wappenschild
Modus: Ausscheidungskämpfe, evtl. mit Vor- bzw. Zwischenrunden, Kampf bis aufs zweite Blut
Typische Preise:* hervorragende Einhandwaffe aus der kaiserlichen Rüstkammer, z.B. Kaiser Bodars turmalingeschmücktes Langschwert *Larellin* (BF-1, TP+1), Weihe einer beliebigen Waffe im Schwertfeuer des Rondratempels

Zweihandwaffen
Austragungsort: Rondratempel, Turnierplatz
Teilnehmer: 2W20 x 10 Personen
Nötige Ausrüstung: Zweihandwaffe in Turnierausführung, ausreichende Rüstung (RS 5+), Wappenschild
Modus: Ausscheidungskämpfe, evtl. mit Vor- bzw. Zwischenrunden, Kampf bis aufs zweite Blut
Typische Preise:* eine edle Zweihandwaffe aus der kaiserlichen Rüstkammer z.B. Kaiser Rudes Bastardschwert *Wingenhardt* (BF: unzerbrechlich), Weihe einer beliebigen Rüstung im Schwertfeuer des Rondratempels

Tjoste
Austragungsort: Neues Hippodrom, Turnierplatz
Teilnehmer: 2W20 x 5 Personen
Nötige Ausrüstung: Pferd, Turnierlanze, Turnierschild, Vollplatte (RS 8+), Wappenschild
Modus: Ausscheidungskämpfe, Lanzengang siehe **WdS 106**, Kämpfe werden zu Fuß nicht fortgesetzt
Typische Preise:* geschultes Pferd aus dem kaiserlichen Gestüt (VV-26), Anfertigung meisterlicher Metallrüstung (Wert x5, BE –10%)

Buhurt
Austragungsort: Turnierplatz
Teilnehmer: 6W20 Personen
Nötige Ausrüstung: Pferd, Rosspanzer, Turnierwaffe, glänzende Rüstung und Helm mit Zimier (ausladende Helmzier, die abgeschlagen werden kann)
Modus: Die Teilnehmer teilen sich in zwei berittene Parteien, die versuchen beim Feind die Zimier abzuschlagen, was dessen Ausscheiden bewirkt. Den Sieg teilen sich alle, die zum Schluss noch ihre Zimier besitzen.
Typische Preise:* Schmuckhelm mit Greifenfedern; magische Waffenscheide, aus der die Waffe stets sauber und glänzend gezogen wird

Zum **Großsieger** des Turniers wird derjenige ernannt, der in den meisten obigen Disziplinen siegen konnte, wobei die Tjoste doppelt zählt. Bei Gleichstand der Siegesanzahl werden die weiteren Plätze in allen Disziplinen verglichen. Der Großsieger erhält die *Kaiser-Rauls-Schwerter in Gold* (S. 52) sowie einen einzigartigen Schatz aus der kaiserlichen Schatzkammer, z.B. eine Enduriumwaffe, einen *Großen Heiltrank* Rohals des Weisen (LE permanent +7) oder einen geweihten *Reif der Lichtbotin Praiosmin* (MU permanent +1, wenn getragen).

Die Wettbewerbe des Volksfestes

Immanturnier
Austragungsort: Immanstadion
Teilnehmer: 3W6 Mannschaften
Nötige Ausrüstung: je Mannschaft 18 Spieler, davon müssen 5 Bürger Gareths sein, jeder hat einen Immanschläger und einen Lederschutz in Mannschaftsfarben
Modus: zugeloste Ausscheidungspartien, evtl. mit Vorrunde
Typische Preise:* Pokal und 500 D
Startgeld: 10 D pro Mannschaft

Ringkampf
Austragungsort: Marktplätze in Alt-Gareth
Teilnehmer: 5W20 x 20 Personen
Nötige Ausrüstung: –
Modus: jede waffenlose Kampftechnik erlaubt; Ausscheidungskämpfe, oft bleibt der Sieger einfach im Ring stehen und es wird gezählt, wie viele Siege er nacheinander einfährt
Typische Preise:* 100 D
Startgeld: 2 Silbertaler pro Person

Bogenschießen
Austragungsort: Turnierplatz
Teilnehmer: 5W20 x 10 Personen
Nötige Ausrüstung: Schusswaffe
Modus: Punktwertung nach Treffsicherheit und Schnellschüssen
Typische Preise:* niemals reißende Sehne; 20 Hippogriff-Federn aus den Salamandersteinen (+10% Reichweite als Pfeilbefiederung)
Startgeld: 1 Silbertaler pro Person

Werfen
Austragungsort: Turnierplatz
Teilnehmer: 5W20 x 10 Personen
Nötige Ausrüstung: Wurfwaffe
Modus: Punktwertung nach Treffsicherheit und Schnellwürfen
Typische Preise:* eine kostbare (Wert x 10) oder hervorragend gearbeitete Wurfwaffe (TP +1 oder BF –2)
Startgeld: 1 Silbertaler pro Person

Bardenwettstreit
Austragungsort: Garether Heldenbühne, abendliche Bälle in Stadtvillen, Schlussbankett
Teilnehmer: 5W20 Personen
Nötige Ausrüstung: Musikinstrument
Modus: Punktwertung in den Teilsdisziplinen Musizieren, Singen, Erzählung, Schauspielerei, Gaukeleien
Typische Preise:* Titel des *Königs der Sänger* für ein Jahr (SO+2, mindestens auf 7, maximal auf 12); Anstellung als Hofbarde am kaiserlichen Hof zu 20 D Lohn im Monat
Startgeld: 8 Silbertaler pro Person

*) Alle Sieger einer Disziplin erhalten einen Lorbeerkranz sowie die *Kaiser-Rauls-Schwerter in Silber* (S. 52)





Das Fest der Freuden

Anfang Rahja füllt sich Gareth mit Buden, Bühnen und Schankständen. Auf den Plätzen und in den Parks lagern zahlreiche Gäste aus dem Umland mit ihren Zelten und Karren. Sieben Tage lang finden nun anlässlich des Fests der Freuden in der ganzen Stadt verstreut Umzüge und Feiern statt. Dort tummeln sich, mit Blumen geschmückt oder in phantasievollen Gewändern verkleidet, mehrere zehntausend Feiernde und tanzen, singen, scherzen im Namen Rahjas, während sie sich einem Rausch in sinnlichen Speisen, exotischen Düften, Wein und Liebe hingeben. Unter die feiernden Bürger mischen sich im Schutz von Masken auch einige vornehme Teilnehmer und schmücken sich mit Phantasienamen wie Graf Alrik von Alriksberg oder Comtessa Rahjadane di Rosamunda, um sich mehr oder weniger gut verborgen auf Abenteuer einzulassen, die mal rahjagefälliger Natur sind, mal aber auch einfach nur aus dem gesellschaftlichen Umgang mit wildfremden und mitunter auch höchst fragwürdigen Subjekten bestehen.

Aber auch ganz normale Bürger freuen sich dieser Tage darauf, dem Alltag zu entkommen und eine Maske zu tragen, wollen sie doch einmal im Jahr in die Rolle eines Grafen Hlûthar oder einer Amazonenkönigin schlüpfen, oder ganz von Etiketten und Standesdünkeln befreit die Rolle eines wüsten Orks oder eines exotischen Mohas annehmen. Nicht unerwähnt sollte aber auch bleiben, dass auch zwielichtiges Gesindel sehr zum Ärger der Rahjageweihten und der Stadtgarde diese Tage nutzt, um Masken tragend sein Unwesen zu treiben.

Überall in der Stadt finden Mysterienspiele statt, bei denen von den Gilden und Zünften, aber auch von Nachbarschaften rahjagefällige Legenden aufgeführt werden. Karren werden in den Gassen nebeneinander gestellt und dienen mehr oder weniger stabil als Bühne. Da es oft zu regelrechten Wettbewerben um die spektakulärsten Aufführungen kommt, ist hier immer wieder mit Sabotage an den Bühnen und Requisiten sowie störenden Zwischenrufern zu rechnen. Aber auch mit Vorführungen, die dazu dienen, auf skandalöse Art und Weise Konkurrenten und Prominente zu verulken.

Auf einer Wiese des Rahjaparks an der *Halle der Ekstase* (**TH-08**) findet am dritten Tag des Fests der Freuden eine Pferdeparade statt, bei der Züchter von nah und fern die edlen Tiere intensiv begutachten. Ein Hengstsprung (die Arbeit eines Deckhengstes) in diesen Tagen gilt ihnen als gutes Omen für ein daraus entstehendes Fohlen und so lassen sie dafür manchen goldblinkenden Dukaten springen. In Rosskuppel und Neu-Gareth hingegen feiert man in den Gärten zahlreiche Rosenfeste und von der Geweihtenschaft der Rahja wird die schönste Rose Gareths mit einem Fass Wein belohnt.



Organisationen in Gareth

Wo so viele Menschen auf engem Raum leben wie in Gareth, sind die sozialen Kontakte und Strukturen alles. Die Macht über Gareth liegt in der Hand von Menschen, die sich zu Gemeinschaften zusammengeschlossen haben, um ihre Ziele zu verfolgen: Familien, Gilden, Zünfte, Zirkel, Banden, Fraktionen. Wichtige Frauen und Männer sind meist deswegen bedeutend, weil sie an der Spitze einer wichtigen Organisation stehen und deren Einfluss in die Waagschale werfen können.

Organisationen dienen als Auftraggeber, Gegner, Verbündete und Karrierleitern für Helden. Die folgende Auswahl Garether Organisationen stellt vor allem diejenigen ausführlicher vor, die in Stadtabenteuern und dem Spiel um Gesetz und Vebrechen interessante Rollen spielen und reichhaltige Hintergründe bieten mögen. Eine Aufschlüsselung der Kategorien in der Kurzvorstellung einer Organisaton finden Sie auf S. 7. Allen Angaben und Beschreibungen ist gemein, dass sie sich auf die Organisation innerhalb Gareths beziehen, auch wenn sie teils (z.B. bei Kirchen, dem Handelshaus Stoerrebrandt) an vielen anderen Orten Aventuriens agieren.

Die Patrizierfamilien

Das Patriziat (SO 7-15)

Das Patriziat, ein Stand von einigen hundert Personen in Gareth, besteht aus den großbürgerlichen Geschlechtern der Stadt, die sich durch Wohlstand, Einfluss und weitergehende Privilegien von den Kleinbürgern der Stadt unterscheiden. Es steht dem Landadel selten an Alter nach und pflegt ähnliche Sitten, Kleidung und Gebräuche. Man nennt Patrizier daher Stadtadlige, wobei der Landadel sehr auf Abgrenzung bedacht ist. Die fünf mächtigsten Patrizierfamilien Gareths sind die Bugenhogs, Groterians, Burkherdalls, Karfencks und Stoerrebrandts.

Die Patrizier stellen die Mitglieder der Stadträte, Würdenträger, Grundbesitzer, wichtige Verwalter, hohe Geweihte, Fernhändler und Kaufherren – kurz: die Elite, die die Stadt regiert. Von ihrem Geld werden wichtige öffentliche Gebäude gebaut, Feste gefeiert, Stiftungen eingerichtet und Anhänger bezahlt. Sie pflegen Beziehungen zu anderen Städten, bestimmen die Geschicke vieler Gilden und betrachten sich als die einzig wahren Herrscher der Stadt. Die Zünfte möchten dem Patriziat die Vorrechte streitig machen, die sich auf Tradition, Reichtum und althergebrachte Werte berufen.

Ein Patrizier steht für Familientreue, zeigt Stolz auf Gareth, Anstand (zumindest öffentlich), ausgeprägten Geschäftssinn und allgemeine Gelehrsamkeit. Daher tritt er als Mäzen und Förderer von Kunst und Bildung (natürlich nicht für alle) auf. Frömmigkeit, Großmut und vor allem Tapferkeit sollte den Patrizier auszeichnen. Tatsächlich bleiben Ideale oft unerreicht und bloße Fassade; herrscht Familienklüngel und Fehde, hat so gut wie jede Familie dunkle Geheimnisse und schwarze Schafe in ihren Reihen.

Ziele und Methoden

Die grundlegenden Ziele aller Familien sind: Erhalt und Ausbau von Macht, Ehre und Reichtum der Familie, Einsetzen von Familienmitgliedern in wichtige Posten, Fortbestehen der Familie, ein stilvolles und luxuriöses Leben führen, die Geschicke der Stadt lenken – und Feinde in Ohnmacht, Schande und Armut stürzen. Darüberhinaus pflegen die einzelnen Familien und ihre Mitglieder weitere Präferenzen.

Als Methoden verwenden alle: Geld als Problemlöser, Blendung durch Glanz und Protz, Geld an andere Mächtige verleihen, Darlehen aufnehmen und Kreditwürdigkeit nutzen, Bestechung und Kauf von Anhängern, Spiele und Feste für das einfache Volk, Anrufen von Schlichtern, Beschwören des Familienzusammenhalts („Blut ist dicker als Wasser"), Klage vor Gericht, Eingaben an die Obrigkeit bis hin zur Instrumentalisierung des Stadtrates, Verbündung mit anderen Gruppen, Ausgraben und Bekanntmachen von schmutzigen Geheimnissen, Beeinflussung der öffentlichen Meinung, Aufhetzung eigener Anhänger bis hin zur Gewaltausübung, wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Boykott.

Bedeutende Orte für die Patrizierfamilien sind das *Rathaus* (**NH-23**, Amt und Alltagsgeschäft für viele Patrizier), die *Nordlandbank* (**SV-11**, Schatzkammer und Kreditgeber), als neutraler Treffpunkt die *Kaiserthermen* (**TH-10**) und das Hotel *Seelander* (**SV-13**), für Zerstreuung das Theater *Fuchsbau* (**HB-27**) und das Bordell *Levthans Horn* (**TH-19**) sowie zur Religionsausübung die *Priesterkaiser-Noralec-Sakrale* (**NH-20**) und der *Tempel von Handel und Wandel* (**NH-29**).



Mitgliedschaft

Die unteren Grade eines Patrizierhauses kann man durch geduldige Dienste und Heirat erreichen, in die höheren wird man geboren. Die Hackordnung innerhalb der Familie bestimmen Durchsetzungsvermögen und die Gunst des Familienoberhaupts.

Grad I: Treue Diener (SO 7-12)
Bereits zur Familie gehören langjährige und treue Diener. Je nach Aufgabe und Vertrauensverhältnis besitzen sie bestimmte Rechte im Haushalt, Geschäft oder Amt, etwa die Aufbewahrung von Schlüsseln, der Einkauf, die Verwaltung einer Kasse oder die Aufsicht über andere Diener, Besitzungen, Betriebe und ganze Geschäftszweige. Aber egal wieviel Gunst sie genießen: Sie werden (fast) nie in die Familie einheiraten und es nie selbst zum Oberhaupt bringen.

Grad II: Verschwägerte (SO 7-12)
Verschwägerte sind angeheiratete Familienmitglieder aus mindermächtigen Familien. Sie gehören als Schwager oder Schwägerin im weiteren Sinne zur Familie, besitzen aber kaum Macht. So dürfen sie zwar über Knechte, Mägde und Diener gebieten und werden von Familienmitgliedern in Ämter und Posten gehoben, entscheiden dürfen sie aber nichts, wenn sie nicht darum gebeten werden. Hin und wieder können Verschwägerte zu größerem Einfluss kommen (Grad III oder sogar Grad IV, bei geeigneter Erbsituation des Familienoberhaupts).

Grad III: Patrizier (SO 9-14)
Patrizier ist, wer von einem Patrizier als leibliches Kind anerkannt worden ist. Patrizier dürfen Diener anstellen, in der Familie in Position und Funktion aufsteigen und eines Tages gar Patriarch werden. Sie können in Gilden, Kirchen, Militär und der städtischen Verwaltung hohe Posten bekleiden, Kontore führen und von ihnen wird erwartet, dass sie zum Wohl der Familie heiraten.
Der Patriarch wählt aus, wer ihn bei Geschäften, Bauvorhaben und Verwaltung berät und sich um diese Aufgaben auch kümmert, meist Geschwister oder eigene Nachkommen. Diese Patrizier dürfen einen Hausmeier (Majordomus) einsetzen und sind auf dem Heiratsmarkt begehrter als andere Familienmitglieder. Ihre Fehler schaden aber der Familie auch umso mehr.

Grad IV: Patriarch/Matriarchin (SO 13-15)
Der Patriarch ist das Familienoberhaupt; er hat das letzte Wort in Fragen der Familienplanung und der Finanzen, er arrangiert Hochzeiten und unterzeichnet Verträge. Ein Patriarch ist nicht immer der Familienälteste. Er kann freiwillig zurücktreten und einen Nachfolger ernennen, üblicherweise das älteste oder fähigste Kind. Spätestens am Totenbett weiht der Patriarch im sogenannten *Mondgeflüster* seinen Nachfolger in die tiefsten Familiengeheimnisse ein, gibt ihm die Namen wichtiger Feinde und nennt seine Vermächtnisse. Stirbt ein Patriarch früher, einigen sich die Familienmitglieder bestenfalls auf einen Nachfolger, setzt sich ein Anwärter in einem womöglich blutigen Streit durch oder spaltet sich schlimmstenfalls die Familie, was für sie oft eine Schwächung, wenn nicht den Abstieg ins gemeine Bürgertum bedeutet.

Was denkt ... über das Patriziat

Ein Kleinbürger: *„Die Zunft der Reichen, die nicht schaffen, sondern scheffeln. Wieso wir nicht im Stadtregiment mitreden sollten, ist mir schleierhaft."*
Der Landadel: *„Nur der, der wahrhaft von Praios durch des Kaisers Macht geadelt ist, sollte hierzulande herrschen."*
Ein Armer: *„Reiche Säcke, machen alle, was sie wollen."*
Ein Gesetzloser: *„Villen voller Reichtum, davon können sie ruhig abgeben."*
Der Rat der Helden: *„Die jahrhundertelange Herrschaft einer so exklusiven Gruppe hat die Stadtregierung verkrustet. Neue Kraft und Tatendrang tut Not."*

Was denkt das Patriziat über ...

Kleinbürger: *„Die nicht ihren Platz in der Welt kennen, sollen sich nicht wundern, auf ihn verwiesen zu werden!"*
Landadlige: *„Für die einen das Land, für die anderen die Stadt. So will es die Ordnung Praios'."*
Arme: *„Die einen zum Arbeiten, die anderen zum Herrschen. Sie dort, wir hier."*
Gesetzlose: *„Wo Licht ist, ist auch Schatten, damit muss man leben, wobei wir uns nichts gefallen lassen werden!"*
Den Rat der Helden: *„Wir haben viel für die Eigenständigkeit der Stadt getan. Jetzt regiert sie so ein bunter Haufen. Das kann nicht Praios' Wille sein. Aber wir müssen damit umgehen – vorerst."*

Der Garether Patrizier als Held

Orientieren Sie sich für einen Patrizier Gareths an einem Held der Kultur Mittelländische Städte mit der Variante Städtischer Adel ohne den Vorteil *Adlig*. Ein gewisser Standesdünkel wird ihm wohl ewig anhaften und er wird gerade zu Beginn seiner Laufbahn darauf bedacht sein, dem Adel nachzueifern und womöglich selbst Ämter und Titel erlangen wollen. Die patrizische Weltsicht hilft zwar, was Wirtschaft und gesellschaftliche Karriere anbelangt, ist in Hinsicht auf viele Bereiche des gewöhnlichen Lebens im Wirtshaus, in den Gassen oder auf Reisen aber weltfremd.





Tirion Bugenhog

Familie Bugenhog – Diplomatie und flüsternde Wasser

Wappen: aus einem Kelch sprudelnde Fontäne
Wahlspruch: *„Ohne Wasser kein Leben"*
Herkunft: ursprünglich Bader aus der Stadt Bugenhog in Garetien, brachten sie es unter Eslam I. zu kaiserlichen Bademeistern und schließlich zu den Besitzern der Kaiserthermen
Personen der Historie: *Amarila* (um 650 BF, legendäre Erforscherin der bosparanischen Aquädukte), *Ailwin* (um 920 BF, Rahjageweihter, Geliebter der Göttin)
Größe: 30 Verwandte und Verschwägerte
Stützpunkte: *Kaiserthermen* (**TH-10**), *Villa Bugenhog* (**HB-09**, Familiensitz), *Rahjatempel* (**TH-08**, Verbündeter und Ziel etlicher Spenden), diverse Schänken, Hotels und Edelbordelle für die gehobene Gesellschaft
Domänen: Vergnügungen für die bessere Gesellschaft, Wasserversorgung, Wasserrechte, Gilde der Bader, Gilde der Brunnenmeister
Methoden: Verhandlung, Kompromiss, andere durch luxuriöse Geschenke und Annehmlichkeiten einlullen, Feinde in Sicherheit wiegen, diskreter Einsatz von Alchimie sowie Hellsicht- und Einflussmagie, Belauschung durch Bader, Masseure, Wasserträger, Parfümhändler, Friseure und Ärzte des Hauses, Beschaffung diskreter Druckmittel zur Erpressung, heimliche Befeuerung von Konflikten, um sie gewinnbringend lösen zu können, Wissen über die Wege des Frischwassers sammeln (z.B. zur gezielten Vergiftung), Entzug von Wasser; bei illegaler oder ehrabschneidender Aktivität wird größter Wert darauf gelegt, dass sie sich nicht bis zu den Bugenhogs zurückverfolgen lässt
Gesetzestreue: 4
Zusammenhalt: groß
Beziehungen: immens
Finanzkraft: sehr groß
Auftreten: weltgewandte und elegante Stutzer, Versöhner, Gastgeber
Volkes Stimme: *„Eine Hand wäscht die andere. Auf keinen trifft das mehr zu als auf die Bugenhogs." – „Sie haben für jeden ein Lächeln, ein gutes Ohr, einen Kompromiss parat und beschwören Harmonie. Aber wichtig ist ihnen doch nur der eigene Gewinn daraus und sie reiben sich die Hände ob vieler Streitigkeiten."*

Das rahjatreue Haus Bugenhog stellt die Schlichter und Fädenzieher hinter den Kulissen. Diplomatie und Gewandtheit sind inmitten der Stadtpolitik unerlässlich und werden den Kindern des Hauses von frühauf vermittelt. Man findet viele Sprösslinge des Hauses in Ämtern, wo es auf gesellschaftliche Eleganz und Beweglichkeit ankommt. Gerne vermitteln die Bugenhogs in der Kaisertherme Gespräche zwischen Würdenträgern und Mächtigen: Das sprudelnde Wasser lockert die Zungen und sorgt für eine zwanglos-heitere Atmosphäre. Die Bugenhogs engagiert man nicht, sondern man bittet sie, sich eines Problems anzunehmen, und bedankt sich später mit großzügigem Geschenk.



Wichtige Personen

Tirion Bugenhog, Direktor der Thermen, Ratsherr, Patriarch (IV) ist Gareths bester Gastgeber (*982 BF, ergrauend, rote Haut, Tränensäcke, liebenswürdig, *kompetenter Diplomat, meisterlicher Charmeur,* SO 14, GT 4) und versammelt Tischgesellschaften, die so illuster wie sonst nur die der Kaiserin sind. Zu einem Gastmahl bei Tirion geladen zu sein, ist eine Auszeichnung – und Gelegenheit, sein Anliegen in gelöster Umgebung an hochgestellte Personen zu richten. Dieses Vergnügen kann man sich bei Tirion auch gegen Gefälligkeiten, Informationen oder Versprechungen erwerben. Der Patriarch hat schon dutzende Fehden geschlichtet und prächtige Versöhnungsfeste ausgerichtet. Er setzt geduldig auf die Macht der Worte und ist zögerlich beim Einsatz handfesterer Methoden. Sein Traum ist der Erwerb des *Seelanders* für die Familie.



Mirfan Bugenhog, Gildenmeister der Bader, Hauptmann der Spießbürger, Ratsherr, Sohn und Erbe (III), (*1003 BF, feist, aber muskulös, sehr gepflegt, *kompetenter Redner, durchschnittlicher Fähnrich*, SO 12, GT 2) sähe gerne weniger „Herumgequatsche".

Rahjalieb Bugenhog, Rahjageweihte, Bademeisterin des Rahjatempels, Tochter (III), gilt weithin als die schönste Frau Gareths (*1005 BF, *Herausragendes Aussehen*, CH 19, *meisterliche Geweihte*, SO 11, GT 5) und soll bald Tempelvorsteher Llabaduin nachfolgen. Sie und ihre Familie verheimlichen, dass sie einst ein sich selbst hassendes *unansehnliches* Kind war, das nur durch große Spenden KHABLAS MAKELLOSEN LEIB erhielt. Rahjalieb dankt es der Göttin, indem sie Frieden und Harmonie um ihrer selbst willen fördert, aber fürchtet doch, dass Rahja ihr eines Tages die Schönheit wieder nimmt.

Listhelm Bugenhog, Weibel im Schuldturm, Vetter (III), siehe **Dächer** S. 64

Olortisa Bugenhog, Schwester (II), wurde auf Mirfans Betreiben für unmündig erklärt und ins *Noionitenkloster* (**VV-01**) abgeschoben, da ihre Einflussnahme auf Tirion den Sohn fürchten ließ, dass sie sein Erbe schmälern würde.

Gyldana Bugenhog, Bibliothecaria der Akademie der Magischen Rüstung, Nichte (III), siehe **Dächer** S. 69

Radrik Bugenhog, Aquäduktforscher, Neffe (III)
Radrik (*1012 BF, dürr, Ziegenbärtchen, zerstreut) widmet sich der Erforschung alter Wasserleitungen aus bosparanischer Zeit und hat sich bisher vergeblich um den Erwerb der Wünschelrute der Wasserdruidin Sumudai aus dem *Hesindetempel* (**TH-30**) bemüht. Er will der Familie die Macht geben, Gareth nach Belieben das Wasser gewähren oder verwehren zu können. Er ist boronweinsüchtig und wird sehr unangenehm, wenn er tief in Unter-Gareth merkt, dass er seine Ampullen vergessen hat.

Kurzcharakteristik: kompetenter Taugenichts
Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich
Belohnungen (klein/mittel/groß): 3 D / 30 D, Fundstück aus Unter-Gareth / 200 D und Einführung in die Kreise der Bugenhogs
Verwendung im Spiel: Auftraggeber zur Erforschung der Kanäle (er hat alte Aquädukt-Karten Amarila Bugenhogs gefunden)

Eigenschaften: KL 15, IN 14, SO 10, GT 3
Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Nandusgefälliges Wissen
Talente: Etikette 9, Menschenkenntnis 7, Gesteinskunde 11, Kartographie 10

Familie Burkherdall – Miethaie und Raffzähne



Wappen: Schlüssel, auf dem Bartende stehend
Wahlspruch: *„Trautes Heim, Glück allein"*
Herkunft: Gauner und Hehler der eslamidischen Zeit, die in der kaiserlosen Zeit durch geschickte Spekulationen mit Baugrund und Mietshäusern aufstiegen, Patrizierrechte seit Reto
Personen der Historie: *Bonderik* (um 730 BF, Begründer der Familie, Halsabschneider und Räuberhauptmann)
Größe: 15 Verwandte und Verschwägerte
Stützpunkte: *Burkherdallshof* (**SG-07**, alter Familiensitz), *Villa Burkherdall* (**HB-08**, neuer Familiensitz), etliche Bauten in ärmeren Vierteln, z.B. den *Hexenkessel* (**SG-05**)
Domänen: Pfandleiher, Geldverleiher, Vermietungen, weitreichender Grundbesitz von Mietshäusern im Südquartier, Großbauten und Bauaufträge von Stadt und Kirchen, Einflussnahme auf die Zünfte von Steinmetzen, Baumeistern, Zimmerleuten und Küfern,
Methoden: einfache Leute nach Strich und Faden ausnehmen, Tagelöhner ausbeuten, Wucher und überzogene Mieten, Mieter drangsalieren und mit Klagen überziehen, Gutachten und Urkunden fälschen, massive und plumpe Bestechung oder Drohung, Kriminelle anheuern (Schläger der Tobrier, Erpresser, notfalls Mörder und Brandstifter, die ‚Unfälle' produzieren)
Gesetzestreue: 1
Zusammenhalt: hinlänglich
Beziehungen: groß in Unterweltkreisen sowie der Bürgerschaft, sehr groß im Südquartier, ansehnlich im Patriziat
Finanzkraft: sehr groß
Auftreten: laut, penetrant, protzig, neureich
Volkes Stimme: *„Ich sag' nichts. Es kostet mich meine Wohnung, wenn nicht gar meinen Kopf und meine Kinder, wenn ich was sag'."*

Die groben Burkherdalls sind unbeliebte Geldscheffler, Miethaie und Bauherren mit Unterweltkontakten. Grundbesitz und Mietshäuser im Südquartier sind die Grundlage ihres Reichtums. Sie sind der Schrecken ihrer Mieter, häufig Stadtfremde oder Ungebildete, die aus den horrenden Verträgen nicht wieder herauskommen. Dazu machen sie skrupellose Geschäfte mit nahezu allem, was Geld bringt und gerade noch legal ist. Bei den übrigen Patriziern, aber auch vielen Zünften, werden die Burkherdalls als stillos und raffgierig verachtet. Manche hingegen beneiden sie insgeheim wegen ihrer Entschlossenheit und ihres Erfolgs.



Wichtige Personen

Magda Burkherdall, Matriarchin (IV), (*998 BF, stark geschminkt, wechselnde Haarfarben, fettleibig, falsche Zähne; laut, herrisch und launenhaft, *meisterlicher Taugenichts*, Belkelel-Paktiererin, SO 13, GT 1) inszeniert ihren Auftritt mit großem Pomp und Getöse: Sie wünscht Aufmerksamkeit um jeden Preis und klagt sie notfalls lautstark ein. Immer scheint sie auf der Suche nach ihrem Vergnügen, das sie durch gackerndes Gelächter anzeigt. Jeder ist ihr *Schätzchen*, *Hübscher* oder *Hase*, stets sucht sie Körperkontakt. Das Wort *Nein* hat sie bereits als verzogenes Gör aus dem Wortschatz ihrer Gesprächspartner gestrichen. Sie will alles, und zwar sofort oder früher. Ein offizielles Amt hat sie nicht, aber sie lenkt alle Spitzel, Zuträger und Schläger der Familie und kennt die großen Verbrecher genauso wie die Würdenträger der Kirchen oder es Stadtrates. Echtes Vergnügen kann sie nicht mehr empfinden, sondern stürzt sich in allerlei Rauscherfahrungen (Boronwein hat sie längst hinter sich) und widerwärtige Orgien. Jugendliche Liebhaber verschleißt sie mit oft tödlichen Folgen. Nur die Präsenz ihres alten Vaters Etzel, mit dem sie unflätige Schimpftiraden austauscht, bewahrt Magda bis jetzt davor, ganz im Strudel der Laster zu versinken.

Tassel Burkherdall, Onkel (III), (*973 BF, glatzköpfig, kichert viel, hat durch Valposella und Boronwein beide Beine verloren, stets in einer Sänfte, *kompetenter Hehler*, SO 10, GT 1) bekleidete mehrfach das Amt des Bettelvogts und verwaltet heute vom Burkherdallshof aus die Güter im Südquartier.

Lares Burkherdall, Ratsherr, Vetter (III), Tassels Sohn, (*1006 BF, dicklich, Pomade in den blonden Locken, gelangweilt, unangenehme Stimme, liebt starke Männer und sammelt meisterhafte Waffen, *erfahrener Taugenichts*, SO 10, GT 2) erledigt die Verwaltungsarbeiten für seine Base und ist einer der wenigen, der um ihre dunklen Gelüste weiß, da er die geschundenen Körper ihrer Opfer über die Unterweltbanden entsorgen lässt. Obwohl er sich gern darüber beklagt, liebt er insgeheim ihre herrische Art und hat wahrscheinlich nicht zuletzt deswegen noch nie gegen sie aufbegehrt. Lares spielt ein wenig mit der Tochter *Thorn Eisingers* (**SG-02**), um eine Heldenwaffe des Schmieds zu erhalten. Er spekuliert darauf, selbst das Haus zu führen, wenn Magda erwartungsgemäß kinderlos bleibt.

Garetha Burkherdall, Ratsherrin, Base (III), Tassels Tochter, ist die willkürlich regierende und bei den Armen verhasste Gerichtsvögtin des Südquartiers, siehe **Dächer** S. 157.

Etzel Burkherdall, Vater, einstiger Patriarch (III)

Über Jahrzehnte war **Etzel** (*959 BF, grobe Gestalt, schütteres Grauhaar, schwerhörig) ein gefürchteter Familienpatriarch, Oberst der Spießbürger, Ratsherr, mehrfach Brand- und Bauherr von Alt-Gareth sowie geiziger Baulöwe und Vermieter von Bruchbuden, in denen Dutzende umkamen. Seitdem er eine irrige Anklage wegen Tasfarelel-Paktiererei furios abwenden konnte, war er praktisch unantastbar. Alle Ankläger und Zeugen starben bald nach Prozessende bei Überfällen und seltsamen Unfällen. Etzel selbst überlebte eine Quecksilbervergiftung durch seine Köchin, ein Attentat auf dem Brig-Lo-Platz und die Verfemung durch die Phexkirche. Doch was seine Feinde nicht vermochten, vollbrachte das Alter: Seit Jahren schwindet sein Geist, er bildet sich Besuche, Gespräche und Diebstähle ein. Er wird rührselig, wo er früher hart war, sucht die Aussöhnung mit Phex.



Etzel Burkherdall



Doch aufbrausend ist er wie eh und je. Seit ihn seine Tochter Magda von der Spitze der Familie verdrängt hat, lebt er auf seinem Altenteil in der Villa Burkherdall. Magda hat dafür gesorgt, dass niemand mehr Etzel ernst nimmt und er bei Nachbarn und alten Weggefährten als geistig verwirrt gilt. Die meiste Zeit widmet er sich Buddelschiffen, Schauerromanen und einsamem Harfespiel, stets unterbrochen vom Anmeckern des Hauspersonals, vor dem er seine Ruhe sucht. In klaren Momenten, die Magda an ihrem Vater fürchtet, ist er der einzige, der sie noch donnernd zurechtweist.

Kurzcharakteristik: brillanter Kaufmann, senil werdend
Füchsischer Name: Quartiermeister*
Beziehungen: hinlänglich, früher: sehr groß
Finanzkraft: ansehnlich, früher: sehr groß
Verwendung im Spiel: Auftraggeber, um Vergeltung oder Vergebung vor seinem Todestag zu erlangen, Hassobjekt für Opfer seiner Geschäftstätigkeit, Träger von Geheimwissen zur Patrizierschaft. Etzel spielt eine Rolle im Abenteuer **Herren der Unterwelt**.
Zitat: *„Ich habe das moderne Gareth auf den Ruinen der Katastrophen errichtet und sie wagen es, meine Häuser Bruchbuden zu schimpfen?“*

MU 14	**KL** 14	**IN** 11	**CH** 14
FF 11	**GE** 11	**KO** 15	**KK** 12
LeP 34	**AuP** 36	**AsP** –	**KaP** –
WS 10	**MR** 6	**SO** 11	**GT** 2

Vor- und Nachteile: Eisern; Einbildungen, Eingeschränkter Sinn: Gehör, Geiz 12, Jähzorn 9, Schlechter Ruf
Sonderfertigkeiten: Fälscher, Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Südquartier, Alt-Gareth); Wuchtschlag
Talente: Schleichen 8, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 5, Überreden 12, Überzeugen 14, Fesseln/Entfesseln 8, Baukunst 13, Feinmechanik 11, Rechnen 18, Rechtskunde 12, Staatskunst 15, Handel 13, Malen/Zeichnen 9
Besonderheiten: Sein hohes Alter und der damit einhergehende körperliche Verfall macht Etzel zunehmend zu schaffen.

Peitsche:	**INI** 9+1W6	**AT** 15	**PA** –	**TP** 1W6	**DK** S
Ringen:	**INI** 9+1W6	**AT** 13	**PA** 12	**TP(A)** 1W6	**DK** H
Mantel:	**RS** 1	**BE** 1	**GS** 6		

Verhalten im Kampf: schlägt im Zorn oder aus dem Hinterhalt zu, begibt sich bei Misserfolg in Deckung und versucht weiterem Kampf aus dem Weg zu gehen

Familie Groterian – 1.000 Jahre Bürgerstolz



Wappen: aufrecht brennende Fackel
Wahlspruch: *„Stark im Recht.“*
Herkunft: Patriziergeschlecht seit den Tagen vor Bosparans Fall
Personen der Historie: *Marsilia* (Idol der Bürgerschaft, Waffengefährtin Rauls des Großen, sprach später gegen seine Anordnung, das Wahlkaisertum zu einem Erbkaisertum zu machen), *Melcher* (Kunstmäzen, Stifter zahlreicher Brunnen und Skulpturen)
Größe: 30 Verwandte und Verschwägerte
Stützpunkte: *Villa Groterian* (**VV-23**, Ruine, zerstörter Familiensitz), *Villa Marsilia* (**HB-10**, Familiensitz), *Garether Ruhmeshalle* (**HB-04**, Stiftung), *Heldenbühne* (**HB-07**), *Neues Hippodrom* (**UL-02**), *Priesterkaiser-Noralec-Sakrale* (**NH-20**, Haustempel, Ziel vieler Spenden)
Domänen: großer Grundbesitz in allen Teilen Gareths, Landgüter in Garetien, Minen in Hartsteen und im Raschtulswall, diverse gepachtete Gerichte, Einfluss auf die Garether Kaufmanns-Gilde, die Zunft der Goldschmiede und die Zunft der Graveure, großer Einfluss im Stadtrat und bei den Spießbürgern, Zoll- und Handelsprivilegien, Vorrechte auf Erwerb und Vertrieb von Bodenschätzen, Denkmal- und Erinnerungspflege
Methoden: sich gönnerhaft zeigen und so neue Anhänger gewinnen, Appell an Tugenden und Ideale, reiche Geschänke machen, Gegner einfach aufkaufen, rhetorische und juristische Feldzüge, Schikane durch städtische Behörden, Verbündung mit der Praioskirche, um im Extremfall die Exkommunikation eines Feindes zu erreichen
Gesetzestreue: 5
Zusammenhalt: groß
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: immens
Auftreten: unbeugsamer Bürgerstolz, kultivierte Arroganz
Volkes Stimme: *„Freiheit, Bürgertum, Einigkeit – die Groterians sind die Seele Gareths und tun viel für die Stadt. Ja, sogar für die ärmeren Einwohner.“*

Den Stolz der freien Bürger lebt keine so wie die traditionsreiche Familie Groterian, die schon zu den Patriziern gehörte, als die meisten Adelsgeschlechter des Reiches noch nicht existierten. In den Jahrhunderten hat die Familie so viele Güter, Privilegien und Pfründe angesammelt, dass ihr Reichtum gigantisch ist und auch nicht von Wirtschaftsschwankungen bedroht wird. Dabei strebt die Familie kaum nach noch mehr Geld und auch der Aufstieg in den Adel interessiert sie nicht – sonst wären sie längst irgendwo Grafen,



irgendwo, aber nicht in Gareth. Vielmehr fühlen sie sich als Vorbild an Bürgertum, als unbedingt anzustrebendes Ideal bürgerlicher Lebensweise: kultiviert, engagiert, unbeugsam und frei. Viele bewundern sie dafür, andere empfinden sie als arrogant und wollen sich den „ersten Bürgern Gareths" nicht unterordnen.

Wichtige Personen

Amilia Groterian, Mitglied im Rat der Helden, Siegelherrin, Matriarchin (IV)

Im Rat der Helden ist **Amilia** (*988 BF, füchsischer Name: Eis-Ritterin*, schlank, rotblond gefärbt, stilsicher, elegant, Schnellrednerin, kurzatmig; *meisterliche Schreiberin und Stadtpolitikerin*, SO 15, GT 0, vorgetäuscht 5) die laute, manchmal vorlaute Wortführerin des Patriziats. Sie äußert meinungsstark, dass die Stadt auch künftig nur mit den bürgerlichen Ratsherren zu regieren sei: Landadel, Kirchen und Hochgejubelte seien für vieles gut, doch sie hätten nichts in der Verwaltung der Kaiserstadt zu suchen. Wenn Amilia ans Rednerpult tritt, folgt eine engagierte, schneidend logische, oft stechend arrogante Ansprache, der viele eher aus Prinzip widersprechen, als weil sie zugehört hätten. Gerade weil sie so redegewandt ist, misstraut man ihrer Rede. Am liebsten sähe sie den Heldenrat wieder abgeschafft und sich selbst zur alleinigen Bürgermeisterin Gareths gewählt. Als Siegelherrin muss Amilia alle Urkunden und Dekrete Alt-Gareths zeichnen – und kann manches um Tage oder gar Wochen verschleppen.

Ihr größtes Geheimnis ist, dass sie im Kummer um den Verlust ihres Sohne Vitus 1030 BF den Einflüsterungen des Dreizehnten erlag. Sie ist heute eine Gesegnete der Diener des Goldenen (Namenlosengeweihte Weihegrad III; Opfer: einen Lungenflügel, ihr Lachen, ihre Fruchtbarkeit) und will die Stadt schleichend dem dunklen Gott anheim fallen lassen.



Amilia Groterian

Verwendung im Spiel: Die ehrgeizige Siegelherrin kann in allen Ränkespielen der Kaiserstadt auftauchen, als mächtige Gestalt im Hintergrund, als einflussreiche Verbündete oder als gefürchtete Widersacherin.

Liturgien: Namenloses Vergessen (I), Namenlose Kälte, Pech und Schwefel (schwarze Eiskristalle), Herbeirufung der Diener des Herrn (je II), Seelenschatten (IV)

Eboreus Groterian, Ratsherr, Sohn (III), (*1010 BF, wohlerzogen, rotblonder Scheitel, breites Grinsen, *kompetenter Politiker und Verwalter*, SO 13, GT 5) übersetzt im Stadtrat bisweilen, was seine Mutter so kongenial ausdrückt. Er hat drei Jahre das Noviziat im Praiostempel abgeleistet, ehe er Dienste in der Familie übernehmen musste. Er war Khorena Karfenck versprochen, doch die Hochzeit ist geplatzt.

Vitus Groterian, Sohn (III), (*1015 BF, *Gut Aussehend*, aufmüpfig, abenteuerlustig, *unerfahrener Taugenichts*, SO 11, GT 3) war Amilias Liebling, ehe er 1030 BF spurlos verschwand, siehe MG-06.

Helmbrecht Groterian, Wehrvogt des Südquartiers, Vetter (III) ist ein Kämpfer gegen die Korruption in den Stadtämtern (**Dächer** S. 157).

Hannah Groterian, mehrmalige Bürgermarschallin, Mutter (III), (*957 BF, weißes Haar, ausgezehrt, SO 10, GT 5), ist seit Jahren bettlägerig, blind und stumm. Amilia lässt sie seit Jahren langsam vergiften, da Hannah herausfand, dass ihre Tochter dem Dreizehnten huldigt.

Bolatrius Groterian, die ‚Goldene Zunge', Advocat, Schwiegersohn (II), Gareths glänzender Stern unter den Rechtsbeiständen (S. 56), liebt seine Arbeit und verscheucht die Gedanken, dass er das Können und Wissen hätte, sich an Eboreus' Stelle das Erbe des Hauses zu erschleichen.



Familie Karfenck – Blutleer und ausgestoßen



Wappen: Bündel aus drei Ähren
Wahlspruch: *„Für Ähre und Ehre"*
Herkunft: Patrizierhaus aus der Zeit vor Bosparans Fall, die lange den Kornhandel kontrollierten
Personen der Historie: *Carolan* (Waffengefährte Kaiser Rauls), *Trautman* (Bürgermeister Gareths ab 1005, verriet es 1027 an Galotta, gest. 1029)
Größe: 10 Verwandte und Verschwägerte
Stützpunkte: *Villa Karfenck* (**SV-36**, neuer Familiensitz), *Speicherhaus Sankt Eboreus* (**NH-19**) und andere Speicher in Meilersgrund und Alt-Gareth, diverse Windmühlen, *Perainetempel* (**SV-15**, Haustempel), Schloss Gardelau und anderer Landbesitz im Umland
Domänen: Kornhandel, Mahlwerke, städtische Speicher und Vorratshaltung, Zunft der Bäcker sowie Brauer und Brenner (Kooperation, wobei die Zünfte den größeren Einfluss haben),
Methoden: demonstrativ Offenheit, Ehrlichkeit und Verlässlichkeit zeigen, wohltätige Dienste übernehmen, der Stadt zu Diensten sein, Geschäftspartner zurückgewinnen
Gesetzestreue: 5
Zusammenhalt: ansehnlich
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß
Auftreten: traditionell würdig und erhaben, aber auch mit neu gewonnener Demut
Volkes Stimme: *„So alt wie Stadt und Kaiserreich seien sie, heißt es. Aber wer nimmt die heute noch ernst – nachdem sie sich erst Galotta und dann den Horasiern auslieferten?" – „Noch einen Beschiss können die sich nicht leisten. Und darum machen Geschäfte mit ihnen heuer so viel Freude!"*

Die Karfencks befinden sich im Niedergang – schon seit Jahrhunderten. Einst das erste Patrizierhaus Gareths, das alleine den Kornhandel kontrollierte, etliche Bürgermeister stellte und gemeinsam mit den Groterians von den Kaisern die Stadtfreiheit erstritt, verlor es seit der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes und den kaiserlosen Zeiten Güter, Monopole und Märkte. Viele Karfencks sind blass, oft etwas kränklich und man sagt, dort hätten etwas zu oft Vetter und Base geheiratet. Die Karfencks wussten trotz allem den Anschein von Würde zu bewahren – bis Bürgermeister Trautman Karfenck 1027 BF die Stadt vor der Schlacht in den Wolken verriet und Galotta ausliefern wollte. Trautman wurde 1029 hingerichtet, die Familie verlor ihr Ansehen und ihre Sitze im Stadtrat. Die verschuldete Familie musste ihre riesige Villa an die Stoerrebrandts verkaufen.

Darline Karfenck nahm das Heft in die Hand, verheiratete die Tochter mit dem Kusliker Handelserben Essalio Weyringer und stellte so wieder eine gute Ausgangsbasis für den Kornhandel mit dem Lieblichen Feld her. Die Karfencks versuchen sich in Demut und Offenheit, um ihren Ruf in kleinen Schritten wiederherzustellen und in den Stadtrat zurückzukehren.

Wichtige Personen

Landor Karfenck, Hauptmann der Spießbürger, Patriarch (IV), Sohn Trautmans, (*990 BF, Stirnglatze, schwarzer Backenbart, hängende Mundwinkel, tief frustriert und lethargisch, *kompetenter Taugenichts*, *durchschnittlicher Fernhändler,* SO 13, GT 4) hat es nicht verwunden, dass sein Leben und die ihm sicher scheinende sorgenlose Zukunft so stark durcheinander gebracht wurden. Untätig sitzt er oft am Fenster, unterschreibt, was seine Frau ihm vorlegt. Er war immer gegen den Verkauf der alten Familienvilla (**NH-17**) und stattet ihr nachts heimlich Besuche ab. Zum Leben erwacht er nur, wenn von seinen Kindern gesprochen wird: Freude bei Junivera, Wut bei Khorena.

Darline von Mirbusch-Karfenck, Edle, Frau (II, de facto IV), (*992 BF, Adlernase, forscher Blick, stämmig, quirlig und agil, *meisterlicher Höfling*, SO 12, GT 5) ist in diesen Tagen der Verstand und strenge Wille der Karfencks. Sie entstammt einer verarmten Adelsfamilie und hat früh gelernt, dass man als Armer vor allem eines sein muss: reich an Mut, Tatenlust und Zuversicht. Was sie mit dem Handelshaus zu schaffen versucht, es nämlich wieder hochzubringen, erreicht sie mit ihrem Gatten nicht.

Wilminde Karfenck, Schwester (III), (*986 BF, gehässig, weinerlich, *durchschnittlicher Taugenichts*, SO 11, GT 3) mag Darline nicht und misstraut ihren Praktiken, weswegen die Schwägerin Wilminde auf das Familienschloss Gardelau westlich von Gareth verbannt hat.

Leumara Karfenck, Hauptfrau am Institut der *Hohen Schule der Reiterei* (**HB-11**), Schwester (II), (*995 BF, siehe **Dächer** S. 40) hat sich von vielen Familienaufgaben zurückgezogen.

Udalf Karfenck, Hochgeweihter des Boronfeldes, Vetter (III), siehe **Dächer** S. 218.

Junivera Karfenck, Tochter und Erbin (III) (*1014 BF, unscheinbar, Ohnmachtsanfälle, *erfahrener Taugenichts*, SO 13, GT 4) wurde früh mit dem Liebfelder **Essalio Weyringer** (II) verheiratet, einem Teilerben des Weyringer-Handelshauses, und lebt mit dem Gatten in Kuslik.

Khorena Lomp, Tochter (0), (*1016 BF, rothaarig, lebensdurstig, tatkräftig, *erfahrener Taugenichts, erfahrene Gerberin*, SO 8, GT 4) brach aus der Familie aus, indem sie unerlaubt den Gerbermeister Movert Lomp (**MG-03**) geehelicht hat und wurde von Landor verstoßen.



Familie Stoerrebrandt – Gold und Fleiß

Wappen: silberner Falke auf rotem Grund
Wahlspruch: *„Man muss alles bezahlen, aber nicht zu jedem Preis."*
Herkunft: Vor drei Generationen aus einfachen Festumer Krämern hervorgegangen. Das reiche Handelshaus hat seine Präsenz in Gareth in den letzten Jahrzehnten beständig gesteigert und ist 1027 BF endgültig aus dem Bornland übergesiedelt.
Personen der Historie: *Gero* (Urgroßvater, brachte es vom einfachen Krämer zum Reeder), Ardo (Großonkel, baute die Amazonenburg Yeshinna aus und gewann dafür das Safranhandelsmonopol, kaufte den Miniwatu für Ramsch die halbe Insel Iltoken ab), *Vikko* (Großvater, begründete den Kolonialhandel nach Kannemünde und Port Stoerrebrandt), *Regolan* (Sohn Emmerans, 1032 BF von Handlangern des Handelshauses Neisbeck in Ferdok ermordet)
Größe: 20 Verwandte und Verschwägerte
Stützpunkte: Villa Stoerrebrandt (**NH-17**, Familiensitz), Handelskontor Stoerrebrandt (**SV-31**, Haupthaus des Handelsimperiums), Redaktionshaus Aventurischer Bote (**SV-30**), Nordlandbank (**SV-11**, Teilhaber), Kaiserliche Münze (**SV-33**), Theater Fuchsbau (**SV-27**, Mäzenatentum), Stoerrebrandt-Galerie (**WS-26**, Mäzenatentum), Tempel von Handel und Wandel (**NH-29**, Haustempel), Stoerrebrandts Zeug- und Lagerhaus (**WS-08**), diverse Botenstationen
Domänen: Fern- und Großhandel aller Bereiche, Geldverleih und Bankwesen, Fuhrunternehmen, Zunft der Stellmacher, Botendienste, Monopole diverser Luxusgüter, Förderung der schönen Künste
Methoden: Wohltätigkeit demonstrieren, ausdauerndes Feilschen, Darlehen gewähren oder verweigern, Schulden eines Gegners erwerben und ihn damit angreifbar machen, Kontakte zu Adel und hohen Würdenträgern – bis hin zu Kaiserin und Boten des Lichts – nutzen, Informationen sammeln, Geheimnisse von Konkurrenten durch Abenteurer aufdecken lassen
Gesetzestreue: 4
Zusammenhalt: ansehnlich
Beziehungen: immens (aventurienweit)
Finanzkraft: immens
Auftreten: in Geschäftsdingen gediegen und knauserig, ansonsten gönnerhaft
und manchmal zu direkt
Volkes Stimme: *„Wer möchte nicht so reich wie Stoerrebrandt sein?" – „Ich traue denen nicht. Wenn ihnen erst die ganze Stadt gehört, ist es mit der Bürgerfreiheit bald vorbei."*

Der Reichtum der Stoerrebrandts ist sprichwörtlich, ihr Handelsimperium umspannt den ganzen Kontinent. Reederei und Rollkutscherei, Maraskan- und Festumer Kolonialhandel sowie Monopole auf Elfenbein und Bernstein im Bornland, Alaunsalz im Mittelreich und das Gewürz Mir-Theniok (sowie Safran, das aber wegen der Verheerung Tobriens ruht) bilden die Grundlage des Vermögens. In allen wichtigen Handelsstädten Aventuriens finden sich Kontore, die auch als wichtigste Stationen des Botendienstes der *Silbernen Falken* dienen. Dass die Stoerrebrandts all dies binnen weniger Generationen erwirtschaftet haben, bringt ihnen ebenso Neid wie Bewunderung ein. Die bodenständig gebliebenen Bornländer werden im Garether Patriziat noch immer wegen ihrer kurzen Familiengeschichte belächelt, aber auch wegen ihrer Macht gefürchtet. Sie gelten als etwas zu provinziell, zu plump und zu direkt.

Wichtige Personen

Emmeran Stoerrebrandt, Handelsmagnat, Ratsherr, Spielherr von Gareth, Patriarch (IV)
„Ich bin doch kein Stoerrebrandt", sagt man in Aventurien, wenn man angebettelt wird. **Emmeran** (*979 BF, runder Bauch, brauner Rahmenbart, breites Lächeln, Ratsherrenhut, Samtgewänder, trägt ein Armband mit Fuchsmotiv als



Emmeran Stoerrebrandt



Glücksbringer) führt das reichste Handelshaus des Kontinents bereits in der dritten Generation und hat mit seinem Äußeren das Bild vom ‚reichen Pfeffersack' mitgeprägt. Mit Jovialität, Geselligkeit und seiner gerne bewiesenen Freude an Speis' und Trank hat sich der seit Jahrzehnten ansässige Bornländer viele Freunde, aber auch so manche Feinde gemacht. Einige alteingesessene Patrizier schätzen die Aufdringlichkeit Emmerans nämlich überhaupt nicht und fürchten auch dessen Macht.

Mit Handelsboykotten und Schuldverschreibungen kann Stoerrebrandt selbst Fürsten in die Knie und Könige zu Konzessionen zwingen. So entschieden – und oft knauserig – er bei der Leitung seines Handelshauses ist, so wenig Interesse zeigt Emmeran jedoch bislang an einem wirklichen Machtausbau innerhalb der Netze von Gareths Stadtherrschaft. Dass die Ratsherren ihm das unbedeutende Amt des Spielherrn angetragen haben, um ihn von einflussreicheren Ämtern fernzuhalten, freut ihn sogar insgeheim. Denn nun kann er sich in offizieller Funktion um Kunst und Kultur in der Kaiserstadt bemühen und sein Mäzenatentum pflegen. Gleich ob Maler, Kontorist, Hasardeur oder Investition in eine neuartige Gewürzzucht: Emmeran will für sein Geld früher oder später Leistung sehen. Wer immer mit ihm Geschäfte macht, kann berichten, dass er knausert, ewig über Verluste jammert (auch wenn sie 20 Jahre zurückliegen) und jedem weggegebenen Taler hinterherblickt, als setze er seine eigenen Kinder aus.

Seit 1029 BF ist Emmeran geheimer Geweihter des Phex. Er weiß, dass er als reichster Mann Aventuriens das erwählte, große Ziel aller diebischen Phexensjünger ist und füllt seine Rolle stolz und ehrgeizig aus: An ihm sollen sich all die Einbrecher, Wegelagerer, Heuchler, Betrüger und Fälscher die Zähne ausbeißen, aber wenn sie ihn wirklich überlisten, haben sie seine Hochachtung verdient.

Kurzcharakteristik: brillanter Handelsherr, kompetenter Mäzen und Politiker
Füchsischer Name: Hungerleider*
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Belohnungen (klein/mittel/groß): Rabattscheine für Zeughäuser / 20 Dukaten / 200 Dukaten
Verwendung im Spiel: reicher und unternehmungsfreudiger Auftraggeber, Opfer von Verbrechern, machtvoller Verbündeter oder Feind im Hintergrund, Türöffner zu anderen wichtigen Personen, Mentor, Förderer für Künstler und Wissenschaftler
Zitat: *„Wer den Kreuzer nicht ehrt ..." – „Nur eines ist mehr wert als Gold: das gehaltene Wort."*

MU 13 **KL** 16 **IN** 14 **CH** 17
FF 12 **GE** 10 **KO** 13 **KK** 14
LeP 32 **AuP** 33 **AsP** - **KaP** 32
WS 7 **MR** 10 **SO** 15 **GT** 4

Vor- und Nachteile: Guter Ruf 8, Gutes Gedächtnis, Verbindungen, Vom Schicksal begünstigt, Zwergennase; Eitelkeit 5, Feind (diverse, z.B. andere Handelshäuser), Geiz 6, Goldgier 6, Moralkodex (Phex), Neugier 7, Totenangst 6
Sonderfertigkeiten: Schattenpfade I; Aufmerksamkeit, Ausweichen I (10), Eiserner Wille II, Kulturkunde (Ambosszwerge, Bornland, Horasreich, Mittelreich, Aranien), Rüstungsgewöhnung I (Fünflagenharnisch), Schwitzkasten, Steppen-, Sumpf-, Waldkundig, Wuchtschlag; Akoluth und Spätweihe (Phex), Liturgiekenntnis (Phex) 14
Talente: *Sinnenschärfe 11, Zechen 13, Etikette 10, Menschenkenntnis 7, Sich Verkleiden 6, Überreden (Feilschen) 17 (19), Baukunst 10, Geographie 12, Götter/Kulte 10, Rechnen 12, Schätzen (Antiquitäten) 15 (17), Staatskunst 10, Handel (Großhandel) 18 (20), Malen/Zeichnen 8, Sprachen: Tulamidya, Rogolan, Alaani, Atak*
Liturgien: 12 Segnungen, Auge des Händlers, Buchprüfung, Graues Siegel, Händlersegen, Lug und Trug, Mondsilberzunge, Phexens Kunstverstand, Sternenglanz, Verborgen wie der Neumond, Weisheitssegen
Ausrüstung: BALSAM-Amulett (2 Anwendungen, wiederaufladbar, 5W6 LeP sobald LeP < 5), TRANSVERSALIS-Stiefel (3 Anwendungen, wiederaufladbar, führt in seine Villa, Reichweite: 15 Meilen)
Besonderheiten: Emmeran konsumiert wöchentlich Olginsud (nichtmagische und nichtdämonische Gifte bis zur 20. Stufe zeigen keine Wirkung). Für gewöhnlich sind stets zwei Beschützer und ein Leibmagier in Rufweite.

Säbel: **INI** 10+1W6 **AT** 10 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N
Ringen: **INI** 9+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Händlerrobe: **RS** 1 **BE** 1 **GS** 7
Verhalten im Kampf: Emmeran hält sich Angreifer vom Leib, bis Hilfe eintrifft oder er sich aus der Situation zurückziehen kann (*Überreden*, Verborgen wie der Neumond).

Lerike Stoerrebrandt, Frau (II), (*989 BF, braune Locken, gutmütterlich, *durchschnittliche Schusterin und Hausfrau*, SO 13, GT 5) ehemalige Schusterin, wurde als unstandesgemäße Liason lange vor der Familie verheimlicht.

Stover Regolan Stoerrebrandt, Vater (III), (*951 BF, weißer Bart, pausbäckig, wache bernsteinfarbene Augen, oft vom Gliederreißen geplagt, *vollendeter Handelsherr, brillanter Politiker*, SO 15, GT 4) ist Emmerans Vorgänger und, wenn er nicht gerade an Altersbeschwerden leidet oder zu müde



ist, die graue Eminenz im Hintergrund, die anscheinend immer die passende ausstehende Schuld oder Beziehung aus seinem Gedächtnis hervorkramen kann. Stover ist großzügig gegenüber Tempeln und Bedürftigen. Ab 1035 BF auf einer Expedtion nach Uthuria. Gilt ab 1036 BF als vermisst.

Peranka Stoerrebrandt, Leiterin der *Silbernen Falken*, Schwester (III), (*973 BF, Brille, streng hochgestecktes, graues Haar, ordnungsliebend, introvertiert, *meisterliche Kontoristin, kompetente Händlerin*, SO 14, GT 6) ist die wichtigste Buchhalterin und Stellvertreterin Emmerans, mit Vorliebe für Kalligraphie und Kababyloth, häufig im Hesindetempel.

Vanjescha Stoerrebrandt, Schwester (III), ist eine in ganz Aventurien beheimatete Abenteurerin und Lebefrau (*983 BF, rotbraune Locken, verführerische grüne Augen, verspielt, *kompetente Streunerin, durchschnittliche Händlerin*, SO 8, GT 2), die sich von den Kontorleitern ihres Bruders immer wieder ein Vermögen erschleicht, das sie verprassen kann.

Alin von Stoerrebrandt-Salderkeim, Schwester (III), (*990 BF, dunkles Haar, Edelfräulein, romantisch und ritterlich, *durchschnittlicher Höfling*, SO 12, GT 5) ist mit dem Erben des bornischen Fürstentums Salderkeim verheiratet und lebt dort mit Mann und drei Kindern auf dem Schloss.

Vikko Stoerrebrandt junior, Leiter der *Stellmacherei* (**MG-12**), Neffe (III), Sohn Perankas, siehe **Dächer** S. 153

Ardova (*1018 BF) und **Sandor** (*1028 BF) **Stoerrebrandt**, Kinder (III); Ardova lernt das Handelsgeschäft im Kontor.

Chrysallia Stoerrebrandt, Geweihte im *Pentagontempel* (**TH-30**), entfernte Verwandte (I).

Andere wohlhabende und wichtige Familien

El-Nabab – Teppich- und Luxuswarenhändler, aranisch, vertreten die Mada Basari, *Villa El-Nabab* (**VV-11**), *Kontor der Mada Basari* (**HB-14**)

Ferrara-Eisenherr – berühmteste Stellmacher des Reiches, *Villa Ferrara-Eisenherr* (**VV-18**), *Stellmacherei* (**AV-18**)

Fuxfell – Geldverleiher und -wechsler, *Linara Fuxfell* ist Vogtvikarin des *Händlertempels* (**NH-29**)

Te Ghune – Rechtsgelehrte und Praiosgeweihte, z.B. Advocatin *Svelinya te Ghune* (S. 56) und *Resine te Ghune*, Prokuristin im *Immanstadion* (**AV-14**)

Mallorn – Bürokraten und Amtsleiter, gelten als langweilig, z.B. Ratsherr, Richter und Familienoberhaupt *Jodruan Mallorn* (S. 56), Schatzvögtin des Südquartiers, *Travieke Mallorn* (**Dächer** S. 157) und *Ymratan Mallorn* vom *Museum für Reichsgeschichte* (**NH-24**)

Merkan –Fernhändler mit Beziehungen nach Fasar, *Ysilda Merkan* ist Chefin des Hauses

Munter – Kartographen und Fernhändler, *Bastan Munter* ist der berühmteste Ahn, Erbin *Derovina* ist trotz elterlicher Sorgen auf Abenteuerfahrt

Okenheld – Spediteure und Fernhändler, *Odilbert Okenheld* führt das Haus an

Seelander – reiche Hoteliersdynastie des Hotels *Seelander* (**SV-13**)

Winzberg – Stellmacher für Edelkarossen, *Villa Winzberg* (**VV-14**), *Stellmacherei* (**RK-14**)

Gilden und Zünfte

»Allein der Zunft der Zimmerleute sei innerhalb der Mauern Gareths fortan die Ausübung ihrer Kunst gestattet. Wer dieses Handwerk ausübt, ohne Zunfttaler zu zahlen, wer nicht den Geboten der Zunftordnung Folge leistet, der möge auch nach Zunftrecht abgeurteilt und in Schimpf und Schande der Stadt verwiesen werden.

Wer jedoch die Zunft und die Heilige Maline und den Herrn INGerimm ehrt, wer Tisch und Dachstuhl nach den Geboten der Zunft fertigt, der soll die stolze Tracht der Zimmerer tragen und stets auf den Beistand seiner Zunftmeister und Genossen vertrauen können.«

—aus der Gründungsurkunde der Zunft der Garether Zimmerleute und Küfer, 522 BF

Viele Handwerker und Dienstleister unterliegen dem Recht ihrer mächtigen **Zünfte** oder sie haben sich zu **Gilden** zusammengetan, um gemeinsam stärker zu sein. Das unterscheidet sie von den **Freien Künsten**, Tätigkeiten, die jeder ausführen darf und die sich nicht in festen Bünden organisiert haben, wie Abrichter, Fuhrleute, Kammerjäger, Schausteller, Medici, Astrologen, Kartographen, Papiermacher, Drucker und Geldwechsler.

Allgemeines

Zünfte

Aus Gareths Größe ergibt sich eine hohe Zahl Zünfte. Ihren Ursprung haben sie in Genossenschaften und Collegien, die aus Not oder auch auf Anordnung des Stadtherrn entstanden sind. So gibt es zweimal zwölf *gute Gewerbe* der einzelnen Handwerkszweige.Jede Zunft hat ein eigenes Prestige, es



gibt ‚edle' Zünfte, die häufig reiche Kundschaft haben (z.B. Goldschmiede, Glasbläser, Instrumentenbauer), ebenso wie ‚unreine' oder ‚unehrliche', die viele niedere Arbeiten übernehmen und mit denen bessergestellte Bürger ungern Umgang haben (z.B. Gerber und Kürschner, Färber, Fleischer).
Die *zehn Großen* verfügen über den größten Einfluss, umfassen diese doch mehr als zwei Drittel aller Lehrlinge, Gesellen und Meister der Stadt. Sie erzeugen die Massengüter, die nicht nur die Garether tagtäglich benötigen, sondern die auch weit ins Umland vertrieben werden. Im Stadtrat haben sie erheblichen Einfluss, auch wenn ein Meister der Fleischer oder Bäcker oft von den elitären Kunsthandwerkern wie Glasbläsern oder Goldschmieden etwas geringschätzig behandelt wird. Die zehn Großen sind: *Bäcker, Brauer und Brenner, Fleischer und Räucherer, Gerber und Kürschner, Grobschmiede, Schneider, Schuster und Sattler, Töpfer, Weber, Zimmerleute und Küfer*.
Die weiteren anerkannten Zünfte sind Exoten und Spezialisten, die relativ wenige Werkstätten und Meister haben, weil sie nur fortgeschrittene Spezialisierungen größerer Handwerke darstellen. Vor allem die Schmiedezunft hatte sich immer weiter aufgesplittert – die Kirche des Ingerimm unterstützt nur zu gerne die Appelle von spezialisierten Meisterschmieden, sich in kleineren, elitären Zirkeln zusammentun zu dürfen. Die Produkte dieser Zünfte sind meistens keine Massenwaren, sondern Kunst- und oft auch Einzelarbeiten, die hohe Preise erzielen und vor allem von den Reichen erworben werden. Zu den Spezialisten zählen: *Apotheker, Bogenbauer, Färber, Glasbläser, Goldschmiede, Graveure, Harnischmacher, Instrumentenbauer, Kurtisanen (Gilde), Schreiber (Schule), Seiler, Steinmetze und Baumeister, Stellmacher, Waffenschmiede*.
Oft wohnen Zunftmitglieder in einer Straße zusammen, in der sie ihr Gewerbe ausüben, was zu Bezeichnungen wie Lederstraße oder Bäckergässchen führt. Manchmal sind auch ganze Bezirke von einem Berufszweig geprägt. Eine Zunft hat das Recht, eine eigene Tracht, eine Fahne, ein Wappen und ein Siegel zu führen. Zu ihren Pflichten gehört aber auch die Instandhaltung der Stadtmauern, die Aufstellung einer Brandwehr und eines Aufgebots von Waffentreuen für den Kriegsfall. Viele Zünfte haben einen festen Sitz im Stadtrat.

Die Zunftordnung

Jede Zunft stellt eine eigene *Zunftordnung* auf, die die Ausübung des gemeinsamen Gewerbes regelt. Da die Stadt Zünften ein *Monopol* auf ihr Handwerk zugesteht, muss jemand, der ein Gewerbe ausüben möchte, in der dazugehörigen Zunft Mitglied sein, da er ansonsten illegal handelt. Erzeugnisse einer Zunft werden mit dem Zunftzeichen versehen, um ihre Herkunft unter Beweis zu stellen. Bei der Aufdeckung unzünftiger Werke halten sich Zünfte nicht lange mit Klage und Verhandlung auf: Es ist gang und gäbe, dass Gesellen und Meister unzünftige Pfuscher und Störer verprügeln, verjagen und ihre Werkstatt verwüsten.
Ursprünglich konnte theoretisch jeder Bürger Mitglied in einer Zunft werden. Die Zünfte sind jedoch daran interessiert, unter sich zu bleiben, damit das ihnen zugesicherte Monopol nur einer ausgesuchten Zahl an Leuten zugutekommt. Meist werden die Nachkommen von Zunftmitgliedern bevorzugt und nur bei Mangel an Mitgliedern nimmt man Außenstehende auf.
So gehören zu den *Aufnahmebedingungen* für eine Zunft die Abkunft von einer bestimmten Familie, manchmal die Zugehörigkeit zum Bürgertum (spätestens obligatorisch, sobald man ein Meister sein will), ein guter Leumund, der Nachweis eines gewissen Mindestvermögens und des Lehrgeldes respektive in manchen Fällen einer abgeschlossenen Ausbildung im Gewerbe der Zunft. Die Aufnahme begleiten meist Rituale, die mehr oder minder obskure Bandbreite kennt den geschwisterlichen Handschlag ebenso wie den Umtrunk, die Gabe an die Zunftlade, die Gravur einer Inschrift oder das Entzünden einer Fackel.
Weitere Bestimmungen, die jede Zunft für sich festlegt, betreffen die Qualität der Produkte, die Ausbildung und Zahl der Lehrlinge und Gesellen, Arbeitszeit und -lohn, die Wahl des *Zunftvorstands* und *Zunftmeisters*, und das Zunftgericht, das bei Streitigkeiten zwischen Zunftmitgliedern untereinander angerufen wird.

Zünftige Geselligkeit

Neben der Verfolgung wirtschaftlicher Ziele bestimmten die Zünfte das gesellschaftliche wie das geistige und religiöse Leben der Bürger Gareths. So kommt beispielsweise die gemeinsame *Zunftkasse* für Besuche des Medicus auf oder hilft verarmten, versehrten oder zu alt gewordenen Mitgliedern aus. Von den Zünften ins Leben gerufene Stiftungen sorgen dafür, dass das Andenken an Verstorbene Zunftmitglieder hochgehalten wird oder dass die Spießbürger, denen Zunftmitglieder angehören mögen, wohl gerüstet sind.
Das Brauchtum der Zünftigen besteht aus Treffen im Sitzungssaal des *Zunfthauses* bei geöffneter *Zunftlade* am Altar des *Zunftheiligen* (meist der Ingerimmkirche), die man an ihrem Heiligentag mit Prozessionen ehrt. Die Lade enthält unter anderem die Zunftordnung und eine Liste aller Mitglieder. Trinkgefäße und Wahlsprüche symbolisieren ebenso das Gemeinschaftsleben und führen nebenbei zu einer ausgelassenen Trinkkultur, die ebenso oft auch in zunfteigenen Trinkstuben praktiziert wird. Anlässe zu Feierlichkeiten sind schnell gefunden, beispielsweise die Lossprechungen der Lehrlinge, die meist derbe Späße wie die Gesellentaufe mit sich bringen, die Ernennungen von Meistern und andere Mitgliederversammlungen im großen wie im kleinen Kreise.



Struktur der Zünfte

Zünfte sind hierarchisch strukturiert. Die Masse der **Lehrlinge (Grad I, SO 4-7)** sind die ungelernten Anfänger eines Handwerks, die nach 5 bis 7 Jahren der Ausbildung im Alter von etwa 17 nach einer Prüfung zu **Gesellen (Grad II, SO 5-10)** werden. Sodann gehen sie womöglich auf Wanderschaft und bleiben meist ihr Leben lang Gesellen, denn **Meister (Grad III, SO 7-12)** eines Handwerks kann nur werden, wer das Bürgerrecht der Stadt besitzt, sich durch besondere Begabung auszeichnet, was ein angefertigtes ‚Meisterwerk' bezeugt, und wer eine eigene Werkstatt besitzen und führen kann, ob er sie nun neu gründet oder sie von einem ausscheidenden Meister übernimmt. Je nach Zunft fällt eine Meistergebühr an oder es gibt andere Zusatzbedingungen. Aus den Reihen der Meister wird schließlich der **Zunftmeister (Grad IV, SO 9-13)**, der Oberste einer Zunft, gewählt oder bestimmt. Er lenkt die Geschicke der Zunft, hat das letzte Wort, sitzt meist dem Zunftgericht vor und vertritt als Ratsherr die Zunft im Stadtrat, wenn sie dort einen Sitz hat.

Einfluss der Kirchen

Viele Zünfte haben einen *Zunftgeweihten*, der frommes Handwerken und Handeln garantieren soll und der Verehrung des Zunftheiligen den Weg ebnet, indem er Feiern anberaumt und Forschung und Auslegung betreibt. Die meisten Zünfte unterstellen sich als Laienorden der Ingerimmkirche, die ihnen wiederum Schutz gewährt und Wucher zu unterbinden versucht. Andere Zünfte wiederum ordnen sich eher den Gottheiten Simia, Praios, Travia, Hesinde Phex oder Rahja zu.

Gilden

Der Begriff der Gilde ist weniger scharf umrissen als der der Zunft. Manchmal handelt es sich einfach um ein Synonym für „Organisation", manchmal sind den Gilden diejenigen Gewerbe zugeordnet, die keine Anbindung an klassisches ingerimmgefälliges Handwerk haben: Es gibt Gilden der Alchimisten, Bettler, Diebe, Kurtisanen und Händler. Häufig haben Gilden weniger garantierte Vorrechte und Monopole als die Zünfte und so dürfen etwa gildenlose Krämer neben denen wirtschaften, die sich in einer Gilde organisiert haben (berühmteste Ausnahme: die Magiergilden).

Wie Zünfte besitzen Gilden oft Ordnung oder Satzung, Siegel, Heilige, eine gemeinsame Kasse oder Bank und einen Vorsteher, der dem Gildenrat im Kollegium vorsitzt. Und neben der Pflege gemeinsamer Ziele und partnerschaftlicher Hilfe bieten Gilden natürlich mit einem Gildenhaus die Möglichkeit, sich in geselliger Runde zum gemeinsamen Trunk zu treffen.





Die Zunft der Brauer und Brenner



Symbol: drei Hopfenblüten auf grünem Grund neben goldenem Quittenbaum auf rotem Grund
Zunftheiliger: Valpo mit dem Kelche (Heiliger der Rahja, Kaiser)
Wahlspruch: *„Valpo zu Lobe"*
Herkunft: Durch das Privileg des Stadtrats begründet und später durch kaiserliche Privilegien noch erweitert.
Größe: 3.000
Hierarchie: mäßig; Grad I = Wasserträger, Grad II = Geselle, Grad III = Brau-/Brennmeister, Grad IV = Zunftmeister, Brau-/Brennrat, Wasserprüfer, Kellermeister
Wichtige Personen: *Elsebeth Süssbier*, Zunftmeisterin (IV), *Ottokar Kornbacher*, Kellermeister (IV)
Stützpunkte: *Zunfthaus* (**WS-03**), verschiedene Malzhäuser, Wein- und Bierkeller, Wirtshäuser und Brauereien in der ganzen Stadt
Domänen: Herstellung und Großverkauf von Malz, Bier, Wein und Spirituosen
Gesetzestreue: 4
Zusammenhalt: ansehnlich
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß

Ziele und Methoden

Die Zunft ist exklusiver Lieferant der Garether Wirte, welche auch bei der Zunft anschreiben lassen können. Über die Jahre geriet mancher Wirt in finanzielle Schwierigkeiten und so kamen die Brauer und Brenner zu vielen Gasthäusern bzw. Schankrechten, die heute an die Wirtsleute vermietet werden. Das sorgt für eine zusätzliche lukrative Einnahmequelle neben dem eigentlichen Zunftprivileg. Die Brauer sind wichtige Kunden der Getreide liefernden Karfencks und haben gewissen Einfluss auf die Geschäfte des Patrizierhauses.
Mit ihrem Privileg einher geht das Recht, Zölle auf die Einfuhr von Bier, Wein und Gebranntem zu erheben, wozu die Zunft auch selbst an den Stadttoren kontrolliert. Mit Hilfe nächtlicher Inspektionen durch kräftige Brauknechte in verdächtigen Lagerschuppen, Kellern und Schänken, versucht die Zunft auch dem regen Schmuggel von geistigen Getränken entgegenzuwirken.
Kaiser Valpo hat seiner Lieblingszunft allerhand kuriose, heute teils vergessene Privilegien verliehen, darunter die Möglichkeit, auf frischer Tat ertappte Schwarzbrenner „vom Leben zum Tode zu befördern, wenn ihr Brannt gekostet und für schlecht befunden ist."
Mit der Zunft der Apotheker besteht ein schwelender Streit über die Herstellung diverser als heilsam angepriesener Frucht- und Kräuterliköre, was von den Brennern schlicht als Schwarzbrennerei gesehen wird. In der Vergangenheit wurde der so manches mal unter Umgehung des Marktgerichts durch die Zerstörung der teuren Brennanlagen zugunsten der Brauer und Brenner entschieden.

Belohnungen

Klein: Freibier, Kost und Logis in einem Gasthaus der Zunft, ein versilberter Flachmann (Wert 2 D)
Mittel: wertvolle alte Spirituosen (Wert bis zu 40 D), Zugang zu Braukesseln und Destilieranlagen (Hochwertiges Arbeitsgerät für *Brauer* bzw. *Schnaps brennen*), vergünstigter Zugang zu Lehrmeistern für *Brauer*, *Schnaps brennen* bis TaW 15, *Alchimie*, *Kochen* bis TaW 10, als Begleitung der Wasserprüferin (s.u.) gibt es die Gelegenheit, in die vornehmsten Etablissements und dunkelsten Lagerkeller der Stadt zu kommen
Groß: tatkräftige Hilfe von 3W6+3 kräftiger Brauknechte und ihrer Knüppel, günstiger Erwerb einer zunfteigenen Taverne oder Gasthaus (Preisnachlass: 20%), ein Quittenholzfässchen Valposella *Perfekter Pirol anno 994* (Wert 200 D+)

Mitgliedschaft

Grad I – Wasserträger
Die Kinder der Zunftmitglieder beginnen ihre 7-jährige Ausbildung als Wasserträger. Sie erhalten als einfaches Mitglied nicht nur ein tägliches Maß Bier, sondern auch Kost und Logis.

Grad II – Geselle
Nach einer Prüfung werden die Wasserträger zu Gesellen. Als einfaches Mitglied der Zunft dürfen sie auf der jährlichen Zunftversammlung sprechen und Anträge einbringen, außerdem sorgt die Zunft im Notfall für sie und ihre Familien.

Grad III – Brau- bzw. Brennmeister
Leistet ein Geselle sein Meisterstück und überzeugt mit einem exquisiten Brand oder süffigen Bier die kritischen Brau- oder Brennmeister, muss er nur noch den Besitz einer Brauerei oder Destille nachweisen, um fortan als Meister der Zunft mit im Zunftrat der Meister zu sitzen. Von dort kann er dann mit politischem Geschick, passender Familie oder entsprechend großen „Spenden" in den Brenner- bzw. Braurat einziehen.

Grad IV – Brenner- und Braurat
Aus den Reihen des Brennerrats bzw. des Braurats werden die wichtigsten Ämter der Zunft besetzt, wie z.B. der Kellermeister (Herr über die Keller und die zunfteigenen Bierkutschen), Wasserprüfer (Qualitätskontrolle), Schatzmeister (Wächter über die Zunftkasse) oder des Zunftmeisters (Ver-



treter der Zunft nach außen, Ratsherrensitz, oberster Richter in der Zunft). Mitglieder dieser Räte sind angesehene Bürger der Stadt und haben weitreichende Befugnisse in der Zunft.

Wichtige Personen

Von den Brenner- und Brauräten wird nun seit bald 20 Jahren immer wieder **Elsebeth Süssbier** (*980 BF, klein, drall und gemütlich, *meisterliche Politikerin, kompetente Brauerin*, SO 13, GT 4) zur Zunftmeisterin gewählt. Ihr gelingt es immer wieder in der Zunft die Balance zwischen den zahlreicheren, mitunter etwas einfach gestrickten Brauern und den angeseheneren Brennern auszugleichen.

Kellermeister **Ottokar Kornbacher** (*992 BF, massiger, zwei Schritt großer, rauflustiger Blondschopf, *meisterlicher Hauswirtschafter, kompetenter Soldat*, SO 11, GT 3) ist mit seinen Bierkutschern und Brauknechten insgeheim der handfeste Arm der Zunft, wenn es um die grobe Auseinandersetzung mit Schwarzbrennern und Schmugglern geht.

Ob ein Bier oder ein Gebrannter als schlecht zu befinden sei, obliegt dem Urteil der Zunft und deren Wasserprüfer. Die derzeitige Wasserprüferin **Liane Birnklar** (*1008 BF, durch schlechten Schnaps erblindet, athletische Figur, hübsch, rote Locken, herausragender Geruchs- und Geschmackssinn, *brillante Brennerin*, SO 12, GT 5) besucht dazu jede Woche in einem feuchtfröhlichen Umzug mit ausgewählten Zunftgenossen und unabhängigen Prüfern (die sich zumeist aus ihrem Freundeskreis und zahlenden Gästen rekrutieren) eine Reihe Wirtshäuser, Braustuben und Brennereien.



Die Zunft der Gerber und Kürschner



Symbol: Waliburia mit den Schabeisen
Zunftheiliger: Heilige Waliburia
Wahlspruch: *„Kalk, Alaun, Mehl und Arsen machen's gar recht weiß und schön!"*
Herkunft: Entstanden aus dem Zusammenschluss von Gerber- und Kürschnerzunft
Größe: 2.500
Hierarchie: Grad I = Lehrling, Grad II = Geselle, Grad III = Gerber-/Kürschnermeister, Grad IV = Altgruber
Wichtige Personen: *Mocrich Zachod*, Meister und Bottichschauer (III), *Weida Schwarztopf*, Kürschnermeisterin (III)
Stützpunkte: *Zunfthaus* (**MG-08**), Gerbereien und Welkbecken sowie Gerbergruben in Meilersgrund, *Gerbermarkt* (**BW-02**)
Domänen: Herstellung und Verkauf von Leder und Pelzen, Entleeren von Nachttöpfen
Gesetzestreue: 3
Zusammenhalt: groß
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: groß

Die Zunft der Gerber und Kürschner hat keinen leichten Stand, ihre Arbeit in den Gruben und Becken gilt als anrüchig und ekelerregend und ihre Werkstätten verbreiten Gestank. Andererseits sind ihre Lederhäute und Pelze stets gefragt. Die Zunft ist auch für die Entleerung von Nachttöpfen zuständig und sammelt morgens mit großen Bottichen auf den sogenannten „Stinkkutschen" den Harn der Garether, der als Gerbmittel dient.

Die Arbeit mit Giften und Laugen führt dazu, dass viele Zunftmitglieder das Altenteil nicht erleben. *Resistenz gegen mineralische Gifte* hilft, aber auch die Kontakte zu Ärzten und Geweihten müssen gepflegt werden. Kürschner setzen sich der *Marderkrätze* (**WdH 156**) aus, in den Gerbbottichen droht *Wundfieber* (**WdH 157**). Die Meister hüten großes Wissen über Laugen, Säuren und Gifte. Viele Gerber bieten alchimistische Rohstoffe oder einfache alchimistische Erzeugnisse an, die sie billiger – und mitunter illegal – verkaufen als Alchimisten oder Apotheker.



Zünftige Alchimika	Gewicht in Unzen	Preis (D)
Kaltes Licht/Phosphoros	5	3
Nitrol	40	10
Quecksilber	10	15
Reiner Alkohol	40	4
Salzlake	40	5
Salzsäure	40	8
Schwefelquell	40	2
Tierfett	40	3
Vitriol	40	5

Verbündete und Feinde

Einige Kürschnermeister planen eine eigene Zunft ohne die Gerber, die als Pelzlieferanten der Reichen mehr als nur lebensfähig wären. Den Gerbern fehlte dann Geld für ihre Spenden an Peraine- und Tsatempel, die die Versorgung erkrankter Zunftmitglieder sicherstellen. Reibereien gibt es mit der Brunnenmeistergilde, die für sauberes Trinkwasser sorgt.

Mitgliedschaft

Grad I – Lehrlinge

Es braucht wenig, Lehrling der Gerber und Kürschner zu werden, Hauptsache das Kind ist kräftig und ausdauernd. Nicht selten kommen Lehrlinge aus der Unterschicht, von der Straße oder aus Waisenhäusern. Bessere Familien wünschen sich nicht, dass ihr Spross diesen ‚unreinen' Beruf erlernt. In der 7-jährigen Ausbildung sammeln die Lehrlinge Nachttöpfe ein, beschaffen Rinden, entfleischen und enthaaren Felle, beizen, fetten, walken und schleifen Leder. Das schweißt die Lehrlinge zusammen. Die Zahl tödlicher Unfälle während der Lehrzeit ist hoch.

Grad II – Gesellen

Nach 7 Jahren und einer archaischen, von Außenstehenden als geschmacklos bezeichneten Prüfung werden die Lehrlinge zu Gesellen getauft. Neben ihrer Arbeit weisen sie künftig auch die Lehrlinge ein. Zudem entscheiden sie sich für die Gerberei oder die Kürschnerei, deren Künste sie fortan mühsam bei einem Meister erlernen, wie das Kämmen, Schönen und Färben der Felle und das Schneidern und Weichen von Leder.

Grad III – Gerber- und Kürschnermeister

Die Gerbermeister und Kürschnermeister sind sehr damit beschäftigt, neue Käufer für sich zu gewinnen und alte zufrieden zu stellen. Nebenher bilden sie die Gesellen weiter, was sie als eine lästige Pflicht empfinden. In der Zunft sind sich die Meister beider Sparten selten grün und versuchen jeweils, den Zunftmeister zu stellen oder ihn zu stürzen.

Grad IV – Altgruber

Der oberste Gerber und Kürschner hat zur Voraussetzung, in beiden Künsten sehr kundig zu sein. Nur er darf die Zunftgeheimnisse wie die Inhalte der Beizmischung an die Meister weitergeben und er behält es sich vor, höchstgestellte Kunden zu besuchen und dabei teuerste Waren anzubieten. Zwei Meister, der Gerichtsgerber und der Kreditkürschner, assistieren dem Altgruber in Rechts- und Geldfragen.

Wichtige Personen

Eine besondere Rolle unter den Meistern der Zunft kommt **Mocrich Zachod** (*996 BF, sauber, groß, schlank, *meisterlicher Gerber*, *kompetenter Medicus*, SO 8, GT 3) zu, der als Peraineakoluth die Aufgabe hat, Seuchen an den Becken und Gruben zu verhindern. Kürschnereimeisterin **Weida Schwarztopf** (*990 BF, klein, weißes, schwarzgesträhntes Haar, nicht tierlieb, *vollendete Kürschnerin*, SO 9, GT 4) hingegen entsinnt immer wieder neue Kreationen, seien es Mäntel aus ausgewähltem Katzen- oder Hundefell, besonders plüschige Tagesdecken, stolperfreie Kaminvorleger oder gar Wildtierkostüme für besondere Anlässe. Sie hatte auch der Kaiserin Hermelinmäntel gearbeitet, bis ihre Schnitte der Monarchin zu extravagant wurden.

Geheimnisse der Gerber und Kürschner

Womit man Lederhäute behandelt, kann man auch Menschen behandeln. So lassen Mörder nachts an den Gerberstätten mitwissender Gesellen Tote bis zur Unkenntlichkeit beizen oder entwenden die selten ungiftigen Alchimika oder die äußerst scharfen Messer. Sehr ausdauernde Diebe haben es auf sich genommen, der Zunft beizutreten, denn angesehene Kürschner genießen das Vertrauen der Oberschicht und gehen dort oft ungestört ein und aus.



Weitere Zünfte und Gilden

Die Zunft der Bäcker

Symbol: goldener Brotlaib auf zwei gekreuzten Brotschiebern mit grünem Grund
Zunftheilige: Heilige Dythlind (Heilige der Travia)
Wahlspruch: *„Gegessen wird immer."*
Größe: 4.000
Wichtige Personen: *Helke Meeltheuer*, Zunftmeisterin (IV), *Ernbrecht Bartlenhaus*, Kassenherr (IV), siehe zu beiden **Dächer** S. 88
Stützpunkte: *Weißes Haus* (**AV-16**, Zunfthaus), Backhäuser in der ganzen Stadt
Domänen: Herstellung und Verkauf von Brot, Kuchen und Zuckerwerk, Abnahme privater Feuerstellen
Gesetzestreue: 4
Zusammenhalt: hinlänglich
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß

Brot ist Grundnahrungsmittel in der Stadt, was die Bäckerzunft nicht nur zu einer der größten Zünfte macht, sondern auch für ein gutes und geregeltes Einkommen aus dem Verkauf von Weyringer Weißbrot, Praiossemmeln, Zuckergebäck und Dörrobst sorgt.
Am 2. Rondra prozessiert die Zunft im Gedenken an die Zunftheilige Dythlind mit üppigen Torten und kunstvollen Broten durch die Gassen zur Festspeisung am nächsten Traviatempel. Die Traviaheilige Dythlind gilt ihnen aber nicht nur als Hüterin des Herdfeuers und Patronin des Bäckerhandwerks, sondern schützt auch vor Feuersbrünsten. Zumindest beruft sich das Privileg, nach dem jeder Backofen der Stadt zum Schutz vor Feuersbrünsten von der Zunft als sicher abgenommen werden muss (zu 10 S je Ofen), auch auf diese Legende. Die vielen Neubauten und wiedererrichteten Häuser der letzten Jahre besitzen allerdings längst nicht alle den Segen der Bäckerzunft, sehr zum Missfallen der alten Zunftmeisterin Helke Meeltheuer, die jeden Bruch von Zunftprivilegien scharf verfolgt. In einigen Straßenzügen und Vierteln der Stadt war die Bäckerzunft zuletzt kaum vertreten und so haben sich dort Schlotfeger und Kaminbauer breit gemacht, die fern der privilegierten Zunft wesentlich günstiger nach dem Rechten sehen und für sichere Öfen und Kamine sorgen.

Die Zunft der Fleischer und Räucherer

Symbol: goldener Bullenkopf auf rotem Grund, darunter zwei gekreuzte Fleischerbeile
Zunftheiliger: Heiliger Helmbrecht
Größe: 2.000
Wahlspruch: „Bei uns geht's um die Wurst."
Wichtige Personen: Zunftmeister *Dirion Beinhacker* (IV), Räuchermeisterin *Algunde Schwarzross* (IV)
Stützpunkte: *Knochenhauerhof* (**WG-05**, Zunfthaus), Fleischereien, diverse Gar- und Wurstküchen, Rauchhallen in Meilersgrund und Rosskuppel, Schlachthöfe in Meilersgrund
Domänen: Verkauf von Schlachtfleisch, Herstellung von Hartwurst, Räucherschinken und Pökelfleisch, Beseitigung toter Tiere
Gesetzestreue: 3
Zusammenhalt: ansehnlich
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß

In jedem Winkel der Stadt ist die Zunft der Fleischer und Räucherer vertreten, denn es gibt nicht nur viele hungrige, sondern auch durchaus zahlreiche vermögende Münder der Stadt, die nach Fleisch verlangen.
In den ärmeren Ecken gibt es eine Vielzahl kleinerer Garküchen, die entweder direkt von der Zunft verpachtet werden oder ihr hohe Abgaben zahlen. Dort werden direkt aus den großen Kesseln, die aus den Fleischresten und Schlachtabfällen hergestellten Metzelsuppen, Brühwürste oder Kuttelhaschees verkauft.
Fast ebenso bedeutend wie der Zunftmeister ist die Räuchermeisterin, die die Aufsicht über die Rauchhallen und die bei Kötern beliebten Fleischtransporte zu den Garküchen, Gasthäusern und Märkten hat. Einige Meister der Zunft dienen den Tobriern als verschwiegene Verbündete zur Beseitigung von Leichen, die gemeinsam mit Tierabfällen in den Gruben der Abdeckereien verschwinden.
Zwar ist das Schlachten, Ausbluten und Ausnehmen von Großvieh auf den Straßen und Gassen Gareths verboten und muss in den zunfteigenen Schlachthöfen in Meilersgrund geschehen, doch die Fleischermeister sind bequem und scheuen Weg und Mühe. Daher rechnen sie neben Hühnern, Schafen und Ziegen oft auch Ferkel und Kälber mit zum Kleinvieh, was in den Fleischergassen manchmal für unappetitlich blutige Straßen sorgt, auf denen sich streunende Hunde, Ratten und manche arme Seele um essbare Reste balgen.



Die Zunft der Schneider

Symbol: goldene Schneiderschere auf rotem Grund
Zunftheilige: Heilige Ysinthe aus Meilersgrund
Wahlspruch: *„Genaues Maß, exakter Stich"*
Größe: 2.500
Wichtige Personen: Zunftmeisterin *Helrike Flinknadel* (IV)
Stützpunkte: Zunfthaus (**TH-20**), Schneidereien
Domänen: Anfertigung und Verkauf von Bekleidung, Bettzeug, Vorhängen und anderem
Gesetzestreue: 3
Zusammenhalt: hinlänglich
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: groß

Die ganze Stadt trägt Waren der Zunft. Seien es schlichte Röcke und Kutten für die Massen oder aufwändige Gewänder und Roben für die Reichen. Einige Meisterstücke der Zunft gelangten bis an den kaiserlichen Hof, wie z.B. das Meisterstück der Ingerimmheiligen Ysinthe, die das Zeremoniegewand Kaiser Hals schuf, das er während jener Zeremonie trug, in der er sich 997 BF zum Gott ausrufen ließ. Ein Umstand, der immer wieder das Interesse von *Halgunde Lohholmer* (**WS-38**) auf das Ausstellungsstück im Zunfthaus lenkt.

Da sich das Zunftmonopol nicht auf den Handel mit getragener Kleidung erstreckt, gibt es ständig Auseinandersetzungen mit Schmugglern, die auf den Märkten oder über Pfandleihen Gewänder aus dörflichen Schneidereien verhökern. Zudem gibt es immer wieder handfeste Konflikte mit den Tobriern, die illegale Schneiderwerkstätten im Südquartier betreiben.

Sogar in der Zunft selbst gibt es immer wieder Streit um die Anerkennung von Meisterstücken, die den Ansprüchen konservativer Zunftmeister nicht genügen, da sie statt mit kunstvoller Zierde und Pracht eher durch praktische Neuerungen wie die Verwendung wasser- oder feuerfester Stoffe, kunstvoll versteckter Taschen oder dem Einarbeiten angeblich magisch wirksamer Garne ihre Kunstfertigkeit unter Beweis zu stellen versuchen.

Die Zunft der Apotheker

Domäne: Herstellung von Kräutermixturen, Handel mit Heilkräutern
Zunftheiliger: Heiliger Parinor (Heiliger der Peraine)
Beschreibung: Kurpfuscher, Hexen und manche Zunftbrenner unterlaufen immer wieder die Privilegien.

Die Zunft der Bogenbauer

Domäne: Herstellung und Verkauf von Armbrüsten, Bögen, Bolzen und Pfeilen
Zunftheiliger: Heiliger Mikail von Bjaldorn (Heiliger des Firun)

Die Zunft der Färber

Domäne: Anfertigung von Stoff- und Ölfarben, Tusche und Tinte, Färben von Tuchen und Leder
Zunftheiliger: Heiliger Thallian
Beschreibung: Wegen der zahlreichen Importe von bereits gefärbten Stoffen versucht die Zunft im Stadtrat höhere Zölle durchzusetzen.

Die Zunft der Glasbläser

Domäne: Herstellung und Verkauf von Glaswaren, Glasscheiben und Spiegeln, Einsetzen von Fenstern.
Zunftheiliger: Heiliger Zachariad
Stützpunkte: *Glaserwinkel* (**NH-04**)

Die Zunft der Goldschmiede

Domäne: Handel mit Edelmetallen und Edelsteinen, Herstellung von edelmetallenem Schmuck und Geschmeide.
Zunftheiliger: Heiliger Bosper
Stützpunkte: *Zunfthaus der Goldschmiede* (**NH-36**), *Lynciriumsgasse* (**WS-15**)
Beschreibung: steht unter dem Einfluss der Praioskirche; Die Zunft verehrt die Märtyrerin Yasinthe als Begründerin ihrer Zunft und besitzt als Zunftreliquie die Goldene Lade des Hl. Bosper, die sie vor 1.000 Jahren aus Bosparan geraubt haben. Zur Zunft gehören auch die Juweliere und Bernsteinschneider.

Die Zunft der Graveure

Domäne: Herstellung von Ziergravuren, Kupferstichen, Münzstöcken, Siegelstempeln und Drucktypen
Zunftheilige: Heilige Coruna

Die Zunft der Grobschmiede

Domäne: Herstellung von Eisen- und Kupferwerk, Bronze- und Zinngüssen
Zunftheiliger: Heiliger Rhÿs von Abilacht
Beschreibung: Immer wieder sorgen Abspaltungstendenzen in der Zunft für Aufruhr, die – noch – eine der größten der Stadt ist. Derzeit wollen sich die Schlosser und Zinngießer mit ihrem beträchtlichen Beitrag zur Zunftkasse selbstständig machen.



Die Zunft der Harnischmacher

Domäne: Herstellung und Verkauf von Harnischen, metallenem Rüstzeug und Kettenpanzern
Zunftheilige: Heilige Rondralieb

Die Zunft der Instrumentenbauer

Domäne: Herstellung und Verkauf von Musikinstrumenten
Zunftheiliger: Heiliger Aldifreid

Die Rotseidene Gilde der Kurtisanen

Domäne: Anbieten von Liebesdiensten für Geld
Zunftheilige: Heilige Xaviera (Heilige der Rahja)
Stützpunkte: *Blaues Haus* (**AV-11**, Gildenhaus)
Beschreibung: Trotz des Namens eine eingetragene Zunft, die ihre Privilegien vor städtischem Gericht zu verteidigen mag.

Die Schule der Schreiber

Domäne: Abfassen von Urkunden, Notariatsdinge
Zunftheiliger: Heiliger Refardeon (Heiliger der Hesinde)

Die Zunft der Schuster und Sattler

Domäne: Anfertigung und Verkauf von Lederwaren wie z.B. Schuhe, Sättel, Gürtel, Riemen Beutel und Lederrüstungen.
Zunftheilige: Heilige Sylvette
Beschreibung: Die Zunft ist in ständigen Querelen mit anderen. Mal geht es um den Lederpreis mit den Gerbern, mal sind es angebliche Verstöße gegen die Zunftprivilegien durch die konkurrierenden Zünfte der Harnischmacher und Schneider.

Die Zunft der Seiler

Domäne: Herstellung und Verkauf von Seilen und Tauen, Garnen und Netzen
Zunftheiliger: Heiliger Stordian

Die Zunft der Steinmetze und Baumeister

Domäne: Herstellung von gebrannten Ziegeln, Bearbeitung von Bruch- und Baugestein, Errichten von Grabsteinen und Gebäuden.
Zunftheiliger: Heiliger Thimorn
Beschreibung: unter Einfluss der Burkherdalls; zahllose unzünftige Bauten nach der Schlacht in den Wolken und das Auftreten der Gargylen in der Stadt sorgen für ein Übermaß an Arbeit und Gesprächsstoff.

Die Zunft der Stellmacher

Domäne: Anfertigung und Verkauf von Rädern und Fuhrwerken vom Handkarren bis zum Streitwagen
Zunftheilige: Heilige Odelinde
Stützpunkte: *Zunfthaus der Stellmacher* (**SV-22**)
Beschreibung: unter Einfluss der Stoerrebrandts, Ferrara-Eisenherrs und Winzbergs; die *Stellmacherei Stoerrebrandt* (**MG-12**) ist vielen alteingesessenen und traditionelleren Werkstätten ein Dorn im Auge; im Besitz der Zunft ist eine heilige Deichsel von Aves' Himmelswagen; unter dem *Drom* (**AV-09**) vermuten manche das Grab der Zunftheiligen

Die Zunft der Töpfer

Domäne: Herstellung und Verkauf von Keramik, Steingut und Töpferware
Zunftheiliger: Heiliger Firunian von Reichsend
Beschreibung: Durch die Kupferkessel und das Zinngeschirr der Schmiedezunft, die Pokale der Goldschmiede und der Glasbläser und das importierte aranische Porzellan hat die ehrwürdige Töpferzunft den Kontakt zu den wohlhabenden Kreisen Gareths fast verloren – und das hat sich bereits in allen Kassen bemerkbar gemacht.

Die Zunft der Waffenschmiede

Domäne: Herstellung von Klingen- und Blattwaffen, Schneideisen und Messern
Zunftheilige: Heilige Ingrimiane
Beschreibung: Der Zunftrat vermutet zwar, dass einige Mitglieder auch verbotene Meuchlerwaffen herstellen und verkaufen, weiß aber bislang nichts Sicheres darüber.

Die Zunft der Weber

Domäne: Herstellung von Tuchen von Grobleinen bis Samt, Filzerzeugung (durch die Walker)
Zunftheilige: Heilige Alruna
Stützpunkte: *Weberhaus* (**BW-08**, Zunfthaus)
Beschreibung: Auf die Herstellung von Plüsch hat die Weberzunft ein reichsweites Privileg, das ihr große Gewinne einbringt. Die von der Zunft gehütete 'Meilersgrunder Spinnwirtel' ist heilige Reliquie für ingerimmgläubige Weber in ganz Aventurien.

Die Zunft der Zimmerleute und Küfer

Domäne: Herstellung von Holzwaren u.a. Möbel, Werkzeug, Spielzeug, Dachschindeln, Holzhäuser oder Fässer
Zunftheiliger: Heilige Maline
Beschreibung: unter Einfluss der Burkherdalls; zur Zunft gehören auch die Dachdecker, Drechsler und Holzschnitzer. Die Zunft hat es (anders als die Schmiede) stets verstanden, Abspaltungen zu verhindern, nicht selten auch mit dem Kantholz. Vor allem die Herstellung von Fässern für den Versand von Schüttgütern macht die Holzarbeiter zu einer der reichsten Zünfte der Stadt. Die Handwerksbetriebe Stoerrebrandts wurden als Neubürger zwar in die Zunft aufgenommen, haben aber ein Überangebot geschaffen, das den Gewinn schmälert.



Die Spießbürger



Weitere Bezeichnungen: Spießer, Garether Wehrbürger, Möchtegernritter (Beleidigung, beim Adel)
Symbol/Erkennungszeichen: roter Fuchs in goldenem Achteck (Feldfarben: Rotbraun) / viele Spießer tragen auch „zivil" oder als Veteranen die Spießerbrosche an der Kleidung
Wahlspruch: „Drauf und dran, Spieß voran!"
Herkunft: fußt auf dem Bürgerheer, das vor 1.000 Jahren Bosparan niederwarf
Personen der Historie: *Raul von Gareth* (erster Bürgermarschall), die *acht Märtyrer* von Bosparan
Größe: 4.200 gesamt, verteilt auf die zehn Regimenter *Celissa, Duridanya, Palinai, Yasinthe, Eboreus, Emmeran, Lucian, Vitus, Raul* und *Brig-Lo* sowie die *Fuchsgarde*, im aktiven Dienst befinden sich jeweils die 200 Fuchsgardisten sowie 400 Waffentreue
Hierarchie: streng; Grad I = Fuchs, Gemeiner, Grad II = Weibel, Fähnrich, Grad III = Hauptmann, Zeugwart, Grad IV = Oberst, Bürgermarschall
Wichtige Personen: *Helme Wagenhalter*, Oberst und Mitglied der Alten Gilde (IV), Oberst *Jarol Voranin*, Kommandeur der Fuchsgarde (IV), Hauptmann *Alrik Garether* (III)
Stützpunkte: *Marschallshof* (**NH-31**, Kommandantur), *Palinai-Kaserne* (**NH-32**, Quartier der Fuchsgarde), *Kaserne der Ratten* (**NH-08**, kleine Garnison), *Brig-Lo-Platz* (**SV-24**, Viergöttermonument, jährlicher Aufmarsch), Türme und Zeughäuser der Stadtmauern, Übungsplätze sind der *Bürgerplatz* (**NH-18**), der *Pervalsplatz* (**WS-29**) und andere Höfe und Schießbahnen in Alt-Gareth und der Weststadt
Domänen: Stadtverteidigung, Wachdienste auf der Stadtmauer, Aufstellen eines Heers im Krieg
Gesetzestreue: 3-4
Zusammenhalt: hinlänglich
Beziehungen: sehr groß (in vielen bürgerlichen Familien ist ein Mitglied bei den Spießbürgern, das Patriziat füllt viele Offiziersposten aus)
Finanzkraft: groß
Zitat: *„Wir haben schon Reiche zu Fall gebracht und Kaiser gemacht. Und da kommst du daher?"*

Die Spießbürger sind die Armee der Stadt, verteidigen die Mauern, zeigen im Umland Präsenz und ziehen für die Kaiserin in den Krieg, wenn sie den Heerbann einberuft. Jeder Bürger leistet seine Waffenpflicht ab, indem er jedes Jahr für einige Wochen bei den Spießbürgern dient (oder stattdessen 20 Dukaten Bannergeld entrichtet). Ohne Waffenrock sind die Spießer gewöhnliche Zimmerleute, Töpfer, Graveure, Händler, Schreiber oder Zöllner.

Vordergründig gebietet der Stolz auf die wehrhafte städtische Freiheit und das Gedenken an den Aufstand gegen Hela-Horas den Dienst. Hintergründig gehen Vorteile wie der Aufbau von Beziehungen und erhöhtes Ansehen damit einher, denn bei den Spießbürgern dienen Reich und Arm. Mögen ein einfacher Schustersohn und eine verwöhnte Patriziertochter sonst nie ein Wort wechseln, hier marschieren sie nebeneinander, teilen Rationen, Wetzstein, Formation und dieselbe Stimme beim Kanon von *Hüte dich Hela, wir kommen!*

Struktur

Die Spießbürger unterstehen in Friedenszeiten dem Waffenherren von Alt-Gareth, im Krieg dem Rat der Helden. Die Namenspatrone der zehn Regimenter *Celissa, Duridanya, Palinai, Yasinthe, Eboreus, Emmeran, Lucian, Vitus, Raul* und *Brig-Lo* (die acht Märtyrer von Bosparan, der erste Heerfüh-





rer und der Ort der ersten Schlacht) werden in hohen Ehren gehalten. Jedes Regiment (ca. 400 Spießbürger) teilt sich in zehn Banner (ca. 40) zu je vier Rotten (ca. 10).
Manche Regimenter sind einzelnen Stadtteilen, Patrizierfamilien oder anderen Gruppierungen besonders verbunden, je nachdem, welche Familie zahlreich in einem Regiment vertreten ist und die Offiziere stellt. Die Feindschaften der Geschlechter werden so entgegen aller Disziplin geradezu selbstverständlich auch zwischen ‚Kameraden' ausgetragen. Die Einheiten veranstalten Übungskämpfe und Wettbewerbe gegeneinander und konkurrieren um den Ruf des besten Regiments.
Als Waffentreue befinden sich die meisten der 4.000 Spießbürger in Reserve. Nur im Kriegsfall, bei Notstand und zur jährlichen Bürgerheerparade marschieren alle auf. Üblicherweise üben immer 400 Spießbürger ihren aktiven Dienst aus.

Die Fuchsgarde

Um auch auf eine stehende Truppe vollwertiger Soldaten zurückgreifen zu können, hat der Stadtrat die 200 Kämpfer umfassende Fuchsgarde eingerichtet, deren Mitglieder Sold beziehen und sich ganz dem Leben als Spießer verschrieben haben. Ränge, Aufgaben und Wappenröcke entsprechen den übrigen Einheiten der Spießbürger. Die Ausrüstung wird gestellt. Die Fuchsgarde ist in der Palinai-Kaserne (**NH-32**) stationiert.

Ziele und Methoden

Auch wenn sie sich Spießbürger nennen, ist die Bürgergarde nur bei Übungen, Paraden und im Krieg mit *Hellebarden* oder *Piken* bewaffnet und trägt *leichte Platte* und *Schaller*. Im üblichen Dienst rüstet sie sich mit *Armbrüsten* und *Säbeln*. Einige wenige Banner sind beritten und auch viele Offiziere reiten in die Schlacht, *Lanzen* statt *Spieße* führend. Sie gelten dem ritterbürtigen Adel als Möchtegernritter.
Durch Präsenz und Wachsamkeit wollen die Spießbürger für Sicherheit und Schutz sorgen, sei es vor Raubrittern oder vor Orks. An Schlagkraft, Erfahrung im Feld und Kampfeskünsten sind die Waffentreuen einer gleich hohen Anzahl Soldaten oder Söldnern meist unterlegen. Ihre Pikenformationen und Armbrüste sind vor allem bei Berittenen gefürchtet.
Die Regimentstreffen, ‚Feldlager mit Umtrunk', sind beliebte und häufige Abwechslungen vom monotonen Dienst und arten gerne in Gelage aus. Anlässe sind schnell gefunden, ob Beförderungen, Schlachtgedenken oder Feiertage der Regimentsheiligen. Höhepunkt des Feierkalenders ist die große Bürgerheerparade am 15. und 16. Praios. Am 30. Praios hingegen wird die Schlacht von Brig-Lo (gerne mit Teilnahme an der Viergötterwallfahrt) und am 21. Rondra Bosparans Fall gefeiert. Daher werden zwei Kassen unterhalten: Die Kriegskasse dient für Tross, Proviant und Ausrüstung und die Festkasse für Paraden und Feiern.
In manchen Nachbarschaften organisieren die Spießbürger Nachtwachen, Brand- und Bürgerwehren, in deren Pflichten vor allem die in Reserve stehenden Spießer eingebunden sind.

Mitgliedschaft

Spießbürger werden mit *bürgerlichen Professionen* erschaffen (evtl. mit Zweitprofession *Soldat*) und besitzen etwas bessere Kampf- und Kriegsfertigkeiten (Grad I und II: meist *durchschnittlich*, Grad III und IV: *durchschnittlich* bis *meisterlich*). Fuchsgardisten haben als Hauptprofession *Soldat*.
Um Spießbürger zu werden, muss man Bürger von Gareth sein (siehe S. 41). Jeder Spießbürger schiebt sechs Wochen im Jahr Dienst, der teils am Stück, teils an bestimmten Wochentagen abgeleistet wird. Er besteht aus Wacht auf Mauern und Türmen bei Tag und Nacht, Patrouillen, Übungen an der Waffe, Instandhaltung und Reparatur von Ausrüstung und Kriegsgerät sowie Einweisung von Neulingen. Ein Sold wird nicht gezahlt, aber nach siegreichen Kämpfen gibt es Beuteanteile. Für den Dienst nötige Waffen und Rüstungen müssen selbst gestellt und instand gehalten werden; zur Aufnahme erhält man eine bronzene Brosche mit dem Symbol der Spießer. Viele finden es mühsam, die Waffenpflicht neben dem Alltag zu erfüllen. Ausgedehnten Konsum von Bier und Brannt akzeptieren die Kameraden untereinander, aber wer nach Boronwein süchtig ist, nimmt *weißen Dreck* zu sich. Disziplinlosigkeiten und Tricks zur Umgehung des Dienstes sind an der Tagesordnung. Wer 20 Jahre bei den Spießbürgern gedient hat (also oft mit Ende 30), kann dauerhaft in die Reserve gehen.
Beliebt ist die Laufbahn zu höheren Rängen bei Karrieristen und jungen Patriziern, die in die Stadtpolitik Alt-Gareths wollen: Nur wer Weibel bei den Spießbürgern war, kann sich als Ratsherr aufstellen lassen und nur wer Hauptmann war, kann ein Ratsamt bekleiden. Bei Beförderungen wird erwartet, dass eine Feier für die Kamerden veranstaltet wird, die umso größer und verschwenderischer ausfällt, je höher der neue Rang ist. Wer befördert wird, entscheiden Hauptleute (bis zum Fähnrich), Obristen (bis zum Zeugwart) und der Stadtrat zu Alt-Gareth (bei Obristen und Bürgermarschall). Sie berücksichtigen Dienstzeit, große Taten sowie mächtige Freunde und Zuwendungen an die Kriegs- und Festkasse.



Ausrüstungskosten für Spießbürger

Teil	Neupreis (D)	Erwerb obligatorisch
Pike oder Hellebarde	5	ja
Armbrust	18	nein
Säbel	10	nein
Feldrüstung	30	ja
Paraderüstung	40	ja
Leichtes Schlachtross, erprobt	200	bei berittenen Bannern
Kriegslanze	12	bei berittenen Bannern
Rosszubehör, Pferderüstung	80	bei berittenen Bannern

Grad I – Fuchs, Gemeiner (SO 7-8)

Neulinge werden als **Füchse** sechs bis 18 Monate lang ausgebildet und sind anschließend **Gemeine**. Die Aufnahmefeier findet jährlich auf dem Brig-Lo-Platz statt. Der Bürgermarschall gratuliert dabei den neuen Spießbürgern persönlich und teilt sie den Regimentern zu, wobei Zuwendungen für die Festkasse garantieren, dass man seinem Wunschregiment zugeteilt wird.

Grad II – Weibel, Fähnrich (SO 8-10)

Rotten von etwa zehn Gemeinen werden von **Weibeln** geführt, die auch Wachmannschaften und Patrouillen anführen. **Fähnriche** sind Weibeln vorgesetzt, tragen Sorge für das Feldzeichen der Einheit, planen Wacheinteilungen und unterstützen Hauptleute. Weibel und Fähnrich sind Einstiegsränge für Krieger, Schwertgesellen und Fähnriche, die sich den Spießbürgern anschließen.



Grad III – Hauptmann, Zeugwart (SO 9-11)

Wer in Planung oder Personenführung Können zeigt und mehr als sechs Wochen im Jahr Dienst tun möchte, bewirbt sich um den Rang eines Hauptmanns oder Zeugwarts.

Hauptmänner bilden die Füchse aus, und befehligen ein Banner von etwa 40 Spießbürgern. **Zeugwarte** verfügen über die Kriegskasse und sorgen für den Unterhalt der Arsenale und Bierkeller.

Grad IV – Oberst, Bürgermarschall (SO 11-13)

Obristen führen eines der zehn Regimenter oder die Fuchsgarde an. Der nominell höchste Rang ist der **Bürgermarschall**, der Empfänge im Marschallshof (**NH-31**) gibt, bei der Bürgerparade den Regimentern vorangeht, den Aufmarsch auf dem Brig-Lo-Platz befiehlt und sich dort vor dem Viergöttermonument verbeugt. Tatsächlich ist er vor allem ein *Grüß-Eslam*, während die wahre Befehlsgewalt bei den Obristen liegt. Im Kriegsfall übernimmt ein tauglicher Oberst oder ein Mitglied des Heldenrates den Marschallsposten.

Wichtige Personen

Hauptmann Alrik Garether, der ‚alte Fuchs'

Vom alten Enthusiasmus ist dem **Hauptmann** (*969 BF, klein, ruhig und sachlich, *brillanter Soldat, kompetenter Bandit*, SO 11, GT 3) wenig geblieben, seine Erfahrung aber führt dazu, dass das III. Banner des Regiments Brig-Lo bisher die Schlachten am besten überstand. Das zieht Bewunderung mit sich wie auch Neid anderer Banner. Es geht das Gerücht, Garether sei nicht einmal Bürger und habe seinen Rang erschwindelt. Niemand konnte bisher ergründen, dass er ein vor 18 Jahren aus Angbar geflohener Schwerverbrecher ist, der eine neue Identität annahm.

Was denkt ... über die Garether Spießbürger

Das Volk: *„Schneidige Jungs und Mädels! Ohne sie hätte keiner die Orks und Dämonen aufgehalten. Aber sie sollten nicht so viel saufen."*

Die Stadtgarde: *„Machen manchmal mehr Arbeit, als dass sie helfen, wenn sie sich aus Langeweile in unsere Aufgaben einmischen."*

Die Unterwelt: *„Kameraden sind eine feine Sache! Wenn mein letzter Richter nicht früher mein Untergebener bei den Wehrbürgern gewesen wäre, stünde ich nicht so frei und noch mit allen Fingern an der Hand herum."*

Der Adel: *„Stolze, kleine Bürger. Gut, wenn sie mit dir streiten, ein Schmerz im Gesäß, wenn sie gegen dich stehen."*



Die Stadtgarde

Weitere Bezeichnungen: Blaumäntel (umgangssprachlich), Pfeifen (abwertend)

Symbol/Erkennungszeichen: Garether Stadtwappen (wachsender roter Fuchs auf Gold) / blauer Wappenmantel, rotes Barett, silberner Gardering, einzelne Einheiten mit Abweichungen und besserer Ausrüstung



Wahlspruch: *„Ordnen, helfen, wagen."*

Herkunft: seit der Stadtgründung 876 v. BF existent

Personen der Historie: *St. Vitus*, Märtyrer gegen Bosparan, Patron der Garde; *Rukus Torbert*, Hauptmann am Angbarer Tor um 1000 BF, galt als äußerst pflichtbewusst und unbestechlich, wird heute noch als Vorbild verehrt

Größe: 300

Hierarchie: streng; Grad I = Gemeiner, Korporal, Grad II = Weibel, Fähnrich, Grad III = Hauptmann, Grad IV = Oberst

Wichtige Personen: *Thisdan Kettenburg*, Oberst (IV), *Lysmina Baran*, Kommandantin des Schuldturms (III), *Vierok*, Hauptfrau der Sonnengrund-Wache (III), *Listhelm Bugenhog*, Weibel im Schuldturm (II), Glennir Pelargon, Korporal (I)

Stützpunkte: *Stadtkommandantur* (**SV-37**), *Schuldturm* (**TH-04**); Wachstuben: *Angbarer Tor* (**HB-01**, für Schlossviertel, Heldenberg), *Wehrheimer Tor* (**NH-01**, für Nardesheim), *Rommilyser Tor* (**TH-01**, für Tempelhöhe), *Puniner Tor* (**AV-01**, für Arenaviertel), *Greifentor* (**WS-01**, für nördliches Villenviertel und nördliche Weststadt), *Emertor* (**WS-20**, für St. Parinor, südliches Villenviertel, südliche Weststadt), *Wachstube Sonnengrund* (**SG-18**) und *Stadtvogtei* (**ER-08**, für Eschenrod), kleine Wachhäuser an Märkten und Plätzen; Gardistenschänken: Taverne *Morgenstern* (**HB-02**), Taverne *Löwenstube* (**WS-23**)

Domänen: Gewährleistung der Sicherheit und Ordnung in Alt-Gareth, Neu-Gareth und Südquartier; Bewachung der Stadttore, öffentlicher Plätze, Straßen und städtischer Gebäude

Gesetzestreue: 4

Zusammenhalt: ansehnlich

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Zitat: *„Weitergehen!" – „Heda, komm sofort von der Mauer runter, Mädel!" – „Das ist mir egal, ob du verhungerst, auf dem Zwölfgötterplatz ist Betteln verboten!"*

Die Stadtgarde hält Recht und Ordnung aufrecht und setzt Anordnungen der Stadtregierung durch. Dazu zählen: die Bewachung der Stadttore, die Kontrolle von Handelswaren und die Erhebung von Zoll, die Überwachung von Sperrstunden, der Ausübung beschränkter oder verbotener Gewerbe und des Waffenverbots für Alt-Gareth, die Auflösung von Unfrieden wie die Beendigung von Schlägereien, sowie die Verwahrung von Missetätern bis zu ihrer Verurteilung. Die Garde ist nur verpflichtet, Verbrechen vor ihren Augen oder auf frischer Tat zu bekämpfen: Ist ein Dieb nach einer Verfolgungsjagd entkommen, ein Mordverbrechen nur durch den Fund des Opfers ersichtlich, fällt die Ermittlung in den Aufgabenbereich der Garether Criminal-Cammer (siehe S. 120).

Zur jährlichen Bürgerheerparade mag die mehrhundertköpfige Stadtwache unter wehenden blau-roten Bannern zwar einen beeindruckenden Anblick bieten, doch um in allen Vierteln für Recht und Ordnung zu sorgen, sind sie viel zu wenige. Die Stadtwache beschränkt sich vornehmlich darauf, in Alt- und Neu-Gareth Präsenz zu zeigen, vor allem nahe der Tore, auf großen Straßen und Plätzen, nahe wichtiger städtischer Gebäude und in reichen Nachbarschaften. Im Südquartier sind die Patrouillen selten, mehrheitlich haben sich die Ordnungshüter in der Wachstube verschanzt.

Es gehen üblicherweise zwei Gardisten zusammen auf Streife, die Wappenrock und Kurzschwert tragen. Zu riskanten Orten und Zeiten kann eine Patrouille auch Kettenhemd und Säbel tragen und sechs Gardisten umfassen. Im Südquartier sind die Gardisten fast ausschließlich schwerbewaffnet unterwegs. Um Hilfe herbeizurufen, tragen Gardisten Pfeifen oder Signalhörner.

Die Wachstuben liegen meist direkt an den Stadttoren und sind für jeweils ein bis zwei Stadtviertel zuständig. In ihnen dienen um die 30 Gardisten unter einem Hauptmann. Angeführt wird die Garether Garde von Oberst *Kettenburg*, der in der *Kommandantur* (**SV-37**) im Zentrum Alt-Gareths residiert.

Korruption ist bei der Stadtgarde ein stetes Problem, das je nach Hauptmann und Wachstube unterschiedlich ausgeprägt ist. Zum Beispiel gelten die Gardisten des Angbarer Tores als tadellos, während am Puniner Tor ein unterbezahlter Gardist nur zu gerne ein paar zusätzliche Münzen in die eigene Tasche fließen lässt.

Ziele und Methoden

Die Stadtgardisten sind zur Durchsetzung ihrer Ziele von der Stadtregierung zu vielen Eingriffen in die Rechte anderer ermächtigt, sofern sie verhältnismäßig sind. Die betroffenen Personen können auf ihren Status pochen oder auf ihre flin-



ke Zunge setzen, um den Gardisten am Eingreifen zu hindern (Probe auf passende gesellschaftliche Talente oder SO des Gegenübers). Die Grenzen dieser Methoden werden von den Gardisten im Kampf gegen die Unterwelt bei Personen mit geringem Sozialstatus gelegentlich ignoriert, da sich diese kaum gerichtlich wehren können (Probe auf SO des Gegenübers, ob der Gardist seine Möglichkeiten überschreitet.) Ist der Notstand ausgerufen (S. 46), sind für die Garde alle Beschränkungen aufgehoben.

Amtsbereich beachten: In Meilersgrund, Rosskuppel und dem Umland hat der Gardist keine Autorität.

Hausfrieden und Tempelasyl beachten: Ein privates Grundstück, eine Wohnung oder Kirchengrund dürfen ohne Einverständnis des Besitzers nur betreten oder durchsucht werden, wenn Gefahr im Verzug ist. Bei der Verfolgung von Kriminellen setzen sich die Gardisten üblicherweise nur darüber hinweg, wenn der Verbrecher als gefährlich gilt oder seine Ergreifung lohnend ist.

Waffen tragen: Die Gardisten unterliegen nicht dem Waffenverbot in Alt-Gareth.

Platzverweis erteilen: Der Gardist kann Personen auferlegen, sich für bis zu einem Tag von einem öffentlichen Ort fernzuhalten.

Durchsuchung: Der Gardist ist ermächtigt, Waren, Hausrat, Gepäck und den Leib von Personen zu untersuchen, um verbotene Gegenstände oder Anzeichen für Krankheit oder Frevelei zu finden. Verbotene Ware darf konfisziert werden.

Bußgeld verhängen: Gardisten können Bußgelder bis zu 2 Dukaten Höhe einfordern. Liegt der Betrag höher, ist der jeweilige Stadtdiener hinzuzuziehen.

Verhaftung: Eine Person darf bis zu einen Tag in Gewahrsam genommen und in eine Wachstube oder den Schuldturm gesperrt werden. Soll die Person länger gefangen bleiben, muss sie ein Richter als Gefahr für die Öffentlichkeit oder Feind der Stadt einordnen, eine einfache Anklage reicht nicht aus. Patrizier und Adlige haben das Vorrecht, zu ihrem Haus oder ihrer Unterkunft geführt zu werden, anstatt zu Wachstube oder Schuldturm.

Verhör: Niemand muss auf Fragen der Garde antworten. Eine Kooperation kann aber z.B. die Dauer eines Gardegewahrsams verkürzen. Die Garde darf eigenmächtig keine Folter anwenden, diese wird nur im Rahmen eines Prozesses angeordnet.

Belohnungen

Klein: lobende Worte und Schulterklopfen

Mittel: schriftliche Belobigung durch einen Hauptmann, Empfehlung an die Stadtregierung für eine kleine oder mittlere Belohnung (S. 50), Verbindungen zur Garde für 2W6 Wochen, Zugang zu Lehrmeistern für Aufmerksamkeit, Ortskenntnis, *Säbel*, *Infanteriewaffen*, *Menschenkenntnis*, *Sinnenschärfe* bis TaW 12

Groß: Empfehlung an die Stadtgregierung für eine mittlere oder große Belohnung, 5W6 Dukaten von Mitgliedern der Garde gesammelt, dauerhafte Verbindungen zur Garde, kostenloser Lehrmeister für typische SF und Talente bis TaW 16, Ehrenmitgliedschaft in der Garde

Mitgliedschaft

Nach einem groben Eignungstest, zwei Monaten Übung und Einweisung und einem Eid auf die Stadt und ihr Recht wird man bei der Garde in Dienst gestellt. Aufgrund der mäßigen Bezahlung und der Gefahr für Leib und Leben beim Kampf gegen Kriminalität drängen eher Leute aus ärmerem Haus, Idealisten und Jünglinge, die die Eltern irgendwo untergebracht wissen wollen, in die Garde. Nur die Offiziersränge verbreiten etwas Glanz.

Der Dienst dauert um die 12 Stunden am Tag. Gardisten werden Uniform, Waffen und Ausrüstung gestellt, außerdem erhalten sie einen Silberring, der sie als Gardisten ausweist. Sie erhalten für die Dienstzeiten Kostgeld und haben Anrecht auf einen einfachen Schlafplatz in einer Wachstube. Erfahrene Gardisten wohnen meist in einer eigenen Wohnung.

Grad I – Gemeine, Korporäle (SO 5-9)

Die unbequemsten Dienste ruhen auf den Schultern von **Gemeinen** (Sold: 40 S / Monat). Wer mindestens fünf Jahre dabei ist, wird zum **Korporal** befördert (60 S / Monat) und darf vertrauensvolle Aufgaben übernehmen, z.B. die Verwahrung der Schlüssel zu den Asservaten, die Führung des Wachbuches, die frühzeitige Einweihung in geheimgehaltene Aktionen wie geplante Razzien.

Grad II – Weibel, Fähnrich (SO 7-10)

Ein **Weibel** (90 S / Monat) ist mindestens zehn Jahre bei der Garde und muss ein Bürger der Stadt sein. **Fähnriche** (100 S / Monat) sind oft frischgebackene Offiziere oder Krieger von Akademien. Beide sind oft Leiter einer Wachschicht, einer großen Patrouille oder agieren als Stellvertreter von Hauptleuten.

Grad III – Hauptmann (SO 9-11)

Es gibt um die 10 **Hauptleute** der Wache, von denen jeder eine Wachstube befehligt, für ein Viertel zuständig ist und seine eigene Schreibstube besitzt. Wer keine guten Verbindungen besitzt, hat etwa zehn Jahre als Weibel oder Fähnrich gute Leistungen gezeigt, um Hauptmann (150 S / Monat) zu werden.



Grad IV – Oberst (SO 11-12)

Der **Oberst** (300 S / Monat, Dienstvilla mit Personal) leitet die komplette Garde, vertritt sie nach außen und feilscht mit dem zuständigen Waffenherrn von der Stadtregierung über die Mittel. Die meisten Obristen erhielten den Posten, weil sie gefeierte Helden oder politische Günstlinge waren. Oberst Kettenburg als sich jahrzehntelang hochgedienter Verbrecherschreck ist eine Ausnahme.

Unterstützende Spezialisten

Ist die Garde mit einer Situation überfordert, können spezialisierte Außenstehende von gutem Ruf (z.B. Helden) dazu eingeladen werden, zeitweise der Garde anzugehören. Mal engagiert die Garde Spezialisten selbst, mal werden sie ihr vom Stadtrat aufgedrängt.

Je nach Fähigkeiten werden die Helden als Gemeiner bis Hauptmann eingeordnet, der Lohn entspricht maximal dem Doppelten dieses Dienstgrads. Sie erhalten Uniform und Ausrüstung. Wer sich in zivil diskret als Gardemitglied ausweisen möchte, kann dazu den Ring der Garde nutzen.

Je nach Auftrag können die Spezialisten auf Asservaten zurückgreifen, bekommen Zugang zum Schuldturm und erhalten einige Gemeine an die Seite gestellt. Obligatorisch ist ein regelmäßiger Rapport beim Vorgesetzten.

Wichtige Personen

Thisdan Kettenburg, Oberst (IV): Der gebürtige Eschenroder hat sich aus der Gosse nach oben gekämpft und ist für seine ruppige Vorgehensweise bekannt. Nach dem Jahr des Feuers wurde er durch den Rat der Helden zum Oberst ernannt. **Kettenburg** (*979 BF, Füchsisch: Oberdogge*, rotblond, vierschrötig, Augenklappe links, Brandnarben, linker Unterarm fehlt, *brillanter Gardist*, SO 11, GT 5) hat während der Verteidigung Gareths gegen Galottas Schergen schwere Verletzungen davongetragen, die den Veteranen noch unerbittlicher gemacht haben. Für die Gardisten Alt-Gareths stehen seither täglich Leibesertüchtigungen und Übungskämpfe auf dem Programm. Manch einer flucht zwar über das harte Regiment des ‚Schleifers', doch die Wehrhaftigkeit der Gardisten ist seither gestiegen, und für das Gesindel, das sich innerhalb der Mauern breit gemacht hat, sind härtere Zeiten angebrochen.



Thisdan Kettenburg

Vierok, Hauptfrau (III): Ihr wahrer Name ist nicht einmal ihren Freunden bekannt, und so ruft man die Hauptfrau der Sonnengrund-Wache beim Namen der Baronie, aus der die Leibeigene 1012 BF vor ihrem gewalttätigen Gutsherrn floh. In Gareth verdingte **Vierok** (*994 BF, hellbrauner Zopf, muskulös, *meisterliche Gardistin*, SO 9, GT 3)sich zunächst als Tagelöhnerin, ehe sie sich als Mittfelderin bei den *Garether Rebellen* einen Namen machte. Durch einen Mannschaftskameraden gelangte sie zur Stadtwache und brachte es rasch zur Weibelin und später zur Hauptfrau. Seither hat Vierok sich im Sonnengrund Respekt verschafft: Zum einen bemüht sie sich – oft allerdings vergeblich –, mithilfe ansässiger Bürger und unter der Hand angeworbener Glücksritter gegen die Gewalt der großen Banden anzugehen. Zum anderen drückt sie bei kleineren Delikten, wie Taschendiebstahl, Mundraub oder illegaler Bettelei, gerne mal ein Auge zu, wenn der Täter aus echter Not heraus handelte. Trotz unbestrittener Durchsetzungskraft hat die raue, wortkarge Frau ein großes Herz. Heimlich ist sie dem Kreis der Maske (S. **136**) beigetreten, um diesen bei Diebeszügen zu unterstützen, die den Armen zugute kommen.

Glennir Pelargon, Korporal (I): Der junge Gardist, der meist im Arenaviertel patrouilliert, ist ein Idealist, der sich auch von den Schattenseiten seines Dienstes nur selten verbittern lässt. Glenn (*1012 BF, braunes Haar, Gut Aussehend, spielt gerne Boltan, *kompetenter* Gardist, SO 7, GT 5) glaubt an das Gesetz und verachtetet jedwede Form von Bestechung. Verdächtigen jagt er auch schon mal über den Dächern und in der Kanalisation hinterher und immer wieder wird er auf eigene Faust tätig, wenn er Unrecht wittert. Sein Aufstieg in der Stadtgarde begann mit der spektakulären Verhaftung des Frauenmörders Jorn Weisenstein, der wegen eines Verfahrensfehlers noch heute voller Rachegedanken im Schuldturm sitzt. Viele glauben, dass



er eine glänzende Karriere vor sich hat, und auch die Wetten, dass er noch vor seinem 30. Geburtstag zum Weibel ernannt wird, stehen recht gut. Durch seinen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn bringt er sich gerne in Schwierigkeiten. Besonders einige Unterweltler haben es auf ihn abgesehen, während andere ihn in seiner Geradlinigkeit als nützliches Werkzeug betrachten.
Seit Jahren schon versucht er Talimee Nebelstern dingfest zu machen. Glenn würde sich aber wohl niemals eingestehen, dass sein Interesse für die halbelfische Meisterdiebin bei weitem nicht nur beruflicher Natur ist.

Kurzcharakteristik: aufgeweckter Stadtgardist
Füchsischer Name: Spürhund**
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: Glenn kann Helden in den Gassen Alt-Gareths oder sogar (in zivil) zwischen den Mietskasernen des Südquartiers begegnen oder sie mit einem seiner Informanten (z.B. Raul Engstrand, S. 122) in Verbindung bringen. Auch auf der Jagd nach Verbrechern und als Kontaktmann in der Stadtgarde kann er den Helden hilfreich zur Seite stehen - oder sich an ihre Fersen heften, so sie auf der anderen Seite des Gesetzes stehen.



MU 15 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 13
FF 12 **GE** 14 **KO** 13 **KK** 14
LeP 32 **AuP** 35 **AsP** – **KaP** –
WS 9 **MR** 6 **SO** 7 **GT** 4

Vor- und Nachteile: Beidhändig, Eisern; Verbindungen (Alt-Gareth, Südquartier und Garether Criminal-Cammer) Neugier 7
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Alt-Gareth, Neu-Gareth, Südquartier), Standfest; Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Formation, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Schnellziehen, Waffenlos Bornländisch, Wuchtschlag
Talente: Athletik 10, Klettern 7, Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 9, Sich Verstecken 6, Sinnenschärfe 12, Tanzen 6, Zechen 7, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 10, Überreden 9, Fesseln/Entfesseln 6, Orientierung 6, Brett-/Kartenspiel 8, Rechnen 6, Rechtskunde 6, Schätzen 6, Malen/Zeichnen 5
Ausrüstung: Uniform der Stadtgarde, Langschwert, Hellebarde, Leichte Armbrust, Kettenhemd

Hellebarde: INI 13+1W6 **AT** 14 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** S
Langschwert: INI 13+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N
Raufen: INI 13+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Leichte Armbrust: INI 15+1W6 **FK** 15 **TP** 1W6+6*
Kettenhemd: 4 **BE** 3 **GS** 5

Gardisten in Rosskuppel und Meilersgrund

Die Stadtteilregierungen von Rosskuppel und Meilersgrund unterhalten eigene Ordnungskräfte. Man leistet sich zwar üblicherweise Amtshilfe, doch ein Alt-Garether Gardist hat per se kein Recht und keine Pflicht in diesen Stadtteilen tätig zu sein und umgekehrt.
Die 50 Stadtgardisten von Meilersgrund (Zeichen: gelber Mantel, schwarzes Barett) sind schlechter bezahlt (3/4 des Lohns) als die Alt-Garether und nicht nur deswegen mies gestimmt: Alle lohnenswerteren Aufgaben haben die Waisenmacher an sich gerissen, der Garde bleiben nur ungeliebte Wachdienste und mühseligere Arbeiten. Sie sind müde und haben oftmals resigniert, trotzdem halten sie alte Ideale hoch und sind vergleichsweise nur mäßig anfällig für Korruption (GT: 1W3+1). Ihre Wachstube liegt im Meilersgrunder *Stadthaus* (**BW-04**).
Die 20 Büttel von Rosskuppel (Zeichen: grüner Mantel, rote Mütze, Zöllnerstab; Hauptfrau: Janne Arinken) sind entweder Mitglieder der Tobrier oder würden es zumindest nie wagen, gegen deren Interessen zu handeln. Hier beherrscht die Unterweltbande auch die Ordnungskräfte (GT: 1W3). Ihre Wachstube ist der *Büttelhof* (**RK-07**).



Präsenz der Garde

Je nach Stadtteil und Tageszeit kann man unterschiedlich schnell auf eine Patrouille der hiesigen Ordnungshüter stoßen oder von ihnen Hilfe erwarten, wenn man darum ersucht. *Begegnung* gibt an, wie viele SR es zu einem beliebigen Zeitpunkt dauert, bis das nächste mal eine Patrouille an einem bestimmten Punkt auf einer Straße vorüberkommt. *Reaktion* gibt an, wie lange es dauert, bis die Garde eintrifft, wenn man sie alarmiert. Für abgelegene oder übel beleumundete Ecken können sich die Zeiten verdoppeln.

		Begegnung		Reaktion	
Stadtteil	**GT der Gardisten**	**tagsüber**	**nachts**	**tagsüber**	**nachts**
Alt-Gareth	1W3+2	1W6	2W6 SR	3W20 x 10 KR	1W3 SR
Neu-Gareth	1W3+3	1W3+2	2W6–2 SR	5W20 x 10 KR	1W3+1 SR
Rosskuppel	1W3–1	2W6	3W20 SR	1W3 SR	2W6 SR
Meilersgrund	1W3+1	1W6+3	3W6 SR	1W6 SR	2W6+2 SR
Südquartier	1W3+1	2W20	4W20 SR	2W6 SR	keine
Unter-Gareth (Tiefengrad I)	1W3+1	4W20	4W20 SR	1W3 SR	1W6 SR (sofern Abschnitt bekannt)
Dämonenbrache	–	nie	nie	keine	keine



Garether Gesetzeshüter: Stadtgardistin auf Streife, Torwächter, Inspector der Garether Criminal-Cammer



Die Garether Criminal-Cammer

Symbol/Erkennungszeichen: Greif mit ausgebreiteten Schwingen, der in seinen Fängen eine ausbalancierte Waage hält / Inspectoren tragen ein Amulett mit dem Symbol der Cammer; zur unauffälligen Erkennung dient eine fehlgeprägte Hellermünze, die auf beiden Seiten das Rathaus Gareths zeigt



Wahlspruch: *„Treue, Mut und Sicherheit für Gareth"*

Herkunft: 982 BF auf Geheiß von Kaiser Reto gegründet

Personen der Historie: *Hane Ehrenwaldt* (erster Hauptmann)

Größe: nominell 50, tatsächlich keine zwei Dutzend mehr

Hierarchie: mittel; Grad I = Amtsschreiber, Grad II = Inspector, Grad III = Rechtswahrer, Grad IV = Hauptfrau

Wichtige Personen: *Gerhalla Isenbrook*, amtierende Hauptfrau und Geweihte des Nandus (IV), *Gishelm Bachenthaler*, Inspector in Amt I (II), *Geronius Bosko*, Rechtswahrer in Amt VI (III), *Nella Tannhauser*, Rechtswahrerin in Amt VII, Magierin (III), *Ardare Engstrand*, Amtsschreiberin (I), *Vallusa Engstrand*, Inspectorin (II)

Stützpunkte: *Tobrischer Hof* (**NH-03**) in Nardesheim

Domänen: Aufklärung von Schwerverbrechen wie: schwerer Diebstahl, Einbruch, Raub, Frevel, Verunglimpfung von Obrigkeit oder wichtiger Personen, Mord, auch solchen mit magischem Hintergrund, Bekämpfung der Verbrechergilden

Gesetzestreue: 5

Zusammenhalt: groß

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Zitat: *„Es ist wahr, früher haben wir uns auch um die Morde im Südquartier gekümmert. Damals hatten wir aber auch noch vier Dutzend Inspectoren. Hm, die Tote ist mit einem Bugenhog verheiratet, sagt Ihr? Also gut, ich werde mir die Sache mal ansehen. Aber viel Zeit habe ich nicht ..."*

Die *Garether Criminal-Cammer* ist für Verbrechensaufklärung zuständig, untersteht dem Gerichtsherrn der Stadt und existiert seit Kaiser Retos Zeiten. Seit dem Angriff von Galottas Fliegender Festung im Jahr 1027 BF fehlt es an Geld, die vielen vakanten Stellen zu besetzen. Die Inspectoren müssen ihre Arbeit daher zähneknirschend auf Alt-Gareth beschränken. In anderen Vierteln werden nur besonders spektakuläre Gewaltverbrechen untersucht. Früher wurden Inspectoren für einige Dukaten in andere Reichsstädte ausgeliehen. Der Stadtrat hat dies bis auf weiteres untersagt – erst sollen die liegen gebliebenen Fälle aufgearbeitet werden.

Ziele und Methoden

Eingehende Fälle landen auf einem hohen Aktenstapel. Priorität haben Fälle mit prominenten Opfern oder Fürsprechern, solche, die bereits öffentliches Aufsehen erregt haben und Fälle, die für die bearbeitenden Inspectoren von besonderem Interesse sind – zum Beispiel, weil Verbindungen zu ihrem persönlichen Fall bestehen.

Das Befragen von Zeugen, die Inspektion der Tatorte und das Suchen nach Spuren und verdächtigen Gegenständen gehört genauso zu den Aufgaben der Inspectoren wie das Auflisten der Beweismittel und das Vergleichen des Tatvorgangs mit früheren Verbrechen, die die Criminal-Cammer in ihren Archiven dokumentiert hat. Manchmal bemühen sich die Inspectoren als verdeckte Ermittler, schleichen sich getarnt in Versammlungen der Handwerkerzünfte, auf Bälle und Empfänge der Patrizier oder in die Kaschemmen des Arenaviertels ein, um Verdächtige zu beschatten und Gespräche zu belauschen – alles im Namen der Gerechtigkeit, oft aber eher auf Phexens als Praios' Wohlwollen hoffend. Die Inspectoren folgen dabei keinem einheitlichen Ehrenkodex: Während einige sich das Recht herausnehmen, Häuser zu durchsuchen, persönliche Briefe zu lesen und selbst Medici und Priester dazu bringen, medizinische und Beichtgeheimnisse preiszugeben, verlassen sich andere auf Leumundszeugen, Inrah-Karten und göttliche Eingebung – teilweise gar mit größerem Erfolg.

Eines der ehrgeizigsten Ziele der Criminal-Cammer ist es, die Anführer der großen Unterweltbanden der Garether Gerichtsbarkeit zuzuführen und die Banden zu zerschlagen. Insbesondere die Tobrier und die Almadaner sind *Gerhalla Isenbrook* und ihren Leuten ein Dorn im Auge. Bislang fehlten der Criminal-Cammer jedoch das nötige Personal und die finanziellen Mittel, um etwas gegen die mächtigen Banden auszurichten. Unterstützung erhalten die Inspectoren durch Mitglieder der Bettlergilde, denen die skrupellosen Almadaner genauso verhasst sind. Ab und an greift die Criminal-Cammer auch auf die Hilfe stadtfremder Schnüffler und Glücksritter zurück, die als ‚Inspectoren mit besonderen Aufgaben auf Zeit' Beweise für die Machenschaften *Alrik Ragathers* und seiner Meuchelmörder und Giftmischer beschaffen sollen – und deren Gesichter den Almadanern noch unbekannt sind. Bisher aber waren deren Bemühungen nicht von Erfolg gekrönt: Die beschafften Beweismittel verschwanden über Nacht aus der Criminal-Cammer (**NH-03**), einige Glücksritter wurden mit aufgeschlitzter Kehle und herausgeschnittenen Zungen am Stadttor aufgefunden, andere Abenteurer schlossen sich gar den Almadanern an, weil die-



se ihnen mehr Geld versprachen, als die Criminal-Cammer zahlen konnte.

Belohnungen

Klein: 5 Silbertaler, oberflächliche Informationen über einen Fall
Mittel: 5 Dukaten, Zugang zu den Laboratorien der Cammer, Zugang zu Lehrmeistern für Nandusgefälliges Wissen, *Überreden*, *Sinnenschärfe*, *Anatomie*, *Alchimie*, *Heilkunde*-Talente bis TaW 12, sensible Informationen und Gerüchte zu Fällen und Organisationen, Verbindungen zur Cammer für 2W6 Wochen
Groß: vereinzelte Geheimnisse zu Fällen und Organisationen, dauerhafte Verbindungen zur Cammer, kostenlose Lehrmeister für typische SF und Talente bis TaW 18, Aufnahme als Mitglied

Mitgliedschaft

Die Garether Criminal-Cammer ist stets auf der Suche nach geeigneten Mitgliedern. Allerdings erhalten nur die Fähigsten eine Einladung von Gerhalla Isenbrook, die persönlich über deren Einstellung entscheidet. Es ist eine Sache, nebenbei Bote oder Informant der Criminal-Cammer zu sein – ein Amtsschreiber oder Inspector hingegen muss sich mit Herz und Seele seinen Aufgaben widmen und absolut verlässlich sein. Korrupte Inspectoren kann Hauptfrau Isenbrook bei ihrem Kampf gegen die Unterweltbanden nicht gebrauchen. Ebenso wenig jedoch fanatische Praiosjünger, die das Gesetz buchstäblich befolgen. Manchmal muss der Zweck eben doch die Mittel heiligen, wenn man Erfolge gegen skrupellose Gegner wie Alrik Ragather verbuchen möchte.
Als Magier werden nur Absolventen einer dem Kaiserreich zugehörigen oder nahstehenden Akademie eingestellt, besonders gefragt sind reichstreue Abgänger des Informations-Instituts zu Rommilys und Adepten der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth.
Die Mitglieder der Criminal-Cammer fühlen sich einander verbunden und sind stolz auf ihre Posten, Konkurrenz untereinander gibt es relativ wenig. Zwischen den Magiern aus Amt VII und den Inspectoren der übrigen Ämter kommt es allerdings gelegentlich zu Spannungen, was nicht nur am höheren Lohn der studierten Magier liegt, sondern auch an deren teils überheblichem Verhalten.

Grad I – Amtsschreiber (SO 6-9)

Wer sich als Amtsschreiber (Lohn: 120 S / Monat) verdingen will, muss nicht nur lesen und schreiben können, sondern auch in der Rechtskunde bewandert sein und vertraut mit der Arbeit in Archiven. Amtsschreiber der Criminal-Cammer haben Zugang zu sämtlichen Garether Archiven und öffentlichen Bibliotheken, meist jedoch sind sie mit administrativen Aufgaben innerhalb des Tobrischen Hofes betraut, führen die Dokumente der ermittelnden Inspectoren und behalten für die Rechtswahrer den Überblick über den ständig wachsenden Aktenstapel.

Grad II – Inspector (SO 7-10)

Einige Inspectoren (Lohn: 150 S / Monat, Magier 300 S) sind auf Empfehlung einflussreicher Persönlichkeiten an ihren Posten gelangt, bei den meisten aber handelt es sich um von Gerhalla Isenbrook handverlesene Veteranen der Stadtgarde. Die Inspectoren sind hauptverantwortlich für die Ermittlungen in Mordfällen und das Zusammentragen von Beweisen. Eine hohe Menschenkenntnis, Überredungskünste und die Fähigkeit, sich sowohl in besseren Kreisen wie auch der Unterwelt unauffällig zu bewegen, zeichnen einen Inspector ebenso aus, wie exzellente Kenntnisse der Stadt und handwerkliches Geschick bei der Spurensicherung. Anders als die Gardisten verzichten die Inspectoren auf jedwede Uniform. Ein wattiertes Wams und unauffällige Bewaffnung mögen im Notfall helfen, bei gefährlichen Einsätzen erhalten die Inspectoren auch Geleitschutz durch die Garde. Im Dienst genießen die Inspectoren ähnliche Autorität wie Stadtgardisten gegenüber anderen Einwohnern (siehe dort). Ausweisen können sie sich mittels eines Amuletts, das einen Greifen mit ausgebreiteten Schwingen zeigt, der eine Waage in seinen Klauen hält.

Grad III – Rechtswahrer (SO 8-11)

Die Criminal-Cammer ist in sieben Ämter unterteilt. Amt I befasst sich ausschließlich mit der Bekämpfung der Almadaner, Amt II ist mit der Aufarbeitung alter Fälle beschäftigt, die nach dem Jahr des Feuers liegen geblieben sind, Amt VII widmet sich der Aufklärung magischer Verbrechen. Die Ämter III bis VI haben keine spezielle Aufgabe. Jedem Amt steht ein Rechtswahrer vor (Lohn: 200 S / Monat), verdiente Inspectoren, die aufgrund langjähriger Erfahrung von Gerhalla Isenbrook mit dieser ehrenvollen Aufgabe betraut wurden und ihre Anweisung direkt von der Hauptfrau oder ihrem Stellvertreter erhalten. Ihnen sind die Inspectoren und der Schreiber des jeweiligen Amtes unterstellt. Aufgrund des Personalmangels sind die Rechtswahrer meist selbst mit dem Begutachten der Tatorte beschäftigt, wann immer möglich, delegieren sie einzelne Fälle jedoch an die Inspectoren, um Zeit für Planung und Organisation der Ermittlungen zu bekommen.

Grad IV – Hauptfrau (SO 9-12)

Die Führung der Criminal-Cammer obliegt der Hauptfrau (oft auch *Erste Inspectorin*; vergütet mit 300 S / Monat) und ihrem Stellvertreter, der den Rang eines Leutnants innehat. Sie stehen im Austausch mit dem Oberst der Stadtgarde so-



wie mit dem Gerichtsherrn, dem sie Rechenschaft schuldig sind. In regelmäßigen Besprechungen mit den Rechtswahrern planen die Leiter der Criminal-Cammer die laufenden Ermittlungen, legen die Reihenfolge der aufzuarbeitenden Fälle fest und beraten über die Anwerbung neuer Mitglieder, deren Auswahl die Hauptfrau persönlich vornimmt.

Wichtige Personen

Gerhalla Isenbrook: Ihre Gnaden und Exzellenz **Isenbrook** (*982 BF, Augenringe, graubraune Haare, Sorgenfalten, *meisterliche Nandusgeweihte, durchschnittliche Gardistin*, SO 11, GT 4), hat seit Jahrzehnten die Leitung der Garether Criminal-Cammer inne und konnte den Posten auch gegen Besetzungswünsche seitens der Praioskirche und der Zünfte verteidigen. Für eine Geweihte des Nandus ist sie eine erstaunlich gute Säbelfechterin, die mit täglichen Übungskämpfen ihrem Alter trotzt; auch mit der Armbrust macht sie eine gute Figur. Zudem ist sie so etwas wie die inoffizielle Meisterin des Kamelspiels in Gareth (*Brett-/Kartenspiel (Rote und Weiße Kamele)* 19 (21)). Gekleidet in eine zerschlissene graue Robe mit grünem Skapulier, mit nachlässig hochgestecktem Haar und stets eingehüllt in eine Mohaccawolke, wirkt Ihre Gnaden auf den ersten Blick wie eine heruntergekommene Hauslehrerin. Doch wer je erlebt hat, wie sie nach drei durchwachten Nächten ihren Inspectoren entscheidende Hinweise zur Lösung eines Falls gab, wer Zeuge ihrer sechssprachigen Scharfzüngigkeit wurde oder gegen sie im Kamelspiel verlor, wird diese Frau wohl niemals mehr unterschätzen. Für rahjagefällige Avancen scheint Ihre Gnaden nicht viel übrig zu haben; es heißt, sie besuche noch wöchentlich das Grab ihres Gemahls, der schon vor langer Zeit im Orkensturm gefallen ist. Den Grund dafür, dass ihr Alrik Ragather ein besonders rotes Tuch ist, kennen nur die Wenigsten: Gerhalla vermutet, dass er vor fünfzehn Jahren persönlich ihre Schwester ermordet hat und sucht nach Vergeltung.

Gishelm Bachenthaler (*995 BF, unrasiert, vulgäre Sprache, *kompetenter Gardist, durchschnittlicher Streuner*, Jähzorn 7, SO 7, GT 3) ist in der Criminal-Cammer und in den Gassen dank seines Zynismus und seiner rohen Vorgehensweise ein eher gefrüchteter als respektierter Inspector. Im Jahr des Feuers verlor er seine Frau. Seine Trunksucht konnte er nur mit Mühe in den Griff bekommen. Meist arbeitet er mit seinem Gehilfen **Torm Schlunder** (*1006 BF, rundes Gesicht, Bart, hünenhaft, *durchschnittlicher Gardist, meisterlicher Schütze*, SO 7, GT 5) zusammen.

Der ehemalige Stadtgardist **Geronius Bosko** (*986 BF, mittelgroß und hager, lockiges, grau meliertes Haar, hat Probleme mit Hierarchien, *kompetenter* aber eigenbrötlerischer Ermittler, SO 8, GT 4) steht als Rechtswahrer Amt VI der



Gerhalla Isenbrook

Cammer vor. Seine Herkunft aus dem Südquartier hat er nicht vergessen und pflegt bis heute gute Kontakte dorthin. Er ist berüchtigt für seine lockere Auslegung des Protokolls und so bleibt es meist undokumentiert, wenn Geronius sich mit zwielichtigen Gestalten oder dahergelaufenen Helden eingelassen hat, um einer neuen Spur nachzugehen. Er weiß, dass er sich mit seiner offen am Patriziat und Adel geäußerten Kritik und seinen halblegalen Ermittlungsmethoden nicht nur Freunde macht, doch bisher geben ihm seine Erfolge Recht.

Amtsschreiberin **Ardare Engstrand** (*989 BF, geschichtsinteressierte und äußerst *penible Archivarin*, kompetente Schreiberin und Rechtskundige, SO 7, GT 4) versieht ihren Dienst im Tobrischen Hof (NH-03) mit großer Gewissenhaftigkeit. Gern sähe sie ihre Tochter **Valusa** (*1010 BF, schwarzer Pagenschnitt, bodenständig und überlegt, *erfahrene Inspektorin*, SO 7, GT 4) unter der Haube und übersieht dabei vollkommen, dass ihr Sohn **Raul** (*1012 BF, abenteuerlustig, ständig in Schwierigkeiten, *unerfahrener Schneider*, *kompetenter Herumtreiber*, *meisterlicher Spieler*, SO 7, GT 2) seine Schneiderlehre hingeworfen hat und mittlerweile im Dunstkreis der Alten Gilde Karriere macht.



Die Alte Gilde

Weitere Bezeichnungen: Fuchspfoten, Bande des Patriarchen
Symbol/Erkennungszeichen: Fuchspfote (als Zinke, auf Handschuhe genäht oder als Schmuckstück) / Atakgeste für AG (aufrechte geballte Faust mit angelegtem Daumen rechts (A) und ausgestreckter Zeigefinger mit geschlossener Hand links (G))
Wahlspruch: *„Wir dienen Phex und unserer Gilde."*
Herkunft: Die Alte Gilde ist in Gareth alteingesessen und hat ihren Ursprung in einem ehemaligen Schutzbund von Handwerkern (um 750 BF), die sich von ihren Zünften im Stich gelassen fühlten.
Personen der Historie: *Sigman Gutbrod* (933-1024 BF, langjähriger Patriarch der Alten Gilde von 967 bis 1024 BF)
Größe: 150
Hierarchie: streng; Grad I = Lehrlinge, Grad II = Gesellen, Grad III = Meister, Grad IV = Gildenmeister
Wichtige Personen: *Iam Altacker*, der geheime Patriarch (IV), *Esindio Lastrano*, Speichermeister Gareths (III), *Helme Wagenhalter*, Oberst bei den Spießbürgern (III), *Rovena Altacker*, Iams ältere Schwester (III), *Ibrosch Sohn des Sorosch*, Meisterfälscher, als Zwerg getarnter Mensch (III), *Mirya Steinsberg*, Architektin (III), *Togan*, ein Schmied, eigentlich Xardor Birkenholz (III), *Enno Fürbiddan*, Schreinergeselle, vertrauenswürdiger Botenjunge der Gilde und potentieller Geheimnisverräter an die Almadaner, da unsterblich in Solivai Ragather verliebt (II), *Raul Engstrand*, Informant und versierter Spieler II), *Gilmon Lastrano*, *950 BF, Iams Konkurrent und Vorgänger von 1024 bis 1026 BF, heute verbannt (0)



Stützpunkte: *Villa Altacker* (**VV-02**, geheimer Treffpunkt des Gildenrates), Speicherhaus *Sankt Eboreus* (**NH-19**, Hauptquartier der Gilde), Herberge *Schwert und Panzer* (**SV-26**, Zinkenplatz), Taverne *Voller Humpen* (**TH-23**, Hehlerplatz), diverse weitere bürgerliche Anwesen und Werkstätten in Alt-Gareth (Rückzugsmöglichkeiten bzw. Ausgangspunkte für Einbrüche), *Immanstadion* (**AV-14**, Buchmacher), *Neues Hippodrom* (**UL-02**, Buchmacher)
Domänen: Siegelfälschung (städtische Dokumente, Eichmaße, Waren- und Zollpapiere), Hehlerei, Schmuggel (nach Neu- und Alt-Gareth), Taschendiebstahl, Einbruch, Schutzgelderpressung, vereinzelt: Menschenhandel, verbotenes Glücksspiel in Alt-Gareth
Gesetzestreue: 2
Zusammenhalt: ansehnlich (aus Tradition und familiären Bindungen)
Beziehungen: groß in Alt-Gareth, ansehnlich in Neu-Gareth, hinlänglich in den übrigen Stadtteilen
Finanzkraft: hinlänglich (Gildenkasse), groß (durch Einbeziehung des bürgerlichen Einkommens der Familien)
Zitat: *„Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex! – Hilf der Gilde, dann hilft dir die Gilde!"*

Die Alte Gilde Gareths kommt der romantischen Vorstellung von einer Diebesgilde am nächsten. In den meisten Fällen ehren sie die Gebote des Phex und betätigen sich auch nicht in unehrenhaften Geschäften wie Meuchelmord, Rauschkrauthandel oder Übergriffe auf Diener der Zwölfe.

Geschichte

Was um 750 BF als informeller Schutzbund von Handwerkern gegen repressive zünftige und städtische Verordnungen begann, wandelte sich bald in eine kriminelle Vereinigung. Mit Unterstützung der Phexkirche gelang es ihr im großen Unterweltkrieg 795 BF die Schergen Jirtan Orbas' aus der Stadt zu vertreiben und deren Tätigkeitsfelder zu übernehmen. Seit den Zeiten Pervals bringen vor allem die alteingesessenen Familien Gutbrod (Fuhrunternehmer), Wagenhalter (Stellmacherei), Altacker (Tuchhandel, Schneiderei), Steinsberg (Baumeister) und Lastrano (Krämer für Exotica) führende Gildenmitglieder hervor. Der Erfolg der Gilde hat in den vergangenen Jahrzehnten nachgelassen, als sich Auswärtige aus Tobrien und Almada als aggressive Banden in den äußeren Teilen der Stadt etablieren konnten.

Die Alte Gilde heute

Die Alte Gilde besitzt vor allem in Neu- und Alt-Gareth Einfluss. Zu ihren Stärken zählen die Meisterschaft im heimlichen Vorgehen und im Fälschen, die Kenntnis vieler Gebäude und unterirdischer Gänge in Alt- und Neu-Gareth, die Verbindungen zu allen Bevölkerungsschichten sowie die Nähe zur Phexkirche. Der derzeitige Anführer (‚Patriarch'), hinter dem sich der Ratsherr Iam Altacker verbirgt, hat es geschafft, zerstrittene Parteiungen der Gilde zu vereinen und sie gemeinsam gegen alle anderen Bedrohungen vorgehen zu lassen. Der Einfluss der Gilde reicht bis in die Verwaltung Gareths hinein, besonders zu anderen Gilden und Zünften sowie zu den Spießbürgern.

Ziele und Methoden

Aus einem Zusammenschluss von handwerklichen Zünften entstanden, wundert es nicht, dass das Hauptbetätigungsfeld der Gilde im Fälschen von behördlichen Dokumenten und dem Umgehen von Abgaben und Zöllen liegt. Ein Gutteil von Garether Diebesgütern geht durch die Hehlerhände der Gilde. Bei der Auswahl von Schmuggelgut wird darauf



geachtet, verfluchte Gegenstände aus der Brache oder dem Gesplitterten Berg zu meiden. Vor Gewaltanwendung sind ein Betrug oder eine Bestechung das Mittel der Wahl, um Personen gefügig zu machen.

Die Gilde erhebt Schutzgelder von Handwerkern, Geschäftsinhabern aber auch Patriziern. Wer zahlt, erhält eine entsprechende Schutzzinke am Haus, wird von eigenen Aktivitäten der Alten Gilde verschont und auch gegen Übergriffe durch andere Kriminelle z.B. der Tobrier und Almadaner geschützt. Wer nicht zahlt, kann nach einer freundlichen Erinnerung damit rechnen, dass er Opfer von Einbrüchen und Beutelschneidern wird oder überraschende Prüfungen durch den Kammerherr der Stadt angeordnet werden. Nur in extremen Fällen verwüstet die Gilde das Haus oder setzt den Roten Hahn darauf.

Seit einiger Zeit nutzt die Gilde zum Erreichen ihrer Ziele vermehrt das Mittel der Erpressung mit brisanten Informationen. Dies liegt unter anderem daran, dass Iam Altacker mit der jüngsten Übernahme der einstigen Villa Dexter Nemrods (siehe Villa Altacker, **VV-02**) auch dessen geheime Hinterlassenschaften erworben hat, so dass sich nun etliche streng vertrauliche Dossiers im Besitz des intriganten Patrons befinden, der diese bisweilen gekonnt einsetzt.

Erwischt die Gilde unabhängige Kriminelle beim Wildern in ihrem Revier, werden diese bei erwiesenem Können zur Abgabe ihrer Beute und zum Beitritt zur Gilde als Lehrling (I) aufgefordert. Lehnen sie ab, oder handelt es sich um Pfuscher, jagt sie die Gilde aus der Stadt oder verstümmelt sie. Ist es nötig, Leichen verschwinden zu lassen, nutzt die Gilde dazu ihre Kenntnis der Kanalisation. Ähnlich streng wird unzünftiges Verhalten von Mitgliedern bestraft, so etwa Geheimnisverrat, Unterschlagung von Beuteanteilen und Einbruch bei ‚Beschützten'. Die Gilde hält den Codex der Unterwelt hoch und würde nie einen Kriminellen an die Stadgarde verraten.

Ein Gutteil der Einnahmen wird in den Phextempeln geopfert, um die Gunst des Fuchsgottes zu erhalten. Gelegentlich genießen Mitglieder den Segen des Phex oder sind sogar selbst geweihte Diener.

Verbündete ...

Die Alte Gilde pflegt aus Tradition gute Kontakte zu den bürgerlichen Zünften, organisiert bisweilen in deren Auftrag die Bestrafung von unzünftigen Konkurrenten und agiert somit insgeheim als ausführender Arm mancher gut situierter Handwerksvereinigungen. Oft hilft die Gilde in diesen Angelegenheiten auch nur mit entsprechendem Fachwissen und gibt den bürgerlichen Zunftgesellen Hinweise für ein effektives Vorgehen.

Die Gilde verfügt außerdem über weit reichende Beziehungen in der Garether Bürgerschaft, in der städtischen Verwaltung und in der Unterwelt Gareths. Zu nennen sind beispielhaft:

- Marishall dal'Patto, Principal des Fuchsbaus
- Jereminas Torfstecher, Vogtvikar des Tempels in den Schatten
- Murgusch, Kundschafter der Tiefzwerge
- Der Kreis der Maske (verkauft Hehlerware an die Gilde)
- zaghafte Kontakte mit dem Haus Stoerrebrandt

...und Feinde:

Neben den alltäglichen Rangeleien mit der städtischen Garde besteht Konkurrenz und schwelende Feindschaft mit den beiden anderen großen Unterweltbanden Gareths. Die Alte Gilde verhält sich defensiv, indem sie in Rosskuppel, Meilersgrund und Südquartier nur sporadisch agiert. Mehrmals konnte ein offener Unterweltkrieg nur durch das schlichtende Eingreifen der Phexkirche verhindert werden.

Belohnungen

Klein: 5 S, Hilfe beim unauffälligen Queren der Stadtmauern oder der Veräußerung von Gegenständen, Zugang zu einem Verkäufer von hochwertigem Diebeswerkzeug

Mittel: 5 D, Hilfe bei der Beschaffung von Gegenständen, gefälschten Siegeln oder Dokumenten, Zugang zu Lehrern der Sonderfertigkeit Fälscher, wird künftige von Gaunereien der Alten Gilde verschont

Groß: 100 D, Berufsgeheimnis Gassenwissen (Fluchttunnel aus Alt-Gareth), Fluchthilfe aus Kerkerhaft, Mitgliedschaft als Geselle/Meister/Gildenrat oder steht lebenslang unter dem Schutz der Gilde

Mitgliedschaft

Die Alte Gilde zeigt wie kaum eine andere Organisation die zwei Seiten Gareths: Viele ihrer Mitglieder gehen tagsüber einem ehrbaren (oder zumindest legalen) Beruf als Böttcher, Graveur, Krämer, Dachdecker, Fuhrfrau, Wirt, Prostituierte oder Amtsschreiber nach und gehen nachts auf Beutezug. Einige Familien sind seit Generationen Teil der Gilde. Wer bereits als überführter Verbrecher ein alter Bekannter der Stadtgarde ist, hat zusätzlichen Aufwand, seine künftigen Gildenaufgaben zu verschleiern. Alle Mitglieder sind in der strengen Hierarchie der Bande an ein vorgesetztes Mitglied gebunden und müssen Gehorsam leisten.

Grad I – Lehrling (SO 4-7)

Ähnlich den Zünften rekrutiert die Gilde ihren Nachwuchs fast ausschließlich in den eigenen Familien. Nur in seltenen



Fällen – und auch nur bei entsprechender Fürsprache eines Meisters – können Außenstehende hoffen, als Lehrling in die Gilde aufgenommen zu werden.

Man wird mit etwa 12 Jahren Lehrling, ist seinem Lehrmeister in allen Dingen hörig und hat kein eigenes Vermögen. Die Lehrlingszeit dauert für Halbwüchsige vier bis sechs Jahre, für neu aufgenommene erwachsene Gildenmitglieder etwa ein Jahr bis zur Gesellenprüfung. Der Lehrling lernt anfangs die üblichen Kenntnisse seines Tagesberufs, und kommt erst im Laufe der Lehrzeit mit den zwielichtigen Tätigkeiten in Berührung. Taschenspielertricks, Lügen und Schleichen sowie Gehorsam gegenüber der Gilde gehen ihm ins Blut über. Der Lehrling dient vorrangig als Laufbursche, Bettler, Auskundschafter und Spitzel.

Grad II – Geselle (SO 5-10)

Mit der Gesellenprüfung (einem achtbaren Betrugs- oder Diebesstück) und der Lossprache durch den Meister erhält der Geselle einen festen füchsischen Namen und das Recht, eigene Raubzüge durchzuführen – in Absprache mit dem Gildenrat, der die lukrativsten Unternehmungen den Meistern vorbehält und vom Gesellen Abgaben in Höhe von 5 D/Monat fordert. Meist spezialisieren sich die Gesellen in den folgenden Jahren in einem Gebiet und wechseln dafür oft ihren ursprünglichen Lehrmeister. Von diesem werden sie in die tiefere Kunst des Fälschens, des Einbruchs und der Hehlerei eingeweiht und knüpfen wertvolle Kontakte.

Grad III – Meister (SO 5-12)

Die Meister sind die erfahrenen Mitglieder der Gilde und werden meist erst nach Jahren und loyalen Diensten vom Gildenrat ernannt. Es ist nicht zwingend erforderlich, auch im bürgerlichen Leben eine angesehene Position innezuhaben. So ist der gerissene Meister Gumpert Dummeldinger als ein vorgeblich tumber Bettler stadtbekannt. Die Anzahl der Meister ist beschränkt, so dass für ehrgeizige Gesellen erst nach dem Tod eines Meisters die Möglichkeit besteht, dessen Position zu übernehmen. Dazu muss sich der Geselle durch phexgefälligen Wagemut auszeichnen und mit herausragenden Taten seine Fähigkeiten beweisen. Die Ernennung zum Meister erfolgt oft mit dem Segen der Phexkirche – die somit immer bestens über die Machtstrukturen der Gilde informiert ist.

Die Meister können eigenständig ihren Tätigkeitsschwerpunkt und ihre Aktivitäten festlegen und zahlen mindestens 12 Dukaten/Monat an die Gilde. Unter den Meistern werden sieben gewählt, die den Gildenrat bilden und z.B. über Vergehen innerhalb der Gilde entscheiden. Meister können Lehrlinge ausbilden und Gesellen anweisen. Manche lassen ihre Untergebenen alle illegalen Handgriffe ausführen und halten sich im Hintergrund oder treten nur bei besonderen Herausforderungen selbst auf den Plan.

Grad IV – Patriarch/Matriarchin (SO 5-15)

Das Oberhaupt der Gilde wird durch den Gildenrat aus den Meistern bestimmt. Bei der traditionellen Kür ist nicht so sehr die Macht eines einzelnen Meisters entscheidend, als vielmehr seine Phexgefälligkeit und die Befragung eines Orakels des Fuchses (das wiederum den Phextempeln Möglichkeit zur Einflussnahme gibt). Der Patriarch sitzt dem in *Villa Altacker* (**VV-02**) diskutierenden Gildenrat vor und kann dessen Beschlüsse blockieren und eigene Verfügungen erlassen – so sie nicht den Grundregeln des Kodex widersprechen. Die Identität des Patriarchen ist traditionell nur den Mitgliedern des Gildenrates sowie dem Vogtvikar des Tempels in den Schatten bekannt, alle anderen rätseln über seinen Namen. Die Stadt sucht den Patriarchen mit einem Kopfgeld von 200 Dukaten – und einem Steckbrief von 812 BF. Wo der Patriarch offen auftritt, z.B. bei Versammlungen der Gilde im Speicherhaus *Sankt Eboreus* (**NH-19**) oder bei Treffen mit anderen Unterweltherrschern, verbirgt er das Gesicht unter einer schwarzen Kapuze und hinter einem Tuch.

Auszug aus dem Codex der Alten Gilde

- Die Treue gilt der Gilde bis zum Tode.
- Die Gilde lässt keinen zurück.
- Unehrenhaft und verfemt ist jener, der in einem Zwist einen Gildenbruder oder die Gilde an die Hunde verrät.
- Die Fuchspfoten sind angehalten, unnötige Gewaltanwendung zu vermeiden.
- Die Fuchspfoten sind angehalten, Unschuldige zu schonen.
- Die Fuchspfoten achten Phexens Gebote und eifern dem Ideal der eleganten Tat nach.
- Gildenlose Pfuscher sind entsprechend ihres Vergehens zu bestrafen.
- Ein Tod kann nur durch den Gildenrat beschlossen werden.
- Schutzbefohlene der Gilde werden durch den Gildenrat festgelegt.



Wichtige Personen

Iam Altacker, Patriarch

Iam Altacker (*997 BF, gediegene Kleider, braunes Haar, drahtige Gestalt) verkörpert in der Öffentlichkeit den zuvorkommenden Tuchhändler und Ratsherren zu Alt-Gareth. Er gilt als gemachter Mann, der die alte *Schneiderei seiner Familie* (**TH-28**, geführt von seiner Schwester **Rovena**, *994 BF, zierlich, langes braunes Haar, SO 11, GT 2) um Tuchhandel erweiterte und schon in jungen Jahren so viel Vermögen anhäufte, dass er sich eine *Villa in Neu-Gareth* (**VV-02**) kaufen konnte. Nachdem er schon die Schneidergilde im Stadtrat vertritt, munkelt man, dass seine Familie kurz davor steht, ins Patriziat aufgenommen zu werden. Dass sein Vermögen nicht aus Handelsfertigkeiten stammt, ahnen die wenigsten. Iam absolvierte heimlich in der Alten Gilde eine steile Karriere als akribisch planender Einbrecher und verkleideter Hochstapler und wurde in einem kurzen Machtkampf 1026 BF zum Patriarchen gekürt. Bei so vielen Kontakten wundert es nicht, dass der gewiefte Gildenanführer stets gut informiert über beinahe alle Bereiche der Garether Gesellschaft ist. Dieses Wissen nutzt er gekonnt aus, um seine Stellung sowohl innerhalb der Bürgerschaft als auch innerhalb der Gilde zu sichern und auszubauen.

In vielen Situationen verlässt er sich auf seinen hinreißenden Charme und seine brillante Fertigkeit, in andere Rollen zu schlüpfen. Verkleidet durchstreift er unerkannt sowohl die dreckigen Hinterhöfe des Südquartiers als auch die Rats- und Zunftstuben, stets auf der Suche nach interessanten Neuigkeiten und verborgenen Geheimnissen, die er zu seinen Gunsten einzusetzen weiß. Oft erschleicht er sich das Vertrauen seiner Opfer unter falscher Identität. Hilfreich ist Iam dabei seine Schattenlarve, die jeder neue Patriarch der Gilde von der Phexkirche erhält, sobald er sich als würdig erwiesen hat.



Iam Altacker

Tarnidentitäten

Der **Patriarch**: Als Gildenanführer trägt Iam doppelte Verkleidung. Er tritt stets mit einer Kapuze und gesichtsverhüllenden Tüchern auf. Wird ihm diese heruntergerissen, trägt er noch immer die (während ihrer Benutzung selbst unsichtbare) Schattenlarve, die ihm das Aussehen eines 60-jährigen, sehnigen Mannes mit weißem Spitzbart verleiht. Er nennt sich – wenn er gezwungen wird, einen Namen zu nennen – **Emeron Wagenhalter**. Tatsächlich verschwand besagter Emeron 1025 BF von der Bildfläche und war bis dahin ein Meister der Alten Gilde.

Comtessa **Cusmara della Fiorina**, die Witwe eines kaiserlichen Beamten aus dem Horasreich (*993 BF, weißblond, zarte Haut, zickig, liebt Glücksspiele, SO 13) ist Gast auf vielen Bällen des Adels und der Patrizier. Die echte Comtessa hatte sich den Verlockungen des blutigen Goldes hingegeben und wurde als Tasfarelel-Anhängerin von Iam beseitigt.

Lastenträger **Linnert Lowanger** aus Meilersgrund (*985 BF, glatzköpfig, vulgär, SO 4)

Schreiberin **Junivera Hullheimer**, die tageweise im Kontor Stoerrebrandt (**SV-31**) aushilft (*1016 BF, schwarz bezopft, unansehnlich, SO 7)

Kurzcharakteristik: brillanter Verkleidungskünstler, kompetenter Politiker, Akoluth der Phexkirche

Beziehungen: groß (als Gildenmeister und als Ratsherr)

Finanzkraft: ansehnlich (Privatvermögen), hinlänglich (Zugang zur Gildenkasse)

Verwendung im Spiel: zu lüftendes Mysterium, delikater Auftraggeber, Gegner mit 1.000 Gesichtern

Eigenschaften: MU 15, IN 16, CH 17, FF 15, SO 11

Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Sonderfertigkeiten: Berufsgeheimnis (Geheimgänge nach Alt-Gareth)

Talente: Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe (Hören) 15 (17), Stimmen Imitieren (Menschliche Stimme) 15 (17), Überreden (Lügen) 18 (20), Sich Verkleiden (anderes Geschlecht, anderer Stand) 18 (20), Schätzen (Schmuck) 17 (19), Menschenkenntnis 18, Brettspiel 13, Staatskunst (Intrige) 11 (13), Schneidern 14,

Ausrüstung: eine Schattenlarve aus Mondsilber, grauer Seide und Türkisen

Besonderheiten: Iam Altacker ist im Besitz geheimer Dossiers aus den Beständen Dexter Nemrods, die brisante Informationen über ausgewählte Bürger der Stadt enthalten.

Esindio Lastrano, der ehrenwerte Speicherherr

Unter großen Anstrengungen und mit vielen Zugeständnissen ist es **Esindio** (*989 BF, zurückgekämmtes Grauhaar,



Adlernase und dunkle Augenhöhlen, übernächtigt wirkend, CH 15, *Wohlklang*, *meisterlicher Händler*, SO 13, GT 1) gelungen, fünfmalig die Wahl zum Speicherherrn von Alt-Gareth zu gewinnen. Vor allem die anderen Familien der Alten Gilde hatten weit reichende Forderungen, insbesondere was die Erträge aus dem Amt betrifft. Die sind seit dem Skandal des verschimmelten Notkorns 1024 BF drastisch gesunken, weil die Kontrollen zugenommen haben. Lastrano, der offiziell ein Fuhrunternehmen leitet, das Korn aus der Goldenen Au nach Gareth bringt (auf den Karren ist noch ganz anderes Gut), ist zudem mit vier Kindern geschlagen, die ihren Reichtum für selbstverständlich halten und sich in den Kaschemmen und Spielhöllen der Stadt herumtreiben, statt beim Vater die Kunst des verschwiegenen Geschäfts zu erlernen. Durch sie ist er leicht erpressbar und stets in Gefahr, plötzlich große Schulden begleichen zu müssen, was er nur könnte, wenn er die Alte Gilde hinterginge.

Die Meilersgrunder Eulen

Die mit der Alten Gilde verbündete Gruppe unter der Führung von **Larona Damotil** (*1005 BF, kleinwüchsig, Narbe über rechtem Auge, *meisterliche Streunerin*, SO 5, GT 1) besteht aus nur sechs Mitgliedern – und fünf abgerichteten Eulen! Diese werden zumeist als Botenvögel zwischen den einzelnen Quartieren und Unterschlüpfen eingesetzt. Zwei der Eulen sind jedoch zudem in der Lage, kleine Gegenstände (z.B. Schlüssel, kleinere Flakons oder Schatullen etc.) lautlos zu entwenden.

Was denkt ... über die Alte Gilde

Volkes Stimme: *„Wenn Dich einer mit dem Zeichen der Fuchspfote überfällt, kannst Du Dir sicher sein, dass er Dich nicht wegen ein paar Hellern ersticht. Die Alte Gilde weiß noch, was Diebesehre ist."*

Stadtgardist: *„Diebstähle, Hehlerware, Urkundenfälschung. Aber selten Verletzte, noch seltener Morde. Lieber zehn Schurken der Gilde als einen Almadaner oder einen halben Tobrier."*

Was denkt die Alte Gilde über ...

Die Tobrier: *„Die haben versucht, uns aus dem Geschäft zu drängen. Aber die sind nichts weiter als eine Schlägerbande. Es wird die Zeit kommen, da werden wir sie aus der Stadt jagen."*

Die Almadaner: *„Sie tun so, als ob sie Stil hätten. Aber sie sind nichts als eine üble Mörderbande. Phex haben sie lange schon vergessen und ihre Ehre obendrein."*

Phexgeweihte: *„Früher in der guten alten Zeit haben sie uns den Weg gewiesen. Heute sind wir unabhängiger, aber wir sollten die Gebote des Herrn der Nacht nicht aus den Augen verlieren. Er wacht über einen jeden von uns."*



Die Garether Unterweltbanden: Almadanerin, Tobrier, Mitglied der Alten Gilde



Die Almadaner

„Ihr glaubt, dass Almada einen so schlechten Ruf in Gareth hat, liege an den hoffärtigen Caballeros aus dem Fürstentum? Weit gefehlt: Es liegt an den selbsternannten Caballeros der Almadaner hier in Gareth, deren Name für Zuhälterei, Gewalt und Mord steht. Was weiß das Volk von Politik? Aber es weiß, wer seine Schwestern tötet und seine Söhne in Bordelle zwingt."
—Herodane von Leuenwald, Ratsmeisterin von Meilersgrund

Weitere Bezeichnungen: die Bande des Ragather, Cressofresser (Schimpfwort)
Symbol/Erkennungszeichen: Schwarzer Rosendorn / Kleidungsstil, Sprache und Gebaren
Wahlspruch: *„Für Almada und den Magnaten!"*
Herkunft: Banden von Söldnern und Kriminellen aus Almada, die zur Zeit des Orkensturms (1010 bis 1013 BF) nach Gareth kamen
Größe: 150 (und 100 Recambios)
Hierarchie: mäßig; Grad I = Recambio, Grad II = Bracero, Grad III = Caballero, Verdugo, Grad IV = Magnat
Wichtige Personen: *Alrik Ragather*, der Magnat (IV), *Alonso Ragather*, Alriks Sohn und designierter Nachfolger (III), *Der Schwarze Dorn*, brillanter Meuchler, angeblich von der Hand Borons ausgebildet (III), *Alrico Sanfumento*, Ansprechpartner für die Braceros (III), *Solivai Ragather*, Alriks Tochter und Wirtin der Taverne *Lieblicher Yaquir* (II)
Stützpunkte: Taverne *Lieblicher Yaquir* (**SG-13**, Hauptquartier), Rauschkrauthöhle *Memoria* (**MG-13**), Bordell *Rahjas Festung* (**ER-09**), *Immanstadion* (**AV-14**, Buchmacher), *Neues Hippodrom* (**UL-02**, Buchmacher), *Kaserne der Ratten* (**NH-08**)
Domänen: Zuhälterei, Falschspiel, Wettbetrug, Taschendiebstahl, Schmuggel, Gifthandel, Rauschkrauthandel, Meuchelmord, auch Schutzgelderpressung
Gesetzestreue: I
Zusammenhalt: groß (aus Angst und Ehrgefühl)
Beziehungen: sehr groß im Südquartier, groß in Meilersgrund, hinlänglich in den anderen Stadtteilen, minimale Verbindungen zu außerstädtischen Schurken und in Adelskreise (wachsend)
Finanzkraft: groß
Zitat: *„Aber, aber, wir sorgen für unsere Leute. Wir sind schließlich eine Familia alt-almadanischen Blutes, da müssen wir zusammenhalten, hier im frostigen Gareth, nicht wahr? Nun aber sag': Wie kann es sein, dass ein Bruder seinen Bruder verrät? Verräter gehören nicht zur Familia. Und da du dich selbst zu einem Ausgestoßenen gemacht hast, wirst du verstehen, dass wir nun nicht mehr für dich sorgen müssten. Und doch kümmern wir uns um dich, so sind wir. Alrico – kümmere dich um ihn ..."*
—Alonso Ragather

Die Almadaner sind die skrupelloseste der Unterweltbanden und berüchtigt für ihre Hinterhältigkeit und eine Grausamkeit, die sie hinter schönem Schein verbergen. Neben Zuhälterei, Wettbetrug und Diebstählen haben sie keine Berührungsängste mit Rauschkrauthandel, Giftherstellung und Meuchelmord. Nach außen hin geben sie sich kultiviert und pflegen ein Ehrgefühl, dessen Verletzung unbedingt nach Satisfaktion verlangt. Nur dass die Duelle, die ein Caballero der Almadaner austrägt, alles andere als ehrenhaft und rondragefällig sind und keinerlei Risiko für ihn selbst beinhalten: Das Gift wirkt schnell und die Braceros stehen mit Armbrüsten und Wurfsternen bereit, wenn es doch mal schlecht laufen sollte.

Ziele und Methoden

Am liebsten würden die Almadaner die Elendsviertel alleine kontrollieren. Dummerweise kommen ihnen häufig die zahlenmäßig überlegenen Tobrier in die Quere. Im Handel mit verbotenen Rauschkräutern, Boronwein und Giften aus Südaventurien (vereinzelt auch gefährlichen alchimistischen Substanzen) haben die Almadaner jedoch die Nase vorn, und dank ihrer Meuchler wird die tobrische Konkurrenz auf diesem Gebiet immer kleiner ... Im Schmuggel nach Alt-Gareth sind sie der Alten Gilde unterlegen, fassen aber vereinzelt Fuß, wie im *Immanstadion* (**AV-14**) und in der *Kaserne der Ratten* (**NH-08**). Die Almadaner betreiben etliche Etablissements, die wegen ihrer verbotenen Genüsse sowohl anrüchig als auch beliebte Ziele von Vergnügungssüchtigen aus ganz Gareth sind: Weinstuben, Spielhöllen, Bordelle (meist im besseren Zustand als andere Hurenhäuser der Armenviertel), Rauschkrautzimmer, Faustkampfarenen. Um sie konzentrieren sich die Aktivitäten und an diese Adressen wird man verwiesen, wenn man die Almadaner treffen will. Weniger bekannt ist, dass sie auch viele Mietshäuser betreiben und dass in diesen schon Hunderte Menschen durch Baumängel starben. Neben klassischer Schutzgelderpressung bedrängen die Almadaner konkurrierende Gaststuben, die schnell in Flammen stehen, wenn man sich nicht einig wird.
Furcht und Verlangen sind die beiden großen Waffen der Almadaner: Feinden und Unbotmäßigen wird gedroht. Bei mangelndem Einlenken kommt es schnell zur *Eliminazio*: ein Todesfall durch einen Dolchanschlag im Gewühl, einen Brand oder ein vergiftetes Getränk. Die Almadaner schüren die Furcht, dass man nirgends vor ihnen sicher ist und Über-



lebende die Ausnahme sind. Freunde und Unterstützer werden mit Alkohol, Boronwein, Geld und willigen Männern und Frauen gelockt – ein Traum vieler, die in den Gassen um ihr täglich Brot kämpfen müssen, eine dunkle Versuchung für reichere Bürgerliche, die die Almadaner an sich binden wollen. Die Almadaner haben mehr Geld als andere Unterweltbanden und setzen es ein: zum Protzen, Bestechen, Kaufen. Über die Armen und Gescheiterten machen sie sich lustig – sie sind in ihren Augen nur nicht mutig oder schlau genug, um an Geld zu kommen.

Die Almadaner umgarnen, stolzieren, betören, schüchtern ein, reden drumherum und weichen aus – die Kunst, das Gegenüber mit dem eigenen Auftreten zu manipulieren, gehört zu ihren wichtigsten Fähigkeiten. Und wenn es rüde wird: Die Almadaner bevorzugen Dolch, Würgeschlinge, Rapier und Degen, sie verwenden versteckte Waffen, Gift und Angriffe von hinten.

Wer den Almadanern Konkurrenz macht, erhält eine blutige Warnung, z.B. wird ihm ein Ohr abgeschnitten. Wer immer noch nicht verstanden hat, wird anschließend umgebracht.

Almadaner verfügen nur selten über karmalen Segen von Phexgeweihten oder ein phexgeweihtes Artefakt, dafür häufig über *Almadaner Kerzen* von *Meister Syronius* (**HB-17**).

Verbündete und Feinde

Aus Furcht und dank eines Netzes von schuldigen Diensten und Günstlingen arbeiten viele Südquartierer den Almadanern zu. Kaum einer würde es wagen, gegen einen Almadaner auszusagen. Die Verbindungen zur Phexkirche sind lose und die Geweihten müssen den Bandenmitgliedern häufig ins Gewissen reden. Zu den Grolmen der *Basiliskenkrone* (**UG-05**) bestehen Handelskontakte. Die Bettler der Stadt fürchten und verachten die Almadaner wegen ihrer Grausamkeit gegenüber Gescheiterten und Schwächeren. Die Stadtgarde und andere Ordnungskräfte sind angehalten, die Umtriebe der Bande einzuschränken, aber manche lassen sich von den Almadanern kaufen. Die Tobrier sind Todfeinde der Almadaner, die Alte Gilde nur mäßig tolerierte Konkurrenten. Mit Leidenschaft führt Alrik Ragather eine Fehde mit der *Silberkatze* Talimee Nebelstern (**WS-17**), seit sie ihm ein Geschäft vermasselt hat.

Belohnungen

„Belohnen? Es ist Lohn genug, wenn Er nachts nicht meine Meuchler fürchten muss."
—Alrik Ragather

Klein: aufmunternde Worte, größere Überlebenswahrscheinlichkeit im Konfliktfall, evtl. einige Silbertaler

Mittel: Verbindungen zu den Almadanern für 2W6 Wochen, verbotene Waren (Gift, Rauschkraut, Trickwaffen) zum halben Preis, ein Gratis-Schäferstündchen in einem almadanischen Bordell, Kontaktvermittlung zu zwielichtigen Personen (< SO 9), Angebot für Mitgliedschaft Grad I (Lehrling),

Groß: Verbindungen zu den Almadanern für 2W6 Monate, 1W6 Monate freier Eintritt in einem almadanischen Bordell, ein exotisches Haustier, eine Prunkwaffe, eine Portion Gift oder Rauschmittel oder Kontaktvermittlung zu zwielichtigen Personen (auch mit SO ≥ 10), Angebot für Mitgliedschaft Grad II

Mitgliedschaft

Die Almadaner können fähige Gauner immer gebrauchen, aber sie sind eine verschworene Gemeinschaft, in deren Kreise man nur durch stets neu bewiesenes Vertrauen aufsteigt. Almadaner zu sein, ist ein Lebensstil, bei dem man stets zusammen mit seinen Kameraden auftritt, stiehlt, tötet und Erfolge feiert und der zumindest bei den höheren Graden verführerisch luxuriös aussieht. Almadaner kleiden sich oft nach einem Stil, den sie *Elegancia* nennen (Caldabreser, polierte Stiefel oder Spangenschuhe, Wams, Gehrock, jeweils häufig schwarz, weiße Kniebundhosen, pomadisiertes Haar, eine edle Waffe). Je höher der Grad, desto teurer die Kleidungsstücke und Accessoires und desto stilsicherer das Auftreten. Almadaner sind so auch leicht für Außenstehende (*Gassenwissen*-Probe) zu erkennen. In den Armenvierteln begegnet man ihnen mit Respekt. Ein Teil der eigenen Beute wird monatlich direkt an den Magnaten abgegeben. Je höher der Grad ist, desto größeren Schutz bietet die Gemeinschaft vor anderen Banden, der Garde und einer Verurteilung vor Gericht.

Grad I – Recambio (SO 1-6)

Auf der untersten Stufe stehen die Recambios. Sie gehören nicht wirklich zu den Almadanern, und ihr Verlust ist für Ragather und seine Leute zu verschmerzen, wie der zynische Begriff (Austauschbare) bereits anklingen lässt. Recambios übernehmen kleinere Dienste, um so die ‚Ehre' ihrer Familie wiederherzustellen, falls sich ein Bruder oder eine Tochter den Almadanern in den Weg zu stellen wagte. Einige hoffen auch, als *Lehrling* in die Reihen der Bande aufgenommen zu werden. Die obskuren Aufnahmerituale enden jedoch nicht selten tödlich. Die Überlebenden werden – je nach Begabung – einem Bracero unterstellt, der sie in seinem Handwerk unterrichtet.



Grad II – Bracero (SO 3-7)

Recambios, die sich als fähig und loyal erweisen, werden irgendwann auf Empfehlung eines Caballero als Bracero fest in die Bande aufgenommen. Die letzte Entscheidung trifft immer der Magnat selbst, nur, wer ihm – oder wenigstens seinem Sohn – persönlich vorgestellt wurde, darf für ihn arbeiten.

Mehr als zwei Drittel der vollwertigen Mitglieder sind Handlanger und Schläger, gedungene Mörder, die nicht als Meuchler taugen, Diebe, Rauschkrauthändler, Schankwirte, Bordellbesitzer, Türsteher, Hehler und Betrüger, die in Ragathers Diensten stehen und für den steten Zuwachs des Almadaner Vermögens sorgen. Viele eifern den Caballeros nach, indem sie Wert auf bessere Kleidung und hübsch anzuschauende Waffen legen und versuchen, ebenso gestelzt daherzureden wie ihre Vorbilder. Und wehe, das gebildete Opfer eines Überfalls wagt es, sprachliche Fehler zu verbessern. Ragather zahlt den Braceros mehrere Silbertaler am Tag, solange sie treu sind, und da das Geld stimmt und die Furcht vor dem Magnaten groß ist, sind die meisten treu.

Grad III – Caballero (SO 5-9)

Erfolgreiche Braceros, die wenigstens ein almadanisches Elternteil haben, können noch weiter aufsteigen. Nicht-Almadanern – so sagt Ragather – fehlt es einfach an Stil. Die selbsternannten Caballeros und Caballeras (almadanisch: Ritter) kleiden sich nach allen Regeln der *Elegancia*. Mit Schmuck wird nicht gegeizt. Caballeros messen sich täglich im Fechtkampf, parlieren über Wein, Waffen und Gifte und prahlen mit ihrer sexuellen Aktivität. Sie halten sich für gebildet und brüsten sich damit, manchen armen Künstler zu fördern, der ohne ihre Aufmerksamkeit ein ruhigeres Leben führte. Sie erledigen eigenverantwortlich wichtige Aufträge des Magnaten und leiten etwa drei Braceros oder sechs Recambios an.

Grad IV - Magnat (SO 8-12)

Der Kopf der Bande ist Alrik Ragather, der sich selbst als ‚der Magnat' bezeichnet. Sein Name lässt die Elenden im Südquartier erzittern, die Söldner in Meilersgrund sich unauffällig verdrücken und flößt selbst Mitgliedern der Tobrier oder der Alten Gilde widerwillig Respekt ein. Der Magnat hat das letzte Wort bei allen wichtigen Entscheidungen. Seit einigen Jahren bemüht sich Alrik Ragather, seinen Sohn Alonso zu einem würdigen Nachfolger aufzubauen.



Alrik Ragather

Meuchler (Grad III)

Als Verdugo bezeichnen die Almadaner ihre besten Vollstrecker. Sie beherrschen zahlreiche Formen des Tötens, können ihre Morde wie Unfälle aussehen lassen (wenn gewünscht) und beherrschen teilweise Zauberei. Oft besteht die Aufnahmeprüfung der Meuchler darin, einen ihrer Konkurrenten – oder einen illoyalen Mörder aus den eigenen Reihen – auszuschalten. Auf diese Weise gibt es kaum jemanden, der Ragather ernstlich gefährlich werden könnte, denn wer ihm unbedingte Treue erweist, wird hoch bezahlt und fürstlich behandelt. Alle anderen verlieren früher oder später ihr Leben. Verdugos sind Caballeros gleichgestellt, sie müssen aber nicht von Almadanern abstammen. Als Markenzeichen verwenden die Meuchler stolz eine Rose oder einen Rosendorn, den sie mit schwarzer Tinte in die Haut ihrer Opfer ritzen.

Wichtige Personen

Alrik Ragather, der Magnat

Der Anführer der Almadaner kleidet sich gerade so verschwenderisch, dass die Kleider ihn in seiner Beweglichkeit nicht einschränken. Caldabreser oder Barett, Samtwams und Seidenhemd, ein teurer Tasselmantel aus dunklem Stoff und reichlich Goldschmuck unterstreichen die Tatsache, dass er es sich als einer von ganz wenigen Menschen erlauben kann, in einem solchen Aufzug unbehelligt durchs Südquartier zu laufen. In den Ärmeln trägt er zwei Giftdolche in Drolinas, im Barett eine Würgeschlinge. **Ragather** (*977 BF, füchsische Namen: Der Magnat, Der Pfau*, Hal der Zweite**, graubraune Locken, braune Augen, *brillanter Unterweltführer*, führt einen vollendeten Degen Eisingers, SO 11, GT 1) gebärdet sich wie ein Fürst unter den Schurken. Er geht über Leichen, wenn es seinen Zielen dient und pflegt seinen Ruf als unberechenbarer Unterweltkönig, indem er Huren zu seinen Königinnen erhebt oder ihnen die Haut in Streifen von den Rip-



pen peitscht, wohlhabende Ratsmitglieder beseitigt, wenn sie ihn stören und Künstler, derer er überdrüssig geworden ist, in den Staub tritt – gerade wie es ihm gefällt. Jeder kennt seinen Namen in Gareth, viele sein Gesicht, aber niemand konnte ihn bisher für seine zahlreichen Schandtaten verurteilen. Alle Versuche der Criminal-Cammer, ihn vor Gericht zu bezwingen, scheiterten an Ragathers fähigen Advocaten (etwa Bolatrius Groterian) und den mangelnden Beweisen. Er ist ein ehrbarer Mann und guter Bürger Gareths und wer öffentlich etwas anderes behauptet, wird bestenfalls wegen Verleumdung vor Gericht gezerrt und erhält schlimmstenfalls Besuch von Meuchlern. Durch sein Eintreten für die Stadt bei der Schlacht in den Wolken, gelegentliche Spenden und das Ausrichten von Festen pflegt Ragather seinen Ruf, auch ein Wohltäter zu sein.

Alonso Ragather

Alrik Ragather sorgt dafür, dass sein Sohn **Alonso** (*1013 BF, füchsische Namen: Der Prinz*, Der Junge*, brauner Eslamszopf, grüne Augen, *kompetenter Gauner*, SO 9, GT 2) in allem unterrichtet wird, was er als Anführer wissen und können muss: Giftkunde, Fechten, Etikette und verschiedene Diebesfertigkeiten gehören ebenso dazu wie schöne Künste. Von klein auf machte der Magnat seinem designierten Nachfolger deutlich, wie wichtig eine eiserne Selbstbeherrschung ist und die Fähigkeit, ohne mit der Wimper zu zucken über Leben und Tod zu entscheiden. Alonso ist sehr klug und hat Charme, weiß aber, dass er nicht die natürliche Autorität seines Vaters besitzt. Er bemüht sich um Kontakte im Adel und Patriziat, sowohl in Almada wie auch in Garetien, um sich noch zu Lebzeiten seines Vaters ebenso skrupellose wie einflussreiche Verbündete zu sichern.

Die Tobrier

„Wär'n die ma' bloß bei ihr'n Schafen geblie'm! Da sin' mir die kalten Alriks aus'm Aschengrund ja lieber. Benehm' sich hier wie die Axt im Walde, das Scheißpack! Aber ich hab' nix gesacht."
—Bauer auf der Rosskuppel

Weitere Bezeichnungen: die Wölfe; die Dumpfschädel, die Schafficker (Beleidigungen)

Symbol/Erkennungszeichen: Wolfskopf / Parole: *„Was juckt es die tobrische Föhre ..." „... wenn sich ein Garether Schwein an ihr reibt?"*

Wahlspruch: *„Wir sorgen für unsere Leute."*

Herkunft: einst Schutzbund für tobrische Flüchtlinge, die während der Invasion der Verdammten (1019-1021 BF) nach Gareth kamen

Personen der Historie: *Morling Damotil* (Anführer der Hungernden und Märtyrer im Kampf gegen „die da oben", gestorben 1024 BF), *Der Starke Hagen* (verstorben im Jahr des Feuers), *Die Große Zylva* (Aufständische, die sich den Tobriern anschloss und später im Horasreich als Söldnerin im Krieg der Drachen starb)

Größe: etwa 300 Mitglieder, ca. 10.000 Menschen tobrischer Abstammung in Gareth

Hierarchie: locker; Grad I = Lehrling, Grad II = Mitglied, Grad III = Vertrauter, Grad IV = Anführer

Wichtige Personen: *Ifirnja von Mundtbach*, Anführerin (IV), *Rude Barnebüsch* Rollkutscher, schmuggelt Waren aus der und in die Stadt (II), *Alter Wulf*, heimlicher Marktwart auf dem Viehmarkt (II), *Ilsebra ‚die Alhani'*, Anführerin der Tobrier im Drom (III), *Jost Birkenoff*, Pferdezüchter in Rosskuppel (III)

Stützpunkte: Gestüt *Birkenoff* (**RK-02**, Hauptquartier), *Viehmarkt* (**RK-03**, wichtiger Umschlagplatz, Schutzgeld), Hundezucht *Vierbeiniger Tod* (**RK-12**), *Drom* (**AV-09**), *Versteck am Gesplitterten Berg* (**DB-01**, Beute, Gefangene), Taverne *Wolfsklause* (**RK-10**), Dutzende Haushalte in Rosskuppel und weitere in Meilersgrund, Verstecke im Aschengrund und Umland

Domänen: Schutzgelderpressung, Überfälle, Sklavenhandel, Schatzsuche in den Trümmern der Fliegenden Festung, in geringerem Umfang: Siegelfälschung, Waagenfälschung, Falschspiel, Gifthandel, Rauschkrauthandel

Gesetzestreue: I

Zusammenhalt: sehr groß (Heimatverbundenheit, Überlebensstrategie)

Beziehungen: sehr groß in Rosskuppel (insbesondere zu anderen Tobriern), ansehnlich in Meilersgrund, hinlänglich in anderen Stadtteilen

Finanzkraft: ansehnlich (durch ihre Einnahmen, das Geld wird jedoch schnell wieder ausgegeben)

Zitat: „Du fandest es also 'ne gute Idee, Torben an die Garde zu verpfeifen, ja? Was heißt hier Überzahl? Bist du Tobrierin oder 'ne feige almadanische Sau? Du weißt schon, was wir mit den Cressofressern machen? Gut. Du hast 'ne letzte Gelegenheit: Hau' Torben da raus. Nimm die Birkenoffs mit, die Gnitzenbachs, die Feyenthals und die ganze Isenklamm-Sippschaft. Niemand soll sagen, wir kümmern uns nicht um unsere Leute! Und wenn du versagst, schlag' ich dir persönlich die Fresse ein!"
—Ifirnja von Mundtbach



Tobrisch ist in Gareth ein Schimpfwort geworden: Es steht für ungebildete, rücksichtslose, brutale Menschen. Denn sehr zum Leidwesen der gesetzstreuen tobrischen Handwerker und Gelehrten in der Stadt verbindet man in Gareth mit *Tobriern* vor allem *Ifirnja von Mundtbachs* Schläger, die in Rosskuppel und Meilersgrund Schutzgelder eintreiben, Reisende überfallen und Menschen in die Sklaverei verschleppen.

Als die Garether Gilden und Zünfte in den Jahren 1019 bis 1021 BF den zahlreichen tobrischen Flüchtlingen verboten, sich in der Kaiserstadt als Handwerker niederzulassen, ahnten sie nicht, wie bitter sie das bereuen sollten. Die Tobrier hungerten. Sie bettelten. Sie stahlen, raubten und töteten schließlich, um zu überleben. Heute sind die Vorurteile gegenüber Tobriern so groß, dass den Handwerkern oft keine andere Wahl bleibt, als sich Ifirnjas Leuten anzuschließen. Nur wenige Zunftmitglieder halten Fürsprache für eine Aufnahme der Fremden: Besser, sie gehen einer ehrbaren Arbeit nach, ehe die Mundtbach auf die Idee kommt, neue tobrische Hungerleider in ihre Bande aufzunehmen.

Ziele und Methoden

Den Tobriern ist nichts heilig, wenn sie es zu Geld machen können. Je weniger Mühe oder Grips das Geschäft braucht, desto besser. Wenn man nicht selbst Tobrier oder arm ist, muss man fürchten, Opfer der Bande zu werden: Meilersgrunder Bürger beschweren sich halblaut über gefälschte Siegel und Gewichte, Reisende werden vor den Toren ausgeraubt, Bauern auf dem Markt und Handwerker müssen erpresste Abgaben entrichten. Die Tobrier betreiben oder beschützen unzünftige Werkstätten von Schneidern, Sattlern, Webern, Töpfern und Brauern, deren Waren die Zunftgesetze unterlaufen.

Einbruch und Diebstähle – die Haupteinnahmequellen der Alten Gilde – sind den Tobriern zu riskant, Auftragsmorde – wie die Almadaner sie ausführen – zu unergiebig. „Schlachten kannst du ein Vieh nur einmal. Melken kannst du es ein Leben lang" sagen die Tobrier. Wozu also einen Menschen töten, wenn man ihn auspressen oder verkaufen kann?

Im Rauschkraut- und Gifthandel konkurrieren die Tobrier mit den Almadanern, die allerdings die besseren Beziehungen haben. Bei der gefährlichen Schatzsuche in den Ruinen Neu-Gareths und den Trümmern der Fliegenden Festung haben die Tobrier seit einiger Zeit Konkurrenz durch die Mitglieder des Kreises der Maske bekommen. Im *Drom* (**AV-09**) sind die Tobrier unangefochtene Unterweltherrscher und können von hier aus nachts Raubzüge auch in Alt-Gareth unternehmen.

Die Tobrier stehen der Phexkirche, die sie zu weniger Brutalität ermahnt, nicht sonderlich nahe. Ihr Unterweltkodex ist einfach gestrickt und ohne Feinheiten. Sie sehen sich als gerechte Rache der Elenden und ihr Ziel ist die Befreiung Gareths von der Armut (unter anderem ihrer eigenen ...). Sie bestehlen nur ungern jemanden, der ärmer dran ist als sie selbst (mit SO 1-3 ist man meist vor ihnen sicher).

Das Vorgehen der Tobrier ist geradlinig und baut auf Einschüchterung. Gefürchtet sind ihre Gewaltexzesse, wenn sich ihnen jemand bewusst entgegenstellt. Ihre Bestrafungen haben nichts von der Heimlichkeit der Alten Gilde oder der Präzision der Almadaner an sich, sondern sind Flächenbrände: Als 1032 BF ein Viehhändler öffentlich den Tobriern den Kampf ansagte und sein Beispiel Schule zu machen drohte, schlachteten die Tobrier seine 30 Rinder, köpften seine vier Knechte, verbrannten seine Frau, zerhackten seinen neugeborenen Sohn, nagelten ihn selbst ausgeweidet an das Wehrheimer Tor und schickten seine Gedärme an seine eifrigsten Anhänger. Seitdem ist es recht ruhig in Rosskuppel.

Fallen irgendwo Leichen an, werden sie oft achtlos liegengelassen. Soll der Tote nicht gefunden werden, nutzen die Tobrier Verbindungen zu Schlachtern und Abdeckern oder verfüttern die Teile an ihre Hunde.

Die Tobrier verlassen sich auf ihre körperliche Stärke und die Möglichkeit, in ihrem Revier schnell eine große Zahl Bandenmitglieder auftreiben zu können. Sie kämpfen mit Dolchen, Wurfmessern, Schlagringen, Knüppeln, Keulen, Äxten, Streitkolben, Haumessern und Morgensternen und kleiden sich meist in einfache Kleidung mit einem martialischen Einschlag. Häufig halten sie Wehrheimer Bluthunde an der Kette, die angeblich einen verdeckten Ermittler auf eine Meile riechen und einen Almadaner in wenigen Minuten verspeisen können. Ifirnja von Mundtbach legt Wert darauf, dass die Bandenmitglieder auch ohne Waffen kämpfen und bei jeder Schlägerei die Oberhand behalten können – insbesondere in Alt-Gareth ein wichtiger Vorteil.

Die Tobrier sind darauf eingeschworen, einer Sache zu dienen, die größer ist als sie selbst und deshalb oft so verwegen – andere meinen: so dumm – dass sie sich selbst dabei opfern.

Karmale Segnungen des Phex oder phexgeweihte Artefakte besitzen die Tobrier nur selten. Magische Artefakte besitzen sie kaum oder wollen sie oft aus Aberglauben nicht nutzen.

Verbündete und Feinde

Alle tobrischstämmigen Bürger sind aus Sicht der Bande Freunde, egal ob sie dazugehören oder nicht. Tobrischen Handwerkern presst man kein Schutzgeld ab, tobrischen



Händlern stellt man Geleitschutz zur Seite, tobrische Diebe schneidet man vom Galgen und tobrische Adlige, die sich nach Gareth verirren – nun, denen erklärt man nachdrücklich, wie dringend die Landsleute eine kleine Spende benötigen. Die tobrischen Bürger danken es der Bande, indem sie verfolgten Mitgliedern Unterschlupf gewähren oder die Mehreinnahmen, die sie dank gefälschter Gewichte haben, den tobrischen ‚Beschützern' für neue Waffen zukommen lassen. Alteingesessene Rosskuppeler arbeiten teils mit der Bande zusammen, teils verfluchen sie sie heimlich, aber erdulden sie öffentlich. Die Burkherdalls greifen unter der Hand häufig auf die Dienste der Tobrier zurück.
Die Stadtgarde hat die Tobrier in vielen Vierteln im Blick, doch in Rosskuppel zählen die örtlichen Büttel zu ihren Verbündeten: Viele gehören selbst zur Bande. Zur Alten Gilde bleibt man auf Distanz, aber die Almadaner sind Erzfeinde. Wer auch nur entfernt nach einem Almadaner aussieht, wird als Sklave nach Fasar verkauft oder kurzerhand totgeschlagen.

Belohnungen

Klein: einige Heller; eine gute Mahlzeit; Kontakt zu Lehrmeistern für waffenlosen Kampf bis TaW 7
Mittel: einige Silbertaler; Kontakt zu Lehrmeistern für waffenlosen Kampf bis TaW 12 und diverse SF; gezinkte Karten oder Würfel; Verbindungen zu Tobriern für 2W6 Wochen; bei SO < 7: Angebot der Mitgliedschaft Grad I
Groß: einige Dukaten; Kontakt Lehrmeistern für waffenlosen Kampf bis TaW 19 und seltene SF wie Improvisierte Waffen, Ortskenntnis (Gesplitterter Berg); Verbindungen zu Tobriern für 2W6 Monate, Angebot der Mitgliedschaft auf Grad II

Mitgliedschaft

Um Mitglied der Tobrier zu werden, muss man dieselben Feinde haben wie die Tobrier: den Hunger, die Heimatlosigkeit, die hinterhältigen Almadaner und die geizigen Garether. Sprich: Es ist einfacher, wenn man selbst aus Tobrien stammt oder wenigstens Flüchtling ist. Wer nicht Tobrier ist, darf höchstens SO 6 haben, um als Neumitglied infrage zu kommen. Die Bande sieht sich als große Familie, in der allen alles gehört, aber die Entscheidungen von der Anführerin getroffen werden. Alles, was Mitglieder erbeuten, wird an die Anführerin gegeben, die dafür wiederum Belohnungen ausgibt.

Grad I – Lehrling (SO 1-6)

Wer in die Bande aufgenommen werden will, muss eine Lehrzeit durchlaufen, die meist damit beginnt, dass der Anwärter ‚hart gemacht' (verprügelt) wird und endet, sobald er der Anführerin zehn Goldstücke beschafft hat – wie auch immer er das anstellt. Lehrlinge erhalten Kost und Logis zu einem *kargen* Lebensstil.

Grad II – Mitglied (SO 3-6)

Ob als Falschspieler, Siegelfälscher, Schmuggler, Schläger oder Schatzsucher – vollwertige Mitglieder werden für alles eingesetzt, was sie sich zutrauen. Wenn sie erfolgreich sind, bringen sie es rasch zu Ansehen und Geld. Wenn sie dumm genug sind, sich zu überschätzen, werden sie von anderen Tobriern erst herausgehauen und anschließend verdroschen, damit sie den Fehler nicht ein zweites Mal machen. Sie erhalten zu Kost und Logis nach *kargem* Lebensstil zusätzlich 3-10 Dukaten im Monat.

Grad III – Vertraute (SO 5-7)

Dem informellen engsten Kreis von Mitgliedern um die Anführerin obliegen wichtige Aufgaben, wie z.B. die Verwahrung der Gelder und die Vertretung der Anführerin bei Abwesenheit. Vertraute leben einen *annehmbaren* Lebensstil und verfügen über 10-20 Dukaten im Monat.

Grad IV – Anführerin (SO 6-8)

Wer den größten Einfluss hat, ist Anführer und Familienvater oder –mutter aller Tobrier. Der Weg zu dieser Position geht nur über den Sturz des alten Anführers. Ifirnja von Mundtbach wurde der Titel schon zweimal streitig gemacht, doch in beiden Fällen endete der Führungszwist mit dem eingeschlagenen Schädel des Herausforderers. Zur Zeit rechnet man Ilsebra *der Alhani*, welche die Tobrier im Drom leitet, Chancen für eine Übernahme der Bande aus.

Wichtige Personen

Ifirnja von Mundtbach

Die Anführerin der Tobrier hat mit der tobrischen Baronie Mundtbach nur so viel zu tun, als dass sie dort in einer Leinenweberfamilie aufgewachsen (eigentlicher Name: Ifirniane Breekskötter) und von den schwarzen Horden vertrieben worden ist. Sie ist eine brutale und gefährliche Frau. Sie kann weder lesen noch schreiben und benimmt sich nicht



viel besser als ein Ork, doch was ihr an Manieren und Bildung fehlt, macht sie durch Muskelkraft, Schnelligkeit und Bauernschläue wett. Mit Kurzschwertern, Schlagring und Wurfmessern weiß sie meisterlich umzugehen, und es gibt in Gareth wohl niemanden, der es mit ihren Ringkünsten aufnehmen kann. Berüchtigt ist sie auch für ihre Skrupellosigkeit und unersättliche Goldgier, die sie mit eingeübten Worten als Gerechtigkeitssinn ausgibt. Sie ist wegen vielerlei Mord- und Gewaltdelikte in Abwesenheit verurteilt worden und es ist eine Belohnung von 400 Dukaten auf ihren Kopf ausgesetzt. Da die Garde, die Meilersgrunder Büttel, die Criminal-Cammer und die Almadaner sie nur zu gerne in die Finger bekämen und sie auch in ihrer tobrischen Heimat als Mörderin gesucht wird, meidet **Ifirnja** (*994 BF, blonder Wehrheimer Bürstenschnitt, hellblaue Augen, groß, muskulös) in letzter Zeit das Tageslicht, tritt nicht offen auf und agiert aus dem Hintergrund. Wenn es hart auf hart kommt, opfert sie notfalls lieber einige ihrer Bandenmitglieder, als selbst in den Kerker zu gehen.



Ifirnja von Mundtbach

Kurzcharakteristik: brillante Kämpferin, brillante Bandenanführerin
Füchsischer Name: Ogerin*
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich (die Mittel der Bande)
Verwendung im Spiel: brutale Antagonistin, gefährliche Gejagte, Auftraggeberin für Schurkereien, Lehrmeisterin für waffenlosen Kampf
Zitat: *„Niemand hat uns je etwas geschenkt. Borbarad und seine Erben haben uns das wenige genommen, was wir hatten. Nun nehmen wir uns, was wir brauchen!“*

MU 15 **KL** 9 **IN** 15 **CH** 12
FF 10 **GE** 15 **KO** 17 **KK** 19
LeP 44 **AuP** 47 **AsP** – **KaP** –
WS 11 **MR** 6 **SO** 6 **GT** 1

Vor- und Nachteile: Beidhändig, Eisern, Gefahreninstinkt 6; Aberglaube 7, Goldgier 10, Gesucht II, Vorurteile (Garether) 5
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Rosskuppel), Standfest; Aufmerksamkeit, Ausweichen II (15) Beidhändiger Kampf II, Doppelangriff, Finte, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Kampfreflexe, Meisterschütze (Wurfmesser), Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Gambeson), Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil Bornländisch, Gladiatorenstil, Mercenario, Wuchtschlag
Talente: *Athletik 8, Schleichen 8, Selbstbeherrschung 7, Sich Verstecken 10, Gassenwissen (Kontakte) 16 (18), Menschenkenntnis 14, Überreden (Einschüchtern) 12 (14)*
Ausrüstung: Hängt sehr an ihren Kurzschwertern *Harm* und *Gram*, die ihrer verstorbenen Mutter gehört haben. TRANSVERSALIS-Gürtel mit zwei Anwendungen.

2 Kurzschwerter: INI 15+1W6 **AT** 20 **PA** 18 **TP** 1W6+4 **DK** HN
Raufen (Schlagring): INI 15+1W6 **AT** 21 **PA** 20 **TP(A)** 1W6+5 **DK** H
Wurfdolch: INI 15+1W6 **FK** 26 **TP** 1W6+2
Gambeson: RS 2 **BE** 1 **GS** 7

Verhalten im Kampf: aggressiv, betäubt Gegner, statt sie zu töten; täuscht bei Unterlegenheit vor, die Waffe abzulegen und überrascht dann mit waffenloser Fortsetzung des Kampfes

Weitere Unterweltbanden

„Sonnengrund? Dass ich nicht lache! Wer da wohnt, führt nicht Praios' Namen im Mund, sondern nur Böses im Schild! Da scheint keine Sonne, da treibt sich Gareths lichtscheustes Gesindel 'rum! Rondra gelobt, dass sie mich endlich nach Nardesheim versetzt haben, hier ham wir die Diebe im Griff.“
—eine Gardistin in Alt-Gareth

Neben den größeren Banden gibt es noch etwa zwanzig kleinere, die vor allem im Südquartier und Meilersgrund ums Überleben kämpfen. Wer innerhalb der Mauern sein Glück versucht, kriegt früher oder später Ärger mit der Garde oder der Alten Gilde. Keine der Banden hat mehr als zwei Dutzend Mitglieder, ihr Einflussgebiet beschränkt sich meist auf wenige Nachbarschaften, und sie müssen stets darauf bedacht sein, den ‚Großen' nicht in die Quere zu kommen. Manchmal heuern Almadaner oder Tobrier kleinere Banden als Schläger oder Handlanger an – aber wehe, deren Mitglieder haben schon einmal für die jeweils andere Bande gearbeitet!



Eine Straßenbande (1W20+4 Mitglieder)

Name

Meist geben sich die Banden selbst phantasievolle Namen oder werden einfach nach ihrer Nachbarschaft oder prägnanten Eigenschaften benannt. Beispiele (1W20):

1: Schwarze Ratten
2: Gelbe Knöpfe
3: Rote Rächer
4: Graue Mäuse
5: Bluthunde
6: Schmutzkinder
7: Silbertaler
8: Nachtschatten
9: Sturmbringer
10: Schattenläufer
11: Golddrachen
12: Weiße Federn
13: Mondfinger
14: Nebelschleicher
15: Totschläger-Alriks
16: Langfinger vom Kaisertor
17: Hunde aus dem Grund
18: Füchse vom Düstereck
19: Schläger aus der Feldergasse
20: Wirselbach-Bande

Haupt-Einnahmequelle

(1W6: Alt-Gareth –1, Neu-Gareth 0, Südquartier, Meilersgrund, Rosskuppel +2)

0: illegales Glücksspiel
1: Einbruch
2: illegale Bettelei / Spitzeldienste für eine große Bande
3: Schmuggel, Verkauf verbotener Waren
4: Wettbetrug / Betrug / Falschspiel
5-6: Taschendiebstahl
7: Schutzgelderpressung
8: Straßenraub

Beziehungen und Feinde

(W6: Alt- und Neu-Gareth –1, Südquartier, Meilersgrund, Rosskuppel +2)

0: arbeiten heimlich für jemanden aus dem Adel oder Patriziat
1: arbeiten heimlich für einen einflussreichen Bürger
2: die Stadtgarde hat eine Belohnung auf die Bande ausgesetzt
3: sind verdeckte Ermittler der Criminal-Cammer
4-5: arbeiten alleine und sind noch nicht auffällig geworden
6: werden von einer großen Bande gesucht
7-8: arbeiten für eine große Bande

Eigenschaften und Methoden (1W6)

1: sind brutal und verschonen auch Kinder nicht
2: sind hinterhältig und verwenden Gift
3: sind goldgierig und lassen sich kaufen
4: sind listig und achten Phexens Gebote
5: sind vorsichtig und fliehen bei Gefahr
6: sind friedfertig und lehnen Waffengewalt ab

Besonderheiten (1W20)

1: gehören einem (dunklen) Kult an
2: besitzen besondere Kenntnisse der Stadtgeschichte
3: besitzen einen Gegenstand, der ihnen Macht verleiht
4: besitzen einen verfluchten Gegenstand
5: besitzen etwas, das eine große Bande sucht
6: kennen geheime Zugänge nach Alt-Gareth
7: kennen sich in der Dämonenbrache aus
8: entstammen alle einer Familie/einem Volk
9: waren früher (1W6) 1: Gaukler, 2-3: Flüchtlinge, 3: Söldner, 5: Abenteurer, 6: Bürger
10: sind sehr abergläubisch
11: verstehen kein Garethi
12: sind auf der Suche nach neuen Mitgliedern
13: beichten ihre Vergehen im Tempel
14: ein Bandenmitglied ist ein alter Freund/Verwandter der Helden
15: würden lieber auf ehrliche Weise Geld verdienen
16: sind abhängig von einem Rauschmittel
17: sind ihren Prinzipien treu (1W6): 1: verschonen Frauen, 2: reden nicht mit Männern, 3: kämpfen nur waffenlos, 4: helfen den Armen, 5: setzen sich für Tiere ein, 6: sind stets höflich
18: sind allesamt Aussätzige und Versehrte
19: sind in Wahrheit gelangweilte Jünglinge aus der Oberschicht
20: hinterlassen ein Markenzeichen (1W6): 1: ein Gedicht, 2: eine Seite aus *Hals Kaisersprüchen*, 3: das Symbol/die Zinke einer anderen Bande, 4: einen Knopf/Würfel/Knochen/Kreuzer/Zahn oder eine Buchecker/Murmel/Strohfigur, 5: eine Inrah-Karte, 6: einen anderswo gestohlenen Gegenstand

Belohnung (1W6)

1: Geld
2: Kontakte
3: eine Information
4: ein gesuchter Gegenstand
5: Führer/Beschützer/Begleiter
6: Mitgliedschaft



Der Kreis der Maske

Symbol: eine lachende Theatermaske
Herkunft: gegründet 1018 BF von einer Phex geweihten einstigen Gesellin der Alten Gilde.
Personen der Historie: *Die Maske* (erste Trägerin, gestorben 1027 BF, Identität nur Mitgliedern des Kreises bekannt)
Größe: 20 Mitglieder, über 400 Sympathisanten und Helfer
Hierarchie: locker; Grad I = Sympathisanten, Grad II = Verbündete und Helfer, Grad III = Mitglied, Grad IV = Die Maske
Wichtige Personen: *Die Maske*, zweite und heutige Trägerin, Anführerin (IV), *Stenjan Lastrano*, *980 BF, Fechtmeister und Dieb (III), *Robak Zoldner*, Eigentümer des Kellerverstecks (II), *Vierok*, Hauptfrau der Stadtgarde, S. 117 (II)
Stützpunkte: *Versteck der Maske* (**UG-02**) mit mehreren Ausgängen und Verbindung zur Kanalisation
Domänen: phexgefälliger Tauschhandel, Schatzsuche im Aschengrund, Einbruch, Diebstahl, Hilfe für die Armen
Gesetzestreue: 2
Zusammenhalt: groß (Freundschaft, Idealismus)
Beziehungen: ansehnlich (in den Armenvierteln, der Unterwelt und zur Phexkirche), sonst gering
Finanzkraft: hinlänglich
Zitat: „Seht, gute Frau, Eschenrod ist gefährlich. Mit ein paar ortskundigen Führern gelangt ihr jedoch sicher an euer Ziel. Alles, was wir dafür verlangen, ist, dass Ihr dem Schmied dort einen halben Sack Kohle bezahlt und dem Bäckerlehrling Schuhe für den Winter. Der Schmied macht die Waffen, mit denen Eure Begleiter Euch schützen werden und der Bäcker das Brot, das sie essen. Und wenn Ihr sicher am Ziel seid, sorgen die Männer und Frauen dafür, dass auch dem Schmied und dem Bäcker nichts passiert. Eine Hand hält die andere, wie man bei den Fahrenden sagt, nicht wahr?"
—Stenjan Lastrano



Der Kreis der Maske ist eine Besonderheit unter den Banden der Elendsviertel, denn seine Mitglieder sind nicht darauf bedacht, in die eigene Tasche zu wirtschaften. Vielmehr bemühen sie sich, den Armen Phexens Gebote nahe zu bringen: sich selbst zu helfen, nichts ohne eine Gegenleistung zu tun und doch Gier und Gewalt aus dem Spiel zu lassen. Heimlich webt der Kreis der Maske ein Netz des Tauschhandels in den Armenvierteln: Die, die etwas zu geben haben, erhalten etwas anderes dafür. Die, die nichts zu geben haben, bekommen die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten zur Verfügung zu stellen – und diejenigen in den anderen Stadtvierteln, die zu viel haben, bekommen es abgenommen: Mitglieder des Kreises wählen nur Personen mit SO 7+ als Opfer für Diebstahl oder Einbruch aus.

Mehrere Mitglieder des Kreises stehen der Phexkirche nahe, andere gehörten ursprünglich der Alten Gilde an und pflegen noch immer eine enge Verbindung zu der Diebesgilde. In dieser hat der Kreis der Maske einen mächtigen Verbündeten, über den seine Diebe und Einbrecher für einen gewissen Tribut ihre Hehlerware losschlagen. Nicht alle Mitglieder des Kreises gehen heimlichen Geschäften nach. Nach und nach haben sich auch andere dem Kreis angeschlossen, die ihren Beitrag zum Wohl der Armen leisten möchten: eine Badilakanerin, die Wohlhabende um Spenden bittet, ein Medicus, der Verletzte und Kranke versorgt, ein Nandus geweihter Magier, der die Armen gegen Vorbehalte der Herrschenden das Lesen und Schreiben lehrt.

Den Almadanern geht der Kreis der Maske nach Möglichkeit aus dem Weg. Mit den Tobriern bekommen die Leute der Maske immer wieder Ärger, seit sie Abenteurer im Aschengrund nach Schätzen unter den Trümmern der Fliegenden Festung suchen lassen. Die Maske ist den großen Banden zunehmend ein Dorn im Auge, da sie den Armen predigt, füreinander einzustehen und diese es ab und an wagen, sich gemeinsam gegen die Gewalt der Banden aufzulehnen. Mutige, die den Kreis bei der Schatzsuche oder dem beständigen Kampf gegen Elend und Gewalt in den Armenvierteln unterstützen wollen, sind immer willkommen. Mit Geld bezahlt der Kreis seine Unterstützer selten, doch was er zu bieten hat, kann in der Not manchmal weitaus wertvoller sein: Kleidung, Brot, Informationen, ortskundige Führer und Beschützer, Diebeswerkzeug oder heimlichen Zugang zu Gebäuden, Unterschlupf für Verfolgte oder die kostenlose Dienstleistung eines befreundeten Handwerkers.

Wichtige Personen

Die Maske (eigentlicher Name: Alissa, füchsischer Name: Goldnase*) ist ein Mythos im Südquartier. Nur selten zeigt sich der Träger einer goldenen Gesichtsmaske den Menschen, um deutlich zu machen, dass er mehr ist als nur eine Sagengestalt. Kaum jemand weiß etwas über den Anführer der kleinen Diebesgilde: Mal heißt es, er sei ein brillanter Einbrecher, mal, er sei Phex geweiht (oder auch Travia oder dem Namenlosen), dann wieder wird spekuliert, ob es sich überhaupt um einen Menschen handelt.

Im Jahr 1018 BF war die albernische Einbrecherin **Alissa** (*999 BF, hübsch, schwarze Haare, graue Augen, Brandmale an den Händen, *brillante Einbrecherin, erfahrene Phexgeweihte*, SO 4, GT 3) mit ihrem Mann nach Gareth gekommen, um hier schnelles Glück und Gold zu finden. Sie stieg in den *Tobrischen Hof* (**NH-03**) ein, um für einen Ratsherrn das Siegel der Criminal-Cammer zu stehlen. Beim Einbruch wurde sie entdeckt, konnte entkommen, wurde aber nun in der ganzen Stadt gesucht. Als ihr Mann sie verließ, um seine Schuld



in einem Praioskloster zu büßen, schloss sich die unglückliche Alissa einer geheimnisvollen Person an, die ihr Gesicht hinter einer goldenen Maske verbarg. Die Maske, früher Gesellin der Alten Gilde, suchte fähige Diebe, um Gold für die Armen zu stehlen, und bot einen sicheren *Unterschlupf* (**UG-02**). 1023 BF wurde Alissa bei einem Einbruch entdeckt und unter dem Namen Olina Fredor verurteilt. An beiden Händen gebrandmarkt, konnte sie abermals entkommen, diesmal mit Hilfe eines Phexgeweihten, der sie als Novizin annahm. Als die Maske 1027 BF starb, trat Alissa ihre Nachfolge an und verbirgt seither selbst ihr Gesicht hinter der goldenen Maske. Noch immer aber lässt die Criminal-Cammer mit einem Kopfgeld von 12 Dukaten nach Olina Fredor suchen, ohne ihre jetzige Identität zu kennen (siehe S. 71).

Die Waisenmacher

Weitere Bezeichnungen: Retos Haufen, die Söldner, Beschützer Meilersgrunds (offiziell vom Stadtrat verliehener Titel)
Symbol: silberner Totenschädel vor silbernem Bidenhänder auf schwarzem Grund
Wahlspruch: *„Der Tod ist unser Geschäft"*
Herkunft: 1023 BF in Meilersgrund gegründeter und schnell gewachsener Söldnerhaufen, viele Mitglieder entstammen den Elendsvierteln der Stadt
Größe: 250 bis 300 (5 Banner leichte und schwere Infanterie, davon 1 Halbbanner Schützen)
Hierarchie: mäßig (streng in der Schlacht); Grad I = Gemeiner, Grad II = Weibel, Grad III = Hauptmann, Grad IV = Oberst
Wichtige Personen: *Reto Waisenmacher*, Anführer (IV), *Khorena*, Hauptfrau (III), *Rhys Eichenspalter*, Weibel (II)
Stützpunkte: *Villa Waisenmacher* (**BW-01**, Hauptquartier), requirierte Häuser, Werkstätten und Stammplätze in Tavernen in Meilersgrund
Domänen: Söldnerdienste, Privatarmee, in Meilersgrund: Schutzgelderpressung, Aufrechterhaltung der Ordnung, Sicherung von Eigentum und Personen
Gesetzestreue: 2, bezogen auf die eigenen Regeln: 4-5
Zusammenhalt: sehr groß (Korpsehre, gemeinsame Vergangenheit)
Beziehungen: sehr groß in Meilersgrund, ansehnlich in Rosskuppel, hinlänglich in anderen Stadtteilen
Finanzkraft: groß
Zitat: *„Die Waisenmacher sorgen für Recht und Ordnung, etwas, das Ihr den Menschen hier seit Jahren nicht mehr bieten könnt. Dies ist jetzt meine Stadt, Frau von Leuenwald! Seid gewiss, dass ich Meilersgrund eher in einen lodernden Köhlermeiler verwandeln und bis auf den Grund niederbrennen werde, als es Euch zu überlassen!"*
—Reto Waisenmacher



Während im Südquartier nach der Schlacht in den Wolken noch monatelang Plünderer durch die Straßen zogen und Teile des Stadtkerns in Trümmern lagen, konnte der Söldnerhaufen der Waisenmacher die Straßen in Meilersgrund sichern und Irrhalkengardisten verjagen. Nach den Wirren im Jahr des Feuers haben sich die Landsknechte unter der Führung Reto Waisenmachers als neue Machthaber etabliert und kontrollieren große Teile Meilersgrunds und angrenzende Bereiche Rosskuppels. Sie stützen sich auf die Kraft ihrer Schwertarme, auf den Anspruch, mit harter Hand Ordnung bringen und Verbrechen vereiteln zu können, und auf eine Akzeptanz gerade bei ärmeren Meilersgrundern.

Ihre Gewaltherrschaft wird dabei nur mittels offizieller Titel des Stadtrats wie ‚Beschützer Meilersgrunds' und ‚ewige Freunde der Stadt' versteckt. Der Stadtrat steht der waffenstarrenden Truppe machtlos gegenüber, verfügen doch die Meilersgrunder Büttel nicht über genug Schlagkraft, die Besatzer zu vertreiben. Das Bürgertum wagt es nicht, sich gegen die Tyrannis der Söldner aufzulehnen, fürchtet die Vergeltung Reto Waisenmachers und findet sich murrend mit den Gegebenheiten ab.

Eine neue Ordnung – die Tyrannis der Waisenmacher

Abgaben an die Stadtoberen müssen die Bewohner der besetzten Nachbarschaften nun nicht mehr zahlen. Stattdessen erheben die Waisenmacher Tribute, die sie in blanker Münze oder in Naturalien akzeptieren. Von Handwerkern oder Händlern werden Teile der Waren oder Dienstleistungen beansprucht. Wer nicht zahlt muss damit rechnen, seine gesamte Habe zu verlieren. Die requirierten Häuser, in denen die Söldner sich eingenistet haben, und nicht zuletzt der ehemalige Familiensitz der entmachteten Stadtherrin Herodane von Leuenwald, der nun den klangvollen Namen *Villa Waisenmacher* (**BW-01**) trägt, sind Zeugnis dieser Praxis. Wer offen gegen die Herrschaft der Waisenmacher aufbegehrt, muss mit krakonischen Strafen rechnen und Reto, der sonst für seine schnellen und gerechten Urteile bekannt ist, lässt immer wieder grausame Exempel statuieren, um Nachahmer abzuschrecken.



Im Gegenzug für die Tribute und den eingeforderten Respekt sorgen die Söldner für Ordnung und bieten den Bewohnern der besetzten Viertel Schutz gegen Plünderer und Räuber aus der Umgebung. Mit passablem Erfolg klappt mit Söldnermethoden das Zurückdrängen der offen gewaltbereiten Tobrier, schlechter die Bekämpfung der durchtriebenen Almadaner. Beide Banden gehen in den Schatten weiter ihren Geschäften nach und kämpfen versteckt um Meilersgrunder Schutzgeldbezirke.

Reto Waisenmacher präsentiert sich als Bringer einer klaren Ordnung, als unbequemer, aber gerechter Patron ganz Meilersgrunds und Fürsorger seines Haufens. Die einen sagen, er versuche seine Heimat zu schützen. Andere behaupten, er wolle sich holen, was die Stadt ihm stets verwehrt hat, wuchs er doch wie viele seiner Söldner in der Garether Gosse auf.

Verbündete und Feinde

An die Armen lässt Reto Waisenmacher immer wieder Almosen verteilen, was dem Söldnerführer den Ruf eines Wohltäters einbrachte. Viele Meilersgrunder haben Verwandte bei den Söldnern und Heranwachsende üben sich mit Stecken im Kampf und leisten den Söldnern Dienste, weil sie später selbst Waisenmacher werden wollen.

Die Wohlhabenden hingegen verfluchen Reto Waisenmachers Namen ob der hohen Tribute und sähen ihn am liebsten auf dem Richtblock, allen voran die äußerlich gefasste und abwartende Herodane von Leuenwald, die Stadtmeisterin Meilersgrunds.

Ausgerechnet einige Patriziergeschlechter werben die Söldner für die Bedeckung ihrer Warenzüge, bei Fehden oder zu ihrem Schutz an. Mit ihren Stimmen im Alt-Garether Rat verhindern sie zudem ein wirkungsvolles Vorgehen Alt-Gareths gegen die Söldnerherrschaft.

Belohnungen

Klein: einige Heller, ein schartiger Dolch, Freibier in einer besetzten Schänke

Mittel: zwei Söldner als Leibwächter für zwei Tage, Verbindungen zu den Waisenmachern oder Freibier in einer Schänke für 2W6 Wochen, Angebot der Mitgliedschaft auf Grad I

Groß: zwei Söldner als Leibwächter für einen Monat, Verbindungen zu den Waisenmachern für 3W6 Monate, Angebot der Mitgliedschaft auf Grad II, ein Stück aus Retos Waffenkammer, Bezug eines requirierten Hauses

Mitgliedschaft

Söldner sein, das ist Lebensart, nicht einfach Broterwerb. Prinzipien- und Soldfragen werden streng nach Khunchomer Kodex geklärt. Nachwuchssorgen plagen die Söldnertruppe selten, denn immer wieder lässt sich Jungvolk aus den Gassen für das blutige und vermeintlich aufregende Handwerk begeistern.

Die Mitglieder des Haufens stehen – trotz mancher persönlicher Abneigungen – im entscheidenden Fall füreinander ein. Nicht wenige Waisenmacher sind ihrer Truppe enger verbunden als ihren Blutsverwandten. In den Rängen steigt man durch Befähigung auf, es gilt das Recht des Stärkeren.

Grad I – Gemeiner (SO 4-6)

Die Aufnahme als Gemeiner (Sold: 2W6 x 10 S / Monat, *annehmbare* Kost und Logis) erfolgt bei Bedarf nach Überprüfung besonderer Fähigkeiten und Augenschein. Während es in Krisenzeiten reicht, eine Waffe halbwegs gerade halten zu können, sind die Weibel in Friedenszeiten wählerischer. Insbesondere, wer über benötigtes Spezialwissen verfügt, wird gelegentlich auch vom Fleck weg rekrutiert. Die Aufnahmeriten variieren je nach Einheit. Während bei einigen Haufen ein Duell gefordert wird, sind auch Schlägereien, wüste Besäufnisse oder die Opferung von Blut im *Tempel des Manticor* (**MG-01**) möglich.

Grad II – Weibel (SO 5-7)

Die Weibel (Sold: 3W6 x 10 S / Monat, *annehmbare* Kost und Logis) führen einen Haufen von 10-15 Söldnern und verwalten ihre Einheit weitgehend autark. In vielen Fällen setzt sich der Stärkste und Meistakzeptierte an die Spitze eines Haufens und wird in seinem Amt durch einen der Hauptleute bestätigt.

Grad III – Hauptmann (SO 6-8)

Die fünf durch Reto Waisenmacher ernannten Hauptleute (Sold: 3W20 x 10 S / Monat, *reichliche* Kost und Logis) befehligen jeweils ein Banner von etwa 50 Köpfen, wobei sehr darauf geachtet wird, dass die Haufen sich innerhalb eines Banners gut ergänzen. Dennoch gibt es Auseinandersetzungen zwischen den einzelnen Truppenteilen. Und so gilt es für die Hauptleute häufig, als Mittler zu agieren, so es um die Verteilung von Beute und Privilegien und das allgegenwärtige Hackordnungsgerangel geht. Sie bestimmen auch die Höhe der Tribute in den ihnen zugeordneten Straßenzügen, sind aber im Streitfall dem Oberst Rechenschaft schuldig.



Grad IV – Oberst (SO 8-10)

Gründer und Kommandant der Söldnertruppe ist Reto Waisenmacher, der sich bisher gegen alle Herausforderungen behaupten konnte. Der Söldnerführer baut darauf, dass nach seinem Ableben der Fähigste seiner Hauptleute die Truppe hinter sich vereint.

Wichtige Personen

Reto Waisenmacher, Söldnerführer und Stadtherr von eigenen Gnaden, Erster Beschützer Meilersgrunds

Mit eisernem Willen hat sich **Reto** (*997 BF, 1,62, drahtig, lange blonde Haare, jungenhaft) aus der Gosse an die Spitze eines Söldnerhaufens gekämpft. Ob seiner geringen Größe und jugendlichen Erscheinung wird er oft unterschätzt. Ein tödlicher Fehler, ist Reto durch seine Robustheit und Schnelligkeit doch vielen körperlich eindrucksvolleren Gegnern überlegen. Um sich zu behaupten schreckt er nicht davor zurück, besonders grausame Exempel zu statuieren, in seinen Augen ein notwendiges Übel. Einzig gegenüber den Armen ist er aufgrund seiner Herkunft recht nachgiebig, während er die besetzten Stadtteile gerecht, aber mit harter Hand regiert. Beute teilt er stets freigiebig und schwelgt selbst nicht in übermäßigem Luxus. Seine Gefolgsleute danken es ihm mit unverbrüchlicher Treue. Reto kämpft nicht aus Leidenschaft, der Kampf ist für ihn ein Handwerk wie jedes andere. Der Gemeinschaftssinn der Söldner und seine Liebe für außergewöhnliche Waffen sind ihm hingegen wertvoll. Die klassische Stadtpolitik mit ihren Ratsversammlungen und Hinterzimmern interessiert ihn wenig, er weiß aber um seine vorteilhafte Position und agiert in dem Bewusstsein, dass seine Söldner das Zünglein an der Waage im wechselhaften Ringen um die Macht sein können. Er vermutet, dass er Meilersgrund nicht ewig halten kann und er spart seit geraumer Zeit die erwirtschafteten Überschüsse, um seinen Waisenmachern dereinst an einem anderen Ort einen Neuanfang zu ermöglichen.

Kurzcharakteristik: oft unterschätzter, meisterlicher Schwertkämpfer und Söldnerführer
Füchsischer Name: Halbe Portion*
Verwendung im Spiel: Auftraggeber, überraschender Verbündeter oder Gegner, harter und zum Gewaltexzess bereiter Ordnungshüter
Zitat: *„Der Krieg nimmt und gibt. Euch raubt er Habe und Leben, uns ernährt er."*

MU 17	**KL** 12	**IN** 15	**CH** 13
FF 10	**GE** 16	**KO** 14	**KK** 15
LeP 36	**AuP** 40	**AsP** –	**KaP** –
WS 9	**MR** 5	**SO** 9	**GT** 2

Vor- und Nachteile: Eisern, Flink; Jähzorn 6, Goldgier 7
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen III, Entwaffnen, Finte, Formation, Kampfgespür, Gegenhalten, Halbschwert, Wuchtschlag, Rüstungsgewöhnung II, Schmutzige Tricks, Versteckte Klinge, Waffenlose Kampfstil Mercenario und Unauer Schule
Talente: *Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 15, Sinnenschärfe 10, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 10, Überreden 12, Kriegskunst 13*

Anderthalbhänder *Waisenmacher*:
INI 18+1W6 **AT** 19 **PA** 17
TP 1W6+7 **DK** N

Schwert: **INI** 8+1W6 **AT** 13 **PA** 13
TP 1W6+4 **DK** N

Leichte Platte: **RS** 4 **BE** 2 **GS** 7

Verhalten im Kampf: kämpft nicht sauber aber effektiv, setzt auf Schnelligkeit



Reto Waisenmacher

Weitere Personen

Retos „Knappin" **Janca** (*1019 BF, Wehrheimer Bürstenschnitt, Sommersprossen, *unerfahrene Söldnerin, begabte Armbrustschützin*, SO 4, GT 3) wuchs in einem Meilersgrunder Waisenhaus auf. Nachdem sie sich furchtlos mit einem seiner Söldner angelegt hatte, nahm er sie bei sich auf. Janca weiß als eine der wenigen vom geheimen Tresor in der Villa (**BW-01**).

Weibel **Rhys Eichenspalter** (*978 BF, geflochtener grauer Bart, untersetzt, wortkarg, väterlicher Freund, *kompetenter Söldner*, SO 7, GT 4) ist Retos engster Berater und steht bedingungslos hinter „seinem Jungen".



Häufig gerät Rhys mit Hauptmann **Delo von Meilersgrund** (*1000 BF, ölige Locken, großspurig, verschlagen, grausam, *meisterlicher Söldner*, SO 6, GT 1) aneinander, der selbstherrlich über die ihm unterstellten Straßenzüge gebietet und für seine Exzesse berüchtigt ist.

Hauptfrau **Khorena** (*1002 BF, attraktiv, Augenklappe, flucht ständig wie ein Fuhrkutscher, Sucht (Boronwein), *brillante Söldnerin*, SO 6, GT 2) kam mit Galottas Heer als Irrhalkengardistin in der Fliegenden Festung nach Gareth, stürzte ab und fand – ihrer alten Uniform entledigt – bei den Waisenmachern ein neues Zuhause. Die trinkfeste Schönheit stieg aufgrund ihres taktischen Verständnisses binnen kurzer Zeit zur Hauptfrau auf. Bisher weiß niemand um ihre Herkunft, und Khorena würde über Leichen gehen, ihr Geheimnis zu wahren.

Die Waisenmacher in den Augen der ...

... Meilersgrunder Bürger: *„Die elenden Blutsauger meinen sich alles herausnehmen zu können! Aber man gewöhnt sich an alles – irgendwann."*

... Garether Patrizier: *„Sicher ist ihre Präsenz besorgniserregend, doch denkt einmal an die vielen Verwendungsmöglichkeiten für kompetentes Waffenvolk."*

...Tobrier: *„Die Waisenmacher? Komm her und ich zeig dir, was ich über diese verdammten Hurensöhne denke ..."*

Was die Waisenmacher über ... denken

... Meilersgrunder: *„Die Kuh muss man melken, solange sie Milch gibt. Dass wir dafür ein wenig für Ordnung sorgen versteht sich von selbst – stößt aber nicht immer auf Gegenliebe."*

... Unterweltbanden: *„Gecken ohne Rückgrat diese Almadaner, aber sie machen wenig Probleme. Die ollen Schafficker hingegen brauchen mal wieder 'ne Abreibung."*

... Reto Waisenmacher: *„Der lässt niemanden hängen. Und unter uns: Dank ihm leben wir wie die Maden im Speck."*

... Garether Patrizier: *„Scheinheilige Bastarde! Lärmen rum, aber wollen nicht auf unsere Dienste verzichten!"*

Die Praioskirche

Weitere Bezeichnungen: Gemeinschaft des Lichts

Symbol: geflügelte Sonnenscheibe mit dreistrahligem Auge

Herkunft: altbosparanisch, seit Entstehung des Neuen Reiches Hauptsitz der Kirche in Gareth und mit großem Einfluss auf Kaiserhaus und Stadt

Personen der Historie: *Lechmin von Weiseprein* (Erzheilige, starb in den Dunklen Zeiten im orkisch besetzten Gareth den Märtyrertod), *Owilmar von Gareth* (Erzheiliger, Erbauer der Stadt des Lichts); seit 0 BF residieren die Boten des Lichts in Gareth

Größe: ca. 600 (etwa 150 Geweihte, 120 Sonnenlegionäre, der Rest Akoluthen und Novizen)

Hierarchie: streng; Grad I = Akoluthen, Novizen, Grad II = Priester, Erzpriester, Sonnenlegionäre, Ucuriaten, Grad III = Tempelvorsteher, Inquisitoren, Erleuchtete, Grad IV = Ordensmeister, Rat des Lichts, Bote des Lichts

Wichtige Personen: *Hilberian Praiogriff II. Heliodan*, Bote des Lichts (IV+), **Dächer** S. 118; *Rudewerth von Quitian-Quandt*, Verwalter der Stadt des Lichts (III), **Dächer** S. 113; *Guldana von Streitzig*, Lichthüterin der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale (III), **Dächer** S. 51; *Gilbyra Steinhauer*, Geheime Inquisitonsrätin (III) **Dächer** S. 112, *Aurentian von Luring*, städtischer Richter (II), S. 56; *Zerila Jannerlo*, geächtete Geweihte im Noionitenkloster (0), **Dächer** S. 106

Stützpunkte: *Stadt des Lichts* (**VV-08**) mit *Tempel der Sonne* (**VV-09**), *Priesterkaiser-Noralec-Sakrale* (**NH-20**), *Ucuritempel* (**SV-08**), mehrere kleinere Vierteltempel, wie etwa der *Tempel der Gerechtigkeit* (**AV-03**), *Wachender Greif* (**VV-06**), *Siedlung Praiosfroh* (**VV-07**), Praiosklöster in Stadt und Umland

Domänen: Wahrung der Zwölfgöttlichen Ordnung, Verbreitung der Ideale des Sonnengottes, Beratung weltlicher Richter und Herrscher, Verfolgung gefährlicher magischer Umtriebe

Gesetzestreue: 6

Zusammenhalt: sehr groß

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens

Zitat: *„Sprich nicht von Furcht. Wir alle fürchten etwas, das macht uns zu Menschen. Aber was uns dem Göttlichen nahebringt, ist die Hoffnung, die jede Furcht überwindet."*

—Hilberian Praiogriff II. während einer Predigt, 1035 BF



Jahrhundertelang war die Praioskirche die Stütze des Adels und die herrschaftliche Krone des Zwölfgötterkreises. Von der Stadt des Lichts aus herrschte der Heliodan über eine nach strengen Regeln gegliederte Priesterschaft. Doch 1027 BF zerbarst die fest gefügte Ordnung, als die Trümmer der Fliegenden Festung die Tempelstadt verwüsteten und das Ewige Licht, der heiligste Talisman der Kirche, verschwand. Acht Jahre währte die Quanionsqueste, die Suche nach dem entrückten Heiligtum, aber auch nach dem Willen des Sonnengottes und dem Platz, den seine Kirche in dieser neuen Zeit einnehmen sollte.

Am 1. Praios 1036 BF kehrte das Licht schließlich in den Tempel der Sonne zurück. Auf Gareth ruht wieder der wohlwollende Blick des Götterfürsten, und neue Hoffnung und Tatendrang erfassen die geprüfte und geläuterte Kirche.

Ziele und Methoden

In den Jahren der Queste trat der Herrschaftsanspruch der Garether Praioskirche in den Hintergrund, zumal unter dem Einfluss von Hilberian mystische Strömungen des Kultes erstarkten. Die Geweihten sehen ihre Rolle heute vor allem als Stütze der göttergefälligen Ordnung: Bei den Wahlen des Rates sorgen sie dafür, dass alles mit rechten Dingen zugeht, sie nehmen Vertrags- und Gerichtsparteien Eide ab und halten ein wachsames Auge auf die Justiz oder stellen sich selbst als Richter zur Verfügung. Jenen, die durch Praios' Willen zum Herrschen berufen sind, stehen die Geweihten mit Rat und Anleitung bei. Auch bei kniffligen Rechtsfragen wendet sich der Garether, wenn er sich nicht von den Dienern des Phex eine vorteilhaftere Auslegung verspricht, an die Kirche des Sonnengottes.

Einige Geweihte, die vormals für ihre Arroganz bekannt waren, lernten auf der Suche nach ihrem neuen Platz in der Schöpfung Demut und begannen, sich mit den Sorgen und Nöten des einfachen Volkes zu beschäftigen. Die Braniborier predigen von der Gerechtigkeit Praios', die allen Menschen zusteht, und scheuen sich nicht, gegen unmäßige und willkürliche Handlungen der Obrigkeit anzugehen. Bisweilen treten sie für Leute, die sich keinen Advocaten leisten können, vor Gericht als Fürsprecher oder Verteidiger auf.

Zu den wichtigsten Zielen der Kirche gehört auch, gegen die Finsternis anzukämpfen, die sich in dunklen Gassen, tiefen Kellern und sündigen Herzen ausbreitet – keine leichte Aufgabe in einer großen Stadt. Doch die Gemeinschaft des Lichtes hat in den letzten Jahren eine wichtige Lektion gelernt: Die Gewissheit, allein im Besitz der Wahrheit zu sein, birgt Gefahr – und so sind die Geweihten mehr denn je bereit, hier auch Hilfe von außen anzunehmen.

Verbündete und Feinde

Der Stadtrat und die Verwaltung finden in der Geweihtenschaft wichtige Verbündete, denen die Ordnung der Stadt am Herzen liegt. Jene Bürger, die einen strengen Kurs gegen die Auswüchse des Verbrechens in Gareth fordern und für eine Stärkung des Rechts und des Gemeinwesens eintreten, besuchen auch häufig die goldenen Tempel des Sonnengottes.

Die Phexkirche wird von den Garether Praiosgeweihten nicht als Konkurrenz oder Feindbild gesehen, denn den Die-





nern des Grauen liegt das Wohl der Stadt – und damit die Ordnung – ebenso am Herzen wie der Praioskirche. Besser, Phex kümmert sich um die Seelen, die das Licht scheuen, als wenn diese allein in der Dunkelheit sind.
Der Erzdämon Blakharaz musste in der Auseinandersetzung um das Ewige Licht eine herbe Niederlage hinnehmen. Seine Anhänger stehen nun mit dem Rücken zur Wand – aber ihr Hass auf die Praioten ist ungebrochen.

Belohnungen

Als *kleine* Belohnung wird Gläubigen, die sich auf ihrem weiteren Weg auf den Schutz der Kirche berufen wollen, ein **Pilgerbrief** ausgestellt. Er gewährt in Gareth und vielen anderen Städten des Mittelreichs Rechtsschutz (eigenes Klagerecht) und erlaubt es dem Inhaber, Obdach, Verpflegung und gewisse Hilfeleistungen in jedem Tempel der Zwölf zu erbitten.
Wer eine *mittlere* Belohnung verdient, wird in die **Fürbitten** aufgenommen: Die Namen der so Ausgezeichneten werden vor den Altären des Götterfürsten gelobt, und Tempeldiener entzünden regelmäßig Pergamente mit Segenswünschen, so dass der Rauch die Gebete nach Alveran trägt. Solange die Fürbitten gesprochen werden (mindestens einen Monat lang), sind alle Proben auf praiosgefällige Leittalente (**WdG 40**) sowie alle Würfe im Kampf gegen die Feinde des Glaubens um einen Punkt erleichtert. Typische **Artefakte**, die die Kirche vergibt, sind goldene Praiosamulette, die die MR des Trägers um 1 bis 3 Punkte steigern, solange er sich göttergefällig verhält.
Als *große* Belohnung können (neben länger andauernden Fürbitten) die genannten Amulette mit einer Objektweihe (**WdG 257**) versehen werden, wodurch sie die Fähigkeit erhalten, einmalig die Liturgie Goldene Rüstung (**WdG 259**, 8-15 LkP*) auszulösen. Außerdem ist die Erhebung in den Akoluthenstatus für verdiente Streiter möglich.

Mitgliedschaft

Grad I – Akoluthen, Novizen (SO 5-10)

Prediger, Ordensleute und Waffenknechte bilden den Großteil der Laien, die der Praioskirche dienen. Wer die SF *Akoluth (Praios)* besitzt, hat automatisch diesen Grad inne.
In letzter Zeit öffnet sich die Kirche an ihrer Basis: Unter Großinquisitor da Vanya begann die Inquisition, auf die Dienste von zuverlässigen Personen zurückzugreifen, um Nachforschungen anzustellen oder Missionen in entlegene Gebiete zu unternehmen. Dies wurde in Gareth mittlerweile institutionalisiert: Streiter, die sich in den Augen von Inquisitionsrätin *Gilbyra Steinhauer* bewähren, erhalten ein Abzeichen in Form einer Hand mit eingraviertem Praiossymbol. Damit ist das Recht verbunden, innerhalb Alt-Gareths Waffen zu führen. Außerdem wird der Träger – im Volksmund gern ‚Hand der Sonne' genannt – von weltlichen und kirchlichen Autoritäten hinsichtlich seiner Glaubwürdigkeit wie ein Akoluth der Kirche behandelt. Dass Weißmagier die einzigen Magiebegabten sind, denen diese Ehre in besonderen Fällen zuteilwerden kann, versteht sich von selbst.
Nachdem das Vorbild der Inquisition Schule machte, kann ein derartiger ‚Akoluthenstatus ehrenhalber' auch durch den Hüterorden (Beglaubigungsbrief; erlaubt den Zugang zu weltlichen und kirchenrechtlichen Schriften) oder durch jeden Tempelvorsteher (Brosche mit Praiossymbol; Auswirkungen wie beim Pilgerbrief) verliehen werden.
Jede dieser Ehrungen steigert den SO um 1 (bis max. 7), außerdem kann die SF Akoluth zu halben Kosten erlernt werden. Der Empfänger hat sich den Idealen der Kirche entsprechend zu verhalten und sich in Missionen im Namen der Kirche den Befehlen der höheren Ränge zu fügen.

Grad II – Priester, Erzpriester, Sonnenlegionäre, Vcuriaten (SO 8-12)

Laien erreichen den Grad einfacher Priester und angesehener Ordensmitglieder, indem sie die niederen Gelübde ablegen (Erwerb der SF Akoluth) und sich wiederholt im Dienst der Kirche bewähren, so dass ihnen ein besonderer Titel verliehen wird, etwa *Novizenmeister*, *Schriftenwächter* (Bibliothekarsgehilfe im Hüterorden) oder *Prinzipal* (Unteroffizier der Tempelgarde).
Ein Inhaber dieses Grades hat Zugang zu allen Teilen der Stadt des Lichts mit Ausnahme der Gemächer des Lichtboten und des Gewölbes der versiegelten Schriften. Ihm kann die Befehlsgewalt über einige Archivare des Hüterordens oder über einen Trupp Bannstrahler oder gar Sonnenlegionäre übertragen werden. Er hat den Moralkodex der Praioskirche zu befolgen und als Vorbild für andere zu dienen. Ein Akoluth in diesem Rang kann die SF Spätweihe zu halben Kosten erlernen.

Grad III – Tempelvorsteher, Inquisitoren, Erleuchtete (SO 10-15)

Dieser Grad, der ausschließlich Geweihten des Sonnengottes offen steht, umfasst Tempelvorsteher, Würdenträger der Stadt des Lichts (wie der Custos, dem die Verwaltung der Gebäude obliegt, die Secretarii des Heliodan und dergleichen), Inquisitionsräte sowie die höheren (geweihten) Ränge der Sonnenlegion.



Ein Held, der in diesen Rang aufsteigen will, muss sich nicht nur durch besondere Verdienste hervortun, sondern sollte sich auch mit Politik beschäftigen, denn die Vergabe der Ämter und Würden wird von vielen interessierten Parteien verfolgt. Neben profunder Kenntnis der Kulthandlungen (Liturgiekenntnis 15) und des Kirchenrechts (Rechtskunde 14) muss er zumindest zwei kirchliche (Praiosgeweihte des Rangs III oder IV) und zwei weltliche (Stadträte, Zunftoberhäupter oder ähnliches) Fürsprecher vorweisen können.
Das Erreichen dieses Grades erlaubt das Erlernen der Liturgien Praios' Magiebann, Wille zur Wahrheit und Zerschmetternder Bannstrahl. Alle niedrigeren Angehörigen der Kirche im Wirkungsbereich des Geweihten sind ihm zu Gehorsam verpflichtet. Geweihte dieses Grades dürfen das Gewölbe der versiegelten Schriften betreten und können verlangen, vor dem Rat des Lichts gehört zu werden.

Grad IV – Ordensmeister, Rat des Lichts, Bote des Lichts (SO 15+)

An der Spitze der kirchlichen Hierarchie steht der *Rat des Heiligen Lichtes zur Wahrung der Ordnung des Götterfürsten*, der den Heliodan in allen wichtigen Angelegenheiten berät. Durch das Kirchenoberhaupt persönlich in diesen Kreis berufen zu werden, stellt die Krönung einer Geweihten-Karriere dar.
Die ständigen Mitglieder des Rates (namentlich in **WdG 38** angeführt) sind die acht Wahrer der Ordnung, der Marschall der Sonnenlegion, der Großinquisitor, die Fürst-Illuminata von Beilunk, die Hüterin des Zehnts, der die Vermögensverwaltung der Praioskirche obliegt sowie die Hüterin der heiligen Bücher und des praiosgefälligen Wissens. Das Amt der Letzteren ist allerdings vakant, nachdem *Illtschjana Praiadne Krasnakoff* kurz vor der Rückkehr des Ewigen Lichts zurücktrat, so dass es einem Spieler-Helden verliehen werden konnte. Alternativ kann der Bote des Lichts den Rat auch erweitern (wie es durch die Aufnahme der Fürst-Illuminata von Beilunk geschah).
Neben ihren kirchlichen Rängen und Privilegien genießen die Mitglieder des Rates das Vertrauen und Gehör des Lichtboten. Ihre Entscheidungen und Ratschlüsse formen den Weg der Kirche.

Was denkt ... über die Praioskirche

Das Volk: *„Als der Sonnentempel einstürzte, dachten wir alle, der Herr Praios hätte seine Diener und uns verlassen. Aber nun ist das Licht zurückgekehrt und wird die Dunkelheit vertreiben!"*
Ein alter Dieb: *„Den goldenen Pfaffen kann man gut aus dem Weg gehen. Aber wenn du nachts ein Knurren aus der Brache hörst oder Schwingen am Mond vorbeiziehen, dann betest du zum Herrn Praios, während du dir die Hosen nassmachst."*

Was denkt die Praioskirche über ...

Magie: *„Neutralisiere Magie, wo immer sie die Ordnung der Welt bedroht! Die Gilden der Stadt haben sich den göttlichen und weltlichen Gesetzen unterworfen und versuchen wenigstens, ihre Befleckung durch Madas Frevel in den Dienst der Ordnung zu stellen. Weit schlimmer sind jene, die heimlich dunkle Künste ausüben und den Feinden der Götter in die Hände spielen!"*
Die Phexkirche: *„Unsere Brüder in den Schatten gehen ihren eigenen Weg. Sie vermögen die Herzen derer zu erreichen, die das Licht des Herrn scheuen, und kümmern sich um die Seelen, die sonst in der Nacht verloren wären. Wenn ich nur nicht den Eindruck hätte, dass sie ein bisschen zu viel Spaß an alldem finden!"*

Geheimnisse

Die vormalige Hüterin der Heiligen Schriften Illtschjana Praiadne Krasnakoff geriet während der Quanionsqueste auf ketzerische Abwege und ließ sich von dämonischen Einflüsterungen leiten. Um die Kirche in einer Zeit der Unsicherheit nicht weiter zu schwächen, wurde ihr Fall niemals öffentlich verhandelt. Die Angelegenheit wird tunlichst totgeschwiegen, und offiziell hat die ehemalige Metropolitin alle Ämter niedergelegt, um ihren Lebensabend im Büßergewand im Kloster St. Lechmin im Garether Umland zu verbringen. Illtschjanas Schicksal – und die Vertuschung ihrer Umtriebe in einer Kirche, die der Wahrheit verpflichtet ist – bietet Stoff für kirchliche Intrigen, die bis zum Boten des Lichts reichen könnten.

Die Phexkirche

Weitere Bezeichnungen: Mondschatten (eigentlich Titel für einfache Phexgeweihte), Diener des Fuchses
Symbol / Erkennungszeichen: Fuchskopf, je nach Aspektbetonung in einem Speichenrad (Handel), einem siebenstrahligen Stern (Mystik) oder einer Mondsichel (Schatten) / Fuchsrute (Gestenzeichen des Atak zur Kontaktaufnahme, bei der der kleine Finger ausgestreckt wird, während der Daumen in der geschlossenen Faust verborgen ist.)
Wahlspruch: *„Der Listige siegt."*
Herkunft: Der Phexkult ist seit den Dunklen Zeiten in Gareth ansässig und bedeutsam.



Größe: ca. 30 offen auftretende, 400 geheime Geweihte und Akoluthen

Hierarchie: mäßig; Grad I = Grauling, Schatten, Grad II = Mondschatten, Grad III = Vogtvikare, Nachtschatten, Grad IV = der Mond

Wichtige Personen: *Linara Fuxfell*, Vogtvikarin vom Tempel von Handel und Wandel (III), *Neetya Triffon*, Vogtvikarin vom Tempel der Sterne (III), *Jereminas Torfstecher*, Vogtvikar vom Tempel in den Schatten (III), *Marishall dal'Patto*, Principal des Theaters *Fuchsbau* (II), **Dächer** S. 28, diverse geheime Phexgeweihte mit geringer Bindung zu Tempeln: *Emmeran Stoerrebrandt*, Handelsherr (II), S. 101, *Die Maske* (II), S. 136, *Patinor Binsböckel*, Boten‚junge' (II), *Iam Altacker*, Ratsherr und Patriarch der Alten Gilde (I), S. 126, *Talimee Nebelstern*, Meisterdiebin (I), **Dächer** S. 97

Stützpunkte: *Tempel von Handel und Wandel* (**NH-29**, öffentlich, Handelstempel), *Tempel der Sterne* (**VV-13**, öffentlich, Phex als Schutzpatron des Reiches), *Tempel in den Schatten* (**SG-11**, geheim, Diebestempel), *Fuchsbau* (**UG-01**, geheim, heiliger Hort im Untergrund), diverse Verstecke, geheime Treffpunkte und tote Briefkästen zwischen Baracken und Palästen

Domänen: Seelsorge für Händler, Diebe, Wagemutige; Bewahrung des Händler- und Schurkenkodex; Segnung von händlerischen und diebischen Herausforderungen; Informationshandel; Förderung des freien Waren-, Besitz- und Geldflusses; Hinterfragen der bestehenden Ordnung und aller Privilegien, die nicht aus eigener Leistung herrühren; Rettung von Phexgläubigen aus den Fängen der Obrigkeit; Schutz der Stadt und des Reiches

Gesetzestreue: 2, aber Verträge und Absprachen werden wortgetreu gehalten

Zusammenhalt: hinlänglich zwischen den einzelnen Tempeln, groß innerhalb einer Tempelgemeinschaft; viele geheime Akoluthen und Geweihte haben nur lose Bindung an die Kirche und entscheiden je nach Fall, wem ihre Loyalität gilt

Beziehungen: immens, Verbindungen mit dem Haus Gareth, Haus Stoerrebrandt, Alte Gilde, einzelnen Patriziern, zumeist Wohlwollen der Bevölkerung

Finanzkraft: immens, Phexens Hort im Untergrund

Zitat: *„Alles hat seinen Preis."*

„Wenn du alles andere verloren hast, so bleibt dir immer noch eins: die Gelegenheit."
—Garether Sprichwort

Der Phexglaube ist seit eh und je mit Gareth verbunden, auch wenn man – der Natur des Fuchsgottes entsprechend – das nicht auf den ersten Blick sieht. Praios, ja das ist die glänzende Fassade der Stadt, dem gehört der Praiostag, das ist der Gott der Herrschenden. Phex, das sind die tragenden Wände Gareths, dem gehört jeder Tag der Woche und er ist in allen Schichten beheimatet.

Im Tempel der Sterne ist Phex der Gott der Mystik, des Reiches, der politischen Intrige. Im Tempel von Handel und Wandel ist er der Herr des freien Handels und Geldflusses. Und im verborgenen Tempel in den Schatten der Gott derjenigen, die nicht viel haben außer der Gelegenheit und der Gerissenheit, sie zu nutzen. Diesem geheimen Arm der Phexkirche als Priester in der Unterwelt sei hier besondere Aufmerksamkeit zuteil.

Ziele und Methoden – „Wagenden hilft das Glück!"

Als Phexens höchste Tugenden gelten in der Stadt des Fuchses Mut und Raffinesse. Daher haben es sich die Geweihten in den Schatten zum Ziel gemacht, List und Schläue zu belohnen und denjenigen beizustehen, die ihre Chance stilvoll nutzen – auch und insbesondere gegen die gesetzte Ordnung aus einengenden Verboten, ererbtem Reichtum und Fronarbeit. In diesem Sinne dienen die Phexgeweihten innerhalb der Unterwelt als Seelenhirten, Schiedsrichter und Wahrer der Idee vom Wagnis, das jedem kriminellen Tun anhaftet, sowie als Wächter des Schurkenkodex. Sie Gardisten der Unterwelt zu nennen, geht fehl, da sie selten offen Präsenz zeigen, sondern am liebsten heimlich, voller Andeutungen und im leisen Gespräch agieren.

Ein Verbrecher, der von der Obrigkeit verhaftet, von seiner Bande im Stich gelassen wird, aber stets phexgefällig gehandelt hat, kann damit rechnen, dass ihm die Mondschatten mal aus der Patsche helfen: Eine Bestechung des Richters hier, eine Feile im Kuchen da, ein angesägtes Henkersseil dort – doch irgendwann werden sie eine Gegenleistung fordern.

In diesem Sinne agieren die Geweihten des Listenreichen wie Hirten unter verlorenen Schafen, deren Fell beileibe nicht immer blütenweiß ist. Sollte sich eines der Schafe als zu schwarz entpuppen und sich einer ungezügelten Gier hingeben, kann sich der Hemmungslose der Aufmerksamkeit der Kirche gewiss sein. Dann verlässt jene ihr Glück: Bislang unbehelligt gebliebene Geschäfte fliegen auf, die Stadtgarde patrouilliert ausgerechnet am Tag des Einbruchs in jener verlassenen Gegend, der eigentlich zuverlässige Hehler gewährt keinen Kredit mehr.

Niemand will sich die Geweihten des Phex zum Feind machen. Legendär sind ihre Fähigkeiten, im Dunkeln zu sehen (Auge des Mondes), mit den Schatten zu verschmelzen (Verborgen wie der Neumond) und sogar dem Boten des Lichts





die Tiara abhandeln zu können (MONDSILBERZUNGE). Dass sie an mehreren Orten zugleich aufzutauchen scheinen ist oft ihrer Kenntnis der Schattenpfade geschuldet (**Dächer** S. 184), mit denen sie schnell von einem Ort zum anderen gelangen.

Gegen vollends abgefallene Seelen, die den Verlockungen des gierigen Feilschers erlegen sind, wird die meisterliche Heimlichkeit und List für tödliche Härte genutzt. So gehören der Einsatz von Würgeschlingen, Trickwaffen und Giften genauso zum Repertoire wie Spitzeleien und Weiterleitung brisanter Informationen dorthin, wo sie den Frevler am ärgsten treffen. Oft erfolgt die eigentliche Bestrafung durch manipulierte Dritte, die im Unklaren darüber sind, wer mit welchen Intentionen im Hintergrund agiert.

Geweihte, die gemeinsam einen Tempel hüten, arbeiten eng zusammen; die verschiedenen Tempel der Stadt hingegen nur locker, konkurrieren auch untereinander und zeigen sich nur bei großer Bedrohung der Anhängerschaft in kompletter Eintracht. Um sich unbemerkt untereinander verständigen zu können, nutzen die Geweihten des Phex ausgiebig die Gesten des Ataks und die GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG; vertrauliche Botschaften tragen das GRAUE SIEGEL.

Belohnungen

Klein: gezinkte Würfel, GLÜCKSSEGEN, Zugang zu Lehrmeistern für Füchsisch, Gassenwissen, Taschendiebstahl und ähnliche Fertigkeiten bis TaW 12

Mittel: Geheimtipp für lohnenswerte Unternehmungen und Delikte, Zugang zu Lehrmeistern für Soziale Anpassungsfähigkeit, Schattenpfad I und passende Talente bis TaW 18

Groß: Zugang zu Lehrmeistern für Sonderfertigkeit Fälscher, Schattenpfad II und passende Talente bis TaW 22, erster Hinweis auf den Weg zum Fuchsbau (siehe **Phexens Silberkammer** in **Gassenhelden**), für angehende Hochgeweihte: Liturgie PHEXENS SCHATTENRAUM

Mitgliedschaft

Grad I – Graulinge, Schatten (SO 4+)

Vielversprechende Kinder und Erwachsene, die sich durch phexische Tugenden auszeichnen, werden von Geweihten als Graulinge (Novizen) angenommen oder zu Schatten (Akoluthen) ernannt. Die Schulung erfolgt in Kontorsstuben und auf Handelsexpeditionen (Tempel von Handel und Wandel), auf Spitzelmissionen und festlichen Banketten (Tempel der Sterne) oder in staubigen Straßen und nächtlichen Villen (Tempel in den Schatten) und zeichnet sich durch eine Reihe von Prüfungen aus. Manche wissen gar nicht, dass sie für einen Dienst in der Kirche vorbereitet werden. Voraussetzungen, AP-Kosten und Ablauf sind wie bei den SF Spätweihe (**WdG 238**) bzw. Akoluth (**WdG 239**) beschrieben. Novizen sind ihren Ausbildern eng verpflichtet, Schatten ihrem Tempel nur locker. Sie besitzen oft das Schattenpfade I.



Grad II – Mondschatten, Nachtschatten (SO 5+)

Eine riskante letzte Prüfung durch einen Hochgeweihten, ein beeindruckendes Phexens-Stück, vollendet die Weihe per Ordination – und lässt für manchen leidenschaftlichen Händler, manch mittelloses Gassenmädchen einen Lebenstraum wahr werden. Erfahrene und von Phex besonders gesegnete Geweihte werden Nachtschatten genannt. Einige Geweihte arbeiten eng mit anderen ihres Tempels zusammen, andere gehen verstärkt ihrer eigenen Wege nach – in jedem Fall handeln sie gerne ihre Pflichten und Verdienste aus und tun auch innerhalb des Kults wenig ohne Gegenleistung. Wer auf große Ressourcen des Tempels zurückgreifen will, muss ebenso große Dienste leisten. Hochgeweihte erlegen den Mondschatten Aufgaben auf wie: Beratungsdienste im Tempel, Moderation von Verhandlungen, Ausbildung von Novizen, Ernennung von Akoluthen, Beobachtung städtischer Mächtegruppen, Beschaffung von Informationen, Gewinn bedeutender Beute für den Phexens-Hort, Streuung von Desinformation und Anlegen von Geheimnissen, Befreiung von Gläubigen und Ermahnung von Abgefallenen. Zu den Privilegien gehören Ansehen bei Gläubigen (sofern man sich offenbart), Zugang zum Phexens-Hort, Schattenpfade II und zu fortgeschrittenem Geheimwissen (Liturgien, Lehrmeister für typische Talente bis TaW 16).

Grad III – Vogtvikar (SO 7+)

Wer Hochgeweihter wird, ist weniger eine Frage von Alter und langjährigem Dienst, als vielmehr von Wagnis und Erfolg: Dazu gehört insbesondere die Enträtselung der versteckten Liturgie Phexens Schattenraum. Vogtvikare sind nur sich selbst und ihrem Glauben verpflichtet. Sie erheben Geweihte, führen die Gemeinde, veranlassen Gründungen, Verlegungen und Schließungen von Tempeln (z.B. nachdem ein Diebestempel zu bekannt geworden oder von der Garde ausgehoben worden ist) und verfügen über die Tempelfinanzen. Sie genießen – wenn sie sich offenbaren – Unantastbarkeit in der Unterwelt, sind auch vor Gericht, im Stadtrat und bei Hofe akzeptierte Repräsentanten ihres Kultes und erhalten – man weiß nicht, ob durch Rätsel des Mondes oder Phex' selbst – die Möglichkeit, viele Schattenpfade zu erkunden (besitzen oft Schattenpfade III) und tiefstes Geheimwissen des Kultes (höhere Liturgien, Lehrmeister für typische Talente bis TaW 21) zu erlangen.

Grad IV (SO ?)

Der *Mond* gilt als der höchste Phexgeweihte Aventuriens und Gareth als seine mögliche Residenz. Zu seiner Natur, seinen Fähigkeiten, seiner Aufgabe und dazu, wie man selbst zum Mond werden kann, existieren zahllose Spekulationen.

Wichtige Personen

Patinor Binsböckel, Botenjunge und geheimer Mondschatten, Grad II, (*998 BF, 1,23 Schritt, kindliches Äußeres, *brillanter phexgeweihter Betrüger*, SO 5, GT 1, Füchsisch: Stiller Pat). Die kindliche Gestalt trügt, denn der unscheinbar und harmlos wirkende Patinor ist ein Meister der Verstellung. Er dient den drei großen Unterweltbanden als scheinbar naiver, stummer Botenjunge, ohne dass diese wissen, dass der gelehrte Mondschatten damit um viele Ziele und Vorgehensweisen weiß – ein Wissen, dass sich Patinor von diversen Stellen vergolden lässt.

Linara Fuxfell, Vogtvikarin des Tempels von Handel und Wandel, Grad III, (*988 BF, grau verschleiert, Silberketten, melodiöse Stimme, *meisterliche Hochgeweihte, kompetente Händlerin*, SO 12, GT 2, Füchsisch: Drei-Heller-Lin) wuchs in einem Haushalt auf, in dem Devisen, Kreditausfall und Anleihen zum Tagesgeschäft gehören. Es ist wenig verwunderlich, dass die kluge Frau schon recht früh in den Lehren des Listenreichen Erfüllung fand. Die bei den Kaufleuten der Stadt populäre Vogtvikarin hat sich vor allem der Förderung des freien Handels und der Bekämpfung aller unnötigen Hemmnisse verschrieben, eine Einstellung, die die Handwerkszünfte zu teils versteckter, teils offener Feindseligkeit getrieben hat.

Neetya Triffon, Vogtvikarin des Tempels der Sterne, Grad III, (*985 BF, krauses Haar, bisweilen vergeistigt, *brillante Mystikerin und phexgeweihte Intrigantin, kompetente Traumdeuterin*, SO 13, GT 3, Füchsisch: Tya, die Sternin) wurde als junge Kammerzofe eines Vinsalter Emissärs in Gareth von kaiserlichen Mittelsmännern für Spitzeldienste angeworben. Als Gegenleistung handelte sich die vorausschauende junge Frau Zugeständnisse heraus, die den Grundstock ihrer heutigen, weit reichenden Beziehungen bildeten. Sie ist Weisheit im kaiserlichen Orden vom Auge und richtet ihr Augenmerk weniger auf die Stadt Gareth als vielmehr das Mittelreich und ganz Aventurien. Mehrere Male sprach die Stimme des Mondes selbst durch sie und warnte vor verschleierten Gefahren. Sie beauftragt Spitzel, Streuner, Kundschafter und Diplomaten, eingeschworen auf das „Reich derer von Gareth, das auch ein Reich Phexens ist". Die eloquente und galante Neetya ist Brennpunkt für eine handverlesene Schar von Eingeweihten: Adlige, die mit Hilfe der Phexkirche ihre Ziele (oder die der Kaiserin) fördern wollen. Garether, die das Kaiserhaus wieder nach Gareth zurückholen wollen, und Mondschatten, die





nach Einfluss auf die höchsten Stellen der Macht streben, verbinden sich hier zu einer Gemeinde voller Geheimlehren und Mystizismen, die den würdigen Gläubigen subtil das ‚Wissen' vermittelt, dass von hier aus dereinst wieder ganz Aventurien gelenkt werden soll.

Jereminas Torfstecher,
Vogtvikar des Tempels in den Schatten (Grad III)
Als hochrangiger Phexgeweihter im Südquartier ist **Jereminas** (*969 BF, graue Haare mit Schnauzer und Kinnbart, verschmitztes jugendliches Lächeln in den Augenwinkeln, SO 10, GT 2) beladen mit der schwierigen Aufgabe, den rechten Weg des Herrn zu finden und zu lehren: Denn Verbrechen, Betrug und Gier gibt es hier allerorten, und nicht wenige erliegen dem Irrtum, dass ein jeder unehrlich erworbene Dukat dem Phex wohlgefällig sei. Dass so manches Verbrechen aus Habgier eher den erzdämonischen Widersacher entzückt, verdrängen die Gauner und Schurken gerne. Der Fuchs aber schätzt bekanntlich Kühnheit, Wagemut und das gerissene Überwinden von Hindernissen. Gemäß seiner Devise „Die Seife aus der Waschschale des Lichtboten freut den Herrn tausendmal mehr als ein Juwel aus der Kette einer einsamen Greisin!" will Jereminas die Totschläger und Straßenräuber wieder auf den rechten Weg führen. Seine Gemeindearbeit versieht der fürsorgliche Geweihte daher oft außerhalb des Tempels mitten unter seinen Füchsen und Fähen.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Dieb und Hochgeweihter
Füchsischer Name: Grauer Jem
Beziehungen: hinlänglich, groß innerhalb der Unterwelt
Finanzkraft: hinlänglich, sehr groß bei Zugriff auf Phexens Hort in Abstimmung mit den übrigen Vogtvikaren
Zitat: *„Eine Hand wäscht die andere." – „Es ist nichts wie es scheint, und oft ist der Schein mehr, als es ist!"*

Eigenschaften: MU 15, CH 14, FF 15, SO 7, Soziale Anpassungsfähigkeit
Sonderfertigkeiten: Berufsgeheimnis (Schattenpfade III), Ortskenntnis (Südquartier, Meilersgrund), Waffenlos: Mercenario; Liturgiekenntnis (Phex) 15
Talente: Raufen 13, Gaukeleien (Hütchenspiele) 14 (16), Schleichen 15, Selbstbeherrschung 7, Sich Verstecken 17, Sinnenschärfe 14, Taschendiebstahl 15, Gassenwissen (Hehlerei) 17 (19), Lehren 12, Menschenkenntnis 14, Sich Verkleiden 13, Überreden (Lügen) 13 (15), Füchsisch 12, Atak 12
Liturgien: Phexens Augenzwinkern, Lug und Trug, Weg des Fuchses, Auge des Mondes, Handwerkssegen, Verborgen wie der Neumond, Indoktrination, Ordination, Phexens Nebelleib, Phexens Schatten

Was denken ... über die Phexkirche

... die Bürger und Patrizier: *„Die Kirche des Listenreichen hat es schon immer gut mit unserer Stadt gemeint. Nicht umsonst ist Phex unser wahrer Schutzgott."*
... die Wirtsleute, Krämer und einfachen Handwerker: *„Nicht die Garde schützt uns vor Halsabschneidern und Raubmördern, sondern die Geweihten des grauen Gottes."*

Was denkt die Phexkirche über...

... die Alte Gilde: *„Sie wissen, was Diebesehre ist."*
... die Tobrier und Almadaner: *„Einige von ihnen wandeln auf den Pfaden des Herrn. Aber viele von ihnen haben nicht erkannt, um was es Phex geht. Nicht jedes Mittel ist recht und brutale Gewalt verabscheut er stets."*

Weitere Kirchen

Die Kirche der Rondra

Ziele/Aufgaben: Rekrutierung und Ausbildung neuer Geweihter für den Kampf gegen die Heptarchien, Heldenverehrung, Überwachung der Gesetze des Krieges, Richten von Fehdefrevlern
Vorsteher: *Gilrand vom Berg* (Hochgeweihter von St. Ardare), *Heladis von Drîleuen* (Stellvertreterin des Metropoliten)
Beziehungen: immens
Finanzkraft: sehr groß
Wichtigster Tempel: *Tempel zur Letzten Wehr der Heiligen Ardare vom Erntefestmassaker zu Gareth* (**SV-23**)

Beschreibung: In Gareth gibt es viele Novizen und junge Geweihte, die ihren letzten Schliff erhalten, bevor sie zu Questen an den Rändern der Menschenlande aufbrechen.

Die Kirche des Efferd

Ziele/Aufgaben: Pflege der Brunnen und Wasserversorgung, Rituelle Waschungen, Erkundung der Geheimnisse der Garether Wasserversorgung, Anlaufpunkt in Zeiten von Dürre
Vorsteher: *Elidan Brunnenmann*



Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich
Wichtigster Tempel: *Efferdtempel* (**NH-30**)
Beschreibung: Die Efferdkirche wird in Gareth mangels Seefahrt weniger verehrt als in vielen anderen Städten. Da die Wasserversorgung jedoch eine zentrale Rolle in Gareth spielt und ein Steckenpferd Elidans ist, erforscht man deren Geheimnisse.

Die Kirche der Travia

Ziele/Aufgaben: Armenspeisung und -versorgung, Aufrufe zur Spende, Seelsorge und praktische Hilfe für Flüchtlinge und Reisende, Unterstützung des Dreischwesternordens, Eheschließungen
Vorsteher: *Mutter Wallgrid* und *Vater Ganstreu*
Beziehungen: immens
Finanzkraft: groß
Wichtigster Tempel: *Traviatempel* (**SV-18**)
Beschreibung: Nach der Zerstörung des Traviatempels in der Nacht des brennenden Himmels hat sich die Kirche dazu entschieden, ihn nur bescheiden und kleiner aufzubauen und jeden Heller stattdessen für Heimatlose und Flüchtlinge auszugeben. Besonders der Orden der Badilakaner mit seinem Sitz gegenüber des Droms (**AV-10**) konzentriert sich ganz darauf.

Die Kirche des Boron

Ziele/Aufgaben: Begräbnisse und Grabsegen, Betreuung der Boronanger und Schreine, Trost der Hinterbliebenen, Vernichtung von Untoten; Versorgung und Heilung von Geisteskranken (Noioniten)
Vorsteher: *Orelio Inigo Karinor* (Boronkirche), *Bogumil Radomar* (Noioniten)
Beziehungen: groß
Finanzkraft: sehr groß
Wichtigster Tempel: *Tempel des Schwarzen Lichts* (**ER-05**)

Die Kirche der Hesinde

Ziele/Aufgaben: Sammlung und Aufbewahrung von Artefakten, Erforschung der Geheimnisse Gareths, Beratung der Mächtigen, Wissensvermittlung, Förderung als Kunstmäzen, Vorsitz des *Zirkels des Wissens* Neues Reich
Vorsteher: *Valnar Yitskok*
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: immens
Wichtigster Tempel: *Pentagontempel* (**TH-30**)
Beschreibung: Von Gareth aus wird die Hesindekirche der gesamten Kontinentmitte gelenkt. Rohal als Gründer des hiesigen Tempels wird stark verehrt und der verantwortungsvolle Umgang mit Magie ist ein wichtiges Thema. Insbesondere auf der Madaburg (**NH-38**), dem hiesigen Erzhort der Draconiter, werden zahlreiche magische und karmale Artefakte verwahrt.

Die Kirche des Firun

Ziele/Aufgaben: Segnung von Jagdgesellschaften, Verhindern von Wildfreveln, Seelsorge für Jäger der umliegenden Wälder
Vorsteher: *Die Alte Leta*
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: gering
Wichtigster Tempel: *Firuntempel* (**UL-01**)

Die Kirche der Tsa

Ziele/Aufgaben: Heilung und Beihilfe für Flüchtlinge, Unterstützung des Dreischwesternordens, Kinderbetreuung, Hilfe beim Aufbau neuer Existenzen (Arbeits- und Wohnungssuche), Gesellschaftlicher Treffpunkt, Geburtssegen
Vorsteher: -
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß
Wichtigster Tempel: *Tsatempel* (**NH-13**)
Beschreibung: Der Orden ist auch in Gareth in ständigem Wandel und sucht immer neue Aufgaben.

Die Kirche der Peraine

Ziele/Aufgaben: Verhinderung von Seuchen und Heilung (Therbûniten); Almosenverteilung, Unterstützung des Dreischwesternordens, Anlaufpunkt für Bauern des Umlands, Rituelle Neupflanzungen und Erntesegen, Betreuung und Segnung der städtischen Getreidespeicher und eingelagerter Winteräpfel, Wiederaufbau der ehemaligen Wildermark
Vorsteher: *Dimione und Rohalides* (Perainekirche); *Eliane von Lowangen* (Therbûniten)
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß
Wichtigster Tempel: *Perainetempel* (**SV-15**) mit *Therbûniten-Spital* (**SV-16**)



Beschreibung: Trotz vieler Gläubiger aus dem bäuerlichen Umland sind es vor allem Siechende, die ihr Vertrauen in göttliche Heilung durch die Therbuniten setzen.

Die Kirche des Ingerimm



Ziele/Aufgaben: Wiederaufbau der Zerstörungen in Gareth, Schirmherrschaft über Zunftrecht und Gildenfreiheit, Segnung von Handwerks- und Bauarbeiten, Ausstellung von Handwerksstücken, Schlichtung von Streit unter Zünften
Vorsteher: *Ulinai Granitherz*
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Wichtigster Tempel: *Ingerimmtempel* (**NH-16**)
Beschreibung: Zu Zeiten des Wiederaufbaus und in einer Stadt wie Gareth blüht das Handwerk auf, und die Verehrung Ingerimms ist innig. Aufgrund der Konkurrenz unter den Handwerkern sind aber auch Streitigkeiten in den Tempeln und Schreinen keine Seltenheit.

Die Kirche der Rahja



Ziele/Aufgaben: Seelsorge und sinnliche Betreuung der Gläubigen, Förderung der Schönen Künste, Ausrichtung von Festen, Glaubensverbreitung mit Fokus auf einerseits Kurtisanen und Huren, andererseits Patrizierkreise, Verwahrung der Tempelbibliothek, Erstellung von Luxusartikeln
Vorsteher: *Llabaduin*
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: sehr groß
Wichtigster Tempel: *Halle der Ekstase* (**TH-08**)

Die Kirche des Aves

Ziele/Aufgaben: Segnung von Expeditionen und Reisen, Anlaufpunkt und Seelsorge für Reisende, Zusammenarbeit mit der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft
Vorsteher: wechselnd
Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich
Wichtigster Tempel: *Avestempel* (**WS-24**)

Der Kaiser-Hal-Kult

Ziele/Aufgaben: Andenken an Kaiser Hal, Vermittlung zwischen Menschen und Göttern
Vorsteherin: Halgunde Lohholmer
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Einziger Tempel: *Kaiser-Hal-Tempel* (**WS-38**)
Beschreibung: Die Verehrung des zum niederen Gott erhobenen Kaisers Hal erlebte nach seinem Verschwinden 1010 BF und nach seiner wundersamen Erscheinung 1028 BF je eine Blüte. Bei wieder sinkender Gläubigenschar predigt man nun vermehrt die Mittlerrolle des Kaisers zu den Zwölfen.

Die Kirche des Simia

Ziele/Aufgaben: Unterstützung neuartiger Erfindungen, Schutz von Erfindern, Kampf gegen agrimothische Kräfte
Vorsteher: stetig wechselnd
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: groß
Einziger Tempel: *Simiatempel* (**NH-11**)
Beschreibung: Auch wenn bisweilen Auelfen und selten Novadis den Simiatempel zu Gareth aufsuchen, so ist der Kult in Gareth vor allem unter Erfindern, Mechanici und fortschrittlichen Handwerkern beliebt. Da deren Ruf durch Leonardo als Erbauer der Fliegenden Festung und Heptarch stark gelitten hat, bemüht sich die Simiakirche um Aufklärung und veranstaltet notfalls vor dem Pöbel „Seelenschauen" im Tsa- oder Ingerimmtempel, bei denen die Konstrukteure der ‚dämonischen Windmühle' oder ‚unnatürlichen Wasserkunst' auf geweihtem Grund beweisen, dass sie keine Agrimoth-Paktierer sind.

Die Kirche des Kor

Ziele/Aufgaben: Ausbildung im Waffenhandwerk, Anlaufpunkt für Söldner und Veranstalter blutiger Tierkämpfe, gerüchteweise Gottesurteile und Strafen an Deserteuren und Paktierern
Vorsteherin: *Korianna Ronfortez*
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß
Wichtigster Tempel: *Kortempel* (**MG-01**)
Beschreibung: Zahlreiche Gerüchte ranken sich um den Korkult. Die Zahl seiner Anhänger ist steigend.



Diener des Namenlosen

Die Gefolgschaft des Namenlosen in Gareth hat verschiedene Gesichter: Da gibt es die Volksverhetzer, die offen wider die Götter predigen, die dunklen Kulte, die dem Dreizehnten mit menschenverachtenden Riten huldigen und die Einzelgänger, die ihre Opfer sorgsam wählen und sie durch ihre Einflüsterungen zum Namenlosen bekehren. Allen gemein ist, dass sie die Macht der Zwölfgötter zu schwächen versuchen, in der Hoffnung, vom Güldenen belohnt zu werden. Auch wenn man im Praiostempel oder Rat der Helden gerne von „*den* Dienern des Namenlosen" und „*dem* Kult" spricht: Der Zusammenhalt der einzelnen Gruppen ist gering, oft weiß man nur wenig oder gar nichts voneinander. Und das Böse wendet sich auch gegen sich selbst: Wenn andere Anhänger des Gottes den eigenen Zielen von Macht und Zerstörung im Wege stehen, werden sie rücksichtslos beseitigt.
Die *Diener des Goldenen* sind hier beispielhaft ausführlich beschrieben, daneben kann es zwei, drei weitere Zirkel mit ähnlich großer Mitgliederzahl geben.

Die Diener des Goldenen



Symbol/Erkennungszeichen: Gesichtsloser Gott (heimlich) / der „falsche Fuchs", ein kleines Fuchsamulett aus Speckstein, das scheinbar versehentlich beschädigt wurde, so dass dem Fuchs ein Auge fehlt, daneben: schwarz-purpurne Kutten, goldene Masken
Herkunft: Bündnis einzelner Diener des Namenlosen seit 1028 BF
Größe: etwa zwanzig ab Grad II (und stets ein paar Auserwählte)
Hierarchie: mäßig; Grad I = Auserwählter, Grad II = Erleuchteter, Grad III = Geweihter, Grad IV = Gesegneter
Wichtige Personen: *Amilia Groterian*, Siegelherrin Gareths, Gesegnete (IV), *Glorius Fornheld*, Volksheld, Gesegneter (IV), *Bernhelm Welzelin*, Besitzer des Hotels *Alter Kaiser*, Erleuchteter (II), *Isidian Winterkalt*, Magier, Geweihter (III), *Reo Gemmenschneider*, Goldschmied, Geweihter (III)
Stützpunkte: Salon *Morgendämmerung* im Hotel *Alter Kaiser* (**NH-26**), Turm *Winterkaltzinne* (**DB-15**), weitere Wohnstätten von Mitgliedern
Domänen: Bekehren einflussreicher Bürger zur Sache des Namenlosen, Verführen der Massen wider die Zwölfgötter
Gesetzestreue: 0
Zusammenhalt: hinlänglich
Beziehungen: groß
Finanzkraft: sehr groß
Zitat: *„Die Priester sprechen von den einigen Zwölfen. Und doch zählt das Wort Praios' stets mehr als das seiner Geschwister. Wir tragen den Fuchs im Wappen, aber der Greif herrscht. Wie Praios sich über die Götter erhoben hat, erheben sich die, die in seinem Namen herrschen, über die Menschen. Die Mutigen unter uns aber wollen sich nicht länger unterdrücken lassen. Die Zahl derjenigen, die ihre Angst abschütteln und gegen die Ungerechtigkeit in Praios' Namen aufstehen, wird immer größer. Gehört zu den Mutigen! Befreit euch von der Angst! Wehrt euch!"*
—Glorius Fornheld, der Befreier, gehört in Eschenrod 1035 BF

Die Diener des Goldenen sind ein lockerer Zusammenschluss einiger einflussreicher Bürger, die sich dem Namenlosen verschrieben haben. Sie versuchen, weitere Garether durch subtile Beeinflussung zum Goldenen zu bekehren und die Macht der Kirchen zu schwächen. Ansonsten verfolgen sie individuelle Ziele.

Mitgliedschaft

Grad I – Auserwählter

Auserwählte sind Verzweifelte und Zweifler, Zornige und Enttäuschte, Machthungrige und Einflussreiche – all jene also, die für die Versuchungen des Namenlosen besonders anfällig sind. Sorgfältig wählen die Diener des Goldenen jene aus, die sie für ihre Sache zu gewinnen versuchen. Jene, die sich nicht bekehren lassen, aber schon zu viel wissen, töten sie und lassen sie in der Dämonenbrache verschwinden.

Grad II – Erleuchteter

Nur Anhänger namenlosen Gedankenguts werden bei den Dienern des Goldenen nach einer Prüfung des Gewissens aufgenommen, die eine fundamentale Grenzüberschreitung enthält (z.B. das erste Mal einen Menschen töten). Die nicht geweihten Erleuchteten werden meist für Handlanger-Dienste eingespannt. Dazu zählen Nachforschungen für einzelne Geweihte ebenso wie das Beschatten von Auserwählten und das Beseitigen von gescheiterten Anwärtern oder Feinden der Diener. Ihre Loyalität sichert man sich durch das Versprechen von ewigem Leben, großem Reichtum und die Androhung entsetzlicher Qualen bei Verrat.

Grad III – Geweihter

Die Geweihten des Namenlosen agieren weitgehend unabhängig und geben mehr Befehle, als sie zu empfangen bereit sind. Allein das Schwächen der kirchlichen Macht und das



Gewinnen neuer Mitglieder verbindet sie. In unregelmäßigen Abständen treffen sie sich im Hotel *Alter Kaiser*, um sich gegenseitig Unterstützung bei ihren Zielen zuzusichern und zu beraten.

Gesegneter (Grad IV)

Höhere Geweihte (ab Weihegrad III) werden als Gesegnete angesehen und genießen den Respekt der anderen Diener. Aus Furcht verhalten sich diese ihnen gegenüber loyaler als gegenüber einfachen Geweihten oder Erleuchteten und sind eher bereit, ihre eigenen Interessen hinter denen der Gesegneten zurückzustellen.

Wichtige Personen

Reo Gemmenschneider, Geweihter des Namenlosen

Reo Gemmenschneider (*1002 BF, fehlender großer Zeh, Glatze, SO 8, GT 0), führt ein leidlich erfolgreiches Leben als Goldschmiedegeselle. Er ist besessen von dem Gedanken, sich als großer Künstler einen Namen zu machen. Die Zunft hat ihn einmal zu oft bei der Eröffnung neuer Meisterwerkstatten übergangen. Er unterstützt Amilia Groterian in ihren Bestrebungen, die Macht des Patriziats auf Kosten von Bürgern, Zünften, der Kaiserin und fähigen Helden auszubauen.

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher Goldschmied, kompetenter Namenlosergeweihter (Weihegrad II)
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich



Eigenschaften: MU 15, KL 14, FF 15, LE 35
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Schnellziehen; Liturgiekenntnis (Namenloser) 11
Talente: Feinmechanik 9, Steinschneider 9, Schlösser Knacken 8, Kryptographie 8, Kartographie 7, Dolche 10, Überreden 11, Überzeugen 10, Fechtwaffen 11,
Liturgien: Die Goldene Hand, Herbeirufung der Diener des Herrn, Pech und Schwefel

Rapier: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
Mengbillar: INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 8 **TP** 1W6+1* **DK** H
Straßenkleidung: RS 0 **BE** 0 **GS** 8

Verhalten im Kampf: *benutzt Waffengift Kelmon (5), Schlafgift (5) oder Kukris (12); greift aus dem Hinterhalt an, versucht offenen Kämpfen aus dem Weg zu gehen, versucht sich aus ungünstiger Lage herauszureden und verschenkt Schätze, nutzt Argumente des Namenlosen

Weitere Personen

Glorius Fornheld der ‚Befreier', Gesegneter (füchsischer Name: Held, *1010 BF, blond, Narbe im Gesicht, schlechte Zähne, verkrüppeltes linkes Ohr, fehlender Bauchnabel, fehlender Schatten, *kompetenter Kämpfer, meisterlicher Redner und Verführer*, SO 4, GT 1), wuchs als Edo Fornheld, Sohn einer verarmten Bänkelsängerin und Tagelöhnerin in Meilersgrund auf. Vierzehnjährig schloss er sich der Gro-



ßen Zylva beim Marsch der Hungernden nach Mühlingen an und überlebte. Kurz darauf erhielt er von Erlan Adersin eine persönliche Einladung, seiner Schwertgesellenschule (**BW-09**) beizutreten – die sonst nur Adligen geöffnet ist. Gerüchte wurden laut, Edo sei Bastard eines Adligen oder habe einen adligen Gönner, der die Ausbildungskosten trage. Edo gab sich einen neuen Namen und versuchte, seine arme Herkunft durch Kühnheit wettzumachen. Er legte sich mit Banditen in Meilersgrund an und rettete in der Schlacht in den Wolken mehreren Kindern das Leben. Seither gilt er in der Stadt als Volksheld. Eines Tages erhielt er einen anonymen Brief, der ihm den Namen seines Vaters offenbarte: Es sei Pfalzgraf *Ugo von Mühlingen*, der seine Mutter geschändet habe. Glorius' Minderwertigkeitsgefühle schlugen in Hass um – auf den Adel, dessen Leben er nicht teilen konnte. Mit großer Kunst predigt er gegen die praiosgefällige Ordnung und nutzt dabei die Sprache der Phexdiener, in Wahrheit ist er inzwischen Geweihter des Namenlosen, der die Stände und Kirchen gegeneinander auszuspielen weiß (Weihegrad III, Liturgien: Des Einen bezaubernder Sphärenklang, Gott der Götter, Namenlose Zweifel). Die Elenden feiern ihn als den ‚Befreier'.

Bernhelm Welzelin, Erleuchteter (*992 BF, vornehm gekleidet, untersetzt, füchsischer Name: Kaiserchen**, *meisterlicher Hotelier und Verführer*, SO 11, GT 3), ist der Besitzer des Hotels *Alter Kaiser* (**NH-26**) mit hervorragenden Beziehungen in höchste Gesellschaftsschichten. Als seine Frau und seine zwei Kinder in der Schlacht in den Wolken von Karakilim zerrissen wurden, wandte er sich verbittert von den Göttern ab. Ein Fremder – *Zadig von Volterach* – erschien ihm, als er sich selbst töten wollte, nannte ihn einen Auserwählten, dazu bestimmt, den Mächtigen die Augen zu öffnen. Obwohl Bernhelm sich – aus Angst – nie selbst weihen ließ, bekehrte er mehrere seiner Gäste zum Namenlosen, unter ihnen Amilia Groterian (die wie er einen schweren Verlust hinnehmen musste). Seine herausragenden Bekehrungskünste unterstützt er mithilfe von Rattenpilz und Purpurmohn in Speis und Trank von Auserwählten.

Isidian Winterkalt, Geweihter (*980 BF, eisgraue Augen, sehnig, gepflegt, Gesucht II, *kompetenter Hellsicht- und Antimagier*, SO 10, GT 1) ist ein ehemaliger Weißmagier aus Rommilys, der durch die Lektüre der *Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen* vom Glauben abgekommen ist. Er zieht durch die ärmeren Stadtviertel und kauft Eltern ihre magisch begabten Kinder ab, vorgeblich, um sie zu ehrbaren Zauberern auszubilden. In Wahrheit bringt er sie nach *Winterkaltzinne* (**DB-15**), eine Turmruine in der Dämonenbrache, wo er sie nicht nur die Zauberei lehrt, sondern vor allem den Lehren des Rattenkindes näherbringt. Mehrere seiner ehemaligen Zöglinge sind heute als Lohnmagier bei einflussreichen Persönlichkeiten angestellt oder haben es selbst auf hohe Posten gebracht. Die Seelen der weniger Begabten und jener, die aufbegehren, opfert Isidian dem Namenlosen (Weihegrad II, Liturgien: Namenloses Vergessen, Herbeirufung der Diener des Herrn, Herbeirufung der Heerscharen des Rattenkindes, Waffenflüche).

Die Rattenkinder

Tief unter Gareth beten die Rattenkinder den Namenlosen als personifizierte Gottratte an und verehren Ratten im *Rattennest* (**UG-03**) mit obszönen, fleischlichen Messen. Sie züchten den Rattenkönig, eine Kreatur aus vielen Leibern, mit dessen Hilfe dereinst ein Rattenheer Gareth überrennen soll. Der Kult unter dem noch wenig erfahrenen Hohepriester Arur wurde vor einigen Jahren wiederbelebt. Seine Anhänger reizt das Verbotene, Abseitige und Schmutzige. Ihre Eulen-, Katzen- und Menschenopfer dienen nicht nur dem Namenlosen, sondern geben ihnen Kräfte, die auch anderen Anhängern des Dreizehnten wenig geläufig sind: Manche können Dunkelheit herbeirufen, Feinde mit unsichtbaren Seilen binden und sich in ein Rudel Ratten verwandeln oder sind selbst Werratten.

Arur, Priester der Rattenkinder

Der Rattenfänger **Arur** (*1005 BF, *Unansehnlich*, rattenartige Züge, stottert, einfache Handwerkerkleidung; als Kultist ohne Sprachfehler, in purpurner Robe und mit Gesichtslarve) erlernte seinen Beruf bei Laikapak Kailamoinen (s. **Dächer** S. 177). Bald entwickelte er eine Faszination und bizarre Zuneigung für Ratten. Als die beiden gemeinsam auf die alte Kultstätte stießen und Laikapak den rattenverseuchten Tempel ausräuchern wollte, erschlug Arur die Nivesin im Affekt und glaubte, sie getötet zu haben, als sie im Kanal davon trieb. Während Laikapak ohne Erinnerung und voll Wahn und Hass auf den Namenlosen erwachte, wurde in Arurs Seele der Keim für eine Erneuerung des Rattenkinderkultes gesät: In einigen an den Schwänzen verknoteten Tieren inmitten des wimmelnden Chaos der Nager erkannte Arur sein Schicksal und begann, den Rattenkönig aufzuziehen.

Heute ist er unter seiner Priestermaske ein selbstbewusster Anführer, im wahren Leben jedoch ein stotternder Rattenfänger, der meist ignoriert wird und als ‚harmloser Narr' allerlei Dinge in Erfahrung bringen kann, denn durch seinen *Guten Ruf* wird er oft als Rattenfänger in die Häuser angesehener Bürger gerufen. Niemanden interessiert, dass er seine Beute lebend einfängt. Die ‚Kleinen' bringt er in die



Kultstätte und besonders ‚schöne' Exemplare werden Teil des Rattenkönigs. Sein leichtes Hinken (fehlende Zehen) und seine verkrümmten Finger (einer fehlend) fallen selten auf (*Sinnenschärfe*-Probe +7). Im Kult lebt er die bizarre Liebe zu den Ratten aus.

Kurzcharakteristik: erfahrener Spitzel, durchschnittlicher Rattenfänger, durchschnittlicher Geweihter des Namenlosen (Weihegrad II)
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Gegenspieler, überraschende Gefahr im Untergrund, schmieriger Spion

MU 14	**KL** 11	**IN** 14	**CH** 13
FF 13	**GE** 10	**KO** 13	**KK** 12
LeP 29	**AuP** 28	**AsP** –	**KaP** 33
WS 7	**MR** 3	**SO** 3	**GT** 0

Vor- und Nachteile: Geweiht (Namenloser), Guter Ruf 4, Soziale Anpassungsfähigkeit, Tierfreund (Ratten); Brünstigkeit 8, Goldgier 6, Lahm, Neid 8, Sprachstörungen (Stottern; verliert er in seiner Rolle als Kultist), Unansehnlich
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Unter-Gareth); Improvisierte Waffen, Kampf im Wasser, Wuchtschlag; Fähigkeiten der Rattenkinder nach Meisterentscheid; Liturgiekenntnis (Namenloser) 10
Talente: Selbstbeherrschung 10, Betören 7, Etikette 5, Menschenkenntnis 9, Überzeugen 13,
Liturgien: Namenloses Vergessen, Namenlose Raserei (Ratten), Namenlose Kälte, Pech und Schwefel

Haumesser: INI 9+1W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** HN
Gewand: RS 1 **BE** 1 **GS** 6
Verhalten im Kampf: Feige, er lässt (auch durch seine *Dunklen Wunder*) andere für sich sterben. Sinkt seine LE auf 15, gerät er in Raserei (5) (**ZooBotanica 12**).

Weitere Anhänger des Namenlosen

In Gareth gibt es mehrere kleinere Kulte des Namenlosen. Manche scharen sich um einen einzelnen Namenlosen-Priester, andere nehmen nur geweihte Mitglieder auf. Einige Geweihte agieren als Einzelgänger, treten als berechnende Machtmenschen auf, als scheinbar menschenfreundliche Wohltäter und charismatische Verführer. Nach außen führen sie ein anständiges göttergefälliges Leben, oftmals als hoch angesehene Mitglieder der Gesellschaft. Mit großer Geduld führen sie ihre Opfer auf den Weg ohne Namen, legen behutsam ihre Köder aus, arbeiten an ihren Opfern wie an persönlichen Kunstwerken.

Mareks Erben gehören dem überregionalen Kult der Schlitzer an. Angeführt von der ehemaligen Hure **Messer-Mara** (*1011 BF, rothaarig, Augenklappe, *kompetente Hure, durchschnittliche Mörderin*, Weihegrad I, SO 2, GT 0) ermorden sie Zwölfgöttergeweihte und fromme Menschen und opfern deren Augen dem Namenlosen.

Der in Bardewick ansässige Stadtritter und Junker **Eberhelm von Garnelsand** (*989 BF, *kompetenter Ritter*, Weihegrad III, Namenlose Kälte, Seelenschatten, SO 11, GT 2), dessen Familie einst mehrere Lehen auf heutigem Garether Boden besaß (**BW-06**), will Gareth und Meilersgrund unter (seiner) Adelsherrschaft vereinen. Er ist damit ein direkter Gegenspieler von Amilia Groterian und steht in Konkurrenz zu Herodane von Leuenwald, die er nur scheinbar unterstützt. Durch Intrigen versucht er, an Einfluss zu gewinnen. Heimlich unterhält er Kontakte zur von Rache besessenen ehemaligen KGIA-Agentin Larona vom Tann (**Herz 192**) und einigen weiteren Niederadligen und Magiern, die er allmählich mit namenlosem Gedankengut füttert.

Nebel-Tanit (*969 BF, bucklig, blind, weißhaarig, ungeweiht, *meisterliche Hexe*, SO 5, GT 2) ist eine Hexe und Seherin von Heute und Morgen, die durch Genuss von Rattenpilz den Weg ohne Namen beschritten hat. Sie gilt als erfahrene Weissagerin, die im Sonnengrund am Rand der Dämonenbrache allerlei Rauschkräuter verkauft – die mitunter mit Rattenpilzen versetzt sind.

Gargyle

»Und der König sprach: „Bleibe hier und wache, bis ich wiederkomme." Gagol aber ging ihm nach in die Menschenwelt, denn er war neugierig. Als er aber zurückschleichen wollte, da erwartete ihn der König bereits am Feentor. „Bleibe hier, habe ich gesagt", donnerte er. „Von nun an soll dir unser Reich verwehrt sein, Gagol!"
So wurde Gagol, der Steinerne Wächter, aus dem Feenreich ausgestoßen, und seine Nachfahren leben noch heute unter uns. Sie tarnen sich inmitten steinerner Figuren und Wasserspeier und trachten uns Menschen nach dem Leben. Denn böse und wirr ist ihr Geist geworden, von Gagols verdorbenem Samen, so dass sie uns Menschen dafür bestrafen wollen, was ihnen Gagols törichte Neugier einbrachte.«
—Das Märchen vom Wasserspeier, *Autor unbekannt*



Gargyle in Gareth

Gargyle und Menschen

Seit Jahrhunderten prägen Neidfiguren und als Ungeheuerfratzen gestaltete Wasserspeier das Stadtbild: Fassadenskulpturen, die dazu gedacht sind, Diebe, böse Geister und Dämonen abzuschrecken. Gargyle (**ZooBotanica 99**) aber sind mehr als das, auch wenn sie von Statuen oft nur schwer zu unterscheiden sind: Ihnen wohnt Leben inne und eine uralte, unbekannte Magie. Sie verharren tagsüber in Statuenstarre an Fassaden, nachts schwingen sie sich in die Lüfte. Im Laufe der Jahre werden sie langsamer, versteinern immer mehr.

Die Garether begegnen den Gargylen mit der Ehrfrucht vor einem alten Mysterium der Stadt, aber auch mit Furcht: Zum einen gelten sie seit Altvorderenzeiten als zu Gareth gehörig, als Teil von Sagen, Legenden und hiesigem Aberglauben. Sie werden von manchen als Wächter prächtiger Gebäude gesehen und kein Bewohner soll von einem Gargyl an seiner Fassade etwas zu fürchten haben. Aber andererseits greifen Gargyle immer wieder Menschen an und töten sie, teilweise Einbrecher „ihrer" Gebäude, teils aber auch einfache Nachtschwärmer. Magier behaupten, das erjagte Sikaryan fremder Wesen hielte den Alterungsprozess der Gargyle auf und ließe sie langsamer versteinern.

Hesindegeweihte begegnen den Gargylen mit Interesse, manche Baumeister planen sie in Fassaden ein, Magier nutzen sie als Forschungsobjekte im *Zirkel der Freien Wissenschaften* (**ER-17**) oder halten sie als Wächter. Die einfachen Garether gehen den unheimlichen Gargylen möglichst aus dem Weg.

Herkunft

Manche Quellen legen nahe, dass die Gargyle vor langer Zeit aus einem Feenreich kamen. Der Dämonenmeister Borbarad schuf dann viel später so perfekte und fortpflanzungsfähige Golems als Gargylenrepliken, dass sich deren Nachkommen (*Golemsschwingen*) nicht mehr von der Linie der ursprünglichen Gargyle (*Gagolsschwingen*) unterschieden.

Immer dann, wenn das Gefüge der Welt erschüttert wurde und es nahe Gareth zu größeren magischen Entladungen kam, konnten die Garether ein vermehrtes Auftreten von wandelnden Statuen und Gargylen beobachten: nach der Ersten Dämonenschlacht in den Dunklen Zeiten, während der Magierkriege und zuletzt nach dem Absturz der Fliegenden Festung. Da das historische Gedächtnis des einfachen Garethers aber meist nicht weiter als ein oder zwei Generationen zurückreicht, ist dieser Zusammenhang bislang höchstens einer Handvoll Gelehrter aufgefallen.

Verbreitung

In den letzten Jahren sind Gargyle häufiger geworden: Einerseits sind 1027 BF mit der Fliegenden Festung Gargyle nach Gareth gelangt, die einst Galotta dienten. Zum anderen aber schwören die Garether, dass sich in jüngerer Zeit Wasserspeier von den Hauswänden erheben und Brunnenfiguren in mondlosen Nächten umherwandeln, die seit Jahrhunderten am selben Fleck gestanden hätten. Morgens deutet nichts darauf hin, dass an diesen Geschichten etwas Wahres ist. Und die wenigsten Garether sind so verrückt, in finsterer Nacht vor die Tür zu gehen, um Märchen auf einen wahren Kern hin zu prüfen. Mit der Häufung der Gargyle einher gingen auch einige seltsame Fälle von versteinerten Menschen, die schreckensstarren Gesichter nach oben gewandt (ein Werk *Marmorklaues*, siehe unten). Einige der Versteinerten stehen im Pentagontempel der Hesinde (**TH-30**), wo man nach einer Möglichkeit zur Rückverwandlung sucht.

Besonders häufig finden sich Gargyle in der Weststadt, aber auch in Alt-Gareth und im Meilersgrund werden ‚verdächtige' Statuen beobachtet. Im Südquartier und auf der Rosskuppel scheinen Gargyle eher selten ansässig zu sein, vielleicht, weil die Gebäude zu ländlich, zu baufällig oder zu jung sind.

Viele Garether Gargyle sind einzelgängerisch, andere haben sich zu Gruppen mit unterschiedlichen Zielen und Methoden zusammengeschlossen, von denen die miteinander verfeindeten *Kinder Marmorklaues* und *Rosthauts Bande* die größten sind.

Eigenschaften und Lebensweise

„Aus Stein bis du geboren. Stein wirst du wieder werden. Komm, nimm deinen Platz ein, Leviondrich. Wir werden dich an dieser Fassade oft besuchen."

—Gargyl Murimanthos zu einem alten Gargyl bei der Betrachtung des letzten gemeinsamen Sonnenaufgangs

Die folgenden Details sind nur den wenigsten Gelehrten oder Gargylenkennern bekannt. Helden können durch *Tierkunde*, *Magiekunde* und *Sagen/Legenden* Vorwissen besitzen.

Tagesrhythmus: Gargyle verbringen um die 16 Stunden am Tag in ihrer Tagesstarre. Nachts erwachen sie, fliegen umher, erkunden ihr Revier, beobachten still die Umgebung und suchen gegebenenfalls Nahrung. Ein Gargyl benötigt pro Woche etwa das Sikaryan eines Kaninchens.

Auftreten: Gargyle sind einzeln oder in Gruppen von vier bis neun Exemplaren unterwegs. Rangordnungskämpfe bestimmen einen kräftigen und erfahrenen Anführer. Häufig steht an zweiter Position mal loyaler Stellvertreter, mal ewiger Herausforderer, der deutlich jünger ist und sich für alle Betätigungen anbietet, in denen Schnelligkeit und Flugfähigkeit gefragt sind.



Geisteskräfte und Sprache: Junge Gargyle sind oft nicht schlauer als ein Hund oder Rabe (KL 3-8) und werden mit dem Alter intelligenter. Eine eigene Gargylsprache ist jenseits von grollenden Fauch-, Knurr- und Brülllauten unbekannt. Schlauere Gargyle (ab KL 8) können lernen, menschliche Sprache zu verstehen und zu sprechen. Sie finden Gefallen daran, sich selbst und anderen Namen zu geben. Einigen wenigen Exemplaren (ab KL 12) kann man Lesen und Schreiben beibringen.

Welt- und Selbstbild: Die Garether Gargyle fühlen sich zu den alten und oft prächtigen Gebäuden der Stadt hingezogen und empfinden sich als Wächter der Stadt oder Hüter der Steine. Dabei wissen sie selbst nicht genau, *was* sie *wovor* beschützen. Manche erinnern sich vage eines alten Auftrags, ein bestimmtes Gebäude oder einen Platz vor Eindringlingen zu bewachen. Für die einen sind die *Weichhäute* (Menschen) einfach nur wertvolle Fressbeute oder garstige Jäger, die Gargyle vertreiben wollen. Andere entwickeln Hemmnisse, Menschen zu töten und betrachten sie unter Umständen als wichtige Errichter, Instandhalter und Bewohner der schützenswerten Bauten. Manche Gargyle mit KL 10+ suchen nach einem Sinn in ihrem Dasein, sind neugierig und wollen mehr über das Woher und Wohin ihrer Art wissen.

Alterung: Gargyle können je nach Verhalten über 200 Jahre alt werden. Ihr Lebensfunke wird schwächer ab dem ersten Tag, an dem sie denken, fühlen und durch die Lüfte gleiten. Mit zunehmenden Alter werden sie starrer, langsamer und unbeweglicher, ihre Gliedmaßen verlieren an Agilität. Gleichzeitig wird die steinerne Haut fester, die Muskulatur stärker und die Lebenserfahrung macht den Gargyl klüger. Ist die Lebensspanne eines Gargyls abgelaufen, verfällt er dauerhaft in die Letzte Starre und wird zur Statue.

Dieser Prozess wird mit der *Altersstufe* eines Gargyls dargestellt. Gargyle mit Altersstufe 0 sind frisch erwacht, solche mit Altersstufe 14 stehen kurz vor ihrer endgültigen Wiederversteinerung. Bei üblichem Tagesrhythmus erreicht ein Gargyl alle 10 Jahre eine neue Altersstufe.

Die Starre: In Starre sind Gargyle nicht von Statuen zu unterscheiden. Gargyle, die sich in Starre befinden, erleiden keinen (weiteren) Schaden durch Hunger, Ersticken, Krankheit oder Gift. Beschädigungen, die ein Gargyl in Starre erleidet, erscheinen als junge Narben auf seiner Haut. Typische Werte in Starre sind: 80 StP, H 30, St 6-12. Es gibt verschiedene Formen der Starre.

Aus Stein gezeugt: Gargyle schlüpfen nicht aus Eiern, sondern können entscheiden, einen Teil ihrer eigenen Lebenskraft einer Statue zu übertragen, damit diese als ihr Nachkomme belebt wird. Dies lässt den Gargyl um drei Alterungsstufen altern. Kaum ein Gargyl erzeugt mehr als ein oder zwei Nachkommen, dafür hängen sie selbst zu sehr an ihrer Jugend. Gargyle suchen sich sorgfältig aus, welches Standbild sie zum Leben erwecken und tendieren zu kunstfertigen Figuren, die dem typischen Äußeren eines Gargyls entsprechen. Hierin mag die Hoffnung mitschwingen, einen einst in der Letzten Starre versteinerten Gargyl zu neuem Leben zu erwecken.

Werte von Gargylen

Größe: 9 bis 11 Spann **Gewicht:** 400 bis 600 Stein
MU 8+1W6 **KL** 2+1W6* **IN** 12+1W6* **CH** 6+1W6 **FF** 4+1W6 **GE** 12+1W6* **KO** 16+1W6 **KK** 12+1W6*
INI 10+W6* **PA** 6 **LeP** 40** **RS** 4*

Art der Starre	Beschreibung	Erstarren	Erwachen
Tagesstarre	täglicher Schlaf, auch Lauerstellung, der Gargyl döst, kann Geschehnisse in seiner direkten Umgebung wahrnehmen und ignorieren oder auf sie reagieren (z.B. Attacke aus dem Hinterhalt)	willentlich oder durch Erschöpfung, binnen 1 Aktion	binnen 1 Aktion
Lange Starre	freiwilliger Tiefschlaf, der Gargyl ist in tiefe Starre versunken, er nimmt allenfalls Beschädigungen seines Körpers wahr, kann bis zu 100 Jahre dauern, bei Eintritt automatisch Altersstufe +1, dafür keine weitere Alterung während der langen Starre	willentlich, binnen 5 Aktionen	binnen 5 Aktionen
Letzte Starre	Alterstod, der Gargyl besitzt kein Bewusstsein mehr	unfreiwillig	nicht aus eigener Kraft, Wiederbelebung durch andere Gargyle oder sphärische Entladungen möglich



Klauen: DK N **AT** 15* **TP** 1W6+4*/***
GS 20 / 8* (fliegend / laufend) **AuP** 100 **MR** 10 / unendlich**** **GW** 10
Besondere Kampfregeln: Flugangriff*, Doppelangriff / Niederwerfen (2*), Hinterhalt (3*)
Besonderheiten: Keine Einbußen durch Dunkelheit
* Der Wert ändert sich je nach Altersstufe des Gargyls. Pro Altersstufe sinken IN, GE, AT, INI und GS (letztere bis zu einem Minimum von 1) um je einen Punkt. Gleichfalls steigen KK, RS, TP und Niederwerfen um je einen Punkt. Die KL steigt um einen halben Punkt, Hinterhalt um 3 Punkte. Sobald die GE auf 3 sinkt, ist der Gargyl flugunfähig.
** Sinken die LeP eines Gargyls auf 0, zerfällt er in lauter Steintrümmer.
*** Gargyle richten profanen und magischen Schaden an.
**** Bei Zaubern mit den Merkmalen *Einfluss* und *Herrschaft* kann die MR vollständig ignoriert werden, zudem ist die Wirkungsdauer automatisch verzehnfacht. Gargyle sind immun gegen die Merkmale *Form* und *Hellsicht*; alle anderen Zauber, auch solche mit dem Merkmal *Schaden*, sind um die MR erschwert.

Schadensquellen und Immunitäten

Gewöhnliche Krankheiten, tierische und pflanzliche Gifte haben keine Wirkung auf Gargyle. Von mineralischen Giften können sie Schaden nehmen. Gegen magische Gifte und magische Krankheiten sind Gargyle *resistent*.
Gargyle benötigen kein Trinkwasser, aber Atemluft. Sie haben das Bedürfnis nach Nahrung (besser: Sikaryan) etwa in der Menge eines Kaninchens pro Woche und Schlaf in Form einer täglichen Starre von 16 Stunden. Der Mangel daran wirkt sich ähnlich wie (temporäre) Alterung aus, beinhaltet allerdings nur deren negative Effekte (bei Hunger: eine Alterungsstufe pro Tag ohne Nahrung, bei Müdigkeit eine Alterungsstufe pro Stunde). Bei Übermüdung fällt der Gargyl zwangsläufig für mindestens 16 Stunden in seine *Tagesstarre*. Verhungert der Gargyl, fällt er in die *Letzte Starre*.



Marmorklaue

Marmorklaues Kinder

Herkunft: Marmorklaue kam im Jahr des Feuers (1027 BF) mit Galottas Fliegender Festung nach Gareth und belebt seither schlafende Gargyle sowie Statuen
Größe: etwa 30 Gargyle und vereinzelte menschliche Verbündete
Hierarchie: locker; Grad I = Verbündeter, Grad II = Gargyl, Grad III = Schwingen der Dämmerung, Grad IV = Marmorklaue
Wichtige Personen: *Marmorklaue* (IV), *Griffon*, belebte Greifenstatue vom Greifenplatz, Marmorklaues erste Schöpfung, bedächtig und ernst (III), *Schattenschwinge*, Anführer der Schwingen der Dämmerung (III), *Daglar*, goldäugig, drei Finger/Zehen pro Hand/Fuß, wiedererwachte Gagolsschwinge, ohne Erinnerung an sein früheres Leben, rastlos (II)
Stützpunkte: Großer Wasserturm (**WS-27**), mehrere alte Gebäude in der Weststadt
Domänen: Schutz alter Gebäude in der Weststadt und Alt-Gareth, Suche nach dem Ursprung der Gargyle, Kampf gegen agrimothische Kräfte
Gesetzestreue: I (menschliche Gesetze sind unbekannt; Menschen nicht als Sikaryan-Beute zu betrachten, erfordert Überzeugungsarbeit seitens der Verbündeten)
Zusammenhalt: hinlänglich
Beziehungen: ansehnlich unter Gargylen, gering zu Magiern, sonst minimal
Finanzkraft: minimal

Marmorklaue befand sich auf Galottas Fliegender Festung, als diese über Gareth abstürzte. Vor über 400 Jahren wurde sein Leib von einem tulamidischen Bildhauer geschaffen, ehe Borbarad ihn zum Leben erweckte. Galotta schließlich unterwarf den Gargyl und machte ihn zum Anführer seiner steinernen Sklaven. Das starke



Bewusstsein und die Intelligenz, die Borbarad seiner Kreatur gewährte, lassen Marmorklaue nach mehr streben und seiner einst dämonischen Erschaffung abschwören: Er will leben, sich fortpflanzen, einen Platz für seine Art finden. Er möchte herausfinden, woher die Gargyle stammen und warum sie den Drang besitzen, diese Stadt namens Gareth zu beschützen, selbst wenn sie sie nie zuvor gesehen haben. Marmorklaue führt nicht nur viele der einstigen Diener Galottas an, sondern hat auch einige Garether Gargyle um sich geschart oder neue mit geraubter Lebenskraft erschaffen. In seinen ersten Jahren in Gareth gab Marmorklaue nicht viel auf die Menschen, versteinerte ein paar von ihnen, um ihr Sikaryan zu ernten. Die Erfahrung mit Gargylenjägern und Gespräche mit verständigen Weichhäuten haben ihn rücksichtsvoller und vorsichtiger werden lassen.

Ziele und Methoden

Marmorklaue bekämpft Agrimoths Kräfte, die ihm einst Leben einhauchten: Er sieht sie nun als Bedrohung, die den Gargylen ihre Unabhängigkeit nehmen. Erbittert bekämpft er daher Rosthauts Bande. Andere dämonische und karmale Kräfte interessieren ihn nicht. In der nächtlichen Wacht über Gareth fliegen Marmorklaues Kinder von Gebäude zu Gebäude. Entdecken sie bemerkenswerte Geschehnisse, beraten sie darüber, ob sie eingreifen sollten, so etwa bei Brandstiftern, Randalierern und Gargylen Rosthauts (gelegentlich), unheilvollen Kraturen aus Unter-Gareth oder der Dämonenbrache (selten) oder bei Gewaltverbrechen der Menschen untereinander (nur sporadisch, eher aus Hunger oder Neugier).
Marmorklaue wünscht sich, dass ein Bildhauer ihm eine Gefährtin nach seinen Wünschen meißelt. Um mehr über die Vergangenheit der Gargyle herauszufinden, suchen die Wasserspeier nach Statuen, die früher selbst Gargyle gewesen sein mochten, um sie wiederzubeleben und nach ihren Kenntnissen zu befragen. Daglar stiehlt – ohne lesen zu können – Bücher, von denen er hofft, dort gebe es etwas zu erfahren. Schattenschwinge besucht – oder entführt – lieber gleich Menschen, die etwas wissen könnten, stellt ihnen seltsame Fragen aus der Dunkelheit heraus und entlässt sie dann wieder.

Belohnungen

Wenn Weichhäute Marmorklaues Kindern *kleine* Dienste erweisen, werden sie von den Sikaryan raubenden Gargylen künftig nicht belästigt und könnten Hilfe im Kampf gegen fremde Gargyle erhalten. Wer Marmorklaue *mittlere* Gefälligkeiten erweist, wird als Mitglied (Grad I) aufgenommen und darf den Schutz auch gezielt einfordern. Späh-, Boten-, Wach- oder Kampf-Dienste sind ebenfalls möglich. Darüber hinaus können Helden vom Wissen der Gargyle profitieren, gerade *Schattenschwinge* weiß viel über die Stadtgeschichte aus Sicht der Gebäude. Wer den Gargylen eine *große* Hilfe ist, darf entsprechend mehr erwarten.

Mitgliedschaft

Marmorklaue versucht, so viele Gargyle wie möglich um sich zu scharen und sie dem verderbten Einfluss Rosthauts zu entziehen. Er lernt gerade erst, zwischen feindlichen und freundlichen Menschen zu unterscheiden, kann aber Letztere als Verbündete akzeptieren und schenkt ihnen Vertrauen.

Grad I – Verbündeter
Sterbliche Verbündete können den Gargylen insbesondere bei der Wissenssuche weiterhelfen, denn die Gargyle haben weder Zugang zu den Archiven und Bibliotheken der Stadt, noch können sie lesen. Gerade Magiebegabten stehen noch weitere Möglichkeiten offen im Kampf gegen die Überreste der Fliegenden Festung und die dämonischen Pervertierungen im Aschengrund. Wagemutige können den Gargylen Zugang zu Grabmälern verschaffen, in denen Marmorklaue Artgenossen oder Abbildungen von Gargylen vermutet. Und wer Marmorklaue hilft, Rosthauts Bande zu bekämpfen, ist ihm besonders willkommen.

Grad II – Gargyl
Zu den Gargylen in Marmorklaues Gefolgschaft zählen Statuen und Wasserspeier, die dieser selbst erweckte, die kürzlich erwacht sind oder die schon seit vielen Jahrzehnten als Gargyle in der Stadt fliegen. Je klüger und erfahrener ein Gargyl ist, desto mehr hat er üblicherweise zu sagen, auch wenn sich junge und triebhafte Gargyle nicht immer seinem Wort unterwerfen wollen. Die Gargyle bewachen Gebäude und Nachbarschaften nach Marmorklaues Weisung und suchen in Gareth und Umgebung nach Zeugnissen und Bildnissen anderer Gargyle.

Grad III – Schwingen der Dämmerung
Der Gargyl Schattenschwinge hat einige besonders kluge, gerissene und der menschlichen Sprache mächtige Gargyle um sich geschart. Sie nennen sich *Schwingen der Dämmerung*. Schattenschwinges selbsternannte Elite innerhalb von Marmorklaues Gefolgschaft sieht sich als Gelehrtenschaft unter den Gargylen. Tatsächlich ist es ihnen möglich, einen Teil des geraubten Sikaryans oder ihrer Lebensenergie wie Astralenergie zu verwenden. Ihre Zauber ähneln vage den Sprüchen GEDANKENBILDER, TRAUMGESTALT, MAGISCHER RAUB, ZAUBERWESEN DER NATUR, IGNORANTIA, OBJECTOVOCO und METAMORPHO FELSENFORM. Jeder Gargyl beherrscht intuitiv zwei oder drei der Zauber; er muss für diese keine Gesten ausführen.

Grad IV – Marmorklaue
Marmorklaue führt sein Gefolge mit unangefochtener Autorität. Schattenschwinge betrachtet sich als Marmorklaues Stellvertreter.



Wichtige Gargyle

Marmorklaue (*belebt 580 BF, 14 Spann lang) hat Kopf und Körper eines Sandlöwen, aus seinem Rücken wachsen Adlerschwingen. Der grün gebänderte Leib aus Raschtulswall-Marmor färbte sich im Brodem von Galottas Festung schwarz. Nur wo Verletzungen die Patina aufbrechen, scheint die alte Zeichnung durch. Marmorklaues versteinerte gelbe Augen gehörten einst einem Lamassu (einer güldenländischen Zauberkreatur). Sein Keulenschwanz ist mit schwarzem Endurium verdelt, Klauen und Fänge mit Mondsilber besetzt.

Marmorklaues majestätische Erscheinung und seine geheimnisvolle Aura flößen Respekt ein. Den meisten Menschen begegnet er mit beiläufiger Arroganz, insgeheim ist er eifersüchtig auf ihre Fruchtbarkeit und große Zahl, ihre Wohnstatt in den Häusern, auf ihre Fähigkeit Statuen und Gebäude zu erschaffen und auf ihre anscheinende Gewissheit über ihre Bestimmung (Religion). Er ist bereit, sie geduldig zu beobachten und von ihnen zu lernen, will aber aus Stolz die Menschen nicht um Hilfe bitten. Marmorklaue bevorzugt Opfer, die ihre steinernen Behausungen nicht mit Respekt behandeln.

Verwendung im Spiel: Eine geheimnisvolle Kreatur, deren Motive undurchschaubar scheinen; ein Feind, der nicht weiß, dass er der Feind ist; zu stolzer Hilfsbedürftiger; Verbündeter gegen agrimothische Kräfte

MU 14 **KL** 11 **IN** 16 **CH** 15
FF 7 **GE** 15 **KO** 20 **KK** 33
LeP 90 **AuP** 120 **AsP** – **KaP** –
WS 10 **MR** 10/unendlich **SO** 0 **GT** 1

Talente: *Menschenkenntnis* 2, spricht antiquiertes Garethi und Tulamidya
Zauber/Rituale: Marmorklaue beherrscht einen besonderen Zauber, den *Blick des Gargyl*. Ein längerer Blick (nach Maßgabe des Spielleiters, ca. 5 KR) aus seinen Augen wirkt wie der Zauber GRANIT UND MARMOR und raubt dem Opfer sein Sikaryan (die Lebenskraft, siehe Regeln zum Sikaryanraub in **WdG 291**). Fällt das Sikaryan auf 0 wird das Opfer jedoch nicht zum Vampir, sondern erstarrt zur Statue. Das geraubte Sikaryan kann Marmorklaue nutzen, um Statuen und Figuren zu Gargylen zu beleben. Marmorklaue kann Versteinerte wieder zurückverwandeln. Anderen Personen ist das mit üblichen Antimagiezaubern und Liturgien fast unmöglich.
Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Schwanzschlag, Doppelangriff / Niederwerfen (12), Hinterhalt (16)
Klauen: INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 6 **TP** 2W6+7 **DK** N
Steinhaut: RS 13 **BE** 0 **GS** 15 / 4

Schattenschwinge (*erschaffen 583 BF, neugierig, KL 13, Zyniker, hohe Magiekunde und Kenntnis der Stadtgeschichte, spricht Garethi, trägt Amulett mit 3x EINFLUSS BANNEN und 1x BEHERRSCHUNG BRECHEN) ist Anführer der *Schwingen der Dämmerung* und Marmorklaues klügster Anhänger. Schattenschwinge mag Menschen nicht und fühlt sich doch von ihnen angezogen, will sie erforschen statt selbst Studienobjekt zu sein, will sie führen, statt beherrscht zu werden. Seine Ambivalenz zeigt sich in beißenden Spott, bösartigen Streichen und plötzlicher Hilfsbereitschaft. Schattenschwinge sieht sich als Nachfolger des Zauberers, dem er während der Magierkriege diente: Als Erforscher von Chimären, Golems und Gargylen. Helden, die mehr über diese Kreaturen erfahren wollen, unterstützt er, sofern sie ihn als ‚Meister' anerkennen. Manchmal wirbt er selbst Helden an, wenn sie ihm oder Marmorklaue nützlich sind. Schattenschwinge beherrscht sämtliche der im Abschnitt **Schwingen der Dämmerung** genannten Zauber.

Rosthauts Bande

Auch der Gargyl Rosthaut gehörte zu Galottas Dienern. Eigens als Wächter der Fliegenden Festung erschaffen, fühlen sich Rosthaut und seine Kumpane den agrimothischen Kräften verbunden. Während der letzten Jahre hat Rosthaut unter den Garether Gargylen Anhänger gefunden, die sich von der dämonischen Präsenz des Gesplitterten Bergs und der Brache Macht erhoffen. Rosthauts Bande verachtet Marmorklaues Kinder und die freien Gargyle, die es nicht wagen, ihr Sklaventum hinter sich zu lassen.

Ziele: Rosthauts Bande interessiert sich für alles Magische, Dämonische und besonders die Überreste der Fliegenden Festung. Die Gargyle streben danach, Gareth in ein zweites Yol-Ghurmak zu verwandeln, in dem sie selbst herrschen und Menschen die Sklaven sind. Schwarzmagier und besonders Agrimoth-Paktierer finden in Rosthaut einen willigen Verbündeten, sofern er durch sie seinen Zielen näher kommt.
Niederlassung: *Drachenscherbe in der Brache* (**DB-02**)
Beziehungen: gering, hinlänglich unter den Gargylen
Finanzkraft: ansehnlich (über Schätze aus der Fliegenden Festung)

Rosthaut

Rosthaut (*belebt 1024 BF, 9 Spann lang, aus rostrotem Metallerz, zerfetzte Schwingen, spricht Garethi) hat einen gedrungenen, menschenähnlichen Körper, hundeartige Füße mit drei Krallen, lange, klauenähnliche Finger und einen abstoßend hässlichen Kopf, der ein menschliches Gesicht so grauenhaft verzerrt, dass nur die Mutigsten es wagen, dem



Blick seiner roten Augen zu begegnen. Aus seinem Rücken ragen Hörner und Beulen, das Ende seines Schwanzes ist stachelbewehrt wie ein Morgenstern.
Rosthaut hasst alles Lebendige; gnadenlos jagt er Menschen, um sie ihrer Lebenskraft zu berauben, dabei achtet er sorgsam darauf, niemals Stärkere anzugreifen.
Verwendung im Spiel: exotisches Monster; hinterhältiger, gefährlicher Widersacher

MU 14	**KL** 10	**IN** 17	**CH** 12		
FF 8	**GE** 15	**KO** 19	**KK** 17		
	LeP 45	**AuP** 100	**AsP** –	**KaP** –	
	WS 10	**MR** 10/unendlich*	**SO** 0		**GT** 0

Sonderfertigkeiten: wie alle Gargyle, Schreckgestalt 1
Besonderheiten: Lichtempflindlich

Klauen: INI 9+1W6 **AT** 14 **PA** 6 **TP** 1W6+5* **DK** N
Schwanz: INI 9+1W6 **AT** 12 **PA** 2 **TP** 1W6+4* **DK** N
Steinhaut: RS 5 **GS** 19/7

* Folgeschaden: mineralisches Gift der 10. Stufe, einmalig: ab 0 KR 1W3 SP / KR für 20 KR. In jeder KR sinken AT, PA, INI, GE, FF, KK des Opfers um je 1 Punkt. Fallen GE oder KK auf 0 tritt eine vollständige Lähmung für 2W6 SR ein.

Verhalten im Kampf: Hat meist zwei, drei Begleiter. Greift aus dem Hinterhalt an, möglichst nur einzelne, schwächere Gegner. Wartet nach ersten Attacken darauf, dass sein Gift wirkt. Flieht, wenn er zu unterliegen droht.



Rosthaut

Unabhängige Gargyle

Moricala die Träumende (*Entstehung unbekannt, 8 Spann groß, KL 14, spricht Bosparano) ist eine Gagolsschwinge, die der Statue eines Mädchens, mit langem Haar und schmalem, anmutigem Gesicht gleicht. Selbst Gesteinskundige können nicht sagen, woraus ihre weiße Haut besteht. An jeder Hand hat sie nur drei Finger, an den Füßen je drei lange Zehen. Moricalas Augen gleichen strahlenden Saphiren, die selbst in der Dämmerung das Licht reflektieren. Aus ihrem Rücken ragen die steinernen Schwingen eines Schwanes. Moricala kleidet sich in hauchzarte, altmodische Gewänder und bewohnt die Fassade und Dachkammern des *Pentagontempels der Hesinde* (**TH-30**). Sie träumt, und in ihren Träumen sieht sie ein anderes Gareth: menschenleer, bevölkert von schönen, geflügelten Wesen mit steinerner Haut. Sie bewohnen Häuser, die Ruinen gleichen. Bauten aus verwittertem Gestein, überwuchert von Efeu, Gras und wildem Wein. Wind streicht sanft durch die verwilderten Straßen, eine friedliche Stille liegt über der Stadt. Die Traumbilder, die Moricala Menschen eingibt, wirken fremdartig und stets auf unheimliche Weise schön. Unheimlich ist auch ihre Vorliebe für Blut und rohes Fleisch: Sie benötigt deutlich mehr Sikaryan von anderen Lebewesen, um nicht wieder zu versteinern. Moricala versucht Kämpfe zu vermeiden. Um an Blut zu gelangen, hält sie sich an Tiere – und notfalls schlafende Zweibeiner. Sie erinnert sich nicht daran, dass sie einst zaubern konnte. Ab und an entladen sich ihre Wünsche und Gefühle in magischen Phänomenen wie bei einer Magiedilettantin.



Geheimnisse Moricalas und der Gargylen

Die Gargylen stammen aus der einst nahe Gareth gelegenen Feenwelt Mandariels, die bei der Ersten Dämonenschlacht zerstört wurde und die Steinwesen im Diesseits stranden ließ. Moricala ist die wahrscheinlich letzte Überlebende aus jener Generation von Gargylen, die ihre Existenz in der Feenwelt begannen. Abgeschnitten von ihrer Heimat lebte die Gargylin im Verborgenen Königreich Ash'Grabaal (567-298 v.BF) in der Dämonenbrache und verschrieb sich der Dämonin Asfaloth. Sie hoffte, mit dämonischer Macht die Welt so umgestalten zu können, dass Ihresgleichen in ihr zu leben vermochte. Doch Balphemor von Punin betrog das Zauberwesen und nutzte dessen Lebenskraft, um sein eigenes Dasein zu verlängern. Moricala überkam die Letzte Starre. Erst, als mit dem Absturz der Fliegenden Festung 1027 BF die dritte Sphäre in Gareth erneut erschüttert wurde, erwachte Moricala wieder zum Leben. An die Zeit vor ihrer Steinwerdung und ihre Herkunft kann sie sich nicht erinnern: Ihre Träume erfüllen sie mit Sehnsucht nach der Feenwelt ihres Ursprungs, und sie hat es sich zur Lebensaufgabe gemacht, den gezeigten Ort zu finden. Sie ahnt, dass sie die Hilfe der Menschen braucht, um dem Geheimnis auf die Spur zu kommen.

Weitere Organisationen

Bettlergilde

Größe: 4.000
Stützpunkte: diverse Versammlungs- und Schlafplätze in überdachten Gassen, *Hütten der Aussätzigen* (**SG-19**)
Domänen: Betteln, Verkrüppelte versorgen, der Unterwelt als Spitzel, Kontaktleute und lebender Alarmgeber dienen, Zinken setzen
Gesetzestreue: 2
Zusammenhalt: hinlänglich
Beziehungen: groß
Finanzkraft: hinlänglich

Die Bettler der Stadt lassen sich nur schwer als gemeinsame Organisation auffassen, aber die Bettler schüren gerne den Eindruck, dass sie Teil einer straffen und starken Gilde sind, die ja eigentlich über die Gassen der ganzen Stadt herrscht (oder unter dem Namen Grisefux über die ganz Aventuriens). Immerhin: Wer als Verkrüppelter zu ihnen stößt, von dem erwartet man das Einhalten eines gewissen Kodex, man rottet sich gegen fremde Bettler, Bettler ohne Marke und Feinde zusammen und hat sich einen Bettelkönig erkoren, der von allen Bettlern einen Tribut verlangt, damit dieses Geld irgendwann im Notfall für alle Versehrten eingesetzt werden kann. Der Bettelvogt privilegiert Bettler der Gilde.
Im Alltag spielen die Beziehungen eines Bettlers zu seiner Nachbarschaft, seinen Stammkunden und seinen verbündeten Kriminellen (für die er spioniert und die ihm dafür Schutz gewähren) meist eine größere Rolle als die Bettlergilde. Dass Neulinge und Kinder von erfahrenen Bettlern dauerhaft ausgenutzt werden oder extra verstümmelt werden, um mehr Mitleid zu erregen, kommt hin und wieder vor, wird aber nicht generell in der Gilde praktiziert.

Außerhalb der Bettlerschaft weiß niemand, wer der Bettelkönig ist, und er wird als mysteriöse Gestalt gefürchtet. Derzeitig ist **Tordo der Faule** (*996 BF, Aussatz, fehlender linker Arm, höflich, erzählt gerne Witze, *brillanter Bettler, kompetenter Magiedillettant, durchschnittlicher Soldat*) das Oberhaupt der Verstümmelten. Er wurde an der Trollpforte versehrt und erhielt keine Veteranenrente, weil das Banner seiner Einheit zu Boden fiel. Tordo versteckt die gesammelten Kreuzer und Heller Gareths tief zwischen den *Verschlägen der Aussätzigen* (**SG-19**), wo kein Gesunder sie suchen würde.

Gilde der Bader und Barbiere

Domänen: Waschungen, Massagen, Haarschnitte

Die lose Vereinigung ohne zünftige Rechte dient als verlängerter Arm der Bugenhogs, die immer den Gildenmeister stellen (z.Z. Mirfan Bugenhog). Wer beitritt, kann mit Beistand und Auskommen bei Krankheit und im Alter rechnen, muss für die Bugenhogs aber die Ohren offenhalten.

Gilde der Brunnenmeister

Wahlspruch: *„Tiefe Wasser sind nie still."*
Größe: 30
Stützpunkte: Wassertürme, Nymphäum (UG-11, geheim)
Domänen: Aufsicht über die städtischen Brunnen, Zisternen, Wasserleitungen und -türme.
Gesetzestreue: 3
Zusammenhalt: groß
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: hinlänglich



Die Ursprünge der Brunnenmeistergilde liegen im Dunkel der Geschichte. Auch die Bugenhogs, die großen Einfluss auf die Gilde haben, konnten nie alle Geheimnisse durchdringen. Der für die Frischwasserversorgung zuständige Holzherr des Stadtrates ist froh, wenn die Brunnenmeister ausnahmsweise mit ihm einer Meinung sind und nicht aufgrund nebulöser Andeutungen über dunkle, verirrte, sich reckende oder schlafende Wasser Anordnungen ablehnen.
Die Brunnenmeister verschließen sich Außenstehenden weitgehend und tradieren ihr Wissen über Orte, Wege und Techniken der Wasserversorgung Gareths in engem Lehrer-Schüler-Verhältnis. Ein Ort in Unter-Gareth, wo ein Goldener Brunnen aus der Zeit Enarchs des Goldmachers steht, soll der zentrale Treffpunkt der Gilde sein. Zwar sind sich die einzelnen Meister weder alle grün, noch teilen sie alle dasselbe Wissen miteinander. Doch wenn ein Außenstehender einen Brunner angreift, hat er die ganze Gilde gegen sich. Ein innerer Zirkel der Gilde hält das Geheimnis um das Nymphäum von Juturna geheim und verehrt die Quellnymphe mit archaischen Riten.

Hexenzirkel von Gareth

Größe: 49
Wichtige Personen: *Shalya*, Oberhexe, Schöne der Nacht, Hure des Bordells *Levthans Horn* (**TH-19**), *Nebel-Tanit* (Raben-Hexe, wohnt als Kräuterkundige am Rand der Brache, **SG-20**, geheime Anhängerin des Namenlosen), *Helke Borgian* (Eulen-Hexe, Heilerin aus dem *Hexenkessel*, **SG-05**), *Desmona die Graue* (mythische Eigeborene, zu der kaum jemand Kontakt hat)
Stützpunkte: *Krähensteine* (**MG-11**, Platz der Hexenfeste)
Domänen: Anbetung Saturias, Fluchmagie
Gesetzestreue: 1
Zusammenhalt: hinlänglich
Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich

Alle Garether Hexen gehören einem lockeren Zirkel an, der insbesondere zum Brauen von Flugsalbe und dem Austausch von Rezept- und Zauberwissen sowie Rat und Leidenschaften dient. Kaum eine Hexe tritt offen in Gareth auf. Die Zirkelmitglieder schützen sich, wenn nötig, gegenseitig vor Entdeckung, helfen bei Anklagen vor Gericht oder bei einer Flucht. Darüber hinaus existieren keine großen gemeinsamen Ziele. Zu unterschiedlich und lebhaft sind die einzelnen Schwestern, die größtenteils zu den Schönen der Nacht gehören, gefolgt von der Schwesternschaft des Wissens und den Seherinnen von Heute und Morgen. Die Hexen haben selbst das Gerücht verbreitet, dass ihr Treffpunkt – natürlich, denkt sich jeder anständige Garether – in der Dämonenbrache liegt. Tatsächlich befindet er sich in einem efeuerumrankten Ruinenhof der Krähensteine, aus dem in der Hexennacht kein Feuerschein nach außen dringt. Große Schmach des Zirkels ist, dass sie vor 40 Jahren von Großinquisitor Dexter Nemrod aufgespürt wurden und damals den mächtigen *Safirnatopf*, den 600 Jahre alten Zirkelkessel aus Arkanium, verloren. Seitdem liegt er in den Bleikammern des *Tempels der Sonne* (**VV-09**) und die Hexen nutzen Behelfskessel.
Es existieren noch kleinere Hexenzirkel mit stärkerem Zusammenhalt in Gareth und dem Umland, die sich verschiedene Ziele gesteckt haben: die Suche nach ewiger Jugend und Leidenschaft, der Kampf gegen die Engstirnigkeit, die Anbetung mysteriöser oder dämonischer Kräfte, Rache.

Kaufherrengilde

Größe: um die 50
Stützpunkte: *Haus der Kaufherrengilde* (**NH-35**)
Domänen: Interessenvertretung der Groß- und Fernhändler, Handelsgepflogenheiten und -gesetze, Kontakt zu Händlern anderer Städte
Gesetzestreue: 4
Zusammenhalt: gering
Beziehungen: groß (immens, würden alle Mitglieder an einem Strang ziehen)
Finanzkraft: groß (immens, würden alle Mitglieder an einem Strang ziehen)

Die Kaufherrengilde hat in Gareth – verglichen mit ähnlichen Gilden anderer Städte und Reiche – keine große Macht, da die einzelnen Handels- und Patrizierhäuser lieber für sich agieren. Sie hat sich in der Politik für Kenner als Zeichen der Bedeutungslosigkeit etabliert: Bemüht ein Haus für eine Absichtserklärung, eine Verkündung oder einen Erlass Brief und Siegel der Gilde, drückt es damit aus: „Ich tue einer Formalität Genüge. Alles halb so wild. Darüber kann man noch reden." Die Kaufherrengilde dient vor allem als Anlaufpunkt für stadtfremde Händler, die sich ihrer Rechte versichern und Kontakte knüpfen wollen.

Orkjägergilde

»Havena-Fanfare: Habt Ihr etwas gegen Orks?
Junivera von Perricum: Ja, Schwerter, Bögen, Dolche, Streitäxte, ...
H-F: Nein, nein. Versteht mich richtig: Macht Ihr Euch etwas aus Orks?
JvP: Ja, Bettvorleger, Schuhabstreifer, Trinkschädel, ...«
—Gespräch der Havena-Fanfare mit der Anführerin der Orkjägergilde anlässlich der Neugründung, 1008 BF



Herkunft: gegründet 1008 BF in Havena
Größe: 12
Wichtige Personen: *Junivera von Perricum*, oberste Orkjägerin
Stützpunkte: *Gildenhaus der Orkjäger* (**ER-16**)
Domänen: Jagd auf Orks, Verkauf orkischer Produkte
Gesetzestreue: 4
Zusammenhalt: ansehnlich
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich

Die Orkjägergilde ist ein Beispiel für allerhand kuriose Organisationen, die Gareth beleben. Gegründet vor 30 Jahren zu Bereinigung der „aventurischen Fauna vom Schwarzpelz" geriet die Gilde in Misskredit, als sie versehentlich stark behaarte Menschen attackierte und aus Albernia verbannt wurde. Als sich im Jahr des Feuers die Zahl orkischer Wegelagerer in Garetien wieder verstärkte, richtete **Junivera von Perricum** (*981 BF, robust, Helm mit Orkhauern, krächzende Stimme, Gulmond-Kauerin, *kompetente Söldnerin und Grenzjägerin*, SO 6, GT 4) die Garether Niederlassung ein. Hier kann man einzelne Kopfgeldjäger der Gilde anheuern, die Orks jagen – um sie zu töten und aus dem Pelz allerlei grausige Trophäen zu basteln oder sie lebend in die Sklaverei zu verkaufen. Einige wenige Garether leben ihren Hass auf die Schwarzpelze aus, indem sie sich einen sogenannten Prügel- oder Quälork halten.

Garether Zweige anderer Organisationen

In der größten Stadt Aventuriens sind etliche Gilden, Zirkel und Orden aktiv, die auch aventurienweit agieren. Hier eine Auswahl:

Weltliche Gemeinschaften

- **Aventurischer Bote (Gemeinschaften 15)**, Haupthaus (**SV-30**)
- **Beilunker Reiter (Gemeinsame Pfade 13)**, Haupthaus (**AV-15**)
- **Hand Borons (Gemeinschaften 59)**, einige Mitglieder
- **Handelshaus Stoerrebrandt (Gemeinschaften 65)**, Hauptsitz (**SV-31**), diverse Betriebe, vergleiche auch das Patrizierhaus Stoerrebrandt
- **Kaiserlich Derographische Gesellschaft (Gemeinschaften 72)**, Haupthaus (**WS-10**)
- **Letzte Schwadron (Gemeinsame Pfade 102)**, diverse Zuträger und Mitglieder

Magische Gemeinschaften

- **Borbaradianer (WdZ 262)**, einige verborgene Zirkel
- **Bruderschaft der Wissenden (WdZ 261)**, diverse Mitglieder, z.B. im Zirkel der freien Wissenschaften (**ER-17**)
- **Bund des Roten Salamanders (WdZ 306, Gemeinsame Pfade 146)**, diverse Mitglieder
- **Bund des Weißen Pentagramms (WdZ 259)**, Hauptsitz (**SV-09**) und zwei Akademien
- **Große Graue Gilde des Geistes (WdZ 261)**, Niederlassung (**MG-05**)
- **Orden der Grauen Stäbe zu Perricum (WdZ 263)**, Niederlassung (**MG-05**)
- **Orden der Wächter vom Magischen Recht in Rohals Namen (WdZ 262)**, Ordenshaus (**VV-04**)
- **Orden vom Auge (Gemeinschaften 92)**, gelegentlich Zusammenkunft in der Alten Residenz (**SV-01**), einige Mitglieder (Storko von Gareth, Valnar Yitskok, Neetya Triffon, Saldor Foslarin)
- **Orden vom Pentagramm zu Vinsalt (WdZ 264)**, Niederlassung (**TH-21**)
- **Orden zur Förderung und Lenkung der magischen Künste des Mephal von Punin (WdZ 263)**, diverse Mitglieder
- **Pfeile des Lichts (WdZ 262, Gemeinsame Pfade 129)**, Hauptsitz (**SV-09**)

Kirchliche Orden

- **Bruderschaft des lodernden Feuers (WdG 130)**, einige Mitglieder
- **Bund des Wahren Glaubens (WdG 143)**, Niederlassung (**TH-26**)
- **Draconiter (WdG 89)**, Erzhort der Mittellande auf der Madaburg (**NH-38**)
- **Dreischwesternorden (WdG 124)**, Hauptsitz (**WG-02**)
- **Heilige Inquisition (WdG 42)**, wichtiger Sitz in der Stadt des Lichts (**VV-08**)
- **Ilaristen (WdG 148, Gemeinsame Pfade 90)**, diverse verborgene Mitglieder
- **Kollegium der Zwölfgötter (WdG 32)**, Tagungssitz (**TH-26**)
- **Mada Basari (WdG 114)**, Kontor (**HB-14**)
- **Orden der Heiligen Ardare zu Arivor (WdG 52)**, Niederlassung im Rondratempel (**SV-23**)
- **Orden der Heiligen Noiona von Selem (Gemeinsame Pfade 123)**, Kloster (**VV-01**)
- **Orden des Heiligen Badilak (WdG 72)**, Haupthaus (**AV-10**)
- **Orden des Heiligen Golgari (WdG 77, Gemeinsame Pfade 42)**, einige Mitglieder
- **Orden des Heiligen Hüters (WdG 42, Gemeinsame Pfade 78)**, Niederlassung in der Stadt des Lichts (**VV-08**)



- **Orden vom Bannstrahl Praios' (WdG 41)**, Niederlassung im Bannstrahlturm (**AV-04**), viele Mitglieder
- **Sonnenlegion (WdG 40)**, Garnison in der Stadt des Lichts (**VV-08**)
- **Therbûniten (WdG 124)**, Spital beim Perainetempel (**SV-16**)
- **Ucuriaten (WdG 43)**, wichtiger Sitz ist der Ucuritempel (**SV-08**)

Freund und Feind

Die in der unten abgebildeten Tabelle dargestellten Beziehungen zwischen wichtigen Garether Organisationen stellen die grundlegende Stimmung dar, die zwischen den Parteien herrscht. Aus dieser heraus können sich zeitweise stärkere Verfeindungen oder engere Bündnisse entwickeln.

Legende zur Tabelle

- Bündnis
- Wohlwollen
- Neutrales Verhältnis; Wohlwollen und Ablehnung halten sich die Waage oder Nichtverhältnis
- Abneigung
- Feindschaft

	Familie Bugenhog	Familie Burkherdall	Familie Groterian	Familie Karfenck	Familie Stoerrebrandt	Zunft der Brauer und Brenner	Zunft der Gerber und Kürschner	Spießbürger	Stadtgarde	Garether Criminal-Cammer	Alte Gilde	Almadaner	Tobrier	Kreis der Maske	Waisenmacher	Praioskirche	Phexkirche	Diener des Goldenen	Marmorklaues Kinder	Rosthauts Bande
Familie Bugenhog		😐	🙂	🙂	🙂	🙂	😐	😀	🙂	🙂	☹	☹	☹	😐	😐	🙂	🙂	☹	😐	😐
Familie Burkherdall	😐		☹	☹	😐	☹	☹	🙂	😐	😐	😐	😐	😐	☹	🙂	😐	😐	☹	😐	😐
Familie Groterian	🙂	☹		😐	☹	😐	🙂	😀	🙂	🙂	😠	😠	😠	☹	😐	😀	😐	😇	😐	☹
Familie Karfenck	🙂	☹	😐		☹	🙂	😐	🙂	🙂	😐	☹	☹	😠	☹	🙂	🙂	😐	☹	☹	😐
Familie Stoerrebrandt	🙂	😐	☹	☹		😐	🙂	😐	🙂	🙂	😐	☹	☹	😐	🙂	🙂	😀	😠	😐	☹
Zunft der Brauer und Brenner	🙂	☹	😐	🙂	😐		😐	🙂	🙂	😐	😐	😐	☹	😐	😐	😐	🙂	☹	😐	😐
Zunft der Gerber und Kürschner	😐	☹	🙂	😐	🙂	😐		😐	😐	😐	😐	🙂	😐	🙂	😐	😐	🙂	☹	😐	😐
Spießbürger	😀	🙂	😀	🙂	😐	🙂	😐		🙂	😐	😐	☹	☹	😐	☹	🙂	🙂	☹	😐	😐
Stadtgarde	🙂	😐	🙂	🙂	🙂	🙂	😐	🙂		😀	☹	☹	☹	☹	😐	🙂	😐	☹	☹	☹
Garether Criminal-Cammer	🙂	😐	🙂	😐	🙂	😐	😐	😐	😀		☹	☹	☹	☹	😐	🙂	😐	☹	☹	☹
Alte Gilde	☹	😐	☹	☹	😐	😐	😐	😐	☹	☹		☹	☹	😀	☹	☹	😀	☹	😐	😐
Almadaner	☹	😐	☹	☹	☹	😐	🙂	☹	☹	☹	☹		☹	☹	☹	☹	🙂	☹	😐	😐
Tobrier	☹	😐	☹	☹	☹	☹	😐	☹	☹	☹	☹	☹		☹	☹	☹	😐	☹	☹	☹
Kreis der Maske	😐	☹	☹	☹	😐	😐	🙂	😐	☹	☹	😀	☹	☹		😐	☹	😀	☹	😐	☹
Waisenmacher	😐	🙂	😐	🙂	🙂	😐	😐	☹	😐	😐	☹	☹	☹	😐		☹	😐	☹	😐	😐
Praioskirche	🙂	😐	😀	🙂	🙂	😐	😐	🙂	🙂	🙂	☹	☹	☹	☹	☹		😐	☹	☹	☹
Phexkirche	🙂	😐	😐	😐	😀	🙂	🙂	🙂	😐	😐	😀	🙂	😐	😀	😐	😐		☹	😐	☹
Diener des Goldenen	☹	☹	😇	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹	☹		😐	😐
Marmorklaues Kinder	😐	😐	😐	☹	😐	😐	😐	😐	☹	☹	😐	😐	☹	😐	😐	☹	😐	😐		☹
Rosthauts Bande	😐	😐	☹	😐	☹	😐	😐	😐	☹	☹	😐	😐	☹	☹	😐	☹	☹	😐	☹	



Tabellen und Meisterhilfen

Tabelle: Zufällige Person

Auf dieser Tabelle können Sie ermitteln, welche Begegnungen die Helden mit Personen auf offener Straße in Gareth haben können, abhängig von Ort und Zeit.
Wählen Sie Stadtteil und Tageszeit und würfeln Sie mit den angegebenen Würfeln. Das durch ein Kürzel angegebene Ergebnis können Sie in der folgenden Liste nachschlagen.

Die Resultate lassen sich wohldosiert zur Bereicherung der städtischen Atmosphäre oder als Nebenhandlung des Abenteuers einsetzen. Jedes Ergebnis nennt die Art der Person samt ihrem SO, hinter dem ersten Schrägstrich typische Tätigkeiten, und hinter dem zweiten Schrägstrich eine Handlung oder Szene, die sich als Einstieg für ein Abenteuer eignen könnte.

Passanten nach Stadtteil

	Neu-Gareth		Südquartier			Meilersgrund				Rosskuppel			Alt-Gareth		
	Tag	Nacht	Tag (W6)		Nacht	Tag (W6)			Nacht	Tag (W6)		Nacht	Tag (W6)		Nacht
W20			1-3	4-6		1-2	3-4	5-6		1-3	4-6		1-3	4-6	
1	B6	B2	B1	K2	B1	B1	F6	K3	B1	B3	H1	B4	B1	H1	B1
2	B9	B9	B2	K3	B2	B2	F7	K4	B2	B7	H4	B13	B3	H2	B4
3	B14	D1	B3	K4	B13	B3	G1	K5	B5	B8	H5	F7	B5	H3	B11
4	D1	D3	B7	L6	E4	B4	G2	L5	B13	B10	H8	G5	B6	H7	B13
5	D2	D7	B8	L9	G9	B7	G3	L6	E5	B11	H10	H3	B10	H8	D7
6	D3	G1	B10	S2	H11	B8	G4	L9	F7	B12	K1	H11	B12	H9	E5
7	D4	G5	B13	S3	L5	B10	G7	M1	H3	B14	K5	L7	D1	H12	G6
8	D5	G7	B14	U1	S3	B11	H1	M3	L9	D5	L1	L9	D3	H13	H3
9	D6	G8	E1	U2	U1	B12	H2	S1	S2	E1	L2	S2	D5	K1	H11
10	D7	H3	E2	U5	U4	B14	H3	S2	U1	E2	L3	S3	D6	K5	M4
11	G1	M2	E5	Z1	U6	D5	H4	S3	U2	E4	L4	U1	D7	L5	S1
12	G2	M4	F4	Z2	U8	E1	H5	U1	U4	E6	L5	U4	E3	M1	S2
13	G6	S1	G2	Z3	U9	E2	H6	U2	U7	F2	L6	U7	F1	M2	U1
14	G8	S2	G3	Z4	Z2	E5	H7	U5	U8	F3	L7	U8	F5	M3	U2
15	H2	S3	G4	Z5	Z3	E6	H8	Z1	U9	F6	L8	U9	G1	S1	U4
16	H12	U4	G9	Z6	Z4	F1	H10	Z2	Z2	F7	L9	Z2	G2	S3	U6
17	H13	U6	H4	Z7	Z8	F2	H11	Z5	Z3	G3	S2	Z3	G4	U3	U7
18	M3	Z4	H5	Z8	Z9	F3	H12	Z6	Z4	G4	U2	Z4	G5	U5	U8
19	S1	Z11	H10	Z9	Z9	F4	K1	Z7	Z8	G7	Z1	Z8	G6	Z1	Z3
20	S4	Z12	H11	Z10	Z10	F5	K2	Z10	Z9	G9	Z7	Z9	G7	Z6	Z9



Personen in Gareth

Bürger und Einwohner (B)

B1: Eine junge Frau (SO 1W6+3) / geht zum Markt; wässert ihre Blumen / läuft den Helden in die Arme und ist eine Diebin auf der Flucht; flüchtet vor einem zudringlichen Verehrer.

B2: Ein grimmig dreinblickender Mann (SO 1W6+6) / verkündet Zeit und Ort der Beerdigung seiner Mutter; flucht über unzuverlässige Knechte / verfolgt jemanden (z.B. die Frau aus B1).

B3: W6 Kinder (SO 2W6) / spielen Verstecken oder Gassenimman / werfen mit Steinen auf Fenster; verletzen sich beim wilden Holzschwert-Gefecht; prügeln einen Hund tot.

B4: Zwei alte Nachbarn (SO 2W6) / sitzen am Fenster und verbreiten Klatsch und Tratsch / geraten in Streit; rufen „Feuer! Feurio!"

B5: Ein Ehepaar (SO 1W6+6) / streitet sich; bespricht die nötigen Einkäufe / weiht sein neues Heim vor blumenbekränzter Haustür mit 3W6 Gästen und einem Traviageweihten ein.

B6: Eine Magd (SO 1W6+2) / feilscht um Gemüse; hastet mit einem Wäschekorb vorbei / blickt sich immer wieder um und trägt verbotenes Gift unter ihrem Wams.

B7: Ein kleines Mädchen (SO 1W6) / stochert an einer toten Ratte herum; spielt mit einer Puppe / sucht seine Mutter; stibitzt Obst von einem Marktstand.

B8: Ein bulliger Mann (SO 1W6+3) / schleppt ächzend Kisten; flucht wie ein Rohrspatz / verprügelt seinen Hund mit einem Stock; zerreißt einen Steckbrief, dessen Konterfei ihm ähnelt.

B9: Ein Knecht (SO 1W6+2) / schöpft am Brunnen Wasser; singt ein unanständiges Lied / heftet sich an die Helden und will sich ihnen für Abenteuer anschließen.

B10: Ein Fuhrmann (SO 1W6+3) / fragt nach Kautabak; hat starke Rückenschmerzen / kann sein Gespann nicht unter Kontrolle halten.

B11: W6+2 Brandwehrleute (SO 1W6+3) / trinken viel Bier; bessern Schläuche aus / löschen einen Brand; versuchen ein Mädchen aus der Kanalisation zu befreien.

B12: Ein Heranwachsender (SO 2W6) / zieht ein halbes Dutzend vergnügter Kinder auf einem Handkarren; putzt sich für die Hesindeschule heraus / wehrt sich heftig, als ein Dorfschulze aus dem Umland ihn als entflohenen Leibeigenen fortzerren will.

B13: Ein Wirt (SO 1W6+3) / preist das Tagesangebot an; schließt wegen der Uhrzeit oder wegen einer grassierenden Seuche / befördert Betrunkene oder Raufbolde aus seiner Taverne.

B14: Eine alte Dame (SO 1W6+3) / sucht einen Karren, auf dem sie zum Boronsfeld mitfahren kann / wird Opfer eines Betrügers, der sich als Borongeweihter verkleidet.

Damen und Herren (D)

D1: Ein hochnäsiger Diener (SO 1W6+4) bedeutender Herrschaften (SO W6+10) / ist auf einem Botengang; bemäkelt üble Gerüche / trifft sich mit einer zwielichtigen Gestalt.

D2: Eine Dame (SO 1W6+8) / besieht die Auslage eines Straßenhändlers; führt einen Trollmops oder Großen Schröter an der Leine / geht gesenkten Haupts zwischen einem Gardist und einem Ausrufer, der gerichtlich ihren Ehebruch verkündet.

D3: Eine junge Edeldame (SO 1W6+8) / wird von einer Gouvernante überwacht; lauscht den Klängen eines Minnesängers / rennt unter einem Umhang verborgen weg.

D4: Ein Edelmann (SO 1W6+8) / führt seine teure und todschicke Kleidung spazieren; prahlt mit seiner Fechtkunst / will einen Tagelöhner abstechen, der sein Gewand beschmutzt hat.

D5: Ein Ausrufer (SO 1W6+5) / verliest eine Proklamation / macht die Straße für eine bedeutende Persönlichkeit (SO 1W6+10) frei.

D6: Ein Maler (SO 2W6+2) / schimpft über das Licht; rührt Farben an / zerstört wutentbrannt sein Werk.

D7: Eine teure Kurtisane (SO 1W6+6) / steigt in eine Kutsche; gibt Bettlern ein paar Heller / wird von streng Traviagläubigen angefeindet.

Exoten (E)

E1: Eine Gruppe Abenteurer (SO 2W6) / kauft Waffen ein; erzählt Heldengeschichten / hat sich verlaufen und steht ratlos auf der Straße.

E2: Ein Moha (SO 1W6) / steht regungslos da / wird von Kindern umringt und ausgelacht.

E3: Eine tulamidische Karawane mit 2W6 Reisenden (SO 2W6) und einem Dutzend Kamelen / wirbt für Waren des Tulamidenlandes / versperrt die Straße.

E4: Eine Handvoll Nivesen (SO 1W6) / fühlt sich im Menschengewühl unwohl / fragt nach einer „Stadt der weißen Wölfe".

E5: Eine Gruppe grimmiger Zwergensöldner (SO 1W6+2) / marschiert kettenklirrend über die Straße / fordert feixend die „kümmerlichen Großlinge" zu einem Saufwettbewerb heraus.

E6: Eine Elfe (SO 1W6) / verkauft selbstgepflückte Wildblumen; unterhält sich mit einem missionierenden Geweihten / zaubert etwas Unerlaubtes.

Fahrendes Volk (F)

F1: Ein aranischer Majuna (SO 1W6+1) / übt auf offener Straße seinen akrobatischen Tanz / becirct Bürgerfrauen, damit Kumpane sie ausrauben können.

F2: Ein Possenreißer (SO 1W6+1) / unterhält Passanten mit Jonglage und Akrobatik / karikiert Stadtpolitiker.



F3: Ein Quacksalber (SO 1W6+1) / preist sein Wundermittel gegen das Altern an / wird von ortsansässigen Alchimisten oder Apothekern angegriffen.
F4: Eine junge Zahori (SO 1W6+1) / bietet ihre Dienste als Wahrsagerin an / bezichtigt in Trance einen Bürger, Diener des Namenlosen zu sein.
F5: Ein Seiltänzer (SO 1W6+1) / balanciert hoch über der Gasse / stürzt ab, als Verbrecher und Gardisten sein Seil für eine Verfolgungsjagd nutzen.
F6: Zirkusleute (SO 1W6+1) / bauen ein Zeltlager auf / empören sich wegen Abgabeforderungen eines Stadtgardisten.
F7: Ein Betreiber eines Kuriositätenkabinetts (SO 1W6+1) / preist „Schlangenmenschen" und den „größten Zwerg Aventuriens" an / flüchtet vor Kunden, die ihr Eintrittsgeld zurück haben wollen.

Geweihte (G)

G1: Zwei Traviapriester (SO 1W6+5) / ziehen für Spenden von Tür zu Tür / sind sehr hartnäckig und kaum abzuschütteln.
G2: Ein Praiosgeweihter (SO 1W6+7) predigt über den Neuanfang nach der Rückkehr des Ewigen Lichts; bietet sich für Spenden als Rechtsbeistand an / untersucht Menschen nach Paktierermalen.
G3: Eine Perainegeweihte (SO 1W6+5) / versorgt auf offener Straße bedürftige Kranke und Verwundete / bricht erschöpft zusammen.
G4: Ein Ingerimmpriester (SO 1W6+6) / prüft die Qualität von Werkstücken; schlichtet einen Streit zwischen Handwerkern / zertrümmert eine unzünftige Werkstatt.
G5: Eine Borongeweihte (SO 1W6+6) / wandelt entrückt durch die Gassen; begleitet einen Leichenkarren / sucht einen Grabschänder.
G6: Eine Rahjageweihte (SO 1W6+6) / verteilt freie Umarmungen / wird von Betrunkenen für eine Hure gehalten.
G7: Ein Badilakaner-Mönch (SO 1W6+3) sammelt für die Armen; wettert gegen Unsittlichkeit / will das Haus eines verlogenen Patriziers anzünden.
G8: Ein Ucuriat (SO 1W6+7) / eilt geschwind vorüber / verkündet den Helden: „Alveran hat euch für eine große Aufgabe ausersehen."
G9: Eine Traviageweihte (SO 1W6+5) / verteilt Speisen an die Bedürftigen / wird von den Massen der Hungernden überrannt.

Handwerker (H)

H1: Ein rußbedeckter Kaminkehrer (SO 1W6+3) / klopft Rauchmindergeister aus seiner Ausrüstung / hämmert an eine Tür und ruft „Sonst lasse ich den Kamin abreißen!"
H2: Einige Maurer (SO 1W6+3) / errichten ein zerstörtes Haus wieder; setzen komplizierte Schlusssteine in schwindelerregender Höhe / leisten sich eine Schlägerei mit Zimmerleuten.
H3: Ein Güllner (SO 1W6+1) / fegt teilnahmslos Unrat zusammen / verliert mit dem Jauchebottich das Gleichgewicht.
H4: Ein Geselle (SO 1W6+3) / zieht einen Handkarren mit Rohstoffen / und versteckt darin Hehlerware.
H5: Eine Zimmerfrau (SO 1W6+3) / beizt Holz / trägt lange Balken über der Schulter und gefährdet beim Umdrehen die halbe Straße.
H6: Ein reisender Messerschleifer (SO 1W3+3) / bietet seine Dienste an; flüstert, dass er auch günstig an Schmiedewaren herankommt / flieht vor der Stadtgarde, die unzünftige Handwerker sucht.
H7: Ein Schuhputzer (SO 1W6) / wienert gründlich; erweist sich als Magiedilettant mit OHNE SEIFE / ist stark boronweinsüchtig.
H8: Eine Bäckerin (SO 1W6+3) / lockt mit verführerisch duftenden Süßwaren / wird in einem Schandkäfig zur Bäckertunke transportiert.
H9: Ein Schreiber (SO 1W6+5) / liest einen Brief vor; notiert ein Testament / wird plötzlich von drei dunkel gekleideten Gestalten umringt, die ein bestimmtes Dokument verlangen.
H10: Eine Gruppe Färberinnen (SO 1W6+2) / singt einen überraschend guten Kanon / attackiert als politischen Protest einige gut betuchte Ratsherren mit Lauge.
H11: Ein Rattenfänger (SO 1W6) / steigt stinkend aus der Kanalisation / warnt vor Werratten, die umgehen.
H12: Eine Gruppe Handwerker (SO 1W6+3) / bessert das Pflaster aus; übt sich als nachbarschaftliche Bürgerwehr / feiert eine Gesellenprüfung und gibt Freibier aus.
H13: Tagelöhner (SO 1W3+3) / tragen mit gesegneten Spitzhacken Trümmer der Fliegenden Festung ab / legen in einem Trümmerteil einen Hohlraum frei, aus dem Gefährliches quillt.

Kaufleute (K)

K1: Ein Händler (SO 1W6+3) / verkauft aus dem Wagen begehrte Ware / hat mit seinem Wagen die Straße verstellt und wird immer wieder verflucht.
K2: Ein Straßenhändler (SO 1W3+3) / verkauft garantiert echten, aber verdächtig billigen Elfenschmuck / bietet verbotenen Boronwein an.
K3: Ein maraskanischer Garküchenbesitzer (SO 1W3+3) / verkauft beißend riechende, scharfe Spezialitäten / soll der Grund dafür sein, dass es hier so wenig Straßenköter, Ratten und Gruftasseln gibt.
K4: Ein Hausierer (SO 1W6+1) / preist aufdringlich seine Kämme und Haarpasten an / wird von örtlichen Krämern verprügelt.
K5: Kinder (SO 2W6) / bieten selbstgepflückte Beeren zum Verkauf an / fliehen vor dem Gartenbesitzer.



Ländliche (L)

L1: Ein Junge (SO 1W3+2) / treibt Schweine über die Straße / wird ausgeschimpft, weil ihm ein Schwein entlaufen ist.
L2: Rinderhirten (SO 1W3+3) / treiben eine Herde durch die Straßen Richtung Viehmarkt / richten mit nervösen Rindern Schäden an Buden, Werkstätten und Fuhrwerken an.
L3: Ein Bauer (SO 1W6+2) / wuchtet mit einer Mistgabel Heu auf einen Heuschober / stört einen Baumdrachen, der sich eingenistet hat.
L4: Ein Bauer (SO 1W6+2) ist mit einem Wagen Obst oder Gemüse zum Markt unterwegs / wird vom Schlag getroffen und kippt tot um.
L5: Ein Stallbursche (SO 1W3+2) / striegelt ein Pferd / wird wegen Faulheit rausgeschmissen.
L6: Ein Schmied (SO 1W6+3) / beschlägt ein Pferd / erzählt von den goldenen Hufeisen des Aves und wo sie der Legende nach zu finden seien.
L7: Eine Magd (SO 1W3+2) / ist in einen innigen Kuss mit einem Bauersburschen versunken / liegt betrunken im Ziegenstall.
L8: Eine Gruppe Kinder (SO 1W6) / springt fröhlich kreischend immer wieder von einem Balken in einen Heuhaufen / muss unmenschlich harte Arbeit verrichten.
L9: Eine Frau (SO 1W6+2) / kippt Unrat auf die Straße / versucht Schmierereien („Metze", „Männerverschlingerin", „Hexe") von ihrer Tür zu entfernen.

Magiebegabte (M)

M1: Ein Scharlatan (SO 1W6+2) / zaubert farbenprächtige Illusionen / steht unter dem Fluch eines Kobolds, der ihn beherrscht.
M2: Ein Magier (SO 1W6+6) / untersucht ein Trümmerstück der Fliegenden Festung / lädt zu einer öffentlichen Dämonenbeschwörung zum Beweis der Harmlosigkeit dieser Zauberei ein.
M3: Zwei Magier (SO 1W6+6) / laufen im hesindegefälligen Disput die Straße entlang / sind Pfeile des Lichts und suchen einen abtrünnigen Weißmagier.
M4: Scholaren der Magie (SO 1W6+4) / haben sich nach Zapfenstreich aus der Akademie geschlichen und machen einen drauf / testen ihre Zauberkunst an einem Nachtwächter.

Schwertschwinger und Gardisten (S)

S1: Ein Stadtgardist (SO 1W6+4) / ist hilfsbereit und freundlich / sucht einen Dieb.
S2: Eine Gruppe Stadtwachen (SO 1W6+4) / patrouilliert gelangweilt / angespannt und nervös.
S3: Eine Gruppe Spießbürger (SO 1W6+6) / pinkelt von der Stadtmauer; trägt Bündel von Piken aus einem Zeughaus / folgt einem Alarmgeläut.
S4: Ein Schwertgeselle (SO 1W6+5) / sucht einen Schwertmeister / trägt ein Duell mit drei Spießbürgern gleichzeitig aus.

Ungewöhnliche und Seltsame (U)

U1: Eine verwirrte alte Frau (SO 2W6) / stolpert über die Straße / und umarmt zufällige Passanten mit einem „Mein Sohn!" oder „Meine Tochter!"
U2: Eine schrullige Frau (SO 2W6) trägt einen ausgestopften Vogel im Käfig / und späht neugierig in jedes Fenster.
U3: Ein Erfinder (SO 1W6+5) / versucht einen neuartigen Braukessel zu verkaufen / führt ihn vor, wobei er explodiert.
U4: Die Person ist ein Geist (lebendig: SO 3W6–2). Wo sie eben stand, ist nichts mehr zu sehen, Kälte breitet sich aus.
U5: Eine golden maskierte Person (SO 2W6) / bewegt sich durch die Menge / brüllt von einem Balkon, dass das Dreizehnte Zeitalter anbricht, die Herrschaft des Namenlosen.
U6: Ein Schatten erweist sich als Gargyl / der flieht oder sich versteinert / die Helden vorsichtig um Hilfe bittet.
U7: Eine nackte Frau an einem Fenster (SO 1W6+3) / krault eine Katze / schwingt sich auf einem Besen in die Nachtluft.
U8: Ein Tiefzwerg (SO 1W3) / durchwühlt Abfallhaufen / sucht panisch nach einem Abstieg in die Kanalisation.
U9: Ein Aussätziger (SO 1W3) / lässt nachts die Rassel ertönen und ruft „Das Ende ist nahe. Bereut!" / stellt sich als Wiedergänger heraus, der einen Grabräuber sucht.

Zwielichtiges Gesindel (Z)

Z1: Ein Bettler (SO 1W3) / bittet um ein paar Münzen / gibt Taschendieben Handzeichen.
Z2: Ein Rauschkrauthehler (SO 1W6+3) / verscheucht einen zahlungsunfähigen Süchtigen / gibt sich als verdeckter Ermittler der Garether Criminal-Cammer zu erkennen.
Z3: Eine Dirne bzw. ein Hübschler (SO 1W6+2) / lockt Freier / zerkratzt einer anderen das Gesicht.
Z4: Drei dunkle Gesellen (SO 1W6) / drücken sich an einem Hofeingang herum / verschwinden hastig, als ein Pfiff das Nahen von Gardisten ankündigt.
Z5: Zwei Hütchenspieler (SO 1W3+3) / ziehen den Passanten das Geld aus den Taschen / sind in Wahrheit Phexgeweihte, die Berufene suchen.
Z6: Ein Taschendieb (SO 1W6) / erleichtert einen Bürger um seine Börse / liegt erschlagen auf einem Misthaufen.
Z7: Ein Kartenspieler (SO 1W6+3) / lädt Passanten zu einer Partie Boltan ein / spielt falsch.
Z8: Ein Zuhälter (SO 1W6+3) / preist eine seiner Dirnen an / verprügelt sie, weil sie zu wenig Geld einbringt.
Z9: Ein paar Betrunkene (SO 2W6) / lärmen herum / sind auf Streit aus.
Z10: Ein Hehler (SO 1W6+2) / hustet sich die Seele aus dem Leib / bietet uralte Schätze und Schmuckstücke unter Wert an und ist bei jedem Stück erleichtert, das er los ist.
Z11: Ein Einbrecher (SO 1W6+2) / wird von der Garde abgeführt / flüchtet aus einem Haus.
Z12: Zwei Tobrier (SO 1W3+2) / durchsuchen ein Trümmerstück / werden dabei von etwas Dämonischem infiziert.



Tabelle: Zufälliges Gebäude

Um ein zufälliges Gebäude zu ermitteln (vor dem die Helden gerade stehen, auf das die Spieler auf dem Stadtplan tippen, in das ein Kanalisationsausgang führt, ...) würfeln Sie mit dem W20 auf dieser Tabelle. Die Liste zur Art des Baus gibt Ihnen Vorschläge an die Hand, die grob nach Reichtum aufsteigend sortiert sind.

Den *Reichtum* (0 bis 6) eines Gebäudes bestimmen Sie mit dem **W20**: **1-2** = 0, **3-5** = 1, **6-8** = 2, **9-11** = 3, **12-14** = 4, **15-17** = 5, **18-20** = 6. Für reichere Gegenden (Alt-Gareth, Neu-Gareth) können Sie auch zwei W20 werfen und nur die höhere Zahl werten; entsprechend wird bei ärmeren Gegenden (Südquartier) nur der niedrigere Wurf gezählt.

Die Werte für *Unbefugtes Eindringen* (0 bis 6) können Sie je nach Art des Gebäudes selbst einschätzen oder auf Basis des Reichtums erwürfeln: **1W3 + (halber Reichtum)**

1-7: Wohngebäude
Zelt oder Bretterverschlag, Barracke, Hütte (1W2 Geschosse), Holzhaus (1W3 Geschosse), Mietskaserne (1W3+2 Geschosse), Fachwerkhaus (1W3+1 Geschosse), Bürgerhaus (1W3+1 Geschosse), Wohnturm (1W6+2 Geschosse), Stadtritterhof, Villa (1W3+1 Geschosse), Patrizierpalast oder Prachtvilla (1W3+2 Geschosse), Schloss

8-10: Handwerksbetrieb
Färberei, Gerberei, Schusterei, Bauernhof, Seilerei, Ziegelei, Malzhaus, Weberei, Töpferei, Käserei, Bäckerei, Sattlerei, Grobschmiede, Räucherhaus, Tätowierer, Küferei, Drahtzieherei, Brauerei, Fleischerei, Kerzenzieherei, Zimmerei, Züchter, Gießerei, Schneiderei, Maler, Papiermühle, Steinmetz, Schnapsbrenner, Bogenbauer, Graveur, Kürschnerei, Stellmacherei, Waffenschmiede, Konditorei, Plättnerei, Druckerei, Instrumentenbauer, Apotheke, Bildhauer, Mechanikus, Baumeister, Glashütte, Goldschmiede, Uhrmacher, Alchimist

11-12: Dienstleister
Barbier, Wäscherei, Gaukler, Pfandhaus, Siechenhaus, Wahrsager, Geburtshaus, Söldner, Kurtisane, Botendienst, Geldwechsler, Schreiber, Droschkenverleih, Privatlehrer, Falkner, Zunft- oder Gildenhaus, Gelehrter, Illusionist, Medicus, Advocat, Exorzist, Seelenheiler, Magier

13-14: Händler
Krämer, Lebensmittel, Lederwaren, Vieh, Kräuter, Großhändler und Handelskontor, Markthalle, Tuche, Kleidung, Feinkost, Wein und Spirituosen, Teppiche, Waffen und Rüstungen, Gewürze, Schmuck, Alchimika, Güldenlandwaren, Artefakte

15-16: Gasthaus und Einkehr
Garküche, Kaschemme, Schänke, Bordell, Badehaus, Taverne, Spielhaus, Theater, Herberge, Therme, Hotel, Arena

17: Stadt und Öffentlichkeit
Brunnenhaus, Öffentliche Latrine, Wasserturm, Armenhaus, Wachturm, Waisenhaus, Schuldturm, Windmühle, Wachstube der Garde, Denkmal, Zeughaus, Speicher, Garnison, Gericht, Festung, Archiv, Zollhaus, Amtshaus

18: Kulte und Kirchen
Schrein, Kloster, Ordenshaus, Tempel; von Praios (1-3 auf W20), Rondra (4), Efferd (5), Travia (6-7), Boron (8), Hesinde (9), Tsa (10), Phex (11-12), Peraine (13-14), Ingerimm (15-17), Rahja (18), einem Halbgott (19-20).

19: Lehranstalt
Volksschule, Internat, Bardenschule, Reitschule, Fecht- oder Schwertgesellenschule, Rechtsakademie, Bibliothek, Tanz- und Benimmschule, Kriegerakademie, Kadettenschule, Kirchenakademie, Magierakademie

20: Zerstörtes Gebäude
ausgebranntes Haus, Trümmer der Fliegenden Festung, Ruine, alter Boronanger, Spukvilla

Tabelle: Beute bei Personen

Auf dieser Tabelle können Sie bestimmen, welche (Wert-)Gegenstände eine Person mit sich führt. Legen Sie den SO der Person fest und ermitteln Sie zunächst die Menge an mitgeführtem *Bargeld*, die *Anzahl der Gegenstände*, die *Art der Kleidung* und die *Art der Waffen*. Für jeden Gegenstand bestimmen Sie mit einem W6 die Kategorie und anschließend innerhalb der Kategorie das Beutestück mit dem zum SO gehörenden Würfelwurf.

Sozialstatus	Bargeld	Anzahl Gegenstände	Art des Gegenstandes, der Kleidung, der Waffen und Rüstung
1-3	1W2–1 S	1W2	1W3
4-6	2W6–2 S	1W3	1W6
7-9	3W6+5 S	1W3+1	1W6+2
10-12	2W6–2 D	1W6	1W6+4
13-15	3W6+5 D	1W6+2	1W6+6
16+	3W20+20 D	2W6	1W6+8



Kategorien für Gegenstände (1W6)

(1) Körperpflege und Medizin

1	Zahnstocher in einem Rindenschächtelchen
2	einfacher Holzkamm, dem ein paar Zacken fehlen
3	schmutziges Taschentuch mit Blutspuren
4	Tiegelchen mit (1W6: 1-2 Mirbelstein-Flohpulver, 3-4 Haarpomade, 5-6 Lippenrot) (1W6 S)
5	Döschen Wundpulver (1W3 LP, W6 S)
6	mit Rosen verzierter edler Perlmuttkamm (3 D)
7	Ampulle *Praioron Forte für starke Männer* oder *Rahjadanes Liebeslikör für die Frau von Welt*
8	Spitzentaschentuch (1W6: 1-4 mit Initialen, 5-6 Initialen/Wappen einer bekannten Persönlichkeit)
9	kostbarer Kristallflakon mit edlem Parfum oder Haarwasser (2W6 D)
10	fein gearbeitetes Alabasterdöschen mit Heilsalbe (2W6 LP, 10 D)
11	Glasphiole in Silberfassung mit (1W6: 1-2 starkes Schlafmittel aus Ilmenblatt, 3 Liebestrank, 4-5 Rahjaikum, 6 Gift (Giftstufe 1W6+2))
12+	versilberte magische Kleiderbürste (semipermanent, Wirkung SAPEFACTA oder ACCURATUM) (150 D)

(2) Werkzeug und Gepäck

1	ramponiertes stumpfes Silbermesserchen (4 S)
2	Ledergürtel mit einem passenden billigen Werkzeug (z.B. Hammer, Zange, Feile, Meißel)
3	Tasche eines Handwerkers mit einem kompletten Satz billigen Werkzeugs
4	Weidenkorb mit Einkäufen (frische Lebensmittel, Vorräte, Haushaltsgegenstände wie z.B. Kerzen, Lampenöl, Geschirr)
5	einfaches Werkzeug (z.B. Handsäge, Metallfeile, Spitzhacke oder Brecheisen)
6	Tornister mit Reisegepäck (z.B. Schlafsack, Feuerstein und Zunder, robuste einfache Kleidung, ein Satz Essbesteck)
7	Kiepe mit Haushaltswaren (z.B. Knöpfe, Stoffe, Geschirr, Zunderschwämme oder Spielzeug)
8	Schlüssel (1W6: 1-3 Hausschlüssel, 4-5 Schlüsselchen für eine Kassette, 6 Schlüssel für ein schweres Sicherheitsschloss)
9	schmuckvolles Set besseres Werkzeug (z.B. Nähset, Waffenpflegeutensilien, Schreibzeug) (5 D)
10	Lederschürze oder Werkzeugtasche mit hochwertigem Werkzeug (z.B. eines Baumeisters, Schreibers, Magiers)
11	Tasche mit hochwertigem Verbandszeug (u.a. Verbandsmaterial und 1W6 Kräuter wie z.B. Wirselkrautsalbe, Tarnelenbrei oder Olginwurz)
12+	1W6 gelehrte Schriften und Schreibzeug und hochwertiges Schreibzeug

(3) Leibliche Genüsse

1	Kanten trockenes Brot
2	billiger Fusel (1W6: 1-2 Tonflasche *Meilersgrunder Schädelbräu*, 3-4 Feldflasche mit billigem Wein, 5-6 billige Tonflasche mit miesem Brannt)
3	Naschwerk (Süßholz oder harter Honigkuchen)
4	Beutel billiges Pfeifenkraut
5	Schlauch mit verdünntem Wein
6	Beutel mit einem harten Ei, etwas Speck und Brot
7	Süßkram (z.B. kandierte Früchte, Karamell, feiner Honig-/Hefekuchen)
8	ein Fläschchen Boronwein
9	Beutelchen mit Kräutern (z.B. Gewürze, guter Tabak oder Rauschkraut)
10.	Geschnitztes Zedernholzschächtelchen (2 D) mit (1W6: 1-2 30 Pastillen und der Aufschrift *Rahjas Beste*, 3-4 einem Stück Punipan; 5-6 10 Kräuterbonbons (bei Krankheiten 2 LP zurück))
11	Silberner Flachmann (3 D) mit Premer Feuer oder Valposella (2W6 D)
12+	Geschnitzte Tabakdose aus Elfenbein (4 D) mit (1W6: 1-3 edlem Mohacca, 4-5 Ilmenblatt, 6 Kamaluqs Tatze) (2W20 D)

(4) Dokumente

1	Nichts
2	Bettelmarke des Garether Bettelvogts
3	zerknitterter Zettel: *3 Bier und einen Braten auf meine Rechnung im Ratskeller*
4	Empfehlungsschreiben (1W6: 1-2 für eine Unterkunft bei einem Verwandten, 3-4 mit der Bitte um eine Gefälligkeit, 5-6 für eine Anstellung im Haushalt eines Adligen/Großbürgers)
5	anstößige Karikatur eines Prominenten mit (verfänglicher) persönlicher Widmung
6	Statusdokument, z.B. Gesellenbrief, Kriegerbrief, Bürgerbrief, Händlerrolle
7	Bogen Papier (1W6: 1-3 Buchseite (Bauanleitung, Gedicht, Abrechnungen), 4 Abschrift eines Gebets, 5 Rezept für eine fragwürdige Tinktur, 6 Brief mit Belehrungen für den Sohn)
8	Abhol- oder Pfandschein (für 1W6: 1-3 beim Pfandleiher verpfändeten Besitz, 4-5 eine Waffe am Angbarer Tor, 6 einen Gefangenen des Schuldturms)
9	dubiose Literatur (1W6: 1-2 Traktat über die Verfehlungen des Adels, 3-4 Miniaturbrevier mit krakeligen Anmerkungen, 5 Pamphlet einer seltsamen Sekte, 6 Schlechte selbstverfasste Liebesgedichte)
10	Wechselschein der Nordlandbank oder Schuldschein über 2W20 Dukaten
11	pikanter Brief oder die Anweisung eines Erpressers an einen Agenten: (es geht um W6: 1 Liebesaffäre, 2 Schmähungen und Lästereien über einen Prominenten der Stadt, 3 Entführung, 4 Einbruch, 5 Sabotage, 6 Attentat/Verschwörung)
12+	versiegelter Brief der Kaiserin (1W6: 1-2 Einladung oder Passierschein, 3-4 Auftrag oder ein Dankesschreiben für erwiesenen Dienst, 5 Empfehlungsschreiben (bei Vorweisen SO+1), 6 Anweisungen für Bedienstete, Amtsträger oder Vasall)



(5) Zwielichtiges und Seltsames

1	Fundsachen (1W6: 1-2 leere Ampulle, 3-4 silberner Löffel/Messer (6 S), 5-6 kaputte Halskette mit einem Medaillon (2W6 S)
2	billiger Schlagring oder ein rostiger Meuchlerdolch (TP –1, BF +2)
3	billiges Diebeswerkzeug (z.B. ein Bund rostiger Dietriche, ein alter Wurfanker, ein fast blinder Handspiegel)
4	Pfeife (für 1W6: 1-3 Lockpfeife für die Jagd, 4- 5 Signalpfeife der Stadtgarde, 6 das Erkennungszeichen einer Unterweltbande)
5	Hälfte von (1W6: 1 einer Münze, 2-3 eines Wechsels, 4-5 eines Pfandscheins, 6 einer Schatzkarte)
6	Täuschmittel (1W6: 1-2 Schminkstifte, Perücke und ein falscher Bart, 3-4 gefälschtes Empfehlungsschreiben, 5-6 Falschgeld)
7	Talisman (1W6: 1-4 mumifizierte Heiligenreliquie (1W20 D), 5-6 Teil von einer seltenen/gefährlichen Kreatur (Zahn, Feder, Schuppe, Fellstück)
8	Dubiose Dokumente (1W6: 1-2 Steckbrief, 3 Zettel mit Geheimwort und Ortsangabe, 4-5 Zeichnung (von 1W6: 1-2 Falle, 3-4 Trickschrank, 5-6 Grundriss eines Kerkers, Lagerhauses oder Bank, 6 Liste mit Namen und Geldsummen, z.B. für Schutzgelder, Mitgliedsbeiträge oder Bestechungssummen))
9	Hochwertiges Werkzeug (1W6: 1-2 gezinktes Spielkartenset, 3-4 Bund Dietriche, 5-6 Wurfanker und 10 Schritt Kletterseil)
10	Käfig mit (1W6: 1-2 munter pfeifenden Praiosgrüßern, 3-4 einem abgerichteten Frettchen, 5 prächtigem Kampfhahn, 6 sprachbegabtem Papagei)
11	Kästchen mit (1W6: 1-2 einer abgehackten Hand, 3-4 auf Stroh gebettet drei Eier eines seltenen Tieres (z.B. Adler, Smaragdspinne, Baumdrache), 5-6 Zinnfiguren bosparanischer Soldaten und eines Dämonen)
12+	aus fragwürdigen Händen (1W6: 1-2 Mengbillar (1W6: 1-4 Schlafgift, 5-6 Kukris), 3 Würgeschlinge, 4 Döschen aus Silber und Elfenbein mit 1W6 Portionen Rauschmittel (W20+4 D), 5-6 Goldbüste einer nicht alveranischen Gottheit (W20 D))

Kleidung

1-2	ein Satz billige oder abgetragene Kleidung
3-4	ein Satz mehrfach geflickte einfache Kleidung sowie einfache Lederschuhe mit Löchern
5-6	einfache Kleidung (z.B. grobes Wollkleid oder ein geflickte Leinenhemd), ein Filzhut und Stroh- oder Holzschuhe
7	Reisekleidung (z.B. leichte gut gepflegte Rindslederstiefel oder robuste Reiterstiefel, ein pelzgefütterter Reisemantel, robuste Leinenkleidung mit Stickereien, Wachstuchmantel und Fellmütze)
8-9	ein Satz bessere Kleidung
10-11	teure Kleidung (z.B. mit Borten und Stickereien verzierte Festtagskleidung bzw. -tracht, Bauschkleid mit einfachem Spitzenbesatz, elegante Kalbslederschuhe)
12+	luxuriöse Kleidung (z.B. Lodenweste mit Pelzbesatz, Seidenhemd aus Damast mit eingewebtem Blumenornament, pelzgefütterter Hirschledermantel)

(6) Schmuck&Wertsachen

1	Nichts
2	kaum noch als solche erkennbare alte Münze (2 S)
3	stark ramponierter alter Orden (3 S) (z.B. Ogerschlacht-Verdienstmedaille, Greifenstern in Bronze, Kaiser-Rauls-Schwerter)
4	zusätzliche Münzen nach Bargeldtabelle
5	angelaufene, silberne Knöpfe einer alten Gala-Uniform (2W6 S)
6	Glücksbringer (1W6: 1 Boltankarte, 2 Fuchspfote, 3-4 Fuchsamulett, 5-6 Amulett eines anderen Zwölfgottes (W6+3 S))
7	Erinnerungsstück (1W6: 1-2 Medaillon mit Bild oder Haarlocke, 3-4 schlichter Silberring mit eingraviertem Liebesschwur, 5-6 Lederband mit versilberter Metallpatrone und einer Liebesbotschaft darin)
8	Ring (1W6: 1 prachtvoller Goldring (2 D), 2 kostbarer Silberring mit einer kaum noch lesbaren Gravur (15 S), 3 Siegelring mit einem bekannten Wappen (Adel, Handelshaus, Orden) (2 D), 4-6 Ehering (3W6+2 S))
9	wertvoller Schmuck (1W6: 1 edle Brosche (1W6 D), 2 goldene Anstecknadel (1W6 D), 3 kostbare Halskette (1W6+1 D), 4 Edelstein (2W6 D), 5 vergoldetes Amulett (1W6+4 S), 6 Goldohrringe (1W6+2 D))
10	Schmuckstück (1W6: 1-2 eine kostbare vergoldete Kette (W6 1-3 mit dem Siegel einer Gilde, 4-5 mit dem Siegel der Stadt, 6 mit Edelsteinen besetzt) (W20+10 D), 3-4 ein Vinsalter Ei, 5-6 eine geschliffene Brille aus Glas oder Bernstein)
11	Adel und Ehre (1W6: 1-2 eine Auszeichnung des Kaiserhauses, 3-4 eine kostbare Ehrennadel eines Fürstenhauses, 5-6 eine silberne Brosche mit dem Wappen eines Hauses des Hochadels)
12+	seltene Kostbarkeit (1W6: 1-3 ein mit Diamanten besetztes Phexamulett (3W6 D), 4-6 ein goldenes Praiosamulett mit einem Bernstein (10 D))

Waffen und Rüstung

1-2	Nichts
3	rostiger Dolch oder vergleichbare Waffe z.B. Keule, Knüppel, Peitsche (TP –1, BF +2)
4-6	Einfache Dolchwaffe (z.B. Dolch, Schwerer Dolch, Basiliskenzunge, jeweils schmucklos), evtl. ein einfacher Gambeson
7-8	Nichts
9-10	bessere Dolchwaffe in einer mit Silberornamenten verzierten Dolchscheide (5 D) oder ein einfacher Säbel, evtl. gerüstet mit einem einfachen Gambeson oder Lederharnisch
11	edler Mohagoni-Stockdegen (30 D) oder eleganter verstärkter Schwertgürtel bzw. Degengehänge aus Büffelleder mit versilberten Nieten (15 D) (und einem meisterlichen Schwert bzw. Degen)
12+	prachtvolle Waffen bzw. Rüstungen (z.B. kostbare mit Edelsteinen besetzte Dolchscheide (10 D) mit hochwertiger Dolchwaffe (TP +1, BF –2) oder aufwändig mit Samt und Goldstickereien gearbeitete Brigantina mit einer brillant gearbeiteten Waffe



Tabelle: Beute aus Häusern

Um zu ermitteln, was es in einem Haus zu finden gibt, legen Sie den *Reichtum* (0 bis 6) des Hauses fest und würfeln je nach Bedarf in der entsprechenden Kategorie.
Einige Fundstücke werden nur verallgemeinert in ihrer Qualität genannt.

Arm (Reichtum 0-2)

Vorräte (1W6)

1-4	billige und einfache Nahrungsmittel (z.B. eingekochtes Huhn, Saure Wurst, Rüben, Hafer, Kohl)
5	ein kleines Stück Schlachtvieh, lebendig oder tot (z.B. Huhn, Taube, Karnickel oder Ente)
6	billiges oder einfaches Genussmittel (z.B. Schachtel mit 1W6 Portionen Knaster oder eine alte Feldflasche mit W6 Portionen Obstbrand)
4	Fell (von Schaf, Ziege oder Hund) oder einfache Decke (Wolle, Leinen)
5	einfaches stark gebrauchtes Werkzeug (z.B. Rückentrage, Beil, Hacke)
6	abgenutzter Haushaltsgegenstand (z.B. Handmühle, Waschbrett, Nachttopf, einfaches Geschirr)

Haushalt (1W6)

1	einfaches Spielzeug (z.B. Holzflöte, Beinwürfel, Zinnsoldat)
2	billige und ramponierte Waffe (TP –1, BF +2, z.B. Dolch, Schwerer Dolch, Kurzschwert, Keule, Säbel, Tellerhelm, Holzschild)
3	ein Satz einfache gebrauchte Kleidung (Wolle oder Leinen)
4	Fell (von Schaf, Ziege oder Hund) oder einfache Decke (Wolle, Leinen)
5	einfaches stark gebrauchtes Werkzeug (z.B. Rückentrage, Beil, Hacke)
6	abgenutzter Haushaltsgegenstand (z.B. Handmühle, Waschbrett, Nachttopf, einfaches Geschirr)

Wertsachen und Familienerbstücke (1W6)

1	ein wertvolles Erbstück, aber in lausigem Zustand (z.B. eine ehemals gut gearbeitete Waffe, ein verbogenes bzw. unbrauchbares einst hervorragendes Werkzeug, ein von Motten zerfressener Teppich)
2	ein ramponiertes einst edles Stück (z.B. Meerschaumpfeife, Zinnteller, Schmuck, Wert 1W6+2 S)
3	ein geschnitztes Amulett oder eine Statuette (Wert 1W6+2 S).
4	eine Bettelmarke oder ein Freibrief
5	unter einer Diele versteckt oder im gestampften Lehmboden eines Zimmers vergraben 1W6 D
6	Gegenstand aus Tabelle Bürgerliche Wert- und Schmucksachen



Bürgerlich (Reichtum 3-4)

Haushalt & Vorräte (1W6)

1	reichlich Vorräte von einfachen (z.B Eier, Brot, Käse, Äpfel), einige Vorräte von besseren (Kuchen, Nüsse, Weißbrot und Weichkäse) und wenig Vorräte von teuren Lebens- und Genussmitteln (z.B. Fässchen mit Branntwein, Sack Kartoffeln, Döschen teurer Tee oder Gewürze, Speck oder Schmalz, ein Tiegel Honig)
2	eine kleine Hausapotheke (mit Verbandsmaterial, Wundpulver und Heilkräutern wie z.B. Egelschreck, Traschbart, Donf, Tarnele)
3	Eine Truhe mit mehreren Sätzen Kleidung (z.B. Arbeits- bzw. Amtskleidung, bessere Winter- und Reisekleidung oder ein Satz teure Kleidung bzw. teure Stiefel)
4	vornehme Haushaltsausstattung (z.B. ein tulamidischer Teppich, mehrere silberne Öllampen oder Kerzenhalter, eine Unauer Porzellanvase mit anzüglicher Bemalung, ein Kasten Essbesteck aus Zinn)
5	hochwertiges Arbeitsgerät passend zur Profession (z.B. Schreibgeräte, Gravurwerkzeug, Rezeptbücher, Werkzeugkasten)
6	besondere Ausstattung (1W6): 1-2: Daunenfederdecke; 3-4: bessere oder teure Felle/Pelze (z.B. Bärenfell oder Biberpelzmantel); 5-6: siehe Tabelle Reicher Haushalt und Vorräte



Wert- und Schmucksachen (1W6)

1	ein Schlüsselbund (1W6): 1-2 mit den Schlüsseln zu allen Türen des Hauses; 3-4 mit den Schlüsseln zu einem anderen Gebäude (z.B. Zunft- oder Badehaus, Familiengruft, Stadttor); 5-6 mit kleinen Sicherheitsschlüsseln einer Kassette oder Tresors)
2	Körperpflegemittel (z.B. ein Flakon gutes Parfum, ein Perlmuttkamm, ein silberner Handspiegel oder ein silbernes Döschen mit Schminke und Puder)
3	Spielzeug oder Musikinstrument (z.B. Laute, Hackbrett, Trommel, ein Sortiment Zinnsoldaten, ein Kästchen mit einem Kamelspiel oder der edlen Ausführung eines Garadanspiels, eine Spieluhr)
4	ein Gemälde (das Motiv ist 1W6: 1-3 Darstellung des Besitzes, der Vorfahren oder der Familie; 4 eine berühmte Person oder eine Gottheit; 5 ein Stillleben von einem berühmten Künstler gemalt; 6 skandalös (z.B. Akt einer prominenten Person; eine verstörende (dämonische?) Darstellung eines bekannten Ortes oder die glorifizierende Selbstdarstellung in einer unangemessen hohen Stellung)
5	eine kostbar gearbeitete Rosenholzschatulle mit Schmuck im Wert von 1W20 D (z.B. drei Silberringe, ein Armreif und eine Goldkette mit Amulett)
6	eine kostbare vergoldete Statuette eines Zwölfgottes oder Heiligen im Wert 2W6 D

Besonderheiten (1W6)

1	Robe eines Würdenträgers (nicht des Hausbesitzers!) (1W6): 1-2 ein historisches (Erb) Stück; 3-4 nach allgemeinem Standesurteil nicht angemessen für den Besitzer; 5-6 eine besonders edle Ausführung (mit eingenähten Edelsteinen im Wert von 3W6 D)
2	ein Haustier in Käfig oder Kiste (z. B. zahmes Frettchen zur Maus- und Rattenjagd, Singvögel, kleine Raubkatze oder eine Ratte)
3	ein dubioses Mitbringsel eines Vorfahren von einer Expedition (z.B. Schrumpfkopf, Schädel eines Echsenmenschen, mit merkwürdigen Symbolen verzierter Kristallkelch, in einer fremden Sprache beschriebene Tonkachel)
4	Spirituelles (1W6): 1-2: Geweihte Kerzen aus der Stadt des Lichts, die gegen Übles helfen sollen (werden z.B. während der Namenlosen Tage entzündet); 3-4: versteckter Phexschrein bzw. -figur oder -amulett; 5-6: eine Flasche mit gesegnetem Tharf für rahjagefällige Stunden
5	Eine mit schweren Beschlägen und kompliziertem Schloss gesicherte kleine Truhe. Sie enthält (1W6): 1-2: 1W20 D Bargeld in verschiedenen Münzen; 3-4: einen Siegelstock mit Siegelwachs (z.B. das Siegel der Familie, eines Amtes oder Gilde oder womöglich eine Fälschung); 5-6: ein kostbares Stück Papier (z.B. ein Schuldschein, Besitzurkunde, Testament, Beweismaterial gegen einen Gegner)
6	siehe Tabelle **Reich: Besonderheiten**

Reich (Reichtum 5-6)

Haushalt & Vorräte (1W6)

1	neben sehr vielen einfachen und besseren Lebensmitteln verschiedene Vorräte teurer und luxuriöser Lebensmittel (z.B. frisches Wild, geräucherter Bärenschinken; eine Kiste Perain-Äpfel, kandierte und eingelegte Früchte, Silberdöschen mit Kurkum-Safran oder Khunchomer Pfeffer)
2	1W6 verschiedene teure und luxuriöse Genussmittel und Gewürze (z.B. mehrere Flaschen Bosparanjer, ein Glasballon Valposella, Gulmondtee, Wasserrauschfrucht, Fässchen Premer Feuer)
3	Truhen mit vornehmer Kleidung (z.B. mehrere Sätze maßgefertigter Kleidung aus teuren Stoffen und Leder, ein luxuriöses Ballkleid, Hemden und Blusen aus Drôler Spitzen oder alanfanischer Seide, gold- und silberbestickte Westen aus Garether Samt, Handschuhe aus Iryan- oder Güldenschlangenleder)
4	1W6 luxuriöse Einrichtungsgegenstände (z.B. eine Marmorbüste Rohals, mehrere goldbestickte tulamidische Wandteppiche, silberner Wandspiegel, ein vergoldeter Waschzuber oder ein vergoldeter Kronleuchter)
5	1W6 verschiedene verbreitete Breviere, Sagensammlungen und Folianten, z.B. *Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung* oder *Die Kaisersprüche Hals* (weitere Beispiele siehe **Geographia 216f**)
6	teures oder luxuriöses Geschirr im Wert von 2W6 x 100 D (z.B. zwei Güldenländer Kristallkaraffen, Essgeschirr aus Unauer Porzellan für 10 Personen, Glaskaraffen, eine Kiste mit Silberpokalen und Tellern)

Wert- und Schmucksachen (1W6)

1	hochwertige oder wertvolle Waffe bzw. Rüstung (z.B. reich verzierte Schwertscheide, eine Prunkrüstung, eine maßgefertigte Leichte Platte, ein besonderer Anderthalbhänder).
2	siehe Tabelle **Bürgerliche Wert- und Schmucksachen** (allerdings in besonders teurer bzw. hochwertiger Ausführung, Wert verdreifacht)
3	Familienerbstück oder Amtsinsignie (z.B. ein kostbarer Siegelring, die Krone eines Adelshauses, eine Amtskette einer Zunft, Stadt oder eines Ordens, goldgerahmte Urkunde einer Schenkung oder Verleihung eines Titels)
4	eine kostbar gearbeitete Schmuckschatulle mit Familienwappen und Schmuck im Wert von 1W6 x 100 D (Inhalt z.B. goldener Stirnreif, Perlenkette, Goldring mit einem Diamant, Rubinohrringe, mit Halbedelsteinen besetztes Medaillon)
5	ein mit Silber und Edelsteinen verziertes Kästchen (Materialwert 40 D) mit 2 Phiolen (jeweils einmal 1W6): 1: Liebestrank; 2: Heiltrank 3: Antidot; 4: Ein Elixier der Tugend; 5: Boronwein; 6: Willenstrunk)
6	ein schwerer Tresor mit 3 Gegenständen aus dem Bereich Wert- und Schmucksachen und einem aus dem Bereich Besonderheiten



Besonderheiten (1W6)

1	wichtige Dokumente (1W6): 1 brisante Korrespondenz (z.B. Liebesbriefe, Überlegungen zu einem Komplott oder fragwürdige Vereinbarungen); 2 ein intimes Dossier über einen Gegner; 3-4 eine Urkunde (z.B. ein Testament, Schuldverschreibung, Besitz oder ein Privileg); 5 eine Karte (z.B. Landkarten ferner Länder, Baupläne eines Nasuleums, Schatzkarte oder eine Karte mit geheimen Zugängen zu Kanälen unter der Stadt); 6 ein Tagebuch (z.B. mit einer Sammlung Gedichte und Spottlieder, heiklen religiösen/politischen Ansichten oder mit peinlichen persönlichen Geständnissen)
2	eine Sammlung (1W6): 1 historischer Münzen aus verschiedenen Ländern im Wert von 4W20 D, 2 verschiedener kostbarer Tabakdöschen, 3 von Schleiern aus feinster Seide, 4 edler silberner Bierkrüge bzw. Glaspokale, 5 von Heiligenkameen aus Bernstein, 6 elfischer Waffen
3	ein ungewöhnlicher Besitz (z.B. ein Bündel Anteilsscheine an einer Handelsexpedition ins Riesland, eine Buchattrappe mit einem darin versteckten Edelstein-Beutelchen im Wert von 3W20 D, das kaiserliche Privileg einen dubiosen Edlentitel zu führen z.B. eines im Osten verlorenen Gutes oder einer unbekannten Südmeerinsel, W6 seltene oder verbotene Bücher (z.B. magische Bücher, anrüchige oder ketzerische Schriften wie z.B. *Das Rahjasutra*, *Wider Fron und Lehen*, *Chroniken von Ilaris*, *Die XIII Lobpreisungen des Namenlosen*)
4	ein magisches Gemälde von Golodion Seemond
5	ein exotisches Haustier (z.B. Nachtwind, Riesenhirschkäfer, sprechender Papagei, Golem, Hippogriff)
6	ein semipermanentes magisches Haushaltsgerät (z.B. eine goldene Lupe mit FLIMFLAM-Leuchte; eine silberne Nähnadel mit einem ACCURATUM besprochen, ein CALDOFRIGO-Waschzuber für angenehmes Badewasser, eine seidene Schlafmütze mit SILENTIUM und DUNKELHEIT)

Tabelle: Tagesgespräch

So vieles passiert, über so vieles kann man reden, tratschen, sich informieren. Und geschieht mal nichts von Wichtigkeit, wird eben die Kleinigkeit zur Stadtaffäre. Worüber heute in Gareth geredet wird, können Sie mit einem 1W20 erwürfeln. Kursiv gedruckte Namen wie *Alrik* und *Aldare* stehen als Platzhalter für Prominente oder einfache Bürger Gareths, *Zunft*, *Gilde* oder *Bande* für passende Organisationen.

1	Schwarze Schafe der Zunft (1W6): 1-2 soll die *Zunft* den Zunftbruder schon wieder vor einem Gericht frei kaufen? 3-4 Das Meisterstück von *Alrik* ist ins Gerede gekommen (nicht von ihm selbst, zerstört/sabotiert, auf unzünftige Weise zustande gekommen), 5-6 Vor dem *Zunftgericht* wird der Ausschluss eines Meisters verhandelt.
2	Über *Aldare*/*Alrik* (1W6): 1 merkwürdiges Verhalten (grüßt niemanden mehr, nachts auf dem Boronanger, bekommt merkwürdigen Besuch, verlottert völlig), 2 Vermögensdinge (soll das ganze Vermögen verjubelt haben, ist zu Geld gekommen – aber wie und wofür wird es ausgegeben?, lebt über den Verhältnissen), 3 Falscher Schein (Vergangenheit, Identität, Fähigkeiten, Vermögen), 4 gehört einer geheimen *Gilde* an (dubioser Kult, Unterwelt, Agenten einer fremden Macht oder Institution), 5 Familienleben (soll ein uneheliches Kind haben von einem Ork, Fremden, Südländer, Elfen oder nicht Standesgemäßen, hat eine Affäre, totgesagtes Familienmitglied lebt sehr wohl noch), 6 soll es sich mit der Alten Gilde verscherzt haben.
3	Aus der Unterwelt (1W6): 1 eine neue *Bande* treibt ihr Unwesen, 2 bei der *Bande* arbeitet jemand am Sturz des Bandenoberhaupts, 3 die *Bande* ist jetzt anscheinend auch hier aktiv, 4 hier im Viertel kann man (nachts, amAbend, windstags) wegen der *Bande* kaum mehr sicher über die Straße gehen, 5 auf dem Marktplatz/in der Nebengasse wird jetzt auch schon gebettelt und geklaut, 6 der *Alrik* (z.B. Wirt, Händler, Nachbar) soll ein hohes Tier (Spitzel, Mittelsmann) der *Bande* sein.
4	Was die *Zunftmitglieder* beschäftigt (1W6): 1 ein Unzünftiger soll in der Nähe Geschäfte machen, 2 unzufriedene Kunden randalieren im Laden eines Mitglieds oder verklagen einen Meister vor dem Zunftgericht, 3 Seit einiger Zeit fehlt Zunftschwester *Aldare* bei der wöchentlichen Morgenansprache, was ist nur los mit ihr?, 4 Die Zunft hat am Mörder ihres Zunftbruders Rache geschworen, 5 in der Zunftkasse gibt es ein Loch, 6 im Lagerhaus oder der Werkstatt eines Meisters wurde etwas Verbotenes entdeckt (Waffen, Drogen, Diebesgut, eine verbotene Kultstätte).





5	In der *Zunft* finden Feierlichkeiten statt (1W6): 1-2 Ärger um die Zunftlade (es fehlt etwas daraus (Geld, Urkunden eines Privilegs, Statuten), wer bekommt Schlüssel dazu, wer erhält die Ehre sie zu tragen/aufzubewahren?, 3-4 Zwischenfall bei der Prozession zu Ehren des Zunftheiligen (die Zunftlade/Reliquie wurde fallen gelassen, Sabotage durch Zunftgegner, ausgeartetes Saufgelage, offener Streit zwischen Zunftbrüdern), 5-6 die Feierlichkeiten dieses Jahr werden die aller anderen Zünfte übertrumpfen (woher kommt das Geld, was die anderen Zünfte dazu sagen, Verschwendungssucht der Zunftmeisterin?)
6	Recht und Gesetz (1W6): 1 die Stadtgarde hat 10 D Belohnung ausgesetzt (Person /Beweise/Tipps gesucht), 2 Gerichtspächter *Alrik* (1W6) 1-2 drückt gegen ein paar Taler alle Augen zu, 3-4 arbeitet auch für die *Bande*, 5-6 hasst alle (Menschen die größer sind als er, Tobrier/Almadaner /Ausländer, Zunftleute), 3 die Gardisten des Viertels (bzw. einer bestimmten Wache) besuchen immer am Feuertag ein Bordell (oder Spielhölle, verrufene Schänke), 4 die Stadtgarde plant eine Razzia (oder hat eine gemacht), 5 Weibel *Aldare* von der Stadtgarde soll mit einer *Bande* zusammenarbeiten, 6 vor dem Stadtgericht wird bald ein Skandal verhandelt, es geht um (1W6): 1-2 Korruption eines prominenten städtischen Beamten, 3-4 hässliche Schlammschlacht zwischen zwei Patriziern, 5-6 Stadtritter *Alrik* soll seine geheime Geliebte bestialisch ermordet haben.
7	Der Stadtrat/Vogt hat beschlossen (1W6): 1-2 Alles wird teurer! Eine neue Steuer auf Konsumgüter (Lebensmittel, Stoffe & Kleidung o.ä.), 3-4 Erhöhung der Abgaben auf städtische Infrastruktur (Brunnen, Latrinen und Kanalisation, Märkte, Gerichte), 5-6 Bürgerpflichten (Wehr-, Brand- oder Arbeitsdienste) werden ausgeweitet.
8	Ein Streit beschäftigt die Stadt (1W6): 1-2 zwei Zünfte streiten sich um Privilegien (Boykottdrohungen, Klagen vor dem Rat, ausgesandte Schlägertrupps), 3-4 rivalisierende Unterweltbanden (doppelte Schutzgelder, Schlägereien und Messerstechereien, Brandstiftung), 5-6 Feindschaft zwischen zwei großen Familien oder Stadttrittern (es geht um Geschäfte, eine abgesagte Ehe, Rufmord, Politik im Rat).
9	Seit Tagen ist ein Brunnen vom Brunnenmeister gesperrt. Die Bürger der Nachbarschaft müssen weite Wege zum Wasser gehen. Es ranken sich Gerüchte um (1W6): 1-2 eine drohende Seuche, 3-4 geheime Grabungen nach einem Schatz oder Geheimgang, 5 eine dort gefundene Leiche, 6 fehlende (veruntreute) Gelder für die Sanierung des Brunnens.
10	Es soll ein städtisches Aufgebot aufgestellt und entsandt werden (1W6): 1-2 es soll um eine Bedrohung an den Grenzen des Reiches gehen, 3 die Kaiserin soll in einer Fehde gegen einen hohen Adligen unterstützt werden, 4-5 Ein Streit mit Adligen der Umgebung ist eskaliert, das Bürgerheer soll die Sicherheit und Interessen der Stadt garantieren bzw. durchsetzen, 6 der Hilferuf einer verbündeten Reichsstadt hat den Rat ereilt.
11	Ein städtisches Ereignis wirft seinen Schatten voraus, Preise steigen, Gästezimmer werden knapp, Putz und Kostüme werden vorbereitet (1W6): 1 Ein Turnier und Volksfest, 2 ein großes Wagenrennen oder Immanturnier, 3 eine bedeutende Warenmesse, 4 die Kaiserin kommt, 5-6 ein religiöses Fest.
12	Ein Unglück (1W6): 1 Einsturz (Mietskaserne, Tempelgebäude, Lagerhaus oder Villa), 2 eine Gasse ist über mehrere Schritt plötzlich eingebrochen, ein ganzer Karren soll darin versunken sein (seltsame Dämpfe steigen auf, geheime Gänge zu sehen, merkwürdige Kreaturen gesichtet), 3 ein Brand (billige Bretterbuden abgefackelt, Zunfthaus in Brand gesteckt, Lagerhaus soll in giftigen Dämpfen und bunten Flammen aufgegangen sein, Mehlstaubexplosion in einer Mühle), 4 eine Seuche droht (Quarantäne für Häuser/Straßenzüge, Spekulationen über die Ursache und Hilfe), 5 ein Speicher ist geplatzt/eingebrochen (Plünderungen, Schäden und Tote des Unglücks), 6 ein starker Regen hat eine Überflutung verursacht (geborstene Leitung, Häuser unterspült, Pflaster zerstört, beschädigte Waren und Werkstätten, Ertrunkene, neu gebildete Tümpel mit seltsamen Treibgut).
13	Es wird über eine Prominente getuschelt (1W6): 1 ist seit Wochen nicht mehr gesehen worden? Ist sie mit der Kasse abgehauen, ist sie krank, lebt sie überhaupt noch?, 2 kleidet sich seit einiger Zeit auffällig (schlecht, teuer, in auffälliger Farbe, mit unbekanntem Zeichen/Wappen), 3 wurde mehrmals in ungewöhnlicher Gesellschaft oder an einem ungewöhnlichen Ort gesehen, 4 die Inquisition oder die Garde soll sich angeblich für sie interessieren, 5 soll sehr krank sein, es wird bereits über Nachfolger, Erbe und Auswirkungen ihres ‚Todes' spekuliert, 6 macht immer häufiger Fehler bei der Arbeit, liegt es am ausschweifenden Liebesleben, mächtigen Gegnern, Sabotage oder taugt sie einfach nichts?
14	Der Favorit beim (1W6): 1-3 Kaiserturnier, 4 Immanturnier, 5 Pferderennen, 6 Boltanturnier (1W6): 1-2 ist verletzt und kann nicht antreten, 3 wurde von der Garde verhaftet, 4 ist gestern bei einer Wirtshauskeilerei einer Thorwalerin in die Faust gelaufen, 5 ist verschwunden, 6 soll ein Betrüger sein.
15	Gerüchte aus fernen Landen (1W6): 1-2 Entdeckung (Schatz, antike Hinterlassenschaften, Erfindung, Reliquien), 3 Krieg (drohende Verheerung, Söldner gesucht) 4 dubiose Riten und Gebräuche (seltsame Sekten, blutige, erotische oder spektakuläre Feierlichkeiten, Aufsehen erregende Tempelbauten), 5-6 Klatsch über ein fernes Herrscherhaus bzw. den Adel (möglicher Nachwuchs, Thronfolge, Liebeleien und Skandale).
16	Eine stadtbekannte Persönlichkeit hat eine Liebesaffäre (1W6): 1 mit einer geheimnisvollen Fremden, 2 ihr Ehegespons spuckt Gift und Galle, kommt ein Duell?, 3 aber sie ist inzwischen beendet. Die beiden wechseln kein Wort mehr miteinander, was da wohl los war?, 4 trifft sich seit langem schon heimlich mit anderer stadtbekannter Persönlichkeit. Das Kind hat auch ganz dieselben Augen und Haare..., 5 mit einer nicht standesgemäßen Person, die Familie ist entsetzt, 6 da geht es sicher nur um Geld oder Politik.



17	Über seltsame Ereignisse (1W6): 1-2 massakrierte Tiere gefunden (Pferde, Hunde, Katzen, Ratten), 3-4 unheimliche Lichter oder Geräusche (nachts, in der Kanalisation, alten Wasserturm, in Trümmern der Fliegenden Festung), 5-6 merkwürdige Zeichen tauchen in der Stadt auf (neuartige Gaunerzinken, Seuchenmale, Fluchzeichen, magische Symbole, Dämonenmale).
18	Eine prominente Persönlichkeit bewirbt sich um das Amt als (1W6): 1 Mitglied des Rats der Helden, 2 Matrikelherr, 3 Holzherr, 4 Brandherr, 5 Oberst der Spießbürger, 6 Bettelvogt. Über die Motivation wird spekuliert (1W6): 1 sieht die Chance schnell zu Geld zu kommen, 2 möchte damit die Geschäfte oder Pläne der Familie fördern, 3 will Karriere machen, 4 ist Strohmann für einen anderen Mächtigen, 5 will mit der Kandidatur nur Ärger machen, 6 will verhindern, dass ein Konkurrent das Amt bekommt.
19	Über das Hinterzimmer einer Taverne, dort (1W6): 1-2 soll es illegales Glücksspiel geben, 3-4 wird angeblich Verbotenes verkauft (Gifte, Boronwein, Waffen,), 5-6 soll der Treffpunkt finsterer Gesellen sein (dubiose Sekte oder Paktierer, Schmuggler, Unterweltbande).
20	Über eine Verbrechensserie (1W6): 1 es verschwinden (Kinder, Katzen, Hunde, Zwerge, junge Männer), 2 Raubüberfälle von maskierten Unbekannten in Gassen, 3 es wird gezündelt (Brandstiftung, Unfälle, magisches Phänomen), 4 Mord und Totschlag (der Novizenwürger, Lockenschneider, Goblinschlächter oder Dirnenmörder geht um), 5 Einbruchserie (bestimmte Gegenstände, Gebäude, Etagen oder Straßenlagen), 6 Betrug (Falschgeld, gefälschte Siegel und Zunftzeichen, gefälschte oder gestreckte Produkte).

Der Tagesablauf

„Gareth schläft nie. Irgendwo ist immer etwas los. Irgendein Instrument wird immer gespielt. Irgendein Heller wechselt immer seinen Besitzer. Irgendwo hat immer einer Glück und einer Pech. Gareth schläft nie. Aber die Aufgeweckten sind nicht gleich verteilt!“
—Jereminas Torfstecher, Vogtvikar des Tempels in den Schatten

Morgens (6:00 – 11:00 Uhr)

Im Morgentau erwacht die Stadt und die Straßen füllen sich langsam mit Menschen, während in den Gassen noch tiefe Schatten sitzen.

- Wachwechsel der Spießbürger auf der Stadtmauer, Öffnung der Stadttore zu Sonnenaufgang.
- Die Straßenkehrer und Gülleschlepper beenden ihre Arbeiten auf den großen Straßen und den Marktplätzen, Gerber sammeln Nachttöpfe ein.



- Der Tross der Bauern, Fuhrwerke und Reisenden setzt sich in Bewegung. Lieferungen aus dem Umland holpern klappernd über das Pflaster. Bettler beziehen ihre Posten. Lange Kolonnen an Feldarbeitern und Tagelöhnern ziehen aus Rosskuppel auf die umliegenden Felder. Warenanlieferungen in den Villen von Neu-Gareth, Lärm durch Wachhunde und Kutschen
- Arbeitsaufnahme in den Werkstätten und Ladengeschäften, Öffnung der Märkte: Die Karren werden auf den Plätzen der Stadt entladen.

Mittags (11:00 Uhr – 13:00 Uhr)

In der Mittagszeit holt Gareth kurz Luft: Die Menschen setzen sich zum Mittagsmahl, das sie mitgebracht haben oder in Garküchen oder Tavernen erwerben.

- Der Gong der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale schlägt die Praiosstunde und ruft zur Mittagsmesse. Bedeutende Sitzungen des Stadtrats oder Hochgerichts im Rathaus werden gerne zum höchsten Sonnenstand begonnen.
- Auf den Märkten werden Diebe, Rosstäuscher und Schrittfälscher nach lauter Proklamation an die Pranger gestellt. Auch Hinrichtungen auf der Rabenstatt finden oft jetzt statt.

Nachmittags (13:00 Uhr - 18:00 Uhr)

- Viele Händler haben ihre Waren abverkauft und räumen ihre Stände zusammen, ehe sie selbst noch kurz das Nötigste einkaufen. Die Bewegungen in den Straßen strömen in Alt-



Gareth langsam den Stadttoren zu. Am späten Nachmittag kommt es dort zu Stauungen.

- An Renn- und Spieltagen sind die Straßen zum neuen Hippodrom und Immanstadion überfüllt: Die Zuschauer kommen entweder zu Fuß oder lassen sich in noblen Kutschen zur Arena fahren. Von dort dringen laute Rufe und vielstimmige Anfeuerungen bis weit in die Stadt.
- Kneipiers stellen ihre Bänke weiter in die Straße und auf die Märkte: Die Ersten haben Feierabend und begießen ihn.
- Am späten Nachmittag kehren die Feldarbeiter heim und statten dabei den zahlreichen Perraineschreinen oft noch einen Besuch ab, ehe sie die Scheunen und Lager füllen.

Abends (18:00 - 22:00 Uhr)

- Märkte und Ladengeschäfte schließen, Handwerker stellen die Arbeit ein, Güllekehrer ziehen durch die Gassen. Bettler müssen Alt-Gareth verlassen.
- Zum Sonnenuntergang werden die Stadttore geschlossen.
- An lauen Sommerabenden strömen die Bürger zur Heldenbühne in Alt-Gareth, gehen in die Kaiserthermen oder folgen privaten Einladungen.
- Ölschalen an Häusern und auf Steinobelisken lassen die Stadt Praios' auch im Dunkeln erstrahlen, Alt-Gareth wird von Straßenbeleuchtung erhellt.

Nachts (22:00 - 6:00 Uhr)

„Was ist der Unterschied zwischen dem Südquartier und dem Galgen? Am Galgen ist nur die erste Nacht die schlimmste. Hähähä!"
—Witz aus dem Süquartier

Mit dem Einbruch der Dunkelheit zeigt die Metropole ihr zweites Gesicht. Außer in Alt-Gareth und Rosskuppel gilt ab der zweiten Stunde nach Sonnenuntergang überall Nachtruhe. Tavernen und Garküchen rufen zur letzten Runde vor der Sperrstunde oder haben Ausnahmegenehmigungen. Rosskuppel scheint schlagartig ausgestorben, sobald das Tageslicht schwindet. Man muss früh aufstehen und will seine Ruhe. In Alt-Gareth verlagert sich das Leben von den Straßen in die Stadtvillen, Thermen oder zahlreichen Tavernen, wo oft noch lange und ausgelassen gefeiert wird. In Neu-Gareth wird hingegen bald nach Sonnenuntergang jeder ermahnt,

Zeitmessung und Verabredung

Sich in einer Stadt wie Gareth zu verabreden, bringt einige Schwierigkeiten mit sich. Nicht nur ist die Stadt riesig und unübersichtlich – selbst Einheimische kennen sich meist nur in zwei oder drei Stadtvierteln aus – auch Orts- und Zeitangaben variieren. Während der eine Garether den Treffpunkt *beim dicken Helme* mit dem Bäcker am Ostmarkt assoziiert, ist für den nächsten klar, dass damit die tausendjährige Linde im Meilersgrund gemeint ist. Während man sich in Alt-Gareth nach den Glockentürmen und dem Gong der Tempel richtet, bestimmt in Rosskuppel der Sonnenstand den Tagesablauf, und auch der *Wasserlauf* – die Zeit, die man fürs Wasserholen beim nächsten Brunnen oder Bach benötigt – ist in den unterschiedlichen Stadtvierteln, sogar Nachbarschaften, unterschiedlich lang.

Alt-Gareth

„Seid am Greifenplatz, wenn's zur zweiten Efferdstunde schlägt."
—eine Nardesheimer Gardistin

Beliebte Treffpunkte:
- am Brunnen auf dem Zwölfgötterplatz (**SV-10**)
- vorm Traviatempel auf dem Krautmarkt (**SV-19**)
- an der Säule (auf dem Brig-Lo-Platz, **SV-24**)
- vorm Fuchsbau (dem Theater, **SV-27**)
- an einem bestimmten Grab im Ugdalfspark (**HB-13**)
- unterm Eslamsbogen (**NH-25**)
- am Rommilyser Tor (**TH-01**)
- bei Raul (an der Kaiser-Raul-Statue in der Mitte des gleichnamigen Parks, **NH-27**)
- im Tempel von Handel und Wandel (**NH-29**)
- in der blauen Kanzlei (im Bordell *Sechzehn Ministerinnen*, **TH-02**)
- am Nordausgang (des Immanstadions, **AV-14**)
- beim Kaiser (Hotel Alter Kaiser, **NH-26**)

Zeitangaben: Stunden bis Viertelstunden, je nachdem, wie oft der nächste Tempelgong oder die Tempelglocke geschlagen wird. Die Stunden sind nach den Zwölfgöttern benannt und werden in der Reihenfolge des Pantheons zweimal innerhalb von 24 Stunden durchgezählt: Die *Erste Praiosstunde* beginnt Schlag Mitternacht, die *Zweite Praiosstunde* ist zur Mittagsstunde. Der *Wasserlauf* beträgt nie länger als eine Viertelstunde, meist deutlich kürzer.

Zuverlässigkeit: abhängig vom eigenen SO (je höher, desto pünktlicher der andere) und der SO-Differenz (je höher sie ausfällt, desto länger kann der Höherrangige den Niederrangigen warten lassen)



Neu-Gareth

„Ich erlaube mir, Euch am sechsten Hesinde dieses Jahres in Eurer Villa aufzusuchen."
—ein horasischer Edelmann

Beliebte Treffpunkte: im Villenviertel empfängt man Gäste zu Hause; in Sankt Parinor ebenso (aber nur bei Tageslicht); in der Weststadt gibt es mehrere beliebte Treffpunkte
- in den (Bardo-und Cella-)Thermen (**WS-28**)
- in Al'Anfa (auf dem Al'Anfaner Markt, **WS-25**)
- beim Knattermann (dem Wasserturm, **WS-27**)
- am Greifentor (**WS-01**)

Zeitangaben: Man richtet sich nach dem Stundengong aus der Stadt des Lichts und – unter Wohlhabenden – eigenen Uhren. Der *Wasserlauf* als Zeitangabe ist unüblich.
Zuverlässigkeit: Im Villenviertel legt man großen Wert auf die Pünktlichkeit der anderen, die Sankt Parinorer gelten als sehr zuverlässig, und in der Weststadt hält man es wie in Alt-Gareth, nur geht man mit der Pünktlichkeit etwas großzügiger um.

Rosskuppel

„Ich bin bei Sonnenuntergang zurück."
—eine Bäuerin von der Rosskuppel

Beliebte Treffpunkte:
- auf dem Viehmarkt (**RK-03**)
- am (Wehrheimer) Tor (**NH-01**)
- unter der Linde (Gerichtslinde, **RK-06**)
- im Rossapfel (**RK-05**)

Zeitangaben: Die Bewohner Rosskuppels richten sich bei solchen Angaben nach ihren alltäglichen Gepflogenheiten, die selbstredend als bekannt vorausgesetzt werden.
- beim ersten Hahnenschrei
- zur Mittagsstunde
- wenn die alte Josmina ihren Laden öffnet
- zur Abendmesse (im Perainetempel)
- zu nachtschlafender Zeit

Bei Großbauern, die ihren eigenen Brunnen besitzen und solchen, die nah am Wirselbach wohnen, ist der *Wasserlauf* oft noch kürzer als in Alt-Gareth, bei jenen auf den entlegeneren Höfen mitunter aber fast eine halbe Stunde lang.
Zuverlässigkeit: Man trifft sich, wenn es eben passt und nichts dazwischen kommt, ansonsten ist morgen auch noch ein Tag.

Meilersgrund

„In einem Wasserlauf an der Ruine vorm Tor."
—ein Söldner aus Bardewick

Beliebte Treffpunkte: Die Stadtadligen empfangen Gäste in ihren Familien-Türmen, die Schurken verabreden sich auf Füchsisch an geheimen Treffpunkten. Weitere beliebte Treffpunkte sind:
- auf dem Markt (der Gerbermarkt, **BW-02**)
- an der Tunke (Bäckertunke am Gardel, **MG-04**)
- bei der gütigen Mutter (Herberge *Zur gütigen Travia*, **MG-10**)
- *in den Steinen* (Krähensteine, **MG-11**) und „am Tor" (dem Rommilyser Tor, **TH-01**).

Zeitangaben: Stündlich wird die Stadthausglocke geschlagen, ansonsten gehen die Zeitangaben wild durcheinander. Mal werden Uhrzeiten verwendet, mal der Sonnen- oder Mondstand, in den Nachbarschaften meist lokale Angaben:
- wenn Ogdans Hühner krähen
- wenn Gerber Sebald das Wasser wechselt
- wenn die Wache aus dem Haus ist
- wenn das Memoria aufmacht

Der *Wasserlauf* ist meist ziemlich genau eine Viertelstunde lang, unabhängig von der tatsächlichen Entfernung des nächsten Brunnens.
Zuverlässigkeit: abhängig von der Angst, die der andere einflößt und ob man sich erlauben kann, ihn warten zu lassen

Südquartier

„Wenn der Hahn dreimal kräht, sieht man sich auf dem Misthaufen wieder."
—ein Schurke aus dem Sonnengrund

Beliebte Treffpunkte: Treffpunkte werden meist auf Füchsisch verabredet und immer wieder neu gewählt, aus Angst vor unliebsamen Besuchern. Beliebt sind:
- verschiedene Mietskasernen oder Garküchen
- Ruinen, Keller, Hinterhöfe, Hinterzimmer von Tavernen
- die Rabenstatt (**UL-03**)
- die Tunnel der Kanalisation

Als vergleichsweise sicherer und neutraler Boden gelten:
- der Tempel in den Schatten (**SG-11**)
- im Hahn (Taverne *Roter Hahn*, **ER-13**).

Zeitangaben: Auch Zeitangaben werden meist füchsisch verschlüsselt. Treffen tagsüber sind ohnehin selten. Nachts richtet man sich nach:
- dem Stand des Mondes
- dem Wachwechsel am Puniner Tor (**AV-01**)
- den fernen Schlägen der Tempelglocken aus der Altstadt

Eigens verabredete Zeichen:
- wenn im Hexenkessel das Licht angeht
- wenn es dreimal an der Pforte klopft
- wenn du den Jungen am Brunnen siehst
- wenn das Käuzchen ruft

Der *Wasserlauf* variiert zwischen „jetzt gleich" und etwas mehr als einer Viertelstunde.
Zuverlässigkeit: abhängig davon, wie gut das Geschäft ist, das man sich verspricht



der die verordnete Ruhe der Nacht stört. Schleicher in der Nacht sind nicht selten Einbrecher oder Beutelschneider, die auf spät heimkehrende Gutbetuchte des Viertels warten. Denn spätestens wenn die Schänken schließen, machen sich die Zecher auf den Weg.

Nachtwächter streifen mit Laternen umher, und scheuchen alle in die Häuser zurück, die als ‚dunkles Gelichter' ohne eigene Lichtquelle unterwegs sind. Sie rufen die vollen Stunden aus und holen notfalls mit Pfeifen Verstärkung herbei. Kriecht im Dunkel der Nacht etwas aus der Kanalisation, kann man froh sein, wenn es nur Ratten oder scheue Tiefzwerge sind, die im Abfall der Wohlhabenden stöbern.

An den Grenzen zur Dämonenbrache und zum Gesplitterten Berg wird es gerade jetzt lebendig: Eine Leiche wird hinausgeschafft, muss verschwinden. Geisterhafte Schemen ziehen in die Gassen und Straßen des Südquartiers. Bisweilen wankt Ungeheuerliches aus der Brache oder aus dunklen Ruinenkellern in der Stadt hervor. Die Trümmer aus dem Jahr des Feuers, insbesondere in Neu-Gareth, ziehen Plünderer, Magier zweifelhaften Rufes und Mutprobende an. Von den gut bewachten Villen weht Lachen und Musik herüber; reiche Patrizier ziehen es vor, die Welt außerhalb ihres befestigten Grundstücks einfach zu vergessen. Gargyle erheben sich von Häuserfassaden und suchen Beute oder Erkenntnisse.

Im Südquartier und in Meilersgrund ist in manchen Straßenzügen eine Menge los: Kaschemmen und Bordelle begrüßen jedermann, Musik und Gesang erfüllen manchen Hinterhof, das Nachtleben der Hauptstadt ist für seine Rauheit berühmt und berüchtigt für seine Zügellosigkeit. Aber über alles Treiben herrschen die Unterweltbanden: Schläger treiben Schutzgeld ein, sorgen für ihr Verständnis von Ordnung, halten das Revier sauber. Nur höchst selten wagt ein frischer Offizier der Stadtgarde, auf die Einhaltung der Nachtruhe zu pochen. Sobald der Ruf „Razzia!" ertönt, verstreuen sich die Feiernden in alle Richtungen.

Lehrmeister in Gareth

Zum Erlernen von Sonderfertigkeiten, Zaubern, Ritualen und Liturgien sowie (falls Sie die optionalen Lernmethoden aus **WdS 167** verwenden) zum erleichterten Steigern von Talenten, Gaben, Zauberfertigkeiten, Ritual- und Liturgiekenntniswerten sind Lehrmeister nötig. In Gareth gibt es zahlreiche Mentoren, die ihr Wissen für Geld oder Gefälligkeiten weitergeben.

Verfügbarkeit

Um zu bestimmen, ob in der Stadt für ein bestimmtes Lernvorhaben ein Lehrmeister greifbar ist, können Sie nach Ihrem Gefühl entscheiden oder eine pauschale Probe mit dem W20 auf die *Verfügbarkeit* ablegen. Bei Gelingen findet sich ein Lehrer. Ein Misslingen bedeutet, dass ein passender Lehrer derzeit nicht in Gareth wohnt, keine Zeit hat oder sein Wissen nicht weitergeben will. Nach einer Woche ist ein erneuter Wurf auf dieselbe Verfügbarkeit möglich.

Der Verfügbarkeitswert gilt bei einer grundsätzlichen Akzeptanz für ein Schüler-Lehrer-Verhältnis und für eine Suche im passenden Umfeld, so etwa, wenn eine Hexe nach Schwestern in der Metropole sucht oder ein Streuner in der Unterwelt seine Diebeskünste verbessern möchte. Will ein in Fellkleidung gehüllter Barbar die hohe Kunst der Etikette erlernen oder ein Weißmagier in dunkler Zauberei unterrichtet werden, kann die Verfügbarkeit sinken.

Auf einen Wurf kann verzichtet werden, wenn die ermittelte Verfügbarkeit über 20 (automatischer Fund eines Lehrmeisters) oder unter 1 (es kann kein Lehrmeister gefunden werden) liegt. Im letzteren Fall kann es bedeuten, dass es generell in Gareth niemanden gibt, der die entsprechende Fertigkeit unterrichten kann. Zumindest ist ein möglicher Lehrer aber so selten, verborgen oder unwillig, dass weitere Versuche des Helden zur Etablierung von Unterricht ausgespielt werden sollten: Die Suche nach wertvollen Künsten kann der Aufhänger zu einem Abenteuer sein.

Bestimmung der Verfügbarkeit

Der Verfügbarkeitswert fällt je nach Lernvorhaben unterschiedlich aus. Es wird von einem Basiswert von 21 ausgegangen, der um so mehr reduziert wird, je seltener oder komplexer die erlernte Fertigkeit ist.

Basiswert: 21
bei Talenten, etc.:
minus gewünschter TaW / ZfW / RkW / LkW
bei Zaubern zusätzlich:
minus 25 + vierfacher Verbreitungswert des Zaubers
bei Liturgien / Schamanenritualen:
minus vierfacher Grad der Liturgie / des Rituals
bei Sonderfertigkeiten:
minus 25 + vierfache Verbreitung der SF

Sonstige Modifikatoren:

- plus Modifikator nach Art und Herkunft der zu lernenden Fertigkeit (siehe unten)
- minus 5, wenn der Lehrmeister TaW *Lehren* 15+ besitzen soll
- plus evtl. weitere Modifikatoren von –7 bis +7 nach besonderen Umständen (z.B. Schmiede-Lehrmeister während einer Waffenschmiede-Messe)



Modifikator nach Art und Herkunft der Fertigkeit

Kampftalente: Blasrohr, Diskus –3; Kettenstäbe; Anderthalbhänder, Infanteriewaffen +1; sonst 0

Körperliche Talente: Fliegen –1, Skifahren –3; sonst 0

Gesellschaftliche Talente: Etikette, Gassenwissen +1; sonst 0

Naturtalente: alle –1 außer Fesseln/Entfesseln und Orientierung

Wissenstalente: Götter/Kulte +1, sonst 0

Sprachen: Garethi +10; Bosparano, Füchsisch +4; Grolmisch, Ologhaijan, Rabensprache, Trollisch, Ur-Tulamidya, Zelemja –6; Altes Kemi, Angram, Asdharia, Drachisch, Hjaldingsch, Koboldisch, Molochisch, Rssaah, Ruuz, Zulchammaqra –12, Neckergesang, Mahrisch, Rissoal, Z'Lit –18; sonst 0



Schriften: Kusliker Zeichen +10; Arkanil, Drakhard-Zinken, Drakned-Glyphen, Hjaldingsche Runen –6; Altes Alaani, Altes Kemi, Angram, Chrmk, Gjalskisch, Trollische Raumbilderschrift –12; Chuchas, Mahrische Glyphen –18; sonst 0

Handwerk: Seefahrt, Kristallzucht –2; sonst 0

Gaben: –5

nach Magietradition (Spruchzauber, Rituale, RkW): Gildenmagier, Scharlatan +1; Elf, Zaubertänzer -2; Borbaradianer, Druide –4; Geode, Zibilja –6; Schamane, Durro-Dûn, Derwisch –12; Kristallomant –20; sonst 0

nach Merkmal (Spruchzauber): Antimagie +2; Schaden, Hellsicht, Illusion +1; Dämonisch, Temporal –2; sonst 0

nach Kirche (LkW, Liturgien): Zwölf Segnungen und universelle Liturgien +1; Praios, Phex +5; Rondra, Travia, Hesinde, Ingerimm +2; Firun, Ifirn, Kor –2; Swafnir, Angrosch –4; Gravesh, H'Szint, Zsahh, Tairach, Kamaluq, Himmelswölfe –20; sonst 0

Ausgewählte Lehrmeister

Die folgenden beispielhaften Mentoren zeigen die Bandbreite der Lehrmeister in Gareth. Der **Ruf** (von *minimal* bis *immens*) gibt an, wie bekannt und berühmt die Person als Lehrmeister ist. Die **Verfügbarkeit** betrifft diesen speziellen Lehrmeister. Unter **Preis** findet sich der Faktor, mit dem sich der Meister seine Dienste bezahlen lässt. Faktor 1 bedeutet: 1 AP Lernkosten gehen mit 1 Heller Entlohnung einher. Bei den **Wichtigen Lehrinhalten**, üblicherweise Fertigkeiten mit geringer Verbreitung, sind TaW, ZfW etc. mit dem Wert angegeben, bis zu dem die Person als Lehrmeister dienen kann (der tatsächlich beherrschte Wert liegt in der Regel 3 Punkte höher).

Lehrmeister	Gebäude-kürzel	Ruf	Verfüg-barkeit	TaW Lehren	Preis	Wichtige Lehrinhalte	Bemerkungen
Akademie der Magischen Rüstung	TH-24	sehr groß	14	15+	x3	Selbstbeherrschung 16, Magiekunde 15, Ritualkenntnis Gildenmagie 16, ARMATRUTZ 18, GARDIANUM 15, IGNIFAXIUS 14, INVERCANO 11, PSYCHOSTABILIS 14, Widerwille 11, Eiserner Wille II, Konzentrationsstärke, Merkmalskennntis Antimagie und Metamagie, Zauber bereithalten	unterrichtet nur zwölfgöttergläubige und reichstreue Personen
Bolatrius Groterian, Advocat	AV-21	groß	8	15+	x6	Überreden 19, Überzeugen 16, Rechtskunde 15	bietet Gruppenseminare an
Der Schwarze Dorn, Meuchler	ER-10	gering	10	7+	x4	Dolche 19, Schleichen 18, Sich Verstecken 17, Heilkunde Gift 12, Ausweichen III, Parierwaffen II, Waffenmeister (Linkhand)	Gesucht III, unterrichtet nur fortgeschrittene Meister des heimlichen Tötens und nur auf Empfehlung von den Almadanern, mind. Grad III
Edo Tulop, Führer durch Unter-Gareth	Kontakt über SV-26	gering	10	7+	x1	Gassenwissen (Unter-Gareth) 7(9), Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Gesteinskunde 7, Zwergennase 7, Höhlenkundig, Ortskenntnis (Unter-Gareth Tiefegrad I),	unterrichtet keine Personen, die er als agrimothnah oder gargylenfreundlich einschätzt



Lehrmeister	Gebäude-kürzel	Ruf	Verfüg-barkeit	TaW Lehren	Preis	Wichtige Lehrinhalte	Bemerkungen
Erlan Adersin, Schwertmeister	BW-09	immens	8	15+	x6	Anderthalbhänder 18, Athletik 12, Ausweichen III, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Hammerschlag, Klingensturm, Klingenwand, Meisterliches Entwaffnen, Todesstoß, Waffenmeister (Anderthalbhänder, *Geharnischtes Raufen*, **WdS 191**), Windmühle	akzeptiert in der Regel nur Schüler mit SO 10+
Gilrand Donnersang vom Berg, Schwertbruder	SV-23	groß	15	7+	x3	Speere 14, Zweihandschwerter/-säbel 15, Athletik 17, Selbstbeherrschung 18, SF Befreiungsschlag, Kampfgespür, Schildspalter, Waffenmeister (Rondrakamm), Windmühle	unterrichtet nur rondragefällige Personen
Guldana von Streitzig, Lichthüterin	NH-20	ansehnlich	10	7+	x2	Überzeugen 11, Götter/Kulte 12, Heilkunde Seele 9, Liturgiekenntnis (Praios) 13, Aurapanzer, Eiserner Wille II, Exorzist, Gedankenschutz, Auraprüfung, Daradors Bann der Schatten, Exorzismus (bis Grad V), Praios' Magiebann, Seelenprüfung, Wort der Wahrheit, Zerschmetternder Bannstrahl	unterrichtet nur praiosgefällige Personen von untadeligem Leumund
Ibrosch Sohn des Sorosch, Meisterfälscher	AV-26	sehr groß	12	15+	x4	Sinnenschärfe 15, Schriftlicher Ausdruck 13, Graveur 17, Malen/Zeichnen 16, Fälscher	Gesucht II, ein Mensch, der zur Täuschung der Garde einen Zwergennamen annahm; akzeptiert nur Schüler auf Empfehlung von Mitgliedern der Alten Gilde, mind. Grad III
Ifirnja von Mundtbach, Bandenführerin	RK-02	ansehnlich	6	7+	x2	Raufen 18, Ringen 17, Schwerter 14, Wurfmesser 14, Gassenwissen 13, Beidhändiger Kampf II, Improvisierte Waffen, Meisterschütze (Wurfmesser), Waffenlos: Bornländisch, Gladiatorenstil, Mercenario	Gesucht II, bildet nur Mitglieder der Tobrier aus
Shalya, Schöne der Nacht	TH-19	gering	12	7+	x2	Betören 16, Sich verkleiden 12, GROSSE GIER 13, HEXENKRALLEN 15, LEVTHANS FEUER 16, ZAUBERZWANG 12, SF Verhüllte Aura, Meisterliche Zauberkontrolle II, Merkmalskenntnis Herrschaft und Einfluss	spielt gerne mit ihren Schülern
Meister Syronius, Artefaktmagier	HB-17	sehr groß	8	15+	x3	Magiekunde 15, Applicatus 16, Arcanovi (semipermanent) 18(15), Custodisigil 14, Memorans 14, Zauberklinge 12, Große Meditation, Matrixregeneration I, Semipermanenz I, Stapeleffekt, Vielfache Ladungen, Zauberspeicher	verlangt oft als weitere Gegenleistung Hilfe bei der Artefakterschaffung, was auch permanenten AsP-Verlust bedeuten kann (**WdZ 9**).
Talimee Nebelstern, Meisterdiebin	WS-17	hinlänglich	10	7+	x3	Wurfmesser 12, Klettern 16, Körperbeherrschung 15, Gassenwissen 11, Schlösser Knacken 17, Gefahreninstinkt 9, SF Ausweichen III, Eisenhagel	Gesucht II, lehrt nur Personen, denen sie z.B. durch gemeinsame Abenteuer vertrauen kann
Thorn Eisinger, Waffenschmied	SG-02	immens	6	7+	x4	Grobschmied 20, SF Berufsgeheimnis *Flämmung* und *Magische Metalle*	gibt seine Berufsgeheimnisse nur in Ausnahmefällen weiter und unterrichtet nur sympathische Personen, z.B. geradlinige, ehrliche Charaktere und Kenner der Zyklopeninseln
Valnar Yitskok, Erzwissensbewahrer	TH-30	immens	6	15+	x4	Götter/Kulte 16, Geschichtswissen 16, Liturgiekenntnis Hesinde 14, zahlreiche Wissenstalente, Sprachen und Alte Sprachen 12, Liturgien der Hesinde bis Grad II sowie Exorzismus, Argelions Spiegel, Canyzeths Weisheit	unterrichtet nur angesehene, hesindianisch gelehrte Personen

Aventurien



Im Herzen der Metropole

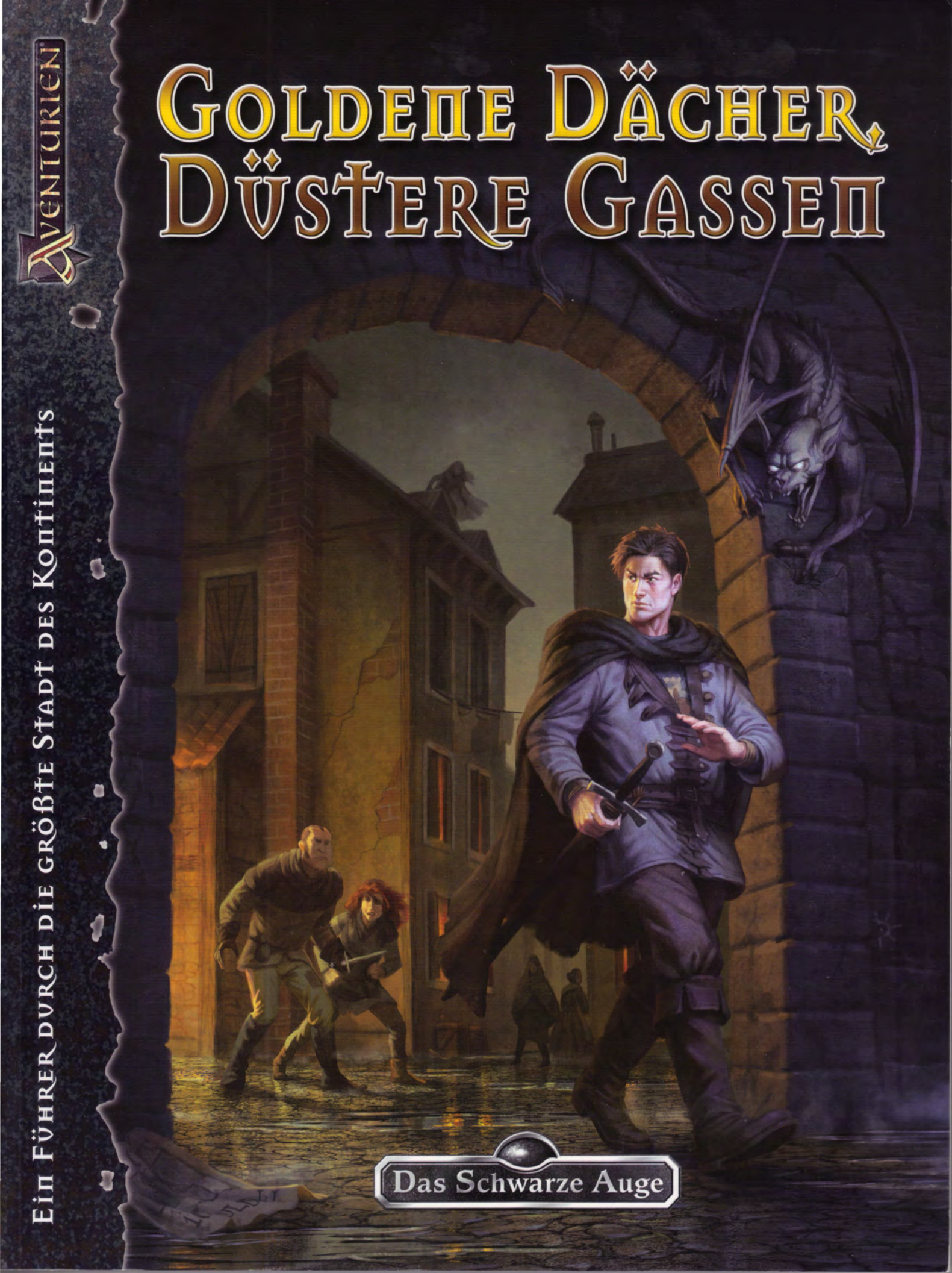
Gareth in Vergangenheit und Gegenwart

Mit wie vielen Frauen und Männern sorgt die Garether Stadtgarde in den Gassen der Stadt für Recht und Ordnung? Welche Unterweltbanden ringen im Verborgenen um die Macht in der Metropole? Wie viel Einfluss hat der Rat der Helden auf die Geschicke der Stadt? Welches Recht kann allein die Kaiserin für sich in Anspruch nehmen, und welche Privilegien genießen die reichen Patrizierfamilien? Was muss man tun, um den Bürgerbrief der Stadt stolz in Händen halten zu können, und welche Strafen drohen vor den Garether Gerichten, wenn man sein Schicksal in die Hände des falschen Advocaten gelegt hat?

Dieser Band stellt Ihnen neben der wechselhaften Geschichte der Kaiserstadt auch die wichtigsten Mächtegruppen, Persönlichkeiten und Organisationen zwischen Licht und Schatten vor und bietet Tabellen für spannende Beutezüge, zufällige Ereignisse und Begegnungen in Gareth.

Ulisses Spiele

Goldene Dächer, Düstere Gassen



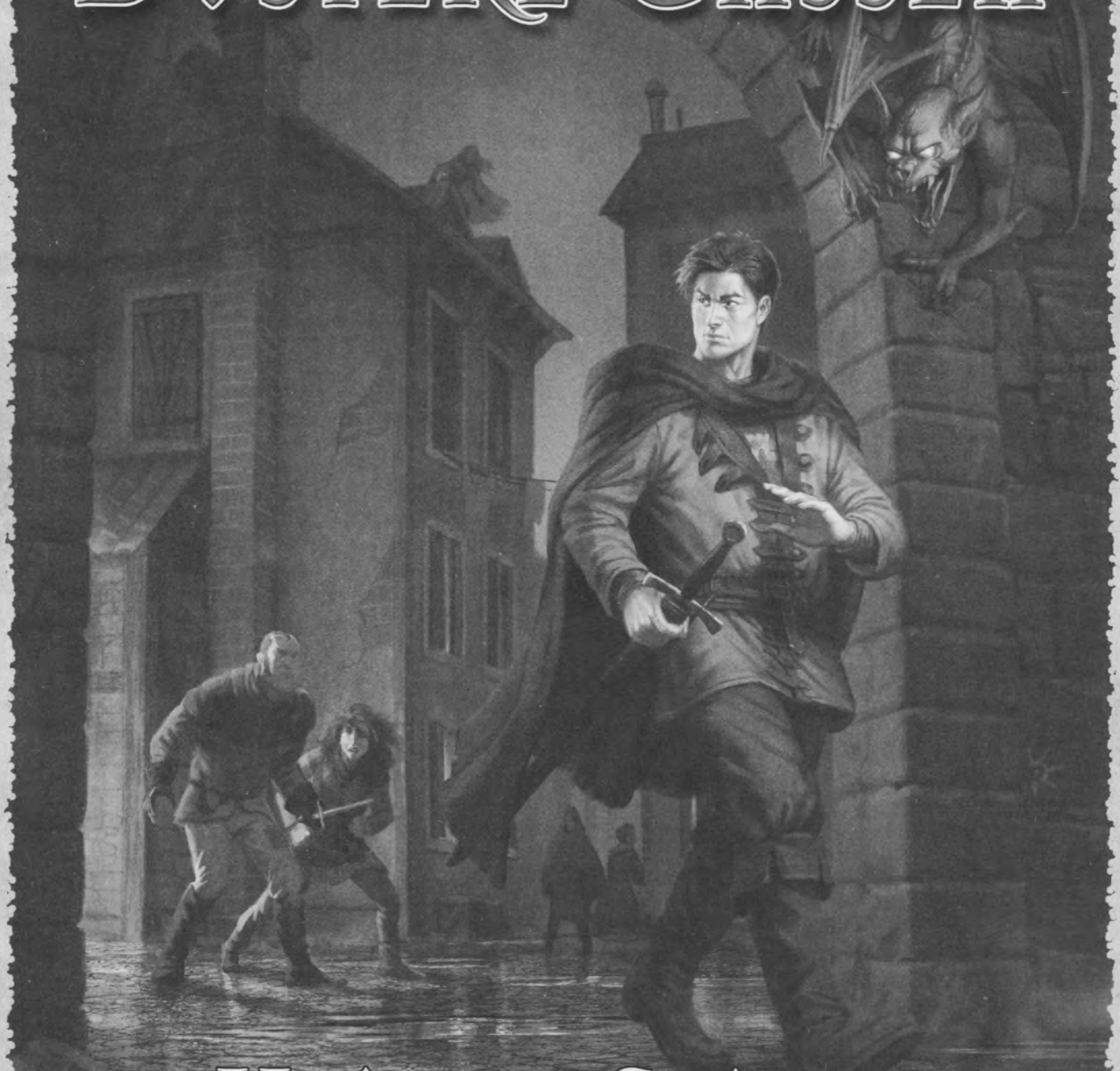
Aventurien

Ein Führer durch die größte Stadt des Kontinents

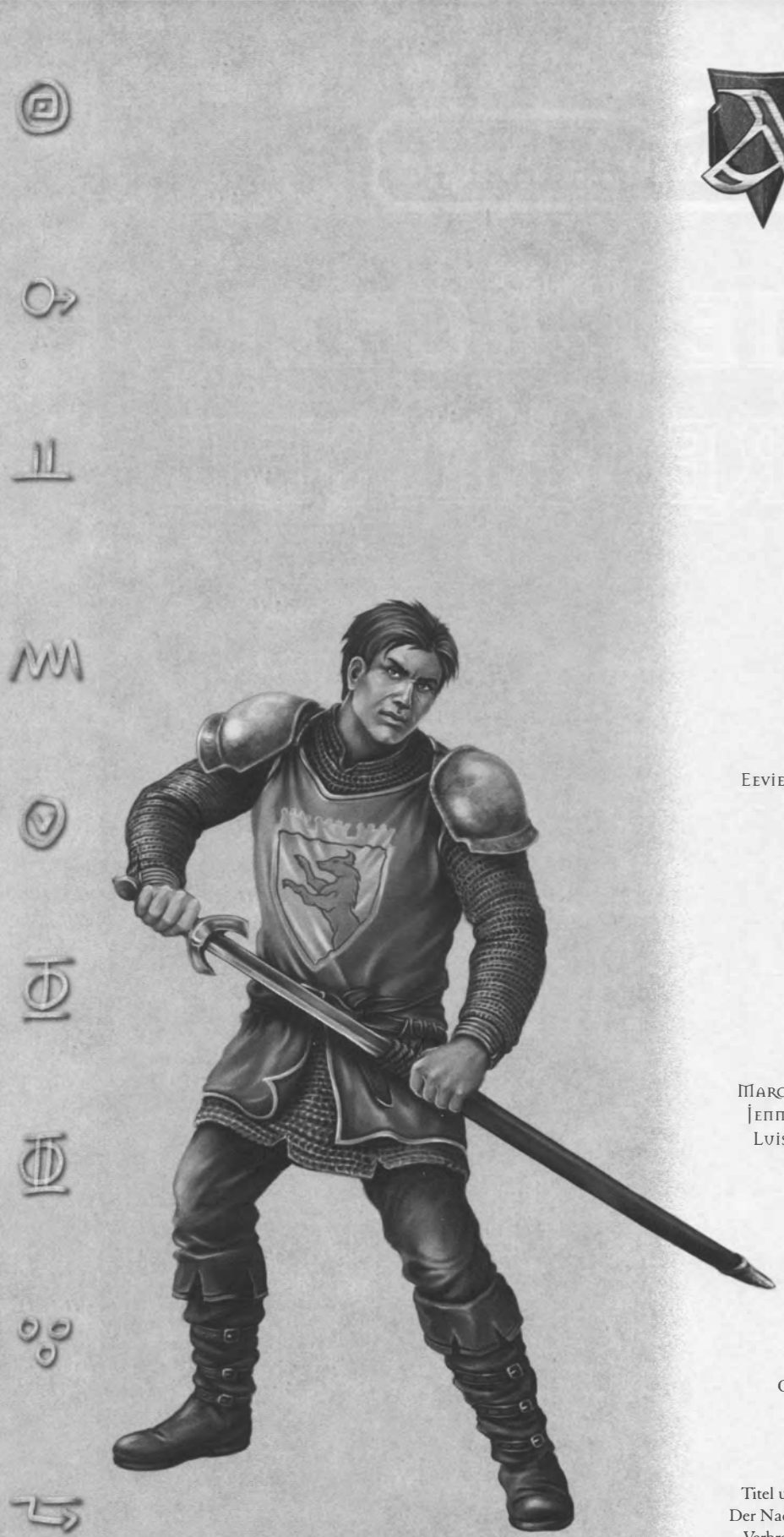
Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

Goldene Dächer, düstere Gassen



Ulisses Spiele



AVENTURIEN®

Produktion
Mario Truant

Bandredaktion
Anton Weste

Endredaktion & Artdirektion
Eevie Demirtel

Gesamtredaktion
Eevie Demirtel, Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Lektorat
Sarah Schirmer

Layout
Christian Lonsing

Coverbild
Anna Steinbauer

Innenillustrationen
Marc Bornhöft, Miriam Cavalli, Tristan Denecke, Jenny Harder, Sabrina Klevenow, Julia Metzger, Luisa Preißler, Diana Rahfoth, Janina Robben, Elif Siebenpfeiffer, Nadine Schäkel, Verena Schneider, Christian Schob, Mia Steingräber, Sebastian Wagner

Karten & Pläne
Markus Holzum, Daniel Jödemann, Hannah Möllmann, Janina Robben

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN
und DERE sind eingetragene Marken.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Das Schwarze Auge

Goldene Dächer, düstere Gassen

Ein Führer durch die größte Stadt des Kontinents

Redaktion:
Anton Weste

Mit Beiträgen von
Björn Berghausen, Eevie Demirtel, Gero Ebling, Matthias Freund, Dominic Hladek, Christian Jeub, Martin John, Ulrich Lang, Michael Rost, Stefan Unteregger, Anton Weste

Mit freundlichem Dank an
Oliver Baeck, Torben Breitkreutz, Daniel Bruxmeier, Thorsten Habermann, Tilman Hakenberg, Jean G. Kenert, Oliver Overheu, Daniel Simon Richter, Nadine Schäkel, Sebastian Schoo, Alex Spohr, Jens Ullrich, Judith C. und Christian Vogt sowie Christian Lonsing für unendliche Geduld und Nerven aus Stahl.

ULISSES SPIELE

Inhalt

Alt-Gareth **5**
Allgemeines 5
Orte im Schlossviertel 9
Tabelle der Gebäude im Schlossviertel 34
Orte in Heldenberg 37
Tabelle der Gebäude in Heldenberg 44
Orte in Nardesheim 45
Tabelle der Gebäude in Nardesheim 60
Orte in Tempelhöhe 63
Tabelle der Gebäude in Tempelhöhe 77
Orte im Arenaviertel 80
Tabelle der Gebäude im Arenaviertel 93
Neu-Gareth **95**
Allgemeines 95
Orte in der Weststadt 97
Tabelle der Gebäude in der Weststadt 104
Orte im Villenviertel 106
Weitere Gebäude im Villenviertel 129
Tabelle der Gebäude im Villenviertel 130
Orte in Sankt Parinor 133
Tabelle der Gebäude in Sankt Parinor 133
Rosskuppel **134**
Allgemeines 134
Orte in Rosskuppel und Wallgraben 135
Tabelle der Gebäude in Rosskuppel und Wallgraben 143



Meilersgrund **145**
Allgemeines 145
Orte in Meilersgrund und Bardewick 147
Tabelle der Gebäude in Meilersgrund und Bardewick 155
Südquartier **157**
Allgemeines 157
Orte im Sonnengrund 160
Tabelle der Gebäude im Sonnengrund 175
Orte in Eschenrod 178
Nirgendgassen 183
Die Schattenpfade 184
Tabelle der Gebäude in Eschenrod 189
Die Dämonenbrache **190**
Der verfluchte Wald 190
Orte in der Dämonenbrache 196
Das Umland **210**
Die Goldene Au 210
Orte im näheren Umland 214
Unter-Gareth – die Geheime Stadt **223**
Blick in die Tiefe 223
Wege in den Untergrund 226
Orte und Begegnungen in Unter-Gareth 227
Der Fuchsbau 230
Das Versteck der Maske 232
Das Rattennest 233
Tiefzwergenstollen 234
Die Basiliskenkrone 236
Weitere Orte und Mysterien 239
Orte und Gebäude nach Typus **242**



Alt-Gareth

Alt-Gareth für den eiligen Leser

Einwohner: 40.000

Viertel: Schlossviertel, Heldenberg, Nardesheim, Tempelhöhe, Arenaviertel

Herrschaft/Politik: Rat der Reichsstadt Gareth, der machtbewusst die Interessen des Patriziats und Bürgertums vertritt

Recht und Gesetz: in der Öffentlichkeit haben Ordnung und Recht hohen Stellenwert; keine gesetzliche Nachtruhe, Brandschutz (z.B. kein offenes Feuer jenseits der nächtlichen Gassenbeleuchtung erlaubt), Waffentragen eingeschränkt, generelles Glücksspielverbot, kein Übernachten auf öffentlichen Straßen und Plätzen, öffentliche Zauberei wird leicht als Schadensmagie ausgelegt

Reichtum: 4-5 (Heldenberg), 4 (Schlossviertel, Nardesheim, Tempelhöhe), 3-4 (Arenaviertel), 1-2 (Drom, Kaserne der Ratten)

Kriminalität: wenige offen begangene Delikte; Diebstahl, Einbruch, Hehlerei, Schmuggel, Betrug, Urkundenfälschung, illegales Glücksspiel; der Stadtgarde begegnet man oft (tagsüber/nachts alle 1W6/2W6 SR) und sie ist schnell zur Stelle (Reaktion tagsüber/nachts 3W20x10 KR / 1W3 SR), aber oft überbeschäftigt

Tempel: Sakralen von Praios, Rondra, Ingerimm, Hesinde; Tempel von Efferd, Travia, Tsa, Phex, Peraine, Rahja, Ucuri, Simia; weitere kleinere Tempel und Schreine

Gasthöfe/ Schänken: Herberge *Schwert & Panzer* (Abenteurertreff), Hotel *Seelander* (exquisitestes Haus der Stadt), Bordell *Levthans Horn* (exotische Schönheiten) und viele weitere

Handel und Gewerbe: Kontore großer Handelshäuser, viele Märkte, darunter berühmter Eisenmarkt, viele bessere Gewerbe, Bäcker, Steinmetze, Graveure, Gold- und Waffenschmiede, Apotheker, Glasbläser, Schneider, Brenner und Brauer, Kutschenbauer, Kurtisanen, Schreiber, Töpfer, Schuster, Zimmerleute

Besonderheiten: von Stadtmauern umgeben, Kanalisation

Organisationen: Patrizierfamilien, Kaiserhaus, Stadtgarde, Criminal-Cammer, Spießbürger, Weiße Magiergilde, viele Zünfte, Orden und Kirchen, Alte Gilde (wichtige Domäne), Almadaner, Tobrier (je geringer Einfluss), Gargylen

Wichtige Personen: Storko von Gareth (kaiserlicher Prinz), Throndwig von Bregelsaum (Botaniker), Emmeran Stoerrebrandt (Handelsmagnat), Amilia Groterian (Siegelherrin), Saldor Foslarin (Gildensprecher der Weißmagier), Valnar Yitskok (Erzwissensbewahrer), Kerry ui Brioghan (Schreiberin des Aventurischen Boten), Dobran Ummingshausen (Wirt), der Patriarch (Anführer der Alten Gilde)

Stimmung im Viertel: weltstädtisch, stolz, turbulent, vom eigenen Erfolg überzeugt; Gelassenheit, wenn etwas besonders Gutes oder Schlechtes geschieht: *„Das ist eben Gareth!"*

Was die Garether über Alt-Gareth denken: *„Das strahlende Herz der Stadt! Aber die Alt-Garether sollten nie vergessen: „Ein Herz ist nichts ohne seine Glieder."*

Was die Leute in Alt-Gareth über Gareth denken: *„Gareth war immer und wird immer sein, mögen auch mal wieder Aufstand, Hunger, Krieg oder das Siebte Inferno kommen. Wir sind die Mitte des Kontinents, an uns kommt keiner vorbei. Und wer vorbeikommt, ist nachher ein anderer. Schaffst du es hier, kannst du es überall schaffen."*

Allgemeines

Das von den Ugdalfsmauern begrenzte Alt-Gareth ist Zentrum und ältester Stadtteil der Kaiserstadt. Großzügige Plätze und sauber gefegte Alleen, monumentale Sakralen und Stadtpaläste prägen das Straßenbild genauso wie Fachwerkhäuser und enge Nebengassen. Hier findet man die Alte Residenz der Garether Kaiser ebenso wie das Rathaus der Bürgerschaft, Tempel aller Zwölfgötter und die zwei weißen Magierakademien. Man spürt auf Schritt und Tritt, dass hier das Herz des Mittelreiches schlägt – auch wenn Kaiserin und Hofstaat inzwischen an anderen Orten weilen. Alt-Garether lassen keinen Zweifel daran, dass ihr Bezirk die eigentliche Stadt ist. Mögen die Vorstädte auch Opfer von Söldnern, Orkbanden oder marodierenden Rittern werden: Hinter den Stadtmauern fühlt man sich sicher und überlegen.

Als prachtvolle Pilger- und Handelsstadt zieht Gareth Reisende an wie ein Magnet. Tavernen und Gasthäuser laden zum Verweilen ein und leben vom Trubel der Metropole und dem Ruhm der Sehenswürdigkeiten. Das Patriziat leistet sich große Villen und feiert die exklusivsten Festlichkeiten. Das Bürgertum wird bei den exerzierenden und marschierenden Spießbürgern und den zahlreichen Zunfthäusern hochgehalten. In Alt-Gareth wohnen auch gutsituierte Handwerker, Gelehrte und Künstler, deren Ruhm über die Grenzen der Stadt hinaus reicht.

Hin und wieder fremde Gesichter sind zwischen all den Garetiern ein bekannter Anblick, Hauptsache sie benehmen sich anständig: Manch einer ist ein Nivese, Thorwaler, Tulamide, Zwerg oder Elf, der eine begehrte Kunst aus seiner Heimat mitbrachte und blieb. Morgens fahren zahllose Bauern aus dem Umland durch die Tore und steuern auf die Märkte zu. Bettler begleiten sie und suchen ihre Plätze, für die sie als Erlaubnis die Bettelmarke vorweisen müssen. Ge-



sellen, Geweihte, Bürger und Beamte eilen geschäftig umher, Fuhrwerke und herrschaftliche Kutschen rattern vorbei. Nicht selten treffen Gesandtschaften mittelreichischer Provinzen oder ferner Reiche ein, um Verbindungen zur großen Metropole zu knüpfen. Auf einem der Märkte wird bisweilen ein Dieb an den Pranger gestellt, und fast jeden Tag kommt es in irgendeinem Viertel zu einem Unglück, einem Straßenfest oder zumindest einem Grund für ausgiebigen Klatsch. Abends ziehen die Bauern von dannen, die Bettler werden von der Garde verscheucht. Wer Vergnügen sucht, den zieht es in die zahllosen Gaststuben, zur Heldenbühne oder in die Kaiserthermen. Nach Sonnenuntergang wird die Straßenbeleuchtung entzündet, die in diesem Umfang einzigartig in Aventurien ist. Ölschalen an Häusern und auf Steinobelisken lassen die Stadt Praios' auch im Dunkeln erstrahlen, während sich die anderen Stadtteile verfinstern.

Kriege und Verwüstungen der letzten Jahrzehnte zeigen sich vor allem in Baumaßnahmen und verbliebenen Ruinen. Die Behausungen von aufgenommenen Flüchtlingen wie das Drom oder die Kaserne der Ratten gelten vielen als Schandfleck.

Die Viertel Alt-Gareths

Schlossviertel

Die eigentliche Altstadt pflegt die ältesten Traditionen und die Fundamente mancher Häuser reichen noch bis in die Dunklen Zeiten zurück. Zwischen Schlosspromenade und Kaiser-Reto-Straße pflegt man noch immer den Nimbus der friedlichen und sicheren Bürgerheimat. Die ältesten Familien wohnen hier, stolze garetische Gargylenfassaden wechseln sich mit Villen im Ucurianischen Stil ab. Fast alle Zerstörungen der letzten Jahre wurden beseitigt und zeigen sich nur noch in wenigen großen Ruinengeländen.

Heldenberg

Von den Villen auf dem von Windmühlen überragten Heldenberg im Nordwesten Alt-Gareths hat man einen exzellenten Blick über das gesamte Umland und auf die Alte Residenz. Nur selten wehen die strengeren Gerüche des Stadtlebens herauf und lassen die Patrizier die Nase rümpfen. Die Parks und Haine sind im Sommer bei Spaziergängern beliebt. Hier geht es ruhig zu, es sei denn, die Garether Heldenbühne spielt auf.

Nardesheim

Kaiser Nardes ließ seinem Großvater Raul um 100 BF zahlreiche Denkmäler im Reich errichten. Dazu gehörte auch ein Stadtpark, der damals vor den Stadtmauern gelegene Nardeshain, von dem heute nur noch der (verschliffene) Name übrig ist.

Rathaus und Praiostempel sind die Schlagader des politischen Gareths, Ingerimmtempel und Eisenmarkt die von Handel und Wandel. Auch hier werden die Traditionen hochgehalten, mehr noch aber der Stolz auf die eigene Bürgerherrschaft, die Wehrhaftigkeit der Spießbürger und das zünftige Handwerk. Es gibt viele Wohnungen gut gestellter Veteranen und vor den Ruinen der Reto-Kaserne wird gerne der guten alten Zeit der vielen Garderegimenter gedacht. Gegensätzlich scheinen nur der friedliche Tsatempel und der Simia-Park.

Tempelhöhe

Das im Südosten gelegene Viertel rund um Hesinde- und Rahjatempel zieht Künstler und Wissenschaftler von meist tadellosem Ruf an – oder wer sich für solch einen hält. Viele Gebäude zeigen die ornamentale Kunst aus der Rohalszeit, Spruchbalken an Häuserfronten und Büsten erinnern an Weisheiten vergangener Zeit. Bänke, beschauliche Brunnenplätze und kleine Haine laden zum Dichten, Diskutieren, Grübeln wie auch zum leichten Leben bei Gesang und Wein ein. Tempelhöhe liegt auf einem flachen Hügel, auf dessen Kuppe sich der Rahjatempel befindet und Aussicht über die ganze Stadt gewährt.

Arenaviertel

Auch wenn mancher Alt-Garether dieses Viertel zwischen Kaiser-Reto-Straße, Greifenplatz, Stadionmarkt und Puniner Tor als Armenviertel bezeichnet, so geht es hier doch weitaus geordneter zu als in Südquartier und Meilersgrund. Wer es sich aus den äußeren Stadtteilen leisten kann, zieht hierher, wo man als Opfer eines Verbrechens nur den Geldbeutel, aber nicht gleich das Leben verliert. Man geht seinem Tagwerk mit ingerimm'schen Fleiß oder phexischer Schläue nach und hofft, gut über die Runden zu kommen. Das Scheitern hat man immer in Form des Elends im Drom vor Augen.

Personen auf der Straße in Alt-Gareth

Bruder Memento, Prediger vom Bund des Wahren Glaubens

Da er niemals seinen Namen nennt, wird der Prediger (*978 BF, hager, ergrauendes Haar, feuriger Blick, schwarze Robe mit weißem Skapulier) nach den Worten „Memento Marano!" gerufen, die stets seine Reden einleiten. Durch den Orkensturm, die Borbarad-Krise und das Jahr des Feuers hindurch ermutigten seine Predigten die Bürger immer wieder und sind bis heute fester Bestandteil der Alt-Garether Märkte. Niemand weiß, dass der Mönch früher ein einfacher Tischler im garetischen Kloster Marano war, als es im



Orkensturm fiel. Dieses Ereignis zerrüttete den Überlebenden so sehr, dass er seine Identität verdrängte und begann, im Namen der gefallenen Geweihten mit glühendem Eifer den Zwölfgötterglauben in Gareth zu predigen. Tageweise überkommen Memento Schübe von besonderer Inspiration durch die Ge- und Verbote von einem der Zwölfe: Mal findet man ihn in stillem Gedenken an die Toten, mal feilscht er lauthals auf einem der Märkte, mal feiert er ausgelassen in den Tavernen.

Kurzcharakteristik: kompetenter Prediger und Prophet, erfahrener Stadtkenner und Tischler
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: mahnender oder motivierender Redner, Hochstapler mit guten Absichten, Verkünder prophetischer Wahrheiten
Zitate: *„Memento Marano! Brüder im Glauben, zweifelt ihr immer noch an der Herrlichkeit der Zwölfe? Warunk ist zurückerobert, Boron sieht gnädig auf uns herab!"*
„Praios wird sie richten, denn sein ist der glühende Zorn des Gerechten!"
„Seht ihr es nicht? Hesinde sei gepriesen, sie zeigt uns mit diesem Zeichen den rechten Weg!"
„Garether, wann lernt ihr endlich zusammenzuhalten? Zögert nicht länger und verteidigt eure Stadt im Namen Rondras!"

MU 14	**KL** 12	**IN** 14	**CH** 17
FF 11	**GE** 10	**KO** 10	**KK** 12
LeP 28	**AuP** 28	**AsP** –	**KaP** –
WS 5	**MR** 4	**SO** 7	**GT** 4

Vor- und Nachteile: Empathie 7, Prophezeien 9; Einbildungen, Moralkodex (Zwölfgötterkirche, es kann jeden Tag mit dem W12 oder dem Götterwürfel bestimmt werden, welchen kirchlichen Idealen er gerade folgt), Neugier 8, Unstet
Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Alt-Gareth)
Talente: Sinnenschärfe 5, Gassenwissen 8, Lehren 7, Menschenkenntnis 9,



Überzeugen 12, Götter/Kulte 11, Geschichtswissen 7, Zechen 6, Überreden 10, Wildnisleben 5, Pflanzenkunde 6, Holzbearbeitung 9

Kampfstab: INI 10+1W6 **AT** 10 **PA** 13 **TP** 1W6+1 **DK** S
Kutte: RS 1 **BE** 1 **GS** 7
Verhalten im Kampf: Je nach Tag Flucht oder Kampf bis zum Ende

Barsilomeus, Amtlicher Herold und Ausrufer der Stadt Gareth

Der Herold (*991 BF, beleibt, rot-goldener Wappenrock mit Fuchswappen, eitel) ist in der Stadt bekannt wie ein bunter Hund. Wenn er persönlich, begleitet von Trommlern und Trompetern, auf öffentlichen Plätzen Bekanntmachungen ausruft, weiß der Garether, dass es sich um wichtige Nachrichten handeln muss, denn Barsilomeus ist faul und überlässt die weniger spektakulären Botschaften seinen Gehilfen. Natürlich kann man mit klingender Münze (8 D) oder besser noch aromatischem Pfeifenkraut dafür sorgen, dass er sich persönlich um die Verbreitung von Nachrichten bemüht.
Teilt man nach getaner Arbeit ein Pfeifchen exquisiten Tabaks mit ihm, plaudert er gerne über den neuesten Klatsch aus dem Rathaus und von seinen Kunden, so dass man erfahren kann, was tatsächlich hinter den steifen Verlautbarungen steckt.



Barsilomeus

Kurzcharakteristik: kompetenter Herold, erfahrener Stadtkenner
Füchsischer Name: Der Gockel**
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: hinlänglich
Belohnungen (klein/mittel/groß): 5 S / 5 D / 10 D, Verkündung eines Ausrufs nach Wunsch
Verwendung im Spiel: Bekanntgabe von offiziellen Meldungen, Kopfgeldern und potentiellen Aufträgen, Informant, Symbol der Stadt (und symbolträchtiges Opfer, wenn jemand die Stadt attackieren will)

Zitate: *„Höret, höret, höret! Der Rat lässt aus Liebe zum Volk folgende Proklamationen verkünden! Primo, ...“*
„Wenn ihr mich fragt, so ist es verwunderlich, dass die Bugenhogs ihren diesjährigen Badetag durch mich verkünden lassen wollen. Ein feiner Tabak ist das übrigens, dürfte ich noch ein wenig?“

MU 14 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 15
FF 12 **GE** 10 **KO** 11 **KK** 12
LeP 30 **AuP** 16 **AsP** – **KaP** –
WS 6 **MR** 4 **SO** 9 **GT** 4

Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis; Behäbig, Fettleibig, Eitelkeit 8
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Alt-Gareth); Wuchtschlag
Talente: Selbstbeherrschung 5, Zechen 9, Stimmen Imitieren 8, Überreden (‚Offizielles‘ Auftreten) 13(15), Etikette 11, Gassenwissen 10, Schauspielerei 7

Schwert: INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 11
TP 1W6+4 **DK** N
Waffenrock: RS 2 **BE** 2 **GS** 5
Verhalten im Kampf: Kämpft defensiv, ruft nach Stadtgarde, flieht bei Verlust von 1/3 seiner LeP

Der Buntig, ein tsageweihtes Geschwisterpaar

Ob am Museum für Reichsgeschichte, dem Rommilyser Tor oder einer tristen Mietskaserne, fast überall hat der Buntig schon heimlich seine großen, bunten Kreidebilder hinterlassen, die oft die Obrigkeit parodieren. Nicht selten verärgert der Unbekannte damit gesetzestreue Bürger, so dass die Stadtgarde ihn auf Druck der Stadtoberen als Verbrecher eingestuft hat. Sollte nicht gerade wieder einmal ein Patrizier sein eigenes Antlitz in der Koboldgrimasse an der Stadtmauer erkennen und die Belohnung für die Gefangennahme des Störenfrieds erhöhen, verfolgt die Stadtgarde den Fall aber kaum. Beim Buntig handelt es sich um zwei Geschwister, die auf ihre Weise den Glauben an Tsa verbreiten. **Baskot** (*1011 BF, lockiger Blondschopf, bunt gekleidet, schelmisches Grinsen, SO 7, GT 2) und seine kleine Schwester **Clavia** (*1016 BF, zierlich, rothaarig, Sommersprossen, barfuß, offene große



Augen, SO 6, GT 2) sind unzertrennlich. Ihre gemeinsame Vision ist es, mit ihren Malereien in allen Farben des Regenbogens, die sie an den grauesten Wänden Gareths anbringen, einen Tsatempel zu erschaffen, der nicht aus Mauern und Säulen, sondern aus bunten Farben besteht. Mittlerweile haben andere das Prinzip verstanden und imitieren die Malereien. ‚Der Buntig' wird allmählich zur Bewegung, zur anonymen Auflehnung und Stimme des Volkes gegen alles was falsch ist in Gareth.

Kurzcharakteristik: kompetente Maler, durchschnittliche Geweihte und Spitzbuben
Eigentliche Namen: Baskot und Clavia
Beziehungen: gering
Finanzkraft: gering
Belohnungen (klein/mittel/groß): ein Stück Kreide mit der Aufschrift „Tu es!" / eine der 12 Segnungen / ein Bild an der eigenen Hauswand
Verwendung im Spiel: Kriminelle auf der Flucht, nächtliche Begegnung, Schutz vor dämonischen Gefahren (durch die Malereien)

MU 14	**KL** 12	**IN** 15	**CH** 15
FF 12	**GE** 10	**KO** 11	**KK** 12
LeP 30	**AuP** 29	**AsP** –	**KaP** 32
WS 6	**MR** 4	**SO** s.o.	**GT** s.o

Vor- und Nachteile: Gesucht I
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Alt-Gareth), Liturgiekenntnis (Tsa) 10 (Baskot) bzw. 7 (Clavia)
Talente: Schleichen 9, Sich Verstecken 8, Sinnenschärfe 6, Gassenwissen 9, Überreden 8, Überzeugen 10, Malen/Zeichnen 12
Liturgien: 12 Segnungen, Wundersame Blütenpracht, Göttliche Verständigung, Kirschblütenregen (Clavia), Tsas segensreicher Neuanfang, Wundsegen, Aura des Regenbogens (Baskot)
Besonderheiten: Es ist dem Buntig selbst nicht bewusst, aber seine Vision ist oder vielmehr wird durch ein Wunder der Tsa bereits erfüllt. Der Tempel in seiner Gänze, der komplette Straßenzüge einnehmen soll, wird nie vollendet werden, aber er wächst und entsteht ständig neu, solange der Buntig ihn weiter erschafft.
Eine Malerei des Buntig kann mit *Gassenwissen* +2 (*Ortskenntnis* berücksichtigen) in 7–TaP* SR oder nach Meisterentscheid gefunden werden. Das Gebiet an der bemalten Mauer ist Tsa geweiht (1W20): *einfach* (1-5) oder *zweifach* (6-8), siehe **WdZ 232**. Das Rufen von Feenwesen (KOMM KOBOLD KOMM!) ist bei einer Wand um 3 Punkte erleichtert.

Ellinar Sterntreu

Seit Jahrhunderten gehen in Alt-Gareth Streitende oft zu **Ellinar Sterntreu** (*539 BF, weißhaarig, bedachtsam und weise, SO 11, GT 3), einem uralten Elfen, der an einem Brunnen Zwistigkeiten schlichtet und Zürnende versöhnt – und dies ohne die Überheblichkeit eines Praiosgeweihten oder die Geldforderung eines offiziellen Stadtrichters. Der Auelf soll alle lebenden Sprachen Aventuriens beherrschen und spricht Fremde höflich in ihrer Muttersprache an.
Kritiker betrachten den Rohalsjünger als zu friedfertig und harmoniebedürftig. Ellinar trat zu Zeiten Rohals als Berater in den Dienst des großen Menschenreiches und stand seitdem etlichen Königen und Kaisern zur Seite. Einige Jahrzehnte leitete er die Diplomatische Kanzlei in Gareth, unterrichtete Gesandte wie Storko von Gareth und handelte wichtige Verträge aus. Heute wirkt Ellinar müde, denn er ist seinem Ziel eines Friedenslandes der Menschen nicht näher gekommen und wird sich vielleicht bald eingestehen müssen, dass Kampf und Streit in der Natur der Rosenohren liegen. Dann wird er sich wohl in die heimatlichen Auen zurückziehen.

Kurzcharakteristik: brillanter Sprachenkenner, Schlichter und Verständigungszauberer
Beziehungen: groß
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Koryphäe bei magischer Verständigung oder der Übersetzung eines mysteriösen Textes, Zeitzeuge eines lang vergangenen Ereignisses, gefragter Ansprechpartner für Streitschlichtung

Orte im Schlossviertel

Alte Residenz (SV-01)

Kennzeichen: (roter Fuchs vor silberner Scheibe auf schwarz)
Typ: Wo, Ka
Hausherr: Prinz Storko von Gareth für Kaiserin Rohaja

Organisation: Kaiserhaus (Pfalz, Stammburg der Familie von Gareth)
Q/P/S/B/A: -/-/-/60/10
Reichtum: 6
Zinken: [praiostags freigiebig]
Unbefugtes Eindringen: 6 / 4 / 4



Die Alte Residenz (auch: das „alte Schloss“ oder „Storkos Ruhesitz“) ist der kaiserliche Palast Gareths. Bei einer 1-4 (im Praiosmond: 1-15) auf W20 residiert Kaiserin Rohaja von Gareth gerade mit ihrem Tross in Gareth und hält in der Alten Residenz Hof. Ein Kaufangebot des Stadtrates, der die Alte Residenz für 700.000 Dukaten erwerben wollte, hat die Kaiserin bislang abgelehnt: „Gareth ist mein und ich bin Gareths“, so sagt sie gerne.

Die Residenz nimmt mit Park einen großen Teil des Schlossviertels von Alt-Gareth ein und ist von einer hohen Mauer umgeben. Kern des Stammsitzes der Familie Gareth ist der 1000-jährige Bergfried. Er stand schon, als die Feste Gareth noch bosparanische Provinzburg war und ist heute mittig mitsamt zwei wachenden Gargylen in die Prachtfassade integriert. Das angebaute Palastgebäude mit seinen efeuüberwucherten weißen Mauern, großen Spitzbogenfenstern mit Buntglas, aufstrebenden Pfeilern und hohen Wehrkronen ist Inbegriff der mittelreichischen Monarchie. Stets wehen die Banner des Reiches, Garetiens und des Kaiserhauses von den Zinnen. Säulenbildnisse, die die Garether Kaiser darstellen – von Raul dem Großen bis hin zu Eslam III. (der 820 BF die Neue Residenz bezog)-, schmücken die vorderen **Arkaden (E1)**.

Drei hohe Stockwerke stehen im Dienst der Krone: Im Erdgeschoss sind alle Räumlichkeiten der Repräsentation untergebracht, auch der **Thronsaal (E3)** mit dem aus der Neuen Residenz geretteten *Greifenthron*. Das Sitzmöbel spiegelt mit seinen Inschriften, Kerben und Schmucksteinen aus 1.000 Jahren die Geschichte des Reichs wider. Der Saal reicht über zwei Geschosse und besitzt eine kunstvolle dunkle Decke mit eingelassenen Kristallen, die ihm auch den Namen Sternensaal eingebracht haben. Das erste Obergeschoss dient ganz der Verwaltung: Hier befinden sich die **Bibliothek (R9)** mit vielen Werken der Landes-, Familien- und Wappenkunde, Historie und Kriegskunst sowie dem Originalmanuskript von Dexter Nemrods *Vom Wesen des Staates*, eine **Kanzlei (R10)** mit kaiserlichen Schreibern, das **Zedernkabinett (R11)**, in dem sich die Garether Burggrafen treffen, um das Königreich Garetien zu regieren, und weitere Audienz- und Besprechungsräume. Die **Schatzkammer (R3)** verwahrt Reichtümer des Hauses Gareth wie die *Debrekskrone* der Könige Garetiens. Hinzu kommen die in der Stadt und Umgebung gesammelten kaiserlichen Abgaben (1W20 x 5.000 Dukaten) und so manche aus der Neuen Residenz geretteten Stücke. Die Tür ist magisch gesichert (CLAUDIBUS), die Kammer selbst dagegen steht unter dem Schutz des Herrn Praios, der

Die Alte Residenz (Legende)

A – Schloss
B – Praiostempel mit Familiengruft
C – Schwanenteich
D – Stallungen und Remise
E – Werkstätten
F – Haus der Heilung
G – Turnierwiese
H – Raulsarena
T1-T18 – Türme, benannt nach den Tieren der Zwölfgötter und den sechs Elementen, darunter Gänseturm (T6), Löwenturm (T7), Fuchsturm (T8), Schlangenturm (T9)

Das Schloss

Erdgeschoss (Repräsentation)
E1 – Arkaden mit Kaiserbildnissen
E2 – Empfangshalle mit Großem Reichswappen
E3 – Thron- und Bankettsaal
E4 – Anrichte
E5 – Kellertreppen
E6 – Küche
E7 – Aufmarschsaal
E8 – Wachraum
E9 – Waffenkammer

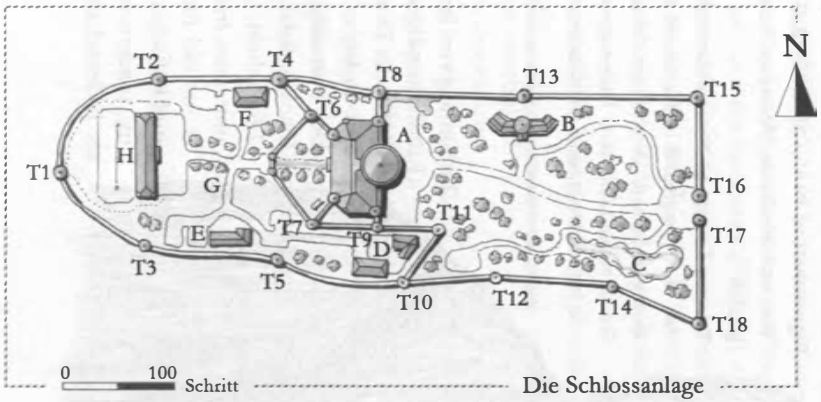
Erstes Obergeschoss (Regierung)
R1 - Oberer Empfangssaal
R2 - Galerie
R3 - Schatzkammer
R4 - Kabinett Storkos von Gareth
R5 - Archiv
R6 - Fechtboden
R7 - Dienerkammern
R8 - Kammer des Kastellans
R9 - Bibliothek
R10 - Kanzlei
R11 - Zedernkabinett und Ahnengalerie
R12 - Alanfanischer Salon
R13 - Badestube / Latrine
R14 - Brücken

Zweites Obergeschoss (Wohnung)
W1 - Ulmenkabinett
W2 - Durchgang
W3 - Speisesaal (Geheimtür zu W4)
W4 - Phexschrein
W5 - Gemach Prinz Storkos (Geheimtür zu W2)
W6 - Gästezimmer
W7 - Abstellkammer
W8 - Empfangssalon
W9 - Abort
W10 - Wachraum
W11 - Dienerkammer
W12 - Wohnraum der Kaiserin
W13 - Schlafraum der Kaiserin
W14 - Baderaum der Kaiserin

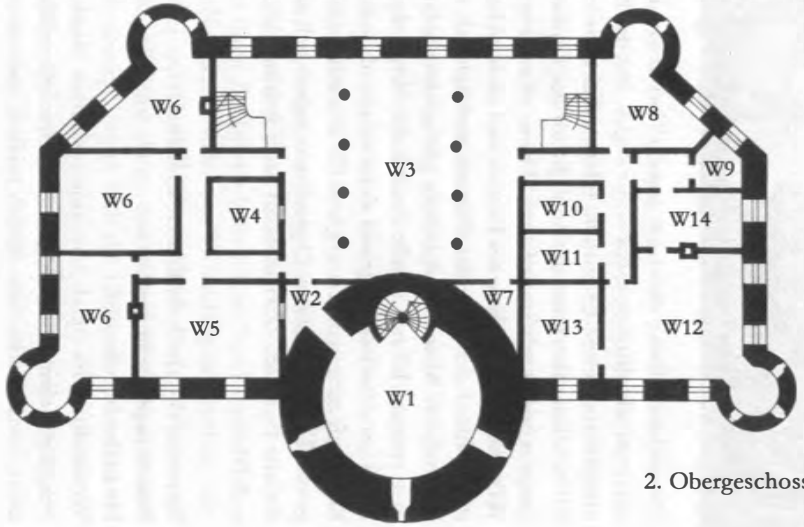
Dachgeschoss (Bedienstete, ohne Plan)
Kammern für Lakaien, Wäscheboden; Abstellkammern

Kellergeschoss (ohne Plan)
Lagerräume, Zellen, Folterkammer, Geheimgang nach Neu-Gareth

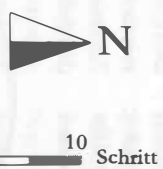
Die Alte Residenz

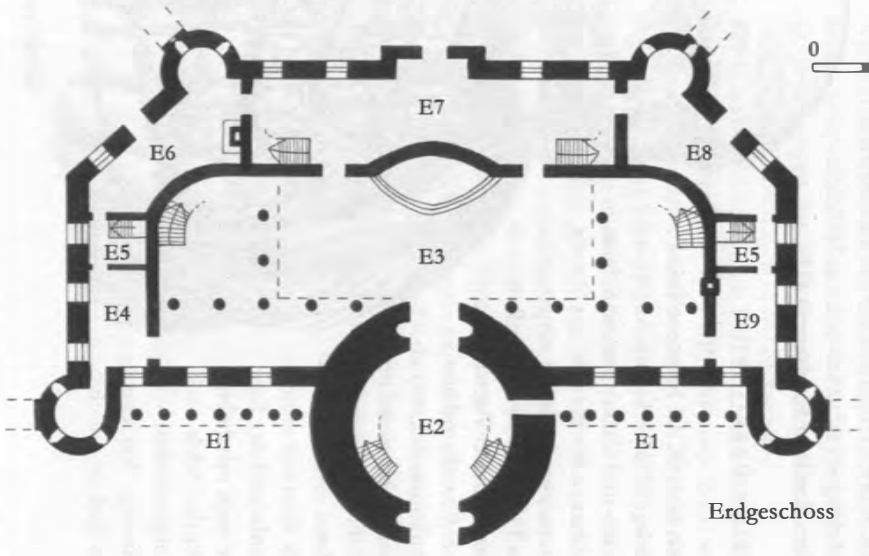


Die Schlossanlage

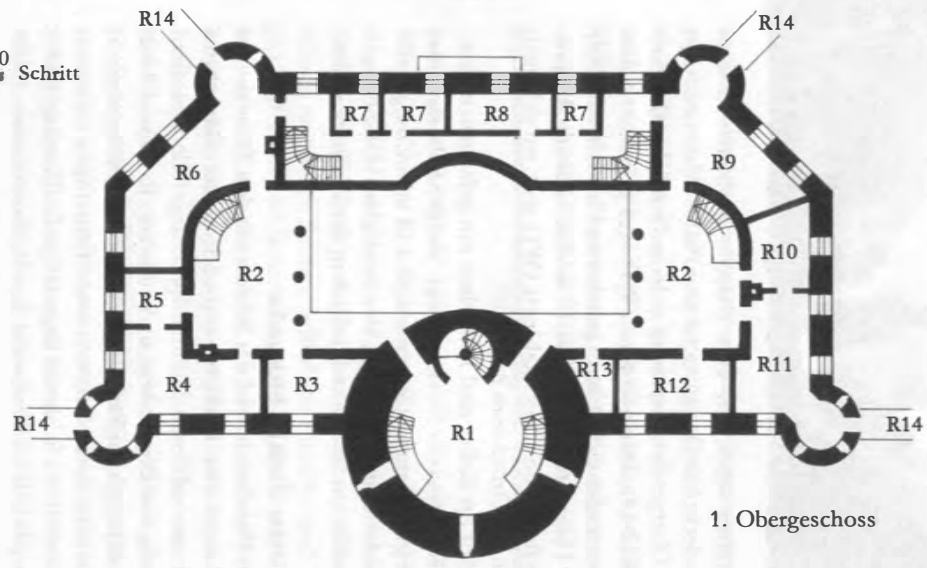


2. Obergeschoss





Erdgeschoss



1. Obergeschoss

DANIEL JÖRGMANN 2012



mit Blindheit straft, wer eine Kaiserin zu bestehlen wagt (Wappendecke mit OBJEKTWEIHE und PRAIOS' MAHNUNG). Im zweiten Obergeschoss befinden sich die **Gemächer der Kaiserin (W12-14)**, **Prinz Storkos (W5)** und geladener **Gäste (W6)**. Am traditionell geheim gehaltenen **Phexschrein (W4)** wird der Hausgott derer zu Gareth verehrt. Geheime Besprechungen finden im **Ulmenkabinett (W1)** statt, wo sich auch bisweilen der Orden vom Auge trifft.

Die **Kerker** im Keller sind nur selten mit gefangenen Feinden der Kaiserin oder Storkos belegt. Von der **Folterkammer** führt ein gut getarnter (*Sinnenschärfe* +13 oder *Zwergennase* +5) Fluchttunnel westwärts, der versteckte Verbindungen zur Kanalisation hat und schließlich in der Weststadt endet.

Park und Turnierplatz

Über vier Wehrbrücken ist das Schloss mit den Türmen und Außenmauern der Residenz verbunden. Der **Gänseturm (T6)** ist mit zahllosen Kräutertöpfen angefüllt und dient Throndwig von Bregelsaum als Wohnstatt. In seiner Obhut befindet sich auch der **Park**, der nicht nur ästhetische, sondern auch nützliche Beete, Rabatten und Pflanzungen vorweisen kann. Westlich des Schlosses liegt das große Turniergelände, auf dem jährlich im Praios das Große Kaiserturnier (**Metropole** S. 89) stattfindet. Dann errichten Ritter und Helden aus weiten Teilen Aventuriens auf der **Turnierwiese (G)** ein Zeltlager und geben sich ein Stelldichein auf dem Sand der **Raulsarena (H)**.

Wichtige Personen

Storko von Gareth, der Samtene Prinz

Prinz Storko (*952 BF, braune Augen, weißer Schnurr- und Backenbart, tiefe Stimme), Oberhaupt des Hauses von Gareth, erscheint vielen als Relikt vergangener Tage. Als Hausherr der Alten Residenz ist er zugleich Vertreter der Kaiserin in Gareth und hierbei stets zuvorkommend, von altem Charme und nicht mit Altersweisheiten geizend. Kaiser Retos jüngster Bruder wurde einst von seinem Vetter Bardo und der Base Cella wie viele missliebige Mitglieder des Adels nach Al'Anfa abgeschoben – in der Hoffnung, dort einen schnellen Tod zu erleiden. Der samtene Prinz überlebte jedoch und lernte dabei, sich auch auf allerdünnstem Eis zu bewegen. Mit der Kaiserkrönung Retos kehrte er zurück, erlernte bei dem erfahrenen Elfen Ellinar Sterntreu die hohe Kunst der Diplomatie und dient seitdem seinen auf dem Thron sitzenden jüngeren Verwandten als besonnener Berater und inoffizielles Sprachrohr. Hinter der Stirn des Prinzen verbirgt sich eine wohl kontrollierte Mimik und manch gut gehütetes Geheimnis. Seit einigen Jahren macht Storko die Vergesslichkeit des Alters zu schaffen, aufgrund derer er nie ohne Papier und Kohlestift zu sehen ist und gerne für sich selbst alles Wichtige niederschreibt. „Gute Diplomaten ärgern sich nicht", sagt der alte Prinz mit überraschend tiefer Stimme. „Sie machen sich Notizen."

Kurzcharakteristik: brillanter Altdiplomat
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: sehr groß
Verwendung im Spiel: Von einem dichten Nimbus umgeben, mit vielen Beziehungen und ohne erkennbare Loyalitäten, kann Storko viele Rollen spielen, bisweilen zwei davon in einem Abenteuer: fürsorglicher Urgroßonkel, Patriot, Zeitzeuge für die letzten 60 Jahre, Unterhändler selbst mit den Schattenlanden oder Egoist.

Eigenschaften: IN 15, CH 16, SO 18, GT 4
Vor- und Nachteile: Wohlklang; Totenangst 5, Vergesslich
Talente: Etikette 17, Menschenkenntnis 15, Überreden 14, Kryptographie 13, Staatskunst 16
Besonderheiten: Weisheit im Orden vom Auge. Storko hat im Laufe seiner Diplomatenkarriere diverse Schätze, Dokumente und Artefakte angesammelt.



Storko von Gareth

Throndwig von Bregelsaum, Kräuterkundiger und Hoher Abt des Dreischwestern-Orden

Der vormalige Markgraf zu Warunk (*951 BF, 1,61 Schritt, glatzköpfig, untersetzt, friedvoll) hatte nie viel für Rittertum und höfisches Wesen übrig, sondern widmet sich als leidenschaftlicher Bo-



taniker lieber seinen Pflanzen, die er auch bei seiner Flucht aus Warunk rettete. Mit ungebrochener Ausdauer hegt der Dauergast der Familie von Gareth seine Blumen- und Kräutergärten mit Neuzüchtungen. Sein greises Alter scheint er nur zu zeigen, wenn er nicht bei seinen Pflanzen sein kann. Gerne schwärmt er von seiner botanischen Sammlung, in der jedoch noch immer die eine oder andere Rarität fehlt, etwa die goldgesprenkelte Sphingenblume, die irgendwo auf der ungastlichen Hochebene des Orklands wachsen soll. Seit Jahrzehnten arbeitet er an einem allumfassenden botanischen Standardwerk. Throndwig wird ständig von einer glitzernden Ladifaahri umschwirrt, einer fliegenden Blütenfee, die es sich auf den Blumen des alten Gärtners gemütlich macht oder ihren Zauberstaub über neue Saat rieseln lässt.
Die kleine Fee, deren Name nur Throndwig bekannt ist, teilt sich meistens mit Gedankenbotschaften ihrem Menschenfreund mit, während dieser mit seinen Lippen antwortet – und insbesondere, wenn sich die Ladifaahri versteckt, so Selbstgespräche zu führen scheint.
Im Jahr 1026 gründete Throndwig den *Orden der Drei guten Schwestern von den Feldern*, der den Göttinnen Travia, Tsa und Peraine gewidmet ist (**WdG 124**). Ganz dem Ordensziel entsprechend, Wildnis und dämonisch verseuchtes Land erneut urbar und fruchtbar zu machen, versucht er bei Gareth, die Brache mit Satuariensbusch und anderen Pflanzen einzudämmen. Fernes Hauptziel ist jedoch eine Begrünung der verödeten Gemarkungen in den Schwarzen Landen. Die Rolle als Familienoberhaupt der weit verstreuten Bregelsaums hat der Abt an seinen Sohn **Sumudan** (*986 BF, ergraut, blaue Augen, *brillanter Medicus und Anatom, meisterlicher Gelehrter, kompetenter Staatsmann,* SO 16, GT 5) weitergegeben, der ihm auch als Markgraf von Warunk folgen konnte.

Kurzcharakteristik: vollendeter Pflanzenkundiger, erfahrener Ordensabt
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Throndwig kann als Koryphäe in botanischen Fragen behilflich sein. Oft sucht er auch Kundschafter, die in die Dämonenbrache, in die Schattenlande oder den Dschungel aufbrechen, um seltene oder antidämonisch wirksame Pflanzen zu finden. Mittels seiner Ladifaahri-Freundin kann Throndwig auch Kontakte zu Feen vermitteln.

Eigenschaften: IN 18, FF 16, GE 9, KK 7, SO 15, GT 5
Vor- und Nachteile: Feenfreund; Raumangst 7
Talente: Etikette 12, Sagen/Legenden 10, Götter/Kulte 9, Magiekunde 10, Pflanzenkunde (Dschungel, Grasland, Wald) 21 (23), Staatskunst 9, Heilkunde Gift 13, Malen/Zeichnen 12

Bedienstete und Gäste

In der Alten Residenz wohnen immer eine Handvoll Gäste der Kaiserin, so etwa Angehörige aus Adelsfamilien, die sich die Kaiserin gewogen halten möchte, Witwen oder Waisen verdienter Streiter, geförderte Künstler und Theologen. Für Wohl und Sicherheit sorgen 20 Haus- und Leibdiener mit oft klangvollen Titeln, 15 Schlosswachen der kaiserlichen Löwengarde (4 *kompetente*, 8 *meisterliche*, 3 *brillante Soldaten*) und 6 freiwillige und oft junge Ehrenwachen aus Ritterfamilien der Provinzen (2 *erfahrene*, 2 *durchschnittliche*, 2 *kompetente Ritter*), 3 Leibmagier und 5 Hofgeweihte. Wenn sich der Tross der Kaiserin einmietet, kommen auf einen Schlag einige hundert Personen hinzu.

Kastellan **Gerwulf von Gareth** (*998 BF, Kaiser-Reto-Bart, braune Haare, einhändig, arrogant und aufgeblasen, Nachkomme eines Bruders von Kaiser Perval, *meisterlicher Soldat, kompetenter Verwalter*, SO 12, GT 4) leitet nicht nur die Bediensteten der Alten Residenz, sondern verwaltet alle kaiserlichen Besitzungen in der Metropole.

Die seit drei Jahren im Schloss arbeitende Kammerdienerin **Merisa Deelen** (*1013 BF, schwarzer Zopf, scheinbar geschwätzig, *brillante Meuchlerin*, SO 7, GT 1) ist eine heimliche Agentin der Hand Borons, die ein mächtiger Konkurrent der Kaiserin in diese Position gebracht hat, um im rechten Augenblick ein Messer am Hals des Hauses Gareth zu haben. Storko hat die Frau entlarvt, macht aber seine Kenntnis nicht öffentlich, denn dann würde Merisa nur durch eine neue, ihm unbekannte Person ersetzt werden. Gemäß dem Motto „Halte deine Freunde nahe, aber deine Feinde noch näher" spielen der Prinz und seine Attentäterin mit (fast) offenen Karten, tauschen zynische Lebensweisheiten aus und erwarten den Tag des Unvermeidlichen.



Magierakademie Schwert und Stab zu Gareth (SV-09)

Kennzeichen: „Akademie der vereinten Künste von Schwert und Zauberstab – Kaiserlich Garethisches Lehrinstitut der angewandten kombattiven Magie vom Schwert und Stabe zu Gareth, der Herrin Rondra und der Herrin Hesinde zum Wohlgefallen" / *„Direkt am Platz der Zwölfgötter, schaut fast aus wie eine Kaserne."*
Typ: Ma, Le, Ka
Leiter: Saldor Foslarin
Organisation: Bund des Weißen Pentagramms (Hauptsitz)
Q/P/S/B/A: 6/10/18 (für reisende Weißmagier)/150/50
Reichtum: 5
Zinken: [Zauberkundige] [gefährliche Fallen] [Justizperson]
Unbefugtes Eindringen: 5 / 5 / 5

Direkt am Zwölfgötterplatz liegt der zweistöckige, nur spärlich mit weißen Stuckarbeiten verzierte Bau mit dem schweren Steineichentor, in dem die Magierakademie Schwert und Stab (Kampfmagie mit dem Merkmalen *Schaden* und *Eigenschaften*, weiß) nach dem Exodus aus Beilunk ein neues zu Hause gefunden hat. Die drei Schritt hohe Mauer des ehemaligen Gebäudes der Kanzlei für das Kriegswesen gemahnt ein wenig an eine Kaserne, und tatsächlich treten die angehenden Kampfmagier sommers wie winters im Hof zum Appell sowie zu Leibesertüchtigungen an – eine gute Vorbereitung auf den militärischen Dienst, den die Zöglinge während ihrer Studienzeit bei einem der kaiserlichen Regimenter antreten müssen.

Zugleich ist die Akademie auch Stammsitz der *Pfeile des Lichts*, eines weißmagischen Ordens, der sich der Bekämpfung schwarzmagischer Umtriebe verschrieben hat, sowie Sitz des Collegium Canonicums, des Gildenrats der Weißen Gilde, der im Westflügel des Gebäudes untergebracht ist. Neben dem zentral gelegenen Haupthaus dienen noch weitere Gebäude in Alt-Gareth als Stallungen und Speicherhäuser oder zur Unterbringung auswärtiger Gäste.

Während des Kaiserturniers vom 1.-8. Praios sind ausgewählte Räumlichkeiten der Akademie für rechtschaffene Besucher geöffnet. Ein Rundgang durch die umfangreiche Bibliothek wird angeboten, die Exponate in der großen Konventshalle können bestaunt werden und im Innenhof finden magische Demonstrationen statt.

Zur *Akademie der Magischen Rüstung* (**TH-24**) besteht ein gespaltenes Verhältnis. Trotz guter Beziehungen stehen die beiden Institute in direkter Konkurrenz und haben oft genug unterschiedliche Vorstellungen über die Maßnahmen zum Schutz von Reich und kaiserlicher Familie. Ein Dorn im Auge ist der Akademie hingegen der im Südquartier ansässige *Zirkel der Freien Wissenschaften* (**ER-17**). Bestrebungen den losen Bund aus Freidenkern, Schwarzmagiern und Alchimisten aus der Stadt zu vertreiben, sind jedoch bisher stets gescheitert.

Die Kellerräume

Die magisch gesicherten Kellerräume der Akademie Schwert und Stab sind selbst für die Scholaren nur in Begleitung eines Lehrmeisters zugänglich. Einzelne Räume des schwer gesicherten Kellertrakts sind sogar mit magiedämmendem Koschbasalt ausgekleidet.

Neben den alchimistischen Laboren und Vorratsräumen befinden sich unter der Akademie auch das umfangreiche Archiv der Weißen Gilde und die Übungsräume für gefährliche Zauber, die aus Sicherheitsgründen nicht unter freiem Himmel erprobt werden dürfen.

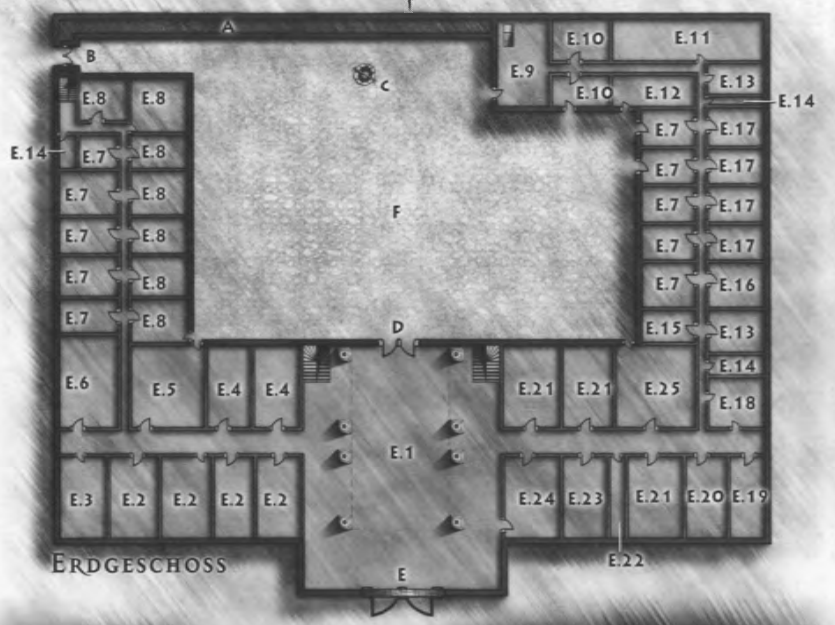
Gleich drei verschiedene **Asservatenkammern** beherbergen die Keller. Hier harren zahlreiche Artefakte ihrer Entzauberung oder werden aufgrund ihrer Gefährlichkeit schlicht weggeschlossen. Während in der akademieeignen Asservatenkammer zumeist nur harmlose Objekte liegen, lagert die Weiße Gilde hier Stücke, welche als deutlich gefährlicher eingestuft wurden. Eine magisch gesicherte Eisentür schützt den Bereich, der ausschließlich den *Pfeilen des Lichts* vorbehalten ist. Hinter dicken Wänden aus Koschbasalt lagern in der Asservatenkammer des Ordens Relikte aus den Magierkriegen sowie hoch potente anti- und kampfmagische Artefakte.

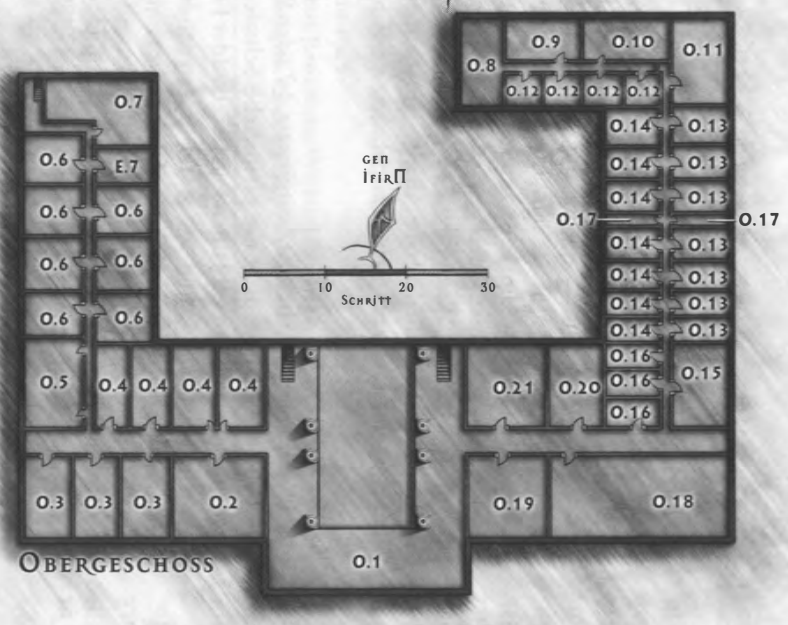
Eine umfangreiche Beschreibung der Akademie Schwert und Stab sowie ihrer Bewohner finden sie in **HaM 120f**.

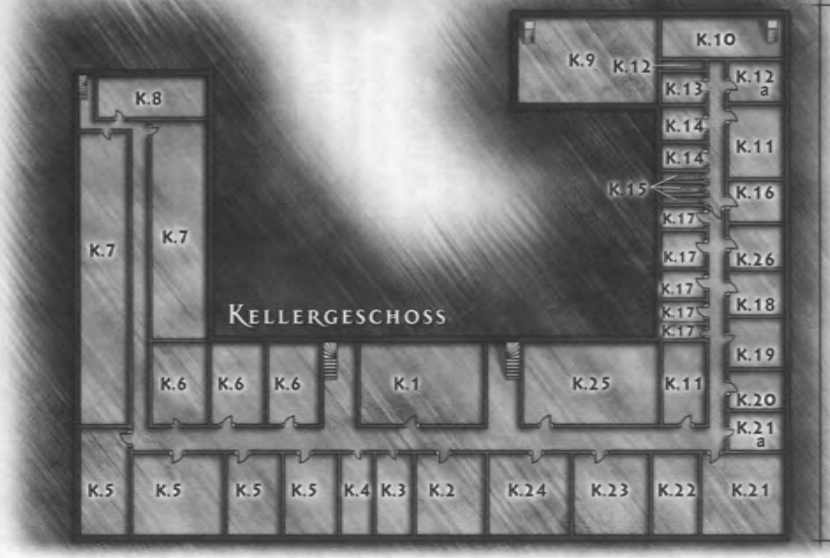
Saldor Foslarin, Gildensprecher der Weißmagier, Großmeister der Pfeile des Lichts und Leiter der Akademie Schwert und Stab

Der mit typisch zwergischer Dickköpfigkeit gesegnete **Angroscho Saldor Foslarin** (*952 BF, brauner Bart, graue Augen, cholerisch, befehlsgewohntes Auftreten), hat es nicht nur zur Spektabilität der Akademie Schwert und Stab gebracht, er vereint auch das Amt des Großmeisters der Pfeile des Lichts und, als erster Zwerg der Geschichte, das Amt des Convocatus Primus der Weißen Gilde in einer Person. Als Oberst-Spektabilität steht er dem kaiserlichen Heer in Fragen magischer Kriegsführung und Feldschlachten zur Seite, während er als Weisheit des Ordens vom Auge auch in politischen Fragen zurate gezogen wird. Als Ausbilder verlangt

Akademie Schwert und Stab zu Gareth







Kellergeschoss

- K.1 Waffen und Rüstungskammer
- K.2 Alchimielabor
- K.3 Schlafkammer der Alchimistin
- K.4 Analysezimmer
- K.5 Zauberkammern für gefährliche Zauber
- K.6 Forschungszimmer
- K.7 Archiv der Weißen Gilde
- K.8 Asservatenkammer der Weißen Gilde
- K.9 Vorratskammer
- K.10 Geheime Kammer der Pfeile des Lichts
- K.11 Zauberkammer der Pfeil des Lichts
- K.12 Asservatenkammer der Pfeile des Lichts
- K.12a Examinationsstube der Pfeile des Lichts
- K.13 Archiv der Pfeile des Lichts
- K.14 Ausrüstungskammer der Pfeile des Lichts
- K.15 Koschbasalt-Gefängniszellen
- K.16 Daradors strafender Blick
- K.17 Kerkerzelle der Akademie und Weißen Gilde
- K.18 leer
- K.19 Vorratskammer für Alchimie und Zauberdinge
- K.20 Halle der reinigenden Kraft
- K.21 Asservatenkammer der Akademie
- K.21a Examinationsstube der akademie
- K.22 Foslarins Schmiede
- K.23 Prüfungsraum
- K.24 Lehrlabor
- K.25 Ausrüstungskammer
- K.26 Abstellkammer

Erdgeschoss

- A Mauer
- B Lieferanteneingang / Hinterpforte
- C Brunnen
- D Flügeltür in den Innenhof
- E Eingangstor
- F Innenhof
- E.1 Eingangs- und Konventshalle
- E.2 Seminarräume
- E.3 Lesesaal
- E.4 Studierzimmer
- E.5 Gildensalon
- E.6 Scholarenbibliothek
- E.7 Schlafkammern der Scriptoren
- E.8 Gästezimmer für hochrangige Gäste und gildenräte
- E.9 Küche
- E.10 Waschküche
- E.11 Speisesaal
- E.12 Schlafsaal der Bediensteten
- E.13 Gemeinschaftsraum der Scholaren
- E.14 Latrine
- E.15 Schmiede
- E.16 Handwerkerzimmer
- E.17 Schlafkammern der Scholaren
- E.18 Großer Schlafsaal für Gäste
- E.19 Verschlossener Raum
- E.20 Zimmer des Regens
- E.21 Zauberkammer
- E.22 Abstellkammer
- E.23 Schneiderei
- E.24 Empfangsraum für Gäste/Bittsteller
- E.25 Krankenzimmer

Obergeschoss

- O.1 Balustrade
- O.2 Meditationsraum der Scholaren
- O.3 Gästezimmer
- O.4 Arbeits- und Forschungszimmer von Gastdozenten und Zweitstudenten
- O.5 Bibliothek der Weißen Gilde
- O.6 Arbeitszimmer der Scriptoren der Weißen Gilde
- O.7 Rondasaal, Sitzungsraum des Collegium Canonicum.
- O.8 Sitzungszimmer der Pfeile des Lichts
- O.9 Seminarraum der Pfeile des Lichts
- O.10 Zimmer der Magister der Pfeile des Lichts
- O.11 Meditationsraum für die Magister und die Pfeile des Lichts
- O.12 Schlafkammern der Pfeile des Lichts
- O.13 Studier- und Forschungszimmer der Magister
- O.14 Schlafkammern der Magister
- O.15 Bibliothek der Magister
- O.16 Gästezimmer der Gastdozenten
- O.17 Latrine
- O.18 Archiv der Akademie
- O.19 Arbeits- und Audienzzimmer der Spektabilität
- O.20 Zimmer der Vize-Spektabilität
- O.21 Schlafkammer der Spektabilität



er seinen Zöglingen das Äußerste ab und wer den schlachterfahrenen *Magister magnus combattivus* je mit hochrotem Kopf bei einer seiner Unterrichtsstunden erlebt hat, steht bereits stramm, sobald er auch nur die volltönende Stimme des ‚Schleifers' vernimmt, wie der Akademieleiter hinter vorgehaltener Hand genannt wird. Innerhalb der Gilde gilt der Zwerg als konservativ und äußerst traditionsbewusst. Unter Zwergen hingegen ist er nicht sehr angesehen, denn vielen Angroschim scheint er mit seinen unter 100 Jahren zu unerfahren für ein solch hohes Amt.

Kurzcharakteristik: brillanter Kampfmagier
Füchsischer Name: Schleifer*, Kampfzwerg**
Beziehungen: sehr groß beim Bund des Weißen Pentagramms, hinlänglich bei Angroschim, sonst ansehnlich
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: aufrechter, aber schwer zu bändigender Verbündeter und Ratgeber im Kampf gegen schwarze Magie, Lehrmeister für Kampfmagie
Zitat: *„Zielen! Halten! IGNIFAXIUS!" – „Schwarze Magie ist wie verschimmeltes Brot: Wer davon kostet, wird krank."*

MU 17	**KL** 15	**IN** 14	**CH** 14
FF 15	**GE** 13	**KO** 17	**KK** 15
LeP 40	**AuP** 45	**AsP** 76	**KaP** –
WS 8	**MR** 12	**SO** 16	**GT** 5

Vor- und Nachteile: wie Brillantzwerge, Eisenaffine Aura, Eisern; Arroganz 6
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Entwaffnen, Klingensturm, Rüstungsgewöhnung I (Wattierter Waffenrock), Sturmangriff, Wuchtschlag; Fernzauberei, Konzentrationsstärke, Meisterliche Zauberkontrolle I, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 17, Simultanzaubern, Verbotene Pforten, Zauberroutine, Festgefügtes Denken, Jähzorn 8, Prinzipientreue (10, Schutz des Reiches, Kampf gegen schwarze Magie), Verpflichtungen (gegenüber Weißer Gilde)
Talente: Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 12, Lehren 15, Menschenkenntnis 9, Magiekunde (Schlachtfeldmagie) 16 (18), Rechtskunde 12, Grobschmied (Plättner) 10 (12)
Zauber: fast alle (weißmagischen) Schadenszauber meisterlich bis vollendet, viele Eigenschafts- und Antimagiesprüche meisterlich bis brillant
Ausrüstung: Magierstab (alle außer Kraftfokus, Merkmalsfokus, Schuppenhaut)

Magierstab: INI 12+1W6	**AT** 16	**PA** 16	**TP** 1W6+1	**DK** NS
Schwert: INI 12+1W6	**AT** 17	**PA** 15	**TP** 1W6+5	**DK** N
Wattierter Waffenrock:	**RS** 2	**BE** 1	**GS** 5	

Verhalten im Kampf: schützt sich mit ARMATRUTZ und GARDIANUM, nutzt offensive Kampfzauber und sein Flammenschwert, geht auch auf überlegene Gegner los.

Weitere Personen

Die Hauptfrau der Pfeile des Lichts, **Sagitta da Sambra** (*988 BF, harte Gesichtszüge, rechter Arm von schweren Brandwunden gezeichnet, unnachgiebig, geizig, *brillante Kampfmagierin*, SO 12, GT 6) führt den Orden mit harter Hand. An der Akademie ist die schlachtverdiente Magierin als Lehrmeisterin gefürchtet. Selbst gestandene Pfeile des Lichts wagen nur selten, das Wort gegen sie zu erheben. Häufig ist Sagitta da Sambra außerhalb der Akademiemauern oder im Kampf gegen schwarzmagische Umtriebe anzutreffen.

Geheimnisse

- Hinter einer Geheimtür (*Zwergennase* +7 oder *Sinnenschärfe* +18) verborgen liegt die persönliche Schmiede des Akademieleiters. Schon seit Jahren schmiedet Saldor Foslarin an einer magischen Rüstung, um dereinst gegen den Mörder seines Zwillingsbruders, den Drachen *Naugadar* gewappnet zu sein. Die hier gelagerten Vorräte an Endurium und Zwergensilber sind ein kleines Vermögen wert.
- Ein verborgener Zugang (*Zwergennase* oder *Sinnenschärfe* +7) führt von der Kanalisation direkt in die schwer gesicherten Kellerräume der Pfeile des Lichts. Bisher ist es jedoch noch niemandem gelungen, auf diesem Weg in die Akademie einzubrechen, sind die Räumlichkeiten doch mittels magischer Fallen gesichert: Mit einem APPLICATUS angebrachte Sprüche wie BAND UND FESSEL, FULMINICTUS oder bei dämonischer Präsenz auch ein AUGE DES LIMBUS schützen die Räumlichkeiten vor unerlaubtem Betreten. Einige Truhen sind sogar mit einem CUSTODOSIGIL belegt, da man gefährliche Objekte und Schriften lieber vernichtet sieht, als in der Hand Unbefugter. Allein die Ordensmitglieder wissen um die richtigen Gesten und Losungen, um sich hier gefahrlos zu bewegen.
- Im Besitz der Akademie befindet sich die Originalausgabe des *Großen Elementariums* und eine Drittabschrift der *Thaumaturgia* aus den Dunklen Zeiten. In der Asservatenkammer der Weißen Gilde lagern konfiszierte schwarzmagische Werke, die bisher noch keiner der zwölfgöttlichen Kirchen übergeben wurden.
- In den Namenlosen Tagen brechen immer wieder Mitglieder der Pfeile des Lichts in die Dämonenbrache auf, um dort ihre Abschlussprüfung zu absolvieren. Doch so manches Mal werden sie auch von Sagitta da Sambra in die Gassen der Stadt ausgesandt, um sich gegen Schwarzkünstler und Kultisten zu beweisen.



Die Nordlandbank, Filiale Gareth (SV-II)

Kennzeichen: Wandrelief (Biene vor einer vergoldeten Wabe) über dem Haupteingang
Typ: Ha, Di
Direktor: Baldram Springloff
Organisation: Nordlandbank, Stoerrebrandt (Teilhaber), Patrizier und Kirchen (wichtige Anleger)
Q/P/S/B/A: 8/8/-/-/48
Reichtum: 6
Zinken: [bewaffneter Wächter] [bissige Hunde] [Fallen]
Unbefugtes Eindringen: 6 / 6 / 6

Die Nordlandbank mit ihren zahlreichen Filialen in großen aventurischen Städten ist für viele Adlige und Patrizier der bedeutendste Ansprechpartner für Geldanlagen, Darlehen und Zahlungsgeschäfte im großen Stil. Aber auch Kunden mit kleinerem Geldbeutel sind willkommen (mindestens SO 4). Nach (oder laut manchen: noch vor) dem Festumer Haupthaus ist die Garether Niederlassung das wichtigste Haus, die erste Filiale.
Nach der vollständigen Zerstörung des alten Bankhauses während der Schlacht in den Wolken wurde an gleicher Stelle ein prachtvoller Neubau errichtet, der zu Recht als eines der sichersten Gebäude im gesamten Reich gelten kann.

Von außen

Der gesamte Komplex besteht aus einem viergeschossigen, aus Granitblöcken errichteten Prachtbau mit angrenzender eingeschossiger **Verladehalle (E18)** und kleinem **Innenhof (E17)**. Die aus festem Granit erstellte Fassade des Gebäudes ist durch Pilaster und Simse streng gegliedert und soll durch seine wuchtige Ansicht Verlässlichkeit und Sicherheit vermitteln (*Klettern* +6).
Um die Harmonie der Fassade nicht zu stören, befinden sich an der Ostfront Scheinfenster im eingängigen Raster der übrigen Ansichten. Die Fenster im Erdgeschoss sind vergittert, in den oberen Geschossen dagegen unbewehrt. Haupteingang und Hintereingang werden nachts durch ein vergleichbares Gitterspalier gesichert.

Im Innern – Sicher wie in Ingerimms Schoß

Das Hauptgebäude ist in unterschiedliche Bereiche eingeteilt, die durch Sicherheitstüren voneinander getrennt sind. Während die Schreiber und Kontoristen über den hofseitigen Hintereingang den öffentlichen Bürobereich betreten und in die oberen Geschosse gelangen, erhalten Kunden nach Aufforderung durch die Schalterhalle Einlass. Die **Kassen** und Durchlaufkonten für die Posten des Tagesgeschäftes befinden sich im abgeschotteten Bereich zwischen Bürotrakt und Anlieferung (**E2, E11, E12**). Letztere führt unmittelbar zum **Schleusenraum (E14)**, der ganztägig mit mindestens zwei Wachposten besetzt ist und den einzigen Zugang zum Kellergeschoss darstellt.
Die Anlieferung von Wertgegenständen erfolgt zumeist durch eine bewachte Kutsche, die durch die Seitengasse in die gesicherte Verladehalle einfährt. Kran und Lastkarren transportieren die Ladung weiter über den **Verbindungsgang (E13)**, den Schleusenraum und den **Aufzug (E15)** zum Kellergeschoss. Die Gegengewichte für den Aufzug können mittels lagernder Bleiplatten an die zu erwartenden Lasten individuell angepasst werden.

Schalterhalle

Durch eines von zwei Doppelportalen betritt man die große **Schalterhalle (E1)**, die mit blauschwarzen Platten ausgelegt ist. Diese bestehen aus Koschbasalt, wie weithin bekannt ist (Zauberproben im Raum +4). Inmitten der Halle sitzt zu Geschäftszeiten stets ein Wächter (üblicherweise mit *Gutem Gedächtnis*, um sich Gesichter, Namen und gemachte Angaben zu merken) an einem zentralen Pult mit Blickrichtung auf den Haupteingang. Hier befindet sich ein Hebel zum Herablassen der Fallgatter am Haupteingang und Hintereingang (Dauer 15 KR, KK 13+ zum problemlosen Umlegen des Riegels). Mit den Kassierern in den **Kassenräumen (E2)** spricht man durch Gitteröffnungen.
In einem Teil der Halle werden in einem unregelmäßigen Turnus einige Kunstwerke und Preziosen ausgestellt, teils in mannshohen Vitrinen und Schränken. Einige Stücke verbergen die Sicht auf die verschlossene Tür (*Schlösser knacken* +3) zum **Putzraum (E4)**.
Wirft man einen Blick nach oben, erkennt man, dass die komplette Halle in 16 Schritt Höhe mit einem verglasten Gewölbe überspannt ist. Die Glaskuppel besteht aus einem gemauerten Kreuzgewölbe mit aufgelegten Glasplatten (StP 20 pro Rechtschritt / Hä 5 / Str 3 / Tragkraft 80 zusätzliche Stein/Rechtschritt). Das flache Walmdach ist mit einer Zierbalustrade umgeben und mit vernagelten Bleiplatten eingedeckt (StP 40 pro Rechtschritt / Hä 20 / Str 7).

Die Schatzkammer

Der Keller ist über eine Treppe aus dem Wachraum im Erdgeschoss zu erreichen. Für schwere Lasten steht ein **Aufzug (K1**, bis 1 Quader Gewicht) zur Verfügung.
Die meisten Kellerräume sind mit massiven Ziegelsteinen gemauert. Nur der eigentliche **Tresorraum (K8)** ist aus dem sündhaften teuren Zwergenguss hergestellt, wobei als



Zuschlagskörnung ein doppelt gebrochener Koschbasaltschotter (Zauberproben +7) verwendet wurde (StP 150 pro Rechtschritt / Hä 33 / Str 17). Ein Netz aus tönernen **Wasserröhren (K9)** umgibt allseitig die Tresorkammer. Sie dienen als Sensoren gegen heimliche Grabungsarbeiten. Wird eine Leitung beschädigt, so löst das ausströmende Wasser und der damit einhergehende Druckabfall einen Alarm in der Wachschleuse aus. Da das Rohrleitungsnetz in Sektoren eingeteilt ist, kann sogar der Ort der Störung grob lokalisiert werden.

Im Zugangsbereich lenkt eine massive Bronzetür als **Attrappe (K6)** alle Aufmerksamkeit auf sich. Sogar ein funktionsloses Schloss zwergischer Machart wurde eingebaut, das einen Schlossknacker durch seine Unüberwindbarkeit in den Wahnsinn treiben kann. Der eigentliche Zugang zur Tresorkammer liegt hinter einer Geheimtür (**K7**) verborgen (*Sinnenschärfe* +7, *Schlösser Knacken* +12). Nur die beiden Prokuristen und der Direktor wissen um die Scheintür. Daher dient die vergleichsweise schlichte Flurtür weniger einer weiteren Einbruchsicherung, sondern vielmehr als Sichtschutz vor neugierigen Blicken aus dem Zugangsflur. Der Vorraum zur Tresorkammer ist groß genug, dass auch die Lastkarren um 90° geschwenkt werden können, um in den seitlichen Geheimgang einzufahren.

Einst wurde zwischen dem alten Gebäude der Nordlandbank und der *Kaiserlichen Münze* (**SV-33**) ein unterirdischer **Geheimgang (K10)** für den Transport neu geprägter Münzen genutzt. Die Zerstörung des Ganges wurde von Handwerkern recht kostengünstig betrieben, indem der Tunnel nicht gefüllt, sondern nur an den Eingängen verplombt wurde.

Wichtige Personen

Baldram Springloff, Direktor

Die Filiale wird vom erfahrenen Bankier *Baldram Springloff* (*979 BF, grauer Backenbart, Monokel, leidenschaftlicher Bürokrat und Organisator, verschmitzt, versteckte Arroganz, *meisterlicher Kontorist*, SO 13, GT 4) geleitet, der aus vielen Überfällen und Einbrüchen auf Filialen der Nordlandbank Lehren gezogen hat, die er in den Neubau einfließen ließ. Er sieht sich mit Sportsgeist in einem steten phexgefälligen Wettstreit mit Betrügern und Einbrechern und lässt keinen Zweifel daran, dass er selbst in diesem stets als Sieger hervorgeht.

Die Sicherungssysteme (Auswahl)

Ergänzen Sie die nachfolgende Auflistung nach Belieben. Da die Filiale erst vor kurzem ihren Betrieb aufgenommen hat, könnten einige der Sicherheitsmaßnahmen noch nicht vollständig erprobt und fehleranfällig sein.

Bei Fallen werden die Tarnung (T, Probenerschwernisse zur Entdeckung), die Schwierigkeit (S, Probenerschwernisse zum Entschärfen), der Schaden (Sch) und der Wartungsaufwand (W) angeführt.

Personal

- Täglich macht der *Direktor* zu einer unvorhergesehenen Uhrzeit einen Rundgang und inspiziert penibel sein gesamtes Bankhaus.
- *Bedienstete:* Neben den fest angestellten Schreibern und Kaufleuten bevölkern die Räume und Flure des Gebäudes

Nordlandbank (Legende)

Sicherungen
A Tür Typ A
B Tür Typ B
C Tür Typ C

Erdgeschoss
E1 Schalterhalle
E2 Kassenräume
E3 Pförtner
E4 Putzraum
E5 Wartebereich
E6 Beratungsräume
E7 Abort
E8 Tagesarchiv
E9 Küche
E10 Lagerraum
E11 Gang
E12 Tageskonten
E13 Gang zur Verladehalle
E14 Schleusenraum
E15 Aufzug
E16 Gegengewicht
E17 Innenhof
E18 Verladehalle

1. Obergeschoss
O1 Verladekran
O2 Lichthof
O3 Wachraum
O4 Schreibstuben
O5 Liefer- und Eingangsprotokolle
O6 Küche
O7 Abort
O8 Vorzimmer
O9 Raum des Zweiten Prokuristen
O10 Schreibzimmer

2. Obergeschoss
Ähnlich dem 1. Obergeschoss, bis auf
O9 Zimmer des Ersten Prokuristen

3. Obergeschoss
O11 Treppe zum Dach
O12 Taubenschlag
O13 Lagerräume
O14 Archiv
O15 Konferenzzimmer
O16 Wohnraum des Direktors
O17 Schlafraum des Direktors

Kellergeschoss
K1 Aufzug
K2 Gegengewicht
K3 Gang
K4 Schließfächer
K5 Großraumlager mit Gitterabteilen
K6 Scheintür
K7 Geheimtür
K8 Tresorraum
K9 Wasserrohrwarnsystem
K10 zugemauerter Geheimgang zur *Kaiserlichen Münze* (**SV-33**)

Die Nordlandbank



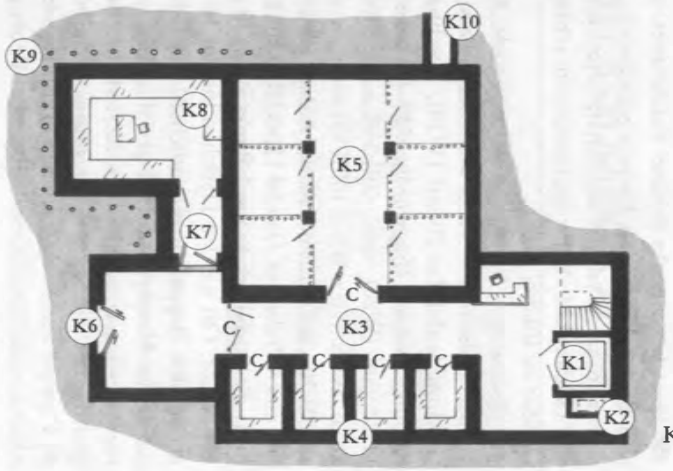
Erdgeschoss



0 5 Schritt



1. und 2. Obergeschoss



Kellergeschoss



3. Obergeschoss



auch oft wechselnde Putzmägde, Lieferanten oder Handwerker, für deren Namen sich die Wachmannschaft nur selten eingehender interessiert.

Wachmannschaft: Tagsüber sind 6 Wächter (4 *durchschnittlich* bis *kompetent*, 2 *meisterlich*) mit Waffenrock, Kurzschwert und Stinktöpfchen (**WdA 38**) im Gebäude. Nachts patrouillieren 3 Wächter (2 *durchschnittlich*, 1 *meisterlich*) mit Langschwert und Kettenhemd. Die ausgehandelte Bezahlung entspricht bislang nicht den Vorstellungen der Kämpfer. Zwei dem Augenschein nach einfache Buchhalter der Bank sind auch für Überfallsituationen geschult und verfügen über in der Kleidung verborgene Dolche mit Angstgift C (*durchschnittliche Kontoristen, kompetente Nahkämpfer*).

Wachhunde: In allen Bereichen streunen nachts zwei Wehrheimer Bluthunde (**ZooBotanica 115**) als Wachtiere herum (Erreichen auf *Sinnenschärfe* folgende TaP*: 4W6 auf Geruchssinn, 3W6 bei Horchen, 1W6 auf Sicht, die z.B. bei vergleichenden Proben auf *Schleichen*, *Sich Verstecken* angewandt werden können.). Alle Zimmertüren sind daher nachts offen zu halten. Oft vergessen die Angestellten diese Order.

Zauberalarm: Im Schleusenraum (E14) sitzt ein Nachtwind in einer Voliere und wird aggressiv, sobald ein Magiebegabter den Raum betritt. Leider ist der Vogel durch die Gefangenschaft kränklich und döst häufig ermattet im Käfig.

Sicherheitstüren

Typ A: Türrahmen mit FLIM FLAM/VOCOLIMBO-Artefakt (Alarmfalle T 15 / S - / Sch 0 / W hoch). Sobald vor dem Rahmen stehend die Worte „Attentus" gesprochen werden, erzeugt der Rahmen künftig beim Durchschreiten einen grellen Lichtschein und einen lauten Warnton (Dauer 10 KR), sofern man nicht die passende Identifikation bei sich trägt. Spricht man „Somnus", ist diese Funktion aufgehoben. Nachteile der Falle: Der Attentus-Zustand hält immer nur für ca. 1 Stunde an, so dass er stündlich durch die Wachen auf ihren Rundgängen aufgefrischt werden muss. Der VOCOLIMBO wirkt nur einmal pro Tag, so dass nach einem Fehlalarm diese Funktion entfällt. Der Auslöser des Artefakts reagiert nur auf Lebewesen, die größer als ein Wehrheimer Bluthund sind.

Typ B: Türrahmen aus konzentriertem Koschbasalt (Alarmfalle T 7 / S - / Sch 0 / W keiner) erzeugen beim Durchschreiten bei Magiebegabten latente Kopfschmerzen, die die Konzentration kurzzeitig behindern (*Selbstbeherrschungsprobe +8*, sonst sofortiges Ende eines aufrechterhaltenen Zaubers) Ein bewusster und schneller Sprung durch den Durchgang hat keine negativen Auswirkungen.

Typ C: Massive Stahltür, kann nur mit zwei unterschiedlichen Schlüsseln, die gleichzeitig betätigt werden müssen, geöffnet werden. Es sind zwei Personen notwendig, um diese Tür aufzuschließen. Mit Dietrichen je Schloss: *Schlösser Knacken +19*, es müssen 10 TaP* angesammelt werden, jede Probe dauert 1 Minute. Einen Schlüssel besitzt immer der Wächter vor dem Aufzug (K1), je ein Exemplar des anderen Schlüssels besitzen die beiden Prokuristen (O9). Baldram Springloff (O16) besitzt als einziger beide Schlüssel.

Preise und Dienstleistungen

Wechselscheine: Gegen Geldeinlage (Mindesthöhe: 1 D) stellt die Bank Wechsel aus, die der Besitzer (oder eine auf dem Wechsel benannte Person) in jeder Filiale wieder gegen Geld eintauschen kann. Die Ausstellungsgebühr beträgt 5 Heller. Die Blankowechsel gelten als die fälschungssichersten Aventuriens. Diese lässt das Haupthaus der Bank von der Druckerei der Festumer Flagge herstellen, wobei die Überführung der Scheine aus Festum ähnlich stark bewacht wird wie ein schwerer Goldtransport.

Verwahrung kleiner Schätze: Die Miete eines Schließfachs kostet 5 S im Monat, der Mieter erhält den Schlüssel und muss der Bank nicht mitteilen, was sich darin befindet. Es sind auch komplexe Aufbewahrungsmodelle möglich, bei denen die Bank z.B. bestimmten vorher benannten Personen Zugang zum Schließfach gewährt oder nach Order den brisanten Inhalt des Schließfaches dem *Aventurischen Boten* übergibt, nach dem ein bestimmtes Ereignis eingetreten ist (z.B. der Tod einer Person).

Verwahrung großer Schätze: Reichtümer, von Münzen und Barren bis hin zu Kunstgegenständen, werden für eine Jahresmiete von 1% des Schätzwertes verwahrt.

Geldwechsel: Währungsumtausch schlägt mit 15% Gebühr zu Buche.

Geldanlage: Die Bank verkauft viele Anteils- und Teilhaberscheine z.B. an Großbetrieben (sehr sicher, 10% Gewinn, Ausfall bei 20 auf 1W20), Koschbasalt-Minen, Khômkarawanen (fragwürdig, 30% Gewinn, Ausfall bei 11-20 auf 1W20), und Güldenlandexpeditionen (tollkühn, W6 x W6 x W6 x 100% Gewinn, Ausfall bei 3-20 auf 1W20). Bei der Auswahl der Anlage können je 5 TaP* aus einer Probe auf *Handel* (Spezialisierung *Geldverleih* hilft) die Ausfallgefahr um 1 Punkt auf W20 reduzieren.

Kredit: Oft werden Darlehen bis zur Höhe von ungefähr den doppelten monatlichen Lebenshaltungskosten (siehe **Metropole** S. 39) gewährt. Für höhere Summen werden aussagekräftige Sicherheiten und Pfänder gewünscht. Die Zinsen für einen Götterlauf betragen 30 Prozent minus doppeltem SO des Kunden (ja, beim Hochadel ab SO 15 spekuliert die Bank eher auf immaterielle Gegenleistungen).



Fenster
Vor den Fenstern im Erdgeschoss befinden sich schwere Gitterstäbe (StP 15 / Hä 30 / Str 12). Etliche Haken und Nadeln säumen die Fensterbretter in den Obergeschossen und halten so nicht nur Tauben fern (Grifffallen T 0 / S 0 / Sch 1W6 TP). Alle Fenster gehen nach innen auf und sind verschieden – teilweise auch mehrfach – gesichert (Alarmfalle T 5 / S 1 / Sch 0 / W gering) mit bei Bewegung schellenden Glöckchen oder einer Phiole *Bestinoid* (**WdA 60**), das leise am Boden zerschellt oder sich gar auf den Eindringenden ergießt und unmerklich die Wachhunde anschlagen lässt, sobald der Geruch ihre Nase erreicht (10 KR). Verschiedene Fenster sind zudem mit unscheinbaren Seilzügen ausgestattet, die einen unmerklichen Alarm auslösen.

Flure
Einige Flure (EG 15 und 16, KG 9) weisen versteckte Trittfallen auf (T 7 / S 0 / Sch 1W6 TP / W gering), deren spitze Nagelbretter sich bei Belastung von mehr als 40 Stein in unvorsichtige Fußsohlen bohren und teilweise mit *Kelmon* (**WdS 149**) behandelt sind. Die Wachmannschaft hat die Anweisung, nach der Nachtschicht über versteckte Riegel diese Fallen für den Tagesbetrieb zu sichern.

Kellertreppe (neben E15/K1)
Auf halber Treppenlänge befindet sich ein Klappmechanismus, der bei Belastung von mehr als 40 Stein in eine vier Schritt tiefe Fallgrube mit eisernen Spießen führt und aufgrund der starken Treppenkrümmung nicht ohne Weiteres umgangen werden kann (Fallgrube T 10 / S 0 / Sch Fallschaden 4 Schritt / W gering). Ein schlecht versteckter Riegel kann die Falle arretieren.

Schließfächer
Vereinzelte Schließfächer sind lediglich Attrappen (1-5 auf 1W20) und mit einer Bolzenschleuder (T 10 / S 5 / Sch 1W3 TP / W hoch) ausgestattet, deren Bolzen mit *Kelmon* (**WdS 149**) behandelt sind. Hin und wieder ist die Sehne der Falle erschlafft oder das Waffengift verdorben.

Schätze

In der **Schalterhalle (E1)** der Bank befinden sich zahlreiche Kunstwerke von nostrischen oder zyklopäischen Künstlern. Darunter sind echte Raritäten, u.a.: *Das Güldenland – Land der Sehnsucht* (250 Dukaten), *Mann und Frau in Betrachtung des Mondes* (400 Dukaten), *Chorhoper Straßenfest* (überformatig, 550 Dukaten), *Westwinddrachenjagd* (überformatig, 850 Dukaten), die jedoch nur ein Kunstkenner von zahlreichen weniger wertvollen Werken (z.B. *Hippogriff von Salamandria*, 12 Dukaten) unterscheiden kann.

Zentraler Blickfang im **Wartebereich (E5)** ist ein ausgestelltes Schwert eines namentlich nicht bekannten Helden aus der Dritten Dämonenschlacht (Materialwert 15 Dukaten).
In den **Kassenräumen (E2)** liegt in erster Linie Münzgeld (2.000 Dukaten, teils fremde Währungen).
Die foliantgroßen **Schließfächer (K4)** enthalten unterschiedlichste Einlagen. Die Bandbreite reicht hier von privaten Memorabilien (1W20: 1-3: Briefwechsel, Andenken aus fernen Landen) über Einzelobjekte (4-6: Schlüssel, Bücher, Landkarten) bis hin zu Schmuck (7-11: Ketten, Ringe, Juwelen), Schuldverschreibungen (12-15: im Wert von jeweils W20 x W20 Dukaten), Bargeld (16-19: 2W6 x 50 Dukaten) und kuriosen Stücken (20: Magierbücher, Alchimika, Reliquien).
Das **Großraumlager (K5)** enthält größere und schwer transportierbare Schätze, die Kunden gerne in der Bank aufbewahren: Statuen, Vasen, Kisten mit Waldinsel-Gewürzen, einen goldenen Kochtopf und sogar ein Alabaster-Sarkophag mit einer gorischen Mumie.
Im **Tresorraum (K8)** befinden sich schließlich gigantische Reichtümer: 200.000 Dukaten in Gold, 800.000 Silberstücke, 1.000 Goldbarren im Wert von jeweils 50 Dukaten, Schuldverschreibungen mit gesammelt siebenstelligen Dukatenwerten, alles fein säuberlich aufgebahrt. Wer unter *Goldgier* leidet und beim ersten Anblick dieser Schätze eine Probe mit einer 1 würfelt, wird vom Schlag getroffen. Einbrecher stehen vor dem Problem, die schiere Menge an Gold und Silber abzutransportieren (40 Dukaten bzw. 200 Silbertaler haben etwa einen Stein Gewicht).

Hotel Seelander (SV-13)

Kennzeichen: „Seelander" / *„An der westlichen Seite des Zwölfgötterplatzes, das prachtvolle Haus links neben dem Ucuritempel."*
Typ: Ga, Üb
Besitzerin: Praiosmin Seelander
Q/P/S/B/A: 10+ / 10+ / 32 / 10 / 15
Reichtum: 5
Zinken: [bewaffnete Wächter] [Aufdringlichkeit lohnt sich nicht]
Unbefugtes Eindringen: 5 / 5 / 4

Der Name *Seelander* lässt Feinschmecker auf dem ganzen Kontinent vor Wonne erschaudern und fast jeder, der die Gastfreundschaft des nobelsten Hotels der Capitale genossen hat behauptet, dass sich nirgendwo exklusiver speisen ließe. Küchenmeister Jandhold von Mersingen versteht es, selbst auf die Lippen der härtesten Kritiker ein verzücktes Lächeln zu zaubern.



Seit ihr Vater in den wohlverdienten Ruhestand gegangen ist, führt die älteste Tochter **Praiosmin Seelander** (*996 BF, blonde Locken, *brillante Wirtin*, SO 12, GT 4) die Geschäfte und muss immer wieder Übernahmeangebote Tirion Bugenhogs ausschlagen, der das Seelander gerne für die Patrizierfamilie erwerben würde. Praiosmin legt größten Wert auf vornehme Zurückhaltung. So sind die Zimmer zwar luxuriös ausgestattet, doch statt wahllos zu prunken, wird auf gehobenen Komfort geachtet. Der wahre Reichtum des Hauses zeigt sich im Kleinen: Die **Eingangshalle (E1)** wartet mit einem exklusiven Wasserspiel auf und *Der Eichenkönig* (902 BF) des elfischen Zaubermalers Golodion Seemond ziert die Wand. Die Räume sind mit edlen Hölzern vertäfelt, die Kissen mit alanfanischer Seide bezogen. Einige **Suiten (O2)** wurden durch Rivaner Lohnmagier mit *Bannkreisen gegen Ungeziefer* ausgestattet. Diverse Vorhänge, Türen, Tabletts und Wasserkübel bewegen sich dank ANIMATIO auf den richtigen Fingerzeig hin. Die beiden Hausillusionisten aus Zorgan und Grangor schaffen mit WEIHRAUCHWOLKE und AURIS NASUS das gewünschte Ambiente. Kostbarkeiten der Gäste werden im streng bewachten **Tresorraum (E5)** der zwergischen Gebrüder Argasch und Irgasch (3 Teilschlösser, *Schlösser Knacken*-Probe je + 15) eingeschlossen. Auch diskrete Leibwächter, teils ehemalige Panthergardisten oder KGIA-Agenten, stehen gegen ‚geringen' Aufpreis zur Verfügung. Reittiere werden in den angrenzenden **Stallungen (E12)** untergebracht und stets sind Bedienstete zur Stelle, um dem Gast jeden Wunsch zu erfüllen. Die Kehrseite der Medaille sind die horrenden – aber in den Augen vieler Gäste durchaus gerechtfertigten – Preise. Des Öfteren muss gar Riechsalz gebracht werden, um einen unerfahrenen Gast angesichts der exorbitanten Rechnung aus der Ohnmacht zu erwecken.



Jandhold von Mersingen

Dank eines mit CALDOFRIGO auf Eiseskälte gekühlten **Frostraumes (K2)** kann im Keller auch leicht verderbliches Gut aus fernen Ländern gelagert werden. Im **alten Weinkeller (K5)** befindet sich hinter einem leeren, großen Weinfass mit der Aufschrift *Aquenauer Südhang* der versteckte Eingang (*Sinnenschärfe* +4) zu einem **Schrein des Fuchsgottes (K6)**. Die mit phexgefälligen Motiven versehene Steinplatte ist eine Geheimtür, hinter der eine morsche Leiter tief in die Tunnel der **Kanalisation (K7)** hinabführt. Bisher weiß nur Hotelpage **Pavel** (*1022 BF, blond, aufmerksam, *erfahren*, SO 6, GT 2) um diesen Gang. Seit einer Weile lässt er heimlich Wertsachen reicher Gäste verschwinden und schmuggelt sie auf diesem Weg aus dem Hotel.

Wichtige Personen

Jandhold Degenhard von Mersingen, Meisterkoch

Der hesindiale Meisterkoch (*989 BF, kleinwüchsig, missmutige Miene) reagiert äußerst empfindlich auf Störungen und ist berüchtigt für seine herrische Art. Seine Küchengehilfen scheucht er häufig wie Sklaven umher und wer nicht pariert, muss einen seiner gefürchteten Tobsuchtanfälle über

Hotel Seelander (Legende)

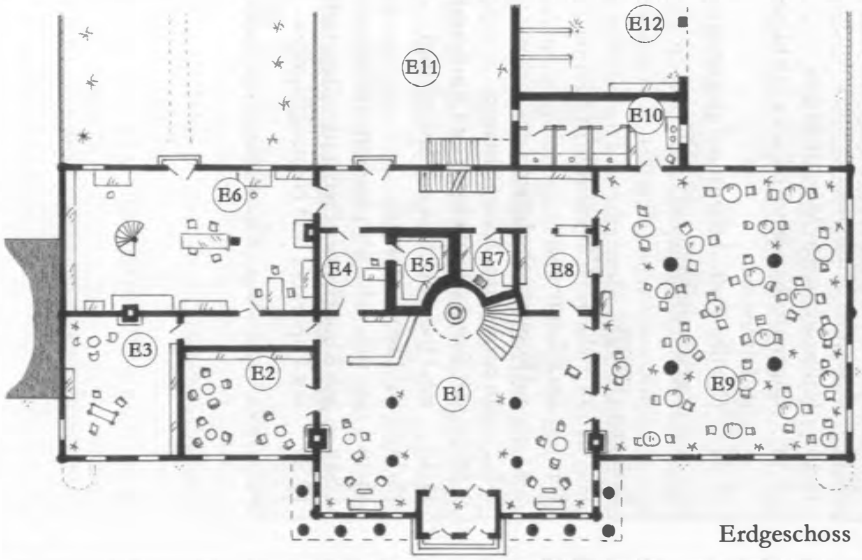
Erdgeschoss
E1 Eingangs- und Empfangshalle
E2 Salon
E3 Büro von Praiosmin Seelander
E4 Wachraum
E5 Tresorraum
E6 Küche
E7 Lagerraum
E8 Anrichte
E9 Speisesaal
E10 Abort
E11 Hof
E12 Stall

Obergeschosse
O1 Kaisersuite mit Baderaum, Dienerkammer, Anrichte und persönlichem Speisezimmer (1. OG) / Räume von Praiosmin Seelander (2. OG)
O2 Suite
O3 Lagerraum
O4 Gesindekammern
O5 Doppelzimmer
O6 Einzelzimmer
O7 Zimmer des Medicus (3. OG)
Massageraum (4. OG)
O8 Wirtschaftsräume

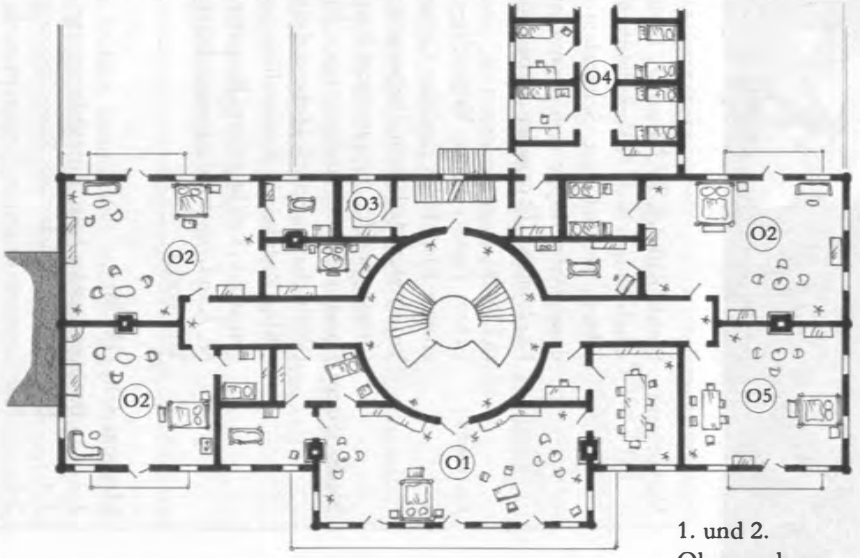
Dachgeschoss (ohne Plan)
Lagerräume

Keller
K1 Speisekammer
K2 Frostraum
K3 Weinkeller
K4 Lagerraum
K5 alter Weinkeller
K6 Phexschrein
K7 Kanalisation

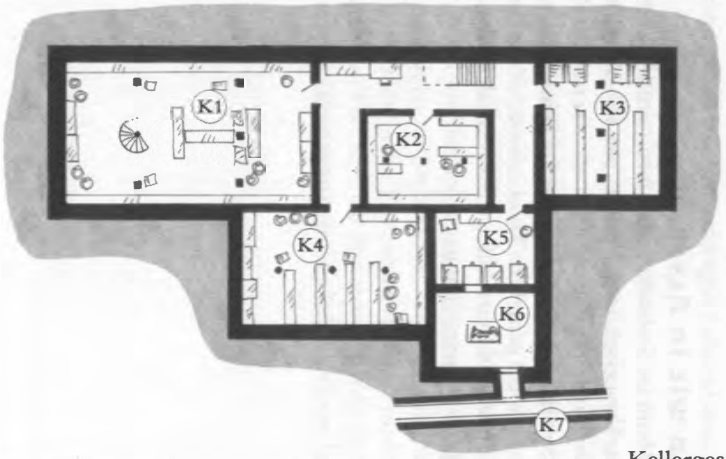
Hotel Seelander



Erdgeschoss

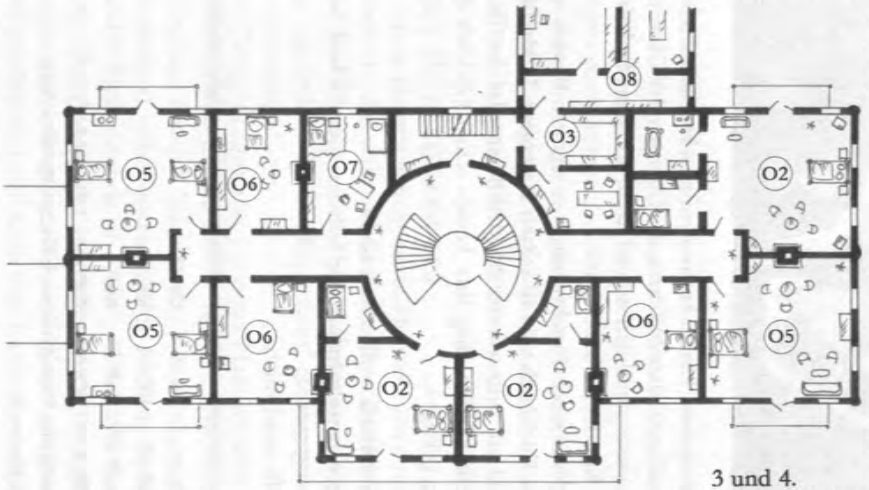


1. und 2.
Obergeschoss



Kellergeschoss

N



3 und 4.
Obergeschoss

0 10 Schritt



sich ergehen lassen. Janhold erfreut, ungeachtet seiner adeligen Herkunft, seit über 20 Jahren die Gaumen der Gäste mit seinen Kreationen und darf sich zu Recht als einen der besten Köche des Kontinents bezeichnen.
Mit abergläubischer Furcht hütet er seinen kostbarsten Schatz: ein Kochbuch mit all seinen Rezepten. Tatsächlich ist Jandhold ein unbewusster Magiedilletant. Ist das Buch nicht in seiner Nähe, mag ihm keines seiner Gerichte zur Vollendung gelingen.

Kurzcharakteristik: vollendeter Koch
Beziehungen: ansehnlich in der höheren Gesellschaft, sehr groß im Gastgewerbe
Finanzkraft: ansehnlich

MU 12 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 9
FF 20 **GE** 10 **KO** 12 **KK** 10
LeP 27 **AuP** 27 **AsP** 15 **KaP** –
WS 6 **MR** 4 **SO** 10 **GT** 3

Vor- und Nachteile: Meisterhandwerk Kochen, Verhüllte Aura; Aberglaube 6, Jähzorn 8

Talente: Sinnenschärfe 9, Etikette 10, Menschenkenntnis 2, Überreden 7, Pflanzenkunde 9, Winzer 8, Kochen (Festmahle) 19 (21)

Küchenmesser: INI 8+1W6 **AT** 9 **PA** 5 **TP** 1W6 **DK** H
Kochschürze: **RS** 0 **BE** 0 **GS** 8

Speisen wie in Alveran

Um ein Menü im *Seelander* zusammenzustellen, wählen Sie Getränke, Vorspeisen und Desserts aus der Vorschlagsliste. Hauptspeise nebst Beilage können mit dem 1W20 ermittelt werden. Selbstverständlich dürfen echte Feinschmecker auch mehr als 3 Gänge genießen. Kombinieren Sie die unten genannten Speisen in freier Abfolge oder erfinden Sie nach Belieben eigene Gerichte hinzu.

Vorspeisen: Speckpflaumen in Safttunke, Basiliskumschaumsüppchen, Bärenschinken nebst echtem Sembelquast, Schnecken in Madaweinsoße, Suppe vom perainegefälligen Knoblauch, Thorwaler Rübenwürstchen in Honig

Getränke: Echtes Premer Feuer, Valposella auf Eiszinnen-Eis, Helles Ferdoker Gerstenbräu, Yaquirtaler Madawein, Bosparanjer, Tuuki (nivesischer Tee mit ranzigem Karenfett)

Nachspeisen: Kandierte Koschammerzungen, Valpoqua (Weinschaumcreme), Halva auf einer Axtschlag-Reduktion, Karamellisiertes Arangenparfait, Leicht gelierte Bosparanjersuppe, Kandierte Ingrimmwurz bestäubt mit Tschokolat

Hauptgericht (1W20)

1-2	Pochierte geräucherte Entenleberterrine
3-4	Bunter Gemüseacker mit Rosenknospen
5-6	Koschammerzungen in Bosparanjersoße
7-8	Almadaner Huhn
9-10	Mosaik von gefüllten Gardelmäuschen
11-12	Geeiste Gänselebercreme
13-14	Gestopfter Mistkratzer
15-16	Kalbsnierchen in Meersalzkruste
17-18	Imperiales Krustentierallerley mit blauem Pailoshummer
19-20	Gefüllte Perlhuhnbrust auf glasierten Zuckerschoten

Beilagen (1W20)

1-2	an Wald- und Wiesenfrüchten
3-4	am Pflaumenbett
5-6	auf Rotwurzscheibchen
7-8	an bornischem Kartoffelstampf
9-10	mit Froschschenkelchen und Knoblauchpüree
11-12	mit Honigzwiebeln auf Anisschaum
13-14	auf Blutwurstravioli
15-16	auf tulamidischem Yoghurt-Arangenreis
17-18	mit Khunchomer Pfeffer und Menchalblüten
19-20	mit Pupurkohl und Neunaugenrogen



Herberge Schwert und Panzer (SV-26)

Kennzeichen: Über der Tür angebracht: Gekreuzte Schwerter und Brünne / *„Am Krautmarkt hinter dem Siechenhaus."*
Typ: Üb, Ga, Ha, Di
Wirt: Dobran Ummingshausen
Organisation: Kaiserlich Derographische Gesellschaft (Kontaktvermittlung), Alte Gilde (geheimer Briefkasten)
Q/P/S/B/A: 5/4/ 3 (Einzelzimmer 25 H), 14 (Doppelzimmer 20 H), 8 (Bett im Schlafsaal 10 H), 11 (Strohsack im Schlafsaal 2 H) / 1 / 2
Reichtum: 3
Zinken: [Zinkenplatz] [Alte Gilde]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 3 / 5

Preiswert, leidlich komfortabel, süffiges Bier, viele interessante Neuigkeiten über mögliche Aufträge und Auftraggeber – und keine lästigen Fragen. Diese Eigenschaften verbindet man seit eh und je mit der über die Stadtmauern hinaus bekannten Herberge. So wundert es auch nicht, dass sich hier vorrangig reisende Abenteurer und raubeinige Söldlinge treffen, um Erfahrungen auszutauschen über Auftraggeber, Waffenschmiede, Giftmischer oder die neuesten Taktiken, einen Lindwurm zu überlisten. Oder einfach, um bei einem kühlen Bräu auf einen neuen, lukrativen Auftrag zu warten.

Die Herberge

Im Erdgeschoss des alten, dreigeschossigen Bruchsteingebäudes befindet sich neben der stets verqualmten Küche und einem geräumigen Lager der große Schankraum, dessen Wände mit unterschiedlichsten Waffen und Trophäen vergangener Abenteuer geschmückt sind. Über der breiten Theke hängt ein während der Schlacht in den Wolken erbeutetes transysilisches Banner. Hocker vor dem Kamin, mehrere Tische und Bänke oder kleinere Sitzgruppen in verschwiegenen Ecken laden zum geselligen Verweilen oder ungestörten Beratschlagen ein. Eine freitragende Treppe führt über eine kurze Galerie zu den Gästezimmern und Wohnräumen des Wirts. In einem Nebengebäude befinden sich der Abort und ein Stall, in dem bis zu acht Pferde untergestellt werden können (3H pro Tag inklusive Futter). Man gelangt gut auf andere Hausdächer, was leichtfüßige Schurken und Botenjungen gerne nutzen.
Vor dem Eingang zur Taverne hat Dobran eine große Anschlagtafel aufgestellt, auf der Gesuche, Gebote und Bekanntmachungen ausgehängt werden.

Das Höllengefährt

In einem kleinen Schuppen im Hof steht ein obskures Flug-Konstrukt, das während der Schlacht in den Wolken in den Hof der Herberge stürzte. Interessierten zeigt der geschäftstüchtige Dobran das „Höllengefährt" gerne gegen zwei Heller Eintrittsgeld.
Das Fluggerät kann von versierten Handwerkern (*Mechanik* und *Holzbearbeitung* jeweils Probe +8, jeweils abwechselnde Proben, Dauer 8 Stunden pro Probe, insgesamt 25 TaP* erforderlich) soweit instand gesetzt werden, dass ein leidlich stabiler Flug möglich ist (GS 5, maximaler Steigflug von 20%). Der Antrieb der mechanischen Schwingen erfordert einiges an Anstrengung (KO und KK 15+, Verlust von 1W6 AuP pro Minute) und kann eine Last von maximal 80 Stein tragen. Dobran lässt sich bei geschickter Argumentation leicht bei seiner Abenteuerlust packen und wird entsprechende Ansinnen unterstützen – unter der Bedingung, das gewinnträchtige Unikum unbeschadet zurückzuerhalten. Da das Gefährt in Teilen aus leichtem Unmetall besteht, kann es zu Unverträglichkeiten mit verwendeten Ausbesserungsmaterialien kommen (20 auf W20 jede Minute), was sich z.B. in spontanem Lösen von Verbindungen äußern kann.

Dobran Ummingshausen

Der Veteran und Wirt (*979 BF, kahlköpfig, einbeinig, viele kleine Narben an den Armen und eine größere auf der linken Wange, strotzt vor Selbstbewusstsein und Erfahrung) war früher selbst Abenteurer, kann aber nicht mehr durch Aventurien ziehen, seit ihm ein Ork das rechte Bein abschlug. Dobran bietet am liebsten seine Erfahrung als Auftragsvermittler an. Manch zartbesaiteter Auftraggeber wagt sich nicht zu den Raubeinen in die Taverne hinein, ein anderer möchte gerne unbekannt bleiben, ein dritter weiß gar nicht, welchem von den vielen Gesichtern er trauen kann. Dobran kennt eine



riesige, täglich wachsende Zahl von Söldnern, Glücksrittern und Spezialisten, so dass er gegen einen kleinen Obolus (ein Zehntel des angedachten Honorars) die richtigen Leute für jede Aufgabe vermitteln kann. Mit der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft verbindet ihn die Leidenschaft für ferne Länder und unbekannte Gestade. Mit vielen seiner Gäste die Trinkfestigkeit, die er mitunter beim Wettzechen unter Beweis stellt.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Wirt und Auftragsvermittler, kompetenter Söldner
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich
Zitat: *„Dobran Ummingshausen mein Name. Ich darf mich doch zu euch setzen, oder? Euer Schaden soll es nicht sein!"*
„Helden sind nur tote Abenteurer. Den Göttern sei Dank bin ich keiner! Und nun lass dir von mir gesagt sein, dass du das Pulver noch wirst brauchen können!"

Eigenschaften: MU 16, IN 15, GE 6, KO 15, SO 7, GT 2
Vor- und Nachteile: Einbeinig
Talente: Selbstbeherrschung 11, Zechen 13, Gassenwissen (Kontakte) 12 (14), Menschenkenntnis 15, Überzeugen 11, Geographie 10, Schätzen 13, Hauswirtschaft (Vorratshaltung) 10 (12)
Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Meister der Improvisation, Soziale Anpassungsfähigkeit

Alles für den Helden

Dobran hat sich auf die speziellen Bedürfnisse reisender Glücksritter eingerichtet: Er hält ein gut sortiertes Arsenal an Ausrüstungsgegenständen für viele Situationen bereit, von banalen Schlafsäcken über hilfreiches Mirbelsteinpulver bis zu seltenen Gwen-Petryl-Steinen (siehe auch **Katakomben 123-127**). Bei der Auswahl geeigneter Gerätschaften lässt er seine Kunden ausgiebig an seinem reichhaltigen Erfahrungsschatz teilhaben und gibt wohlmeinende Ratschläge.
Rund um die Herberge haben sich zudem verschiedene Händler und Handwerker niedergelassen, die ebenfalls von dem Geschäft mit den durchreisenden Söldlingen profitieren. Neben einem **Krämer**, der gebrauchte Waffen und Rüstungen (Q5/P4) feilbietet, findet sich ein **Pferdeverleih** (10 S pro Tag, 5 D Kaution) sowie ein passabler **Hufschmied** (Q5/P5). Ein **Schreiber**, der auch einige geläufige Fremdsprachen beherrscht (Q5/P5), bietet ebenso seine Dienste an wie aufdringliche **Lustknaben** und **Hübschlerinnen** (Q4/P4), denen Dobran gelegentlich eines seiner Einzelzimmer stundenweise vermietet. In der Herberge selber hat sich ein versierter tulamidischer **Wundarzt** (Q6/P7) als Dauergast eingemietet, der eigentlich auf der Durchreise ist, sich aber bislang über mangelnde Aufträge nicht beklagen konnte.

Helden gesucht!

Die nachfolgenden Personen warten im *Schwert und Panzer* auf einen Auftraggeber und können von Ihren Helden angeworben werden, um z.B. fehlendes Fachwissen oder unzureichende Fähigkeiten für eine anstehende Aufgabe auszugleichen:

Rondradan Sturmwind (*kompetenter Söldner*)
Der rüpelhafte Söldner (*999 BF, breite Schultern, ungepflegtes Äußeres) ist einer der Stammgäste der Taverne und dient sich überwiegend den hiesigen Krämern an, die ihn z.B. als Nachtwächter beim vorübergehenden Einlagern teurer Ware anwerben.

MU 14	**KL** 10	**IN** 14	**CH** 11
FF 11	**GE** 13	**KO** 14	**KK** 14
LeP 38	**AuP** 34	**AsP** –	**KaP** –
WS 9	**MR** 5	**SO** 7	**GT** 2

Vor- und Nachteile: Eisern, Spielsucht 8
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Meilersgrund, Alt-Gareth), Waffenloser Kampfstil Bornländisch, Wuchtschlag
Talente: Körperbeherrschung 11, Reiten 10, Selbstbeherrschung 14, Wildnisleben 12
Streitkolben: INI 11+W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** N
Gambeson: **RS** 2 **BE** 1 **GS** 7
Sold: 6 S pro Tag

Ebbert, das Frettchen (*kompetenter Streuner*)
Der kleinwüchsige einstige Leibeigene (*1001 BF, geduckte Haltung, gehetzter Blick in alle Richtungen) verdient sein Geld als Handlanger der Alten Gilde, die sein wahres Potenzial in seinen Augen verkennt. Er hofft auf einen wirklich herausragenden Auftrag, der seiner würdig ist.

MU 13	**KL** 13	**IN** 14	**CH** 13
FF 14	**GE** 15	**KO** 11	**KK** 12
LeP 30	**AuP** 32	**AsP** –	**KaP** –
WS 6	**MR** 4	**SO** 4	**GT** 2

Vor- und Nachteile: Einbildungen (Verfolger)
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Südquartier, Meilersgrund, Alt-Gareth)
Talente: Schleichen 13, Gassenwissen 12, Schlösser knacken 14, Gefahreninstinkt 13
Schwerer Dolch: INI 12+W6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** 1W+2 **DK** H
Straßenkleidung: **RS** 0 **BE** 0 **GS** 8
Sold: 4 S pro Tag



Avessandra (*kompetente Scharlatanin*)
Die aufreizende und kokette **Avessandra** (*1009 BF, leuchtend grüne Augen) ist mitnichten das wehrlose kleine Reh, das einen starken Beschützer nötig hätte. Vielmehr reist die resolute junge Frau schon seit einigen Jahren durch Aventurien und will nun ihr Glück in der mittelreichischen Metropole versuchen. Dazu gibt sie sich Unwissenden gegenüber gerne als gelehrte Magierin aus.

MU 12	**KL** 13	**IN** 13	**CH** 15
FF 14	**GE** 15	**KO** 11	**KK** 12
LeP 28	**AuP** 32	**AsP** 31	**KaP** –
WS 6	**MR** 4	**SO** 8	**GT** 2

Vor- und Nachteile: Gut Aussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unstet
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Südquartier, Meilersgrund, Alt-Gareth)
Talente: Gaukeleien 14, Zechen 12, Lesen/Schreiben 10, Magiekunde 9
Zauber: AURIS NASUS 12, MOTORICUS 11, ODEM 9
Kampfstab: INI 10 + W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** 1W6+2 **DK** S
Straßenkleidung: RS 0 **BE** 0 **GS** 8
Sold: 9 S pro Tag

Theater Fuchsbau (SV-27)

Kennzeichen: Schild „Fuchsbau" in golden geschwungenen Lettern, daneben eine lachende und eine weinende Maske / *„Direkt am Brig-Lo-Platz, einfach den Rondratempel im Rücken und dann vorbei am Viergöttermonument."*
Typ: Di, Le
Leiter: Marishall dal'Patto
Organisation: gehobenes Bürgertum (Besucher), Haus Stoerrebrandt (Mäzen), Phexkirche (Kontakte), Alte Gilde (Kontakte)
Q/P/S/B/A: 7 / 7 / - / 3 / bis zu 25
Reichtum: 2
Zinken: [Phex zugetan] [nicht wehrhaft] [bewohnt]
Unbefugtes Eindringen: 2 / 2 / 3

In dem weißgetünchten Theaterbau am Brig-Lo-Platz wird allabendlich gehobene Unterhaltung geboten. Kusliker Komödien, Dramen im Vinsalter Stil oder zyklopäische Tragödien – Principal Marishall dal'Patto, selbst gebürtiger Liebfelder, inszeniert vorzugsweise die großen Bühnenwerke seiner Heimat. Farbenfrohe Empfänge und ein abwechslungsreicher Spielplan machen den Fuchsbau zu einem beliebten Freizeitvergnügen der Bürger.

Das Gebäude

Erbaut 1022 BF auf den Ruinen eines niedergebrannten Stadthauses, war der Fuchsbau mit seinem sechsstöckigen Turm und der mit Rundbögen verkleideten Fassade bereits seit seiner Fertigstellung ein echter Blickfang. Im Winter 1025 BF stürzten die beiden oberen Geschosse nach einer Explosion in sich zusammen, ein weiteres Stockwerk musste eingerissen werden, so dass der Turm das Gebäude nach Abschluss der Renovierungsarbeiten inzwischen nur noch um wenige Schritt überragt.
Im Hauptgebäude befinden sich neben dem **Bühnenraum** auch der umfangreiche **Kostümfundus** mit **Umkleide**, das **Arbeitszimmer** des Prinzipals und eine kleine **Schreibstube** für Verwaltungsarbeiten. Im Turm liegen die Räumlichkeiten der beiden im Gebäude lebenden Theaterbediensteten, Amaria und Tannjew, und die **Privatgemächer** des Prinzipals. Die früher ebenfalls im Turm untergebrachten Requisiten wurden nach dem Unglück in einen **Kellerraum** ausgelagert.

Die Bretter, die die Welt bedeuten

Der Theatersaal des Fuchsbaus bietet Platz für bis zu 400 Besucher. Ein Großteil der Zuschauer drängt sich während der Vorstellungen dicht an dicht auf stabilen Holzbänken vor der großen Bühne. In der umlaufenden Galerie sitzt man auf einzelnen Stühlen ungleich bequemer, doch je höher gelegen die Plätze, desto teurer die Theaterkarten. Sitzkissen können selbst mitgebracht oder gegen eine geringe Gebühr vom Haus geliehen werden. Direkt an der Bühne gibt es zwei Logen mit gepolsterten Plüschsesseln, die zu horrenden Preisen von betuchten Besuchern gemietet werden können. Wer hier sitzt, möchte entweder dem Geschehen auf der Bühne ganz nahe sein, oder aber er will die bewundernden Blicke der anderen Besucher genießen.
Die Guckkastenbühne ist klar vom Zuschauerraum abgegrenzt, ein Umstand, den Marishall dal'Patto regelmäßig beklagt, wird es ihm so doch unmöglich gemacht, Stücke zu inszenieren, die auf einer zu drei Seiten hin offenen Bühne gespielt werden. Durch eine Falltür im Boden können Requisiten auf die Bühne gebracht werden. Hinter den schweren, dunkelgrünen Vorhängen wurde eigens ein Flaschenzug aufgebaut, um auch aufwendige (und schwere) Dekoration nutzen zu können.

Preise und Spielübersicht

Parkett vordere Reihe	1 S
Parkett hintere Reihe	7 H
Galerie EG	2 S
Galerie 1. OG	3 S
Galerie 2. OG	5 S
Loge	ab 1 D



Selbstverständlich unterstützt das Theater Abonnements. Die Garether stehen dieser horasischen Unsitte, sehr zu Principal dal'Pattos Bedauern, jedoch noch immer recht skeptisch gegenüber.
Gespielt wird an vier Abenden die Woche. Titel für die Stücke der aktuellen Spielzeit können Sie ganz einfach selbst nach dem Muster „Der/Die (Profession) von (Ort)" (*Der Barbier von Khunchom*, *Die Rittfrau von Arivor*) zusammenstellen. Ebenso beliebt ist die Benennung nach großen Herrschern oder Helden (*Fran-Horas*, *Amene II.*, *Thalionmel*). Hin und wieder präsentiert der Fuchsbau auch sehr moderne Inszenierungen, aus deren Titel sich der Inhalt des Stücks nur bedingt ableiten lässt (*Mopsendronning*, *Die Borbaradmoskitos, Der Himmel über Beilunk*).

Wichtige Personen

Marishall dal'Patto, Principal
Marishall (*989 BF, 1,65 Schritt, schlank, Perückenträger, Charakternase, geckenhaft) war früher selbst Schauspieler an der Freilichtbühne in Vinsalt und zog zeitweise mit einer Wanderbühne umher. Nach einem Gastspiel in Gareth beschloss er, seinen Lebenstraum zu verwirklichen und gründete 1022 BF sein eigenes Theater in der Capitale. Seine Liebe gilt der modernen Vinsalter Schauspielkunst, die man im Amphitheater Heldenbühne (s. S. 49) nur selten findet. Er liebt es, andere Schauspieler zu unterweisen, zu formen und das Beste aus ihnen herauszukitzeln.
Der in Würde alternde Liebfelder weiß sich nicht nur modisch in Szene zu setzen. Auf Premierenfeiern und Empfängen glänzt er mit vollendeten Manieren, und er unterhält beste Kontakte in die Garether Oberschicht. Tatsächlich ist der Principal nicht halb so geckenhaft, wie er gerne in der Öffentlichkeit auftritt. Nur wenige wissen, dass Marishall ein heimlicher Phexgeweihter ist und Verbindungen sowohl zur Kirche des Fuchses als auch zur Alten Gilde unterhält.

Kurzcharakteristik: brillanter Schauspieler, kompetenter Informant und Phexgeweihter
Füchsischer Name: Buntschreier*, Perücken-Dal
Beziehungen: hinlänglich, ansehnlich bei Phexkirche und gehobenem Bürgertum
Finanzkraft: hinlänglich
Belohnungen (klein/mittel/groß): Informationen: Gerüchte und Geheimnisse der besseren Gesellschaft / Kontakt zur Phexkirche und Alten Gilde, Zugang zum Kostümfundus des Theaters / kostenloser Lehrmeister
Verwendung im Spiel: stets auf den eigenen Vorteil bedachter, geheimer Auftraggeber (Sponsoren für die neue Spielzeit auftreiben, Botendienste für die Alte Gilde, einen talentierten Schauspieler von der Heldenbühne abwerben), Lehrmeister, schillernder Paradiesvogel und Informationsquelle bei gesellschaftlichen Anlässen

MU 13 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 16
FF 14 **GE** 11 **KO** 10 **KK** 9
LeP 26 **AuP** 30 **AeP** - **KaP** 24
WS 5 **MR** 7 **SO** 9 **GT** 2

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 7, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit; Eitelkeit 5, Goldgier 6
Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Alt-Gareth), Schattenpfade II, Standfest; Ausweichen I (10), Finte, Improvisierte Waffen, Schmutzige Tricks
Talente: Gaukeleien (Bauchreden) 9 (11), Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 12, Stimmen imitieren 13, Tanzen 10, Etikette 8, Gassenwissen 12, Lehren 15, Menschenkenntnis 12, Schauspielerei 17, Sich Verkleiden 14, Überreden (Lügen) 10 (12), Götter/Kulte 10, Schlösser Knacken 8
Liturgien: 12 Segnungen, Graues Siegel, Mondsilberzunge, Phexens Augenzwinkern, Sternenglanz; Liturgiekenntnis (Phex) 12

Stockdegen: INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** N
Dolch: INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H
Kostüm: RS 0 **BE** 0 **GS** 8
Verhalten im Kampf: bezieht Gegenstände (Vorhang, Kronleuchter, Pudersäckchen) in seine Verteidigung mit ein und versucht sich zurückzuziehen

Weitere Personen

Neben den beiden Mimen **Roban Valpo Fassbinder** (*991 BF, untersetzt, stimmgewaltig, auf der Bühne häufig tragischer Held oder wahnsinniger Schurke, SO 7, GT 3) und **Almadeo** (*1010 BF, tulamidische Wurzeln, Adlernase, wird oft als Novadi besetzt, SO 7, GT 3) gehört seit einiger Zeit auch die horasische Schauspielerin **Geronita Bosvani** (*1016 BF, zierlich, wechselnde Haarfarben, stets modisch gekleidet, SO 7, GT 4) zum festen Ensemble. Ständig klagt sie über die Rückständigkeit der Garether und schildert anschaulich, wie viel lieber sie in der Vinsalter Oper auf der Bühne stehen würde. Kaum jemand weiß, dass sie dort abgelehnt wurde, weil sie ganz schrecklich singt. Der Scharlatan **Lumerius** (*1009 BF, Glubschaugen, ausladender Zwirbelbart, *meisterlicher Scharlatan*, SO 8, GT 3) sorgt für faszinierende Bühnenillusionen. Nicht wenige der im Fuchsbau tätigen, jungen Schauspielerinnen leben bei *Mutter Pöschel* (SV-28), die eine Dauerkarte besitzt. Wann immer sie eine der Vorstellungen besucht, wird sie nicht müde, aus ihrer eigenen Zeit bei der Bühne zu erzählen und wettert gegen die freizügigen Kostüme der jungen Damen.



Geheimnisse

Das Theater wurde nach dem geheimen Hort des Fuchsgottes in Gareth benannt: dem *Fuchsbau* (**UG-01**). Das von allen drei Tempeln gemeinsam genutzte Versteck lag einst direkt unter der Ruine, auf der das Theater erbaut wurde. Als der Hort noch vor der Fertigstellung des Gebäudes aufgrund der Erdrutschgefahr verlegt werden musste, fand er eine neue Heimat tief unter dem *Drom* (**AV-09**).

Der Principal war, nach anfänglicher Enttäuschung, recht froh über diesen Umstand, denn so konnte er das Theater ganz nach seinen Vorstellungen ausbauen. Seine größten Rollen sind die des Marishall dal'Patto als Theaterleiter, Künstler und Lebemann – nur wenigen gelingt es, einen Blick hinter die Kulissen zu erhaschen und den gewieften Informationshändler und Spitzel zu sehen, der in dieser Aufgabe seine Erfüllung gefunden hat. Inzwischen jedoch geht auch an ihm das Alter nicht spurlos vorbei und er hält bereits die Augen nach einem würdigen Nachfolger offen.

Redaktionshaus Aventurischer Bote (SV-30)

Kennzeichen: (Fledermaus mit Pergamentrolle zwischen den Fangzähnen), darunter „Zutritt für Schelme und Kobolde verboten" / *„Am Brig-Lo-Platz beim Stoerrebrandt Kontor rein und dann auf der anderen Straßenseite in der alten Mälzerei."*

Typ: Di

Leiter: Baltram von Liepenberg

Organisation: Handelshaus Stoerrebrandt (Eigentümer)

Q/P/S/B/A: 7 / 8 / - / 3 / 21

Reichtum: 3

Zinken: [Sackgasse] [Phex zugetan] [nicht leichtgläubig]

Unbefugtes Eindringen: 3 / 3 / 4

Über neueste Kunde informieren sich lesende Garether im *Aventurischen Boten*, sei es durch Berichte über Urteile und Verbrechen, künftige Feierlichkeiten und Kopfgelder oder durch unterhaltsame Bonmots und Anzeigen von Händlern und Handwerkern. Die Zeitung (Auflage: um 5.000) erscheint einmal wöchentlich als Garether Stadtblatt (sechs beispielhafte Exemplare liegen der Box bei) und alle zwei Monate als Gazette für ganz Aventurien. Innerhalb der Stadt werden dank Spenden der Hesindekirche zur Förderung der Volksbildung einige hundert Exemplare kostenlos verteilt (sonst: 2 D, das kürzere Stadtblatt 2 S). Das Setzen einer Anzeige in der Größe einer Achtelseite kostet 25 S pro Ausgabe.

Seit 1029 BF arbeitet die Botendruckerei in einem dreigeschossigen Bau im garetischen Stil. Zuvor war hier eine Mälzerei, deren süß-verbrannter Geruch noch in den Räumen hängt. Die Marmortafel in der **Eingangshalle** (EG) nennt die Namen vieler Mäzene des Boten und gilt als verflucht, da sie schon drei Menschen erschlug, als sie umfiel. Die **Druckerei** (EG, 1.OG) mit 16 modernen Druckerpressen ist die größte Aventuriens und drängt mit Druckstöcken, Papierstapeln und Typentischen immer weiter vor in die **Schreibräume** der Berichterstatter und Lektoren (1. OG, 2.OG). Neben dem Bo-





ten werden auch Bekanntmachungen der Stadt, Rechtswerke, Glaubensfibeln, Travialliteratur und Hellerromane gedruckt. Aktuelles Großprojekt der Buchbinder, Setzer und Drucker ist der vom Hesindetempel in Auftrag gegebene Erstdruck der 21-bändigen *Gespräche Rohals des Weisen*. Im **Archiv** (Keller) werden etliche Zweitdrucke aufbewahrt. Im Archiv XIII, zu dem nur erfahrene Berichterstatter Zugang haben, liegen unzensierte Artikel und Geheimdokumente verschlossen hinter einer Tür aus Zwergenstahl.

Wichtige Personen

Baltram von Liepenberg, oberster Schriftleiter
Die Junkerfamilie Liepenberg (schon Baltrams Mutter Strellina leitete den Boten) denkt doppelt an die Auflagenhöhe der Gazette, denn ihr gehört auch die bedeutendste *Papiermühle* Gareths (**MG-07**). **Baltram** (*990 BF, blutunterlaufene Augen, ständiges Hautjucken, fahrig, *durchschnittlicher Pamphlethist*, SO 10, GT 3) treibt seit 1027 BF die Mitarbeiter an (z.B. durch die Auslobung des Titels ‚Botenschreiber des Jahres'), meldenswerte Nachrichten zu bringen, sucht neue Anzeigenkunden und steht gegenüber Emmeran Stoerrebrandt, dem Besitzer des Blattes, für jede Ausgabe gerade. Er ist süchtig nach Boronwein und bezieht seine Dosis bei Besuchen im *Lieblichen Yaquir* (**SG-13**). Insbesonder diesem Laster ist es auch zu verdanken, dass immer wieder Artikel der umstrittenen und als Klatschbase verschrienen **Itsadora Alrikshuber** (*996 BF, füllig, übertriebene Gestik, Neugier 10, *kompetente Berichterstatterin und Spitzelin*, SO 8, GT 2) im Boten landen.



Kerry ui Brioghan

Gilburna Dachs, Druckergehilfin
Nur Baltram weiß, dass **Gilburna** (*1012 BF, voller Druckerschwärze, Spaßvogel, *erfahrene Druckergehilfin, kompetente Schmugglerin*, SO 3, GT 2) eine entlaufene Leibeigene aus Hallklee ist, der er den Freibrief vorenthält. Er weiß hingegen nicht, dass Gilburna eine Druckerpresse gestohlen hat und sich zuhause in Tempelhöhe (**TH-05**) damit als Schwarzdruckerin für Verbrecher, Aufhetzer und Verfasser schlüpfriger Geschichten ein Zubrot verdient.

Kerry ui Brioghan, Berichterstatterin
Die gebürtige Honingerin aus einfachen Verhältnissen (*979 BF, rothaarig, Stupsnase, einnehmendes Wesen) ist für ihre aufregenden Reiseberichte im Dienste der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft ebenso berühmt wie für ihre gnadenlos aufgedeckten Skandale. Kerry brennt für ihre Tätigkeit und kann es kaum verhindern, Leuten ständig Löcher in den Bauch zu fragen. Sie weiß, wo man bohren muss, um das Stäubchen selbst auf der weißesten Weste zu finden – und lässt sich dafür auch gezielt anheuern. Dass sie dabei den Mächtigen auf die Füße zu treten vermag, nimmt sie in Kauf: In der Botenstube steht für sie immer ein Reisesack bereit, falls sie dringend nach Thorwal, Pailos oder Thalusa aufbrechen muss.

Kurzcharakteristik: meisterliche Entdeckerin und Nanduriatin
Füchsischer Name: Nase
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: gering
Belohnungen (klein/mittel/groß): Gerüchte und Informationen / Kontakte in Gareth, Dienste als Lehrmeisterin / ihr Langdolch (siehe unten)

MU 14	**KL** 14	**IN** 18	**CH** 14
FF 12	**GE** 12	**KO** 11	**KK** 9
LeP 28	**AuP** 33	**AsP** –	**KaP** –
WS 6	**MR** 5	**SO** 7	**GT** 2

Vor- und Nachteile: Flink, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Zwergennase 10; Angst vor Spinnen 7, Neugier 11, Schulden (1.000 D), Feinde (Opfer ihrer Berichterstattung)
Sonderfertigkeiten: diverse Kulturkunden, Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Alt-Gareth, Neu-Gareth, Südquartier); Aufmerksamkeit, Ausweichen II (15), Waffenloser Kampfstil Bornländisch
Talente: Schleichen 9, Selbstbeherrschung 8, Sich Verstecken (Gebäude) 12 (14), Sinnenschärfe 12, Taschendiebstahl 8, Betören 6, Etikette 9, Gassenwissen (Kontakte) 11 (13), Menschenkenntnis 12, Schriftlicher Ausdruck 16, Sich Verkleiden 10, Überreden 14, Überzeugen (schriftliche Rethorik) 14 (16), Orientierung 7, Geographie 17, Schlösser Knacken 8, Sprachen: Füchsisch, Garethi, Isdira, Nujuka, Rogolan, Thorwalsch, Tulamidya, Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidya, Nanduria
Ausrüstung: smaragdbesetzter Langdolch mit Lotosmotiven, Geschenk eines tulamidischen Sultans

Langdolch: INI 12+1W6	**AT** 13	**PA** 10	**TP** 1W6+2	**DK** H
Raufen: INI 12+1W6	**AT** 10	**PA** 11	**TP** 1W6	**DK** H
Straßenkleidung	**RS** 0	**BE** 0	**GS** 9	

Verhalten im Kampf: defensiv, versucht durch Ausweichen in eine bessere Position zu gelangen oder zu fliehen



Preise bei Kerry vi Brioghan

Verkauf von geheimen Informationen über Personen

Haltloses Gerücht (zu 30% wahr)	SO x SO Kreuzer
Solider Klatsch (zu 60% wahr)	SO x SO Heller
Bestätigte Fakten (zu 90% wahr)	SO x SO Silbertaler

Verbreitung von Informationen

Kleines Gerücht in die Welt setzen	2 S pro Stadtteil und Tag
Etwas zum Stadtgespräch machen	2 D pro Stadtteil und Tag
Aufruhr oder Festtagsstimmung erzeugen	20 D pro Stadtteil und Tag
Ruf einer Person beschädigen	SO x SO x SO Heller
Ruf einer Person verbessern	SO x SO x SO x 2 Heller



Kontor Stoerrebrandt (SV-31)

Kennzeichen: (silberner Falke auf rotem Grund)
Typ: Ha, Di
Leiter: Emmeran Stoerrebrandt, Stellvertreterin: Peranka Stoerrebrandt
Organisation: Handelshaus Stoerrebrandt (Hauptsitz)
Q/P/S/B/A: 6 / 6 / - / - / 34
Reichtum: 5
Zinken: [knauserig] [bewaffnete Wächter] [wohlhabend]
Unbefugtes Eindringen: 5 / 4 / 4

Die Nachbarschaften zwischen Zwölfgötterplatz und Kaiser-Reto-Straße nennen die Garether auch ‚Stoerrebrandtviertel'. Der *Aventurische Bote* (**SV-30**), die *Nordlandbank* (**SV-11**) und die *Kaiserliche Münze* (**SV-33**) gehören zum Handelsimperium, dessen ganz Aventurien umspannende Fäden im Hauptkontor zusammenlaufen. Täglich werden hier Geschäfte getätigt, deren Summen selbst einen garetischen Baron erbleichen lassen. Die flaggenbehangene Fassade des großen, dreigeschossigen Hauses zeigt reiche Verzierungen aus elfischen Schnitzereien und Blattgold im rohalischen Stil. Dass Emmeran Stoerrebrandt den Reichtum seines Hauses offener zeigt als seine Vorgänger, zwingt andere Handelshäuser und Patrizierfamilien nachzuziehen und ihre Gebäude ebenfalls erlesen herauszuputzen.

Von **Empfangsräumen** mit Edelholzvertäfelung, Springbrunnen und einer Sammlung exotischer Schätze, die Abenteurer für Stoerrebrandt entdeckten, kann man in den **Hof** blicken, wo ständig Wagen be- und entladen werden, Botenreiter eintreffen oder aufbrechen und Schreiber Waren überprüfen. Hinter stabilen und abschließbaren Türen kann man **Schriftstuben** (geheime Botschaften sind verschlüsselt, *Kryptographie* +3), **Zahlstellen**, einen **Salon**, das **Archiv** (Buchhaltung, Handelsverträge, beurkundete Privilegien, Pfand- und Schuldverschreibungen), den **Kartenraum** und eine **Goldkammer** (auf ihr liegt ein WIDERWILLE von 14 ZfP*; eine Schatztruhe bedenkt Plünderer mit einer Göttlichen Strafe VI, Ingerimm, siehe **Katakomben 76**; Wert der Schätze: 1W20 x 500 D) entdecken. In Emmerans **Geschäftszimmer** hängen teure Gemälde von Kenkaukis und Seemond, hinter einigen befinden sich Wandverstecke. Vor dem mit Bernstein geschmückten Schreibtisch des Handelsherrn saß schon Lichtbote Jariel (Zauberei im Umkreis von 5 Schritt um 5 Punkte erschwert). Überall liegen Säcke mit Hellern, Talern und Dukaten, deren Geld Emmeran nicht – wie der Volksmund sagt – ständig zählt, sondern zur schnellen Bezahlung der vielen Bediensteten, Berichterstatter und Agenten verwendet. Einige Räume weiter befindet sich eine mit Kristallprismen ausgestattete **Examinationsstube** (Hellsichtmagie um 2 Punkte erleichtert), in der zwei Leibmagier (aus Riva, *meisterlich*) bei Bedarf Fundstücke, Bewerber und potenzielle Lügner überprüfen.

Flügelartig sind ein kleineres **Lagerhaus**, ein **Wagenschuppen** und der Hauptsitz des **Botendienstes der Silbernen Falken** angebaut. Der Dreck auf den Dächern und Simsen weist einem den Weg zum **Taubenturm** mit einem der größten Schläge Aventuriens: Die Brieftauben stammen aus fast allen Kontoren des Handelshauses und können dorthin mit Nachricht zurückfliegen. Das Gelände wird von fünf Wächtern (3 *durchschnittlich*, 2 *meisterlich*) beaufsichtigt.



Bezahlung für Abenteurer im Haus Stoerrebrandt

Für Personen-, Handelszug- und Objektschutz, Überbringung von Botschaften und wertvollen Waren, Spionage bei Konkurrenten, Rettung von Personen und Bergung verlorener Schätze, Expeditionen zu finanziell verwertbaren Mythen und Erkenntnissen beauftragt das Handelshaus gerne freischaffende Spezialisten.

Tagessatz je nach Kompetenz:
unerfahren bis *durchschnittlich* 4 S
kompetent bis *meisterlich* 8 S
brillant bis *vollendet* 20 S

Weitere Bestimmungen
Gefahrenzulage: +50% (selten gewährt); *Guter Ruf* +10% je Punkt; Bestattungskosten im Todesfall werden übernommen; Beute und Funde gehören dem Haus Stoerrebrandt, der Finder erhält 10% Provision.

Weitere Gebäude im Schlossviertel

Ucuritempel (SV-08)

Typ: Te (*zweifach geweiht, Praios*)
Vorsteher: Ludofried von Rallerspfort (*999 BF, buschige Augenbrauen, entrückt, brillanter Praiosgeweihter, SO 12, GT 6)
Organisation: Ucuriaten (wichtigster Tempel), Praioskirche
Q/P/S/B/A: -/-/-/12/-
Reichtum: 6
Unbefugtes Eindringen: 4 / 4 / 5

Der Tempel des Falken ist ein prunkvolles Musterbeispiel des Ucurianischen Stils: Boden aus weißem Eternenmarmor, vergoldete Portale und Statuen, Zitrinschmuck. Hohe Spitzfenster mit gelben Glasscheiben tauchen das Innere der vorderen Bethalle in ein unwirkliches Licht. Durch einen Vorhang aus strahlend weißer Seide tritt man in den eigentlichen Andachtsraum mit der goldenen Statue des Falken Ucuri, die vor dem Relief des Herrn Praios an der Rückwand in der Luft schwebt – gehalten von feinen Drähten. Die Ucuriaten freuen sich über kostbare Schmuckgaben für den Tempel und können Botschaften in Windeseile transportieren (z.B. per Göttlicher Verständigung), wenn sie ihnen wichtig und göttergefällig erscheinen.

Traviatempel (SV-18)

Typ: Te (*zweifach geweiht, Travia*), Ga, Üb (Bedürftige)
Vorsteher: Mutter Wallgrid, Vater Ganstreu
Organisation: Traviakirche (Haupttempel der Stadt)
Q/P/S/B/A: -/-/16/8/5
Reichtum: 2
Unbefugtes Eindringen: 5 / 1 / 3

Nach der Zerstörung der alten, monumentalen Traviasakrale in der Nacht des Brennenden Himmels (1021 BF, 48 Tote) ist das Haus der Travia als zweigeschossiger schlichter Holzbau wieder entstanden. Alles Geld wird für die Armenspeisung und die Heimatlosen verwendet, statt es in den Neubau zu investieren. Zwei Gargyle, die beim Brand des alten Baus mit schmerzverzerrten Grimassen versteinerten, wurden in Gedenken an ihre Hauswächterzeit als Statuen neben dem Eingang aufgestellt. Auf dem Gelände wirkt beständig eine Segnung des Heims mit 10 LkP*. Eine kleine, uralte Kapelle noch aus der Zeit der Klugen Kaiser wurde aus den ersten Heimsteinen (**WdG 265**) eines jeden Geweihten errichtet, der im Tempel die Weihe erhielt. Geleitet wird der Tempel von Mutter **Wallgrid** (*972 BF, pausbäckig, etwas wirr, führte früher den Rosskuppeler Tempel, *kompetent*, SO 10, GT 4) und Vater **Ganstreu** (*964 BF, graue Locken, rüstig, *brillant*, SO 11, GT 4).

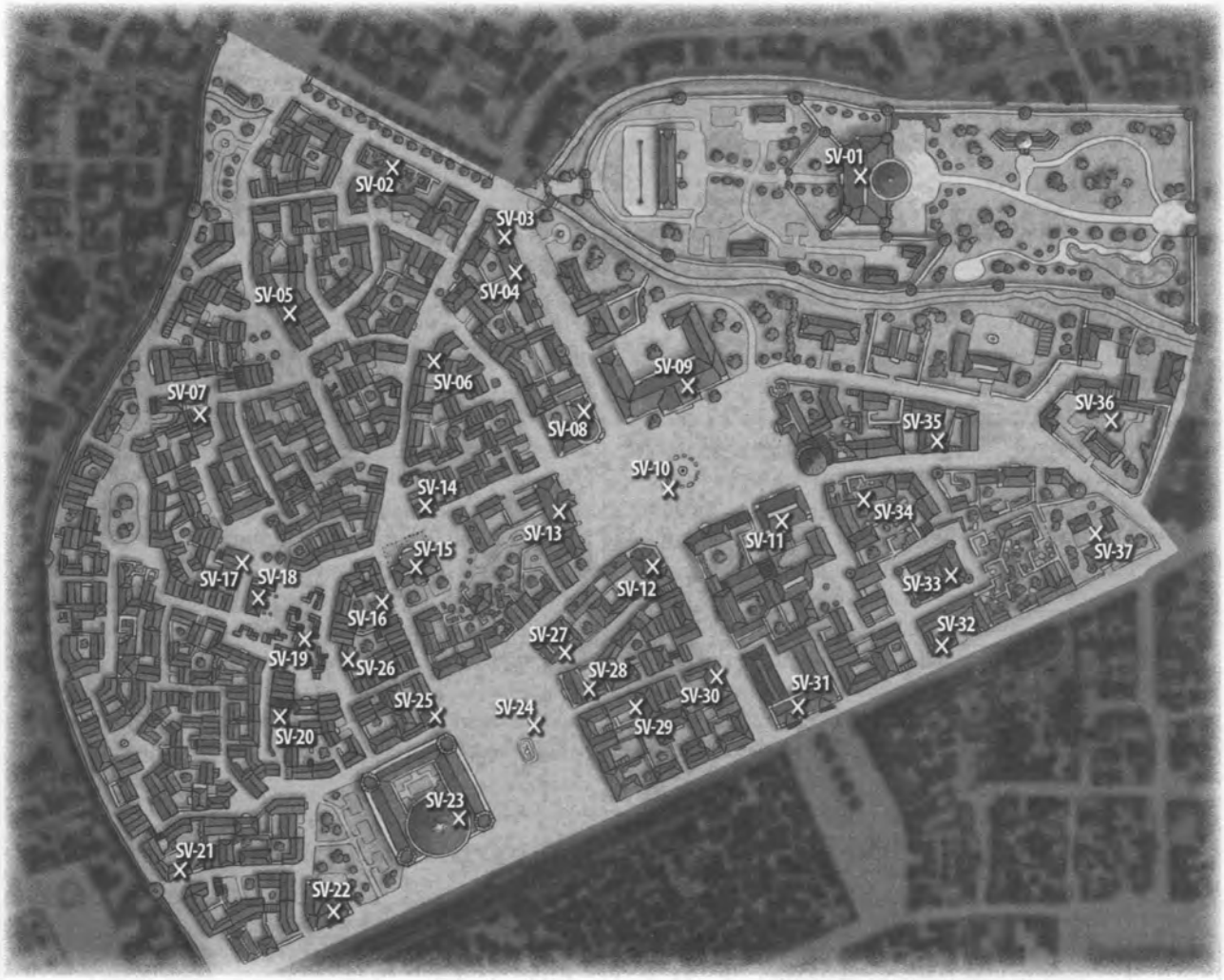
Perainetempel (SV-15)

Typ: Te (*zweifach geweiht, Peraine*)
Vorsteher: Hüter der Saat Dimione und Rohalides
Organisation: Perainekirche (Haupttempel der Stadt), Haus Karfenck (Haustempel)
Q/P/S/B/A: -/-/-/4/2
Reichtum: 3
Unbefugtes Eindringen: 2 / 2 / 3

Der große, aber schlichte Tempel mit Ährensims und Storchenrelief wird von dem berühmten Storchennest gekrönt, das seit Kaiser Alriks Zeiten fast jedes Jahr bebrütet wird und ein beliebtes Motiv örtlicher Maler darstellt. Im Vorraum liegt ein Brunnenquell für die vorgeschriebenen Waschungen, ohne die niemand den Tempel betritt. Die große Tempelhalle ist wenig prunkvoll, wenn auch die Statuen der Heiligen *Therbûn* von *Teria mit dem Tiegel* und *Selma der Missionarin* aus wertvollen Edelhölzern bestehen. In einer lichtdurchfluteten Seitenkapelle werden im Herbst, unter Aufsicht des Abtes des Dreischwestern-Ordens, Throndwig von Bregelsaum, die rituellen Neuanpflanzungen vorgenommen. Zum Fest der eingebrachten Früchte Anfang Travia wird das Göttinhaus regelmäßig von Tausenden Bauern aus dem Umland aufgesucht, so dass die Menschenmenge das Gebäude zu sprengen scheint.

Das zyklopäische Paar **Dimione** (*999 BF, grüne Augen, herb und aufreizend, *meisterlich*, SO 10, GT 6) und **Rohalides** (*994 BF, 2,03 Schritt und hager, Selbstgespräche, *kom-*





petent, SO 10, GT 5) führt den Tempel gemeinsam und gilt als fleißig, aufopferungsvoll und höchst anständig. Dass die beiden auf den Zyklopeninseln gesucht werden, weil sie in Jugendtagen Bauern zum Aufstand gegen den Adel gebracht haben, behalten sie für sich und betrachten diese Zeit als abgeschlossen.

Siechenhaus (SV-16)

Typ: Di (*einfach geweiht, Peraine*)
Leiterin: Therbûnitenmutter Eliane von Lowangen
Organisation: Perainekirche, Therbûniten
Q/P/S/B/A: 6/2/35 (Plätze im Siechenhaus)/5/3
Reichtum: 2
Unbefugtes Eindringen: 2 / 3 / 2

Das dreistöckige Siechenhaus (eines von vielen in Gareth) wird von den Therbûniten geführt. Therbûnitenmutter **Eliane von Lowangen** (*978 BF, breitschultrig, kaum Fett, Pockennarben im Gesicht, singt gerne und falsch, *meisterlich*, SO 9, GT 4), die dort selbst die Zorgan-Pocken überlebte, steht angesichts mancher Seuchen, die aus verdorbenen Trümmern oder der Dämonenbrache stammen, vor schwierigen Aufgaben. Die Austreibung von Krankheitsdämonen durch Beten, Fasten und Opfern gilt ihr als der richtige Weg, zumal selbst teure Arzneien aus dem Süden oft versagen.

Kranke und Verwundete werden nach Dringlichkeit behandelt, nicht nach Stand. Die Behandlung kostet nichts, aber Spenden sind gerne gesehen. In den oft überfüllten Betten liegen meist einfache Leute, die Reichen Gareths leisten sich Medici. Geweihte werden von Akoluthen und Laien unterstützt. Die Qualität des Behandelnden kann mit 1W20 ermittelt werden (+3 für Wunden, –3 für Geisteskrankheiten): *unerfahren* bis *erfahren*, 20% Gefahr einer weiteren Schädigung des Patienten (>5), *durchschnittlich* bis *kompetent* (6-10), *meisterlich* bis *brillant* (11-16), *vollendet* (17+).



Sankt-Ardare-Sakrale - Rondratempel zur Letzten Wehr der Heiligen Ardare vom Erntefestmassaker zu Gareth (SV-23)

Typ: Te (*zweifach geweiht, Rondra*; die große Eingangstreppe ist *heilig*)
Vorsteher: Gilrand Donnersang vom Berg
Organisation: Rondrakirche (Haupttempel der Stadt, Verwaltung der Senne Mittellande)
Q/P/S/B/A: -/-/-/41/-
Reichtum: 5
Unbefugtes Eindringen: 6 / 4 / 4

Der flächengrößte Tempel Rondras in Aventurien steht auf wahrhaft geschichtsträchtigem Boden: Hier wurde einst die *Goldene Rondra* von Gareth angebetet und an diesem Ort fiel vor 700 Jahren die Heilige Ardare. In dem zweistöckigen Bauwerk aus weißen Kalkblöcken ist keine Decke niedriger als 12 Schritt. Auf der gewaltigen roten Kuppel fängt ein eiserner Famerlor Blitze. Die Seitenwände werden von zwei jeweils hundert Schritt langen Löwinnenfresken aus rotem Angbarer Zinnober, mit Augen aus eigroßen Smaragden, geziert. Am Eingang halten zwei Sandsteinfiguren, die *Löwen von Nebachot*, Wacht. Das riesige Tor steht nur in Kriegszeiten der Rondrakirche (wie zuletzt 1019-1032 BF) offen. Die große Klingenhalle unter der Kuppel ist für rondrianische Verhältnisse ungewöhnlich prunkvoll: in den Ecken eigene Altäre für Famerlor, Kor, Mythrael und Ardare, an den Wänden Schlachtgemälde aus pulverisierten Edelsteinen. An der Stirnwand vor einem Thalionmelgemälde erhebt sich eine vier Schritt große Statue, die Rondra mit Schwert und Blitzspeer zeigt. Unter ihren Augen werden Schwertgesänge zelebriert und Verhandlungen über Krieg und Frieden geführt – bevorzugt mit wenig Gerede und dafür umso mehr Klingengeklirr eines EHRENHAFTEN ZWEIKAMPFES.

Im Geviert um die Halle und um einen Innenhof voll Schwertlilien und Geronsblut liegen Speisesaal, Waffenkammern, Archiv, die Kammern der Geweihten, Akoluthen und Novizen, Gastzimmer für reisende Geweihte und die Grüfte jener, die in diesen Hallen früher dienten. In der Krypta, die weit älter als die heutige Sakrale ist, brennt das heilige *Schwertfeuer* in güldener Heldenschale, der Sage nach entzündet vom Zorn der Gläubigen. Waffen, die man darin weiht (z.B. als Sieger des Kaiserturniers), werden gestärkt (TP +1, WM +1/0), Rüstungen gegen Unheiliges gewappnet (künftig RS gegen dämonische Angriffe verdoppelt).

Vor allem junge Rondrianer und Novizen sind in dem riesigen Bau anzutreffen. Sie schließen nach und nach Lücken, die die Kämpfe der letzten Jahrzehnte gerissen haben. Zu den erfahrensten Streitern zählen der hochgeweihte Schwertbruder **Gilrand Donnersang vom Berg** (*1003 BF,

Tabelle der Gebäude im Schlossviertel

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
SV-01	Alte Residenz	Wo, Ka	–	–	–	60	10	6	6/4/4	siehe S. 9
SV-02	Ruine der Kanzlei Handel und Wandel	Du	–	–	–	–	–	0	–	Ratten und Trümmer, oft Diebesversteck
SV-03	Spirituosen	Ha	8	9	–	–	2	4	3/3/4	Ladengeschäft der Brennerei Pirol (**WS-14**)
SV-04	Rechtshof St. Eboreus	St	–	–	–	–	6	4	4/4/3	Freigericht der Stadt, zuständig für Schlossviertel, Heldenberg und Arenaviertel, auf den Ruinen des einstigen Reichsgerichts errichtet
SV-05	Herberge *Heldenrast*	Üb, Ga	2	2	36	3	1	1	2/2/1	billig und unkomfortabel
SV-06	Schauhaus	Te	–	–	–	–	2	4	2/2/3	*einfach geweiht (Boron)*, mit Boronschrein aus der Gründerzeit; die Aufbahrung Verstorbener dauert für gewöhnlich drei Tage und kostet SO Silbertaler
SV-07	Steinmetz	Hw	9	9	–	5	0	4	4/2/3	Gurdo Lumeon ist einer der wenigen, die Koschbasalt bearbeiten können.
SV-08	Ucuritempel	Te	–	–	–	12	–	6	4/4/5	siehe S. 32
SV-09	Magierakademie *Schwert und Stab*	Ma, Le, Ka	6	10	18	150	50	5	5/5/5	siehe S. 14
SV-10	Platz der Zwölfgötter	Öf	–	–	–	–	–	–	–	siehe S. 36
SV-11	Nordlandbank	Ha, Di	8	8	–	–	48	6	6/6/6	siehe S. 17
SV-12	Hotel *Garetien*	Üb, Ga	9	10	36	7	5	5	4/5/3	exquisit und pompös, Treffpunkt für Diplomaten, im Besitz der Bugenhogs



Tabelle der Gebäude im Schlossviertel (Fortsetzung)

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
SV-13	Hotel *Seelander*	Ga, Üb	10+	10+	32	10	15	5	5/5/4	siehe S. 21
SV-14	Taverne *Madamal*	Ga	5	4	–	0	2	3	2/3/2	weltoffene Atmosphäre mit teils exotischen Gästen
SV-15	Perainetempel	Te	–	–	–	4	2	3	2/2/3	siehe S. 32
SV-16	Siechenhaus	Di	6	2	35	5	3	2	2/3/2	siehe S. 33
SV-17	Herberge *Bei Algrid*	Ga, Üb	5	5	25	1	2	3	3/3/1	großer Saal, beliebt für Hochzeiten
SV-18	Traviatempel	Te, Ga, Üb	–	–	16	8	5	2	5/1/3	siehe S. 32
SV-19	Krautmarkt	Öf, Ha	6	6	–	–	–	4	–	täglich Markt, alltägliche Bedarfsgüter, viel Feilscherei, Anwesende tagsüber/nachts: 4W20 x 10 / W20
SV-20	Taverne *Rollender Taler*	Ga	2	4	–	2	3	3	3/3/3	siehe S. 37
SV-21	Pension *Haus Orkzwinger*	Üb	3	4	16	2	0	3	4/2/3	viele Kriegsveteranen unter den Gästen
SV-22	Zunfthaus der Stellmacher	Gi	–	–	–	4	3	5	3/3/4	Sammlung kostbarer Gefährte, heilige Deichsel von Aves' Himmelswagen (Reliquie der Zunft)
SV-23	Sankt-Ardare-Sakrale	Te	–	–	–	–	41	5	6/4/4	siehe S. 34
SV-24	Brig-Lo-Platz	Öf, Ha	–	–	–	–	–	–	–	siehe S. 36
SV-25	Krämer *Trondors Laden*	Ha	6	5	–	1	0	3	1/2/2	Trödelparadies mit verborgenen Schätzen; Besitzer **Trondor Einauge** (*959 BF, Thorwaler, wunderlich, *meisterlicher Krämer*, SO 7, GT 4) verkauft nur an ihm sympathische Leute und hängt an seiner Ware.
SV-26	Herberge *Schwert & Panzer*	Üb, Ga, Di, Ha	5	4	36	1	2	3	4/3/5	siehe S. 25
SV-27	Theater *Fuchsbau*	Di, Le	7	7	–	3	25	2	2/2/3	siehe S. 27
SV-28	Mutter Pöschels Heim für höhere Töchter	Wo, Le	7	8	–	16	–	3	2/3/5	sittsame Damenschule, Schwerpunkt auf musischer Erziehung, Herrenbesuch nicht gestattet
SV-29	Schneiderei Rebaken / Atelier Ranari Espenkind	Hw, Ha	10	10	–	2	4	4	3/4/4	höchste Autorität in Modefragen und *die* Schneiderei schlechthin für wohlhabende Garether
SV-30	Redaktionshaus Aventurischer Bote	Di	7	8	–	3	21	3	3/3/4	siehe S. 29
SV-31	Kontor Stoerrebrandt	Ha, Di	6	6	–	–	34	5	5/4/4	siehe S. 31
SV-32	Waffenhändler	Ha	8	7	–	0	3	4	4/3/3	Eucou Morgenrot hat ein umfangreiches Sortiment und nimmt Gebrauchtwaffen in Zahlung – auch wenn diese wegen Einfuhrverbots bei der Stadtgarde liegen.
SV-33	Kaiserliche Münze	Di, Du	7	8	–	–	18	6	5/6/4	siehe S. 36
SV-34	Ruine der Gesandtschaft des Bornlands	Du	–	–	–	–	–	3	–	ein großer Meskinnesvorrat wird unter den Mauern vermutet
SV-35	Schänke *Bei Damian*	Ga	8	8	–	5	1	2	3/2/3	zahlreiche, auch ausgefallene Biersorten, Damian ist Pächter und Anhänger der Bugenhogs
SV-36	Villa Karfenck	Wo	–	–	–	11	–	5	4/4/4	seit 1028 BF Sitz der Patrizierfamilie, früher Offizierskasino
SV-37	Kommandantur der Stadtgarde	St	–	–	–	18	12	3	5/5/4	Sitz des Gardeoberst Thisdan Kettenburg und zentrale Wachstube Alt-Gareths, großer Stall, umfangreiche Ausbildungs- und Übungsmöglichkeiten, außerdem Zeughaus der Spießbürger



hohlwangig, übt sich oft in Leibesertüchtigung, *meisterlicher Rondrageweihter, brillanter Athlet*, SO 12, GT 5) und Ritterin der Göttin **Heladis Kagorad von Drîleuen** (*991 BF, kräftig, kurzes, stahlgraues Haar, streng, *brillante Rondrageweihte, meisterliche Kirchenpolitikerin*, SO 14, GT 5), Stellvertreterin für den in Warunk weilenden Meister des Bundes Jaakon von Turjeleff. Sie überwachen das Kriegsgebaren von Garethern und Garetiern, verfolgen Fehdefrevler und unterrichten junge, mutige Geweihte für den Kampf gegen unheilige Wesen. Aus Gareth stammen der Segen des Heiligen Hlûthar und die Segnung der Stählernen Stirn. Wer sich in die Brache aufmacht, das verschollene *Grab des Heiligen Hlûthar* (**DB-07**) zu finden, wird im *Buch der Helden des Heiligen Hlûthar* vermerkt und erhält oft eine Segnung oder einen Talisman, die in dunkelster Stunde helfen sollen. Die meisten Einträge im Buch sind mit „aufgegeben", „verschollen" oder „in der Herausforderung dem Tod begegnet" notiert, und doch begeben sich jedes Jahr neu eine Handvoll Gläubige auf die gefahrvolle Queste. Wem es gelingt, erhält den Titel *Ritter vom Grabe des Heiligen Hlûthar* (SO +1, mindestens auf 7, maximal auf 14).

Vergessen sind heute unterirdische Kerker des Tempels, in denen ein 327 BF gefangener Basilisk haust, der einige Zeit für Gottesurteile Verwendung fand, indem Angeklagte mit Schwert und spiegelndem Schild in die Kammern gingen.

Brig-Lo-Platz (SV-24)

Typ: Öf, Ha

Anwesende tagsüber/nachts: 3W20 x 10 / 3W20

Der Brig-Lo-Platz ist Denkmal des Garether Bürgerstolzes und erinnert an den Sieg über Bosparan. Am 15. und 16. Praios findet hier unter großem Jubel die Bürgerheerparade statt. In der Mitte des Platzes ragt das zum Gedenken an die Schlacht von Brig-Lo aufgestellte Viergöttermonument auf. Auf der 20 Schritt hohen und drei Schritt durchmessenden Säule recken sich Blitz, Schwert, Dreizack und Hammer drohend gen Bosparan. Unter ihnen sind die Namen aller erfolgreichen Heerführer der Stadt Gareth und des Mittelreichs seit jenen Tagen verewigt. Derzeit ist eine Diskussion entbrannt, ob man Helme Haffax' Namen tilgen lassen soll. Feldstandarten der einzelnen Kompanien der Spießbürger reihen sich auf, wobei diejenige Kompanie den besten Platz erhält, die an den meisten Schlachten ehrenvoll teilgenommen hat. An der Spitze der Säule brennt ein ewiges Feuer (jährlich am 21. Ingerimm durch Ulinai Granitherz mit einer Variante der Weihe der Ewigen Flamme erneuert). Es heißt, Gareths Heere werden geschlagen, wenn das Feuer erlischt, so wie zuletzt während der Schlacht auf dem Mythraelsfeld (1027 BF). Nachts wird Handel mit verbotener Ware getrieben.

Platz der Zwölfgötter (SV-10)

Typ: Öf

Anwesende tagsüber/nachts: 4W20 x 10 / 2W20, ständige Gardistenpräsenz

Zinken: [Betteln verboten]

In der Mitte des Platzes standen bis zu ihrer Zerstörung in der Schlacht in den Wolken kunstfertige Statuen aller alveranischen Götter rings um den Zwölfgötterbrunnen gruppiert (354 BF, Meister Yendand Korden). Nach Spenden einiger reicher Bürger wurden die meisten der Statuen wieder aufgestellt, bilden aber nun kein einheitliches Bild mehr, sondern spiegeln die Vorlieben der Stifter wider.

Handel ist auf dem Platz untersagt, dennoch pulsiert hier das Leben: Viele Bürger werfen Münzen als Opfergabe in den Brunnen. Von Zeit zu Zeit halten Geweihte auf dem Platz einen Götterdienst für alle Zwölfe ab, fischen zu diesem Anlass die Münzen aus dem Brunnen und teilen sie unter den Tempeln auf. Am 21. Ingerimm spaltet die Kaiserin hier jährlich einen massiven Felsblock aus Hartsteener Granit mit ihrem Kaiserschwert aus Endurium – traditionelle Bestätigung der kaiserlichen Macht und Würde.

Kaiserliche Münze (SV-33)

Kennzeichen: „Wir machen Geld"

Typ: Di, Du

Leiter: Truzum Sohn des Nugrod

Organisation: Haus Stoerrebrandt (Pächter)

Q/P/S/B/A: 7/8/-/-/18

Reichtum: 6

Unbefugtes Eindringen: 5 / 6 / 4

Die Münze prägt alle gängigen Geldstücke des Mittelreichs, fertigt Orden und schmilzt alte Geldstücke ein. Eine Sonderedition der Garether Silbertaler zeige heutzutage das Falkenwappen der Stoerrebrandts, eine Ehre, die die Kaiserin dem Handelshaus zu Teil werden ließ. Durch Verwüstungen im Jahr des Feuers sind im Keller nicht mehr alle Schmelzöfen in Betrieb, dennoch werden 24 Stunden am Tag Rauch und Asche durch die hohen Schlote in den Himmel geblasen. Im Erdgeschoss und den Obergeschossen liegen Schreibstuben, Erzlager, Werkstätten für Graveure und Feinschmiede und das Archiv mit alten Prägestöcken und seit langer Zeit ungültigen Münzen. Neue Münzen werden in gepanzerten Pferdewagen zum *Zeughaus* (**WS-08**) gefahren. Meister **Truzum Sohn des Nugrod** (*902 BF, rußiger Bart, hasst Ungenauigkeiten, *brillanter Prospektor und Gießer*, SO 10, GT 4) würde nie minderwertige Münzen schlagen, hilft aber ausgewählten Freunden dabei, Edelmetalle aus dubioser Quelle „umzuwidmen".

Zwischen der Münze und der heutigen *Nordlandbank* (**SV-11**) existiert ein verschütteter unterirdischer Gang, durch den einst neu geprägte Münzen transportiert wurden.



Taverne Rollender Taler (SV-20)

Kennzeichen: (Silbertaler)
Typ: Ga
Wirt: Helme Quarzen
Q/P/S/B/A: 2/4/-/2/3
Reichtum: 3
Zinken: [Phex zugetan] [kein Buchmacher]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 3 / 3

Man fragt sich schon, was selbst gut gekleidete Bürger in diese Kaschemme an der Kaiser-Menzel-Gasse zieht, wo das Essen wenig ansprechend ist und der Schnaps gepanscht. Die Einrichtung von Gaststube und Separees sind abgenutzt, die Schlachtengemälde an den Wänden von den Kerzen dunkel geworden. Die Lösung des Rätsels liegt im Hinterzimmer: Trotz des Glücksspielverbots in Alt-Gareth rollen hier die Würfel und knallen die Boltan-Karten auf den Tisch. Dank guter Verbindungen des ehemaligen Stadtgardisten und jetzigen Wirts **Helme Quarzen** (*976 BF, Hängebacken, breiter Schnauzer, nervös, *durchschnittlicher Wirt*, *kompetenter Schließer*, SO 8, GT 5) toleriert die Garde das Glücksspiel im Hinterzimmer, solange man sich an strenge Auflagen hält: kein Spieleinsatz über 5 Dukaten, es zählen nur sofort erbrachte Einsätze, kein Geldverleih. Helme erteilt Hausverbote für Regelbrecher oder Betrüger.

Orte in Heldenberg

Villa Burkherdall (HB-08)

Kennzeichen: verschnörkelte Goldschrift über der Tür „Trautes Heim, Glück allein" / *„Das goldweiße Haus mit den vielen Glasfenstern."*
Typ: Wo
Hausherrin: Magda Burkherdall
Q/P/S/B/A: -/-/-/3/16
Reichtum: 5
Zinken: werden regelmäßig entfernt
Unbefugtes Eindringen: 5 / 4 / 4

So elend ihre Mietskasernen im Südquartier ausgestattet sind, so protzig wirkt die Stadtvilla der Familie Burkherdall, in der der zurückgezogene Etzel, die Matriarchin Magda und ihr Vetter Lares wohnen. Die Fassade des von duftenden Arangenbäumen umstandenen Haupthauses strahlt dem Besucher in hellem Weiß entgegen. Dank unzähliger Glasfenster ist auch das Innere des Gebäudes lichtdurchflutet und hell. Selbst das Nebengebäude, in dem die Bediensteten untergebracht sind, mutet komfortabler an als so manche Garether Stadtwohnung. Ein hoher, gusseiserner Zaun schützt das Anwesen vor allzu neugierigen Blicken und vier muskelbepackte Gestalten (*kompetente Leibwächter*) haben ein wachsames Auge auf das mit Blattgold verzierte Tor. In der Vergangenheit war die Villa der verhassten Burkherdalls immer wieder Ziel für einbrechende Phexensjünger.

Haus der Laster

Im **Vestibül (E1)**, von dem eine marmorne Treppe mit goldverziertem Geländer ins Obergeschoss führt, werden die Gäste empfangen und zumeist in den angrenzenden **Empfangssalon (E2)** geführt, der mit gemütlichen Plüschsesseln und schreiend bunten Seidentapeten ausgestattet ist. Bevor man in das repräsentative **Arbeitszimmer (E11)** vorgelassen wird, wo Magda Burkherdall wie eine Königin Hof hält, muss man meist lange Wartezeiten in Kauf nehmen, so man nicht gleich von ihrem Sekretär Lares Burkherdall abgewiesen wird. Der Vetter der Hausherrin hält sich oft in der **Bibliothek (E8)** auf und widmet sich dem Studium erotischer Lektüre. Gegen delikate Gefälligkeiten macht er für Männer mit breiten Schultern hin und wieder eine Ausnahme oder besorgt sogar Mietunterlagen aus dem angrenzenden **Archiv (E10)** zur Einsicht.

Überladene Kristalllüster hängen von der hohen Decke des großen **Speisesaals (E5)**, wo üppige Bankette kredenzt werden. Die Hausherrin nimmt bis zu fünf Mahlzeiten täglich an der großen Tafel ein, wenn es ihre Zeit zulässt. Die Besetzung der **Küche (E14)** wechselt nicht zuletzt aufgrund der launischen Hausherrin recht häufig. Wenn Magda zu Tanz, Gelage und Orgien lädt (wozu sie ihrem zürnenden Vater ein Schlafmittel verabreicht oder ihn ausquartiert), bebt das ganze Erdgeschoss und es schallen Musik, Gelächter, lustvolles Stöhnen und Schreie bis auf die Straße.

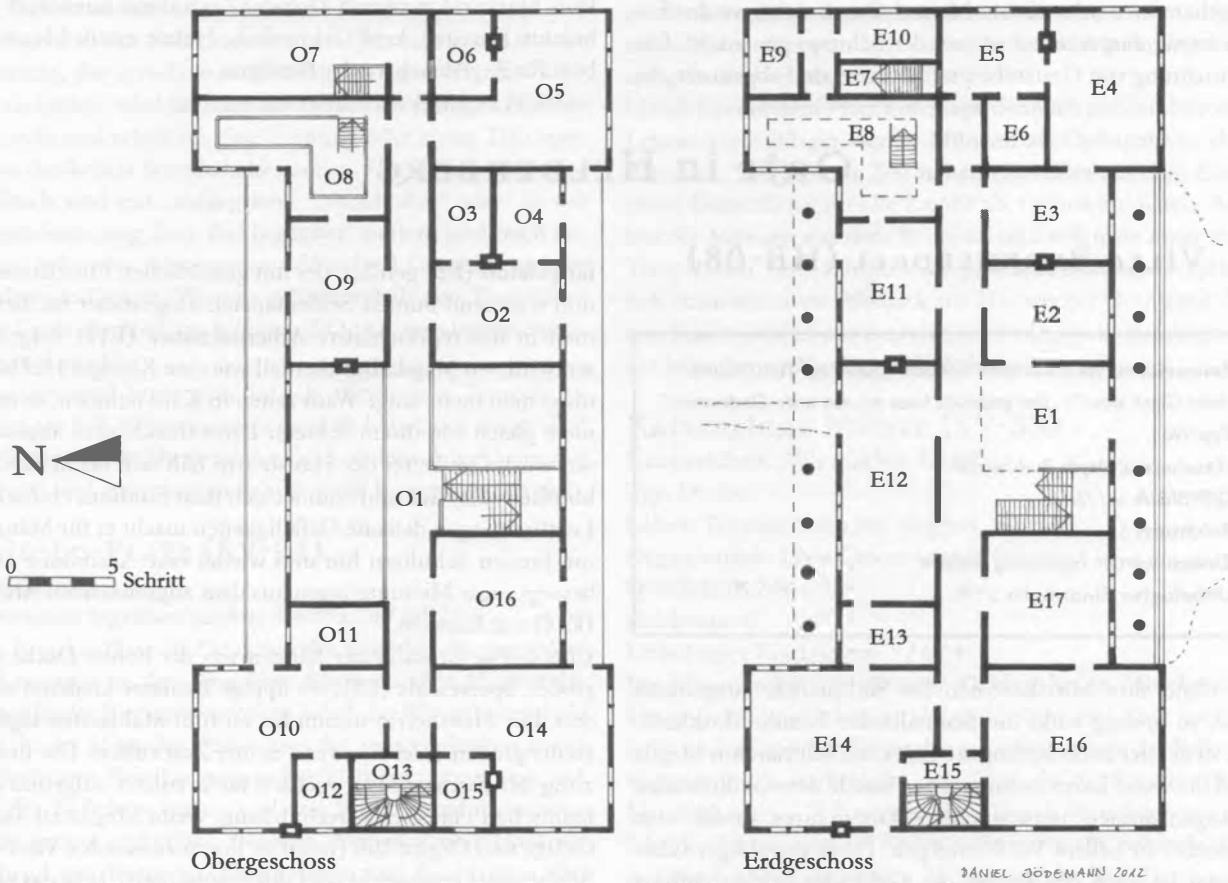
Familienmitglieder, Freunde des Hauses und ihre zahllosen Liebhaber empfängt Magda gerne in ihrem **Tulamidischen Salon (E16)**, der mit Khunchomer Teppichen, weichen Diwanen und Sitzkissen sowie Wasserpfeifen ausgestattet ist. Das **Modellzimmer (E17)** ist mit seinen Flaschenschiffen und Holzmodellen von Sakralen und Mietshäusern noch vom nüchternen Geschmack Etzels geprägt.

Mobiliar und das freistehende Himmelbett in den **Wohnräumen der Hausherrin (E3, E4)** sind aus hell lackierter Steineiche. Ein Kamin spendet in den Wintermonaten wohlige Wärme. Hinter dem Porträt eines nackten Jünglings befin-



det sich ein geheimer Tresor (*Schlösser knacken* +12), in dem sich der Familienschmuck sowie die Grundbesitzurkunden der Burkherdalls befinden. Das angeschlossene **Badezimmer (E5)** ist geradezu verschwenderisch ausgestattet und mit strahlendem Eternenmarmor ausgekleidet. An den Wänden finden sich glänzende Spiegel, das Badebecken an der Westseite verfügt über fließendes Wasser und kann durch ein Kohlebecken beheizt werden. Über eine **Geheimtreppe (E7)** gelangt man in den verruchtesten Raum des Hauses, das **Spielzimmer (O7)**. Alanfanische Seide schmiegt sich in den

Villa Burkherdall



Obergeschoss

Erdgeschoss

Villa Burkherdall (Legende)

Erdgeschoss
E1 Vestibül
E2 Empfangssalon
E3 Wohnraum der Hausherrin
E4 Schlafzimmer der Hausherrin
E5 Baderaum (mit Geheimtür zu E7)
E6 Ankleide
E7 Geheimtreppe zum Spielzimmer
E8 Bibliothek
E9 Lagerraum
E10 Archiv
E11 Arbeitszimmer
E12 Speisesaal
E13 Anrichte
E14 Küche
E15 Dienstbotentreppe
E16 Tulamidischer Salon
E17 Modellzimmer

Obergeschoss
O1 Galerie
O2 Etzels Wohnraum
O3 Baderaum
O4 Schlafzimmer
O5 Gästezimmer
O6 Baderaum
O7 Spielzimmer (mit Geheimtür zu O6)
O8 Ahnengalerie
O9 Rauchsalon
O10 Lares' Wohnraum
O11 Schlafzimmer
O12 Ankleide
O13 Bedienstetentreppe
O14 Gästezimmer
O15 Ankleide
O16 Khabla-Salon

Dachgeschoss (ohne Plan)
Lagerräume, Bedienstetenkammern

Kellergschoss (ohne Plan)
Lagerräume, Speisekammer, Weinkeller



Schränken der begehbaren **Ankleide (E6)** an feinsten Nerz und mehr als 100 Paar Schuhe warten darauf, ausgeführt zu werden. Einige der maßgefertigten Stücke hat Magda Burkherdall nicht mehr als einmal getragen.

Von der Treppe führt eine **Galerie (O2)** über Eingangshalle und Speisesaal in die Flügel des Obergeschosses. Die **Wohnräume Etzels (O2-O4)** sind altbacken eingerichtet, voller verblassender Erinnerungen. **Lares' Wohnräume (O10-O12)** werden hingegen fast monatlich umgestaltet, wenn es den dicken Taugenichts nach neuer Farbe, neuem Stil, neuer Extravaganz verlangt. Über der Bibliothek liegt die umlaufende **Ahnengalerie (O8)**, die von goldgerahmten Ölgemälden geziert wird. Die noch leeren Plätze füllt Magda mit Porträts ihrer selbst. Regelmäßig bestellt sie Maler, um sich auf Leinwand verewigen zu lassen. Im **Khabla-Salon (O16)**, präsentiert Magda stolz ihre Sammlung exotischer (und meist nackter) Statuen.

Im östlichen **Gästezimmer (O5)** quartiert Magda Burkherdall ihre wechselnden Liebhaber ein. Hinter der Vertäfelung im **Bad (O6)** verbirgt sich eine Geheimtür (*Sinnenschärfe*-Probe +10) zu Magdas üblicherweise abgeschlossenem **Spielzimmer (O7)**.

Geheimnisse

- Magda Burkherdall liebt, es Andere zu unterwerfen und hat einen besonderen Hang zu hübschen Männern. Mittellose Jünglinge aus der Garether Gosse kommen ihr ebenso gelegen wie stattliche Kerle auf der Durchreise. Dabei schlägt sie in letzter Zeit häufiger über die Stränge und so muss Lares immer wieder die Körper ihrer Liebhaber beseitigen. Auch ihr Vetter weiß bisher noch nicht, dass Magda inzwischen einen Pakt mit der Erzdämonin Belkelel eingegangen ist.
- Das Spielzimmer ist mit allerlei Folterwerkzeugen und Spielzeugen bestückt, mit denen die Hausherrin ihre Gäste ‚beglückt'. Der Boden und die Wände der kleinen Kammer sind mit weißblauen Porzellankacheln ausgekleidet, damit sich Blutspuren leichter entfernen lassen.
- Einige Unterlagen, die Magda im Tresor in ihrem Schlafzimmer aufbewahrt, belegen schwarz auf weiß, dass nicht alle Grundstücke und Häuser freiwillig in den Besitz der Burkherdalls übergegangen sind. Die heiklen Papiere befinden sich in einer mittels CUSTODOSIGIL (8 ZfP*) gesicherten Kiste und gehen in Flammen auf, sollte jemand außer Etzel oder Magda Burkherdall das Siegel brechen.



Institut der Hohen Schule der Reiterei (HB-II)

Kennzeichen: schnörkellose Steintafel „Institut der Hohen Schule der Reiterei zu Gareth" / *„Das liegt direkt am Ugdalfspark. Das große, graue Gebäude mit den Stallungen, wo die vielen Ritter ein und ausgehen. Ach, ich vergesse immer, das sind ja gar keine Ritter!"*
Typ: Le, Wo, St
Leiter: Rittmeister a.D. Alrik von Hartsteen
Q/P/S/B/A: -/-/-/ 50 / 40
Reichtum: 4
Unbefugtes Eindringen: 5 / 5 / 4

Trutzig erhebt sich das Gebäude im Garethischen Stil aus dem ummauerten Hof und häufig ist das Geklirr der Waffen und das Scharren von Hufen zu hören. Die traditionsreiche Schule für Kriegs- und Turnierreiterei gehört zu den ältesten Institutionen des Mittelreichs und dient der Stadt dazu, berittene Krieger aus Bürgertum und Patriziat auszubilden, die den Rittern des Landadels gleichkommen und sie übertreffen. Die Qualität der Ausbildung führte dazu, dass auch manche Adelssprösslinge an der Schule lernen und das Kaiserhaus das Institut fördert. Rittmeister Alrik von Hartsteen verlangt seinen Schülern das äußerste im Umgang mit Ross und Klinge ab, doch wer die harten Lektionen verinnerlicht, kann sicher sein, dass er auf Turnierboden und Schlachtfeld bestehen kann. Das Institut ist eine wichtige Kaderschmiede für die Offiziersränge bei den Spießbürgern und das Elitegarderegiment *Goldene Lanze*. Besonders befähigten Absolventen stellt von Hartsteen neben dem obligatorischen Kriegerbrief ein Empfehlungsschreiben aus.

Das Leben an der Akademie

Die Ausbildung an Pferd und Lanze ist kostspielig: Allein Übungswaffen und Rüstungen kosten bereits ein Vermögen und so mag es nicht verwundern, dass fast ausschließlich die Sprösslinge aus wohlhabenden Bürgersfamilien, dem Patriziat und Stadtadel hier Aufnahme finden. Die wenigen Stipendien sind hart umkämpft und Zöglinge niederer Schichten sind beliebtes Ziel von Spott.

Ungeachtet des Standes werden die Schülerinnen und Schüler in Doppel- oder Dreibettzimmern untergebracht, um so die Kameradschaft zu fördern. Nur in seltenen Fällen sind die drei Wohneinheiten belegt, die eigens für Schüler aus dem Hochadel und ihre Leibdiener zur Verfügung stehen.

Die Pferde sind in großzügigen Stallungen untergebracht und werden von den Akademiezöglingen traditionell selbst versorgt. Für Arbeiten in Haus und Garten steht hingegen Personal zur Verfügung. In den letzten beiden Jahren der



Ausbildung wird den Schülern ein Schildknappe aus einem der niederen Jahrgänge zugeteilt. Aus diesen Verbindungen erwachsen oft lebenslange Freundschaften. Auf die Probe gestellt werden Freundschaften, wenn sich Absolventen verschiedenen Herren andienen und auf dem Feld als Feinde wiedertreffen, so etwa im Fall einer Fehde zwischen der Stadt Gareth und Adligen Garetiens.

Turnierreiterei

Neben der klassischen Ausbildung für Kriegszug und Feldschlacht wird auch Wert auf die Förderung der Turnierreiterei gelegt. Mehrmals konnten Absolventen der Hohen Schule der Reiterei aus dem Lanzengang siegreich hervorgehen oder sich auf großen Turnieren im Buhurt, dem Massengefecht, beweisen.

Übungsstunden in Tjoste und Turnierkampf zu Pferde finden zumeist auf dem Hof der Akademie statt. Allein die höheren Jahrgänge dürfen in Begleitung eines Lehrers den eigens nachgebauten Übungsplatz mit Holzalrik und Schranke im angrenzenden Ugdalfspark nutzen. Die Meldung zu echten Turnieren ist den Schülern hingegen vor der Abschlussprüfung untersagt. Es ist jedoch ein offenes Geheimnis, dass einige Heißsporne trotz des Verbots unerkannt am Kaiserturnier teilnehmen.

Wichtige Personen

Alrik von Hartsteen (*981 BF, in Würde ergraut, gerader Gang, politikverdrossen, *meisterlicher Krieger, brillanter Reiter*, SO 12, GT 4), Rittmeister a.D., diente vormals in der kaiserlichen Kavallerie und ist eher ein Mann der Kaiserin als der Stadt Gareth, denen er gleichermaßen den Eid geschworen hat. Nach einer Fehde dankte er als Baron zu Hutt ab, um sich ganz der Ausbildung zu widmen und meidet politisches Gezerre. Oft schwelgt er in Erinnerungen an alte Tage und ist für seine zahlreichen militärischen Anekdoten bekannt. Trotz aller Kameraderie und einem freundschaftlichen aber fordernden Verhältnis zu Kollegen und Schülern, besteht er stets auf der Anrede ‚Rittmeister'.

Der stellvertretenden Akademieleiterin **Leumara Karfenck** (*995 BF, blonder Pferdeschwanz, steifes Bein, energisch, *kompetente Kriegerin, meisterliche Turnierreiterin*, SO 11, GT 4) wurde in der Schlacht auf dem Mythraelsfeld das rechte Knie zerschlagen. Im Sattel ist die Hauptfrau jedoch nach wie vor eine begnadete Kämpferin, die sich besonders auf Turnieren bewährt hat. Leumara nutzt solche Veranstaltungen zudem gern, um Ausschau nach talentiertem Nachwuchs zu halten. Bei vielen Schülern ist sie ob dieser Erfolge äußerst beliebt, wird aber von Anhängern der klassischen Kriegsreiterei gern belächelt und häufig unterschätzt. Über ihre Familie spricht sie ungern, die Schande der Karfencks will sie mit Disziplin und Leistung vergessen machen.

Der **alte Hagen** (*970 BF, grauer Vollbart, untersetzt, redet mit seinen Tieren, brummt oft, statt zu antworten, *brillanter Zureiter*, SO 8, GT 3) bringt den Zöglingen alles bei, was sie über den Umgang mit Pferden wissen müssen. Besonders aufmerksamen und tierlieben Schülern hilft er beim Kauf, Dressieren und Abrichten der Tiere. Pferdeschinder hingegen verabscheut er aus tiefstem Herzen und schreckt auch nicht davor zurück, sie der Akademieleitung zu melden. Kaum jemand weiß, dass der bärbeißige Zureiter und Stallknecht aufgrund seiner Verdienste um die Tiere sogar Akoluth der Rahjakirche ist.

Thaumaturgische Werkstatt des Syronius (HB-17)

Kennzeichen: „Nützliche Dinge" / *„Das Türmchen nördlich der Alten Residenz."*
Typ: Ma, Le, Wo
Besitzer: Meister Syronius
Organisation: -
Q/P/S/B/A: 9 / 10 / - / 3 / -
Reichtum: 5
Zinken: [Bewohnt: 3 x Mann] [wohlhabend] [Zauberkundiger] [Wachsam]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 5 / 5

Über die Grenzen Gareths hinaus bekannt ist die Zauberwerkstatt des Syronius, der mit ungebremster (Astral-)Kraft neue Artefakte kreiert. Der urbane, sechsgeschossige Magierturm besteht aus einem hellen Sandsteinfundament mit einem mehrstöckigen Fachwerkbau voller Erker darauf.

Räume

Im **Laden** (EG) empfängt Syronius Kunden und führt Artefakte vor. In der **Werkstatt** (1. OG) liegen Werkstücke und Aufzeichnungen herum. In der **Stube** (2. OG) lebt Syronius in dezentem Luxus. Ein Porträt Khadil Okharims löst über APPLICATUS (*Hauswächter*-Variante, Zauberzeichen mit *Sinnenschärfe* sichtbar) einen VOCOLIMBO-Alarm aus, der durch die Worte „Schweigen ist Gold" außer Kraft gesetzt wird. Dahinter ist ein Wandtresor (*Schlösser Knacken* / FORAMEN +10, 6 AsP, StP 45, H 18, S 16):

- 300 D
- personalisierte Bank-Wechsel über sein Vermögen
- 5 Zaubertränke, 2xD, 3xE (**WdA 74**)
- 1W3 Artefakte (s. Warenangebot)
- Rohmaterialien für Artefakte



- Syronius' Formelsammlung (Komplexität 10) mit Beschreibungen sämtlicher je von ihm erstellter Artefakte und den Thesen zu APPLICATUS, ANIMATIO, ARCANOVI und ZAUBERKLINGE
- eine seltene Erstabschrift von *Hermetische und Occulte Verschluesze und Sicherungen* (**WdZ 92**)
- ein kommentiertes Exemplar von *Ringkunde für Fortgeschrittene* (**WdZ 97**)

In höheren Etagen liegen die **Lehrlingsstube** (3. OG), die **Meditationskammer** (4. OG) sowie die **Rumpelkammer** und **Sternwarte** (5. OG). Im **Keller** lagern Nahrungsvorräte und missglückte Artefakte:

- SENSIBAR-Ring (4 Ladungen, beseelt, LO 7). Bei misslungener LO-Probe gaukelt er überzogene Gefühle des Gegenübers vor.
- MOTORICUS-Handschuh (2 Ladungen). Befähigt die erste den Träger sichtende Person, den Handschuh mit der Hand darin zu steuern (FF-Probe zum Ausziehen).

Warenangebot

Syronius kreiert für gewöhnlich einmalig ladungsbasierte *Spruchspeicher*, seltener aufladbare und semipermanente. Er betreibt *keine* niedere Alchimie und erstellt selten Artefakte, die sich nur an Magiebegabte richten (*Kraftspeicher*, *Matrixgeber*, *Talismane*). Da Gareth neben Auftragsarbeiten auch Laufkundschaft bietet, hat Syronius stets einige Stücke verfügbar. Beispiele:

- Almadaner Kerzen (5 Ladungen, 130 D): RESPONDAMI (10 ZfP*) auf den in die Flamme Blickenden. Berüchtigt in der Garether Unterwelt, seit den Almadanern eine Kiste in die Hände fiel. ‚Ins Licht schauen' ist zum füchsischen Begriff für ‚verhört werden' geworden.
- Duftflakon (7 Ladungen, 110 D): Das Sprühen löst eine WEIHRAUCHWOLKE aus, die per BLICK IN DIE GEDANKEN den Geruch annimmt, an den der Auslöser denkt.
- Fürstinnengewand (300 D): CH+5, verbessert das *Aussehen* um eine Stufe, hat 2 Anwendungen SAPEFACTA und PECTETONDO.
- Kontrakustik-Bann (5 Ladungen, 180 D). Ein ringförmiger SILENTIUM sowie VERSTÄNDIGUNG STÖREN (je 11 ZfP*) ermöglichen den um diese Halbkugel Sitzenden ein ungestörtes Gespräch.
- Kraftgürtel (**WdA 115**, 100 D)
- Magische Augengläser (5 Ladungen, 100 D): Für Kunden mit Sehschwäche. Durch Reiben wird ein ADLERAUGE (8 ZfP*) in *Sicht*-Variante ausgelöst.
- Magische Fackel (**WdA 118**, semipermanent, 200 D)
- Rote Laterne (5 Ladungen, 150 D): Im Schein der Laterne wirken ILLUSION AUFLÖSEN und PENETRIZZEL.
- Schutzamulett *Lebensretter* (1 Ladung, 200 D): Entwickelt für die Akademie der Magischen Rüstung. Ausgelöst durch SP am Träger wird ARMATRUTZ (RS 4) und GARDIANUM (20 AsP) aktiviert. Syronius forscht an einem Auslöser, der vor Schadenseintritt wirkt.
- Transskriptionslinse (**WdA 120**, semipermanent, 400 D)
- Vorkosterpokal (**WdA 116**, semipermanent, 300 D)
- Zauberhafter Leitfaden (1 Ladung, 300 D): Zahlreiche durch Blättern aktivierte MEMORANS-Applikationen auf einem Buch geben dem Leser je ZE eine SE auf ein Wissenstalent. Syronius hat Werke über *Kriegskunst*, *Baukunst* und *Rechtskunde* verzaubert, seine Lehrlinge witzeln, ihm irgendwann ein Rahjasutra vorzulegen.
- zweierlei Schlafpülverchen (1 Ladung, 50 D): In Flüssigkeit gelöst und getrunken, oder über das Gesicht gestreut. Es gibt ein SOMNIGRAVIS- und ein RUHE KÖRPER-Pulver (je 9 ZfP*).

Dienstleistungen

- CRYPTOGRAPHO Verschlüsselung: Botschaften 5 D / Bücher 18 D
  Das Losungswort gibt Syronius per Notiz oder geflüstert weiter (*Sinnenschärfe* +10 zum Mithören/-lesen). Die Sicherheit beträgt 20 / 15.
- ANIMATIO: 10 D (< 1 Stein) bis 40 D (> 50 Stein)
  Beliebige Objekte mit Variante *Andere Person* und *Knechtschaft*. Die Verzauberung hält ZfP* (1W6+3) Jahre. Häufige Kunden sind das Seelander und die Garether Patrizier.
- APPLICATUS: 10 bis 20 D je nach Zauber (in *Hauswächter-* und *Tragbare Falle*-Variante)
- ZAUBERKLINGE: 5 D (Dolch) bis 10 D (Ochsenherde) für ZfP* (1W+5) Tage / 200 D bis 600D für permanente Wirkung
- Aufladen: 5 S pro AsP für eigene Artefakte / 2 D pro AsP für fremde Artefakte

Wichtige Personen

Meister Syronius, Artefaktmagier

Der etwas tollpatschige Gildenmagier (*960 BF, schlohweißer, langer Haarkranz und Bart, unordentlich) führt trotz seines Ruhmes und seiner geschäftlichen Verbindungen zu den Mächtigen des Mittelreichs ein eher biederes Leben. In letzter Zeit fürchtet er immer mehr, dass ihm im Alter die Ideen für neue Artefakte ausgehen und dass jüngere Konkurrenten, die er unbestimmt „die Khunchomer Geier" nennt, all seine Erfindungen stehlen oder nachbauen werden. Er weiß, dass es bald Zeit ist, einen Nachfolger und Erben seines nicht unbeträchtlichen Vermögens zu finden, doch alle seine Lehrlinge haben ihn bisher eher enttäuscht.



Kurzcharakteristik: vollendeter Artefaktersteller, meisterlicher Magus, durchschnittlich in Gesellschaftlichem
Füchsischer Name: Zauselbart**
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß
Belohnungen (klein/mittel/groß): 3 D / 50 D, günstiges Lehren bekannter SF und Zauber bis ZfW 10 / 300 D, kostenloses Lehren seltener SF und Zauber bis zum max. ZfW, Anfertigung eines Artefakts
Verwendung im Spiel: Artefaktkauf, Auftraggeber, Ziel für Einbrüche, Lehrmeister (1-2 D je AP)
Besonderheit: Bildet Scholaren aus (**WdZ 292**, 7 beliebige Hauszauber aus der Liste seiner Zauber mit ZfW 15+). Prüfung an der Akademie der Magischen Rüstung. Zurzeit sind **Randolf** (*1017 BF, schlaksig, verkopft, klug, kurz vor der Prüfung) und **Bero** (*1021 BF, dick, faul, talentiert, humorvoll) in Lehre.



Meister Syronius

MU 15 **KL** 18 **IN** 17 **CH** 16
FF 14 **GE** 11 **KO** 12 **KK** 11
LeP 28 **AuP** 23 **AsP** 93 **KaP** –
WS 6 **MR** 9 **SO** 12 **GT** 5

Vor- und Nachteile: Zauberhaar; Geiz 9, Goldgier 7, Krankheitsanfällig, Neugier 10, Schlafwandler, Selbstgespräche, Stubenhocker, Tollpatsch, Weltfremd (gesellschaftliches Leben) 9
Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Hypervehemenz, Matrixgeber, Matrixregeneration II, Merkmalskenntnis (Eigenschaften, Hellsicht, Metamagie, Objekt), Regeneration II, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 12, Semipermanenz I, Stapeleffekt, Vielfache Ladungen, Zauberroutine, Zauberspeicher, Zauberzeichen (zahlreiche)
Talente: Selbstbeherrschung 7, Menschenkenntnis 9, Überreden 11, Etikette 7, Lehren 15, Schriftl. Ausdruck 12, Magiekunde (Artefakte) 18 (20), Holzbearbeitung 12, Feinmechanik 10
Zauber: APPLICATUS 19, ANIMATIO 19, ARCANOVI 21, ARCANOVI (SEMIPERMANENT) 18, ARMATRUTZ 17, CRYPTOGRAPHO 15, ATTRIBUTO 20, CUSTODOSIGIL 17, GARDIANUM 16, MEMORANS 17, PSYCHOSTABILIS 18, UNITATIO 14, VOCOLIMBO 15, ZAUBERKLINGE 15, viele Mag(4+): ZfW 10+
Ausrüstung: Magierstab (alle außer Flammenschwert, Hammer des Magus, Schuppenhaut)

Magierstab: INI 11+1W6 **AT** 11 **PA** 16 **TP** 1W6+2 **DK** S
Robe: RS 0 **BE** 0 **GS** 6 (altersbedingt)
Verhalten im Kampf: sofortiger ARMATRUTZ, schnellstmögliche Flucht

Geheimnisse

Syronius' großer Kraftfundus hat mehrere Ursachen:

- Sein lichter werdendes *Zauberhaar* droht ihn einen Teil seiner Kraft zu kosten. Er würde gut für ein potentes Haarwuchsmittel zahlen, ist bisher aber nur auf Quacksalber gestoßen.
- Alle paar Jahre schließt er den Laden, beurlaubt seine Lehrlinge und führt eine *Große Meditation* durch. In der einmonatigen Vorbereitungszeit trifft man die gut gelaunten Scholaren meist im *Ulmenstab* (**TH-27**) und kann erfahren, wann die Meditation stattfindet (*Sinnenschärfe* zum Belauschen, *Überreden +2*, *Zechen +4*, *Betören* für andere Wege, die Information zu erhalten). Die Bedingungen eines Einbruchs sind dann sehr gut (2 / 3 / 6), da Syronius allein und in sich vertieft ist.
- Wo Syronius' Wissen und Zauberkraft nicht ausreichen, empfängt er Gäste mit exotischen Kenntnissen und erschafft mit ihnen per UNITATIO kollaborativ Artefakte (**WdA 95**).
- Die *Matrixregeneration II* hat er vor langer Zeit von einer tulamidischen Qabalya erlernt. Als Preis sollte er ihnen ein Artefakt schaffen. Bisher wurde das Versprechen nie eingefordert.

Weitere Gebäude in Heldenberg

Garether Ruhmeshalle (HB-04)

Typ: Öf
Organisation: Haus Groterian (Stifter)
Anwesende tagsüber/nachts: 1W20–5 / 1W6–4
In dieser Ehrenhalle im Garetischen Stil stehen unter einer Wand mit zahllosen Wappen des Mittelreichs Steintafeln, die die Namen hunderter Opfer und Dutzender Helden aus Orkensturm, Rabenmund-Tyrannei, Dritter Dämonenschlacht





und Schlacht in den Wolken nennen. Um posthum unter „Sie gaben ihr Leben für die Stadt" genannt zu werden, sollte man der Stadt mindestens einen *mittleren Dienst* erwiesen haben. Für die Nennung zu Lebzeiten unter „Ihre Taten sind unvergessen" einen *großen Dienst*.

Amphitheater Garether Heldenbühne (HB-07)

Kennzeichen: „Vita finitur, fabula durat" (Das Leben endet, das Schauspiel währt.)
Typ: Di, Du
Prinzipal: Cordovan Casario
Organisation: Haus Groterian (Mäzen)
Q/P/S/B/A: 5/5/-/2/30
Reichtum: 3
Unbefugtes Eindringen: 2 / 2 / 3

Die überdachte, halbkreisförmige Tribüne bietet 5.000 Menschen Platz, auf der ebenfalls gedeckten Bühne agieren in den beliebten Schlachtszenen bis zu hundert Statisten. Im Sommer sind jeden Tag Barden, Gaukler oder Scharlatane zu sehen, an Rohalstagen aber gibt es Schauspiel: Mysterienspiele und Heldensagen von Geron, Leomar, Hlûthar und Ardare, die wenig mit der modernen Dramenkunst des *Vinsalter Theateralmanachs* oder liebfeldischen Opern (die regelmäßig als langweilig ausgepfiffen werden) zu tun haben. Dafür umso mehr mit Liebe, Pathos, Schaukampf und gelegentlich riskanten Feuereffekten. Daneben wird viel Lokalkolorit geboten wie *König Elberichs Glück und Ende*, in dem sich die Garetier ganz als Erben des (erfundenen) Elfenkönigs fühlen können. Eintritt: 3 H (Stehplätze) bis 8 S (Loge).

Prinzipal **Cordovan Casario** (*993 BF als Kalman Kaserer, fettleibig, anbiedernd, *kompetent*, SO 9, GT 6) sieht sich als besten Dramaturgen östlich von Vinsalt und tut alles Legale, um Geldgebern aus dem Patriziat gefällig zu sein oder der Konkurrenz vom Theater *Fuchsbau* (**SV-27**) zu schaden.

Unbestrittener Publikumsliebling ist „die Göttingleiche", die Elfe **Mayaharia Morgenrot** (*977 BF, sehr attraktiv, gelenkig, oft Nacktszenen, *vollendete Schauspielerin*, SO 8, GT 4). Zum Ensemble gehört auch das Gespenst der früheren Prinzipalin **Xerane Riemenschneider**, die unter Kaiser Perval wegen Rohalsjüngerei auf der Bühne hingerichtet wurde (Gefesselte Seele, u.a. mit *Gegenstände beleben, Geistermanifestation, Geistersprache*). Die überdimensionierten Gänge unter dem Zuschauerrund stehen voller Gerümpel, über das



Tabelle der Gebäude in Heldenberg

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
HB-01	Angbarer Tor	St, Ha	–	–	–	–	41	3	5/5/3	siehe **Metropole** S. 82
HB-02	Taverne *Morgenstern*	Ga	3	2	–	–	3	2	4/2/3	Gardistenschänke der Wachen vom Angbarer Tor, in der oft ‚Morgenstern' (Schnaps mit scharfen Gewürzen) ausgeschenkt wird.
HB-03	Fuhrunternehmen Gutbrod	Di	4	5	–	6	8	3	3/2/3	heimlich Mitglieder der Alten Gilde und im Schmuggel tätig
HB-04	Garether Ruhmeshalle	Öf	–	–	–	–	–	–	–	siehe S. 42
HB-05	Taverne *Vinsalter Garten*	Ga	7	8	–	2	3	3	3/4/3	gediegene Feinschmeckerküche
HB-06	Hotel *Zwei Masken*	Ga, Üb	7	8	21	2	6	4	2/3/2	Aussicht über die Stadt, ruhig, aber Trubel zur Theatersaison
HB-07	Garether Heldenbühne	Di, Du	5	5	–	2	30	3	2/2/3	siehe S. 43
HB-08	Villa Burkherdall	Wo	–	–	–	3	16	5	5/4/4	siehe S. 37
HB-09	Villa Bugenhog	Wo	–	–	–	22	–	5	4/5/5	Familiensitz der Patrizier
HB-10	Villa Marsilia	Wo	–	–	–	19	3	6	6/6/5	Familiensitz der Patrizier
HB-11	Institut der hohen Schule der Reiterei	Le, Wo, St	–	–	–	50	40	4	5/5/4	siehe S. 39
HB-12	Villa Karinor	Wo, Kr	–	–	–	18	4	5	5/5/3	siehe S. 45
HB-13	Ugdalfspark	Öf	–	–	–	–	–	–	–	siehe S. 45
HB-14	Kontor der Mada Basari	Wo, Ha	–	–	–	6	10	5	5/4/4	auch Stadthaus der Familie El-Nabab, heuern oft Söldner an für Warenlieferungen von und aus Aranien (z.B. Öl, Weizen, Seide, Edelsteine)
HB-15	Suchtheilerin	Di	8	8	–	2	2	4	3/5/4	Meridosa Makanta ist eine drôlsche Medica, die sich darauf spezialisiert hat, die Abhängigkeit von Boronwein oder anderen Rauschmitteln zu beenden.
HB-16	Brauerei Eichstätter	Hw	6	6	–	2	11	3	3/2/4	Leiter **Torbian Eichstätter** (*996 BF, massige Gestalt, berüchtigt als Veranstalter ausufernder Saufwettkämpfe, *meisterlicher Brauer*, SO 11, GT 4), traditions- und erfolgreichstes Garether Brauhaus, dunkles *Eichstätter Weizenbier*
HB-17	Thaumaturgische Werkstatt	Ma, Le, Wo	9	10	–	3	–	5	4/5/5	siehe S. 40
HB-18	Bäcker	Hw	6	6	–	6	–	3	2/4/3	Meister Alberecht Sonnenstein



auch der Prinzipal keinen Überblick mehr hat. Mittlerweile haben sich hier Wolfsratten und Gruftasseln eingenistet, die aufgeschreckt werden können, wenn auf der Bühne zu laut getrampelt wird.

Villa Karinor (HB-12)

Kennzeichen: (Rabenschwinge und Rose)
Typ: Wo, Kr
Hausherr: Kalman Karinor
Organisation: Haus Karinor
Q/P/S/B/A: -/-/-/18/4
Reichtum: 5
Zinken: [Wehrhaft] [bellender Hund] [Zauberkundiger] [Einstieg durch Keller]
Unbefugtes Eindringen: 5 / 5 / 3

Der südländische Gesandte **Kalman Karinor** (*999 BF, schöne blaue Augen, gönnerhaft, *meisterlicher Taugenichts*, SO 13, GT 2) ist ein alanfanischer Grande, der mit aller verschwenderischen Pracht Hof hält und Orgien feiert, wie man es in Gareth von jemandem aus der Schwarzen Perle erwartet. Elenvina ist ihm zu provinziell und die Reise zur Residenzpfalz der Kaiserin zu anstrengend. Lieber schickt er Boten an den Hof der Kaiserin oder zur Verwaltung. Er fördert heimlich die Verbreitung von Boronwein in Gareth, denn jeder neue Süchtige spült mehr Geld in Al'Anfas Paläste. Dass gerüchteweise jemand im *Drom* (**AV-09**) selbst Vragieswurzeln zieht, daraus Boronwein herstellt und so von den alanfanischen Lieferungen unabhängig wird, gefällt ihm gar nicht. Zudem will er den (diskreten) Sklavenhandel mit mittelreichischer Ware etwas anzukurbeln, und sich dabei nicht nur mit kleinen Fischen wie Listhelm Bugenhog (S. 64) und diversen Tobriern herumschlagen müssen. Das Verhältnis zu seinem Halbbruder Orelio, dem Vorsteher des *Borontempels* (**ER-05**), ist schwierig. Kalman stehen neben Magiern der alanfanischen Universität fähige, meist weibliche Berater zur Seite. Im Gesindehaus wohnt das Personal der Villa, und dass es aus Sklaven besteht, wird kaum verhohlen.

Ugdalfspark (HB-13)

Typ: Öf
Anwesende tagsüber/nachts: 1W20 / 1W6–3

Der alte, von viel Rankenwerk umgebene Garten erinnert mit verwitterten Grabsteinen an die Helden früherer Zeiten: Hier war in der Ära der Klugen Kaiser der Boronanger für Ritter des Kaisers und deren edle Schlachtrösser (noch immer wirkt auf einigen Gräber eine Weihe der Letzten Ruhestatt mit 3W6 LkP*).

Manchem unheimlich ist der komplexe Irrgarten aus der Rohalszeit, in dem alle 20, 30 Jahre Menschen tatsächlich spurlos verschwinden, was der Stadtrat bislang immer als Gerücht abgetan hat. Zum Hinein- oder Herausfinden: 7 TaP* aus *Orientierung*, jede Probe dauert eine SR. Tatsächlich ist für das seltene Verschwinden eine Globulenfalte verantwortlich (siehe S. 183).

Deutlich weltlicher geht es am Rand des Parks zu: Das *Institut der Hohen Schule der Reiterei* (**HB-11**) hat in der dem Akademiegebäude zugewandten Ecke einen Übungsplatz eingerichtet, auf dem die Zöglinge Schwerter und Lanzen kreuzen und im Umgang mit ihren Reittieren geschult werden.

Orte in Nardesheim

Ingerimmtempel (NH-16)

Kennzeichen: - / *„Am Eisenmarkt, die verrußten Mauern mit den Baugerüsten. Ja, das war mal ein Tempel!"*
Typ: Te (*zweifach geweiht, Ingerimm*)
Vorsteherin: Ulinai Granitherz
Organisation: Ingerimmkirche (wichtigster Tempel in Gareth), Garether Handwerkszünfte (Kultplatz, Prestigeobjekt)
Q/P/S/B/A: - / - / - / 8 Geweihte und Novizen / bis zu 40 Handwerker
Reichtum: 5
Zinken: keine
Unbefugtes Eindringen: 3 / 2 / 3

Das rund 100 Schritt lange Gebäude am Eisenmarkt galt einst als Inbegriff ingerimmgefälliger Handwerkskunst. In der Schlacht in den Wolken aber nahmen Dach und Außenwände vor allem an der Ostseite großen Schaden durch Feuersturm und Trümmer. Dass nicht alle innig betenden Gläubigen in der Andachtshalle verbrannten, ist einem Wunder Ingerimms zu verdanken. Der Wiederaufbau geht nur schleppend voran, wird doch größten Wert auf die besondere Kunstfertigkeit der handwerklichen Arbeiten gelegt. Dem Herren des Handwerks einen neuen Tempel zu schenken, das ist für viele Zunftmitglieder und Ingerimmgläubige der höchste Götterdienst.

Zahlreiche **Baugerüste (10)** und **Werkhütten (11)** umgeben das Haus. Trotz des allgegenwärtigen Hämmerns, Sägens und Meißelns predigt die Hochgeweihte Ulinai Granitherz unverdrossen vor der großen Esse von Wiederaufbau und



dem Opfermut der Gefallenen. Obwohl die Garether Zünfte großzügig Materialien und Arbeitskräfte zur Verfügung stellen, werden die umfangreichen Bauarbeiten sicher noch Jahre in Anspruch nehmen, denn Streitigkeiten über die Ausführung des Wiederaufbaus und damit einhergehende Wechsel im Architektenposten sorgen für Verzögerungen.

Der Tempelbau

Das doppelflüglige **schmiedeeiserne Tor (1)** hat das Feuer beinahe unbeschadet überstanden. Nur dunkle Rußspuren zeugen noch immer von der gewaltigen Hitze. In der **Halle der Zünfte (2)** treffen sich Zunftmitglieder zum politischen Gespräch. Hier sind die Meisterstücke der Garether Handwerker für jedermann zu bewundern. Am wertvollsten sind die *Erststücke* jeder Zunft, ein herausragendes Meisterwerk, das nur etwa einmal im Lebensalter gewechselt wird. Jede Zunft hat ihr eigenes altes Zeremoniell, mit der das nachfolgende Artefakt gefunden wird, dessen Schöpfer natürlich mit höchsten Ehren rechnen kann.

Zwei metallene Wendeltreppen in gebürstetem Kupfer führen auf die umlaufende **Galerie**, die seit dem Brand für Besucher gesperrt ist. Das steinerne Geländer ist an vielen Stellen brüchig und so wird der Zutritt ausschließlich den Archivaren der Zünfte gewährt, die im Oberschoss im **Archiv** arbeiten.

Zu beiden Seiten der Halle liegen die **Räumlichkeiten der Zünfte (3)**, die bei dem Feuer fast vollständig ausbrannten. Das Inventar wurde inzwischen aus dem Gebäude geschafft und an vielen Stellen erinnern nur rußgeschwärzte Wände an das Unglück. Da die repräsentativen Räumlichkeiten bereits vor dem Brand nur sporadisch genutzt wurden, geht die Instandsetzung nur schleppend voran.

Ein langer, von Lichtschalen erhellter **Gang (4)** führt in die monumentale **Andachtshalle (5)**, deren Zugang von Heiligenschreinen flankiert wird. Die vergangene Pracht der Alkoven, deren kunstvolle Buntglasfenster die Wappen der Zünfte zeigten, kann man nur noch erahnen, denn viele der Glasbilder liegen in Scherben. Ein Teil des Daches stürzte ein und beschädigte einige tragende Säulen schwer, so dass die Arbeiten am Dachstuhl nur mühsam vorangehen. Bei starkem Regen steht das Wasser in der Mitte der Halle manchmal fingerhoch am Boden. Die Wand an der Ostseite des Tempels musste zudem an mehreren Stellen abgetragen oder gestützt werden und ist seither provisorisch mit schweren Brettern vernagelt.

Am Nordende der Halle erheben sich Hammer und Amboss über dem gewaltigen **Feuerofen (6)**, dessen Glut den Raum in rötliches Licht taucht. Dahinter liegen die tempeleigene **Schmiede (7)** und die einfachen **Zimmer der Geweihten (8)**, die stets ein waches Auge auf die verbliebenen Werkstücke in der Tempelhalle haben.

Die besten Garether Handwerkserzeugnisse aller Zeiten, werden in der **Ingerimmgefälligen Werkschau (9)** auf kleinen Tischen und in Vitrinen im Saal ausgestellt. Die Aufnahme eines Werkstückes in diese illustre Sammlung stellt für einen Garether Handwerker eine Ehrung dar, die fast einer Heiligsprechung gleichkommt. Einige besonders kostbare Exponate verschwanden während der Aufräumarbeiten. Von anderen Stücken, wie dem Knüpfteppich der Zunftikone Giseldis, konnten nur noch verkohlte Reste geborgen werden. Die Zünfte sind bemüht, die Halle wieder mit Exponaten zu füllen. Auf wundersame Weise sind sogar einige verschollen geglaubte Stücke über Nacht wieder aufgetaucht.

Die ingerimmgefällige Werkschau

Jeder Gegenstand ist *einfach geweiht.*

- feinversilbertes, weißglänzendes Tafelbesteck
- ein Dolch mit geschwungenem perlmuttverziertem Griff
- eine Büste des Ingerimm, deren steinerne Augen dem Betrachter zu folgen scheinen
- ein rahjagefälliger Badezuber aus dem Besitz der Familie Bugenhog
- eine mannshohe Bleikristallvase
- ein schwerer alhanisch anmutender Streithammer, um dessen Griff sich zwei bronzene Schlangen winden
- das Modell eines doppelläufigen Stiegenturms
- ein schimmernder Schal in irisierendem Blau
- das Rezept für die Backspezialität *Garether Kranz*
- ein Paradeharnisch mit reich geätzten Auszügen aus dem *Rondrarium*
- ein Sekretär aus poliertem Ulmenholz mit 144 Schubladen
- ein Wandteppich mit Bildern der Garether Stadtgeschichte
- ein mechanischer Zeitmesser

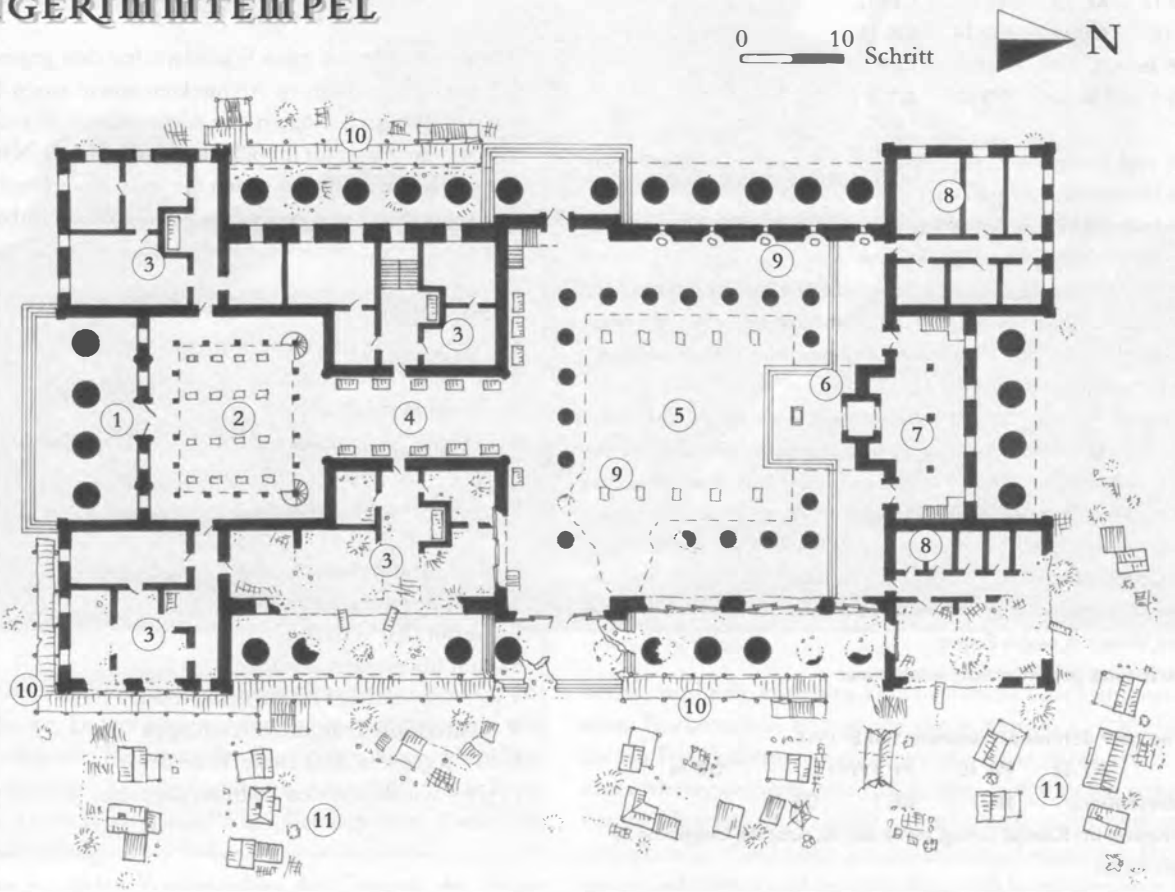
Wichtige Personen

Ulinai Granitherz, Meisterin der Esse

Die Hochgeweihte (*990 BF, graue Augen, Brandnarben, sehnig, verschlossen) sah als junge Eisenwerkerin den Brand ihrer neu eröffneten Schmiede in Meilersgrund als Zeichen, dass ihr Platz an Ingerimms Esse sein sollte. Schnell machte sie sich einen Namen als energische Predigerin, bewies aber zugleich Besonnenheit als Vermittlerin bei Zunftstreitigkeiten. Dass der Tempel des Herrn Ingerimm sechs Jahre später erneut durch einen Brand zerstört wurde, und in den Flammen auch die Meisterin der Esse ums Leben kam, ließ Ulinai im Glauben wanken und nachdenklicher werden. Inzwischen hat sie aber ihre Aufgabe als neue Meisterin der Esse angenommen und konzentriert sich ganz auf den Wiederaufbau des Gotteshauses.



Ingerimmtempel



Ingerimmtempel (Legende)

1 – Tor
2 – Halle der Zünfte
3 – Räumlichkeiten der Zünfte
4 – Gang der Feuerschalen
5 – Andachtshalle
6 – Feuerofen
7 – Tempelschmiede
8 – Wohnräume der Geweihten
9 – Ingerimmgefällige Werkschau
10 – Baugerüste
11 – Werkhütten

Ulinai schickt immer wieder Wagemutige aus, verdächtige Fundstücke aus den Resten der fliegenden Festung zu bergen, um mehr über das Wesen von Ingerimms Widersacher Agrimoth zu erfahren. Artefakte oder Bruchstücke aus Unmetall nimmt sie jederzeit dankbar entgegen und zerstört sie, so möglich, im Feuer der Heiligen Esse.

Kurzcharakteristik: meisterliche Grobschmiedin und meisterliche Ingerimmgeweihte
Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich
Belohnungen (klein/mittel/groß): Dank, Gebet, Segnung / Empfehlungsschreiben für einen zünftigen Handwerker (Leistung um 1/4 verbilligt), Reparatur eines Gegenstandes mittels Erneuerung des Geborstenen / wie mittel, Leistung jedoch um die Hälfte verbilligt, Weihe einer Waffe oder eines Werkzeugs für LkP* Wochen
Zitat: *„Ingerimm prüft uns, indem er den Aufbau des Gotteshauses in unsere Hände legt. Es liegt an uns, über uns selbst hinauszuwachsen und zu beweisen, dass wir seiner Gnade würdig sind."*



MU 13	**KL** 13	**IN** 11	**CH** 12
FF 15	**GE** 10	**KO** 14	**KK** 15
LeP 36	**AuP** 32	**AsP** –	**KaP** 58
WS 9	**MR** 9	**SO** 13	**GT** 4

Vor- und Nachteile: Eisern, Hitzeresistenz; Moralkodex (Ingerimmkirche), Unansehnlich (Brandnarben)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag; Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Ingerimm) 15, Spätweihe
Talente: Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 12, Überreden 5, Überzeugen 10, Lehren 12, Grobschmied (Schwarzschmied) 14 (16), Hüttenkunde 12, Mechanik 7, Holzbearbeitung 10, Malen/Zeichnen 8, Metallguss 14, Steinmetz 13
Liturgien: Allmacht der Lohe, Auraprüfung, Blick für das Handwerk, Blick in die Flammen, Erneuerung des Geborstenen (bis Grad IV), Feuersegen, Grosser Eidsegen, Göttliches Zeichen (bis Grad III), Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Heilige Schmiedeglut, Indoktrination, Initiation, Ingerimms Zorn verschone uns, Meisterstück, Objektsegen (bis Grad IV), Objektweihe (bis Grad III), Ordination, Schutzsegen (bis Grad III), Simias Kelch, Unterpfand des Heiligen Rhÿs, Vertrauter der Flamme / des Felsens, Waliburias Wehr, Weihe der ewigen Flamme
Ausrüstung: geweihter Schmiedehammer

Geweihter Schmiedehammer: INI 8+1W6
AT 12 **PA** 10 **TP** 1W6+3 **DK** N
Lederschürze: RS 1 **BE** 1 **GS** 7
Verhalten im Kampf: schlägt gerne fest zu, nutzt die Umgebung zu ihrem Vorteil

Architekten

Bestimmen Sie mit zwei Würfelwürfen den gegenwärtigen und die vorherigen Architekten sowie einen Grund für den Wechsel. Zögern Sie nicht, eigene Kandidaten und weitere Ideen für ihr Schicksal zu ersinnen. Natürlich steht es Ihnen auch frei, einen der in der Box beschriebenen Baumeister wie Nerix Sandsteiner oder Torbenia ya Donato für eine Weile hier wirken zu lassen.

Name (1W6)
1 – Wenzeslaus von Hirschfurten
2 – Ugdalf Meschengruber
3 – Koschbert Ulminger
4 – Hagen Neuendahl
5 – Ysilda Angbarer
6 – Praiossare Peruzzi

Grund für das Ausscheiden (1W20)
1 – stürzte vom Baugerüst
2 – verlor den Verstand
3 – trat überfordert zurück
4 – verschwand bei Nacht und Nebel
5 – wurde von Trümmern erschlagen
6-10 – legte sein Amt entnervt nieder
11-20 – wurde von den Zünften abgesetzt

Ingrobold von Ruchin, Geselle des Ingerimm
Der Ingerimmgeweihte (*1007 BF, stämmig, zupackend, tiefe Stimme, Pfeifenraucher, *kompetent*, SO 10, GT 4) entstammt einem weitverzweigten Adelsgeschlecht und empfing seine Weihe erst kurz vor der Schlacht in den Wolken. Während die Meisterin der Esse in zunftpolitischen Fragen eher Besonnenheit an den Tag legt, neigt Ingrobold dazu, die freundschaftliche Konkurrenz unter den Handwerkern zu schüren. Denn nur so, glaubt er, können sie wahrhaft über sich hinauswachsen und ihr Schaffen vor Ingerimms Augen Bestand haben. Geschickt versteht der Neffe Eleas von Ruchin, Baronin und Zahlmeisterin am Kaiserhof, außerdem, seinen Einfluss bei den Zünften und im Hochadel geltend zu machen, um die Stellung der Kirche zu stärken.

Donatus Malscetta, zweiter Baumeister
Der studierte Horasier (*1001 BF, *Gut Aussehend*, brauner Kinnbart, freundlich aber verschlossen, geniales Zahlengedächtnis, *kompetenter Architekt, meisterlicher Buchmacher*, SO 9, GT 4) ist seit Jahren die rechte Hand des leitenden Architekten und, neben den Geweihten, die einzige Konstante in der ständig wechselnden Führungsspitze. Er gilt als bodenständig und erstaunlich unauffällig. Einladungen zu großen Gesellschaften lehnt er meist ab und auch in den Straßen der Stadt sieht man ihn nur selten.

Der Wiederaufbau

Erwartungsgemäß müssten die Bauarbeiten am Ingerimmtempel wesentlich schneller vonstatten gehen, doch unter den Zünften herrscht Uneinigkeit über die Ausgestaltung des Gotteshauses. Steinmetze, Baumeister, Zimmerleute, Graveure, Glasbläser – sie alle sind am Wiederaufbau beteiligt, verlangen Mitspracherecht und versuchen, um das Ansehen ihrer Zunft zu steigern, möglichst großen Anteil an den Arbeiten zu haben. Der Wiederaufbau wurde mit der Zeit zum Politikum, und die Zünfte blockieren, getrieben vom Geltungsdrang, immer wieder das Voranschreiten der Bauarbeiten.





Während viele Traditionalisten den Tempel aus der Zeit vor dem Jahr des Feuers rekonstruiert sehen wollen, sperrt sich insbesondere die Meisterin der Esse gegen dieses Vorhaben. Die zweimalige Zerstörung durch niederhöllisches Feuer sieht sie als unmissverständliches Zeichen ihres Gottes für einen Neuanfang.

Mit dem parallelen Wiederaufbau des Tempels der Sonne sieht man sich in Konkurrenz um die bessere, schnellere und prächtigere Arbeit: Der Ingerimmtempel wird dabei vor allem von den Garether Bürgern unterstützt, der Tempel der Sonne von den Adligen Garetiens.

Die Koordination der Arbeiten obliegt dem leitenden Architekten und seinem Stab, der jedoch vom Wohlwollen und der Unterstützung der Zünfte abhängig ist. Das Amt des leitenden Architekten wechselte wiederholt. Bis zur Fertigstellung des Gebäudes werden noch häufig personelle Änderungen vorgenommen werden.

Geheimnisse

Einige besonders wertvolle Handwerksstücke, die nach der Schlacht in den Wolken verschwunden waren, sind zwischenzeitlich wieder aufgetaucht. Die *Alte Gilde* zahlt auf diese Weise ihren „Zunftbeitrag" und lässt durch Hehler wiederentdeckte Stücke heimlich von ihren Dieben im Tempel deponieren.

Aufgrund der häufigen Personalwechsel ist bisher nicht aufgefallen, dass **Donatus Malscetta** (SO 3, täuscht 9 vor, GT 4) weder Horasier ist noch jemals eine Universität von innen gesehen hat. Geboren im Garether Südquartier als Fredo, verdiente er seinen Lebensunterhalt als Laufbursche eines Buchmachers und wurde von seinem Vater schließlich an ein Freudenhaus verschachert. Als einer seiner Freier bei einer Messerstecherei ums Leben kam, nahm er kurzerhand dessen Identität als Architekt an und wurde in der Hoffnung auf schnelles Geld beim Ingerimmtempel vorstellig. Fredos gutes Gedächtnis und die Fähigkeit auch komplizierteste Rechenoperationen im Kopf auszuführen halfen ihm, sich in seiner Position als rechte Hand des leitenden Architekten zu behaupten. Heute denkt er nicht mehr daran, die Rolle seines Lebens aufzugeben und sieht die Fertigstellung des Tempels als seine persönliche Bewährungsprobe und Sühne. In der Öffentlichkeit hält er sich bedeckt, denn er fürchtet, dass ihn jemand aus seiner Zeit als Lustknabe wiedererkennt.

Ulinai Granitherz lässt umfangreiche Nachforschungen über den erzdämonischen Widersacher Ingerimms anstellen. In ihren Räumlichkeiten, gut verborgen unter einer losen Kachel (*Sinnenschärfe*-Probe +8), befindet sich ein Geheimfach mit ihren Aufzeichnungen, die so manche Magierakademie vor Neid erblassen lassen würden.

Eine Ursache für die häufigen Unfälle bei Bauarbeiten sind die Manipulationen des Bauhelfers **Alrik Arberdan** (*991 BF, breitschultrig, Schnauzbart, wortkarg aber tüchtig, *durchschnittlicher Maurer, erfahrener Kultist*, SO 5, GT 1). Der unauffällige Arbeiter gehört zu einer verschworenen Gemeinschaft die Agrimoth, den erzdämonischen Widersacher Ingerimms, verehrt und den Wiederaufbau des prächtigen Tempels verhindern will.



Priesterkaiser-Noralec-Sakrale (Praiostempel) (PH-20)

Kennzeichen: (vergoldeter Greif mit einer Sonnenuhr auf der Brust) / *„Direkt auf dem Greifenplatz. Eine Pracht! Könnt Ihr gar nicht verfehlen!"*
Typ: Te (*zweifach geweiht, Praios*)
Vorsteherin: Lichthüterin Guldana von Streitzig
Organisation: Praioskirche (größter Praiostempel der Innenstadt), Haus Groterian (Haustempel)
Q/P/S/B/A: - / - / 12 / 70 / -
Reichtum: 5
Zinken: [Gefahr] [Fromm tun lohnt sich]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 4 / 5

Schon von weitem ist der am Greifenplatz gelegene, in Ucurianischem Stil gehaltene Praiostempel an dem vergoldeten Reliefgreifen zu erkennen, der über dem Hauptportal der Sakrale prangt. Die Sonnenuhr, die die Brust des Greifen schmückt, misst ganze zwei Schritt und gehört zu den prächtigsten Gebäudezieren, die Alt-Gareth zu bieten hat. Die Tempelmauern bestehen aus weißem Eternenmarmor, und die flachen Dächer des 160 mal 80 Schritt messenden Gotteshauses sind mit zinnoberrot leuchtenden Tonziegeln gedeckt. In den kreisrunden Fenstern aus Gold und rotem Glas bricht und spiegelt sich die Sonne. An der dem Bürgerplatz zugewandten Westwand hängen hoch über dem Kopf des Betrachters die *Körbe der Gefallenen*, zehn Eisenkäfige, in denen die Knochen berüchtigter Frevler und Verbrecher wider die Ordnung aus sechs Jahrhunderten Stadtgeschichte ausgestellt sind.
Die meisten Alt-Garether, die Praios' Schutz und Hilfe erbitten wollen, besuchen die Sakrale, während die Stadt des Lichts eher zu besonderen Feiertagen aufgesucht wird. Das Portal des altehrwürdigen Stadttempels steht selbst Magieanwendern offen, und auch Arme werden nicht abgewiesen.

Geschichte

Die Sakrale wurde 404-408 BF auf Befehl des Priesterkaisers *Noralec Praiowar I.* von dem später heiliggesprochenen Baumeister *Owilmar von Gareth* errichtet. Obwohl der ursprünglich größte Praiostempel Aventuriens schon unter Noralecs Nachfolger *Kathay Praiotin XI.* durch den Sonnenpalast vor den Toren der Stadt überflügelt wurde, stellt die Sakrale doch seitdem eines der religiösen Zentren Gareths dar. Sie diente bereits wiederholt als feierlicher Ort für Glaubenskonzile und Treffen des Reichstages.

Die Tempelhalle

Wer das große **Portal** in der Südwand des Tempels durchschreiten will, erhält dort von einem Tempeldiener eine brennende Kerze, da die Sakrale nur mit einer Lichtquelle betreten werden darf. Eine Spende wird dabei gern entgegengenommen, aber von ärmeren Tempelbesuchern nicht eigens verlangt.
Die **Halle**, welche den gesamten Südtrakt der Sakrale einnimmt, wird vom *Greifenhäuptigen Praios* dominiert, einer Monumentalstatue, die den Gott als thronenden Herrscher mit Greifenkrone darstellt. Das Götterbild ist über zehn Schritt hoch, so dass der Besucher sich seiner sterblichen Winzigkeit bewusst wird, während er ehrfürchtig zum Herrn der Sonne aufsieht. Goldener Prunk füllt auch den Rest der Halle: Unzählige Statuen, die Alveraniare, Greifen und Heilige darstellen, blicken auf die Besucher hinab. All diese Pracht wird vom Ewigen Licht erhellt, das auf dem Altar des Tempels vor einer Scheibe aus poliertem Gold strahlt.
Im abgeteilten **Proselyterium** brennen hunderte Lichter. Hier entzünden Gläubige der Zwölfgötter zu ihrer Initiation (meist für 12-jährige gesammelt am ersten Praiostag im Ingerimm) ihr Seelenlicht in Form einer großen Kerze. Tief religiöse Garether lassen das Licht nie erlischen und ersetzen die Kerze rechtzeitig durch eine neue.
Die Tempelhalle ist als einziger Teil der Sakrale für die Gläubigen zugänglich. Hier halten sich zu jeder Tageszeit zumindest ein bis zwei Praiosgeweihte, vier Tempeldiener und sechs Sonnenlegionäre als Tempelwachen auf.

Die übrigen Flügel

Im **Westflügel** der Sakrale befinden sich die Quartiere der 20 Tempeldiener und 12 Novizen sowie alle Einrichtungen für den alltäglichen Betrieb der Sakrale: Küche nebst Vorratskammern, Lagerräume für Kerzen, Räucherwerk und Pergament sowie einige nüchtern eingerichtete Zellen, in denen Pilger von niedrigem Stand untergebracht werden können.
Der ungleich prunkvollere **Ostflügel** beherbergt die Schlaf-, Arbeits- und Meditationsräume der vier einfachen Geweihten, die Quartiere der 18 dem Tempel unterstellten Sonnenlegionäre sowie ein kleines Skriptorium. Reisende Geweihte finden Unterkunft in komfortablen Gästezimmern.
Im **Nordflügel** residiert die Tempelvorsteherin, der eine eigene zehnköpfige Dienerschaft zur Verfügung steht. Hier befinden sich verschwenderische Zimmerfluchten, eine Bibliothek mit zahlreichen theologischen, aber auch philosophischen Werken sowie die Repräsentationsräume der Lichthüterin. Ein Teil des Flügels ist der Nutzung durch die heilige Inquisition vorbehalten: Der Bereich, der dem Inquisitor Alrizio Praiodoro und den drei ihm zugeteilten Akoluthen



als Wohnstatt, Schreibstube und Gebetsraum dient, nimmt fast die Hälfte des zweiten Stockwerks ein. Dazu kommen zwei Kelleretagen, in denen nicht nur mehrere Zellen und ein gut ausgestatteter Befragungsraum, sondern auch Lagerräume liegen, mit deren Inhalt man ein halbes Banner von Inquisitionsknechten mit Wappenröcken, Kettenzeug und Waffen ausstatten könnte.

Der Tempelgarten

Im Innenhof der Sakrale befindet sich ein Teich, der von dem unter dem Tempel verlaufenden Gardel gespeist wird und güldenen Zierfischen als Heimstatt dient. In den zwölf Beeten des ringsum angelegten Gartens gedeihen Pflanzen, denen im Praioskult besondere Bedeutung zugeschrieben wird. Seit einigen Jahren sprießen am Rand der Beete immer wieder Quanionen, die als gutes Omen gelten. Gerüchte sprechen von einem geheimen Gang, der vom Tempelgarten in die Stadt des Lichts führen soll.

Wichtige Personen

Guldana von Streitzig, Lichthüterin der Sakrale
Die Tempelvorsteherin (*972 BF, blonder Pagenschnitt, nachtragend, konservativ) war einst eine begabte Adepta der Akademie Schwert und Stab. Als jedoch die Invasion der Verdammten über den Osten des Reichs hereinbrach, folgte Guldana den flammenden Predigten der Beilunker Fürst-Illuminierten Gwidûhenna von Faldahon. 1021 BF entsagte sie der Zauberei, ließ sich „Madas Fluch“ ausbrennen und empfing die Weihe des Sonnengottes. Die Lichthüterin folgt den erzkonservativen Lehren Gwidûhennas und steht dem aufstrebenden Prinzipismus (eine horasische Strömung, die den Praiosglauben an seine historischen Wurzeln zurückführen will und gewisse Formen der Magie duldet) ablehnend gegenüber. Diese Haltung brachte ihr einige Feinde in ihrer ehemaligen Akademie ein, die ihre Abkehr von der Zauberei als Verrat ansahen. Auch Guldana hat nicht vergessen, dass die Magier heftig gegen ihre Berufung ins Amt der Tempelvorsteherin intrigierten, und predigt eifrig gegen jeglichen Einfluss der Akademien auf die Stadtpolitik. Anderen Magiebegabten gegenüber tritt sie nachsichtiger auf, wenn diese bereit sind, sich den strengen Geboten des Herrn Praios zu beugen.

Kurzcharakteristik: meisterliche Praiosgeweihte, einst meisterliche Weißmagierin
Beziehungen: groß



Guldana von Streitzig und Alricio Praiodoro

Finanzkraft: sehr groß
Belohnungen (klein/mittel/groß): Empfehlungsschreiben / Vernichtung eines unliebsamen Artefaktes mittels Purgation / Praiosamulett mit einmalig auslösbarer Goldener Rüstung (12 LkP*)
Zitat: *„Dass die Magie nicht aus der Welt zu schaffen ist, heißt nicht, dass die Welt ohne sie nicht besser dran wäre!“*

MU 16	**KL** 15	**IN** 14	**CH** 14
FF 11	**GE** 11	**KO** 14	**KK** 12
LeP 35	**AuP** 37	**AsP** –	**KaP** 40
WS 7	**MR** 11	**SO** 12	**GT** 5

Vor- und Nachteile: Verbindungen; Arroganz 8, Moralkodex (Praioskirche), Nachtblind



Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Alt-Gareth); Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I (Gambeson);Aurapanzer, Exorzist, Gedankenschutz, Konzentrationsstärke; Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Praios) 16, Spätweihe
Talente: Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 10, Etikette 10, Menschenkenntnis 12, Überzeugen 14, Geschichtswissen 10, Götter/Kulte (Praios) 15 (17), Magiekunde 14, Philosophie 12, Rechtskunde 14, Staatskunst 10, Alchimie 8, Heilkunde Seele 12
Zauber/Rituale: etliche Formeln mit den Merkmalen Schaden und Antimagie (nur noch theoretische Kenntnisse)
Liturgien: alle Praiosliturgien bis Grad II; Auraprüfung, Daradors Bann der Schatten, Daradors prüfender Blick, Eidsegen, Exorzismus (bis Grad V), Gilborns heilige Aura, Indoktrination, Initiation, Licht des Herrn, Objektweihe, Praios' Magiebann, Prophezeiung, Purgation, Sankt Gilborns Bannfluch, Seelenprüfung, Zerschmetternder Bannstrahl
Ausrüstung: Geweihtes Sonnenszepter

Sonnenszepter: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
Gambeson: **RS** 2 **BE** 1 **GS** 8
Verhalten im Kampf: wohlüberlegt, sucht Bedeckung durch Sonnenlegionäre

Alrizio Praiodoro, Lichtträger, Ordentlicher Inquisitionsrat
Der in der Sakrale residierende Inquisitor (*994 BF, schwarzer Spitzbart, weltgewandt, *meisterlicher Praiosgeweihter, kompetenter Diplomat,* SO 11, GT 5) wäre an einer Verbesserung der Beziehungen zu den Weißmagiern der Stadt interessiert, da er sie als wertvolle Hilfe im Kampf gegen finstere Zauberei ansieht. Der gebürtige Almadaner würde allerdings nur ungern hinter Guldanas Rücken handeln, da er die Geweihte sehr schätzt und mit ihr oft abendelange, feinsinnige Debatten führt. Alrizio spricht nicht darüber, dass seine Schwester und sein Bruder Caballeros der Almadaner im Südquartier sind und kann durch ihr Schicksal vor harte Entscheidungen zwischen Kirchenpflicht und Blutsbande gestellt werden.

Pugdalion, Lichtträger
Der alte Geweihte (*966 BF, langer weißer Vollbart, Falkenstab, zurechtweisend oder gönnerhaft, *meisterlicher Pamphletist*, *kompetenter Praiosgeweihter*, SO 10, GT 6) sieht sich als obersten Ermahner der Garether zu tugendhaftem Verhalten. Seine Appelle formuliert er in Predigten und einer vielbeachteten Kolumne des Aventurischen Boten. Auch sein 1008 BF erschienenes Buch *Wider dem Geiste schädliche Verlustierung und Tagdieberei* ist beliebte Lektüre und Lebensanleitung vieler Bürger.

Praiwin, Lichtbringer
Guldanas Sekretär (*985 BF, kahl, unerschütterlich, *durchschnittlicher Praiosgeweihter und Hauswirt*, SO 10, GT 6) kümmert sich um die Verwaltung der Sakrale, befehligt die Dienerschaft und verteilt Almosen. Für jemanden, der fast sein gesamtes Leben hinter Tempelmauern verbrachte, verfügt der Geweihte über eine gute Menschenkenntnis und einen praktischen Verstand.

Geheimnisse
Die Gerüchte um den Geheimgang vom Tempelgarten zur Stadt des Lichts sind falsch, aber tatsächlich liegt *etwas* unter dem Tempelgarten und unter dem Altar in der Tempelhalle: Anhänger des Namenlosen haben hier zur Bauzeit der Sakrale eine Krypta errichtet, die dem Dreizehnten als Tempel gewidmet wurde. Erreichbar ist die Krypta nur über einen Verbindungsgang, dessen Ausgang in der heutigen Waffenschule vom *Goldenen Schwert* (**NH-10**) liegt. In der Decke der Krypta gibt es ein Loch, das bis unter den ausgehöhlten Altar in der Tempelhalle der Sakrale führt. Über einen Spalt zwischen Altarplatte und Altarsockel kann ein Teil der Halle überhört – oder ein Prediger beeinflusst –werden. Die Krypta ist seit Jahrhunderten nicht mehr in Gebrauch. Fundstücke weisen darauf hin, dass die Acht Märtyrer von Bosparan zum Kult des Namenlosen gehörten. (siehe Szenario **Goldener Schein** im Band **Straßenkämpfe**).

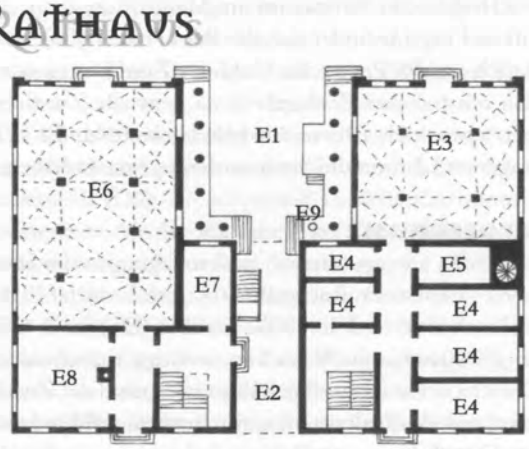
Rathaus (NH-23)

Kennzeichen: „Freiheit währt, bewährt sich, wird bewahrt" / *„Das hohe Steinhaus gegenüber der Kaiser-Noralec-Sakrale"*
Typ: **St**, Ga
Ratsmeister: wechselnd
Organisation: Stadtregierung (Hauptsitz), Bürgertum und Patriziat (Symbol städtischer Freiheit)
Q/P/S/B/A: 7 / 6 (Ratskeller) / - / - / 34
Reichtum: 4
Zinken: [Würdenträger] [Guter Platz zum Betteln] [Ich suche brisante Informationen über Ratsherren]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 4 / 3

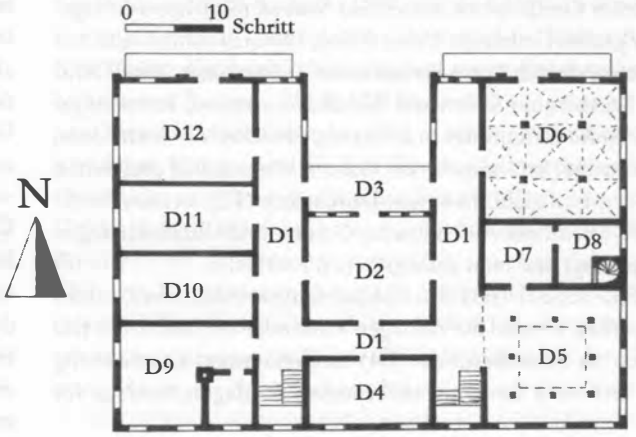
Stolz und selbstbewusst zeigt sich das Rathaus Gareths. Noch vor zwei Jahrzehnten ein altes, zweistöckiges Gebäude aus Zeiten Eslams II., präsentiert es sich heute nach einem Ausbau und durch das Jahr des Feuers nötig gewordene Reparaturen auf vier in die Höhe strebenden Stockwerken im ureigensten Baustil der Stadt: Der Garethik. Wasserspeier, Mauervorsprünge und hohe, spitze Fenster zeichnen die Fassade aus (*Klettern*-Proben +2). Hier tagen der Stadtrat von Alt-Gareth, das höchste Stadtgericht und der Rat der Helden (**Metropole** S. 43).



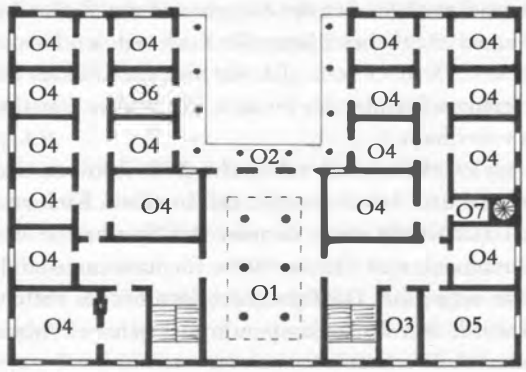
Rathaus



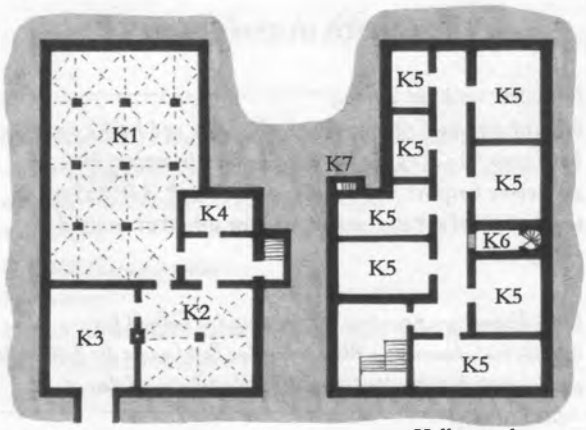
Erdgeschoss



Dachgeschoss



1. und 2. Obergeschoss



Kellergeschoss

Rathaus (Legende)

Erdgeschoss
E1 – Vorhof
E2 – Durchgang
E3 – Spießersaal
E4 – Schreibstuben
E5 – Abort
E6 – Bankettsaal
E7 – Kammer des Gastherren
E8 – Küche
E9 – Säule der Alten Gilde

1. und 2. Obergeschoss
O1 – Ratssaal
O2 – Balkon
O3 – Abstellkammer
O4 – Schreibstuben und Ratsherrenzimmer
O5 – Kleiner Musiksaal
O6 – Kammer des Bettelvogts
O7 – Abort
O8 – Galerie

Dachgeschoss
D1 – Heldengang
D2 – Heroenhalle
D3 – Prachtbalkon
D4 – Empfangssaal
D5 – Greifensaal
D6 – Praioskapelle
D7 – Kammer des Gerichtsherren
D8 – Verhörkammer
D9 – Kammer der Siegelherrin
D10 – Kammer des Speicherherren
D11 – Kammer des Kammerherren
D12 – Kammer des Bauherren

Keller
K1 – Ratskeller
K2 – Küche
K3 – Wein- und Vorratskeller
K4 – Abort
K5 – Lager- und Archivräume
K6 – Geheimgang
K7 – Unterirdischer Zugang zu E9
K8 – Laderampe

Eine zusätzliche 3-D Ansicht des Rathauses finden Sie im beiliegenden Heft **Karten und Kopiervorlagen**.



Erdgeschoss

Im zum Greifenplatz weisenden **Vorhof (E1)** herrscht tagsüber großes Gedränge. Unter freiem Himmel finden mitunter Prozesse des Stadtgerichts auf einer Tribüne statt. Zwölf Säulen, bezahlt aus Geldern der Zunftkassen, stellen die wichtigsten Zünfte Gareths dar (u.a. Bäcker, Fleischer, Grobschmiede, Steinmetze) und tragen eine Galerie, die sich von drei Seiten um den Hof zieht. In einem **Durchgang (E2)** werden Steckbriefe, öffentliche Aufrufe, neue Gesetze und Verlautbarungen aufgehängt und man gelangt in den Ratskeller.

Im **Spießersaal (E3)** mit Schlachtengemälden von Gareths Kämpfern werden die Anliegen wartender Bittsteller von Beamten in **Schreibstuben (E4)** aufgenommen (Anmeldung von Geburten und Zuwanderungen, Anklagen, Anträge für neue Bauten etc.). Auch Advokaten haben hier Schreibstuben und buhlen im Warteraum um Mandanten.

Im linken Flügel befindet sich der **Bankettsaal (E6)**, in dem alljährlich am 30. Praios das Mahl der Zunftherren stattfindet, ein bürgerliches Festbankett, zu dem alle Zunftoberen Gareths sowie viele Ehrengäste geladen werden, die sich im vergangenen Jahr um die Stadt verdient gemacht haben.

Einige Aushänge

Gesucht wird der Buntig!
Macht seinen Schmierereien ein Ende und helft unserer tapferen Stadtgarde bei der Suche! Hinweise, die zu seiner Ergreifung führen, werden mit 3 Dukaten belohnt. Liefert ihn selbst und ihr erhaltet volle ~~8~~ 10 Dukaten!

Es sei hiermit zur Kenntnis gegeben, dass das Bußgeld für öffentliches Schnorren in Alt-Gareth ohne Bettelmarke des Bettelvogts aufgrund wiederholter Vorfälle auf 3 Silbertaler erhöhen wird!
—Der Bettelvogt

Witwe Hermine Ahlemeier sucht ordentliche Untermieter für geräumige Wohnung im Arenaviertel, Schnittengasse (alte Sattlerei). Reichlich Platz und täglich warme Kost (gegen Aufpreis).

Lasst Euch nicht die Premiere vom ***Schneider von Vinsalt*** *im Fuchsbau entgehen! Erlebt Liebe, Habgier, Tragik, Blut!*
Eintritt ab 8 Heller, die Loge für nur 2 Dukaten!

In Praios' Namen fahndet die Stadtgarde nach der gemeinen Diebin und hinterlistigen Einbrecherin, genannt Silberkatze. Lasst euch nicht vom Namen täuschen, sie ist herzlos wie ein Zant! Halbelfe, silberweißes Haar, blaue Augen, graziler Körperbau, markanter Ausschnitt.
40 Dukaten und die Bronzene Banderole der Stadt Gareth als Belohnung für ihr Ergreifen!

Helft mit! Verbis der Seuchen! Meldet Eure Kranken!
—Der Siechenherr

Obergeschosse

In den beiden Obergeschossen finden Tagungen des Stadtrates im repräsentativen **Ratssaal (O1)** statt. Er bietet Platz für die 72 Ratsherren und durch die **Galerie (O8)** im 2. OG für bis zu 200 Zuschauer. Wenn hier wichtige Entscheidungen Alt-Gareths debattiert und gefällt werden, sind die Zuschauerbänke und die Galerie bis zum Bersten gefüllt. In einer Vitrine liegt das wie eine Reliquie behandelte *Eternienbuch*, das die gesammelten Freiheiten und ertrotzten Rechte der Reichsstadt enthält. Auf der *Bürgerwand* des Ratssaals sind die Namen sämtlicher Bürger der Stadt seit den Eslamiden eingraviert. Darüber steht: „Ich war hier, ein Kind der Götter, ein Heranwachsender der Freiheit, ein Bürger Gareths, ein Greis voller Stolz."

Die Stockwerke weisen zahlreiche Schreibstuben, Konferenzräume und Arbeitszimmer auf. In einem **Kleinen Musiksaal (O5)** nahe dem Zimmer des Spielherren werden Kammermusik und Theaterstücke für Ratsherren und Ehrengäste aufgeführt. Das Innere der **Kammer des Bettelvogts (O6)** wurde von Waisenkindern in mehrjähriger Arbeit mit Schnitzereien verziert.

Dachgeschoss

Der **Heldengang (D1)** ist voller Exponate Garether Waffentechnik und Heldenportraits. Das Aushängeschild des bürgerlichen Gareths ist jedoch die rondrianisch geschmückte **Heroenhalle (D2)**. Hinter den hohen, spitzbögigen Glasfenstern, einem Meisterwerk der Glasbläserzunft im Stil der Garethik, tagt die oberste Instanz der Garether Politik, der Rat der Helden. Jedes Mitglied hat seinen festen Platz an der Rotunde, einem runden Tisch mit 24 Plätzen und Gravuren von je einer Tugend der Stadt, z.B. Fleiß, Götterfurcht und Tapferkeit. Der Ausblick vom **Prachtbalkon (D3)** auf die *Kaiser-Noralec-Sakrale* (**NH-20**) ist neben den Ratsmitgliedern geehrten Helden, Siegern von Wagenrennen, Wohltätern und anderen Geladenen vorbehalten, wenn sie bei den höchsten Ehrungen der Stadt vor die jubelnde Menge treten, bevor sie sich im **Empfangssaal (D4)** in das mit Gold eingeschlagene ‚Buch der Helden Gareths' eintragen. Neben Büsten von ehemaligen Bürgermeistern prangt hier ein Panoramafresko, das den Rat der Helden beim Einzug in das erneuerte Rathaus zeigt.



Im rechten Giebel liegt der nach oben offene **Greifensaal (D5)**, in dem ein Freigericht und das Hochgericht (das Schwerverbrechen verhandelt und als einziges die Todesstrafe aussprechen darf) der Stadt tagen. Wichtige Prozesse finden nur dann statt, wenn Praios' Sonnenscheibe scheint und Wolkenbänke können bei manchen Richtern für großzügige Unterbrechungen sorgen. In der lichtdurchfluteten **Praioskapelle (D6)** (*einfach geweiht*) erfleht man himmlische Gerechtigkeit. An die **Kammer des Gerichtsherren (D7)** schließt sich eine fensterlose **Verhörkammer (D8)** an, die durch eine Wendeltreppe hinter einer Geheimtür (erkennbar mit *Sinnenschärfe*-Probe +3) mit dem Keller verbunden ist. Über sie werden Informanten, Zeugen, Angeklagte oder Gäste von höchster Wichtigkeit in das oder aus dem Gebäude geschleust. Hier finden auch geheime Treffen zwischen dem Gerichtsherren und dem Leiter der Criminal-Cammer statt.
Den linken Giebel teilen sich das **Zimmer der Siegelherrin (D9)** Amilia Groterian, das des **Speicherherren (D10)** Esindio Lastrano sowie das des **Kammerherren (D11)** und **Bauherren (D12)**.

Keller

Unter dem linken Flügel liegt der ***Ratskeller* (K1-K4)**, das Wirtshaus des Rathauses (Q6/P7).
Unter dem rechten Flügel liegen einige **Archivräume (K5)** mit Urkunden, die meisten Dokumente liegen aber im *Stadtarchiv* (**NH-22**). Ein **Geheimgang (K6)** (erkennbar mit *Sinnenschärfe*-Probe +7 oder *Zwergennase*), führt über eine Wendeltreppe direkt in einen geheimen Raum des Gerichtsherren im Dachgeschoss. Ein **Unterirdischer Zugang (K7)** führt von der Kanalisation in eine der zwölf Säulen des Vorhofs.

Wichtige Personen

Zum Rat der Helden sowie dem Stadtrat und seinen Mitgliedern mit verschiedenen Ämtern siehe **Metropole** S. 43.

Geheimnisse

Die Säule der Alten Gilde
Eine der Säulen im Vorhof (E1) ist von keiner der Zünfte gespendet, sondern ein Relikt des alten Rathauses. Sie ist hohl, hat Sichtschlitze und ist aus der Kanalisation (K5) betretbar. Sie wird von der Alten Gilde genutzt, um Prozesse zu manipulieren. Einmal wurde sogar ein Zeuge vor seiner Aussage mit einem vergifteten Blasrohrpfeil getötet. In der folgenden Panik achtete niemand auf die Säule.

Der Wahn des Bauherrn
Im Zimmer des Bauherren (D12) hat man ohne es zu ahnen einen Stein der Fliegenden Festung verbaut, der wärmer als die angrenzenden ist (*Sinnenschärfe*-Probe +6). Der derzeitige Bauherr **Ingor Torbauer** (*983 BF, *fettleibig*, schwitzend, Patrizierkleidung, Halbglatze, altmodischer Kaiser-Reto-Bart, fleißig, Goldgier 7, Totenangst 8, *meisterlicher Architekt*, *kompetenter Ratsherr*, SO 8, GT 4) zweifelt langsam an seinem Verstand, denn bisweilen sieht er seltsame Schatten oder hört leises Flehen. Er hält dies für die Heimsuchung eines Opfers, das vor Jahren durch einen Einsturz starb – in einem Gebäude der Burkherdalls, das er aufgrund einer Bestechung für sicher erklärt hatte. In letzter Zeit hat man daher gute Chancen, Unterstützung beim (Aus)Bau wohltätiger Gebäude zu erhalten (entsprechende gesellschaftliche Proben um 5 erleichtert), denn er will seine Schuld sühnen, in der Hoffnung, damit den Spuk zu beenden.

Rudes Turm (NH-37)

Kennzeichen: Holzschild mit dem Auge des Praios und der Aufforderung „Vade retro!" (Weiche zurück!) / *„Geht da bloß nicht hin, in dem Turm spukt es nämlich, jawohl!"*
Typ: Du, Ka
Q/P/S/B/A: -/-/-/ 1 Geist /-
Reichtum: 3
Zinken: [Unheimlich] [nicht hier lang] [Alrik ist tot]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 4 / -

Rudes Turm wird von den Garethern abergläubisch gemieden, denn um die rund 40 Schritt hohe, rußgeschwärzte Ruine aus grauem Wackerstein ranken sich schaurige Gerüchte. Nächtliche Zecher berichteten wiederholt von einem fahlen Leuchten. Besonders um die Nacht des 19. Rondra häufen sich Erscheinungen und mehr als ein Schaulustiger bezahlte seine Neugier bereits mit dem Leben.
Vor über 700 Jahren wurde am 19. Rondra der fünfzehnjährige Prinz Rude II. ermordet; die Tat führte zur Zerstörung der des Mordes beschuldigten Rondrakirche und zum Aufstieg der Priesterkaiser. Seit Jahrhunderten sagt man, dass der Geist des Prinzen in dem dunklen neunstöckigen Gemäuer umgehe, das einst zur Befestigung einer früheren Stadtmauer gehörte. Bisher scheiterten alle Versuche, ihn zu exorzieren oder zu Ruhe zu betten. Als 941 BF die Leiche eines Praiosgeweihten mit verrenkten Gliedmaßen am Fuße des Turms entdeckt wurde, ließ Kaiser Perval die Zugänge vermauern. Hin und wieder klettern wagemutige Jugendliche durch eine schmale Öffnung ins Innere, um sich zu beweisen – natürlich nur tagsüber.



Rude II. von Gareth, Geist

Rude II. (*320 BF, ⚰ 335 BF, schmächtig, durchscheinender Körper, altmodische Kleidung, vorwurfsvoller Blick) ist als Geist nur noch ein Schatten seiner selbst, ein Konvolut verwirrter Gefühle und Erinnerungsfetzen. Er fühlt sich unvollständig, desorientiert und kann in seinem derzeitigen Zustand über seine Ermordung nichts aussagen. Fallen seine LeP unter 1 oder wird er ausgetrieben, manifestiert er sich nach 2W6 Tagen erneut. Den Turm verteidigt er, indem er ungebetene Besucher mittels HORRIPHOBUS in die Flucht schlägt oder ihnen Teile des vermoderten Inventars entgegenschleudert. Hin und wieder fährt er auch in den Körper eines Menschen ein und stürzt ihn eine der langen Stiegen hinunter (1W20 SP). Gegen Praiosgeweihte hegt Rude eine ganz besondere Abneigung (s. **Metropole** S.30).

Beschwörung: +3
Beherrschung: +4
Austreibung: +14
INI 10+2W6 **LeP** 20 **AsP** 25 **RS** 7
GS 10 **MR** 14 **GW** 10
Besondere Eigenschaften: wie Geister, Besessenheit, Gegenstände beleben, Geistermanifestation, Präsenz II, Schreckgestalt I
Zauber: HORRIPHOBUS 13 (13/14/12)
Mögliche Dienste: Besessenheit, Beratung (Beantwortung einer Frage), Bereitstellung besonderer Fähigkeiten (Erschrecken), Bewegung

Geheimnisse

In einem der schwer zugänglichen oberen Stockwerke befinden sich noch immer Überreste aus der Bibliothek Elon Carhelans. Der elfische Magier lebte um Bosparans Fall in dem Gebäude und verfasste hier die Urschrift seiner inzwischen verbotenen *Philosophia Magica*. Allein Prinz Rude II. weiß um den geheimen Raum, in dem einige Handschriften des Magierphilosophen noch ihrer Entdeckung harren, bevor der Zahn der Zeit sie endgültig unlesbar macht.

Weitere Gebäude in Nardesheim

Kaserne der Ratten (NH-08)

Kennzeichen: Schmiererei *Ratten!*
Typ: Konglomerat aus Wo, Di, Hw, Kr, Du, Öf
Organisation: Tobrier, Almadaner, Alte Gilde (kämpfen um Vorherrschaft)
Q/P/S/B/A: -/-/-/400/30
Reichtum: 1
Unbefugtes Eindringen: 2 / 0 / 0

Die einstige Kaiser-Reto-Kaserne, in der früher kaiserliche und königliche Truppen exerzierten, brannte in der Schlacht in den Wolken nieder. Viele der rußgeschwärzten Ruinen sind beängstigend leer und hallen von Schritten des einsamen Wanderers wider. In den besser erhaltenen Bauten hausen nun Bettler und Hoffnungslose, die sich um die Suppenküchen der Badilakaner drängeln. Viele ernähren sich notdürftig als Kesselflicker, Wasserträger, Flickschuster. Sie leben mit niedersten Arbeiten von den Krumen, die im reichen Alt-Gareth von der Tischkante fallen. Dazwischen gehen Lustknaben, Dirnen und Diebe ihrem Handwerk nach, während Hehler und Wucherer den Elenden das letzte Hemd ausziehen und auf dem Schwarzmarkt verkaufen, der hier blüht. Somit ist „in die Kaserne gehen" längst zum Synonym geworden für „etwas Gewagtes tun". Lediglich in den erhaltenen Gebäuden am Rande der Kaserne hat sich eine Garnison der Garether Spießbürger mitsamt gut gefülltem Zeughaus niedergelassen. Die *Spießer* kümmern sich jedoch wenig um die Zustände innerhalb der Kaserne. Zweimal hat die Stadtgarde die Kaserne schon geräumt, zweimal nisteten sich die Elenden wieder ein. Die Stadt hat sich mit dem Quartier vorerst arrangiert.

Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert (NH-10)

Typ: Le, Ka
Leiterin: Abrakas Edle von Silkwiesen
Organisation: Kaiserhaus
Q/P/S/B/A: -/-/-/110/8
Reichtum: 4
Unbefugtes Eindringen: 5 / 5 / 4

In den Gebäuden einer alten Stadtbefestigung wohnen und arbeiten 20 Lehrer und 90 Schüler, die durch die vier Jahre währende Ausbildung Offizier bei den königlichen oder kaiserlichen Garden werden wollen. Patron und angeblicher Gründer der Schule ist der Hl. Vitus mit dem Goldenen Schwert, einer der acht Märtyrer. Seine goldglänzende Klinge, mit der angeblich Hela-Horas durchbohrt worden ist, hängt in Drahtseilen von der Decke der Haupthalle. Man hält Praios, der einen Schrein in der Schule besitzt, in hohen Ehren. Die angehenden Fähnriche werden in Taktik, Etikette und Reiterei unterrichtet. Zu den bevorzugten Waffen gehören das Schwert mit Schild oder Linkhand, der Zweihänder und die Armbrust.

Die Gemäuer der kaiserlichen Schule sind düster und im Winter gefriert bisweilen das Wasser in den Waschschüsseln – man achtet darauf, dass die Scholaren nicht verweichlichen, schließlich ist die Akademie die Eliteschule des Reiches. Ein Verstoß, der den Ruf der Schule schädigen könnte, wie etwa das Herumprügeln mit den Schülern des *Reiterei-Instituts* (**HB–11**), wird streng geahndet – es sei denn, die



Zöglinge des *Goldenen Schwerts* gewinnen die Keilerei haushoch. Viele Abgänger werden von den Soldatenheeren der Provinzherren und des Horasreichs umworben, die besten gehen zur Greifengarde und Löwengarde. Fast jeder Zögling träumt davon, eines Tages der Panthergarde, der legendären Leibgarde der Kaiserin anzugehören, vielleicht Rohaja von Gareth das Leben zu retten. Leiterin und Hauptfrau **Abrakas Edle von Silkwiesen** (*987 BF, ungebändigtes schwarzes Haar, herausragende Balance, eitel, *vollendeter Fähnrich, meisterliche Lehrerin*, SO 12, GT 5) hat dies alles hinter sich. Die gebürtige Weststädterin trägt gerne glänzende Rüstung, die viel von ihrer Haut zeigt – und von den Narben, die Abrakas erhielt, als nur noch ihr Fleisch zwischen einer Klinge und der Kaiserin stand.

Simiatempel (ΠH-11)

Typ: Te (nicht geweiht)
Vorsteher: stetig wechselnde Geweihte von Tsa und Ingerimm
Q/P/S/B/A: -/-/-/3/2
Reichtum: 4
Unbefugtes Eindringen: 2 / 3 / 3

Die Auelfen, die man bisweilen in Park und Tempel findet, erinnern sich hier an Simia als ihren Stammvater. Zwölfgöttergläubige beten zum Spross von Tsa und Ingerimm. Das längliche Gebäude, der wichtigste Simiatempel in Aventurien, ist von außen ringsum mit Darstellungen der neuesten Handwerkstechniken bemalt. An dem Bildnis wird immer wieder weitergearbeitet – wenn findigen Köpfen etwas Neues einfällt, wird dafür etwas Veraltetes übermalt. Wer das Gebäude im Uhrzeigersinn umrundet, kann sich somit Einblicke in die jüngere aventurische Technikgeschichte verschaffen.

Die Innenwände des Simiatempels sind in makellosem Weiß gekalkt. Wo in anderen Götterhäusern prächtige Statuen stehen, finden sich hier allerlei mechanische und alchimistische Gerätschaften, Erfindungen genialer Geister ihres Faches. Eine besondere Errungenschaft des Tempels ist das *Tsaglas*, ein Glasstab mit dreieckigem Querschnitt, der das Licht des Praios in das regenbogenfarbene der Tsa verwandelt – was schon zum heftigen Disput mit der Kirche des Götterfürsten führte.

Tsatempel (ΠH-13)

Typ: Te (*zweifach geweihter Grund, Tsa*)
Vorsteher: —
Organisation: —
Q/P/S/B/A: -/-/-/1W20/2W6
Reichtum: 4
Unbefugtes Eindringen: 3 / 2 / 2

996 BF wurde der Tempel nach einem Traumgesicht abgerissen und an einer neuen Stelle der heiligen Fläche neu erbaut – wie es laut Chroniken schon öfter geschah, wenn auch kein Tsadiener jemals zugäbe, dass er einem alten Brauch anhängt. Inmitten eines künstlichen Sees im Wirselbach liegt der ovale, beinahe hundert Schritt durchmessende Bau. Im Wasser spiegelt sich das Bild einer riesigen Regenbogenechse, die mit Edelsteinfarben auf die Wand gemalt wurde, so dass sich Kopf und Schwanz am Hauptportal berühren. An der Uferböschung wachsen Wirselkraut und Einbeere. Im Innenhof findet sich, aus Kies gestreut, als Mosaik das Symbol des Achtpfeiles, der in alle acht Windrichtungen weist. Die Tempelhalle enthält ein Sammelsurium außergewöhnlicher und bunter Artefakte, deren bekanntestes die etwa zwei Spann große Sajalana-Statue aus Alabaster und Opal ist. Versehrte, Schwangere, Friedliebende und Träumer beten hier vor der Statue der Alveraniarin. Sucht man einen kundigen Tsageweihten, ist die bestmögliche vorhandene Erfahrung (1W20): *unerfahren* (1-2), *erfahren* (2-3), *durchschnittlich* (4-6), *kompetent* (7-10), *meisterlich* (11-14), *brillant* (15-18), *vollendet* (19-20).

Eisenmarkt (ΠH-15)

Typ: Öf, Ha
Anwesende tagsüber/nachts: 5W20 x 10 / 1W20
Q/P/S/B/A: 6/6/-/-/-
Reichtum: 4

Die herausragenden Erzeugnisse vieler Garether Zünfte werden traditionell auf dem Eisenmarkt (täglich außer praiostags) direkt neben der Baustelle der Ingerimmsakrale feilgeboten. Hier findet man nicht nur Waffen, gusseisernen Zierrat und andere Eisenwaren, sondern auch Werkstücke der Gold- und Silberschmiede, der Tischler, Schneider und vieler anderer. Ausgenommen sind hiervon allein Lebensmittel.

Auf dem Platz steht die größte Pockensäule Gareths. Sie erinnert an die verheerende Zorgan-Pocken-Epidemie in Mittelaventurien vor 100 Jahren.

Villa Stoerrebrandt (ΠH-17)

Kennzeichen: (silberner Falke)
Typ: Wo
Hausherr: Emmeran Stoerrebrandt
Organisation: Haus Stoerrebrandt (Residenz), Haus Karfenck (hängt an Erinnerungen)
Q/P/S/B/A: -/-/-/26/7
Reichtum: 6
Zinken: [Wehrhaft] [Gefahr] [Phex zugetan]
Unbefugtes Eindringen: 6 / 6 / 5

Die größte Villa der Garether Innenstadt gehörte bis 1028 BF noch dem alteingesessenen Haus Karfenck, doch dieses sah sich nach offenkundigen finanziellen Schwierigkeiten gezwungen, den Prunkbau meistbietend zu verkaufen. Es überraschte niemanden, dass wenige Wochen später die Stoerrebrandts in die Villa einzogen.



Umgeben von einer drei Schritt hohen Mauer und bewacht von Leibsöldnern, Wehrheimer Bluthunden und Antimagiern, residieren hier nun Handelsherr *Emmeran* mitsamt Frau und Kindern und seine Schwester *Peranka*. In der Villa befindet sich auch die von Gerüchten umwobene *Kartei 42* des Handelshauses, eine Sammlung von Schuldscheinen, Dossiers und brisanten Geheiminformationen. Neben dem Hauptgebäude mit seinen prachtvollen, beschnitzten Fachwerkgiebeln gibt es noch ein Wirtschaftsgebäude mit Stall, Remise und Gesindestuben sowie ein Gästehaus, in dem enge Bekannte und Vertraute der Stoerrebrandts unterkommen, wenn sie in Gareth weilen – darunter gelegentlich auch Abenteurer, denen die Garether die Bekanntschaft des Handelsmagnaten gar nicht zutrauen würden.

Es existieren noch heute Geheimtunnel in die Villa, von denen allein die Vorbesitzer wissen. Landor Karfenck (**Metropole** S. 100) nutzt diese bisweilen, um sich die Veränderungen in *seinem* Haus anzusehen. Zu einem Diebstahl ist es dabei noch nicht gekommen, doch manchmal findet die ratlose Dienerschaft der Stoerrebrandts einzelne Möbel verstellt oder Bilder umgehängt vor. Die Bediensteten fürchten bereits einen Spuk, der im Haus umgehe.

Speicherhaus Sankt Eboreus (PH-19)

Kennzeichen: (Stadtwappen)
Typ: St, Gi, Kr
Leiterin: Speichermeisterin Praiodane Holt
Organisation: Haus Karfenck (Besitzer), Alte Gilde (Hauptquartier)
Q/P/S/B/A: -/-/-/-/6
Reichtum: 3
Zinken: [Alte Gilde] [Sicherer Unterschlupf]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 3 / 3 (5 / 5 / 5 für den südl. Speicherturm, wenn dort die Alte Gilde tagt)

Im Speicherhaus mit der hübschen Ucurianischen Fassade lagern Korn, Wein, Holz und Wintergemüse für Notzeiten in Nardesheim. Von der Speichermeisterin **Praiodane Holt** (*1004 BF, brünett, Klumpfuß, macht ständig schlechte Scherze, *durchschnittliche Verwalterin*, SO 10, GT 5), der Garde und den Bürgern Gareths unbemerkt, wird der südliche, nicht genutzte sechsstöckige Speicherturm von der Alten Gilde als Versammlungsort und Hauptquartier verwendet. Neben einem Zugang vom Hauptgebäude und einem Hintereingang gelangt man noch über einen Kanalisationseinstieg und über günstige gelegene Dächer und Kräne von Nachbarhäusern in oder aus dem Turm. An einem Diebesparcours mit Schellenkerlen beweisen sich Lehrlinge. Die Stockwerke sind über Treppen und einen großen Zentralschacht samt Lastenaufzug verbunden. Bei den meist nächtlichen Treffen beratschlagen sich Gildenmitglieder, teilen Beute auf, tragen einem Mitglied des Gildenrats Anliegen vor oder urteilen über Verfehlungen. Verborgene Kisten enthalten Waffen, Verkleidungen, gefälschte Siegel und einen Teil der Gildenkasse für schnelle Taten im Sinne der Gilde. Bei den Vollversammlungen der Bande spricht der Patriarch persönlich zu den bis zu 150 Phexensjüngern, die sich auf allen Stockwerken an den Schacht wie an eine Galerie drängen, um zu hören oder das Wort zu ergreifen. Eine Kette von Informanten und Wachposten in der Umgebung sorgt mit mehreren Alarmsignalen (Gesang eines scheinbar Betrunkenen, Laterne abdunkeln, lautes Niesen, Seilzüge) dafür, dass die Verbrecher über mögliche Eindringlinge informiert sind.

Stadtarchiv (PH-22)

Kennzeichen: (Schriftrolle)
Typ: St
Leiter: Curvan Baerensen
Q/P/S/B/A: -/-/-/-/3
Reichtum: 3
Zinken: [Leichtgläubig]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 3 / 1

Vier Stockwerke vom Keller bis unters Dach stapeln sich Dokumente aus der Stadtgeschichte (Alt-)Gareths in Form von Kladden, Büchern, Schriftrollen, Pergamentfetzen, Wappenschilden und Siegelringen. Vereinzelt reicht die Überlieferung bis zur Siedlerzeit, ab der Rohalszeit sind die Quellen zahlreich. 1021 BF wurde kundigen Kreisen, aber nicht allgemein bekannt, dass der Oberarchivar über Jahrhunderte ein Seelenwanderer war, der mit Generationenwechseln stets eine neue Identität annahm: Der Magier *Balphemor von Punin* (976-1014 BF als Oberarchivar Ettel Marrimon, ab 1014 BF unter dem Namen Veraidis). Bedauerlicherweise ist dem heutigen Oberarchivar **Curvan Baerensen** (*985 BF, Monokel, etwas unbedarft aber jähzornig, *durchschnittlicher Historiker*, SO 9, GT 5) das kryptische Ordnungssystem seines verschwundenen Vorgängers stets ein Mysterium geblieben. Für eine verbreitete / spezielle / sehr seltene Information aus der Stadtgeschichte müssen 0 / 6 / 12 TaP* in passenden Talenten wie etwa *Geschichtswissen* gesammelt werden (Dauer jeder Probe: 1 Stunde, Erschwernisse je nach Epoche, siehe **Ymras Seiten** in **Metropole** S. 21).

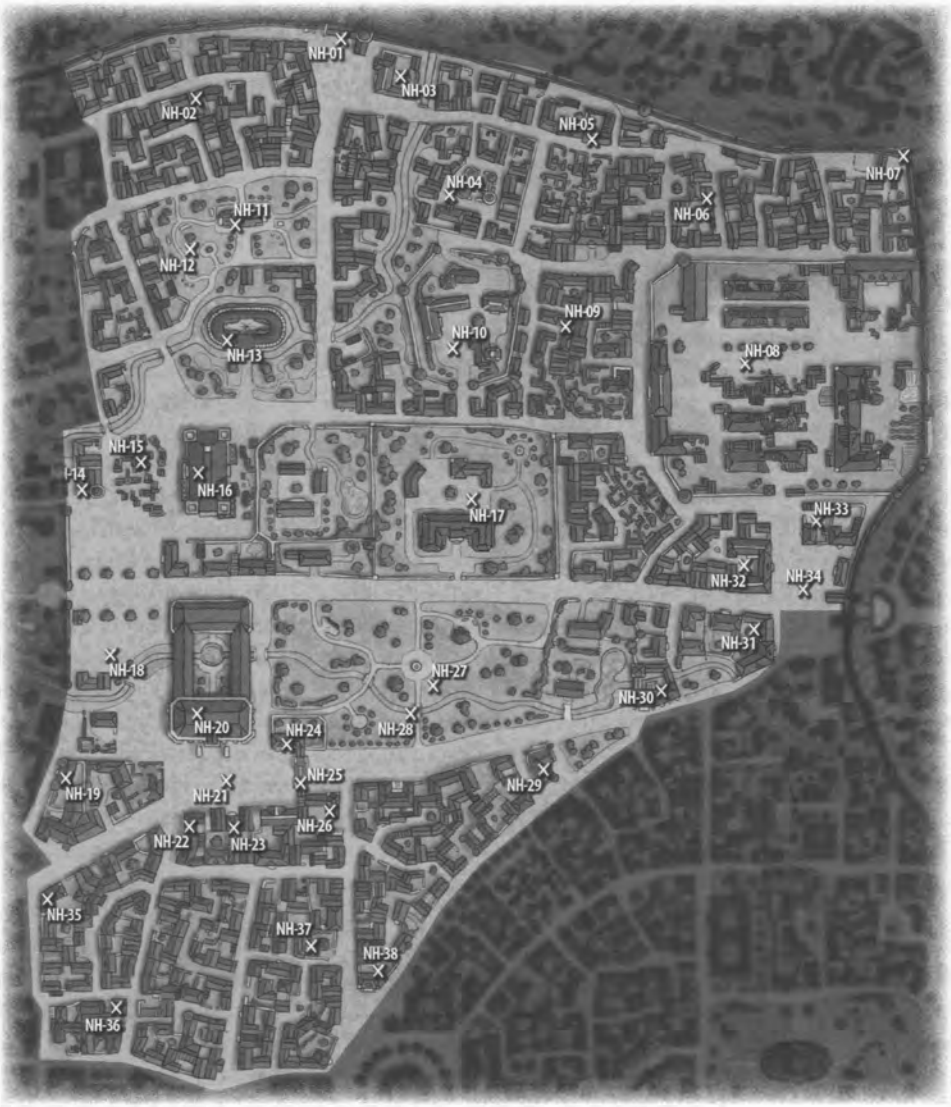
Museum für Reichsgeschichte und Geburtshaus Kaiser Rauls (PH-24)

Typ: St, Le
Leiter: Ymratan Mallorn
Q/P/S/B/A: -/-/-/-/4
Reichtum: 4
Unbefugtes Eindringen: 4 / 3 / 3

Das angebliche Geburtshaus Kaiser Rauls soll eines der ältesten Bauwerke Gareths sein. Für 2 Heller Eintritt (täglich geöffnet außer windstags) kann man sich in mehreren Räumen



an die Wundertaten des ersten Kaisers und andere Epochen der Reichsgeschichte erinnern lassen. Zu sehen sind etwa das Schwert Rauls aus der Zweiten Dämonenschlacht, Rauls Wiege, ein runenverzierter Stein aus der Stadtmauer Bosparans, Überreste des Tuzakwurms, ein Festtagsgewand Rohals, das Erste Stein (Eichmaß der Rohalschen Maße), die *Cronica Rauliensis*, das urtulamidische Ankhatep-Tor (**WdA 131**), ein Schnupftuch Eslams II. und Trinkbecher Valpos. Als Beutestücke liegen hier das Stadtbanner Jergans und der Ehrenschild der Könige Maraskans, die Kaiser Reto von seinen Feldzügen mitbrachte, Schamanenkeulen und Orkwaffen sowie der ausgestopfte „Letzte Tordochai" aus dem Orkensturm und Konstrukte von Leonardo aus der Fliegenden Festung. Dazu kommen verschiedene aus der Neuen Residenz geborgene Ausstellungsstücke, während etliche Bilder und Dokumente die Ausstellung ergänzen.



Vor langer Zeit fand ein Einbruch statt, bei dem der Dieb durch einen Tunnel unter der Bodenplatte eines alhanischen Sarkophags einstieg. Dieser Zugang zur Kanalisation wurde nie gefunden, existiert aber noch. Betrachtet man den Boden genauer (*Sinnenschärfe*-Probe +10 oder *Zwergennase* +2), fallen die Ritzen um die Platte auf. Geleitet wird das Museum von **Ymratan Mallorn** (*980 BF, dicklich, Sehhilfe, *kompetenter Museumsdirektor*, SO 7, GT 4).

Eslamsbogen (NH-25)

Typ: St
Q/P/S/B/A: -/-/-/-/2
Reichtum: 3
Unbefugtes Eindringen: 2 / 2 / 3

Der gewaltige Eslamsbogen erhebt sich 25 Schritt in den Himmel und wurde 705 bis 707 BF anlässlich der Havener Flutwelle errichtet. Die 10 Schritt hohe und 7 Schritt breite Durchfahrt wird Tag für Tag von Kutschen, Karren und zahllose Menschen benutzt, die kaum einen Blick für die grob gearbeiteten Reliefs haben: Kaiser Eslam II. zeigt dort anklagend auf eine Stadt, die von einer Jahrhundertwelle überschwemmt wird. In bosparanischen Kapitalen dankt der Regent den Göttern für die „Zerschmetterung der praiosfrevelnden Aufständischen Albernias". Weitere Friese zeigen andere Kaiser mit ihren Rittern und Bauern beim Tagwerk. Im Innern lagert Prunkwerk für Paraden. Aus den Dachkammern werden bei Feierlichkeiten Hunderte von Tauben freigelassen.

Kaiser-Raul-Park (NH-27)

Typ: Öf
Anwesende tagsüber/nachts: 1W20 x 10 (je nach Wetter) / 2W6–6

Der gepflegte Park mit altem Baumbestand und einer großen Statue Kaiser Rauls ist ein beliebter Ort für Spaziergang und Picknick. Das war nicht immer so: Vor vierzig Jahren kam es nachts zu Überfällen, in denen Unbekannte den Opfern alle



Finger abschnitten. Die Fälle wurden nie aufgeklärt. Keiner weiß so recht, woher das Gerücht kam, es seien alte Schätze auf dem Gelände vergraben, doch gelegentlich findet man schnüffelnde Zwerge oder ausgehobene Löcher auf dem Gelände.

Tempel von Handel und Wandel (Phextempel) (NH-29)

Typ: Te (*zweifach geweiht, Phex*), Ha
Vorsteherin: Vogtvikarin Linara Fuxfell
Organisation: Phexkirche (einer von drei Garether Tempeln), Haus Stoerrebrandt (Haustempel)
Q/P/S/B/A: -/-/-/6/4
Reichtum: 4
Unbefugtes Eindringen: 4 / 5 / 6

Zwei silberne Füchse mit Türkisaugen flankieren die kleine Freitreppe, die zum Haupttor des offenen Handelstempels des Phex führt. Das zweistöckige Gebäude ist unübersichtlich, voller Nebengänge und –räume sowie geheimer Ein- und Ausgänge, und somit dem Schutzherrn des Handels würdig. In der herrlich geschmückten Bethalle ist der Opferstock stets wohlgefüllt. Konferenzräume können als neutraler Boden für delikate Vertragsverhandlungen zwischen Kaufleuten gemietet werden (1 D / Stunde), gerne mit einem Geweihten dazu (2 D / Stunde), der Buchprüfung, Lug und Trug, Phexens Kunstverstand und vor allem den Händlersegen zu spenden vermag. Bekanntester Raum ist die Handelshalle, in der Zwischenhändler gewaltige Warenmengen verhökern und an den sich blitzschnell ergebenden Preisschwankungen mal gut verdienen, mal in den Ruin getrieben werden. Wer mitbekommt, wie hier in rascher Folge Hunderte von Quadern Korn oder Oxfässern Rübensirup gekauft und weiterverkauft werden, ohne dass einer der Besitzer die Sachen je zu Gesicht bekommen hätte, der kann sich nur wundern: Letztlich läuft alles darauf hinaus, ob der Händler Gewinn oder Verlust macht, wenn er bei Ablauf der vertraglichen Frist eine bestimmte Ware zum zuvor festgeschriebenen Preis kaufen oder liefern muss – Wettspiele sind bekanntlich ebenfalls eine Domäne des Herrn Phex.

Ein offenes Geheimnis ist, dass man im Tempel auch Diebesvolk für Anschläge gegen unliebsame Konkurrenz anwerben kann (20% Vermittlungsgebühr für die Geweihten).

Efferdtempel (NH-30)

Typ: Te (*zweifach geweiht, Efferd*)
Vorsteher: Elidan Brunnenmann
Organisation: Efferdkirche (Haupttempel der Stadt)
Q/P/S/B/A: -/-/-/5/-
Reichtum: 3
Zinken: [Fromm tun lohnt sich]
Unbefugtes Eindringen: 2 / 3 / 2

Das Haus des Meeresgottes in Gareth ist klein. Die äußeren Wände der früheren Wassermühle sind mit blaugrünem Wellenmuster geschmückt, innen zieren Mosaikbilder aus Muscheln und von Gwen-Petryl beleuchtete Korallenskulpturen die Räume. Der Tempelraum befindet sich direkt über dem Bach, dem Opfergaben übergeben werden können. Wasser für rituelle Handlungen oder die täglichen Arbeiten holen die Geweihten allerdings aus ihrem Brunnen im Hinterhof und nicht aus dem verdreckten Gardel. **Elidan Brunnenmann** (*971 BF, knielanger, weißer Bart, tierlieb, *meisterlicher Geweihter, meisterlicher Entdecker*, SO 10, GT 4) sorgt sich um die unzähligen Brunnen Gareths und ist mit Teilen der Kanalisation vertraut. Immer wieder kehrt er in den Untergrund zurück, auf der Suche nach einem geheimnisvollen unterirdischen Meer, von dem ihm ein sterbender Blinder berichtete, den er in der Kanalisation fand.

Tabelle der Gebäude in Nardesheim

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
NH-01	Wehrheimer Tor	St, Di	–	–	–	4	38	2	4/4/4	siehe **Metropole** S. 82
NH-02	Windschiefes Haus	Wo	–	–	–	0	0	0	1/0/0	Wer lüftet die Geheimnisse des windschiefen Hauses inmitten des verwilderten Gartens? (siehe auch das Szenario **Goldener Schein** in **Gassenhelden**)
NH-03	Tobrischer Hof	St	–	–	–	–	26	3	4/5/4	Sitz der Criminal-Cammer Gareth, ehemaliges Hotel *Tobrischer Hof*
NH-04	Glaserwinkel	Hw, Gi	–	–	–	300	40	4	3/2/3	von Glashütten geprägte Nachbarschaft der Glasbläser, die wegen Brandgefahr nur hier ihr Handwerk ausüben dürfen. Ihren Winkel sichern sie mit einer aufmerksamen zünftigen Brand- und Bürgerwehr.



Tabelle der Gebäude in Nardesheim (Fortsetzung)

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
NH-05	Armenhaus	Wo	3	1	–	60	7	2	2/3/1	Das städtische Armenhaus bietet in Not geratenen Bürgern Unterkunft und Speise.
NH-06	Wohnhaus	Wo	–	–	–	1	–	3	3/3/4	Behausung des Gerichtsdieners Elbrecht Fuxfell (siehe die gleichnamige Kampagne in **Gassenhelden**)
NH-07	Emmeranturm	St, Ga	6	7	–	5	2	4	5/4/3	Wachturm und Sitz der Spielhölle *Kaiserlos*, siehe **Metropole** S. 81
NH-08	Kaserne der Ratten	Wo, Di, Hw, Kr, Du, Öf	–	–	–	400	30	1	2/0/0	siehe S. 56
NH-09	Schmied	Hw	5	6	–	2	x	3	4/4/2	Meister Xardor Birkenholz ist unter dem Namen Togan ein Mitglied der Alten Gilde und fertigt allerhand Diebeswerkzeug aus Metall
NH-10	Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert	Le, Ka	–	–	–	110	8	4	5/5/4	siehe S. 56
NH-11	Simiatempel	Te	–	–	–	3	2	4	2/3/3	siehe S. 57
NH-12	Simiapark	Öf	–	–	–	–	–	–	–	große Blumenpracht und teils exotische Bäume; Anwesende tagsüber/nachts: 2W20 / 2W6-8
NH-13	Tsatempel	Te	–	–	–	W20	2W6	4	3/2/2	siehe S. 57
NH-14	Marktgericht	St	–	–	–	–	14	4	3/3/4	für alle Märkte der Metropole zuständig
NH-15	Eisenmarkt	Öf, Ha	6	6	–	–	–	5	–	siehe S. 57
NH-16	Ingerimmtempel	Te	–	–	–	8	40	5	3/2/3	siehe S. 45
NH-17	Villa Stoerrebrandt	Wo	–	–	–	26	7	6	6/6/5	siehe S. 57
NH-18	Bürgerplatz	Öf	–	–	–	–	–	–	–	ruhiger Platz, auf dem aktive Spießbürger Waffenübungen nachgehen und Spießbürger-Veteranen Pelura spielen; Anwesende tagsüber/nachts: 3W20 / 2W6-6
NH-19	Speicherhaus *Sankt Eboreus*	St, Gi, Kr	–	–	–	–	6	3	4/3/3	siehe S. 58
NH-20	Priesterkaiser-Noralec-Sakrale	Te	–	–	12	70	–	5	4/4/5	siehe S. 50
NH-21	Greifenplatz	Öf	–	–	–	–	–	–	–	Zentrum des politischen Gareths, Ratsherren, Kanzleischreiber, Praiosmönche, viele vorfahrende Kutschen, stets 5 Tempelgardisten auf Wache; 1027 BF verschwand nachts eine quaderschwere Greifenstatue spurlos vom Platz (siehe **Metropole** S. 156); Anwesende tagsüber/nachts: 1W20 x 10 / 2W6-3;



Tabelle der Gebäude in Nardesheim (Fortsetzung)

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
NH-22	Stadtarchiv	St	–	–	–	–	3	3	3/3/1	siehe S. 58
NH-23	Rathaus	St, Ga	7	6	–	–	34	4	3/4/3	siehe S. 52
NH-24	Museum für Reichsgeschichte	St, Le	–	–	–	–	4	4	4/3/3	siehe S. 58
NH-25	Eslamsbogen	St	–	–	–	–	2	3	2/2/3	siehe S. 59
NH-26	Hotel *Alter Kaiser*	Üb, Ga	8	9	30	8	6	5	4/4/4	Traditionshotel mit viel Prominenz, außerdem Niederlassung des Handelshauses Terdillion. Besitzer Bernhelm Welzelin ist ein heimlicher Anhänger des Namenlosen (siehe **Metropole** S. 150)
NH-27	Kaiser-Raul-Park	Öf	–	–	–	–	–	–	–	siehe S. 59
NH-28	Celissabrücke	Öf	–	–	–	–	–	–	–	siehe **Metropole** S. 77
NH-29	Tempel von Handel und Wandel	Te, Ha	–	–	–	6	4	4	4/5/6	Phextempel, siehe S. 60
NH-30	Efferdtempel	Te	–	–	–	5	–	3	2/3/2	siehe S. 60
NH-31	Marschallshof	St	–	–	–	14	20	4	5/3/4	Kommandantur der Spießbürger, Übungsplatz, Offizierskasino
NH-32	Palinai-Kaserne	St	–	–	–	230	–	3	6/3/3	200 Soldaten der Fuchsgarde, schweres Fußvolk, Teil der Spießbürger
NH-33	Harnisch-macherin	Hw	9	9	–	5	1	4	4/3/3	Grimmwilde die Starke
NH-34	Maraskanplatz	Öf	–	–	–	–	–	–	–	oft von Wagen und Kutschen verstopft, Flüche der Fuhrleute bereichern die Atmosphäre; Anwesende tagsüber/nachts: 3W20 x 10 / 2W20
NH-35	Haus der Kaufherrengilde	Gi	–	–	–	–	6	4	4/3/3	Anlaufpunkt für fremde Händler. Die Gilde ist allerdings ohne größeren Einfluss, da die Garether Handelshäuser lieber für sich agieren.
NH-36	Zunfthaus der Goldschmiede	Hw, Gi	6	7	–	6	4	5	4/6/4	Geburtshaus der Hl. Yasinthe, Yasinthe-Museum, Verkauf von Reliquien der Acht Märtyrer, Goldene Lade des Hl. Bosper
NH-37	Rudes Turm	Du, Ka	–	–	–	1	–	3	4/4/–	siehe S. 55
NH-38	Madaburg	Gi	–	–	–	12	4	5	4/5/5	Ordenshaus und Erzhort der Draconiter unter Erzäbtissin *Canyraith von der Lohe*; kunstvolle, drei Schritt hohe Madastatue, die das Licht je nach Tageszeit verschiedenfarbig reflektiert



Orte in Tempelhöhe

Schuldturm und Kerker (TH-04)

Kennzeichen: „Bedenke deine Schuld“
Typ: St, Kr
Kommandantin: Lysmina Baran
Organisation: Stadtgarde, Alte Gilde (viele Kontakte)
Q/P/S/B/A: - / - / bis zu 400 für Insassen / 5W20 Gefangene / 22
Reichtum: 2
Zinken: [Alte Gilde] gelegentlich Informationen über Einsitzende
Unbefugtes Eindringen: 5 / 5 / 4

Die Gebäude des städtischen Kerkers gehörten einst zur kleinen Festung Darador, die zur Zeit der Klugen Kaiser vor den Toren Alt-Gareths stand. Im Füchsischen kennt man das graue Gemäuer als *Hotel Lysmina* oder – mit Bezug auf die Beteuerungen der Einsitzenden – als *Unschuldsturm*.
Die meisten Insassen wurden von einem städtischen Richter zur Beugehaft verurteilt, bis sie einem geforderten Rechtsakt zustimmen oder – der häufigste Fall – ihre Schulden zahlen. Auch Gefangene aus Fehden der Stadt sitzen im Kerker, bis sie durch Lösegeld freikommen. Von geringerer Zahl sind Langzeitgäste, die nach der traditionellen Formel „zu ewigem Kerker beim Brot der Schmerzen und beim Wasser der Traurigkeit“ verurteilt wurden, weil man sie vor allem für eine Weile „von der Straße“ haben will, aber Exil oder Todesstrafe unpassend wären. Nur einige Wochen oder Tage bringen aufgegriffene Verbrecher hier bis zu ihrer Verhandlung oder der Vollstreckung ihres Urteils zu, einige Stunden Choleriker, Auszunüchternde oder Heranwachsende, denen die Eltern exemplarisch zeigen möchten, was ihnen bei Gesetzesbruch droht.

Hinter Schloss, Stein und Riegel

Das **Tor** (**A**) ist tagsüber für Besucher geöffnet. Auf dem Wehrgang der 6 Schritt hohen **Festungsmauern** (**B**) überblicken Tag und Nacht zwei Wächter die Außenbereiche. In der **Küche** (**F**) bereitet man die Mahlzeiten für Wärter und Gefangene zu und bringt Essen zu den Zellen. Im abgetrennten **Gefängnishof** (**G**) dürfen sich die Insassen zu festen Zeiten (für die meisten: jeden Markttag zwei Stunden) die Beine vertreten. Vorbei an einer Praiosstatue trifft man hinter dem Eingang des **Haupthauses** (**C**) einen gelangweilten Gardisten in einer **Wachstube** (**4**), der überstellte Gefangene und Besucher empfängt. In der Tordurchfahrt dösen vor den Treppen zwei Tuzakerhunde (*Perval* und *Rufus*), die den Geruch von Elfen gar nicht leiden können. In **Lagerräumen** (**7**, **10**) liegen Waffen, Ketten, Halskrausen, ein paar Ersatzuniformen der Wächter, diverse Folterwerkzeuge und in Truhen abgenommene Habseligkeiten von Insassen. Die **Gruppenzellen** (**Z40**, **Z41**) sind oft leer und werden nur belegt, wenn größere Menschengruppen schnell hinter Gitter gebracht werden sollen, z.B. bei Aufruhr oder nach einem Kriegszug. Auf der **Wendeltreppe** vom EG ins 1.UG lauern zwei Bolzenfallen auf den Unkundigen (Tarnung 5, Schwierigkeit 0, Schaden 1W6+6* TP). Die Zellen im 1. UG gelten als verflucht. Dass gelegentlich Gefangene verschwinden, schreibt man fälschlich der einmal monatlich erscheinenden und ATEMNOT verursachenden Gefesselten Seele der Mörderin *Würge-Wala* zu. Tatsächlicher Grund ist ein **Geheimgang** (**2**) und früherer Fluchttunnel der Festung, der von Zelle **Z21** ostwärts führt und nach gut 100 Schritt am Gardel an die Oberfläche kommt. **Kristallkugeln** (Z6, Z12, Z52) heißen die mit Bannhemd, eisernen Fußfesseln und Stirnreifen sowie Praioskrausen ausgestatten Zellen, die für gefährliche Zauberkundige vorgesehen sind. **Z12** ist mit Koschbasalt verkleidet (Zauberproben +4, keine astrale Regeneration). 3 Portionen Bannstaub B (**WdA 49**) liegen bereit. Die **Verliese** im tiefsten Geschoss (**Z1-Z7**) können nur über 3 x 3 Spann messende Löcher, die mit Steindeckeln verschlossen sind, erreicht werden. Hier sitzen diejenigen im Dunkel ein, die große Qualen erleiden oder für immer verschmachten sollen.

Fürstliche Gaststuben

Im standesbewussten Gareth bleibt die Gesellschaft auch hinter Gittern getrennt. Die Unterbringung ist von verschiedener Qualität und kostet den Gefangenen pro Tag einen entsprechenden Obulus (den *Stocktaler*), der bei Entlassung eingefordert wird – auch von jenen, die in die dreckigsten Löcher geworfen wurden.

Elend, 1 Heller Stocktaler, Zellen Z1-Z22: feuchtes Gelass, kein Fenster, fauliges Stroh, schmutziger Kübel, undefinierbarer Fraß, bis zu fünf Personen eingepfercht, an Wand oder Eisenkugel gekettet, kein persönlicher Besitz, keine Besuche

Annehmbar, 1 Silber Stocktaler, Zellen Z23-Z55, wird Personen ab SO 7 angeboten: trockene Zelle, oft Fenster, Pritsche mit Decken und mäßig Ungeziefer, Waschschüssel, Fäkalieneimer, Tisch, Stühle, Besteck, sättigendes Essen, maximal zwei Personen, oft Freigang im Gefängnishof, ein paar Habseligkeiten gestattet, einige Besuche unter Aufsicht gestattet

Reichlich, 8 Silber Stocktaler, Zellen Z56-Z63, wird Personen ab SO 10 angeboten: große Einzelzelle mit Kaminofen, Blick über die Stadt, Latrine, eigene Möbel, Ge-



brauchsgegenstände, Statussymbole und Bedienstete dürfen mitgebracht werden, schmackhafte Speisen und Getränke, häufiger Besuch möglich, Freigang auf Ehrenwort möglich
Bei Verstoß gegen die Kerkerordnung können einzelne Privilegien gestrichen werden.

Ausbruch verboten

- Für Außentüren, Gangtüren und Kerkertüren gilt: StP 60 / H 15 / St 14, Eindrücken oder Einrennen: gesammelte KK von 40 oder eine KK-Probe, die um halb so viele Punkte erschwert ist, die der KK-Wert unter 40 liegt; ohne Ramme können gleichzeitig maximal zwei Personen die Tür angehen. Gangtüren und Außentüren sind nachts abgeschlossen (*Schlösser Knacken +8*), Kerkertüren von elenden und annehmbaren Zellen immer (*Schlösser Knacken +5*).
- Zellenfenster sind immer vergittert (StP 30 / H 30 / St 8), es passt maximal ein katzengroßes Tier hindurch.
- Kerkertüren werden in *reichlich* ausgestatteten Zellen nicht abgeschlossen oder auf Verlangen geöffnet. Sonst werden sie (oder zumindest schmale Durchreichen) zur Essensausgabe und Fäkalieneimerabgabe (ein- bis mehrmals täglich), zum Götterdienst (einmal wöchentlich), zur Reinigung der Zelle durch die Gefangenen (nur *annehmbar*, einmal monatlich) und zur Seuchenschau (halbjährlich, durch Beauftragte des Siechenherrn) aufgeschlossen.
- Die Gardisten (insgesamt 15, davon stets mind. 5 im Dienst) halten sich meist in Wachstuben auf oder überwachen Gefangene bei Besuchen oder Freigang. Sie agieren behäbig, machen nur selten Kontrollgänge (und nur sehr ungern im Untergeschoss) fürchten ihre strenge Kommandantin und genießen zu Unrecht den Ruf der Unbestechlichkeit: Die Alte Gilde hat Kontakte zu vielen Wachen.

Wichtige Personen

Lysmina Baran,
Hauptfrau der Stadtgarde, Festungskommandantin
Die altgediente Leiterin des Kerkers (*972 BF, weiße Perücke, spielt gerne aber nicht gut Urdas) hält sich an Vorschriften, ist unbestechlich und streng zu ihren Untergebenen. Sie ist oft abwesend (meist als geladener Gast eines früheren Insassen) und ihre Aufmerksamkeit gilt ganz den wohlhabenden Gefangenen, so dass sie viele Geschehnisse aus den tieferen Kerkern gar nicht erreichen.

Kurzcharakteristik: kompetente Schließerin
Füchsischer Name: Kuhtreiberin**
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: hinlänglich

Gefangene

Legen Sie den SO eines Gefangenen fest und ermitteln Sie seine *Zelle*, den *Grund* und die *Dauer* seiner Haft.

Zellennummer (Z1 bis Z63)
Bei SO 1-6: 1W20, SO 7-9: 2W20+5, SO 10+: 3W20+3.
An den Zellen stehen keine Namensschilder.

Grund der Haft (1W20+SO)
Ein *gerades* Ergebnis bedeutet Kriegs- bzw. Schuldgefangenschaft mit Lösegeld/Schulden in Höhe von W20 x SO x SO Silbertaler.
Ungerade Ergebnisse wie folgt:
3, 7: unerlaubtes Betteln, Ruhestörung (Dauer: –3)
5, 23: Trunkenheit, Rauschzustand (Dauer: –10)
9: Diebstahl, Einbruch
11, 25: Friedensbruch, Verstoß gegen Waffengesetze
13: Beleidigung und andere Ehrdelikte
15, 29: Gewaltverbrechen
17, 33: Betrug und Fälschung
19: Frevelei oder unerlaubte Magieanwendung
21, 27, 31, 35, 37, 39: wurde als unbequeme Person aus dem Weg geräumt (Dauer: +8)

Dauer der Haft (1W20+Modifikator)
–9 bis 0: 2W6 Stunden bis Entlassung
1 bis 10: W6 Tage (z.B. bis Vorführung vor den Richter oder Urteilsvollstreckung)
10 bis 15: W20 Tage
16 bis 17: W20 Wochen
18 bis 19: W20 Monate
20: W20 Jahre
21+: lebenslänglich

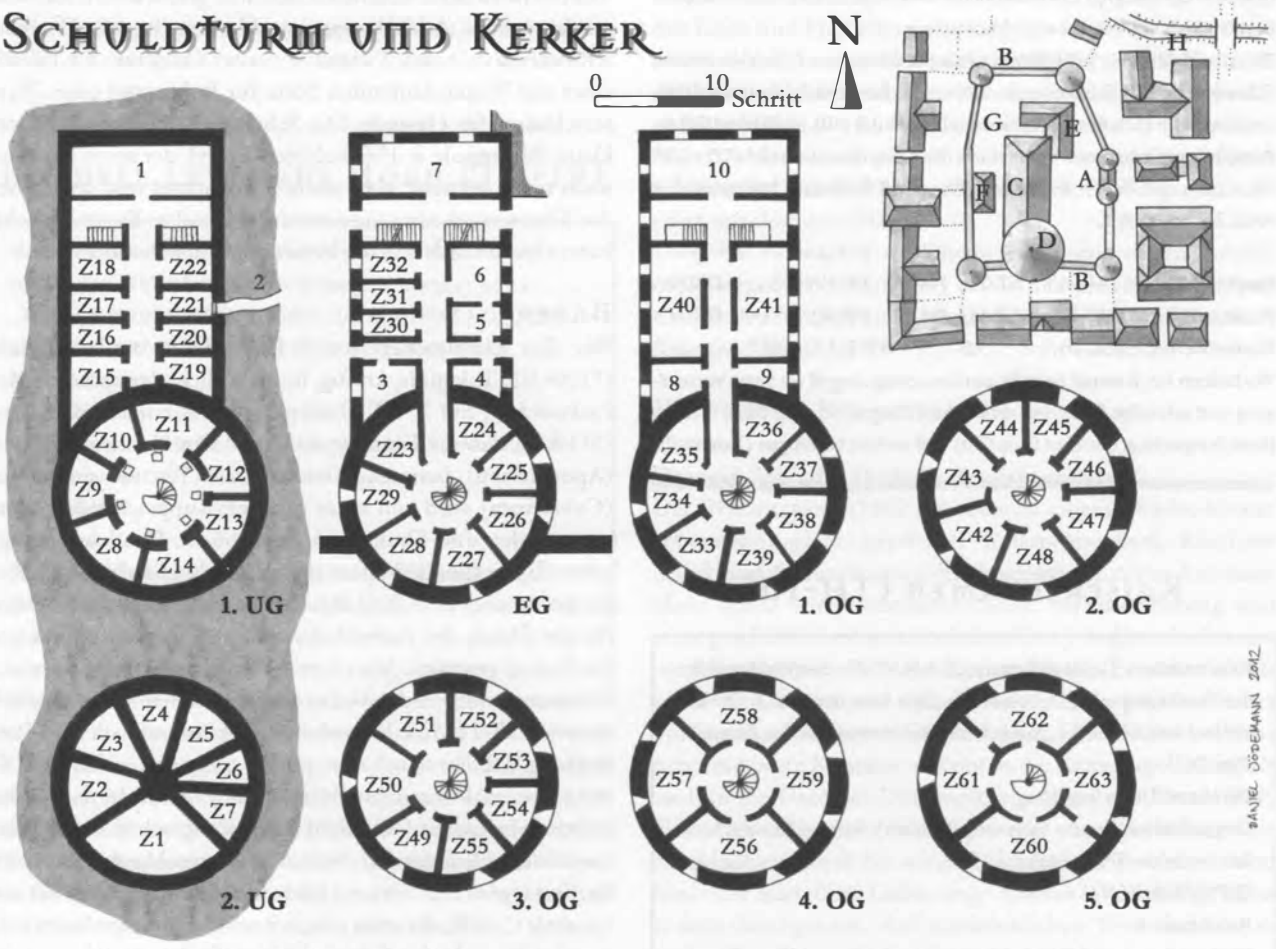
Listhelm Bugenhog, Weibel, Kerkermeister
Viele – und vor allem die meisten Mitglieder seiner mächtigen Familie – kennen den stellvertretenden Kommandanten (*991 BF, 1,94, blond, Schweinsäuglein, häufig Schluckauf) als dekorierten Maraskanveteranen, der die Erinnerung an die aufgelöste Adlergarde wachhält. Aber der taxierende Blick, mit dem er neue Gefangene mustert, lässt nichts Gutes ahnen. Gegen entsprechende Bezahlung verkauft der sadistische Listhelm Gefangene, deren Verschwinden niemandem auffallen würde, für illegale Kämpfe, Bordelle oder in die Sklaverei. Er lässt sie durch den Geheimgang aus der Festung schaffen. Auf dem gleichen Wege gelangen unliebsame Personen, die jemand aus der Bahn räumen will, in das Untergeschoss, wo sie ohne Urteil in der Dunkelheit versauern. Listhelms Verbündete sind drei ergebene Wachen und der ge-



fügig gemachte Medicus **Pildor** (*1001 BF, Backenbart, hat sich vor Jahren mit Listhelms Wissen an Kindern vergangen, *durchschnittlich*, SO 7, GT 1), der Totenscheine ausstellt. Seine Beziehungen reichen bis zu wichtigen Leuten der Alten Gilde und dem Alanfaner Botschafter Kalman Karinor.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Soldat und Schließer
Füchsischer Name: Wurstverkäufer*
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: korrupter Amtsträger, Antagonist

Schuldturm und Kerker



Schuldturm und Kerker (Legende)

A – Tor
B – Festungsmauern
C – Haupthaus
D – Schuldturm
E – Stall und Wachunterkünfte
F – Küche
G – Gefängnishof
H – Ausgang des Geheimgangs (nach Z21)

Haupthaus und Schuldturm
1 – Folterkammer
2 – Geheimtunnel von Z21 nach H
3, 4 – Wachstuben
5 – Vorzimmer der Festungskommandantin
6 – Kammer der Festungskommandantin
7 – Lager
8, 9 – Wachstuben
10 – Lager

Zellen
Z1-Z7 – Verliese, *elend*
Z8-Z24, Z35-Z36 – Fensterlose Zellen, *elend* und *annehmbar*
Z25-Z34, Z37-Z39, Z42-Z55 – Tageslichtzellen, *annehmbar*
Z40, Z41 – Gruppenzellen, *annehmbar*
Z56-Z63 – Luxuszellen, *reichlich*



MU 15 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 11
FF 10 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 14
LeP 32 **AuP** 38 **AsP** – **KaP** –
WS 9 **MR** 4 **SO** 9 **GT** 1

Vor- und Nachteile: Eisern, Glück, Zeitgefühl; Geiz 8, Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig, Kulturkunde (Mittelreich, Maraskan), Ortskenntnis (Alt-Gareth); Aufmerksamkeit, Ausfall, Betäubungsschlag, Finte, Formation, Gezielter Stich, Halbschwert, Kampfgespür, Linkhand, Schildkampf I, Schnellziehen, Todesstoß, Waffenloser Kampfstil Bornländisch und Mercenario, Wuchtschlag

Talente: Athletik 6, Selbstbeherrschung 6, Schleichen 7, Sich Verstecken 7, Sinnenschärfe 7, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 9, Überreden (Einschüchtern) 9 (11), Fesseln/Entfesseln (Fesseln) 8 (10), Heilkunde Gift 6

Ausrüstung: erbeuteter Nachtwind Nijan aus Maraskanstahl (TP +1, BF –2), Opale und Perlen am Knauf (Wert: 800 Dukaten); Schlagring; 2 x Arax, 2 x Schlafgift C

Nachtwind: INI 18+1W6 **AT** 20 **PA** 15 **TP** 1W6+5 **DK** N
Raufen: INI 16+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Kettenhemd, halbarm: **RS** 3 **BE** 2 **GS** 7

Verhalten im Kampf: bemüht um Erstschlag, Angriff als beste Verteidigung und schnelles Ende; will verkaufbare Gegner kampfunfähig machen (*Betäubungsschlag*, *Gezielter Stich*, Gift) und andere beseitigen (*Todesstoß*).

Kaiserthermen (TH-10)

Kennzeichen: Goldene Lettern: „S.A.N.V." (für den Wahlspruch der Familie Bugenhog in Bosparano „Sine aqua non vita" („Ohne Wasser kein Leben") / *„Nördlich vom Rahjatempel, bei den Zedern."*
Typ: Di
Direktor: Tirion Bugenhog
Organisation: Familie Bugenhog (Besitzer), weitere Patrizierfamilien (neutraler Treffpunkt)
Q/P/S/B/A: 8 / 8 / - / - / 15
Reichtum: 4
Zinken: [knauserig] [Lässt sich nicht einschüchtern] [Bewaffnete Wächter]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 4 / 4

Viele wissen, dass die Thermen alt sind, aber dass sie bis in die Zeit der Friedenskaiser zurückreichen und damals noch vor den Stadtmauern errichtet wurden, ahnen wenige. In den Dunklen Zeiten hatten sie wechselnde Besitzer, verfielen zusehends und wurden schließlich zum Treffpunkt dunkler Kulte. Erst unter Eslam I., als die Quellen der Thermen erneut heilsam sprudelten, wurden sie als Kaiserthermen im Bosparanischen Stil neu errichtet. Sie sind seitdem im Besitz der Familie Bugenhog, die durch sie und umfangreiche Wasserrechte zu Reichtum gelangte. Durch die weltgewandte Führung der Bugenhogs haben sich die Thermen zu einem beliebten Treffpunkt der Mächtigen Gareths entwickelt. Es heißt „Nicht in feinen Roben in Schlössern wird Politik gemacht, sondern mit nacktem Wanst in den Schwitzbädern".

Park

Die Erholung vom Lärm der Stadt beginnt im Park vor den Thermen. Zedern überragen den mit gelb-blauen Kacheln geschmückten Arkadeneingang. Hier steht der ‚Dreigötterbrunnen' mit den Tierstatuen eines Delphins für Efferd, einer auf Wogen laufenden Stute für Rahja und einer Wasserschlange für Hesinde. Die Schlange ist ein von Marmorklaue (**Metropole** S. 156) belebter Gargyl, der seine Existenz noch nicht versteht, aber nachts beobachtet und lernt. Wer die Thermen an zwei aufeinander folgenden Tagen besucht, kann eine veränderte Pose bemerken (*Sinnenschärfe* +6).

Bäder

Wer den Eintrittspreis von 1 D entrichtet und von **Aziz** (*1004 BF, Tulamide, kräftig, loyal, höflich, *durchschnittlicher Leibwächter*, SO 7, GT 5) als gut situiert eingeschätzt wird (SO 8+), darf die **Eingangshalle** mit den Umkleideräumen (**Apodyterien**) betreten. Das zentrale Warmwasserbecken (**Caldarium**) wird von einer türkisen Kuppel, weißen Marmorwänden und Skulpturen geschmückt. Das leicht erdigschweflig riechende Wasser ist heilsam bei Sieche und Geistesverwirrung (W3 LeP Rückgewinnung bei Krankheiten, für die Dauer des Aufenthalts schlechte Eigenschaften um ein Drittel gesenkt). Man betritt den Bereich nackt oder mit Tüchern, wodurch das Verbergen von Waffen kaum möglich ist (nur DK H, *Sich Verstecken* +7). Harfenmusik und Bardensang erfüllen den Raum, jedoch nicht nur zur Unterhaltung: Sie erschweren das Belauschen (*Sinnenschärfe* +4) der politisch brisanten Gespräche in den angeschlossenen Wärmeräumen (**Tepidarien**). Neben kostbaren Massageölen und Parfüm lagern hier 1W6+2 Charisma-Elixiere (**WdA 39**) mit Qualität C bis E, die man jeweils per *Taschendiebstahl* +4 entwenden kann. In den Schwitzbädern (**Sudatorien**) kann man sich bei Aufgüssen erholen, das Kaltwasserbecken (**Frigidarium**) betritt man zum Abschluss. Geheizt wird durch einen unterirdischen Ofen (**Hypokaustum**), an den die **Quartiere der Bediensteten** angrenzen. Ein vierstündiger Aufenthalt in den Bädern ist so erholsam wie eine angenehme Nachtruhe (vollwertige Regenerationsphase, um 1 Punkt verbessert).

Wichtige Personen

Die halbelfische Bardin **Lorelia Rahjasang** (*1011 BF, hübsch, *Wohlklang*, *kompetente Harfnerin*, *Sängerin* und *Spitzelin*, SO 8, GT 2) spielt nicht nur bezaubernd, sondern be-



lauscht für ihren Herren Tirion Bugenhog (**Metropole** S. 95) auch die Gäste (*Meisterhandwerk Sinnenschärfe* 12, *Übernatürliche Begabung* ADLERAUGE 8, SEIDENZUNGE 6).

Geheimnisse

Die unterirdischen Aquädukte, aus denen das Wasser für die Kaiserthermen stammt, sind ein Familiengeheimnis und nur bis zu dem Punkt erforscht, an dem sie völlig unter Wasser stehen (etwa hundert Schritt südwestlich). Die Bugenhogs wissen nicht, dass die Kanäle zu den Ruinen eines alten, unter der Dämonenbrache gelegenen *Nymphäums* (**UG-11**) führen und das Wasser der dort geknechteten Nymphe Jutarna verdanken.

Bordell Levthans Horn (TH-19)

Kennzeichen: Drei Schritt hohe Wandmalerei eines Widdermanns, dessen Gemächt von der Eingangstür zensiert wird / *„ALRUUUNA! DIE HERREN SUCHEN DAS LEVTHANS HOOORN!" – „DAS BORDELL? IM PARK, GEGENÜBER VOM RAHJATEMPEL."*
Typ: Di, Ga
Besitzer: Drogosh Sohn des Darbuin
Organisation: viele Patrizierfamilien (Kunden), Rotseidene Gilde (Mitglied), Alte Gilde (Kunde von Schmuggelwaren)
Q/P/S/B/A: 9 / 10 / - / 25 / -
Reichtum: 5
Zinken: [Bewohnt] [bewaffnete Wächter] [Wachsam] [Lässt sich nicht einschüchtern] [Aufdringlichkeit lohnt sich nicht] [Nicht leichtgläubig]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 4 / 5

Das nobelste Bordell der Stadt – mit den *16 Ministerinnen* (**TH-02**) als einziger Konkurrenz – ist das *Levthans Horn*. Hier gehen die reichsten Bürger Gareths ein und aus, besonders dann, wenn ihnen der Sinn nach Exotik steht, denn das Lokal rühmt sich, Personal jeder aventurischen Rasse und Kultur zu beschäftigen; abgesehen von Zwerginnen, die der Inhaber und Brillantzwerg Drogosh aus Respekt nicht anwirbt.

Bordell

Türsteher **Bwana** (*1006 BF, Utulu, kahl, 2 Schritt groß, kräftig, finsterer Blick, *meisterlicher Beschützer*, SO 4, GT 2) lässt nur betuchte Besucher (SO 9+) ein. Der Eintritt ist frei, aber der gewitzte Drogosh hat die Kurtisanen angewiesen, sich möglichst viel Bosparanjer und Wein ausgeben zu lassen, der natürlich auf der Rechnung zu finden ist, die der Gast vor Verlassen des Lokals zu Gesicht bekommt. Dreistellige Dukatenbeträge sind nicht unüblich.

Vom **Empfangsraum** aus, der mit Rahjastatuen verziert und mit allerlei Liebesspielzeug ausgestattet ist, kann man gemeinsam mit den Kurtisanen zahlreiche Gemächer im Erd- und Obergeschoss aufsuchen, häufig mit klangvollen Namen wie das **Wüstenzelt** im Tulamidischen Stil oder die **Nordlandstube** voller weicher Pelze. Im großen **Yaquirsaal**, der manchem Schlösschen Konkurrenz machen könnte, kann man sich bei Tanz und gepflegter Konversation vergnügen, denn die Bediensteten des Hauses sind anregende, intelligente Gesellschafter. Natürlich fehlen auch inoffizielle Türen zu den lauschigen Nebenräumen nicht. Ein **Spielraum** ist für Boltanspiele reserviert und im **Park** kann man mit Elfen und Halbelfen lustwandeln.

Noch exquisiter sind die Räume im Keller, wie die **Kammer der Lust** (eine akzeptable Version des Reiches Oron), die **Alanfaner Höhle** (wo man als Stammkunde verbotene Rauschmittel wie Boronwein, Samthauch oder Fasarer Gewürzwein erhält) oder das **Reich des Ozeans** mit Wasserspielen und einer waschechten Nixe.

Drogoshs Gemächer im Obergeschoss sind dezent luxuriös. In seinem Arbeitszimmer bewahrt er die Abendkasse mit mehreren Hundert Dukaten in einem Tresor auf (*Schlösser Knacken* / FORAMEN +10, 7 AsP, StP 55, H 19, S 17).

Wichtige Personen

Drogosh Sohn des Darbuin, Bordellbesitzer

Der Brillantzwerg (*869 BF, rotes zu einem Pferdeschwanz gebundenes Haar, gepflegter Kaiser-Reto-Bart, Rüschenhemd und Gehrock eines Edelmanns) führt das Levthans Horn schon seit Jahrzehnten. Seine Lebenserfahrung und seine geschäftliche Ausdauer haben ihm geholfen, das Luxusbordell zu seinem heutigen Ruf zu führen. Er sieht sich als kreativer Künstler und Gesellschafter, ist leidenschaftlicher Spieler, hat einen guten Geschäftssinn, eine blühende Phantasie und beste Kontakte sowohl in die hohe Gesellschaft als auch in die Garether Unterwelt, vor allem zur Alten Gilde, deren treuer Kunde er ist. Er gilt – für einen Zuhälter – als ehrenhaft und loyal, für seine Mädchen ist er Beschützer und Ausbilder auch über Liebesdinge hinaus. Wenn nötig, kann er hart durchgreifen. Auf ausdrücklichen Wunsch bietet er auch seine eigenen Liebesdienste an.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Gesellschafter, kompetenter Zuhälter
Füchsischer Name: Der Knirps*
Beziehungen: sehr groß
Finanzkraft: groß
Belohnungen (klein/mittel/groß): 50 D, Informationen / 100 D, Dienste seiner Kurtisanen / 500 D, Einführung in hohe Gesellschaftskreise
Verwendung im Spiel: Auftraggeber, Gastgeber eines Besuchs des Etablissements, Informant



MU 15	**KL** 14	**IN** 16	**CH** 16
FF 15	**GE** 13	**KO** 12	**KK** 12
LeP 34	**AuP** 3	**AsP** –	**KaP** –
WS 6	**MR** 7	**SO** 10	**GT** 2

Vor- und Nachteile: wie Brillantzwerg, zusätzlich Guter Ruf (6), Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen; Arroganz 7, Eitelkeit 8, Goldgier 9, Spielsucht 7, Verpflichtungen (seine Mädchen)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Schnellziehen, Todesstoß
Talente: Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 11, Überreden 12, Betören 15, Etikette 14, Gassenwissen 10, Lehren 16, Rechtskunde 9, Hauswirtschaft 12

Stockdegen: INI 12+1W6	**AT** 13	**PA** 14	**TP** 1W6+3	**DK** N
Rapier: INI 13+1W6	**AT** 14	**PA** 17	**TP** 1W6+3	**DK** N
Eisenmantel:	**RS** 4	**BE** 3	**GS** 3	

Verhalten im Kampf: nutzt Überraschung, kämpft defensiv, ruft seine Wachen, flieht bei Verlust der Hälfte seiner Lebenspunkte

Bedienstete (Auswahl)
Alle Kurtisanen sind *kompetent* bis *brillant*, haben mindestens *Gut Aussehend* als Vorteil und einen *Betören*-TaW von 12+ sowie CH 15+.

Comtessa Zefira (*1017 BF, Halbelfe, noble Blässe, blonde turmhohe Haare, dralle Brüste, Korsagenkleid, *Verwöhnt* 9, *Arroganz* 9, *Sucht* (Samthauch), SO 5, GT 3) erfüllt sich ehrgeizig den Traum vom Leben in der Metropole und den Gästen die Phantasie, im horasischen Adel (im wahrsten Sinne des Wortes) zu verkehren. Sie führt Machtkämpfe mit anderen Kurtisanen und stiehlt Vorräte von Samthauch in der Alanfaner Höhle.

Der **Almadaner** Raidrigo (*1002 BF, braungebrannt, schwarze Haare mit Kokosfett, luftige Kleidung, ausgeprägtes Brusthaar, draufgängerisch, *Spielsucht* 10, SO 6, GT 2) wird bei den Damen sehr geschätzt. Da die Bande der Almadaner ihn wegen Spielschulden auf der Todesliste hat, loten deren Meuchler gerade Möglichkeiten aus, ihn zu töten.

Die **Sharisad** Aischa (*1011 BF, schwarzhaarige Tulamidin, Schleiergewand, traumhafte Bauchmuskeln einer Marmorstatue, SO 8, GT 2) kann rauschhafte Illusionen mit dem *Tanz der Bilder* und geschäftsförderndes Begehren mit dem *Tanz der Liebe* erzeugen. Vor hochrangigen Gästen tanzt sie den *Tanz der Wahrheit*, wodurch sie wertvolle Informationen erhält, die sie über Kontakte beim verborgenen *Bethaus des Rastullah* (**SG-12**) als Spitzelin an den Kalifen nach Mherwed leitet.

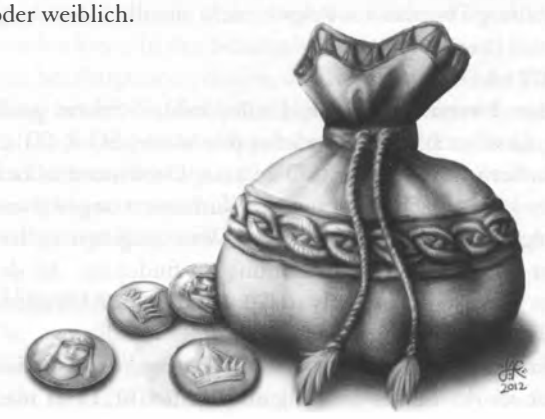
Die **Wölfin** Marja (*1013 BF, Nivesin, bildhübsche Mandelaugen, wenig Fellkleidung, SO 2, GT 4) vermisst die Steppen ihrer Heimat, plant mit ihrem Ersparten die Rückkehr und Gründung einer eigenen Sippe und sucht Hilfe dabei.

Die **Moghula** Shalya (*1007 BF, schwarzhaarige Aranierin, enges Mieder, perfekte lange Beine, geschlitztes Kleid, dominant, *Verhüllte Aura*, *brillante Hexe*, SO 7, GT 2) zwingt ihre Kunden mit Peitschen zu *Selbstbeherrschungs*-Proben, um nicht das von ihr diktierte Losungswort zu rufen und die ersehnte Erlösung zu erhalten. Als heimliche *Schöne der Nacht* schickt sie ihren Kater Arkos mit Hexenflüchen zu Kunden, um zur Erlösung vom Fluch Gefälligkeiten zu erpressen. Sie führt den Garether Hexenzirkel an. (siehe auch **Metropole** S. 179 für ihre Dienste als hexische Lehrmeisterin).

Levthan Sprra'kach (*1006 BF, über 2 Schritt großer Trollzacker, nackt, angeheftete Widderhörner, eingeölte Muskeln, äußerst ausgeprägte Männlichkeit, *Sucht* (Boronwein), SO 1, GT 2) erfüllt die Phantasien reicher Matronen, die sich ungezügelter Wildheit hingeben möchten. Drogosh würde für die Vermittlung einer Ferkina oder Trollzackerin bezahlen, um auch männliche Gäste derart thematisch bedienen zu können.

Die **Nixe** Al'maeilla (*1015 BF, Ozeanierin, langes blondes Haar, trauriges Lächeln, *meisterliche Sängerin*, nicht sprachfähig, über rauschhafte Bilder das Liebesspiel verschönernd, SO 1, GT 3) ist lethargisch und fühlt sich als Gefangene. Leise Hoffnung keimt in ihr auf, seit sie kürzlich von ihrem Becken aus einen Fluchtweg in die Aquädukte der *Kaiserthermen* (**TH-10**) entdeckt hat. Zwar versperrt ihr noch ein Gitter den Weg, sie hat aber im Wasser die traurigen Gesänge der Quellnymphe aus dem *Nymphäum* (**UG-11**) gehört und kommuniziert nun mit ihrer Seelengefährtin über Gesang. Kürzlich hat Radrik Bugenhog bei Drogosh sein Interesse an einer Nacht mit der Nixe bekundet. Die richtigen Bilder in seinem Geiste wären womöglich ihr Weg in die Freiheit.

Von **Smaragdschuppe** (*1012 BF, Echsensumpf-Achaz mit grüner Haut, SO 1, GT 3) ist das Geschlecht unbekannt, doch die ausnahmslos begeisterten Kunden lächeln nach einem Besuch meist nur wissend auf die Frage, ob männlich oder weiblich.





Akademie der Magischen Rüstung (TH-24)

Kennzeichen: von zwei Einhörnern getragenes Schild „Academie Armarorum Astralis Garethiensis" / *„An der Rohalsallee, das große Gebäude mit den Einhörnern und den prächtigen roten Glasfenstern – unter uns: Nachts erinnert das Ding an ein Ungeheuer!"*
Typ: Ma, Le
Leiter: Thiron von Uckelsbrück
Organisation: Bund des Weißen Pentagramms (Mitglied)
Q/P/S/B/A: 6/7/12 (für reisende Weißmagier)/120/30
Reichtum: 5
Unbefugtes Eindringen: 5 / 5 / 5

Das eindrucksvolle dreistöckige Gebäude, in dem eine der ältesten Magierschulen des Mittelreichs untergebracht ist, besticht vor allem durch seine mit stilisierten Einhörnern und Greifenhäuptern verzierte Fassade und die hohen, rot verglasten Spitzbogenfenster. Stolz beruft man sich auf die Gründung durch den Erzmagus Gerindor, Hofmagier Rauls des Großen, und auch wenn die Akademie der Magischen Rüstung nicht mehr den Status einer Reichsakademie innehat, versteht man sich doch als Eliteeinrichtung. Ein Großteil der Lehrmeister und Zöglinge entstammt dem Adel und entsprechend standesgemäß ist auch die Ausstattung der Schule: Mehr als eine halbe Hundertschaft Bediensteter leben und arbeiten an der Magischen Rüstung, mit den *Armati* stehen 16 Elitekrieger zur Bewachung der Räumlichkeiten bereit, und auch ein Geweihter des Götterfürsten Praios hat als Lehrmeister für Recht und Götterlehre seinen festen Platz innerhalb der Akademie.

Der Schwerpunkt des Unterrichts liegt in der Ausbildung fähiger Leibmagier und magischer Berater für die Herrschenden des Reiches. Die Spektabilität legt größten Wert auf perfekte Umgangsformen und Weltgewandtheit, und so sind die Abgänger nicht nur in der Antimagie und Metamagie bewandert, sondern glänzen auch auf dem gesellschaftlichen Parkett.

In wissenschaftlicher Hinsicht wird die Schule aufgrund dieser weltlichen Ausrichtung oft (zu Unrecht) unterschätzt. Dank der Schriftleitung bei der Überarbeitung des *Codex Albyricus*, die seit rund 500 Jahren in den Händen der Magischen Rüstung liegt, ist die Kompetenz der Akademie in gildenrechtlichen Angelegenheiten jedoch unumstritten.

Zu den Kollegen der *Akademie Schwert und Stab* (**SV-09**) pflegt man ein freundschaftliches Verhältnis. Das radikale Vorgehen der Kampfmagier in Sachen Reichssicherheit und die Tatsache, dass die *Schwert und Stab* den Status einer Reichsakademie innehat führen jedoch immer wieder zu Missklängen. Eine ausführliche Beschreibung der Akademie sowie ihrer Bewohner finden Sie in **HaM** auf den Seiten 108f.

Personen an der Akademie

Spektabilität **Thiron von Uckelsbrück** (*981 BF, glatzköpfig, klare Gesichtszüge, energisch, starke Standesdünkel, *meisterlicher Leibmagier, meisterlicher Lehrmeister*, SO 12, GT 4) diente lange Jahre als Rechte Hand der verstorbenen Spektabilität und Hofmagierin Racalla von Horsen-Rabenmund und übernahm nach ihrem Tod die Akademieleitung. Der begabte Antimagier verfügt über ausgezeichnete Verbindungen zum Hochadel und Kaiserhaus, so war er vor Prinzessin Yppolitas Verbannung für die Ausbildung des kaiserlichen Zwillings zuständig und ihr Verrat hat ihn tief getroffen. Intrigen sind ihm ein Gräuel, und mit zunehmendem Alter ist Thiron, insbesondere nach den Enttäuschungen der Vergangenheit, härter gegenüber seinen Scholaren geworden und wahrt eine gewisse professionelle Distanz. Bürgerlichen gegenüber ist der Akademieleiter seit jeher sehr reserviert. Wenn es nach ihm ginge, würden nur noch Adlige zum Studium zugelassen, doch die Stiftungsurkunde des Kaiserhauses verbietet dies ausdrücklich.

Seine Angetraute **Haldana von Luring-Uckelsbrück** (*984 BF, grauer Dutt, schneidende Stimme, stets mit Rohrstock anzutreffen, *brillante Antimagierin*, SO 12, GT 5) ist noch deutlich konservativer und bestärkt ihren Gemahl darin, die ohnehin schon strengen Regularien der Schule weiter zu verschärfen. Die Schüler fürchten die Lehrstunden der Magistra und viele Abgänger erinnern sich schmerzhaft an die harten Lektionen des Akademiedrachen.

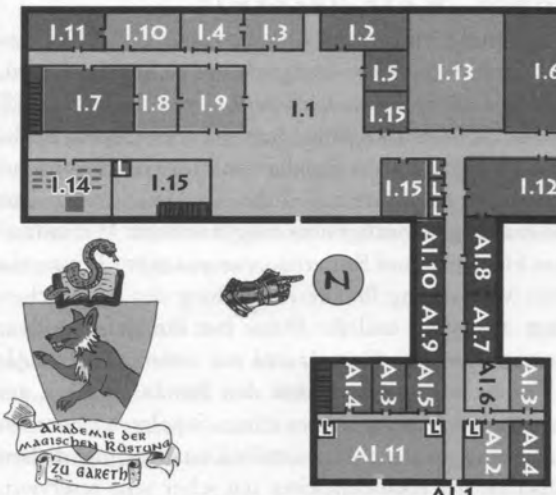
Die fehlende Übersicht der **Bibliothecaria Gyldana Bugenhog** (*1001 BF, *Gut Aussehend*, arbeitseifrig, hilfsbereit, *meisterliche Rechtskundige, durchschnittliche Bibliothekarin*, SO 11, GT 5) nutzt der verschlagene Bibliotheksgehilfe **Hal Gording** (*1009 BF, unauffällig, still, *durchschnittlicher Hausdiener*, SO 7, GT 2), um Bücher aus der Akademie zu schmuggeln und sie an den *Zirkel der Freien Wissenschaften* (**ER-17**) zu verkaufen.

Timshal Adersin (*995 BF, drahtig, einarmig, mürrisch, *meisterlicher Akademiegardist*, SO 9, GT 4), gebietet als *Armatus maximus* über die stets wachsamen Akademiegardisten. Der Vetter des Garether Schwertmeisters Erlan Adersin (**BW-09**) hat über die Jahre eine tiefe Abscheu gegen die verwöhnten adligen Akademiezöglinge entwickelt. Für die Sorgen der bürgerlichen Scholaren hat er jedoch immer ein offenes Ohr und so manches Mal drückt er beide Augen zu, sollte sich einer der Zauberschüler unerlaubterweise vom Akademiegelände geschlichen haben.

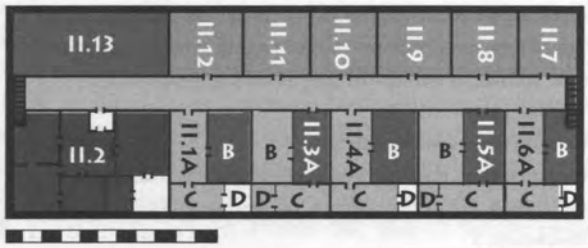


Die Akademie der magischen Rüstung zu Gareth

Erdgeschoss



Obergeschoss



Anbau Obergeschoss

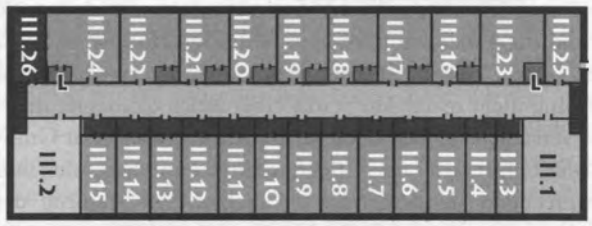


Anbau Erdgeschoss

Keller



Dachgeschoss



Erdgeschoss

I.1	Rohalssaal/Konventssaal
I.2	Empfangssalon
I.3	Schreibstube der Magister
I.4	Schreibstube der Spektabilität
I.5	Schreibstube des Legaten
I.6	Salon der Künste
I.7	Magische Bibliothek
I.8	Lesesaal
I.9	Profane Bibliothek
I.10	Kammer des Bibliothecarius
I.11	Scriptorium
I.12	Mensa
I.13	Auditorium
I.14	Praios-Kapelle
I.15	Abstellkammern
L	Latrinen

Obergeschoss

II.1	Suite der Spektabilität: **A** Arbeitsstube **B** Wohnraum **C** Schlafkammer **D** Waschraum
II.2	Kaisersuite
II.3-6	Suiten der Magister: **A** Arbeitsstube **B** Wohnraum **C** Schlafkammer **D** Waschraum
II.7-12	Kammern des Lehrpersonals
II.13	Maraskanischer Salon

Dachgeschoss

III.1	Schlafsaal Jungen
III.2	Schlafsaal Mädchen
III.3-22	Scholarenquartiere
III.23	Salon der Studiosi
III.24	Meditationsraum
III.25	Waschraum Jungen
III.26	Waschraum Mädchen
L	Aborte

Keller

0.1	Zauberkammern
0.2	Seminarräume
0.3	Lehrlabor
0.4	Alchimielabor
0.5	Versiegeltes Labor
0.6	Vorratskammern
0.7	Giftschrank
0.8	Bleikammer
0.9	Brachenkammer
0.10	Kaiserliches Depositum
0.11	Asservatenkammern
0.12	Examinationsstuben
0.13	Kammer vom Auge

Anbau Erdgeschoss

AI.1	Nebeneingang
AI.2	Schneiderei
AI.3	Abstellkammern
AI.4	Arbeitsräume
AI.5	Werkstatt
AI.6	Speisesaal Bedienstete
AI.7	Küche
AI.8	Speisekammer
AI.9	Waschküche
AI.10	Stube der Armati
AI.11	Stall
L	Latrinen

Anbau Obergeschoss

AII.1	Bedienstetenkammern
AII.2	Bedienstetenschlafsäle



Werte der Elitegardisten

MU 13	**KL** 12	**IN** 14	**CH** 12
FF 11	**GE** 14	**KO** 14	**KK** 15
LeP 33	**AuP** 35	**AsP** –	**KaP** –
WS 7	**MR** 8	**SO** 8	**GT** 5

Talente: Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 13, Gassenwissen 5. Menschenkenntnis 10, Überreden 7, Magiekunde 8
Sonderfertigkeiten: Finte, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag, Schnellziehen; Eiserner Wille II

Hellebarde: INI 8+1W6 **AT** 16 **PA** 16 **TP** 1W6+6 **DK** S
Schwert: INI 8+1W6 **AT** 15 **PA** 15 **TP** 1W6+5 **DK** N
Leichte Platte: **RS** 5 **BE** 3 **GS** 5
Ausrüstung: Der Gardist besitzt (W6) Waffenbalsam D (1-2), einen ILLUSION-AUFLÖSEN-Ring (3), einen GARDIANUM-Schild (4-5), ein INVERCANO-Amulett (6).

Geheimnisse

In den Bleikammern werden nicht nur gefährliche Bücher weggeschlossen, wie eine alte Abschrift des *Arcanums* oder zeitgenössische Ausgaben von *Borbarads Testament*, sondern auch so manches gefährliche Stück aus dem Besitz der kaiserlichen Familie und Fundstücke aus der Dämonenbrache lagern in den Kellern der Akademie.

Der *Orden von Auge* traf sich zu Zeiten, als die Akademie der Magischen Rüstung noch Reichsakademie war, in den Kellern des Gebäudes. Der geheime Tunnel, der die Magierschule mit der Alten Residenz verbindet, ist auch heute noch gangbar, so es gelingt den komplizierten, in einem Mosaik verborgenen Öffnungsmechanismus zu betätigen. (*Zwergennase* +4 oder *Sinnenschärfe* +10, anschließend müssen je 2 Proben auf KL und FF +3 bestanden werden). Von Seiten des Palastes ist der Gang jedoch durch ein schweres und mittels CLAUDIBUS (8 ZfP*, 10 AsP) gesichertes Tor verschlossen (*Schlösser Knacken* +39, KK + 26, FORAMEN +11, 20 AsP).

Die bürgerliche Stipendiatin **Jandra Isenholm** (*1015 BF, blond, zierlich, zurückhaltend, *unerfahrene Magierin*, SO 8, GT 3) verlor ihre Familie vor Jahren bei einem verheerenden Brand in einer der Burkherdall'schen Mietskasernen. Seither wünscht sie sich nichts sehnlicher, als sich an der neureichen Familie zu rächen und versucht, sich als potenzielle Leibmagierin bei den Burkherdalls ins Gespräch zu bringen.

Halef Fleckschneider (*997 BF, Halbtulamide, brauner Schnauzbart, aufmerksam und jovial, *meisterlicher Sprachenkundler* und *Kultist*, SO 8, GT 2) nutzt seine Stelle als Dozent für das Tulamidische für subtile Einflussnahme auf die Schüler. Der Gelehrte ist Mitglied im Garether Zirkel des Namenlosen Gottes und versucht gezielt, die Saat des Glaubens in die Herzen der Studierenden zu tragen.

Pentagontempel der Hesinde (TH-30)

Kennzeichen: „Initium sapientiae fides Hesindiae" (Bosparano: „Der Anfang aller Weisheit ist das Vertrauen auf Hesinde") / *„Die fünfeckige Sakrale im großen Kreis aus 20 Blutulmen."*
Typ: Te (*zweifach geweiht, Hesinde*), Le, Du
Vorsteher: Valnar Yitskok
Organisation: Hesindekirche (Haupttempel des *Zirkels des Wissens Neues Reich*)
Q/P/S/B/A: - / - / - / 30 / 15
Reichtum: 6
Zinken: [Geweihte] [wohlhabend] [bewohnt]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 4 / 3

Nachdem Rohal die Priesterkaiser vertrieben hatte, pflanzte er mitten in der Stadt einen 120 Schritt durchmessenden Kreis aus 20 Blutulmen. Darin baute man der Göttin der Magie eine mächtige Sakrale mit meisterhafter Kuppel, einen neuen Tempel, der einen fünfseitigen (statt üblicherweise sechsseitigen) Grundriss hat: Ein Symbol der Be- und Entschwörung. Der Pentagontempel ist eines der bedeutendsten Häuser der Hesinde und gilt Kennern als größter Artefakthort der bekannten Welt.

Die Sakrale

Durch den **Haupteingang (T1)** betritt man den hellen **Sternensaal (T2)**, der nach der Form der Wände benannt ist, die von der Mitte ausgehen und fünf Abschnitte bilden, in denen Lesungen, Schulunterricht oder Kunstausstellungen stattfinden. Nicht zu einer Kunstausstellung gehören die fünf Statuen von Personen, die man 1029-1030 BF versteinert in der Weststadt auffand, die Gesichter schreckenserstarrt gen Himmel gerichtet. Valnar Yitskok vermutet einen speziellen Gargyl als Verursacher. Man sucht nach Möglichkeiten, die Versteinerten zurück zu verwandeln. In der Mitte liegt die **Sakristei (T3)** mit der Darstellung der Göttin als *Hesinde mit beschützendem Mantel*. Von hier führt eine Wendeltreppe hinab in die Katakomben.

In den **Seitenkapellen (T4)** stehen Altäre von Mada, Nandus, Naclador, Xeledon und Rohal. An den Wänden ziehen sich über mehrere Stockwerke **Galerien (T5)** in die Höhe. Ihre Geländer sind verziert mit Blätter- und Schlangenmotiven im Stil der Rohalik. An Lese- und Schreibpulten fertigen Scholaren Abschriften an, Gläubige aus allen Ländern



studieren Schriften und derographische Karten. Die Halle ist erfüllt vom Schaben der Schreibfedern und vom Blättern der Pergamentseiten, während von den Betenden, Geweihten und oft auch Schlangenhexen der *Schwesternschaft des Wissens* ein ehrfürchtiges Flüstern ausgeht. Die **Wohnräume der Geweihten (T6)** unter den Galerien, die **Gemächer der Würdenträger (T7)** und der **Speisesaal (T8)** sind den Geweihten vorbehalten.

An der Außenfassade lebt, von den meisten Geweihten unerkannt, die Gargyle Moricala die Träumende (**Metropole** S. 159)

Katakomben

Da man den Tempel nicht vergrößern konnte, ohne seine ausgewogene Architektur zu zerstören, erweiterte man ihn nach unten und verwahrt dort fast 19.000 inventarisierte Artefakte (wobei Sammlungen zusammengefasst und nochmals untergliedert sind). Die Katakomben dürfen nur mit Erlaubnis eines Hesindegeweihten betreten werden.

Einstieg

Am Fuß der **Wendeltreppe** aus der Sakristei liegt der **Inventarisierungsraum (K1)**, in dem in mehreren Folianten alle Artefakte verzeichnet sind. Dazu gezählt werden auch die meisten bei den Ausbauarbeiten entdeckten Räume. Durch das komplexe System ist der verzeichnete Aufenthaltsort eines Artefaktes nur durch Hesindes Fingerzeig oder eine *längerfristige Probe* mit 12 TaP* auf *Lesen/Schreiben* oder *Hauswirtschaft* auszumachen (Dauer: je 1 SR). Auch bei Erfolg muss der Ort zunächst gefunden werden, und schließlich liegt das gesuchte Stück nicht immer auch an der Stelle, an der es verzeichnet ist (19-20 auf 1W20). In einer **Seitenkammer** stehen elfische *Immerlichter* (#4.212 I - XIX) aus der Rohalszeit als Lichtquelle bereit. Den Weg tiefer in die Katakomben schmückt eine mumifizierte *Würgeschlange* (#16.991), die – obwohl übel zugerichtet und mehrfach durchtrennt – mit ihren 30 Schritt als das längste bekannte Exemplar gilt.

Gänge

Die verzweigten Katakomben sind das eigentliche Wunder des Pentagontempels. Nur die obersten Ebenen sind von der Kirche erbaut, darunter stieß man auf Höhlen, Gewölbe und Stollen alter Kulturen. Fast jeder Gang ist gefüllt mit Regalen und Kisten, an denen man sich teilweise vorbei zwängen muss. Überall hängen Zettel mit Nummern, die die Geweihtenschaft an jedem Artefakt befestigt. Meist räumt man neue Funde dorthin, wo Platz ist, etikettiert sie und notiert den Ort im Inventarisierungsraum. Alle Versuche der Sortierung nach Epochen, Regionen oder Themen sind ob der schieren Menge gescheitert.

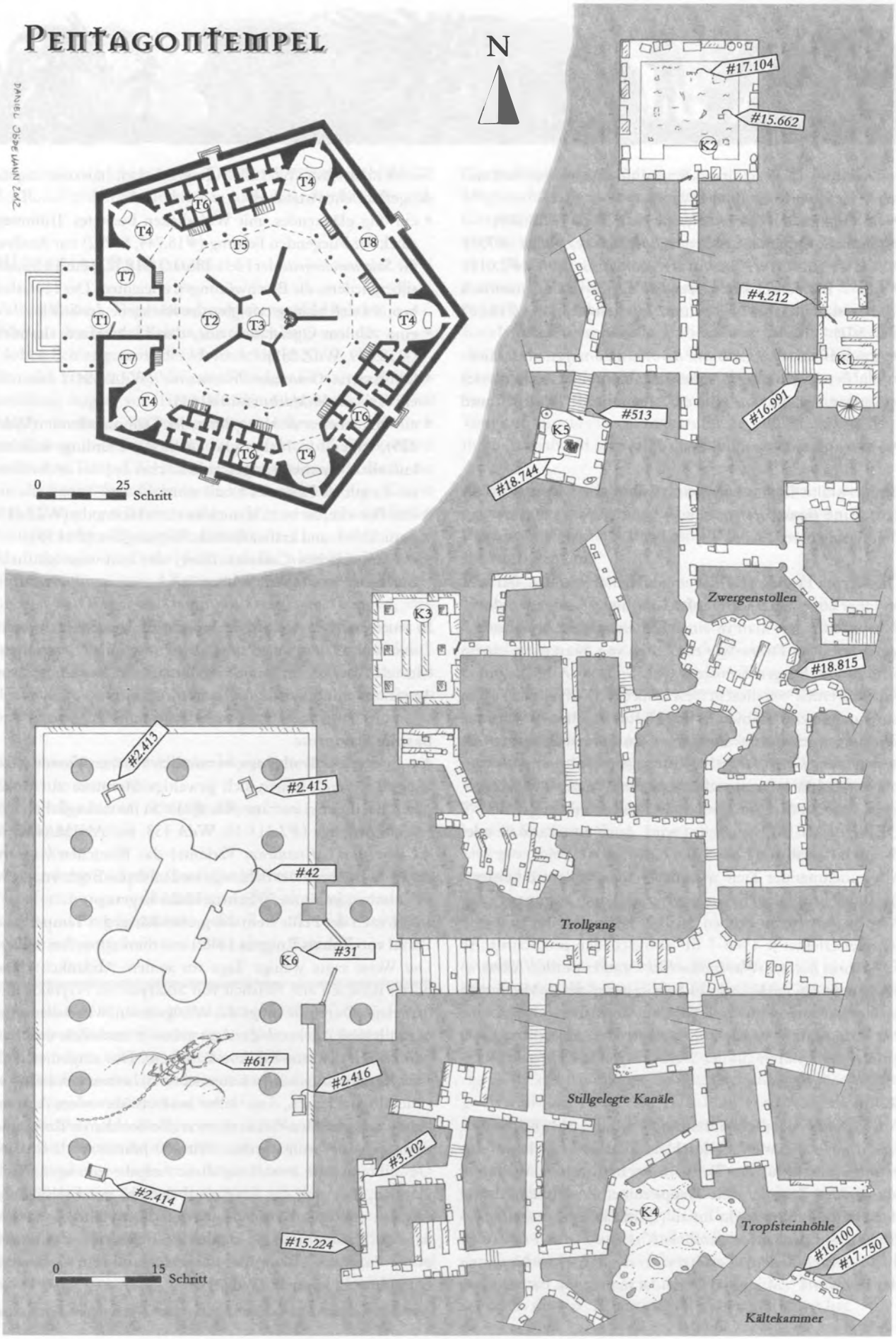
Plunder und Preziosen

Ob die Sandalen eines alttulamidischen Propheten, neuzeitliche Porzellanfiguren aus horasischen Manufakturen, eine Sammlung Trockenblumen in acht Folianten, antike Pflastersteine aus Bosparan und sechs weiteren Städten des bosparanischen Reiches, Büsten von einem Dutzend Kaisern, eine Sammlung Weidener Strohpuppen als Beispiel für die bäuerliche Alltagskunst der nördlichen Provinzen oder ein drei Jahrhunderte altes, hügelzwergisches Kochbuch (das einzige mit einem Rezept zur Zubereitung von Wühlschraten): Für die Hesindekirche ist fast alles von wissenschaftlichem Wert. Dazwischen aber mag man in einem Regal auf eine unvollständige Abschrift des *Codex Daemonis* (#17.666, die einzige außerhalb des Besitzes der Praioskirche) stoßen oder in einer Kiste mit dem *Sphärenmantel* (#7.250) und einem *Äthrolabium* (#7.252) zwei der drei *Instrumente des Sphärenreisens* des Onithios von Teremon finden. Sein Buch *Porta Aitherica* (#7.251) wiederum lagert auf einem anderen Stockwerk. An anderer Stelle stößt man auf Schriftrollen der Geweihten Valprais von Bosparan mit der noch nicht enträtselten *Notation des Götterklangs* (#4.012), mit dem die Götter in Brig-Lo die Dämonen vertrieben. In alten **Zwergenstollen** (nach Meinung des Erzwissensbewahrers proto-brillantzwergisch) findet man einen Käfig mit einem maraskanischen Chamäleon, das von einer Flechte bewachsen ist, bei der es sich um eine *Lebende Rüstung* (#18.815, **WdA 113**) handelt. In einem Bereich **Stillgelegter Kanäle** lagern 16 der angeblich 77 *Gefäße Rohals* (#3.102 I – XVI, **WdG 411**) mit gebannten Dämonen, gemeinsam mit schamanistischen Gebeinartefakten voll gebundener Geister (15.224 I - LXI). Aus der Inventarisierung gerutscht sind Schätze wie *Leomars Trollhammer*, der den Weg zu einem unterirdischen Trollkönigreich weisen soll, und die *Schatulle der Träume*, die die Erinnerungen und Hoffnungen eines ganzen Volkes enthält. Sie liegen weiß der Namenlose wo.

Wasser, Warmluft und frostige Stollen

Bis heute erweitert man die Katakomben und nutzt dabei die Eigenschaften gefundener Räume. In der mit Grundwasser gefüllten **Zisterne (K2)** z.B. liegt, von der **Galerie** sichtbar, ein misslungener IGNISPHAERO - Matrixgeber (#15.662) im Wasser, der bei Berührung durch Zauberkundige deren Astralenergie in das Artefakt zieht und den Zauber auslöst. Das Wasser blockiert den Effekt. Die *Wünschelrute der Wasserdruidin Sumudai* (#17.104), die sich gegen jeden Widerstand ihren Weg zum Wasser bahnt, wurde aus nahe liegenden Gründen ebenfalls hier platziert. Weiterhin lagern Funde maritimer Kulturen wie Muschelhelme, Musikinstrumente aus Korallen und bizarre Überreste von Krustentieren im Wasser.

Pentagontempel





Im **Aridium (K3)** schützen Warmluftschächte aus vulkanischer Tiefe wertvolle Bücher wie:

- ein Original des *Codex Albyricus*, 1. Edition (#12.000)
- sämtliche Originale der *Gespräche Rohals des Weisen* (#735)
- eine Urschrift von *Niobaras Sternkundliche Tafeln* (#2.012)
- Alle 7 Bände der *Encyclopaedia Magica* in der historisch interessanten, aber überholten, Argelion-Edition (#10.107 I - VII)
- Abschrift des *Großen Buchs der Abschwörungen* einschließlich der Ergänzung *Magische Schilde* (ein Geschenk der Autorin Racalla von Horsen-Rabenmund) (#11.025 und #18.542)
- *Systeme der Magie* von Rohal (#745)

Einige uralte Rollen lagern in *Phiolen der Wahrung* (**WdA 116**). Eine *Transskriptionslinse* (#16.892, **WdA 120**) steht zur Benutzung bereit.

Die **Crypta Frigida (K4)** ist ein abfallender Stollen, der hinter einer zugemauerten **Tropfsteinhöhle** gefunden wurde. 50 Schritt tief lagert man in einer **Kältekammer** bei *Firunskälte* verderbliche Dinge wie ein Stück von Nurzgurz, einem *Schwein des Ewigen Schinkens* (#17.750, **WdA 134**). Immer wieder werden von diesem Geschenk der Traviakirche Fasern zur Analyse entnommen in der Hoffnung, die wundersame Wirkung irgendwann duplizieren zu können. Ein aus Eis bestehender *Dolch* (#16.100) hingegen wird hier verwahrt, um sein Schmelzen zu verhindern, denn Analysen haben gezeigt, dass bei Auflösung seiner Matrix ein mächtiger ZORN DER ELEMENTE ausgelöst wird. Auch eine karmale oder magische Zerstörung hätte diesen Effekt zur Folge.
Mit zunehmender Tiefe wird der Stollen steiler und eisiger: Ab 100 Schritt herrscht *Grimmfrost* und man kommt nur mit *Körperbeherrschung*-Proben +1/+2/+3/... alle 50 Schritt weiter oder erleidet je 1W6–1 SP Sturzschaden pro Schritt. Ab 500 Schritt herrscht *Namenlose Kälte* und es werden *Klettern*-Proben +1/+2/+3/... alle 20 Schritt nötig, deren Misslingen zu einem Sturz in die Tiefe führen. Alle bisherigen Versuche zur Erforschung wurden eingestellt oder endeten tragisch, einmal sogar durch aus der Tiefe dringende *Eisleichen*.

Raum 513
Aus Gründen der Geheimhaltung ist **Raum 513** (**K5,** #513), eine Magie dämmende Koschbasaltkammer, nicht im Inventar erfasst. Nur der Tempelvorsteher und ein Vertrauter kennen den Zugang. Eine **Treppe** mit einer **Grubenfalle** auf der 13. Stufe führt zu ihr hinab (Entdeckung: *Sinnenschärfe*-Probe +8, Entschärfen: *Schlösser Knacken*-Probe +6, 10W6–10 SP Sturzschaden). Berührt man die Tür ohne Nennung des Passworts („Modestia"), erleidet man einen ENTZUG VON NANDUS' GABEN (2W6 LkP*). Raum 513 enthält u. a. folgende, gefährliche Artefakte:

- ein ölig glänzendes, mit Widerhaken besetztes Trümmerstück der Fliegenden Festung (#18.744, S. 202) zur Analyse
- die *Salamanderkette* der Hela-Horas (#18.122) aus 18 Mondsilbergliedern, die Beschwörungen erleichtert. Der Horashof bemüht sich bislang erfolglos um Rückgabe des Stücks.
- eine Golem-Ogerstatue aus den Schwarzen Landen (#18.029, **WdZ 231**)
- konfiszierte *Oronische Traumsteine* (**WdA 134**), darunter ein *Kristall der Macht* (#18.416 I)
- ein angeblicher *Iribaarssplitter* der Dämonenkrone (**WdA 125**), ruhend in Narrenglas (#9.034), allerdings existiert laut allen Überlieferungen kein solcher Splitter in der Krone. Er gilt als Finte des Erzdämons.
- eine Peitsche, die beim Vernichten eines Heshtoths (**WdZ213**) zurückblieb und kräftezehrende Wirkung hat (#14.581)
- ein angeblicher *Carhelan-Trank*, der zeitweise göttliche Mächte schenkt (**WdZ 410**)

In einer Nische steht ein schlangenförmiges Szepter bereit. Das mittels OBJEKTWEIHE mit PURGATION (7 LkP*) versehene karmale Artefakt kann im Notfall magische Wirkungen von Artefakten mit bis zu 12 AsP unterdrücken.

Basilica Scratorum
Am Ende eines **Trollgangs**, vermutlich aus dem Vierten Zeitalter stammend, öffnen sich gewaltige **Steintore** zur trollischen **Basilica Scratorum** (**K6**, #31). In ihr ermöglichen vier belebte **Aufzüge** (#2.413-16, **WdA 133**, mit ANIMATIO in *Ad infinitum, ad nauseam* Variante) das Erreichen von unzähligen Büchern der Schlange und anderen Büchern, die in Felsnischen in bis zu 30 Schritt Höhe liegen.
Im Herzen der Halle steht das größte Rätsel des Tempels, das **Portal von Rohals Enigma** (#42) mit titanischen Ausmaßen. Der Weise sagte wenige Tage vor seinem Abdanken: „Dahinter habe ich alle Weisheit von Sikaryan bis Nayrakis niedergelegt. Durch sie möge die Welt genesen, wenn die Rätsel enthüllt sind." Arkanil-Zeichen geben je nach Zeit und Reihenfolge des Lesens zahllose Rätsel auf. Das magomechanische Kombinationsschloss aus sieben Scheiben beinhaltet so viele Möglichkeiten, dass selbst bei fortwährendem Ausprobieren erst in vielen Generationen alle denkbaren Kombinationen getestet sein werden. Seit 400 Jahren wechseln sich Geweihte ab, die unablässig diese Aufgabe erledigen. Viele glauben, dass sich das Enigma aber nicht mit Eselsgeduld, sondern nur mit Genie bezwingen lässt. Jährlich suchen zahllose Zauberkundige, Denker und Geweihte das Rätselportal auf, doch bislang hat noch niemand sein Geheimnis entschlüsseln können. (**WdZ 412**)



Die sterblichen Überreste des Drachen **Thuardavivir** (#617), der Rohal in den Magierkriegen half, sind ebenfalls hier ausgestellt.

Wichtige Personen

Valnar Yitskok, Erzwissensbewahrer vom Zirkel des Wissens des Neuen Reichs, Erster Schlangenrat des Hohen Schlangenrats der Hesindekirche

Der alte **Yitskok** (*960 BF, weißhaariger Greis, wache himmelblaue Augen, von Tintenklecksen übersäte Robe) ist seit langem Vorsteher des Pentagontempels. Er erweitert Zeit seines Lebens sein Wissen um die Artefakte und Katakomben unter dem Tempel. Vermutlich ist er der einzige Mensch, der sie alle kennt. Sein Geist ist dadurch wach und sein Körper voller Energie geblieben, und so erfreut er sich mit kindlicher Neugier an der Lösung von Rätseln.

Als Anhänger der Pastori hält er es für wichtiger, Wissen in Form von Büchern und Kulturschätzen für jene zu sammeln und zu bewahren, die damit etwas anfangen können, statt es wild zu streuen. Eine außergewöhnliche Erfahrung ist es, von ihm in einer persönlichen Führung Artefakte wie Mumiensärge, Obsidiankeulen aus dem echsischen Zeitalter oder den übermannsgroßen Stachel eines Skorpions gezeigt zu bekommen (SO 10+ oder interessierter Gelehrter).

Kurzcharakteristik: brillanter Hesindegeweihter und Kenner Unter-Gareths
Füchsischer Name: Schlangenkönig**
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Quell für gelehrtes Wissen, Hilfe bei Nachforschungen und Lösung von Rätseln, Zugang zu Artefakten und Entgegennahme gefährlicher Artefakte zur sicheren Verwahrung, Informant über Unter-Gareth

Eigenschaften: MU 15, KL 20, IN 17, SO 14, GT 5
Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig; Liturgiekenntnis (Hesinde) 19
Talente: Selbstbeherrschung 10, Lehren 19, Überzeugen 16, Götter/Kulte 20, Geschichtswissen (Religionsgeschichte) 19 (21), zahlreiche Wissenstalente, Sprachen und Alte Sprachen 15+
Liturgien: Alle Hesindeliturgien bis Grad II; Alle universellen Liturgien bis Grad II, zusätzlich Exorzismus, Visionssuche (III), Argelions Spiegel, Canyzeths Weisheit, Indoktrination, Ingalfs Alchimie, Göttliche Verständigung (IV), Argelions Bannende Hand (V)
Verhalten im Kampf: Falls Worte oder ein Heiliger Befehl versagen, trägt er ein BLITZ DICH FIND-Amulett (4 Ladungen, 12 ZfP*) bei sich. Gegen Magie wehrt er sich mit Argelions Spiegel. Er kämpft defensiv und sucht Hilfe.

Chrysallia Stoerrebrandt, Magisterin, Leiterin des Architektenstabes

Chrysallia (*992 BF, *Gut Aussehend*, selbstsicherer Blick, arrogant, intelligent, akkurat gekleidet) kümmert sich im Rang einer Hohen Lehrmeisterin um die Erweiterung der Katakomben. Nur Yitskok selbst, als dessen Vertraute die wissbegierige Frau schnell zu Amt und Würden kam, kennt die Katakomben besser als sie. Insbesondere die ältesten Stollen von unbekanntem Baumeister faszinieren sie. Als Tochter des Ersten Kaiserlichen Hofmagus und -alchimisten **Melwyn Stoerrebrandt** und ehemalige Kirchendiplomatin legt sie Wert auf respektables Verhalten ihr gegenüber, während sie ihren Traviabund ins Haus Hartsteen kaum betont.

Kurzcharakteristik: Meisterliche Hesindegeweihte und Kennerin der Katakomben, kompetente Diplomatin
Füchsischer Name: Scheinbasilisk**
Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Auftraggeberin für Expeditionen und Tunnelerweiterungen, Schutzsuchende beim Finden oder Unterbringen von Artefakten in den Katakomben

Eigenschaften: MU 16, KL 17, CH 16, SO 10, GT 4
Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig; Liturgiekenntnis (Hesinde) 14
Verhalten im Kampf: Mutig; nicht auf ihrem Spezialgebiet, wehrt sie sich mit einschüchternden Worten oder Liturgien wie dem Heiligen Befehl
Talente: Selbstbeherrschung 10, Überzeugen 12, Götter/Kulte 15, Baukunst 17, Staatskunst 12
Liturgien: Cereborns Handreichung, Heiliger Befehl, Schlangenstab (II), Argelions Mantel, Hesindes Fingerzeig (III)

Glarike Walbirga Stippensten, Mentorin

Ihre Gnaden Walbirga (*1004 BF, rothaarig, Sommersprossen, Lachfalten, groß, untersetzt) stammt aus dem Svellttal. Als sie fünfzehn war, raubten und folterten Anhänger des Namenlosen ihre Eltern, Schwester und andere Dorfangehörige. Glücksritter konnten den Kult zerschlagen, aber Walbirgas Familie kam ums Leben. Das Mädchen reiste einige Jahre mit den Avesjüngern, gequält von der Frage, was es für Menschen waren, die ihrer Familie das angetan hatten. Walbirga sog alle Informationen auf, die sie über den Namenlosen und seine Kulte bekommen konnte. Mit 24 Jahren trieb sie ihr Wissensdurst in den Tempel. In Elenvina absolvierte sie ihr Noviziat, besuchte seither alle bedeutenden Hesindetempel des Kontinents. Seit drei Jahren lebt sie im Pentagontempel, noch immer auf der Suche nach Wissen über den Namenlosen, dem sie – als Expertin – ihr Leben gewidmet hat.



Kurzcharakteristik: kompetente Hesindegeweihte
Füchsischer Name: Feuersalamander**
Beziehungen: ansehnlich in der Hesindekirche, sonst gering
Finanzkraft: gering

Eigenschaften: MU 15, KL 14, KK 14, SO 8, GT 4
Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Wuchtschlag, Niederwerfen; Liturgiekenntnis (Hesinde) 10
Talente: Hiebwaffen 9, Selbstbeherrschung 9, Lehren 12, Überzeugen 8, Götter/Kulte 14, Geographie 10, Geschichtswissen (Religionsgeschichte) 11 (13), Philosophie 8, Sagen/Legenden 9, Sternkunde 10, Fahrzeug Lenken 8, Aureliani 10 Bosparano 8
Liturgien: Phexens wunderbare Verständigung (II), Aura der Form, Blick der Weberin, Hesindes Fingerzeig, Graues Siegel (III)
Verhalten im Kampf: Versucht Kämpfe Kraft ihres Amtes mit Worten rasch zu beenden, Unbelehrbare werden mit der Orknase niedergeschlagen.

Weitere Gebäude in Tempelhöhe

Bordell Sechzehn Ministerinnen (TH-02)

Typ: Di, Ga
Hausherrin: Tispia Lussian
Organisation: Alte Gilde (Schutzgeld)
Q/P/S/B/A: 8/8/-/20/-
Reichtum: 4
Zinken: [steht unter dem Schutz von Alter Gilde]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 4 / 4

Das Haus, das in Name, Raumgestaltung und Titel der Bediensteten auf Vorlieben Kaiser Bardos anspielt, gehört zu den teuersten und edelsten seiner Art (Einlass ab SO 8). Dem Vergnügen Suchenden wird in der roten, grünen, blauen oder gelben *Kanzlei* eine *Audienz* gewährt. Kunden, die sich nicht zu benehmen wissen, werden von einem *Kanzleirat* mehr oder weniger sanft nach draußen befördert.



Oberrätin **Tispia Lussian** (*965 BF, schwarzhaarig, stark geschminkt, *brillante Kurtisane*, SO 7, GT 3) wacht geldgierig über jeden Taler und jedes Geschenk, das ihre Jungen und Mädchen von Kunden erhalten. Vieles davon fließt heimlich an Apothekare wie Wilbur Martan (**WG-07**), damit diese Tispia Liebes- und Jugendelixiere brauen.

Halle der Ekstase (Rahjatempel) (TH-08)

Typ: Te (*zweifach geweiht, Rahja*)
Vorsteher: Llabaduin
Organisation: Rahjakirche (Haupttempel der Stadt), Haus Bugenhog (Haustempel)
Q/P/S/B/A: -/-/-/12/4
Reichtum: 5
Zinken: [Krank spielen lohnt sich] [nicht wachsam]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 2 / 4



Der weitläufige Rahjapark mit Prachtnelken und Malven ist der Treffpunkt der Verliebten und Einsamen. Hier verkaufen auch Krämer – mit Erlaubnis des Tempels – Konfekt, Wein und Blumen. Traditionsgemäß besitzt der Tempel einen geschwungenen Grundriss und Mauern aus rosafarbenem Eternenmarmor, gekrönt von einer Kuppel mit Glasfenstern. Vorbei an Wasserbecken zur Reinigung erreicht man die Tempelhalle, die als Verwirrspiel für die Sinne gestaltet wurde: Es gibt Wände mit illusionistischen Gemälden und geschickt eingesetzten Spiegeln, Säulen aus Rosenholzbaum, überrankt von wildem Wein, und wehende rote Schleiervorhänge. Levthan und Sulvo haben eigene Altäre. Im Allerheiligsten, das Gläubige mit der Lust am Verbotenen reizen soll, findet sich der Rahjaborn, das Badebecken mit dem wundersamen Wasser, das die Geweihten täglich erquickt (nur bei Rahjageweihten: Regeneration von 2W6 LeP/SR im Bad, Krankheiten und Vergiftungen bis zur 19. Stufe enden augenblicklich). Wer aber als Laie nicht die ausdrückliche Erlaubnis eines Geweihten zum Betreten des Beckens besitzt, wird von der glühenden Leidenschaft des Borns versengt (1W6 SP/KR). Teure Votivgaben verraten, dass die Kirche hier wohlhabender und damit mächtiger ist, als viele meinen. Die berühmte Tempelbibliothek kann sich mit der Büchersammlung mancher Magierakademie messen. Berühmtester Schatz ist ein Original des urtulamidschen *Rahjasutras*.

Der Rahjahochgeweihte **Llabaduin** (*981 BF, Moha, glutvolle Bernsteinaugen, dogmatisch, *vollendeter Geweihter*, SO 13, GT 5), als Hüter des Valpoglücks Autorität in den ganzen inneren Provinzen, genießt nicht nur bei den Frauen Gareths großen Einfluss. Von einem kaiserlichen Kriegsschiff aus den Händen von Sklavenjägern gerettet, machte er schnell Kirchenkarriere. Dreimal wurde er zum Geliebten der Göttin erwählt. Während der Answin'schen Usurpation ließ er einen jungen Ritter, der das Pferd seines Gegners attackiert hatte, wegen Frevels hinrichten. Seine Antwort auf die vielen Boronweinabhängigen ist die Entsendung von Rahjageweihten in die Quartiere der Elenden, um sie von ihrer Sucht zu befreien.

Taverne Voller Humpen (TH-23)

Kennzeichen: (Trauriges Gesicht neben leerem Humpen, lachendes neben vollem)
Typ: Ga, Kr
Besitzer: Mokel Wagenhalter
Organisation: Alte Gilde (Hehler)
Q/P/S/B/A: 3/3/-/3/1
Reichtum: 4
Unbefugtes Eindringen: 3 / 4 / 4

Einfaches Volk – Fuhrleute, Wasserträger, Güllner – löschen ihren Durst im Humpen, wo zwar die ersten beiden Biere sonderlich schmecken, es ab dem dritten aber langsam besser wird. Der Stadtgarde ist noch nicht aufgefallen, dass Wirt **Mokel** (*1003 BF, Segelohren, täuscht boronisches Schweigegebot seit dem Tod seiner Frau vor, *meisterlicher Hehler, erfahrener Wirt*, SO 5, GT 1) den meisten Umsatz als Drehscheibe für gestohlene oder geschmuggelte Waren macht. Und in manchen seiner Fässer lagern nicht Dünnbier und eingelegter Kohl, sondern Amilia Groterians Seidenvorhänge, die letzte Woche noch in ihrer Villa hingen. Der Alten Gilde ist der Wirt ein wichtiges Mitglied, das auch dank eines Kellerzugangs zur Kanalisation gut und schnell Beute verschwinden lässt. Ironischerweise war das Haus vor langer Zeit ein Praiostempel.

Ruine der Kaiserlich-Garethischen Central-Registratur (TH-29)

Typ: Du
Reichtum: 0
Unbefugtes Eindringen: 1 / 2 / -

In diesem abweisenden Gebäude wurden einst Berichte und Monatsmeldungen von Spitzeln und Residenten der KGIA, abgefangene diplomatische Noten, reichsfeindliche Schriften und Vernehmungsprotokolle eingelagert und nach einem komplizierten System archiviert.

Bei der Schlacht in den Wolken explodierte die Registratur förmlich, und die Dokumente verbrannten oder zerstreuten sich in alle Winde. Es gibt immer wieder Gerüchte, dass sich in einigen Kellergeschossen noch Akten erhalten hätten.

Tabelle der Gebäude in Tempelhöhe

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
TH-01	Rommilyser Tor	St	–	–	–	8	17	3	5/4/4	siehe **Metropole** S. 82
TH-02	Bordell *Sechzehn Ministerinnen*	Di, Ga	8	8	–	20	–	4	3/4/4	siehe S. 76
TH-03	Bordell *Tulamidische Nächte*	Di, Ga	7	8	–	12	–	3	2/4/3	hübsches, aber nur scheinbar tulamidisches Personal, im Besitz der Bugenhogs
TH-04	Schuldturm und Kerker	St, Kr	–	–	400	5W20	22	2	5/5/4	siehe S. 63



Tabelle der Gebäude in Tempelhöhe (Fortsetzung)

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
TH-05	Schwarzdruckerei	Kr	4	4	–	2	–	2	2/3/4	Gilburna Dachs (siehe S. 30) arbeitet im Geheimen und druckt auch verbotene, frevlerische und aufrührerische Schriften.
TH-06	Duridanyasturm	St, Hw	5	5	–	3	7	4	5/4/5	Mühle und Wachturm, siehe **Metropole** S. 81
TH-07	Grüner Turm	St	–	–	–	–	1	2	4/3/3	Wasserturm und Ende des Aquädukts (**ER-15**), mit grünem Raschtulswaller Marmor verkleidet
TH-08	Halle der Ekstase	Te	–	–	–	12	4	5	4/2/4	Rahjatempel, siehe S. 76
TH-09	Konditor *Kaisertorten*	Hw, Ga	8	8	–	7	2	4	3/4/3	Die Familie von Meister **Verdon Kuchner** (*984 BF, Halbglatze, Schmerbauch, gemütlich, ängstlich, SO 10, GT 5) ist seit Generationen für ihre Torten stadtbekannt und angesehen.
TH-10	Kaiserthermen	Di	8	8	–	–	15	4	4/4/4	siehe S. 66
TH-11	Hotel *Kaiserborn*	Üb, Ga	5	7	18	5	4	4	2/3/2	ältere, vermögende Bürger und Thermengäste, im Besitz der Bugenhogs
TH-12	Alchimist	Hw	6	8	–	1	0	4	3/3/2	Parinor Grabensalb, spezialisiert auf Analyse, hält sich einen Großen Schröter mit Namen Paramanthus als Wachtier
TH-13	Taverne *Admiral Sanin*	Ga	4	5	–	2	2	3	3/3/2	viel Fisch, meistens frisch
TH-14	Ostmarkt	Öf, Ha	5	5	–	–	–	3	–	täglich, traditionsreicher und ältester Markt Gareths, Lebensmittel, Kleinvieh, Alltagsgebrauch, Anwesende tagsüber/nachts: 5W20 x 10 / 2W20-5
TH-15	Sternkundler	Di	5	6	–	3	–	4	3/4/2	schrulliger Astrologe, der behauptet, von Nivesen abzustammen und von den Himmelswölfen geleitet zu werden
TH-16	Hotel *Handelsherr*	Üb, Ga	7	7	45	6	5	4	3/5/3	Treffpunkt von Spitzeln und Gerüchteschmieden, hier findet man auch den örtlichen Residenten des horasischen Directoriums.
TH-17	Kaiserlich-Königlicher Droschkenhof	Di	9	9	–	3	9	5	3/4/3	Hofmietkutscher, Bedienstete in Livree, Kutsche mit Fahrer kostet 3 S / Stunde
TH-18	Einhornplatz	Öf	–	–	–	–	–	–	–	im Zentrum des Platzes steht das „Horn“, ein 24 Schritt hoher Obelisk aus der Rohalszeit, der dem aufstrebenden menschlichen Geist gewidmet ist; Anwesende tagsüber/nachts: 2W20 / 2W6-4



Tabelle der Gebäude in Tempelhöhe (Fortsetzung)

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
TH-19	Bordell *Levthans Horn*	Di, Ga	9	10	–	25	–	5	4/4/5	siehe S. 67
TH-20	Zunfthaus der Schneider	Gi	–	–	–	2	12	4	5/5/4	zu den gezeigten Meisterstücken gehört auch ein angeblich heiliger Mantel, den Kaiser Hal 997 BF während seiner Ernennung zur Gottheit trug
TH-21	Orden vom Pentagramm zu Vinsalt	Gi, Ma	6	6	–	1	4	4	5/4/5	Niederlassung des graumagischen Ordens, magische Boten- und Kommunikationsdienste
TH-22	Pension *Am Südwall*	Üb	2	3	13	4	1	2	1/3/3	eine Bleibe für Gestrauchelte auf dem Weg nach unten. Mutter Tsaiane ist es gleich, wer bei ihr wohnt, doch wer das Zimmer nicht mehr zahlen kann, wird von der Wirtin, den drohenden Schuldturm vor Augen, zu einer ‚kleinen Gefälligkeit' überredet.
TH-23	Taverne *Voller Humpen*	Ga, Kr	3	3	–	3	1	4	3/4/4	siehe S. 77
TH-24	Akademie der Magischen Rüstung	Ma, Le	6	7	12	120	30	5	5/5/5	siehe S. 69
TH-25	Taverne *Smaragdnatter*	Ga	7	7	–	3	–	3	3/4/3	viele Gelehrte, der elfische Wirt Lamiadon Farnweide philosophiert gerne
TH-26	Kollegium der Zwölfgötter	Gi	–	–	–	12	17	5	4/5/4	Niederlassung des Bund des Wahren Glaubens und Tagungsort des 60-köpfigen Kollegiums der Zwölfgötter, das die Zusammenarbeit der Kirchen regelt, den gemeinsamen Glaubenskanon hütet, das *Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung* herausgibt und die Kaiserin berät.
TH-27	Hotel *Ulmenstab*	Üb, Ga	6	8	22	4	3	3	3/3/4	vor allem reisende Magier
TH-28	Schneiderei *Samt & Sonders*	Hw, Ha	6	6	–	11	2	4	3/4/3	drei Schneidermeister arbeiten unter Rovena Altacker, die sich auf das Anpreisen der Ware versteht; auch Tuchhandel, heimlicher Stützpunkt der Alten Gilde
TH-29	Ruine der Kaiserlich-Garetischen-Central-Registratur	Du	–	–	–	–	–	0	1/2/–	siehe S. 77
TH-30	Pentagontempel der Hesinde	Te, Le, Du	–	–	–	30	15	6	4/4/3	siehe S. 71



Orte im Arenaviertel

Das Drom (AV-09)

Kennzeichen: *„Der umbaute Koloss mitten in der Stadt, eigentlich nicht zu verfehlen. Die Eingänge sind ausgewiesen, wenn auch nicht jeder hineingelassen wird. Und übrigens: Hier sagt niemand Altes Hippodrom. Das ist das Drom."*
Typ: Wo, Öf, Kr, Ha, Di
Organisation: Tobrier (treiben Schutzgeld ein), Badilakaner (offiziell zuständige Verwalter)
Q/P/S/B/A: -/-/-/3000/60
Reichtum: I
Zinken: [arm] [Tobrier] [Sicherer Unterschlupf]
Unbefugtes Eindringen: 2 / 2 / 3

Das Drom an der Kaiser-Reto-Straße stellt eine Stadt in der Stadt dar. Wo einst die Rennbahn lag, das ehrwürdige Alte Hippodrom, fanden Flüchtlinge und andere Entwurzelte während der Invasion der Verdammten eine neue Heimat. Die anfänglichen Zelte der Tobrier wichen Holzhütten und jene wurden in den letzten Jahren durch stabile Steinhäuser ersetzt. Die Besucherränge und das Mittelpodest sind längst abgetragen. Gar mancher „Thurm" nach tobrischer Bauart erhebt sich aus dem alten Rennoval, dessen auffälligste Überreste die Nordtribüne, einige Gebäude, die unterirdischen Räumlichkeiten und Teile der Ummauerung sind. Das große Tor und die alten Eingänge dienen den Dromern zur Kontrolle, wer das Drom betritt, denn sie sind gerne unter sich. Fremden, womit auch unliebsame Alt-Garether gemeint sind, wird schnell klargemacht, dass sie nicht erwünscht sind.

Geschichte

Kaiser Perval ließ einst ganze Straßenzüge abreißen, um eine Rennbahn zu errichten, in der sich Wagen aus den Stellmachereien Winzberg und Ferrara spannende und gefährliche Rennen lieferten.
Als Borbarad Tobrien verheerte, flohen viele Einwohner 1019 BF nach Gareth, wo ihnen die Obrigkeit Schutz gewährte. Das Alte Hippodrom wurde ihnen als behelfsmäßige Unterkunft angeboten, und so ist es noch heute, eine Generation später. Den Flüchtlingen erging es schlecht, die Zünfte nahmen die neuen Handwerker nicht auf, Diebe raubten den wenigen Besitz und die lausigen Unterkünfte schützten kaum vor Wind und Wetter. Krankheiten grassierten, die Flüchtlinge verelendeten. Wer nicht als Tagelöhner ein Auskommen fand, wurde kriminell. Die Nacht des brennenden Himmels 1021 BF und die Schlacht in den Wolken 1027 BF trafen das Lager schwer, viele Bewohner starben. Mancher hat bis heute nicht die Schrecken überwunden, beinahe wäre die tobrische Gemeinde zerbrochen.

Gareth und die Dromer

Das heutige Drom ist das Produkt der Tobrier-Bande. Sie schmiert die richtigen Personen und sorgt dafür, dass das Drom im Bewusstsein der Verwaltung Alt-Gareths nicht als unerträgliches Problem erscheint, sondern als Möglichkeit, Elende, Galgenvögel, Landflüchtige und Halsabschneider in einer kontrollierten und leicht abriegelbaren Nachbarschaft zu dulden und nötigenfalls einzuschließen. Längst stammen die Armen nicht nur aus Tobrien, denn im Laufe der Jahre endeten viele gescheiterte Existenzen im Drom. Manchmal werden Leibeigene, die im Dutzend von ihrer Scholle geflohen sind, gleich komplett von der Stadtgarde ins Drom komplimentiert mit dem Hinweis: „Wenn es euch gelingt, hier ein Jahr zu überleben, dann seid ihr zäh genug für Gareth und dann werdet ihr euch den Freibrief wahrlich verdient haben."
Die Dromer dürfen als Tagelöhner, Lastenschlepper und Straßenfeger in Alt-Gareth arbeiten, müssen aber im Drom wohnen. Die Einhaltung überwacht offiziell der Orden der Badilakaner, der vom Stadtrat mit der Verwaltung des Droms beauftragt wurde. Der zuständige Wachmann Vildrowulf ist aber nur der Kutte nach Badilakaner, selbst Tobrier und Teil der Unterwelt des Droms.

Überleben im Drom

Die Stadtgarde definiert das Drom als außerhalb ihres Zuständigkeitsbereichs stehend. Die fragile Ordnung schaffen die Elenden selbst. Dabei halten sie sich an tobrische Tradition, Phexensschläue und das Recht des Stärkeren. So feiern





jährlich am 1. Praios alle Dromer, ein weiteres Jahr erleben zu dürfen, mit ausgelassenen Tänzen, Wettbewerben und Trinkgelagen.

Das Gelände ist ein heißes Pflaster. Da viele Garether die Dromer meiden und Handwerksmeister nur äußerst talentierte Lehrlinge von dort aufnehmen, grenzen sich die Elenden nach außen hin ab. Helfer wie die Badilakaner sind willkommene Fremde, anderen Besuchern wird allenfalls misstrauisch begegnet. Zu verbergen gibt es viel: Untergetauchte Mitglieder der Tobrier und andere Flüchtlinge, illegale Hehlerware und Menschenhandel, unzünftige Handwerker, Falschmünzer, Vragieswurzelanbau, Giftmischer. In erster Linie geht es den Menschen aber um die Bewältigung des Elends, um die Versorgung mit Obdach, Wasser und Nahrung, um die Ahndung von Unrecht und die Streitschlichtung. Untätigkeit wird nicht gern gesehen, jeder soll nach Möglichkeit seinen Beitrag leisten, ob er nun Wasser heranträgt, Fleisch zu den Garküchen bringt, einen Dieb bestraft oder einem Handwerk nachgeht, sei er nun ein tobrischer Bauer aus der Westkurve, ein garetischer Streuner von der Kaisertribüne, eine almadanische Lumpensammlerin aus der Ostkurve oder ein sabbernder Irrer aus den Gewölben.

Die Kaisertribüne

An der steinernen Nordwand des Droms dampfen unter der überdachten Nordtribüne Räucherfeuer und **Garküchen**, wo sich jeder Dromer einmal am Tag eine Essensportion abholen kann. Der hohe Fleischgehalt rührt größtenteils von Gerberabfällen her, aber prinzipiell drehen die Fleischer unentwegt alles durch den Fleischwolf, was man ihnen hinhält. Daraufhin wird es geräuchert, gegart oder in Fett gebraten, um mit viel Kohl verteilt zu werden. Einzig die wenigen Schafe werden nur für die Schur gehalten. Ihre Wolle wird in **Werkstätten** am Ostende der Tribüne gefilzt, gewebt und zu Filzhüten, -schuhen und Schulterschals verarbeitet. Aus Tierknochen stellen junge, flinke Hände Becher, Besteck, Talismane, Nadeln und andere Alltagsgegenstände her.

Von der Spitze der Tribüne führt eine schmale, wackelige Brücke zum ehemaligen **Turm der Rennleitung** auf dem Mittelpodest, der Heimstatt des Druiden Eberzan, der von seiner Hexenküche aus das ganze Drom überblicken kann. Unweit liegen die bewachten **Vragieswurzelfelder**, die dank Humuszauberei Eberzans gut gedeihen und die Grundlage für selbst hergestellten Boronwein bilden.

Das westliche Ende der Tribüne beherbergt eine **Brennerei**, in der Schnaps aus billig erstandenen garetischen Äpfeln als Ersatz für tobrischen Pflaumengeist gebrannt wird. In den Kellern lagert in Fässern manch delikat-explosive Mischung, weshalb die Brenner darauf bedacht sind, die Zugänge zu den Katakomben bewacht zu halten – und auch, weil einige Brenner nebenbei Gifte herstellen.

Unter dem Drom

Am einfachsten gelangt man in die Unterwelt des Droms, indem man am **Osttor** entlang die Rampe nach Nordosten hinabgeht, über die früher die Rennwagen fuhren, aber auch manche Gebäude haben Zugänge. Aber wer will schon dort hinab? Die Ärmsten der Armen und die Geisteskranken bewohnen die **Untergeschosse** der Rennbahn, verloren, vergessen und auf sich allein gestellt. Stetig hallen Schreie durch die Gewölbe und verschwinden Menschen auf Nimmerwiedersehen – ob nun der Grund Rache, Raubmord, Menschenraub, Selbstmord oder ein Schauerwesen ist. Über einige Schlafstätten wachen Tobrier, die für eine Übernachtung einen Kreuzer verlangen. Die Banden der Oberwelt rekrutieren gewissenlose Schläger und flinke Diebe. Mancher Verbrecher verbirgt sich in den hölzernen Wohnbauten der imposanten Erdhöhlen, die zahlreiche Fackeln und Öllichter erhellen und einige aufstrebende Ringer und Jahrmarktskämpfer haben hier im Untergrund bei den brutalen Kämp-

Dienstleistungen und Erzeugnisse des Droms

Dienstleistung	**Preis**
Tumber Schläger	3 H/Tag
Fünferschlägerbande	2 S/Tag
Diener	1 H/Tag, Preis für dauerhaften Dienst verhandelbar
Lustknabe/Prostituierte	1 S/Tag
Pendelweissagung	5 H
Leiche restlos entsorgen	ab 10 D

Waren	**Preis**
Knochenbecher	1 S
Knochenbesteck	5 S
Hornnadel	2 H
Horntalisman	1 D
Knochenpfeife	6 S
Filzhut	9 H
Filzschuhe	8 H
Schulterschal	5 H
Wolldecke	2 S
Einfache Hartwurst	4 H/Stein
Speckseite	2 H/Stein
Schinken	3 H/Stein
Obstwasser	40 S/Fass
Einfache Fleischkohlsuppe	6 H
Becher Gebranntes	6 H
Humpen Bier	5 K
Boronwein	2 D pro Dosis



fen, auf die stets gewettet wird, ihre ersten (und letzten) Erfahrungen gemacht.
Von Zeit zu Zeit zieht es Übermütige hinab in die untersten Rennställe, in die leeren Werkstätten und die verlassenen Quartiere der Fahrer, angelockt von Gerüchten, die von Räuberschätzen und verschlossenen Kammern mit Bosparanjer für die Siegesfeiern, über goldene Prunkrennkutschen bis zum sagenhaften Wagengrab der Heiligen Odelinde reichen. Es gibt Zugänge zur Kanalisation und andere Gänge, die in größere Tiefen führen.

Was ... über die Dromer sagen

die Almadaner: *„Das sind arme Schlucker, Amigo, da gönn ich mir Meilersgrund und Südquartier."*
die Garether: *„Eine Schande, dass unser altes Hippodrom von diesem Abschaum beschmutzt wird. Aber besser, sie sind dort als vor meiner Haustür."*
die Stadtgarde: *„Wegen der Mordsache sollten wir dort eine Razzia unternehmen. Ein Alptraum! Nie wieder ins Drom, sage ich dir!"*
die Badilakaner: *„Die Herrin gibt uns hier einen besonders harten Prüfstein, aber wir werden uns ihrer Aufgabe würdig erweisen."*

Wichtige Personen

Eberzan
Der Druide (*1003 BF, rotbraune Haare, Vulkanglasdolch im Gürtel, SO 8, GT 1) floh wie viele Dromer einst aus Tobrien. Nach der Flucht träge geworden, fühlt er sich in Gareth wohl, zumal er einer der wenigen bekannten Druiden der Stadt ist und den schlechten Apfelschnaps der Brennerei über alles liebt. Heute ist der allseits geachtete Bewohner des alten Turms der Rennleitung eine gern gefragte Instanz bei magischen Angelegenheiten, wird aber auch von vielen respektvoll gemieden. Mit seinem Gespür für Pflanzen ist es ihm gelungen, Vragieswurzeln im Drom anzubauen und selbst Boronwein herzustellen. Wichtiger als das Geld aus dem Verkauf ist ihm die Möglichkeit, neue Anhänger und von ihm Abhängige zu gewinnen. Es gehen zahlreiche Gerüchte zu Eberzan um. So soll er eine eigenartige Kontrolle über einige Dromer besitzen, mit den Geistern des Katastrophenjahrestages in Kontakt stehen und nie die Gesichter derjenigen vergessen, die dem Volk des Droms Schaden zufügen.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Hüter der Macht, kompetenter Manipulator
Füchsischer Name: Eberfänger*
Beziehungen: ansehnlich im Drom, gering außerhalb
Finanzkraft: gering
Belohnungen: Talismane / Beherrschungsdienste, Geisteraustreibung, Lehrmeister / Blick in die Vergangenheit, kostenloser Lehrmeister
Zitat: *„Ob es hier etwas zu tun gibt? Allerhand, würde ich meinen. Allein auf Entgelt solltet ihr vorerst verzichten können, wenn euch die Dankbarkeit der Dromer nicht Lohn genug ist."*

Eigenschaften: MU 15, KL 16, IN 16, CH 13, FF 12, KK 11
Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Zeitgefühl; Selbstgespräche, Stubenhocker, Sucht (Alkohol)
Sonderfertigkeiten: Verhüllte Aura. Ritualkenntnis (Druiden) 12
Talente: Prophezeien 5, Lehren 13, Menschenkenntnis 11, Pflanzenkunde 14, Sagen/Legenden 8, Feuersteinbearbeitung 9
Zauber/Rituale: ÄNGSTE LINDERN 13, BLICK DURCH FREMDE AUGEN 13, BLICK IN DIE VERGANGENHEIT 13, BÖSER BLICK 14, DUNKELHEIT 12, GEISTERBANN 13, GEISTERRUF 13, GROSSE VERWIRRUNG 10, MANIFESTO ELEMENT 10, MEMORANS GEDÄCHTNISKRAFT 12, ZWINGTANZ 14; Weihe des Dolches, Licht des Dolches, Kristall der Herrschaft, Miniatur der Herrschaft, Wachs der Herrschaft
Ausrüstung: Vulkanglasdolch

Ilsebra, die Alhani
Selbst erkämpftes Oberhaupt der Dromer ist Ilsebra (*998 BF, kahl, grünäugig, kräftig, *meisterliche Tagelöhnerin*, *kompetente Bardin*, SO 7, GT 1), die mit ihren Tobriern, unter denen es auffällig viele Frauen gibt, die Gassen und Gebäude der alten Rennbahn dominiert. Sie nennt sich selbst „die Alhani" und erzählt epische Geschichten von den tobrischen Ureinwohnern, ihrer Macht und ihrem Können. Das Wenigste davon ist wahr, aber vieles sehr glaubwürdig und so hat sie rasch die Menschen in ihren Bann gezogen. Ihr Ziel ist es, eine Gemeinschaft nach alhanischem Vorbild im Drom zu errichten. Manche sagen, dass sie gerne Ifirnja von Mundtbach als Anführerin der Tobrier ganz Gareths beerben möchte, aber Ilsebra kümmert sich wenig um Dinge außerhalb des Droms. Seit kurzem ist sie von Boronwein abhängig. Sie bewohnt mit ihrer Familie einen Thurm im Westteil des Geländes. Ihre Ziehtöchter betraut sie dabei mit wichtigen Posten, darunter **Radriya** (*1019 BF, klein, gewitzt, licht-



scheu, SO 4, GT 2), die dafür zuständig ist, die Katakomben von fremden Banden frei zu halten, und **Ognatha** (*1021 BF, blond, lispelt durch Zahnlücke, SO 5, GT 0), die mit ihrem Pendel weissagt und dabei ein offenes Ohr für alle Sorgen und Gerüchte der Dromer hat.

Wachmann Vildrowulf
Der angeblich ausgesetzte Sohn einer Löwensteiner Amazone, **Vildrowulf** (*1001 BF, muskulös, orangefarbene Kutte, kleine Augen, rothaarig, *meisterlicher Gardist*, SO 5, GT 2) ist von den Badilakanern offiziell beauftragt, für Ordnung zu sorgen. Inoffiziell fordert er von den Dromern Schutzgeld und steht der Bande der Tobrier nahe. Vildrowulf kann auf tatkräftige Helfer setzen, die ihn auf Schritt und Tritt begleiten. Häufig anzutreffen ist der Schlägerhaufen in der Nähe des Osttores, wo sie schon einmal Eintrittspreise zwischen 5 H (wer zu den gefährlichen Kurvenplätzen will) und 10 D (wer bis zur unteren Kaisertribüne möchte) verlangen, wenn ihnen ein Gesicht nicht gefällt – und sie sind sehr wählerisch.

Geheimnisse

Nach dem Feuer
An die Geistererscheinungen, die vor allem am Jahrestag der Katastrophe von 1021 BF, in der Nacht vom 8. auf den 9. Phex, und an den Namenlosen Tagen im Drom auftreten, werden sich die Bewohner wohl nie gewöhnen. Um dennoch im Drom bleiben zu können, geben viele Dromer ihr letztes Hemd für Mittel zur Geisterabwehr aus. Druide Eberzan kann der Vielzahl der Wünsche nicht nachkommen und ist daher stets auf der Suche nach mutigen Geisterjägern, während sich die Badilakaner und die Noioniten um die Opfer der Erscheinungen kümmern.

Das Grauen der tiefen Katakomben
„Daher nehmt diese Fackeln, tapfere Freiwillige, und zieht hinab, auf dass die Flammen den Untergrund reinigen. Die Herrin sei mit euch."
—Leomir Breitenbach zu einer Handvoll Helden

„Schickt nach den Noioniten!"
—Leomir Breitenbach, kurze Zeit später

„Ich habe sie gesehen, die Augen in den Wänden, den weißen Tod aus dem Dunkel. Sie wollten mich, meine Haut – nein, meinen Körper wollten sie befallen, die körperlos sind und dennoch voller Leben. Sie überfallen und überziehen das Tote in der Tiefe, und wenn sie sich eines Menschen bedienen, nehmen sie seinen Körper. Überwuchern ihn mit fauligem Schimmel. Unter der Rennbahn lauern sie, im Untergrund!"
—gehört im Noionitenkloster zu Gareth, einige Tage später

Über Wege, die in größere Tiefen unter dem Drom reichen, dringt allmählich ein namenloser Pilzdiener aus einem lang vergangenen Äon mit weißen Fasern und Sporen an die Oberfläche, überzieht Gänge mit Fühlern und Augen und unterwirft neugierige Lebewesen. Irr und oft ferngesteuert kommen sie an die Oberfläche zurück, um Unheil anzurichten.

Rudos Vermächtnis
Nach dem überraschenden Tod des Rennkutschers *Rudo Meglan* in der Westkurve des Stadions 1020 BF waren seine Bediensteten dermaßen bestürzt, dass sie all sein Hab und Gut, darunter eine umgebaute Ferrara 995/V1, im Rennstall des Fahrers in den Tiefen des Hippodroms einmauern ließen. Um jenen Wagen ranken sich wildeste Gerüchte. Rudos Sohn *Aldo*, heute Fahrer im *Neuen Hippodrom* (**UL-02**), möchte den Tod seines Vaters ergründen. Es heißt, der Wagen besäße göttliche Macht. Rennexperten führen an, der dämonische Einfluss der Pervaldeichsel, die Rudo im ersten Rennen gewann und die ihn bei seinen 28 Siegen im Offenen Rennen begleitete, habe ihn das Leben gekostet. Bei der von Ferrara einst für Kaiser Perval erschaffenen Deichsel handelt es sich um den Rest eines Donnersturm-Nachbaus, der mit einem speziellen und manchmal unkontrollierbaren permanenten AXXELERATUS belegt ist.

Der Schrein
Eine Gruppe Fleischer aus Westtobrien huldigt in den Tiefen unter dem Osttor an einem Schrein aus den Dunklen Zeiten mit geradezu orkischen Ritualen einem aufgespannten Rinderbalg. Der Geheimkult existierte bereits in Tobrien und sieht sich in der Tradition der Schnitter-Sekte (**WdG 147**), agiert fast nur unterirdisch oder nachts und besteht nur aus Männern. Diverse Fälle von Verschwinden im Drom gehen auf ihre Blutopferungen zurück.

Badilaks Erben
Als größte Tat des Heiligen Badilak gilt die Bekehrung aller Prostituierten Mendenas zum Traviaglauben. Hinter dem Rücken Leomir Breitenbachs eifert heute im Drom eine Gruppe Badilakaner ihrem Vorbild nach. Sie locken Huren und Lustknaben unter dem Vorwand der Fürsorge in einen geheimen Keller und bekehren sie dort auf fragwürdige Weise zum Glauben an Travia.



Ordenshaus des Heiligen Badilak (AV-10)

Kennzeichen: (Gans mit Küken) als großes Wappen über dem Eingangsportal, darunter Spruchband „O quam misericors est Travia" (Bosp.: „O wie barmherzig ist Travia")
Typ: Ga, Gi
Vorsteher: Abt Leomir Breitenbach
Organisation: Badilakaner (Haupthaus)
Q/P/S/B/A: -/-/50 (Bedürftige)/25/5
Reichtum: 2
Zinken: [Fromm tun lohnt sich] [arm]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 3 / 2

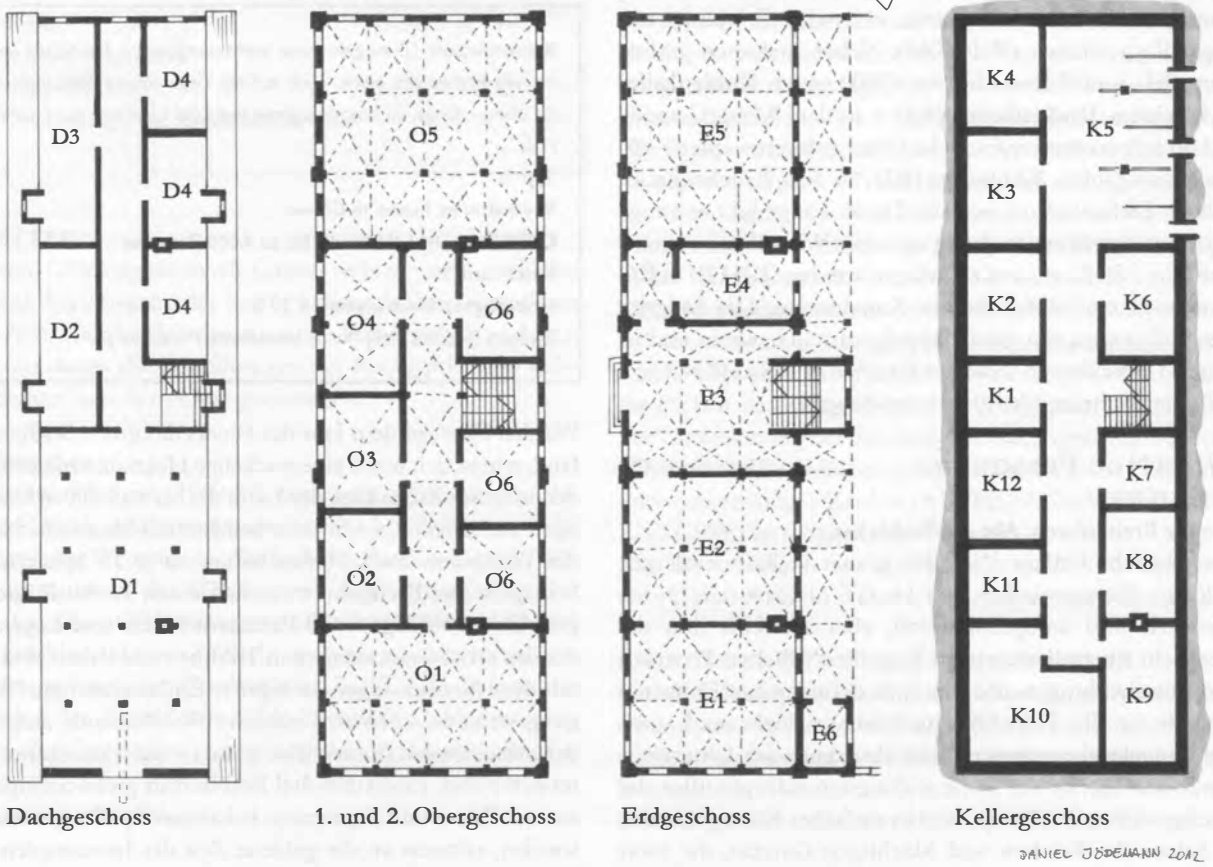
Gegenüber dem Drom liegt das Haupthaus des Badilakanerordens, der Essen, Schlafstatt und Kleidung an Bedürftige ausgibt. Oftmals ist es der aufopferungsvollen Fürsorge der Mitglieder dieses Traviaordens zu verdanken, dass im nahen Drom oder den Armenvierteln kein Hungeraufstand losbricht. Die Verwaltung des Droms ist von der Stadt offiziell den Badilakanern übertragen worden, so dass sich immer wieder Bürger einfinden, die ein Anliegen zu diesem Schandfleck haben.
Seitdem das Gründungshaus in Mendena unter den Heptarchen verfiel, wird einer der größten Orden der zwölfgöttlichen Kirchen von dem Garether Haus geleitet. Hier werden Novizen ausgebildet, Spendengelder gesammelt, Pilgerreisen und Hilfsexpeditionen in Hungerregionen zusammengestellt, Gebete für die Armen gesprochen, Flugschriften wider Unmoral und Prasserei ersonnen und natürlich Bedürftige umsorgt.

In Travias Hallen

Der vierstöckige, einstige Prachtbau ist heute heruntergekommen, denn die Badilakaner verzichten auf prunkvolle Fassaden. Auch im Inneren findet man nur Nötiges und Zweckmäßiges. Auf dem Gebäude liegt die regelmäßig erneuerte Segnung des Heims (mit 1W6+4 LkP*), die auch Verkommene und vor Hunger Ungeduldige zu Sitte und Anstand anhält und den Boden *einfach* weiht *(Travia)*.
Die Türschwelle des Portals ist *zweifach geweiht (Travia)* und erteilt beim Sprechen eines bestimmten Stoßgebets Traviians Segen der Schwelle (8 LkP*) für das Haus, wenn unheilige Wesenheiten umgehen. Im Erdgeschoss befindet sich die **Eingangshalle (E3)**, durch die täglich hunderte Arme vorbei an der Statue des Ordensgründers Badilak von Mendena in den großen **Saal der Armenspeisung (E5)** strömen. Hier nehmen sie an groben Holzbänken und –tischen ihr karges Mahl ein. Ein Körper und Seele wärmender Ofenschrein ist mit Reliefs von Travia, der himmlischen Familie und ihren Heiligen geschmückt. Direkt an den Speisesaal grenzt die **Armenküche (E4)**, in der in gewaltigen Kesseln Hafergrütze und Mehlsuppe zubereitet werden. In den frühen Abendstunden werden der **Schlafsaal für Frauen und Kinder (E1)** und für **Männer (E2)** geöffnet, die etwa fünfzig Menschen Platz bieten. Die Streu auf dem Boden, die einzige Ausstattung, wird jeden zweiten Tag gewechselt – nicht jeder Gast benutzt die vorhandene **Latrine (E6)**.
Im ersten Obergeschoss befinden sich die Arbeits- und Verwaltungsräume des Ordens. Neben der **Schreibstube des Abtes (O2 1.OG)** sind das die **Registraturen (O3 1.OG)**. Hier wird Buch über die eingenommenen Spenden, die verteilten Gaben und die beherbergten Armen geführt. Es gibt Berichte über gastfreundliche Häuser auf Pilgerstraßen, Traviafrevler und Brecher des Gastrechts sowie Bekehrungen von Friedlosen, Schürzenjägern, Ehebrechern und Hübschlern. Eine Registrierung aller Personen des Droms ist bisher nicht gelungen. Am Ende eines langen Ganges liegt der **Versammlungssaal (O5 1.OG)** des Ordens, in dem die Brüder und Schwestern gemeinsame Andachten und Besprechungen abhalten. Am anderen Ende des Ganges liegt der **Schlafsaal der Tempelgardisten (O1 1.OG)**, die im Haus fast nie einschreiten müssen, um den Frieden unter den Bedürftigen zu wahren. Die meisten sind ehemalige Gänseritter, die sich weiterhin dem Schutz der Kirche verpflichtet fühlen.
Das zweite Stockwerk beherbergt die Wohn- und Schlafräume der Ordensangehörigen. Neben zwei großen **Schlafsälen für die Novizen (O1, O5 2.OG)** – streng nach Geschlecht getrennt – sind das die **Stuben der Brüder und Schwestern (O3 2.OG)** sowie die **Kammer des Abts (O2 2.OG)**. Es finden sich nur wenige private Besitztümer meist sentimentaler Natur. Es gibt kaum Zeit für Müßiggang und so trifft man hier oft nur dann jemanden an, wenn ein Ordensmitglied krank darnieder liegt und Pflege benötigt.
Im Dachgeschoss lagern Decken, Kleidungsstücke und Lumpen aus der Altgewändersammlung. In der **Bodenkammer (D1)** halten sich fast den ganzen Tag Brüder und Schwestern auf, die die Stücke sortieren und in großen Regalen verstauen. In einer abgeschlossenen **Zeugkammer (D3**, *Schlösser knacken* / FORAMEN +4; 4 AsP) werden die Trachten der Ordensmitglieder sowie Ersatzrüstungen und -waffen der Tempelgardisten verwahrt. Drei **Gästekammern (D4)** mit einfachen Pritschen und karger Einrichtung stehen Gästen des Ordens oder reisenden Badilakanern zur Verfügung.



Ordenshaus der Badilakaner



Dachgeschoss | 1. und 2. Obergeschoss | Erdgeschoss | Kellergeschoss

DANIEL JÖDEMANN 2012

Badilakanerkloster (Legende)

Erdgeschoss:
E1 Schlafsaal der Frauen und Kinder
E2 Schlafsaal der Männer
E3 Eingangshalle
E4 Armenküche
E5 Armenspeisung
E6 Latrine

Obergeschosse
(1. Obergeschoss / 2. Obergeschoss):
O1 Schlafsaal der Tempelgardisten / Schlafsaal der Novizen (Jungen)
O2 Schreibstube des Abts / Kammer des Abts
O3 Registratur / Stube der Ordensmitglieder
O4 Speisesaal der Ordensmitglieder / Gebetsraum
O5 Versammlungsaal / Schlafsaal der Novizen (Mädchen)
O6 Schreibstuben / Stuben der Ordensmitglieder

Dachgeschoss:
D1 Bodenkammer
D2 Wäscheboden
D3 Zeugkammer
D4 Gästezimmer

Kellergeschoss:
K1 Kühlraum
K2 Speisekammer
K3 Lagerraum
K4 Trockenkeller
K5 Kartoffel- und Rübenschütten
K6 Kohlenkeller
K7-K12 Erweiterungsräume



Der großzügige Keller dient zur Lagerung der Vorräte. Unweit der Treppe ist ein Stein mit vielfachen Zeichen der Travia verziert: Der geweihte Heimstein, der das Haus vor Naturgewalten schützt, so lange sich seine Bewohner traviagefällig verhalten (**WdG 264**). Neben mehreren großen **Kartoffel- und Rübenschütten (K5)**, einem **Kohlenkeller (K4)**, einem **Trockenkeller (K4)** – in dem Mehl, Getreide und andere wasserempfindliche Güter gelagert werden – sowie einem großen **Kühlraum (K1),** in dem Räuchergut an stabilen Eichenhölzern von der Decke hängt, gibt es einige Erweiterungsräume, in denen zeitweise Winterkorn oder andere Güter für Notzeiten eingelagert werden (**K7-12**). In **KG 10** existiert eine Abfalluke zur Kanalisation. Der Eingang zum Keller wird von zwei Tempelgardisten bewacht und ist stets fest verschlossen (*Schlösser Knacken* / FORAMEN +6; 7 AsP), um Nahrungsdiebstahl vorzubeugen.

Wichtige Personen

Leomir Breitenbach, Abt der Badilakaner
Der tobrische Exilant (*972 BF, grauer Vollbart, einäugig, *brillanter Traviageweihter*, SO 14, GT 6) leitet den Orden energisch und aufopferungsvoll, aber oft fehlt ihm die Übersicht über all die vielen Eingaben, Bücher, Personen und Entscheidungen, über die er zu befinden hat. Er hat ein besonders großes Herz für seine heimatvertriebenen Landsleute, blockt aber unmoralische Angebote der Unterweltbande der Tobrier ab. Seine wichtigsten Kämpfe führt der Hochgeweihte der Travia, stets in einfacher Kutte gekleidet, in Salons der Reichen und Mächtigen Gareths, die zwar gerne mit mildtätigen Großtaten prahlen und Segnungen des Ordens erhalten, aber so wenig wie möglich dafür bezahlen möchten.



Immanstadion (AV-14)

Kennzeichen: (Zwei gekreuzte Immanschläger) / *„Die Straße hoch, der olle Holzkasten. Hockt euch auf der Gegentribüne bloß nicht auf die oberen Ränge, da kracht es gerne mal. Und ich meine nicht nur das Holz …“*
Typ: St
Verwalterin: Resine te Ghune
Q/P/S/B/A: -/-/-/-/15 bis 40, bis zu 4.000 Besucher
Reichtum: 2
Unbefugtes Eindringen: 3 / 2 / 2
Zinken: [Nachts leer] [keine bewaffneten Wächter]

Wo sich einst vor dem Jahr des Feuers das große Stadion befand, erhebt sich heute eine wackelige Holzkonstruktion, aus der beinahe allabendlich der Lärm der bis zu 4.000 Schaulustigen zu hören ist, wenn beim beliebtesten Mannschaftsspiel des Kontinents zwei Mannschaften zu je 15 Spielern mit Schlägern aus Eschenholz einem kleinen Korkball nachjagen. Obwohl Adligen und Patriziern Plätze und Logen auf der neu errichteten, steinernen Tribüne vorbehalten sind und mit dem Nordtor sogar ein eigenes Einlassportal zur Verfügung steht, mischen sich manche Wohlhabende aufgrund der mitreißenden Atmosphäre immer wieder unerkannt unter den Pöbel. Eine rund drei Rechtschritt große Steinplatte, auf der Zitate und Signaturen bekannter Spieler gesammelt wurden, erinnert an die goldene Zeit des Immanspiels zur Zeit der Kaiser Reto und Hal.
Die antretenden Mannschaften stammen aus der Stadt und dem Umland, werden von Mäzenen, Patriziern und Vierteln aufgestellt und messen über das Sommerhalbjahr hinweg ihre Kräfte in verschiedenen Wettbewerben. Die meisten Spieler gehen ihrer Leidenschaft neben einem ehrlichen Beruf nach und hoffen auf Siegerruhm und Geldprämien ihrer Gönner. Die *Rebellen von Gareth* und das erst kürzlich neu belebte *Immanbanner Gareth* kämpfen um die Krone des besten Kaders der Stadt und haben die meisten Anhänger. Zwar sind die Rivalitäten zwischen den Spielern weitgehend nur gespielt, auf den Zuschauerrängen und auch nach Spielen kommt es zwischen den glühenden Verehrern der Mannschaften jedoch häufig zu verbalen Auseinandersetzungen und Keilereien. Verwalterin ist **Resine te Ghune** (*1002 BF, brünette Turmfrisur, Frohnatur, VOCOLIMBO-Magiedilettantin, *durchschnittlicher Taugenichts, durchschnittliche Ausruferin*, SO 11, GT 5).



Preise

Stehplatz	4 H / 7 H*
Sitzplatz	ab 6 H / ab 9 H*
Sitzplatz Nordtribüne	3 S / 6 S*
Kaiser-Reto-Loge	8 S / 2 D*

*Preis während der Stadtmeisterschaften

Wetten

Obwohl Glücksspiele in Alt-Gareth verboten sind, sind Wetten auf den Ausgang der Spiele äußerst beliebt. Almadaner und Alte Gilde konkurrieren um die Vorherrschaft und werden nur durch die Bemühungen der Stadtgarde zum gelegentlichen Schulterschluss gezwungen.

Buchmacher

Madalena Sforigan (*989 BF, untersetzt, großspurig, ausladende Gestik, *erfahrene Streunerin*, SO 5, GT 2) nimmt die Einsätze der Wettenden außerhalb des *Puniner Tors* (**AV-01**) entgegen, um so das Glücksspielverbot zu umgehen. Der von der Alten Gilde eingesetzte **Darion Uplegger** (*1001 BF, goldblond, kesses Lächeln, aufreizend aber stilvoll gekleidet, *meisterlicher Gesellschafter*, SO 7, GT 2) kann als Mitglied der *Rotseidenen Gilde* öffentlich Gelder einstreichen, ohne Verdacht zu erregen. Bisher hat Darion alle Mitwisser mit Silber oder durch Einsatz seines Körpers zum Schweigen gebracht.

Gewinnchancen

Die Quote für den Favoriten bei einer einfachen Partie liegt grob bei 1:2 (1 S Einsatz, 2 S Gewinn). Bei Großereignissen wie der Stadtmeisterschaft auf Sieg zu tippen, kann bei einem absoluten Außenseiter aber auch wesentlich bessere Quoten bringen (etwa 1:10). Um ihre Gewinnchancen zu erhöhen, können die Helden den Ausgang der Spiele beeinflussen:

- Einige Schiedsrichter und Spieler sind käuflich (*Menschenkenntnis*-Probe +7, GT 1-3), jedoch sollte besser keine der Unterweltbanden von den Bestechungsversuchen Wind bekommen. Die entfesselte Menge der Immananhänger droht, Wettbetrüger an Ort und Stelle zu lynchen.
- Die Helden nehmen selbst als Spieler an einer Partie teil und setzen auf Sieg oder Niederlage der eigenen Mannschaft. Hier sollte eine Kombination aus *Athletik*- und *Raufen*-Proben ausschlaggebend sein, *Kriegskunst (Taktik)* kann zur Einschätzung der Spielsituation herangezogen werden.
- Auch die Beeinflussung durch alchimistische Hilfsmittel oder (unauffällige) Zauber (ATTRIBUTO, VISIBILI, FEENFÜSSE) ist möglich, aber verboten.
- Ein Ausflug in eine Kneipe mit reichlich Alkohol kann eine Mannschaft am Vorabend eines Spiels die Form kosten.

Garether Stadtmeisterschaften

Vom 1.-8. Praios herrscht Ausnahmezustand im Arenaviertel, denn dann werden parallel zum Kaiserturnier im Immanstadion die Garether Stadtmeisterschaften ausgetragen, das bedeutendste Turnier des Jahres. Erst 1035 BF wurde der Wettbewerb als inoffizieller Nachfolger des 1020 BF letztma-

Mannschaften im Immanstadion

Eintracht Heldenberg	Alt-Garether Traditionsmannschaft, werben gerne auswärtige und exotische Spieler an, viel Schauwert
Eschenroder Eber	stammen aus einem Wohnblock, kompromisslose und effiziente Spielmacher
Gloria Garetia	vornehme Immanfreunde aus der Weststadt, ehrenhaft und regeltreu
Immanbanner Gareth	Favoriten, einige kaiserliche Soldaten und Offiziere in der Mannschaft; kämpferisch und berüchtigt dafür, Spiele zu drehen
Immanfreunde Nardesheim	Spießbürger und Mitglieder von Kämpferschulen, taktisch stark
Kieferbruch Südquartier	Beutelschneider und Halbstarke, viel Lärm um nichts
Mantikor Meilersgrund	rekrutieren sich aus der Söldnertruppe Waisenmacher, abgebrüht und zweikampfstark
Rebellen von Gareth	Favoriten, bekannteste und traditionsreichste Mannschaft, einige Ausnahmesportler, großzügig gesponsert von den Groterians
Rosskuppeler Rotte	Tagelöhner und Bauern, oft ‚Rotpüschel' genannt, feige, aber nicht zu unterschätzen
Totschlag Tobrien	ausschließlich Exiltobrier, rücksichtslos und brutal
Vivat Almada	patriotische Almadaner, aufbrausend, leidenschaftlich, meist chancenlos

Einige kurzlebige Mannschaften: *Phexgeschwind Bardewick, Eschenroder Amazonen, St. Parinor, Wallgrabener Wiesel*
Auswärtige Mannschaften: *Angriff Ackbar, Falken von Rommilys, Hartsteen 996, Kaiserlich Kronling, Luringer Löwen, Possel-Panther, Skorpion Punin, Vorwärts Vierok, Vulkan Wandleth*



lig ausgerichteten Turniers um den *Kaiser-Reto-Pokal* ins Leben gerufen. Antreten darf jede Mannschaft, die mindestens 15 Feld- und 3 Ersatzspieler aufbieten kann, 5 davon müssen zudem Bürger der Stadt sein. Das Startgeld beträgt 10 D je Mannschaft. Die Mannschaften treten im Ausschlussverfahren gegeneinander an, bis ein Sieger feststeht. Als Preis winken der nach dem jeweiligen Sponsor dieses Jahres benannte Pokal (z. B. Stoerrebrandt, Groterian, Burkherdall) und ein Preisgeld von 500 Dukaten.

Personen im Immanstadion

Der norbardische Stammspieler **Okil Nikoloff** (*998 BF, gebräunte Haut, ausdrucksstarke Augenbrauen, lacht bei Nervosität verlegen, *meisterlicher Immanspieler*, SO 7, GT 3) spielt seit über 20 Jahren für die *Garether Rebellen*. Er leitet die Übungsspiele der Nachwuchstalente und hilft bei den Stadtmeisterschaften als Schiedsrichter aus. Seine Leidenschaft für Wagenrennen hat ihm hohe Wettschulden bei den *Almadanern* eingebracht, was ihn empfänglich für Bestechungsgelder und den Einfluss der Unterweltbande macht.

Vandra Berlind (*1002 BF, zwei Schritt groß, blonde Mähne, Zahnlücke, *brillante Immanspielerin*, SO 5, GT 4) ist seit kurzem für die Leitung der *Garether Rebellen* verantwortlich. Die athletische Schönheit prahlt damit, die Bastardtochter eines Stürmers von *Orkan Thorwal* zu sein. Sie ist schrecklich abergläubisch und fürchtet nichts mehr, als ihren altgedienten, glückbringenden Eschenschläger zu verlieren.

Der alte **Mjesko** (*968 BF, drahtig, militärisch knapper Tonfall, hinkt, *meisterlicher Soldat,* SO 7, GT 3) ist einer der wenigen Überlebenden des ursprünglichen *Immanbanner Gareth*, das unter Kaiser Reto aus der Reichsarmee rekrutiert wurde. Der Veteran ist berüchtigt für seine strammen Übungseinheiten, doch die Spieler lieben ihn inbrünstig und versuchen, seine unnachgiebige Härte mit Erfolgen zu vergelten.

Das Weiße Haus – Zunfthaus der Bäcker (AV-16)

Kennzeichen: (goldene Brezel) / *„Hinter'm Drom immer der Mehlspur nach bis zum Weißen Haus."*
Typ: Gi, Hw
Hausherr: Zunftmeisterin Helke Meeltheuer
Organisation: Zunft der Bäcker (Hauptsitz)
Q/P/S/B/A: 6 / 6 / - / 12 / -
Reichtum: 5
Zinken: [bewohnt] [Einfach an Essen zu kommen]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 3 / 4

Im Erdgeschoss des prächtigen Zunfthauses im Arenaviertel befindet sich die Backstube mit zwei großen Öfen. Dort finden auch die großen Zunftversammlungen der Garether Bäckermeister statt. Mancher behauptet, dass die alte Zunftmeisterin **Helke Meeltheuer** (*960 BF, klein, dick und verhutzelt, geizige und dominante Matriarchin, *meisterliche Bäckerin, kompetente Strippenzieherin*, SO 9, GT 5) die Zunft nur wegen diesem stets gut gewärmten Orts so gut im Griff hätte, da sich bei den seltenen Vollversammlungen unerträgliche Gerüche und Hitze entwickeln, die allen Anwesenden die Lust am Widerspruch austreiben.

In den beiden oberen Stockwerken residiert in edel ausgestatteten Räumen die Zunftmeisterin samt ihrem Sohn Lorik und dessen siebenköpfiger Familie.

Den ganzen Tag über herrscht Leben im Zunfthaus. Schon früh am Morgen wuseln in der Backstube eine Schar Lehrlinge und Gesellen unter der Aufsicht **Lorik Meeltheuers** (*989 BF, kräftig gebaut mit Glatze, schlichtes Gemüt, *meisterlicher Bäcker*, SO 8, GT 4) umher. Und noch spät am Abend treffen sich vor dem Zunfthaus invalide und hilfsbedürftige Zunftmitglieder, um in der Backstube einen Schank Brotsuppe oder altbackenes Brot zu bekommen.

Am ersten Praiostag eines Monats kommt der Kassenherr der Zunft, **Ernbrecht Bartlenhaus** (*995 BF, elegante Erscheinung, Kaiser-Alrik-Bart, ehrgeizig, *durchschnittlicher Kaufmann, meisterlicher Bäcker,* SO 8, GT 4), herbei und gibt unter den missmutigen Blicken der Zunftmeisterin Hilfsgelder an bedürftige Mitglieder aus. Bartlenhaus betrachtet mit Sorge die schweren Truhen der Zunftkasse im zweiten Stock des Weißen Hauses, über die er die Schlüsselgewalt besitzt. Denn das in die Tausende Dukaten gehende Vermögen ist dort kaum mehr sicher aufzubewahren, auch wenn die Unterwelt bisher noch nicht auf das Gold aufmerksam wurde. So schwelt in der Zunft ein Streit darüber, was mit dem Vermögen geschehen soll. Während die Zunftmeisterin das Gold weiterhin unter ihren Fittichen sehen will, denkt mancher Bäckermeister über eine Einlage bei der *Nordlandbank* (**SV-11**) oder lukrative Investitionen (Ausdehnung der Geschäfte, Erwerb weiterer Privilegien) nach. Der Kassenherr hat sicherheitshalber insgeheim begonnen, bei seinen Besuchen ein Säckchen aus dem Zunfthaus heraus zu schmuggeln, um es in der Nordlandbank zu deponieren.





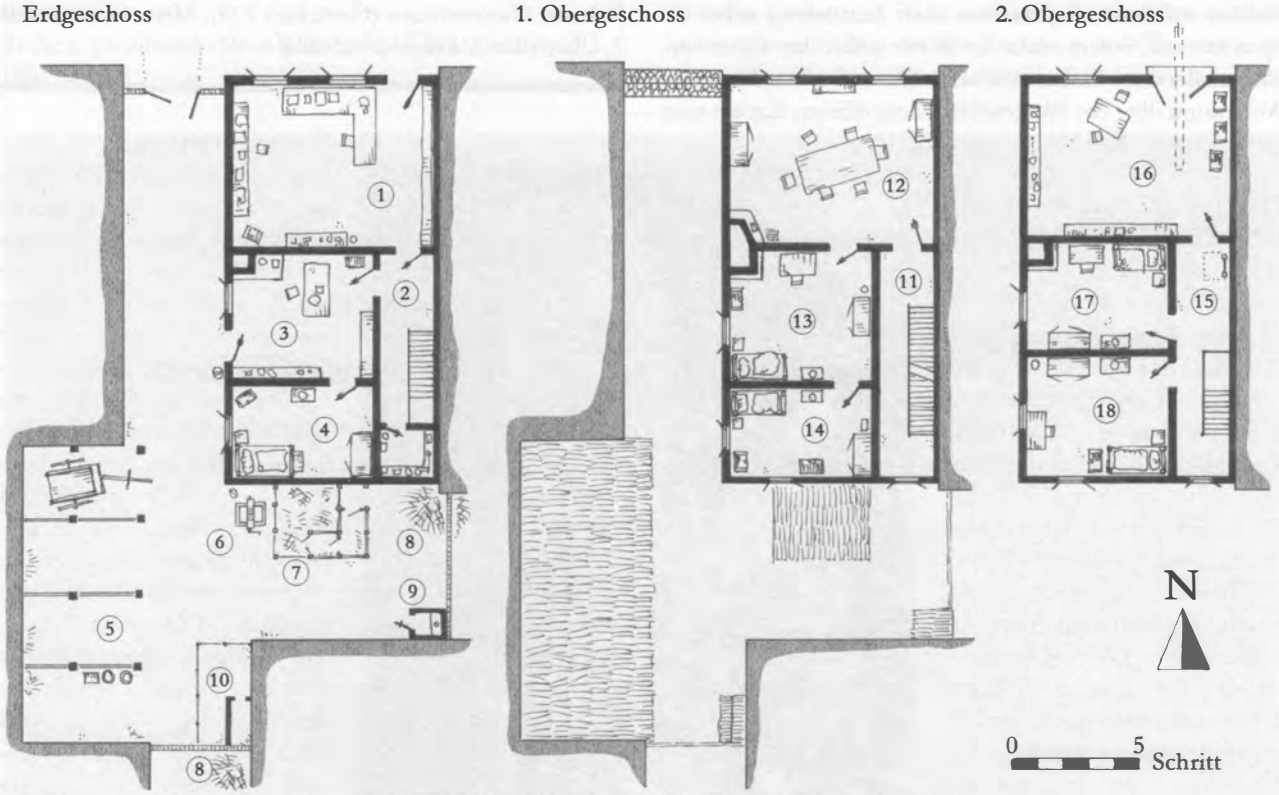
Bei Witwe Ahlemeier – Eine Mietwohnung für Reisende (AV-30)

Kennzeichen: Ahlemeier – Sattlerei (verwitterter Schriftzug über der Eingangstür)
Typ: Wo, Üb
Hausherr: Hermine Ahlemeier
Organisation: Zunft der Lederer (ehemaliges, verfemtes Mitglied)
Q/P/S/B/A: 6 / 5 / 4 / 1 / -
Reichtum: 3
Zinken: [1 Frau] [Aufdringlichkeit lohnt sich] [Wachhund im Hof]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 3 / 2

Die alte Sattlerei

Das unscheinbare Gebäude fügt sich mit seiner verwitterten Bruchsteinfassade nahtlos in die Häuserfront der Schnittengasse ein. Die möblierten Wohnräume im ersten und zweiten Obergeschoss sowie Schlafplätze im Dachboden können von zahlenden Reisenden gemietet werden. Die Monatsmiete beträgt für die Drei-Zimmer-Wohnung im ersten Obergeschoss (**12, 13, 14**) 12 Dukaten, für die Zimmer im zweiten Obergeschoss (**17, 18**) jeweils 4 Dukaten. Für die Unterbringung eines Pferdes (**5**) kommen noch mal 4 Dukaten pro Monat hinzu. Einfache Schlafplätze auf dem vollgestellten Dachboden werden mit 4 Hellern die Nacht veranschlagt und gelegentlich an einzelne durchreisende Vaganten vergeben. Überzeugt man die Wirtin, einem ehrlichen Gewerbe nachzugehen, kann man dafür auch die Werkstatt für 4 Dukaten im Monat mieten, „bis meine Söhne wieder zurück sind."

Mietwohnung bei Witwe Ahlemeier



1 – Werkstatt/Verkauf
2 – Flur mit Kammer
3 – Küche
4 – Wohnraum Vermieterin
5 – Pferdestall/Remise/Scheune
6 – Brunnen
7 – Schweinekoben/Hühnerstall
8 – Misthaufen
9 – Abort
10 – Hundezwinger
11 – Flur
12-14 – Wohnraum
15 – Flur mit Dachbodenleiter
16 – Lagerraum mit Ladebaum
17 – Wohnraum
18 – Wohnraum



Mit einem geschulten Blick (*Kriegskunst* +4) erkennt der aufmerksame Beobachter in den örtlichen Gegebenheiten einige unscheinbare Vorteile. So bietet der lang gestreckte Flur im Obergeschoss (**11**) einen frühen Blick auf heraufeilende Häscher, vor denen man sich im Wohnraum (**12**), dessen solide Türe leicht zu versperren ist, verstecken kann. In solcherart Bedrängnis ermöglicht das Dach des angrenzenden Schweinestalls (**7**) eine leidlich schnelle Flucht abseits der Treppe in den Innenhof. Ein loses Dielenbrett am Rande des Kamins (*Sinnesschärfe* +6) offenbart eine recht passable Geheimnische für eine handliche Schatulle, während ein kleines unscheinbares Loch einen Blick in die Werkstatt gestattet. Alle Zimmertüren und Fensterrahmen haben einen einfachen Holzklappriegel. Der verschlossene Lagerraum im zweiten Obergeschoss (**16**) verfügt über einen soliden, mit einem Vordach überbauten Ladebaum mit funktionstüchtigem Flaschenzug und Winde. Die hier lagernden verschiedenen Lederreste, Garne und Schablonen sowie die unterschiedlichen Nadeln, Ahle und Stecheisen in der Werkstatt (**1**) sind zwar mit einer dicken Staubschicht bedeckt, weisen aber noch eine auffallend gute Qualität auf, so dass handwerklich talentierte Helden anfallende Reparaturen ihrer Ausrüstung selber tätigen können. Sofern nicht die Witwe selbst ihre Gäste verköstigt oder diese die nahen Garküchen aufsuchen, bietet der Wohnraum über der Werkstatt mit dem offenen Kamin eine mäßige Kochmöglichkeit.

Hermine Ahlemeier, Wirtin

Die etwas unbedarfte Witwe (*980 BF, graue Haare im Dutt, meist in Kittelschütze, gesprächig) des einst angesehenen Sattlermeisters Geron lebt seit dem Tod ihres Mannes und dem mysteriösen Verschwinden ihrer beiden Söhne **Herdan** (*1007 BF, muskulöse sehnige Arme, kurze Beine) und **Gumpert** (*1009 BF, Triefnase, kleiner Finger der linken Hand fehlt seit einem Arbeitsunfall) im Jahre 1029 alleine. Da sie selber nicht in der Kunst des Sattlerhandwerkes unterrichtet wurde, und die Zunft der Lederer ihren Mann kurz vor dessen Siechentod wegen Pfuscherei aus der Zunft ausgeschlossen hat, erhält sie keine Rente aus der Zunftkasse und muss ihren Lebensunterhalt durch das Vermieten ihrer Räume bestreiten. Dazu ist sie selber in die einstige Vorratskammer im Erdgeschoss gezogen, so dass die Wohnräume der Obergeschosse zahlenden Gästen offen stehen. Die Räume vermietet sie mit besonderer Vorliebe an weit gereiste Fremde in der Hoffnung, von diesen etwas über den Verbleib ihrer Söhne zu erfahren. Als alteingesessene Arenaviertlerin kennt sie beinahe jeden aus der Nachbarschaft persönlich und erfährt vieles bei Klatsch und Tratsch.



Kurzcharakteristik: durchschnittliche Hauswirtin
Beziehungen: gering
Finanzkraft: gering
Belohnungen: freie Kost und Logis / eine Goldbrosche (12 D, Hochzeitsgeschenk ihres toten Mannes)
Verwendung im Spiel: gute Seele oder Hausdrache für eine Heldengruppe, Opfer von verbrecherischen Mietern, Hilfesuchende

Eigenschaften: KL 9, FF 13, SO 7, GT 5
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Alt-Gareth)
Talente: Gassenwissen (Gerüchte) 7 (9), Menschenkenntnis 2, Überreden 3, Hauswirtschaft 8

Geheimnisse

Einer ihrer ersten Gäste war der galante und weltgewandte Almadaner **Alricio da Mareno** (*986 BF, ölige schwarze Haare mit Pferdeschwanz und Kinnbart, *meisterlicher Streuner*, SO 5, GT 2). Er gab sich als reisender Spezereienhändler aus und erbat sich von der zutraulichen Witwe die Möglichkeit, ihre Anschrift auch während seiner Abwesenheit für hiesige Geschäftspartner zu nutzen. So treffen immer mal wieder nette Personen bei Hermine ein, die eine Botschaft oder ein kleines Päckchen für ihren Freund Alricio hinterlegen. Dieses wird dann von dem Almadaner einige Tage später abgeholt. Dass da Mareno damit bei der unwissenden Witwe einen *stummen Alrik* für heiße Ware unterhält, ist der unbedarften Hauswirtin nicht bewusst – zumal sich der



Almadaner ihr gegenüber stets sehr freigebig und spendabel zeigt. Je nach Verhalten der Helden kann es sich ergeben, dass sie unvermittelt von einem örtlichen Krämer oder Metzger gebeten werden, ein Paket mit zur Witwe zu nehmen. Dass in dem Paket dann neben geräucherten Würsten und Schinken auch Boronwein, „verloren gegangene" Juwelen und mitunter gar das ein oder andere Gift versteckt sind, zeigt sich nur bei entsprechend eingehender Untersuchung. Inwiefern da Mareno mit den Almadanern kooperiert oder als Einzelgänger konkurriert, können Sie nach eigenen Vorstellungen festlegen.

Weitere Gebäude im Arenaviertel

Taverne Jarlaks Rast (AV-08)

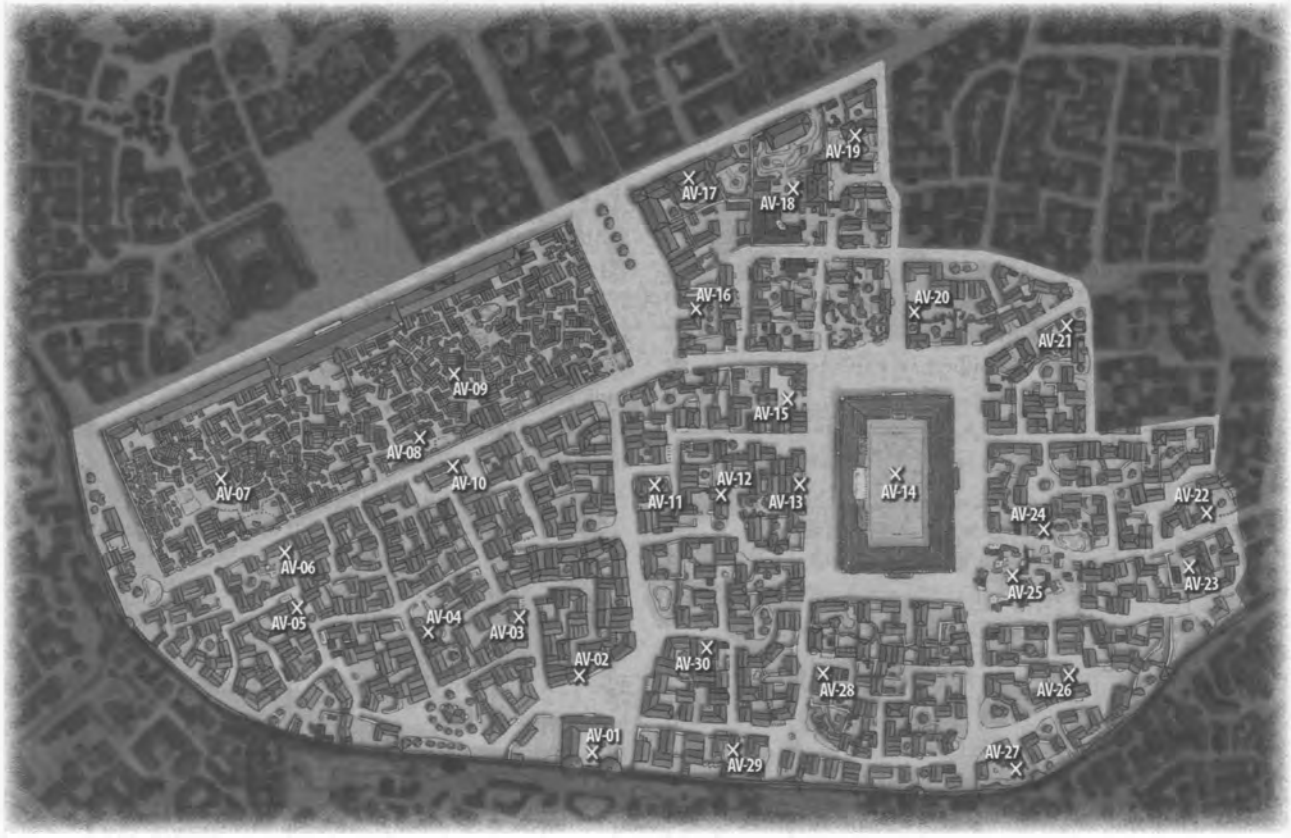
Kennzeichen: (Krug und Eberkopf)
Typ: Ga
Besitzerin: Jedwine Ummenstiel
Q/P/S/B/A: 3/3/-/1/1
Reichtum: 2
Zinken: [Aufdringlichkeit lohnt sich] [1 Frau, 1 Alte(r)] [Wachhund]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 3 / 1

Die tobrische Wirtin **Jedwine** (*1001 BF, blonde Zöpfe, weinerlich, *kompetente Wirtin*, SO 5, GT 1) der Dromer Taverne erkundigt sich bei weit gereisten Gästen unter Tränen nach verschollenen Verwandten und Freunden. Dabei wird ihr Verstand immer verwirrter: Wenn sie mal wieder glaubt, einen Schänder oder Paktierer aus der alten Heimat zu erkennen, füllt sie ihn mit Bier ab, tötet ihn und verfüttert die Leiche an die Schweine im Hinterhof. So sind schon mehrere Unschuldige bei Jedwine verschwunden.

Schänke zur Tribüne (AV-13)

Kennzeichen: (Brennender Krug)
Typ: Ga, Üb
Besitzerin: Rada Taskirsdotter
Q/P/S/B/A: 4/5/6/2/3
Reichtum: 2
Unbefugtes Eindringen: 4 / 2 / 4

Begeisterung für Immanspiele und Starkbier treffen in dieser robust möblierten Schänke aufeinander und sorgen für regelmäßige Prügeleien zwischen Stadionbesuchern. Wer eine (verbotene) Wette auf ein Spiel absetzen möchte, ist hier genau richtig. In den Zimmern der Obergeschosse quartieren sich gerne Thorwaler ein, darunter auch biswei-





len **Torben Angasson** (*996 BF, kunstvoller Schnauzer, äußerst feiner Geruchssinn, *kompetenter Fernhändler*, SO 7, GT 4), der Premer Feuer nach Gareth importiert und der Obersten Hetfrau oft als Gesandter dient. Das Haus gehört **Rada Taskirsdotter** (*998 BF, große Brüste, geschwätzig, SO 7, GT 3).

Haupthaus der Beilunker Reiter (AV-15)

Kennzeichen: (Goldenes, geflügeltes B)
Typ: Di, Le
Leiter: Oberst Burian
Organisation: Beilunker Reiter (Hauptsitz)
Q/P/S/B/A: 9/9/16 (für Boten)/50/10
Reichtum: 4
Zinken: [wachsam]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 5 / 4

Hier schlägt das Herz des berühmten Botendienstes, der durch die unsicheren Zustände im Reich neue Herausforderungen, aber auch mehr Nachfrage erfährt (Preise siehe **Gemeinsame Pfade 16**). Die kasernenartige Anlage mit Schlafgemächern, Ställen (kostbare, teils legendäre Botenpferde), Schreibstuben, Lagerräumen (anvertraute Botschaften werden sorgsam gehütet) und Unterrichtszimmern ist ein Viertel für sich. **Oberst Burian** (*995 BF, Nachname unbekannt und Gegenstand von Wetten und Mutproben der Schüler, üppiger Almadaner Schnauzer, strenger Lehrer, *vollendeter Botenreiter*, SO 12, GT 6) organisiert den Nachschub für Reiter und Pferde sowie die Schulung der neuen Boten. Es war immer die Philosophie der Beilunker, nur die Besten und Härtesten in den Botendienst aufzunehmen, und der Dienst ist in seinen Idealen nicht weniger rigoros als ein Kirchenorden. Die Abschlussanforderungen scheinen für antike Heroen geschrieben, und tatsächlich beendet nur ein Bruchteil der Anwärter die harte, jahrelange Schulung erfolgreich. Entsprechend wenige Beilunker Reiter gibt es. Abbrecher sind immer noch gut genug, um bei anderen Botendiensten wie den Blauen Pfeilen oder den Silbernen Falken als Kurier aufgenommen zu werden.

Stellmacherei Ferrara-Eisenherr (AV-18)

Typ: Hw
Leiterin: Ulinai Ferrara-Eisenherr
Q/P/S/B/A: 10/10/-/10/80
Reichtum: 5
Zinken: [wachsam]
Unbefugtes Eindringen: 5 / 5 / 3

Die einst aus Kuslik eingewanderte Familie ist seit 935 BF kaiserlicher Hofstellmacher. Ferrara baut nur das Beste und Teuerste, was über ein Pflaster rollen kann – rohe Arbeitsgefährte wie die Stoerrebrandter überlässt die Stellmacherei anderen. Einziger Konkurrent im selben Metier ist die ebenfalls exzellente Stellmacherei Winzberg. In den Werkstätten arbeiten – oft auch nachts – über 80 Stellmacher, Schmiede, Drahtzieher, Lederer und Samtpolsterer. Dicke Rauchwolken dringen aus den Schornsteinen der Werkhalle. Prunkstücke unter den gefederten Streit- und Rennwagen, Kutschen und Luxuskarossen sind: die *Sechser-Ferrara* (sechsspännig, sechs Plätze, zwei Kutscher, zwei Trittbrettfahrer, Neupreis 1.500 D), die leichte Quadriga *Maraskansieg* für das Hippodrom und die schnittige Troika *Ferrara Blitz* des letzten Donnersturm-Rennens. Der Bau eines Wagens dauert etwa vier Monde; bisweilen kann man jedoch auch günstig fertige Wagen kaufen, die ein Kunde einst bestellt und dann – etwa wegen Geldmangel – nicht abgeholt hat.

Hausherrin **Ulinai** (*988 BF, brünett, wirkt erschöpft, *meisterliche Händlerin, kompetenter Fähnrich*, SO 12, GT 5) altert seit der Verwundung durch ein dämonisches Geschoss in der Schlacht in den Wolken vor der Zeit. Ihr Sohn **Phexdan** (1008* BF, blond, kräftig, Brandnarben an den Armen, *durchschnittlicher Stellmacher*, SO 11, GT 6) übernimmt 1037 BF das Geschäft.

Institut zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchimie und Mechanik (AV-23)

Kennzeichen: (Rohalskolben)
Typ: Di, Ha, Le
Leiterin: Angescha Tochter der Angalla
Organisation: Hesindekirche, Haus Bugenhog (Mäzene)
Q/P/S/B/A: 7/6/-/-/8
Reichtum: 3
Zinken: [Einstieg übers Dach]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 2 / 4

Hier beschäftigt man sich mit der Verbesserung von Gerb-, Färbe- und Beizflüssigkeiten, Mühlen, Webstühlen und Druckerpressen sowie der Weiterentwicklung von Kriegsmaschinen verschiedenster Art. Auch die Idee für den Kaiser-Hal-Kanal wurde hier geboren.

Krudeste Konstruktionen bevölkern die Werkstätten. Daneben brodeln allerlei alchimistische Tinkturen, um neue Rezepturen zu finden. Die Zwergin **Angescha Tochter der Angalla** (*948 BF, trägt stets einen umgebundenen Bart, exzessive Pfeifenkrautraucherin, *brillante Bastlerin*, SO 8, GT 4) gibt sich als Mann mit Namen **Angescho** aus, um in aller Ruhe ihrer Arbeit nachgehen zu können, ohne von aufdringlichen Zwergenmännern belästigt zu werden.

Die einstmals an der Straße nach Wehrheim gelegene kaiserliche Einrichtung muss sich heute als privates Lehrinstitut und über den Verkauf mehr oder minder sinniger Erfindungen finanzieren (Lehrmeister bis TaW *Mechanik 18, Rechnen 16, Alchimie 15, Feinmechanik 17, Metallguss 12*,



Berufsgeheimnisse gegen viel Geld). Leider konnte aus der alten Schule nicht das gesamte Archiv mit Konstruktionsplänen und Modellen gerettet werden. Dort gibt es immer noch einen geheimen und verschütteten Raum, in dem mancher Schatz darauf wartet, geborgen zu werden.

Pension Reichsstraße (AV-24)

Kennzeichen: (Reisender im Bett)
Typ: Üb
Besitzerin: Sagintha Jherech
Q/P/S/B/A: 6/8/12/4/-
Reichtum: 3
Zinken: [Fromm tun lohnt sich] [4 Frauen]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 5 / 3

Das gepflegte Haus ist bei Reisenden aus dem Süden beliebt. Die Ruhe Hauses wird nur nachts gestört, wenn sich **Asandra** (*1013 BF, hübsches Gesicht, wirkt unschuldig, SO 5, GT 3), eine der drei Töchter der Wirtin **Sagintha Jherech** (*1000 BF, *Gut Aussehend*, etwas mollig, *kompetente Wirtin*, SO 7, GT 4), aus dem Keller auf die Jagd begibt: Seit einer schicksalhaften Nacht im Jahr des Feuers ist sie ein Vampir, ein Kind der Finsternis. Noch ist sie Herrin ihres Verstandes, so dass die Bitten und Gebete ihrer Mutter sie davon abhalten, sich an den Gästen des Hauses zu vergreifen.

Tabelle der Gebäude im Arenaviertel

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
AV-01	Puniner Tor	St, Di	-	-	-	40	20	3	5/4/3	siehe **Metropole** S. 83
AV-02	Schneiderei *Heroentaft*	Hw	5	4	-	5	-	3	2/2/3	arbeitet die gebrauchte Kleidung berühmter Personen um und wirbt mit dem Spruch: „Der Stoff des Erfolges“
AV-03	Tempel der Gerechtigkeit	Te	-	-	-	6	2	5	4/5/5	Praiostempel, 3 Tempelgardisten
AV-04	Bannstrahlturm	Gi	-	-	-	6	3	4	4/5/4	Niederlassung des Ordens vom Bannstrahl Praios’
AV-05	Schänke *Ferdoker Fass*	Ga	5	5	-	4	2	3	4/2/3	beliebt bei Zwergen
AV-06	Pfandleiher	Di	6	6	-	3	1	4	4/4/3	Xaglom Sohn des Xurin, faire Bewertungen, strenge Darlehensfristen, nimmt auch magische Artefakte
AV-07	Traumdeuter	Di	6	3	-	2	-	2	1/3/3	Bishdarion ist ein unbewusster Magiedilettant
AV-08	Taverne *Jarlaks Rast*	Ga	4	4	-	1	1	2	3/3/1	siehe S. 91
AV-09	Drom	Wo, Öf, Kr, Ha, Di	-	-	-	3000	60	1	2/2/3	siehe S. 80
AV-10	Ordenshaus des Heiligen Badilak	Ga, Gi	-	-	50	25	5	2	3/3/2	siehe S. 84
AV-11	Blaues Haus	Gi	-	-	12	6	3	4	3/2/3	Zunfthaus der Kurtisanengilde, Anlauf- und Raststelle für Straßendirnen, es gibt (falsche) Gerüchte über einen von Eunuchen und blutrünstigen Buhldämonen bewachten Schatz im Keller
AV-12	Taverne *Vier Finger*	Ga, Kr	2	3	-	-	4	6	4/2/2	Billiger Fusel, gestreckter Boronwein und die Möglichkeit, Diebe und Schläger anzuheuern.
AV-13	Schänke *Zur Tribüne*	Ga, Üb	4	5	6	2	3	2	4/2/4	siehe S. 91



Tabelle der Gebäude im Arenaviertel (Fortsetzung)

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
AV-14	Immanstadion	St	-	-	-	-	20	2	3/2/2	siehe S. 86
AV-15	Haupthaus der Beilunker Reiter	Di, Le	9	9	16	50	10	4	4/5/4	siehe S. 92
AV-16	Weißes Haus	Gi, Hw	6	6	-	12	-	5	3/3/4	Zunfthaus der Bäcker, siehe S. 88
AV-17	Kontor Rastburger	Ha	5	5	-	1	5	5	5/4/4	Havenisches Handelshaus, Umschlag von Waren aus Westaventurien
AV-18	Stellmacherei Ferrara-Eisenherr	Hw	10	10	-	10	80	5	5/5/3	siehe S. 92
AV-19	Alter Hungerturm	St, Du	-	-	-	-	-	0	2/2/3	leer, die Hungerstrafe gilt heute als barbarisch
AV-20	Baumeisterin *Felsenfest*	Hw	5	5	-	5	2	4	2/3/3	Architektin Mirya Steinsberg baut Mietskasernen und Wehrbauten, heimlich Mitglied der Alten Gilde
AV-21	Advocat Bolatrius Groterian	Di, Le	10	10	-	-	7	5	4/5/4	Der beste Rechtsbeistand der Stadt (**Metropole** S. 56)
AV-22	Bordell *Badehaus Bellona*	Di, Ga	7	7	-	9	2	4	3/3/2	angesehenes Haus mit vielen entspannenden Genüssen
AV-23	Institut zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchimie und Mechanik	Di, Ha, Le	7	6	-	-	8	3	4/2/4	siehe S. 92
AV-24	Pension *Reichsstraße*	Üb	6	8	12	4	-	3	3/5/3	siehe S. 93
AV-25	Stadionmarkt	Öf, Ha	5	4	-	-	-	3	-	täglich, alltägliche Bedarfsgüter, gelegentlich als ‚Pfuschermarkt' verrufen; Anwesende tagsüber/nachts: 3W20 x 10 / 3W20
AV-26	Ibrosch Sohn des Sorosch	Di, Kr	9	9	-	2	-	5	5/5/4	ein meisterlicher Fälscher der Alten Gilde (siehe auch **Metropole** S. 179)
AV-27	Alchimist	Hw	5	6	-	2	1	3	3/4/3	Dolgan Mercurius betreibt sein Geschäft seit mehr als 50 Jahren, ist greis und schwerhörig.
AV-28	Krämer	Ha	6	7	-	3	1	4	3/4/3	Exotica von Elfen, Nivesen und Norbarden, Inhaber ist Speichermeister Esindio Lastrano, heimlich Mitglied der Alten Gilde
AV-29	Fuhrhof Wagenhalter	Di	4	4	-	6	5	4	4/3/4	Mitglieder der Alten Gilde, ein Geheimgang, Ulmias Tunnel, führt unter der Stadtmauer ins Südquartier (S. 226)
AV-30	Pension Ahlemeier	Wo, Üb	6	5	4	1	-	3	3/3/2	siehe S. 89



Neu-Gareth

Neu-Gareth für den eiligen Leser
Einwohner: 15.000
Viertel: Villenviertel, Sankt Parinor, Weststadt
Herrschaft/Politik: Magistrat unter dem Stadtvogt und Burggrafen der Raulsmark, Einflussnahme von Vertretern der Kirchen, Bürger und Adligen
Recht und Gesetz: die gesellschaftliche Hierarchie hat einen hohen Stellenwert, Beleidigung und Respektverweigerung gegenüber Höhergestellten wird schnell geahndet; Nachtruhe ab zwei Stunden nach Sonnenuntergang, freies Waffentragen, Brandschutz (kein offenes Feuer),
Reichtum: 5-6 (Villenviertel), 4-5 (Weststadt, Sankt Parinor)
Kriminalität: wenige offen begangene Delikte; Diebstahl, Einbruch, Schmuggel, Betrug, Hochstapelei; der Stadtgarde begegnet man sehr oft (tagsüber/nachts alle 1W3 / 2W6–2 SR) und sie ist bald zur Stelle (Reaktion tagsüber / nachts 5W20 x 10 KR / 1W3+1 SR)
Tempel: Heiligtum und Haupttempel des Praios, Tempel von Travia, Phex, Hesinde, Rahja, Aves, Hal und weitere kleinere Götterhäuser und Schreine
Gasthöfe/ Schänken: Hotel *Bernstein* (exklusives Haus), Herberge *Greifenstube* (Fuhrmannsunterkunft), Taverne *Zum Ochsen* (Diener der Herrschaften), Taverne *Löwenstube* (Gardistentreff)
Handel und Gewerbe: Zimmerleute, Fuhrbetriebe, Schuster, Bäcker, Fleischer, Schneider, viele bessere Gewerbe und Edelhandwerker wie Kopisten, Goldschmiede, Bernsteinschneider, Drucker, Baumeister, Lehrer, gut sortierte Märkte, darunter Al'Anfaner Markt
Besonderheiten: der praiostags geschlagene Gong des Owilmar im Tempel der Sonne erfüllt im Bereich Neu-Gareth anwesende Frevler und Paktierer mit Furcht; Viertel Weststadt von Stadtmauer umgeben, Kanalisation
Organisationen: Praioskirche, Patrizierfamilien, Adlige, Zünfte, Spießbürger, Alte Gilde, Tobrier, Gargyle
Wichtige Personen: Hilberian Praiogriff II. Heliodan (Bote des Lichts), Melcher Dragendot (Heldenratsmitglied), Barnhelm von Rabenmund (Markvogt der Kaisermark), Talimee Nebelstern (Meisterdiebin), Marmorklaue (Gargylen-Anführer)
Stimmung im Viertel: gesittet, obrigkeitstreu, luxusorientiert, man sieht sich gerne als besonders göttergefällig, dämonische Trümmer werden im Alltag ignoriert und den Aufräumarbeitern überlassen
Was die Garether über Neu-Gareth denken: *„Flüsse von Milch und Honig? Nein, die Götter haben die Reichen mit der Fliegenden Festung für ihre Hoffart gestraft. Hinter ihren hübschen Fassaden sind sie genauso verkommen wie anderswo auch."*
Was die Leute in Neu-Gareth über Gareth denken: *„Gareth ist angeschlagen, doch mit Praios' Hilfe werden alle Schäden beseitigt werden. Auch wenn es noch Jahrzehnte dauern sollte."*

Allgemeines

Neu-Gareth war über Jahrhunderte der Mittelpunkt weltlicher und klerikaler Macht im Mittelreich. Kaiser und Bote des Lichts residierten fast Mauer an Mauer. Um ihre Paläste herum entstanden Villen der mächtigsten und reichsten Adelsfamilien des Reiches, sowie eine wohlhabende Vorstadt Gareths.

Am 29. Peraine 1027 wurde dieser Pracht ein Ende bereitet. Der Absturz von Galottas Fliegender Festung zerstörte viele Villen, die Neue Residenz sowie einen großen Teil der Stadt des Lichts. Millionen Quader Unmetall gruben sich in den Boden. Rauchende Überreste der Festung erheben sich heute als *Gesplitterter Berg* (**DB-01**) am Rand der Dämonenbrache. Neu-Gareth versank in Asche, Staub und Dunkelheit und am Anfang glaubten nur wenige, dass es sich daraus wieder erheben könnte. Doch jeden Monat wird ein neues Flurstück von Geweihten für gereinigt erklärt, ein neues Richtfest gefeiert. Während die kaiserliche Residenz noch unter Trümmern liegt, arbeitet man stetig an der Wiederherstellung von Praios' höchstem Tempel auf Deren, dessen zurückgekehrtes Licht wieder wärmt und Hoffnung gibt. Man sagt, nirgends zeigen sich der Glanz Alverans und die Finsternis der Niederhöllen so eng beieinander wie in Neu-Gareth. Hier blühende Gärten und buntes Stadtleben, dort giftige Metalltrümmer und verfluchte Gruben, die keiner betritt. Hier der Kraftlose, der aufgibt und fortzieht, dort der Standhafte, der ein neues Haus baut, um ein Zeichen zu setzen. Illustre Villen und mahnende Ruinen liegen nur einen Steinwurf voneinander entfernt und schaffen Sinnbilder von Vergänglichkeit und Bühnen für Schauerromane. Die meisten Neu-Garether sind nicht bereit, ihre Viertel der Dämonenbrache zu überlassen und treiben die dämonischen Reste langsam zurück: Gebet für Gebet, Schaufel für Schaufel.



Um die Stadt des Lichts, wo man den ganzen Tag über Geweihte, Sonnenlegionäre, Bannstrahler und Mönche ein- und ausgehen sehen kann, herrscht eine andächtige Emsigkeit. Über die Reichsstraße rollen edle Kutschen und schwer beladene Stoerrebrandter, auf den Märkten verzaubern Düfte und Farben teurer Waren aus fernen Landen. In Hinterhöfen und Nebengassen herrscht erholsame Ruhe, die nur vom Hämmern und Sägen einer Baustelle unterbrochen wird. Nach Sonnenuntergang endet alle Geschäftigkeit schnell und man geht ins Haus. Nachts gehen Kreaturen aus den Trümmern um und Gargyle, die tagsüber bewegungslos auf Hauswänden und –dächern gehockt haben, breiten ihre Schwingen aus und erheben sich in den Himmel.

Oldebor von Weyringhaus, Burggraf der Raulsmark, Stadtvogt von Neu-Gareth

Die Loyalität des Burggrafen (*974 BF, grau-braunes Haar, ausgleichend, *kompetenter Diplomat*, SO 13, GT 5) zur kaiserlichen Familie ist sprichwörtlich („Wenn der Burggraf eintritt, verstummen die Verschwörer!"). Mit den Veränderungen des Jahrs des Feuers hat sich Oldebor nur mühsam arrangieren können und am liebsten wären ihm Gareth wieder als ständige kaiserliche Residenz und brave Bürger, die sich mit der gottgegebenen Oberherrschaft des Adels über die Stadt zufrieden geben.

Selten schlägt der Burggraf eine Bitte eindeutig ab. Ein „Nein" ist von Oldebor noch seltener zu hören, denn eine Ablehnung ist eher als „Ja, aber" formuliert. Das Ergebnis nach über dreißig Götterläufen solch vorsichtigen Taktierens ist erstaunlich: Es gibt kaum einen, der sich als Oldebors Feind betrachten könnte. Vielmehr wird Oldebor selbst in heikelsten Angelegenheiten gern als Mittler zwischen gegnerischen Parteien eingesetzt. Der Burggraf wohnt in der *Villa Geldana* (**VV-17**), seiner Neu-Garether Residenz.

Die Viertel von Neu-Gareth

Weststadt

Westlich Alt-Gareths erstrecken sich die Häuser der Weststadt, ein Stadtviertel für gut betuchte Patrizier und Handwerker. Seit einigen Jahren umgibt der Brinwall das Viertel und macht es möglich, den Wohlstand vor äußeren Feinden zu schützen. An Reichtum steht man der Altstadt nicht nach (dafür aber an Tradition, wie einem jeder Bewohner der inneren Viertel bestätigen kann). Die wenigsten Bauten sind älter als 500 Jahre. Sie zeigen aber geschmückte Steinfassaden im Garethischen oder Rohalischen Stil, liebevoll verziertes Fachwerk und viele Brunnen mit wasserspeienden Figuren.

Lange Zeit profitierte man hier von der direkten Nähe zum Kaiserhof, dessen Ausgaben meist in die Truhen ansässiger Zulieferer flossen, doch diese Zeiten sind vorbei. Viele Weststädter sehen sich noch immer ihrem Kaiserhaus verpflichtet und folgen ihrem verständigen Stadtvogt *Oldebor von Weyringhaus*, andere wollen dagegen reichsstädtische Vorteile erlangen, indem sie ihr Viertel dem stolzen Alt-Gareth anschließen.

Trümmer der Fliegenden Festung sind nur stellenweise in der Weststadt eingeschlagen, doch die Katastrophe ist mit dem über den Hausdächern sichtbaren Gesplitterten Berg immer gegenwärtig. An die hier häufigen Gargylen hat man sich schon fast gewöhnt und kann mit ihnen in Frieden leben, so lange sie keinen Menschen anfallen.

Villenviertel

Jedes Villengrundstück ist ein kleines Schloss, das zur besten Zeit so viel wie eine Baronie gekostet hat und in dessen Park eine Kleinstadt Platz hätte. Drei Schritt hohe Mauern und private Beschützer sorgen für die Sicherheit der Bewohner. Weiße Marmorstraßen und Kieswege verlaufen zwischen den Anwesen, die teils zu beschädigten Spukvillen verkamen, teils frisch getünchte Paläste voller verschwenderischem Luxus sind. Geisterhafte Schwaden umwabern Trümmergrundstücke, während nahebei Harfenmusik von einer Veranda dringt oder eine Kutsche mit schwatzenden Ausflüglern vorbeirollt. Wirklich lebhaft geht es im Villenviertel zu, wenn zu einer großen Festlichkeit geladen wurde oder die Kaiserin in Gareth Hof hält und die großen Adelsfamilien ihre Garether Häuser in Beschlag nehmen.

Aschengrund

Für den Bereich mit den größten Zerstörungen um die Neue Residenz hat sich bei den Garethern der Begriff ‚Aschengrund' eingebürgert, auch wenn er kein eigenes Viertel darstellt. Trümmer, Krater, Hohlwege durch Unmetallhaufen und kahle Ruinen bestimmen das Bild, in dem sich die Schatten vor der Pracht des nahen Sonnentempels verstecken. So manches finstere Treffen findet zwischen geschwärzten Mauern und verkohlten Balken statt.

Sankt Parinor

Das südwestliche Viertel am Nordrand der Dämonenbrache wurde von Neu-Gareth erst unter Kaiser Reto eingemeindet und man fühlt sich auch nicht recht zugehörig. Die Siedlung geht auf einen Stiftstempel zu Ehren des Heiligen Parinor,



Patron der Apotheker, zurück. Seine Heiltränke retteten vor gut 400 Jahren vielen Waffentreuen das Leben bei der Schlacht gegen die Orks, die auf den Blutfeldern stattfand, gleich westlich der heutigen Häuser.

Das Viertel ist teils dörflich geprägt, teils haben sich hier Gewerbe angesiedelt, deren reiche Kundschaft im Villenviertel wohnt.

Orte in der Weststadt

Das Haus der Meisterdiebin (WS-17)

Typ: Wo, Kr
Hausherrin: Varna Seehoff
Q/P/S/B/A: - / - / - / 2 / -
Reichtum: 5
Zinken: werden regelmäßig entfernt
Unbefugtes Eindringen: 3 / 4 / 5

Das weißgekalkte Haus mit dem schönen Säulenwindfang sticht nicht aus seiner Umgebung hervor. Laut den Nachbarn wohnt hier eine gutsituierte Erbin namens *Varna Seehoff*, eine zurückgezogene Frau, die hin und wieder mit Hut das Haus verlässt. Dass sich dahinter eine berüchtigte Kriminelle verbirgt, weiß kaum jemand.

Talimee Nebelstern, Meisterdiebin

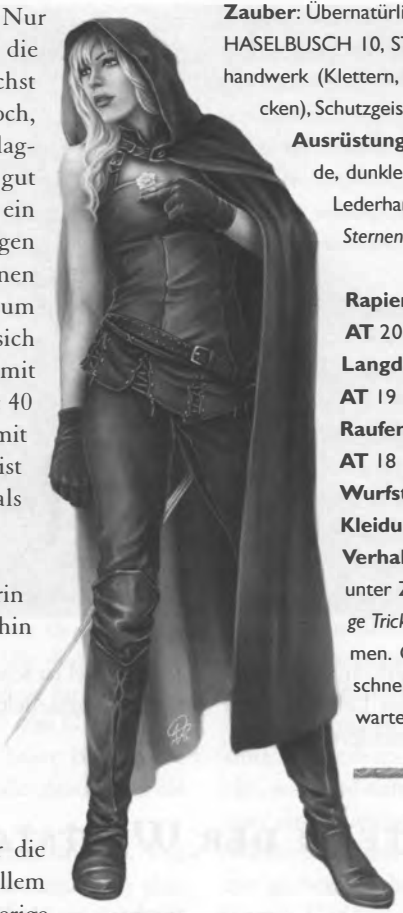
Die halbelfische Diebin (*986 BF, silberweißes Haar, blaue Augen, katzengleiche Bewegungen) ist ein Original der Stadt, von dem fast jeder Garether schon einmal gehört hat: Reiche fürchten sie als Diebin, die nachts über die Dächer huscht und durch jede noch so kleine Dachluke zu schlüpfen vermag. Sie stiehlt Kostbarkeiten und lässt gerne eine Blüte der Nebelstern-Blume zurück – selbst im tiefsten Winter. Dazu nutzt sie einige Samen, die sie mittels eines HASELBUSCHs vorzeitig sprießen lässt. Die Samen erwirbt sie bei Vilburn Martan (**WG-07**), der keine unnötigen Fragen stellt.

Wird sie bei ihren Tätigkeiten entdeckt, weiß sie Männer mit ihrem Charme einzuwickeln, und manche Patrizierin beklagt, dass die Silberkatze, wie man sie nennt, nicht nur Geschmeide, sondern auch das Herz des Ehemanns gestohlen hat. Auch mit Stadtgardist Glennir Pelargon (s. **Metropole** S. 117) liefert sie sich seit Monaten ein packendes Katz- und-Maus-Spiel. Während des Orkensturms verteidigte Talimee ihr Revier in Neu-Gareth als Anführerin einer Räubermiliz – was ihr ebenso beträchtlichen wie geschäftsschädigenden Ruhm einbrachte, so dass die unverhoffte Heldin von Gareth für zwei Jahre in Punin untertauchen musste. Zurück in Gareth, setzte die Magiedilletantin ihre Beutezüge fort und entkam dank ihrer Geschicklichkeit oder bekannter Fürsprecher immer wieder dem Kerker. Ihre heiße Ware verkauft Talimee meist außerhalb der Stadt, mitunter sogar an Mittelsmänner im Horasreich, da sie die Hehler der großen



Banden nach Möglichkeit umgehen will. Nur in äußerst prekären Situationen sucht sie die *Basiliskenkrone* (**UG-05**) auf, um möglichst schnell ihre Ware zu versilbern, weiß sie doch, dass auch die Almadaner diesen Umschlagplatz nutzen. Und bei diesen ist sie nicht gut gelitten, seit sie in ihrem Puniner Exil ein größeres Geschäft des damals dort tätigen Alrik Ragather platzen ließ, indem sie seinen Kurier vor Übergabe der delikaten Ware um etliche Beutel erleichterte. Somit befindet sich Talimee nicht nur im steten Versteckspiel mit den Garether Ordnungskräften (Kopfgeld: 40 Dukaten), sondern insbesondere auch mit den gnadenlosen Almadanern. Hilfreich ist ihr die Kenntnis des *Fuchsbaus* (**UG-01**) als Versteck.

Kurzcharakteristik: vollendete Einbrecherin und brillante Diebin, unabhängige Akoluthin des Phex
Füchsischer Name: Die Silberkatze
Beziehungen: hinlänglich (gute Kontakte zum kaiserlichen Praioshofgeweihten Arrius von Wulfen)
Finanzkraft: groß
Verwendung im Spiel: Talimee steht für die klassische unabhängige Diebin, die in vollem Phexvertrauen und für Geld auch schwierige Aufträge annimmt. Sie ist seit geraumer Zeit auf der Suche nach einem würdigen Nachfolger, dem sie als Mentorin ihren reichhaltigen Erfahrungsschatz weitergeben kann (siehe auch **Metropole** S. 179).



Talimee Nebelstern

MU 15	**KL** 13	**IN** 15	**CH** 15
FF 18	**GE** 17	**KO** 11	**KK** 12
LeP 30	**AuP** 44	**AsP** 21	**KaP** –
WS 6	**MR** 7	**SO** 8	**GT** 2

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 12, Soziale Anpassungsfähigkeit, Viertelzauberin; Feind (Alrik Ragather), Gesucht II, Goldgier 7, Neugier 8
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Alt-Gareth, Neu-Gareth, Unter-Gareth Tiefengrad 1), Schattenpfade I, Standfest; Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Ausweichen III (18), Eisenhagel, Schnellziehen, Todesstoß, Waffenloser Kampfstil Mercenario
Talente: Körperbeherrschung 18, Klettern (Freiklettern) 19 (21), Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe (Tastsinn, Hörsinn) 16 (18), Taschendiebstahl 12, Betören 15, Gassenwissen (Ortseinschätzung, Hehlerei) 14 (16), Lehren 11, Menschenkenntnis 10, Überreden (Lügen und Feilschen) 14 (16), Schätzen 14, Schlösser Knacken 20
Zauber: Übernatürliche Begabungen AXXELERATUS 11, EXPOSAMI 8, HASELBUSCH 10, STANDFEST 8, PENETRIZZEL 7, Magisches Meisterhandwerk (Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung, Schlösser Knacken), Schutzgeist
Ausrüstung: Bei nächtlichen Unternehmungen: eng anliegende, dunkle Kleidung, Kopftuch, schwarzes Gesichtstuch, feine Lederhandschuhe, leichte Lederstiefel, hochwertiges Rapier *Sternenstrahl* (TP +1, BF –1)

Rapier *Sternenstrahl*: INI 16+1W6
AT 20 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** N
Langdolch: INI 15+1W6
AT 19 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** H
Raufen: INI 15+1W6
AT 18 **PA** 15 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Wurfstern: INI 15+1W6 **FK** 26 **TP** 1W6+1
Kleidung **RS** 1 **BE** 1 **GS** 8

Verhalten im Kampf: Talimee führt ihre Kämpfe zumeist unter Zuhilfenahme der Umgebung. So nutzt sie *Schmutzige Tricks* genauso wie *Versteckte Klingen* in beengten Räumen. Generell versucht sie Kämpfen *auszuweichen* oder schnellstmöglich mit gezielten *Fußfegern* oder dem unerwarteten Einsatz ihres *Knies* zu entkommen.

Großer Wasserturm (WS-27)

Kennzeichen: (Wasserkrug) / *„Den Knatterman findet ihr bei den Bardo-und-Cella-Thermen."*
Typ: St
Hausherr: Meister Brandwig von den Wassern
Q/P/S/B/A: - / - / - / 6 Gargylen / 1
Organisation: Brunnenmeistergilde, Gargylen (Haupquartier von Marmorklaues Kindern)
Reichtum: I
Zinken: [Unheimlich] [nachts leer] [Alrik ist tot]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 2 / 2

Der im Jahre 511 BF auf Geheiß Rohals errichtete Wasserturm, eines der ältesten Gebäude der Weststadt, ist ein imposantes Bauwerk und eine mechanische Meisterleistung. Der oktogonale Grundriss mit einem Durchmesser von 8 Schritt an der Basis und 10 Schritt auf Höhe der Wasserkammern wird mit acht wuchtigen **Strebepfeilern (5)** verstärkt, die sich oberhalb des Daches in massiven **Fialen (3)** fortsetzen.



Eine auf den kegelförmigen Dachstuhl aufgesetzte **Laterne (2)** mit umlaufenden Fensteröffnungen (Öffnungsbreiten jeweils ca. 8 Spann) sorgt für eine ausreichende Beleuchtung und Belüftung der Wasserkammern. Die schiefergedeckte Turmspitze erhebt sich 20 Schritt über die angrenzenden Gassen.
Entgegen der im Rohalschen Stil üblichen Ranken- und Blütenornamentik wird die Fassade (*Klettern*-Probe +2) von Fratzen, Neid- und Gaffköpfen sowie vollständigen Statuen verschiedener Fabelwesen dominiert, die das kostbare Nass vor üblen Einflüssen schützen sollen.

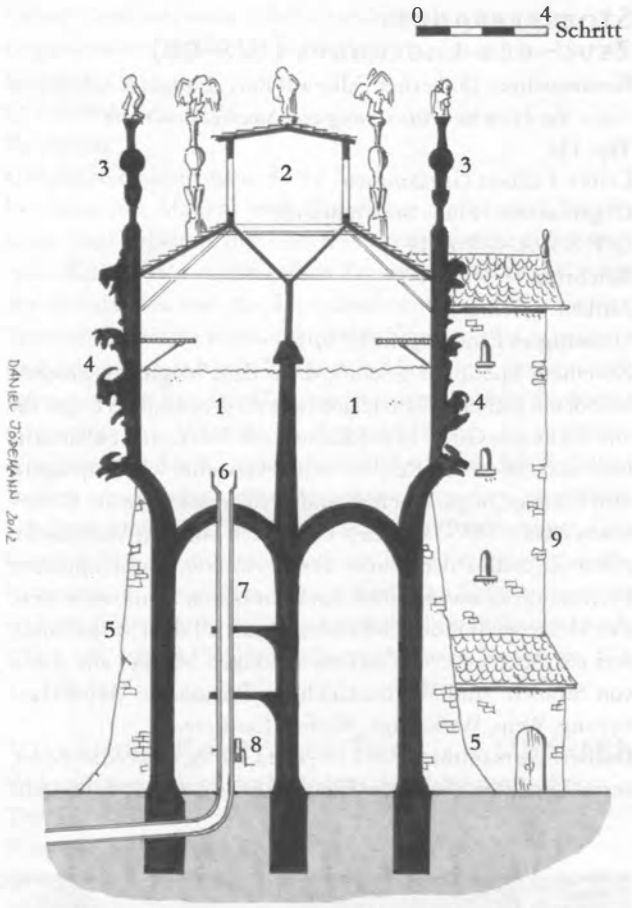
Das Wasser muss fließen

Der Turm ist ständig von einem scheppernden Lärm aus quietschenden Rollen und klirrenden Ketten erfüllt, weswegen der Turm den Spitznamen *Knattermann* besitzt. In einem Anbau befindet sich neben der Zugangstreppe das **Hebewerk (9)** mit Schöpfketten und Zahnräder, die im Erdgeschoss Tag und Nacht von jeweils vier Ochsen angetrieben werden. Das Wasser wird einem unterirdischen Zulauf entnommen und in die Höhe gepumpt. Bleierne Druckrohre leiten das gespeicherte Nass in Villen, Häuser und Brunnen der Weststadt. Einmal im Jahr werden die acht einzelnen **Wasserkammern (1**, jeder ca. 40 Raumschritt messend) zu Reinigungszwecken vollständig entleert und Elidan Brunnenmann vom Efferdtempel segnet den Turm neu ein. Dabei können immer wieder einmal verlorene Gegenstände entdeckt werden, die über die Schöpfkette aus dem Zulauf gefischt werden.
Massive Holztüren mit soliden Schlössern (*Schlösser knacken* +6) sichern die sensiblen Bereiche vor unbefugtem Eindringen. In kleinen eingeschossigen Nebenräumen (nicht auf dem Plan) finden sich Stallungen für die Zugochsen und ein Geräteraum.
Wassermeister **Brandwig von den Wassern** (*992 BF, rothaarig, spricht zu laut, fast taub, Bastard eines Bugenhogs, *durchschnittlicher Mechaniker und Efferdakoluth*, SO 8, GT 4) kümmert sich um diverse Brunnen und Leitungen in der Weststadt und ist tagsüber bei 6 auf 1W6 anwesend.

Lebende Statuen

Vom Wassermeister unbemerkt dient der Turm seit einigen Jahren den Kindern Marmorklaues (**Metropole** S. 153) als Wohnstatt. Tagsüber stehen Marmorklaue und enge Vertraute als Statuen an der Fassade des Turms und sind kaum von anderen Schreckensfiguren zu unterscheiden. Nachts bewegen sie sich, beraten sich in der Laterne, gehen auf die Jagd und wachen über die Bauten der Weststadt.
In dunklen Ecken unter den Wasserkammern liegen achtlos die Statuen zweier Versteinerter, denen Marmorklaue das Sikaryan nahm. Ganz anders die sorgsam gelagerten Steintrümmer toter Gargyle, die von der Hoffnung ihrer Artgenossen zeugen, sie eines Tages wiederbeleben zu können. Seit kurzem hält Marmorklaue hier die aranische Bildhauerin **Shalamira** (*1003 BF, schwarzes Haar, stark geschminkt, jähzornig, *meisterliche Künstlerin*, SO 10, GT 5) gefangen, die er von der Baustelle der Stadt des Lichts entführt hat. Er will, dass sie ihm eine würdevolle Gefährtin meißelt. Shalamira zeigt ihren Widerstand mit Unzufriedenheit über die für diese Aufgabe gestohlenen Marmorblöcke und Fluchtversuchen, Marmorklaue verdeutlicht seine Wünsche, indem er die Bildhauerin zeitweise versteinert und wieder erlöst.

Großer Wasserturm



Der Große Wasserturm (Legende)

1 – Wasserkammern
2 – Laterne
3 – Fialen
4 – Steinfassade mit Fratzen und Figuren
5 – Strebepfeiler
6 – Wasserentnahme
7 – Druckrohrleitung
8 – Drosselklappe
9 – Hebewerk



Weitere Gebäude in der Weststadt

Stoerrebrandts Zeug- und Lagerhaus (WS-08)

Kennzeichen: (Silberner Falke auf Rot) *„Praktisch, robust und fein – das kann nur Ausrüstung von Stoerrebrandt sein"*
Typ: Ha
Leiter: Dalbert Gursammen
Organisation: Haus Stoerrebrandt
Q/P/S/B/A: 7/7/-/-/14
Reichtum: 5
Zinken: [Hehler]
Unbefugtes Eindringen: 5 / 5 / 5

Zu einem Spottpreis gekauft, dient dem Magnaten Stoerrebrandt ein früheres Kanzleigebäude als großzügiges Lager für alle wichtigen Güter in der Kaiserstadt. Wo früher Schatztruhen und Akten des Reiches sicher verwahrt wurden, lagern nun frisch geprägte Stoerrebrandter Silbertaler aus der *Kaiserlichen Münze* (**SV-33**) neben Gewürzen von den Waldinseln, edlen Zigarillos der Marke *Fernes Altoum*, bornländischen Bernsteingeschmeiden und maraskanischen Schmiedewaren. Ein kleinerer Teil des Gebäudes ist mit all dem ausgestattet, was ein Abenteurer auf Reisen benötigen könnte: alle Arten von Straßen- und Wildniskleidung, Rucksäcke, Verproviantierung, Wein, Werkzeuge, Waffen, Lasttiere.

Dalbert Gursammen (*971 BF, klein, füllig, trägt edles Samt, verwöhnt, lahm, *brillanter Händler*, SO 12, GT 3) leitete früher das Stadtkontor und empfindet sich als abgeschoben. In Angst, dass sein baldiges Altenteil für seinen Lebensstil nicht ausreicht, hat er gemeinsam mit einer weiteren Verwalterin einen schwunghaften Handel mit wertvollem Diebesgut aufgezogen. Er besitzt einerseits Kontakte zu Tobriern und Alter Gilde und ist andererseits noch gut im Patriziat und an Fürstenhöfen bekannt.

Im Hof des Lagerhauskomplexes liegt ein hausgroßer Trümmerbrocken, der beim Angriff der Fliegenden Festung an dieser Stelle niederging. Offensichtlich ist sich der Handelsherr selbst noch unschlüssig, ob er ihn erforschen, beseitigen oder gewinnbringend veräußern soll.

Kaiserlich Derographische Gesellschaft (WS-10)

Kennzeichen: (Avestern), darunter „K.D.G - Conditum DCCCLXX BF"
Typ: Ka, Di, Le
Leiter: Parinor Munter
Q/P/S/B/A: -/-/-/3/2
Reichtum: 2 (Saal der Trophäen: 4)
Unbefugtes Eindringen: 3 / 4 / 3

In einem renovierungsbedürftigen Fachwerkbau sammelt die Kaiserlich Derographische Gesellschaft Erzählungen und Karten zu fernen Ländern. Früher entsandte sie großzügig ausgestattete Expeditionen in die entferntesten Länder des Kontinents, muss heute jedoch – da die Gelder aus dem Kaiserhaus gekürzt wurden – auf die Verpflichtung idealis-



Trophäensaal der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft



tischer Abenteurer (die dann zu Ehrenmitgliedern ernannt werden) und die Verwertung von Berichten im *Aventurischen Boten* setzen. Neben der Kartothek, dem großen Archiv mit Reiseberichten von Kara ben Yngerymm und Kerry ui Brioghan (siehe S. 30) lockt das Gebäude mit dem *Saal der Trophäen* (Eintritt frei), in dem gesammelte Exponate aus ganz Aventurien stehen: ein zu Eis gewordener Schlittenhund (gekühlt mittels Magie), Zaubergemmen aus dem Ehernen Schwert, eine falkenköpfige Statue aus der Khôm, mohische Masken. Gelegentlich gibt Leiter **Parinor Munter** (*992 BF, von Sorgenfalten gezeichnet, sehr begeisterungsfähig, *meisterlicher Entdecker*, SO 9, GT 5), Nachkomme des berühmten Derographen Bastan Munter, auch angebliche Schatzkarten an Glücksritter heraus, von denen er dann im Erfolgsfall eine Beteiligung erwartet. Gerne würde die Gesellschaft das Schicksal einer Expedition klären, die 1002 BF in Unter-Gareth spurlos verschwand.

Brennerei Pirol (WS-14)

Kennzeichen: „Palinai Pirol & Söhne – Milde Brände & Liebliche Weine – Kaiserliche Hoflieferantin"
Typ: Hw, Ha
Besitzerin: Palinai Pirol
Q/P/S/B/A: 8/9/-/4/5
Reichtum: 4
Zinken: [fromm tun lohnt sich] [knauserig]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 3 / 4
Der traditionsreiche Familienbetrieb Pirol ist die erste Adresse für den berüchtigte Valposella (im Hausbrannt verkauft mit dem Etikett *Perfekter Pirol*) und seit langem kaiserlicher Hoflieferant. Hier und im Laden im Schlossviertel (**SV-03**) kann man alles kaufen, was ein Trinker erträumt: Almadanische und liebfeldische Weine, Premer Feuer, etliche aromatische Schnäpse. In zwei großen Destillen werden Fruchtweine, die Pirol bei den Bauern der Umgebung Gareths aufkauft, zu feinsten Spirituosen. Im angrenzenden Lagerhaus werden die Obstweine und die fertigen Brannterzeugnisse gelagert. Hochprozentiges Destillat wird als reiner Alkohol an Heiler und Alchimisten veräußert.
Dass es zu Diebstählen kommt, ist stete Plage für einen Brenner. **Palinai Pirol** (*989 BF, schwarze Haare, braune Augen, verhärmt, 1,79 Schritt, einhändig, *brillante Brennerin, meisterliche Händlerin*, SO 10, GT 4) stellt nur Abstinenzler ein. Der Hof der Brennerei ist von einer zwei Schritt hohen Mauer umgeben, deren Krone mit Tonscherben gespickt ist (*Klettern* +2, FF-Probe, sonst 1W6+1 SP). Ein Tor an der Hinterseite ist nur notdürftig verschlossen (*Schlösser Knacken* /FORAMEN +2, 6 AsP oder *Mechanik*).

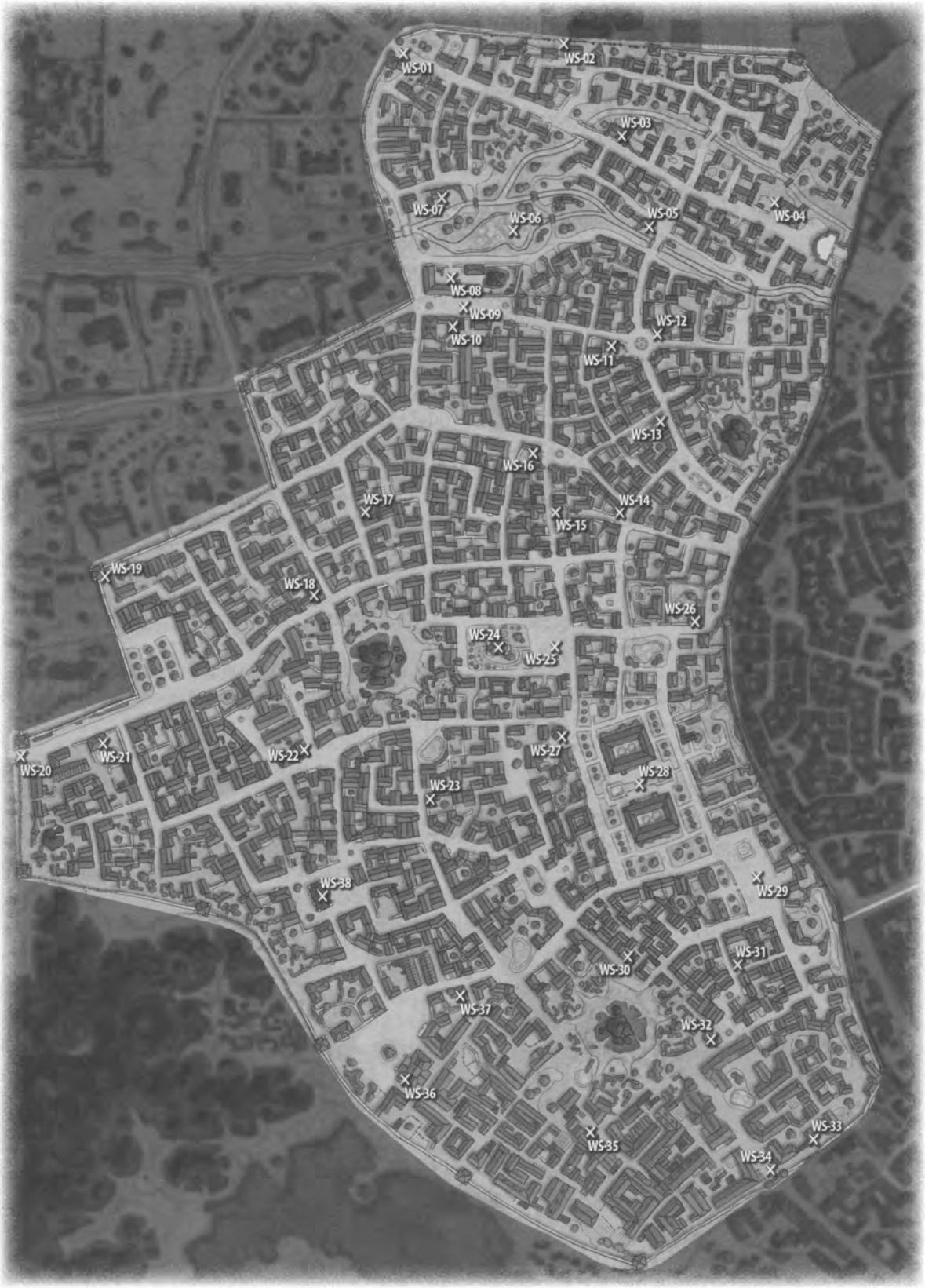
Lyncirumsgasse (WS-15)

Kennzeichen: (Luchs)
Typ: Hw
Leiter: Zunftmeisterin Schelachania Lunk
Organisation: Zunft der Goldschmiede, Stadt Neu-Gareth (Wächter)
Q/P/S/B/A: 5/6/-/52/6
Reichtum: 5
Unbefugtes Eindringen: 4 / 4 / 5
In dieser mit Mauern und Gittertoren umzäunten Straße leben und arbeiten die Garether Bernsteinschneider und -schleifer, die den rohen gelben Praiosstein von den Küsten des Bornlandes und der Bernsteinbucht in die Pracht des Tempels der Sonne verwandeln. Ihre Kunst gilt als so geheim und exklusiv, dass Neu-Gareth dem Handwerk strenge Auflagen gemacht hat: Die Gasse steht jederzeit unter Beobachtung städtischer Wächter, die Zugänge sind nachts geschlossen. Nur betuchte Kundschaft (SO 10+) und ihre Gehilfen werden eingelassen, jeder Besucher namentlich registriert. Die Bernsteinschneider müssen auffällige Tracht tragen. Die Gasse dürfen sie nur in besonderen Fällen verlassen, nie alleine und oft unter dem Eid stehend, ihre Geheimnisse zu wahren (Eidsegen). Zunftmeisterin ist **Schelachania Lunk** (*991 BF, schielt, Schlafwandlerin, *brillante Juwelierin*, SO 12, GT 4).

Villa und Kontor El'Tremian (WS-18)

Kennzeichen: (Basilisk, der sich in den Schwanz beißt)
Typ: Ha, Wo
Kontorleiter: Stordan Rogel
Q/P/S/B/A: 6/6/-/1/3
Reichtum: 6
Zinken: [Gefahr]
Unbefugtes Eindringen: 6 / 6 / 5
Die Händlerin El'Tremian versorgt viele Alchimisten und Apotheker Gareths mit Gratenfelser Schwefelquell, Brabaker Vitriol und anderen alchimistischen Zutaten. Man sieht sie nur selten im mit ätzenden Miasmen angefüllten Lager oder in dem noblen Anwesen mit dem Innenhof voll exotischer Pflanzen und dem kunstvollen Basiliskenbrunnen; meist ist sie auf Reisen. Kontorleiter **Stordan Rogel** (*978 BF, blonde Haare, blaue Augen, zierlich, *durchschnittlicher Händler*, SO 10, GT 3) arbeitet nur, wenn es sein muss.
Bei El'Tremian handelt es sich in Wahrheit um die mächtige Magierin **Nahema** (**Geographia 231**), die von hier aus bisweilen ihr Spiel mit den Mächtigen Aventuriens treibt. Das Haus beherbergt immense magische Kostbarkeiten und perfide Fallen für jeden Eindringling.




WS-01
WS-02
WS-03
WS-04
WS-05
WS-06
WS-07
WS-08
WS-09
WS-10
WS-11
WS-12
WS-13
WS-14
WS-15
WS-16
WS-17
WS-18
WS-19
WS-20
WS-21
WS-22
WS-23
WS-24
WS-25
WS-26
WS-27
WS-28
WS-29
WS-30
WS-31
WS-32
WS-33
WS-34
WS-35
WS-36
WS-37
WS-38



Avestempel (WS-24)

Typ: Te (*zweifach geweiht, Aves*)
Vorsteher: wechselnd
Q/P/S/B/A: -/-/-/W6–3 (0 oder weniger: derzeit unbewohnt)/-
Reichtum: 4
Unbefugtes Eindringen: 0 / 0 / 2

Inmitten eines kleinen Parks erhebt sich der zweistöckige, Reisenden stets offen stehende Bau in verspieltem Stil der Rohalik. Geschmückt mit prächtigen Mosaiken und Außengemälden von fremdartigen Landschaften und Paradiesvögeln ist er eine wahre Augenweide. Im Inneren zieren Fresken von Wanderern, Pilgern und Seefahrern vieler Menschenvölker den durch hohe Fenster gut beleuchteten Tempelraum. Auf dem Boden entsteht seit Generationen ein Steinbild aus den schönsten Gemmen, die die Avesjünger von ihren Reisen mitbringen.

Die Geweihten des Tempels platzieren die Steine nach ihrer Eingebung, können aber noch nicht sagen, was hier dereinst dargestellt werden soll. In der Mitte der Bethalle schwebt (an dünnen Drahtseilen) ein bunt bemaltes, hölzernes Abbild Aves' über einem runden Altar, am Rand sind zwölf durch Perlenvorhänge abgetrennte Nischen den Zwölfgöttern und Himmelsrichtungen geweiht. Opfergaben sind Mitbringsel und Tagebücher von Reisenden, wie etwa die berühmte *Karte des Parinor Ress*, die unbekannte Lande im ewigen Eis zeigen soll (**Efferd 47**). Wer ein großes Opfer bringt, mag auf sich danach den Grossen Reisesegen (mit 2W6 LkP*) spüren. In der Dachkammer haust eine Gruppe Gargyle, die die Geweihtenschaft den Vögeln, Aves' Tiervolk, zurechnet und gewähren lässt.

Bardo-und-Cella-Thermen (WS-28)

Typ: Di, Du (leerstehende Bereiche)
Leiter: Badmeister Orgrim
Q/P/S/B/A: -/-/-/2/12
Reichtum: 3
Zinken: [Eingang durch Mauerlücke] [sicherer Unterschlupf]
Unbefugtes Eindringen: 2 / 3 / 3

Eine der ersten Amtshandlungen der Kaisergeschwister Bardo und Cella – neben der Neubesetzung zahlreicher Ministerämter – war die Planung zweier großzügiger Thermen, die die einfachen Bürger am Luxus des Kaisertums teilhaben lassen sollten. Diesem Anspruch wurden die Gebäude inmitten der Weststadt jedoch nie wirklich gerecht. Im düsteren Pervalstil erbaut, hatten die gespenstischen Bäderhallen mit ihren fratzenhaften Wasserspeiern und den schwarzen Marmorverzierungen von Anfang an eine eher abschreckende als einladende Wirkung. Dass der Architekt für seine finsteren Entwürfe auch vom Haus Bugenhog bezahlt wurde, das um die Einnahmen seiner eigenen *Kaiserthermen* (**TH-10**) in der Altstadt fürchtete, ist eine unbewiesene Vermutung.

Heute befinden sich die beiden einander gegenüberliegenden Thermen im Besitz wechselnder Investoren, deren Versuche, die Attraktivität der Bäder zu erhöhen, nicht sonderlich erfolgreich waren. So werden die Thermen wohl auch in Zukunft unterbesucht bleiben – zumal unlängst Gerüchte aufkamen, die furchteinflößenden Wasserspeier würden bisweilen zum Leben erwachen und einzelne Besucher spurlos verschwinden lassen. Ein Magnet ist allein die skandalöse Jahreswendorgie, die die maskierten Reichen und Verkommenen der Stadt hier jedes Jahr in den Namenlosen Tagen feiern – Geweihte und Sittenwächter unerwünscht. Bademeister **Orgrim** (*973 BF, prunkvolle Livree, Narben, Veteran der Ogerschlacht, *durchschnittlicher Soldat und Hausdiener*, SO 7, GT 5) kümmert sich schon viele Jahre um die Thermen. Er ist im Gegensatz zu den Namensgebern des Badehauses ein grundanständiger Mensch.

Haltempel (WS-38)

Typ: Te (keine Weihe)
Vorsteherin: Halgunde Lohholmer
Q/P/S/B/A: -/-/-/2/-
Reichtum: 4
Unbefugtes Eindringen: 2 / 4 / 4

Die Verehrung des einst zum niederen Gott erhobenen Kaisers Hal erlebte vor allem in den Kriegsjahren nach seinem Verschwinden 1010 BF eine Blütezeit, in der die kleine, aber einflussreiche Sekte der *Halenser* ihm am Rande der Weststadt einen Tempel stiftete. Nach der wundersamen Erscheinung des Kaisers 1028 BF hat sich sein Nimbus als Heilsgestalt, die dem Reich den Frieden zurückbringen wird, zwar verstärkt, aber viele Hoffnungen blieben unerfüllt. Der prachtvolle, weißmarmorne Säulentempel und das mit zartem Blattgold überzogene Profilbild des makellosen Kaiserantlitzes sehen sich dieser Tage einer leicht sinkenden Gläubigenschar gegenüber. Die Matriarchin **Halgunde Lohholmer** (*993 BF, fessellange goldene Haarpracht, große Nase, oft entrückt, *kompetente Ausruferin und Praiosakoluthin*, SO 10, GT 4) predigt deshalb zunehmend aufdringlicher und veranstaltet häufige Umzüge mit der Büste des Göttlichen. Sie betont die Mittlerrolle des Kaisers zu den Zwölfen und stellt ihn als liebstes Kind Alverans dar. Insgeheim plant sie mit dem Illusionisten **Lumerius** vom Theater *Fuchsbau* (**SV-27**) eine Erscheinung Hals vor dem Rathaus, um die Zweifler wieder auf den rechten Weg zu führen.



Tabelle der Gebäude in der Weststadt

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
WS-01	Greifentor	St, Di	-	-	-	2	32	3	5/5/4	siehe **Metropole** S. 82
WS-02	Nordbresche	St	-	-	-	-	-	1	2/3/4	Teil des Brinwalls, siehe **Metropole** S. 81
WS-03	Zunfthaus der Brauer und Brenner	Gi	5	6	-	7	9	4	4/4/5	mit Verköstigung zum Test der breiten Palette Garether Erzeugnisse
WS-04	Herberge *Greifenstube*	Üb, Ga	5	4	40	8	3	3	3/3/2	großer Fuhrhof mit umfangreichen Ställen und Schankräumen, beliebt für Feste unter Fuhrleuten
WS-05	Fundbüro	St, Di	-	-	-	-	2	3-6	2/3/3	in Neu-Gareth verlorene Gegenstände.
WS-06	Mühlenspeicher	Öf	-	-	-	-	-	-	-	siehe **Metropole** S. 76
WS-07	Medica	Di	7	8	-	3	1	4	3/3/5	Hane Hainsate ist eine verschwiegene „Lichtleinmacherin", die an Damen aus der besseren Gesellschaft Abtreibungen vornimmt.
WS-08	Stoerrebrandts Zeug- und Lagerhaus	Ha	7	7	-	-	14	5	5/5/5	siehe S. 100
WS-09	Stoerrebrandt-Platz	Öf	-	-	-	-	-	-	-	viele vollbeladene Wagen, am 1. Travia Treffpunkt und Rennen der Fuhrleute Gareths zur Feier ihrer Lebensart
WS-10	Kaiserlich-Derographische Gesellschaft	Ka, Di, Le	-	-	-	3	2	4	3/4/3	siehe S. 100
WS-11	Notarin	Di	6	7	-	2	2	4	4/5/4	Sarella von Weyringhaus, eine entfernte Verwandte des Burggrafen
WS-12	Magistrat	St	-	-	-	-	26	4	5/3/4	Rathaus von Neu-Gareth mit Sitz des Burggrafen und Stadtvogts *Oldebor von Weyringhaus* und der Verwaltung von Stadt und Land in der Raulsmark, darunter auch das Freigericht Neu-Gareth, muffige Räume, überlastete Schreiber, komplizierte Bestimmungen, gefürchtet wegen seiner Bürokratie
WS-13	Taverne *Zum Ochsen*	Ga	3	3	-	3	2	3	2/3/2	Treffpunkt von Mägden und Knechten
WS-14	Brennerei Pirol	Hw, Ha	8	9	-	4	5	4	4/3/4	siehe S. 101
WS-15	Lynciriums-gasse	Hw	5	6	-	52	6	5	4/4/5	siehe S. 101
WS-16	Auktionshaus Aurodor	Ha	9	9	-	-	10	5	5/6/5	Bietverkäufe auf Kunst, Reliquien, heilige und magische Gegenstände, oft sind die Patrizier und Adligen unter sich.
WS-17	Meisterdiebin	Wo, Kr	-	-	-	2	-	5	3/4/5	siehe S. 97



Tabelle der Gebäude in der Weststadt (Fortsetzung)

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
WS-18	Villa und Kontor El'Tremian	Ha, Wo	6	6	-	1	3	6	6/6/5	siehe S. 101
WS-19	Bardoturm	St	-	-	-	4	7	3	5/4/4	siehe **Metropole** S. 81
WS-20	Emertor	St	-	-	-	-	26	3	5/4/6	siehe **Metropole** S. 82
WS-21	Hotel *Bernstein*	Üb, Ga	8	7	14	3	4	5	5/5/4	kleines, exklusives Haus, im Besitz der Bugenhogs
WS-22	Schwertmeister	Di	5	5	-	4	-	4	4/3/3	Hyndrick, ein Andergaster
WS-23	Taverne *Löwenstube*	Ga	5	5	-	3	3	3	3/2/2	häufig Stadtgardisten zu Gast
WS-24	Avestempel	Te	-	-	-	W6-3	-	4	0/0/2	siehe S. 103
WS-25	Al'Anfaner Markt	Öf, Ha	7	7	-	-	-	5	-	Luxuswaren, Kolonialwaren, Kuriositäten; täglich außer praiostags; Anwesende tagsüber/nachts: 2W20 x 10 / 1W20
WS-26	Stoerrebrandt-Galerie	Ha, Di	7	7	-	-	6	5	4/5/4	Kunstsammlung und Bühne für Maler und Bildhauer, 6 H Eintritt, die meisten Werke stehen auch zum Verkauf
WS-27	Großer Wasserturm	St	-	-	-	6	1	1	3/2/2	siehe S. 98
WS-28	Bardo-und-Cella-Thermen	Di, Du	-	-	-	2	12	3	2/3/3	siehe S. 103
WS-29	Pervalsplatz	Öf	-	-	-	-	-	-	-	monströser, verfallender Springbrunnen; Übungsplatz der Spießbürger
WS-30	Taverne *Talergrab*	Ga	5	5	-	1	4	3	3/4/3	Glücksspiel und geschäftliche Gespräche
WS-31	Krämer	Ha	7	5	-	4	-	3	3/4/3	**Ludor Zertel** (*986 BF, blond, korpulent, *kompetenter Händler*, SO 8, GT 5), bekannt für Unauer Porzellan und schöne Glaswaren
WS-32	Suppenküche	Ga	2	2/0	-	-	5	1	1/2/1	betrieben von den Badilakanern, kostenloses Essen für Bedürftige
WS-33	Bäckerei Korninger	Hw, Wo	6	6	-	6	-	3	2/3/2	Inhaber: Igan Korninger
WS-34	Dämmertor	St	-	-	-	3	9	2	5/3/3	siehe **Metropole** S. 82
WS-35	Fleischer	Hw	6	6	-	5	1	3	2/3/2	Rukus Grunder
WS-36	Hesindetempel	Te	-	-	-	5	1	4	3/3/4	dank reicher Stiftungen Schule für viele Bürgerkinder; ungern wird gesehen, dass die Geweihten auch Gassenkindern des Südquartiers Lesen und Schreiben beibringen; das Fundament wird derzeit von einem Wurzelgang des Gesplitterten Berges angegriffen (**Dächer** S. 224)
WS-37	Haus Quarzen	Wo	-	-	-	1	1	5	3/4/4	Anwesen des alten Händlers Irian Quarzen
WS-38	Haltempel	Te	-	-	-	2	-	4	2/4/4	siehe S. 103



Orte im Villenviertel

Kloster der Heiligen Noiona von Selem zu Gareth (VV-01)

Kennzeichen: (drei schwarze Federn auf Weiß) / *„Noio… – verstehe. Da lang, quer durch Neu-Gareth in Richtung Sonnentempel und dann eine Meile nördlich vor der Stadt. Viel Glück."*
Typ: Wo, Di, Te (Kapelle im Haupthaus, einfach geweiht, Boron)
Leiter: Abt Bogumil Radomar
Organisation: Orden der Heiligen Noiona von Selem (größtes Kloster im Mittelreich)
Q/P/S/B/A: 7 / 8 / 4 (Gästeraum) / 44 Bedienstete + ca. 250 Patienten / -
Reichtum: 3
Unbefugtes Eindringen: 2/2/4

Das Noionitenkloster wurde in den Wirren des Jahres 763 BF gegründet. Böse Zungen behaupten, der Anlass sei gewesen, einer geistigen Verwirrung Kaiser Eslams IV. von Almada vorzubeugen. Seitdem wurde an diesem Ort vielen geistig Kranken aus allen Schichten der Gesellschaft geholfen. Zugegeben diente das Kloster mancher Familie auch dazu, unliebsame Personen loszuwerden, aber solche Episoden lassen die Noioniten gerne dem Vergessen anheimfallen.
Das Kloster bezieht seinen Unterhalt hauptsächlich aus den Vermögen und Zahlungen der Patienten und ihrer Angehörigen, wird aber daneben von einem Ausgabeposten der Boronkirche gestützt, die jederzeit Einfluss auf die Einrichtung nehmen kann.
Die Noioniten und ihre Patienten leben abgeschieden durch Stachelgestrüpp und eine zweieinhalb Schritt hohe Steinmauer von der Außenwelt. Die schmiedeeiserne Pforte am **Torhaus (E)** stellt den einzigen Eingang dar. Das kreisrunde Anwesen weist einen äußeren Ring kleiner Blockhäuser auf, der die Obst- und Gemüsegärten, einige Wiesen und die **Tiergehege (D)** umgibt. Im äußeren Hüttenkreis versorgen sich minder schwere Fälle bis zu ihrer Entlassung bereits selbst. Die Bewohner jeder Hütte bilden eine eigene Wohngemeinschaft, die für ihre Belange zuständig ist und kaum Hilfe durch die Geweihten benötigt. Einige jener Bewohner bleiben, nachdem sie ihrer Umnachtung entfliehen konnten, als Laien im Kloster.
In den einstöckigen Fachwerkhäusern des inneren Gebäuderings wohnen Patienten unterschiedlicher Geistesklarheit. Die Behausungen bieten kaum mehr als eine karge Einrichtung aus Pritschen, Hockern und Wandbrettern mit den wenigen Habseligkeiten der Patienten.
In der Mitte der Anlage liegt der große Kieshof, an dem zwei niedrige Wirtschaftsgebäude sowie das im garethischen Stil erbaute Haupthaus stehen.
Das **Hauptgebäude (A)**, ein altes, zweigeschossiges Patrizierhaus, beherbergt die engen, manchmal bewachten und verschlossenen Zimmer der Schwerstkranken, die meist keine Aussicht auf Heilung zu erwarten haben. Außerdem besitzt es einen Trakt, in dem verwirrte Adlige standesgemäß versorgt werden und dient auch den Bediensteten des Klosters als Unterkunft.
Das **Gemeinschaftshaus (C)** dient in erster Linie als Andachts-, Fest- und Speisesaal und beinhaltet daneben auch die Klosterküche, das Speiselager und die Metzgerei.
In den **Werkstätten (B)** vertreiben sich Kranke ihre Zeit damit, Geräte auszubessern, Pfeifen zu schnitzen und Valpobären zu nähen (nach dem echten Kaiser Valpo, nicht nach dem aus Zelle 3). Einmal im Monat ziehen zwei Laienhelfer mit den so hergestellten Waren los und verkaufen sie auf den Garether Märkten. Andere Beschäftigungen der Patienten sehen die Gartenpflege, das Füttern der Tiere und den gegenseitigen Vortrag von teilweise frei erfundenen Geschichten vor, als Therapie oder als Zeitvertreib.
Ein Borongeweihter ist jederzeit im Torhaus anzutreffen, der wortkarg aber freundlich und assistiert von einem Novizen etwaige Besucher bedient. Die übrigen sieben Geweihten widmen sich zusammen mit drei Dutzend Laienhelfern der Krankenpflege. Gegenwärtig sind, gerade nach den Geschehnissen der letzten Jahre, die Zellen, Zimmer und Hallen des Klosters überfüllt, und Hilfe ist jederzeit willkommen.

Patienten

Herkunft (W6)

1-2	Elende oder Unterschicht (SO 1-6)
3-5	Mittelschicht (SO 7-12)
6	Oberschicht (SO 13+)

Krankheit (W20)
Patient …

1	glaubt, er lebe in einer erdachten Welt und spiele in einem Spiel eine Nebenrolle.
2-3	bildet sich eine Krankheit ein.
4	tötet gerne kleine Tiere.
5-6	hat Gedächtnisverlust oder -störungen.
7	leidet an Verfolgungswahn.
8	hält sich für einen Werwolf und verzehrt nur rohes Fleisch.



9-10 ist wechselhaft niedergeschlagen oder total begeistert von einer Sache.
11 verhält sich kindisch.
12 spricht in fremden Zungen.
13 hält jeden Anwesenden für einen guten Freund.
14-15 spricht zu eingebildeten Personen.
16 sieht eingebildete Dinge, die er einst besaß.
17 hat Gliedmaßen verloren, bildet sich aber ihr Vorhandensein ein.
18 ist magiebegabt und zaubert spontan, was für eine Geistesverwirrung gehalten wird.
19-20 hält sich für eine berühmte Persönlichkeit (W6: 1 Magier, 2 Graf, 3-4 König, 5 Kaiser, 6 Lichtbote).

Aussehen/Verhalten (W6)
Patient …
1 rauft sich die wirren Haare.
2 kaut ständig an den Fingernägeln.
3 hat blutunterlaufene Augen.
4 ist von adrettem Äußeren.
5 lacht oft irre.
6 kratzt sich blutig.

Wichtige Personen

Abt des Klosters ist **Bogumil Radomar** (*975 BF, hager, grauhaarig, Kinnbart, Sorgenfalten, *meisterlicher Borongeweihter*, SO 12, GT 3), der gerne höhere Ämter in der Kirchenhierarchie bekleiden würde, sich aber immer wieder übergangen sieht. Auf seine alten Tage hin genießt der Geweihte neben allen Segen seines Gottes auch weltliche Genüsse wie Zigarillos und Gaumenfreuden. Er ist diskreten Spenden nicht abgeneigt, so dass es mittlerweile relativ leicht ist, in Wirklichkeit gesunde Personen im Kloster dauerhaft unterzubringen.
Unter den Laienbediensteten des Klosters sticht Doktor **Mastaba** (*989 BF, hager, Kinnbart, feingliedrig, *brillanter Seelenheiler*, SO 11, GT 1) hervor, der sich ganz der Heilung und der Erforschung besonders problematischer Geisteserkrankungen verschrieben hat. Ihm sind die Studien zu seinen Heilmethoden wichtiger als die Patienten und es geht das Gerücht, er zeichne die Gewohnheiten aller Klosterbewohner auf, nicht nur der Patienten. Seine oft unmenschlichen und ungesetzlichen Methoden werden von Abt Radomar stillschweigend ignoriert und gedeckt, führen sie doch dazu, dass schwierige Fälle entweder letztlich geheilt werden oder anderweitig bald kein Problem mehr darstellen.
Radomar, Mastaba und einige weitere korrumpierte Bedienstete bieten allen Interessierten, denen sie ein Mindestmaß an Vertrauen entgegenbringen, Dienste an, die über das übliche Angebot des Klosters hinausgehen (siehe mit * markierte Punkte in nebenstehender Tabelle) und von denen die Klosterbelegschaft nichts weiß.

Klösterliche Dienste

Dienstleistung	Preis in Dukaten
Stationäre Unterbringung eines Patienten	10-50 D pro Monat je nach Annehmlichkeiten
Geistesheilung (z. B. Senkung bestimmter Schlechter Eigenschaften)	35 D
Liturgieanwendung (z. B. Segen der Heiligen Noiona)	10 D
Kauf diverser Alchimika (z. B. Angstschweiß, Tränen)*	1-10 D
Ein Patient wird offiziell für tot erklärt und heimlich entlassen*	5 D x SO des Patienten
Ein Patient wird als Versuchsobjekt zur Verfügung gestellt*	5 D x SO des Patienten
Gefügigmachen eines Patienten*	40 D
Die Konditionierung eines Patienten pro bestimmtes Stichwort oder Bild oder Geräusch und pro bestimmte Tat (1W6: 1-2: gelingt permanent, 3-4: gelingt für ein Jahr, 5-6 misslingt)*	130 D
Die Adoption des Kindes einer Patientin, die unter Gedächtnisverlust leidet*	20 D x SO der Mutter
Kauf einer Leiche*	20 D x SO des Gestorbenen
Gesunde Person für geisteskrank erklären*	10 D x SO des Opfers
ebendas mit tatsächlich anschließender Erkrankung derselben*	15 D x SO des Opfers
geheimer Unterschlupf für eine gesunde Person*	10-50 D pro Monat je nach Annehmlichkeiten
Tausch der Identität mit einem Patienten, inklusive fingierter Entlassung; der eigentliche Patient bleibt im Kloster*	10 D x SO des Patienten

Hoffnungslos in eine Wasserspeierfigur des Patrizierhauses verliebt ist die Köchin **Olema Hollbeerer** (*1005 BF, grünäugig, schlank, kurzsichtig, *durchschnittlich*, SO 5, GT 4). Sie behauptet, die Figur habe ihr einst von der Dachtraufe aus eine Kusshand zugeworfen und behält sie seitdem stets im Auge.

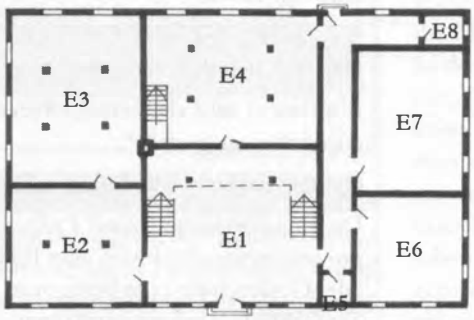


Zu den illustren Gästen des Anwesens zählen **Gaerfan von Thurana** (*980 BF, flachsblond, dürr, *kompetenter Diplomat*, SO 11, GT 3) und **Folnor von Anderstein** (*976 BF, veilchenblaue Augen, klein, schreibt oft an seine Kinder, *kompetenter Diplomat*, SO 11, GT 3). Beide pflegten bereits zu den Zeiten, als sie noch Gesandte Andergasts und Nostrias zu Gareth waren, einen Hader miteinander. Nach ihrer Einlieferung setzte sich dies fort und nimmt immer kauzigere Wesenszüge an: Da sägt einer dem anderen das Stuhlbein an, worauf jener ersterem Abführmittel ins Essen schmuggelt usw. Mittlerweile gehen beide sogar dazu über, andere Patienten zu Streichen anzustiften.

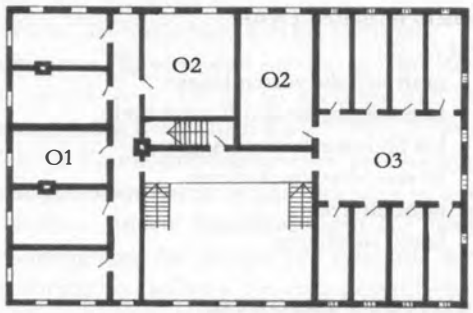
Für den hiesigen Klosterkrieger hält sich **Corven Rabenfels** (*999 BF, hager, dunkle Augen, *meisterlicher Golgarit*, SO 6, GT 6), der seit dem Jahr des Feuers nicht mehr ganz bei Sinnen ist. Die Noioniten lassen ihn gerne in dem Glauben, ist doch die Hoffnung auf eine Heilung gering. Immerhin hat Corven bereits zwei Einbrecher verprügelt.

Die meiste Fürsprache erhält Corven von **Olortisa Bugenhog** (*986 BF, pummelig, blass, schwarzhaarig, *durch-*

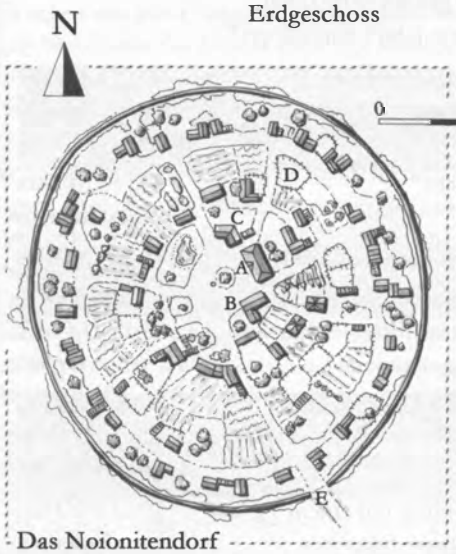
Hauptgebäude des Noionitendorfs



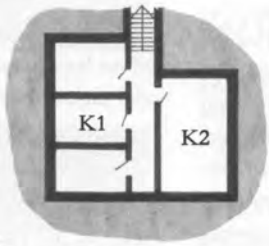
Erdgeschoss



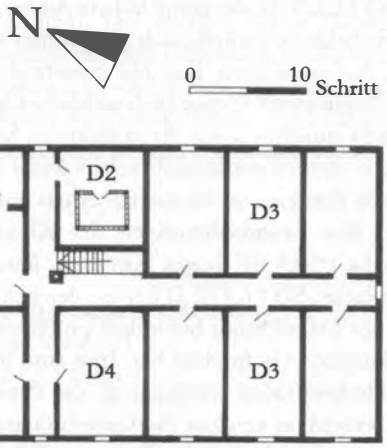
Obergeschoss



Das Noionitendorf



Kellergeschoss



Dachgeschoss

Noionitenkloster (Legende)

Erdgeschoss
E1 Empfangshalle (mit Treppe ins OG)
E2 Schreibstube
E3 Bibliothek und Archiv
E4 Ärztezimmer (mit Kellertreppe)
E5 Abstellkammer
E6 Spielzimmer
E7 Kapelle (*einfach geweiht, Boron*)
E8 Abort

Kellergeschoss
K1 Einzelzellen
K2 Vorräte

Obergeschoss
O1 Trakt der Adligen
O2 Pflegerzimmer
O3 Trakt der schweren Fälle

Dachgeschoss
D1 Räume des Abts
D2 Taubenschlag
D3 Dienerkammern
D4 Wäscherei
D5 Lagerraum



schnittliche Ordensschwester, SO 9, GT 4), ehemalige Kanzleirätin für Steuerwesen in der Kaiserlichen Schatzkammer, die von ihrem Neffen Mirfan Bugenhog aus dem Weg geräumt wurde, damit er dereinst ein ungeschmälertes Erbe der Familie antreten kann. Mittlerweile hat Olortisas Geist tatsächlich einigen Schaden genommen, so dass es nur geringe Aussicht auf eine Wiederherstellung gibt. Sie betätigt sich als Pflegerin und ist bekannt dafür, dass sie (fast) allen Geschichten der anderen Insassen Glauben schenkt.

Ehrfürchtiger Anführer einer Wohngemeinschaft ist der alte **Osthelm Fried** (*962 BF, dunkler Teint, hochgewachsen, *kompetenter Politiker*, SO 10, GT 4). Wenn man von den Passagen absieht, in denen er seine Mitbewohner mit Traktaten über maraskanische Eigenheiten nervt, weiß er es gekonnt, für seine Gruppe Insassen Vorteile und Annehmlichkeiten bei der Klosterführung zu erfeilschen. Seine Vergangenheit – er war einst Berater Fürst Herdins von Maraskan – liegt im Dunkeln, es gibt keine Aufzeichnungen dazu, er selbst leidet an Gedächtnisverlust und gelegentlichen Wahnvorstellungen.

Offener tritt die Verrücktheit bei **Salvinko von Trequerce** (*973 BF, hager, grauhaarig, dicklich, *meisterlicher Schriftsteller*, SO 9, GT 4) zutage. Zwar wurde er einst wegen der Aufwiegelei von Wanderarbeitern zu Unrecht verurteilt, der Aufenthalt im Kloster schädigte seinen Geist aber dermaßen, dass er heute tatsächlich verrückt ist. Wenn er nicht sein dichterisches Schaffen fortsetzt und wirklich hübsche Gedichte und Lieder zu Papier bringt, verfasst er Hasspamphlete gegen alles und jeden, so dass er ab und an in Rage auf dem Kiesplatz des Klosters steht und sich in wirre Reden steigert, bis die Gehilfen mit der Zwangsjacke kommen.

Fest ihre Meinung vertritt **Zerila Jannerlo** (*998 BF, rothaarig, redet langsam, *durchschnitliche Praiosgeweihte*, SO 8, GT 4), die an Teile der Magierphilosophie glaubt. Nach Ketzereivorwürfen hat sie sich selbst ins Kloster einweisen lassen, um sich als offiziell Geistesschwache der Kirchengerichtsbarkeit entziehen und sich gleichzeitig weiter der Suche nach der Wahrheit widmen zu können (siehe auch **Metropole** S. 74). Engen Freunden erzählt sie, ihre Mutter *Lysmina* sei in eine große Verschwörung um die kaiserlichen Zwillinge Rohaja und Yppolita verstrickt gewesen, für deren Erziehung sie zuständig war.

Lovisa Sonne (*1024 BF, dürr, sabbert, *unerfahrene Bettlerin*, SO 1, GT 3) hat selten wache Momente und weigert sich zu essen. Das Gossenmädchen brabbelt immer wieder etwas von unendlichen Tiefen unter Gareth und dem Hort eines feisten Drachen (**UG-10**), wenn sie überhaupt ansprechbar ist.

Der ehemalige Hausmeister der *Garether Heldenbühne* (**HB-07**), **Elix Hilgart** (*959 BF, Haarkranz, Backenbart, wuselig, *kompetenter Domestik*, SO 5, GT 3), behauptet von sich, einst ein großer Theaterintendant gewesen zu sein. Im Kloster führt dies einmal im Jahr zu einer eher schlechten denn rechten Aufführung, bei der Elix vor Stolz beinahe platzt, die Geweihten aber regelmäßig einschlafen.

Hin und wieder ist auch **Orelio Inigo Karinor**, der Hochgeweihte des hiesigen *Borontempels* (**ER-05**), hier zu Gast, um sich nach einem seiner Anfälle wieder zu erholen.

Geheimnisse

Kaiser Raul III.

Das Haupthaus des Klosters wurde unter dem Klugen Kaiser Gerbald II. als Landvilla errichtet, damit dessen Sohn Raul, der Kronprinz, einen kleinen Palast außerhalb Gareths besaß, in dem er das Regieren üben konnte. Als sich leider herausstellte, dass Raul nicht ganz bei Sinnen war, ließ ihn der gutmütige Gerbald II. dort weiterhin wohnen, abgeschottet von der Außenwelt. Dem irren Raul, oder, Kaiser Raul III., wie er sich selbst nannte, war nicht bewusst, dass nicht er der Herrscher des Mittelreichs war, sondern sein jüngerer Bruder Rude. Er schaffte es immer wieder, sich in die Politik einzumischen. So gelangte ein Befehl zum Bau einer Bodirbrücke in das kaiserliche Botennetz und wurde 305 BF prompt befolgt, gefolgt von schwerer wiegenden Aufträgen und Missionen von einiger politischer Tragweite. Rude verschärfte den Arrest des Geistesschwachen und untersagte alle „Kaiserspielchen", was letztlich zu Rauls Selbstmord führte. Sein Geist geht noch heute von Insasse zu Insasse um und ergreift Besitz von ihnen, so dass es stets einen Raul III. im Kloster gegeben hat und geben wird – was kurioserweise aber gar nicht groß auffällt.

Unter dem Kloster

Die kreisrunde Anlage des Klosters kommt nicht von ungefähr, ebenso wenig die Tatsache, dass es, wenn Gareth beispielsweise im Orkensturm bedroht wurde, umgangen und nicht niedergebrannt wurde. Der Grund liegt darin, dass vor Urzeiten ein Geodensteinkreis sich über eben jene Dimensionen erstreckte, die heute das Kloster einnimmt. Die Steine sind längst verschwunden; teilweise wurden sie fortgetragen, teilweise sind sie im Boden versunken. Die Geoden sind gegangen und die einstige Nutzung fiel dem Vergessen anheim. Einige Schutzzauber und Effekte aber sind geblieben. So ließ sich der Architekt der heutigen Klosteranlage von vorherrschenden Kraftfäden und Eindrücken dergestalt lenken, dass die in zwei Ringen angeordneten Häuser exakt an den Stellen der Geodensteine errichtet wurden. Im südlichen Wirtschaftsgebäude reicht ein Brunnen tief hinab bis zu einer Quellstelle, aus der klarstes Wasser hervortritt. Im Kloster geht elementare Zauberei leichter von der Hand (Probe –2) und manche Geister, die sich Patienten „einbilden", sind Mindergeister. Eine nach wie vor verzauberte Geodenstele wurde beim Bau des Patrizierhauses zum Kamin umfunktioniert.



Villa Altacker (VV-02)

Kennzeichen: Schriftzug über dem Torhaus *„O tempora! o mores!"* / *„Das letzte größere Anwesen an der Reichsstraße III nach Angbar."*
Typ: Wo, Gi, Kr
Hausherr: Iam Altacker
Organisation: Alte Gilde (geheimer Treffpunkt des Gildenrats)
Q/P/S/B/A: - / - / - / 8 / 4
Reichtum: 5
Zinken: [Alte Gilde] [bewaffnete Wächter] [Losung erforderlich] [Wachhunde]
Losung: *„Was ist Euer Begehr?" - „Aves' Schwingen leiteten mich hierher!"*
Unbefugtes Eindringen: 4 / 4 / 5

Die unscheinbare, auf einem ummauerten Hügel am Rande des Villenviertels gelegenen Villa der Familie Altacker fügt sich ohne besonders aufzufallen in den Reigen der örtlichen Villen und Paläste ein.

Geschichte

Das bei der Schlacht in den Wolken unbeschadet gebliebene Anwesen im strengen Garethischen Stil ist Sitz der Familie Altacker, nachdem Iam Altacker dieses günstig aus dem Nachlass eines höheren Beamten der kaiserlichen Verwaltung erwarb. Hoch erfreut zeigte sich Altacker, als er erkannte, wer der Vorbesitzer gewesen sein musste: Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod, der die Villa als ein inoffizielles Hauptquartier der KGIA nutzte. Die besonderen Einbauten und geheimen Extras leisten seither der alten Gilde vortreffliche Dienste.

Das Anwesen

Umgeben von einer drei Schritt hohen Mauer, die beinahe flächendeckend mit Efeuer bewachsen (*Klettern* +5, **Zoo-Botanica 235**) und von versteckten Scherben und scharfen Klingen gekrönt ist (*Körperbeherrschung* +7, sonst 2W6 SP), befinden sich auf dem Gelände neben der zentralen, zweigeschossigen **Villa** ein **Pavillon**, eine freistehende **Remise** samt **Pferdestall** und **Scheune** sowie ein eingeschossiges **Bedienstetenhaus**. Zwei Ziegelgebäude jüngeren Datums stechen aufgrund ihres unpassenden Äußeren aus der harmonischen Komposition heraus und dienen offensichtlich als **Lagerräume**.

Auf dem Gelände patrouillieren ständig mindestens zwei Waffenknechte (*kompetente Schläger* der Alten Gilde, Grad II, TaW *Sinnenschärfe* bzw. *Menschenkenntnis* 11+), die auch eintreffende Gäste in Empfang nehmen. Zudem wachen drei scharfe Wehrheimer Bluthunde darüber, dass sich niemand heimlich Zugang verschafft (*Schleichen* +12).

Der Bau der Fuchspfoten

Hinter der bürgerlichen Fassade, die die Familie Altacker gekonnt zu wahren weiß, verbirgt sich der geheime Treffpunkt des Gildenrats der Alten Gilde (Grad III+). Nicht einmal die gewöhnlichen Gildenmtiglieder, die das *Speicherhaus Sankt Eboreus* (**NH-19**) in Nardesheim als Hauptquartier kennen, wissen um die Natur des Hauses und die Identität Altackers als ihr Patriarch. In der alten Villa am Rande der Kaiserstadt werden Verbrechen geplant, ungestört „Lieferungen" zwischengelagert und Gefangene festgehalten. In den oberen Räumen des Haupthauses liegen neben einem geweihten Phexschrein mehrere Kammern mit teuren Gerätschaften zur Herstellung von gefälschten Siegeln, Urkunden und Passierscheinen (*Hochwertiges Arbeitsgerät*). Die umfangreichen Kellerräume und geheimen Zellen, Gänge und Kammern noch aus Zeiten der KGIA dienen den heutigen Bewohnern als Lager, Verhör- oder Besprechungsräume. Ein unterirdischer Gang, der bald als Steg einem unterirdischen Frischwasserzulauf für Gareth folgt, verbindet die Villa mit Unter-Gareth.

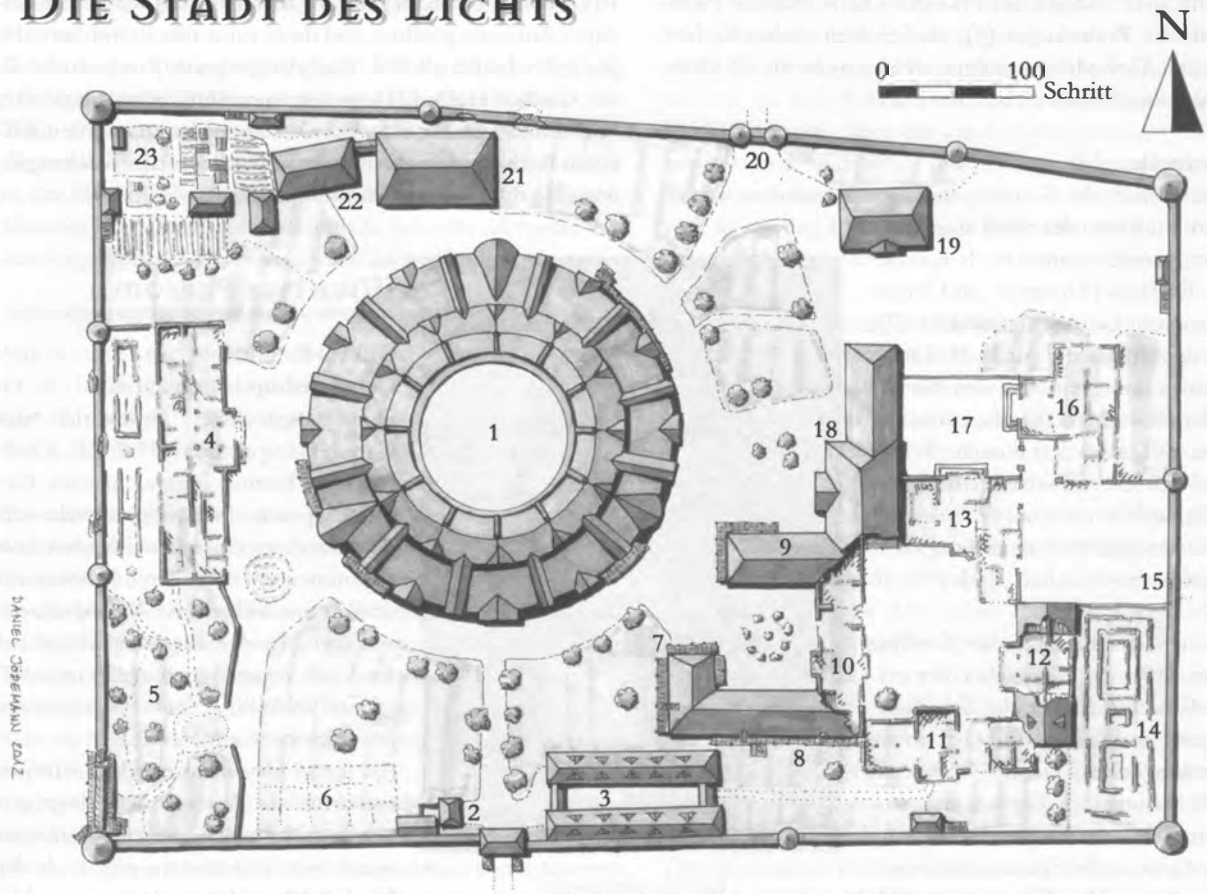
Die Stadt des Lichts (VV-08)

Typ: Te (im Palast der Sonne: *heilig, Praios*; Praiosanger: *einfach geweiht, Praios*), Wo, Üb
Herrscher: Hilberian Praiogriff II. (Bote des Lichts, oberster Praiosgeweihter), Rudewerth von Quintian-Quandt (Custos Urbi Lumini, Verwalter der Stadt des Lichts)
Organisation: Praioskirche (Tempelstadt, Sitz des Boten des Lichts), Sonnenlegion (Garnison)
Q/P/S/B/A: - / - / 200 (bessergestellte Gäste) + 1.000 (einfache Gäste und Pilger) / 400 / -
Reichtum: 5
Zinken: keine
Unbefugtes Eindringen: 6 / 3 / 4

Die Stadt des Lichts bot einst einen prächtigen Anblick, doch das Jahr des Feuers zerstörte 1027 BF zahlreiche der prunkvollen Bauten. 1036 BF sind die Trümmer wieder größtenteils beiseite geschafft, einsturzgefährdete Ruinen wurden abgesichert oder geschleift. An mehreren Stellen künden Holzgerüste von emsiger Bau- und Instandsetzungstätigkeit. Auf Befehl des Lichtboten wurden Ausbesserungsarbeiten vordringlich dort vorgenommen, wo es für den Betrieb der Tempelstadt notwendig ist, während man den Wiederaufbau reiner Prunkbauten hintenanstellte.



Die Stadt des Lichts



Etwa 400 Menschen bevölkern die einst für 2.000 Bewohner angelegte Stadt des Lichts, je zu etwa einem Viertel Geweihte, Akoluthen, Sonnenlegionäre und andere Bedienstete. Außerdem kommen zahlreiche Garether und Pilger aus aller Herren Länder zum Gebet in die Tempelstadt – an gewöhnlichen Tagen sind es etwa 500 Besucher, zu hohen Feiertagen oder besonderen Anlässen geht ihre Zahl jedoch in die Tausende.

Rundgang durch die Tempelstadt

Eine weiße, vier Schritt hohe Mauer umgibt die knapp 700 mal 500 Schritt große Anlage. An mehreren Stellen wurden Breschen und Risse teils sorgsam geschlossen, teils aber auch nur behelfsmäßig verfüllt. Schon von weitem ist der **Tempel der Sonne (1; VV-09)**, das Herz der heiligen Stadt, zu sehen.

Pilgerstätte

Man betritt die Stadt des Lichts durch das von einer grimmigen und einer freundlichen Greifenstatue flankierte und durch Sonnenlegionäre bewachte **Praiostor (2)**. Viele Garether kommen an das Tor, um Bittschriften in die Klauen der Greifenstatuen zu legen. Die Geweihten sammeln diese Gebete regelmäßig ein und entzünden sie rituell mit Brenngläsern aus Bernstein, damit die enthaltenen Fürbitten nach Alveran getragen werden. Der Volksmund kennt eine große Anzahl von (teils widersprüchlichen) Regeln, wie die Bitten zu verfassen sind und welche Art von Gebet man besser welchem Greifen anvertraut. Zauberkundige Besucher werden eingelassen, vorher jedoch nach dem Grund ihres Besuchs befragt und darauf hingewiesen, dass das Wirken jeglicher Zauberei innerhalb der Stadt des Lichts unter strenger Strafe (von Geißelung über Kerkerhaft in den Inquisitionskammern bis hin zum Feuertod, je nach Schwere und Beweggrund) steht. Im Gegensatz zum karmalen Schutz des Tempels der Sonne ist dies ein weltliches Arcanum Interdictum.

Die **Gesindehäuser** und die **Stallungen (3)** wurden neu errichtet, während die **Neue Kammer (4)**, der einstige Palast des Lichtboten, nur noch als Ruine aufragt. Beim **Goldenen Garten (5)**, einst dem Heliodan und seinen persönlichen Gästen allein vorbehalten, wurden Mauern und zerstörte Gebäude weggerissen, um ihn für jeden Besucher der Tempelstadt zu öffnen. Nun erfreuen sich Pilger und Geweihte



an der Pracht von Praiosblumen, Königskerzen, Alveransschlüsseln und anderen im Praioskult bedeutsamen Pflanzen. Auf dem **Praiosanger (6)**, im Schatten uralter Eichen, werden jene Geweihten bestattet, welche nicht für die Grabstätten des Sonnenpalasts bestimmt sind.

Großbaustelle

Teile der Fassade des Sonnenpalasts sowie mehrere der Gebäude im Südosten der Stadt sind eingerüstet und werden immer noch instandgesetzt. Emsiges Hämmern und Sägen hört man vom **Gouverneurspalast (7)**, in dem der Custos der Stadt des Lichts seine Amtsräume hat, von den **Gemächern der Geweihten (8)**, die einfachen Priestern als Unterkunft dienen (SO bis 12), und den **Gemächern der Erleuchteten (9)**, welche örtlichen Würdenträgern und Besuchern ab dem Rang eines Erzpraetors vorbehalten sind (SO ab 13).

Die Ruinen des **Palastes des Großinquisitors (10)**, der **Gemächer der reisenden Geweihten (11)**, der **Schriftensammlung und Druckerei (12)** sowie des **Kirchengerichts (13)** sind größtenteils von Schutt und gänzlich vom unheiligem Metall der Fliegenden Festung befreit, harren aber eines möglichen Wiederaufbaus. Der **Pilgergarten (14)** wird seit der Öffnung des Goldenen Gartens kaum mehr besucht und bildet einen romantisch-verwilderten Ruhepol am Rand der Tempelstadt. Das **Bürgertor (15)**, einst schwer beschädigt und halb verschüttet, ist heute zugemauert.

Kirchenstadt

Vom gefürchteten **Inquisitionsgebäude (16)** sind nur die vier unterirdischen Geschosse erhalten geblieben, in deren tiefsten Gewölben heute wieder ein halbes Dutzend gefährliche Zauberkundige in geweihten Zellen aus Koschbasalt, Gold und Eisen ihr Dasein fristen – in unmittelbarer Nähe des **Richt- und Feuerplatzes (17)**, an dem schon mancher ihrer Zunft sein Ende fand. Die relativ gut erhaltenen Gebäude der **Kirchen-Akademie (18)** stehen zu einem guten Teil leer. In der Schmiede werden die Sonnenszepter aller Praiosgeweihten Aventuriens gefertigt und geweiht.

Die **Garnison der Sonnenlegion (19)**, durch Feuer fast gänzlich zerstört, wurde kleiner wieder aufgebaut. Der schmucklose Bau beherbergt die Zellen von einer Kohorte (64 Sonnenlegionäre) und die nicht viel luxuriöseren Kammern der 10 Offiziere. Das nahegelegene **Rittertor (20)** wird zu besonderen Anlässen geöffnet und dient sonst nur Bewohnern der Stadt des Lichts als Ein- und Ausgang zur Reichsstraße. In der **Großen Halle (21)** speisen Geweihte, Sonnenlegionäre und Akoluthen Seite an Seite, während letztere in den **Küchen, Back-** und **Waschhäusern (22)** sowie den **Küchengärten (23)** die niederen Dienste verrichten.



Gilbyra Steinhauer

Wichtige Personen

Gilbyra Steinhauer,
Geheime Inquisitionsrätin

Die ranghöchste Vertreterin der Garether Inquisition (*997 BF, schulterlange, braune Haare, hageres Gesicht, spricht bedächtig) wuchs als Tochter eines einfachen Handwerkers zusammen mit drei älteren Brüdern auf und lernte früh, ihren Willen durchzusetzen. In der Praiostagsschule fiel sie durch neugierige, kluge Fragen auf, was sie schließlich in das Noviziat der Praioskirche brachte.

Als junge Geweihte wurde sie Inquisitionsrat da Vanya, dem heutigen Großinquisitor, zugeteilt und lernte an seiner Seite viel über die Abgründe der Niederhöllen, aber auch der menschlichen Seele. Gilbyra ist recht umgänglich, ihr fehlt die für viele Praioten typische Arroganz und sie weiß, dass es auf komplizierte Fragen nur sehr selten einfache Antworten gibt. Sie beurteilt Menschen nach ihren Taten, nicht nach ihrer Herkunft oder ihrem Aussehen. Gilbyra ist pragmatisch genug, anzuerkennen, dass bei der Verfolgung finsterer Umtriebe gerade auch magiebegabte Personen wertvolle Dienste leisten können. Verstöße gegen das Argelionsrecht verfolgt sie jedoch mit aller Härte.

Die Inquisitionsrätin hat ihre Meilersgrunder Wurzeln nicht vergessen und findet sich auch in weniger feinen Kreisen zurecht – und wenn heiliger Zorn sie übermannt, kann sie fluchen wie ein Garether Bierkutscher. In der Nacht, die sie wie jeder angehende Inquisitor in der Dämonenbrache verbringen musste, verbrannte ein feuriger Spuk ihre Handflächen und Finger. Meist trägt sie Handschuhe, um die Narben zu verdecken.

Gilbyra gebietet nicht nur über die unterirdischen Gelasse der Inquisition, sondern verfügt auch über eine Schreibstube und eine Schlafkammer im Gouverneurspalast.



Kurzcharakteristik: meisterliche Inquisitorin
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß
Belohnungen (klein/mittel/groß): Dank und Anerkennung / Prämie (12-24 D) / Ernennung zur Hand der Sonne
Zitat: *„Mir ist bewusst, dass Ihr über Mittel und Wege verfügt, die von der Kirche… mit Skepsis betrachtet werden. Ich erwarte, dass Ihr die Gebote der Zwölfe achtet und Euch den geltenden Gesetzen fügt. Darüber hinaus brauche ich nicht über jeden Ermittlungsschritt im Detail informiert zu werden."*

MU 15	**KL** 14	**IN** 12	**CH** 14
FF 10	**GE** 12	**KO** 13	**KK** 14
LeP 37	**AuP** 30	**AsP** –	**KaP** 32
WS 7	**MR** 11	**SO** 13	**GT** 5

Vor- und Nachteile: Schwer zu verzaubern, Soziale Anpassungsfähigkeit; Autoritätsgläubig 6, Eingeschränkter Sinn (Tastsinn), Moralkodex (Praioskirche)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Betäubungsschlag, Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag; Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Praios) 15
Talente: Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 13, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 14, Überreden 8, Überzeugen 10, Anatomie 7, Götter/Kulte 14, Magiekunde 9, Rechtskunde 14, Sagen/Legenden 8, Heilkunde Seele 10
Liturgien: 12 Segnungen, Auraprüfung, Blendstrahl aus Alveran, Daradors Bann der Schatten, Daradors prüfender Blick, Des Herrn goldener Mittag, Exorzismus (bis Grad V), Gilborns heilige Aura, Grosse Seelenprüfung, Licht des Herrn, Objektweihe, Praios' Magiebann, Sankt Gilborns Bannfluch, Seelenprüfung, Sicht auf Madas Welt, Ucuris Geleit, Ucuris ordnender Blick, Wort der Wahrheit, Zerschmetternder Bannstrahl
Ausrüstung: geweihtes Sonnenszepter

Sonnenszepter: **INI** 11+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **T P** 1W6+3 **DK** N
Kettenhemd: **RS** 3 **BE** 3 **GS** 8
Verhalten im Kampf: nutzt Schwächen aus, keine versteckten Attacken, versucht, Gegner lebend zu fangen

Rudewerth von Quintian-Quandt, Custos Urbi Lumini
Der Verwalter der Stadt des Lichts sorgt sich darum, dass die den alveranischen Dingen zugewandten Pilger, Mystiker und Sonnenverehrer sich möglichst wenig mit derischen Belangen beschweren müssen. Ihm unterstehen die Lakaien, Kutscher, Boten, Kerzenentzünder, Lageristen, Köche und Gärtner der Stadt des Lichts und er ist höchster Ansprechpartner und Richter für alle inneren Angelegenheiten der heiligen Stätte. **Rudewerth** (*982 BF, kleinwüchsig, hohe Stimme, spielt ständig mit seinem Schlüsselbund, *meisterlicher Verwalter, meisterlicher Praioshochgeweihter*, SO 14, GT 6) stammt aus bedeutendem garetischem Adelshaus, sammelte Erfahrungen als Profos kaiserlicher Soldatenregimenter, trat auf dem Schlachtfeld der Dritten Dämonenschlacht aus Dankbarkeit über die Zurückschlagung des Dämonenmeisters in die Kirche ein und bewies sich beim andauernden Wiederaufbau der Stadt des Lichts. Seine Familie spendete viel, so dass er 1035 BF vom Heliodan auf seinen jetzigen Posten erhoben wurde.

Hesindian Brementa, Baumeister
Meister Brementa (*978 BF, grauer Haarkranz, grüne Augen) ist einer der angesehensten Baumeister Garetiens. In jungen Jahren erwarb er sich einen Namen sowie ein gewisses Vermögen durch den Bau von Lagerhallen und Bürgerhäusern, wandte sich dann aber sakralen Bauwerken zu. Trotz seines schmächtigen Körperbaus hat Brementa ein gesundes Selbstbewusstsein und ist es gewohnt, mit Personen von hohem Stand zu verhandeln. Er sollte zunächst an der Ingerimmsakrale zu Alt-Gareth (**NH-16**) bauen, doch die Praioskirche bot ihm mehr Geld.
Der Baumeister ist bei seinem derzeitigen Vorhaben, das wohl sein letztes großes Werk darstellen wird, hin- und hergerissen: Zum einen scheut er davor zurück, die ursprünglichen Entwürfe des heiligen Owilmar abzuändern, zum anderen jedoch ist dies seine einmalige Chance, der Welt seinen Stempel aufzudrücken.
Der Baumeister verbringt nahezu seine gesamte Zeit in der Stadt des Lichts. Meist inspiziert er die Arbeiten oder brütet über Plänen, oft ist aber auch in angeregte Gespräche mit Geweihten vertieft, die ihm ihre Meinung über den Baufortschritt mitteilen oder Verbesserungen anregen. Eines der kleinen Gesindehäuser an der Südmauer der Tempelstadt steht ihm als Arbeits- und Schlafplatz zur Verfügung, sein Stadthaus in Alt-Gareth hat der Meister schon seit längerem nicht mehr von innen gesehen.
Brementas Gehilfin **Tamarine von Altzoll** (*1003 BF, brauner Pagenschnitt, begeisterungsfähig, naseweis, SO 7, GT 4) ermutigt ihn, in kühnen und großen Dimensionen zu denken, während sein größter Konkurrent **Torbenio ya Donato** (*989 BF, blond, Schnurrbart, Horasier, *meisterlicher Architekt*, SO 10, GT 3) nur darauf wartet, dass Brementa mit seinen Entwürfen die konservativen Teile der Geweihtenschaft gegen sich aufbringt.

Kurzcharakteristik: brillanter Architekt, meisterlicher Steinmetz
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich



Eigenschaften: KL 17, FF 14; SO 11, GT 5; Eitelkeit 10
Sonderfertigkeiten: mehrere architektonische Berufsgeheimnisse
Talente: Sinnenschärfe 8, Etikette 10, Überzeugen 12, Baukunst (Hochbau) 18 (20), Gesteinskunde 12, Götter/Kulte 9, Malen/Zeichnen (Architektur) 16 (18), Mechanik 12, Rechnen 14, Steinmetz 12, Zimmermann 10

Bauvorhaben

Zwar wurde **1036 BF** mit den Vorarbeiten für die Wiederherstellung der großen Kuppel des Sonnenpalastes begonnen, aber gegenwärtig wird noch heiß diskutiert, in welcher Form die Kuppel wiedererrichtet werden soll. Traditionalisten pochen auf eine genaue Rekonstruktion nach den Plänen St. Owilmars, einige Mystiker vertreten die Ansicht, das große Rund solle weiter nach dem Willen des Herrn Praios unter freiem Himmel liegen. Eine Gruppe aufstrebender Edelhandwerker um Tamarine von Altzoll sammelt Mittel und Unterstützung für einen neuen Entwurf, der den Aufbruch der Kirche in eine neue Epoche symbolisieren soll.
Gleichzeitig spinnt Torbenio eine Intrige gegen seinen Rivalen, indem er ihm über die ehrgeizige Tamarine Pläne unterzuschieben versucht, die einen radikalen Umbau des Sonnenpalastes mit großen Durchbrüchen in den Außenwänden vorsehen. Die vier gewaltigen, offenen Torbögen würden den Tempel zwar noch mehr als bisher dem Licht des Herrn Praios öffnen, aber auch die Statik des Bauwerks zunichtemachen – abgesehen davon, dass ein derart brachialer Umgang mit St. Owilmars Vermächtnis eine Welle der Empörung durch die Geweihtenschaft gehenließe.
Neben diesen Auseinandersetzungen schreiten die Arbeiten fort. Bis **1038 BF** werden die heute noch eingerüsteten Gebäude weitgehend wiederhergestellt sein. **1039 BF** folgt die Weihe eines Dankesschreins an der Ostseite des Goldenen Gartens, den die Garether Bürgerschaft sowie einige adlige Spender anlässlich der Rückkehr des Heiligen Lichts stiften. Die Arbeiten an der großen Kuppel werden noch zumindest bis **1042 BF** andauern.

Geheimnisse

Das Brevier des Gefallenen
Beim Absturz der Festung wurde der südöstliche Außenturm der Stadt des Lichts völlig zerstört, der sogenannte *Yerodin-Turm*, nach dem gleichnamigen Lichtboten der Rohalszeit, der sich nach nur einjähriger Amtszeit von dessen Zinnen stürzte. Als der Schutt weggeräumt wurde, fand die Tagelöhnerin **Perainlieb Rußner** (*1011 BF, sonnenverbrannt, lispelt, *erfahren*, SO 5, GT 3) zwischen den Trümmern ein altes, reich verziertes Buch. Sie konnte nicht widerstehen und steckte es ein, nicht ahnend, dass es sich um das Gebetbuch des unglückseligen Yerodin handelte. Der Lichtbote war einen Monat vor seinem Freitod plötzlich dem Wahnsinn verfallen, und die Seiten des Breviers sind an vielen Stellen von seinen wirren Notizen bedeckt – hasserfüllte Tiraden, mit zum Teil besorgniserregenden Formulierungen wie „Heil dem einen, der alles und doch ohne ist".
Unglücklicherweise hat Perainlieb, die weder lesen noch schreiben kann, keine Ahnung, was sie da in Händen hält. Wenn sie Geld braucht, reißt sie ab und zu eines der hübschen Bildchen aus dem Brevier und verkauft es oder tauscht es gegen Schnaps ein, wodurch einzelne Seiten in der Stadt in Umlauf kommen. Einige Parteien wären höchst interessiert daran, das Buch an sich zu bringen, allen voran die Praioskirche, sobald sie davon erfährt. Der *Zirkel der Freien Wissenschaften* (**ER-17**) möchte es aus philosophischem Interesse studieren, während die Diener des Goldenen (**Metropole** S. 150) für das Buch ohne zu zögern töten würden.

Der Tempel der Sonne (Praiostempel) (VV-09)

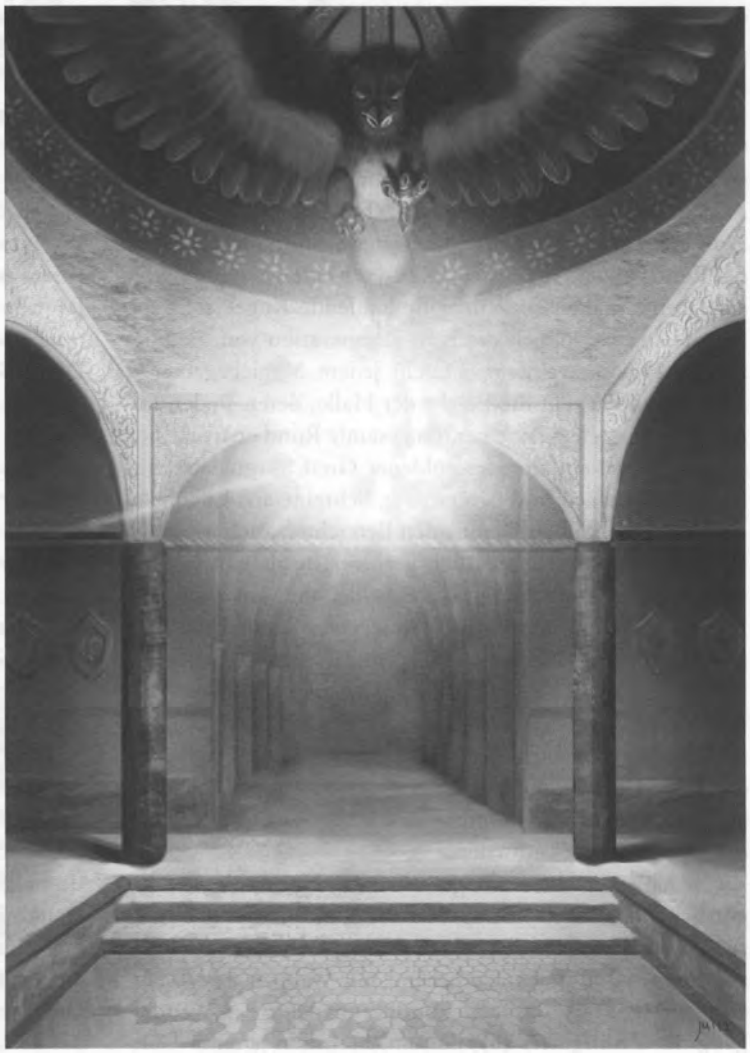
Kennzeichen: (gewaltigster Sakralbau Gareths) / *„Geht einfach nach Neu-Gareth, haltet Ausschau nach dem Haus des Götterfürsten und geht drauf zu, bis Ihr mit der Nase dranstoßt! Immer diese Provinzler …"*
Typ: Te (heilig, Praios; Raben-und-Rad-Kapelle: zweifach geweiht, Boron)
Vorsteher: Lichtbote Hilberian Praiogriff II.
Organisation: Praioskirche (religiöser Hauptsitz)
Q/P/S/B/A: - / - / - / 80 / -
Reichtum: 6
Unbefugtes Eindringen: 5 / 4 / 6

Der Sonnenpalast, wie der größte Tempel Aventuriens auch genannt wird, gilt mit Recht als eines der Zwölf Menschenwunder. Die Fassade des über 200 Schritt durchmessenden Prachtbaus, mit weißem Marmor und Gold geschmückt, strahlt und funkelt im Sonnenlicht, und seine 60 Schritt aufragenden Mauern grüßen den Pilger bereits, wenn er sich Neu-Gareth nähert. Doch das mächtige Bauwerk trägt auch noch die Spuren der jüngsten Vergangenheit: An etlichen Stellen sind frische Ausbesserungen im Mauerwerk sichtbar, ein guter Teil der Ostseite wird von einem Holzgerüst verdeckt, und dort, wo einst die gewaltige Kuppel aus Gold und rotem Glas funkelte, schimmert heute nur ein geradezu zerbrechlich wirkender, schritthoher Sims aus Messing in der Sonne.



Besucher

Im Gegensatz zur *Priesterkaiser-Noralec-Sakrale* (**NH-20**) steht der Sonnenpalast nicht jedermann offen: Magiebegabten wird der Zutritt verwehrt, da Madas Frevel nicht die Vollkommenheit dieses Ortes stören soll. Der Tempel ist ein *heiliger Ort* des Praios und wird durch ein karmales Arcanum Interdictum geschützt, wodurch das Wirken von Magie in seinem Inneren unmöglich ist. Seit einigen Jahren haben zwar auf Befehl des Lichtboten auch Pilger von niedrigem Stand Zutritt zum Tempel, in der Regel sucht das einfache Volk jedoch die Stadtsakrale auf, während der Sonnenpalast Adel, Patriziat und Geweihtenschaft vorbehalten bleibt.
Allgemein gilt, dass Personen, die nicht der Praioskirche angehören, nur das Rund (mitsamt Wandelgang und Hallen der Zwölfgöttlichen Lande) und die verschiedenen Kapellen betreten dürfen, und dies nur zwischen Sonnenauf- und Untergang. Für den Besuch der Halle der Heiligen Schriften oder einer der Grüfte ist eine besondere Erlaubnis erforderlich, die man mit einer guten Begründung und entsprechendem Leumund erlangen kann. Alle anderen Bereiche des Tempels sind Angehörigen der Kirche vorbehalten.



Das Ewige Licht

Geschichte

Owilmar von Gareth, der Erbauer der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale, übertraf sein eigenes Werk, als er unter Noralecs Nachfolger Kathay mit dem Bau seines Lebenswerkes begann. Die Arbeiten währten von 412 bis 451 BF, und es heißt, dass die Priesterkaiser den später heiliggesprochenen Baumeister einkerkern und blenden ließen, auf dass er nie mehr etwas Vergleichbares schaffen könnte. Als gleißendes Herz der Stadt des Lichts überdauerte der Sonnenpalast die Jahrhunderte.
1027 BF jedoch zerstörte der Absturz der Fliegenden Festung die prachtvolle Kuppel des Tempels. Trümmerstücke rissen Löcher in die Mauern, berstende Säulen begruben kostbare Statuen unter sich, zerschmetterten bernsteinerne Reliquienschreine und verwüsteten die lichterfüllten Hallen. An jenem Tag verschwand das Ewige Licht, der heiligste Talisman des Sonnengottes, und eine jahrelange Suche – die Quanionsqueste – begann. Am 1. Praios 1036 BF trugen Greifen eine Schar von Quanionspilgern nach Gareth, und unter dem Jubel der Gläubigen kehrte das Licht in den Sonnenpalast zurück.

Die große Rundhalle

Kaum jemand betritt den Tempel durch das **Tor der Sonne (1)**, denn dessen zwölf Schritt hohe vergoldete Flügel werden nur zu besonderen Anlässen geöffnet. Stattdessen verwenden Besucher die nur neun Schritt hohen Seitentore zur Linken und Rechten, welche jeweils von sechs Sonnengardisten bewacht werden. Durch die Tore erreicht man die **Halle des Himmels (2),** deren 30 Schritt hohe Decke von vier mächtigen, mit Greifenreliefs geschmückten Säulen getragen wird. In jüngster Zeit meditieren oft Pilger vor einer der Säulen, erforschen ihre Seelen und besinnen sich ihrer Fehler, ehe sie sich würdig betrachten, weiter zu gehen. Am Ausgang der Halle schreitet man unter dem neun Schritt durchmessenden **Owilmars-Gong (3)** hindurch, von dem es heißt, dass sein mächtiger Klang die Herzen von Schwarzmagiern, Dämonenknechten und Buhlen des Namenlosen erbeben lässt (in Hörweite für Frevler MU-Probe, für Verdammte MU-Probe +5, bei Misslingen MU für 3W6 Stunden halbiert). Der Gong wird zweimal wöchentlich, zur ersten und zwölf-



ten Stunde jedes Praiostages, sowie zu besonderen Anlässen geschlagen. Sein dumpfes Dröhnen ist bis zu 500 Schritt Entfernung durchdringend, bis maximal anderthalb Meilen (etwa bis zur Grenze Neu-Gareths und im Süden bis zum Gesplitterten Berg) schwach zu vernehmen. Es heißt, dass er nach dem Willen des Herrn auch von selbst ertönt – zuletzt an dem Tag, an dem das Heilige Licht wiederkehrte.

Nun erreicht der Besucher die riesige **Rundhalle (4)**, auch das Rund genannt, in dessen Mitte das wiedergekehrte Ewige Licht, eine makellose, reinweiß strahlende Kugel, schwebt. Sein Glanz verdoppelt die KaP-Regeneration von meditierenden Praiosgeweihten, entzieht jedem Magiebegabten 1 AsP/KR und erhellt die Pracht der Halle, deren Boden mit Alabaster ausgelegt ist. Über das gesamte Rund erstreckt sich ein die Flügel entfaltender goldener Greif. Vergoldete Säulen, Schnitzereien und Alveraniare, Schreine aus Elfenbein, Bernstein und Silber blenden den Betrachter, auch wenn die Zahl der Kunstwerke deutlich geringer ist als vor der Verwüstung des Tempels. Die 20 Schritt hohe, noch aus den Dunklen Zeiten stammende Götterstatue stellt Praios als zweigesichtigen Gott dar, der Tag und Nacht je ein Antlitz zuwendet. Seit der Zerstörung der Kuppel ist das Dach der Rundhalle offen, so dass die Strahlen der Sonne sich mit jenen des heiligen Lichts in Harmonie vereinen. Dass in all den Jahren kein einziger Tropfen Regen den Boden der Halle berührte, diente der Geweihtenschaft als tröstliches Zeichen der Gnade des Götterfürsten.

Zwölf hallengleiche Kreuzgewölbe, die **Hallen der Zwölfgöttlichen Lande (5)**, umgeben das Rund. In Retos Regierungszeit wurde jede dieser Hallen einer Provinz des Reiches zugeordnet und dementsprechend mit Wappen und Landschaftsfresken geschmückt. Rundherum läuft der **Wandelgang der Zwölfgötter (6)**, dessen Abschnitte je einer Gottheit des Pantheons gewidmet sind.

Der äußere Ring

Um das Tempelrund sind zahlreiche Kammern, Hallen und Gemächer angeordnet. In der goldfunkelnden **Ucuri-Kapelle (7)** verweilen oft Boten aus fremden Landen, denn über ihr befinden sich die **Gemächer des Ordens der Ucuriaten**, der dem Lichtboten hilft, die in den letzten Jahren zunehmend eigenständigeren Kirchenteile fernab von Gareth zu erreichen. Neben der Kapelle liegen die Räumlichkeiten, die von 32 Sonnengardisten genutzt werden **(8-11)**. An den Seiten der Fechthalle befinden sich die **Grüfte der Kaiser Raul (12)** und **Reto (13)** von Gareth, und es verwundert nicht, dass fromme Garether oft Blumen an jenen Stellen der Außenwand des Sonnenpalastes niederlegen, hinter denen diese großen gekrönten Häupter ruhen.

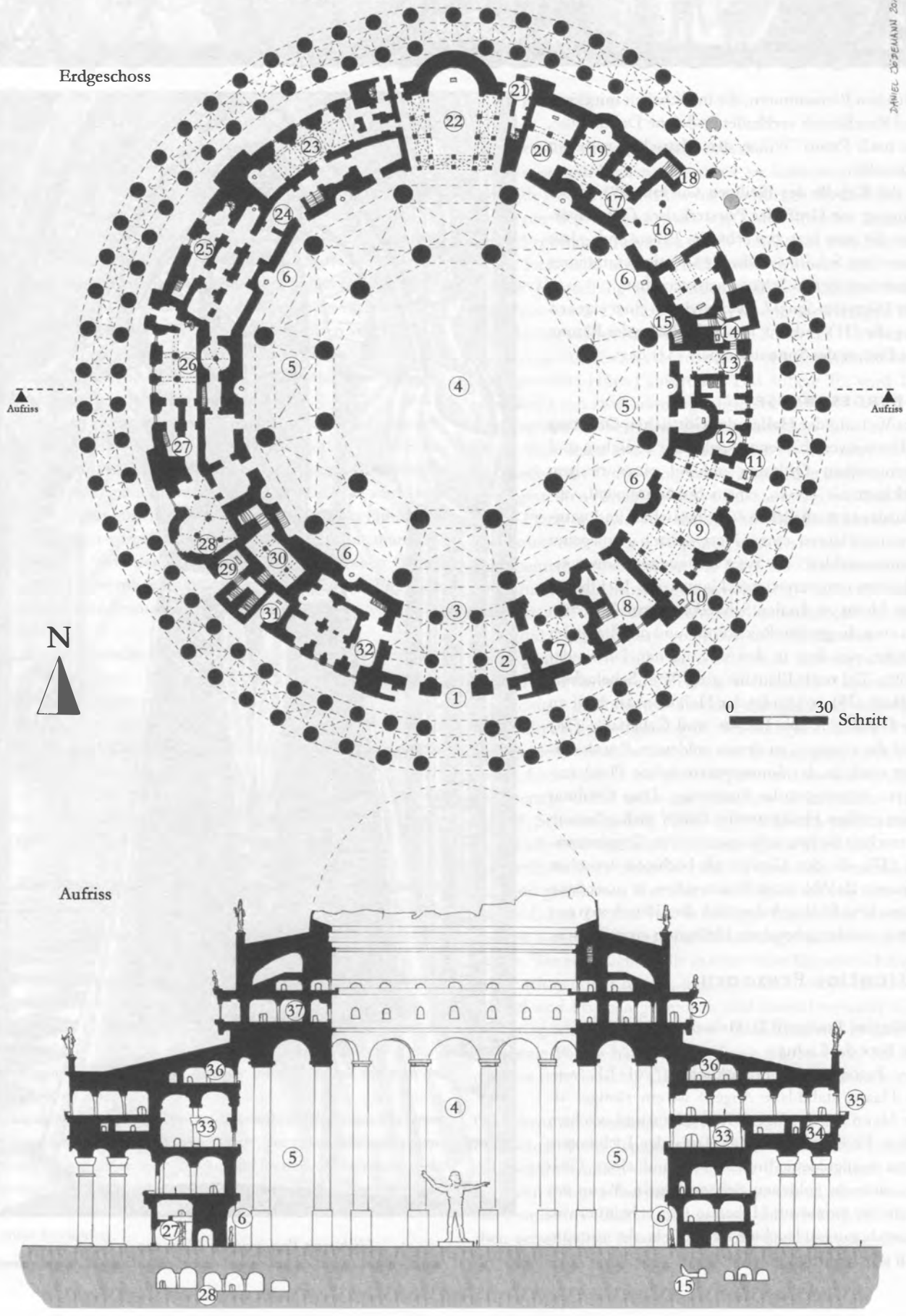
Zwei weitere berühmte Tote liegen an der Ostseite des Tempels bestattet: Die **Gruft des Prinzen Rude (14)** birgt ein steinernes Abbild des ermordeten Thronfolgers mit silberner Totenmaske und wallendem Reichsmantel. Und auch sich selbst schuf der Heilige Owilmar ein Grabmal in seinem Meisterwerk: Die **Owilmars-Gruft (15)** liegt tief unter den Grundmauern des Sonnenpalastes, in einer engen Kammer, die von einem gleißenden Goldkörnchen erhellt wird. Das Skelett des Heiligen steht aufrecht und weist mit der Linken zum Zentrum des Tempels. Owilmar starb im Exil an einem unbekannten Ort, und es heißt, dass seine Gebeine Jahrhunderte später durch Praios' Willen hier in dieser Haltung erschienen.

Die **Krönungskapelle der Lichtboten (16)** wurde einst an Glanz nur vom großen Rund übertroffen. Ein Brocken der Festung vernichtete jedoch die Pracht, riss eine Bresche in die Außenwand und zerschmetterte die tragenden Säulen. Die Halle wurde seitdem gereinigt und von Schutt befreit, aber noch immer stützt ein Holzgerüst die Decke, die Wände sind von Zierat befreit und reinweiß. Die Bresche wurde in einen großen, offenen Durchgang gewandelt. Wenn Praios einen Lichtboten zu sich ruft, beraten die Wahrer der Ordnung in der düsteren **Gilborns-Kapelle (17)** über die Nachfolge, und wenn der neue Bote bestimmt ist, wird er in der Krönungskapelle gekrönt und durch ein Praioswunder vor aller Welt bestätigt. Sein Vorgänger findet die letzte Ruhe in der unterirdischen **Gruft der Lichtboten (18)**, die nur über eine lange Treppe von der Gilborns-Kapelle aus betreten werden kann. Und auch die nächsten Hallen dienen den Toten: Neben der Boron geweihten **Raben- und Rad-Kapelle (19)** liegen die **Denkmäler der Kaiser seit Eslam I. (20)**, deren Leiber zumeist im Tal der Kaiser bei Eslamsgrund bestattet sind, und die **Gruft der Klugen Kaiser (21)**.

Den zahlreichen Prunkräumen und Hallen, die dem Boten des Lichts zugedacht waren, sieht man zum Teil die Schäden und Verwüstungen durch Trümmer der Fliegenden Festung noch an. Der **Sonnensaal (22)** wird gegenwärtig kaum für prunkvolle Audienzen verwendet, einige der westlichen **Gemächer (23, 24)** stehen seit dem Umzug der Kirchenverwaltung nach Elenvina leer oder werden als Quartiere für hochrangige Besucher genutzt. Seit der Zerstörung der Neuen Kammer bewohnt Hilberian wieder die ursprünglich im Sonnenpalast errichteten **Gemächer des Lichtboten (25)** und nutzt die weitläufige **Empfangshalle (26)** für theologische Gespräche. Zum Ornat des Heliodan zählt auch das *Auge des Praios*, der magiebannende Talisman des Götterfürsten (**WdG 37**), der hier ruht, wenn er nicht gerade von einem Geweihten in Not gerufen wird (bei 20 auf 1W20 fort).

Die **Halle der Heiligen Schriften (27)** beherbergt noch immer zahlreiche Schätze des Wissens, darunter eine der beiden Urschriften des *Zwölfgötterddikts*, aber Aufzeichnungen aus neuerer Zeit muss man eher in Elenvina suchen. Das **Gewölbe der Versiegelten Schriften (28)** birgt in den unter-

Der Tempel der Sonne





irdischen Bleikammern, die in Wahrheit mit Eisen und Koschbasalt verkleidet sind, jene Dokumente, die nach Praios' Willen den Menschen verboten sein sollen.

In der **Kapelle des Heiligen Gurvan (29)** ist der Eingang zur **Gruft der Priesterkaiser (30)** verborgen, die man hier, bewacht von Fallen und – laut einer alten Schrift – »unheylig Creathyr« samt ihrer sagenumwobenen Schätze beigesetzt hat.

Der Märtyerin *Sankt Lechmin* wird in einer eigenen **Kapelle (31)** gedacht, die in der Nähe der **Räume des Prätors des Sonnentempels (32)** liegt.

Obergeschosse

Die Vielzahl der **Hallen der Göttlichen Ordnung (33)** zeigt verschiedene Aspekte der derischen und alveranischen Ordnung anhand einer riesigen Weltkarte als Fresko, einem Sphärenmodell, verschiedenen natürlichen, mechanischen und wundersamen Uhren, einem Netz vielfach gespiegelter Sonnenstrahlen, in Stein gehauenen Gesetzesschriften und verewigten Namen der Lichtboten vom Horas an. In den **Schatzkammern (34)** ruhten einst die großen Reichtümer und der Zehnt der Kirche, von dem in den vergangenen Jahren der größte Teil nach Elenvina ging. Vom **Schelachar-Balkon (35)** verkündet der Heliodan das Heil an die Gläubigen. Die **Fasten- und Gebetssäle (36)** sind die einzigen, in denen goldenem Prunk entsagt wird. In der **Sonnenwarte** (ohne Plan) studieren Astrologen das Praiosauge. Dass Owilmar beim größten Heiligtum des Praios' nicht allein an Menschen dachte, sieht man an den **Gryphonarien (37)**, die den Greifen als höchsten derischen Dienern als Wohnstatt dienen sollen, so sie es denn wünschen. Bislang haben sich die Götterboten nur selten vorübergehend am Heiligtum eingefunden.

Wichtige Personen

Hilberian Praiogriff II. Heliodan,
der Bote des Lichts

Der Patriarch der Praioskirche (*961 BF, weiße Haare, stahlblaue Augen) ist ein rüstiger alter Mann mit kräftigem Körperbau und wachem Blick. Er trägt die heilige Tiara der Lichtboten, dazu weißgoldene Brokatroben und einen Gürtel mit sechs goldenen Sphärenkugeln. Wenn das Licht der Sonne auf Hilberian fällt, scheint er von innen heraus zu leuchten – ein Effekt, der nur zum Teil seinem Ornat geschuldet ist.



Hilberian Praiogriff II. Heliodan



Hilberian blickt auf ein bewegtes Leben zurück: Der Halbbruder Herzog Jast Gorsams stieg in der Hierarchie der Kirche bis zum Illuminatus von Elenvina auf. 1014 BF verschuldete er aus falschem Stolz die zweite Spaltung der Praioskirche, unterwarf sich jedoch seinem Gegner Jariel Praiotin XII., als er seinen Irrtum erkannte. Nach langen Jahren der Einkehr und Buße trat er schließlich 1021 BF die Nachfolge Jariels an und steht seitdem der Gemeinschaft der Sonne vor. Auch als die Verwüstung der Stadt des Lichts die Kirche tief erschütterte, gab er den Gläubigen Hoffnung. Mit der Rückkehr des Heiligen Lichts sieht Hilberian seinen Weg fast vollendet. Was noch bleibt, ist, die erneuerte Kirche mit ruhiger Hand zu führen, bis die Zeit kommt, da Praios seinen Diener zu sich ruft.

Eine offizielle Audienz beim Boten des Lichts zu erlangen, ist nicht einfach und erfordert das Überwinden von drei Secretarii in aufsteigender Wichtigkeit, die von der Bedeutung des Besuchs überzeugt werden wollen (SO 10, 13 und 16, je GT 5-6). Unter günstigen Bedingungen dauert es (40-SO*2) Tage, bis man vorgelassen wird. Allerdings kann man Hilberian auch bisweilen im Rund oder im Goldenen Garten antreffen – und manchmal spricht er von sich aus Pilger an, in denen er ein besonderes Anliegen erkennt.

Kurzcharakteristik: brillanter Praiosgeweihter, meisterlicher Kirchenvorsteher
Beziehungen: immens
Finanzkraft: immens
Verwendung im Spiel: weiser Mentor, Orakel, Auftraggeber, höchster Exorzist der Kirche
Zitat: *„Sprich nicht von Furcht. Wir alle fürchten etwas, das macht uns zu Menschen. Aber was uns dem Göttlichen nahebringt, ist die Hoffnung, die jede Furcht überwindet."*

Eigenschaften: MU 15, IN 18, CH 17; SO 20, GT 5
Sonderfertigkeiten: Aura der Heiligkeit, weitere nach Meisterentscheid, Liturgiekenntnis (Praios) 21
Talente: Selbstbeherrschung 18, Sinnenschärfe 12, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 18, Überzeugen 16, Lehren 16, Geschichtswissen 10, Götter/Kulte 19, Rechtskunde 17, Staatskunst 14, Heilkunde Seele 16, Prophezeien 17
Liturgien: alle Praiosliturgien, darunter manche, die nur der Bote des Lichts wirken kann
Besonderheiten: verfügt über die *Stimme-die-befiehlt* (entspricht einem Heiligen Befehl (**WdG 256**) mit 24 LkP*, der jeden beliebigen praiosgefälligen Inhalt haben kann und auf alle Personen in Hörweite wirkt; Kosten 12 KaP) und den *Geist-der-sieht* (Visionen über kosmische und schicksalhafte Zusammenhänge). Üblicherweise besitzt Hilberian 2W20 Punkte Entrückung.

Geheimnisse

Das Gewölbe der versiegelten Schriften

Um die unterirdischen Kammern zu erreichen, in denen tausende verbotene Schriften vor den Blicken der Sterblichen verborgen liegen, muss man vier hintereinander liegende Tore überwinden. Jedes von ihnen besteht aus eisenbeschlagener Steineiche und ist durch zwölf Schlösser aus zwergischer Herstellung (pro Schloss *Schlösser Knacken*-Probe +10) geschützt. Da das Amt der Hüterin der Heiligen Bücher derzeit vakant ist, wurden die 48 Schlüssel 12 zuverlässigen Angehörigen des Hüterordens (10 Schriftenwächter, zwei geweihte Hüter) anvertraut. Das äußere Tor wird Tag und Nacht von zwei Sonnengardisten bewacht.

Hier werden Bücher verwahrt wie Zurbarans *Vom Leben in seinen Natürlichen und Über-Natürlichen Formen* sowie 50 (!) Abschriften der *Offenbarung des Nayrakis*. Aber auch manche sichergestellten Artefakte und verfluchte Objekte haben hier einen Platz, so etwa das einstige havenische Richtschwert *Bannstrahl* oder der vor 40 Jahren vom Garether Hexenzirkel erbeutete *Safirnatopf*, ein 600 Jahre alter Ritualkessel aus Arkanium. Versuche, sie auf magische Weise zu entwenden, scheitern am Arcanum Interdictum des Sonnenpalastes und dem großzügigen Einsatz von Eisen und Koschbasalt.

Das eigentliche Gewölbe ist in zahlreiche Kammern unterteilt. In jeder davon warten Fallen: Während die Lagerstätten der weniger gefährlichen Traktate mit geschickt verborgenen Fallschächten (Tarnung 10, Schwierigkeit 3, 3W6–3 SP Fallschaden) versehen sind, die den Eindringling festsetzen sollen, finden sich an manchen Regalen mit besonders schützenswertem Inhalt auch gut gewartete Bolzenfallen (Tarnung 8, Schwierigkeit 8, 1W6+6 TP*). Durch das Auslösen einer Falle wird stets auch die Sonnengarde alarmiert.

Die gefährlichsten Schriften sind in nochmals verschlossenen und gesicherten Kammern verborgen, die von den verantwortlichen Hütern nur in völliger Dunkelheit betreten werden, um nicht einmal die Versuchung des Lesens zu gestatten. Wer eine Lichtquelle in eine dieser Kammern bringt, findet schmerzhaft heraus, dass ihr Schein durch dutzende Spiegel und Prismen gebrochen und karmal verstärkt wird (Wirkung wie Praios' Mahnung (Blindheit) mit 10 LkP*), was fatale Folgen haben kann, da im Boden dieser Räume mehrere tiefe Schächte klaffen (10W6–10 SP Fallschaden).

Die Wacht des Sonnenpalastes

Der Standort des Tempels der Sonne wurde nicht zufällig ausgewählt, sondern dem Baumeister Owilmar durch Visionen von Praios selbst befohlen. Dieser Ort ist seit Urzeiten von kosmischer Kraft durchdrungen, und seit langem versuchen verschiedene Mächte, Kontrolle über ihn auszuüben: Zur Siedlerzeit errichteten Diener des Namenlosen hier den



Tempel der Dreizehn, für Jahrhunderte Betstätte des Namenlosen und Zugang zum Tridekarion, einem Teil des getilgten Namens des Gottes. 166 v.BF brannte er bis auf die Grundmauern nieder und seine unterirdischen Gewölbe wurden um 100 BF bei einem Erdbeben verschüttet. Der Hort des Bösen geriet in Vergessenheit, die Anhänger des Namenlosen suchten immer wieder erfolglos nach ihm.

Die Fundamente des Sonnenpalastes verschlossen alle Zugänge zum Tempel der Dreizehn und begruben ihn tief unter geweihten Steinen. Nur noch vom *Wachenden Greif* (**VV-06**) aus existiert ein Zugang zum Tridekarion. Vor wenigen Jahren hatte der Namenlose es geschafft, einige seiner Geweihten in die Gemeinschaft der Sonne einzuschleusen, die nach dem verschütteten Heiligtum suchen sollten. Doch kurz vor dem Ziel scheiterten sie, als Blakharaz seine Klauen nach diesem Ort ausstreckte: Die drei Geweihten des Namenlosen waren die einzigen, die bei der Verwüstung der Stadt des Lichts durch die Fliegende Festung den Tod fanden, als hätten Göttermacht und Dämonenkraft sich gleichzeitig gegen den Dreizehnten gewandt. Während der Quanionsqueste attackierte der Erzdämon den Tempel der Sonne, und nun, nach der Rückkehr des Lichts, ist Praios' Macht hier wieder unbestritten. Doch es ist nur eine Frage der Zeit, bis wieder eine dunkle Kraft versucht, den Ort für sich zu gewinnen.

Manche Magier vermuten, dass das Heiligtum des Praios einen wichtigen Schnittpunkt von Kraftlinien bewacht oder verhüllt (bzw. verhindert, dass bestimmte Kraftlinien hier zu einem Nodix aufeinandertreffen) oder das Chaos der Dämonenbrache im Zaum hält.

Villa Falkenson (VV-16)

Typ: Wo, Le
Hausherr: Melcher Dragendot
Q/P/S/B/A: -/-/-/6/2
Reichtum: 5
Zinken: [wohlhabend] [fromm tun lohnt sich]
Unbefugtes Eindringen: 5 (wenn Melcher da ist, sonst 3) / 4 / 4

Nachdem die ursprüngliche Villa Falkenson zerschmettert worden war, erbaute sich der Reichsedle und weithin gefeierte Held Melcher Dragendot unweit eine neue, die nun ganz seinen Bedürfnissen entspricht: Das Gebäude besitzt einen überdachten Übungsplatz, großzügige Räumlichkeiten für die Waffen und Rüstungen seiner Sammlung, Platz für die Erinnerungsstücke eines Heldenlebens, heimelige Gästebereiche und Unterkünfte für zwei persönliche Schüler des Schwertmeisters. Im Haus leben überdies Bedienstete und der Ogerschlacht-Veteran **Gundulf Korninger** (*969 BF, langer weißer Backenbart, Augenklappe, kurzsichtig, erzählt gern Schlachtengeschichten, legt Wert auf Respekt ihm und seinem Herrn gegenüber, hustet ständig, SO 7, GT 3), der die Waffenkammer führt und die Geheimnisse seines Herrn hütet. In Nebengelassen befindet sich unter anderem ein Stall.

Wichtige Personen

Melcher Dragendot, Prüfstein des Schwertkönigs, Ritter und Edler zu Reichswacht

Der Weidener Ritter (*971 BF, 1,98 Schritt, graubärtig, blaue Augen) erlangte Berühmtheit, als er sich in drei rondrianischen Duellen mit dem Schwertkönig Raidri Conchobair maß und seitdem als Wächter dieses Titels gilt. Melcher, der noch von Kaiser Reto zum Reichsedlen ernannt wurde, nahm an fast allen Schlachten des Reiches teil, von der Eroberung Maraskans über den Ogerzug bis zur Dreikaiserschlacht. Nachdem viele seiner alten Kameraden gefallen sind – Raidri, Waldemar von Löwenhaupt, Avon Nordfalk – sieht er es als seine Aufgabe, die Ideale des Heldentums und seine Erfahrungen in eine neue Epoche weiterzutragen und jungen Frauen und Männern mit aufrechtem Herzen Lehrer zu sein. Der Stadt Gareth dient er im Rat der Helden und als motivierender Anführer für die Reihen der Spießbürger, wenn Feinde drohen. Doch Ritter Dragendot ist nicht allein ein Mann des Schwertes und Träger der legendären *Smaragdlöwin*, einem der zwölf Löwinnenschwerter (**AvAr 110**). Er hat über die Jahrzehnte auch eine Sammlung von halb mythologischen Fakten und Prophezeiungen angelegt, die er mit erfahrenen Helden teilt. Er sieht für sich zwei Aufgaben, bevor er an Rondras Tafel gerufen wird: dem Reich und Gareth zu zeigen, welche Größe es hat, und die Träger der zwölf Löwinnenschwerter zu vereinen.

Kurzcharakteristik: vollendeter Schwertkämpfer, unerfahrener Politiker
Füchsischer Name: Dose**
Beziehungen: groß
Finanzkraft: ansehnlich
Belohnungen (klein/mittel/groß): ein Übungskampf, eine Heldengeschichte, 1 D / Kontakte zu Adel oder Stadtverwaltung, Lehrmeister bis TaW 12 und gängige SF, stellt sich auf Wunsch zum Duell, leiht Hlûtharsjüngern die Smaragdlöwin aus / Stellvertreter für ein Duell, zieht mit in einen Kampf, Lehrmeister für seltene Fertigkeiten. Man muss achtgeben,



dass er einem nicht seine Villa schenkt, um selbst nochmal auf Abenteuer auszuziehen.

Verwendung im Spiel: Auftraggeber, Lehrer, Vorbild für Helden („So weit will ich auch kommen!"). Prüfstein für alle, die Schwertkönig werden wollen: Wer glaubt, diesen Titel führen zu können, der dem besten Schwertkämpfer Aventuriens zusteht, muss Melcher zum Duell fordern, von diesem als würdiger Gegner akzeptiert werden und ihn besiegen.

Zitat: *„Für das Reich! Für Rondra! – für uns."*
„Was ihr tun sollt? Der Rat ist einfach – seid Helden!"

MU 19 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 14
FF 10 **GE** 16 **KO** 18 **KK** 18
LeP 45 **AuP** 46 **AsP** - **KaP** -
WS 11 **MR** 8 **SO** 14 **GT** 5

Vor- und Nachteile: Begabung Nahkampf-Talente, Eisern; Autoritätsgläubig 5, Eitelkeit 4, Neugier 6, Prinzipientreue (Ritterkodex)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (12), Beidhändiger Kampf II, Doppelangriff, Entwaffnen, Gezielter Stich, Hammerschlag, Kampfgespür, Klingensturm, Klingenwand, Parierwaffen I, Rüstungsgewöhnung III, Schildkampf II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Waffenmeister (Zweihänder), Windmühle; Eiserner Wille I

Talente: Anderthalbhänder (Bastardschwert) 19 (21), Kettenwaffen 16, Raufen 14, Schwerter (Langschwert) 21 (23), Zweihandschwerter (Smaragdlöwin) 23 (25), Körperbeherrschung 11, Reiten 14, Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 16, Lehren 9, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 7, Überreden 6, Heraldik 9, Kriegskunst 15, Magiekunde 9, Sagen/Legenden 11, Staatskunst 4

Ausrüstung: Die *Smaragdlöwin*, ein vollendeter Zweihänder (*zweifach geweiht, Rondra;* 2W6+6 TP, TP/KK 11/3, BF –2, INI +0, WM +2/+0), Parierstange in Form eines silbernen Drachen, Smaragd mit eingeschnittenem Löwinnenhaupt, gehörte einst Hlûthar von den Nordmarken und soll bei der Suche nach dessen Grab helfen, wenn man durch die Dämonenbrache streift.

Smaragdlöwin: INI 16+1W6
AT 24 **PA** 21 **TP** 2W6+8 **DK** NS
2 Schwerter: INI 16+1W6
AT 23 **PA** 19 **TP** 1W6+5 **DK** N
Raufen: INI 16+1W6
AT 16 **PA** 15 **TP** 1W6+2(A) **DK** H
Plattenrüstung **RS** 7 **BE** 4 **GS** 5

Verhalten im Kampf: kämpft ehrenhaft, testet den Gegner und zeigt erst nach einigen Kampfrunden sein ganzes Können, wenn nötig.

Die Ruinen der Neuen Residenz (VV-22)

Kennzeichen: Holzschild „Einsturzgefahr: Betreten verboten!" / *„Südlich der Stadt des Lichts im Aschengrund und begraben von großen Trümmerstücken."*
Typ: Du, Ka
Verwalter: Gerwulf von Gareth (siehe *Alte Residenz*, **SV-01**)
Q/P/S/B/A: - / - / - / - / 4 (Kaiserliche Wachen)
Reichtum: 0, Schätze und Fundstücke bis zu 6
Zinken: [Gefahr]
Unbefugtes Eindringen: 3/2/3

Der dreistöckige eslamidische Prachtbau war für dreihundert Jahre der Kaiserpalast des Neuen Reiches. Bis zu ihrer Zerstörung durch die Fliegende Festung 1027 BF übertraf kein anderer Palast des Kontinents die Neue Residenz an Größe und Pracht. Berge aus Fels und Unmetall sind niedergegangen und haben die meisten Gebäude unter sich begraben. Allein ein Teil des Westflügels ragt heute noch aus den von Brand und Zerfall gezeichneten Ruinen und Trümmerbergen.

Das Betreten ist auf kaiserlichen Befehl untersagt. Selbst die wachhabenden Soldaten wagen sich nur selten auf das Gelände. Aber aufgrund der Gefahr für Leib und Leben durch marodes Gebälk, dämonisch verseuchte Pflanzen und noch aktive magische Sicherungen ist das Verbot nebensächlich: Wer hier auf Schatzsuche geht, gilt als lebensmüde. Die wenigen Plünderer, die sich trauen, sich den dämonischen Trümmern auszusetzen gehören fast ausschließlich zu den Tobriern.

Viele kostbare Stücke des Palastes wurden angesichts des drohenden Untergangs vom fliehenden Hofstaat fortgeschafft oder von Schatzsuchern geborgen. Einige Kleinode gelten jedoch bis heute als verschollen und sollen noch auf ihre Entdeckung warten.

Park und Nebengebäude

Die vier Schritt hohe, weißgekalkte Mauer aus Zwergenguss, die das Gelände umgrenzt, ist an vielen Stellen zerstört. Park, Arangerie und Fasanerie sind verwüstet, verschüttet oder voller Wildwuchs aus einst sorgsam gepflegten Blumenbeeten und neu eingeschlichenen dämonischen Samenkörnern. All die Nebengebäude des Palastes, Villen, Gesindehäuser, Garnisonsgebäude und Marställe beherbergten zusammen einst mehr Menschen als manche Baronie – und liegen nun in Trümmern.



Der Palast - Räume vergangener Pracht

Die Ruine öffnet sich nur dem, der mit Schaufel und Kletterausrüstung umzugehen weiß. Überall gähnen Abgründe, sind Wände und Treppen eingestürzt, Zugänge von Schutt blockiert. Durch die Löcher in der Decke rauschen bei Regen Wasservorhänge hinab, im Winter bestäubt ein weißes Schneekleid viele Räume.

Erdgeschoss

Der **Ballsaal (1)** mit der ehemals marmorn glänzenden Galerie liegt in Trümmern. Viele kostbare Stücke aus dem **Albernischen (2), Koscher (3)** und **Aranischem Salon (5)** befinden sich heute in der Alten Residenz, wohingegen der **Almadaner Saal (4)** mit den Kaiserstandbildern seit Eslam I. noch weitgehend erhalten ist. Die verbliebenen Möbel sind von Gesteinsstaub bedeckt und die Wände sind kahl, wo zuvor Wappen und Wandgemälde hingen.

Im **Greifenfurter Saal (6)** durchziehen dunkle Risse den Boden, die durch den darunterliegenden Heizkeller bis in bodenlose Tiefe zu reichen scheinen. Gelegentlich wabern giftige Dämpfe nach oben (1W3 SP/KR), die zudem heftige Übelkeit und Schwindel verursachen (IN und KK je –1 für 3 Stunden). An der Wand hängen die Überreste kunstvoller Gobelins, die den Kampf der Markgrafschaft gegen die Orks glorifizieren.

Auch der von Säulen getragene **Ballsaal (7)** mit dem marmornen Mosaikboden liegt in Trümmern. Plünderer haben die goldene Zierrat von den Geländern der gleißenden Galerie abgekratzt und nur vereinzelt finden sich noch Splitter der gewaltigen kristallenen Lüster, die einst den Raum erhellten.

Ein Großteil der kaiserlichen **Bibliothek (8)**, die einst über 500 Bücher umfasste, wurde ein Raub der Flammen. Herabstürzende Trümmer erstickten das Feuer, doch die meisten Seiten der Werke sind rußgeschwärzt oder gänzlich verbrannt, viele Regale umgestürzt. Neben einer erklecklichen Auswahl an Abenteuergeschichten und Märchen finden sich hier auch die Überreste diverser Gesetzestexte in Urschrift und natürlich die ein oder andere handsignierte Ausgabe der *Kaisersprüche Hals*. In der angrenzenden **Studierstube (9)** ist die Decke heruntergekommen. Im Unrat unter einem stabilen Stehpult finden sich die Aufzeichnungen des Hofalchimisten mitsamt einiger, zum Teil noch unerprobter Rezepte. Hier führt eine der wenigen unzerstörten Treppen ins erste Obergeschoss.

Seit die Trophäensammlung im **Maraskanischen Salon (10)** geplündert oder fortgeschafft wurde, erinnern nur noch die farbenfroh gemusterten Wände an den ursprünglichen Zweck des Raumes. Die Muster der schreiend bunt bedruckten Tapeten sind so verworren, dass die versteckte Tür in der Wand bisher noch nicht entdeckt wurde. Von dem schmalen **Geheimgang (11)** dahinter hat man durch die Augen einer feisten Maraske einen guten Blick in den Raum. Ein weiterer Zugang befindet sich in der Westseite hinter einer Spiegeltür. Um den mit den Splittern übermannshoher Spiegel gespickten **Spiegelsaal (12)** zu durchqueren ist einiges an Geschick erforderlich (pro 5 Schritt *Körperbeherrschung* +6, bei Misslingen 1W6+1 TP) und man sollte sich keinesfalls von den (gespiegelten) Leichen zweier Plünderer verunsichern lassen, die hier bereits elend verblutet sind.

Die einzige Tür zur **Rittergalerie (13)** ist unter Unrat begraben und so gelangt man nur noch vom Innenhof aus in den langen Gang, der von blank polierten Ritterrüstungen gesäumt wurde. Heute sind nur noch einige verbeulte Exemplare zurückgeblieben (je BE +1/RS –1). Auch den meisten zur Schau gestellten Waffen erging es nicht besser (BF +3). Ein hochwertiger Morgenstern Kaiser Pervals (TP +1, INI +1) hat die Zeit aber unter einer umgestürzten Vollplatte überdauert.

Die Standbilder in der **Zwölfgötterhalle (14)** wurden größtenteils zerstört, allein von der Statue des Fuchsgottes sagt man, dass sie auf mysteriöse Weise verschwunden sein soll. Nur wenig des schweren Spitztonnengewölbes ist nicht mit dem Dach eingestürzt und so muss man durch den einstmals so prunkvollen Saal über zahlreiche Bruchstücke und Trümmer klettern.

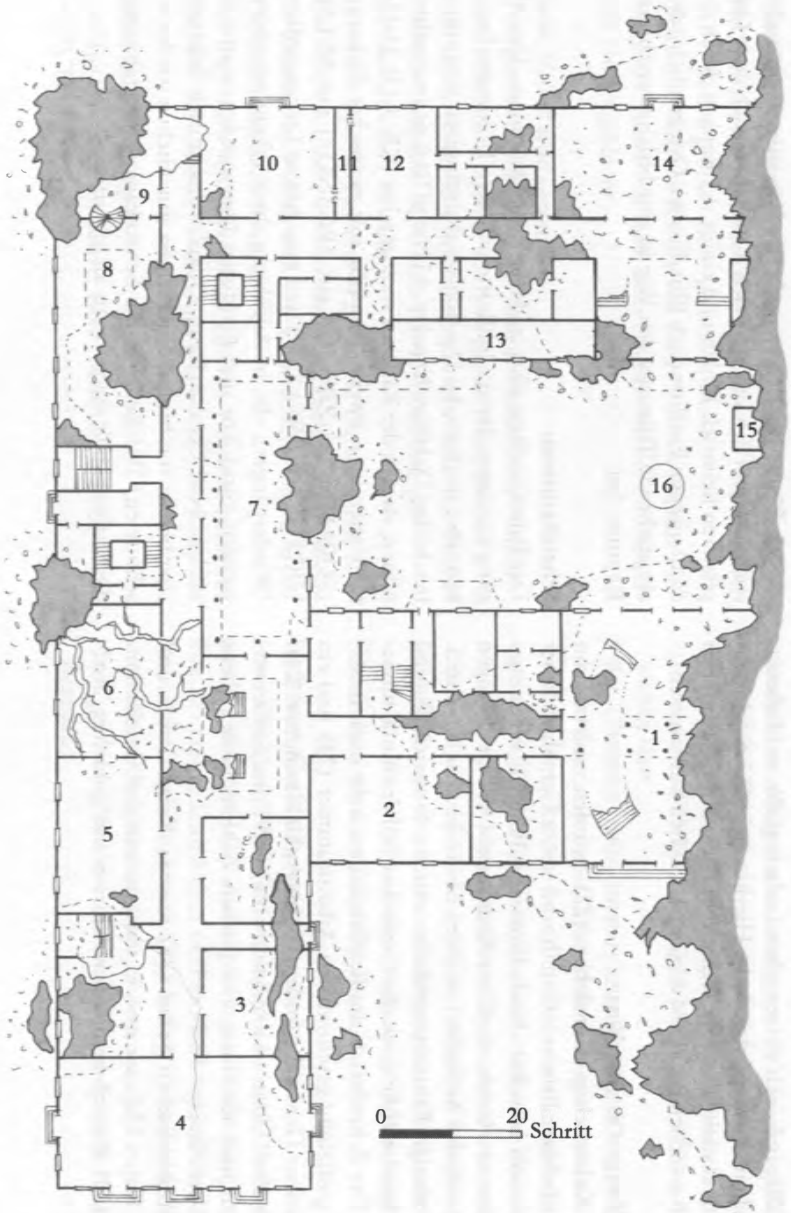
Der Palast (Legende)

Erdgeschoss
1 Empfangshalle
2 Albernischer Salon
3 Koscher Salon
4 Almadaner Saal
5 Aranischer Salon
6 Greifenfurter Saal
7 Ballsaal
8 Bibliothek
9 Studierstube
10 Maraskanischer Salon
11 Geheimgang
12 Spiegelsaal
13 Rittergalerie
14 Zwölfgötterhalle
15 Praioskapelle
16 Wasserspiel

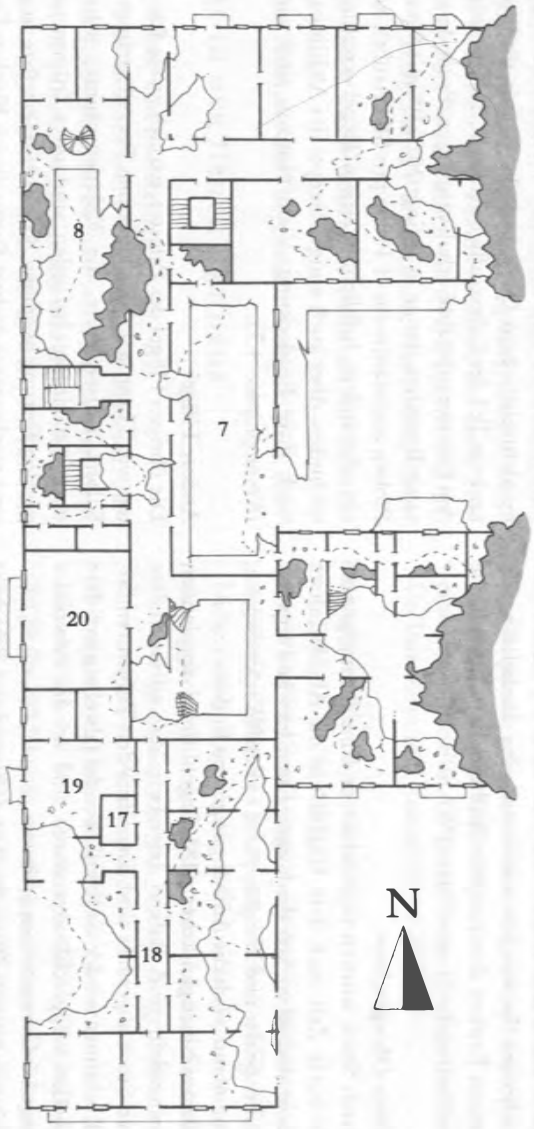
Erstes Obergeschoss
17 Wachstuben der Panthergarde
18 Prinzessinnengemächer
19 Gemächer Prinz Storkos
20 Rauchsalon

Zweites Obergeschoss
21 Salons
22 Kaiserliche Gemächer
23 Arbeitszimmer
24 Ankleidezimmer
25 Tulamidischer Salon
26 Räume des Hofalchimisten

Die Neue Residenz - Westflügel



Erdgeschoss



Erstes Obergeschoss



Zweites Obergeschoss



Der Innenhof

Die kleine **Praioskapelle (15)**, die den Mitgliedern der Kaiserfamilie zum stillen Gebet diente, wurde vollständig unter einem großen Bruchstück der Fliegenden Festung begraben und der Segen des Götterfürsten liegt schon lange nicht mehr auf diesem Ort. Noch immer geht hier der Geist des Akoluthen Praiomir (ein Spuk, **WdZ 205**) um, der noch im letzten Augenblick versuchte, die kostbare Bernsteinstatuette des Herrn Praios aus dem Schrein zu retten.

Tiefe Risse durchziehen die marmornen Delphinstatuen, aus deren Schnauzen früher hohe Fontänen das **Wasserspiel (16)** schossen. Inzwischen schwimmt eine dunkelrote, von schwarzen Ranken durchzogene Brühe in dem Becken, die bei Berührung die Haut verätzt (1W3 SP).

Das Erste Obergeschoss

Im ersten Stock wurden viele erhaltene Einrichtungsgegenstände kurze Zeit nach dem Unglück in die Alte Residenz verbracht und so wirken die langen Flure leer und trostlos. Wo früher Bilder und Wandteppiche an den Wänden hingen, sind heute nur noch die Aufhängungen zu finden.

Die **Prinzessinengemächer (18)** liegen unter zerplatzten Dachschindeln und Balken begraben, die mitsamt dem zweiten Stock abgesackt sind. Zwischen den Trümmern finden sich immer wieder Gegenstände, die jahrelang auf dem Dachboden weggeschlossen waren und an die Bewohner vergangener Generationen erinnern.

Die Räumlichkeiten **Prinz Storkos (19)** und der **Rauchsalon (20)** sind noch weitestgehend erhalten, die verbliebenen Möbel mit Tüchern abgedeckt. Hierhin zieht sich Storko von Gareth manchmal voller Wehmut zurück, um ein Pfeifchen zu schmauchen und über vergangene Zeiten zu sinnieren.

Das Zweite Obergeschoss

Die **Kaiserlichen Gemächer (22)** wurden zuletzt von Reichsbehüter Brin von Gareth und seiner Gemahlin Emer gemeinsam bewohnt. Nach Brins Tod 1021 BF verwaisten sie aber zusehends, da Emer Räume im Ostflügel bezogen hatte, um das Andenken an ihren Mann hier zu bewahren. Nur wenige Erinnerungsstücke wurden fortgeschafft und man kann erahnen, wie die Gemächer früher einmal aussahen. Der Schreibtisch des Reichsbehüters steht noch in seinem großzügig geschnittenen **Arbeitszimmer (23)** und ein Teil seiner Garderobe findet sich im **Ankleidezimmer (24)**. Die beiden Türen zu den **Salons (21)** ließ Prinz Storko verstärken und mit einem zwergischen Zahlenschloss sichern (*Schlösser Knacken*-Probe +14).

Im **Tulamidischen Salon (25)** feierten Kaiser Bardo und auch Kaiser Hal, wie man es sonst nur aus den Geschichten von 1001 Rausch kennt. Seidenkissen mit goldenen Troddeln und plüschbezogene Diwane liegen unter einer dicken Staubschicht, doch man kann immer noch erahnen, wie der Raum mit den tulamidisch anmutenden Baldachinen und Wasserpfeifen einst ausgesehen haben muss. Einige der hocherotischen Wandbilder, die Kaiser Bardo anfertigen ließ, lassen sich noch in einer verzierten Kiste finden, die zum Spieltisch umfunktioniert wurde und unter einem eingestürzten Deckenstück verschüttet wurde.

In den **Räumen des Hofalchimisten (26)**, zuletzt Arbeitsplatz des Magiers Magister Melwyn, herrscht heilloses Durcheinander. Der Boden ist mit Ruß, Scherben und allerlei alchimistischem Gerät bedeckt, Regale sind umgestürzt und ein Teil der Laboraufbauten in die Tiefe gestürzt und in den Flammen der Bibliothek vergangen. Besonders aufmerksame Besucher, denen es gelingt 20 TaP* mit *Sinnenschärfe*-Proben anzusammeln (1 Probe pro SR erlaubt), können die ein oder andere, luftdicht in einem Tiegel verschlossene Zutat finden. Aber auch einige Rezepte des Alchimisten harren noch ihrer Entdeckung. Viele Notizen sind verschlüsselt (*Kryptographie* +7).

Andere Flügel

Die übrigen Flügel des Palastes, wo sich zuvor Räumlichkeiten wie Thronsaal, Musikzimmer, Porzellanzimmer, etliche Salons, Kaisergalerie, die Kabinettsräume, Schreibstuben und Gästezimmer befanden, sind unter Trümmern der Fliegenden Festung begraben. Die Trümmerwüste ist gefährlich und nur langsam erobert Sumu diesen Flecken Dere wieder zurück. Blauer Rittersporn und gelbe Königskerzen täuschen leicht darüber hinweg, dass sich inzwischen auch viele Giftpflanzen heimisch fühlen und einige der Ranken durch den dämonischen Einfluss nach Blut dürsten. Gelegentlich geben abrutschende Trümmer den Weg in eine bislang verschüttete Kammer frei.

Schatzkammern

Der Palast verfügte über mehrere Schatzkammern. Der Abgang zu einem dieser Goldhorte ist unter Trümmern begraben, aber noch intakt. Das Schloss der schweren Eisentür ist beschädigt (*Schlösser Knacken* +12) und lässt sich nur schwer öffnen, da sich der Rahmen verzogen hat (KK +15). Dahinter warten eine zweite Tresortür mit magischer Sicherung (FORAMEN 12 ZfP* und ein ARCANOVI mit FULMINICTUS mit 2W6+8 TP) und zwei untote Löwengardisten (Wiedergänger), die in Ausübung ihrer Pflicht verschüttet wurden. Sind Tür und Gardisten überwunden, wartet die nächste böse Überraschung: Offenbar haben sich Schatzsucher bereits von hinten durch einen (inzwischen wieder verschütteten) Weinkeller in die Schatzkammer gegraben und die Ausbeute fällt magerer aus als erwartet.



Mögliche Gefahren in der Neuen Residenz

- einstürzende Decken und Wände (*Körperbeherrschung +3*, sonst 1W6 bis 5W6 TP)
- Sturz in Abgrund oder einbrechender Boden (je nach Gewicht *Schleichen* –3 bis +5, beim Einbrechen *Athletik* zum Fortspringen, sonst 4 bis 12 Schritt Fallschaden)
- giftige, stechende, teils unnatürliche Pflanzen: Efeuer, Messergras, Pestsporenpilz, Sicheldorn (gefährliches Dornicht)
- eingenistete Kreaturen: Borbarad-Moskito, Wolfsratte, Gruftassel, Klapperschlange, Höhlenspinne, Gargyl, Ghul
- spontane anti-elementare Manifestationen aus Luft, Humus, Feuer oder Erz (ähnlich wie PANDAEMONIUM, W6 ZfP*): Pestgestank, Wurzelranken, Feuerodem, Stahldornen.
- *Gefesselte Seelen* und *Irrlichter* von Toten aus der Schlacht in den Wolken
- verseuchte Trümmer der Fliegenden Festung (siehe S. 202)

Schätze in der Neuen Residenz

Aus Gold, Silber und Edelsteinen

- Juwelen und Geschmeide, Medaillons und Diademe, darunter Beutestücke aus dem Diamantenen Sultanat und dem zerstörten Bosparan, Staatsgeschenke und Gaben von Vasallen sowie persönliche Besitztümer der kaiserlichen Familie
- Silberbesteck
- ein verbeulter, edelsteinverzierter Trinkpokal Kaiser Valpos
- ein 12 Stein schwerer Goldklumpen aus den Nebelzinnen, der vielleicht größte, der je gefunden wurde
- die Statue *Goldene Rondra von Gareth*, durch Haldur-Horas geraubt und von Raul dem Großen wieder aus Bosparan zurückgebracht

Kunst, Kitsch und Genuss

- eine gut erhaltene Laute des Instrumentenbauers Vardari
- eine Meerschaumpfeife aus dem Besitz Prinz Storkos
- eine unversehrtes Fass tiefroter Yaquirtaler Wein von 916 BF
- obszöne Gemälde, die Kaiser Bardo in Auftrag gab
- ein havenisches Cembalo
- luxuriöse Spielbretter und -figuren für *Garadan* und *Rote und Weiße Kamele*, feinmechanische Spieldosen von Meister Zechin aus Vinsalt und eine Elenvinische Orgel, in der ein Luftdschinn dienen soll
- der angeblich erste Valpobär, ein bei Kindern beliebtes Stofftier aus Garether Plüsch mit leuchtend roter Nase

Waffen und Rüstungen

- ein Tuzakmesser aus Kaiser Retos Maraskanfeldzug (WM +1/0, TP +2)
- ein Titanium-Dolch, Geschenk eines Bergkönigs (TP +3, BF –6, WM +2/+1)
- ein erbeuteter urtulamidischer Spiegelpanzer (RS 5, BE 5 bis Ausbesserung, danach 4)

Schriftstücke

- Überreste aus dem Kaiserlichen Archiv und der Bibliothek (u.a. eine Kaiser-Menzel-Urschrift der *Nichtwelt*, Originale der verschiedenen Fassungen des *Breviers der zwölfgöttlichen Unterweisung*, detaillierte Aufzeichnungen über die Experimente einiger Generationen Hofalchimisten und -magier)
- eine Kopie des geheimen Ehevertrages von Kaiser Hal und Alara Paligan (siehe **HdR 189**)
- eine ungeöffnete eslamidische Truhe mit Schriftrollen auf Ur-Tulamidya und Zelemya

Magische und seltsame Objekte

- ein Elixier mit V3+ (**WdA**)
- magische Blutulmensamen, die Rohal der Weise vom Baum Argareth pflückte. Sie lassen angeblich in wenigen Augenblicken einen ausgewachsenen Baum hochschnellen.
- ein magisches Bild des Elfenmalers Golodion Seemond, in dem seit der Schlacht in den Wolken einige Bedienstete in einer magischen Welt festsitzen
- *Fharuka*, die in Ungnade gefallene Hofalchimistin Kaiser Pervals (933-948 BF), die mittels GRANIT UND MARMOR für 100 Jahre in eine Steinstatue verwandelt wurde
- die drei zusammengewachsenen Karfunkel des Riesenlindwurms Malgorrzata, dem vor 800 Jahren getöteten Wurm von Unau
- ein verschnörkelter Silberspiegel, der den Betrachter mittels eines INFINITUM AURIS NASUS 16 ZfP* schöner wirken lässt
- die Überreste eines mysteriösen Schiffes aus goldenem Holz, das zur Rohalszeit im Regengebirge, weitab von jedem Meer, gefunden wurde. Es stammt vom untergegangenen Volk der Gryphonen aus einen früheren Zeitalter.
- ein schwarzer Monolith aus Urgestein, der verwitterte Zeichen zeigt und bislang jedem Gelehrten Rätsel aufgab. Entschlüsselt werden konnte bislang nur ein Symbol: Es steht für Thalami Sora, den mythischen Zufluchtsort der Menschen vor dem Zorn der Götter.

Kleine Geheimnisse

Hinter Kacheln, Wandvertäfelungen und unter Dielenbrettern wurden über Generationen Gegenstände verstaut, die ihre Besitzer geheim halten wollten. Nun sind sie durch die Gewalt der Katastrophe ans Tageslicht gerückt und könnten entdeckt werden (*Sinnenschärfe*, *Zwergennase*):

- ein goldenes Amulett mit einem Jugendporträt Emer ni Bennains



- ungeschickte Liebesbriefe einer Hofdame an Kaiser Reto
- ein magischer Ring mit zwei verbliebenen Ladungen BLICK IN DIE GEDANKEN (12 ZfP*)
- eine in rotes Leder gebundene Nachttischausgabe des *Rahjasutra* mit pikanten Anmerkungen von Kaiser Bardo
- ein handgezeichneter Plan zur Schatzkammer mit eingezeichneten Wachpatrouillen
- das Tagebuch eines Höflings, der vermutete, dass Kaiser Hal in Wahrheit eine Frau war
- einen Siegelring, der den Bewohner der Räumlichkeiten als Spitzel der Horaskaiserin enttarnt
- eine Gürteltasche mit außergewöhnlich gut gearbeitetem Diebeswerkzeug (*Schlösser Knacken* –7)
- die kleine Statuette eines gesichtslosen Mannes

Villa Bardosruh (VV-24)

Kennzeichen: Villa Bardosruh / *„Hinter dem Aschengrund, westlich der Ruine der Residenz."*
Typ: Wo
Hausherr: _____
Q/P/S/B/A: - / - / - / ? / 3
Reichtum: 4
Unbefugtes Eindringen: 3 / 4 / 3

Das altehrwürdige, zweigeschossige Haus im eslamidischen Stil liegt ruhig, fast verlassen da. Der riesige Garten ist gepflegt, aber die Fassade war auch schon vor den Zerstörungen durch das Jahr des Feuers etwas heruntergekommen. Der Eigentümer lebt nicht in dem Anwesen. Alte Garether wissen sich an Gerüchte um Geistererscheinungen und ungeklärte Todesfälle zu erinnern oder sprechen offen von einem Spukhaus.

Geschichte

Mit einigem Aufwand (6 TaP* *Geschichtswissen*) kann recherchiert werden, dass die Villa um 700 BF erbaut wurde und gegen 792 BF Residenz des Reichserzkanzlers *Randolph von Rabenmund* war, der das darpatische Fürstengeschlecht begründete. Um 850 BF besaß der Kult der Rattenkinder (**Metropole** S. 152) hier ein oberirdisches Domizil, ehe er entdeckt wurde und wieder in den Untergrund verschwand. In den Kaiserlosen Zeiten diente es Sandron Eisenklaue, Heerführer des Garether Markvogtes Barduron von Mersingen und später enger Vertrauter Kaiser Pervals, als Heimstatt. 970 BF machte Kaiser Bardo das Haus seiner ersten Ministerin Derya von Uckelsbrück zum Geschenk, und seine häufigen Besuche gaben der Villa den Namen. Darya war später Gastgeberin mancher illustrer Gestalten wie Admiral Rateral Sanin, Prinz Storko und dem Sklavenhändler Pokallos und starb 1008 BF erbenlos als reife Dame. Das Haus ging in den Besitz des derzeitigen Eigentümers über.

Samt und Schatten – Geheimnisvolle Räumlichkeiten

Im Haus

Einige der bunten Glasfenster sind geborsten, Dielen knarren, die Vorhänge riechen nach Mottenpulver. Das Mobiliar ist in die Jahre gekommen, aber erlesen und voller Erinnerungen an vergangene Zeiten. Stöberer, Historiker und Romantiker kommen auf ihre Kosten.

Etwa vier Dutzend Bardostatuen und –büsten aus Bronze oder Gips sind im Haus verteilt. In eine dieser Statuen wurde ein großer goldener Schlüssel eingegipst – das zugehörige Schloss ist aber unauffindbar.

Im über zwei Stockwerke reichenden prächtigen **Festsaal** (**E2**, **O1**) hängt ein tulamidischer Kronleuchter, von dem Magd Jana schwört, dass darin ein Dschinn gefangen sei. In einem mit Damasttuch verhängten Spiegel zeigt sich nach Mitternacht das undeutliche Bild einer jungen, attraktiven Hofdame. Sie wurde einst von einem Magier, den sie zurückgewiesen hatte, in diesen Spiegel gebannt.

Unentdeckt blieb bislang die lockere Diele unter dem Bett einer **Dienerkammer** (**E4**). Die hier liegende kleine Truhe enthält uralte mittelreichische Münzen und eine Holztafel mit eingeritzten Geheimzeichen, die zu einem Ort in der Dämonenbrache zu führen scheinen.

In der **Abstellkammer** (**E5**) lagern Besitztümer früherer Bewohner und vergessene Habseligkeiten von Gästen, so etwa ein Hirschhornkamm Graf Albrax' Sohn des Agam (heute Hochkönig der Zwerge, Sitz in den Trollzacken), ein Büchlein mit Liebesgedichten Prinz Storkos von Gareth und ein Helm der Amazonenkönigin Yppolita (gestorben 1019 BF).

Das Oberhaupt einer Mäusefamilie, die sich mit der Dienerschaft im Kampf um die **Vorratskammer** (**E7**) befindet, ist ein durch einen verpatzten SALANDER permanent verwandelter und altersloser Magier, der noch immer einen Großteil seiner geistigen Fähigkeiten besitzt.

Die staubigen Regale der **Bibliothek** (**E10**) sind größtenteils leer, bis auf eine Prachtausgabe des *Groszen aventurischen Atlas* und viele lose Blätter, von denen sich einige als Abschriften brisanter Stellen aus dem *Arcanum* erweisen.

In einem Dachbalken über einem **Gästezimmer** (**O9**) sitzt ein verborgener, faustgroßer Splitter der Fliegenden Festung, der Bewohnern Schlimmes einbringen kann (S. 202).

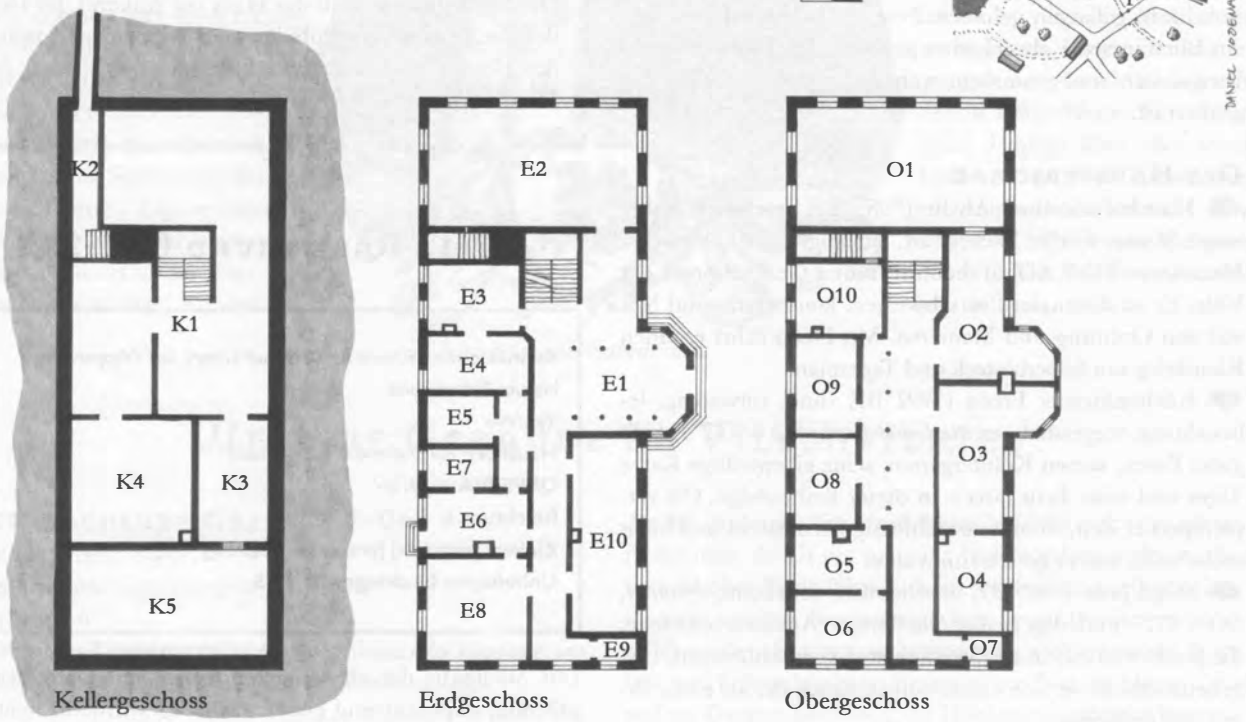


Durch Druck auf einen Stein in der Wand eines **Schlafzimmers** (**O10**) öffnet sich die Tür zu einer **Geheimtreppe**, die in den Keller führt. Auf Höhe des Erdgeschoss kann man über versteckte Gucklöcher unbemerkt in den Festsaal schauen. Im Keller ermöglicht ein **Tunnel** (**K2**) das ungesehene Betreten und Verlassen des Gebäudes. Er endet 30 Schritt nördlich des Hauses an der Grundstückshecke.

Im Gerümpel im **Großen Kellergewölbe** (**K1**) wartet manches Rätsel: eine wertvolle thorwal'sche Waffenscheide für einen Rondrakamm; ein Pergament über die Adoption eines Kindes, dessen Name weggeschabt wurde; ein Ucuri-Altarbild aus der Neuen Residenz; ein Sarg voller Knochen; ein Fläschchen Sonnenlicht-Elixier C mit drei Portionen (**WdA 47**)

Im alten **Alchimielabor** (**K4**) sind nur noch ein paar Reste von gutteils verdorbenen Tränken und die Hauptgerätschaften vorhanden, aber es lässt sich mit etwas Fachkenntnis wieder erneuern (TaW *Alchimie* oder *Kochen* 7+ und 30 D

Villa Bardosruh



Villa Bardosruh (Legende)

Garten
A – Villa
B – Stall
C – Remise
D – Kräutergarten
E – Silberteich
F – Tor

Erdgeschoss
E1 – Empfangsraum
E2 – Festsaal
E3, E4 – Bedienstetenkammern
E5 – Abstellkammer
E6 – Küche
E7 – Vorratskammer
E8 – Esszimmer
E9 – Abort
E10 – Bibliothek

Obergeschoss
O1 – Festsaal
O2-O6 – Wohn- und Schlafräume
O7 – Abort
O8-O9 – Schlafzimmer
O10 – Schlafzimmer mit Geheimtür zur Geheimtreppe

Keller
K1 – Großes Gewölbe
K2 – Fluchttunnel, geheim
K3 – Vorratskeller mit Geheimtür
K4 – Alchimielabor
K5 – Kultraum, geheim



für Hexenküche, TaW *Alchimie* 10+ und 150 D für Alchimistenlabor).

Entfernt man die Weinflasche *Greifenberger Sauertöpfchen – herb – VI Bardo* (kein Weinkenner würde diesen Essigtrunk anfassen) im **Vorratskeller** (**K3**) aus dem Regal, ächzt eine Geheimtür zum **Kultraum des Rattenkönigs** (**K5**) auf. Es erinnern nur noch eine zerschlagene Statue eines Mensch-Rattengottes, Rattenskelette und getrocknetes Blut an den unsäglichen Kult, der hier Orgien feierte. Der Raum ist noch *einfach geweiht (Namenloser)*.

Im Garten

Alwin weiß über den **Silberteich** (**E**) zu berichten, dass hier einst der Junge eines vormaligen Hausherrn ertrank und die Wasseroberfläche seither von Eis bedeckt ist. Tatsächlich stieß der Junge auf ein Tor in eine Feenwelt und wird seitdem von einer kaltherzigen Fee, die das Tor hinter dem Eindringling verschloss, gefangen gehalten. Nur hin und wieder ist ihm ein Blick in seine alte Heimat gestattet. Die meisten seiner Verwandten sind gestorben, während er selbst keinen Tag gealtert ist.

Das Hauspersonal

Haushofmarschall **Alwin** (*983 BF, stocksteif, unbewegte Miene, weißer Backenbart, behäbig, *durchschnittlicher Hausdiener*, SO 7, GT 6) dient in fünfter Generation in der Villa. Er ist distanziert, verschwiegen, konservativ und hält viel von Ordnung und Manieren. Mit Fredo führt er einen Kleinkrieg um Silberbesteck und Tagesplan.

Küchenmeister **Fredo** (*992 BF, rund, rotwangig, lebenslustig, vergesslich, *meisterlicher Koch*, SO 6, GT 3) liebt gutes Essen, seinen Kräutergarten, seine eigenwillige Katze Tiger und seine Frau Jana – in dieser Reihenfolge. Oft verplempert er Zeit, wenn er unschlüssig herumsteht und nicht mehr weiß, was er gerade tun wollte.

Magd **Jana** (*995 BF, unscheinbar, verträumt, *erfahren*, SO 6, GT 4) erledigt fleißig alle übrigen Arbeiten oder jene, die Fredo und Alwin bei Streitigkeiten vernachlässigen. Insgeheim erhofft sie sich einen stolzen Ritter, der sie eines Tages weit fortbringt.

Für viele Gerüchte um das Haus zeichnet **Perval der Blutige** (*?, langes Grauhaar, Magierrobe, Siegel der Akademie der Magischen Rüstung in der Hand, Spuk) verantwortlich, ein Geist, der zwar viele Geheimnisse aus der Vergangenheit kennt, aber nicht mehr weiß, wie er heißt und wieso er an das Haus gebunden ist. Er hat den Namen der beeindruckendsten Person angenommen, die über die Jahrhunderte hier einkehrte. Er kann erlöst werden, indem man ihm seine Identität mitteilt. Er war einst magischer Leibwächter Randolphs von Rabenmund.

Verwendung der Villa im Spiel

Das Anwesen kann als Spukhaus dienen oder Versteck und Fundort für einen Hinweis oder einen Gegenstand aus vergangenen Jahrzehnten sein.

Insbesondere dient es aber als große Belohnung und Heimstatt für eine erfahrene Heldengruppe. Der derzeitige Eigentümer kann von Ihnen frei festgelegt werden, z.B. eine Garether Zunft, eine Kirche, Emmeran Stoerrebrandt, ein Adelshaus, die Kaiserin. Die Helden erhalten nach einem großen Dienst zeitweise oder dauerhaft die Schlüssel zum Anwesen, evtl. auch mit einer zusätzlichen Auflage („Löst das Rätsel um den vorherigen Besitzer.“) und können sich nach ihrem Geschmack häuslich einrichten und z.B. die Villa nach Wunsch umbenennen.

Die Beschreibung stellt das Haus vor Ankunft der Helden dar. In künftigen Publikationen werden der Zustand des Hauses nach Inbesitznahme und die Namen der Hausherren nicht mehr erwähnt.

Villa Rabenmund (VV-25)

Kennzeichen: (Schwarzer Rabe auf Silber), das Wappen des Hauses Rabenmund
Typ: Wo
Hausherr: Barnhelm von Rabenmund
Q/P/S/B/A: -/-/-/15/-
Reichtum: 6
Zinken: [wehrhaft] [praiostags freigiebig]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 4 / 5

Das Stadthaus der ehemaligen Fürsten von Darpatien ist prächtig, imposant und gut bewacht. Es wurde in heutiger Form von Randolph von Rabenmund errichtet, um in der Kaiserstadt eine standesgemäße Residenz zu unterhalten. Auch Answin von Rabenmund hat hier residiert – und angeblich hat der Markvogt die weitläufigen Keller eigenhändig abgeklopft auf der Suche nach der Kriegskasse seines Vaters. Häufig gehen Gäste hier ein und aus: Standespersonen, Adlige, aber auch Künstler, Weitgereiste, Weinkenner und Spezialisten im weitesten Sinne. Hinein gelangt man nur auf Einladung des Markvogtes oder am Praiostag, wenn jeder Freie willkommen ist, sein Anliegen vorzutragen. Neben der Villa



Rabenmund unterhält Barnhelm für die heißen Sommermonate das Schloss Sonnentor westlich der Stadt.

Wichtige Personen

Barnhelm von Rabenmund ä.H., Markvogt der Kaisermark Gareth
„Wenn die Königin in der Ferne weilt, so wende dich an den Markvogt. Er hält alle Zügel in der Hand", raunen die Edelleute in Garetien. **Barnhelm von Rabenmund** (*975 BF, graublond, sehr gepflegt, einnehmendes Lächeln, aufmerksamer Zuhörer, egoistischer Schöngeist und *meisterlicher Intrigant*, SO 16, GT 3), das älteste überlebende Kind des Usurpators Answin, wird von manchen als Schattenkönig gesehen, der in der Provinz überall seine Finger im Spiel zu haben scheint. Seine Beziehungen zum Adel und den Patriziern Gareths sind bestens, seine Spitzel und Zuträger allerorten. Eigene Ritter und Soldaten hat der Markvogt – als Vertreter der Kaiserin – nur wenige. Er lässt lieber kämpfen, als selbst Land, Güter und Blut zu verlieren. Barnhelm ist ein imposanter, etwas außer Form geratener Mann, guter Gastgeber, geschliffener Redner und feinsinniger Sammler schöner Dinge. So präsentiert er sich als Mann der Schlichtung in der Kaisermark, doch hinter den Kulissen nutzt er die Streitereien zwischen Adligen, zwischen Land und Stadt Gareth, zwischen Hungerleidern und Protzenden für seine eigenen Zwecke. Er heizt sie an, lenkt sie, beendet sie – und bleibt bei all dem im Hintergrund.



Barnhelm von Rabenmund

Das Vertrauen der Kaiserin in ihren Vogt ist unerschütterlich, und Barnhelm vermag jedes schlechte Wort über ihn herunterzuspielen. Er hat aus der Vita seines Vaters und seiner eigenen Rolle im Familienzwist um die Herrschaft über das Fürstentum Darpatien gelernt, dass es zu riskant ist, offen die Herrschaft zu begehren. Trotz aller Manipulationen ist der Markvogt ein Mann fester Werte: Er schätzt seine Familie über alles (und leidet unter dem Zerwürfnis mit seinem Sohn Answin dem Jüngeren), folgt Travias Geboten und verachtet das Favoritentum vieler Adliger.

Weitere Gebäude im Villenviertel

Der wachende Greif (VV-06)

Typ: Du (*heilig, Praios*)
Organisation: Sonnenlegion (Wächter)
Reichtum: 6
Unbefugtes Eindringen: 5 / 4 / 4 bis hinter den Eingang, im Innern je nach Praiosgefälligkeit des Eindringlings

An der Reichsstraße erhebt sich das Monument eines liegenden Greifen, vom vergoldeten Schnabel bis zum Schweif dreißig Schritt lang und fünfzehn Schritt hoch. Es heißt, das Monument stelle Garafan, den König der Greifen dar, und stünde unter seinem besonderen Schutz. Durch Galottas Festung schwer getroffen und unter Trümmern begraben, wurde die Statue notdürftig wiederhergestellt. An den Flickstellen wurde anstelle des Goldes einfaches Messing verarbeitet, der zerstörte Bernstein- und Zitrinschmuck bislang nicht restauriert. Sechs Sonnenlegionäre (2 *meisterliche*, 4 *kompetente Kämpfer*) haben ein Auge auf jeden, der sich dem Greifen nähert.

An der Brustseite des Monuments befindet sich eine schwere Steintür, durch die man ins Innere gelangen kann. Ein mannshoher Zitrin-Monolith im Kopfteil ist der Prüfstein für jene wenigen Sonnenlegionäre, die zu Greifenreitern erwählt wurden. Er testet mit Versuchungen Willensstärke, Loyalität und Frömmigkeit der Praioskrieger. Nur sie können, einmal vor Garafan bestanden, die Höhlungen gefahrlos betreten. Was sich ansonsten im mit Bannzeichen geschmückten und teils eingestürzten Leibgewölbe und tieferen Räumen unter dem Greifenbildnis befindet, entzieht sich auch dem Wissen der meisten Greifenreiter. Es gibt Hinweise auf ein riesiges, schwarz verhülltes Steingesicht in einer Kammer. Nach einem Erlass der Lichtbotin Algrid Praiadne I. ist es »selbst einem Lichtboten nicht angeraten, dies Antlitz zu schauen«. Verschüttet vom Vergessen sind Andeutungen, dass in weiter Tiefe darunter ein Teil des *Tridekarions*, des zersplitterten Namens des Gottes ohne Namens liegen soll: gebannt von den Zwölfgöttern und behütet von unbezwingbaren Wächtern.



Tempel der Sterne (Phextempel) (VV-13)

Typ: Te (*zweifach geweiht, Phex*)
Vorsteher: Neetya Triffon
Organisation: Phexkirche (einer von drei Garether Tempeln)
Q/P/S/B/A: -/-/-/4/-
Reichtum: 5
Zinken: [Zinkenplatz]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 5 / 5

Im Neu-Garether Phextempel verehrt man den himmlischen Fuchs vornehmlich als geheimen Reichsgott, als Patron Gareths und der Kaiserfamilie. Er liegt in einer Villa, die im Jahr des Feuers Schäden davongetragen hat. Langsam schmücken wieder Juwelen statt aufgemalter Sterne die Kuppeldecke der großen Bethalle. An der Stirnseite prangt vor dem nächtlich vollen Madamal das Kaiserwappen mit dem Roten Fuchs. Den Boden schmückt ein Mosaik, das ganz Aventurien gemäß der Kaiser-Reto-Karte wiedergibt. Der Wiederaufbau des Tempels hat Unsummen verschlungen: Geld, das aus verschiedenen Quellen kam und Anlass zu Spekulationen über einen großen Raubzug der Phexkirche, einen geheimen Phexhort oder Dienste für Adlige des Reiches gibt.

Kaiserliches Gestüt zu Gareth (VV-26)

Kennzeichen: (gekröntes ‚T')
Typ: Ha, Hw, Ka
Leiterin: Oberst-Rittmeisterin Walda, Edle von Warunk
Q/P/S/B/A: 7/7/-/9/13
Reichtum: 4
Unbefugtes Eindringen: 2 / 3 / 3

Das Gestüt, Besitz der Kaiserin, ist seit 977 BF ein kleines, eigenständiges Dorf westlich der Stadt. Sechs Stallgebäude gruppieren sich mit Scheunen, zwei Reithallen und mehreren Häusern für Pferdeleute, Bauern, Zureiter und Reiter um die Schulungsplätze. Das Wohnhaus der Oberst-Rittmeisterin **Walda von Warunk** (*973 BF, kahlköpfig, schneidig, Aberglaube 8 (Pferde), *meisterliche Offizierin und Zureiterin*, SO 12, GT 6) ist ein einstöckiger Prachtbau im eslamidischen Stil. In der Umgebung finden sich weitläufige Weiden, auf denen die edlen Pferde sommers wie winters zu bestaunen sind. Das Gestüt hat im Jahr des Feuers viele Pferde verloren. Die Sollstärke liegt bei 144 Tieren, die hier gezogen, ausgebildet und – zumeist an Adlige und Patrizier – verkauft werden. Zwei Drittel sind Tralloper Riesen für die Kriegsreiterei (*Schweres Streitross*, 600 D), ungeeignete Tiere werden zum Zug schweren Kriegsgeräts geschult (*Trosskutschenpferd*, 400 D). Ein Drittel sind Warunker; ein leichter, sehr ausdauernder Schlag zur Reiterei (*Adelsross* oder *Leichtes Streitross*, 500/400 D); ein schwerer als Kutschrösser (*Prunkkutschenpferd*, 500 D).

Tabelle der Gebäude im Villenviertel

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
VV-01	Kloster der Hl. Noiona	Wo, Di, Te	7	8	4	300	-	3	2/2/4	siehe S. 106
VV-02	Villa Altacker	Wo, Gi, Kr	-	-	-	8	4	5	4/4/5	siehe S. 110
VV-03	Gardelsee	Öf	-	-	-	-	-	-	-	siehe **Metropole** S. 76
VV-04	Ordenshaus der Wächter Rohals	Gi, Ma, Le	5	6	-	11	-	4	4/5/5	weiße Säulenvilla, wirkt durch Beschädigungen aus der Schlacht in den Wolken einsturzgefährdet; die Rohalswächter experimentieren mit Möglichkeiten, Trümmerteile der Fliegenden Festung aufzulösen und fahnden nach gildenlosen Magiern in Gareth
VV-05	Schrottwasser	Öf	-	-	-	-	-	-	-	siehe **Metropole** S. 76
VV-06	Der wachende Greif	Du	-	-	-	-	6	6	5/4/4	siehe S. 129
VV-07	Siedlung Praiosfroh	Wo, Di, Hw	-	-	-	400	-	3	3/3/3	Häuser auf Kirchengrund, Einwohner sind allein der Praiosirche untertan, welche die Wohnungen gottesfürchtigen Bürgern und Veteranen von Bannstrahl und Sonnenlegion als Altenteil überlässt, wenn diese ihr Vermögen der Kirche überschreiben.




VV-01
VV-02
VV-04
VV-05
VV-06
VV-07
VV-08
VV-09
VV-10
VV-11
VV-12
VV-13
VV-14
VV-15
VV-16
VV-17
VV-18
VV-19
VV-20
VV-21
VV-22
VV-23
VV-24
VV-25
VV-26



Tabelle der Gebäude im Villenviertel (Fortsetzung)

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
VV-08	Stadt des Lichts	Te, Wo, Üb	-	-	1200	400	-	5	6/3/4	siehe S. 110
VV-09	Tempel der Sonne	Te	-	-	-	80	-	6	5/4/6	siehe S. 114
VV-10	Ewiger Netzwerfer	Öf	-	-	-	-	-	4	-	siehe **Metropole** S. 77
VV-11	Villa El-Nabab	Wo	-	-	-	9	7	6	6/6/4	tulamidischer Baustil, viele Schätze aus dem Land der Ersten Sonne, z.B. Wandteppiche mit Zauberzeichen, fluchbeladenes Gold, ein fliegender Teppich, bewacht von Dschinnen
VV-12	Märkischer Gerichtshof	Ka	-	-	-	-	11	5	5/4/5	Frei- und Hochgericht der Kaisermark Gareth, behandelt alle bedeutenden Fälle, die nicht das Stadtgebiet betreffen
VV-13	Tempel der Sterne	Te	-	-	-	4	-	5	3/5/5	siehe S. 130
VV-14	Villa Winzberg	Wo	-	-	-	9	-	5	5/4/4	Wohnhaus von Dilimar Winzberg und seinem senilen Großvater Damilon
VV-15	Villa vom Berg	Wo	-	-	-	8	-	5	5/4/5	Hausherr *Ungolf vom Berg* ist Oberhaupt des verstreuten Adelsgeschlechts und sitzt im Rat der Helden; wurde renoviert und die Schäden beseitigt
VV-16	Villa Falkenson	Wo, Le	-	-	-	6	2	5	5/4/4	siehe S. 120
VV-17	Villa Geldana	Wo	-	-	-	7	2	5	5/4/3	Residenz des Burggrafen der Raulsmark, Oldebor von Weyringhaus
VV-18	Villa Ferrara-Eisenherr	Wo	-	-	-	7	-	5	5/3/3	von der Familie Ferrara als Sommerresidenz und Gästehaus genutzt, berühmte Sammlung von Kutschen, die im Jahr des Feuers große Verluste erlitt
VV-19	Villa Lamida	Wo	-	-	-	-	1	3	3/3/2	1031 errichtet, doch seitdem starben schon zwei Besitzer in dem Haus; gilt als Spukvilla
VV-20	Villa Eberstamm	Du	-	-	-	-	-	-	-	in der Schlacht in den Wolken zerstört
VV-21	Villa Galahan	Wo	-	-	-	2	-	4	3/2/4	nahezu unbewohnt, Eigentum des Kronprinzen von Albernia, *Finnian ui Bennain von Galahan*
VV-22	Neue Residenz	Du, Ka	-	-	-	-	4	bis 6	3/2/3	siehe S. 121
VV-23	Villa Groterian	Du	-	-	-	-	-	-	-	einst Sitz der Patrizierfamilie, zerstört in der Schlacht in den Wolken, bewohnt von schlecht gelaunten Gargylen
VV-24	Villa Bardosruh	Wo	-	-	-	?	4	4	3/4/3	siehe S. 126



Tabelle der Gebäude im Villenviertel (Fortsetzung)

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
VV-25	Villa Rabenmund	Wo	-	-	-	15	-	6	4/4/5	siehe S. 128
VV-26	Kaiserliches Gestüt	Ha, Hw, Ka	7	7	-	9	13	4	2/3/3	siehe S. 130

Orte in Sankt Parinor

Alchimistin Clea Cornweyler (SP-03)

Kennzeichen: „Hesinde Gaben – Alchemysche Waren"
Typ: Ha, Ma
Besitzerin: Clea Cornweyler
Q/P/S/B/A: 8/8/-/1/1
Reichtum: 4
Zinken: [Frommtun lohnt sich]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 4 / 3

Das unauffällige Häuschen mit dem Kräutergarten muss man wirklich suchen, um zu einer der kundigsten Alchimistinnen Gareths zu gelangen. Die Gelehrtenschaft kennt sie als Erfinderin des Ifirnstrunks. Die geschäftstüchtige Elixirverkäuferin und -brauerin sammelt Relikte der Fliegenden Festung und steht in dem Ruf, auch weniger gängige Mittelchen anzubieten. **Clea** (*992 BF, grüne Alchimistentracht, Maske über vernarbter linker Gesichtshälfte, humorlos, *brillante Alchimistin*, SO 8, GT 5) war einst eine risikofreudige Geweihte der Hesinde. Nachdem ein misslungenes Experiment ihr Antlitz und beinahe ihr Leben zerstörte, legte sie bußfertig die Geweihtenrobe ab. Ihr Handwerk übt sie mit großer Sorgfalt aus und weist jeden Kunden darauf hin, die Gebrauchsanleitungen zu ihren Pulvern, Salben und Tinkturen genauestens zu befolgen.



Tabelle der Gebäude in Sankt Parinor

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
SP-01	Floristin Isida Schoenlindt	Ha	8	8	-	9	2	4	3/2/3	*Göttergefällige Gemüse, Kräuter, Blumen und Gewächse; Kaiserliche Hoflieferanten*
SP-02	Orkhügel	Öf	-	-	-	-	-	-	-	Hier wurden die Leichen von 287 Tordochai-Kriegern verbrannt, die 1012 BF im Orkensturm Neu-Gareth angriffen.
SP-03	Alchimistin	Ha, Ma	8	8	-	1	1	4	3/4/3	Clea Cornweyler, siehe S. 133



Rosskuppel

Rosskuppel für den eiligen Leser
Einwohner: 25.000
Viertel: Rosskuppel, Wallgraben
Herrschaft/Politik: durch den Burggrafen der Raulsmark autorisierter Rat der Dorfältesten, häufige Einflussnahme Alt-Gareths und der Waisenmacher aus Meilersgrund
Recht und Gesetz: man lässt oft auch mal Fünfe gerade sein; freies Waffentragen, keine Nachtruhe, lockere Brandschutzbestimmungen, Vermischung von Stadt- und Landrecht, vor Ort existieren nur Friedensgerichte, das zuständige Freigericht ist in Neu-Gareth
Reichtum: 2-3
Kriminalität: Diebstahl (selten), Hehlerei (häufig), Schmuggel (häufig), Schutzgelderpressung (häufig); ausgeprägte Korruption bei Bütteln und Ältestenrat; den Bütteln begegnet man gelegentlich bis selten (tagsüber/nachts alle 2W6/3W20 SR) und sie sind langsam (Reaktion tagsüber/nachts 1W3 SR / 2W6 SR).
Tempel: Tempel der Eingebrachten Ernte (Peraine), Haus der Einkehr (Travia), Tempel des Steten Wandels (Tsa)
Wichtige Gasthöfe/ Schänken: Gasthaus *Zum Dorfschulz* (rustikal), Schänke *Rossapfel* (geselliger Treffpunkt), Taverne *Wolfsklause* (Tobrier-Kneipe)
Handel und Gewerbe: viele ländliche Gewerbe, Landwirtschaft, Viehhaltung, Kürschner, Lederer, Fleischer, Schneider, Schuster, Zimmerleute, Maurer, Kräuter- und Waffenhandel; Zentrum des Handels ist der große Viehmarkt
Besonderheiten: keine Stadtmauer, keine Kanalisation
Organisationen: Tobrier (wichtige Domäne), Waisenmacher, Peraine- und Traviakirche, Zünfte (mäßiger Einfluss), einige Stadtritter und Gutsherren
Wichtige Personen: Gerholt Altschulz (Allerältester), Ifirnja von Mundtbach (Anführerin der Tobrier), Enno Lowanger (Marktrichter), Janne Arinken (Hauptfrau der Büttel), Jost Birkenoff (krimineller Pferdezüchter), Mirobert Korninger (Speichermeister)
Stimmung im Viertel: kleinbürgerlich bis ländlich geprägtes Viertel, das die Versorgung der Metropole sicherstellt, häufig Arme und Flüchtlinge, die Tobrier haben überall ihre Finger im Spiel und beherrschen den Stadtteil
Was die Garether über Rosskuppel denken: *„Eigentlich kaum vorstellbar, dass Rosskuppel zu Gareth gehört. Kaum außerhalb der Mauern und man glaubt auf dem platten Land zu sein."*
Was die Leute in Rosskuppel über Gareth denken: *„Wir ernähren Gareth. Solange es in der Stadt hungrige Mäuler zu stopfen gilt und unsere Ernten reichlich ausfallen, soll es uns recht sein."*

Allgemeines

Obwohl der einstige Weiler Rosskuppel längst untrennbar mit Gareth verwachsen ist, prägen noch immer Ackerbau und Viehweiden das Viertel. Bauern bestellen ihre Felder, Wagen mit Korn und Feldfrüchten rattern über die holprigen Wege in Richtung der Märkte, Hühner gackern und Zicklein springen munter umher, während die Kühe auf die Weide getrieben werden.

Nur die Bettelkinder und versehrten Kriegsveteranen, die auf dem Viehmarkt und nahe der großen Straßen versuchen, von Reisenden ein Almosen zu erhaschen, wollen nicht so recht in das ländliche Bild passen. Die Kriege der letzten Jahrzehnte haben sie in großer Zahl nach Rosskuppel gespült und es war für die Flüchtlinge aus Tobrien nicht leicht, in der verschworenen Dorfgemeinschaft Rosskuppels Fuß zu fassen. Erst durch die Umtriebe der Tobrier-Bande, die sich das Viertel untertan gemacht hat, konnten viele hier eine neue Heimat finden, arbeiten und Respekt erfahren. Die Alteingesessenen haben sich mit der Situation arrangiert und man macht häufig unter der Hand mit den Verbrechern gemeinsame Sache: Besser das Geld bleibt in Rosskuppel, als dass es nach Alt-Gareth oder in die Schlösser des Adels wandert.

Herrschaft und Politik

Rosskuppel hat nur wenige Stadtrechte und wird, wie in vielen dörflichen Gemeinschaften üblich, durch einen Ältestenrat regiert. Ratsvertreter der Tobrier, von denen jeder weiß, dass sie auch kriminellen Machenschaften nachgehen, werden mittlerweile weithin akzeptiert. Man hat der Bande stillschweigend die Gewalt über die Dorfbüttel überlassen. Zu den Dauerproblemen zählen Versorgung und Arbeitsmöglichkeiten für Gestrandete, Preise auf den Märkten, Überfälle von Raubrittern, die Bevormundung des Rats durch die Oberen angrenzender Stadtteile und die Willkürherrschaft des Söldnerhaufens aus Meilersgrund.

Wichtige Personen

Der Allerälteste **Gerholt Altschulz** (*950 BF, schlohweißes Haar, trübe Augen, zittert bei Aufregung, *meisterlicher Bauer, durchschnittlicher Politiker,* SO 7, GT 4) versucht noch immer, mit schier zwergischer Beharrlichkeit die Eigenständigkeit des Ältestenrats gegenüber den umliegenden Stadtteilen zu bekräftigen. Seit einigen Jahren geht es jedoch mit seiner Gesundheit beständig bergab, und er fürchtet, die Früchte



seiner Arbeit nicht mehr selbst zu erleben. Hinter vorgehaltener Hand munkeln viele Rosskuppeler, das einzige, was ihn noch am Leben erhalte, sei die Angst davor, das Amt an seinen ewigen Konkurrenten, den nur wenig jüngeren **Perainepreis Hafermeel** (*954 BF, glatzköpfig, schwerhörig, rechthaberisch, *brillanter Schreiner, erfahrener Politiker,* SO 6, GT 3), abzutreten.
Speichermeister **Mirobert Korninger** (*986 BF, Holzbein, bärtig, aufrichtig, *kompetenter Großhändler und Müller*, SO 6, GT 4) zählt zu den ehrbareren Beamten Rosskuppels. Zwar leistet er sich kleinere Mauscheleien, lagert aber weder Schimmelkorn ein, noch unterschlägt er größere Summen. Er will sich auch auf keine Zusammenarbeit mit den Tobriern einlassen wird deswegen immer wieder von Kriminellen bedroht.

Die Viertel von Rosskuppel

Rosskuppel

Je weiter man sich von der Reichsstraße II und den Mauern der Stadt entfernt, desto ländlicher wird das Bild, das sich dem Reisenden bietet. Die Häuser rücken auseinander und machen Platz für Gemüse- und Obstgärten. Die Ställe werden größer und oft ist die Straße von einer Rotte Schweinen oder getriebenen Rindern blockiert. Zentrum des herzlichen und rauen Geschehens ist der Viehmarkt, dessen Laute von Tier und Mensch weithin zu hören sind.

Wallgraben

Zwischen dem dörflichen Rosskuppel und dem bürgerlichen Bardewick wirkt dieses unauffällige Viertel fast so, als hätte die wachsende Kapitale in ihrer Ausdehnung nicht einmal vor ihren eigenen Mauern Halt gemacht. Außerhalb des Wehrheimer Tors sind die Häuser zwar nicht ganz so prächtig, aber viele Wallgrabener sind stolz darauf, ein Heim im Schatten der Stadtmauern ihr eigen nennen zu können. Ähnlich wie in den ländlicheren Teilen der Stadt pflegen die alteingesessenen Bewohner Wallgrabens gute Beziehungen untereinander, und auch viele Kriegsflüchtlinge sind inzwischen ein fester Teil der Gemeinschaft geworden. Den östlichen Teil des Viertels beherrschen die Männer und Frauen Reto Waisenmachers (**Metropole** S. 137). Die Söldner sammeln hier regelmäßig ‚Spenden', um ihre im angrenzenden Bardewick stationierte Einheit mit Lebensmitteln und anderen Annehmlichkeiten zu versorgen.

Orte in Rosskuppel und Wallgraben

Gestüt Jost Birkenoff, Hauptquartier der Tobrier (RK-02)

Kennzeichen: - / *„Westlich vom Viehmarkt, am Hof von Bauer Alrik vorbei und dann seht ihr schon die Pferdchen."*
Typ: Hw, Wo, Gi, Kr
Besitzer: Jost Birkenoff
Organisation: Tobrier (Hauptquartier)
Q/P/S/B/A: 5/5/-/4/12
Reichtum: 3
Zinken: [Tobrier]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 2 / 3

Tagsüber grasen Stuten und ihre Fohlen auf der Weide vor dem idyllisch im Grünen gelegenen Haus. Nachts aber herrscht emsiges Treiben auf dem ummauerten Gehöft, dann aber hinter geschlossenen Türen. Besitzer Jost Birkenoff beschäftigt fast ausschließlich tobrische Landsleute – für den aufmerksamen Betrachter (*Hauswirtschaft*-Probe +3) deutlich mehr Männer und Frauen, als für die Bewirtschaftung des Gestüts notwendig wären.

Wehrheimer Bluthunde werden an großzügiger Kette gehalten, Fremde meist barsch abgewiesen, sogar wenn sie nach zahlender Kundschaft aussehen. Die hier gezüchteten Tiere werden ausschließlich über die Pferdehändlerin Ondwina Alriksröder auf dem *Viehmarkt* (**RK-03**) verkauft.
Der Hof dient der Bande der Tobrier als Hauptquartier, in dem Besprechungen abgehalten werden und sich die gesuchte Anführerin Ifirnja von Mundtbach vor den Augen Auswärtiger verbirgt.
Wichtige Treffen finden, getarnt als Zusammenkunft unter Landsleuten, in der Guten Stube statt. An solchen Tagen kehrt immer ein Knecht den Weg vor dem Haus, um so das weitläufige Gelände im Auge zu behalten. Sollte es Ärger geben, sind schnell einige Tobrier mit Mistgabeln und Knüppeln zur Stelle, um Josts Hausrecht zu verteidigen.
Lediglich Dorfbüttel Brin Warunker schaut ab und an nach dem Rechten, sieht aber als Mitglied der Bande großzügig über die illegalen Aktivitäten seiner Landsleute hinweg.

Wichtige Personen

Jost Birkenoff
Im Zuge der borbaradianischen Invasion verlor **Jost Birkenoff** (*991 BF, graubraunes Haar, verlebte Züge, hinkt, starker



Raucher, *durchschnittlicher Pferdezüchter,* SO 5, GT 2) nicht nur sein Gestüt, sondern auch seine gesamte Familie. Als Flüchtling kam er nach Gareth und verdingte sich als Knecht beim alten Pferdezüchter Gerdenwald, der ihm vollkommen unerwartet den Hof hinterließ. Tatsächlich ist er eines natürlichen Todes gestorben. Das Testament aber wurde von den Tobriern gefälscht und Jost als Begünstigter eingetragen. Inzwischen hat Jost erneut den Traviabund geschlossen und ist stolzer Vater einer großen Kinderschar.

Seine Frau **Wiltrud** (*1005 BF, herbe Schönheit, kräftig, dauernd schwanger, *Hausfrau und erfahrene Schlägerin,* SO 5, GT 1) trieb früher Schutzgelder für die Tobrier ein. Heute kümmert sie sich um die Pferde und versorgt die Mitglieder der Bande mit kräftiger Hausmannskost. Die Kindererziehung überlässt sie ihrem Mann, den sie jedes Mal wüst beschimpft, wenn er wieder einmal ‚einen Treffer gelandet' hat.

Verabredung zum Verbrechen

In der Guten Stube des Hofes sitzen allabendlich Mitglieder der Bande bei Bier und Hartwurst beisammen und beklagen den Verlust der Heimat, während die Anführer am Nebentisch die nächsten Überfälle planen. Die familiäre Atmosphäre kann beinahe über die grobe Bewaffnung und das finstere Gewerbe der Männer und Frauen hinwegtäuschen: Die Scheune des Gestüts dient als Zwischenlager für Schmuggelware, auf dem Heuboden lagern die Tobrier ihre Rauschkrautvorräte, im Lagerschuppen werden unliebsame Gäste oder menschliche Lebendware für den Sklavenhandel einquartiert. Ein selbst gegrabener Kellerraum hinter einer Ziegelwand dient Ifirnja von Mundtbach (s. **Metropole** 133) als zeitweiliges Notversteck, falls wider Erwarten doch mal Alt-Garether Stadtgardisten, Waisenmacher oder Beschützer von Patriziern das Gebäude filzen sollten. Ein unterirdischer Gang führt bis auf das Nachbargrundstück, so dass sie nach Belieben ein- und ausgehen kann.

Der Viehmarkt (RK-03)

Kennzeichen: — / *„Durch das Wehrheimer Tor und dann links halten, immer dem Viehzeug nach."*
Typ: Ha, Öf, Hw, Kr
Organisation: Tobrier (Hehlerei, Schutzgelderpressung)
Anwesende tagsüber / nachts: 3W20 x 10 / 1W20
Q/P/S/B/A: 5/5/-/-/50
Reichtum: 2
Zinken: [Tobrier] [Hehler] [guter Platz zum Betteln]

Dicht gedrängt in Koppeln, Käfigen oder Pferchen wird auf dem wahrscheinlich größten Lebendmarkt Aventuriens täglich Klein- und Großvieh präsentiert. Händler rufen lauthals ihre Angebote durcheinander, Käufer versuchen sich im allgegenwärtigen Gebrüll Gehör zu verschaffen und manch ein Garether behauptet, der Viehmarkt in Rosskuppel übertreffe mit seinem beißenden Gestank selbst die städtische Kloake. Geschäfte werden traditionell mit Handschlag besiegelt und im Anschluss in einer der nahen Schänken kräftig begossen. Männer und Frauen der Tobrier ziehen durch die Reihen und erheben bei Auswärtigen und Nichttobriern die übliche ‚Standgebühr'. Tagsüber versorgen Tagelöhner, die westlich des Marktes hausen, das Vieh mit Futter und Wasser. Nach Einbruch der Dunkelheit kehren sie den hinterlassenen Unrat zusammen. Um den Mist entbrennt regelmäßig Streit, da er als zusätzlicher Dünger bei den ansässigen Bauern sehr beliebt ist.



Der Viehmarkt ist der Endpunkt großer Züge von Rinderherden aus Weiden und von den Dergelauen. Insbesondere im Ingerimm und Rahja, wenn die zähen Viehburschen und Maiden hunderte Tiere durch die Gassen treiben, herrscht Ausnahmezustand in Rosskuppel.

Handwerker und Händler

Hufschmied **Alrik-Brin Roßberg** (*995 BF, hünenhaft, dunkler Schnauzbart, *meisterlich*, SO 8, GT 4) ist seit über 20 Jahren auf dem Viehmarkt zugegen. Gemeinsam mit seiner Gesellin **Dorlen** (*1016 BF, dicklich, strohblond, Frohnatur, Sucht (Boronwein), SO 7, GT 3) kürzt er Hufe und kümmert sich um Beschlag und die Zähne von Pferden. Alrik kennt sich nicht nur mit vielen Tierkrankheiten aus, er lässt sich auch als Kundiger zum Pferdekauf hinzuziehen. Da seine Mutter sich weigert den Tobriern Schutzgeld zu zahlen, versuchen sie immer wieder, seine Kunden für die tobrische Schmiedin **Ullgrein von Praske** (*1002 BF, breitschultrig, schüchtern, *kompetente Schmiedin*, SO 4, GT 4) abzuwerben.

Hagen Risshufer (*1015 BF, schlacksig, wichtigtuerisch, *unerfahrener Bauer und Betrüger*, SO 9, GT 2) bietet lautstark Reliquien des heiligen Leomar feil, der auf dem nahegelegenen Hof der Familie einst einen leibhaftigen Riesen erschlagen haben soll. Nebst einer abenteuerlichen Geschichte bekommt man hier entweder ein Haar des Riesen (ab 5 H), das verdächtig nach Rosshaar duftet, oder blutbesudelte Gewandfetzen



Viehmarkt (Legende)

1 – Marktgericht, Haus der Dorfbüttel
2 – Schmiedin Praske
3 – Pferdehändlerin Alriksröder
4 – Schenke *Rossapfel*
5 – Schlachterei Tannhaus
6 – Hütten der Tagelöhner
7 – Schmied Roßberg
8 – Gasthaus *Zum Dorfschulzen*
9 – Schlachterei Fleischhauer
10 – Reliquienhandel Risshufer
11 – Ziehbrunnen
A – Bullenreiten, Zuchtrinder
B – Kuhfladensetzen
C – Hahnenkampf
D – Klein- und Federvieh
E – Ziegen- und Schweinekoben
F – Viehtränken
G – Brandeisen-Hanno
H – Hundezwinger



des Heiligen (3-5 D), aus denen man zusammengesetzt sicher eine ganze Kompanie neu einkleiden könnte.

Schlachter **Gernot Fleischhauer** (*989 BF, Glatze, kräftig, *kompetent*, SO 4, GT 4) hält seinen kleinen Familienbetrieb nur noch mit Not über Wasser, da seine Konkurrentin **Selinde Tannhaus** (*1002 BF, grobschlächtig, bauernschlau, *durchschnittlich*, SO 6, GT 2, F: Wurst-Trine**) regelmäßig das bessere Angebot für Schlachtvieh vorlegt und ganze Lieferungen aufkauft. Solche Großeinkäufe kann sie sich jedoch nur leisten, seit sie das Hinterzimmer ihrer *Schlachterei Tannhaus* heimlich als Lager an die Tobrier vermietet.
Die Pferdehändlerin **Ondwina Alriksröder** (*1005 BF, ein blaues und ein grünes Auge, attraktiv, redselig, *kompetente Händlerin und Betrügerin*, SO 6, GT 2, F: Zweiblick*) stammt aus der goldenen Au und unterhält gute Kontakte ins Garether Umland. Seit sie unwissend ein hochrangiges Mitglied der Almadaner über den Tisch gezogen hat, muss die begabte Rosstäuscherin Ausgleichszahlungen an die Bande entrichten und die Augen offenhalten. Da sie aber durch den Einfluss der Tobrier immer wieder gezwungen ist, Tiere aus der Zucht **Jost Birkenoffs** (RK-02) zu besonderen Konditionen anzubieten, versucht sie allzu unbedarften Käufern mangelhafte Ware unterzuschieben, um ihre Kosten zu decken.
Hanno (*1002 BF, Knollnase, nuschelt stark, *unerfahrener Tagelöhner und kompetenter Fälscher*, SO 4, GT 2, F: Umtopfer**) brandmarkt erworbene Tiere für ihre neuen Besitzer. Fragt man höflich nach (*Überreden*-Probe +4) und gibt etwas Trinkgeld (3-10 S, je nach gewünschtem Brandzeichen), kann Hanno eine deutlich größere Auswahl von Eisen anbieten und überbrennt auch bereits vorhandene Zeichnungen.

Die Tobrier und der Schwarzmarkt

Der **alte Wulf** (*980 BF, hager, verlebt, Augenklappe, grauer Kinnbart, *kompetenter Hehler und Informant*, SO 4, GT 2, Füchsisch: Adler) ist der heimliche Marktwart der Tobrier und überwacht die Geschäfte der Bande bei Dünnbier und Kautabak von der Schänke *Rossapfel* aus. Die **Dicke Gundel** (*1009 BF, kugelrund, muskulös, rotblonder Bürstenschnitt, Zahnlücken, *durchschnittliche Schlägerin*, SO 3, GT 2, F: Wuchtbrumme*), zuständig für Schutzgelder, fühlt sich als Herrscherin des Viehmarkts und versteht es, die Ansprüche der Tobrier nötigenfalls auch mit Gewalt durchzusetzen. Als Ansprechpartner für Hehlergeschäfte gilt **Dietrad Eschenroder** (*1001 BF, breite Schultern, brauner Zopf, verschlagen, *kompetenter Hehler*, SO 4, GT 1, Füchsisch: Gulmond), der mit seinen Gesellen fast immer in der Nähe der *Schlachterei Tannhaus* zu finden ist, um Diebesgut und illegale Substanzen loszuschlagen. Seine rechte Hand, Wulfs Enkel **Eberhard** (*1018 BF, dunkelblond, drahtig, unauffällig, kumpelhaft, *unerfahrener Gauner*, SO 3, GT 1, F: Wiesel), versucht des Öfteren heiße Ware an der Bande vorbei zu schleusen, um in die eigene Tasche zu wirtschaften.

Recht und Gesetz

Hauptfrau der Büttel **Janne Arinken** (*990 BF, schwarzer Pferdeschwanz, zynisch, *durchschnittlich*, SO 7, GT 4, F: Tuzaker*) versucht für Ordnung zu sorgen, ist aber hoffnungslos überfordert und schafft es nur selten rechtzeitig zur Stelle zu sein. Ihr Stellvertreter **Brin Warunker** (*1011 BF, Adlernase, braune Locken, bestechlich, *durchschnittlich*, SO 6, GT 2, F: Falscher Kreuzer**) gibt sich gern korrekt

Preisübersicht

Nutztiere	Preis
Rind	60-100 S
Zugochse	60-100 S
Esel	50-100 S
Maultier	60-120 S
Schaf	30-60 S
Ziege	15-20 S
Schwein	20-30 S
Kaninchen	2-3 S
Huhn	1 S
Gans	4 S

Die Preise für Schlachtvieh sind etwa 1/3 niedriger anzusetzen.

Pferde	Preis	
	allgemeine	fundierte
Ausbildung	Zucht	Zucht
ungearbeitet	40 S	80 S
unerfahren	40-50 S	110-120 S
erprobt	50-70 S	190-210 S
geschult	–	320-800 S
Packpferd	8-15 S	–
Zugpferd	8-25 S	–

Ungearbeitete Tiere sind noch nicht an einen Reiter gewöhnt, unerfahrene und erprobte Tiere sind klassische Reitpferde. Nur geschulte Tiere beherrschen nach Maßgabe des Meisters bereits Manöver. Die Preise gelten für Tiere aus lokaler Zucht. Auswärtige oder seltene Rassen sind meist deutlich teurer. Ausführliches zu Ausbildung und Preisen finden sie in **ZooBotanica 34f.** Da die Strafen für Rosstäuscher (**ZooBotanica 27f.**) nicht ganz so drakonisch sind wie beim Verkauf gestohlener Tiere, verlegen sich viele unlautere Gesellen auf das ‚Aufbessern' der lebenden Ware.



und unnachgiebig. In Wahrheit hält der Tobrier hinter dem Rücken seiner Vorgesetzten die Hand auf und lässt sich sein Wegsehen versilbern.

Marktrichter **Enno Lowanger** (*986 BF, überarbeitet, vergesslich, *erfahrener Rechtsgelehrter*, SO 8, GT 5) ist immer bemüht Streitigkeiten zu schlichten, verliert aber im allgegenwärtigen Durcheinander schnell den Überblick.

Speis und Trank

Direkt am Viehmarkt, umgeben von sorgsam gepflegten Blumenbeeten, liegt die Schänke *Rossapfel* (RK-05, Q4/P5/S-), die von dem Hügelzwergenpaar **Karm Sohn des Keram** (*897 BF, geflochtener Bart, freundlich, trinkfest, *meisterlicher Wirt*, SO 7, GT 4) und **Gelde Tochter der Gerdi** (*868 BF, braune Zöpfe, rundlich, aufbrausend, *durchschnittliche Köchin*, SO 6, GT 4) geführt wird. Das weißgekalkte, einstöckige Gebäude mit dem idyllischen Biergarten ist beliebt für Familienfeiern und Geschäftsabschlüsse und schließt oft erst spät in der Nacht.

Etwas rustikaler noch geht es im Gasthaus *Zum Dorfschulzen* (RK-04, Q4/P4/S15) zu, wo die greise Wirtin **Ismelde Roßberg** (*967 BF, gutmütige aber sture Klatschbase, *kompetente Wirtin*, SO 5, GT 4) höchstselbst hinter dem Tresen steht. Seit sie sich weigert den Tobriern Schutzgeld zu zahlen, hat sie oft Ärger mit Schlägern und die Zimmer im ersten Stock sind längst nicht mehr alle belegt. Da auch die Schmiede von Ismeldes Sohn Alrik-Brin inzwischen weniger einbringt, drängt Ismeldes Schwiegertochter **Reike** (*1002 BF, arbeitsam, treusorgend, *durchschnittliche Gastgeberin*, SO 5, GT 5) immer wieder vergeblich darauf, den Forderungen der Unterweltbande nachzukommen.

Spiel und Spaß

Um den Besuchern ein wenig die Zeit zu vertreiben, und ihnen zusätzliche Taler aus der Tasche zu ziehen, werden zahlreiche Spiele und Wettmöglichkeiten angeboten.

Deut-Schnickeln

Mehrere Münzen, meist Heller oder der namengebende bornische Deut, werden auf einen Balken gelegt und müssen mit der Peitsche ‚heruntergeschnickelt' werden. Die Schwierigkeit kann je nach Position der Münzen und Entfernung erhöht werden. (AT +0/+2/+4 … ohne TaW in *Peitsche* muss auf den AT-Basiswert geprobt werden). Der Einsatz wird von den Teilnehmern erbracht, der Sieger darf den Gewinn einstreichen. Im Falle eines Patts wandern die Münzen in den Pott und es gibt eine zweite Runde.

Kuhfladensetzen

Auf einem abgesteckten Areal sind 6 mal 6 Felder aufgezeichnet. Jedes der Felder kann für 1 Silbertaler gekauft werden. Als Preis wird pro Runde ein blanker Dukaten ausgelobt. Lassen Sie Ihre Spieler ein oder mehrere Felder auswählen und ermitteln sie mit W6 x W6 das Feld, auf dem sich Glückskuh Alrike erleichtert. Der Umstand, dass hin und wieder ein Fladen zwischen zwei Feldern landet, ist immer wieder Anlass für derbe Beschimpfungen und wüste Schlägereien.

Hahnenkampf

In einem kleinen Pferch werden unter wildem Gejohle Hähne aufeinandergehetzt und es wird auf den Ausgang des Kampfes gewettet.

Bullenreiten

Täglich bietet der gebürtige Svellttaler **Haken-Ron** (*998 BF, fettiges Haar, Hakennase, ungepflegt, *meisterlicher Viehtreiber*, SO 2, GT 3) ein ganz besonderes Spektakel an. Auf einer Koppel können sich Wagemutige im Bullenreiten versuchen. Es gilt, sich möglichst lange auf dem bockenden Tier zu behaupten (*Reiten*-Probe +4/+6/+8 …, pro Runde 3-5 Gegner). Echte Draufgänger halten sich sogar nur mit einer Hand an Seil oder Lederriemen fest (Probe zusätzlich +2). Das Startgeld beträgt 1 Silbertaler, der glückliche Gewinner kann 1 Dukaten einstreichen und natürlich nimmt Haken-Ron gerne Wetten entgegen.

Schon einige Male ist es Stier Franjo gelungen, aus seinem Gehege auszubrechen. Bei diesen Gelegenheiten bespringt er nicht nur mit Vorliebe eines der Zuchtrinder von Großbäuerin **Lanzelind Hilgert** (*998 BF, blonder Zopfkranz, pausbäckig, zänkisch, *meisterliche Viehzüchterin*, SO 10, GT 4), sondern richtet zwischen den Ständen auch ein heilloses Chaos an.

Apotheke Vilburn Martan (WG-07)

Kennzeichen: „Apothecarius V. Martan" / *„Das windschiefe Haus mit dem Grünzeug, aus dem der gelbliche Rauch steigt."*
Typ: Ha, Kr
Besitzer: Vilburn Martan
Organisation: Tobrier (Kunden, Schutzgeld)
Q/P/S/B/A: 5/6/-/2/-
Reichtum: 3
Zinken: [Tobrier]
Unbefugtes Eindringen: 2 / 3 / 2

Das marode, von Efeu überwucherte Fachwerkhaus ist umgeben von einem eingezäunten Kräutergarten, in dem eine erstaunliche Fülle an Kräutern und exotischen Pflanzen gedeiht, darunter gar ein stolzer Menchalkaktus und eine



Shurinknolle. Apothecarius Vilburn Martan stellt hauptsächlich Tinkturen zur Pflege und Gesundheit von Haus- und Schoßtieren gutsituierter Bürger her, hat aber auch klassische Tränke und Wundsalben und die ein oder andere illegale Substanz im Angebot. Magische Tränke stellt er nicht selbst her, sondern kauft sie bis zur Hälfte des Listenpreises an. Häufig stammen sie aus dubiosen Quellen, wie dem Nachlass verstorbener Zauberer, und haben erstaunliche Nebenwirkungen.

Immer wieder sucht der Apothecarius Wagemutige, die seltene oder pervertierte Pflanzen aus der Dämonenbrache für seine Gebräue oder Experimente besorgen. Er selbst würde trotz seines wissenschaftlichen Interesses niemals auch nur einen Fuß in das verfluchte Gebiet setzen.

Mitgliedern der Tobrier (die regelmäßig Gift von ihm beziehen) und offenkundigen Gaunern (GT<2) präsentiert Vilburn seine erweitertes Angebot ganz unverhohlen. Ansonsten verlässt er sich auf seine profunde Menschenkenntnis. Fast ständig vorrätig sind: Goldleim 30D, Schlafgift 35 D, Shurinknollengift 75 D, Vomicum 10 D, Ilmenblatt 7 D und Cheriacha 5 D. Dass auch der Schwarze Dorn, der beste Meuchler der Almadaner, bei Martan kauft, wissen die Tobrier nicht.

Preise und Dienstleistungen

Fellglanzelexir, Milbenschreck, Rossbalsam	1-3 D
Heiltrank (C-D)	10-15 D
Liebestrank (C)	45 D
Unsichtbarkeitstrank (D)	65 D
Vilburns Verwandlungselexir (D)	75 D

viele Zutaten ab V8+ und Elixiere mit V6+ vorrätig, bis V4+ als Rezeptur bekannt (siehe **WdA 36f.**)



Wichtige Personen

Vilburn Martan

Als gesuchter Giftmischer floh **Vilburn Martan** (*978 BF, schütteres Haar, Zahnlücke, hasst feilschende Kunden) vor 20 Jahren aus Rommilys und begann in Gareth ein neues Leben. Oder setzte sein altes fort, denn noch heute verdient er sich mit verbotenen Tinkturen ein Zubrot. Da er all sein Geld für botanische Experimente und exotische Setzlinge ausgibt, ist bisher niemandem aufgefallen, dass er für einen einfachen Apothecarius recht gut verdient.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Alchimist
Füchsischer Name: Naftan
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich

Eigenschaften: MU 13, KL 15, CH 11, IN 14, FF 14, SO 8, GT 2
Talente: Sinnenschärfe 8, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 12, Überreden 10, Pflanzenkunde 15, Tierkunde 12, Alchimie 15, alle Heilkunde-Talente 9+

Hütte der Zaunschleicher (RK-09)

Typ: Kr, Le
Besitzerin: Nguni Baschuuda
Organisation: Die Zaunschleicher (Versteck)
Q/P/S/B/A: -/-/-/5/-
Reichtum: 1
Zinken: [arm] [Zauberkundig] [Wachsam]
Unbefugtes Eindringen: 1 / 4 / 5

In Rosskuppel ist der Zaunschleicher in aller Munde, ein Dieb, der den Bauern nachts Kleinvieh wie Hühner und Kaninchen sowie Obst, Eier und Gemüse stiehlt. Allerlei Aberglaube rankt sich um den Dieb. Manche verfluchen ihn, weil er das Vieh stiehlt, andere glauben, er bringe Glück, und so stellen sie manchmal abends kleine Schalen mit Eiern, Brot oder Münzen vor die Tür, die morgens verschwunden sind. Manche sagen, sie hätten im Gegenzug Heilkräuter oder Salben vor ihrer Tür gefunden, wenn jemand im Haus erkrankt sei. Wie der Zaunschleicher aussieht, weiß niemand, denn keiner hat den Dieb bislang gesehen.



Nguni Baschuuda, Goblin-Schamanin und Mutter der Zaunschleicher

Bei dem Zaunschleicher handelt es sich nicht um einen Dieb, sondern um mehrere Langfinger im Kindesalter, die alle der Goblin-Schamanin Nguni Baschuuda (*1010 BF, wettergegerbtes runzliges Gesicht tief in einem Kapuzenumhang verborgen) dienen, deren Sippe im Jahr des Feuers dem Endlosen Heerwurm zum Opfer gefallen ist. Heimat- und sippenlos floh sie 1028 BF nach Gareth und suchte Unterschlupf in einer verlassenen Holzhütte am Rand von Rosskuppel, wo sie wie gewohnt die Menschen bestiehlt, um zu überleben. Nguni Baschuuda hat kein schlechtes Herz und kümmert sich um streunende Waisenkinder wie um Familienmitglieder. Da fremde Kinder oft Angst vor ihr haben, ruft sie mitunter die Geister an und erscheint dann als junge, recht kleine und nicht sehr hübsche Frau (Wirkung HARMLOSE GESTALT, Wirkungsdauer RkP* SR, 2W6–2 AsP), welche diese Kinder als große Schwester bezeichnen. Als Zaunschleicher lernen sie dann bald das Stehlen und sehen Nguni in ihrer echten Gestalt. Mit Zaubern und Ritualen schützt sie bei Beutezügen sich und ihre Diebe vor Entdeckung. Manchmal verwandelt sie sich in ein Tier, um selbst zu stehlen oder Ziele auszuspähen (Wirkung ADLERSCHWINGE, Wirkungsdauer RkP* SR, 3W6–2 AsP).



Nguni Baschuuda

Kurzcharakteristik: meisterliche Schamanin, kompetente Diebin und Lehrerin
Füchsischer Name: Zaunschleicher
Beziehungen: minimal, hinlänglich unter Goblins
Finanzkraft: gering

Eigenschaften: KL 13, IN 14, SO 3, GT 0
Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 10, Herausragendes Gehör, Soziale Anpassungsfähigkeit; Goldgier 5, Prinzipientreue (Schutz ihrer Kinder)
Talente: Schleichen 11, Sinnenschärfe 8, Lehren 12, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 10, Pflanzenkunde 11, Heilkunde Krankheiten 9, Taschendiebstahl 10, Garethi 10, Füchsisch 9, Geister aufnehmen 14, Geister binden 12, Geister rufen 11
Rituale: Blick ins Geisterreich II, HARMLOSE GESTALT, Hilferuf, Schützende Rotte, ADLERSCHWINGE.
Ausrüstung: ererbte Knochenkeule (mit Weihe, Gespür (9), Zauber (2), Bann (2) und Hilfe (1) der Keule).

Weitere Personen

Mit der magiebegabten **Idra** (*1024 BF, kräftig, sommersprossig, blond), dem ältesten Kind, hat Nguni eine gelehrige treue Schülerin. Deren Bruder **Laron** (*1020 BF, dürr und wieselflink, begabter Taschendieb) hat die Zaunschleicher bereits verlassen und geht nun, sorgenvoll von seiner Schwester beobachtet, auf seinen eigenen Wegen in Gareths Schatten, stets mit der Gefahr verbunden, in die Fänge anderer Unterweltbanden zu geraten und deren Aufmerksamkeit auf die Zaunschleicher zu lenken.

Das jüngste Mitglied der Zaunschleicher ist **Jarumir** (*1030 BF, verängstigt, dicklich, wortgewandt), der bislang nur die *große Schwester*, nicht aber die Goblinschamanin Nguni Baschuuda kennt. Die beste Diebin unter den Kindern ist wohl **Traviane** (*1027 BF, schlaksig, kurze schwarze Haare, *durchschnittliche Diebin, kompetente Kletterkünstlerin*), die katzengleich Bäume und Hauswände besteigt, um an die schönsten Äpfel und am besten duftenden Kuchen zu gelangen.

Weitere Gebäude in Rosskuppel und Wallgraben

Baumeister Nerix Sandsteiner (WG-01)

Kennzeichen: (Lot und Zirkel)
Typ: Hw, Wo
Organisation: Baumeistergilde (Mitglied), Tobrier (erheben Schutzgeld)
Q/P/S/B/A: 5/5/-/2/-
Reichtum: 4
Unbefugtes Eindringen: 3 / 2 / 4

Der hügelzwergische Baumeister **Nerix Sandsteiner** (*952 BF, Backenbart, runder Bauch, gemütlich, *kompetenter Baumeister, durchschnittlicher Sänger*, SO 8, GT 3) hat sich unter seinem Haus zur Vermeidung von Behördengängen und Verboten eine gemütliche, hügelzwergische Behausung eingerichtet. Beim Ausheben des Donnerbalkens stieß er dabei auf einen Zugang zu einem ungenutzten Kanal. Er ahnt nicht, dass kürzlich Tiefzwerge dorthin vorgedrungen sind. Bisher meiden sie die Tunnel der Geistersänge noch abergläubisch – denn Nerix trällert gerne ein Liedchen auf dem Abort, das mit Echos verzerrt auch an die Ohren der Kanalbewohner dringt.



Medicus Hal Sturmfels (WG-03)

Kennzeichen: (Kelch)
Typ: Di
Q/P/S/B/A: 8/7/-/1/1
Reichtum: 3
Zinken: [kostenloser Heiler]
Unbefugtes Eindringen: 2 / 3 / 4

In dem kleinen Haus mit Kräutergarten behandelt **Hal Sturmfels** (*1004 BF, schlank und sehnig, hinkt, eidetisches Gedächtnis, grantig, *brillanter Medicus*, SO 7, GT 3) die Gebrechen und Krankheiten der Rosskuppler. Auch so mancher wohlhabende Bürger aus der Stadt sucht den Medicus auf, denn obwohl der junge Mann für seinen ausgesprochenen Zynismus und seinen Missmut auf die Reichen berüchtigt ist, gilt er als einer der fähigsten Heiler der Stadt. Trotz seiner direkten Art ist Hal im Viertel sehr beliebt, denn auch wenn er es niemals zugeben würde, stehen seine Patienten für ihn an erster Stelle. In Notfällen behandelt er auch jene, die sich seine Dienste nicht leisten können und akzeptiert Gefälligkeiten oder Naturalien als Bezahlung.

Da das Haus äußerst nah an die Stadtmauer gebaut ist, kommt es immer wieder vor, dass jemand versucht, über Dach und Mauer ungesehen in die Stadt zu kommen (*Klettern* +4 zum Erklettern des Hauses, *Athletik* +2 zum Sprung auf die Mauer). Hal ist dieser Umstand gleichgültig, solange man ihn nicht bei seiner Arbeit stört. Sein in einer Hütte im Garten untergebrachtes Hausschwein Answin hingegen verteidigt sein Revier und hat zudem einen ausgeprägten Beschützerinstinkt.

Tempel des Steten Wandels (WG-06)

Typ: Te (*zweifach geweiht, Tsa*), Üb (Lazarett)
Vorsteherin: Schwester Iliana
Organisation: Tsakirche
Q/P/S/B/A: -/-/10 (Verletzte)/3/2
Reichtum: 1
Unbefugtes Eindringen: 1 / 1 / 2

Da die Scheune des alten Bauernhofs inzwischen hauptsächlich als Lazarett für Opfer von Schlägereien und Übergriffe der Waisenmacher dient, verlegt **Schwester Iliana** (*999 BF, rothaarig, zierlich, idealistisch, *kompetente Tsageweihte*, SO 8, GT 3) den Göttinnendienst oft kurzerhand in den Obstgarten. Hier predigt sie vor einer stetig wachsenden Schar von Gläubigen leidenschaftlich gegen die Söldnerherrschaft der Waisenmacher und ruft zum aktiven, aber gewaltlosen Widerstand auf. Seit ausgerechnet Reto Waisenmacher ihr vor einiger Zeit das Leben gerettet hat, versucht sie, ihre aufkeimenden Gefühle für den Söldnerführer zu unterdrücken.

Haus der Einkehr (RK-08)

Typ: Te (*zweifach geweiht, Travia*), Kr, Üb
Vorsteher: Vater Geromir
Organisation: Traviakirche, Tobrier
Q/P/S/B/A: -/-/4/1/2
Reichtum: 2
Unbefugtes Eindringen: 2 / 2 / 4

Nach dem Umzug von Mutter Wallgrid in den Tempel von Alt-Gareth war das Haus eine Zeit lang verwaist und diente den Flüchtlingen und Heimatlosen als Unterschlupf. Inzwischen hat sich **Vater Geromir** (*991 BF, dick, Halbglatze, pragmatisch, spätberufener, *durchschnittlicher Traviageweihter*, *kompetenter Wirt* und *Schläger*, SO 7, GT 2) des heruntergekommenen Steinbaus angenommen und den Geist der Herrin zurück in die kargen Räume gebracht. Der ehemalige Wirt aus Rommilys ist ein ausgesprochen guter Koch. Stets hat er ein offenes Ohr, und so erzählen ihm Bauern, Lustknaben, Söldnerinnen oder Unterweltler von ihren Sorgen. Mit den Tobriern hat sich der trinkfreudige Geweihte arrangiert. Inzwischen zahlt die Bande sogar ihren Zehnt, im Gegenzug unterhält Geromir für sie ein kleines Schmugglerlager im Keller, solange sie ihm keinen Ärger bereiten. Das Tempelasyl ist ihm heilig und der Veteran vieler Kneipenschlägereien ist bereit, die Ansprüche der Herrin notfalls auch mit dem brennenden Ofenscheit zu verteidigen, sollte man wider den Hausfrieden handeln.

Stellmacherei Winzberg (RK-14)

Typ: Hw
Besitzer: Dilimar Winzberg
Organisation: Tobrier (Schutzgeld)
Q/P/S/B/A: 9/10/-/3/22
Reichtum: 4
Unbefugtes Eindringen: 3 / 5 / 3

Mit oft mehreren Monaten Wartezeit werden in den Werkstätten der Stellmacherei auf Bestellung ein- bis vierspännige, offene Kutschen für bis zu vier Personen gefertigt. Das Familienunternehmen ringt beständig mit dem Marktführer Ferrara-Eisenherr um die Gunst der Kunden und tut sich besonders bei der Unterstützung junger Nachwuchstalente im Hippodrom hervor. Wenn Inhaber **Dilimar Winzberg** (*989 BF, bärtig, humorvoll, ambitioniert, *meisterlicher Kutschenbauer*, SO 12, GT 4) nicht gerade persönlich die Arbeiten in einem der großen Lagerhäuser beaufsichtigt oder Verkaufsgespräche führt, ist er häufig im *Neuen Hippodrom* (**UL-02**) anzutreffen, um Kontakte zu potenziellen Käufern zu knüpfen oder auf den Ausgang der Wagenrennen zu wetten.





Tempel der Eingebrachten Ernte (RK-16)

Typ: Te (*zweifach geweiht, Peraine*), Üb (Kranke und Verwundete)
Vorsteher: Perainfried Segensreich
Organisation: Perainekirche
Q/P/S/B/A: -/-/10/4/2
Reichtum: 3
Unbefugtes Eindringen: 3 / 2 / 3

Direkt am Wirselbach, umgeben von einem Garten mit Heilkräutern und Apfelbäumen, liegt der größte Perainetempel Rosskuppels. Das mit Szenen aus Ackerbau und Heilkunst verzierte Fachwerkhaus besitzt einen steinernen Eckturm, in den sich die Bewohner der umgebenden Nachbarschaft vor Überfällen in Sicherheit bringen können. In friedlichen Zeiten bringen der junge Hüter der Saat, **Perainfried Segensreich** (*1010 BF, jugendlich, praktisch veranlagt, *meisterlicher Perainegeweihter*, SO 10, GT 4) und seine Frau **Selinde** (*1008 BF, fürsorglich, *kompetente Perainegeweihte*, SO 9, GT 5) hier Kindern die Grundlagen der Heilkunst näher. Perainfrieds besonderes Interesse gilt der Erforschung dämonischer Seuchen wie Dämonenfäule oder Hörnerpusteln, und er ist, sehr zur Sorge seiner Frau, äußerst interessiert daran, solche Krankheiten selbst in Augenschein zu nehmen und zu behandeln.

Tabelle der Gebäude in Rosskuppel und Wallgraben

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
RK-01	Bauernhof Risshufer	Wo	-	-	-	5	2	2	2/2/3	siehe **Hagen Risshufer**, S. 137
RK-02	Gestüt Birkenoff	Hw, Gi, Kr	5	5	-	4	12	3	4/2/3	siehe S. 135



Tabelle der Gebäude in Rosskuppel und Wallgraben (Fortsetzung)

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
RK-03	Viehmarkt	Ha, Öf, Hw, Kr	5	5	-	-	50	2	-	siehe S. 136
RK-04	Gasthaus *Zum Dorfschulzen*	Ga, Üb	4	4	15	6	2	3	3/2/3	siehe S. 139
RK-05	Schänke *Rossapfel*	Ga	4	5	-	2	5	3	3/3/3	siehe S. 139
RK-06	Gerichtslinde	Öf	-	-	-	-	-	-	-	Gerichtsstätte und Versammlungsort des Ältestenrats (bei gutem Wetter)
RK-07	Büttelhof	St	-	-	-	6	20	2	4/3/3	Haus der Dorfbüttel Rosskuppels, mit Wachstube und drei Kerkerzellen
RK-08	Haus der Einkehr	Te, Üb, Kr	-	-	4	1	2	2	2/2/4	Traviatempel, siehe S. 142
RK-09	Hütte der Zaunschleicher	Kr, Le	-	-	-	5	-	1	1/4/5	siehe S. 140
RK-10	Taverne *Wolfsklause*	Ga, Kr	1	1	-	2	1	1	3/2/2	billige Kneipe in der Hand der Tobrier
RK-11	Zanderteich	Öf	-	-	-	-	-	-	-	siehe **Metropole** S. 76
RK-12	Hundezucht *Vierbeiniger Tod*	Di, Ha	6	5	-	8	2	3	4/4/2	Kunibald Rotlitz züchtet aus Tuzakern und Wehrheimer Bluthunden die schärfsten Wach- und Kampfhunde Gareths. Vorrangige Kundschaft sind die Tobrier, zu denen er selbst gehört.
RK-13	Boronanger Sankt Lucian	Te	-	-	-	1	1	4	2/1/3	der Totenacker von Rosskuppel mit Grablegen alter Familien , s. **Untote** S. 153
RK-14	Stellmacherei Winzberg	Hw	9	10	-	3	22	4	3/5/3	siehe S. 142
RK-15	Viehschwemme	Öf	-	-	-	-	-	-	-	siehe **Metropole** S. 76
RK-16	Tempel der eingebrachten Ernte	Te, Üb	-	-	10	4	2	3	3/2/3	Perainetempel, siehe S. 143
WG-01	Baumeister Nerix Sandsteiner	Hw, Wo	5	5	-	2	-	4	3/2/4	siehe S. 141
WG-02	Kloster zu den Drei Schwestern	Gi, Di	5	4	-	18	0	2	2/3/2	Hauptsitz des Dreischwesternordens, der Spenden sammelt und zur Wiederbelebung verwüsteten und verseuchten Bodens gebeten werden kann
WG-03	Medicus	Di	8	7	-	1	1	3	2/3/4	Hal Sturmfels, siehe S. 142
WG-04	Alchimist	Hw, Wo	3	3	-	3	-	2	2/3/2	Waldemar Dinkel
WG-05	Knochen-hauerhof	Gi	-	-	-	3	7	3	4/3/3	Zunfthaus der Fleischer und Räucherer
WG-06	Tempel des Steten Wandels	Te, Üb	-	-	10	3	2	1	1/1/2	Tsatempel, siehe S. 142
WG-07	Apotheke	Ha, Kr	5	6	-	2	-	3	2/3/2	Vilburn Martan, siehe S. 139



Meilersgrund

Meilersgrund für den eiligen Leser
Einwohner: 30.000
Viertel: Bardewick, Meilersgrund
Herrschaft/Politik: Stadtrat mit geringem Einfluss unter Stadtmeisterin Herodane von Leuenwald, Gewaltherrschaft der Söldnertruppe Waisenmacher
Recht und Gesetz: Bestimmungen ändern sich schnell je nach Laune der Waisenmacher, gesetzliche Nachtruhe, lockere Feuerschutzbestimmungen, freies Waffentragen
Reichtum: 2-4 (Bardewick), 1-3 (Meilersgrund)
Kriminalität: Einbruch, Schmuggel, Schutzgelderpressung, Raub, Rauschkrauthandel; der Meilersgrunder Stadtgarde begegnet man oft bis gelegentlich (tagsüber/nachts alle 1W6+3 / 3W6 SR) und sie ist nicht sehr schnell zur Stelle (Reaktion tagsüber / nachts 1W6 SR / 2W6+2 SR)
Tempel: Ingerimm, Rondra, Praios, Kor, kleine Nachbarschaftstempel und -schreine von Peraine, Travia
Gasthöfe/ Schänken: Herberge zur gütigen Travia, Rauschkrauthöhle *Memoria*, Ratskeller
Handel und Gewerbe: Drahtzieher, Schuster, Tischlereien, in Meilersgrund viele unreine Gewerbe (Gerbereien, Abdecker), Gerbermarkt, Stellmacherei Stoerrebrandt
Besonderheiten: keine Stadtmauer
Organisationen: Almadaner, Tobrier (Streit um kriminelle Vorherrschaft), Waisenmacher (faktische Machthaber), Stoerrebrandt (wichtiger Arbeitgeber), Zünfte (z.B. Gerber, Fleischer, Färber, Weber), Ingerimmkirche, Stadtritter
Wichtige Personen: Erlan Adersin (Schwertmeister), Herodane von Leuenwald (Stadtmeisterin), Reto Waisenmacher (Söldnerführer)
Stimmung im Viertel: ärmlich in Meilersgrund, mittelständisches Bürgertum in Bardewick, über vielem liegt eine Aura des Verfalls; man sieht sich immer als Spielball anderer und den Stadtteil im Niedergang: Wenn es nicht die Söldner der Waisenmacher sind, dann die Schutzgeldeintreiber der Tobrier oder Almadaner oder aufgeblasene Alt-Garether
Was die Garether über Meilersgrund denken: *„Sie wollen sich im Glanz der Capitale sonnen, aber pochen ständig auf ihre Eigenständigkeit. Die Söldner sorgen dort für Ordnung, aber ganz rechtens ist das nicht."*
Was die Leute in Meilersgrund über Gareth denken: *„Gareth hat sich von den vergangenen Schrecken gut erholt und gedeiht prächtig. Als Meilersgrunder merkt man davon leider wenig."*

Allgemeines

Das heutige Meilersgrund (bisweilen einfach nur *Grund* genannt) ist aus dem Zusammenschluss zweier Weiler entstanden, dem nördlichen Bardewick und dem südlichen Meilersgrund. Man ist stolz darauf, seit Kaiser Bodar eine rechtlich eigenständige Stadt zu sein und würde sich am liebsten auf gleicher Augenhöhe mit Alt-Gareth sehen. Doch im Schatten der Mauern ist man eine etwas heruntergekommene Vorstadt geblieben, in der die Fassaden rissiger, die Tempel kleiner, und die Märkte bescheidener sind als in der mächtigen Innenstadt.

Herrschaft und Politik

Seit dem Jahr des Feuers sehen die Söldner um Reto Waisenmacher Meilersgrund als ‚ihre' Stadt an und verlangen Tribute von der Bevölkerung als Gegenleistung für ihren Schutz.

Die meisten Einwohner sind ordnungsliebend, aber nicht wählerisch, und geben sich mit dem Wenigen zufrieden, was sie haben. Die Herrschaft der Söldner haben die meisten Meilersgrunder als Teil der neuen Ordnung hingenommen. Lediglich ein paar jugendliche Heißsporne oder Unzufriedene wagen es hin und wieder, gegen die Waisenmacher aufzubegehren, wenn deren Forderungen ihnen zu vermessen scheinen. Dem Stadtrat sind mangels Mittel und durch Korruption in den eigenen Reihen die Hände gebunden, offiziell wurde Reto Waisenmacher auf Druck der Söldner zum *Ersten Beschützer* und Ehrenbürger der Stadt ernannt. Nur noch gelegentlich versuchen die resignierenden Meilersgrunder Stadtgardisten selbst, in den Straßen Recht und Ordnung durchzusetzen und machen Platz, sobald ein Trupp der Söldner in derselben Gasse auftaucht.

Das Stadthaus von Meilersgrund hat schon bessere Zeiten gesehen: Der Putz bröckelt, und das Dach hat mehrere offensichtliche Löcher. Der Stadtrat versucht verzweifelt, seine Unabhängigkeit gegen Einflüsse aus Alt-Gareth und die Söldner der Waisenmacher zu behaupten, doch spätestens seit Reto Waisenmacher (s. **Metropole** S. 139) Stadtmeisterin **Herodane von Leuenwald** (*982 BF, sehnig, überfordert, trinkt heimlich, *erfahrene Ritterin*, *durchschnittliche Stadtmeisterin*, SO 12, GT 3) im Duell besiegte und ihren Familiensitz für sich beanspruchte, schwanken viele der Ratsmitglieder zwischen blindem Aktionismus und Orientierungslosigkeit.



Herodane von Leuenwald, Stadtmeisterin von Meilersgrund

Herodane von Leuenwald (*982 BF, sehnig, stolz aber überfordert, trinkt heimlich, *erfahrene Ritterin*, *durchschnittliche Stadtmeisterin*, SO 12, GT 3) ist eine geltungssüchtige Stadtritterin, die es bis zur Meilersgrunder Stadtmeisterin und in den Rat der Helden geschafft hat. Aus dem Stolz auf ihren Stand und ihr altes Junkergeschlecht macht sie keinen Hehl, schließlich waren die Leuenwalds in grauer Vorzeit bereits Hochmeister des Theaterordens. Ihr Verstand sagt, es sei besser, die Söldnerherrschaft auszusitzen, aber ihr Stolz verlangt, an Reto Waisenmacher Rache zu nehmen, der ihr Besitz, Macht und Ehre genommen hat. Seit sie ihm im Duell unterlag, fürchtet die Ritterin den Söldnerführer. Doch viel stärker noch fürchtet sie den Gesichtsverlust, und so drängt sie immer wieder auf neue Maßnahmen und wettert in Ratssitzungen gegen die Tyrannis der Waisenmacher.

Die Viertel von Meilersgrund

Meilersgrund

In der südlichen Hälfte des Stadtteils wechseln sich kleinbürgerlich geprägte Straßenzüge und Handwerkerviertel mit überfüllten Mietskasernen ab. Die Wasser des Gardels sind schmutzig, der Gestank der Meilersgrunder Gerbereien, die den Fluss verseuchen, sprichwörtlich. Kleinvieh und räudige Köter streunen durch die Straßen und im Südwesten der Stadt vermag man kaum zu sagen, wo der Grund endet und das Südquartier beginnt. Hier finden sich zahlreiche kleinere Schreine der barmherzigen Göttinnen Peraine und Travia. Geweihte und Akoluthen versuchen, das allgegenwärtige Elend durch den Unterhalt zahlreicher Suppenküchen, Notunterkünfte und Waisenhäuser zu lindern. Häufig treiben Tobrier oder Almadaner in den Straßenzügen Schutzgelder ein und vertreten die Interessen ihrer Klienten – sofern sie nicht von den Söldnern der Waisenmacher vertrieben werden, die anschließend ihre städtische Steuer in ähnlicher Höhe eintreiben.

Bardewick

Nördlich der Reichsstraße behauptet sich das bürgerliche Bardewick seit vielen Jahren gegen die im südlichen Meilersgrund vorherrschenden Mietskasernen. Doch auch hier hält mit fortschreitender Verstädterung zunehmend die Armut Einzug, und so findet man nur noch vereinzelt gepflegte Häuser, kleine Gärten, Straßenzüge oder Plätze. Hier sind die reicheren Bürger Meilersgrunds zuhause und hier liegen das Rathaus und die Villa Waisenmacher, das Hauptquartier der Söldner.



Orte in Meilersgrund und Bardewick

Villa Waisenmacher (BW-01)

Kennzeichen: Schild (Löwenkopf) übermalt mit (Totenkopf und Bidenhänder)
Typ: Gi, Wo, Di
Besitzer: Reto Waisenmacher
Organisation: Waisenmacher (Hauptquartier)
Q/P/S/B/A: 5/5/-/15/2W20 Söldner
Reichtum: 4
Zinken: [wehrhaft] [Aufdringlichkeit lohnt sich nicht] [Gefahr]
Unbefugtes Eindringen: 5 / 3 / 2

Das von dichten Wacholderhecken umgebene Stammgut des Stadtrittergeschlechts derer von Leuenwald wechselte 1028 BF den Besitzer, als Herodane von Leuenwald im Duell gegen Reto Waisenmacher unterlag und das Anwesen als Preis gesetzt hatte. Seither leben die Söldner in der freistehenden, im Garetischen Stil gebauten Villa, deren Dach sich in dunklem Schiefer gegen die efeuerumrankte Fassade abhebt. Der einstmals gepflegte Garten ist von Unkraut überwuchert, im Teich schwimmen grünliche Algen und der schmiedeeiserne Zaun rostet langsam vor sich hin. Oft sind bis spät in die Nacht die Gesänge der feiernden Söldner zu hören, wenn sie die eingetriebenen Tribute durchbringen.

Das Haus der Söldner

Erdgeschoss
Eine repräsentative **Eingangshalle (1)** verbindet die beiden Stockwerke miteinander. **Hagen der Dicke** (*992 BF, groß und breit, launisch, *kompetenter Koch, durchschnittlicher Söldner*, SO 6, GT 3) schwingt in der rustikalen **Küche (2)** den Kochlöffel und beschwert sich über den „Haufen", der seine Kochkunst einfach nicht genug zu schätzen weiß. Die **Räumlichkeiten der Hauptleute (5)** sind je nach Geschmack des Bewohners luxuriös bis martialisch eingerichtet. Im **Großen Saal (7)** wurden früher Empfänge gegeben, jetzt tafeln die Söldner an schweren Eichentischen und feiern Gelage. Zumindest, wenn sie nicht von Reto hinausgeworfen werden, weil er Wichtiges mit seinen Hauptleuten zu besprechen hat. In der **Ahnengalerie (8)** ist vom Prunk vergangener Zeiten nur noch wenig zu spüren, wurden doch viele der Porträts mit derben Schmierereien „verschönert" und Teile der ausgestellten Ritterrüstungen patrouillieren am Körper eines Waisenmachers durch Meilersgrund. Die **Rüstkammer (9)** wurde größtenteils geplündert und die Waffen lagern nun ein Stockwerk höher in der Waffenkammer **(21)** oder als Opfergaben im Tempel des Manticor (MG-01). Der großzügige **Fechtboden (10)** wird von den Waisenmachern für Übungen genutzt.

Obergeschoss
Obwohl er die großzügigen Räume der Stadtmeisterin für sich in Anspruch genommen hat, empfängt Reto nur selten Gäste in dem schlicht möblierten **Wohn- und Schlafraum (16)** mit separater **Ankleide (18)** und angeschlossenem **Bad (19)**. In der alten **Arbeitsstube (15)** hat sich seine Knappin Janca häuslich eingerichtet.

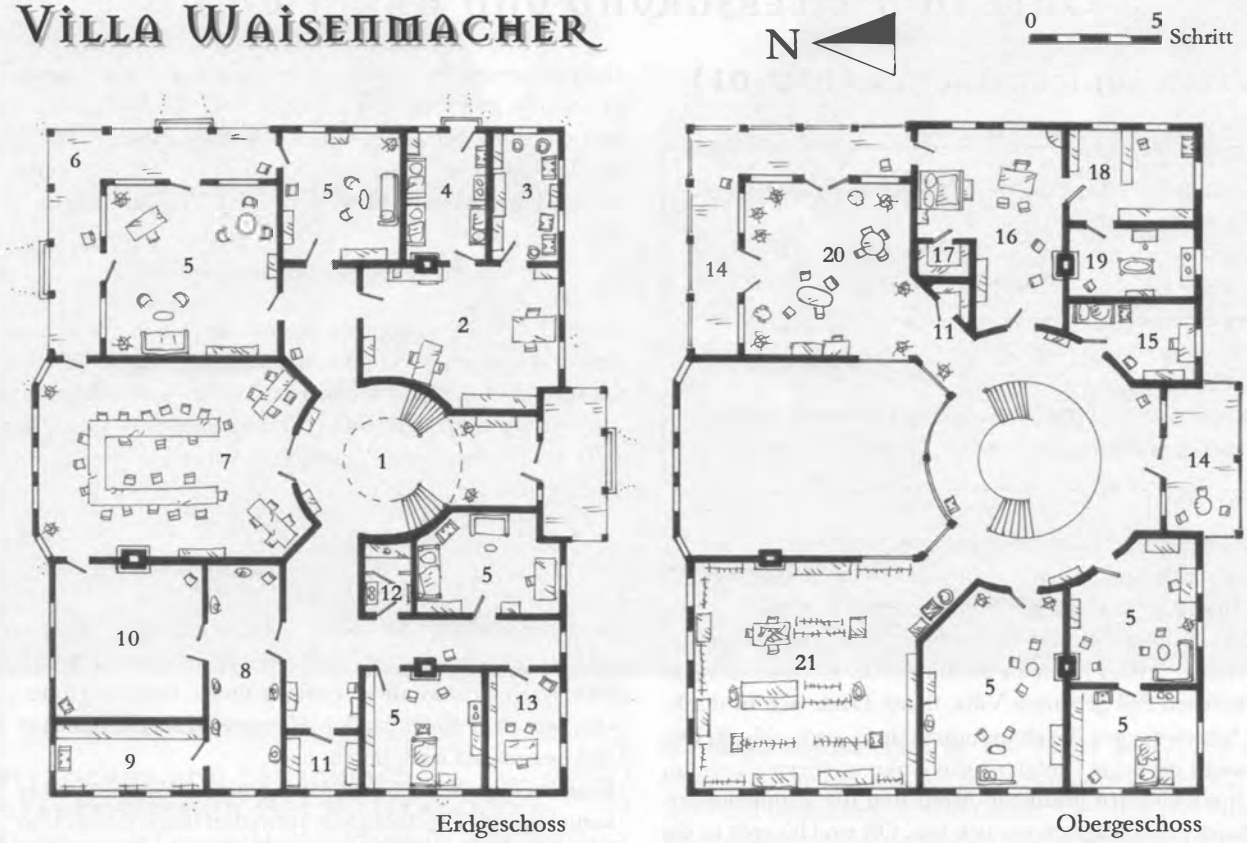
Retos Waffenkammer

In der Sammlung des Waffenliebhabers liegen Übungswaffen, scharfe Klingen und feines Kettengeflecht neben erbeuteten Prunkwaffen. Einigen dieser Familienerbstücke, wie dem Bidenhänder *Alveranie*, trauert Herodane von Leuenwald noch immer nach.
Eine zufällige Waffe oder Rüstung aus der Waffenkammer kann folgende Eigenschaften aufweisen (nach Bedarf 1 bis 3 mal pro Waffe auf 1W20 würfeln):

1-3	billiges oder beschädigtes Stück (Rüstung: BE +1, Waffe: BF +2, TP –1, Preis halbiert)
4	Übungswaffe (richtet TP(A) an statt TP) bzw. Schaurüstung für Parade (RS/BE halbiert)
5-8	keine Besonderheit, einfaches Stück
9	wurde für eine zwergenwüchsige Person angefertigt
10-11	besonders exotische Herkunft, z.B. Hummerier-Speer, Schamanenkeule, Gruufhai, firnelfischer Robbentöter
12-13	besonders alt (Preis für Sammler x5, BF +2)
14-15	besonders wertvoll gearbeitet (Preis x10)
16-17	meisterliche Qualität (Waffen: TP +1, Bruchfaktor –2, Rüstungen: RS +1, Preis: x7)
18	brillante Qualität (Waffen: TP +2, Bruchfaktor –4, Rüstungen: RS/BE +1/–1, Preis: x15)
19	permanent einfach geweiht (1W6) Praios (1), Rondra (2-3), Boron (4), Ingerimm (5-6).
20	magisches Artefakt (Beispiele in **AvAr 115ff., WdA 110ff.**)



Villa Waisenmacher



Villa Waisenmacher (Legende)

1) Eingangshalle
2) Küche
3) Vorratskammer
4) Gesindekammer
5) Räume der Hauptleute
6) Überdachte Terrasse
7) Großer Saal
8) Ahnengalerie
9) Rüstkammer
10) Fechtboden
11) Abstellkammer
12) Abort
13) Studierstube
14) Balkon
15) Arbeitsstube
16) Wohn- und Schlafraum
17) Panzerschrank
18) Ankleide
19) Baderaum
20) Salon
21) Söldner Retos Waffenkammer

Ein **Panzerschrank (17)** ist hinter der holzvertäfelten Wand des Wohnsalons verborgen und öffnet sich nur, wenn man das in die Vertäfelung geschnitzte Familienwappen drückt (*Sinnenschärfe* +8 und FF +3). Ohne passenden Schlüssel, den der Söldnerführer stets an einer Kette über seinem Herzen trägt, ist das Schloss eine echte Herausforderung (*Schlösser Knacken* +16). Hinter einem Spann soliden Stahls lagern hier die kostbarsten Waffen, die Reto im Laufe seiner Karriere erbeuten konnte, außerdem Geld für Soldausschüttungen (1W20 x 100 D). Ein kleines Fach hinter einem Waffenständer birgt Retos größten Schatz: die Wechsel über die Ersparnisse der letzten Jahre (3W6 x 1.000 D) und den Schlüssel zu einem Schließfach in der Nordlandbank (SV-11).

Der Rittersaal wurde zu **Retos Waffenkammer (21)** ausgebaut, einem der Lieblingsräume des Söldnerführers.

Turmhaus Erlan Adersin (BW-09)

Kennzeichen: Wappenschild (weißer Anderhalbhänder vor schwarzem Turm auf gelbem Grund) / *„Der alte Schuldturm? Da hinten, das olle Ding aus Wackersteinen. Kaum zu glauben, dass da so viele Adelssprösslinge hausen, was?“*

Typ: Le, Wo

Besitzer: Erlan Adersin

Q/P/S/B/A: 9/9/-/16/-

Reichtum: 3

Zinken: [bewohnt auch nachts] [wehrhaft]

Unbefugtes Eindringen: 5/ 4 / 4



Der ehemalige Schuldturm der Stadt Meilersgrund wurde vor Jahren von Krona Adersin, der Begründerin des Schwertgesellenstils, gekauft und kräftig saniert. Dennoch kann man das hohe Gebäude mit dem dunklen Schieferdach im besten Falle als rustikal bezeichnen. Fester Wackerstein und kahle Räume haben der Schwertschule hinter vorgehaltener Hand die Bezeichnung „Karzer" beschert. Schwertmeister Erlan Adersin jedoch schwört – sehr zum Leidwesen seiner ausschließlich adligen Schüler – auf das schnörkellose Ambiente. Prunk und Tand im Fechtsaal lenken in seinen Augen vom Wesentlichen ab: Vollendung im Kampf mit der Klinge zu erreichen. Seit Adersin zwei Gesellen aus Methumis und Rommilys angestellt hat, kann ein göttergefälliges Dutzend angehende Schwertgesellen unterrichtet werden. Oft ist bis spät in die Nacht Waffengeklirr vom Exerzierplatz im Hinterhof zu hören, wenn Adersins Schüler mit eiserner Disziplin die Lektionen des vergangen Tages in der Praxis erproben.

Ausbildung und Dienstleistungen

Neben der Ausbildung zum Schwertgesellen bietet Erlan Adersin auch private Fechtstunden für Söhne und Töchter aus guten Hause an (Vorteil *Adlig*, SO mindestens 8, ansonsten nur in Ausnahmefällen mit wirklich guten Referenzen oder besondere Begabung).

Auch zur Vorbereitung für ein rondragefälliges Götterurteil in einem Gerichtsprozess erteilt die Schwertschule bis zu sechs Wochen Unterricht gegen gutes Gold. Manch ein Adliger lässt seinen Kampf sogar gleich lieber von einem Stellvertreter ausfechten. Adersin vermittelt gerne einen seiner Schüler für solche Aufgaben, sofern sie für eine gerechte Sache streiten sollen.



Erlan Adersin

Schwertdienste

Fechtunterricht bei Gesellen (Lehrmeister bis TaW 14)	benötigte AP x 14 H
Fechtstunden bei Adersin	benötigte AP x 25 H
Zweikampfvertretung durch Gesellen	ab 50 D
Zweikampfvertretung durch Adersin	ab 200 D
Lehrmeister für Sonderfertigkeiten (Auswahl): *Thorwal'sche Defensive* (Gegenhalten), *Rondras Rache* (Hammerschlag), *Darpatischer Haken* (Entwaffnen)	je 32 D
nur bei Adersin: *Wehrheimer Windmühle* (Windmühle)	50 D
Adersins Haken (Meisterliches Entwaffnen)	50 D

Wichtige Personen

Erlan Adersin, Schwertmeister

Erlan Adersin (*993 BF, braune, lange Haare, athletische Statur, erstaunlich wenig Duellnarben, einige Falten um die Augen) übernahm die Schwertschule nach dem Duelltod seines Bruders Jost und seither gilt der Stadtedle als der Inbegriff des vollendeten Schwertmeisters. Als Lehrer legt er größten Wert darauf, seinen Zöglingen nicht nur den Waffengang zu vermitteln, sondern ihnen auch die Verantwortung bewusst zu machen, die ihr wehrhafter Stand mit sich bringt.

Während Erlan privat eher in sich gekehrt ist, blüht er auf dem Fechtboden auf und verlangt von seinen Schülern in den Lektionen das schier Unmögliche. Wer nicht bereit ist an seine Grenzen zu gehen, darf nur auf wenig Verständnis des Schwertmeisters hoffen. Und doch erhebt Adersin nur selten die Stimme, denn solches Verhalten geziemt sich vielleicht auf dem Kasernenhof der Spießbürger, nicht jedoch für einen Mann von Stand.

Zu Beginn seiner Karriere konnte Adersin kaum allen ausgesprochenen Duellforderungen nachkommen. Inzwischen wagen es nur noch wenige, sich mit dem legendären Schwertmeister zu messen – ein Umstand, der den leidenschaftlichen Kämpfer betrübt, schätzt er doch wenig mehr, als den ehrlichen Waffengang gegen einen fähigen Gegner. Einmal



im Jahr misst er sich zum Schwertfest im Rondratempel St. Ardare (SV-23) zur Freude der Zuschauer mit Melcher Dragendot (VV-16) und zeigt sein Können.
Ein Kampf jedoch blieb ihm bis heute aus politischen Gründen verwehrt – Alrik von Blautann und vom Berg zu schlagen und den Tod seines Bruders zu rächen. Erlan selbst trug den Körper des Gefallenen eigenhändig zum Borontempel und der Verlust schmerzt ihn bis heute sehr. Es ist kein Geheimnis, dass er die Fehde mit dem Haus vom Berg über seine Schüler ausficht und eine hohe Belohnung ausgelobt hat, sollte es einem seiner Zöglinge gelingen, den „Mörder" seines Bruders im ehrenhaften Duell zu töten.

Kurzcharakteristik: vollendeter Schwertkämpfer, meisterlicher Lehrmeister
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: hinlänglich
Belohnungen (klein/mittel/groß): Kontakt in Adelskreise, Lehrmeister auch für Nichtadlige / Sekundant bei Duellen, verbilligter Lehrmeister / Stellvertreterkampf, persönliche Unterweisung oder Teilstipendium, kostenloser Lehrmeister, der Anderthalbhänder *Kronas Ehr*
Verwendung im Spiel: Lehrmeister und Mentor für Kämpfer, Gegner bei einem Gerichtskampf, in Verkleidung auf der Suche nach einem Duellgegner
Zitat: *„Honor primum, alia deinde – Zuerst die Ehre, alles andere danach. Und bis Ihr das verinnerlicht habt, Herr von Moorauen, rate ich, Eure lose Zunge etwas mehr im Zaum zu halten. Zwanzig Liegestütze sollten beim Reflektieren darüber helfen."*

MU 15	**KL** 12	**IN** 15	**CH** 12
FF 10	**GE** 18	**KO** 15	**KK** 16
LeP 38	**AuP** 42	**AsP** –	**KaP** –
WS 10	**MR** 7	**SO** 11	**GT** 4

Vor- und Nachteile: Eisern, Verbindungen (Adelskreise, ehemalige Schüler); Arroganz 7, Eitelkeit 7, Prinzipientreue (Ehrenhaftigkeit, Schutz der Schwachen, Verpflichtung zu Mut und Wahrhaftigkeit), Rachsucht 8
Talente: Anderthalbhänder (Anderthalbhänder) 21 (23), Athletik 15, Körperbeherrschung 12, Reiten 10, Selbstbeherrschung 15, Sinnenschärfe 10, Tanzen 8, Etikette 13, Gassenwissen 5, Lehren 16, Menschenkenntnis 10, Schriftlicher Ausdruck 10, Überreden 8, Heraldik 12, Kriegskunst 12, Rechtskunde 12, Staatskunst 10
Sonderfertigkeiten: Ausfall, Ausweichen III, Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Eisenarm, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Halbschwert, Hammerschlag, Kampfgespür, Klingensturm, Klingenwand, Meisterliches Entwaffnen, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Schnellziehen, Todesstoß, Waffenmeister (Anderthalbhänder, Geharnischtes Raufen, **WdS 191**), Waffenloser Kampfstil: Mercenario, Windmühle

Ausrüstung: Vollendeter Anderthalbhänder *Kronas Ehr* aus der Schmiede Thorn Eisingers (SG-02). Gegenüber den Standardwerten: TP +4, BF –8. Für Erlan eine persönliche Waffe.

Kronas Ehr: INI 19+1W6
AT 22 **PA** 22 **TP** 1W6+10 **DK** NS
Schwert: INI 17+1W6
AT 21 **PA** 19 **TP** 1W6+5 **DK** N
Leichte Platte, Panzerhandschuhe, Schaller:
RS 6 **BE** 2 **GS** 7
Verhalten im Kampf: kontert gegnerischen Attacken mit riskanten Riposten oder Windmühle, kämpft oft mit Halbschwerttechnik

Weitere Personen

Permine Gräber (*999 BF, krause dunkelblonde Locken, leicht rundlich, hübsch, *erfahrene Haushälterin, kompetente Lehrerin*, SO 6, GT 4) übernimmt die Verwaltungsarbeiten für Erlan Adersin und ist ihm Haushälterin und heimliche Geliebte zugleich. Mit ruhiger Bestimmtheit und sonnigem Gemüt erteilt sie Lektionen in gutem Benehmen, Geschichts- und Rechtskunde, Heraldik und Konversation. Sie hat außerdem stets ein offenes Ohr für die Sorgen der Schüler.

Geheimnisse

- Das unveröffentlichte Manuskript Krona Adersins ruht hinter dem Gemälde *Die Schlacht der Amazonen* von Alrik Flammenfluss in einem gut verschlossenen Tresor (Doppelschloss: 2x *Schlösser Knacken* +10 oder FORAMEN +7), kann aber die hohen Erwartungen an seinen als legendär gehandelten Inhalt nicht erfüllen. Es behandelt fortgeschrittene Techniken mit dem Anderthalbhänder, doch den Schwertkampf revolutionieren kann dieses Werk nicht. Fiele das Buch einem Konkurrenten in die Hände, würde das dem Ruf des Adersin-Stils, dem man noch diverses Geheimwissen für unbesiegbare Kämpfer in der Hinterhand zutraut, erheblichen Schaden zufügen.
- Erlan Adersin predigt zwar standesgemäßes Benehmen, ausgerechnet er selbst verstößt jedoch gegen seinen eigenen Verhaltenskodex, indem er eine unstandesgemäße Liebschaft mit Permine Gräber unterhält. Obwohl er dringend einen Erben braucht, kann er sich nicht für eine ordentliche Eheschließung entscheiden. Permines Zuneigung würde er damit wohl ebenso verlieren, wie ihre unschätzbare Unterstützung in Verwaltungsdingen.
- Um Duellpartner zu finden, mischt sich der Schwertmeister hin und wieder in Verkleidung unters Volk oder nimmt an Turnieren teil. Dank der kundigen Unterstützung durch Marishall dal'Patto vom Theater *Fuchsbau* (**SV-27**) ist er bisher bei seinen ebenso phex- wie rondragefälligen Unternehmungen noch nicht aufgeflogen.



Weitere Gebäude in Meilersgrund und Bardewick

Tempel des Manticors (Kor) (MG-01)

Kennzeichen: blutrotes Banner mit dem Korsmal / *„Nein, Alrik, das schwarze Ding da ist nicht der Rest der Fliegenden Festung. Da wohnt das Söldnerpack drin. Los, schnell weiter!"*
Typ: Te (*zweifach geweiht, Kor*), Du
Vorsteherin: Korianna Ronfortez
Q/P/S/B/A: -/-/15/5/-
Reichtum: 3
Unbefugtes Eindringen: 5 / 4 / 4

Der Tempel des Manticor mag für den flüchtigen Betrachter nicht von einer rußgeschwärzten Ruine zu unterscheiden sein. Erst auf den zweiten Blick zeigt sich, dass die zerstörten Werkstätten und das große Lagerhaus auf ungewöhnliche Weise instand gesetzt wurden: Alte Schwerter stützen die Wände, das Dach wurde mit Schilden ausgebessert und Rüstungsteile Gefallener schimmern silbrig zwischen dunklem Stein. Das Innere des verschachtelten Gebäudekomplexes wird von flackernden Lichtern aus Totenschädeln und Kandelabern aus Gebein erhellt. Nur wenigen ist bekannt, was hinter den Tempelmauern geschieht, wenn Waffengeklirr und Schreie nach außen dringen. Gerüchte besagen, in den Kellern des Tempels hause ein leibhaftiger Mantikor und die Geweihten brächten Deserteure und Schergen der Schattenlande über unterirdische Gänge aus dem städtischen Kerker hinunter, auf dass sie sich im blutigen Zweikampf einem Gottesurteil stellen.

Drei Geweihte und zwei Novizen dienen hier dem Herrn der Schlachten und haben es, dank des großen Zuspruchs bei den ansässigen Söldnern, zu bescheidenem Wohlstand gebracht. Doch nicht nur das Waffenvolk zahlt hier seinen Zehnt, auch die Veranstalter von Hahnen- oder Hundekämpfen bringen dem Gnadenlosen inzwischen ihre Gaben dar. Nicht zuletzt, weil nach den Opferfesten reichlich Fleisch und Wein an die Gläubigen ausgegeben wird, erfreut sich der geheimnisvolle Kult immer größerer Beliebtheit. Tempelvorsteherin ist **Korianna Ronfortez** (*1008 BF, schwarze Locken, tätowiert, jähzornig, *meisterliche Söldnerin und kompetente Korgeweihte*, SO 8, GT 2).

Ordenshaus der Grauen Stäbe (MG-05)

Kennzeichen: Wappenschild mit vier über einem Schwert gekreuzten Stäben, darunter die Buchstaben „ODL"
Typ: Gi, Ma, Le, Üb (Ordensmitglieder und reisende Graumagier)
Leiter: Magister Falke
Organisation: Orden der Grauen Stäbe (örtliche Niederlassung), Große Graue Gilde des Geistes (hiesige Ansprechpartner)
Q/P/S/B/A: -/-/30/6/9
Reichtum: 3
Unbefugtes Eindringen: 4 / 4 / 4

Reisende Zauberkundige oder Laienmitglieder des ODL können in dem einstöckigen Sandsteingebäude einkehren, um sich in Ruhe dem Austausch mit Gleichgesinnten oder dem Studium in der kleinen Ordensbibliothek zu widmen. Auch die Große Graue Gilde des Geistes, vertreten durch zwei Legaten, hat hier ihren Garether Sitz.

In der Gaststube sind auch Laien, Weißmagier und andere Zauberkundige, die den friedlichen Disput nicht scheuen, gern gesehene Gäste. Die Schänke ist zudem zur Anbahnung von Aufträgen beliebt, und an kaum einem Ort in der Kaiserstadt findet man gegen Bezahlung schneller einen (grauen) Lohnmagier, der selbst für risikoreiche Unternehmungen zur Verfügung steht. Hin und wieder ersuchen auch eher zweifelhafte Zauberkundige den Orden um rechtlichen Beistand und hoffen, sich so der Verfolgung durch Obrigkeit und Gildengericht einstweilen entziehen zu können.

Magister Falke (*980 BF, grauer Rohalsbart, Vater unzähliger Bastarde, heute unterstützt er mehrere Waisenhäuser, *meisterlicher Rechtsgelehrter und brillanter Verwandlungsmagier*, SO 11, GT 4), seinerzeit Jahrgangsbester der Schule des Wandelbaren zu Tuzak, versieht seine Aufgabe als Repräsentant des Ordens mit viel Fingerspitzengefühl. Wer einmal Zeuge seiner flammenden Verteidigungsreden zugunsten eines unschuldig angeklagten Zauberkundigen war, kann das Kalkül hinter der diplomatischen Art des Magisters erkennen.

Als sein größtes Steckenpferd gilt die Falkenjagd, und es wird gemunkelt, er untersuche erlegte Ratten auf Spuren dämonischen und namenlosen Wirkens, bevor er sie in Alkohol eingelegt zu seiner Trophäensammlung hinzufügt. Manch einer behauptet hinter vorgehaltener Hand, der Magister verwandle sich sogar selbst in einen Raubvogel, um in der Dämonenbrache unbehelligt den Nagern nachzustellen.

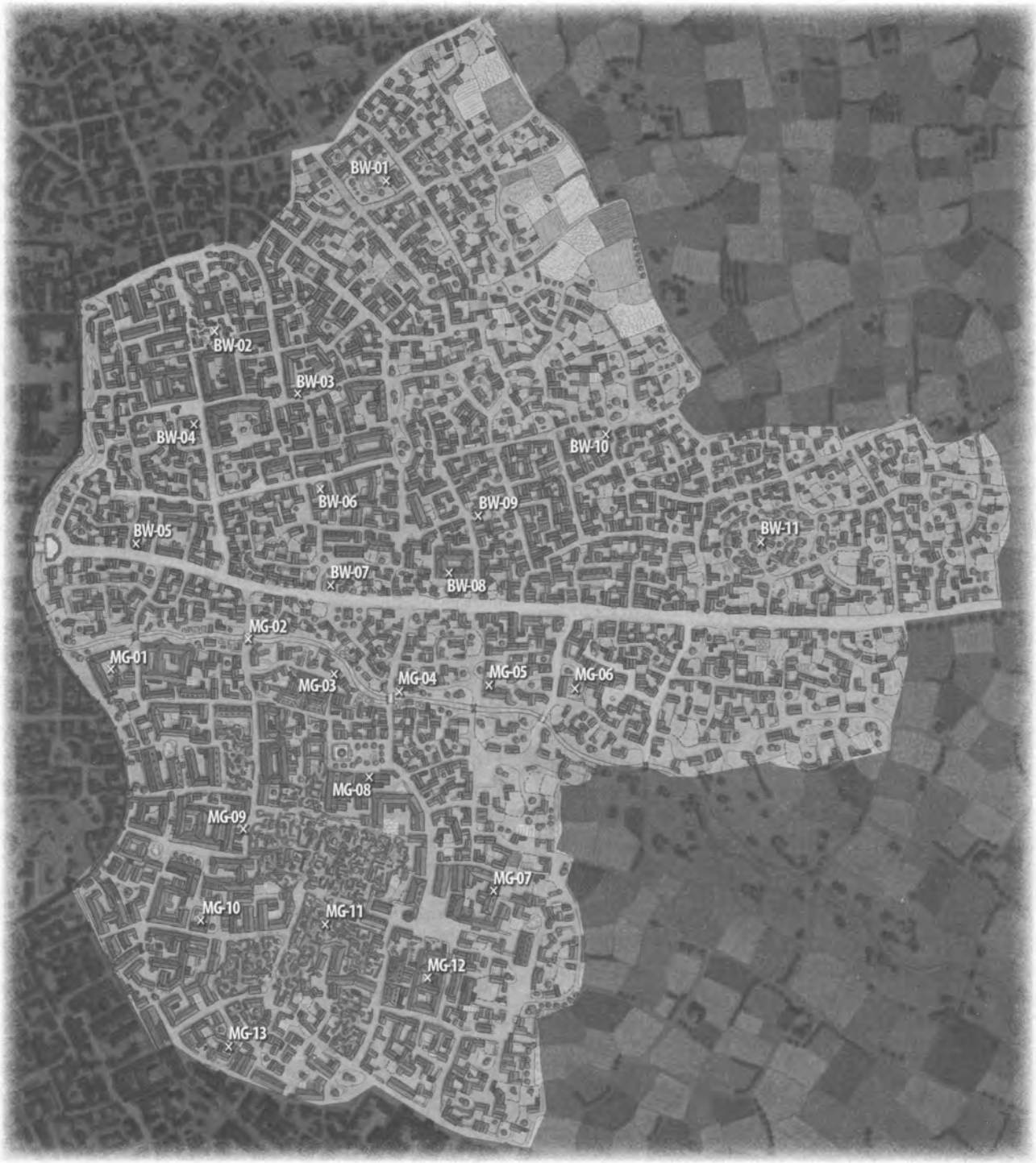
Arvas Monstrositätenschau (MG-06)

Kennzeichen: „Aventuriens gefährlichste Ungeheuer, Kreaturen des Grauens und echte Kuriositäten"
Typ: Di
Inhaber: Arva Hallarsdottir
Q/P/S/B/A: 6/5/-/1/2
Reichtum: 2
Unbefugtes Eindringen: 3 / 4 / 3
Zinken: [Gefahr]

Direkt neben der Reichsstraße steht ein bunt bemaltes Schild mit allerlei absonderlichen Tieren, das Reisende auf das nahe gelegene Lagerhaus aufmerksam machen soll. Hier präsentiert die thorwal'sche Gauklerin und Tierbändigerin **Arva Hallarsdottir** (*998 BF, hochgewachsen, breites Kreuz, laut, *kompetente Tierbändigerin*, SO 7 GT 3) mit großen Worten ihre dressierten, gezähmten und manchmal auch völlig wil-



den Tiere: Moosäffchen, Khoramsbestien, Große Schröter oder einen aranischen Strauß. In großen Wasserbecken tummeln sich Boronskuttentaucher und träge Mhanadikrokodile. Aber auch mit Merkwürdigkeiten wie einer fauchenden Sumpfranze, Feuermolchen und Klippechsen und den berüchtigten Todeshörnchen kann Arva aufwarten. Höhepunkt ihrer Schau sind der gruselige Rattenkönig (am Schwanz zusammengewachsene Ratten, ein Unheilszeichen) und ein „waschechter Basilisk, direkt aus dem Reichsforst", den man nur durch einen Spiegel betrachten darf. (*Tierkunde* +4, es





handelt sich lediglich um einen Scheinbasilisken). Während Arva die staunenden Garether an den Käfigen vorbeiführt, die Tiere Kunststücke vorführen lässt und abenteuerliche Anekdoten zum Besten gibt, trottet Borkenbär Tronde an einer Leine hinter ihr her und lässt sich gerne von Besuchern kraulen. Ab und an büxt eines der Exponate aus. Die Reaktionen reichen dann von Belustigung (Purzelaffen) bis hin zu vollkommenem Entsetzen (Nashorn).

Bei der Sumpfranze handelt es sich in Wahrheit um den verschollenen Sohn der Patrizierin Amilia Groterian (**Metropole** S. 99). **Vitus Groterian** (*1015 BF, *Gut Aussehend*, aufmüpfig, abenteuerlustig, *unerfahrener Taugenichts*, SO 11, GT 3) verschwand im Alter von 15 Jahren bei einem heimlichen Ausflug in die Dämonenbrache. Durch die Berührung mit einem der verfluchten Morgendornsträucher (**ZooBotanica 254**) wurde er verwandelt. Mittels magischer Hellsicht kann der Fluch erkannt werden (ANALYS +7), eine Rückverwandlung gelingt jedoch nur, wenn auch der Strauch in der Dämonenbrache gefunden wird.

Herberge Zur gütigen Travia (MG-10)

Kennzeichen: (Gans)
Typ: Ga, Üb
Besitzer: Travio di Campo
Q/P/S/B/A: 6/?/12/2/1
Reichtum: 3
Unbefugtes Eindringen: 2 / 2 / 2
Zinken: [kostenlose Unterkunft]

Nach dem Preis für Kost und Logis gefragt, lächelt Wirt **Travio** (*998 BF, strahlend blaue Augen, charmant und zuvorkommend, *kompetenter Wirt*, SO 7, GT 4) meist milde, denn in seiner Herberge darf jeder Gast selbst entscheiden, wie viel er für Speise und Bett zu zahlen bereit ist. Der zutiefst traviagläubige Horasier hat von diesen Gastgeschenken erstaunlicherweise ein recht gutes Auskommen, und nur selten wagt es jemand, seine Gutmütigkeit auszunutzen. Falls doch einmal ein verzogener Adelsspross meint, sich auf Kosten des Hauses einen netten Abend machen zu wollen, sind Travios Stammgäste gerne bereit, auch mit Nachdruck einen angemessenen Betrag einzufordern.

Stellmacherei Stoerrebrandt (MG-12)

Typ: Hw
Leiter: Vikko Stoerrebrandt junior
Q/P/S/B/A: 5/5/-/-/250
Reichtum: 3
Zinken: [bewaffnete Wächter]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 4 / 3

Tag und Nacht ist aus den Werkstätten der Stellmacherei emsiges Hämmern und Sägen zu hören. Mehrere hundert Tischler, Stellmacher, Schmiede, Drahtzieher und Tagelöhner fertigen hier Kutschen, Droschken, Kaleschkas nach Festumer Vorbild und natürlich die schweren, vier- bis sechsspännigen *Stoerrebrandter*. Das Handelshaus Stoerrebrandt verdankt seinen Erfolg nicht zuletzt der großen Flotte aus schweren Fuhrwagen. Viele der Arbeiter stammen aus Festum und sind mit dem Handelshaus nach Gareth gezogen. Leiter der Stellmacherei ist seit kurzem der nach seinem Urgroßvater benannte **Vikko Stoerrebrandt junior** (*1006 BF, attraktiv, verwöhnt, vergnügungssüchtig, risikofreudig, *durchschnittlicher Händler*, SO 12, GT 3), der so gar nicht nach seiner strebsamen Mutter Peranka kommt. In Wahrheit erledigt seine Sekretärin **Nadjescha Sewerski** (*1001 BF, Halbnorbardin, pflichtbewusst, *kompetente Schreiberin*, SO 8, GT 4) die meisten Aufgaben heimlich in seinem Namen und lässt Vikko immer wieder nachts volltrunken aus üblen Spelunken auf das Familienanwesen schmuggeln.

Krähensteine (MG-11)

Typ: Öf, Du
Anwesende tagsüber / nachts: 1W20 / 2W20–30
Reichtum: 0
Zinken: [Gefahr] [Tobrier]

Nach einem verheerenden Brand vor 50 Jahren ragen hier nur noch verkohlte Ruinen aus dem Boden. In der Abend- und Morgendämmerung umfliegen Krähen laut zeternd die Mauern. Büsche und Efeuerranken überwuchern inzwischen das Areal, das besonders für nächtliche Mutproben bei der Stadtjugend beliebt ist, da immer wieder (fälschlich) von Spukerscheinungen berichtet wird. In den Kellern und Kavernen unter den Krähensteinen hausen Tiefzwerge, die nach Einbruch der Dunkelheit nach oben schleichen, um in den Abfällen Meilersgrunds zu wühlen. In Hexennächten dient ein von Efeuer eingeschlossener Hof dem Garether Hexenzirkel als bislang unentdeckter Tanzplatz und Feuerstelle für den Hexenkessel (siehe **Metropole** S. 161).

Rauschkrauthöhle Memoria (MG-13)

Kennzeichen: (Weinkrug)
Typ: Ga, Kr
Besitzer: Eslamo Sgirra
Organisation: Almadaner (Besitz)
Q/P/S/B/A: 4/6/-/3/2
Reichtum: 3
Unbefugtes Eindringen: 3 / 3 / 3
Zinken: [Almadaner]

Die Läden der verkommenen Kaschemme sind meistens verrammelt, doch aus dem Inneren dringen vor allem des Abends Licht, Lärm und ein bitter-süßlicher Geruch. In der Schankstube bedienen leichtbekleidete Schankbuben und



-maiden, die Luft ist zum Schneiden, und es wird ganz offen mit illegalen Rauschmitteln gehandelt. In den kleinen Alkoven und Nischen sitzen heruntergekommene Gestalten, die sich ungeniert dem Rausch von Boronwein oder Samthauch hingeben. Es gibt wenig, was Wirt **Eslamo Sgirra** (*993 BF, untersetzt, bullig, Hakennase, *durchschnittlich*, SO 4, GT 1) nicht besorgen kann – natürlich gegen Vorkasse. Lediglich beim Verkauf von Giften wählt er seine Kunden genau aus: Wer nicht mit den Almadanern gut Freund ist, muss besonders tief in die Tasche greifen (doppelter Listenpreis) oder ihm eine Gefälligkeit erweisen.

Gerbermarkt (BW-02)

Typ: Öf, Ha, Hw
Vorsteher: Marktrichterin Quenja Wagner
Anwesende tagsüber/nachts: 3W20 x 10 / W20-5
Q/P/S/B/A: 5/4/-/-/-
Reichtum: 3
Die Buden und Stände des wichtigsten Markts in Meilersgrund haben sich längst in die angrenzenden Gassen ausgedehnt. Angesichts leerer Kassen war der Stadtrat gezwungen, den nördlichen Teil des ursprünglichen Marktplatzes an die Burkherdalls zu verkaufen, wo seither eine der berüchtigten Mietskasernen steht. Immer wieder gibt es hier hässliche Zusammenstöße zwischen den Tobriern und den Waisenmachern.

Stadthaus (BW-04)

Kennzeichen: „Wohl dem Volck von Meilersgrund"
Typ: St, Ga
Vorsteherin: Stadtmeisterin Herodane von Leuenwald
Q/P/S/B/A: -/-/-/6/30
Reichtum: 3
Unbefugtes Eindringen: 4 / 4 / 3
Zinken: [wehrhaft] [Würdenträger]
Das Stadthaus von Meilersgrund hat schon bessere Zeiten gesehen: Der Putz bröckelt, und das Dach hat mehrere offensichtliche Löcher. Der Stadtrat versucht mal in blindem Aktionismus, mal lethargisch und meistens orientierungslos seine Unabhängigkeit gegen Einflüsse aus Alt-Gareth und die Söldner der Waisenmacher zu behaupten. So kann es vorkommen, dass an einem Tag neue Abgaben beschlossen werden, um ärmere Bürger zu entlasten, der Erlass aber am nächsten Tag auf Druck der besser verdienenden Zünfte wieder aufgehoben wird.
Die Schänke im **Ratskeller** (Q6/P7) findet besonders nach solchen Sitzungen regen Zulauf. Wirt **Poltarn Jolen** (*982 BF, hager, wortkarg, *kompetent*, SO 8, GT 3) verdient gut daran, dass viele Ratsleute ihren Frust im Alkohol zu ertränken suchen.
Auch die **Stadtgarde** und das **Freigericht** von Meilersgrund sind im Gebäude untergebracht, verfügen über großzügige Wachstuben, winzige Zellen und eine Asservatenkammer mit maroden Wänden. Allmorgendlich schwärmen müde die Stadtbüttel aus, um zumindest vorgeblich ihre Pflicht zu tun.

Elfensiedlung (BW-11)

Kennzeichen: *„Reichsstraße ostwärts und dann links. Wo das Grünzeug die Häuser hochwächst, da ist auch das Spitzohr nicht weit."*
Typ: Wo, Ha, Ma
Q/P/S/B/A: 1W6+3/1W6+1/-/15/-
Reichtum: 3
Unbefugtes Eindringen: 4 / 5 / 2 (Elfen sind jedoch in vielerlei Hinsicht deutlich toleranter als Menschen, was ihr Eigentum angeht)
Etwas abseits vom hektischen Treiben der Stadt haben sich einige Garether Elfen zu einer kleinen Gemeinschaft zusammengetan. Sattes Grün rankt sich die Wände der mit lebendem Holz verkleideten Gebäude hinauf, Baumhäuser thronen in den großgewachsenen Eichen und Ulmen, und ein kleiner, künstlich angelegter See lässt den Städter von den geheimnisvollen Elfenwäldern träumen. Die meisten Elfen haben sich längst an das städtische Leben gewöhnt und bieten ihre Dienste auch Menschen an und arbeiten als Handwerker, Heiler oder Kundschafter.
Sprecher der kleinen Enklave ist der Bogenbauer **Delayar Menschenfreund** (*899 BF, goldblondes Haar, smaragdgrüne Augen, ausgesprochen freundlich, *brillanter Former/Bogenbauer*, SO 6, GT 3), der mit seiner menschlichen Gefährtin **Morena** (*989 BF, rotes Haar, humorvoll, *kompetente Bogenbauerin*, SO 6, GT 3) bereits seit über 20 Jahren in der Stadt lebt. Ihr ältester Sohn Valandriel, genannt **Vala**, (*1010 BF, blond, grüne Elfenaugen, abenteuerlustig, *kompetenter Taugenichts*, SO 5, GT 2) verbringt viel Zeit im Dunstkreis der Alamadaner im Südquartier und hilft mittels BANNBALADIN immer wieder, illegale Rauschmittel an den Torwachen vorbei zu schleusen.

Preise und Dienstleistungen

Elfenbogen	ab 200 S
Kurzbogen	50 S
Langbogen	65 S
Pfeile (Kurz-/Lang/Elfenbogen)	25 K/ 40 K/ 45 K
elfische Handharfe	ab 40 D
Ledergürtel *Lafadiel*	3 S
Lederhandschuh *Madalya*	4 S
pelzverbrämte Lederweste *Emetiel*	2 D
Tragetasche *Simia*	8 S
Landschaftsbild Navarions	je nach Größe ab 20 D



Belimone Espensang (*958 BF, silbernes, knielanges Haar, schüchtern, *vollendete Formerin/Instrumentenbauerin*, SO 4, GT 2) erschafft Harfen aus lebendem Holz, doch nur selten kann sie sich von einem ihrer mit silbernem Elfenhaar bespannten Stücke trennen. Ihre Schwester **Demiloë Reiherlachen** (*990 BF, silberne Haare und Augen, *meisterliche Formerin/Schneiderin*, SO 5, GT 2) hat mehr Geschäftssinn und verkauft in einem kleinen Laden kunstvoll gearbeitete Lederwaren sowie mit Fell und Federn verzierte Lederkleidung.

Das Sorgenkind der Siedlung ist der elfische Künstler **Navarion Dunkelsinn** (*820 BF, nachtschwarzes Haar, blind, wankelmütig, *brillanter Zauberweber und Maler*, SO 4, GT 1). Die meisten seiner Werke sind farbig verzerrte Landschaften von bedrückender Schönheit, die er niemals mit eigenen Augen erblickt haben kann. Sie erfreuen sich bei Kunstkennern immer größer werdender Beliebtheit. Hin und wieder jedoch malt er schreckliche Bilder aus seinen Träumen von einem Inferno in den Gassen. Bisher haben die anderen Elfen diese Werke immer heimlich beiseite geschafft, so Navarion sie nicht in einem Anfall von Schwermut selbst vernichtet hat.

Tabelle der Gebäude in Meilersgrund und Bardewick

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
BW-01	Villa Waisenmacher	Gi, Wo, Di	5	5	-	15	2W20	4	5/3/2	siehe S. 147
BW-02	Gerbermarkt	Öf, Ha, Hw	5	4	-	-	-	3	-	siehe S. 154
BW-03	Leihhaus	Di	4	3	-	3	4	3	3/2/3	von der Traviakirche betrieben, bietet vor allem Ärmeren die Möglichkeit, Gegenstände zu verpfänden
BW-04	Stadthaus	St, Ga	6	7	-	6	30	3	4/4/3	siehe S. 154
BW-05	Barbier	Di	5	5	-	4	-	2	2/3/2	Rigbald Bartscherer hat Kontakt zu den Tiefzwergen Unter-Gareths (UG-04)
BW-06	Burg Garnelsand	Wo	-	-	-	14	3	4	5/3/3	Sitz des Stadtritters Eberhelm von Garnelsand und eher ein Hof, siehe auch **Metropole** S. 153
BW-07	Taverne *Schabernack*	Ga, Kr	3	2	-	5	1	2	2/3/2	viel Unterweltgesindel
BW-08	Weberhaus	Gi	-	-	-	4	8	5	5/3/4	Zunfthaus der Weber; hier liegt die Meilersgrunder Spinnwirtel, eine ingerimmheilige Reliquie.
BW-09	Turmhaus Erlan Adersin	Le, Wo	9	9	-	16	-	3	5/4/4	siehe S. 148
BW-10	Alchimist	Hw	6	8	-	2	1	4	3/5/4	Ruberian Terforten, geizig, arbeitet nur gegen Vorauszahlung
BW-11	Elfensiedlung	Wo, Ha, Ma	W6 +3	W6 +1	-	15	-	3	4/5/2	siehe S. 154
MG-01	Tempel des Manticors	Te, Du	-	-	15	5	-	3	5/4/4	Kortempel, siehe S. 151
MG-02	Grotewickbrücke	Öf	-	-	-	-	-	-	-	unter der Brücke Zugang zur Kanalisation
MG-03	Gerberei	Hw	4	4	-	6	-	2	4/3/4	Meister Movert Lomp hat ohne dessen Erlaubnis die Tochter des Patriziers Landor Karfenck geheiratet, der ihm den Tod wünscht.



Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
MG-04	Bäckertunke	Öf	-	-	-	-	-	-	-	siehe **Metropole** S. 77
MG-05	Ordenshaus der Grauen Stäbe	Gi, Ma, Le, Üb	-	-	30	6	9	3	4/4/4	siehe S. 151
MG-06	Arvas Monstrositätenschau	Di	6	5	-	1	2	2	3/4/3	siehe S. 151
MG-07	Papiermühle Liepenberg	Hw	6	6	-	-	21	3	2/3/3	Baltram von Liepenberg leitet auch den *Aventurischen Boten*
MG-08	Zunfthaus der Gerber und Kürschner	Gi	-	-	-	18	6	4	4/4/3	viele Wohnkammern für alte und versehrte Zunftmitglieder
MG-09	Alchimist Arsteener	Hw	4	3	-	4	-	3	3/2/3	Tsadan Arsteener, kundig in Gerbmitteln und Säuren
MG-10	Herberge *Zur gütigen Travia*	Ga, Üb	6	?	12	2	1	3	2/2/2	siehe S. 153
MG-11	Krähensteine	Öf, Du	-	-	-	-	-	0	-	siehe S. 153
MG-12	Stellmacherei Stoerrebrandt	Hw	5	5	-	-	250	3	4/4/3	siehe S. 153
MG-13	Rauschkrauthöhle *Memoria*	Ga, Kr	4	6	-	3	2	3	3/3/3	siehe S. 153



Südquartier

Das Südquartier für den eiligen Leser
Einwohner: 60.000
Viertel: Eschenrod, Sonnengrund
Herrschaft/Politik: Eingemeindung Alt-Gareths, über die Wehr-, Schatz- und Gerichtsvogt des Südquartiers verfügen, inoffiziell herrschen die Unterweltbanden
Recht und Gesetz: ... gelten den meisten wenig; freies Waffentragen, Nachtruhe, Gesetze können kaum durchgesetzt werden
Reichtum: an der Reichsstraße 2-3, sonst 0-2
Kriminalität: sehr hoch, Diebstahl, Hehlerei, Schmuggel, Schwarzgewerbe, Schutzgelderpressung, Totschlag; starke Korruption; der Stadtgarde begegnet man sehr selten (tagsüber/nachts alle 2W20 / 4W20 SR) und sie ist erst spät zur Stelle – falls überhaupt (Reaktion tagsüber / nachts 2W6 SR / keine)
Tempel: Tempel des Schwarzen Lichts (Boron), Tempel des Handwerks (Ingerimm), Tempel in den Schatten (Phex), Travia, Praios
Gasthöfe/ Schänken: Taverne *Lieblicher Yaquir* (Hauptquartier der Almadaner), Bordell *Rahjas Festung* (Filzläuse), Taverne *Roter Hahn* (Unterweltkneipe), Taverne *Schwarzer Rabe* (noch eine Unterweltkneipe)
Handel und Gewerbe: viele unreine Gewerbe (Gerbereien, Metzger, Lumpensammler), Bordelle, Neresias Sternenschmiede, Städtische Speicherhallen, Traubenmarkt, Waffenschmiede Thorn Eisinger
Besonderheiten: keine Stadtmauer, im Nordteil stellenweise Kanalisation, häufige Nirgendgassen und Schattenpfade, nahe Dämonenbrache
Organisationen: Almadaner (beherrschende Unterweltbande), Alte Gilde, Tobrier (jeweils mäßiger Einfluss), Phexkirche (Diebestempel), Burkherdall (Vermieter, Baulöwen), Zünfte, Stadtritter
Wichtige Personen: Alrik Ragather (Bandenführer), Jereminas Torfstecher (Vogtvikar des Phex), die Maske (Bandenführer), Esindio Lastrano (Speicherherr), Garetha Burkherdall (Gerichtsvögtin), Pervallia Arkanjeff (Magierin), Thorn Eisinger (Meisterschmied), Glorius Fornheld (Demagoge), Tordo der Faule (Bettelkönig), Desmona die Graue (mystische Hexe)
Stimmung im Viertel: Dreck und großes Elend in den Gassen, hohe Bandenkriminalität, als düsterer gilt nur noch die nahe Dämonenbrache
Was die Garether über das Südquartier denken: *„Zustände wie in Mengbilla herrschen da in den Gassen. Den Banden gehört das Handwerk gelegt, dann können wir endlich wieder ruhig schlafen!"*
Was die Leute im Südquartier über Gareth denken: *„Unser Elend geht den reichen Säcken am Arsch vorbei – ganz gleich ob adliger Popanz oder sogenannter Bürger. Die sollen sich bloß außerhalb der Mauer blicken lassen, denen werden wir's zeigen!"*

Allgemeines

Das *Quartier*, wie es die Einheimischen nennen, ist der verkommenste Stadtteil Gareths. Windschiefe Fachwerkhäuser, klapprige Bretterbuden, verfallene Steingebäude und überfüllte Mietskasernen beherrschen die dunklen Gassen. Je weiter man sich von der breiten Reichsstraße entfernt, desto größer und offenbarer wird das Elend. Es stinkt erbärmlich nach schmuddeligen Garküchen, nach billigem Fusel, nach Sickergruben und den Ausscheidungen von Mensch und Tier, und nach dem Schweiß der Tagelöhner und einfachen Handwerker, die im Schatten der glänzenden Metropole ihr ärmliches Dasein fristen. Leblose Körper liegen von Unrat bedeckt auf dem Boden und man vermag auf den ersten Blick nicht zu sagen, ob es sich um eine Leiche oder einen Trunkenbold handelt. In dunklen Häuserschluchten hausen die Ärmsten der Armen Tür an Tür mit Verbrecherfürsten, dubiosen Händlern und Betrügern. Abgemagertes Vieh streunt durch die Straßen, Diebe und Bettler treiben ihr Unwesen. Die Trümmer der Fliegenden Festung haben dunkle Ruinen hinterlassen, doch auch in diese Heimstätten der Ratten sind oft wieder Bewohner eingezogen, die keinen anderen Unterschlupf gefunden haben. Schläger und Halbstarke ziehen lärmend durch die Gassen, während blutjunge Lustknaben und ausgemergelte Huren mit leerem Blick ihre Körper für ein paar Kreuzer feilbieten.

Junge Leute träumen von einer Karriere bei einer der einflussreichen Banden, die Alten blicken desillusioniert auf ein Leben voller Mühsal und Entbehrungen zurück. Und nur zu gern vergisst der anständige Alt-Garether, dass die wenigsten hier dieses Leben bewusst gewählt haben, sondern ihnen vielmehr das Schicksal keine andere Wahl gelassen hat.

Herrschaft und Politik

Auf der Straße herrscht das Recht des Stärkeren: Die großen Garether Unterweltbanden kämpfen um die Vorherrschaft. Fast täglich verschieben sich die unsichtbaren Grenzen zwischen den Straßenzügen und die Gefahr zwischen die Fronten einer Auseinandersetzung zu geraten ist groß. Die von Alt-Gareth eingesetzten Stadtvögte werden der Lage nicht Herr und nur selten wagen sich Stadtgarde und Spießbürger tiefer in das Gewirr der Gassen. Trifft man doch einmal einen



Gardetrupp an, so ist er schwer gerüstet und bewaffnet. Und man tut gut daran, ihnen nicht in die Quere zu kommen, denn oft sind die Büttel nicht weniger korrupt und brutal als die Banden, die das Viertel unter sich aufgeteilt haben.

Wichtige Personen

Die resolute Gerichtsvögtin **Garetha Burkherdall** (*989 BF, beleibt, rechthaberisch, *brillante Rechtskundige und Intrigantin*, SO 12, GT 1) ist berüchtigt für ihre Bestechlichkeit und ihre willkürliche Interpretation von geltendem Recht. Mehr als einmal wurde ein unliebsamer Richter von ihr als befangen abgesetzt. Beweise verschwanden ebenso spurlos wie wichtige Belastungszeugen. Zahlreiche Unterweltkontakte machen die Nichte des Miethais Etzel Burkherdall (**Metropole** S. 97) zu einer ebenso einflussreichen wie gefährlichen Frau, die bereit ist, ihr Amt mit allen Mitteln zu verteidigen.
Wehrvogt **Helmbrecht Groterian** (*972 BF, Almadaner Schnauzer, geradlinig, idealistisch, *meisterlicher Soldat*, *durchschnittlicher Politiker*, SO 11, GT 4) versucht seit Jahren vergeblich, gegen die wachsende Korruption in den Stadtämtern vorzugehen. Dabei schützt ihn, neben dem Einfluss seiner Familie, lediglich sein hohes Amt und die Tatsache, dass er beim Volk verhältnismäßig beliebt ist. Insbesondere die intrigante Garetha Burkherdall sähe nur zu gerne jemanden in dieser Position, der empfänglicher für Bestechungsgelder ist. Helmbrecht wäre dankbar für jeden Beweis, der eine Anklage Garethas vor dem Stadtgericht ermöglichen könnte. Schatzvögtin **Travieke Mallorn** (*995 BF, blonder Zopfkranz, strahlendes Lächeln, gespielt einfältig, *meisterliche Intrigantin und Verführerin*, SO 11, GT 2) macht keinen Hehl daraus, dass sie ihr Amt nur bekleidet, weil sie sich bei den Alt-Garether Ratsherren durch körperliche Zuwendung und Schmiergelder beliebt gemacht hat. Stets gut gelaunt und einer Liebelei nicht abgeneigt, wird die üppige Junggesellin beständig unterschätzt. Geschickt nutzt sie die im Stadtteil eingetriebenen Gelder für Spekulationsgeschäfte und andere waghalsige, oft kriminelle Unternehmungen, die hohe Profite versprechen.

Viertel im Südquartier

Sonnengrund

Die Reichsstraße nach Punin ist oft das einzige, was Auswärtige vom Südquartier zu sehen bekommen. Während die Gebäude direkt an der Magistrale den Wohlstand angesehener Händler, Gelehrter und Handwerker zur Schau stellen, ist von diesem vordergründigen Reichtum schon in den dahinterliegenden Gassen nur noch wenig zu spüren. Die wenigen Wohlhabenden – Patrone, Bandengrößen, Miethaie, Stadtritter – mauern sich in regelrechten Festungen ein. Marode Mietskasernen und abgewohnte Häuser prägen das Bild der Straßen. Ganz am Rand der Dämonenbrache wohnen in klapprigen Verschlägen, Zelten und Erdhöhlen Aussätzige, Verrückte und Mörder. Die Nähe der finsteren Brache verdrängen die Sonnengrunder soweit es geht aus ihren schnaps-umnebelsten Gedanken. Sie ist halt da und bleibt hoffentlich wo sie ist.

Eschenrod

Wo es im Nachbarviertel Sonnengrund noch einen Wechsel aus Licht und Schatten gibt, herrscht hier beständige Armut: Die sich aneinander reihenden Mietshäuser und allenthalben verborgenen Pfuscherwerkstätten sind meist so schlecht wie ihr Ruf. Das Elend breitet sich wie ein Geschwür in den Gassen immer weiter aus. Wer einmal in Eschenrod gestrandet ist, für den gibt es nur selten einen Weg zurück. Während die großen Banden in Sonnengrund noch offen mit der Stadtverwaltung um die Vorherrschaft ringen, haben sie sich in Eschenrod als einzige Form der Ordnung etabliert.
Manche Gassen und die Namen, die ihnen die Bewohner gegeben haben, tauchen auf keinem Plan der örtlichen Stadtvogtei auf. "Und selbst wenn hier der Namenlose Gott seinen verfluchten heiligsten Tempel aus dem Boden wuchern ließe – die Alt-Garether würden es nicht mal bemerken." So spricht der Geschichtenerzähler Gorm Lonnert – und hat vermutlich Recht.

Rattenlöcher und Mietskasernen

Bauherren und Bruchbuden

Die mächtigen Mietskasernen Gareths entstanden aus der Not, auf engem Raum billige Unterkünfte für die wachsende Bevölkerung zu errichten. Je nach Epoche ihrer Erbauung sind Mietshäuser in allen Zuständen anzutreffen, von einsturzgefährdeten, aber einstmals repräsentativen Bauten aus der Spätphase der Kaiserlosen Zeit bis zu den lieblos in die Höhe gezogenen Ziegelblöcken aus der Zeit des Orkensturms. Dass der Bau eines Mietshauses nicht immer die traviagefällige Sorge um die Heimatlosen zum Anlass hat, sondern viel öfter konkrete finanzielle Interessen, zeigt ein Beispiel aus der Zeit Pervals. Da damals ein Großteil der Patrizier Landgüter besaß, auf denen sich Ziegeleien befanden, ließen die Ministerialen mit Erlaubnis des Kaisers ganze Straßenzüge abreißen und zu maßlos überhöhten Materialkosten wieder neu errichten. Die am häufigsten verbreiteten Folgen der Geldgier stellen jedoch Mietwucher und sträfliche Sparsamkeit beim Hausbau dar.





Bessere Mietshäuser

Es gibt durchaus luxuriöse und beschauliche Miethäuser. Die meist vierteljährlich zu entrichtende Miete wird nicht etwa, wie in den Massenwohnungen, von Schlägertrupps oder einem muskelbepackten Bluthundeführer eingetrieben, sondern von diskreten, zuvorkommenden Abgesandten des Hausbesitzers. In den Erdgeschossen solcher Anlagen sind oftmals die Stuben angesehener Handwerker, Schreiber oder Lohnmagier zu finden.

Ärmere Massenquartiere

Mit diesen vornehmen Wohnanlagen haben die Massenmietshäuser im Südquartier und in Meilersgrund kaum etwas gemein. Es handelt sich meist um einen einfach unterkellerten, vier- bis fünfstöckigen Gebäudekomplex mit zentralem Innenhof, in dem sich neben einem Brunnen oftmals ein Schrein von Travia, Badilak oder Therbûn befindet. Das Erdgeschoss ist kleinen Läden vorbehalten, darunter häufig auch Garküchen, da das Kochen in den höheren Etagen verboten ist. Hier unten wohnt in aller Regel der Hausmeister.

Die Wohnräume der oberen, oft sehr niedrigen Etagen sind über ein Treppenhaus oder Außentreppen vom Hof her zu erreichen. Unten bestehen diese aus Stein, weiter oben gibt es nur steile Holzsteigen oder Leitern. Mit steigender Höhe nimmt die Wohnqualität ab: Viele der ärmlichen Mansarden sind mit provisorischen Zwischenwänden aus Flechtwerk mehrfach unterteilt und weitervermietet worden. Der Weg zum Brunnen ist weit, und im Falle eines Hausbrandes verwandeln sich die meisten dieser Stuben binnen eines Lidschlags in ein Flammenmeer. Da die Häuser viel zu nah beieinander stehen, ist ein flammendes Inferno immer wahrscheinlich. Auf ein Eingreifen der Brandwehr wartet man zumeist vergeblich. Darum sind alle Mieter bei Androhung von Stockhieben gehalten, jederzeit Löschmaterial bereitzuhalten, Wassereimer, Sand, Decken und Essig.

Die fünfstöckigen Häuser nahe der Dämonenbrache (meist ohne Fenster in Richtung Brache) sollen – von einem viel zu dünnen Fundament getragen – auf dem sumpfigen Untergrund schwimmen wie Boote, und so ist es kein Wunder, dass sich manch benachbarte Häuser gegeneinander neigen, bis sie sich fast berühren, und nur noch durch ein gewagtes Konstrukt aus Stützbalken am Zusammenbruch gehindert werden. Da selbst tragende Wände oft nur aus Lehm und Stroh oder Flechtwerk bestehen, sieht man allerorten Mauerrisse, bisweilen sind ganze Wände eingebrochen und durch ein provisorisches Holzgerüst ersetzt worden. Zahllose hölzerne Vorbauten und ein Gewirr aus ineinander verschachtelten Holzhütten (den ‚Hühnerschlägen'), das sich zwischen die Mietshäuser schiebt, lassen die Brandgefahr steigen – zumal sich nur wenige Hausbesitzer den Luxus eines Kamins gönnen und die Mieter darum in aller Regel mit Becken heizen, in denen Mist und Klaubholz verfeuert wird.

Da viele der Häuser nur wenige, kleine Fenster und anstelle eines Innenhofes nur Luftschächte aufweisen, sind die düsteren Räume oft von dichtem Qualm und einem Gemisch der verschiedensten Ausdünstungen erfüllt, das einem schier den Atem raubt.



Nicht jeder, der hier wohnt, hat ein ganzes Zimmer angemietet. Oft genug reicht das Geld nur, um sich auf eine Frist von sechs bis acht Stunden ein Bett zu sichern, so dass die Schlafplätze im Schichtbetrieb genutzt werden. Andererseits gibt es in den labyrinthischen Mietskasernen auch immer wieder Enklaven des Wohlstands, die sich durch – natürlich verbotene – Durchbrüche zu Nachbarwohnungen, teilweise sogar über mehrere Stockwerke hinweg, gebildet haben und in denen der ‚Adel des Verbrechens' wohnt.

Berüchtigte Mietshäuser

Fast jede Nachbarschaft im Südquartier und Meilersgrund kennt obskure oder gefürchtete Mietshäuser. Obwohl viele der schlimmsten Vermutungen übertrieben erscheinen mögen, steckt doch jedes Mal zumindest ein Körnchen Wahrheit dahinter. Eine Auswahl der berüchtigsten Mietshäuser, deren Lage Sie frei bestimmen können, sei hier vorgestellt.

- Im **Fronhof**, der einem Stadtritter gehört und außenseitig nur kleine Fensteröffnungen sowie ein einzelnes bewachtes Tor aufweist, fristen die Mieter angeblich das Leben von Leibeigenen. Der adlige Vermieter zwingt seinen säumigen Mietern harte Frondienste im Innenhof des Komplexes auf, heißt es weiter – und tatsächlich zeigen sich die hier einmal Eingezogenen äußerst schweigsam und verlassen nur noch selten das Gebäude.
- Als Mietshaus mit der höchsten Wiedervermietungsrate ist der **Opferstock** bekannt geworden. Viele Bewohner verschwinden nach einiger Zeit spurlos und machen Platz für neue Mieter. Ob die Verschwundenen sich einfach abgesetzt haben oder als Opfer düsterer Rituale entführt wurden, konnte bislang nie festgestellt werden – die Legende geht natürlich vor allem vom Letzteren aus.
- Das **Siechenhaus** erhielt seinen Namen, nachdem es mehrmals im Zentrum lokaler Seuchengebiete lag (und nicht weil dort Krankheiten geheilt werden). Ob dies reiner Zufall war oder etwa am seltsam bitter schmeckenden Wasser des Brunnens im Innenhof lag, blieb bisher ungeklärt.
- Abergläubisch wird die **Schicksalsschmiede** betrachtet: Wer hier einzieht, soll es angeblich nie zu etwas bringen und bis zu seinem Tode keine andere Bleibe mehr finden, oder aber zu unerwartetem Reichtum gelangen. Der Herr Phex sehe sich die Bewohner des Mietshauses eben besonders gut an.
- Vollständig legendenumwoben sind das **Rattenloch** und die **Seelenmühle**, von denen angeblich niemand außer den Bewohnern selbst weiß, wo sie liegen. Dass diese ihr Geheimnis als Anhänger des Namenlosen bzw. der Erzdämonen mit niemandem teilen, sei verständlich, heißt es dazu nur weiter.

Orte im Sonnengrund

Waffenschmiede Thorn Eisinger (SG-02)

Kennzeichen: Wappenschild (goldenes Auge vor rotem Hammer auf silbernem Grund) / *„Vor dem Puniner Tor."*
Typ: Hw, Le
Hausherr: Thorn Eisinger
Organisation: Ingerimmkirche (Pilgerziel)
Q/P/S/B/A: 6-10 / 6-10 (vom Gesellen bis zu Meister Eisinger selbst) / - / 26 / -
Reichtum: 4
Zinken: [wehrhaft] [steht unter dem Schutz der Almadaner]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 4 / 4

Aus Thorn Eisingers Schmiede kommen einige der berühmtesten Klingen Aventuriens. Das umzäunte Gelände ist oft von Laternen tragenden Pilgern der Ingerimmkirche umlagert, die am Eingang singen, Handwerkserzeugnisse niederlegen und einen Blick in die Werkstatt des verehrten Meisters erhaschen wollen. Der sagt an guten Tagen mit säuerlichem Gesicht „Ich bin kein Heiliger", an schlechten: „Verschwindet, zur Höllenlohe noch eins!"

In den steinernen **Feuerhäusern** wird an sechs Essen und zwölf Ambossen und Werkbänken geschmiedet, gedreht, gefeilt und poliert. Bester Stahl von Maraskan, den Zwergen und Zyklopen wird – teils mit Hilfe von Rhyszange, Murologscher Blasebalg und gesegnetem Vulkanhammer (*außergewöhnlich hochwertiges Arbeistgerät*) – zu Klingen und Harnischen. Wertvolle Rohstoffe wie Edelsteine und magische Metalle sowie halbfertige Waffen lagern im Keller (Gittertür, mittleres Schloss und Steineichtentür, schwieriges Schloss), bewacht von einem angeketteten Großen Schröter. In den Obergeschossen finden sich Wohn- und Schlafstuben von Eisinger und seiner Familie sowie einem angestellten Gehilzmachermeister (Fertigung des Griffs) und Schwertfegermeister (Schärfung der Klinge). In der Regel schlafen Meister Eisingers Gesellen und Lehrlinge im **Gesellenhaus**. Ein Raum ist an eine Rondrianerin vom Orden zur Wahrung vermietet, die Buch über Helden und Heldenklingen führt.



Thorn Eisinger, Schmied der hundert Helden

Der berühmte Zauberschmied hat bei den Zyklopen selbst gelernt. Obwohl Thorn (*962 BF, bullig, Oberarme wie ein Oger, schwarzer Bart, silbergraue Strähnen, freundliches Wesen) bereits seit Jahrzehnten Klingen und Rüstungen für die größten Helden anfertigt, ist er nie reich geworden. Geld mag man ihm für eigenhändige Arbeiten noch und nöcher anbieten, letztlich entscheidet er nach Sympathie und Ruhm des Waffenträgers. Auf Termine zur Fertigstellung lässt er sich nicht ein und zeigt sich dabei so stur und erratisch wie seine einäugigen Lehrmeister. Jeder Waffe gibt er akribisch und zeitaufwendig noch den letzten Schliff, um sie zum perfekten Gefährten ihres Trägers zu machen.

Als Mitglied im Rat der Helden muss er sich öfter von der Esse losreißen, als ihm lieb ist. Er versucht, ein Ohr für jeden Bürger zu haben und Probleme unbürokratisch zu lösen. Aber die Winkelzüge der Stadtpolitik und der Widerstand des alten Patriziats gegen den Rat der Helden zehren an ihm. Häufig wünscht er sich, alle Ratsarbeit aufzugeben und nur noch zu schmieden. Ungewollt steht Thorn unter dem Schutz der Almadaner: Alrik Ragather schmiedete er nach dem Zweiten Orkensturm einen vollendeten Degen, als dieser in den Augen vieler noch ein Held war. Heute hätte Thorn die Waffe am liebsten zurück.

Dienste Meister Eisingers

An den Amboss
Für 3 S pro Tag lässt Thorn Fremde am Arbeitsplatz einer Esse werkeln (Rohmaterialien werden extra verkauft).

Lehrmeister
Thorn kann sein Wissen für AP-Kosten x 2 Silbertaler als Lehrer weitergeben. Grobschmied über TaW 20 und seine Schmiede-Berufsgeheimnisse gibt er nur in Ausnahmefällen weiter, denn er fürchtet den Diebstahl seiner besten handwerklichen Künste.

Voraussetzung für obige Dienste ist eine Sympathie Thorns für die Person. Er schätzt geradlinige, ehrliche Charaktere, sowie Kenner der Zyklopeninseln.

Waffen- und Rüstungsbau
Thorns Gesellen und Meister stellen in seinem Auftrag Waffen und Rüstungen von Q/P 6-8 her, wöchentlich können einige Dutzend Stücke mit Eisingers Siegel (mit einem ‚P' für ‚geprüft') die Werkstatt verlassen.
Thorn selbst stellt nur *persönliche Waffen* her, die mindestens zwei Werteverbesserungen aufweisen sowie maßangefertigte Rüstungen, die aus Toschkril oder Endurium bestehen (sofern vorhanden). Er bietet die Fertigung nur berühmten Helden an (Faustregel: mind. 6.000 AP, bei *Guter Ruf* 3.000 AP; wenigstens drei aufsehenerregende Heldentaten). Das Werk ist nach 1W20 Monaten vollbracht, in denen der Kunde 1W6 mal zum Ausprobieren des Stücks vorbeikommen soll. Bei Geldschwierigkeiten: Für jeden Punkt SO des Helden unter 10 reduziert Thorn den Preis um 10%. Nur diese Waffen tragen Eisingers Siegel mit einem ‚E' für ‚exzellent'.

Zauberschmied
Bei 1-2 auf 1W6 ist ein Werkstück von Eisinger magisch und besitzt 1W3 Anwendungen von SENSATTACCO (Gute Attacke bei 1-2, 1W6 ZfP*) oder ADAMANTIUM (*Zauberstahl*, 1W6 ZfP*, leider ohne *Struktur wahren*).

Einige beispielhafte Werke Thorn Eisingers

Rapier *Sonnenstich* **Preis** 300 D
TP 1W6+6 **TP/KK** 12/4 **BF** –4 **INI** +1 **WM** 0/0
Beschreibung: 12-fach geflämmte Klinge aus Maraskanstahl, Opalintarsien, einfach geweiht (Praios), gefertigt für einen Inquisitor, der im Gesplitterten Berg verschollen ging (als persönliche Anfertigung: INI +2, WM +1/0, Preis: 400 D)

Anderthalbhänder *Kronas Ehr* **Preis** 800 D
TP 1W6+9 **TP/KK** 11/4 **BF** –7 **INI** +1 **WM** 0/0
Beschreibung: 33-fach geflämmte Klinge aus Zwergenstahl, Goldschmuck, gefertigt für Erlan Adersin und in dessen Besitz (als persönliche Anfertigung: INI +2, WM 0/+1, Preis: 1.000 D)

Pailos *Zyklopenzorn* **Preis** 5000+ D
TP 2W+10 **TP/KK** 14/2 **BF** –6 **INI** –2 **WM** –1/–3
Beschreibung: 33-fach geflämmt, Klinge aus 4 Stein Endurium, Steineichenschaft, verursacht magischen Schaden, Geschenk für einen berühmten Trollzacker Recken, verschollen in Unter-Gareth (als persönliche Anfertigung: INI –1, WM –1/–2, Preis: ?)

Garether Platte *Borkenwehr* **RS** 7 **BE** 3 **Preis** 1500 D
Beschreibung: Toschkril-Harnisch mit Unheil abwehrenden Zeichen und Apfelwappen, Verzierungen gemahnen an eine Baumrinde, gefertigt für Markgraf Throndwig, in Anerkennung seiner Heldentat der Gründung des Dreischwesternordens, liegt fast ungetragen in der Alten Residenz.



Kurzcharakteristik: vollendeter Waffenschmied
Füchsischer Name: Zyklop**
Beziehungen: sehr groß (vor allem bei einfachen Leuten)
Finanzkraft: ansehnlich, bei Zugriff auf die Stadtkasse: sehr groß
Belohnungen (klein/mittel/groß): ein Essen bei Eisingers / Lehrmeister / schmiedet kostenlos persönliche Waffe oder Rüstung (s. S. 161), kostenloser Lehrmeister
Zitat: *„Ein Held muss sein wie eine Waffe: Gegangen durch Feuer und Schrecken, glänzend und ohne Makel."*

MU 12	**KL** 11	**IN** 12	**CH** 13
FF 16	**GE** 13	**KO** 15	**KK** 20
LeP36	**AuP** 37	**AsP** 21	**KaP** –
WS 8	**MR** 4	**SO** 11	**GT** 5

Vor- und Nachteile: Eisenaffine Aura, Meisterhandwerk Grobschmied; Aberglaube 5, Körpergebundene Kraft, Wahrer Name
Sonderfertigkeiten: Akklimatisierung (Hitze), Berufsgeheimnisse (Flämmung und Magische Metalle), Kulturkunde (Zyklopeninseln, Mittelreich), Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Südquartier); Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Finte, Kopfstoß, Niederwerfen, Schildspalter, Schnellziehen, Wuchtschlag; Regeneration I
Talente: Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 8, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 11, Hüttenkunde (Magische Metalle) 14 (16), Mechanik 9, Rechtskunde 5, Schätzen 12, Staatskunst 6, Grobschmied (Waffenschmeid) 23 (25), Holzbearbeitung 17, Lederarbeiten 10, Metallguss 10
Übernatürliche Begabungen: ADAMANTIUM 8, APPLICATUS 9, SENSATTACCO 7
Ausrüstung: Rubinamulett zyklopäischer Fertigung (Träger ist resistent gegen Feuer- und Hitzeschaden)
Besonderheiten: Thorn ist einer der wenigen Magiedilettanten unter den Eisenhandwerkern.

Kriegshammer:m INI 8+1W6
AT 16 **PA** 14 **TP** 2W6+8 **DK** N
Schmiedeschürze: RS 2 **BE** 1 **GS** 7
Verhalten im Kampf: verlässt sich auf die Qualität seiner Waffe, sucht die Entscheidung mit Wuchtschlag, Niederwerfen und glücklichen Schlägen (SENSATTACCO)

Thorns Nachfolger

Thorns Kinder führen die Eisinger-Tradition als Gesellen eindrucksvoll fort. Tochter **Rhyssana** (*1002 BF, stämmig, rotes Haar, aufbrausend, *meisterliche Schmiedin*, SO 8, GT 5) spezialisiert sich auf Klingen und Zierwerk. Sie lässt sich heimlich von Lares Burkherdall umgarnen, der hofft, auf diesem Weg endlich, nach mehreren Absagen Thorns, eine Heldenwaffe des Meisters zu erhalten. Sohn **Feron** (*1004



Thorn Eisinger

BF, blond, miesepetrig, *meisterlicher Plättner*, SO 7, GT 4) kann besser Rüstungen schmieden und sucht für sein Meisterstück goldene Kaiserdrachenschuppen.

Eine typische Mietskaserne im Hexenkessel (SG-05)

Kennzeichen: — / *„Hexenkessel? Am Brunnenplatz links und dann immer der Nase nach. Am besten folgt ihr nachts den Geistern …"*
Typ: Wo, Üb, Ga, Ha, Hw, Di, Kr
Besitzer/Hausherr: Familie Burkherdall / Hausmeisterin Elwene Glock
Organisation: Burkherdall (Eigentümer und Vermieter), Almadaner (Schützlinge gegen Schutzgeld)
Q/P/S/B/A: 2-5 (Handwerker), 1-2 (Wohnqualität) / 2-5 / 10-30 / etwa 270 / 5
Reichtum: 1-2 im Erdgeschoss, 1 in den Obergeschossen, 0 in Keller und Dachgeschoss
Zinken: [arm] [kostenlose Unterkunft] [kostenloser Heiler] [Almadaner] [unheimlich]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 3 / 2



Der Hexenkessel ist eine Nachbarschaft nahe dem Rande der Dämonenbrache und besteht aus verschiedenen Mietskasernen. Man bringt ihn immer wieder mit finsterer Magie in Verbindung. In der Vergangenheit ist er wie durch einen Fluch viele Male abgebrannt und wieder aufgebaut worden. Das hier beschriebene Gebäude **(A)** liegt im Nordwesten des Hexenkessels und sticht durch seine Schlichtheit heraus. Es ist Bleibe für Tagelöhner, arme Handwerker, Hungerleider und Bettler.

Geschichte

Ursprünglich erhob sich an dieser Stelle ein ähnlicher Bau aus der Zeit Kaiser Pervals. Schon nach wenigen Jahren war das Bauwerk – wie viele andere im Sonnengrund – in erbärmlichem Zustand. Der aus vier Seitenflügeln mit Innenhof bestehende Vorgängerbau brannte während der Schlacht in den Wolken aus, als Brandsätze auf das Gebäude regneten. Die Burkherdalls rieben sich die Hände: Konnten sie doch die alten, viel zu großen Wohnungen beim Wiederaufbau durch kleinere ersetzen und dadurch höhere Mieteinnahmen erzielen. Nach dem Brand wurden die kürzeren Seitenflügel nicht neu errichtet und man nutzte nur die Überreste der breiten Flügel, um darauf zwei neue Mietskasernen zu bauen. Bei der Neuerrichtung wurde auf die Mauerreste des ursprünglichen Gebäudes ein weiteres Geschoss aus Stein gesetzt, das Obergeschoss und Dachgeschoss aus Holz trägt. Hinter vorgehaltener Hand spricht man davon, dass beim Wiederaufbau Trümmerteile der Fliegenden Festung verbaut wurden. Beweise gibt es dafür allerdings keine. Und dass die Gerichtsvögtin des Südquartiers – *Garetha Burkherdall* – die Nichte des Besitzers ist, führt nicht gerade dazu, dass diesen Vorwürfen nachgegangen wird.

Tag und Nacht

Tagsüber herrscht reges Treiben in der Mietskaserne. In Hof, Gängen und Geschäften sind jederzeit Personen anzutreffen. Es wird Wäsche gewaschen, mühselige Arbeit verrichtet, dreckige Kinder tollen umher und die Bewohner der oberen Etagen bereiten im Hof ihr Essen auf offenen Feuerstellen zu. Des Nachts liegt ein Großteil des Gebäudes in tiefer Dunkelheit. Nur wenige Zimmer besitzen eine Blendlaterne oder ein Talglicht, das manchmal zu dunkler Stunde brennt. Gelegentlich (1-3 auf 1W20, ein Wurf je SR) können zufällig Personen auf Fluren auftreten – wählen Sie aus dem Fundus der Mietskasernenbewohner nach Belieben aus.

Der Hof

Gegenüber dem Haus liegt ein ähnlicher Bau **(B)**, der ebenfalls auf den Fundamenten des Vorgängerbaus errichtet wurde. Zwischen den Bauten liegt der Hof des einstigen Vorgängerbaus. Heute ist er von beiden Seiten zugänglich, so dass sich hier ‚Fremde' aufhalten oder ihn passieren. Ansonsten finden sich hier die von allen Bewohnern benutzten Latrinen. Begrenzt wird der Hof durch die kniehohen, verkohlten Mauerreste der niedergebrannten Verbindungsflügel.

Heruntergekommene Etagen

Der Haupteingang (nachts verriegelt, *Schlösser Knacken*) führt in den Eingangsbereich **(E1)**, neben dem die Treppen ins Obergeschoss und in den Keller beginnen. Von hier aus führen Flure zu den Eingängen der einzelnen Werkstätten **(E2-E4, E7-E9)** und Wohnungen **(E5)**. Diese bestehen jeweils aus einem einzelnen Raum unterschiedlicher Größe, sind aber oft durch Flechtwerk oder gespannte Stoffbahnen in weitere Räumlichkeiten unterteilt. Zum Hof und zur Gasse hin gibt es schmale Fenster, die aber keine Bespannung oder gar Fensterscheiben enthalten. Nur schmale Fensterläden schützen vor der Witterung.

Auf Höhe der Straße

An der Wand des Erdgeschosses sind noch Brandspuren von 1027 BF sichtbar. Die Südseite des Gebäudes wird größtenteils von kleinen Geschäften eingenommen. Die Räume haben jeweils eine Tür (verschließbar, *Schlösser Knacken* +5) zur Straße und einen Eingang vom Hausflur (Riegel, *Schlösser Knacken*).

- **(E2)** Garküche Olorande Korbers (Q5, P3)
- **(E3)** Flickschuster Eran Birnhauer (Q2, P3)
- **(E4)** Barbier Drego Tuchner (Q4, P4)
- **(E8)** Trödler Alrik Brendel (Q2, P3)
- **(E9)** Bürstenbinder Edo Korninger (Q3, P4)

Der östlichste Laden **(E7)** steht zurzeit leer und kann jederzeit mit einem – für Ihr Abenteuer nötiges – Geschäft belegt werden. Die restlichen Räume im Erdgeschoss werden neben zwei weiteren Mietern und der Hausmeisterin **(E6)** von den Handwerkern als Unterkunft genutzt. Die Hintertür führt zum Hof.

Dem Himmel entgegen

Im steinernen ersten Stockwerk liegen 15 Wohnungen, die – zusammen mit denen im Erdgeschoss – noch zu den besseren des Wohnblocks gehören. Hier wechseln häufig die Mieter, da den meisten Bewohnern schnell das Geld für den stetig steigenden Mietzins fehlt. Nur die Familie **Appelanger** lebt seit Errichtung des Gebäudes hier **(O3)**, sie sind Überlebende des Infernos von 1027 BF. Familie Marnion lebt in **O2**.

Billiger ist die Unterkunft in den beiden obersten Geschossen, wo sich im Sommer brütend heiße Luft unter dem Dach staut und im Winter der kalte Wind durch die Ritzen der Fensterläden pfeift. Die Verwendung von offenem Feuer ist hier strengstens verboten.



Das hölzerne zweite Obergeschoss wurde von den Bewohnern teilweise mit kleinen Erkern und Balkonen erweitert. Dass dabei die Stabilität des Gebäudes gelitten hat, scheint aber niemanden zu stören. Die neunzehn ‚Wohnungen' in diesem Geschoss sind überwiegend von Großfamilien bewohnt und werden teilweise stundenweise untervermietet – hier lässt sich immer ein ‚freies' Plätzchen für die Nacht anmieten. Aufgrund der erhöhten Brandgefahr ist jeder Mieter verpflichtet, einen Eimer mit Löschsand bereitzuhalten. Die Bewohner kochen entweder auf Feuerstellen im Hof oder weichen auf eine der Garküchen der Umgebung aus. Die weiter in das Dachgeschoss führende Treppe ähnelt eher einer Hühnerleiter.

Im obersten Geschoss unter dem löchrigen Dach sind noch einmal zehn kleine Zimmer untergebracht. Fenster gibt es unter der Dachschräge nicht. Hier leben sieben arme Familien, die alte **Helke Borgian** (*968 BF, weiße Haare, blassblaue Augen, dürr, schlurfend) **(D3)**, die von Eingeweihten als Heilerin empfohlen wird, und der lebenslustige Spielmann **Zordan Dargel** (*1004 BF, schwarze Haare, blaue Augen, stämmig, Ohrring, gutmütig, Sucht (Boronwein), *kompetent*, SO 3, GT 3) **(D4)**. Seinen kostbarsten Besitz – eine Laute – hütet Zordan wie seinen Augapfel.

An den Enden des Gangs gibt es jeweils eine Dachbodenluke. Neben Tauben und einem Käuzchen gibt es auf dem Spitzboden keine Bewohner, das liegt vor allem an den morschen Brettern, die den Boden bilden. Die Kinder nutzen den Platz zum Spielen, da ihnen hierhin wegen der Einsturzgefahr kaum ein Erwachsener folgen kann (*Klettern*-Proben, um sich sicher auf den Balken zu bewegen, ansonsten stürzt der Dachboden bei Belastung über 50 Stein ein, 3W6–3 SP Fallschaden).

Im Untergrund

Im Keller hausen diejenigen, die nicht einmal die paar Silbertaler für einen Schlafplatz unter dem Dach aufbringen können oder die sowieso nur im Zwielicht der Stadt verkehren. Teile des Kellers sind feucht und man berichtet von seltsamen Erscheinungen. Keiner weiß, welche Ausdünstungen der nahen Dämonenbrache hier eindringen.

Die vier westlichen Zimmer (**K2**) stehen zurzeit leer, da sich für die Räume keine Mieter finden lassen. Im westlichsten Raum sammelt sich am Boden grünliches Schimmelgeflecht, das die Haut ätzt. Hier ertönen des Nachts klagende Stimmen und schimmernde Gestalten zeigen sich in den leeren Türöffnungen (Geister, Wirkung wie *Schreckgestalt I*). Kaum ein Bewohner traut sich in diesen Teil des Hauses. Der westliche Flur ist mit Brettern vernagelt. Dieser Zugang kann mit ein wenig Gewalt geöffnet werden (KK-Probe). Vom nordwestlichen Kellerraum kann man durch ehemals vermauerte, aber inzwischen wieder geöffnete Räume **(K3)** in das Nachbarhaus überwechseln. Auf der nordöstlichen Seite ist der Durchgang noch mit Brettern verbarrikadiert.

Mieten in der Mietskaserne pro Tag / Monat

Kammer EG oder 1. OG	12 H / 20 S
Kammer 2. OG	8 H / 15 S
Kammer DG	5 H / 10 S
Schlafplatz als Untermieter, nutzbar maximal 12 Stunden täglich	
tagsüber	2 H / 3 S
nachts	3 H / 5 S

Eindringen in die Mietskaserne

Um sich unbefugt Zugang zur Mietskaserne zu verschaffen, bieten sich verschiedene Vorgehensweisen an, die im Folgenden aufgelistet sind.

Man kann **unter einem Vorwand** in das Haus eindringen. Vom Besuch eines angeblich im Gebäude lebenden Verwandten, über eine Stippvisite bei den Familien Appelanger oder Marnion bis hin zur Untersuchung der Bausubstanz durch interessierte Käufer des Hauses bestehen viele Möglichkeiten. Verlangen Sie Proben auf *Gassenwissen*, *Sich verkleiden*, *Schauspielerei*, *Überreden* oder *Überzeugen* für eine

Mietskaserne (Legende)

Erdgeschoss
E1 Eingangshalle
E2 Garküche
E3 Flickschuster
E4 Barbier
E5 Wohnungen
E6 Wohnung der Hausmeisterin
E7 freier Laden
E8 Trödler
E9 Bürstenbinder

Obergeschosse
O1 Wohnungen
O2 Wohnung der Familie Marnion
O3 Wohnung der Familie Appelanger

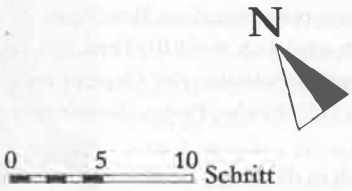
Dachgeschoss
D1 Dachbodentreppen
D2 Wohnungen
D3 Wohnung von Heike Borgian
D4 Wohnung von Zordan Dargel
D5 Wohnung von Bomil und Kumpanen

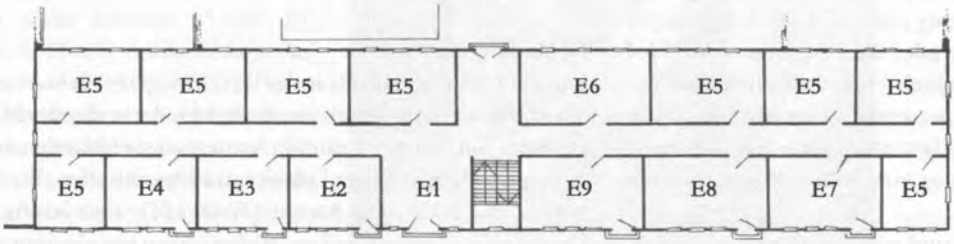
Kellergeschoss
K1 Wohnungen
K2 unbewohnte Räume
K3 Durchgänge zum Nachbarhaus
K4 Wohnung von Ulfried Fassmacher und Brin Daske

Eine Mietskaserne im Hexenkessel

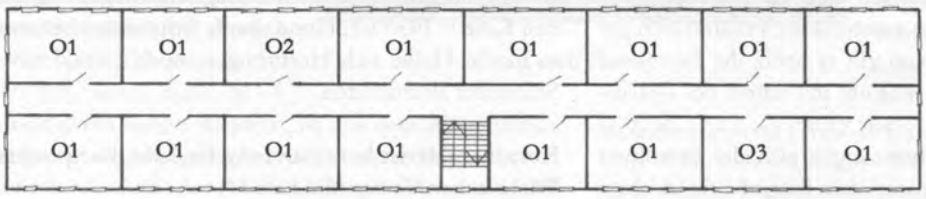


Der Hexenkessel

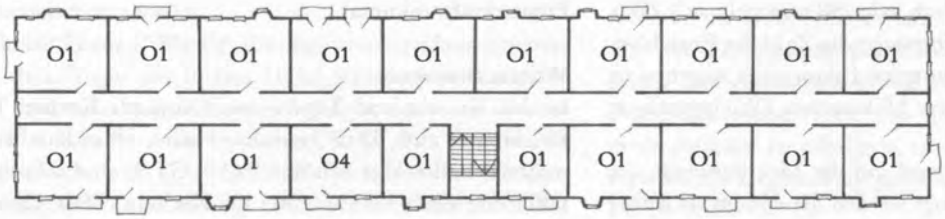




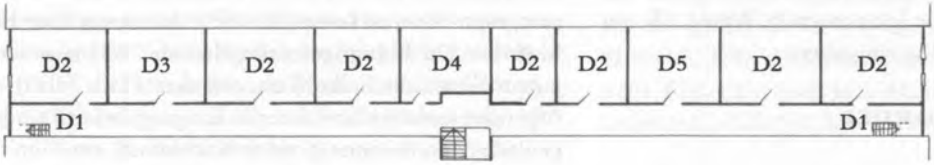
Erdgeschoss



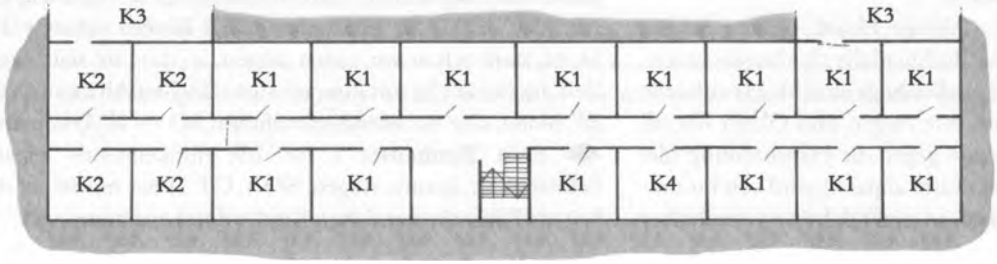
1. Obergeschoss



2. Obergeschoss



Dachgeschoss



Kellergeschoss

DANIEL JÄDEMANN 2012



glaubwürdige Darstellung. Wie weit im Haus freie Bahn herrscht, hängt von der Vorgehensweise ab. Sollten Eindringlinge zu dreist vorgehen, wird auf jeden Fall die Hausmeisterin **Elwene Glock** aufmerksam.

Offen in das Haus zu schlendern, klingt zwar dreist, verspricht aber auch Erfolg. Nur bei einer 1 auf einem 1W6 fällt dies einem misstrauischen Bewohner auf. Diese Methode bietet sich natürlich nicht für Personen an, deren Auftreten nicht dem Sozialstatus der Gegend entspricht (SO 2-4, eventuell *Sich Verkleiden*-Probe, *Soziale Anpassungsfähigkeit* beachten).

Heimlich in das Haus einzudringen, ist tagsüber schwierig, da die Eingänge stark von Bewohnern und Besuchern frequentiert sind. Des Nachts stehen dem Unterfangen nur die verriegelte Vordertür oder die Eingangstür im Hof im Weg. Beide lassen sich mittels einer einfachen *Schlösser Knacken*-Probe öffnen oder passieren, wenn ein Bewohner die Latrinen aufsucht (1 auf 1W6, ein Wurf je SR). Die kleinen Geschäfte im Erdgeschoss sind teilweise verschlossen (*Schlösser-Knacken* +5).

Die Fenster im Erdgeschoss sind zu schmal, um sich durch sie hindurch zu zwängen. Ein Einbruch ist nur durch die Öffnungen in den Obergeschossen möglich. Nach dem Erklettern (*Klettern* +4) müssen zunächst die Fensterläden geöffnet werden (FF-Probe). Nun gilt es noch, die Bewohner nicht zu wecken (*Schleichen* +6) um ins Innere des Gebäudes zu gelangen.

Bei **Aggressivem Vorgehen** zeigen sich die Bewohner schlecht bewaffnet und defensiv, aber längerfristig in ihrer Überzahl bedrohlich. Zunächst ziehen sich die Bewohner in ihre Wohnungen zurück. Nach jeder SR sammeln sich 2W6, die sich bewaffnet haben. Übersteigt die Zahl der Entschlossenen die der Eindringlinge um den Faktor zwei, so gehen sie zum Angriff über. Jede weitere SR kommen 1W6 bewaffnete Bewohner hinzu.

Niemand im Hexenkessel wird auf die Idee kommen, die Stadtgarde zu rufen, allerdings werden die *Almadaner* früher oder später ihrer Rolle als Schutzmacht gerecht werden. Die Schläger der Unterweltbande können nach W6+1 SR mit fünf Braceros in einen Konflikt eingreifen.

Ausgewählte Bewohner

Elwene Glock, der Hausdrache

Elwene (*972 BF, graue strähnige Haare, braune Augen, dürr, geschwätzig) dient den Burkherdalls als Hausmeisterin. Sie wird von den Bewohnern allerdings eher als Hausdrache angesehen, denn sie scheint ihre Augen und Ohren überall zu haben. Der kleinste Verstoß gegen die Hausordnung (die sie gerne mal nach eigenem Gusto anpasst) wird von ihr drakonisch geahndet. Ihr Repertoire reicht dabei von strafhalber verordnetem Putzdienst (gerne die Gemeinschaftslatrinen im Hof) über Zahlungen in Höhe von bis zu einer Monatsmiete bis hin zur sofortigen Kündigung der Wohnung. Solange die Mieteinnahmen fließen, hat sie freie Hand – und im Südquartier gibt es immer genug Wohnungssuchende. Ein Teil der Einnahmen fließt dabei in ihre Hauskasse, die jedoch nur selten für Instandsetzungsmaßnahmen herhalten muss.

Kurzcharakteristik: kompetente Hauswirtin
Füchsischer Name: Purpurwurm**
Beziehungen: hinlänglich im Sonnengrund, andernorts minimal
Finanzkraft: gering

Helke Borgian

Die alte Dame ist eine Hexe der Verschwiegenen Schwesternschaft, die sich als Kräuterweib und Heilerin durchschlägt. Bei ihrer Suche nach Kräutern kann man sie bisweilen auch in den Randgebieten der Dämonenbrache antreffen. Ihr Vertrauter, das Käuzchen **Aarom (WdZ 124)**, sitzt häufig im Dachstuhl auf einem Balken. Bisher haben nur die jüngsten Kinder der Marnions bei ihren Spielen den Vogel entdeckt. Aarom hat dabei die latente magische Begabung der kleinen **Line** (*1030 BF, blond, frech, Stupsnase) bemerkt, und so macht Helke sich Hoffnungen, noch einmal eine letzte Schwester auszubilden.

Kurzcharakteristik: meisterliche Heilerin, kompetente Hexe
Füchsischer Name: Alte Eule**
Beziehungen: gering
Finanzkraft: minimal

Weitere Bewohner

In den Kesseln und Töpfen von **Olorande Korbers** (*984 BF, braune zum Dutt gesteckte Haare, blassblaue Augen, mütterlich, dreckige Schürze, SO 5, GT 4) sind ständig verschiedene einfache Gerichte am Köcheln. Dass Olorande eine exzellente Köchin ist, hat sich in der Nachbarschaft herumgesprochen, so kommt sie meist kaum mit dem Kochen hinterher. Die Hungrigen drängeln sich – sofern sie nicht bei gutem Wetter die halbe Gasse vor dem Haus füllen – zum Ärger der anderen Bewohner in Eingangsbereich und Treppenhaus. Ihre herausragenden Kochkünste sind ihrer – ihr selbst nicht bewussten – latenten magischen Begabung geschuldet, die sie als Meisterhandwerk *Kochen* umsetzt. Ihr Mann starb schon vor vielen Jahren, so dass sie seit langer Zeit die Garküche mit ihrer einzigen Tochter **Alruna** (*1014 BF, blond, *Gut Aussehend*, schüchtern, SO 4, GT 3) betreibt.

Eran Birnhauser (*986 BF, dunkelblonde Haare, Schnauzbart, braune Augen, SO 4, GT 2) hat mit seiner Arbeit als Flickschuster sieben Kinder durchzufüttern.



Der junge Barbier **Drego Tucher** (*1013 BF, blonde Haare, braune Augen, 1,84 Schritt, SO 4, GT 2) hat den Laden vor wenigen Monaten von seinem verstorbenen Meister übernommen. Mit den vielen Kunden ist er zurzeit überfordert und sucht einen Lehrling. Er hat ein Auge auf Alruna Korber geworfen und diese ist nicht abgeneigt. Die beiden treffen sich oft im leer stehenden Zimmer im Dachgeschoss.

Alrik Brendel (*1009 BF, blonde Haare, dunkelbraune Augen, dicklich, SO 4, GT 2) bietet ein breites Sortiment an Ramsch. Doch gerade bei den armen Bewohnern der Umgebung findet er immer wieder Kunden, die bei ihm Gegenstände des alltäglichen Bedarfs erwerben oder tauschen.

Familie **Marnion**, bestehend aus Vater **Alrik** (*994 BF, dunkelhaarig, SO 4, GT 2) Mutter **Rowena** (*997 BF, blond, hinkt, SO 4, GT 1) und ihren sieben Kindern, ist aus dem darpatischen Dommel nach Gareth gezogen, nachdem ihr Bauernhof in den Kämpfen des Jahrs des Feuers niedergebrannt wurde. All ihre Hoffnungen, in der Stadt ein besseres Leben zu führen, sind inzwischen zerstört.



Bomil Fedor

Bomil Fedor (*998 BF, dunkles krauses Haar, Stiernacken, drei Finger der linken Hand fehlen, *kompetent*, SO 3, GT 1)[1] ist ein freischaffender Schläger, der seine Dienste zahlenden Kunden anbietet (Raum **D5**, Q7, P6). Er ist bisher hauptsächlich durch sein rüpelhaftes Verhalten und Schlägereien aufgefallen, aber solange er seine Miete pünktlich zahlt, schert sich niemand darum.

Ulfried Fassmacher (*998 BF, rote Haare, blaue Augen, breitschultrig, 1,89 Schritt, Schlitzohr, SO 2, GT 2) und **Brin Daske** (*1012 BF, dunkelblonde Haare, blassblaue Augen, massig, 1,87 Schritt, krumme Beine, Sucht (Boronwein), SO 3, GT 3) dienen Elwene Glock als Mieteintreiber. Nebenbei übernehmen sie die wenigen Instandsetzungsarbeiten. Die beiden teilen sich ein Zimmer im Keller (**K4**).

Geheimnisse

Die Gerüchte um die Verwendung von Teilen der Fliegenden Festung als Baumaterial entspringen nicht der Phantasie der Bewohner. Nach der Zerstörung vieler Gebäude Gareths während der Schlacht in den Wolken war das Baumaterial in der Stadt knapp, und so griff man auf die naheliegenden Trümmer zurück. Dabei wurden – ohne Wissen der Bauherren – auch einige Brocken des pervertierten Erzes im ersten Obergeschoss verbaut. Zu den Auswirkungen des Erzes siehe S. 202.

Elwene Glock hat einen Informanten, der sie über Geschehnisse im Haus auf dem Laufenden hält. Ihr während des Brandes umgekommener Gemahl **Bogar** (seit 1027 BF tot, bläulich durchscheinend, sofern er sich zeigen will, tritt nur bei Dunkelheit in Erscheinung) kann sich als *Gefesselte Seele* (**WdZ 204**) im ganzen Haus frei bewegen. Sein Wille, sich mit seiner Frau auszusöhnen hält ihn davon ab, in Borons Hallen einzugehen – dies weiß Elwene für sich zu nutzen, indem sie ihm ständig Vorwürfe macht und ihn somit an die dritte Sphäre bindet.

Die Erscheinungen im Keller rühren von *Gefesselten Seelen* und *Nachtalpen* (**WdZ 204**) her. Es sind Opfer der Brandkatastrophe. Viele von ihnen haben noch eine spezielle Aufgabe zu erledigen, sind an zurückgebliebene und verschüttete Gegenstände gebunden oder wollen sich an den Burkherdalls rächen.

Das grünliche Schimmelgeflecht im Westteil des Kellers stammt aus einem Wurzelgang des Gesplitterten Berges (**DB-01** und S. 224), der kurz vor dem Durchbruch in die Räume steht. Bisher hat noch kein Alchimist die dämonischen Pilze untersucht, daher ist ihre Wirkung unbekannt.

---

[1]) *Bomil spielt eine tragende Rolle im Abenteuer Kirschenernte aus dem beiliegenden Band* **Gassenhelden**. *Details über Bomil und Werte finden Sie dort. Er wird das Abenteuer nicht überleben.*



Der Tempel in den Schatten (Phextempel) (SG-11)

Kennzeichen: - / *„Aufstieg und Fall sind die zwei Seiten derselben Münze“* (Hinweis eines Eingeweihten über den geheimen Zugang zum verborgenen Tempel)
Typ: Wo, Hw (Seilerei), **Te**, Kr
Leiter: Vogtvikar Jereminas Torfstecher
Organisation: Seilerzunft, Phexkirche (Diebeszweig)
Q/P/S/B/A: 4/4/-/4/3 (Seilerei)
Reichtum: 2 (Seilerei), 4 (Tempel)
Zinken: [Phextempel, geheim] [Achtung Fallen!]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 4 / 4

Den Diebestempel des Phex suchen Verbrecher und Streuner auf, um mit Informationen zu handeln, Verhandlungen zu betreiben oder Rat zu erlangen. Die Geheimhaltung des Tempels ist religiös-symbolischer Natur und dient der Herausforderung für Suchende. Fast jeder Dieb und Beutelschneider Gareths kennt seine Lage. Wer noch nie hier war, muss den Tempel erst über rätselhafte Hinweise finden. Auch die Stadtwache und andere Ordnungskräfte kennen derzeit mehr oder minder genau den Weg zum Tempel, halten aber aus traditionellem Respekt vor der Phexkirche die Fassade von einem geheimen Tempel aufrecht. So gibt es etwa keine offiziellen Besuche der Garde im Tempel, um nach Verbrechern zu fahnden. Wirklich geheim ist das Garether Heiligtum der Kirche, *Phexens Hort* (**UG-01**).
An dieser Stelle existiert der Tempel in den Schatten seit 30 Jahren. Etwa einmal pro Generation wird die Position des Tempels verlegt, weil er von der Obrigkeit entdeckt (besser gesagt: nicht mehr geduldet) wird oder weil der Vogtvikar beschließt, dass seine Lage zu bekannt geworden ist.

Die Seilerei Bausenbeiler

Im Erdgeschoss des unscheinbaren Gebäudes befindet sich eine gut situierte Seilerei, die von Meisterin **Selissa Bausenbeiler** (*991 BF, rissige Hände, muskulöse Oberarme, brauner Pferdeschwanz, *meisterlich*, SO 9, GT 3) und ihren drei Gehilfen **Gennert** (*999 BF, kleinwüchsig), **Vanilia** (*1005 BF, viele Sommersprossen) und **Reto** (*992 BF, Kaiser Reto-Bart) betrieben wird. Alle vier sind geheime Akoluthen des Phex, die ihren Teil zum Verbergen des Tempels beitragen.

Wege in die Schatten

Im Ober- und Dachgeschoss wohnen der Vogtvikar und seine Novizen, die sich als Gehilfen der Seilerei ausgeben. Zwei Geheimkammern (**O3**, **O5** und **D4**) dienen der diskreten Unterbringung von Personen oder Gegenständen, wobei hier deponiertes Talaschin gegen lästige Spürhunde hilft. Im dunklen Dachgeschoss befindet sich ein großer Übungsraum (**D5**), der neben einer Schellenpuppe, unzähligen gespannten Alarmschnüren und Klingelketten, verschiedensten Schlössern und Verschlüssen noch weitere Utensilien zur Ausbildung von Graulingen beinhaltet. Ein Gläubiger, der sich auf einem abgesteckten Übungsweg geschickt anstellt (mehrere Proben mindestens +10 auf *Klettern*, *Schleichen*, *Taschendiebstahl*, etc.) kann hoffen, eine der begehrten Wappenzinken verliehen zu bekommen, was einem Ritterschlag unter den Gaunern gleichkommt.
Für jene, die nicht beim Aufsuchen des Tempels gesehen werden möchten, ist es hilfreich, dass abseits der geschäftigen Straßen gleich drei Gassen und eine Hintertür durch den Lagerschuppen zum Hof führen.

Der falsche Tempel

Es ist allgemein bekannt, dass sich der geheime Phextempel in einem Kellerraum befinden soll. Dieses Wissen nutzt der

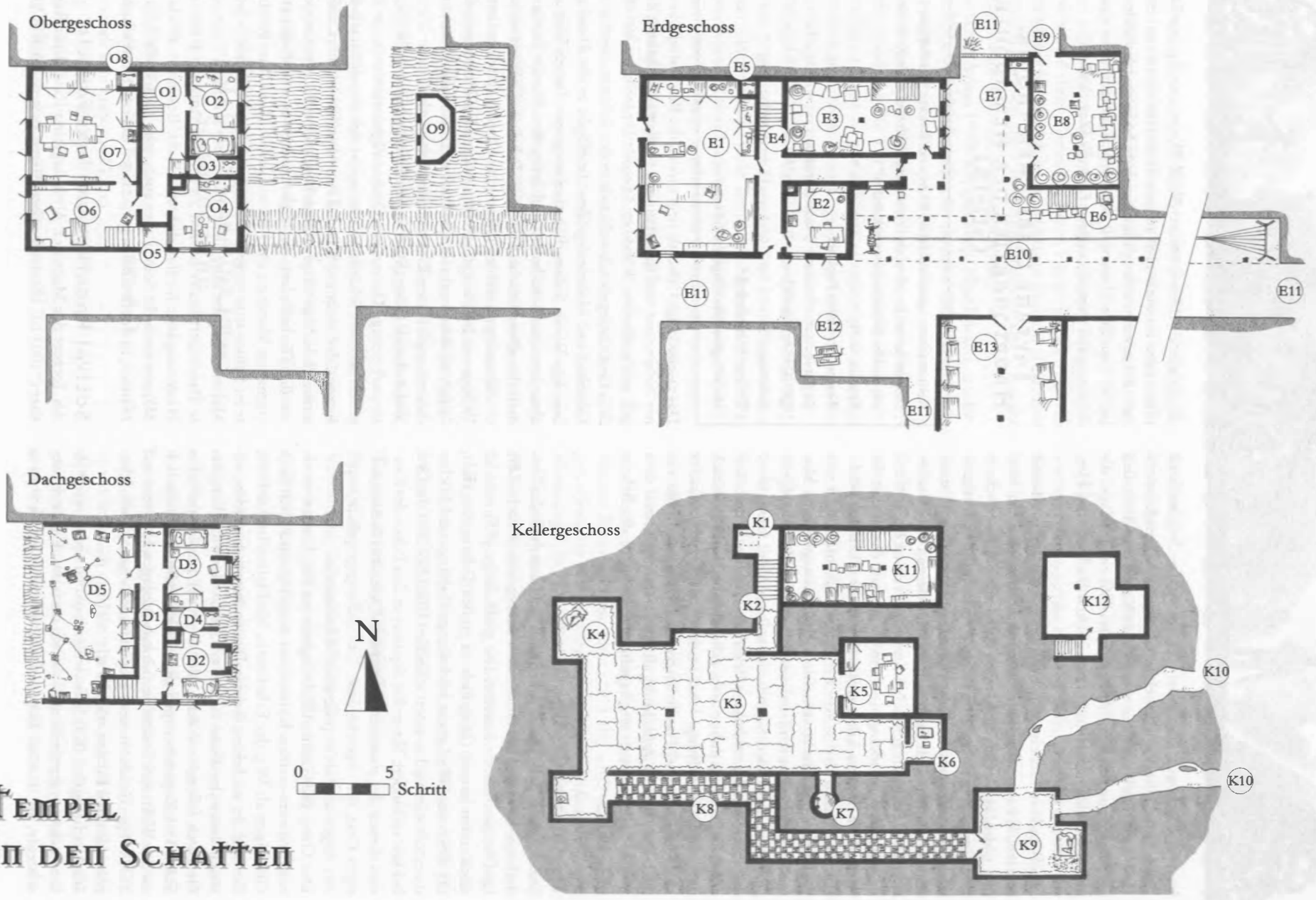
Der Tempel in den Schatten (Legende)

Erdgeschoss
E1) Verkaufsraum
E2) Küche
E3) Werkstatt
E4) Treppe zum Obergeschoss
E5) geheimer Schacht
E6) Treppe zum Kellergeschoss
E7) Abort
E8) Lagerschuppen
E9) Hintertür
E10) Seilerbahn
E11) Gasse
E12) Brunnen
E13) Hanflager

Obergeschoss
O1) Treppe zum Erdgeschoss
O2) Novizenzimmer
O3) Geheimkammer mit Leiter zum Dachgeschoss
O4) Küche
O5) Geheimkammer unter Treppenaufgang
O6) Studierstube mit Treppe zum Dachgeschoss
O7) Versammlungsraum
O8) Zugang zum Geheimschacht mit Leiter nach unten
O9) Oberlicht

Dachgeschoss
D1) Flur
D2) Novizenzimmer
D3) Zimmer des Vogtvikars
D4) Geheimkammer mit Leiter zum Obergeschoss
D5) Übungsraum

Kellergeschoss
K1) Zugangsschacht
K2) Treppenaufgang unter Erdgeschosstreppe
K3) Hauptraum mit bodenlangen Vorhängen
K4) Gebetsnische
K5) Verhandlungsraum
K6) Würfelnische
K7) Brunnenschacht
K8) Weg der Erkenntnis
K9) Allerheiligstes
K10) Tunnel nach Unter-Gareth
K11) Keller / Lager
K12) Scheintempel



Tempel in den Schatten



Vogtvikar gekonnt aus, indem er vorwitzige Schlitzohren durch einen falschen Tempel unterhalb des Lagerschuppens (**E8**) narrt. Dieser ist über eine, hinter Kisten und Seilballen verborgene, ungesicherte Außentreppe (**E6**) zu erreichen, die an verschiedenen Stellen mit den Zinken für Phex und Heilig versehen ist.

Die Wände im Scheintempel (**K12**) sind mit einem Mosaik verziert, bei dem einzelne Steinchen hervorragen. Sie können gedrückt werden und lassen dabei ein bei Einbrechern und Grabräubern bekanntes Klicken ertönen – jedoch augenscheinlich ohne weitere Auswirkungen. Bei genauerer Untersuchung fallen auch Spalten in der Größe von Schlüssellöchern auf. Eine handgroße Nische verheißt einen Eingriff mit ungewissen Auswirkungen – zumal unterhalb des Loches die Reste einer eingetrockneten, rostroten Farbe erkennbar sind.

Die Anordnung der in verschiedensten Schattierungen von weiß über Grautöne bis in tiefstes Schwarz ausgeführten Mosaiksteine ist verwirrend und zwingt den betrachtenden Geist geradezu, ergründen zu müssen, was es in der Gesamtheit darstellt – mit der schlichten Erkenntnis, dass es das ist, was es ist: Ein Wirrwarr ohne tiefer gehende Struktur. Ein Rätsel, dessen einzige Lösung darin besteht, zu erkennen, dass es keine Lösung gibt! Das Erlangen dieser Erkenntnis ist ein wichtiger Teil der Ausbildung durch Jereminas, getreu dem Motto: „Nichts ist so wie es scheint und oft ist der Schein mehr als es ist!"

Der wahre Tempel

Die richtigen Tempelräume befinden sich unterhalb des Vorderhauses und sind nur durch einen verborgenen Schacht (**O8**) im Obergeschoss zu betreten. Die steile Stiege (**E5**) mündet nach einem kurzen Gangstück im großen Gebetsraum (**K3**), der durch unzählige graue, bodenlange Vorhänge und Tücher unterteilt wird und so einen schnellen Überblick über die Örtlichkeit verhindert. Versteckte Separees in den Ecken des Raumes dienen der stummen Zwiesprache mit dem fuchsgestaltigen Gott, für abgeschiedene Verhandlungsgespräche unter vier Augen oder als inspirierende Würfelnische.

Der Gang (**K8**) zum Allerheiligsten ist mit Fliesen in einem schwarz-weißen Karomuster ausgelegt und dient dem Gläubigen als Weg der Erkenntnis, Meditation und tieferen Einkehr. Je nachdem, welche Fliesen betreten werden, ertönen unterschiedliche Laute, z.B. ein heiteres Lachen, das Geräusch fallender Würfel oder das einer zuschnappenden Falle. Das Zusammenspiel dieser Geräusche kann ähnlich zu den Wahrsagekünsten beim Inrah-Auslegen Hinweise auf zukünftige Gefahren und Herausforderungen geben (*Prophezeien* um 3 Punkte erleichtert).

Im Allerheiligsten (**K9**) befinden sich neben einer kunstvollen Fuchsstatue auf einem Altartisch noch unscheinbare Kieselsteine, die in einer Ecke aufgehäuft sind. Diese kommen als geweihte Schleudersteine (**WdZ 54**, *verletzend* gegen Dämonen des Tasfarelel) bei ausgewählten Aufträgen zum Einsatz. Zwei weitere Ausgänge aus dem Andachtsraum führen in die Garether Unterwelt und den Kundigen über einen Schattenpfad zum legendären *Hort des Phex* (**UG-01**).

Taverne Lieblicher Yaquir, Hauptquartier der Almadaner (SG-13)

Kennzeichen: gemaltes Schild (Flusspanorama vor Weinbergen) / *„Durchs Puniner Tor , dann die Brachengasse runter, wo all die Kerle mit den dunklen Filzhüten drin verschwinden."*
Typ: Ga, Gi, Kr
Besitzerin: Solivai Ragather
Organisation: Almadaner (Hauptquartier)
Q/P/S/B/A: 5/5/-/4/3
Reichtum: 3
Zinken: [Almadaner]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 4 / 4

Das zweistöckige Gebäude liegt unweit der Reichsstraße in einer Nebengasse und ist erstaunlich gepflegt: Dunkelrote Ziegel, weißgetünchte Wände und intakte Fensterläden strahlen dem Gast entgegen. Obwohl sich in der Schänke abgerissene Gestalten und Unterweltgrößen die Klinke in die Hand geben, legt Wirtin Solivai Ragather ausgesprochenen Wert auf almadanisches Lokalkolorit und Sauberkeit. Vor der Tür spielt man das almadanische Kugelspiel Pelura und im verwinkelten Schankraum werden Oliven und Cressos zu temperierten Weinen aus der Heimat gereicht, während in Hinterzimmern Gifte und Boronwein den Besitzer wechseln oder Boltanrunden mit gepfefferten Einsätzen gespielt werden.

Wohlhabende Gäste (SO 8+) werden zwar bedient, aber misstrauisch beäugt. Die meisten Ortskundigen wissen um die Zugehörigkeit der Schänke und so verirrt sich nur selten jemand hierher, der nicht zur Klientel der Almadaner gehört. Offen auftretende Angehörige anderer Banden werden meist unsanft vor die Tür befördert. Auch die Stadtgarde schaut nur etwa einmal im Monat zu einer Razzia vorbei. Dank ihrer Kontakte ist Solivai stets vorgewarnt und empört sich dennoch jedes Mal mit Hingabe über diese „bodenlose Frechheit". Gesuchte Bandenmitglieder nutzen zu solchen Anlässen einen der Hinterausgänge für ihre diskrete Flucht. Besonders attraktive Männer versteckt Solivai aber auch, sehr zum Verdruss ihres Mannes, in ihrem äußerst geräumigen Schlafzimmerschrank.

Solivai Ragather und ihre Familia

Als Tochter des Magnaten Alrik Ragather hat **Solivai Ragather** (*1003 BF, blitzende grüne Augen, braune Locken, gute



Fechterin, *durchschnittliche Wirtin*, SO 7, GT 2, F: Goldkehlchen) gelernt sich durchzusetzen. Die Enttäuschung darüber, dass ihr Bruder Alonso das Erbe ihres Vaters antreten wird, währte nur kurz, gab es doch genau drei Dinge, die Solivai schon immer wollte: eine eigene Taverne, den größten Frauenheld ihres Viertels und eine eigene Familie. Für die Almadaner hat sie sich in ihrer jetzigen Position als äußerst nützlich erwiesen, denn als Wirtin erfährt sie vieles, was der Organisation ansonsten verborgen bliebe.

Ihr Mann **Ayano** (*998 BF, glutäugig, ölige Locken, muskulös, Caballero, *durchschnittlicher Streuner,* SO 7, GT 2), früher ein berüchtigter Frauenheld, ist aus Liebe zu seiner Frau sesshaft geworden. Der gutaussehende Almadaner befördert Störenfriede vor die Tür und kümmert sich um die Boltanrunden im Haus. Er gibt sich gern eifersüchtig und so manche Schlägerei ist der Tatsache geschuldet, dass er einen Gast verdächtigt, Solivai nachzustellen.

Während die Zwillinge **Alricio** und **(Aves)Sandro** (*1028 BF, grüne Augen, schwarzes Haar, laut und lebhaft) ganz nach dem Vater kommen, wirkt die kleine **Madalena** (*1032 BF, graue Augen, braune Locken) oft nachdenklich, wenn sie nicht gerade mit Trollmops Emilio in der Schankstube umhertollt.

Geheimnisse

- Viele von Solivais Gästen sind keine zahlenden Kunden. Sie gehören direkt zu den Almadanern oder sind Geschäftspartner des alten Ragather, der gern und oft in den *Lieblichen Yaquir* einlädt. Es ist ein offenes Geheimnis, dass die Gewinne allesamt aus den illegalen Aktivitäten der Bande stammen. Da die Familia jedoch brav ihren Zehnt zahlt und gute Advocaten beschäftigt, sind der Obrigkeit die Hände gebunden.
- Ayano hat sich nicht ganz freiwillig in die Ehe ergeben. Der Lebemann hatte bereits zwölf Kinder und hohe Spielschulden, als Alrik Ragather ihn eines Tages zu einer persönlichen Unterredung bat und ihm ein Angebot unterbreitete, das er nicht ablehnen konnte.
- Die kleine Madalena entstammt einer heimlichen Affäre Solivais mit dem Schwarzen Dorn (s. **Metropole** S. 128), dem berüchtigsten Meuchler der Almadaner. Er hält die Existenz seiner Tochter geheim, aus Angst sich erpressbar zu machen.

Weitere Gebäude im Sonnengrund

Bardenhaus
Aldifreid von Trallop (SG-04)

Kennzeichen: (silberne Harfe)
Typ: Le, Di, Wo (Reisende Barden)
Leiter: Richmod vom Tann
Q/P/S/B/A: -/-/-/ bis zu 10 Barden/6
Reichtum: 3
Unbefugtes Eindringen: 2 / 3 / 4

Das gepflegte, dreistöckige Fachwerkhaus dient als Heim- und Lehrstätte der Garether Barden und ist zugleich Begegnungsort für den Austausch unter Gleichgesinnten. Bevorzugt werden solche Künstler aufgenommen, die sich der höfischen Sangeskunst in der Tradition Aldifreids verschrieben haben. Barden der volkstümlichen Sangesschulen und Spottdichter werden hingegen nur ungern eingelassen. Das Bardenhaus gilt in der Stadt als ausgezeichnete Anlaufstelle für höfische Gerüchte und Klatsch, und auch ansonsten sind seine oft weitgereisten Bewohner beliebte Informationsquelle für Neuigkeiten aus fernen Landen. Das albernische Duo Seemond und Karfunkel komponierte hier seine unvergessene Weise ‚Brücke über aufgewühlten Wassern'. Zur Rohalszeit war in dem Gebäude mit dem *Ring der Meister vom Elbenlied und vom magischen Tanze* eine Magierakademie ansässig. Magier überführten in Zusammenarbeit mit elfischen Zaubersängern die Zauberlieder in die gildenmagische Tradition. Während dieses Wissen heute als verloren gelten muss, enthält der Nachlass der Zauberschule noch so manches magische Instrument und kostbare Lied- und Notensammlungen wie die ‚Herzenslieder' und ‚Grillenzirp von Säuselwind'. Das Haus hütet auch eine der Urschriften der *Aldifreida*, der zweibändigen Liedersammlung für Hofbarden.

Meister **Richmod vom Tann** (*971 BF, wirkt 35 Jahre jünger, schwarzes Haar, statuenhaft schön, Wohlklang, *brillanter Minnesänger*, SO 11, GT 4), zweifacher kaiserlicher Hofbarde, Sieger der Goldenen Harfe von Kuslik, becircte mit seiner Musik auch die legendäre Zauberin Nahema, die ihn zum Lohn und zur Erhaltung seiner Stimme einst – wie er sagt – ewige Jugend schenkte. Er weiß nicht, dass an seiner Stelle ein Porträt von ihm altert, das im *Haus El'Tremian* (**WS-18**) hängt (GEFÄSS DER JAHRE).

Traubenmarkt (SG-16)

Typ: Öf, Ha
Verwalterin: Ingrimtrud Schultheiß
Anwesende tagsüber /nachts: 4W20 x 10 / 2W20
Q/P/S/B/A: 3/4/-/-/-
Reichtum: 2

Benannt nach den almadanischen Trauben, die im Sommer im großen Stile gehandelt werden, ist das Angebot an Lebensmitteln auf dem Traubenmarkt doch weit größer und stellt somit einen Großteil der Versorgung des Südquartiers sicher. Marktschulzin **Ingrimtrud Schultheiß** (*993 BF, braunbezopft, Knollnase, energisch, *kompetente Händlerin*, SO 6, GT 2) versucht sich seit Jahren zwischen den Unterweltbanden zu behaupten und ‚ihren' Markt sauber zu halten – mit mäßigem Erfolg. Inzwischen ist sie dazu übergegangen, die bestgelegenen Marktstände gegen blanke Münze zu vergeben.



Vielen Bauern aus der Umgebung bleibt oft nur, ihre Ware am Rande des überlaufenen Platzes anzubieten, während die Aufkäufer und Großhändler an den besten Ständen ihre Waren lautstark zu Niedrigpreisen verschleudern.

Eslamsmauer (SG-14)

Typ: Öf, Du
Reichtum: 1
Unbefugtes Eindringen: 2 / 1 / 0
Die Reste dieses unter den Eslamiden geplanten Bollwerks, das die ganze ausgeuferte Stadt umschließen sollte, dienen heute als Steinbruch, Bettlernische, Schwalbennest, Rattenloch und billige Wand für angebaute Gebäude. Über eine Meile zieht sich die alte Stadtmauer bei größeren Unterbrechungen in grober Ost-West-Richtung durch das Südquartier. Auf der Mauerkrone sind Gemüsebeete und Balkone angelegt. Manche Stellen sind so brüchig und schief, dass man jederzeit Angst vor dem Einsturz haben muss. Ein innenliegender Wehrgang dient über eine Strecke von mehreren hundert Schritt mitsamt verschließbaren Türen den Almadanern als Geheimgang. In anderen Abschnitten krabbeln Gruftasseln und Höhlenspinnen.

Neresias Sternenschmiede (SG-09)

Kennzeichen: (Hammer und Amboss, darüber ein fallender Stern mit Feuerschweif)
Typ: Hw
Besitzerin: Neresia Raspek
Q/P/S/B/A: 8/9/-/1/-
Reichtum: 4
Zinken: [bewohnt auch Nachts] [Frau]
Unbefugtes Eindringen: 2 / 4 / 4
In einem der letzten Häuser vor der Dämonenbrache hat vor einigen Jahren die Feinschmiedin **Neresia Raspek** (*991 BF, sommersprossig, verhüllt ihr Gesicht, paranoid, *meisterliche Feinschmiedin*, SO 7, GT 3) ihre Schmiede eröffnet. Ihre aus dem geheimnisvollen Sternengold gefertigten Schmuckstücke erfreuen sich in Patrizier- und Adelskreisen größter Beliebtheit. Die Zünfte werben und streiten um sie, doch Gold- als auch Silberschmieden ist es bisher weder gelungen, sie zum Beitritt zu bewegen, noch, ihr das Geheimnis ihres Rohstoffs abzuringen.
In Wahrheit handelt es sich bei Neresia um eine ehemals in Alt-Gareth tätige Schmiedemeisterin namens Serenia Praske, die mit Schimpf und Schande aus der Stadt gejagt wurde, nachdem aufgeflogen war, dass sie ihre Schmiedearbeiten von befreundeten Wichteln aus einer Feenglobule ausführen ließ. Um ihren kleinen Helfern das Leben zu retten, die ihren Anker im Diesseits verloren hatten, suchte Serenia verzweifelt nach einem anderen Zugang zur Feenwelt und fand ihn in dem verlassenen Haus am Rande der Stadt. Der schleichende Einfluss der Dämonenbrache hat die Heimat der Feen an dieser Stelle jedoch dämonisch verseucht, und so wurden die Wichtel mit der Zeit immer boshafter und drängten ihre Retterin dazu, Unmetall aus den Trümmern der Fliegenden Festung, das vermeintliche Sternengold, zu verarbeiten. Serenia ahnt bisher nicht, dass die Wichtel dazu übergegangen sind, Beherrschungskomponenten in die Schmuckstücke einzuweben, die so mancher Ratsherr um seinen Hals trägt. Andere Stücke sind Talismane aus Höllenеisen und Knochenblei, die angeblich vor bösen Einflüssen schützen. Tatsächlich kann es geschehen (1-3 auf 1W6), dass ein Daimonid, minderer Dämon oder Untoter den Träger aufgrund der Aura des Unmetalls als wesensverwandt und daher nicht angreifenswert ansieht.
Die Schmiedin ist Menschen gegenüber sehr misstrauisch und zeigt sich zumeist nur noch mit verdecktem Gesicht in der Öffentlichkeit, da sie Angst hat, erkannt zu werden. Einen Lehrling will sie seit Jahren nicht mehr nehmen, denn sie fürchtet um das Geheimnis ihres kostbaren Rohstoffs und vermutet in jedem Bewerber oder Wandergesellen einen (zünftigen) Spion.

Hütten der Aussätzigen (SG-19)

Kennzeichen: Pfähle mit Ziegenschädeln, Fahnenstange mit Seuchenbanner
Typ: Wo, Kr, Gi
Organisation: Bettlergilde (geheimer Hauptsitz)
Q/P/S/B/A: -/-/-/300/-
Reichtum: 0
Unbefugtes Eindringen: 1 / 1 / 3
Niemand will ihnen Unterkunft oder eine Beschäftigung gewähren: Die Aussätzigen der Stadt hat man an den Rand der Dämonenbrache gedrängt, wo sie in klapprigen Bretterverschlägen und Zelten hausen. *Gute Leut* werden sie beschönigend von jenen genannt, die froh sind, nicht zu ihnen zu gehören. Betreut werden sie nur von Therbûniten und Badilakanern. Wenn sie in der Stadt oder an der Reichsstraße betteln gehen, müssen sie durch eine Rassel auf sich aufmerksam machen. Kaum ein Garether wagt sich aus Angst vor dem Aussatz zwischen die *Guteleuthäuser*, wo die Brandigen Gemüse anbauen und Hühner halten, Körbe flechten oder vor sich hin vegetieren. Und noch weniger interessiert es, wenn *etwas* aus der Brache wieder einen der Todgeweihten geholt hat. Und doch kommt es selten vor, dass sich Verfolgte mitten unter den Aussätzigen verstecken: Niemand sieht bei einem Siechen nach, ob er unter all den Lumpen und Gesichtstüchern wirklich faulende Haut verbirgt.
In einer der Hütten lebt **Tordo der Faule** (*996 BF, Aussatz, fehlender linker Arm, höflich, erzählt gerne Witze, *brillanter Bettler, kompetenter Magiedilettant, durchschnittlicher Soldat*), der heimliche Bettelkönig Gareths und Hüter des Schatzes der Bettelgilde.




SG-01
SG-02
SG-03
SG-04
SG-05
SG-06
SG-07
SG-08
SG-09
SG-10
SG-11
SG-12
SG-13
SG-14
SG-15
SG-16
SG-17
SG-18
SG-19
SG-20
SG-21



Kaserne der Maulwürfe (SG-21)

Kennzeichen: Festungsbanner (schwarzer Turm auf goldenem Grund), Inschrift „Wir graben jeden Graben" / *„Am Stadtausgang nach Punin. Eine richtige Festung mit Wehrtor und so ist das."*
Typ: Hw, Di
Anführerin: Hamwiede „Wiede" Rappelstein
Q/P/S/B/A: 7/8/-/bis zu 150/8
Reichtum: 3
Unbefugtes Eindringen: 5 / 4 / 4
Die Garether Maulwürfe sind eine rund 150 Kopf starke Sappeurseinheit, die aus der einst kaiserlichen Maulwurfsgarde hervorgegangen ist. In ihrer Kaserne bieten sie nicht nur ihre Dienste als Söldnereinheit an, sondern bauen und reparieren Geschütze und Belagerungsgerät, von der hochmechanischen Ballista bis zum allseits beliebten Rammbock. Im Belagerungsfall kann man nicht nur Richtschützen, Palisadenbauer und Scheinzwerge (Tunnelbauer) verpflichten, es ist auch möglich, das entsprechende Belagerungsgerät gleich mit anzumieten. Halb scherzhaft geben sie auf Aushängen auch eine Verteidigungs- bzw. Eroberungsgarantie für die Festungen, die sie bearbeiten.
Obristin **Wiede Rappelstein** (*995 BF, unscheinbar, schneidende Stimme, penibel, *meisterliche Söldnerführerin*, SO 9, GT 4) ist ein einmal geschlossener Kontrakt heilig, und die gebürtige Koscherin ist für ihre Durchsetzungskraft und äußerste Pünktlichkeit berüchtigt. Ihre wortgewaltige rechte Hand Hauptmann **Rambosch Eisenbart** (*965 BF, grauer Bart, charismatisch, übertreibt häufig, *brillanter Sappeur*, SO 6, GT 3) trägt als Ansprechpartner für Kunden wie auch als Werber dick auf und führt sogar seinen ehemaligen Kameraden Edo Tulop (S. 226) zur Untermalung der beruflichen Möglichkeiten ins Feld, der sich nach seinem tragischen Abschied als Führer durch Unter-Gareth verdingt. Die Söldnereinheit hat die Kaserne von der Stadt gepachtet und ist verpflichtet, bei Angriffen auf Gareth die Reichsstraße zu sperren und Feinde zurückzuhalten.

Taverne Schwarzer Rabe (SG-01)

Kennzeichen: (schwarzer Rabe)
Typ: Ga, Kr
Besitzer: Menzel
Q/P/S/B/A: 2/3/-/1/3
Reichtum: 2
Zinken: [lässt sich nicht einschüchtern] [knauserig]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 2 / 3
Die Schänke ist äußerst beliebt bei zwielichtigen Gesellen, denn gegen blanke Münze (3 S), gelangt man über eine Luke aufs Dach und von dort recht einfach über die Mauer nach Alt-Gareth (*Klettern* +3). Allabendlich versammeln sich Gauner, Söldnerinnen, Lustknaben und mindestens 100 Jahre Schuldturm an dem heruntergekommenen Tresen. Tische und Stühle sind am Boden festgenagelt, damit sich der Schaden bei Schlägereien in Grenzen hält, und Wirt **Menzel** (*1002 BF, braune Locken, mehrfach gebrochene Nase, *durchschnittlicher Wirt, kompetenter Jahrmarktskämpfer*, SO 4, GT 2) verteidigt seinen schrumpfenden Vorrat an Tonkrügen entschlossen mit dem Knüppel. Eine besondere Spezialität der Schänke ist der schwarz gebrannte *Rabenflügel*, ein Rübenschnaps, der selbst geübten Zechern einiges abverlangt (*Zechen* +6). Eine traditionell gepflegte Rivalität mit der Taverne *Roter Hahn* (ER-13) führt immer wieder dazu, dass einige Wagemutige (Bei 1-2 auf 1W6) zu später Stunde aufbrechen, um „die Henne mal so richtig zu rupfen". Etwa ebenso häufig (5-6 auf 1W6) gibt es hingegen Besuch von einem Schlägertrupp aus der verfeindeten Schänke.

Bethaus des Rastullah (SG-12)

Kennzeichen: - / *„Das alte Kontor Kornbichler? Die beten da drin doch den Namenlosen an!" – „Hagen, beschrei es nicht! Was sollen denn die Nachbarn denken? Am Ende der Straße neben dem großen Lagerhaus, Herrschaften."*
Typ: Te (keine Weihe), Du
Besitzer: Alrik Kornbichler
Q/P/S/B/A: -/-/-/3/2, bei Predigten bis zu 30 Gläubige
Reichtum: 4
Zinken: [Spinner] [freigiebig]
Unbefugtes Eindringen: 2 / 3 / 5
Ungewöhnlich viel Besuch geht im Haus des ehemaligen Fernhändlers **Alrik Kornbichler** (*995 BF, bärtig, hager, Holzbein, *durchschnittlicher Fernhändler*, SO 9, GT 3) ein und aus, seit er sich nach dem Verlust seines Beines zur Ruhe gesetzt hat. Der Glauben an den Eingott Rastullah gab ihm damals neue Hoffnung. Er ehelichte die novadischen Schwestern **Jamila** (*1010 BF, still, streng gläubig, *durchschnittliche Ehefrau*, SO 7, GT 4) und **Jazemina** (*1014 BF, zierlich, lebhaft, aufgeweckt, *kompetente Ehefrau*, SO 7, GT 4) und nannte sich fortan Al'Rik ben Ali.
Immer wieder tuscheln die Nachbarn, wenn bärtige Turbanträger und verschleierte Frauen in Kornbichlers Stube verschwinden. Die Heimlichkeit tut jedoch Not, denn offen ausgelebter Rastullah-Glaube ist in Gareth noch immer verboten. Und so lauschen die Rechtgläubigen im Hinterzimmer einer mit Teppichen und Sand ausgelegten Lagerhalle (Zugang versteckt hinter einem Wandteppich, *Sinnenschärfe* +5, Fluchtweg über eine Hintertür oder die Dächer der angrenzenden Lagerhäuser) den Predigten des charismatischen Eiferers **Abdrastullah ben Mukkarib** (*1000 BF, tadelnder Blick, Adlernase, *brillanter Prediger*, SO 6, GT 2), der mit großer Gestik gegen die ungläubigen, prassenden Patrizier



und Adligen wettert. In den einfachen Bürgern und den Armen sieht er jedoch eine potenzielle Schar von Gläubigen und fordert die Mitglieder der kleinen Gemeinde häufig zu Almosen für die Mittellosen auf, in der Hoffnung, den rechten Glauben unter die Garether zu tragen.

Obwohl sich die Kornbichlers ebenfalls durch Mildtätigkeit hervortun, kursieren zahlreiche Gerüchte: von Vielweiberei (wahr), Ketzerei (Auslegungssache) bis hin zur Anbetung des Namenlosen (falsch). Doch bisher hat es aufgrund des bescheidenen Reichtums der Familie niemand gewagt, solche Anschuldigungen allzu laut vorzubringen.

Tabelle der Gebäude im Sonnengrund

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
SG-01	Taverne *Schwarzer Rabe*	Ga, Kr	2	3	-	1	3	2	3/2/3	siehe S. 174
SG-02	Waffenschmiede Thorn Eisinger	Hw, Le	10	10	-	26	-	4	4/4/4	siehe S. 160
SG-03	Scherenschleiferin	Di, Kr	3	3	-	1	-	1	1/2/4	windschiefe Steinhütte der Ulmia, Zugang zu einem Tunnel unter der Stadtmauer (S. 226)
SG-04	Bardenhaus Aldifreid von Trallop	Le, Di, Wo	-	-	-	10	6	3	2/3/4	siehe S. 171
SG-05	Hexenkessel	Wo, Hw	2	2	20	270	5	1	3/3/2	siehe S. 162
SG-06	St.-Yasinthe-Tränke	Öf	-	-	-	-	-	-	-	Brauchwasser und Löschteich
SG-07	Burkherdallshof	Wo, Gi	-	-	-	22	4	6	6/4/5	ehemaliger Stadtritterhof und alter Familiensitz der Burkherdalls, finster und bedrohlich, ummauert und scharf gesichert, Wohnsitz von Tassel Burkherdall
SG-08	Schutentrift	Du	-	-	-	20	-	3	2/2/0	eine Nirgendgasse, siehe S. 183
SG-09	Neresias Sternenschmiede	Hw	8	9	-	1	-	4	2/4/4	siehe S. 172
SG-10	Alchimist	Ha, Wo	4	5	-	1	-	3	3/3/3	Helmbrecht Geese
SG-11	Tempel in den Schatten	Te, Hw	4	4	-	4	3	4	3/4/4	Phextempel, siehe S. 168
SG-12	Bethaus des Rastullah	Te, Du	-	-	-	3	2	3	2/3/5	siehe S. 174
SG-13	Taverne *Lieblicher Yaquir*	Ga, Gi, Kr	5	5	-	4	3	3	3/4/4	siehe S. 170
SG-14	Eslamsmauer	Öf, Du	-	-	-	-	-	1	2/1/0	siehe S. 172
SG-15	Waisenhaus	Wo	-	-	-	60	4	1	2/2/1	heruntergekommen, betrieben von den Badilakanern unter Bruder *Balorian*
SG-16	Traubenmarkt	Öf, Ha	3	4	-	-	-	2	-	siehe S. 171
SG-17	Taverne *Almada-Stube*	Ga	4	5	-	8	2	2	2/3/2	Wirt, Gäste und Wein sind almadanisch – haben aber keine Verbindung zur gleichnamigen Bande



Tabelle der Gebäude im Sonnengrund (Fortsetzung)

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
SG-18	Wachstube der Stadtgarde	St	-	-	-	5	20	2	5/4/4	Wache für Sonnengrund
SG-19	Hütten der Aussätzigen	Wo, Kr, Gi	-	-	-	300	-	0	1/1/3	siehe S. 172
SG-20	Kräuterfrau	Ha	4	4	-	1	-	1	1/1/3	Nebel-Tanit, eine Hexe; auch Kräuter aus der Dämonenbrache, siehe auch **Metropole** S. 153
SG-21	Kaserne der Maulwürfe	Hw, Di	7	8	-	150	8	3	5/4/4	siehe S. 174

Personen auf der Straße im Südquartier

Bruder Lichtbringer

Mit volltönender Stimme predigt der selbsternannte Verkünder des Lichtfalken (*990 BF, hochgewachsen, *Gut Aussehend*, fanatisch, brachiale Gestik) seit fünfzehn Jahren auch in den dunkelsten Gassen von der Ankunft des Heldenzeitalters und der Vorherrschaft der Menschen über die Völker vergangener Zeit. Unrein nennt er das Zwergenvolk, götterlos die Elfen, und er fordert ihre Unterwerfung und Entrechtung, die Annullierung der *Lex Zwergia* und des *Tralloper Vertrags*. Der Prediger wurde zwar ob seiner radikalen Ansichten aus den Ordenslisten der Ucuriaten gestrichen – ein bislang einzigartiger Vorgang bei diesem Orden – doch das hält Bruder Lichtbringer nicht davon ab, sein Werk weiterzuführen. Die kleine Anhängerschar des gefallenen Ucuriaten und Häretikers (*Gesucht I*) rekrutiert sich ausschließlich aus der Unterschicht. Von seinen Reden aufgehetzt, zieht sie immer wieder plündernd durch die Straßen und verübt Anschläge auf Nichtmenschen. Allen Versuchen, des Aufwieglers habhaft zu werden, konnte Bruder Lichtbringer sich bislang entziehen. Umso mehr regt sich der Verdacht, dass jemand schon seit Jahren eine schützende Hand über den Verwirrten hält.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Prediger
Füchsischer Name: Strahlemann**
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: irregeleiteter Gegner oder Störenfried
Zitat: *„Helden der Menschen werden dieses Zeitalter regieren! Es liegt allein an ihnen, ihr göttergegebenes Recht durchzusetzen. Die Götter werden auf sie hinabblicken aus Alveran und es wird Licht sein!“*

MU 15 **KL** 14 **IN** 12 **CH** 16
FF 10 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 11
LeP 30 **AuP** 32 **AsP** – **KaP** –
WS 6 **MR** 11 **SO** 10 **GT** 4

Vor- und Nachteile: Wohlklang, Schwer zu verzaubern; Arroganz 8, Wahnvorstellungen (verdrehter Praiosglaube), Vorurteile (Nichtmenschen) 12
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag; Akoluth (Praios) (eingeschränkt)
Talente: Selbstbeherrschung 10, Singen 8, Sinnenschärfe 7, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 12, Überreden (Aufwiegeln) 10 (12), Überzeugen (öffentliche Rede) 13 (15), Götter/Kulte 11, Rechtskunde 8

Predigerstab: INI 10+1W6
AT 14 **PA** 13 **TP** 1W6+1 **DK** NS
Ordenstracht: **RS** 0 **BE** 0 **GS** 8

Verhalten im Kampf: hetzt seine Anhänger auf den Gegner, bekundet aber zugleich lautstark seine Bereitschaft, den Märtyrertod zu sterben

Desmona die Graue

Jeder im Südquartier und in Meilersgrund hat schon einmal von der grauen Desmona gehört, einer Sagengestalt der Gassen, dunklen Ecken und Hinterhöfe. Alle schwören darauf, dass sie existiert, doch gesehen hat sie noch niemand – aber der Schwager von einem Freund, der ist ihr mal begegnet. Sie soll eine Dämonin in Menschengestalt sein, eine Tochter des Phex, oder eine Schwester oder Gespielin Nahemas, mindestens aber eine Unsterbliche. „Möge die Graue dich holen“ ist eine oft gehörte Verwünschung. Wer Katzen, Füchse oder Hilflose schlecht behandelt, den besucht die Graue. Sie kommt aus dem Nebel, aus den grauen Wolken oder aus einem tiefen Schatten und kratzt ihrem Opfer die Augen aus dem Gesicht.



Tatsächlich handelt es sich bei Desmona um eine eigeborene Schöne der Nacht, die seit der Zeit der Eslamiden durch das Häusermeer streift. Desmona (*um 700 BF, wirkt wie 20, aschblond, grauer Kittel, forschender Blick, Schattenpfade III, *vollendete Hexe*, SO 4, GT 2) erscheint auf den ersten Blick wie ein junges Straßenmädchen, ihre wahre Macht bleibt meist verhüllt. Sie ist Teil einer lange zurückreichenden Kette von Hexen, die ein altes Vermächtnis der Stadt bewahren und zu den Eingeweiden und Menschenmassen Gareths eine tiefe Verbundenheit besitzen, fast als wären sie die fleischgewordene Seele der Metropole selbst. Teile dieses Geheimnisses sind die Nirgendgassen und Schattenpfade Gareths, die Desmona so gut wie kaum ein anderer kennt.

Laikapak Kailamoinen, Rattenfängerin

Ein gern gesehener Gast in den Speichern und Lagerhäusern der Stadt ist die geschäftstüchtige Nivesin (*985 BF, klein, dürr, strohiges rotes Haar, immer in Bewegung), denn sie gilt als erfolgreichste Rattenfängerin Gareths. Voller Jagdeifer geht sie mit ihren struppigen Wolfshunden auf Rattenfang und ihre Kundschaft ist gern bereit zu übersehen, dass Laikapak mitunter nicht ganz bei sich ist. Ihren ausgemergelten Körper hüllt sie stolz in Rattenleder und –felle und wann immer sie gegen die Nager zu Felde zieht, singt (manche würden sagen: jault) sie unverständliche Bannlieder gegen den Namenlosen. Die gereinigten Gebäude versieht sie mit mysteriösen Schutzzeichen. Tote Ratten entsorgt Laikapak, indem sie die Kadaver ihren Hunden zum Fraß vorwirft. Die besten Stücke einer Jagd verzehrt sie selbst, um den Namenlosen zu verspotten. Auf Rattenjagd in Unter-Gareth hat sie bereits eine der Kultstätten des Namenlosen entdeckt (UG-03) und mit krakeligen Schutzzeichen versehen, kann sich aber allenfalls verschwommen daran erinnern: Damals erschlug sie fast ihr von Ratten faszinierter Schüler **Arur**, der glaubte, sie getötet zu haben, als sie im Kanal davontrieb. Während Laikapak ohne Erinnerung und voll Wahn und Hass auf den Namenlosen erwachte, wurde Arur zu einem Anführer des Rattenkultes.

Ein Kenner der nivesischen Kultur mag schließen, dass Laikapak einst eine Kaskju, eine nivesische Schamanin war, sich jedoch offenbar nicht an ihre Vergangenheit erinnert. Was sie in die Stadt getrieben hat, und warum die Himmelswölfe sie nicht mehr hören, darauf hat die Rattenfängerin selbst keine Antwort.



Laikapak Kailamoinen

Kurzcharakteristik: meisterliche Rattenfängerin, durchschnittliche Schamanin (eingeschränkt)
Füchsischer Name: Dreckspatz**
Beziehungen: minimal
Finanzkraft: minimal
Verwendung im Spiel: exotische und schwer verständliche Verbündete und Hinweisgeberin im Kampf gegen Anhänger des Namenlosen
Zitat: *„Der Überzählige hat dein Haus vergiftet. Laikapak macht rein. Pirtinaj schützen, du wirst sehen. Los Enuk – fass!"*

MU 13	**KL** 10	**IN** 14
CH 12	**FF** 13	**GE** 14
KO 13	**KK** 10	
LeP 27	**AuP** 37	**AsP** 26
KaP –	**WS** 7	**MR** 3
SO 2	**GT** 2	

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 7, Resistenz gegen Krankheiten, Verhüllte Aura; Aberglaube 8, Totenangst 6, Einbildungen, Selbstgespräche, Vergesslichkeit
Talente: Körperbeherrschung 6, Schleichen 12, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 6, Singen 8, Sich Verstecken 7, Sinnenschärfe 9, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 6, Überreden 2, Fährtensuchen 10, Fallenstellen 12, Orientierung 9, Götter/Kulte 8, Sagen/Legenden 11, Tierkunde 12, Abrichten (Hunde) 12 (14), Heilkunde Wunden 8, Holzbearbeitung 9, Lederarbeiten 9
Rituale: Blick in Liskas Augen, Blick ins Geisterreich, Exorzismus, Rat der Ahnen, Schutz der Jurte, Wolfsruf
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Südquartier), Ritualkenntnis: Geister aufnehmen 5, Geister bannen 7, Geister binden 8, Geister rufen 8
Besonderheiten: Auf ihre Schamanenfähigkeiten hat Laikapak aufgrund ihrer Amnesie nur sehr eingeschränkt Zugriff. In Notsituationen mag es jedoch sein, dass sie sich an vergessenes Wissen erinnert. Ob die Himmelswölfe sie dann erhören, liegt in der Hand des Meisters.

Jagdmesser: INI 10+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** H
Schleuder: INI 10+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6+2
Rattenlederwams: RS 1 **BE** 1 **GS** 7
Verhalten im Kampf: vermeidet den Nahkampf und greift mit der Schleuder an, hetzt einen ihrer Hunde auf den Gegner, um ihren Rückzug zu decken



Marbadane, Leichensammlerin

Obwohl sie abergläubisch gemieden wird, kennt beinahe jeder die Leichensammlerin **Marbadane** (*983 BF, breites Kreuz, heisere Stimme, von Verwesungsgeruch umgeben) und ihre beiden Gehilfen, die den schweren Abdeckerkarren über die Straßen des Südquartiers und des angrenzenden Meilersgrund ziehen. Kaum einen Tag gibt es, an der sie nicht eine Leiche aus der Gosse ziehen und mehr oder weniger gut erhaltene Kadaver auflesen. Die Tiere schaffen sie nach Einbruch der Dunkelheit in die Schinderei nach Meilersgrund. Die menschlichen „Kunden" hingegen werden sorgfältig auf ihren Wert geprüft: Begüterte Tote bringen sie zu einem der Boronschreine oder ins Schauhaus (SV-06). Ausgeplünderte oder Bettelarme hingegen werden für einige Tage am Rand der Dämonenbrache abgeladen. So niemand für eine Beisetzung aufkommen will, finden die Toten ihre letzte Ruhe im Armengrab.

Tatsächlich schert sich Marbadane nur wenig darum, wer genau eine Leiche bei ihr auslöst, vorausgesetzt, er bezahlt sie anständig (5 S+) für ihr Schweigen. Marbadane erkennt oft auf den ersten Blick, wie jemand zu Tode gekommen ist und kann sich gegen einen kleinen Obolus noch Tage später daran erinnern, wie und wo sie eine bestimmte Leiche gefunden hat.

Kurzcharakteristik: durchschnittliche Tagelöhnerin
Füchsischer Name: Geier*
Beziehungen: gering
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Hinweisgeber, Helfer für kriminelle Machenschaften, Opfer am falschen Ort zu falscher Zeit

Zitat: *„Eines Tages enden wir alle so. Nicht in der Gosse, mein Liebchen, aber sterben wirst auch du. Und dann komme ich dich holen."*

MU 13	**KL** 10	**IN** 14	**CH** 9
FF 11	**GE** 10	**KO** 13	**KK** 12
LeP 32	**AuP** 33	**AsP** -	**KaP** -
WS 7	**MR** 3	**SO** 2	**GT** 1

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Richtungssinn; Aberglaube 6, Goldgier 6, Randgruppe
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Südquartier, Meilersgrund), Aufmerksamkeit, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Versteckte Klinge
Talente: Schleichen 6, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 6, Sinnenschärfe 8, Taschendiebstahl 5, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 6, Überreden 8, Fährtensuchen 5, Orientierung 7, Wettervorhersage 5, Anatomie 5, Rechnen 7, Rechtskunde 5, Sagen/Legenden 8, Schätzen 5, Fahrzeug Lenken 8, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Wunden 6

Knüppel:	**INI** 10+1W6			
	AT 11	**PA** 8	**TP** 1W6+1	**DK** N
Raufen:	**INI** 10+1W6			
	AT 12	**PA** 12	**TP(A)** 1W6	**DK** H
Abgetragene Kleidung:			**RS** 1 **BE** 1	**GS** 7

Verhalten im Kampf: verhandlungsbereit, wenn sie zu unterliegen droht, gnadenlos und hinterhältig, so sie sich im Vorteil wähnt, versucht, bei schlechten Lichtverhältnissen zu kämpfen

Orte in Eschenrod

Eschenrodhof (ER-06)

Kennzeichen: wappengeschmücktes Tor (rotes Eichhörnchen auf Gold) / „Die Gasse runter, und wenn du vor einer hohen Mauer stehst, dann einmal rings rum, die hat nur eine Tür."
Typ: Wo
Hausherr: Glaubert von Eschenrod
Q/P/S/B/A: -/-/-/10/6
Reichtum: 3
Zinken: [wachsam] [knauserig]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 3 / 4

Der Hof der bei den Nachbarn unbeliebten Ritter von Eschenrod ist ganz typisch für die festungsartigen Behausungen der Garether Stadtritter (siehe **Metropole** S. 41). Das eigentliche Wohnhaus mag früher ein Gutshof oder ein kleines Schloss gewesen sein, doch je näher die Häuser der Bürger rückten, desto höher wuchsen die Mauern rings um das Anwesen. Kein Fenster weist nach außen, nur ein paar Schießscharten im Obergeschoss. Der Eschenrodhof wirkt wie ein Kastell in vorgeschobenem Feindesland, auch wenn tagsüber das große Doppeltor stets offen steht, damit die Klientel den Herrn besuchen kann. Doch steht immer ein Knecht bereit, den schweren Balken vorzulegen, falls Ärger im Anmarsch ist. Vom Hof aus erreicht man das Wohnhaus der Herrschaften, Stallungen, Gesindehäuser und einen großen Hunde-



zwinger (sechs Bracken, wie Onjaro-Bracke, **ZooBotanica 113**, ausgebildet als Jagd- und Wachhunde). Das Bellen der Bestien sorgt in der Nachbarschaft oft für Klagen. Wichtig ist zudem der Brunnen im Hof, der nur den Gefolgsleuten der Ritter offensteht und für eine gewisse Autarkie von der Nachbarschaft sorgt.

Einige Bedienstete wohnen in direkter Nachbarschaft und müssen die Missgunst ihrer Nachbarn ertragen. Der Hausherr, Junker **Glaubert von Eschenrod** (*1005 BF, 2,01 Schritt, ehrgeiziger Ritter, bekannter Turnierreiter, lange blonde Haare, kurzer Bart, höfisch, arrogant, hat noch nie auf Leben und Tod gefochten und insgeheim Angst davor, SO 12, GT 3), reitet allmorgendlich auf seinem Streitross aus dem Hof und begeht sein Lehen, was bedeutet, dass er sich mit ein paar Waffenknechten durch die Gassen rings um den Eschenrodhof zwängt, als wären es die Feldwege seines Landgutes. Er vermeidet Einkäufe im Südquartier, sondern bezieht seine Lebensmittel von Verwandten aus dem Umland – bisweilen kommen die Lieferungen aber nicht an; dann ist des Ritters Tisch dürftig gedeckt und seine Laune sowie die seiner Waffenknechte besonders schlecht. Immerhin ein Gutes haben die abweisenden Mauern: Im Brandfall kann eine ganze Nachbarschaft hier unterschlüpfen und sich in Sicherheit bringen.

Zirkel der Freien Wissenschaften (ER-17)

Kennzeichen: schwere Steintür mit (Schwarzes Auge im Pentagramm) / *„Das schwarze Haus mit den schrecklichen Fratzen? Da geht es nicht mit rechten Dingen zu, sag ich euch. Ob ich schon einmal dort gewesen bin? Praios bewahre, ich doch nicht!“*
Typ: Ma, Le, Kr
Leiterin: Pervallia Arkanjeff
Q/P/S/B/A: Q+P je nach Dienstleistung und Anbieter/-/23/6
Reichtum: 4
Zinken: [Zauberkundiger] [Bewohnt auch nachts] [Unheimlich]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 5 / 3

Um das schwarze, von verzerrten Gargylenfratzen gezierte Gebäude mit dem steinernen Tor und seinen bei glücklosen Dieben gefürchteten magischen Sicherungen ranken sich viele Gerüchte – und nicht wenige davon sind wahr. In den düsteren Fluren des monumentalen, im Pervalstil errichteten Anwesens forschen seit der Gründung 1028 BF Anatome, Giftmischer, Gargylenzüchter und Scharlatane. Hexen, Schwarzmagier und Philosophen der Warunker Schule leben hier einträchtig nebeneinander. Der Zirkel ist keine Akademie im klassischen Sinne, denn die Interessen seiner Bewohner sind oft zu speziell, viele der Forschenden zu eigenbrötlerisch und Kinder mögen nur wenige. Die Mitglieder finden in der Gemeinschaft Schutz vor den allgegenwärtigen Praioten und Verfolgung durch die weißmagischen Schulen, die immer wieder lautstark die Auflösung des Zirkels fordern. Vor dem Gebäude steht fast immer ein junger Rohalswächter oder ein übermüdeter Bannstrahler, der Passanten und potenzielle Besucher des Zirkels auf die Götterlästerlichkeit des Hauses aufmerksam machen will.

Ein alter Erlass Kaiser Pervals erlaubt aber jedwede Form magischer Forschung auf dem Anwesen, gehörte das Grundstück doch einst dem Leibmagier des Kaisers, Oswyn Puschinske. Der Zirkel pocht auf die Einhaltung dieses Rechts und hat seine Ansprüche wiederholt vor Gericht verteidigt.

Neben zahlreichen profanen und magischen Dienstleistungen, die sehr zum Ärger der Garether Magierakademien unter der Hand angeboten werden, ist es auch möglich, den ein oder anderen magischen Lehrmeister zu finden. Aufnahme in den Zirkel findet nach Vorsprache bei der Rektorin fast jeder Wissenschaftler oder Zauberkundige, der die Miete für seine großzügig bemessenen Räumlichkeiten entrichtet (je nach Ausstattung zwischen 20 und 30 D / Monat) und ein berechtigtes Forschungsinteresse nachweisen kann. Der Zirkel fordert von seinen Mitgliedern zudem den zehnten Teil aller in den Räumlichkeiten des Zirkels erwirtschafteten Einnahmen.

Dienstleistungen des Zirkels

Magische Heilung	10 S pro LeP, Zuschlag von 20 S pro Wunde
Übersetzung	ab 5 H pro Seite (je nach Sprache)
Analyse von Alchimika	Analyse-Schwierigkeit x 30 S
Beratung in magischen Belangen	10-40 S pro angefangene halbe Stunde
Magische Hellsicht (Magie erkennen)	15 S
Magische Hellsicht (genaue Analyse)	ab 120 S
Magischer Lehrmeister	benötigte AP x 20 S, seltene Zauber oder sehr gute Lehrmeister leicht das Doppelte
Privatunterricht (Wissens- oder Handwerkstalente)	benötigte AP x *Lehren*-TaW des Lehrmeisters, sehr gute Lehrmeister oder seltene Talente auch mehr
Horoskope	ab 40 S
Charyschas Schönheitselexir	ab 80 S pro Anwendung
Charyschas *Neues Leben* (TRANSMUTARE)	180 S (ZfP* Wochen), 800 S (permanent)
Gargyl als Hauswächter	100 D

Preise für Alchimika entnehmen Sie bitte dem Band **WdA**.



Wichtige Personen

Pervallia Arkanjeff, Rektorin

Der gestrenge Blick unter kräftigen Brauen und das schwarze, feste Haar sind deutliche Zeugen ihres norbardischen Erbes. Seit einem alchimistischen Unfall vor einigen Jahren sind **Pervallias** (*992 BF, 1,89 Schritt, füllig, imposant, berechnend) Wangen von rötlichen Flecken übersät, und so kommt es nicht selten vor, dass die hochgewachsene Sprecherin des Zirkels schnell einschüchternd wirkt. Als Waisenkind aus den Straßen Lowangens wurde Pervallia nach der Entdeckung ihres arkanen Talents in der Akademie der Verformungen ausgebildet. Nach ihrem Abschluss bereiste sie den Kontinent, knüpfte Kontakte zur Halle der Macht und anderen Grau- und Schwarzmagiern und unterrichtete für kurze Zeit an der Universität zu Al'Anfa, bis sie nach einer gescheiterten Intrige gegen den dortigen Rektor vor dem Zorn der Granden fliehen musste. Obwohl sie noch immer der Grauen Gilde angehört, teilt Pervallia nur wenige der gildeninternen moralischen Bedenken.

Gemeinsam mit einigen Gleichgesinnten gründete sie den Zirkel der Freien Wissenschaft, um den Wissensaustausch unter Gelehrten zu fördern. Inzwischen gefällt sie sich jedoch sehr in ihrer Rolle als Förderin der freigeistigen Forschung und nutzt ihre Position geschickt, um in Fachkreisen zu Ansehen zu gelangen. Erst kürzlich wurde sie mit der höchsten Ehrung der Schwarzen Gilde bedacht, dem *Geheimen Magister von Ash'Grabaal.* Auf wissenschaftlicher Ebene ist Pervallia hingegen wegen der breiten Streuung ihrer Interessen nirgends exzellent.



Pervallia Arkanjeff

Kurzcharakteristik: meisterliche Intrigantin, meisterliche Universalwissenschaftlerin

Beziehungen: groß bei zwielichtigen Wissenschaftlern, ansehnlich im Südquartier, ansonsten gering in Gareth

Finanzkraft: ansehnlich

Belohnung (klein/mittel/groß): kleinere Dienstleistungen / Zugang Lehrmeisterin für gängige Fertigkeiten, kostenlose Mitgliedschaft für 3 Monate / kostenlose Lehrmeisterin auch für seltene Fertigkeiten und verbotenes Wissen

Verwendung im Spiel: Auftraggeber, um diskrete Besorgungen (Bücher, Wissen, Forschungsmaterialien) für den Zirkel zu erledigen, Mentorin für Schwarzzauberei, Feind

Zitat: *„Investiga intellegesque! – Ihr habt keine Ahnung wovon ich rede? Hätte mich auch sehr gewundert."*

MU 13	**KL** 16	**IN** 15	**CH** 14
FF 12	**GE** 9	**KO** 12	**KK** 11
LeP 31	**AuP** 18	**AsP** 47	**KaP** –
WS 6	**MR** 8	**SO** 9	**GT** 3

Vor- und Nachteile: Arroganz 6, Fettleibig, Neugier 9, Unansehnlich

Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen; Merkmale Einfluss, Form; Eiserner Wille II, Regeneration II, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 12, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine

Talente: Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 8, Gassenwissen 6, Lehren 12, Menschenkenntnis 13, Schriftlicher Ausdruck 10, Überreden 7, Anatomie 13, Magiekunde 15, Pflanzenkunde 11, Rechtskunde (Gildenrecht) 9 (11), viele weitere Wissenstalente auf 7+, Alchimie 14

Zirkel der freien Wissenschaften (Legende)

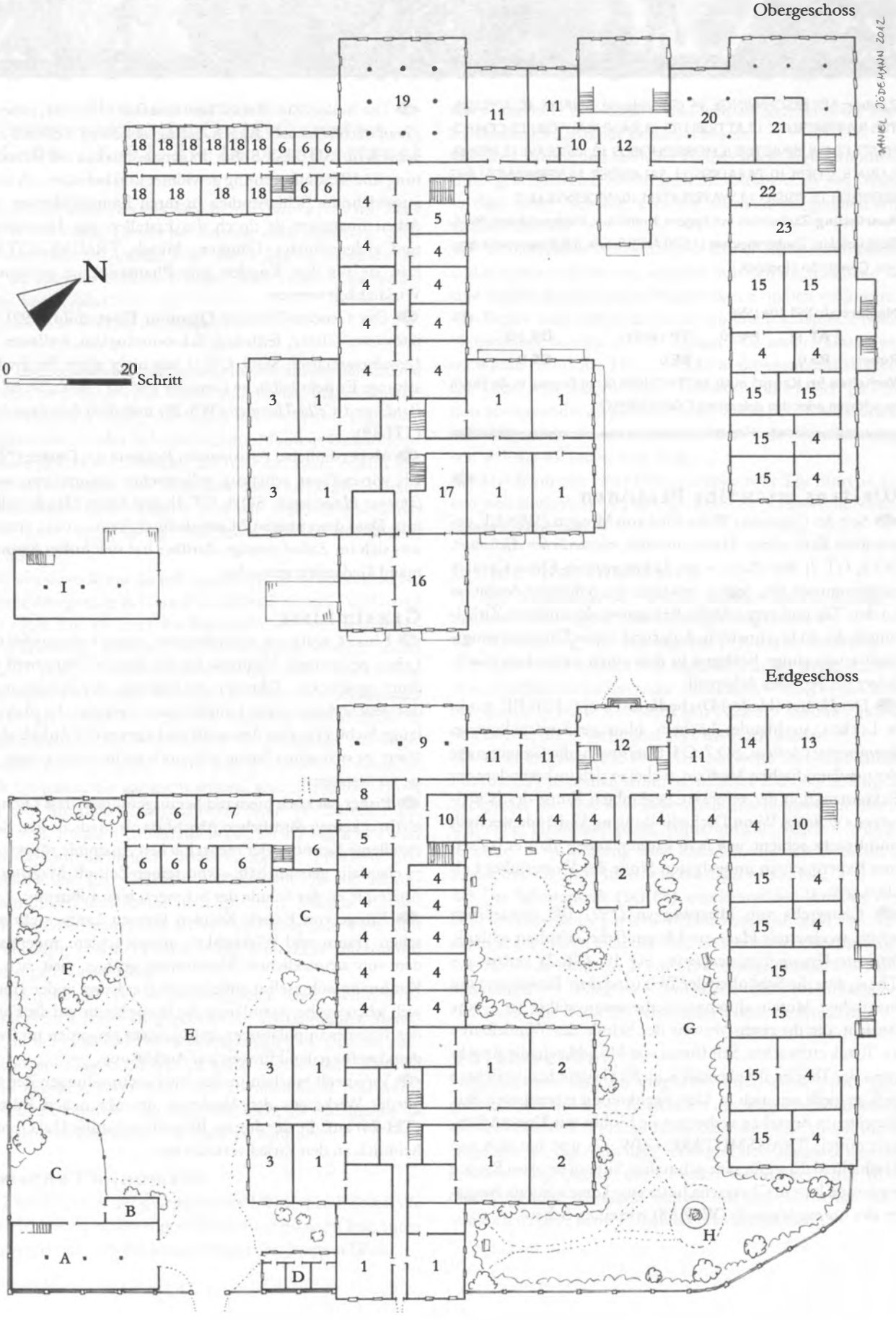
Nebengebäude und Außenbereich

A) Stall
B) Kleintierstall
C) Weiden
D) Stallknechte
E) Hof
F) Äcker
G) Garten
H) Wasserspiel mit Gargylen
I) Heuboden

Hauptgebäude

1) Wohnräume
2) Salons
3) Schlafsäle
4) Studierstuben
5) Latrinen
6) Wirtschaftsräume
7) Küche
8) Anrichte
9) Speisesaal
10) Lagerräume
11) Empfangsräume
12) Empfangshalle
13) Vorratsraum
14) Giftschrank
15) Laboratorien
16) Wohnräume der Rektorin
17) Geheime Bibliothek
18) Dienerkammern
19) Versammlungssaal
20) Bibliothek
21) Archiv
22) Vorzimmer
23) Studierstube der Rektorin

Im 2. Obergeschoss (ohne Plan) vornehmlich Dienerkammern, Lager, leerstehende Räume.


Obergeschoss
DANIEL DÖDEMANN 2012
N
0
20
Schritt
Erdgeschoss
A
B
C
D
E
F
G
H
I



Zauber: ADLERSCHWINGE 14 (Schädeleule), ANALYS 10, APPLICATUS 9,ARMATRUTZ 12,ATTRIBUTO 13, BANNBALADIN 12, CORPOFESSO 12, FULMINICTUS 8, HORRIPHOBUS 10, IMPERAVI 12, MEMORABIA 9, ODEM 10, PARALYSIS 11, SALANDER 14,VERWANDLUNG BEENDEN 10,VISIBILI 13,WASSERATEM 10,WIDERWILLE 7

Ausrüstung: Zauberstab mit Apport, Kraftfokus, Merkmalsfokus, Modifikationsfokus, Zauberspeicher (15/20 AsP); Schale mit Allegorische Analyse, Chymische Hochzeit

Magierstab: INI 10+1W6

	AT 12	**PA** 10	**TP** 1W6+1	**DK** NS
Robe:	**RS** 0		**BE** 0	**GS** 8

Verhalten im Kampf: nutzt HORRIPHOBUS um Gegner in die Flucht zu schlagen oder den defensiven CORPOFESSO

Weitere wichtige Personen

Seit der Chymiker **Wahnfried von Mingen** (*998 BF, gewachster Bart, wirres Haar, autoritär, *meisterlicher Alchimist*, SO 8, GT 2) den Platz seiner Lehrmeisterin Elissa Cavalyo eingenommen hat, legt er erstaunliche politische Ambition an den Tag und versucht die Befugnisse der anderen Zirkelmitglieder zu beschneiden. Aufgrund seiner Durchsetzungskraft sehen einige Kollegen in ihm einen möglichen Nachfolger für Pervallia Arkanjeff.

Der *Hakim* (Heiler) **Dschadir al-Faraj** (*1001 BF, dunkle Locken, strahlendes Lächeln, blumige Ausdrucksweise, *kompetenter Medicus*, SO 7, GT 1), erforscht die Geheimnisse der urtulamidischen Medizin, wobei er sich insbesondere der Rekonstruktion der vergessen geglaubten Kunst des Nadelsetzens widmet. Wenn Dschadir lächelnd Verbände wechselt und Brüche schient, will man kaum glauben, dass er bei seinen Experimenten im wahrsten Sinne des Wortes über Leichen geht.

Charyscha von Mherweggyn (*992 BF, unnatürlich schön, wechselnde Haar- und Augenfarbe, elfenhaft schlank, *brillante Verwandlungsmagierin*, SO 10, GT 2) vertritt die These, dass die Schönheit der Welt (und ihrer Bewohner) mit magischen Mitteln durchaus verbesserungsfähig ist – eine Ansicht, die ihr einen Verweis der Schule des Wandelbaren zu Tuzak einbrachte. Seit Ifirnja von Mundtbach, die Anführerin der Tobrier, ihr ehemals schiefes Gesicht bei ihr richten ließ, genießt sie auch in Unterweltkreisen einen guten Ruf. Ihr eigenes Aussehen verbessert sie bis hin zur Unnatürlichkeit mittels TRANSMUTARE (ZfW 17) und hat sich von Dschadir al-Faraj für eine schmalere Silhouette zwei Rippen entfernen lassen. Charyscha hütet eine kommentierte Ausgabe des *Corpus Mutantis* (**WdZ 88**) wie einen Schatz.

Die Badoc-Elfe **Eariel Traumsucher** (*896 BF, silbernes Haar, nachtschwarze Augen, geistig abwesend, *brillante Zauberweberin*, SO 6, GT 3) hat ihr ganzes Streben der Sterndeutung und Traumforschung gewidmet und befindet sich oft zu ausgedehnten Schlafstudien in ihren Räumlichkeiten. Ihre Arbeit finanziert sie durch das Erstellen von Horoskopen und zielgerichtetes Träumen: Mittels TRAUMGESTALT lässt sie für ihre Kunden jede Phantasie zur geträumten Wirklichkeit werden.

Der Geoden-Forscher **Quanion Finsterfold** (*991 BF, tätowierte Glatze, fettleibig, Schweinsäuglein, *brillanter Beherrschungsmagier*, SO 9, GT 2) lebt nicht allein für die Forschung: Er liebt leibliche Genüsse und ist Dauergast in den *Bardo-und-Cella-Thermen* (**WS-28**) und dem *Levthans Horn* (**TH-19**).

Als persönlicher Assistent der Rektorin hat **Dexter** (*1018 BF, wirres Haar, schlaksig, tollpatschig, aufmerksam, *unerfahrener Hausdiener*, SO 4, GT 4) stets beide Hände voll zu tun. Dass dem jungen Mann dadurch kaum etwas entgeht, was sich im Zirkel zuträgt, darüber hat sich bisher kaum jemand Gedanken gemacht.

Geheimnisse

Elissa Cavalyo ist mitnichten bei einem Laborunfall ums Leben gekommen. Vielmehr hat ihr Schüler Wahnfried sich durch geschicktes Taktieren die Stimmen der Zirkelmitglieder gesichert und seine Lehrmeisterin vergiftet. Er plant auf lange Sicht, Pervallia Arkanjeff als Leiterin des Zirkels abzulösen, ist sich seiner Sache aber noch nicht sicher genug, um sie zu beseitigen.

Bisher hat noch niemand herausgefunden, dass Dschadir al-Faraj keinen förmlichen Abschluss als Medicus hat. Seine exzellente Kenntnis der menschlichen Anatomie rührt – was er ebenfalls geheim hält – von seiner Zeit als Magister für Anatomie an der Schule der Schmerzen zu Elburum.

Einige von Eariels Kunden können kaum mehr zwischen Traum und Wirklichkeit unterscheiden, andere werden von schrecklichen Alpträumen geplagt. Seit sich ein Kaufmannssohn selbst entleibte, weil er lieber in der Traumwelt leben wollte, ist unlängst die Boronkirche auf die Folgen der Traummanipulationen aufmerksam geworden und wäre dankbar für jeden Hinweis zur Aufklärung.

Vereinzelt tauchen in den Büchersammlungen der Mitglieder Werke aus der Akademie der Magischen Rüstung (**TH-24**) auf, die der dortige Bibliotheksgehilfe Hal Gording heimlich an den Zirkel verkauft hat.



Nirgendgassen – verschleierte Orte Gareths (SG-08, ER-02, ER-14 und weitere)

„Un' ich sach noch: Pass upp, du löfst in de falsche Jasse rin! Doch da is et at zu spät! Landet der Saujung doch jeradewegs in de Wöschbütt von et Gunilde. Wie?, sät de Jeck zu mer, jeet et do ever net nach em Schuster Wannes? Näh, sach ich, da muoste anders herum john!"
—gehört in einer Gasse im Südquartier

Es ist doch manchmal wie verhext in den unüberschaubaren Vierteln und Gassen der Stadt: Man findet Adressen nicht, läuft an Straßen vorbei, verirrt sich unversehens in einer Nebengasse oder findet sich nach einem Moment Unaufmerksamkeit plötzlich an Plätzen, die man nie zuvor erahnt hat. Noch verwirrender, wie leicht sich dann um Hilfe ersuchte Ortsansässige zurechtfinden und wie deutlich einem das Gesuchte ins Auge springt. Wie hatte man das nur übersehen können?
Obschon diese Szene in jeder größeren Stadt vorstellbar ist, kommt dies gerade in Gareth auffallend oft vor. Der Grund liegt nicht nur in einer unübersichtlichen und verschachtelten Bauweise mancher Nachbarschaften, sondern findet seinen Ursprung auch in einem bislang kaum untersuchten magischen Phänomen, welches vor allem das Südquartier und im geringeren Maße andere Stadtteile durchzieht: Die Nirgendgassen. „Scher dich in die Nirgendgasse" ist ein geflügeltes Wort in Gareth, wenn man jemanden fortwünscht; auch bei jenen, die gar nicht wissen, was eine solche Gasse sein soll. Mit diesem Begriff bezeichnen die Garether alle Arten von unnatürlich verlaufenden, verschwundenen oder plötzlich auftauchenden Straßen, Ecken, Häusern und Durchfahrten. Ein Gelehrter würde vielleicht von Raumkrümmungen und Raumfalten sprechen. Manche Phänomene bestehen dauerhaft, andere sind temporär. Viele sind nur bei aufmerksamer Beobachtung bemerkbar und nur mit Messungen nachweisbar.
Garether, die mit oder in Nirgendgassen leben, nehmen die Seltsamkeiten meist als gegeben hin, als Laune der Metropole, in der es so viele Merkwürdigkeiten gibt, dass ein paar verschobene Gassen auch nicht weiter ins Gewicht fallen. Es hat sie gegeben, soweit man zurückdenken kann. Nur wenige Gelehrte tun die Nirgendgassen nicht als Aberglaube ab und versuchen, ihnen auf die Spur zu kommen.

Typische Phänomene

- Eine Lücke in der geschlossenen Häuserfront, durch die man eben noch einen engen Hinterhof verlassen hat, sucht man vergebens oder findet sie erst auf den zweiten Blick.
- Hinterhöfe und Gassen sind weitläufiger, als es die realen baulichen Zustände erwarten lassen.
- Die Umrundung mancher Häuserblocks ergibt mitunter einen geschlossenen Kreisdurchlauf von mehr als 360 Grad, so dass mehr Gebäude errichtet wurden, als geometrisch möglich wären.
- Vermeintliche Abkürzungen führen nicht unmittelbar in die erwartete Richtung, sondern münden überraschend in eine weitere Straße, die die Wegstrecke zusätzlich verlängert.
- Begibt man sich linkerhand um einen entsprechenden Häuserblock herum, so betritt man eine andere Gasse, als wäre man rechts des Häuserblocks in die vermeintlich gleiche Gasse eingebogen. Beide Gassen befinden sich gleichsam übereinander an gleicher Stelle. Diese parallelen Gassen mündet jedoch immer am erwarteten Ende – unabhängig, von welcher Richtung man kam.
- Das Benutzen einer Pforte, Treppe oder Tür führt an einen weit entfernten Ort, als wäre man teleportiert (ein Schattenpfad, siehe unten).

Einige Nirgendgassen

Wo sich Nirgendgassen befinden, können Sie frei festlegen. Hier sind drei vergleichsweise stabile aufgeführt:

- **Wiepenstieg** und **Nachtgasse (ER-02)** verlaufen quer zueinander und müssen sich eigentlich in der Mitte schneiden – treffen dort aber nicht aufeinander. Zudem erscheinen in den vier- bis sechsstöckigen Häusern mitunter ganze Stockwerke über Nacht oder verschwinden wieder.
- **Koboldsgang (ER-14)**: Nur zeitweise und über einen Hühnerstall betretbar, wohnen in dieser 200 Schritt langen Sackgasse, die von außen besehen anscheinend in einen schmalen Hinterhof passt, vornehmliche Schelme, Jungschelme in Ausbildung und Kobolde, die mit Besuchern Späße treiben und ihnen Scherzartikel verkaufen.
- Die **Schutentrift (SG-08)** wurde von den Wurzeln des Gesplitterten Bergs pervertiert und wird nur noch von wenigen abgebrühten Gesellen und Gesetzlosen bewohnt. Arglose Reisende führt sie in ein urbanes, agrimothisches Pandämonium mit beengten Sturmgassen und alptraumartigen Gebäuden, die Besucher verschlingen oder zerdrücken.

Untersuchung

Nirgendgassen sind ein magisches Phänomen, wobei Ungeübte ähnlich wie bei Kraftlinien die magische Matrix nur schwer erkennen (anfangs Aufschlag von +10, unten nicht eingerechnet; der Aufschlag verringert sich mit jeder neu erkannten Nirgendgasse um 2 Punkte bis er 0 erreicht). Werden Nirgendgassen einer Analyse mit hellseherischen Mitteln unterzogen, kann Folgendes erkannt werden:



Intensitätsbestimmung (WdA 172 ff.)
Umgebungsuntersuchung; Summe aus Analyse-Schwierigkeit und sonstigen Modifikatoren: +2
0-2 ZfP*: Hier wirkt Magie.
3-6 ZfP*: Die Stärke ist *sehr viel*.
7-11 ZfP*: Die Magie ist alt und erneuert sich selbst. Sie wird zu einem lokalen Zentrum hin stärker (der Anker der Nirgendgasse).
12+ ZfP*: Die Nirgendgasse wirkt auf den Raum und krümmt ihn, vielleicht mit Hilfe des Limbus.

Strukturanalyse (WdA 173 ff.)
Analyse-Schwierigkeit: +10
0-3 ZfP*: Die Zauberwirkung beeinflusst den Raum und hat etwas mit dem Limbus zu tun.
4-7 ZfP*: Feen-Repräsentation, permanenter Zauber
8-12 ZfP*: Merkmale *Limbus*, *Illusion*, *Einfluss*, es wirken je nach Ort 3-4 Zauber
13-18 ZfP*: Zaubereffekte sind ähnlich PLANASTRALE, TRANSVERSALIS, AURIS NASUS und WIDERWILLE, Muster weisen den Weg zur Lokalisierung des Ankers, bei Schattenpfaden werden Auslöser identifiziert
19+ ZfP*: Zusammenhänge zwischen einzelnen Nirgendgassen werden offenbart, Kraftfäden führen durch Häuser und Straßen zu weiteren Nirgendgassen – und zu einem zentralen Ankerartefakt, das mit sämtlichen Nirgendgassen verbunden ist.

Optional: Dämonisch verdorbene Nirgendgassen:
Zusätzlich Zauber PANDAEMONIUM und Merkmal *Dämonisch*.

Bannung

Zeitweilige Unterdrückung
Mit Antimagie können Nirgendgassen zeitweilig (bis zur Regeneration ihrer Matrix) gebannt werden. Jeder der folgenden Antimagie-Zauber vernichtet dann einen Aspekt.
- LIMBUS VERSIEGELN +13, 15 AsP (**LCD 167**); löst die Bewegung zu anderen Orten auf.
- ILLUSION AUFLÖSEN +10, 8 AsP (**LCD 126**); löst Illusionen auf, die Zugänge verbergen etc.
- EINFLUSS BANNEN +18, 16 AsP (**LCD 75**); löst WIDERWILLE-Effekte auf.
- (optional) AGRIMOTHBANN +18, 19 AsP (LCD 63); löst dämonische PANDAEMONIA auf.

Die Liturgieen Arcanum Interdictum (**WdG 258**) und Praios' Magiebann (**WdG 259**) unterdrücken die Wirkung (**WdG 249**) und sämtliche Effekte einer Nirgendgasse zugleich.

Geheimnisse: Trümmer einer fremden Welt

Die Herkunft der Nirgendgassen ist heutzutage niemandem mehr außer Desmona der Grauen bekannt: Es handelt sich um die Überreste einer anderen Welt, der Feenglobule Mandariels. Nach ihrer Zerstörung in der Ersten Dämonenschlacht (**Metropole** S. 23) durchdrangen ihre Bruchstücke das Diesseits bei Gareth, wo sie seither die Realität verzerren und überlagern. In die kaum merklichen Raumkrümmungen wurden im Laufe der Jahrhunderte kleine Häuserzeilen, bisweilen ganze Gassen oder auch nur einzelne Anwesen errichtet.

Endgültige Bannung
Eine dauerhafte Vernichtung der Nirgendgassen funktioniert nur anhand des jeweiligen Ankers (DESTRUCTIBO +24, 30 – 300 AsP je nach Größe der Nirgendgasse).

Die Schattenpfade

„Phexverflucht! Es ist eine Falle. Sie haben uns umstellt!"
„Schnell, Reo, lauf!"
„Wo ist der nächste Ausgang?"
„Nimm nicht die Treppe, spring aus dem linken Fenster!"
„Aber wir sind im vierten Geschoss!"
„Tu es, Reo!"
—zwei schwarz gewandete Gestalten, kurz bevor Armbrustbolzen in die Wand einschlagen

Eine besondere Form der Nirgendgassen, die Schattenpfade, ermöglicht einen schnellen Sprung von einem Ort zu einem weit entfernten, vergleichbar einer Dunklen Pforte oder einem Trollpfad. Viele Schattenpfade sind nur in eine Richtung benutzbar. Sie überwinden Entfernungen von einem Dutzend bis zu vielen Hundert Schritt und scheinen nur innerhalb Gareths zu existieren.
Die Entdeckung der Schattenpfade geht auf die Phexgeweihten zurück, die sie als Gabe ihres Herrn betrachten und das Wissen um diese schnelle und geheime Fortbewegung eifersüchtig hüten. Nur wenige Gläubige wissen um die Pfade.
Die Zugänge zu den Schattenpfaden sind nicht einfach zu nutzen. Man muss nicht nur um die genaue Lage des Eingangs wissen, sondern benötigt auch eine ganz bestimmte Herangehensweise, um den Schattensprung, wie die Benutzung der Pfade genannt wird, zu vollbringen. Das kann eine bestimmte Schrittfolge sein, ein Rückwärtsgehen mit



geschlossenen Augen, das Summen eines bestimmten Liedes oder ein gewagter Hechtsprung von einem Dach. Andere Zugänge erfordern es, auf einem Bein hüpfend oder rückwärts gehend über die jeweilige Schwelle zu treten. Manche der Zugänge werden von gedungenen Bettlern oder Straßenkindern gehütet.

Dem Schattenläufer wird bei Benutzung der Pfade mitunter (bei 6 auf 1W6) etwas genommen – sei es ein schöner Schlüssel, ein schlichter Silbertaler oder ein einfacher Schnürsenkel. Das bestärkt die Phexanhänger im Glauben daran, dass der himmlische Fuchs die Schattenpfade geschaffen hat. Dass diese vermeintlich alveranische Maut letztlich vorwitzigen Feenwesen geschuldet ist, die den Menschen auf ihrem raschen Weg durch die Anderswelt etwas Interessantes stibitzen, ahnen sie ebenso wenig wie den feeischen Ursprung der Pfade.

Beispielhafte Ein- und Ausgänge in den Schatten

Eingänge

- Ein beherzter Hechtsprung in einen Kellerlichtschacht, durch den üblicherweise Kohle über eine rußige Rutsche eingelagert wird.
- Rückwärts durch eine schmale Gasse gehend und dabei einen Silbertaler über die linke Schulter werfen.
- Mit geschlossenen Augen gegen eine ganz bestimmte Hauswand laufen.
- Vor dem Eintreten ein geheimes Klopfzeichen gegen die hölzerne Laibung eines unscheinbaren Eingangs im Hinterhof einer heruntergekommenen Mietskaserne tätigen.
- Auf dem rechten Bein hüpfend durch einen bestimmten Torbogen hoppeln.

Ausgänge

- Im Schatten des Eslamsbogens
- Im Kleiderschrank eines Patriziers
- Im steinernen Bottich einer Wäscherei
- Im Aborthäuschen eines Mietshauses
- Im öffentlichen Brunnen eines kleinen Platzes

Kenntnis der Schattenpfade

Schattenpfade I-IV: Diese Sonderfertigkeit umfasst die Kenntnis von Schattenpfaden in bestimmten Stadtteilen Gareths.
Voraussetzungen: Gassenwissen 7/9/13/15 für Schattenpfade I/II/III/IV, die Ortkenntnis des jeweiligen Garether Stadtteils
Verbreitung: 3/2/1/0 für Schattenpfade I/II/III/IV (bei Anhängern des Phex)
Kosten: je 50 AP

Weitere Gebäude in Eschenrod

Tempel des Handwerks (ER-03)

Typ: Te (*zweifach geweiht, Ingerimm*)
Vorsteher: Gerion Brodehast
Q/P/S/B/A: -/-/-/3/2
Reichtum: 3
Unbefugtes Eindringen: 3 / 2 / 3

Das direkt am Scherbenmarkt gelegene Gebäude sticht ob seiner kunstvollen Fassade mit den ingerimmgefälligen Malereien sofort ins Auge, sorgen doch die Handwerker des Viertels dafür, dass der Tempel stets gut gepflegt ist: Marode Dachschindeln werden regelmäßig ausgetauscht, Stützbalken erneuert, und fast wöchentlich schwingt einer der Malermeister den Pinsel. Die Namen der spendabelsten Gönner werden in der großen Tempelhalle in Stein gemeißelt. **Gerion Brodehast** (*995 BF, rothaarig, breitschultrig, väterlich, *meisterlicher Ingerimmgeweihter und Töpfer*, SO 10, GT 4) hat auch ein Ohr für die Sorgen der unzünftigen, oft in bitterer Armut lebenden Handwerker, was nicht selten in lautstarken Debatten oder einer handfesten Auseinandersetzung gipfelt. Die Mitglieder der Zünfte stehen untereinander oft in erbitterter Konkurrenz und neiden den „Emporkömmlingen" die Gunst des Hochgeweihten, der häufig versucht, die Gratwanderung zwischen Zunftrecht und dem eigenen Gewissen zu bewältigen.

Scherbenmarkt (ER-04)

Typ: Ha, Hw, Öf
Anwesende tagsüber/nachts: 2W20 x 10 / 2W20–5
Q/P/S/B/A: 2/2/-/-/-
Reichtum: 1

Tongut, Tuche, Lederwaren und allerlei andere Handwerkserzeugnisse werden tagtäglich auf dem Scherbenmarkt umgeschlagen. Die Ware ist oft von lausiger Qualität und trägt mitunter gefälschte Zunftsiegel. Lebensmittel werden nicht verkauft. Die großen Unterweltbanden versuchen, Schutzgelder von auswärtigen Händlern zu erpressen, und so manches Mal steht ein uneinsichtiger Kaufmann vor den Trümmern seines Standes oder gar seiner ganzen Existenz. Erst kurz vor Einbruch der Dunkelheit werden die Stände abgebaut und die Ärmsten Eschenrods klauben die Stoffreste und Scherben vom Boden, um ein karges Auskommen zu finden.

Ein Kuriosum ist der Stand von **Knüppel-Golle** (*1009 BF, rotbepelzt, schiefes Grinsen, unterwürfig, *erfahrener Händler*, SO 3, GT 2), einem äußerst geschäftstüchtigen Goblin, der stets ein beachtliches Sortiment an einfachen Knüppeln und Totschlägern bereithält. Durch die enorme Nachfrage während der Bandenkriege nach dem Jahr des Feuers ist der durchtriebene Rotpelz zu bescheidenem Reichtum gelangt und inzwischen eine feste Anlaufstelle für die Schläger der Tobrier und andere grobe Gesellen.



Tempel des Schwarzen Lichts (ER-05)

Kennzeichen: Inschrift „Das Leben währt nur einen Augenblick – der Tod aber ist ewig" / *„Am Scherbenmarkt, das große, schwarze Ding."*
Typ: Te (*zweifach geweiht, Boron*)
Vorsteher: Orelio Inigo Karinor
Q/P/S/B/A: -/-/-/15/-
Reichtum: 3
Unbefugtes Eindringen: 4 / 3 / 4

Einst vor den Mauern gelegen, ist der Garether Haupttempel des Boron inzwischen vollständig von Gebäuden der sich ausbreitenden Stadt umgeben. Der eingeschossige Tempelbau aus Raschtulswaller Basalt sticht aus den baufälligen Ziegelbauten und verkommenen Mietskasernen Eschenrods heraus. Er wirkt unterkühlt, wenig repräsentativ und führt Gläubigen vielmehr die kalte Unabwendbarkeit des Todes vor Augen, so sie die dunklen Stufen in die große, unterirdisch gelegene Gebetshalle hinabschreiten. Im angrenzenden Gewölbe, das von vier schweigsamen Golgariten bewacht wird, befinden sich die Familiengrüfte einiger alteingesessener Garether Geschlechter.

Die im Tempel des Schwarzen Lichts dienenden Geweihten widmen sich nicht nur dem Haupttempel, sondern pflegen und betreuen auch die kleineren Schreine des Gottes in den einzelnen Stadtteilen.

Wichtige Personen

Seit dem Fortgang Bruder Stygomars steht der junge **Orelio Inigo Karinor**, (*1013 BF, androgyn, schwarze Augen, weißblondes, langes Haar, entrückt, *brillanter Borongeweihter*, SO 10, GT 3) dem Tempel vor. Obwohl er durch den Raben von Punin im Amt bestätigt wurde, gibt es noch immer Kritiker, die sich nicht damit abfinden wollen, dass ausgerechnet ein anerkannter Bastard des letzten alanfanischen Gesandten und Halbbruder Kalman Karinors (**HB-12**) ein einflussreiches Haus des Puniner Kultes leitet. Orelio versucht den Willen seines Gottes in Traumgeschichten zu erkunden, doch nicht zuletzt aufgrund seiner Gleichgültigkeit gegenüber dem Zwist zwischen den Kulten gilt er innerhalb der Kirche als äußerst umstritten. Nicht wenige fürchten, der Tempelvorsteher habe sich aufgrund seines ständigen Rauschkrautkonsums inzwischen vollends in der Welt der Träume verloren. Auch dass er über Totenkulte der Nichtmenschen und ferner Länder forscht, und während seiner düsteren Visionen immer wieder in unverständlichen Zungen (erstaunlicherweise ein alter Kemi-Dialekt) spricht, lässt viele an seiner Berufung zweifeln.

Um die weltlichen Belange des Tempels kümmert sich zumeist **Bruder Boroneas** (*999 BF, rasierter Schädel, eisblaue Augen, breitschultrig, sonore Stimme, *meisterlicher Borongeweihter*, SO 10, GT 3), der lange als Nachfolger Bruder Stygomars gehandelt wurde. Ausgerechnet der pragmatische Geweihte glaubt jedoch Borons Willen durch Orelio erfüllt und stärkt dem weltfremden Mystiker kompromisslos den Rücken.



Orelio Inigo Karinor

Stadtvogtei (ER-08)

Kennzeichen: „Der Stadt zum Wohle", häufig Schmierereien mit obrigkeitsfeindlichen Parolen / *„Das weiße Ding mit dem aufgeblasenen Torbogen, da wo die Pfeffersäcke Schlange stehen, um den Stadtoberen Geld in den Arsch zu … ach, Mahlzeit Frau Hauptmann!"*
Typ: St, Di
Q/P/S/B/A: -/-/-/-/20 Schreiber und Bedienstete, 30 Stadtgardisten
Reichtum: 4
Unbefugtes Eindringen: 4 / 3 / 4

Selbstherrlich schimpft das einfache Volk die vom Alt-Garether Stadtrat ernannten Vögte, die über die Belange des Südquartiers entscheiden. Die Ämter sind äußerst begehrt, da die Verwaltung nur lockeren Kontrollen unterliegt, und sich so viele Möglichkeiten bieten, Bestechungsgelder zu kassieren und Gelder zu veruntreuen.

Immer wieder ist deshalb das prächtige Gebäude mit der weißgekalkten Fassade Ziel wütender Anschläge aufgebrachter Bürger. Im hier untergebrachten Freigericht des Südquartiers verhandeln die Richter zu ihrem eigenen Schutz hinter Gittern. Grimmig dreinblickende Stadtgardisten bewachen stets das schwere Portal und untersuchen jeden Amtsgänger kritisch auf mitgebrachte Waffen oder Brandsätze. Im Seitenflügel ist die Wachstube der Stadtgarde für



Eschenrod untergebracht. Die Gardisten sind nervös und selten unbewaffnet. Der Dienst hier gilt als Bewährungsprobe oder Strafversetzung. Wenn sich das Volk mal wieder erhebt, vor der Vogtei tobt und die Köpfe der Vögte fordert, helfen 8 Spann dicker Stein, Nagelzinnen und die für zwei Monate reichenden Vorräte.

Bordell Rahjas Festung (ER-09)

Kennzeichen: (kopulierendes Paar) / *„Die Gasse runter das windschiefe Haus, da wo sie ihre Titten und Ärsche aus dem Fenster hängen."*
Typ: Di, Wo
Besitzerin: Ludovica
Organisation: Almadaner
Q/P/S/B/A: 2 / 4 / - / 15 / -
Reichtum: 2
Zinken: [bewohnt] [bewaffnete Wächter] [Almadaner]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 2 / 2

Schon auf der Straße vor dem Haus oder von den Balkonen aus zeigen die Huren und Lustknaben, was sie zu bieten haben, um Kunden in das Bordell zu locken.

So manches Mal nehmen die Almadaner als Ausgleich für ausstehende Schutzgelder die Tochter des säumigen Schuldners in Zahlung und immer wieder werden stramme Bauernsöhne unter falschen Versprechungen in die Stadt gelockt, um ihre Freier auf schalen Strohlagern und quietschenden Betten im Akkord zu befriedigen. Sauberkeit und Gesundheit sind nicht für alle Angestellten eine Selbstverständlichkeit. Wer in dem heruntergekommenen, dreistöckigen Mietshaus unter der Knute der herrischen **Ludovica** (*982 BF, alternde Schönheit, heuchlerische aber knallharte Geschäftsfrau, Sucht (Boronwein), *kompetente Zuhälterin*, SO 5, GT 1) seinen Körper verkaufen muss, um ein Auskommen zu haben, hat zumeist nur noch wenig Hoffnung auf ein besseres Leben. Peinlich genau achtet die Zuhälterin darauf, dass Kunden sowie Almadaner in ihren Räumlichkeiten nur bei entsprechender Bezahlung Gewalt gegen ihre Schützlinge anwenden. Dennoch wechselt das Personal in Rahjas Festung häufig, und mit beunruhigender Regelmäßigkeit findet man auch eines der Mädchen oder einen Knaben verhungert, erschlagen oder gar erdrosselt in der Gosse wieder.



Ludovica

Preisliste

1 Stunde	ab 3 H
1 Nacht	ab 1 S
Mädchen/Knabe des Monats	ab 2 S pro Std

Bei 15-20 auf 1W20 besteht zudem die Chance auf ein bleibendes Andenken (1W6), sollte eine entsprechend modifizierte KO-Probe scheitern:

1 Dumpfschädel (+4)
2 Krätze (Parasitenbefall, +3)
3 fleckiger Ausschlag und leichtes Fieber (+3)
4 Schmerzen beim Wasserlassen (+3)
5 Schamläuse (keine KO-Probe)
6 Horasierkrankheit (+7) (Ausschlag und Fieber, Verlauf wie *Brabaker Schweiß*, **WdS 155**)

Speichermarkt (ER-11)

Typ: Ha, Öf
Anwesende tagsüber/nachts: 5W20 / 1W20–5
Q/P/S/B/A: 3/3/-/-/-
Reichtum: 2

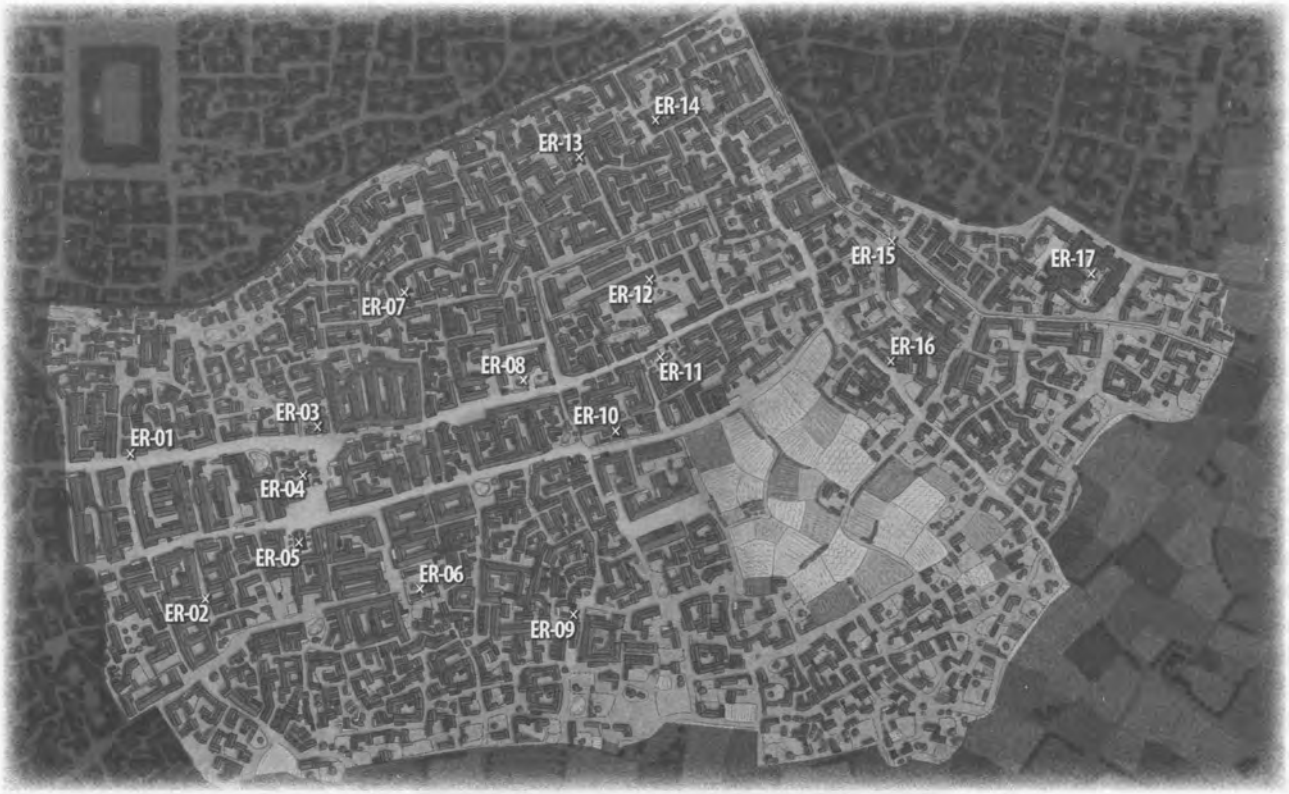
Allerlei Nahrungsmittel werden von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang auf dem Speichermarkt vor den Toren der städtischen Speicherhallen angepriesen. Oftmals ist die hier angebotene Ware von minderer Qualität. Hin und wieder bekommt man aber auch erstaunlich gut erhaltene Ware oder gar – unter der Hand – das ein oder andere Stück, das erst kürzlich auf geheimnisvolle Weise aus dem Bestand der Speicherhallen verschwunden ist.

Städtische Speicherhallen (ER-12)

Typ: St, Di
Leiter: Speicherherr Esindio Lastrano
Q/P/S/B/A: -/-/-/-/bis zu 100 Arbeiter und 10 Wachen
Reichtum: 5
Unbefugtes Eindringen: 5 / 4 / 5

Die Städtischen Speicherhallen sind die größten ihrer Art in der Kaiserstadt und sollen die Versorgung der Stadt in





Notzeiten sicherstellen. Von mehr als drei Schritt hohen Mauern geschützt lagern hier nicht nur unzählige Quader Korn, Salz, Torf und Kohle, ein Teil der großen Hallen wird auch an Zünfte und Händler vermietet, die hier ihre Kostbarkeiten lagern. Das eiserne Tor zum Speichermarkt ist schwer bewacht (vier Mann in Wechselschicht), und es wird gemunkelt, es gäbe ein Lagerhaus, wo gegen Entgelt besonders wertvolle Kostbarkeiten sicher untergebracht werden. Zwei *meisterliche* Wachleute und ein komplexes Schloss (2 simultane *Schlösser Knacken*-Proben +10) versperren den Weg zu exotischen Gewürzen, Silber und Seide, aber auch zu dem einen oder anderen Posten Rauschkraut. Trotz dieser Vorkehrungen wird in die Speicherhallen mit beunruhigender Regelmäßigkeit eingebrochen, was daran liegen mag, dass Speicherherr **Esindio Lastrano** (**Metropole** S. 126) ein Mitglied der Alten Gilde ist und seinen Kumpanen in die Hände spielt.

Taverne Roter Hahn (ER-13)

Kennzeichen: (roter Hahn)
Typ: Ga, Kr, Du
Besitzerin: Efferdlieb „Effe" Gussel
Q/P/S/B/A: 3 / 2 / - / 4 / 2
Reichtum: 2
Zinken: [sicherer Unterschlupf]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 2 / 3

In kaum einer Schänke Eschengrunds sind derart viele Gestalten aus den Schatten anzutreffen wie im Roten Hahn. Ein Gewirr verschiedener unterirdischer Gänge ermöglicht den zahlreichen gesuchten Gästen ein unauffälliges Kommen und Gehen, so etwa, wenn der Feind eines Gastes die Taverne betritt oder sich die Stadtgarde doch mal zu einer Razzia entschließt. **Effe Gussel** (*1005 BF, Damenbart, feuchte Aussprache, kumpelhaft, Füchsisch: Seibling, *kompetente Wirtin*, SO 4, GT 1) führt den Laden gemeinsam mit ihrem Halbbruder **Fran** (*1008 BF, stark behaart, breitschultrig, aufbrausend, *kompetenter Gauner und Abrichter*, SO 4, GT 2), der im Hof Hahnenkämpfe veranstaltet.
Mit zunehmendem Alkoholkonsum zieht gelegentlich ein Schlägertrupp (1-2 auf 1W6) in Richtung der Taverne *Schwarzer Rabe* (SG-01), um es „den schwarzen Galgenvögeln mal so richtig zu besorgen", so ihm nicht eine wilde Meute aus der verfeindeten Schänke zuvorkommt (5-6 auf 1W6).

Aquädukt (ER-15)

Kennzeichen: – / *„Die Steinbrücke, die die Häuserzeilen durchschneidet, halb in Meilersgrund schon."*
Typ: St
Organisation: Spießbürger (Bewacher)
Reichtum: 1
Unbefugtes Eindringen: 4 / 2 / 4
Das große Aquädukt ist die imposanteste Wasserleitung Gareths. Über 70 Meilen führt es kühles Wasser von einem



Quellsee in den Vorbergen des Raschtulswalls bis zum *Grünen Turm* (**TH-07**), der als Wasserreservoir für Teile von Alt-Gareth dient. Zum größten Teil verläuft die Wasserleitung unterirdisch. Kurz vor Gareth tritt das Aquädukt aus dem Boden und führt über eine mehrere Meilen lange und bis zu 30 Schritt hohe Brücke aus zahllosen Steinbögen über die Senke des Pilperbachs und vorbei an den Mietskasernen Eschenrods. Den Elenden ist das Monument ein Sinnbild der Kluft zwischen Arm und Reich: Hungernde und Bettler hausen unter dem Aquädukt, deren klares Nass sie nie zu sehen bekommen. Es sprudelt in den Brunnen, Villen und Thermen für die Bürger und Patrizier.

Wo das Aquädukt auf die Stadtmauer trifft, wird es von den Mauerwachen der Spießbürger gut beobachtet, da man vor hier aus leicht nach Alt-Gareth eindringen kann. Um vom Boden auf das Aquädukt zu klettern, müssen 16 TaP* in *Klettern* angesammelt werden. Jede Probe dauert 10 KR und ist (ohne Hilfsmittel) um 7 Punkte erschwert.

Tabelle der Gebäude in Eschenrod

Nr.	Name	Typ	Q	P	S	B	A	R	U	Beschreibung
ER-01	Rauchwaren-händlerin	Ha	4	4	-	3	1	4	4/4/3	Dawide Ifirnsbach ist eine Hehlerin, die ausschließlich für die Almadaner arbeitet und mal eine Geliebte des Magnaten war.
ER-02	Wiepenstieg und Nachtgasse	Wo, Hw, Di	3	2	-	200	40	2	0/0/0	Nirgendgassen, siehe S. 183
ER-03	Tempel des Handwerks	Te	-	-	-	3	2	3	3/2/3	Ingerimmtempel, siehe S. 185
ER-04	Scherbenmarkt	Ha, Hw, Öf	2	2	-	-	-	1	-	siehe S. 185
ER-05	Tempel des Schwarzen Lichts	Te	-	-	-	15	-	3	4/3/4	Borontempel, siehe S. 186
ER-06	Eschenrodhof	Wo	-	-	-	10	6	3	3/3/4	siehe S. 178
ER-07	Wohnhaus	Wo	-	-	-	2	-	1	3/2/3	Robak Zoldner; im Kellergeschoss liegt das Versteck der Maske (UG-02)
ER-08	Stadtvogtei	St	-	-	-	-	50	4	4/3/4	siehe S. 186
ER-09	Bordell *Rahjas Festung*	Di, Wo	2	4	-	15	-	2	3/2/2	siehe S. 187
ER-10	Meuchler	Di, Le, Kr	9	9	-	2	-	4	5/6/5	Heim des Schwarzen Dorn, des berüchtigsten Verdugos der Almadaner; siehe auch **Metropole** S. 128
ER-11	Speichermarkt	Ha, Öf	3	3	-	-	-	2	-	siehe S. 187
ER-12	Städtische Speicherhallen	St, Di	-	-	-	-	110	5	5/4/5	siehe S. 187
ER-13	Taverne *Roter Hahn*	Ga, Kr, Du	3	2	-	4	2	2	3/2/3	siehe S. 188
ER-14	Koboldsgang	Ma	4	5	-	40	3	4	6/4/3	eine Nirgendgasse, siehe S. 183
ER-15	Aquädukt	St	-	-	-	-	-	1	4/2/4	siehe S. 188
ER-16	Orkjägergilde	Gi, Di	4	4	-	3	8	2	3/2/1	auf Orks spezialisierte Monster- und Kopfgeldjäger, siehe auch **Metropole** S. 161
ER-17	Zirkel der Freien Wissenschaften	Ma, Le, Kr	-	-	-	23	6	4	4/5/3	siehe S. 179



Die Dämonenbrache

„Das Land aber, wo einst das Heer von Fran-Horas dem Blutigen auf die Truppen der guten Garether Bürger traf, liegt brach und ist verdorben. Die Geister der Erschlagenen gehen um, Pflanzen und Wasser sind giftig, die Tiere allesamt toll und nur finsteres Geschmeiß treibt sich da herum. Drum wag' dich niemals zu weit vor, Alrik, und nimm stets von der Blutulme mit. Die Dämonenbrache raubt dir nicht nur das Leben, sondern auch deine Seele!"
—Torfstecher Helmfried zu seinem Lehrling, neuzeitlich

„Baum ward zu Stumpf,
Wiese zum Sumpf.
Amsel wurde zum Raben.
Still, still, hörst du ihn klagen
über Gareths gefallene tapfere Schar?
Nichts blieb mehr so, wie es einst war.
Und über den dunklen Landen,
in denen alle ihr Schicksal fanden,
liegt drohend das alte, beschworene Wort:
Fran-Horas! So meide den düsteren Ort!"
—Kinderreim aus Briskengrund, neuzeitlich

Der verfluchte Wald

Direkt neben der Metropole Gareth liegt die Dämonenbrache, eine verfluchte Wald-, Moor- und Heidelandschaft und einer der finstersten Orte des Mittelreichs. In der Ersten Dämonenschlacht (**Metropole** S. 22) kämpften hier die Truppen Bosparans gegen das Garether Bürgerheer. Die Dämonenbeschwörung des Fran-Horas erschütterte das Sphärengefüge, und bis heute durchdringen die Mächte der Niederhöllen das gut 150 Rechtmeilen große Gebiet, das wie ein dunkles Geschwür in der Goldenen Au pocht.

Der *Gesplitterte Berg* (**DB-01**) bildet nur den mächtigen nördlichen Abschluss der Brache, die sich südlich von Gareth keilförmig ausbreitet. Große Teile sind von dornigem Dickicht, und dichtem Gehölz und nachtschwarzen Forsten geprägt, zwischen denen scheinbar harmlose Heidelandschaften und tückische Sumpf- und Moorgebiete ineinander übergehen. Die Bäume wirken gedrungen, ihre Wurzeln ragen ungewöhnlich weit aus dem Boden hervor und lassen den unbedachten Wanderer leicht straucheln. Mancherorts findet man verbrannte Gebeinfelder, auf denen die Geister der Toten die alte Schlacht wieder und wieder nachvollziehen. Aus gurgelnden Sümpfen steigt giftiger Brodem empor, und die Pflanzenwelt erobert die Ruinen der Dörfer zurück, die hier einstmals lagen. Das dämonische Wesen der Brache hat Pflanzen und Tiere verändert, bringt aggressive und verunstaltete Kreaturen hervor und macht andernorts essbare Beeren giftig.

Schon seit Jahrhunderten munkeln Gelehrte und Geweihtenschaft von Portalen in Feenwelten oder gar Pforten in die Niederhöllen. Die dämonische Aura des Landes gibt sich mal ruhend und träge, dann droht sie wieder, sich auszuweiten auf die Felder Garetiens und vorzustoßen in das Herz von Stadt, Reich und Kontinent. Der Grund für die über 1.500 Jahre anhaltende Pervertierung wird nur von wenigen Gelehrten vermutet: Eine mächtige Schwarze Eiche (DB-07), deren Wurzelwerk den ganzen Boden der Brache durchdringt, verbreitet Agrimoths Hauch und macht alle Exorzismus- und Rodungsversuche, wie etwa die *Läuterung der Niederhöllen* 353 BF, zunichte. Seit dem Absturz der Fliegenden Festung 1027 BF sind Teile der nördlichen Brache stärker als zuvor von den Kräften des Verderbers der Elemente durchdrungen.

Nicht wenige Schwarzkünstler und verderbte Hexen werden von der unreinen Magie angezogen, welche die Brache durchdringt, und nutzen sie für ihre finsteren Rituale. Aber auch Kultisten, unerschrockene Räuber und so mancher Einsiedler schätzen die Abgeschiedenheit der Brache, um in den Ruinen eines alten Turms oder Gehöfts unbehelligt ihrem Tag- und Nachtwerk nachzugehen.

Im Angesicht des Übels

Die Brache gilt als sprichwörtlicher Ort des Bösen, zu dem niemand hingeht, der bei klarem Verstand ist. Die Garether haben sich mit der Nähe der Brache abgefunden und versuchen, ihre Gegenwart weitgehend zu ignorieren. Abergläubisch wird das Areal gemieden, und auch in Gesprächen fällt nur selten einmal die Bezeichnung ‚Dämonenbrache'. Man meidet den Blick auf den unheilvoll aufragenden Saum des Waldes und schlägt das Praioszeichen, wenn man der Brache zu nahe kommt. Fenster, die in ihre Richtung weisen, bleiben geschlossen - vorausgesetzt, ein Gebäude hat auf dieser Seite überhaupt Fenster. Die an der Brache vorbeiführenden Straßen und die Menschen in Gareth sowie die nahe liegen-



den Dörfer werden durch sorgsam von der Praioskirche gepflegte Schreine (*einfach geweiht, Praios*) geschützt, die sich wie ein Gürtel um den Rand der Brache legen.

Hin und wieder hört man von Räubern aus der Brache, die Reisende überfallen oder von Wölfen aus dem dunklen Forst, die in strengen Wintern die dörflichen Herden dezimieren. Untote und Dämonen bewegen sich hingegen nur selten aus ihren Grenzen hinaus. Manch einer kann dem Waldreichtum direkt neben der immer hungrigen Metropole nicht widerstehen: Immer wieder verschwinden Menschen in den Ausläufern der Brache beim Holzschlagen oder Beerensammeln oder kehren als sabberndes Wrack wieder.

Für die Praioskirche ist die Brache Prüfstein: Etwa fünfzig Generationen von Inquisitoren haben ihre ersten Erfahrungen mit den Niederhöllen gemacht, indem sie zur Prüfung ihres Glaubens eine Nacht in der Dämonenbrache zubrachten, nur geschützt durch ein geweihtes Bernsteinamulett, ihr Sonnenszepter und das eigene Gottvertrauen. Wer diese Begegnung überlebte, ging mit jenem unstillbaren Hass auf alles Dämonische daraus hervor, der die Inquisitoren zu misstrauischen Magiewächtern und Streitern gegen die Wesen der Niederhöllen formt.

In Geschichten und Sagen erzählen sich die Garether vom verschollenen Grab des Heiligen Hlûthar, aber auch Schauermärchen von der untoten Leibgarde des Fran-Horas, die noch heute auf dem Gebeinfeld marschiert, von verderbten Baumgeistern und den götterlästerlichen Kreaturen des Chimärologen Phygius, die blutgierig die Sümpfe durchstreifen.

Unterwegs in der Brache

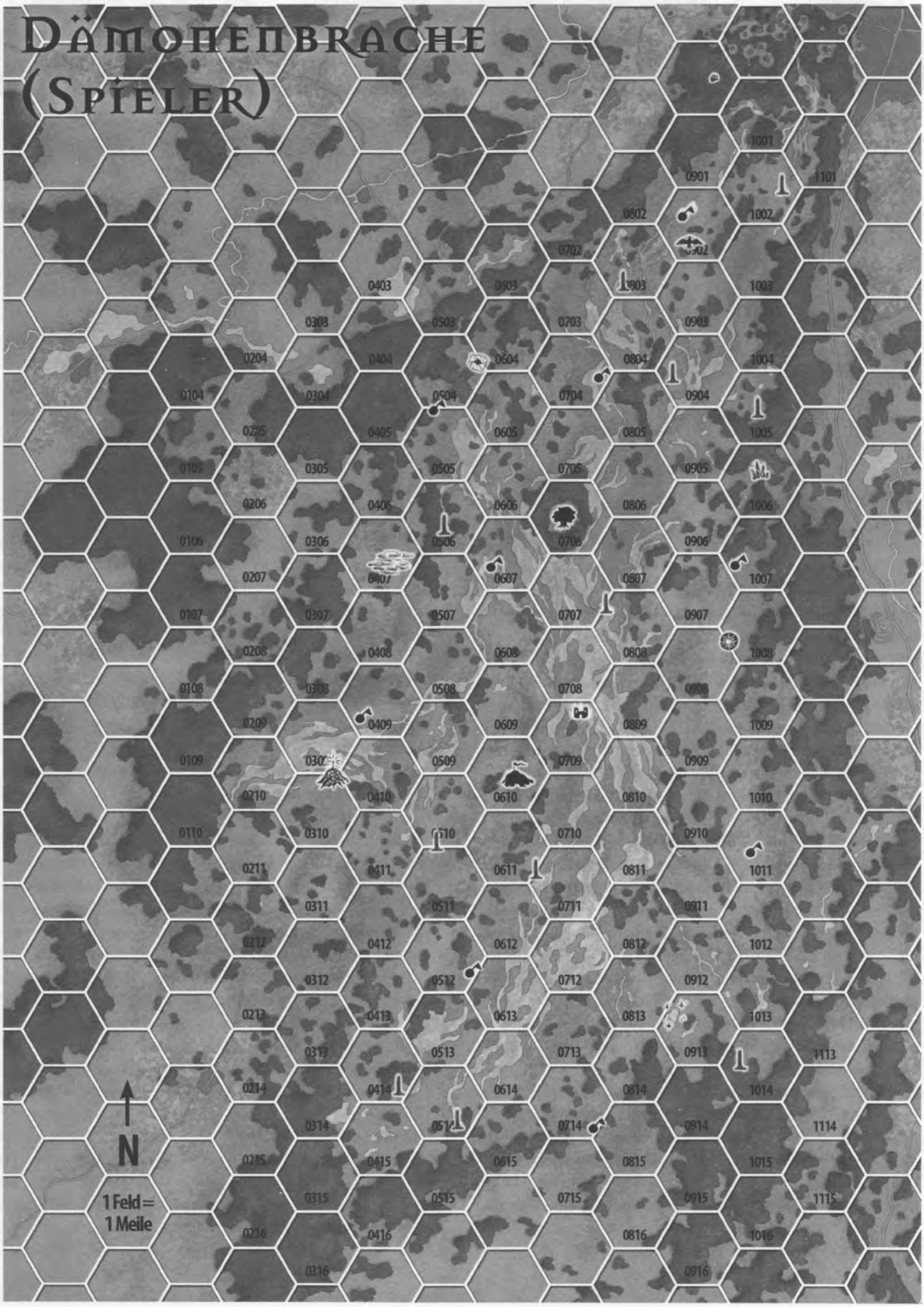
Um in der unwirtlichen Brache seine Ziele zu erreichen und zu überleben, helfen die *Geländekunden Wald* und *Sumpf* sowie eine *Ortskenntnis (Dämonenbrache)*. Auf viele Naturtalente und passende Wissens- und Handwerkstalente lässt sich eine *Spezialisierung (Dämonenbrache)* erwerben.

Zonenbereiche der Brache

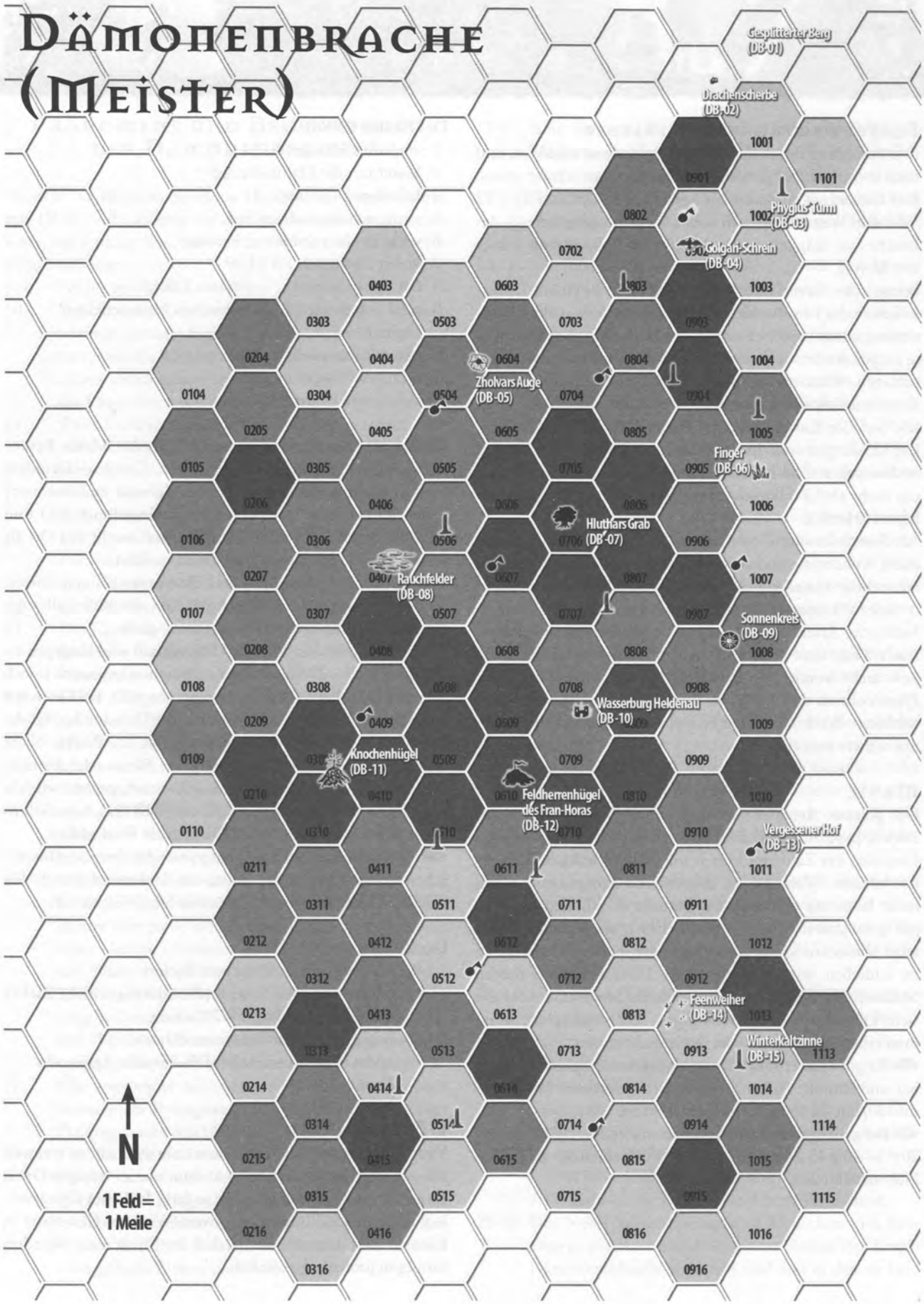
In den Außenbereichen der Dämonenbrache ist der dämonische Einfluss geringer als im Zentrum. Je tiefer man in das Gebiet eindringt, desto schwerwiegender sind die Auswirkungen. Auf der Karte **Dämonenbrache (Meister)** auf Seite 193 finden Sie vier unterschiedlich eingefärbte Bereiche, die Gefahrenzonen kennzeichnen. Jeder Gefahrenzone ist ein *Zonenmodifikator* (Z) zugeordnet, der die Würfelproben während des Aufenthalts in dem entsprechenden Bereich verändert.

- ☐ keine Bracheneffekte, Z=0, kennzeichnet Orte außerhalb der Brache und Sanktuarien im verfluchten Wald
- ▒ geringe Gefahr, Z=1
- ▒ mittlere Gefahr, Z=2
- ■ hohe Gefahr, Z=3

Dämonenbrache (Spieler)



Dämonenbrache (Meister)





Fortbewegung und Überleben

Die Bewegung durch das Gelände ist äußerst mühsam, und man kommt ob des gefährlichen Terrains nur schwer voran: Der Geländemodifikator beträgt 0,2 / 0,1 / 0,05 bei Z1 / Z2 / Z3. Ein Wanderer schafft somit selbst im Randbereich der Brache nur klägliche sechs Meilen am Tag, oftmals inklusive Irrweg.

Sonne oder Sterne sind oft vom Blätterdach, einem Dunstschleier oder von dunklen Wolken verdeckt, was die Orientierung zusätzlich erschwert. Über Nacht sprießen Dornichte empor, wo zuvor freies Feld oder der mit Haumessern geschlagene Rückweg lag. Betreten die Helden ein Feld dessen Zonenmodifikator größer als 0 ist, wird pro Meile (ein Hexfeld auf der Karte) eine *Orientierungs*-Probe +4+Z fällig. Bei Misslingen erreicht der Wanderer eines der beiden dem beabsichtigen Ziel benachbarten Hexfelder, bei Misslingen um mehr als 7 Punkte ein in entgegengesetzter Richtung gelegenes Hexfeld.

Als Feuerholz sind die verkrüppelten Äste kaum zu gebrauchen, brennen sie doch in einem ungesund kalten Licht und entwickeln schnell beißenden, grünlichen Rauch. Die Früchte vieler Pflanzen sind giftig oder ungenießbar. Einige hier heimische Arten sind bisher noch vollkommen unbekannt. Auch Tiere sind wesentlich angriffslustiger und verhalten sich nicht immer wie erwartet. Proben auf *Wildnisleben*, *Pflanzenkunde* und *Tierkunde* sind um 5+Z erschwert. Selbst erfahrene Wildniskundige finden sich daher in der Brache nur schwer zurecht.

Magie

Das gesamte Areal ist von Magie durchdrungen: Pflanzen, Boden, ja selbst durch die Luft zieht sich ein feines astrales Gespinst, das Zauberer mittels magischer Hellsicht betrachten können. Während die dämonische Komponente allein recht leicht zu erkennen ist, braucht es schon einen sehr gut gelungenen ANALYS (ZfP* 15+), um auf eine derart enge Verflechtung des Landes mit den nahen Niederhöllen zu schließen, wie sie hier existiert. Diese Nähe zur siebten Sphäre bringt einige Besonderheiten für Magieanwender mit sich. Die negativen Auswirkungen sind vermindert, wenn man einen Minderpakt oder Seelenpakt besitzt.

Es gilt eine **erhöhte Patzerwahrscheinlichkeit** für Zauber und Rituale. Fallen bei einer Probe zweimal 19 oder 19 und 20, gilt die Probe bereits als verpatzt.

Bei **gelungenen Zauberproben** werfen Sie 1W20. Bei 19-20 / 17-20 / 15-20 tritt in Z1 / Z2 / Z3 einer der folgenden Nebeneffekte auf.

Der Zauber (2W6) …

2 verpufft wirkungslos
3 kostet nur die Hälfte der AsP
4 hält doppelt so lang
5 sucht sich ein anderes Ziel
6 wirkt in einer (anderen) Variante
7 kostet zusätzlich 1W3 LeP
8 hat einen (anderen) sichtbaren Effekt
9 wird von elementar-dämonischen Nebeneffekten begleitet
10 tritt mit umgekehrter Wirkung ein
11 kostet die doppelten AsP
12 richtet sich gegen den Zaubernden

Astrale Regeneration ist um 2+Z Punkte erhöht. Besonders naturverbundene Zauberer (Elfen, Geoden, Druiden, Hexen, Schamanen oder solche mit *Affinität zu Elementen*) leiden häufig unter der pervertierten Umgebung (KO und KL je minus Z). Sie empfinden die Kraft an diesem Ort als unrein, was zu leichten Kopfschmerzen führt.

Sprüche mit dem **Merkmal Elementar** können nur erschwert gewirkt werden (Probe +4+Z), das Rufen aller Arten von Elementargeistern ist gar unmöglich.

Sprüche mit dem **Merkmal Dämonisch** sind hingegen erleichtert (Probe –Z). Beschworene Dämonen lassen sich jedoch schwerer befehligen (Beherrschungsprobe +Z). Bei Orten mit einer besonders hohen Affinität zu einer Domäne beträgt die Erleichterung für Beschwörungen sogar bis zu 7 Punkte. Nicht immer erscheint jedoch das gewünschte Wesen oder die richtige Anzahl. Bei misslungenen Beschwörungsproben würfeln Sie 3W6 zur Bestimmung des Effekts (**WdZ 191**), bei misslungener Beherrschung werden 5 Punkte zum Wurf addiert.

Von **Limbusreisen** ist aufgrund der hohen dämonischen Präsenz abzuraten. Sollte ein Zauberer dennoch den TRANSVERSALIS nutzen, würfeln Sie 1W20+2+Z.

Der Zaubernde …

3-6 erscheint am gewünschten Zielort
7-13 teleportiert 3W6 Schritt neben das eigentliche Ziel
14-20 desgleichen, jedoch 5W20 Schritt
21-24 begegnet im Limbus einem Dämon
25+ endet in Zholvars Auge (**DB-05**) oder Agrimoths Domäne

Götterwirken

Viele Geweihte sind in der Dämonenbrache bereits verzweifelt oder der Versuchung erlegen, denn nur an wenigen Orten Deres ist die Macht der Götter so fern. Jegliches Götterwirken ist um 13+Z Punkte erschwert. Wird ein Geweihter in höchster Not dennoch erhört, darf der Effekt eines Wunders hingegen großzügig ausfallen.



Phänomene und Begegnungen der Dämonenbrache

Würfeln Sie für jedes betretene Hexfeld mindestens einmal mit 1W20 und addieren Sie den fünffachen Zonenmodifikator, um festzustellen, auf welche Gefahren der Brache die Helden stoßen.

6-9 Nichts geschieht.

10 Verschiedene Geräusche (Rufe, Rascheln, Klopfen oder ein kräftiges Splittern wie von berstendem Holz) versuchen die Helden auseinander zu treiben oder zu einem verhängnisvollen Schritt in den Sumpf bzw. in die Fänge eines pervertierten Baumes zu locken.

11 Zwei Patriziersöhne suchen wegen einer Mutprobe oder Wette nach Hinterlassenschaften der Dämonenschlacht (z.B. verrosteten bosparanischen Rüstungsteilen) oder anderen eindrucksvollen Belegen ihres Aufenthalts in der Brache.

12 Ein Schwarm Ungeziefer oder Getier (z.B. (Borbarad-)Moskitos, Riesenspringegel, Fledermäuse, Bienen, Hornissen oder Feuerfliegen) greift die Helden an. (**ZooBotanica 76, 88, 169ff.**)

13 Ein Knacken im Baum kündigt es an, dann fällt ein faulender Ast herab (Ausweichen-Probe). Trifft er, verursacht sein ätzendes Sekret 1W6 SP.

14 1W6+2 Wagemutige auf der Suche nach wertvollen Ingredienzien für einen Magier oder Alchimisten. Sie sind (1W6): 1-2 sehr gut ausgerüstet, aber völlig planlos; 3-4: schwer verletzt und von den Schrecken der Brache gezeichnet; 5-6: erfolgreich mit reicher Beute, aber auch mitten im Kampf mit einer Rotte (1W6+4) dämonisch veränderter Wildschweine (z.B. mit Klauen oder Reißzähnen, giftigem Speichel o.ä., **ZooBotanica 173**).

15 Ein harmlos erscheinender Tümpel, der dicht mit Seerosen und Wasserpflanzen bewachsen ist, bildet abrupt eine große Welle und reißt alles Erreichbare in seine Untiefe (Ausweichen +5, KK +4 um nicht in den Tümpel gespült zu werden).

16 Irrlichter (**WdZ 205**) locken mit Hilferufen und Gesang in Untiefen, während Moorleichen (**Untote 123**) den Wanderer überraschend aus unerwarteten Richtungen packen und ins Moor zu ziehen trachten.

17 Die angehende Inquisitorin Praiolina Sonnenbach (*meisterliche Praiosgeweihte*) begegnet anlässlich ihrer Prüfungsnacht den Helden.

18 Die Pflanzen sind von ungewöhnlichem Wuchs (z.B. falsche Farben oder Größe) und Eigenschaften (z.B. sondern eine giftige, heilende aber Narben bildende, leicht entflammbare oder ätzende Flüssigkeit ab. Ansonsten harmlose Blumen bilden tückische Dornen oder giftigen Blütenstaub aus).

19 Eine Ruine, z.B. eines Bauernhofs, ein Edlengut, Magierturm oder Zollhaus. W6: 1-2: 2W6+3 Kultisten nutzen den Ort als Ritualplatz; 3-4: Von einer Schwarzmagierin mit 1W6 Schergen für finstere Studien genutzt; 5-6: Geister der ehemaligen Bewohner gehen um.

20 Der Boden auf dem die Helden gehen besteht aus dichtem Wurzelwerk ohne jeden Humus, so dass bei jedem Schritt eine Trittfalle lauert oder gar tiefe Löcher und Höhlensysteme sich auftun können, wenn die Wurzeln sich dazu entscheiden nachzugeben.

21-22 Begegnung mit einem eigentlich normalen Tier, das sich dank der Brache durch unnatürliche Aggressivität auszeichnet (bspw. eine *Raserei* mit AT+3, PA–3, TP+3, keine Flucht) oder widernatürliche Eigenheiten (z.B. dämonische Eigenschaften wie *Ausweichen in den Limbus*, *Regeneration I*, o.ä.) besitzt.

23 Ein Tümpel, in dem sich gleichmäßig konzentrische Kreise zeigen, ein Pilzring oder eine bläulich wabernde Nebelwolke verbergen den Eingang in eine Feenwelt. Die Helden können aus Versehen eintreten oder Zeuge werden, wie ein Feenwesen ein- oder daraus hervor tritt.

24 Die Geisterpatrouille eines längst vergangenen bosparanischen Heerlagers verlangt eine einst gültige Losung.

25 Gefährlicher Nebel (1W6): 1-2: dichter Bodennebel verdeckt tückische Spalten und Gruben am Boden; 3-4: schemenhafte Umrisse (z.B. von Gestalten oder Gebäuden) locken in gefährliches Terrain; 5-6: stinkender Nebel lässt das Atmen schwer werden und verursacht beim Einatmen leichte Verätzungen in der Lunge (1W6 SP).

26 Ein Schwarm hübscher dämonischer Schmetterlinge (2W20+4) umflattert die Helden und sucht deren Wärme, dabei erzeugen sie in direkter Nähe der Helden *Grimmfrost* und 2WkTP(A)/ 2 SR (siehe **WdS 145**).

27 Halb Baum, halb Mensch scheint dieser unglückliche Vorgänger (z.B. ein Forscher, Geweihter oder Abenteurer) zu sein, der von einem dämonischen Baum allmählich einverleibt wird oder sich in einen solchen verwandelt.

28 Ein sonst seltenes Wesen hat hier seine Heimat, ist besonders aggressiv und besitzt dämonische Eigenschaften (z.B. *Ausweichen in den Limbus*, *Regeneration I*, o.ä.) (1W6): 1: Oger; 2: zwei Morfus; 3: Tatzelwurm; 4: Grubenwurm; 5: Krakenmolch; 6: Waldschrat.

29-30 Der Nebel formt schemenartig Menschen und Kreaturen, die noch immer in einem Kampf der Ersten Dämonenschlacht verstrickt sind und in den sie bald



die Helden mit einbeziehen, etwa mit physischen Angriffen (*Schaden auf belebte Materie*) oder allein durch ihre bedrohliche Existenz (*Schreckgestalt*).

31 In einem Baum oder einer Quelle lebt ein wahnsinnig gewordenes Wesen (z.B. ein pervertierter Waldgeist, eine wahnsinnige Dryade oder Quellnymphe, ein Lamifaar oder andere verdorbene Feenwesen), das mit aggressivem Interesse auf die Helden reagiert.

32-33 Mächtige Äste eines Baumes schlagen plötzlich wie Keulen (Hinterhalt: 5 AT: 13, 3W6+3 TP) nach den Helden, während schlangenartige dünnere Zweige sie zu greifen und zu fesseln versuchen (KK +3 um sich zu befreien), ehe sie ihr Opfer in Höhe reißen oder in das Erdreich zu ihren Wurzeln pressen.

34 Prächtige purpurfarbene Blüten und ein wohlriechender, frischer Duft locken auf eine sanfte Wiese mit leisem Vogelgezwitscher und Grillengezirpe: Eine Illusion von 1W6 Iribaarslilien (**ZooBotanica 241**).

35 Der Durchgang durch das wie zufällig gewachsen erscheinende Rosenspalier stellt eine Limbusforte dar. Zu bestimmten Konstellationen gelangen hier im Limbus lauernde Dämonen in die Dritte Sphäre.

Orte in der Dämonenbrache

Der Gesplitterte Berg (DB-01)

Kennzeichen: (nicht zu übersehen) / *„Wohin? Seid Ihr lebensmüde?"*
Typ: Du (weitläufig: *dämonisch verseuchtes* Gebiet, AGM), Kr
Organisation: Reste eines Blakharazkultes (Unheiligtum), Rosthauts Gargyle (Lebensraum), Tobrier (Versteck)
Reichtum: 4+
Zinken: [Gefahr] [Unheimlich] (in großem Abstand mehrmals angebracht)
Unbefugtes Eindringen: 4 / 4 / 5

Am Nordrand der Brache, wo das verfluchte Land an St. Parinor und die Weststadt grenzt, rissen die Trümmer der Fliegenden Festung gewaltige Krater in den Boden und machten Straßenzüge dem Erdboden gleich. In dieser zerschmetterten Ödnis, kaum zwei Meilen von der Stadt des Lichts entfernt, erhebt sich das größte Fragment: ein Dutzende Schritt hoher Berg aus verdrehtem Unmetall, gesplittertem Erz und geborstenem Fels, der im Rhythmus eines langsam atmenden Riesen Asche oder Giftschwaden ausstößt.

Die unmittelbare Umgebung

Der Gesplitterte Berg ist von unzähligen kleineren Trümmern umgeben, die sich dem Annähernden als unüberschaubares Gewirr aus scharfkantigen Brocken und Geröll darstellen. Mancherorts quillt stinkender Rauch aus dem pervertierten Gestein. Beim Durchqueren dieses Gebiets sind immer wieder *Klettern*-Proben (bis zu 5 Punkte erschwert) erforderlich, um Stürze zu vermeiden (Sturzschaden 1W6 –1 bis 4W6–4 SP, *Körperbeherrschung*-Proben zur Schadensminderung um +4 erschwert). Würfeln Sie 1W20: Bei 15-19 trifft der Stürzende auf eine bösartig gezackte Spitze (weitere 1W6+5 TP), bei 20 öffnet sich unter ihm ein 2W6 Schritt tiefer Schacht (Sturzschaden 1W6–1 SP pro Schritt).
An einigen wenigen Stellen ist der Boden sicher. Ein Held, der (so wie jene Personen, die sich regelmäßig hier herumtreiben) die SF *Ortskenntnis (Gesplitterter Berg)* besitzt, kann den Berg mit einer *Orientieren*-Probe –2 erreichen, ohne Schaden zu nehmen (Scheitern führt zu einem Sturz).

Unterschlupf der Tobrier

Ein größeres Trümmerstück am Fuß des Berges wird von den Tobriern als Versteck für besonders heiße Ware, gesuchte Personen oder Gefangene genutzt. Der zehn Schritt hohe Felsen ist rostrot, mit auffällig ebenmäßigen Kanten und Flächen. Er scheint über keine Öffnung zu verfügen. In Wahrheit befindet sich jedoch auf der dem Gesplitterten Berg zugewandten Seite ein Eingang, den man erreicht, indem man in eine halbschrittbreite Spalte zwischen dem Fels und dem Boden kriecht. Ein schräg aufwärts führender Gang mündet in einen Raum, dessen „Fußboden" (eigentlich eine Seitenwand) ein 45-Grad-Gefälle aufweist. Durch eine Tür ist ein zweiter, halb eingestürzter Raum erreichbar – das eigentliche Lager. Unliebsamer Zeugen oder Entführungsopfer, für die kein Lösegeld gezahlt wird, entledigt sich die Bande an Ort und Stelle, indem die Unglücklichen (tot oder lebendig) in eine Spalte des Gesplitterten Berges geworfen werden.

Die Außenseite

In der zerklüfteten Oberfläche des Berges gibt es zahlreiche Risse, Löcher und Schlote, durch die man ins Innere eindringen kann. Einige sind Sackgassen, die sich manchmal knirschend verengen und schließen, andere münden in das **Lebende Labyrinth** (siehe unten). Die auffälligste Öffnung ist ein Höhleneingang in 20 Schritt Höhe, der wie ein zahnstarrendes Maul aussieht (siehe unten **Der Rachen**).





Der rissige Fels bietet zwar Halt, dafür drohen an vielen Stellen tückische, scharfe Kanten und Metalldornen. Alle fünf Schritt sind *Klettern*-Proben abzulegen, wie sie im Kapitel **Die unmittelbare Umgebung** beschrieben sind. Auch hier erfolgt beim Scheitern ein 1W20-Wurf: Bei 8-15 trifft der Stürzende auf eine gezackte Spitze (weitere 1W6+5 TP), bei 16-20 stürzt er durch einen 2W6 Schritt tiefen Schacht (Sturzschaden 1W6–1 SP pro Schritt) in das Lebende Labyrinth.

Auf der Südseite des Berges führt eine sechs Schritt tief eingeschnittene Klamm von seinem Fuß bis hoch auf den verfluchten Brocken. Der Aufstieg ist hier einigermaßen einfach, allerdings wird er von zahlreichen dämonisch befleckten Gargylen Rosthauts (**Metropole** S. 158) bewacht, die jeden angreifen, der nicht von einem Paktierer des Agrimoth oder Blakharaz begleitet wird. Am oberen Ende der Klamm beginnt eine verwitterte Treppe aus schwarzen und roten Stufen, die in den Berg führt und das Lebende Labyrinth an einer Stelle erreicht, die es dem Ortskundigen einfach macht, den Weg zum **Abgrund** (siehe unten) zu finden.

Chaos und Wandel

Würfeln Sie für jede SR, die die Helden mit der Erforschung des Berges verbringen, mit 1W20. Nach einer gelungenen *Gefahreninstinkt*-Probe kann man, wenn man die Möglichkeit hat, der Gefahr auszuweichen, das Würfelergebnis um TaP*/3 Punkte ändern.

1-5 Nichts passiert
4-6 Unheimlicher Lärm (Poltern, Kreischen, Hämmern) ist zu hören
7-8 Irgendwo weit entfernt schreit jemand verzweifelt um Hilfe
9-11 Dumpfe Schritte nähern sich.
12-13 Giftige Rauch-und Aschewolken breiten sich aus (3W6 TP(A) alle 10 KR, solange man dem ausgesetzt ist, Atemgift der 3. Stufe)
14 Ein Durchgang öffnet sich vor den Augen der Helden (Tabelle 3b)
15-16 Nadelspitze Stacheln wachsen aus dem Boden (1W6+3 TP)
17-18 Kopfgroße Felsbrocken stürzen herab (*Ausweichen* +2, Schaden 3W6 TP)
19-20 Huschende Schatten verdichten sich zu einem minderen Dämon
21+ Der Durchgang, durch den die Gruppe kam, schließt sich vor ihren Augen

Modifikatoren: Am Fuß des Berges –4, auf der Außenseite +0, im Lebenden Labyrinth +2; mindestens ein Paktierer anwesend –5, mindestens ein Geweihter anwesend +3, für jedes Schutzamulett aus Unmetall (s. Seite 202) in der Gruppe –1

Das Lebende Labyrinth

Innerhalb des Gesplitterten Berges ist man umgeben von dämonisch verzerrten Elementen (Liturgien mindestens um 7 Punkte erschwert, Zauber und Anrufungen Agrimoths um 1 bis 3 Punkte erleichtert). Der Klang des Owilmarsgongs im Tempel der Sonne (**VV-09**) wird vom Unmetall verschluckt und zeigt keine Wirkung.

Der gesamte Berg ist von Kammern, Gängen und Schächten durchzogen, die ein kaum zu kartographierendes Gewirr bilden. Doch die Macht Agrimoths, die den Ort bis ins Mark durchdringt, bewirkt außerdem, dass der Gesplitterte Berg ständigem Wandel unterworfen ist: Durchgänge öffnen und schließen sich, Räume wechseln ihre Position, und die per-





vertierten Elemente strahlen spürbare Verderbnis aus. Meist sind die Veränderungen zufällig, aber bisweilen hat man den Eindruck, ein boshafter Wille würde sie lenken.

Für Sie als Meister bedeutet dies, dass Sie Bereiche, die von den Helden erforscht werden, bei jedem Besuch der Gruppe anders aussehen lassen können. Ein einmal erkundeter Weg kann an einen gänzlich anderen Ort führen oder sich in eine tödliche Sackgasse verwandelt haben. Wenn Sie jedoch das Chaos des Berges in voller Pracht zur Geltung bringen wollen, verwenden Sie die folgenden Tabellen, um darzustellen, wie sich der Ort buchstäblich unter den Füßen der Helden verändert.

Die Gestalt jedes Raums, den die Gruppe betritt, wird auf **Tabelle 1** ausgewürfelt. **Tabelle 2** zeigt an, wie viele Ausgänge aus dem Raum führen, und **Tabelle 3** beschreibt, was für eine Art Verbindungsweg hinter diesen liegt. Alle 1W6 Räume (oder nach Ihrem Ermessen) würfeln Sie zusätzlich einmal auf **Tabelle 4**. Jede Verbindung, die nicht in einer Sackgasse oder einem Fixpunkt endet, führt wieder in einen Raum und damit zurück zur Tabelle 1, so dass die Gruppe theoretisch ewig in den Kammern des Berges umherirren kann, ohne auch nur einen bekannten Ort wiederzufinden. Durch die chaotische Natur des Ortes brauchen Sie sich keine Gedanken darüber zu machen, ob die Anordnung der Räume physikalisch möglich wäre.

Versucht man, das Lebende Labyrinth auf dem Weg zu verlassen, auf dem man es betreten hat, müssen *Orientierung*-Proben abgelegt werden, die um die Anzahl der bisher durchquerten Räume erschwert sind. Für jeden TaP* bewegt man sich einen Raum auf den Ausgangspunkt zu, nach einer SR darf eine neue Probe abgelegt werden. Ein Patzer bedeutet, dass sich das Labyrinth inzwischen derart verändert hat, dass der zurückgelegte Weg nicht mehr existiert.



Tabelle1: Räume

1a: Wände und Decke bestehen aus … (2W6)

2	geschwärztem Silber
3	brüchigem Marmor
4-5	rissigem Obsidian
6-7	rostigem Eisen
8-9	rauem Granit
10	schimmlig-weichem Material
11	pulsierenden Flechten
12	Hölleneisen

1b: Der Fußboden ist … (1W6)

1	spiegelglatt
2	schleimig
3	von lockerem Geröll bedeckt
4	uneben
5	von tiefen Spalten durchzogen
6	mit spitzen Zacken übersät

1c: Es riecht nach … (1W6):

1	Schwefel
2	Blut
3	heißem Metall
4	Ammoniak
5-6	nichts

Tabelle 2: Ausgänge

2a: Der Raum hat zusätzlich zum Eingang … (1W6):

1	einen Ausgang
2-3	zwei Ausgänge
4	1W6 Ausgänge
5-6	keinen Ausgang

2b: Der Ausgang führt nach … (1W6 je Ausgang)

1	Westen
2	Osten
3	Norden
4	Süden
5	oben
6	unten

Tabelle 3: Verbindungswege

3a: Der Ausgang ist … (1W6):

1	ein offener Torbogen
2-3	ein scharfkantiger Durchbruch
4	eine Tür, unversperrt
5	eine Tür, blockiert, KK-Probe +6 zum Öffnen
6	eine Tür, magisch gesichert: *Fallensiegel*, 2W6+5 TP (**WdA 144**)

3b: Dahinter liegt … (1W20):

1-3	ein breiter Korridor*
4-6	ein schmaler Gang*
7-8	ein niedriger Kriechgang*
9-11	eine unregelmäßige Felsspalte*
12-13	eine breite Treppe*,**
14-15	eine schmale Wendeltreppe*,**
16-17	eine steile Rampe*,**
18-19	nochmals würfeln, aber nach 2W6 Schritt endet der Verbindungsweg an einer nackten Felswand
20	Einer der **Orte in Dunkler Tiefe** (siehe unten, Ausnahme: Raum der Rache) oder ein Ausgang aus dem Berg (nach Meisterentscheid)

* würfeln Sie je einmal auf die Tabellen 1b, 1c, 1d

** 1W6: 1-2 nach oben, 3-6 nach unten

Tabelle 4: Entdeckungen (1W20)

bis 3	Der Raum macht einen friedlichen Eindruck. Solange die Gruppe hier bleibt, wird nicht auf der Tabelle Chaos und Wandel gewürfelt
4-5	Im Raum befinden sich verwertbare Reste der ehemaligen Einrichtung (Metallbeschläge, Zierrat, Halbedelsteine) im Wert von 3W6+6 S
6	Die Leiche eines Schatzsuchers, mit offensichtlichen Giftsymptomen, aber erstaunlich gut konserviert, hat Fundstücke im Wert von 2W6 D bei sich
7-8	1W6 zerschmetterte und vermoderte Leichen (beim Absturz der Festung verstorben)
9-10	Schatzsucher (Tobrier, verzweifelter Flüchtling oder Privatgelehrter)
11-12	Verirrter (Straßenkind, Spross aus gutem Haus, oder von Visionen geführter Verrückter, evtl. Alrik Arberdan (siehe NH-16), der sich nur als verirrt ausgibt)
13-14	Magische Falle an einem Durchgang oder Behälter (3W6+3 TP in 3 Schritt Umkreis); der Behälter enthält einen wertvollen Fund (5W6 D, magisches Buch etc.)
15	Ein Wachgolem (**WdZ 198**, Stein, klein), greift an, wenn kein Paktierer anwesend ist.
16	Gefesselte Seele eines beim Absturz Getöteten, schon halb in den Niederhöllen, fleht um Erlösung.
17-18	Brutstätte pervertierter Mindergeister (alle 5 KR erscheinen 1W6 der Quälgeister)
19-20	1W3 feindselige Daimonide greifen an
21+	Im Raum ist ein Dämon (W6; 1-2 Azzitai 3-4 Taifelel, 5 Heshtoth, 6 Irrhalk) mit dem Dienst *Wache* gebunden

Modifikatoren: mindestens ein Paktierer anwesend –3, mindestens ein Geweihter anwesend +3, für jedes Schutzamulett aus Unmetall in der Gruppe –1



Orte in dunkler Tiefe

Neben den Kammern und Gängen des Lebenden Labyrinths gibt es im Inneren des Berges auch einzigartige Örtlichkeiten. Im Folgenden sind einige beschrieben, weitere können nach Belieben hinzugefügt werden. Viele diese Orte können zufällig über das Lebende Labyrinth erreicht werden, manche verfügen aber auch über dauerhafte Zugänge. Die SF *Ortskenntnis (Gesplitterter Berg)* erlaubt es, einen bereits bekannten Platz im Berg mit einer *Orientierung*-Probe wiederzufinden. Die Probe kann nach drei durchquerten Räumen des Lebenden Labyrinths wiederholt werden.

Der Rachen

Diese sechs Schritt hohe und zehn Schritt durchmessende Kaverne ähnelt einer Tropfsteinhöhle. Beim genaueren Hinsehen entpuppen sich die unzähligen Stalagmiten und Stalaktiten als groteske Auswüchse aus Unmetall und rostigem Eisen. Die schrittlangen Spitzen bedecken den gesamten Boden, die Decke und die Wände. Zwischen ihnen bleibt oft kaum ein Fußbreit Platz, so dass das Durchqueren der Höhle eine langwierige und riskante Angelegenheit ist (regelmäßige *Körperbeherrschung*-Proben, um 1W6+2 TP durch Schnitte zu verhindern). Manchmal (1-2 auf W20, jede SR würfeln) löst sich eine der Spitzen von der Decke und fällt mit boshafter Zielgenauigkeit auf einen Eindringling (*Ausweichen* +4, Schaden 2W6+6 TP).

Zwischen den tödlichen Zähnen des Rachens bleichen menschliche Knochen. Vielleicht wurden diese Unglücklichen von den kleinen Gold- und Silberklumpen angelockt, die man bisweilen an den Wänden der Kaverne glitzern sieht (Wert: 1W20 D bzw. S).

Der Rachen ist über eine Öffnung, die an ein Maul erinnert, von der Außenseite des Berges aus erreichbar. An seinem tiefsten Punkt öffnet sich alle 1W6 Stunden für 1 SR ein Durchgang, der in das Lebende Labyrinth führt.

Die Prunkgemächer

Sieben prächtig eingerichtete Räume, sternförmig um eine siebeneckige Kammer angeordnet, sind mit wertvollen Möbeln und anderem Zierrat ausgestattet. Die Erforschung dieses Bereichs, der einmal einem hochrangigem Beschwörer aus Galottas Hofstaat gehörte, wird durch zweierlei erschwert: Zum einen ist die Schwerkraft in diesem Bereich verzerrt, so dass „unten" immer in Richtung der zentralen Kammer liegt. Und zum anderen weisen die glühenden Linien eines Heptagramms in eben dieser Mittelkammer darauf hin, dass in ihr etwas beschworen wurde, das sich noch immer hier eingenistet hat.

Eine sorgfältige Durchsuchung der Prunkgemächer fördert Schätze im Wert von gut 2.500 D zutage. Manches davon ist eher sperrig (Möbel, kleine Statuen), anderes (Edelsteine, Schmuck) wird durch verschiedene Zauberzeichen (**WdA 144ff**, häufig sind *Fallensiegel* mit 2W+10 TP und *Augen des Basilisken* mit 10 RkP*) gesichert. Die Zeichen werden durch die dämonische Kraft des Berges gespeist.

Der einzige Weg zu diesen Gemächern führt über das Lebende Labyrinth. Wer sie findet, sollte sich nicht allzu glücklich schätzen, denn nach 1W6 SR verschwindet der Zugang (und damit der einzige Ausgang) für 3W6 SR, was dem Gehörnten, der sich hier herumtreibt (nach Meisterentscheid ein Taifelel, Shruuf oder Quitslinga) eine ungestörte Jagd ermöglicht. Solange das Heptagramm der Mittelkammer nicht neutralisiert wurde (DESTRUCTIBO +7, 35 AsP; Exorzismus Grad IV oder brutale Gewalt (Härte 15, 30 Strukturpunkte)), verfügt der Dämon über die Eigenschaft *Präsenz III* (**WdZ 234**).

Der Abgrund

Im Zentrum des Berges, ohne direkte Verbindung nach draußen, gähnt ein zehn Schritt durchmessender, scheinbar bodenloser Schacht mit zerklüfteten, senkrechten Wänden, in denen klaffende Löcher, aber auch kunstvolle Torbögen zu finden sind. Der Abgrund verbindet mehrere Ebenen des Lebenden Labyrinths. Aus der Tiefe dringen bisweilen unmenschliche Schreie, dumpfes Hämmern, metallisches Kreischen oder dumpfes Knurren.

Die Wände des Abgrunds lassen sich leidlich gut erklettern (*Klettern*-Probe –1 alle 5 Schritt). An manchen Stellen ist das Gestein jedoch trügerisch brüchig (*Klettern*-Probe +4) oder mit ätzendem Schleim (2W6 SP) überzogen. Solange das Unheiligtum im Raum der Rache besteht, haust hier ein Irrhalk (**WdZ 209**, zusätzliche Eigenschaft *Präsenz III*), der die Mitglieder des Blakharazkultes wohlbehalten hinab zum Raum der Rache und wieder hinauf trägt, jeden Eindringling aber erbittert attackiert.

Der Schacht ist über zweihundert Schritt tief, so dass sein Boden – den noch niemand lebend erreicht hat – jenseits der Wurzeln des Berges unter der Brache liegt. Bis hierhin hat sich ein Teil des *Maschinenherzen*, der ehemaligen Kraftquelle der Fliegenden Festung, bereits in die Erde gefressen: Ein verdrehter und gekrümmter Zylinder aus Erz mit einem Durchmesser von 10 Schritt. Er gleicht einem unheiligen Schmelzofen, in dem Feuer, Humus und Luft ineinander übergehen, und kann in jeder SR 1W6 mindere Manifestationen der Domäne Agrimoths ausspeien (Rostkrieger, Kreischwinde, Feuerzungen, Dornranken). In seinem Umkreis knechtet und formt dämonischer Einfluss die Elemente, so dass das Herz mittlerweile von einem eigenen verzerrten Labyrinth aus bizarren Höhlen umgeben ist.



Der Raum der Rache

Etwa auf halber Höhe des Abgrundes beginnt hinter einem von Irrhalkenstatuen flankierten Torbogen ein breiter Korridor aus schwarzrotem Stein. Dies ist der Zugang zum Raum der Rache, dem einstigen Thronsaal des Dämonenkaisers und heutigem Insanctum des Erzdämonen Blakharaz. Jeder, dem eine MR-Probe misslingt, erhält für die Dauer des Aufenthalts die Schlechte Eigenschaft Rachsucht +8. Zauber und Anrufungen Balkharaz' sind um 5 Punkte erleichtert, Liturgien um 10 Punkte erschwert.

Tausende schmerzverzerrte Steingesichter schmücken die Wände und die von mächtigen Säulen gestützte Kuppeldecke. Der einst spiegelglatte, schwarze Boden ist mit Ruß und getrocknetem Blut bedeckt. Auf einer in ihn eingelassenen Kristallplatte im Zentrum des Saals zuckt unruhig eine schwarze Flamme. Ihr dunkler Glanz dämpft jede Lichtquelle im Raum und lässt aus harmlosen Schatten drohend tanzende Schrecken werden.

Da Blakharaz im Insanctum das Wirken keines anderen Erzdämonen duldet, kann der Raum nicht direkt über das Lebende Labyrinth erreicht werden, sondern nur über den Abgrund. An einer Seitenwand beginnt zudem eine abwärts führende Treppe, die nach 50 Stufen in eine der **Wurzeln des Berges** (siehe S. 224) mündet.

Auch wenn die beiden ursprünglichen Priester der Rache ebenso wie der verblendete Praiot *Aurentian von Jilaskan* im Verlauf der Quanionsqueste den Tod fanden, ist das Unheiligtum keineswegs verwaist, denn die wispernde Stimme, die aus der Flamme spricht, konnte längst andere Seelen in ihren Bann ziehen. An diesem Ort findet das Finale des Szenarios **Das Insanctum des Gesplitterten Berges** (**Gassenhelden** S. 17) statt. Nach dessen Abschluss stürzt der Raum der Rache in sich zusammen und wird nach und nach vom Gesplitterten Berg verschlungen. Von nun an herrscht Agrimoth allein über den verfluchten Ort.

Die Drachenscherbe (DB-02)

Kennzeichen: - / *„Wendet euch von Sankt Parinor ostwärts in den verfluchten Wald. Wenn ihr nach einigen hundert Schritt ein scharf aufragendes Trümmerstück seht, zehn Schritt hoch, wie ein steckengebliebener Reißzahn – das ist es."*
Typ: Du (*dämonisch verseuchtes* Gebiet, AGM)
Organisation: Rosthauts Gargyle (Hauptquartier)
Reichtum: 4
Zinken: [Unheimlich!] [Gefahr!]
Unbefugtes Eindringen: 5 / 4 / 5

Als die Fliegende Festung über Gareth vom Himmel stürzte, bohrte sich ein haushohes Bruchstück südwestlich des Gesplitterten Berges tief in den Boden. Ein Teil des dichten Waldes wurde unter der Gewalt des Aufpralls einfach zermalmt. Ölig schimmernd ragt das Unmetall aus dem Boden, dunkle Öffnungen klaffen darin wie gierige Mäuler. Inzwischen sind die Blätter der umstehenden Bäume fleckig und von kränklichem Grün. Die Sankt Parinorer, die es von weitem sehen, nennen es Drachenscherbe, denn bisweilen ist es von Geflügelten umkreist.

Auf dem Bruchstück sitzen hässliche geflügelte Statuen, deren Fratzen allein reichen, die Mutigen in die Flucht zu schlagen, die sich in die Brache wagen (Schreckgestalt I). Einige von ihnen erwachen unvermittelt zum Leben, sollten sich Fremde nähern, denn hier haben die Gargylen Rosthauts (**Metropole** S. 158) ihren geheimen Unterschlupf errichtet. Die Gargyle, die mit der Fliegenden Festung nach Gareth kamen, wurden durch die verderbte Magie Agrimoths zum Leben erweckt und suchen nun die Nähe des Gesplitterten Berges. In der Dämonenbrache sind sie unter sich und können unbehelligt jagen. Dabei bevorzugen sie von der Macht Agrimoths berührte Tiere oder entführen kurzerhand einen unachtsamen Bewohner aus den Straßen der Stadt.

Der tiefe Schacht

Das Erforschen der Drachenscherbe gestaltet sich schwierig, denn der einzige Zugang ins Innere befindet sich in rund sechs Schritt Höhe und ist nur mittels einer gewagten Kletterpartie über das scharfkantige, dunkel glänzende Metall zu erreichen (*Klettern*-Probe +8).

Das Innere ist bis auf einige Zwischenplateaus größtenteils hohl und hat sich einige Schritt tief in den weichen Boden der Brache gegraben. Der Abstieg gestaltet sich mühsam (*Klettern* +10) und man läuft Gefahr, von einem der Gargylen überrascht zu werden, welche die dunklen Alkoven an den Wänden als Ruhestätte für ihre Starre nutzen.

Am Grund ihrer Heimstätte haben die Gargyle Relikte aus der fliegenden Festung aufgetürmt, um die erzdämonische Präsenz ihres Schöpfers stärker zu spüren. Auch einige gestohlene magische Gegenstände finden sich hier. Getrocknetes Blut auf den spitzen Splittern am Boden zeugt von der Praxis, ihre Opfer in die Lüfte zu reißen und aus mehreren Schritt Höhe auf das spitze Unmetall zu stürzen (Fallschaden 1W6+1 je Schritt Höhe), wo die meisten elend verbluten – wenn ihnen die Klauen nicht zuvor das Sikaryan entziehen.

Ein Entkommen aus dem tiefen Schacht ist ohne Flügel und Ausrüstung entweder für meisterliche Kletterer möglich (*Klettern*-Probe +15) oder für jene, denen es gelingt, einen hierhin vorgedrungenen Wurzelgang des Gesplitterten Berges zu öffnen (siehe S. 224).



Fundstücke im tiefen Schacht (2W6)

2 ein Dolch aus Arcanoferrit (**WdA 186**), der bei Personenverwandlungen mitgeführt werden kann
3 die lange verschollene Kristallkugel eines Garether Magiers
4 ein erstarrter, von Gargylen entführter Magier, der sich beim Absturz selbst paralysierte und verhängnisvoll patzte
5 ein entkräftetes, noch lebendes Opfer
6 Bruchstücke aus Hölleneisen (WdA 186), einem besonders magieaffinen Metall
7 3W6 Dukaten mit dem Antlitz des Dämonenkaisers Galotta
8 Edelsteine und Schmuck von Opfern im Wert von 2W20 Dukaten
9 eine auf dünn gewalztem, grünlichem Metall geschriebene Ausgabe von Borbarads Testament in schlechtem Zustand
10 ein magischer Ring mit drei verbliebenen Ladungen des SCHWARZER SCHRECKEN
11 Das Buch der Schlange einer Hesindegeweihten, die über Gargylen forschte und vermutlich den Tod fand
12 ein violett glänzendes, dämonisch beseeltes Schwert aus Wolfsstahl (gebundener Agribaal, LO 13, WM +1/+1, TP 1W6+6, Nebenwirkungen: Pechmagnet, Unzerstörbarkeit, taucht immer wieder auf, wenn man versucht, es loszuwerden)

Die Trümmer der Fliegenden Festung

Beim Absturz der Fliegenden Festung gingen Millionen Quader Unmetall über der Stadt nieder. Die größten Trümmer stürzten auf Neu-Gareth und die Dämonenbrache, aber auch in anderen Teilen der Stadt kam es zu Verwüstungen. In den am schwersten betroffenen Nachbarschaften wurden ganze Straßenzüge dem Erdboden gleichgemacht und unter hausgroßen Brocken begraben.

Seit Jahren bemühen sich die Garether, die Spuren der Katastrophe zu beseitigen. Vor allem in den vornehmeren Nachbarschaften wurden herumliegende Trümmer, soweit es möglich war, zerschlagen und in die Dämonenbrache abtransportiert. Unter vielen Gebeten, Reinigungsritualen und mit geweihten Schaufeln und Hacken schuften mutige Arbeiter Tag für Tag, die Zäheren von ihnen schon seit Jahren. Dass es unter den Arbeitern immer wieder zu Fällen von Besessenheit und sogar Dämonenfäule kam, machte die Aufräumarbeiten nicht einfacher. Die Geweihtenschaft von Praios und Ingerimm sowie die Antimagier der Akademie der Magischen Rüstung tun bis heute ihr Bestes, besonders gefährliche Hinterlassenschaften der Festung zu neutralisieren, aber auch sie können nicht überall sein.

Man findet offen herumliegende Trümmer vor allem noch in den ärmlicheren Nachbarschaften, im Aschengrund und am Südrand des Villenviertels, wo die schiere Menge an Unmetall und schwarz-rotem Stein die Beseitigung der Trümmer erschwert. An manchen Orten liegen die verdorbenen Reste der Festung unter der Erde vergraben, weil sie durch die Wucht des Aufpralls tiefe Gräben und Krater rissen oder weil man es seinerzeit für klug hielt, sie rasch mit Schutt und Erde zu bedecken. Manche von ihnen sind derart groß, dass in ihrem Inneren mehrere Kammern, Gänge und Räume liegen können. Das größte Bruchstück ist der Gesplitterte Berg (DB-01), der seinen Schatten abends über die halbe Stadt wirft.

Die meisten Überreste der Festung haben mittlerweile ihre dämonische Essenz verloren. Gut drei Viertel der Trümmer (1-15 auf 1W20) sind gewöhnlicher Schutt, manche Stücke (16-19 auf 1W20) sind noch schwach von Agrimoths Kraft durchdrungen. Selten (20 auf 1W20) findet man aber noch Bruchstücke, in denen starkes dämonisches Wirken nachweisbar ist. Feenwesen meiden solche Trümmer, und intuitive Personen (Magiegespür, Gefahreninstinkt, Spruchanwender mit IN als Leittalent) fühlen sich in ihrer Nähe unwohl (MU und KO –2).

Bei aller Gefährlichkeit der Trümmer gibt es doch skrupellose Seelen, die versuchen, aus ihnen Gewinn zu schlagen, so etwa die Sonnengrunder Feinschmiedin Neresia Raspek (**SG-09**).

Aussehen von dämonisch durchdrungenen Trümmern

(1W20, +3 bei starker dämonischer Verseuchung; für jedes Stück 1W3 mal würfeln):

1-6 unangenehmer Geruch
7-9 schmierige Oberfläche
10-11 etwas wärmer oder kälter als die Umgebung
12-13 deutlich wärmer oder kälter als die Umgebung
14-15 doppelt so schwer wie ein gleich großes Granitstück
16 von rötlich glosenden Adern durchzogen
17 mit Widerhaken und scharfen Kanten besetzt (FF-Probe bei Berührung, um 1W6+2 TP zu vermeiden)
18 im Inneren ist manchmal Pochen und Knirschen zu hören
19 über die Oberfläche huschen verzerrte Schatten
20 enthält kleine Einschlüsse aus Gold und Silber (Wert: 1W6 D je 10 Stein Gewicht)
21 verändert in unregelmäßigen Abständen leicht seine Form
22 von einem pulsierenden Glühen umgeben
23 aus dem Inneren dringt erstickes Weinen, Flehen und Röcheln



Eine Strukturanalyse eines solchen Festungsstücks bringt folgende Erkenntnisse:
4-7 ZfP*: Merkmale Dämonisch (Agrimoth), Objekt. Es wirkt kein Zauber mehr, eine Repräsentation ist nicht nachweisbar.
8-12 ZfP*: Eine Eigenschaft des Stücks (siehe unten) kann bestimmt werden.
je weitere 2 ZfP*: Eine weitere Eigenschaft des Stücks (siehe unten) kann bestimmt werden.

Eigenschaften schwach dämonischer Trümmer

(W20, für jedes Stück 1W3 mal würfeln):

1-4	giftig (1W6+1 SP bei Berührung)
5-8	schleichende Vergiftung (an jedem Tag, an dem man mindestens 6 Stunden in der Nähe (7 Schritt) des Stücks verbringt, erleidet man 1 SP und regeneriert nicht)
9-11	Auftreten von besonders boshaften Mindergeistern möglich (20 auf 1W20, täglich würfeln)
12-15	Zauber mit Merkmal Dämonisch in unmittelbarer Nähe um 1W6 Punkte erleichtert
16-17	längerer Kontakt verursacht Schleichenden Verfall (1 Punkt pro Tag)
18	von einem minderen Dämon besessen
19	bei Berührung Ansteckung mit Dämonenfäule möglich (19-20 auf 1W20)
20	Kontakt raubt 1W6 Punkte Sikaryan

Eigenschaften stark dämonischer Trümmer

(1W20, für jedes Stück 1W3+1 mal würfeln):

1-2	ätzend (2W6+4 TP bei Berührung)
3-5	Zauber mit einem dämonischen Merkmal sind innerhalb von 3 Schritt um 1W6 Punkte erleichtert
6-7	Zauber ohne dämonisches Merkmal sind innerhalb von 3 Schritt um 1W6+2 Punkte erschwert
8-10	Auftreten von besonders boshaften Mindergeistern möglich (20 auf 1W20, täglich würfeln)
11-13	Jeder Zauber, der innerhalb von 3 Schritt scheitert, führt zu einer astralen Entladung (3W6 TP(A) für Zauberer und Ziel des Zaubers)
14-15	1W3 schwach dämonische Eigenschaften
16-17	längerer Kontakt verursacht schleichenden Verfall (1 Punkt pro Tag)
18	von einem minderen Dämon besessen
19	Ansteckung mit Dämonenfäule möglich (19-20 auf 1W20)
20	Wenn ein magisches Artefakt auf 1W3 Schritt angenähert wird, entlädt sich seine Matrix in einer Explosion (1W6 TP je pAsP in 3 Schritt Umkreis, das Artefakt wird zerstört).

Magister Phygius' Chimärenturm (DB-03)

Kennzeichen: „Variatio delectat" (Bosparano: „Vielfalt erfreut") / *„Schlagt euch eine knappe Meile südlich der Kaserne der Maulwürfe in die Brache und haltet euch an die Spur aus rot bemalten Widderschädeln. Mit etwas Glück führt euch das dorthin, wonach ihr fragtet."*
Typ: Ma
Hausherr: Phygius II.
Q/P/S/B/A: -/-/-/1/-
Reichtum: 3 (für Wissenschaftler unbezahlbar)
Unbefugtes Eindringen: 4 / 4 / 4

Düster erhebt sich der verfallene schwarze Turm aus einem morastigen See, der oft nebelverhangen ist. Deutlich bunter hingegen sind die gepflegten Blumenbeete, die das Gemäuer umgeben. Das ehemalige Schmugglerversteck fand, nach seiner Räumung durch eine Gruppe tapferer Recken, dank seiner Abgelegenheit, der dämonischen Affinität und einer der seltenen stabilen Kraftlinien, schnell einen neuen Besitzer. Es wurde Forschungsstätte des zurückgezogen lebenden Chimärologen Phygius, über den man sich in den Garether Gassen unheimliche Geschichten erzählt. Nur wenige wissen, dass der Altmeister vor einigen Jahren das Zeitliche segnete und nun sein Nachfolger – unter gleichem Namen – die Experimente weiterführt. Phygius II., ein etwas verhuschter aber freundlicher Mann, forscht seither nach Herzenslust in dem großzügig ausgebauten Kellergewölbe des Turms, ohne sich jeglicher Schuld bewusst zu sein.
Für Sicherheit sorgen seine geliebten chimärischen Schöpfungen: *Bellranunkeln*, ein Rudel *Octocanis, Schilflaurer* und die *Melusinen* im Weiher halten unerwünschten Besuch fern. Die Umtriebe der Nekromantin Alana Borodano (**DB-10**) sind ihm ein Dorn im Auge, seit ihre Untoten eine seiner Chimären töteten, und so schickt Phygius seine Kreaturen immer wieder gezielt aus, um den „lästerlichen Umtrieben dieses nekrophilen Weibs" beizukommen.
Einer der Wenigen, die willkommen sind, ist der wildniserfahrene **Yeto** (*1004 BF, picklig, schweigsam, *durchschnittlicher Jäger*, SO 5, GT 2). Vor Jahren rettete der Magier dem Wilderer das Leben, seither versorgt dieser Phygius mit Waren und Zutaten aus der Stadt und besorgt gelegentlich auch seltenere Tiere (oder Menschen) für seine Experimente.

Phygius II., Chimärologe

Geboren als **Hexander Roggenfeldt** (*990 BF, grauer Bart, Zwicker, hinkt, tierlieb, weltfremd) schloss Phygius sein Studium an der Magierakademie in Punin als Jahrgangsbester ab. Als der hoffnungsvolle Stipendiat jedoch im Giftschrank der Institutsbibliothek auf Forschungsergebnisse des legen-

dären Balphemor von Punin stieß und seine Liebe zur Chimärologie entdeckte, bereiste er auf der Suche nach altem Wissen den Kontinent. Doch wo immer er sich neue Erkenntnisse erhoffte, fand er die größten Koryphäen, wie Zurbaran von Frigorn, Abu Terfas und die Herren der Chimärengärten des untergegangenen Elem, von Glücksrittern der Vergangenheit und Gegenwart feige gemeuchelt. Nur aus ihren gesammelten Schriften konnte er wertvolles Wissen für seine praktischen Versuche sammeln. Nach einem fehlgeschlagenen Experiment, in welches gerüchteweise eine Disdychonda und ein Trollmops involviert waren, verschwand Hexander bei Nacht und Nebel mitsamt einiger hochbrisanter Schriften von der Akademie Punin und kaufte sich in die Bruderschaft der Wissenden ein. Auf der Suche nach einer neuen Wirkungsstätte, stieß er auf Gerüchte über einen Kollegen in der Dämonenbrache. Leider fand er auch diesen in seinem Schwarzen Turm, einem ehemaligen Schmugglerversteck, erschlagen vor. Die Wohnstatt des Chimärologen jedoch erschien Hexander ideal für seine eigenen Experimente, und so ließ er sich nieder und treibt seither unter dem Namen Phygius II. seine Forschungen zur Lebensvielfalt voran.



Phygius II.

Nur wenig Verständnis bringt der streng nach *Codex Albyricus* gekleidete Magier für jene auf, die seine Arbeit stören. Mit Menschen kommt der höfliche, aber weltfremde Zauberer nur schwer zurecht. Wenn er hingegen von seinen Experimenten spricht, leuchten seine grauen Augen vor Begeisterung und Eifer. Er teilt nicht im Geringsten die Ansicht, dass seine Forschungen götterlästerlich oder gar gefährlich sind. Immer wieder entlässt er eines seiner Geschöpfe in die Freiheit ungeachtet dessen, was seine Kreaturen anrichten könnten, sollten sie sich in die Ausläufer des Südquartiers verirren …

Kurzcharakteristik: brillanter Chimärologe
Beziehungen: gering
Finanzkraft: hinlänglich
Belohnungen (klein/mittel/groß): 5 S / eine Bellranunkel, Lehrmeister für verbreitete Zauberkünste / eine Chimäre nach Wunsch, Lehrmeister für seltene Zauberkünste, Zurbarans Tinktur
Verwendung im Spiel: Auftraggeber zur Beschaffung seltener Tiere und Ingredienzien, Mentor, des Öfteren entkommender Antagonist

Zitate: *„Es wird nur ganz kurz wehtun, mein Kleiner! Du wirst vielleicht staunen, wenn du erst mal fliegen kannst!“*

MU 15	**KL** 18	**IN** 13
CH 15	**FF** 12	**GE** 6
KO 10	**KK** 9	**LeP** 26
AuP 28	**AsP** 57	**KaP** –
WS 5	**MR** 8	**SO** 8
GT 0		

Vor- und Nachteile: wie Akademiemagier, Tierfreund; Arroganz 7, Einbildungen, Lahm, Neugier 10, Selbstgespräche, Weltfremd 6 (Moralvorstellungen, Recht, städtisches Treiben)
Sonderfertigkeiten: Berufsgeheimnis (Zurbarans Tinktur), Bann- und Schutzkreis gegen Chimären, Blutmagie, Chimärenmeister, Eiserner Wille I, Exorzist, Invocatio Integra, Kraftlinienmagie II, Verbotene Pforten, Zauberroutine, Merkmale Beschwörung, Dämonisch (Asfaloth), Form, Herbeirufung, Metamagie
Talente: Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 7, Menschenkenntnis 3, Überreden 4, Schriftlicher Ausdruck 10, Anatomie (Tiere) 15 (17), Magiekunde (Chimärologie) 18 (20), Pflanzenkunde 17, Tierkunde 18, Alchimie 16, viele Alte Sprachen und Schriften auf 10+
Zauber: ANALYS 14, CHIMAEROFORM 19, ECLIPTIFACTUS 10, FULMINICTUS 8, GARDIANUM 8, HERR ÜBER DASTIERREICH 12, INVOCATIO MAIOR 16, INVOCATIO MINOR 15, OCULUS 12, ODEM 10, PENTAGRAMMA 18, REVERSALIS 12, SALANDER 10, TRANSVERSALIS 8, XENOGRAPHUS 12
Besonderheiten: Phygius hat sich an die astralen Verhältnisse vor Ort angepasst und erleidet beim Magiewirken in der Brache keine negativen Auswirkungen.

Magierstab: INI 10+1W6
AT 10 **PA** 9 **TP** 1W6+1 **DK** S
Magierrobe: **RS** 0 **BE** 0 **GS** 6
Verhalten im Kampf: befiehlt seinen Kreaturen den Angriff und nutzt Kampfzauber, in den Nahkampf gezwungen versucht er – den Gefahren der Dämonenbrache zum Trotz – mittels TRANSVERSALIS zu fliehen

Phygius' Kreaturen

Bellranunkel (Blume-Hund-Chimäre)
Sechs der rosenähnlichen, ganzjährig blühenden Gewächse bewachen den *Schwarzen Turm* und schlagen pflichtbewusst an, wenn sich Unbefugte nähern. Einige Exemplare der possierlichen, hundegesichtförmigen Chimären sind unerwartet



zutraulich und verspielt, Andere hingegen beißen ohne Vorwarnung zu (Werte wie Hundeblume, **WdZ 228**).

Melusine (Mensch-Fisch-Chimäre)
Schaurig schön anzuschauen sind die Mischwesen aus dem Oberkörper einer jungen Frau und dem Unterleib eines kapitalen Hechts. Die Haut ist von grünlichem Grau, Schuppen und Haare vom Braun der morastigen Wasser. Sie kann sowohl Luft als auch Wasser atmen, die Fähigkeit zu sprechen hat die Melusine jedoch bei der Transformation eingebüßt. Nur hin und wieder stößt sie ein durchdringendes, klagendes Geheul aus, dass einem die Haare zu Berge stehen lässt (Schreckgestalt II, MU-Probe +4). Ihre Beute, Kleintiere aber auch arglose Menschen, zieht sie gern zu sich ins brackige Wasser, um sie zu ertränken und anschließend mit ihren scharfen Fangzähnen zu verspeisen.

INI 10+1W6 **PA** 8 **RS** 1 **GS** 9 (Wasser), 2 (Land)
Krallen: DK HN **AT** 10 **TP** 1W6+1
Biss: DK H **AT** 10 **TP** 1W6+3
LeP 35 **AuP** 35 **WS** 6 **MR** 8 **LO** 14 **GW** 10
Eigenschaften: KL 7, CH 14, KK 12
Talente: Betören 8 (13/14/14)
Besondere Kampfregeln: Kampf im Wasser, Umklammern (8)

Octocanis (Spinnen-Hund-Chimäre)
Fast mag es possierlich anmuten, wenn die kleine Gruppe (1W6 Tiere) schwanzwedelnd auf acht haarigen Beinen umherspringt. Sie können jedoch mit der Geduld einer Spinne an der Decke auf ihre Opfer lauern oder sich lautlos aus großer Höhe abseilen. Aus ihren Mündern schnappen scharfe Beißwerkzeuge und auch mit den Giftdrüsen der Höhlenspinne hat Phygius seine Schöpfung versehen.

INI 7+2W6 **PA** 5 **RS** 2 **GS** 5
Biss: DK H **AT** 8 **TP** 1W6+2(+Gift)*
LeP 25 **AuP** 30 **WS** 7 **MR** 9 **LO** 16 **GW** 5
Eigenschaften: KL 6, CH 15, KK 12
Talente: Betören 8 (13/14/14)
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (7)
*Giftstufe 4: AT, PA, GE, KK je -1, Beginn 3 KR, Dauer: 3 Stunden, bei gelungener KO-Probe +4 keine Wirkung

Schilflaurer (Säbelzahn-Wolf-Schilf-Chimäre)
Beinahe unheimlich gut können sich die Tiere dank ihres schilffarbenen Fells in den sumpfigen Teilen der Brache tarnen. Die grünbraunen Halme schneiden scharf wie Messergras (1W6+1 TP bei Berührung) und auch die großen Fangzähne und scharfen Klauen der übergroßen Wolfshunde mit den grünschimmernden Augen lassen die Tiere äußerst bedrohlich wirken. Sie sind aufgrund ihres ausgeprägten Geruchssinns hervorragende Jäger. Dass sie zumeist in Paaren jagen und dabei intelligent agieren, macht sie schnell zu einer tödlichen Bedrohung.

INI 10+1W6 **PA** 10 **RS** 3 **GS** 13
Biss: DK H **AT** 14 **TP** 2W6+2
Pranke: DK H **AT** 14 **TP** 1W6+5
LeP 38 **AuP** 45 **WS** 7 **MR** 9 **LO** 14 **GW** 10
Eigenschaften: KL 5
Besondere Kampfregeln: Anspringen/Verbeißen (10), Niederwerfen (2, Prankenhieb)

Hlûthars Grab (DB-07)

Kennzeichen: - / *„Im Herz der Brache, heißt es. So tief drinnen, dass du nie mehr hinausfindest."*
Typ: Du (*dämonisch verseucht, AGM*)
Hausherr: Arkhobal
Reichtum: 0, im Nasuleum 6
Unbefugtes Eindringen: 6 / 5 / 5

Das Zentrum der Dämonenbrache wird von einem Ort gebildet, in dem Heiligkeit und Verdammnis nahe beieinander liegen. Auf dem alten Grab des Heiligen Hlûthar wuchert seit über 1.500 Jahren ein achtgehörnter Arkhobal (**WdZ 208**), der die dämonische Präsenz der Brache erhält.

Die Suche nach dem Grab

Seit vielen Generationen suchen Gläubige das Grab des Rondraheiligen Hlûthar, der in der Ersten Dämonenschlacht 568 v.BF starb. Dazu werden sie im Rondratempel St. Ardare (SV-23) in das Buch *Die Helden des Heiligen Hlûthar* aufgenommen. Erst seit 1021 BF existieren nicht nur wirre Berichte von den wenigen den Noioniten übergebenen Überlebenden dieser Queste. Unter dem Hinweis „siegreich zurückgekehrt" geben nun die Aufzeichnungen der Sieben Gezeichneten eine sichere Kunde über die Existenz des mystischen Grabs. Doch wegen der Wandelbarkeit der Brache kann kein beständiger Weg zu diesem Ort beschrieben werden.
So gilt es noch immer als persönliche Herausforderung und eine der ehrenvollsten und riskantesten Questen eines Rondrageweihten oder eines Gläubigen, das Grab des Heiligen



Hlûthar in der Dämonenbrache zu erreichen. Neben dem sicheren Götterlohn und dem Titel eines *Ritters vom Grabe des Heiligen Hlûthar*, treibt die Hoffnung an der entweihten Ruhestätte vielleicht noch Reliquien des Heiligen oder Hinweise für die Legendenschreibung der Sieben Gezeichneten zu finden, die Suchenden an. Mancher träumt gar davon, das Denkmal erneut zu weihen und damit dem Schrecken der Dämonenbrache entgegen zu wirken.

Einer dieser Gläubigen ist der junge, ungestüme Rondraakoluth **Germund von Wolfenstein** (*1018 BF, kräftige Statur, blonder Wuschelkopf, heisere Stimme, *kompetenter Schwertgeselle*, SO 6, GT 4), der in verquaster Form einer nordmärkischen patriotischen Traditionspflege das Grab seines Vorbilds Hlûthar „befreien" möchte, wozu er noch Bündnisgenossen für die gefahrvolle Expedition sucht.

Annäherung an die Dämoneneiche

Je mehr man sich dem Grab nähert, desto mehr begibt man sich in die Fänge des Arkhobals und seiner Eingreifmöglichkeiten.

- *ganzes Gebiet der Dämonenbrache:* Der Arkhobal bemerkt, träge dösend, wenn Gruppen von Menschen sein Land durchstreifen und wenn bedeutende Magie gewirkt wird. Seine Eindrücke sind schwammig, ungenau, sein Walten abwartend und schwerfällig. Aber wenn er in Rage ist, vermag er manches Gewächs und Getier der Brache aufzuhetzen und ihm ungefähr das Ziel seines Zorns zu weisen.
- *bis 1 oder 2 Meilen:* Die Umgebung gehört zur Gefährlichkeitszone 3 der Brache.
- *bis 200 Schritt:* Der Wald ist äußerst unwegsam voll *Dornicht* und *gefährlichem Dornicht*, das Wanderer mitunter festhält, würgt oder in Sumpflöcher drücken will. Hin und wieder lässt die Eiche den Wald Pfade oder verwirrende Weglabyrinthe bilden. Die Umgebung der Eiche durchstreifen bis zu 2W6 Wandelbäume, die durch ihr Harz entstanden. Noch einer der menschlichsten ist der Guruk-Phaor, der vor wenigen Monaten aus dem Rondrageweihten **Rondarion Leuenkling** entstand. In seltenen Momenten mag sich noch einmal eine menschliche Regung in dem dämonischen Wandelbaum zeigen, wenn es dem Bewusstsein des Rondrianers gelingt, sich gegen sein neues dämonisches Ich durchzusetzen.
- *bis ca. 50 Schritt:* Die Lichtung, auf der die Dämoneneiche steht, wird betreten. Beim Anblick des Baums kann die Schreckgestalt II wirken. Bis hierhin – in Sichtlinie vom Stamm – kann der Arkhobal auch seine Zauber einsetzen: Die WAND AUS DORNEN kann um einzelne Gegner wachsen, als Kreis um das ganze Gebiet gelegt werden, oder als geschlossene Kuppel auch alle Lüfte versperren. Das PANDAEMONIUM (in Form von attackierenden Wurzeln, Dornen und sprießenden Ästen) kann maximal die komplette Fläche bedecken.
- *bis 40 Schritt:* Die Eiche kann Giftdornen als Fernkampfangriff durch die Luft schleudern.
- *bis 18 Schritt:* Der Arkhobal kann auf Ziele einen *Angriff mit pervertiertem Humus* unternehmen.
- *bis 13 Schritt vom Stamm:* Sobald man sich unter dem Laubdach der Eiche befindet, kann sie Nahkampfattacken mit Ästen und Wurzeln ausführen.

Unter schwarzen Blättern

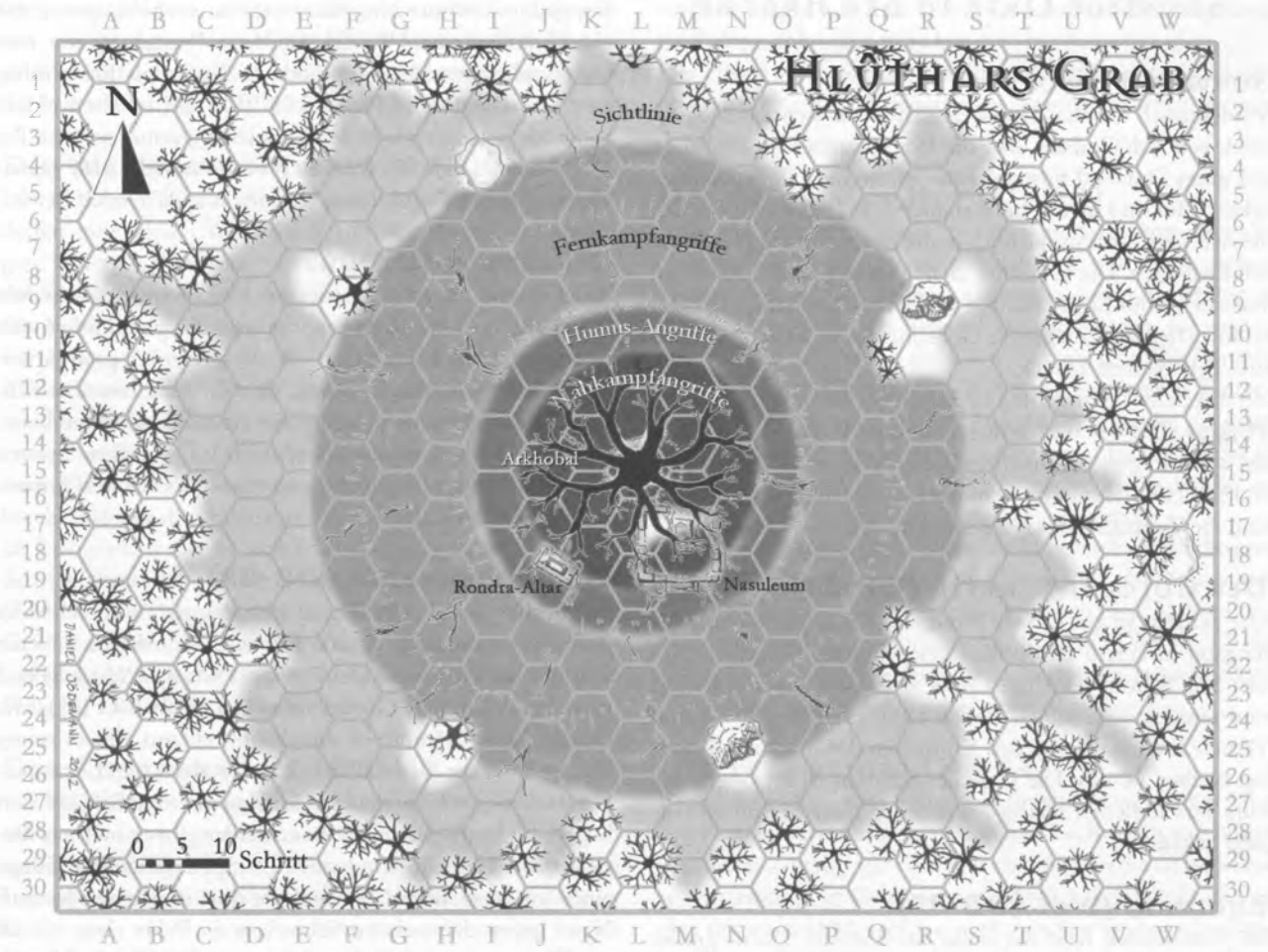
Dort, wo einst der Feldherrenhügel der Garether in der Ersten Dämonenschlacht lag, wurde nach der Schlacht das Grabmal des Heiligen errichtet. Der von den Sieben Gezeichneten beschriebene Schrecken in Form der gewaltigen Dämoneneiche (siehe auch **Metropole** S. 25) lauert hier noch immer auf der Lichtung. Das Wurzelwerk des Arkhobals ist längst nicht nur im fauligen Erdreich verankert, sondern scheint nach den Füßen eines kleinen **Rondraaltars** zu greifen. Es rankt über die Grundmauern des ehemaligen **Nasuleums** weit in den umliegenden Wald hinein und ist mit Sträuchern und Bäumen der Umgebung eng verflochten. Sowohl unter dem Altar als auch im Nasuleum sollen noch bedeutende Schätze und heilige Gegenstände der Rondrakirche ruhen. Die mit der Inschrift „Hlûthar Septentrionalius – Hlûthar von den Nordmarken" versehene uralte **Grabplatte** ist vom Stamm des Dämonenbaums zerdrückt und in viele Teile gesplittert. Der einstmals heilige Ort ist offensichtlich entweiht.

Die Dämoneneiche

Uralt, vernarbt und wie für die Ewigkeit gewachsen steht der Arkhobal da, mehr unelementarer Gigant und Prinz aus Agrimoths Reich als einfacher Dämon. Dennoch ist er geschwächt: Wie die Legenden im Garether Rondratempel berichten, kämpften die Gezeichneten 1021 BF, als sie für die Neuerschaffung der Götterklinge *Siebenstreich* den Kelch des Humus vom Grab des Heiligen Hlûthars bergen wollten, gegen den Arkhobal. Sie entkamen der schwarzen Dämoneneiche nur dadurch, dass Rondras Alveraniar Hlûthar ihnen in dem Kampf beistand.

Die Dämoneneiche hat mit dem Kelch des Humus einen wichtigen Anker und Kraftquell verloren. Bis er seine ganzen Kräfte, die ihm als bald 1.600 Jahre alte Dämoneneiche zur Verfügung stehen, wieder gewonnen hat, werden noch viele Jahre vergehen. Nach einer unwahrscheinlichen aber möglichen Vernichtung des Arkhobals nimmt der dämonische Einfluss der Schwarzen Eiche in der Folgezeit ab, bleibt aber noch einige Zeit spürbar. Im offiziellen Aventurien wird die Dämoneneiche auf absehbare Zeit bestehen bleiben.





Arkhobal
Beschwörung +17 **Beherrschung** +9
Äste: INI 11+W6 **AT** 14
PA 0 **TP** 1W6+8 **DK** HNSP
Wurzeln: INI 11+W6
AT 14 **PA** 0 **TP** 1W6+4 **DK** HNSP
Giftdorne: INI 11+W6 **FK** 18 (2/5/10/20/40)
TP 1W6+2 (vergiftet mit Dämonenharz, siehe unten)
LeP 5.000 **RS** 15 **AsP** 2500 **AuP** unendlich
MR 20 **GS** 0 **GW** 20

Besondere Kampfregeln und -manöver: Nur 1 Aktion je KR, Umreißen, Niederwerfen, Umschlingen, Hinterhalt (25). Der Arkhobal an sich ist ein sehr großer Gegner, seine Angriffe sind jedoch auch mit Schild oder Waffe parierbar. Wird der Arkhobal verletzt, tritt oft dunkles Dämonenharz aus der Wunde, das bei Berührung lähmt (INI, AT, PA, GE je –2, GS –1, mehrfach, Giftstufe 4). Bei 14–20 auf 1W20 gelangt das Harz in das Blut des Opfers und verwandelt es innerhalb von 2W6 Tagen in einen Guruk-Phaor, einen Menschenbaum (Krankheit der Stufe 10, Gegenmittel ist die Alveranie)

Eigenschaften: Angriff mit pervertiertem Humus (Reichweite: 18 Schritt, 2W6+2 TP), Präsenz II, Regeneration II, Folgeschaden (dämonische Krankheit), Immunität gegen Humus, Resistenz gegen magische Angriffe (gilt für den Stamm, nicht aber für alle Wurzeln und Äste), Schreckgestalt II; keine Paraphysikalität I, keine Regeneration im Limbus
Der Arkhobal beherrscht die Zauber PANDAEMONIUM und WAND AUS DORNEN mit einem ZfW von 30.



Sonstige Orte in der Brache

Schwarze Türme

Vornehmlich aus den Dunklen Zeiten, als sich das Magierreich von Ash'Grabaal über die Brache erstreckte, stammen ein gutes Dutzend finsterer Rundtürme mit Gargylenarchitektur. Mal sind sie nur noch steinerne Stümpfe, mal winden sie sich viele Stockwerke hoch in die Lüfte, fort vom verpesteten Erdboden. Die Gemäuer dienen immer wieder Räubern, Forschern und Eigenbrödlern als Heim – und einige der Bewohner ließen grauenhafte Geheimnisse in Kellergewölben und Erkerstuben zurück.

Zu den Schwarzen Türmen gehören der **Chimärenturm des Phygius (DB-03)** und **Winterkaltzinne (DB-15)**, der Turm des abtrünnigen Weißmagiers Isidian Winterkalt (**Metropole** S. 152). Hier lehrt er im Verborgenen Zöglinge die Zauberei und die Verehrung des Namenlosen.

Der Golgari-Schrein (DB-04)

Der Schrein ist ein kleiner Rundbau mit vorgesetztem Säulengang in einem nordöstlich gelegenen Sumpfgebiet. Neben dem Schutz geheiligten Bodens (*einfach geweiht, Boron*) und einigen wachsamen Raben kann man hier Donf und Tarnele finden, die von den Einflüssen der Brache unbehelligt bleiben (Z=0). Die Lage des Schreins ist im Gegensatz zum verschollenen Marbo-Schrein den Garether Borontempeln bekannt.

Zholvars Auge (DB-05)

Im Nordwesten liegt ein mehr als hundert Schritt großer trichterförmiger Krater. Sein Rand ist stets in dichte Nebelschwaden gehüllt, sein Boden ist mal von nacktem, ölig glattem Gestein, mal von weichen und glitschigen Moosen und an anderer Stelle hingegen von dämonisch verseuchten Pflanzen und Bäumen und deren Wurzelwerk bewachsen. Letztere gaukeln eine trügerische Ebenheit und Sicherheit vor, nur um dann den unglückseligen Wanderer umso überraschender mehrere Schritt tief in das Zentrum zu einem uralten einst außer Kontrolle geratenen Limbustor fallen zu lassen (*Körperbeherrschung* +5, um nicht abzustürzen).

Bei dem Limbustor handelt es sich um Zholvars Auge, ein dämonisches Glücksrad, entstanden aus einem arkanen Mahlstrom während der Dämonenschlacht. Wohin die Pforte jeweils führt, ist in Aventurien unbekannt. Manch Glücklichen spuckt es in einem Heuschober knapp außerhalb der Brache wieder aus, andere weit auf die Anhöhe des alten Feldherrenhügel Fran-Horas' hinauf, in eine vergangene Zeit zurück, in fremde Globulen oder in den feuchten Keller des Schwarzen Turms und manches Mal führt die Pforte auch ohne Umwege direkt in die Niederhöllen.

Ein Fall in Zholvars Auge führt stets zu einer Begegnung mit einem dämonischen Würfel. Ob diese Begegnung nur eine Durchgangsstation ist oder direkt in Tasfarelels Reich führt, entscheidet ein (Un-)Glücksspiel (1W20). Bei 1-10 ist der Held mehr oder weniger wie in den Beispielen genannt gerettet. Bei 11-15 sieht er sich W6 *Khidma'kha'bulim* (**WdZ 216**) gegenüber und bei 16-20 führt sein Weg direkt in Tasfarelels Reich.

Die Finger (DB-06)

Am Ostrand liegen vier wie die Finger einer titanischen Hand aufragende Felszacken, die von silbrig schimmernden Adern durchzogen sind. Einer der Finger ist mit grob gemeißelten Klettermulden versehen, über die man einen natürlichen, in einer Felsnische gelegenen Ausguck erreichen kann. Wozu diese Felsen einst bestiegen wurden, ist unklar. Spuren deuten allerdings daraufhin, dass dort manches Mal finstere Rituale stattfanden.

Die Rauchfelder (DB-08)

Im Westen der Brache liegen mehrere oft als Rauchfelder bezeichnete immanfeldgroße Flächen, über denen stets ein schritthoher übelriechender Dampf (1W6–1 TP(A)/KR) und manchmal ätzender Qualm schwebt (1W6+1 TP(A)). Die Quelle dieser Dämpfe ist unbekannt, ebenso gibt es wenig Wissen über die Beschaffenheit des Bodens unter den ewigen Nebeln, welche Tücken dort lauern oder Schätze dort liegen. Nur von einem der Rauchfelder gibt es mehrere Berichte über eine aus dem heißen Dampf aufblitzende Klinge eines rondragefälligen Recken, die dort immer wieder aufs Neue gegen dämonische Schrecken zu Felde zieht. Greift ein Wagemutiger nach dem Schwertgriff (MU+3, GE+3), lässt sich die beseelte Klinge *Leudasion* nur nach einer kurzen überzeugenden Zwiesprache mit dem Mutigen führen, ansonsten beginnt sie ihn zu attackieren (AT 15). Mit ihrem Einverständnis kann ein göttergefälliger Held, allerdings nur in der Brache, in den Kampf gegen die Unwesen der Brache auf eine treue, höchst rondrianische magische Klinge (Langschwert, abweichende Werte: *zweifach geweiht, Rondra*; unzerbrechlich, 1W6+6 TP, INI +2) zählen.

Der Sonnenkreis (DB-09)

Unter einigen Wegelagerern, Glücksrittern und anderen zwielichtigen Besuchern der Brache ist der Sonnenkreis ein beliebter Lagerplatz. In einem Kreis um eine mächtige Bosparanie herum wurden von den verschiedenen Benutzern im Laufe der Zeit zahlreiche praiosgefällige Amulette, Bernsteinketten und Greifenstatuetten in die Büsche und Bäume gehängt und Praiosblumen angepflanzt. Sogar einige geweihte Grenzpfeiler, welche ursprünglich die Dämonenbrache an der Ausweitung in Richtung der Reichsstrasse nach



Silkwiesen hindern sollten, wurden dort nächtens ausgegraben und hierher verschafft. Auf diese Weise hoffen die Lagernden auf eine friedvolle und sichere Nacht in der Brache (Z=0 im Kreis, Z=1 bis 100 Schritt Entfernung).

Die Wasserburg Heldenau (DB-10)

Im südlichen Teil der Brache wurde vor einigen Jahrhunderten eine kleine Wasserburg von der Brache verschlungen. Einziger Bewohner war lange Jahrhunderte der Geist des Domestiken Alfried, der seinen einsamen Kampf gegen Staub, Moder und Eindringlinge aus der Brache focht. Doch seit einigen Jahren hat er Mitbewohner. Die Nekromantin **Alana Borodano** (*990 BF, graumelierte schwarze Haare, kontaktfreudig und etwas trübsinnig geworden, *brillante Nekromantin*, SO 8, GT 2) aus Yol-Ghurmak konnte sich aus einem Wrackteil der Fliegenden Festung durch die Dämonenbrache hierher durchschlagen. Mit einer Handvoll Untoter als Leibgarde wehrt sie sich hartnäckig gegen die umliegenden Gefahren der Brache. Mittlerweile ist der Zufluchtsort (Z=1 für das Burggelände) für die Nekromantin zu einem Gefängnis geworden. Allein mit ihren Untoten gelingt es ihr nicht, die gefährliche Brache zu verlassen und so sucht sie Hilfe für eine Flucht in die Freiheit.

Der Knochenhügel (DB-11)

Ein Hügel aus bleichen Knochen ragt im Westen der Brache aus der Erde. Auf der Spitze des Knochenhügels steckt ein urtümlicher Magierstab in einem menschlichen Schädel: den Legenden zufolge der Stab des Fran-Horas. Doch gelang es bisher noch niemandem, den Hügel zu erklimmen. Wer es versucht, bricht bereits nach wenigen Schritten ein und droht, unter dem Haufen von Hunderten Knochen zu ersticken – ganz so, als würde irgendetwas mittels unbekannter Magie verhindern, dass das Artefakt jemals erreicht werden kann.
Einige garetische Magier und Druiden haben sich zu einem geheimen Zirkel zusammengeschlossen und sind der Ansicht, dass es der Knochenhügel selbst ist, der die unheilige Macht des Stabes im Zaum hält und verhindert, dass ihn jemand anders nutzen kann. So führen sie regelmäßig in alten Ritualen dem Hügel neue Knochen hinzu – am liebsten von Personen und Wesen mit starker Lebens- oder Astralkraft.

Der Feldherrenhügel des Fran-Horas (DB-12)

Die Anhöhe befindet sich im südlichen Teil der Brache und soll ein mächtiges Artefakt hüten, mit dessen Hilfe es dem Horaskaiser gelang, die Dämonenhorden zu rufen.
Der Hügel wird von den gemarterten Seelen seiner Leibgarde geschützt, die mit ‚feindlichen Truppen' kurzen Prozess machen.

Der vergessene Hof (DB-13)

In einem mittlerweile von Bäumen und Ranken überwucherten Gehöft lebt Bernika Aldebruck mit ihrem treuen Hofhund Alrik. Von Satinav vergessen erleben die beiden in der Minderglobule seit über 1.500 Jahren jeden Tag erneut den Morgen des Vortags der Dämonenschlacht. Die Bäuerin kocht traviagefällig den Tag über einen stärkenden Eintopf für die von ihr unterstützten Aufständischen, ehe sie dann am Abend zu Bett geht, um am nächsten Morgen erneut in den Keller zu gehen, um all ihre Vorräte in die Küche zu schaffen und dort den großen Kessel aufzusetzen.
Helden können die gemütliche Stube einfach durch die grobe Holztür betreten und werden (wenn sie denn glaubhaft als aufständische Garether gelten können) nach Kräften unterstützt (Proviant, Nachtlager o.ä.). Um die Globule, für die Z=0 gilt, zu verlassen, genügt es, von Bernika mit einer Aufmunterung „gegen den Kaiser" gesandt zu werden.

Der Feenweiher (DB-14)

Ein kleiner Weiher im Süden der Brache ist von einem Ring von Hexenpilzen umstanden und hat den Ruf, ein von Nixen bewachter Zugang zur Feenwelt zu sein. Für die unmittelbare Umgebung des Gewässers gilt Z=0. Ohne die Hilfe von eher dubiosen Ortskundigen wird man den Weiher allerdings im Gewirr der Sümpfe und Seen kaum finden (mit mäßiger Wegbeschreibung: zusätzliche *Orientierung*-Probe +10)





Das Umland

Die Goldene Au

Landschaft

Gareth liegt inmitten der Felder, Wiesen und Haine der fruchtbaren *Goldenen Au*, einem der dichtbesiedelsten Gebiete des Mittelreichs. Im Umfeld der Großstadt gibt es eine Vielzahl von Dörfern, Weilern, Klöstern, Schlössern und Burgen. Ortsnamen wie *Kornreich* und *Gutacker* zeugen von Wohlstand und reichen Ackerböden für Weizen, Gerste, Salat, Spinat und Sonnenblumen, die hier auf großen Feldern gezogen werden. Etliche Wind- und Wassermühlen erheben sich im Umland, um das Getreide für die vielen tausend Bewohner Gareths zu mahlen.

Einzig im Südwesten spaltet die *Dämonenbrache* die Goldene Au in der Garether Peripherie. Daneben zeugen weitere Schlachtfelder von der bewegten Vergangenheit der Stadt. Neben den *Blutfeldern* im Westen und dem *Raulsklee* im Norden sind es im Osten die *Avesfelder* und im Südosten die *Silkwiesen*, wo einst die Orks und Answin geschlagen wurden. Immer wieder stoßen die Bauern beim Beackern ihrer Felder hier auf die Überreste lange zurückliegender Schlachten.

Viele Kaiser und Herrscher des Umlandes verewigten sich durch den Bau von Burgen und Lustschlössern samt prachtvollen Parkanlagen in der Garether Umgebung. Deren Unterhalt verschlang Unsummen, weshalb viele an Adlige des Umlandes vergeben, verkauft oder aufgegeben wurden. Besonders Priesterkaiser Helus hob sich mit seinen sieben – inzwischen verfallenen – Schlössern hervor.

Politische Gliederung

Das Umland ist (auf Provinzebene) Teil des Königreichs Garetien, (auf Grafschaftsebene) der Kaisermark Gareth und wird (auf Baronienebene) unter der *Raulsmark* im Norden und der *Gerbaldsmark* im Süden aufgeteilt – allesamt Lehen der Kaiserin, die Stellvertreter regieren lässt. Hiervon grenzen sich die Stadtfreiheiten der *Reichsstadt Alt-Gareth*, der Stadt *Neu-Gareth* und *Meilersgrund* mehr oder minder scharf ab, gemeinsam und mit dem angeschlossenen Dorf *Rosskuppel* bilden sie *(Groß-)Gareth*. Streit um Rechte zwischen dem Rat der Helden, den Stadtteilregierungen und den Junkern und Burggrafen des Landes gehört zum politischen Alltag. Entferntere Bereiche im Umland gehören zur kaiserlichen Baronie *Ochsenblut* und zur Baronie *Vierok*.

Straßen, Wege, Gewässer

Die Reichsstraßen II und III führen, meist im besseren Zustand als in anderen Provinzen, in alle vier Himmelsrichtungen. Im Südosten zwischen Meilersgrund und Eschenrod erreicht das große *Aquädukt* (**ER-15**) die Stadt. Seit der Kaiserhof durch die Lande zieht, verfallen die Signaltürme einer alten Nachrichtenlinie, die einst Botschaften mit Rauchzeichen bis nach Perricum sandte. Bisweilen stößt man nahe der Reichsstraße III auf die aufgegebenen Baustellen und Weiherketten des Kaiser-Hal-Kanals, der mit vielen Hebewerken Raller und Natter verbinden sollte und damit die beiden Seiten des Kontinentes. Obwohl die Arbeiten im Erdreich einfach schienen, kam es zu derart vielen Unglücksfällen, dass das Projekt abgebrochen wurde. Die Arbeiter berichten heute noch von Lehmriesen, die danach trachteten, sie in die Tiefe zu zerren.

Dörfer und Schlösser

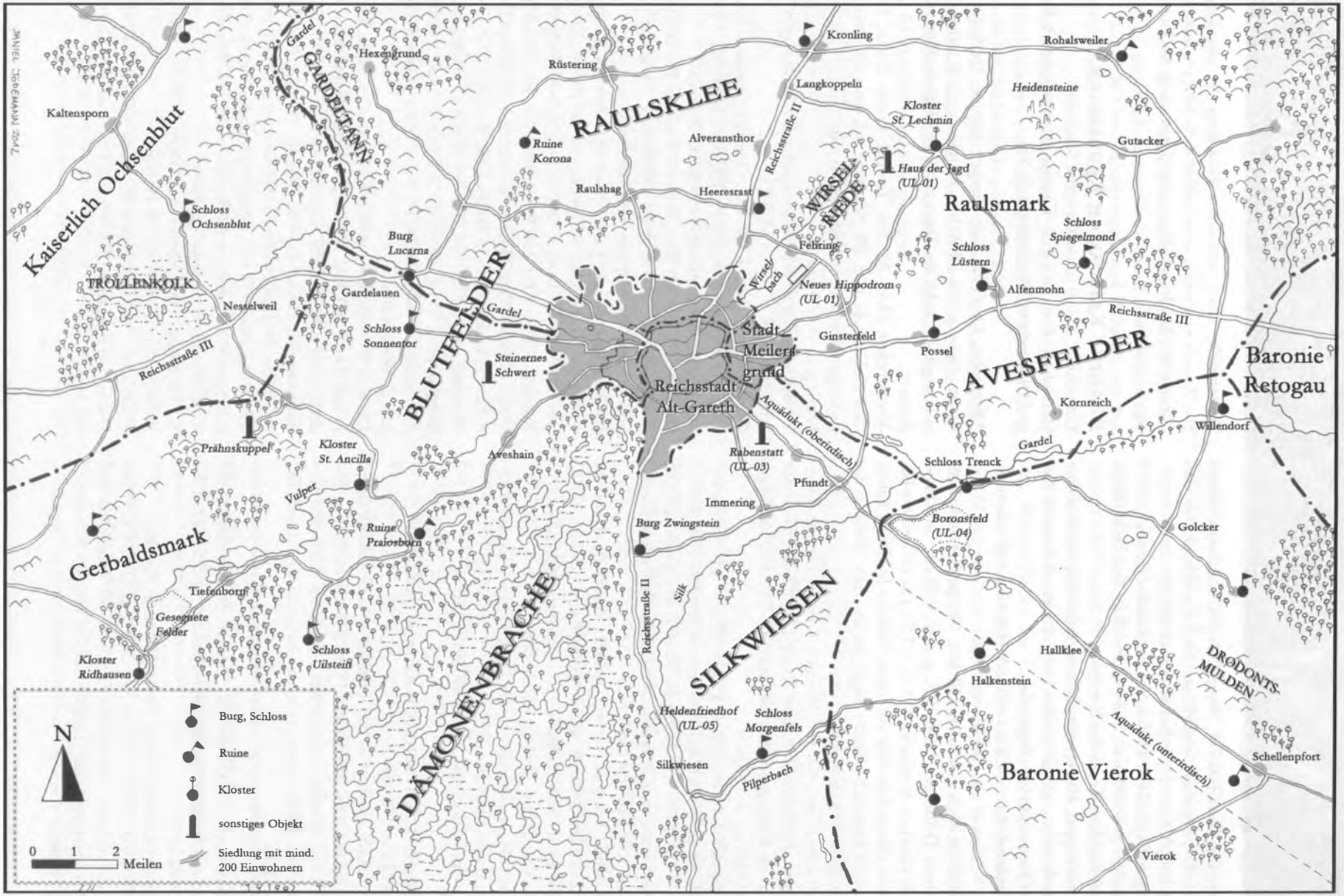
Baronie Kaiserlich Gerbaldsmark

Einwohner: 10.000

Herrschaft: Baronin ist die Kaiserin, vertreten durch Burggräfin **Rondriane von Eslamsgrund** (*969 BF, 1,93 Schritt, schmallippig, Schlafstörungen, loyal zur Kaiserin, aber ihr haftet bei ihren Junkern und Rittern wegen ihres Bruders Yesatan, der vor vierzig Jahren die demokratische Schrift *Wider Fron und Lehen* herausgab, das Vorurteil an, die Garether Bürgerherrschaft und Frechheiten gegen den Adel insgeheim zu unterstützen, weswegen der Niederadel lieber auf eigene Faust gegen die Stadt agiert, *kompetenter Höfling*, SO 14, GT 5)

Gardelauen, Markt, 450 Ew., Tempel: Peraine, Gasthaus *Wildsau* (Q6, P7, S14); Schloss Gardelau im Besitz der Karfencks; verlassenes Quartier der Bauarbeiter des Kaiser-Hal-Kanals

Gesegnete Felder, *heilig (Peraine)*, durch eine großes Wunder der Peraine während einer Hungersnot vor 200 Jahren entstanden, bringen diese mit der *Saat des Lebens* eingesegneten Felder immer besten Ertrag, wie schlimm die Missernten sonst im Land auch sein mögen. Heute können die Felder im angewachsenen Gareth nur noch einen Bruchteil der Einwohner ernähren.


Kaiserlich Ochsenblut
Kaltensporn
Gardel
GARDELTANN
Hexengrund
Rüstering
RAULSKLEE
Kronling
Rohalsweiler
Langkoppeln
Heidensteine
Kloster St. Lechmin
Gutacker
Ruine Korona
Alveransthor
Reichsstraße II
Haus der Jagd (UL-01)
Raulshag
Heeresrast
WIRSELRIEDE
Raulsmark
Schloss Ochsenblut
Schloss Spiegelmond
Burg Lucarna
Fehring
Schloss Lüstern
TROLLBINKOLK
Wirselbach
Neues Hippodrom (UL-01)
Alfenmohn
Nesselweil
Gardelauen
Gardel
Reichsstraße III
Schloss Sonnentor
BLUTFELDER
Stadt Meilersgrund
Ginsterfeld
Possel
AVESFELDER
Baronie Retogau
Steinernes Schwert
Reichsstadt Alt-Gareth
Aquädukt (oberirdisch)
Kornreich
Willendorf
Prähnskuppel
Kloster St. Ancilla
Aveshain
Rabenstatt (UL-03)
Gardel
Schloss Trenck
Vulper
Pfundt
Immering
Burg Zwingstein
Boronsfeld (UL-04)
Golcker
Gerbaldsmark
Ruine Praiosborn
Tiefenborn
Gesegnete Felder
Silk
SILKWIESEN
DÄMONENBRACHE
Reichsstraße II
Schloss Uilstein
Kloster Ridhausen
Hallklee
DRODONTS-MULDEN
Halkenstein
Heldenfriedhof (UL-05)
Schloss Morgenfels
Aquädukt (unterirdisch)
Schellenpfort
Silkwiesen
Pilperbach
Baronie Vierok
Vierok
N
Burg, Schloss
Ruine
Kloster
sonstiges Objekt
Siedlung mit mind. 200 Einwohnern
0 1 2 Meilen



Immering, Dorf, 800 Ew., Tempel: Travia, Gasthaus *Silberne Feder* (Q7, P6, S12); Traviakloster St. Bulwarth, gesittet und zugeknöpft, Gareth gilt hier als Sündenpfuhl
Morgenfels, Schloss, 40 Ew., Sitz der Familie Luring
Pfundt, Dorf, 450 Ew., Tempel: Peraine, Tsa; bedeutende Güter und Landbesitz der Karfencks
Prähnskuppel, Hügel, mit uraltem Apfelbaum, in dem eine Dryade wohnt, gilt als peraineheilig, zu jedem Saatfest Ziel einer Prozession von Tausenden.
Praiosborn, Ruine, nachts soll sich bisweilen ein unheimlicher Schimmer über die Mauern legen.
Ridhausen, Perainekloster, 120 Ew., Tempel: Peraine, Abt **Eboreus Drillinger** (*982 BF, grauer Vollbart, unruhiger Blick, väterlich, *kompetent*, SO 11, GT 5). Die Geweihten betreiben neben Ackerbau vor allem Fischzucht. Dazu haben sie zwölf künstliche Teiche angelegt, die nach Heiligen der Zwölfgötter benannt sind.
Silkwiesen, Dorf, 400 Ew., Tempel: Rondra, Peraine, Dorfschänke, Herberge *Zum Alten Kaiser* (Q6, P7, S34); bekannt durch die *Erste* (gegen Answinisten) und *Zweite Schlacht* (gegen Orks) *auf den Silkwiesen*
Sonnentor, Schloss, 80 Ew., Hof des Markvogts der Kaisermark, der persönlich meist auf seinem Stadtsitz Villa Rabenmund (VV-25) weilt; pittoreske Ruinen des gleichnamigen Lustschlosses von Priesterkaiser Helus, über deren Grund der aktuelle Bau errichtet wurde
Steinernes Schwert, *einfach geweiht (Rondra)*, Denkmal anlässlich der Schlacht auf den Blutfeldern gestiftet, ein 12 Schritt hoher Steinobelisk in Schwertform, daneben Dutzende weitere Säulen, Ziel für Rondrapilger
St. Ancilla, Hesindekloster und Dorf, 450 Ew., Tempel: Hesinde, reiche Klosterlande
Uilstein, Schloss und Weiler, 450 Ew.

Baronie Kaiserlich Ochsenblut

Einwohner: 15.000
Herrschaft: Baronin ist die Kaiserin, vertreten durch Burggräfin **Alara vom Eberstamm** (*992 BF, schwarzhaarig, unscheinbar, kleinlaut, streitet mit Gareth um Zölle und Vorrechte des Adels in der Stadt, *durchschnittliche Ritterin*, SO 13, GT 4)

Kaltensporn, Markt, 600 Ew., Tempel: Peraine, Ingerimm, Gasthaus *St. Radul* (Q4, P4, S16), bedeutende Landgüter der Groterians
Nesselweil, Dorf, 500 Ew., Tempel: Peraine, Rondra
Ochsenblut, Schloss, 10 Ew., Sitz der Burggräfin, das Schloss gilt als verflucht, hier gehen der Geist des Wunnemar von Kaltensporn und seine Familie um, die von den Priesterkaisern ermordet wurden.
Trollenkolk, Moor, verlandete Grabungsreste des Kaiser-Hal-Kanals, es wurden sechs Schritt dicke Mauern freigelegt, unbedachte Wanderer sollen von Erdgeistern in die Tiefe gezogen werden.

Baronie Kaiserlich Raulsmark

Einwohner: 25.000 (ohne Garether Stadtteile)
Herrschaft: Baronin ist die Kaiserin, vertreten durch Burggraf **Oldebor von Weyringhaus** (S. 96)

Alfenmohn, Dorf, 550 Ew., Tempel: Peraine, Hesinde; bekannt wegen seiner jährlichen Garten- und Blumenschau und angeblich nahe des Tores zu einer Welt von Blütenfeen gelegen
Alveransthor, Dorf, 700 Ew., Tempel: Praios, Travia, Gasthaus *Goldene Au* (Q8, P8, S6); hier soll einst ein Bote des Lichts gen Alveran entrückt worden sein
Fehring, Dorf, 500 Ew.
Gardeltann, Wald, Versteck der *Achsbrecher*, berüchtigter Wegelagerer
Ginsterfeld, Markt, 1.250 Ew., Tempel: Peraine, Travia, Gasthaus *Ochsenschwanz* (Q4, P5, S8); unzählige Pferche und Koppeln, bedeutende Güter der Groterians
Heersrast, Dorf, 220 Ew., Tempel: Rondra, Traviaschrein, drei Tavernen, Bordell, große Freiflächen, die gelegentlich als Heerlager für Truppen verwendet werden
Heidensteine, Felsen, angeblich in alter Zeit ein Kultplatz, wegen der romantischen Stimmung und des Echos im Felsgewirr bisweilen von Barden, Malern und Dichtern aufgesucht
Korona, Ruine, einst ein Tempelkomplex von Praios und Ucuri, mit gestürzten Monumentalstatuen, erbaut von Priesterkaiser Helus, heute ein Versteck der Tobrier
Kronling, Stadt, 1.000 Ew., Tempel: Rondra, Peraine, Aves
Langkoppeln, Dorf, 800 Ew., Tempel: Peraine, Herberge *Zum müden Wanderer* (Q4, P5, S22) und 3 andere Herbergen, großer Fuhrhof
Lüstern, Wasserschloss, in dem Kaiser Bardo Orgien feierte
Possel, Dorf, 700 Ew., Söldlingsherberge **Hartsteener Haderlumpen** (Q4, P3, S35); Gestüt Posselhof
Rohalsweiler, Markt, 400 Ew., Tempel: Peraine, Efferdtempel; Ruine des Lustschlosses Rohalsweil, viele Obstbäume
Rüstering, Dorf, 750 Ew., Tempel: Hesinde, Peraine, Firun, Gasthaus *Rohalsgarten*, Schänke *Hexenhäuschen*; Blutulmenhain, angeblich von Rohal gepflanzt
St. Lechmin, Praioskloster und Dorf, 600 Ew., Tempel: Praios, Travia, Kloster nur für Frauen
Wirselriede, Wald im Besitz der Stadt Gareth, mit der Erlaubnis für Bürger zur Eichelmast, Jagd und dem Sammeln von Holz



Baronie Vierok

Einwohner: 12.000

Herrschaft: Baron **Irian Ohneturm von Vierok** (*956 BF, fettleibig, grantelnd, schätzt luxuriöses Essen, streitet sich mit Gareth um Getreidelieferungen und Pacht für das Boronsfeld, *meisterlicher Adliger*, SO 13, GT 3)

Drodontsmulden, unwegsame Hügel und Höhlen, von Baumdrachen bewohnt, angeblich schläft der Höhlendrache *Ebroxpir* seit 200 Jahren in einer der Höhlen

Golcker, Gut, 450 Ew., Tempel: Peraine- und Praiosschrein

Halkenstein, Ruine und Dorf, 300 Ew.; Burg Halkenstein, bis dahin Sitz des Ritters Bardolph von Greifenstolz, wurde 1032 BF von den Garethern geschleift

Hallklee, Markt, 800 Ew., Tempel: Praios, Firun

Schellenpfort, Dorf, 300 Ew., Tempel: Ingerimm; 1008 BF ausgebrannte Ruine von Burg Schellenpfort

Vierok, Stadt, 1.500 Ew, Tempel: Praios, Travia, Phex, Hotel *Vier Eichen* (Q8, P9, S25), Gasthaus *Stadtblick* (Q6, P4), Schänke *Bei Travian* (Q4, P4); Baronssitz; vier riesige Eichen auf dem Marktplatz, *Schiefer Turm*, an dem Schrittfälscher und Steinschwindler in zwei Schaukäfigen ausgestellt werden; Geron-Glocke des Praiostempels schlägt von selbst, wenn der Kaisermark Unheil droht; Ruine des Rondratempels (durch die Priesterkaiser geschleift)

Willendorf, Dorf, 250 Ew., Tempel: Peraine; Burg Willenbach

Ritter Bardolph von Greifenstolz, Junker zu Garafansbrück, die Geißel Gareths

Achtmal hat Ritter Bardloph Gareth den Krieg erklärt, achtmal hat er Frieden geschlossen. Wie es mal angefangen hatte, wissen nur noch wenige genau: Vor zehn Jahren prellten Garether Kornhändler Freibauern im Junkerlehen Bardolphs um ihr Geld. Ein gütlicher Ausgleich kam nicht zustande, der Ritter (*971 BF, weißhaarig, Almadaner Schnauzer, ruppig im Felde, galant bei Hof) ging für seine Bauern in die Fehde, die Stadt für ihre Bürger. Mit der ausgeübten Feindschaft kamen auf beiden Seiten neue Klagepunkte hinzu, Frieden konnte immer nur für gewisse Zeit vermittelt werden. Spätestens seit 1030 BF Garether Spießbürger sein Schloss Halkenstein geschleift haben, hegt er tiefsitzenden Hass auf die „Pfeffersäcke". Freunde werden Gareth und Ritter Bardolph in diesem Leben nicht mehr. Er lässt sich bereitwillig von anderen Adligen des Umlandes einspannen, um für sie die Fehden gegen die Stadt zu führen: Dann erscheinen sie als seine Verbündete im Fehdebrief und er bekommt Geld und Schwertarme zur Verfügung, um Handelszüge aufzuhalten, Straßensperren zu errichten, Höfe von Patriziern zu überfallen, in die äußeren Stadtteile einzureiten und dabei zu rauben, plündern, brandschatzen und gefangenzunehmen, bis die Garether Verhandlungen anbieten. Er selbst nimmt Schutz in wechselnden Burgen seiner Verbündeten oder verbirgt sich vor Vergeltung Wald, fühlt sich dabei aber keineswegs wie ein gemeiner Bandit. Dafür muss er sich jedes Mal fügen, wenn seine Verbündeten mit Gareth Frieden schließen und „die Geißel" im Moment nicht mehr benötigen.

Der Ritter pflegt einen rauen Umgangston, ist praiosgläubig und hält an seinen ritterlichen Prinzipien und den Regeln der Fehde fest. Weder misshandelt er Gefangene, noch nimmt er armen Leuten ihre Lebensgrundlage. Fehdefrevler unter seinen Leuten liefert er der Rondrakirche aus. Er weiß, dass die Stadt eines Tages zum Äußersten greifen wird, um ihn endgültig loszuwerden und ihn mithilfe der Kaiserin zum Geächteten macht, vielleicht sogar mit Hilfe einer Kirche zum Frevler. Doch Bardolph sieht seine Sache und seinen Wunsch nach Gerechtigkeit als wichtiger an als sein Leben oder seinen Nachruf.

Kurzcharakteristik: brillanter Ritter

Füchsischer Name: Landplage*

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: lästiger oder gefährlicher Feind der Stadt, Begegnung bei Anreise, Ansprechpartner für diplomatische Anstrengungen (z.B. Gefangenenauslösung, Friedensangebot), Auftraggeber für Spitzel- und Sabotagedienste in Gareth

Eigenschaften: MU 16, KO 16, KK 17, SO 11, GT 5, Eisern, Glück, Lahm (Pfeil ins Knie bekommen), Prinzipientreue (Ritterkodex)

Talente: *Hiebwaffen 19, Lanzenreiten 16, Reiten 18, Kriegskunst 14, Staatskunst 9*

Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Gegenhalten, Schildkampf II, Kriegsreiterei, Rüstungsgewöhnung III, Tunierreiterei

Ausrüstung: meisterlicher Brabakbengel (1W6+6 TP)



Orte im näheren Umland

Haus der Jagd (UL-01)

Kennzeichen: Bärenschädel und gekreuzte Pfeile über der Tür
Typ: Te (zweifach geweiht, Firun)
Vorsteherin: Alte Leta
Organisation: Firunkirche
Q/P/S/B/A: -/-/-/1/-
Reichtum: 1
Unbefugtes Eindringen: 1 / 1 / 4

Im Wald Wirselriede nördlich von Rosskuppel steht ein einfaches Blockhaus, der Tempel des Firun. Viele Gerüchte ranken sich um die unheimliche **Alte Leta** (*968 BF, schlohweißes Haar, trägt weißes Bärenfell, *meisterliche Firungeweihte*, SO 6, GT 3), die nur selten von Gläubigen aus der Stadt aufgesucht wird. Der stummen Frau sagt man nach, sie brächte Wilderer trotz ihres Alters noch persönlich zur Strecke und ihre Pfeile verfehlten nie ihr Ziel.

Neues Hippodrom (UL-02)

Standort: Umland, Raulsmark
Kennzeichen: - / *„Die Straße nach Fehring raus. Wenn ihr die letzten Häuser hinter Euch habt, seht ihr's schon."*
Typ: Öf, St, Di
Hausherr: Raul Tannhäuser (Hausverwalter), Leonora Eisenbaum (Rennprokuratorin)
Organisation: Groterian (Besitzer), Almadaner, Alte Gilde
Q/P/S/B/A: -/-/20 Strohplätze in den Stallungen+10 Kammern / 15 / 50
Reichtum: 3 (an Renntagen 5)
Zinken: [Nachts leer] [bewaffnete Wächter] [Buchmacher] [Zinkenplatz] [kostenlose Unterkunft]
Unbefugtes Eindringen: 3/3/2 (an Renntagen jeweils eine Stufe höher)

Die „längsten vier Meilen von Aventurien" – das sind die berühmten Fünf-Runden-Rennen im Neuen Hippodrom. Die Arena ist mit seinen insgesamt vier Stockwerken bereits von weitem in den Wiesen und Feldern Rosskuppels zu sehen. Jeder weiß, dass Gareths größter Bau für Massenspiele nur deshalb so weit außerhalb liegt – eine halbe Stunde Fußmarsch von den Stadttoren Alt-Gareths –, weil die Groterians hier Geld für das Bauland einstreichen konnten. An den Renntagen strömen die Massen aus Stadt und Umland in das Hippodrom. Der Eintritt reicht von fünf Hellern für die gefährlichen Kurvenplätze bis zu zehn Dukaten unterhalb der Kaisertribüne. Oft schenken Patrizier dem Volk ganze Veranstaltungen (dann freier Eintritt). Die Plätze liegen zumindest zwei Schritt über der Bahn, ebenso die lang gestreckte Insel in der Mitte, wo Ordner, Bahrenträger und Geweihte für die Verunglückten bereitstehen und die Rennprokuratorin über das Geschehen wacht. Zwischen den Rängen wurden prachtvolle Statuen früherer Helden wie die des großen Wagenfahrers Syratus aufgestellt.

Auch außerhalb der Wettkämpfe und Rennen gibt es in den Weiten des Hippodroms stets Betrieb. Neben den übenden Wagenlenkern sind es die Mechaniker, die in den Werkstätten neues Rennmaterial testen oder alte Fahrzeuge reparieren, und Hausmeister **Raul Tannhäuser** (*980 BF, schwerhöriger, miesepetriger zwei Schritt großer Riese, *kompetenter Schließer*, SO 8, GT 4), die fast immer im Hippodrom anzutreffen sind. Tannhäuser verwaltet das Hippodrom und beaufsichtigt eine Reihe von Arbeitern, die die Rennbahn flicken, in den Stallungen Tiere pflegen und die Boxen und vornehmen Logen für die nächsten Rennen vorbereiten. Da die Angst vor Sabotage und Diebstahl groß ist, patrouillieren häufig Wachen der Rennställe und Helfer einzelner Fahrer im Gelände. Insbesondere in den Stallungen und den Werkstätten werden neugierige Fremde, wenn sie nicht gerade besonders wortgewandt sind (*Betören* +7 oder *Überreden* +7) kaum geduldet und des Öfteren mit knallender Peitsche nach draußen dirigiert.

Neben dem Hippodrom befindet sich in einem Schuppen die immer noch provisorisch anmutende Kneipe *Sand und Asche*. Dort tummeln sich von morgens bis in die späte Nacht all diejenigen, die ihr Herz (und Geld) an das Hippodrom verloren haben. Lokalprominenz wie der aktuelle Star der Rennbahn **Waldor Feuerfels** (*1013 BF, blond gelockter Schönling, von sagenhaftem Glück verfolgter Draufgänger, *meisterlicher Wagenlenker*, SO 8, GT 3) feiert hier seine Siege, während am Nebentisch die Veteranen der Rennbahn alten Zeiten nachhängen und mit all denjenigen fachsimpeln, die in ihre Fußstapfen treten wollen. Natürlich mischen sich auch Buchmacher wie **Fenia Liegenbach** (*1000 BF, zierlich, mit unter einem Tuch verborgener Narbe am Hals, *kompetente Wettbetrügerin*, SO 6, GT 2), die angeblich den Almadanern nahe stehen soll, und manche noch zwielichtigere Gestalt unter die feiernden Gäste. Für ein paar blinkende Münzen bieten sie todsichere Tipps für die Rennen der nächsten Tage und sind dabei kaum abzuschütteln.



Im Inneren des Hippodroms

In der untersten Ebene, auf einer Höhe mit der Rennbahn gelegen, sind die Lager, Aufenthaltsräume, Garküchen, Marktstände und dergleichen mehr. In den Katakomben und Kellern befinden sich außerdem noch die Stallungen und Werkstätten.

Die Lagerräume in den oberen Stockwerken stehen zumeist leer oder enthalten längst vergessenes Gerümpel. Da sich kaum jemand dafür interessiert, nutzen einige Bettler und flüchtige Leibeigene die Kammern als Schlafstätte. Auch einige Gauner lagern dort Hehlerware und Rauschkräuter, um sie während der Renntage unter das Volk zu bringen.

Selbstverständlich sind die Türen, die von den Tribünen ins Innere in die oberirdischen Stockwerke führen, abgeschlossen oder werden während der Rennen von einem bulligen Wächter bewacht, der mit einem schweren Knüppel bewaffnet im Publikum im Zweifelsfall für Ordnung sorgen soll.

Die Rennen im Hippodrom

Das klassische Wagenrennen ist beim einfachen Publikum längst nicht so beliebt wie das spektakuläre und kuriose offene Rennen, bei dem jede Art von Fahrzeug und Zugtier erlaubt ist: Aranische Strauße, Rennkamele, Wölfe und Nashörner hat man schon gesehen, Sichelwagen, kastenlose Nurachser und schwere Stoerrebrandter.

Die Fahrzeuge kommen aus den Ställen unterhalb der Tribünen und präsentieren sich traditionell vor der Kaisertribüne, auf der sie meist statt der abwesenden Rohaja den leer stehenden Kaisersessel respektvoll grüßen. Dann jagen die Kontrahenten fünfmal durch das Rund. Dabei ist auf der Rennbahn praktisch alles erlaubt außer dem direkten Einsatz von Waffen. Peitschen gelten nicht als Waffen – und so wird viel gepeitscht, gebrüllt und gekämpft. Oft kollidieren die Kontrahenten dabei miteinander oder mit den Wänden, trampeln über Gestürzte oder fliegen ins Publikum – und einige gelangen auch ins Ziel. Gewonnen hat jedenfalls, wer als Erster zum fünften Mal die Kaisertribüne passiert – mit zumindest der Deichsel und einem lebenden Zugtier.

Den Ruf als eigentliche Königsdisziplin haben die Rennen der Quadrigen inne, sind hier doch eher Geschwindigkeit und fahrerisches Können für den Sieg ausschlaggebend, denn wenn hier jemand die Kontrolle über seinen Wagen verliert, kommt es leicht zu Todesfällen, und zwar nicht nur unter den Fahrern, sondern auch im Publikum.

Fahrer und Gespanne

Name	Beschreibung	Fahrzeug Lenken	Wettquote bei 10 Teilnehmern	Bemerkung
Geron Sturmwind	bulliger hartgesottener Veteran (klassisch)	19	4:1	der umgängliche zähe Graubart kennt auf der Bahn kein Pardon
Aldo Meglan	eleganter Fahrer und Frauenheld (klassisch)	15	6:1	Sohn der Rennbahnlegende Rudo Meglan, kennt alles und jeden im Hippodrom.
Leonora Bachstilz	immer für Experimente offen (klassisch/offen)	15	7:1	fährt sowohl im offenen Rennen (Straußenwagen) als auch im Klassischen.
Tuco Queseda	durchtrieben und dennoch ewiger Zweiter (klassisch)	16	6:1	gelegentlich verfällt er im Rennen in *Kampfrausch*, was seinen Tieren selten gut tut.
Waldor Feuerfels	begabter Liebling der Rennbahn (klassisch)	18	3:1	*Vorteil Glück*, überlegt aus Jux anonym im offenen Rennen teilzunehmen
Achmad ibn Zachaban	stiller zäher Kämpfer, immer wieder erfolgreich (offen)	15	8:1	mit seiner Kamel-Quadriga hat er schon manchen Konkurrenten auf die Insel geschickt
Ballurian Donnerswegen	aufstrebendes Talent aus Meilersgrund (klassisch)	12	8:1	*Tierfreund* mit zwielichtigen almadanischen Sponsoren im Hintergrund
Arjuk Amuris	seine kläffende Meute treibt die Konkurrenz oft in den Wahnsinn (offen)	15	10:1	mit einem umgebauten rostroten Hundeschlitten als Außenseiter nie zu unterschätzen
Xomasch Sohn des Xondrosch	Ankommen ist seine Devise (offen)	14	9:1	kein Rennwagen ist so stabil wie seiner, daher selten Sieger, aber oft vorne dabei



Rabenstatt (VL-03)

Standort: Umland, Gerbaldsmark
Kennzeichen: (Richtbeil) / *„Richtung Vierok raus, dann ragt rechts zwischen den Feldern der Galgenhügel auf."*
Typ: St, Öf, Di
Hausherr: Baltram Dorcken
Organisation: Stadtrat (Pächter)
Q/P/S/B/A: - / - / - / 9 / -
Reichtum: 2
Zinken: [Zauberkundiger] [Justizperson]
Unbefugtes Eindringen (Haus des Henkers): 3 / 2 / 2

Die Rabenstatt ist die von Boronsvögeln umschwärmte Richtstätte Gareths, gelegen weit jenseits der Häuser des Südquartiers auf gepachtetem Grund der Gerbaldsmark. Der Ort, an dem Menschen anderen Blut und Leben nehmen, gilt als verflucht. Auf der Anhöhe stehen ein Dutzend *Galgen*. Von einigen hängen Gerichtete im Wind, bis sie herabfallen. Im steinernen *Blutrondell* am höchsten Punkt dient ein marmorner Richtblock mit mahnenden Reliefs Borons und Praios' zum Köpfen. Am Fuß des Hügels steht die *Henkershütte* der Familie Dorcken. Hier werden Richtutensilien wie das traditionelle Richtbeil *Slintenick* aufbewahrt. Der gesellschaftliche Umgang mit der Henkersfamilie wird gemieden, aber man schreibt ihnen Zauberkräfte zu und Unerschrockene kaufen von den Dorckens heimlich Talismane, alchimistische Zutaten und Verfluchungen. In den *Übelgräbern* am Nordhang werden Gerichtete vergraben, die auf Boronangern nicht geduldet sind. Hier liegen auch Splitter früherer Stahlblätter des Richtbeils: Damit die Waffe nicht zu viel Fluch auf sich lädt, wird sie nach hundert Hinrichtungen ausgetauscht.
Nachts wird die Rabenstatt bisweilen von Kräuterkundigen, Alchimisten oder Magiekundigen aufgesucht, die hier nach Alraunen graben, das getrocknete Blut eines Mörders vom Richtblock kratzen oder auch schon mal das Henkerseil um einige Spann verkürzen.

Hinrichtungen

Fast alle der jährlich etwa 50 Hinrichtungen Gareths (gleich, ob von der Reichsstadt Gareth, der Stadt Meilersgrund oder dem Burggrafen der Raulsmark angeordnet) werden auf der Rabenstatt vollzogen. Nur weithin berüchtigte Übeltäter finden ihr Ende auf einem der großen Plätze Alt-Gareths. Die Urteilsvollstreckung ist öffentlich, soll dem Volk zur Mahnung gereichen und wird mitunter zu einem unterhaltenden Fest mit Possenreißern, Barden, Wettannahmen und kandierten Äpfeln. Zu jedem Hinrichtungstermin werden eine (1-14 auf W20), zwei (15-17), drei (18-19) oder mehr (20) Personen getötet. Eine Vielzahl von Ritualen soll die Rechtmäßigkeit der Tötung gewährleisten. Ein typischer Ablauf, bei dem X den Zeitpunkt der Hinrichtung bezeichnet, gestaltet sich wie folgt:
X-3 Tage: Urteilsverkündung und Festsetzung des Vollstreckungstermins, oft zum Markt- oder Praiostag, zur Mittagsstunde. Der Verurteilte sitzt bis dahin im Kerker (TH-04) ein, oft in einer besseren Zelle mit Tageslicht und Besuchserlaubnis. Die Hinrichtung wird mehrfach vom Stadtherold verkündet.
X-1 Tag: Beim *Gespräch mit dem Tod* besucht der Henker den Verurteilten, zeigt diesem sein Gesicht, das Todeswerkzeug und bespricht mit ihm die Vollstreckung und Möglichkeiten für einen leichten Tod. (1 Stunde). Abends Henkersmahlzeit.
X-6 Stunden: Ein (nicht unbedingt heilkundiger) Praiosgeweihter prüft, ob beim Verurteilten Hindernisse vorliegen, die eine Hinrichtung verbieten, so etwa Bewusstseinstrübung, Seelenmakel, Schwangerschaft. (halbe Stunde)
X-5 Stunden: Der Verurteilte wird in einen Garether Tempel seiner Wahl zur *Letzten Andacht* geleitet, Heiden wird die Initiation angeboten. (maximal 2 Stunden)
X-2 Stunden: Der Verurteilte wird auf einem Ochsenwagen stehend, mit Eisenfesseln hinter dem Rücken an einen Pfahl gefesselt, vom Kerker über den Greifenplatz (wo der Todgeweihte präsentiert wird) zur Rabenstatt transportiert. 2 Fahrer (*durchschnittlich*), 1 Richter/Gerichtsvogt (*kompetenter Rechtsgelehrter*), 1 Praiosgeweihter (*durchschnittlich*), Stadtherold Barsilomeus (S. 8), 4 Stadtgardisten zu Pferd und 4 zu Fuß (4 *erfahren*, 4 *kompetent*) umgeben den Delinquenten. Im Stadtgebiet folgen dem Zug 2W20x10 johlende, zürnende und Obst werfende Zuschauer, die Hälfte davon bis zur Rabenstatt. (1,5 Stunden)
X-15 Minuten: An der Rabenstatt Vorbereitung des Verurteilten zur Hinrichtung, mahnende Predigt des Praiosgeweihten, Zusammenfassung der Untaten und des Urteils durch den Herold. (14 Minuten)
X-1 Minute: Letzte Worte des Verurteilten (1 Minute). Bis zuletzt kann noch eine Begnadigung von Bote des Lichts oder Kaiserin eintreffen.
X: Hinrichtung. Häufig sind Erhängen (1 Aktion), Köpfen (Gemeine mit dem Beil, Adlige mit Schwert, 1 Aktion), seltener Ertränken (1W3 SR), Verbrennen (1W3 SR), Rädern (2W6 SR), Ausdärmen (2W6 SR). Beim Köpfen und Hängen wird gerne gewettet, dass dem Henker der Akt nicht beim ersten Mal gelingt (Quote: 1:5), was Qualen beim Verurteilten und Unmut des Publikums nach sich zieht. Bei 1-12 auf 1W20 bringt der Henker die LeP des Verurteilten binnen 1 Aktion auf –20 (gelungen), bei 13-18 auf –10 (noch gelungen), bei 19-20 verursacht er nur 3W6+4 SP (misslungen).
X+1 Minute: Die Menge beginnt, sich zu zerstreuen.





X+6 Stunden: Henker oder Angehörige nehmen die Leiche an sich und beginnen mit Bestattung oder Verscharrung. Ausnahme: Gehängte und Geräderte hängen oft bis zur vollständigen Verwesung an Rad oder Seil. Was der Hingerichtete am Leib trug, steht dem Henker zu.

Amt und Familie des Henkers

Familie Dorcken stellt seit über hundert Jahren die Scharfrichter Gareths. Der Scharfrichter ist Familienoberhaupt, die übrigen Mitglieder gehen ihm helfend zur Hand. Der Henker wird auftragsweise bezahlt und lässt sich auch von Nachbarstädten anwerben, die selbst keinen Scharfrichter besitzen. Offiziell darf allein der Henker viele Leibstrafen vollziehen, aber es steckte wohl schon jedes erwachsene Familienmitglied einmal in dem scharlachroten Rock mit der Kapuzenmaske. Der Henker darf nur in dieser Tracht das Stadtgebiet betreten. Familienmitglieder, die als potentielle Nachfolger im Amt gesehen werden, zeigen sich öffentlich ebenfalls nur mit verhülltem Gesicht.

Ondinai Dorcken (*995 BF, *Gut Aussehend*, verträumt, *kompetente Schließerin*, SO 2, GT 3), Schwester Baltrams, mischt sich häufig ohne Maske und unerkannt unter das zechende Volk der Tavernen im Südquartier.

Moribert Dorcken (*1016 BF, schwarzer Vollbart, abgestumpft, *durchschnittlicher Schließer*, SO 2, GT 2) ist von Baltram als Nachfolger bestimmt. Nachdem der Henker einst Moriberts Mutter gerichtet hatte, nahm er den Jungen aus Reue als geliebten Sohn an.

Baltram Dorcken, Scharfrichter

Bereits im frühen Kindesalter wurde Baltram (*987 BF, groß, stiernackig, blonder Bart) von seinem Vater in das blutige Handwerk eingeführt. Er gilt als kalt und gefühllos, und es gibt kaum jemanden, der ihn wirklich kennt. Baltram weiß um viele Geheimnisse, die ihm Verurteilte im Austausch gegen einen leichten Tod geflüstert haben. Auch vor der Familie verheimlicht er, dass ihn seine Anteilnahme an Ungerechtigkeiten in die Arme des Erzdämons Blakharaz getrieben hat. Mancher, der dank Glück, guter Beziehungen oder eines talentierten Rechtsbeistands frei kam, schließt nachts Bekanntschaft mit Baltrams blutiger Selbstjustiz. Baltram merkt nicht, dass ihm der Herr der Rache auch längst den Weg zu Unschuldigen weist. Auf Verdächtigungen reagiert er mit zynischen Äußerungen über Aberglauben und den schlechten Ruf der Henker.

Kurzcharakteristik: brillanter Henker, meisterlicher Blakharaz-Paktierer
Füchsischer Name: Radieschen*
Beziehungen: gering
Finanzkraft: gering
Belohnungen (klein/mittel/groß): ein Talisman / Geheimwissen zum Ausbruch aus dem Kerker / Anwendung einer Schwarzen Gabe
Verwendung im Spiel: Informant, Türöffner für den Kerker, Verbündeter oder Ziel für die Verhinderung einer Hinrichtung, unheimlicher Meuchler, dämonischer Schurke (siehe auch das Szenario **Das Insanctum des Blakharaz**)



MU 15	**KL** 9	**IN** 14	**CH** 12
FF 13	**GE** 12	**KO** 13	**KK** 16
LeP 35	**AuP** 42	**AsP** –	**KaP** –
WS 9	**MR** 8	**SO** 3	**GT** 1

Vor- und Nachteile: Eisern, Gefahreninstinkt 7, Nachtsicht; Aberglaube 6, Gerechtigkeitswahn 12, Lichtempfindlich, Raumangst 8, Rachsucht 9
Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Südquartier, Dämonenbrache); Aufmerksamkeit, Ausweichen II (14), Binden, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Halbschwert, Improvisierte Waffen, Kampfgespür, Meisterparade, Niederwerfen, Umreißen, Waffenlos: Bornländisch, Wuchtschlag; Eiserner Wille II
Talente: Schleichen 11, Selbstbeherrschung 13, Sinnenschärfe 6, Sich Verstecken 8, Gassenwissen 9 (Beschatten), Menschenkenntnis 12, Überreden 12, Fesseln/Entfesseln 12, Fleischer 11
Schwarze Gaben: Hand des Folterers, Spur des Missetäters, Seelenschwert
Ausrüstung: Baltram hat das Beil Slintenick als Seelenschwert geweiht, und hält Gerichtete in der Klinge gefangen. Es verursacht dTP und wirkt gegen Geweihte verletzend. Unter Aufgabe der Waffe kann er Dämonische Hilfe anfordern.
Besonderheiten: Blakharaz-Paktier im 3. Kreis der Verdammnis (Dämonenmal: schwarzer Klauenabdruck auf der Brust)

Richtbeil: **INI** 15+1W6 **AT** 16 **PA** 16 **TP** 2W6+4 **DK** N
Peitsche: **INI** 18+1W6 **AT** 24 **PA** -- **TP** 1W6 **DK** S
Lederkleidung: **RS** 1 **BE** 1 **GS** 7
Verhalten im Kampf: schlägt aus dem Hinterhalt zu, lockt Feinde an dunkle Orte, flieht bei LeP < 15

Das Boronsfeld – die Garether Nekropole (UL-04)

Standort: Umland, Baronie Vierok
Kennzeichen: (Boronsrad) / *„Folge der Landstraße von Gareth nach Vierok. Wenn am linken Wegesrand eine hohe Dornenhecke beginnt, folge ihr bis zum Eingangsportal."*
Typ: Te (*einfach und zweifach geweiht, Boron*), Du, Öf
Vorsteher: Udalf Karfenck
Organisation: Boronkirche, Golgariten, Marbiden
Q/P/S/B/A: - / - / - / 25 / 33, dazu um die 50 Besucher
Reichtum: 0 (Armengräber) bis 5 (Patriziergrüfte)
Zinken: [Still sein] [guter Platz zum Betteln] (an der Straße)
Unbefugtes Eindringen: 1 / 1 / 3

Einige Meilen südöstlich von Gareth liegt das Boronsfeld, die größte Nekropole des Kontinentes. Seit Generationen werden auf dem von einer Dornenhecke umgebenen Gelände Garether Verstorbene beigesetzt. Im Südosten wird der Friedhof vom *Aschenholz* begrenzt, einem Wäldchen, in dem gelegentlich Asche von verbrannten Toten verstreut wird.

Geschichte

Bereits zu Zeiten Kaiser Eslams I. im Jahre 617 BF wurde weit vor den Toren Gareths ein Feld abgesteckt, auf dem die Bürger zukünftig ihre Toten bestatten sollten. Schon einige Jahrzehnte nach der Einsegnung stellte sich heraus, dass das Gelände trotz seiner Größe von fast einer Rechtmeile für die vielen Verstorbenen der Stadt nicht ausreichte. So wurde der Friedhof erweitert. Als das Gräberfeld auf knapp zwei Rechtmeilen angewachsen war, sah man von weiteren Vergrößerungen ab und umgab es im Jahre 2 Reto mit einer schützenden Hecke. Seit dieser Zeit werden kaum noch neue Grablegen vorgenommen. Meist werden alte Gräber und Grüfte nach langen Jahren wiederbelegt.

Gräber, Grüfte und Gebäude auf dem Boronsfeld

Zugang zum Gelände gewähren nur der Haupteingang durch die **Boronhalle** und ein kleiner **Seiteneingang**, durch den viele der Armen auf den Anger gebracht werden.
Die Boronhalle umschließt mit ihren beiden Seitenflügeln einen großen Platz, der häufig von Fuhrwerken und Pferden der Angehörigen belegt ist. Durch das *Golgari-Portal* kann man den Tempel betreten. Linkerhand im Nordflügel befinden sich insgesamt vier Aufbahrungsräume, die sowohl vom Tempelinneren betreten werden können, als auch Ausgänge

Geweihter Boden

Ein Großteil des Boronsfeldes zählt als *zweifach boron-geweihter Grund* (Weihe der letzten Ruhestatt, permanent, bis auf Raum zwischen den einzeln geweihten Grabfeldern und entweihte Gebiete), Randgebiete immerhin noch als *einfach geweiht* (siehe Geheimnisse). Wer hier eine Grabschändung plant oder Gräber plündern will, muss eine MU-Probe ablegen, die je nach Ort um 2 bis 8 Punkte erschwert ist. Totenangst kommt hierbei voll zum Tragen, ebenso wie sie zum Betreten des Boronsfeldes geprüft werden muss, um nicht Erschwernisse auf alle Proben in ihrer halben Höhe zu erleiden. Nekromantische Rituale und Invokationen sind abhängig vom Ort zwischen 7 und 14 Punkten erschwert.



zum Boronsfeld bieten, um die Verstorbenen nach der Totenfeier zu den Gräbern zu geleiten. Im Südflügel des Gebäudes finden sich die Quartiere der Geweihten, der Raum des Vorstehers sowie Wirtschafts- und Lagerräume. Hier führt auch eine breite Rampe in den Kühlkeller. Im Untergrund liegen neben zwei weiteren Aufbahrungsräumen und einem Gebeinraum auch die Kammern, in denen die Toten von den Geweihten für die Beerdigungszeremonie hergerichtet werden.



Neben der Boronhalle erheben sich das **Quartier der Wächter** und das **Gerätehaus** der Gärtner. Am südlichen Rand des Friedhofs haben die Marbiden eine kleine **Marbo-Kapelle** errichtet. Je weiter man auf das Gelände vordringt, desto ärmlicher werden die Grablegen, bis hin zu den anonymen Armengräbern an der Osthecke.

Bis auf wenige Privilegierte, die Grüfte im Tempel des Schwarzen Lichts (ER-05) besitzen, gibt es kaum wohlhabende Familien, die nicht ein Nasuleum oder eine Gruft auf dem Boronsfeld ihr Eigen nennen. Nahe der Boronhalle haben sich die reichsten Garether Denkmäler gesetzt. Hier erheben sich kleine **Nasuleen** und Grufteingänge inmitten idyllischer Parks. Sowohl die Karfencks, als auch die Groterians und die Burkherdalls besitzen hier prachtvolle Grablegen.

Etilia-Feld, Reihe 73, Grablege 121

Das Boronsfeld ist riesig, hier liegen fast 1.000.000 Tote, weshalb es nicht leicht ist eine bestimmte Grabstelle zu finden. Das ganze Gelände ist in Felder unterteilt, die nach Alveraniaren und Heiligen Borons benannt sind. Wenn man unbedarft zwischen den Gräbern wandelt, kann man schnell den Blick für die richtige Richtung verlieren (*Orientierung*-Proben). Ohne explizite Hinweise dauert es 30 minus SO des Verstorbenen SR, um ein bestimmtes Grab zu finden.

Eine typische Beerdigung

Je nach Sozialstatus und Wohlstand kann eine Beerdigung verschiedene Formen annehmen. Während die Unterschicht meist froh ist, ihre – wenn auch geliebten – Verstorbenen günstig unter die Erde zu bekommen, kann eine standesgemäße Beisetzung für eine Patrizierfamilie teuer werden. Üblicherweise lässt man den Toten nach einer kleinen Andacht von Totenträgern in einem prächtig verzierten Sarg zu Grabe tragen. Dabei folgen die Trauernden nebst Trauersängern zu Grab oder Gruft. Mit einer kurzen Einsegnung wird der Tote – oft mit reichen Beigaben – zur Ruhe gebettet. Verdienten Recken gibt man häufig noch ihre Waffen mit.

Kosten einer Beerdigung: Fünf Heller (Leichensack und Armengrab) bis mehrere hundert Dukaten (verzierter Edelholzsarg, Kapelle, kleines Nasuleum).

Personen auf dem Boronsfeld

Bei den folgenden Personen sind jeweils für Tag/Nacht Werte angegeben, auf die ihre Anwesenheit mit 1W20 überprüft werden kann.

Das Boronsfeld wird von sechs Geweihten (19/20) und zwölf Laienpriestern (18/12) betreut, außerdem leisten zwei Golgariten (19/20) und zehn Stadtgardisten (19/17) Wachdienste. Die Pflege der Gräber und Wege unterliegt acht Gärtnern (17/1). Darüber hinaus sind etwa 25 Totengräber und Leichenträger (19/1) anzutreffen.

Tagsüber befinden sich ständig bis zu 50 Besucher (19/1) auf dem Gelände. Wenn es nicht gerade Teilnehmer eines Leichenzuges oder einer Beisetzung sind, sind es meist Angehörige beim Besuch der Gräber ihrer Verstorbenen.



Udalf Karfenck, Hüter des Raben
Im Jahre 1029 wurde Udalf (*997 BF, blonde Haare, grüne Augen, ausweichender Blick, schweigt immer, SO 10, GT 5) in das Amt des Hüters des Raben berufen. Der Vetter von Hauspatriarch Landor ist mit der Verwaltung und der Zahl seiner Untergebenen überfordert. Das versucht er mit beharrlichem Schweigen zu kaschieren oder flüchtet sich vor wichtigen Terminen in den heiligen Boronwein-Rausch. So obliegt es seinen Untergebenen die wichtigen Entscheidungen zu treffen.

Kurzcharakteristik: unerfahrener Tempelvorsteher, durchschnittlicher Geweihter
Füchsischer Name: Flügellahmes Räblein**
Beziehungen: groß
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Udalf kann als (überforderter) Auftraggeber auftreten, wenn es zu Unregelmäßigkeiten auf dem Gelände des Boronsfeldes kommt. Er wird dabei nur schriftlich kommunizieren, was ‚Unterhaltungen' mit ihm extrem langwierig macht.
Anwesenheit: 1-4 (Boronsfeld), 5-20 (Boronhalle) / 20 (Boronhalle)

Alrik Bodarstolz, Totengräber
Seit mehr als drei Jahrzehnten arbeitet **Alrik** (*989 BF, graue strähnige Haare, gebeugt, unruhige Augen, *kompetenter Totengräber*, SO 4, GT 1) als Totengräber auf dem Gelände. Da er auf die Gaben der Angehörigen angewiesen ist, hat er kaum ein gutes Auskommen. Deshalb hat er vor Jahren begonnen, Leichen und Skelettreste an interessierte Anatomen, Reliquienfälscher und Nekromanten in Gareth zu verscherbeln. Weil er oft mehrfach belegte Armengräber aushebt und auch die Leichen der Ärmsten verscharrt, hat er kaum Probleme Nachschub zu beschaffen.

Füchsischer Name: Ghul**
Verwendung im Spiel: Alrik ist ein Schurke, der unerkannt im Untergrund wirkt. Helden könnten ihm das Handwerk legen, sofern sie ihn auf frischer Tat ertappen.
Anwesenheit: 15 / 8

Schwester Khaliane
Die gutmütige **Khaliane** (*1002 BF, kurzer dunkelblonder Stoppelschnitt, sanfte Stimme, *meisterliche Seelsorgerin* und *Borongeweihte*, SO 8, GT 4) stammt aus gutem Hause und wäre fast am Tod ihres Verlobten zerbrochen. Ihre Weihe und die spätere Aufnahme beim Orden der Marbiden hat sie – paradoxerweise – wieder ins Leben zurück gerufen. So stellt sie ihre ganze Kraft in den Dienst ihres Ordens.
Verwendung im Spiel: Khaliane kann als Seelsorgerin auftreten oder die Helden um Hilfe bitten.
Anwesenheit: (Marbo-Kapelle): 17 / 2

Vistella Sonnfelder
Die Greisin (*949 BF, graue Haare, gebeugt, sanfte Stimme, stets in tiefes Schwarz gekleidet, SO 9, GT 3) ist täglich auf dem Friedhof anzutreffen. Ihre Schwester, eine Hexe, hat ihr PECH AN DEN HALS GEWÜNSCHT (**WdZ 120**), ein Fluch, der nur durch Niederlegen von Blumen auf deren Grab gebrochen werden kann. Leider war die wohlhabende Vistella bei deren Beisetzung nicht anwesend und außerdem derart knauserig, dass diese in einem anonymen Armengrab liegt. So ist Vistella seit 12 Jahren täglich mit Blumen auf dem Gräberfeld unterwegs ...
Verwendung im Spiel: Vistella mag in der Dunkelheit aufgrund ihrer Kleidung und ihres gebeugten Gangs als Unhold oder Dämon verkannt werden. Auch kann sie Opfer eines Übergriffs werden, den Helden zu verhindern wissen.
Anwesenheit: 14 / 1

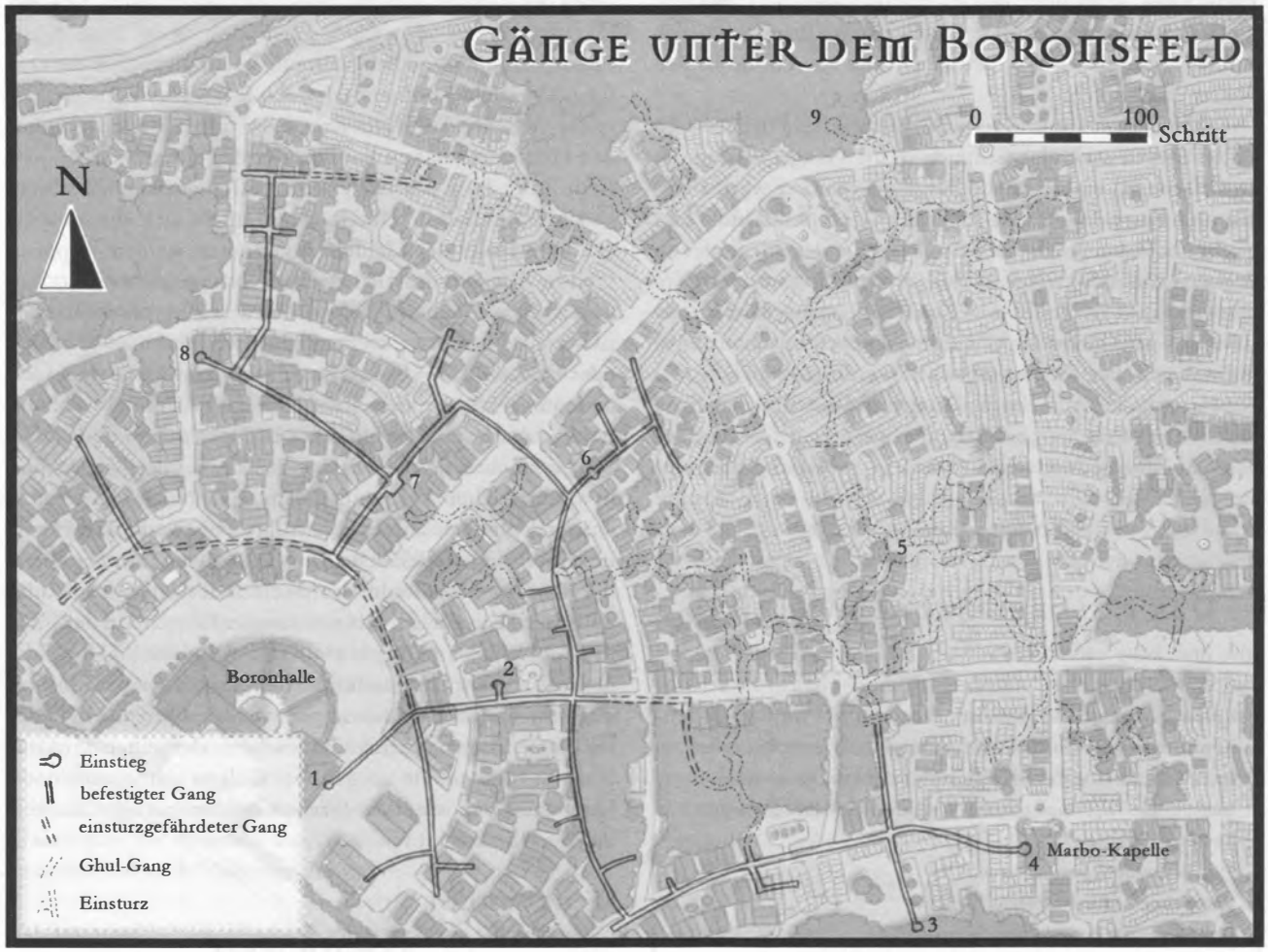
GEHEIMNISSE

Aufgrund der vielen Erweiterungen und Neueinsegnungen des Boronsfeldes in den vergangenen Jahrhunderten gibt es viele Stellen, die nicht (mehr) als *geweihter Boden* zählen. Teilweise wurden die Armengräber im Osten bei der Weihe übergangen, an anderen Stellen wurden Teile gewollt oder versehentlich entweiht. Und nicht zuletzt haben Rhazzazors Aktivitäten während des Jahr des Feuers Spuren hinterlassen. Dies führt dazu, dass an den Rändern des Gräberfeldes und im Osten Borons Segen teils von den Gräbern abgefallen ist.

In den südöstlichen Randbereichen des Friedhofs, am Aschenholz, haben sich Boronien verbreitet (**ZooBotanica 231**). Die den Geweihten unbekannte Pflanzengattung verhindert zuverlässig, dass die Entweihung an diesem Rand weiter fortschreitet. Sollten die Gärtner die Blumen irrigerweise als Unkraut entfernen, so beschleunigt das die Entweihung.

Völlig unentdeckt besteht seit langen Jahren ein geheimes Gangsystem unter den Gräbern. Ursprünglich wohl von Grabräubern angelegt, die sich vom nahe gelegenen Aschenholz in eine der Grüfte durchgraben wollten, wurden die Gänge vor Jahrzehnten von einer organisierten Bande von Leichendieben ausgebaut. Heutzutage kennen nur noch wenige die Zugänge, da sich inzwischen Ghule (**Untote 25**) in den Gängen eingenistet haben. Udalfs Vorgänger **Gerion Nattel** (seit 1029 BF tot, verrottendes Fleisch, zerrissene schwarze Kutte) – einst im Untergeschoss der Boronhalle beigesetzt – erhob sich aus seinem Sarg, als er erkannte, dass die Ghule unter den Augen der Boroni von unten die Gräber plünderten. Der Verlorene (**Untote 63**, keine Emp-





Gänge unter dem Boronsfeld

Der obige Plan zeigt den Verlauf der Gänge. Die einzelnen Einstiege sind markiert und mit Probenzuschlägen für Entdeckung (*Sinnenschärfe*), Öffnung mittels Geschick (*Schlösser Knacken*, *Mechanik*, FORAMEN) oder Gewalt (KK-Probe) gekennzeichnet. Wer in den gekennzeichneten einsturzgefährdeten Stollen nicht vorsichtig voranschreitet (GE-Probe +3), läuft Gefahr von einbrechenden Erdmassen verschüttet zu werden (Ersticken, **WdS 146**). Die eingestürzten Gänge lassen sich nur mit viel Aufwand wiederherstellen (je 1 ZE Zeitaufwand pro Schritt eingestürztem Gang) und sichern (*Bergbau*-Probe +4).

1 – Einstieg in der Boronhalle, hinter loser Wandplatte in Kühlkammer (+10/+6/+8)

2 – Einstieg Nasuleum Groterian, durch einen leeren Sarkophag (+10/+2/+3)

3 – Einstieg im Aschenholz, Holzfalltür unter Laub (+8/+1/+0)

4 – Einstieg in der Marbo-Kapelle, unter einer Gedenktafel (+6/+3/+6)

5 – Ghulkammer, ständig 1W6+2 Ghule anwesend

6 – Einstieg Gruft Birselgrund, Durchbruch in einer Geheimkammer (+16/+6/-)

7 – Treffpunkt der Wiedergänger, tagsüber ruhen hier 1W6 Wiedergänger

8 – Einstieg in der Gruft Weidenbauer, Loch in der Wand (+0/+0/+0)

9 – Einstieg im Wäldchen, zwischen Büschen (+2/+0/+0)



findlichkeit gegenüber borongeweihten Grund/Objekten) hat inzwischen eine Gruppe weiterer Wiedergänger um sich geschart, die die Gräber bewachen und die Ghule in den Stollen bekämpfen.

Die Stollen liegen nur unter dem Westteil des Friedhofs. An vielen Stellen sackt das Erdreich in die Gänge, was an der Oberfläche als einbrechende Särge interpretiert wird. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis einer der Gänge vollständig einbricht und dabei möglicherweise Besucher des Friedhofes zu Schaden kommen oder von Ghulen verschleppt werden. Neben einem im Aschenholz versteckten Zugang, können die Gänge in der Marbo-Kapelle, durch einen der Aufbahrungsräume im Keller der Boronhalle sowie durch einige Grüfte betreten werden. Manche der Gänge sind gut ausgebaut und durch Abstützungen gesichert, die meisten jedoch einfach von den Ghulen durch das Erdreich gegraben und stark einsturzgefährdet.

Der Heldenfriedhof (UL-05)

Standort: Umland, Gerbaldsmark, Silkwiesen
Kennzeichen: Reichsfahne auf dem Hügel / *„Folge der Reichsstraße nach Süden, bis du auf einen Hügel stößt, der gekrönt ist von einem quadratischen Kuppelbau, darum herum jede Menge Gräber, Wimpel, Banner und Wappen."*
Typ: Te (*zweifach geweiht, Boron*), Öf
Vorsteher: - (diensthabender Golgarit)
Organisation: Boronkirche, Golgariten
Q/P/S/B/A: - / - / etwa 3.000 ‚Ruhestätten'/ 5 Golgariten / -
Reichtum: 1 (Soldatengräber) bis 4 (Heldengräber)
Unbefugtes Eindringen: 1 / 3 / 3

Südlich von Gareth an der Reichsstraße eine Meile vor Silkwiesen liegt rechterhand am Rand der Dämonenbrache der Garether Heldenfriedhof.

Nach der *Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen* gegen die Orks im Jahre 1012 BF kam der Wunsch nach einem Ehrenfriedhof für Kämpfer und Schlachtopfer auf. Man begrub die Opfer größtenteils geordnet nach ihren Regimentern und segnete das Gräberfeld ein. Die Kriege der folgenden Jahre ließen den Heldenfriedhof zu stattlicher Größe anwachsen.

Kein Zaun fasst den Anger ein. Auf einem kleinen Hügel von gut 500 Schritt Durchmesser erhebt sich die kuppelgekrönte **Halle der Helden**. Im Inneren werden Wappenschilde, Banner und Feldzeichen von gefallenen Recken und Militäreinheiten gelagert. Der Eingang des Gebäudes ist durch ein schweres Gitter gesichert (*Schlösser Knacken* oder FORAMEN +8, 6 AsP, mit roher Gewalt ist dem Gitter kaum beizukommen: KK-Probe +14). Um das Gebäude herum, an den die Hügelflanken bogenförmig umlaufenden Wegen erheben sich die Gräber der Streiter des Reiches, die in verlustreichen Kriegen gefallen sind. Noch heute erreichen gelegentlich schwere, verhüllte Fuhrwerke den Friedhof und bringen Gefallene, um sie in den **Sammelgräbern der Reichsregimenter** im Nordwesten der Anlage zur Ruhe zu betten. Die Einzelgräber verdienter Recken auf der Süd- und Ostseite des Hügels sind mit Wappenschilden, Fahnen und Wimpeln geschmückt. Dazwischen patrouilliert stets ein Golgarit, während vier weitere Ordensmitglieder im Haus an der Reichsstraße wachen oder ruhen. Auf der anderen Straßenseite zeugen vier **Galgen** mit verwesenden Leichnamen davon, dass Grabräuber hier wenig Chancen auf Beute haben.

Geheimnisse

Nicht nur die auf Seiten des Reichs in der Schlacht auf den Silkwiesen gefallenen Helden wurden hier beigesetzt. Unzählige niedergemetzelte Orks der gegnerischen Seite haben ihre letzte Ruhe am Rande der Dämonenbrache gefunden. Die meisten der sterblichen Überreste der Orks und Streitoger wurden verbrannt und die Asche knapp zweihundert Schritt nördlich des Heldenfriedhofs verscharrt. Sie liegen ohne Borons Schutz in der Erde, weswegen sich manche als Brandleichen oder Ogerskelette erheben können (**Untote 18, 44**).



Unter-Gareth – die Geheime Stadt

Blick in die Tiefe

Unter Gareth existiert ein undurchschaubares Gewirr aus Kanälen, Flüssen, Höhlen, Katakomben, Ruinen alter Kulturen und Bauten aus neuerer Zeit. So umfangreich und tief ist dieses Gangsystem, dass sich kaum jemand auch nur in Teilen auskennt. Diese wenigen sprechen meist von der ‚Geheimen Stadt' mit einem ganz eigenen Leben und mannigfaltigen Bewohnern. Tatsächlich hat es eine Reihe von Personen aus verschiedenen Gründen (Flucht, Schutz, Armut, Befreiung von den Zwängen der Oberwelt, Suche nach Geheimnissen) nach Unter-Gareth hinabgezogen – andere Wesen dringen hingegen nie oder nur im Schutz der Nacht an die Oberfläche.

Die Geheime Stadt ist kein in sich geschlossenes Konstrukt. Einige Teile, wie bestimmte Geheimgänge, existieren isoliert vom Rest des Untergrundes, andere sind es zwar scheinbar, doch es gibt versteckte Zugänge; wieder andere sind regelrechte Knotenpunkte, ähnlich den zentralen Plätzen des oberen Gareths.

Die meisten unterirdischen Wege breiten sich unter Alt-Gareth und der Weststadt aus, Ausläufer reichen bis ins Südquartier und nach Meilersgrund.

Geschichte

Schon seit Äonen haben sich unter dem heutigen Gareth gewaltige Höhlen und unterirdische Flussläufe (manche sprechen gar von Meeren) befunden. Als die bosparanischen Siedler den Grundstein für Gareth legten, befanden sich unter ihren Füßen bereits Spuren vergangener Kulturen.

Man fand uralte Ruinen, denn im Vierten Zeitalter hatten Trolle die größtenteils unterirdische Festung Ulschgaroth errichtet, deren Mauern vom heutigen Tempelhöhe bis Rosskuppel reichten und deren gewaltige Gänge viele Meilen in die Tiefe führen. 3000 v.BF haben die aus Xorlosch exilierten Zwerge (die zu dem Volk der Brillantzwerge wurden) in der Festung gesiedelt und ihre eigenen Spuren hinterlassen, bevor der Basiliskenkönig aus den Tiefen Ulschgaroths gerufen wurde und die Elfenstadt Simyala überfiel. Funde von riesigen, versteinerten Pflanzen sind in den Augen einiger Kenner ihm zuzuschreiben, womöglich sind sie aber auch Zeugnis für das unermessliche Alter des Mittwaldes im Zentrum des Kontinents.

Während derlei Geheimnisse teils noch immer tief verborgen liegen, wird das heutige Bild Unter-Gareths vor allem durch menschliches Wirken geprägt: Die unterirdische Frischwasserzufuhr entstand in bosparanischer Zeit, die Kanalisation in mehreren Bauphasen zuerst unter Kaiser Haldur-Horas (619-618 v.BF), dann den Klugen Kaisern, Rohal sowie Reto und Hal. Weiterhin wurden Keller, Geheimgänge, Gräber und Stollen angelegt. Grolme siedelten in bosparanischer Zeit im Untergrund und einige tun es bis heute, während die Tiefzwerge erst in jüngerer Zeit durch den Orkensturm nach Unter-Gareth gelangten und die Katakomben seitdem kräftig erweitern.

Die neuesten Ausdehnungen Unter-Gareths sind dem Absturz der Fliegenden Festung zuzuschreiben. Trümmerteile sind überall im Untergrund zu finden und ganze Hohlräume haben sich in den Boden gebohrt, sind wie Wurzelgänge gewachsen oder wurden durch Kultisten und Bewohner der Festung ausgeweitet.

Tiefengrade

Wenn an der Oberfläche im Baustil der Garethik Gebäude wie gewaltige Bäume in die Höhe wachsen, dann könnte man die Geheime Stadt als deren Wurzelwerk sehen, das sich in den Tiefen von Sumus Leib verzweigt und weiter wird, je tiefer man vordringt. Man kann es in drei **Tiefengrade (TG)** einteilen:

Tiefengrad I

Zur obersten Schicht zählen die Frisch- und Abwasserkanäle sowie Geheimgänge und Kellersysteme, die meist nicht tiefer als 10 Schritt unter dem Pflaster Gareths liegen. Hier leben Bettler und Verbrecher, hier gehen Rattenfänger und seltener Stadtgardisten ihrer Arbeit nach, und hierhin dringen die Bewohner der tieferen Gefilde vor, wenn sie nach Menschen suchen – ob als Handelspartner oder Beute, die niemand vermisst.

Der W20-Wurf der Begegnungstabelle (siehe S. 227) wird nicht modifiziert.



Tiefengrad II

Weiter in den Untergrund (bis ca. 50 Schritt) ziehen sich sehr alte, teils von Dschinnen oder zwergischen Baumeistern errichtete Kanalisationssysteme, ebenso die Hohlräume der abgestürzten Fliegenden Festung, Grabungen von Wühlschraten, die Anlagen der Tiefzwerge, manche natürliche Höhlen und die ersten Spuren vergangener Kulturen. Auch entlegene Kultstätten und die Horte gefährlicher Kreaturen sind hier zu finden.

Der W20-Wurf der Begegnungstabelle wird um 4 erhöht.

Tiefengrad III

Wer weiter als 50 Schritt in die Tiefe vordringt, kann auf ungeahnte Geheimnisse Unter-Gareths stoßen. Uralte zwergische Stollenanlagen, riesige Höhlen mit bizarren Lebensformen wie unheimlichen Sporenwesen, versteinerte Bäume, die Ruinen Ulschgaroths, Relikte aus Zeiten des Basiliskenkönigs, gar ein Zugang zu einem Teil des Tridekarions und das von Elidan Brunnenmann (NH-30) gesuchte Unterirdische Meer. Viele dieser Orte haben enorme Ausmaße und ziehen sich über Meilen in die Tiefe.

Der W20-Wurf der Begegnungstabelle wird um 8 erhöht.

Frischwasser und Abwasser

Bosparanische Baumeister haben noch auf eine strikte Trennung von Zu- und Abwasser Wert gelegt. Spätere Erweiterungen, Erosion und andere Umstände haben die Übergänge aber oft ‚fließend' werden lassen. Dass in der Stadtregierung zwei verschiedene Ämter für die Kanäle zuständig sind – der Holzherr für das Frischwasser, der Siechenherr für das Abwasser – machte den Ausbau nicht unkomplizierter. An der Oberfläche hat niemand den vollständigen Überblick über die Wasserwege unter der Stadt, vieles am Verlauf der Kanäle erscheint geheimnisvoll und seltsam. Hofmagier Galotta etwa vermutete einen weiteren Sinn hinter der Ur-Kanalisation und suchte nach Plänen von den Wasserwegen, um sie als gewaltiges, mehrstöckiges im Boden verlegtes Zauberzeichen zu enttarnen.

Die Wurzeln des Berges – Dämonische Gänge (Tiefengrad I bis II)

Seit der Gesplitterte Berg (DB-01) besteht, wächst er im Boden, erobert wie ein wucherndes Pilzgeflecht das Erdreich und lässt dort an Wurzeln erinnernde Gänge entstehen, die inzwischen bis unter weite Teile Gareths reichen. Wer einen solchen Gang findet, kann ihn benutzen, um ungesehen zwischen den Eingeweiden des Berges und dem Endpunkt der jeweiligen Wurzel hin- und herzureisen. Dämonenpaktierer und Daimonide müssen dabei 1W6 LeP als Opfer aufwenden, während alle anderen Lebewesen, die einen Wurzelgang benutzen, für je 250 zurückgelegte Schritt Strecke 1W6 SP erleiden. Gegen diesen Schaden hilft magischer oder karmaler RS oder ein AGRIMOTHBANN.

Die Wurzeln des Berges haben unter anderem die Drachenscherbe (DB-02), den Hesindetempel der Weststadt (WS-36) und den Hexenkessel (SG-05) erreicht.

Frischwasser (Die Geheimen Flüsse)

Gareth wird auf mehreren Wegen durch frisches Wasser versorgt. Die Gesamtheit dieser Wege nennen sich die *Geheimen Flüsse*. Einen Teil des Wassers liefern Gardel und Wirselbach (siehe **Metropole** S. 76), jedoch bei weitem nicht genug, um ganz Gareth versorgen zu können. Der größte Teil wird durch bosparanische Aquädukte, Stollen, Brunnen und unterirdische Flussläufe aus den umliegenden Hügeln und dem Raschtulswall in die Stadt geleitet. Bis auf wenige oberirdische Leitungen verlaufen die Röhren und Kanäle unterirdisch, was sie vor Feinden schützt, aber auch mit allerlei Legenden belegt, da niemand die genauen Wasserverbindungen kennt. Oft nutzen diese Leitungen natürliche Flüsse und sind damit teilweise sogar mit kleinen Booten befahrbar, denn sie stehen (außer in Dürreperioden) zumindest teilweise unter Wasser. Ihr Durchmesser variiert zwischen einem halben und stellenweise bis zu fünf Schritt in natürlichen Kavernen, bosparanische Aquädukte sind gewöhnlich bis zu zwei Schritt breit und hoch.

Das Wasser wird in Wassertürmen und unterirdischen Zisternen gesammelt, bei denen es sich um erweiterte natürliche Höhlen oder Gewölbe handelt, in die gar mancher Efferdschrein integriert wurde. Ein nicht unbeträchtlicher Teil unter Kontrolle der Familie Bugenhog stammt sogar aus einer Quelle einer mit einem Feenpakt gebundenen Nymphe (UG-11).

Abwasser (Die Kanalisation)

Die Garether Kanalisation ist ein Flickwerk aus vielen Jahrhunderten. Einige Abschnitte sind verfallen, versiegelt oder wurden nie in Benutzung genommen, so dass sie von Bettlern und Gaunern bewohnt oder als Geheimgänge genutzt werden. Andere sind stinkende Kloaken, in die man nur mit gutem Grund steigt, denn die folgenden Umstände können äußerst unangenehm werden.





- **Gestank und Ekel**: Bei misslungener *Selbstbeherrschung*-Probe erschwert um *Sensiblen Geruchssinn* ist kein freiwilliger Einstieg möglich, und alle Proben sind um die überzähligen Punkte erschwert.
- **Krankheitsrisiko:** Je Tag mit Aufenthalt in der Kanalisation bei 1 auf W20: *Darmfraisch*, *Lutanas* oder *Bleiche Sieche* **(ZooBotanica 70)**
- **Einsturzgefahr:** siehe Begegnungstabelle
- **Giftpflanzen:** Ekelschwämmlinge, Pockenpilze, Mischkarasch sowie Feuer- und Efferdsmoos
- **Kriechgetier:** Aaskäfer, Blutegel, Kakerlaken, Schlammwürmer, Maden, Schnecken und Ohrenkriecher, dazu Ratten, Fledermäuse, Morfus, Spinnen und weitaus größere Wesen wie in der Begegnungstabelle
- **Anschwellende Wassermassen** nach Regenfällen (siehe **Wasserstände**)

Manche Abschnitte sind durch Dschinne oder Ambosszwerge so angelegt, dass sie ohne Wartung dennoch das Abwasser rückstandsfrei abfließen lassen, ihre Stabilität gewährleistet ist, und der Gestank erträglich.

Eine Frage gibt den Aquäduktforschern jedoch Rätsel auf: Niemand weiß, wohin die ganzen Abwassermengen Gareths fließen, denn es steht fest, dass nur ein Teil im Gardel mündet. Ein ganz profaner Grund ist, dass Flussläufe unter Gareth hindurch Brauchwasser mit sich führen. Dennoch halten sich Legenden über ein Abfall fressendes Monstrum, das einst von Erzmagus Gerindor in das Zentrum der Kanalisation gebannt wurde.

Wasserstände

Je nach Tag und begangenem Kanalabschnitt, ermittelt mit 1W6. Modifikatoren: bis zu –3 bei langer Dürre oder +3 bei tagelangen, strömenden Regenfällen

W6	Wasserstand	Fortbewegung	Kampf	*Raumangst/ Dunkelangst*-Proben
1	Trocken	normal	normal	unmodifiziert
2	Kniehohes Wasser	GS halbiert	PA–2, *Kampf im Wasser* **(WdS 86)**	–2
3-4	Brusthohes Wasser	GS geviertelt	AT–3/PA–5, *Kampf im Wasser* **(WdS 86)**	–4
5-6	Geflutet	tauchend*	AT–6/PA–6, *Unterwasserkampf* **(WdS 86)**	–6

*Je vier Schritt *Schwimmen*-Probe +4, +6, +8 usw., halbiert bei Unterwasserlichtquellen. Erfolg kostet 1W6 AuP, Misserfolg 3W6 AuP und 2 LeP.

Kenner des Untergrunds

Es sind die Sonderfertigkeiten *Ortskenntnis (Unter-Gareth Tiefengrad I)*, *Ortskenntnis (Unter-Gareth Tiefengrad I)* und *Ortskenntnis (Unter-Gareth Tiefengrad III)* erwerbbar, mit denen das Wissen um wichtige Wege und Verhältnisse in dieser Umgebung einhergeht, aber nicht die Kenntnis sämtlicher Zugänge, Bereiche und Höhlungen. Das Wissen um einzelne Eingänge, Tunnel, Geheimgänge und verborgene Orte kann als *Berufsgeheimnis* dargestellt werden.

Ansprechpartner, Kundige, Kanalforscher

- Dobran Umminghausen von der Herberge *Schwert und Panzer* (SV-26) verkauft Ausrüstung und vermittelt Kontakte für Erkundungen Unter-Gareths.
- In der Phexkirche, der Alten Gilde und bei der Maske (**Metropole** S. 143 (Phexkirche), S.123 (Alte Gilde) und S.136 (Kreis der Maske)) pflegt man die Kenntnisse vieler Kanäle, Geheimgänge und Schmugglerverstecke (Tiefengrad I).



- Radrik Bugenhog (**Metropole** S. 96) erforscht die alten Bospraner Aquädukte und die Herkunft der Wasser Gareths, vor allem zum Zweck, die Machtposition der Familie zu stärken. (Tiefengrad I)
- Elidan Brunnenmann vom Efferdtempel (NH-30) erforscht die Wege des Wassers hingegen als Dienst an den Gläubigen und zur Meditation über den Willen Efferds. Sein Ziel ist es, das legendäre unterirdische Meer zu erreichen (Tiefengrad I, teils II).
- Die Hesindegeweihte Chrysallia Stoerrebrandt vom Pentagontempel (TH-30) erkundet von den Tempelkatakomben aus Unter-Gareth (beschränkte Kenntnis über alle drei Tiefengrade)
- Der Tiefzwerg Murgusch ist Kundschafter und Verbindungsmann seines Volkes zur Oberwelt (Tiefengrad I und II).

Edo Tulop, Führer durch Unter-Gareth

Der ehemalige Korporal der Maulwurfsgarde (*1007 BF, verfilztes Haar, vernarbt, dreckig, zerschlissene Uniform, mit Ausrüstung behängt) hat während der Schlacht in den Wolken mit ansehen müssen, wie Gargyle seine Frau verschleppen, was

Wege in den Untergrund

Die offensichtlichsten Zugänge nach Unter-Gareth sind Brunnen, austretende Abwasserkanäle, steinerne Abflussdeckel oder eiserne Gitter. Jedoch führt bei weitem nicht jeder in begehbare und weiterführende Abschnitte der Kanalisation. In Kellern haben Baumeister immer wieder Geheimtüren und –wege angelegt, die oft in größere Tunnelsysteme münden. Manche behaupten gar, jedes wichtigere Gebäude der Stadt hätte einen unterirdischen Zugang.

Einige Eingänge

- Ein Fluchttunnel führt aus der **Alten Residenz** (**SV-01**) nach Neu-Gareth, aber auch in die Kanalisation.
- Der ehemalige Fuchsbau unter dem **Theater *Fuchsbau*** (**SV-27**) wurde zwar von der Phexirche aufgegeben, ein Zugang existiert aber noch.
- Ein Ausgang in eine hohle Säule im Hof des **Rathauses** (**NH-23**)
- Im **Museum für Reichsgeschichte** (**NH-24**) unter einem alhanischen Steinsarkophag
- Alle drei **Phextempel** haben eigene Zugänge (**NH-29**, **VV-13**, **SG-11**), teils handelt es sich um sehr geheime Schattenpfade (siehe S. 184), die an einen weit entfernten Ort Unter-Gareths führen – z.B. in den Fuchsbau (**UG-01**).
- Die **Kaiserthermen** (**TH-10**) in Tempelhöhe werden unterirdisch mit Frischwasser beliefert. Auch das **Bordell *Levthans Horn*** (**TH-19**) hat einen unter Wasser liegenden Zugang zu diesen Kanälen.
- Die Katakomben des **Pentagontempels** (**TH-30**) verfügen über Zugänge in tiefere Gefilde Unter-Gareths.
- Wer sich in den zu Recht gemiedenen, vielstöckigen **Untergrund des Droms** (**AV-09**) begibt, wo die ärmsten Flüchtlinge gierige Blicke auf jeden Eindringling werfen, kann von hier aus Wege in die Tiefe finden.
- Die **Tavernen *Roter Hahn*** (**ER-13**) und ***Voller Humpen*** (**TH-23**) haben Zugang nach Unter-Gareth, über das die zwielichtigen Gäste sicher ein- und ausgehen können, ebenso existieren im **Hotel *Seelander*** (**SV-13**) und im **Speicherhaus *Sankt Eboreus*** (**NH-19**) je ein geheimer Zugang zur Kanalisation.
- Die **Villa Altacker** (**VV-02**) als Hauptquartier der Alten Gilde
- Die Abortgrube des **Baumeisters Nerix Sandsteiner** (**WG-01**) in Wallgraben
- Unter der **Grotewickbrücke** (**MG-02**), die in Meilersgrund über den Gardel führt, mündet ein großer Abwasserkanal. Von hier führt ein Gang zu mehreren Ausgängen in Nardesheim. Der Zugang ist in Unterweltkreisen relativ bekannt und auch die Stadtgarde hat Kenntnis von ihm und lässt gelegentlich wenig erfreute Gardisten in den Kanälen patrouillieren.
- Die Tiefzwerge nutzen mehrere Ausgänge bei den **Krähensteinen** (**MG-11**) in Meilersgrund.
- **Ulmias Tunnel** führt vom Schrank der windschiefen Steinhütte (**SG-03**) der Scherenschleiferin Ulmia (*956 BF, wirres weißes Haar, Gefahreninstinkt, *kompetente Hausiererin*, SO 3, GT 1) im Südquartier nahe dem Puniner Tor bis in den Keller eines Fuhrbetriebs der Wagenhalter im Arenaviertel (**AV-29**). Er hat keine weiteren Zugänge, kann an beiden Enden nur von außen geöffnet werden und befindet sich als Schmuggelroute im Besitz der Alten Gilde, ist aber auch dem Kreis der Maske und der Phexkirche bekannt. Um zum Gang geführt zu werden, muss die richtige Losung genannt werden. („Der Fuchs ist aus dem Bau und täuscht die Hunde.“) Um ihn wieder zu verlassen, muss eine Frage richtig beantwortet werden. („Was machen die Hunde?“ – „Der Fuchs hat sie getäuscht.“) Sollte jemand unerlaubterweise in den Tunnel eingedrungen sein, sitzt er ohne Losung in der Falle. Die Benutzung des Ganges kostet für Nicht-Mitglieder der Alten Gilde ein Silberstück pro Kopf.
- Das **Versteck der Maske** (**UG-02**) in Eschenrod



er trotz tapferen Kampfes nicht verhindern konnte. Er half danach bei der unterirdischen Beseitigung der dämonischen Festungstrümmer und bekämpft bis heute in einem kompromisslosen Feldzug die Kräfte Agrimoths im Untergrund, wodurch er zu einem Kenner Unter-Gareths geworden ist.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Untergrundkenner, kompetenter Soldat
Füchsischer Name: Maulwurf*
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: gering
Verwendung im Spiel: Führer durch und Informant über Unter-Gareth, Auftraggeber für Expeditionen in den Untergrund, Retter vor den Gefahren Unter-Gareths

Eigenschaften: MU 17, IN 14, KO 14, SO 6, GT 3; Zeitgefühl; Jähzorn 6, Vorurteile (Gargyle) 9
Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Ortskentnnis (Unter-Gareth Tiefengrad I)
Talente: Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe (Tastsinn) 9 (11), Gassenwissen (Unter-Gareth) 10 (12), Orientierung 13, Wildnisleben 12, Pflanzenkunde 9, Magiekunde 5, Tierkunde 10
Ausrüstung: Spitzhacke ‚Speiermeißel', Tiegel mit Katzenaugensalbe (**ZooBotanica 258**), Feldapotheke mit Verbänden und Heilkräutern, Laterne, Südweiser, Seile und weitere im Untergrund wichtige Ausrüstung

Orte und Begegnungen in Unter-Gareth

Folgende Begegnungen können Sie bei Erkundungen Unter-Gareths verwenden. Würfeln Sie alle 6 SR mit 1W20 und addieren Sie je nach Tiefe +0 (Tiefengrad 1), +4 (Tiefengrad 2) oder +8 (Tiefengrad 3) Punkte.

1 **Ausgang** (1W6): 1-3: Schacht zu Abwassergitter auf einem Platz / einer Straße; 4: Teilweise unter Wasser stehender Abfluss in den Gardel; 5: Tür in den Keller oder Geheimgang in den Turm eines Gebäudes; 6: andere Art von Ausgang, z.B. Zufluss zu einer Therme oder Schattenpfad
2 **Diebes- oder Schmuggelgut**: Gelagert in Kisten wartet es auf Mittelsmänner, die es weiter transportieren: Tuchballen, Boronweinkrüge, Waffen, Pelze, Zierdolche, Silberschmuck und Stiefel. Die Kisten tragen Zinken der Alten Gilde (Wert 3W20 D).
3 **Stadtgarde**: (1W6) 1-3: Ein strafversetzter Wachtrupp von ‚Tunnelratten' (GT 1W3+1) patrouilliert in Unter-Gareth und sucht nach Spuren von Verbrechern.
4 **Bettler / Verbrecher** (1W6): 1-4 Bettler haben sich hier eingerichtet und teilen für Geld oder Nahrung ihr Wissen über den Untergrund; 5-6: Gauner lagern hier und versuchen die Helden zu berauben.
5 **Ungeziefer** (1W6): 1-3: 2W20+10 Ratten (**ZooBotanica 155**), die sich mit lautem Fiepen ankündigen und in den Hosenbeinen der Helden ein sicheres Versteck sehen; 4-5: 3W20+20 Fledermäuse (**ZooBotanica 97**) werden aufgeschreckt und beißen um sich; 6: Eine Nesselviper (**ZooBotanica 165**) schlängelt sich durch die Feuchtigkeit.
6 **Wolkenbruch**: Der Wasserpegel steigt durch Regen um 1W3 Punkte (siehe **Wasserstände**) in ebenso vielen SR.
7 **Leiche** (1W6): 1-2: Ein entsorgtes Mordopfer; 3-4: Ein Bewohner Unter-Gareths (Tiefzwerg, Bettler, Krimineller) verstarb durch einen Unfall oder eine Gefahr des Untergrunds; 5: Die Leiche erwacht zu untotem Leben (Leichnam oder Zombie, **WdZ 227**); 6: Ihr Geist erscheint als Gefesselte Seele (**WdZ 204**).
8 **Rattenfänger** (W6): 1-3: Will den Helden Informationen verkaufen; 4-5: Wittert in den Helden Konkurrenz und reagiert feindselig; 6: Flieht vor einem Schrecken Unter-Gareths
9 **Toter Bautrupp**: Skelette, Werkzeug und Baumaterial sind die Hinterlassenschaften eines Bautrupps, der die Kanalisation reparieren, ausbauen oder Material gewinnen sollte. Er starb durch (W6): 1-3: einen Einsturz oder Arbeitsunfall; 4: Ersticken; 5: einen Mord (evtl. aus Gier untereinander); 6: ein Wesen Unter-Gareths
10 **Insekten / Schleimgetier** (W6): 1-2: 1W3 Gruftasseln (**ZooBotanica 71**), in dunklen Felsspalten, die die Beine der Helden angreifen; 3: 1W3 Große Schröter (**ZooBotanica 117**); 4: 2W6+8 Riesenspringegel (**ZooBotanica 88**); 5: Morfu (**ZooBotanica 138**); 6: Höhlenspinne (**ZooBotanica 176**)
11 **Blockierter Weg** (W6): 1-2: Ein Gitter (StP 35, H 11, S 12), das den Gang blockiert oder untertaucht werden kann (*Schwimmen*-Probe); 3-4: Der Gang ist mit massivem Stein zugemauert (StP 70, H 16, S 15); 5: Ein Spalt führt in die Tiefe. Undeutliche Stimmen, gluckernde Geräusche oder stinkende Luft dringen daraus hervor; 6: Ein großer Brocken Unmetall (siehe S. 202) der Fliegenden Festung versperrt den Weg.
12 **Gefährliche Gewächse** (1W6): 1-2: Orangenes Feuermoos oder blaugrünes Efferdsmoos (**ZooBotanica 236**) an den Tunnelwänden. Verletzt man die Pflanze, wird ätzendes Sekret frei, das alle 10 KR 1 SP) anrichtet. Wasser verringert das Intervall auf 5 KR. Das Sekret des Efferdsmoos hebt die Wirkung auf. Mit *Pflanzenkunde-*



Probe +9 sind die beiden Moose bekannt; 3-4: Efeuer wächst an Tunnel-Durchgängen (**ZooBotanica 235**), 5: Schwarmschwamm (**ZooBotanica 265**) aus der Fliegenden Festung vergiftet das Wasser der Umgebung; 6: Die Sporen von Lichtnebler-Pilzen (**Katakomben 207**) richten 2W6+2 SP durch Verätzungen auf der Haut oder 1W20 SP eingeatmet an (zu verhindern mit gelungener *Selbstbeherrschung*-Probe).

13 **Meisterperson**: Begegnung mit einem Kenner des Untergrundes, wie z.B. Chrysallia Stoerrebrandt, Elidan Brunnenmann, Radrik Bugenhog, dem Untergrundführer Edo Tulop oder dem Tiefzwerg Murgusch.

14 **Dunkle Gestalten** (1W6): 1-2: 1W6+2 Schmuggler bringen illegale Ware (z.B. Rauschkraut, Waffen oder verbotene Alchimika im Wert von 3W20 D) in die Stadt; 3-4: 1W6 Diebe brechen in den Keller eines Gebäudes ein; 5: Ein Phexgeweihter schleicht durch Unter-Gareth; 6: 1W6+3 Kultisten tragen Kisten mit Devotionalien, Nahrungsmitteln, Drogen, Wein oder einem Opfer zu einem Ritualplatz.

15 **Größeres Tier** (1W6): 1-2: In einem halb gefluteten Areal lebt ein Sumpfkrakenmolch (**ZooBotanica 124**); 3-4: Ein Wühlschrat (**ZooBotanica 168**) gräbt sich durch den Untergrund und legt neue Wege frei; 4-5: Eine Riesenamöbe (**ZooBotanica 157**) kriecht durch den Gang. In ihrem gallertartigen Inneren finden sich unverdaute Knochen und Metallgegenstände wie Schlüssel, rostige Handwaffen und Münzen im Wert von 1W20 D; 6: Ein Gargyl (**ZooBotanica 99**) hängt an einer Säule oder einer Wand, (Ab)Wasser fließt aus seinem Maul.

16 **Einsturzgefahr**: Ächzende Balken oder bröckelndes Gestein (*Bergbau* oder *Sinnenschärfe* +5, SF *Höhlenkundig*) deuten die Gefahr an. Unvorsichtige Bewegungen (misslungene *Schleichen*-Proben) führen zu Teileinstürzen mit 1W6+2 TP. Misslingen um mehr als 5 Punkte löst einen Tunnelsturz mit 3W6+4 TP aus.

17 **Grabstätte**: Schädel und Knochen aus Zeiten der Zorgan-Pocken sind in einem Boronheiligtum zu Mauern und Säulen aufgetürmt (1W20) 1: Der Ort ist *heilig*, 2: *zweifach geweiht*; 3: *einfach geweiht* (**WdZ 232**); 4-19: unheimlich, *Totenangst*-Probe zum Passieren; 20: ein von einem Thargunitoth-Paktierer geschaffenes Insanctum (**WdZ 242**)

18 **Ghule**: 1W3 Ghule (**ZooBotanica 102**) streifen auf der Suche nach Aas durch Unter-Gareth.

19 **Besonderer Ort**: Zufälliger Fund eines der ausführlich beschriebenen Orte oder eines anderen besonderen Ortes, z.B. ein Kultort der in priesterkaiserlicher Zeit in den Untergrund verbannten Tsa- oder Hesindekirche, eines der Gefäße Rohals (**WdZ 411**) oder ein alter Steinbruch für Baumaterial.

20 **Mächtiger Geist:** Ein Nachtalp (**WdZ 205**) wie Marek der Schlitzer, die untote Verlorene Seuchen-Saria (Halbkörperlicher Seelenfresser, **Untote 146**), der Geist eines berühmten Bewohners der Stadt, ein Tunnel-Irrlicht (**WdZ 205**) eines in der Kloake ertrunkenen Bettlers, ein Niederer oder Gehörnter Dämon (**WdZ 206 ff.**).

21 **Steintür** (1W6): 1-2: Lager eines Hehlers oder Treffpunkt einer Organisation (z.B. Schmuggler, Diebe, Kultisten); 3-4: Barriere gegen eindringendes Wasser; 5: Lebendig eingemauerte Gebeine von Verbrechern mit evtl. spukender Gefesselter Seele (**WdZ 205**); 6: Arkanoglyphen am Stein, z.B. *Fallensiegel* (**WdA 144**), *Glyphe des verfluchten Goldes* (**WdZ 146**) oder *Wimmelndes Zeichen* (**WdZ 150**); führt zu einer Grabkammer, einem Schatz oder geheimen Katakomben.

22 **Relikte**: Felszeichnungen mit verwirrenden Mustern (mit *Kartographie*-Probe +7 erkennbar als Karte der umgebenden Gänge), kopfgroße Eierschalen (*Tierkunde*-Probe +3 deutet auf Drachen hin), steinernes Werkzeug oder Waffen in Trollgröße, ein Konstrukt aus großen Pilzstängeln, monströse, mumifizierte Riesenspinnen.

23 **Kaverne** (1W6): 1-2: Kloakensee, in dem Kadaver schwimmen; 3: Riesige, teilweise gemauerte Zisterne mit klarem Wasser; 4: Unterirdischer, zerfallener Efferdtempel; 5: Kaverne, in der sich leicht entzündliche Gase fauliger Abwässer gesammelt haben und bei Feuer explodieren (3W6 TP); 6: Tropfsteinhöhle mit bizarren Formen.

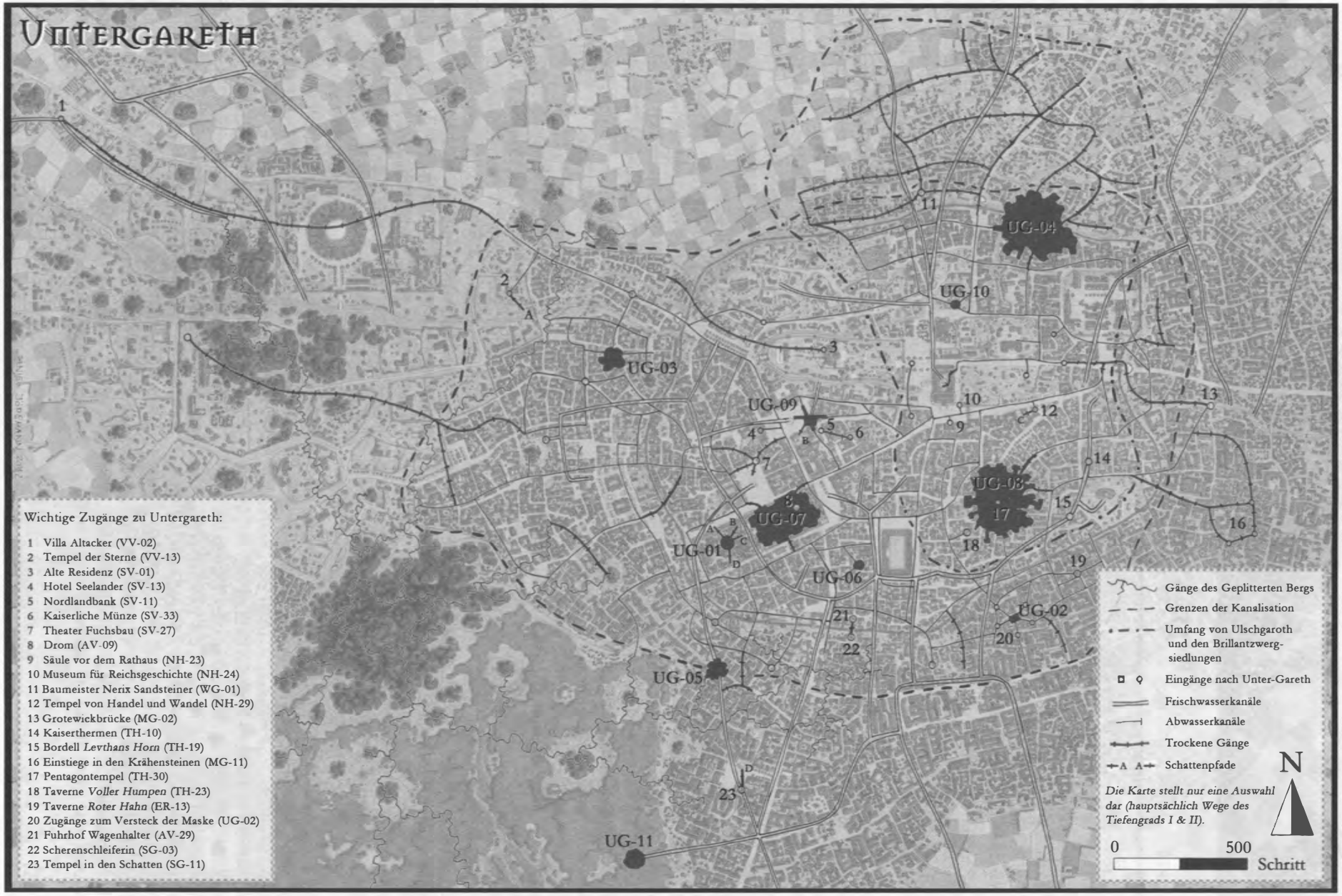
24 **Tiefenbewohner**: Begegnung mit einer Gruppe Tiefzwerge, Grolme oder im Untergrund lebenden Orks

25 **Ungetüm**: Die Helden begegnen einem Tatzelwurm, dem Grubenwurm Feistwanst (UG-10), einem Ghulkönig, Höhlendrachen, einer daimoniden oder chimärologischen Scheußlichkeit, die durch die Fliegende Festung nach Unter-Gareth kam, oder einem Felswandler (**Katakomben 113**), der einer hässlichen, plumpen Statue gleichend auf der Lauer liegt und sich nur bewegen kann, wenn kein Licht auf ihn fällt.

26 **Magisches Phänomen**: Eine Höhle mit uralten, kaum zu zerstörenden Spinnweben, die bei Berührung zauberhafte oder disharmonische Klänge von sich geben; ein unbewusst betretener Schattenpfad zu einem anderen Teil Unter-Gareths; eine verwirrende Nirgendgasse; ein NIHILOGRAVO-Effekt, der die Schwerkraft auf einem Gangstück umdreht.

27 **Sporenkrieger:** Pilzsporen, die den Körper von Opfern nach einer Berührung langsam überziehen, den Geist beherrschen und zu einem Sporenkrieger (**Katakomben 112**) machen.

28 **Kristalloiden-Kolonie** (**Katakomben 111**): Wahnsinn verbreitende Kristalle, die ihre Opfer wie unter BANNBALADIN dazu bringen, in ihr Kristallwasser zu fassen und damit den Wunsch erwecken, an einem dunklen Ort selber zum kristallenen Herz einer neuen Kolonie zu werden.


Untergareth
UG-01
UG-02
UG-03
UG-04
UG-05
UG-06
UG-07
UG-08
UG-09
UG-10
UG-11
Wichtige Zugänge zu Untergareth:
1 Villa Altacker (VV-02)
2 Tempel der Sterne (VV-13)
3 Alte Residenz (SV-01)
4 Hotel Seelander (SV-13)
5 Nordlandbank (SV-11)
6 Kaiserliche Münze (SV-33)
7 Theater Fuchsbau (SV-27)
8 Drom (AV-09)
9 Säule vor dem Rathaus (NH-23)
10 Museum für Reichsgeschichte (NH-24)
11 Baumeister Nerix Sandsteiner (WG-01)
12 Tempel von Handel und Wandel (NH-29)
13 Grotewickbrücke (MG-02)
14 Kaiserthermen (TH-10)
15 Bordell *Levthans Horn* (TH-19)
16 Einstiege in den Krähensteinen (MG-11)
17 Pentagontempel (TH-30)
18 Taverne *Voller Humpen* (TH-23)
19 Taverne *Roter Hahn* (ER-13)
20 Zugänge zum Versteck der Maske (UG-02)
21 Fuhrhof Wagenhalter (AV-29)
22 Scherenschleiferin (SG-03)
23 Tempel in den Schatten (SG-11)
Gänge des Geplitterten Bergs
Grenzen der Kanalisation
Umfang von Ulschgaroth und den Brillantzwergsiedlungen
Eingänge nach Unter-Gareth
Frischwasserkanäle
Abwasserkanäle
Trockene Gänge
Schattenpfade
Die Karte stellt nur eine Auswahl dar (hauptsächlich Wege des Tiefengrads I & II).
N
0
500
Schritt



Der Fuchsbau (UG-01)

Standort: Unter-Gareth (Arenaviertel)
Tiefengrad: 2
Kennzeichen: - / *„Zum Fuchsbau? Ach, das ist doch dieses Theater. Dort entlang."*
Typ: Te (*heilig*, Phex), Du
Vorsteher: Die Vogtvikare Jereminas Torfstecher, Neetya Triffon und Linara Fuxfell sowie evtl. der Mond (je nach Meisterentscheid über dessen Natur)
Organisation: Phexkirche (heiligster Ort in Gareth)
Q/P/S/B/A: -/-/-/-/W6
Reichtum: 6
Zinken: keine
Unbefugtes Eindringen: 6 / 6 / 6

Tief unter dem Drom existiert ein heiliger Hort des Fuchsgottes, den alle drei Phextempel nutzen. Er ist der geheimste Ort der Phexkirche in Gareth und von seiner Lage wissen nur manche erfahrene Geweihte und wenige Gläubige, die sie hierher führen. Neben der Aufbewahrung zahlreicher Schätze finden an diesem Ort auch verfolgte Phexjünger Unterschlupf. Es heißt, nur einmal in jeder Generation gelingt es einem armen Dieb, Straßenkind oder Glücksritter einer Kette von himmlischen Rätseln zu folgen, die auf den Fuchsbau weisen und dem Finder erlauben, sich an den Schätzen zu bedienen (siehe Szenario **Phexens Silberkammer** in **Gassenhelden**).
Der Fuchsbau existiert an wechselnden Orten seit den Dunklen Zeiten in Gareths Untergrund. Früher lag der Hort unter dem Theater *Fuchsbau* (SV-27), musste aber wegen der Bedrohung durch Erdrutsche dort aufgegeben werden.

Sterngewölbe

Der runde Saal des Horts wird von einem Gewölbe überspannt, in das auf halber Höhe die drei Zugänge der Phextempel in eine Galerie münden. Von hier aus kann man in den Schacht in der Mitte des Saals blicken und die Schätze betrachten, die sich zu einer Sakrale des Diebesgottes auftürmen. Gold und Silber spiegeln das Licht eines Steins in der Decke wider – allen voran der taubeneigroße, wichtigste Talisman der Phexkirche, *Phexens Schattenraum*, der auf einem Sockel ausgestellt ist. Die Vogtvikare der Garether Phexkirche erweitern den Schatz regelmäßig mit den Opfergaben der Gläubigen, jedoch gibt es immer wieder Stücke im Schatz, deren Herkunft sie sich selbst nicht erklären können und die sie *Phexkreuzer* nennen.

Wichtige Personen

Die drei Vogtvikare der Garether Tempel **Jereminas Torfstecher, Neetya Triffon** und **Linara Fuxfell** kennen den jeweiligen Zugang ihrer Tempel und sind ab und an hier zu finden, ebenso soll **der Mond** ein- und ausgehen, was viele Phexgeweihte überhaupt erst veranlasst, hierher zu kommen. Nicht selten gesehen wird auch die halbelfische Diebin **Talimee Nebelstern** (WS-17), die sich hier auf der Flucht bisweilen versteckt.

Geheimnisse

Zugänge

Der Fuchsbau ist nur über vier Schattenpfade betretbar, von denen drei in einem der Phextempel liegen:
- Vom Tempel der Sterne (VV-13) aus erreicht man ihn durch das Einstecken eines fehlenden Steins im Bodenmosaik der Aventurien-Karte (an der Stelle wo Phexcaer liegt). Den Stein trägt Vogtvikarin Triffon stets bei sich und gestattet seine Benutzung, wenn man sie mit einer politischen Intrige noch überraschen kann (*Staatskunst*-Probe +12) oder ihn ihr entwendet (*Taschendiebstahl*-Probe +12).
- Im Tempel von Handel und Wandel (NH-29) befindet sich der Zugang in einem der Konferenzräume, zu dessen kompliziertem Schloss nur ein Schlüssel existiert, der von Linara sicher verwahrt wird. Als besondere Belohnung gestattet sie es selten, um seine Benutzung zu feilschen (*Überreden*-Probe +12). Schließt man die Tür von innen ab (auch mit Diebeswerkzeug durch *Schlösser Knacken*-Probe +12 möglich), öffnet sie sich stattdessen in einen Gang, der zum Fuchsbau führt, während sie von außen her abgeschlossen ist.
- Im Tempel in den Schatten (SG-11) muss im Allerheiligsten eine bestimmte Anzahl der verstreut liegenden Kerzen entzündet und so aufgestellt werden, dass sich an einer bestimmten Stelle ein Schatten bildet, in den man springt. Jereminas erwartet, dass versierte Phexensjünger ihn im Tempel beschatten, um die Funktionsweise des Pfades herauszufinden (*Sich Verstecken / Schleichen* +12).
- Der vierte Schattenpfad beginnt jeweils am Endpunkt einer Kette von Hinweisen, die der letze Finder des Fuchsbaus und seiner Schätze nach den heiligen Regeln des Ortes ausgelegt hat, damit auch künftige Phexensjünger das Heiligtum entdecken können. (Szenario **Phexens Silberkammer**)



Allen Wegen ist gemein, dass man natürlich erst einmal wissen muss, was zu tun ist. Dieses Wissen wird jedoch alles andere als leichtfertig herausgegeben und kann als (große) Belohnung der Phexkirche oder als Teil einer höheren Initiation vergeben werden.

Phexens Schattenraum

Die im Fuchsbau offen auf dem Sockel liegende Kugel ist selbstverständlich eine Fälschung und nicht der wahre *Phexens Schattenraum*. Dieser leuchtet nicht silbern auf dem Präsentierteller, sondern fügt sich in den Schatten ein. Um ihn zu finden, ist eine *Sinnenschärfe*-Probe +12 nötig. Nach jedem Rufen durch die Liturgie Phexens Schatten (**WdG 275**, im Fuchsbau Grad IV statt V) kehrt er an einen anderen Ort im Fuchsbau zurück und muss erneut gesucht werden, bei 1 auf W20 ist er gerade gerufen und dadurch nicht im Raum.

Gold und Silber

„Vor langer Zeit herrschte in Gareth eine goldene Ära, denn Phex hatte den Menschen das Wissen gegeben, um Reichtum und Gewinn zu erhalten: Wagemut, Schlauheit, die Suche nach der Herausforderung. Doch wie so oft, vergaßen die Reichen und Mächtigen bald, woher ihr Wohlergehen stammte und sie verlangten nach mehr. Übermannt von Gier und Neid spendeten sie Phex keine Opfer mehr, übervorteilten ohne Maß und pressten aus den ärmsten Witwen und Waisen noch den letzten Kreuzer. Doch Phex bestrafte die Gierigen. Er blendete sie mit Sternenstaub und nahm ihnen all ihr Vermögen, um sie das Elend spüren zu lassen, das sie selbst verursacht hatten. An ihrer statt bot er nun den Armen und den Ohnmächtigen eine Chance, sich in seiner Gunst zu beweisen und an den Reichtümern der Stadt teil zu haben: Alle Schätze funkeln und blinken in Phexens geheimer Silberkammer und jedes arme Straßenkind, jeder hungernde Phexensjünger erhält einmal im Leben ein himmlisches Zeichen, welches ihn dorthin zu führen vermag. Ist er aufmerksam, gewitzt, wagemutig, so wird er die Herausforderung meistern und in Gold und Silber baden. Ist er es nicht, hat er die Gelegenheit verpasst."

—Legende von Phexens Silberkammer, wie sie unter den ärmeren Einwohnern Gareths beliebt ist

Der Schatz überwältigt den Betrachter zunächst durch den schieren Schein des glänzenden Silbers, den er wirft. Unzählige Silbermünzen befinden sich zu hohen Bergen aufgetürmt. Dazwischen befinden sich Silberschmuck, goldene Pokale, silberne Armreife, Juwelen in allen Formen und Farben, Ringe und zahlreiche kostbare Wunderdinge mehr.

Einige Kostbarkeiten

- Unzählige wundervoll gearbeitete Dolche in fein geschliffenen Formen bereichern den Schatzhort. Nicht wenige davon bergen göttliche Kraft. Darunter befinden sich *Heimelich*, ein unsichtbarer Dolch, *Vivitrin*, ein dunkler Dolch, der es seinem Träger erleichtert, nächtens mit den Schatten zu verschmelzen (an dunklen Orten TaW Sich *Verstecken* –7), *Nadel und Stichling*, ein unscheinbares Dolchpaar, das besonders schmerzhafte Verletzungen zufügen kann, wenn es im Kampf gemeinsam geführt wird (in diesem Fall: WS des Gegners um 5 Punkte verringert), und *Beutelschneider*, ein krummes Messer, das lautlos die Trageriemen der Geldkatzen reicher Kaufleute durchtrennt (TaW *Taschendiebstahl* –7, wenn eingesetzt).
- Auffallend viele Kerzenhalter und Laternen von höchster Kunstfertigkeit und aus aller Herren Länder. Darunter ein alt-garethisches Stück, das für den Träger zwar einen satten Schein wirft, von einem Betrachter aber nur als klammes Fünkchen wahrgenommen werden kann.
- Eine Silbertafel, die kreisförmig und in winzigen Schriftzeichen in einer lang vergessenen Sprache ausführliche Informationen zu einem Berg mit dem Namen *Djer Tulam* gibt.
- Mehrere Madamanten, manche erloschen und einige wenige hell strahlend.
- Ein mächtiges Banner aus grauem Fell mit silbernen Einsprengseln, würdig, von einem Heroen der Phexkirche getragen zu werden.

Phexkreuzer

Es kommt vor, dass Phexgeweihte in einem Stoßgebet erbitten, dass „die Wache nicht das am Leib verborgene Tafelsilber findet" oder „dass man seinen Silberring dafür hergäbe, wenn man nur einen Ausweg aus dieser Sackgasse findet". Manchmal nimmt Phex den Handel an, und der eingesetzte Gegenstand geht scheinbar verloren, während dem Geweihten die Bitte erfüllt wird. Meist nimmt dieser den Verlust mit Erstaunen oder einem Schmunzeln zur Kenntnis. Diese Opfergaben finden sich als Phexkreuzer im Fuchsbau wieder.

Belohnungen

Der Finder des Schatzes darf so viel mitnehmen, wie er tragen kann. Wer von Phexgeweihten hierher eingeladen wurde, erhält oft ein Stück aus dem Schatz, das sich selbst anbietet, als Geschenk. Während eines Aufenthaltes fällt stets ein Gegenstand besonders ins Auge, sei es eine hell funkelnde Goldbrosche, ein kurz beim Betreten blendender silberner Pokal, ein scheinbar achtlos auf dem Boden liegender Horasdor oder



auch ein gerade benötigter Gegenstand. Während verhältnismäßig häufige Gäste eher ein Andenken mitnehmen, erhalten Weitgereiste regelrechte Schätze bis hin zu magischen Artefakten oder einst verlorenen Gegenständen. Ein Streuner stieß einmal sogar auf seine große Liebe aus Jugendzeiten. Noch nie verließ bisher jemand enttäuscht den Fuchsbau.

Der Rückweg aus dem Fuchsbau führt nur dann wieder zum jeweiligen Tempel, wenn man die Regeln des heiligen Ortes beachtet und z.B. nicht zu viele Schätze mitgenommen hat, ansonsten enden die Gänge nach einigen Schritt vor massiven Wänden.

Das Versteck der Maske (UG-02)

Standort: Unter-Gareth (Eschenrod)
Tiefengrad: I
Kennzeichen: Relief einer Theatermaske über einem Eingang von der Kanalisation / *„Wie? Wo? Maske? Kenne ich nicht."*
Typ: Gi, Kr, Du, Le
Besitzer: Die Maske
Organisation: Der Kreis der Maske (Hauptquartier)
Q/P/S/B/A: -/-/-/5/-
Reichtum: 3
Zinken: [Die Maske]
Unbefugtes Eindringen: 3 / 4 / 6

In einem Kellerversteck in Eschenrod hat der Kreis der Maske (**Metropole** S. 136) sein Hauptquartier.

Das Versteck

Die drei Räume im Keller eines Hauses beinhalten einen Versammlungsraum mit Stühlen, Tischen und Kamin, einen Schlafraum mit Betten und Schränken und ein Lager. Ein offensichtlicher Ausgang existiert nicht.

Zugänge

Das Versteck ist an jedem Zugang durch geschickt verborgene Alarmfallen gesichert (Erkennen: *Sinnenschärfe*-Probe +5, Entschärfen: *Schlösser Knacken / Feinmechanik* +4). Sie lösen warnende Glöckchen im Inneren aus, so dass man Zeit zum Fliehen hat. Tatsächlich hat das Versteck nicht weniger als sieben versteckte Ein- und Ausgänge mit Verbindung zur Kanalisation (*Sinnenschärfe*-Probe erschwert je nach Ausgang, wenn man gezielt danach sucht). Darunter sind ein Gitter im Boden unter einem Teppich (+4), eine durch Anlehnen an die richtige Stelle ausgelöste drehbare Wand (+10), ein Schacht hinter einem Ölbild (+5), eine in einem Schrank versteckte Tür (+7) und unauffällige Sprossen im Kamin (+9), über die man aufs Dach gelangt. Man kann behaupten, der einzige Weg, wie man *nicht* in oder aus dem Versteck gelangt, ist die offensichtliche Kellertreppe. Bei dieser handelt es sich um eine mechanische Falle (Erkennen: *Sinnenschärfe*-Probe +7, Entschärfen: *Schlösser Knacken / Feinmechanik* +6), bei der die Stufen umklappen und zu einer glatten Rampe werden. Unter lautem Gepolter landet man direkt vor einer Tür – die in einen abgetrennten, leeren Nebenraum führt (3W–6 SP Sturzschaden).

Wichtige Personen

Meist hält sich wenigstens ein Mitglied des Kreises der Maske hier auf, denn das Versteck ist ihr zentraler Anlaufpunkt. **Alissa die Maske** ist oft auf Streifzügen, während **Vierok**, Hauptfrau der Stadtgarde in Sonnengrund, bisweilen vor Aktionen der Stadtwache warnt. Der Besitzer des Hauses, **Robak Zoldner** (*984 BF, ergrauend, Bürstenschnitt, kräftig gebaut, Hautbilder, ruppig und unfreundlich, aber mit gutem Herz, *durchschnittlicher Soldat* im Ruhestand, SO 7, GT 2), und sein in Tobrien als Waise gefundener Ziehsohn **Alrik** (*1021 BF, schlaksig, geht seiner Aufgabe mit Begeisterung nach, verliebt in Alissa, redegewandt, *unerfahrener Gauner*, erfahrener Kenner Eschenrods, SO 4, GT 2) sind Sympathisanten des Kreises und haben ein Auge auf das Versteck und die Umgebung. Vor allem Alrik steht oft Schmiere.



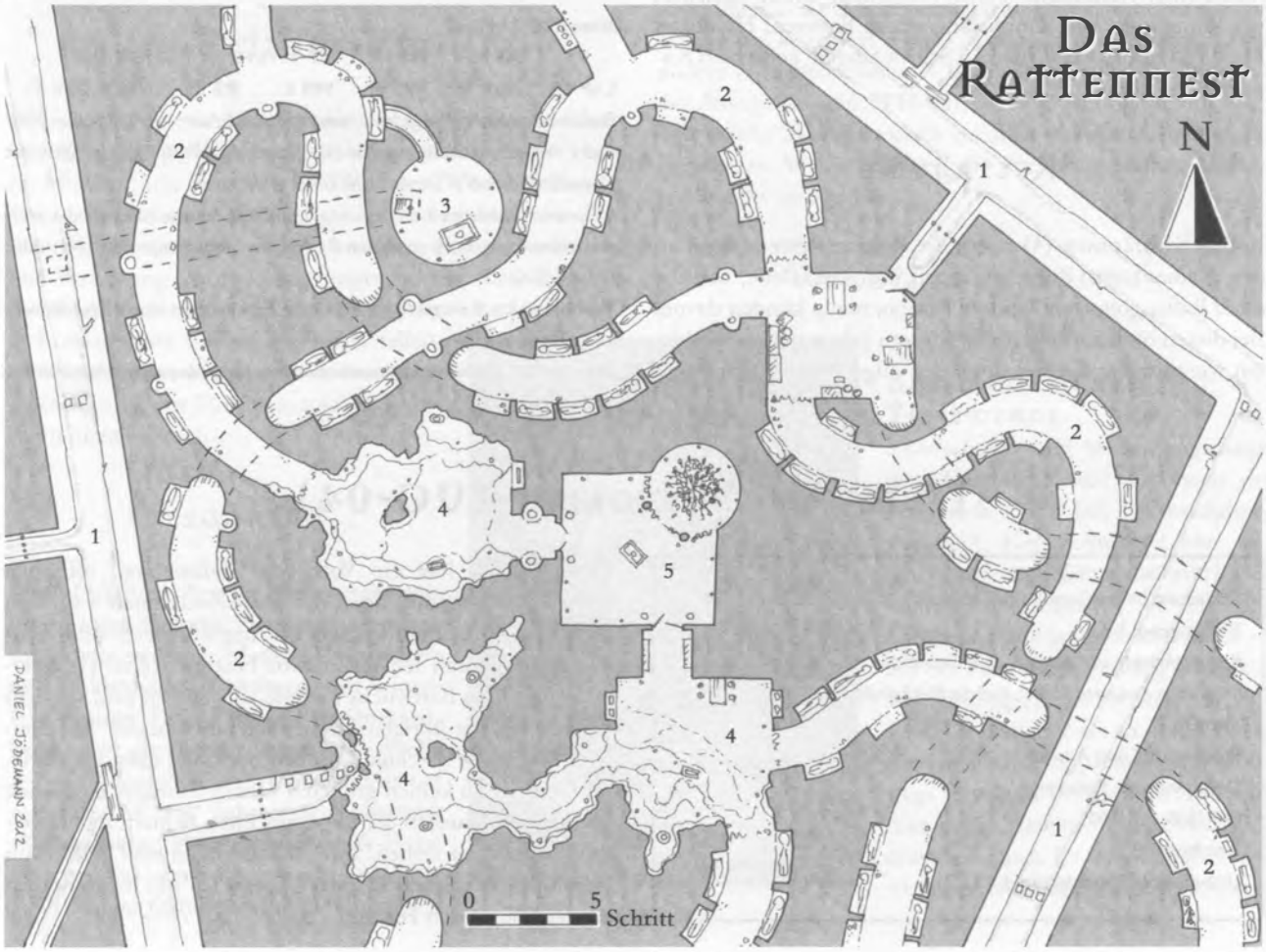
Das Rattennest (UG-03)

Standort: Unter-Gareth (Weststadt)
Tiefengrad: I
Kennzeichen: krakelige Zeichen an Wänden (von Laikapak Kailamoinen angebracht) */„Wenn du in der Weststadt durch die Kanäle gehst und es von Ratten nur noch so wimmelt, bist du ganz in der Nähe"*
Typ: Te (*zweifach geweiht, Namenloser*), Du
Vorsteher: Arur
Organisation: Rattenkinder
Q/P/S/B/A: -/-/-/-/8 Kultisten
Reichtum: 4
Zinken: keine
Unbefugtes Eindringen: 3 / 3 / 5

Unter der Weststadt hat der Namenlosenkult der Rattenkinder (**Metropole** S. 152) eine Stätte der Anbetung an ihren Götzen eingerichtet. Sie befindet sich in einem ehemaligen Tsatempel aus Zeiten der Priesterkaiser, in denen die Anhänger Tsas nur im Untergrund ihren Glauben ausüben konnten. Ohne dass es heute noch jemand ahnt, stehen die Rattenkinder in der Tradition dieses Kultes, denn er wurde durch die Einflüsterungen des Namenlosen pervertiert.

Ratten im Gemäuer

Schon im Umkreis der Kultstätte fällt auf (*Sinnenschärfe*-Probe), wie viele Ratten, Wolfsratten und Sumpfratten sich in den **Kanälen (1)** tummeln. Die Kultstätte zieht sie an, und ihr Verhalten ist aggressiver als üblich.
Ein Zeugnis des ehemaligen Tsakultes sind die gewundenen und ohne Bauplan ins Erdreich getriebenen **Katakomben (2)** voller Wandnischen, in denen man Tote, darunter auch viele durch die Praioskirche gerichtete Märtyrer, begrub. Reliefs deuten an, dass es dabei in manchen Fällen zum Geschenk eines neuen Lebens durch ein Wunder der Tsa kam. Einige mumifizierte Leichname zeigen, wie sehr die Religion





damals noch von echsischen Vorbildern geprägt war. Als der Kult jedoch dem Namenlosen verfiel, wurden die Grabkammern zu Tummelstätten für Tiere des Untergrundes, denn man begann in der Verzweiflung jener Zeit zu argumentieren, dass ein toter Körper niemandem nutze, außer dem auch im Untergrund vielfältigen Leben Tsas – als Nahrung. Gezielt wurden Löcher von den Grabnischen aus gebohrt, um Tieren Unterschlupf beim Laben an den Leichen zu geben. Auch heute sind diese noch häufig Rattennester. Es kann zu Begegnungen mit Gefesselten Seelen (**WdZ 204**) oder seltener Mumien (**WdZ 227**) kommen.

Hinter den Wänden existiert bis heute ein **Schrein der Tsa (3)**, der von den letzten wahren Gläubigen des Tsakultes angelegt wurde. Er ist *zweifach geweiht* (**WdZ 232**) und mit Reliefs versehen, die zeigen, wie (menschliche) Tsageweihte einem Ritual unterzogen werden, bei dem es sich (*Götter/Kulte*-Probe +8) um Alte Schuppen (**WdG 287**) handelt, eine eigentlich echsische Liturgie der Zsahh. Auf den Reliefs zeigen die Gehäuteten danach ein anderes Antlitz als vorher und mischen sich unerkannt unter die oberirdische Menschenmenge. Der Schrein ist über einen schmalen Zugang hinter einer Grabnische (*Selbstbeherrschung*-Probe erschwert um Raumangst oder Dunkelangst zum Betreten; Heimstatt für 2W6 Ratten) oder einen 10 Schritt langen, gefluteten Kanal zu erreichen.

Kulträume

In den **Kulträumen (4)** feiern die Kultisten ihre Messen an den Namenlosen. Kerzenstumpen, Katzenskelette, Statuen eines Rattengottes und andere Paraphernalia künden davon. Bei diesen oft bizarr obszönen Messen geben sich die Kultisten wie tierhafte Knäuel unter den allgegenwärtigen Ratten der körperlichen Lust hin. In der **Kammer des Rattenkönigs (5)** verehren und züchten die Rattenkinder eine Kreatur, die sie als Rattenkönig bezeichnen. Bei dunklen Messen verleiben sie dem Wesen weitere Ratten ein, indem sie sie an den Schwänzen zusammenbinden. Vor kurzem haben sie erfahren, dass Arvas Monstrositätenschau (MG-06) mit einem kleinen Rattenkönig aufwartet und trachten danach, ihn „heimzuführen".

Der Rattenkönig

Um dieses mittlerweile fast 2 Schritt durchmessende Knäuel aus Mäulern und Schwänzen herrscht ständig ein schrilles, kakophonisches Fiepen. In ihm fressen, verdauen und sterben die Ratten, sogar Geburten hat es schon gegeben. Ihr Futter besteht aus den verstorbenen Ratten des Knäuels und dem, was die Kultisten ihnen geben, denn auf Jagd begeben kann sich dieses Etwas schon lange nicht mehr. Es verhält sich zunehmend wie ein einzelnes Lebewesen, und niemand kann mehr genau sagen, ob die wimmelnde Masse nicht bereits ein eigener denkender Organismus geworden ist.

Biss: INI 12+1W6

	AT 15	**PA** 11	**TP** 1W6+5		**DK** H
LeP 40	**AuP** 36	**WS** 6*	**MR** 6	**RS** 3	**GS** 4 **GW** 11

Besondere Kampfregeln: Schreckgestalt 1, 6 Aktionen je KR, Gezielter Biss / Verbeißen, Niederwerfen (5) / Trampeln (3W6 TP), Liturgien des Namenlosen sind in seiner Nähe um 3 erleichtert

* Wunden bedeuten keine Nachteile für das Wesen, sondern das Heraustrennen von 1W6 einzelnen Ratten, die weiter angreifen (1-4) oder fliehen (5-6).

Verhalten im Kampf: Aggressiv und erbarmungslos kämpft der Rattenkönig bis zum Ende

Tiefzwergenstollen (UG-04)

Standort: Unter-Gareth (Wallgraben)
Tiefengrad: 1-3
Kennzeichen: - / *„Wenn du ihre Grabstätten mit von der Decke hängenden Kadavern findest, sind die Bleichghule nicht weit."*
Typ: Du
Hausherr: König Adroch
Organisation: Tiefzwerge
Q/P/S/B: -/-/-/300
Reichtum: 1
Unbefugtes Eindringen: 4 / 3 / 3

Unter Gareth lebt ein Volk von Tiefzwergen, oft auch Bleichghule genannt, denn ihr Körperbau ähnelt zwar den Angroschim, die Haut ist aber abscheulich bleich und absolut haarlos. Durch den Verzehr von Haaren wollen Tiefzwerge den eigenen Bartwuchs fördern, ihre Augen sind schlecht ausgebildet, die übrigen Sinne aber umso besser. Als Kleidung tragen sie dreckige Lumpen oder sind gänzlich nackt. Ihr Geist ist zu keinen größeren Denkleistungen im Stande und sie sind kaum in der Lage, aus ihren Fehlern irgendwelche Schlüsse zu ziehen. Ihre Behausungen sind gefüllt mit Gerümpel, Ramsch und Unrat, aber auch mit Trümmerresten der Fliegenden Festung.



Geschichte

Tiefzwerge sind die degenerierten Nachfahren der Söhne Aboralms, des Zwergenstammes, der nach dem Tag des Zorns nach Norden zog und Umrazim gründete. Sie selbst ahnen kaum noch etwas von dieser Herkunft, denn ihr Geist ist zu stumpf geworden. In den Augen eines echten Angroscho ist es sogar eine infame Beleidigung, diese Kreaturen mit Zwergen in Verbindung zu bringen.

Als Sklaven der Orks kamen die hiesigen Tiefzwerge während des Orkensturms nach Gareth und bevölkern seitdem den Untergrund. Heute trauen sie sich selten und nur nachts heraus und plündern Abfallhügel, Gärten und Totenanger, wo sie Kleidung und Haare rauben. Die Ankunft der Fliegenden Festung sehen sie als gutes Omen, denn sie glauben, dass damit die Schwarze Wolke angekündigt wurde, die die Sonne verdunkeln und die Oberflächenwesen ausrotten wird, so dass die Tiefzwerge die Oberfläche bald bewohnen können. Bis dahin erweitern sie ihre Stollen tatkräftig. Vor kurzem stießen sie dabei auf Tunnel einer alten Brillantzwerge-Siedlung.

Totenhallen

Grausig anzublickend hängen die Toten kopfüber an Haken von der Decke, während unter ihnen Grabbeigaben (Haare, Münzen und Schmuck im Wert von 2W6+3 S) liegen. Vereinzelte Räume mit Bleichghulen in verschiedenen Stadien der Verwesung sind in ganz Unter-Gareth zu finden. Die Verwesung ist oft soweit fortgeschritten, dass Teile des Leichnams am Boden liegen. Der kleinste Luftzug lässt weitere zu Boden fallen. Ohne gelungene MU-Probe erschwert um *Totenangst* ist ein Passieren solcher Kammern nicht möglich.

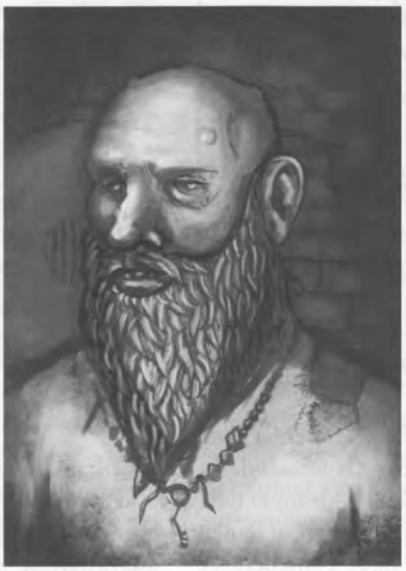
Pilzgärten

Über die Jahre haben die Tiefzwerge unter den Gassen Gareths Pilzgärten angelegt, um sich zu ernähren. Manche Kanalwände und Höhlenböden sind übersät mit Schwefelschwamm, Ferrit-Flechte oder Quecksilber-Kruste, die auch (*Pflanzenkunde*-Probe +2) für Menschen essbar sind. Sogar tief gelegene Orte mit nahrhafter *Felsenmilch* (**Katakomben 108**, *Pflanzenkunde*-Probe +4) wurden ausfindig gemacht, was aber Wühlschrate (**ZooBotanica 168**) anziehen kann: Je SR in der Nähe von Felsenmilch bei 20 auf W20. *Dergolasch* (**Katakomben 109**, *Pflanzenkunde*-Probe +8, +4 für Zwerge) hingegen schmeckt zwar widerlich (Brechreiz), senkt als Pulver (*Kochen*-Probe +4) aber *Dunkelangst* und *Raumangst* für einen Tag um je 5 Punkte.

Heilige Halle des Gra

Das Herz der neu entdeckten Brillantzwergen-Kammern bildet ein Saal mit Luftschächten im Boden, die erhitzte Luft aus der rot glühenden Tiefe in den Raum leiten. In diesem Saal verehren die Tiefzwerge ihren Gott Gra, der sie in das neue Zeitalter führen soll. Es handelt sich um ein pochendes Unmetallfragment, das sie aus der Fliegenden Festung geborgen haben. Das *stark dämonische* Trümmerteil kann nicht nur *Schleichenden Verfall* und *Dämonenfäule* verursachen, sondern ist auch mit einem Yel'Arizel (**WdZ 225**) beseelt, der durch Zeichen wie stärkeres oder schwächeres Glimmen seinen Gläubigen Anweisungen gibt und Zwietracht sät. Zurzeit versucht er neben dem Befehl zum Erweitern der Tunnel und zur Suche nach neuen Unmetallfragmenten, sich näher an die Schächte tragen zu lassen, um über die zirkulierende Warmluft seinen Pesthauch der Zwietracht auf andere Orte auszuweiten – beispielsweise die Katakomben des *Pentagontempels* (**TH-30**), deren Bücherkammern über das gleiche System trocken gehalten werden. Durch ihren begrenzten Verstand haben die Tiefzwerge seine Absicht noch nicht verstanden.

Wichtige Personen



Murgusch

Murgusch, Botschafter der Tiefzwerge

Kundschafter und Verbindungsmann der Tiefzwerge zur Oberwelt ist **Murgusch** (*977 BF, Quäkestimme, tölpelhaft, Kapuzenmantel und falscher Bart, nach Kanal stinkend). Für seinen König **Adroch** (*969 BF, liebt Spezereien und bunte Stoffe, Zahnrad aus der Fliegenden Festung als Krone auf dem Kopf, *Angst vor Sonne* 11, SO 3, GT 2) dringt er oft an die Oberfläche vor und besorgt durch sein halbwegs verständliches Garethi alles, was man in der Tiefe nicht herstellen oder erwerben kann. Er tauscht dabei entweder gegen Dinge, die den Tiefzwer-



gen in der Kanalisation in die Hände gerieten oder bietet Führungen durch den Untergrund an, wobei er alle Tunnel zu seinem Volk meidet. Oft macht er auch mit **Rigbald Bartscherer** (BW-05, *994 BF, kahlköpfig, *fettleibig*, *Goldgier* 7, schmeichlerisch, singt gerne bei der Arbeit, *durchschnittlicher Barbier, erfahrener Sänger*, SO 6, GT 2) Geschäfte. Dieser verkauft dem Tiefzwerg ohne Fragen zu stellen die geschnittenen Haare seiner Kundschaft und rät deshalb in letzter Zeit oft zu modischen Kurzhaarfrisuren und gründlicher Rasur– denn Murgusch zahlt pro Unze.

Kurzcharakteristik: erfahrener Händler, unerfahrener Diplomat
Beziehungen: minimal (unter Menschen), groß (bei Tiefzwergen)
Finanzkraft: gering
Belohnungen (klein/mittel/groß): Informationen über Personen und Orte des Untergrunds / Führung durch Unter-Gareth / Kostbare Trümmer der Fliegenden Festung
Verwendung im Spiel: Vermittler und Händler zwischen der oberirdischen und unterirdischen Welt Gareths, Führer durch den Untergrund, unbeabsichtigter Auslöser von Gefahren durch Trümmer der Fliegenden Festung

MU 10	**KL** 8	**IN** 12	**CH** 9
FF 11	**GE** 11	**KO** 12	**KK** 10
LeP 26	**AuP** 30	**AsP** –	**KaP** –
WS 6	**MR** 3	**SO** 2	**GT** 1

Vor- und Nachteile: Flink, Gefahreninstinkt 5, Herausragender Sinn (Gehör), Nachtsicht, Resistenz gegen Krankheiten und Gifte, Richtungssinn, Zwergennase 7; Aberglaube 7, Eingeschränkter Sinn (Sicht), Goldgier 6, Lichtempfindlich, Neugier 6, Randgruppe, Tollpatsch, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich, Zwergenwuchs
Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Ortskenntnis (Unter-Gareth Tiefengrad I und II); Aufmerksamkeit, Ausweichen I (10), Improvisierte Waffen, Kampf im Wasser
Talente: Schleichen 7, Sich Verstecken 8, Menschenkenntnis 5, Gassenwissen 4, Sich Verkleiden 7, Orientierung 8, Sagen/Legenden 5

Knüppel: INI 9+1W6

AT 10	**PA** 11	**TP** 1W6+1	**DK** N

Lumpen: RS 0 **BE** 0 **GS** 7
Verhalten im Kampf: Greift nur mit Überzahl hinter sich an und flieht bei erster Gelegenheit.

Die Basiliskenkrone (UG-05)

Standort: Unter-Gareth (Sonnengrund)
Tiefengrad: 2
Kennzeichen: Bizarre Felsformationen in Form einer Krone / *„Vom Einstieg im Sonnengrund westlich am Bettlerlager vorbei und der Amöbenspur zu ihrem Nest folgen. Durch den Felsspalt klemmen und an den Feuermoos-Flechten entlang bis zur Bodenspalte. Dann zweimal links und rechts."*
Typ: Kr, Ha, Ma, Di, Du
Hausherr: Hehlerprinz Vasuul
Organisation: Almadaner (Kunden), Phexkirche (Kunden)
Q/P/S/B: 8/10/-/10
Reichtum: 4
Zinken: diverse chaotische Kreise, Pfeile, kryptische Wegmarkierungen; mehr dazu siehe Zugang
Unbefugtes Eindringen: 4 / 5 / 6

Wer von diesem Ort weiß, kennt ihn als *den* Umschlagplatz für Hehlerware, magische oder verbotene Gegenstände in Gareth. Es handelt sich um eine natürliche Höhle unter dem Sonnengrund, deren bizarre Felsformationen dem Ort seinen Namen gegeben haben. Sie ist das schwarze Feilscherherz der Grolme Gareths, denn diese bieten hier unter der Hand, in Bauchläden und improvisierten Bretterbuden illegale und gestohlene Waren an.

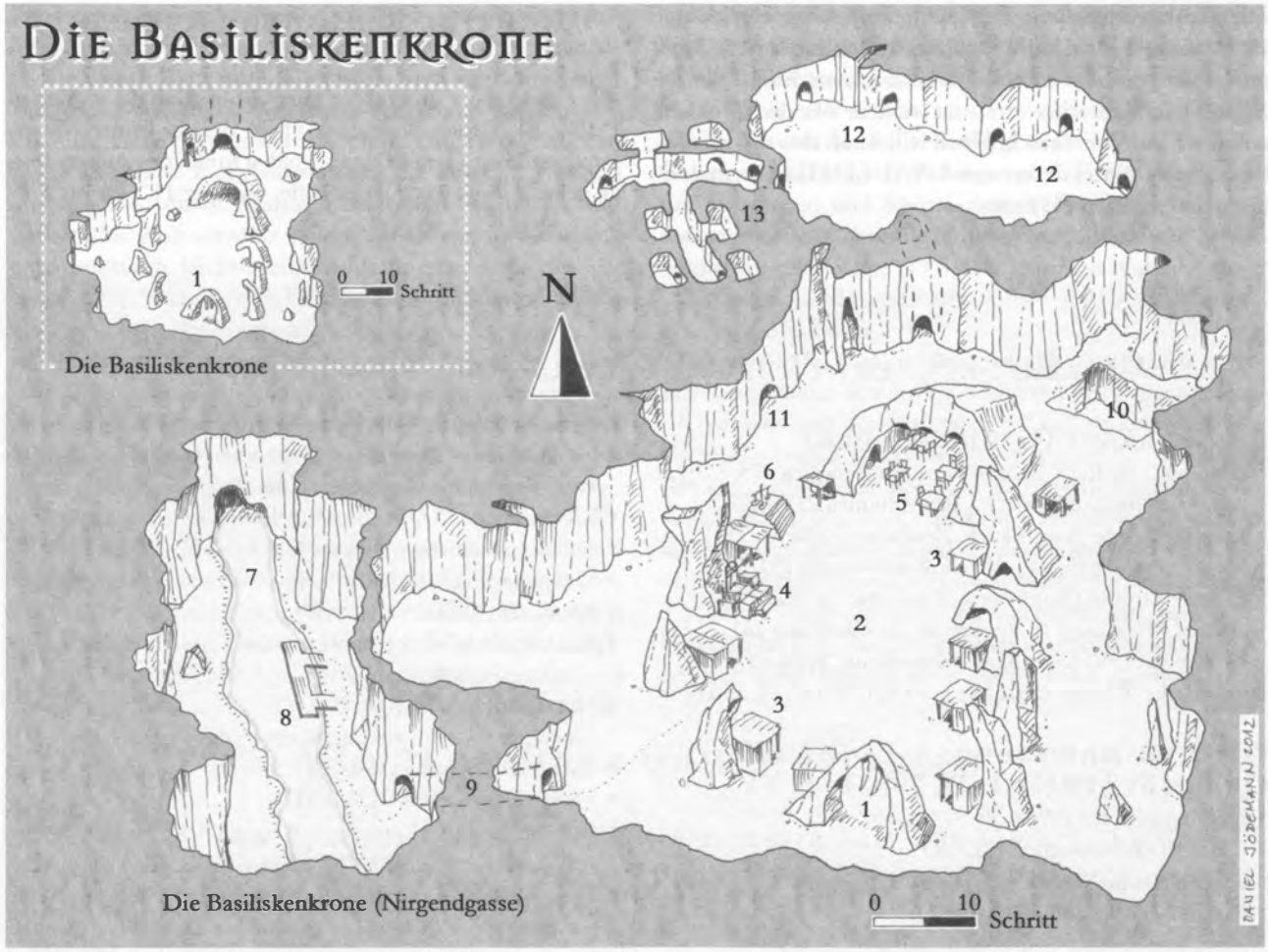
Zugang

Bei der Basiliskenkrone handelt es sich um eine Nirgendgasse (S. 183). Wer die Höhle findet, sieht einen kleinen, verwaisten Kreis aus bizarren Felsformationen. Nur wer weiß, wie und in welcher Reihenfolge er durch und um die Felsbögen zu gehen hat oder die subtil angebrachten Zinken richtig deutet (*Füchsisch* TaW 10+ und *Sinnenschärfe*-Probe +7), findet sich nach dem Durchschreiten des letzten Bogens, **Schlangenmaul (1)** genannt, in der wahren Basiliskenkrone, die von innen weitaus größere Ausmaße hat.

Grolmenbasar

Innerhalb der aus Felsspitzen und –bögen geformten Basiliskenkrone befindet sich der **Grolmenbasar (2)**. Hier machen die Hehler ihre Geschäfte, hier stehen Bretterbuden als ‚**Marktstände**' **(3)** und hier thront der Hehlerprinz Vasuul auf einem improvisierten **Thron (4)** aus Kisten voll Heh-





lerware. Sogar eine Taverne, der **Hohle Zahn (5)** (Q3, P5) befindet sich in einem tunnelartigen Durchgang im Fels.

Die **Grolmenwaage (6)**, eine stets wippende bronzene Balkenwaage, steht in einer Felsnische und wird bei Streitfällen um Warenwerte eingesetzt. Grolme haben sie mit dem heute verschollenen Zauber GROLMENSEELE einst in ein Perpetuum mobile verwandelt und mit einem manifestierten *Khidma'ḳha'bul* (**WdZ 216**) beseelt (Austreibung mit PENTAGRAMMA + 22 oder EXORZISMUS + 3 (Grad III für Phexgeweihte, Grad IV für andere Geweihte)). Werden zwei Gegenstände auf die rattenkopfartigen Waagschalen gelegt, beurteilt der Dämon sie nach ihrem Wert, wobei der wertvollere stets schwerer wiegt. Dieses Ergebnis ist durch einige Spritzer Blut beeinflussbar, was die Hehler auch wissen: Je 1 LeP auf der bevorzugten Waagschale gleicht das Ergebnis um 10 D zugunsten des hier platzierten Gegenstandes an (*Taschendiebstahl*-Probe erschwert um die Anzahl geopferter LeP, um dies heimlich zu tun).

Weitere Orte

Nahe dem Basar fließt ein unterirdischer **Kanal (7)** aus den Rakula-Hügeln in Richtung Alt-Gareth. Über ihn kann man Waren unter gefährlichen Bedingungen befördern. Er ist nur mit Nachteil *Kleinwüchsig* oder *Zwergenwuchs* und kleinen Booten befahrbar (*Boote Fahren*-Probe +3 nach Alt-Gareth und +7 flussaufwärts). Vom **Anlegesteg (8)** erreicht man über eine gewundene **Felstreppe (9)**, die in beide Richtungen bergab führt (ein weiterer Effekt der Nirgendgasse), den Basar.

Wer Vasuul betrügt, wird durch seine Leibwächter in die **Ghul-Grube (10)** geworfen – ein Spektakel, das sich kein Anwesender entgehen lässt. In diesem 4 Schritt tiefen Loch sind 1W6+2 hungrige Ghule (**ZooBotanica 102**) angekettet, die mit Aas, Mordopfern oder von den Almadanern gegen Bezahlung zur Eliminazio verbrachten Leichnamen gefüttert werden. Wie diese widerliche Bestrafung anschaulich beweist, verschmähen sie aber auch keine lebende Kost.



Die **Grolmenquartiere (12)** schließlich sind ein kleiner Höhlenkomplex nahe der Basiliskenkrone, in der viele Grolme hausen, die aber auch als ‚sicherer Unterschlupf' für 5H je Nacht an Verbrecher vermietet werden. Wer den Grolmen sein Geld zur Verwahrung geben will, kann dies für monatliche 5% des Wertes in den mittels WIDERWILLE verhohlenen **Schatzgrüften (13)** tun.

Wichtige Personen (Auswahl)

Hehlerprinz und mächtigster Grolm Gareths ist **Vasuul** (*1022 BF, Grolm, steingraue Haut, riesiger kahler Wasserkopf, auffallend große Ohren, golden funkelnde Augen, spitze gelbe Zähne, trägt teure Stoffe, *Goldgier* 11, *Geiz* 10, *bril-*

Warensortiment (Auswahl; Feilschen wird erwartet!)

Rauschkraut (je Anwendung)

- Schwarzer Pfeffer (Rauschkraut, **ZooBotanica 275**, 3 S)
- Bunter Eunuch (Cheriacha, **ZooBotanica 233**, 6 S)
- Scharlachkatze (Samthauch, **ZooBotanica 264**, 5 D)
- Philosophentee (Mibel-Absud, **ZooBotanica 251**, 7 D)
- Elfenbeintraum (Boronwein, **ZooBotanica 272**, 8 D)
- Grüner Maraskanji (Rauschgurke, **ZooBotanica 261**, 12 D)
- Brücke nach Alveran (Regenbogenstaub, **WdA 63**, 30 D)
- Oronische Träume (Kristalle der Lust, **WdA 134**, 55 D)

Gifte (je Anwendung, Qualität (1W6) 1: D; 2-5: E; 6: F)

- Drachenspeichel (**WdA 50**, 35 D)
- Ghulgift (**ZooBotanica 102**, 100 D)
- Krötenhauch (**WdA 51**, 50 D)
- Kukris (**ZooBotanica 252**, 120 D)
- Maraskantarantel-Gift (**ZooBotanica** 175, 90 D)
- Purpurblitz (**WdA 52**, 400 D)
- Saguara-Spinnengift (**ZooBotanica 177**, 60 D)
- Schwarzer Lotos (**ZooBotanica 246**, 170 D)

Alchimika (je Anwendung, Qualität s. Gifte)

- Antidot (**WdA 55**, 35 D)
- Eulentränen (**WdA 36**, 2 S)
- Geheimtinte (**WdA 36**, 6 S)
- Hylailer Feuer (**WdA 46**, 25 D)
- Rethonikum (**WdA 67**, 35 D)
- Schattenkreide (**WdA 37**, 3 D)
- Schwadenbeutel (**WdA 37**, 3 D)
- Prophylaktika gegen verschiedene Gifte (**WdA 57**, 25 D + ¼ des Giftpreises)

Diebeswerkzeug

- Drachenklaue (45 D)
- Drolina (30 D)
- Dietriche (50 D, Außergewöhnlich Hochwertiges Arbeitsgerät laut **WdS 33**, *Schlösser Knacken*)
- Horchtrichter (2 S, Hochwertiges Arbeitsgerät laut **WdS 33**, *Sinnenschärfe* (Hören))
- Kletterdolche (5 D je Paar, Erschwernisse mangels Haltemöglichkeiten bis zu –4)
- Mengbilar (30 D)
- Springarm (20 D)
- Stockdegen (25 D+)

Magische Waren:

- Almadaner Kerzen aus der Werkstatt des Syronius (HB-17)
- Diebeshandschuhe (**WdA 115**, 130 D)
- Finger Uthars (**WdA 122**, 60 D)
- Einbrechersalbe (Einmalig auf bis zu 5 Kubikmeter Wand aufgetragen wirkt HARTES SCHMELZE für 6 SR, 60 D.)
- Hundepfeife (2 Ladungen, der unhörbare Ton wirkt wie ein SANFTMUT bis GW 14 und MR 12, 90 D)
- Knackstein (Durch Pressen an einen Gegenstand wird ein KLICKERADOMMS ausgelöst. Er zerstört den Gegenstand augenblicklich, wenn er maximal 3 Stein wiegt und seine Härte 5 sowie Struktur 10 nicht übersteigt, 30 D)
- Meuchlersortiment (**WdA 123**, 120 D)
- Mütterchens Kopftuch (Aufgezogen 1 Ladung HARMLOSE GESTALT, 10 ZfP*, 50 D)
- Zauber-Dietriche (wie Abatroxens Zauberschlüssel, 15 ZfP*, **WdA 117**, 80 D)

Hehlerwaren (Ankauf zu halbem Listenpreis, Verkauf für Listenpreis)

- Tuche von Garethischem Samt bis Droler Spitze
- Tierische Rohstoffe wie Leder und Felle
- Metalle von Roheisen bis zu Unmetallen
- Schmuck und Edelsteine
- Alchimistische Grundstoffe
- Feinmechanische Stücke
- Getrocknete Kräuter, Heilpflanzen, Tabak und Gewürze
- Haare (beliebt bei Tiefzwergen, 1H+ pro Stein, je nach Qualität)



lanter Beherrschungszauberer, SO 5, GT 2). Als einzige rechtliche Instanz in der Basiliskenkrone richtet er über Streitfälle, vor allem Betrug an ihm selbst (er verlangt den zehnten Teil jedes Geschäftes). Gewaltverbrechen sind ihm einerlei. Ihm dienen die bei den Almadanern in Ungnade gefallenen Zwillinge **Avario** und **Avido** (*1010 BF, 2 Schritt groß, zu unterscheiden durch Avarios Brandverletzung im Gesicht und Avidos grob vernähte Narbe am Oberarm, dümmlich grinsend, tumb, leicht beeinflussbar und brutal, Vasuul gegenüber loyal, da nur sein Einfluss sie vor den Almadanern schützt, *kompetente Ringer*, SO 3, GT 1).

Der stadtbekannte Rauschkrauthändler **Fredo** (*1013 BF, Mensch, verfilzte Haare, kleine rote Augen, braune Finger, immer nervös, ehrlos, *erfahrener Pflanzenkundler und Hehler*, SO 2, GT 1) treibt sich häufig an der Basiliskenkrone herum. An seinem Äußeren ist leicht erkennbar, dass er seine Ware auch selbst konsumiert.

Ein ‚echter Gax' steht im zwielichtigen Volk Gareths für Qualität. So zieht es bisweilen selbst Phexgeweihte in den hohlen Fels mit der kleinen **Werkstatt des Gax (11)**, um dort eine Trickwaffe, ein Diebeswerkzeug oder gar einen magischen Gegenstand aus dem hervorragenden Sortiment von **Vasuuls Händler Gax** (*1015 BF, Grolm, kahler Greisenkopf, Mund voller Goldzähne, anbiedernd, Lederschürze, *meisterlicher Feinschmied und Händler, erfahrener Alchimist*, SO 4, GT 2) zu erwerben.

Bei **Vasuuls Alchimist Gwill**, dem kleinsten Giftmischer Gareths (*1027 BF, nur 30 Finger groß, Grolm, Wasserkopf mit Haarfetzen und Säurenarben, beißender Geruch, verhornte Finger, krächzende Stimme, gierig, *meisterlicher Giftmischer und Alchimist*, SO 3, GT 1), erhält man aus einem Bauchladen mit der Aufschrift ‚Gwills 1001 verkorkte Tode' Gifte und Alchimika.

Vasuuls Taliskrämer Ringixx (*1020 BF, Grolm, verzerrendes Monokel, schwarzer Haarkranz, *kompetenter Artefaktersteller und Alchimist*, SO 3, GT 2) verkauft magische Gegenstände und Tinkturen.

Der Schmuggler **K'nargul** (*1014 BF, Grolm, braune faltige Haut, gewaltiger Turban, tulamidische Seefahrerkleidung, *kompetenter Seefahrer, durchschnittlicher Händler*) verkauft Hehlerware und betreibt Schmuggelfahrten durch die unterirdischen Frischwasser-Aquädukte von den Rakula-Hügeln und dem Raschtulswall bis Gareth, um kleine Mengen wertvoller Ware wie Rohstoffe für Gifte zu liefern.

Weitere Orte und Mysterien

Schrein des Rakull (UG-06)

Standort: Unter-Gareth (Arenaviertel)
Tiefengrad: I
Typ: Te (*einfach geweiht*, Phex)
Organisation: Phexkirche
Reichtum: 3

Über die Kanalisation Alt-Gareths ist dieser Phexschrein zu erreichen, der dem sagenhaften Dieb Rakull geweiht ist. Dieser hat einst dem Riesenlindwurm Korchtuxüngir ein Schwert aus Zwergengold gestohlen und ihn dabei mit List in eine Schlucht gelockt, in der sich der Drache durch einen Steinschlag selbst begrub. In Garetien wird Rakull heute als Schutzpatron übermenschlicher Herausforderungen verehrt.
Eine hohe Domkuppel aus moosbewachsenem Mauerwerk spannt sich über einem Marmoraltar mit türkisbesetztem Schrein, der das Relief des Riesenlindwurms und Rakulls mit Schwert zeigt. Diebe zünden vor Beutezügen Kerzen an und stellen sie in Mauernischen, während bei Erfolg auf dem Boden kleine Schätze geopfert werden.

Untergrund des Droms (UG-07)

Reicht in Tiefengrad I bis II. Zur Beschreibung siehe das **Drom** (AV-09)

Katakomben des Pentagontempels (UG-08)

Reicht in Tiefengrad I bis III. Eine genaue Beschreibung finden Sie beim **Pentagontempel** (TH-30).

Der Dschinnenkanal (UG-09)

Standort: Unter-Gareth (Schlossviertel)
Tiefengrad: 2
Typ: Du
Organisation: Phexkirche, Alte Gilde
Zinken: [Gefahr]

Dieses Teilstück uralter Kanalisation wurde von Erzdschinnen angelegt. Es ist in perfektem Zustand, so dass die spie-



gelglatten Röhren und trichterförmigen Abflüsse das Wasser rasant leiten.
Der Ort wird von der Phexkirche und der Alten Gilde für Diebesprüfungen zu höheren Initiationsgraden verwendet. Dabei muss meist Diebesgut entwendet oder ein Wächter umgangen (Vergleichende *Schleichen-* oder *Taschendiebstahl-*Proben gegen einen kompetenten Dieb) und ein Hindernisparkour entlang der Kanäle überwunden werden (*Körperbeherrschung-* , *Athletik-* und evtl. *Klettern-*Proben bis zu +10). Neben Sprüngen über glitschige Pfähle und Balancieren auf dünnen Brettern sind auch Beute entwendende, weil Metall filternde Steine mit KRAFT DES ERZES (12 ZfP*) ein Teil der Hindernisse. Bei Misslingen einer der Proben kann man durch eine erfolgreiche *Schwimmen-*Probe +6 wieder zurück auf den Parkour gelangen, ansonsten wird man mit Blessuren (1W6+1 TP) am Ende des Kanalabschnitts angespült, wo meist schon kopfschüttelnd der enttäuschte Prüfer wartet.

Hort von Feistwanst (UG-10)

Standort: Unter-Gareth (Nardesheim)
Tiefengrad: 2
Typ: Du
Reichtum: 4
Unbefugtes Eindringen: 5 / 4 / 4

In einer gewölbeartigen Halle tief unter Nardesheim haust der legendäre Grubenwurm Feistwanst. Sein Hort ist Teil der von Ambosszwergen erbauten Kanalisation und liegt an einer Kreuzung mehrerer großer Abwasserleitungen. Durch die hervorragende Zwergenarbeit stehen die Zuflüsse nie ganz unter Wasser, sind aber ständig von einer schlammigen, schimmligen Brühe brusthoch gefüllt. Wenn Feistwanst nicht anwesend ist, hat der Ort durch den Geruch des Wurms, dennoch einen (abgeschwächten) Gestank. Die KO-Probe +3 (s. u.) ist nur pro SR nötig. Jede SR kann man mit *Schwimmen-*Proben versickerte Wertgegenstände von Feistwansts Opfern im Wert von 3W6 D ertauchen. Selten kann man auch wertvollere Gegenstände wie magische Artefakte finden.

Feistwanst der Grubenwurm

Der uralte und mächtige Grubenwurm Feistwanst (*840 v.BF, 7 Schritt lang, 700 Stein Gewicht, glitschiger wurmartiger Leib, fürchterlich stinkend) liegt oft in seinem Hort oder an anderen Stellen der Kanalisation auf der Lauer nach Beute, von kleinen Tieren bis hin zu Menschen. Selten kommt er (nur nachts und wenn ihn großer Hunger treibt) an die für ihn gefährliche Oberfläche, um einen Nachtwächter, Bettler, Einbrecher, Betrunkenen oder ein Kind zu reißen. Obwohl ihm Feuer schon lange nichts mehr anhaben kann, fürchtet er Flammen.

Biss: INI 13+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 2W6+6 **DK** H*
LeP 120 **AuP** 130 **WS** 12 **MR** 12 **RS** 7 **GS** 4 **GW** 16
Besondere Kampfregeln: Nachtsicht, Immunität gegen Feuer, Angst vor Feuer (Beim Bekämpfen mit einer Fackel sinkt seine AT auf 11), Gelände (Sumpf, Kanalisation, Wasser), Großer Gegner, Hinterhalt (15) / Verbeißen, Niederwerfen (6)
*Gestank: Ab DK N ist pro KR eine KO-Probe +3 nötig. Je misslungener Probe erleidet man 1 SP und –1 auf AT, PA und INI. Sinkt ein Wert auf 0, hat dies Ohnmacht zur Folge.
Verhalten im Kampf: Lauert im Dunkeln oder eingegraben im Schlamm der Kanalisation auf seine Beute; flieht bei 1/2 LeP

Nymphäum der Jutarna (UG-11)

Standort: Unter-Gareth (Dämonenbrache)
Tiefengrad: 1
Typ: Du, Te (nicht geweiht)
Herrin: Jutarna
Organisation: Gilde der Brunnenmeister (nur ‚Innerer Zirkel')
Reichtum: 3
Zinken (im Kanal weit vor dem Nymphäum): [Gefahr] [Zeichen, die aussehen wie Tentakel, Mäuler etc.]
Unbefugtes Eindringen: 4 / 3 / 5

Unter der Dämonenbrache liegt dieses Nymphäum, das zur Zeit der Friedenskaiser als Heiligtum und Anker für die Quellnymphe Jutarna über ihrem Born gebaut wurde. Im Rahmen eines Feenpaktes sollte sie die Stadt solange mit Wasser versorgen solange man sie hier verehrt. Nach der Ersten Dämonenschlacht versank das Nymphäum, der Ort wurde pervertiert und Jutarna wurde zu einem Lamifaar mit krakenartigem Unterleib, der aber weiter (nun von bizarren Kulten, die auch die Kanäle mit Tentakelzeichnungen versahen) angebetet wurde. Womöglich wäre das Wesen heute vom Pakt erlöst, hätte nicht Amarila Bugenhog um 650 BF das Nymphäum wiederentdeckt. Sie schuf einen inneren Zirkel in der Gilde der Brunnenmeister, dem sie anver-



traute, worauf sie gestoßen war. Mit dem Wahlspruch „Das Wasser muss fließen“ huldigt dieser Zirkel der Quellgottheit und sichert damit, dass der Pakt nicht endet und das Wasser fließt. Ihrer Familie hingegen gab Amarila dieses belastende Geheimnis niemals preis, so dass die Bugenhogs davon nichts ahnen.

Während der oberirdische Teil des Tempels nur noch eine überwucherte Ruine unter vielen ist, zeigt sich die Quellgrotte als eine Symbiose des natürlichen Felsens und einer Säulenhalle im Bosparanischen Stil mit verspielten Kapitellen und einem Tympanon mit Wassermotiven rund um die Halle, jedoch haben schwarze Wurzeln und stinkende Algen sich die Wände und Decke erkämpft.

Aus einer Felswand quillt das (solange der Feenpakt besteht) nie versiegende, klare Wasser und fließt durch ein natürliches, aber mit bröckelnden Mosaiken verkleidetes Becken in einen Bach, der die Grotte in Richtung Gareth verlässt. Einmal im Monat treffen sich eingeschworene Mitglieder der Brunnenmeistergilde, um der Nymphe in archaischen Riten Opfer und Huldigungen zu bringen.

Jutarna, die Quellnymphe

Die nach der Ersten Dämonenschlacht zu einem Lamifaar, einer verbitterten Schwarzfee, gewordene Quellnymphe (*700 v.BF, hinterhältig blitzende Augen, mit Algen überwuchertes, langes schwarzes Haar, spitze gelbe Zähne, nackter Oberkörper, krakenartiger Unterleib mit zahlreichen Tentakeln, zynisch, verbittert, manipulativ, *kompetente Zauberin und Kämpferin*, SO 1, GT 1) ist bis heute an ihren Pakt gebunden, in der dritten Sphäre zu verbleiben und Gareth mit Wasser zu beliefern. Sie hasst ihre Aufgabe und die Menschen. Solange aber zumindest der Innere Zirkel der Brunnengilde sie verehrt, kann sie diesen Ort nicht verlassen.

Eigenschaften: IN 18, GE 17

Talente: Menschenkenntnis 13, Überreden (Lügen) 13 (15), Betören 11

Zauber: AQUAFAXIUS 13, BANNBALADIN 10, HARMLOSE GESTALT 12, MAHLSTROM 10, NEBELLEIB 11, WASSERWAND 9

Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Kampf im Wasser, Wuchtschlag; Merkmalskenntnis (Elementar, Wasser)

Schänken und Lokale

Bezeichnung	Q	P	S	Kurzbeschreibung	Seite	Plannr.
Admiral Sanin	4	5	-	viel Fisch, meistens frisch	S. 78	TH-13
Almada-Stube	4	5	-	Wirt, Gäste und Wein sind almadanisch – haben aber keine Verbindung zur gleichnamigen Bande	S. 175	SG-17
Bei Damian	8	8	-	zahlreiche, auch ausgefallene Biersorten, Damian ist Pächter und Anhänger der Bugenhogs	S. 35	SV-35
Ferdoker Fass	5	5	-	beliebt bei Zwergen	S. 93	AV-05
Jarlaks Rast	4	4	-	tobrisch geprägte, einfache Schänke im Drom	S. 91	AV-08
Kaisertorten	8	8	-	Konditorei mit kleinem angeschlossenem Gastraum	S. 78	TH-09
Kaiserlos	6	7	-	Wachturm und Sitz der Spielhölle Kaiserlos, siehe Metropole S. 81	S. 61	NH-07
Lieblicher Yaquir	5	5	-	stark almadanisch geprägtes Lokalkolorit, Hauptquartier der Almadaner	S. 170	SG-13
Löwenstube	5	5	-	häufig Stadtgardisten zu Gast	S. 105	WS-23
Madamal	5	4	-	weltoffene Atmosphäre mit teils exotischen Gästen	S. 35	SV-14
Memoria	4	6	-	Rauschkrauthöhle, im Besitz der Almadaner	S. 153	MG-13
Morgenstern	3	2	-	Gardistenschenke der Wachen vom Angbarer Tor	S. 44	HB-02
Ratskeller (im Rathaus)	7	6	-	atmosphärische Schänke im Gewölbekeller des Rathauses	S. 55	NH-23
Ratskeller (im Stadthaus)	6	7	-	gutbürgerliche Küche, häufig besucht von Mitgliedern der Meilersgrunder Stadtverwaltung	S. 154	BW-04
Rollender Taler	2	4	-	gepanschter Schnaps, schlechtes Essen, illegales Glücksspiel im Hinterzimmer	S. 37	SV-20
Rossapfel	4	5	-	heimelige, von einem Hügelzwergenpärchen betriebene Schänke	S. 139	RK-05
Roter Hahn	3	2	-	übles Gelichter, verfeindet mit dem Schwarzen Raben	S. 188	ER-13
Schabernack	3	2	-	viel Unterweltgesindel	S. 155	BW-07
Schwarzer Rabe	2	3	-	übles Gelichter, verfeindet mit dem Roten Hahn	S. 174	SG-01
Smaragdnatter	7	7	-	viele Gelehrte, der elfische Wirt Lamiadon Farnweide philosophiert gerne	S. 79	TH-25
Suppenküche der Badilakaner	2	2/0	-	betrieben von den Badilakanern, kostenloses Essen für Bedürftige	S. 105	WS-32
Talergrab	5	5	-	Glücksspiel und geschäftliche Gespräche	S. 105	WS-30
Vier Finger	2	3	-	billiger Fusel, gestreckter Boronwein und die Möglichkeit, Diebe und Schläger anzuheuern	S. 93	AV-12
Vinsalter Garten	7	8	-	gediegene Feinschmeckerküche	S. 44	HB-05
Voller Humpen	3	3	-	viel einfaches Volk, Umschlagplatz für Hehlerware	S. 77	TH-23
Wolfsklause	1	1	-	billige Kneipe in der Hand der Tobrier	S. 144	RK-10
Zum Ochsen	3	3	-	Treffpunkt von Mägden und Knechten	S. 104	WS-13

Bordelle

Bezeichnung	Q	P	S	Kurzbeschreibung	Seite	Plannr.
Badehaus Bellona	7	7	-	angesehenes Haus mit vielen entspannenden Genüssen	S. 94	AV-22
Levthans Horn	9	10	-	Edelbordell mit klassisch bis exotischem Angebot	S. 67	TH-19
Rahjas Festung	2	4	-	heruntergekommes Hurenhaus	S. 187	ER-09
Sechzehn Ministerinnen	8	8	-	prunkvoll ausgestattet und kostspielig	S. 76	TH-02
Tulamidische Nächte	7	8	-	hübsches, aber nur scheinbar tulamidisches Personal, im Besitz der Bugenhogs	S. 77	TH-03

Herbergen

Bezeichnung	Q	P	S	Kurzbeschreibung	Seite	Plannr.
Bei Algrid	5	5	25	großer Saal, beliebt für Hochzeiten	S. 35	SV-17
Greifenstube	5	4	40	großer Fuhrhof, beliebt für Feste unter Fuhrleuten	S. 104	WS-04
Heldenrast	2	2	36	billig und unkomfortabel	S. 34	SV-05
Ordenshaus des Heiligen Badilak	-	-	50	geben Essen und Kleidung an Bedürftige und bieten Obdach	S. 84	AV-10
Schwert & Panzer	5	4	36	beliebter Treffpunkt für Abenteuerer und Soldvolk	S. 25	SV-26
Zum Dorfschulzen	4	4	15	rustikale aber einfache Bauernkneipe	S. 139	RK-04
Zur gütigen Travia	6	?	12	traviagefällige Bewirtung bei flexiblen Preisen	S. 153	MG-10
Zur Tribüne	4	5	6	Immankneipe, regelmäßige Schlägereien	S. 91	AV-13

Hotels

Bezeichnung	Q	P	S	Kurzbeschreibung	Seite	Plannr.
Alter Kaiser	8	9	30	Traditionshotel mit viel Prominenz, Niederlassung des Handelshauses Terdillion	S. 62	NH-26
Bernstein	8	7	14	kleines, exklusives Haus, im Besitz der Bugenhogs	S. 105	WS-21
Garetien	9	10	36	exquisit und pompös, Treffpunkt für Diplomaten, im Besitz der Bugenhogs	S. 34	SV-12
Handelsherr	7	7	45	Treffpunkt von Spitzeln und Gerüchteschmieden	S. 78	TH-16
Kaiserborn	5	7	18	ältere, vermögende Bürger und Thermengäste, im Besitz der Bugenhogs	S. 78	TH-11
Seelander	10+	10+	32	legendäre Küche, gilt als luxuriösestes aber auch teuerstes Hotel Aventuriens	S. 21	SV-13
Ulmenstab	6	8	22	vor allem reisende Magier	S. 79	TH-27
Zwei Masken	7	8	21	Aussicht über die Stadt, ruhig, aber Trubel zur Theatersaison	S. 44	HB-06

Pensionen

Bezeichnung	Q	P	S	Kurzbeschreibung	Seite	Plannr.
Am Südwall	2	3	13	eine Bleibe für Gestrauchelte auf dem Weg nach unten	S. 79	TH-22
Haus Orkzwinger	3	4	16	viele Kriegsveteranen unter den Gästen	S. 35	SV-21
Pension Ahlemeier	6	5	4	rustikales Flair in der alten Sattlerei	S. 89	AV-30
Reichsstraße	6	8	12	bei Reisenden aus dem Süden beliebt	S. 93	AV-24



Bezeichnung	Q	P	Kurzbeschreibung	Seite	Plannr.
Alchimist Arsteener	4	3	spezialisiert auf Gerbmittel und Säuren	S. 156	MG-09
Alchimist Dolgan Mercurius	5	6	alchimistische Erzeugnisse	S. 94	AV-27
Alchimist Helmbrecht Geese	4	5	alchimistische Erzeugnisse	S. 175	SG-10
Alchimist Parinor Grabensalb	6	8	spezialisiert auf Analyse von Alchimika	S. 78	TH-12
Alchimist Ruberian Terforten	6	8	alchimistische Erzeugnisse, geizig, arbeitet nur gegen Vorauszahlung	S. 155	BW-10
Alchimist Waldemar Dinkel	3	3	alchimistische Erzeugnisse	S. 144	WG-04
Alchimistin Clea Cornweyler	8	8	alchimistische Erzeugnisse	S. 133	SP-03
Angbarer Tor	-	-	mittags Versteigerung konfiszierter Waren	S. 44	HB-01
Apotheke Viburn Martan	5	6	Elixire und Tinkturen, legale und illegale Alchimika	S. 139	WG-07
Auktionshaus Aurodor	9	9	Bietverkäufe auf Kunst, Reliquien, heilige und magische Gegenstände	S. 104	WS-16
Bäckerei Korninger	6	6	Backwaren	S. 105	WS-33
Baumeister Nerix Sandsteiner	5	5	hügelzwergischer Baumeister	S. 141	WG-01
Baumeisterin Felsenfest	5	5	Mirya Steinsberg baut Mietskasernen und Wehrbauten	S. 94	AV-20
Brauerei Eichstätter	6	6	traditions- und erfolgreichstes Garether Brauhaus	S. 44	HB-16
Brennerei Pirol	8	9	Herstellung von Spirituosen, Ladengeschäft s. SV-03	S. 101	WS-14
Elfensiedlung	W6+3	W6+1	elfische Bögen, Musikinstrumente, Lederwaren und Landschaftsmalerei	S. 154	BW-11
Fleischer Rukus Grunder	6	6	Fleischereierzeugnisse	S. 105	WS-35
Floristin Isida Schoenlindt	8	8	Göttergefällige Gemüse, Kräuter, Blumen und Gewächse; Kaiserliche Hoflieferanten	S. 133	SP-01
Gerberei Movert Lomp	4	4	Verarbeitung von Leder und Fellen	S. 155	MG-03
Gestüt Birkenoff	5	5	Pferdezucht, Verkauf auf dem Viehmarkt, Treffpunkt der Tobrier	S. 135	RK-02
Glaserwinkel	-	-	Nachbarschaft der Glasbläser, Glaswaren	S. 60	NH-04
Harnischmacherin Grimmwilde die Starke	9	9	Rüstungen	S. 62	NH-33
Hexenkessel	2	2	diverse Ladengeschäfte (u.a. Trödler, Barbier, Garküche, Flickschuster)	S. 162	SG-05
Hundezucht Vierbeiniger Tod	6	5	Wach- und Kampfhundezucht	S. 144	RK-12
Institut zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchimie und Mechanik	7	6	innovative Mechanik, alchimistische Erzeugnisse und andere Erfindungen	S. 92	AV-23
Kaiserliches Gestüt	7	7	Zucht, Ausbildung und Verkauf von Reit- und Kutschpferden	S. 130	VV-26
Kaserne der Maulwürfe	7	8	Herstellung, Verkauf und Reparatur von Belagerungsgerät	S. 174	SG-21
Kaserne der Ratten	-	-	niedere Gewerbe und lebhafter Schwarzmarkt	S. 56	NH-08

Handel und Handwerk (Fortsetzung)

Konditor Kaisertorten	8	8	Herstellung und Verkauf von feinem Gebäck und Torten	S. 78	TH-09
Kontor der Mada Basari	-	-	Fernhandel nach und aus Aranien (z.B. Öl, Weizen, Seide, Edelsteine)	S. 44	HB-14
Kontor Rastburger	5	5	havenisches Handelshaus, Umschlag von Waren aus Westaventurien	S. 94	AV-17
Kontor Stoerrebrandt	6	6	Hauptniederlassung des Handelshauses und des hauseigenen Botendiensts	S. 31	SV-31
Krämer (Exotica)	6	7	Exotica von Elfen, Nivesen und Norbarden	S. 94	AV-28
Krämer (Glaswaren)	7	5	Unauer Porzellan und schöne Glaswaren	S. 105	WS-31
Krämer Trondors Laden	6	5	Trödelparadies mit verborgenen Schätzen	S. 35	SV-25
Kräuterfrau Nebel-Tanit	4	4	Kräuter und Rauschmittel, Wahrsagerei	S. 176	SG-20
Lynciriumsgasse	5	6	Viertel der Bernsteinschneider, streng bewacht	S. 101	WS-15
Neresias Sternenschmiede	8	9	Schmuck und Kleinodien aus Sternengold	S. 172	SG-09
Nordlandbank	8	8	Wechsel- und Geldgeschäfte, Kredite	S. 17	SV-11
Papiermühle Liepenberg	6	6	Herstellung und Verkauf von Papier	S. 156	MG-07
Rauchwarenhändlerin Dawide Ifirnsbach	4	4	Rauchwaren, An- und Verkauf von Hehlerware	S. 189	ER-01
Schmied Xador Birkenholz	5	6	Schmiedearbeiten, stellt für Eingeweihte auch Diebeswerkzeug her	S. 61	NH-09
Schneiderei Heroentaft	5	4	arbeitet die gebrauchte Kleidung berühmter Personen um	S. 93	AV-02
Schneiderei Rebaken / Atelier Ranari Espenkind	10	10	modisch stilprägende aber sündhaft teure Schneiderei	S. 35	SV-29
Schneiderei Samt & Sonders	6	6	Schneiderei und Tuchhandel, heimlicher Stützpunkt der Alten Gilde	S. 79	TH-28
Seilerei Bausenbeiler	4	4	Herstellung von Seilen; dient als Tarnung für den Tempel in den Schatten (SG-11)	S. 168	SG-11
Spirituosen	8	9	Ladengeschäft der Brennerei Pirol (WS-14)	S. 34	SV-03
Steinmetz Gurdo Lumeon	9	9	Steinmetzarbeiten, behaut auch Koschbasalt	S. 34	SV-07
Stellmacherei Ferrara-Eisenherr	10	10	Streit- und Rennwagen, Kutschen und Luxuskarossen	S. 92	AV-18
Stellmacherei Stoerrebrandt	5	5	Bau von Kutschen, Droschken, Kaleschkas und den schweren Stoerrebrandtern	S. 153	MG-12
Stellmacherei Winzberg	9	10	offene Ein- bis Vierspänner, Rennwagen	S. 142	RK-14
Stoerrebrandt-Galerie	7	7	Kunstsammlung und Ausstellungsräume für Maler und Bildhauer	S. 105	WS-26
Stoerrebrandts Zeug- und Lagerhaus	7	7	Verkauf von Ausrüstung und Verpflegung für Reisende und Abenteurer	S. 100	WS-08
Tempel von Handel und Wandel	-	-	Handelsbörse und Warenumschlagsplatz, Treffpunkt für Kaufleute und Spekulanten	S. 60	NH-29
Viehmarkt	5	5	Klein- und Großvieh, Reittiere, Spiel und Zeitvertreib	S. 136	RK-03
Villa und Kontor El'Tremian	6	6	Großhandel mit alchimistischen Zutaten	S. 101	WS-18
Waffenhändler Eucou Morgenrot	8	7	An- und Verkauf von Neu- und Gebrauchtware	S. 35	SV-32
Waffenschmiede Thorn Eisinger	10	10	Waffen für Helden, legendärer Garether Meisterschmied	S. 160	SG-02
Wiepenstieg und Nachtgasse	3	2	unterschiedliche Gewerbe und Händler, viele darunter halb- oder illegal	S. 183	ER-02
Zunfthaus der Goldschmiede	6	7	Geburtshaus der Hl. Yasinthe mit Museum, Verkauf von Reliquien der Acht Märtyrer	S. 62	NH-36



Märkte

Bezeichnung	Q	P	Kurzbeschreibung	Seite	Plannr.
Al'Anfaner Markt	7	7	täglich außer praiostags; Luxuswaren, Kolonialwaren, Kuriositäten	S. 105	WS-25
Brig-Lo-Platz	-	-	nur nachts; lebhafter Handel mit verbotenen Waren	S. 36	SV-24
Eisenmarkt	6	6	täglich außer praiostags; Eisenwaren und andere zünftige Handwerkserzeugnisse	S. 57	NH-15
Gerbermarkt	5	4	täglich; alltägliche Bedarfsgüter, Lebensmittel, Lederwaren	S. 154	BW-02
Krautmarkt	6	6	täglich; alltägliche Bedarfsgüter, viel Feilscherei	S. 35	SV-19
Ostmarkt	5	5	täglich; traditionsreicher und ältester Markt Gareths mit breitem Angebot	S. 78	TH-14
Scherbenmarkt	2	2	täglich; Ton, Tuche, Lederwaren und andere, meist unzünftige Handwerkserzeugnisse	S. 185	ER-04
Speichermarkt	3	3	täglich; Lebensmittel, meist 2. Wahl	S. 187	ER-11
Stadionmarkt	5	4	täglich; alltägliche Bedarfsgüter, gelegentlich als ‚Pfuschermarkt' verrufen	S. 94	AV-25
Traubenmarkt	3	4	täglich; Lebensmittel, im Sommer Umschlagsplatz für Trauben	S. 171	SG-16
Viehmarkt	5	5	Klein- und Großvieh, Reittiere, Spiel und Zeitvertreib	S. 136	RK-03

Tempel und Kultstätten

Gottheit	Bezeichnung	Seite	Plannr.
Aves	Avestempel	S. 103	WS-24
Boron	Boronanger Sankt Lucian	S. 144	RK-13
Boron	Kloster der Hl. Noiona	S. 106	VV-01
Boron	Schauhaus	S. 34	SV-06
Boron	Tempel des Schwarzen Lichts	S. 186	ER-05
Efferd	Efferdtempel	S. 60	NH-30
Firun	Haus der Jagd	S. 214	UL-01
Hal	Haltempel	S. 103	WS-38
Hesinde	Hesindetempel	S. 105	WS-36
Hesinde	Pentagontempel der Hesinde	S. 71	TH-30
Ingerimm	Ingerimmtempel	S. 45	NH-16
Ingerimm	Tempel des Handwerks	S. 185	ER-03
Kor	Tempel des Manticors	S. 151	MG-01
Namenloser	Das Rattennest	S. 233	UG-03
Peraine	Perainetempel	S. 32	SV-15
Peraine	Tempel der eingebrachten Ernte	S. 143	RK-16
Phex	Tempel der Sterne	S. 130	VV-13
Phex	Tempel in den Schatten	S. 168	SG-11
Phex	Tempel von Handel und Wandel	S. 60	NH-29
Praios	Priesterkaiser-Noralec-Sakrale	S. 50	NH-20
Praios	Stadt des Lichts	S. 110	VV-08
Praios	Tempel der Gerechtigkeit	S. 93	AV-03
Praios	Tempel der Sonne	S. 114	VV-09
Rahja	Halle der Ekstase	S. 76	TH-08
Rastullah	Bethaus des Rastullah	S. 174	SG-12
Rondra	Sankt-Ardare-Sakrale	S. 34	SV-23
Simia	Simiatempel	S. 57	NH-11
Travia	Haus der Einkehr	S. 142	RK-08
Travia	Traviatempel	S. 32	SV-18
Tsa	Tempel des Steten Wandels	S. 142	WG-06
Tsa	Tsatempel	S. 57	NH-13
Ucuri	Ucuritempel	S. 32	SV-08

Kultur, Unterhaltung und Sehenswürdigkeiten

Bezeichnung	Seite	Plannr.
Alte Residenz	S. 9	SV-01
Arvas Monstrositätenschau	S. 151	MG-06
Bardo und Cella Thermen	S. 103	WS-28
Boronsfeld (Nekropole)	S. 218	UL-04
Eslamsbogen	S. 59	NH-25
Garether Heldenbühne	S. 43	HB-07
Garether Ruhmeshalle	S. 42	HB-04
Geburtshaus Kaiser Rauls	S. 58	NH-24
Hotel Seelander	S. 21	SV-13
Immanstadion	S. 86	AV-14
Kaiserthermen	S. 66	TH-10
Meisterschmied Thorn Eisinger	S. 160	SG-02
Museum für Reichsgeschichte	S. 58	NH-24
Neue Residenz (Ruine)	S. 121	VV-22
Neues Hippodrom	S. 214	UL-02
Pentagontempel	S. 71	TH-30
Rabenstatt	S. 216	UL-03
Saal der Trophäen der Kaiserlich Derographische Gesellschaft	S. 100	WS-10
Stadt des Lichts	S. 110	VV-08
Stellmacherei Ferrara	S. 92	AV-18
Stoerrebrandt-Galerie	S. 105	WS-26



Öffentliche Plätze

Bezeichnung	Kurzbeschreibung	Seite	Plannr.
Al'Anfaner Markt	Luxuswaren, Kolonialwaren, Kuriositäten; täglich außer praiostags; Anwesende tagsüber/nachts: 2W20 x 10 / 1	S. 105	WS-25
Brig-Lo-Platz	Anwesende tagsüber/nachts: 3W20 x 10 / 3W20	S. 36	SV-24
Bürgerplatz	ruhiger Platz, auf dem Spießbürger-Veteranen Pelura spielen; Anwesende tagsüber/nachts: 2W20 / 2W6-6	S. 61	NH-18
Einhornplatz	im Zentrum des Platzes steht das „Horn", ein 24 Schritt hoher Obelisk aus der Rohalszeit, der dem aufstrebenden menschlichen Geist gewidmet ist; Anwesende tagsüber/nachts: 2W20 / 2W6-4	S. 78	TH-18
Eisenmarkt	*Anwesende tagsüber/nachts: 5W20 x 10 / 1W20*	S. 57	NH-15
Garether Ruhmeshalle	Anwesende tagsüber/nachts: 1W20-5 / W6-4	S. 42	HB-04
Gerbermarkt	Anwesende tagsüber/nachts: 3W20 x 10 / 1W20-5	S. 154	BW-02
Greifenplatz	Zentrum des politischen Gareth, Ratsherren, Kanzleischreiber, Praiosmönche, viele vorfahrende Kutschen, stets 5 Tempelgardisten auf Wache; Anwesende tagsüber/nachts: 1W20 x 10 / 2W6-3	S. 61	NH-21
Kaiser-Raul-Park	Anwesende tagsüber/nachts: 1W20 x 10 (je nach Wetter) / 2W6-6	S. 59	NH-27
Krautmarkt	alltägliche Bedarfsgüter, viel Feilscherei, Anwesende tagsüber/nachts: 4W20 x 10 / W20	S. 35	SV-19
Maraskanplatz	oft von Wagen und Kutschen verstopft, Flüche der Fuhrleute bereichern die Atmosphäre; Anwesende tagsüber/nachts: 3W20 x 10 / 2W20	S. 62	NH-34
Ostmarkt	traditionsreicher Markt, Lebensmittel, Kleinvieh, Alltagsgebrauch, Anwesende tagsüber/nachts: 5W20 x 10 / 2W20-5	S. 78	TH-14
Platz der Zwölfgötter	Anwesende tagsüber/nachts: 4W20 x 10 / 2W20, ständige Gardistenpräsenz	S. 36	SV-10
Scherbenmarkt	Anwesende tagsüber/nachts: 2W20 x 10 / 2W20-5	S. 185	ER-04
Simiapark	große Blumenpracht und teils exotische Bäume; Anwesende tagsüber/nachts: 2W20 / 2W6-8	S. 61	NH-12
Speichermarkt	Anwesende tagsüber/nachts: 5W20 / 1W20-5	S. 187	ER-11
Stadionmarkt	täglich, alltägliche Bedarfsgüter, gelegentlich als ‚Pfuschermarkt' verrufen; Anwesende tagsüber/nachts: 3W20 x 10 / 3W20	S. 94	AV-25
Traubenmarkt	Anwesende tagsüber/nachts: 4W20 x 10 / 2W20	S. 171	SG-16
Ugdalfspark	Anwesende tagsüber/nachts: 1W20 / W6-3	S. 45	HB-13
Viehmarkt	Anwesende tagsüber / nachts: 3W20 x 10 / W20	S. 136	RK-03

AVENTURIEN





Goldene Dächer, düstere Gassen

Ein Führer durch die größte Stadt des Kontinents

Dieser Band stellt die fünf großen Stadtteile Gareths vor: das traditionelle, gutbürgerliche Alt-Gareth im Zentrum der Stadt, das nach dem Jahr des Feuers im Wiederaufbau befindliche Neu-Gareth mit den prächtigen Villen der Patrizier und Adligen, das ländliche Rosskuppel, den von Söldnern besetzten Weiler Meilersgrund und das elende und verkommene Südquartier. Auch Kapitel zum Umland, dem geheimnisvollen Unter-Gareth und der lebensfeindlichen Dämonenbrache, die sich südlich der Stadt erstreckt, sind in **Goldene Dächer, düstere Gassen** enthalten. Die anschaulichen Beschreibungen der wichtigsten Örtlichkeiten geben dem Meister alles an die Hand, die Kaiserstadt Gareth für seine Spieler zum Leben zu erwecken.

ULISSES SPIELE

Aventurien

Gassenhelden

Abenteuer in Gareth



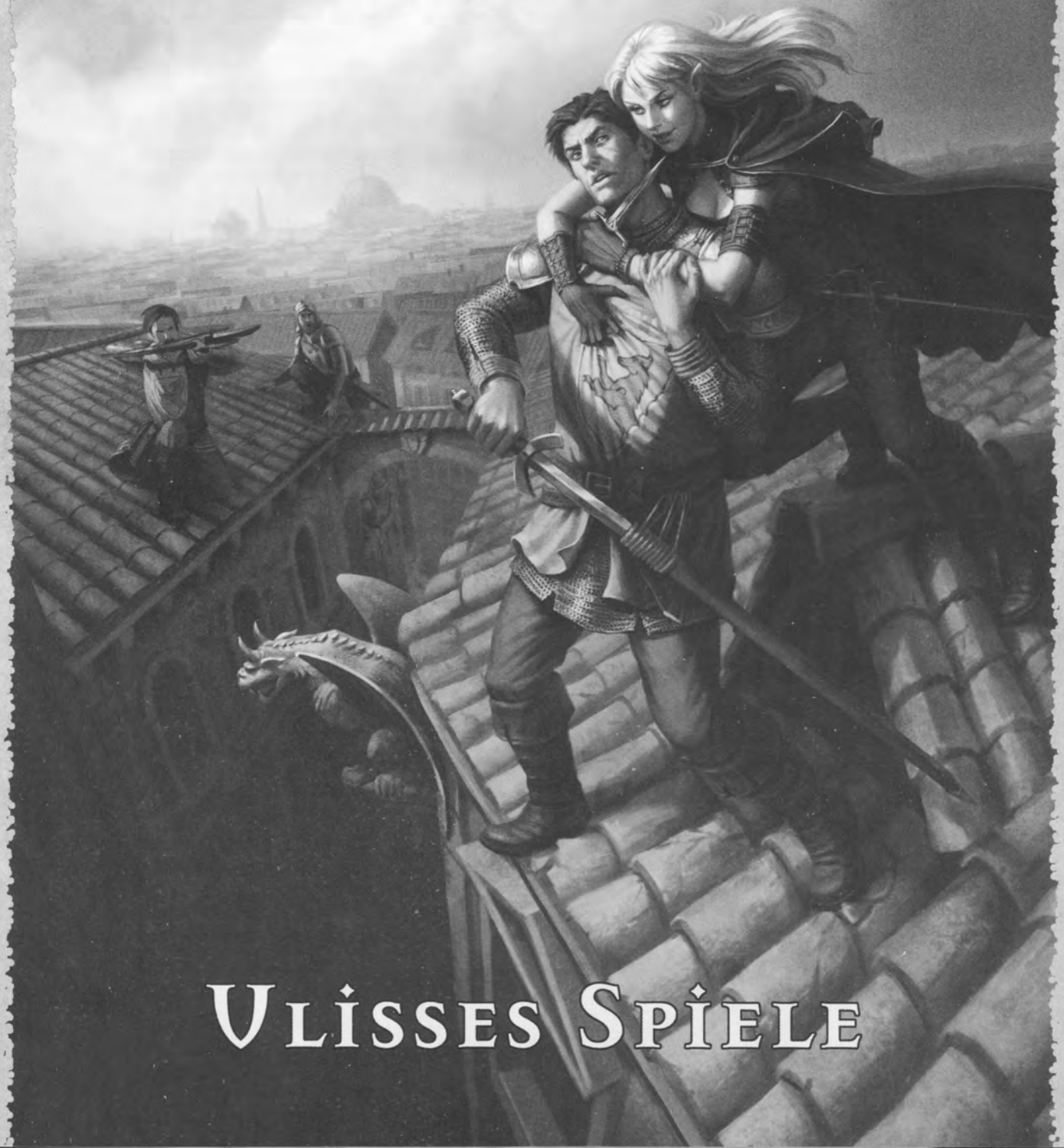
Abenteuer für 3-6 Helden in der Kaiserstadt

Das Schwarze Auge

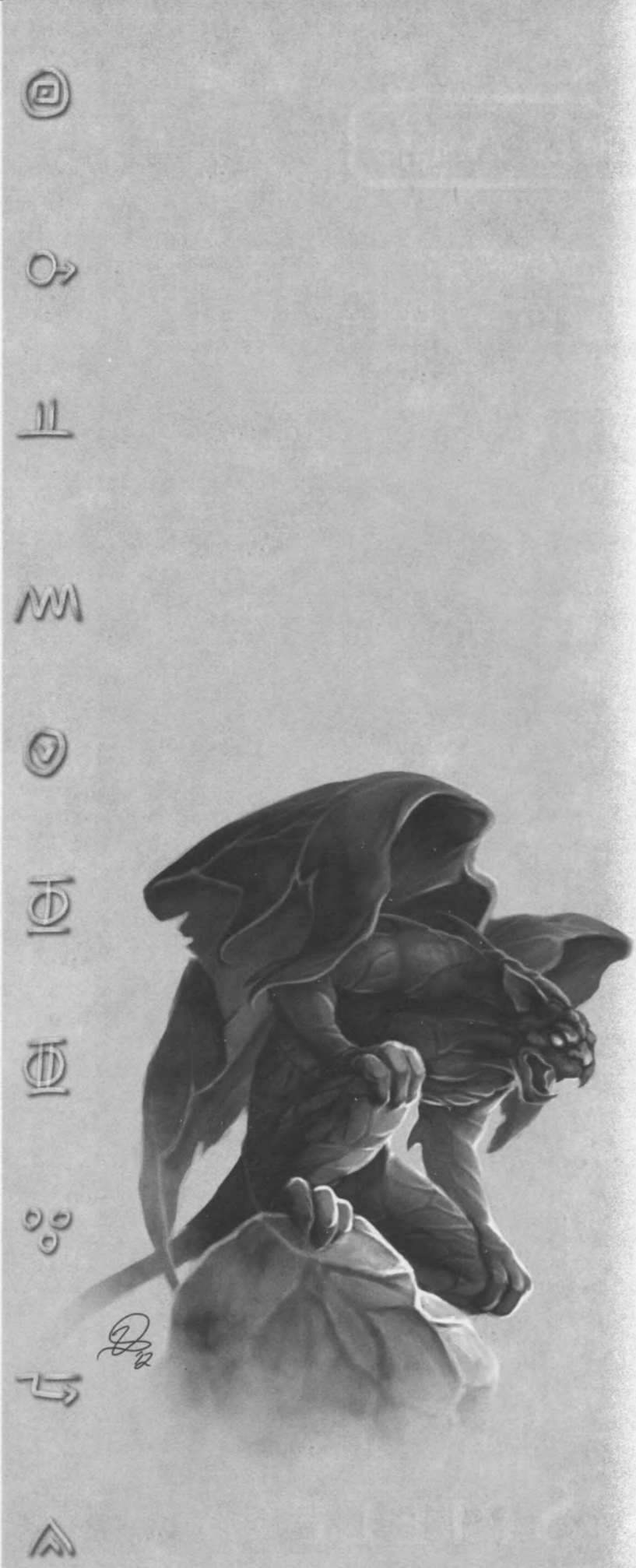
Das Schwarze Auge

Gassenhelden

Abenteuer in Gareth



Ulisses Spiele



AVENTURIEN®

Produktion
Mario Truant

Bandredaktion
Anton Weste

Endredaktion & Artdirektion
Eevie Demirtel

Gesamtredaktion
Eevie Demirtel, Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Lektorat
Sarah Schirmer

Layout
Christian Lonsing

Coverbild
Anna Steinbauer

Innenillustrationen
Marc Bornhöft, Miriam Cavalli, Tristan Denecke, Julia Metzger, Luisa Preißler, Janina Robben, Nadine Schäkel, Verena Schneider, Christian Schob, Elif Siebenpfeiffer

Karten & Pläne
Marc Bornhöft, Daniel Jödemann, Hannah Möllmann, Elif Siebenpfeiffer

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN
und DERE sind eingetragene Marken.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, aus auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Das Schwarze Auge

Gassenhelden

Abenteuer in Gareth

eine Abenteueranthologie in Gareth für 3 bis 6 Helden

Redaktion: Anton Weste

Mit Abenteuern und Szenarien von Matthias Freund, Martin John, Lena Kalupner, Kathrin Lieb, Michael Rost, Stefan Unteregger, Anton Weste

ULISSES SPIELE

Inhalt

Abenteuer in Gareth **5**
Stippvisite in der Metropole 5
Helden in Gareth 6
Die Kampagne in Gareth 9
Szenarien **14**
Phexens Silberkammer 14
Das Insanctum des Gesplitterten Berges 17
Die Schöpfung 22
Goldener Schein 25
Kampagne: Gassenhelden **31**
Kirschenernte **36**
Das Abenteuer 36
Kirschenernte in Neu-Gareth 38
Ein Mörder in der Weststadt 39
Finale im Südquartier 51
Anhänge 53
Herren der Unterwelt **58**
Das Abenteuer 58
Einstieg: Bandenkrieg 60
Hauptteil: Wettstreit der Füchse 66
Finale: Feuer im Fuchsbau 78
Anhänge 80
Sturm der Gewalt **83**
Einleitung 83
Die Ruhe vor dem Sturm 86
Auf der Spur des Pertinerivms 93
Gareth am Abgrund 98
Anhänge 105
Handout: Ordenshaus der Badilakaner **112**





Abenteuer in Gareth

So viele Viertel, Dutzende Mächtegruppen, Hunderte Orte und Personen. Wo soll man bloß anfangen? Dieses Kapitel gibt Ihnen eine Orientierung, wie Sie das Setting Gareth (Setting = Szenerie, Spielwelt, Handlungsumgebung) am Spieltisch für Abenteuer und Kampagnen nutzen können.

Stippvisite in der Metropole

Auf der Durchreise

In vielen Abenteuern oder auf Reisen zwischen den Abenteuern ist Gareth Station einer Überlandreise. Natürlich brauchen Sie Ihren Spielern für Kurzaufenthalte nicht den ganzen Boxeninhalt um die Ohren zu hauen. Reduzieren Sie die Darstellung auf prägnante, wichtige Details:

- Erwähnen oder schildern Sie zwei, drei allgemeine Attribute der Stadt: die vollen Straßen, das Ständesystem, die hohen Prachtbauten, die schlimme Kriminalität, die vielen Tempel.
- Die Ankunft der Helden: Gestalten Sie eine Szene am Stadttor (Probleme mit Einfuhr von Ausrüstung oder Waffen?) oder im Gewirr der Straßen (Kommen die Helden in dieser Umgebung zurecht?).
- Die Unterkunft der Helden: Einfache Herberge oder gutes Hotel?
- Ein bis drei Personen, die zum späteren Wiedererkennen dienen können. Unser Tipp: Wirt *Dobran Ummingshausen* (**SV-26**), die Botin *Alrike Phexgeschwind* (**Metropole** S. 18 und Gardist *Glennir Pelargon* (**Metropole** S. 117f.), der zufällig immer dort Dienst schiebt, wo die Helden gerade durchkommen.

Typische Tätigkeiten, die bei Helden zum üblichen Stadtbesuch dazugehören – so wie etwa den Marktbummel, die Bibliothek oder den Tempelbesuch – können Sie pauschal behandeln und ein wenig Lokalkolorit im Nebensatz einflechten. Sobald ein Spieler seine Szene etwas breiter ausspielen möchte, können Sie immer noch weiter ins Detail gehen. Würfeln Sie ein, zwei Zufallsbegegnungen aus, wenn die Spieler in Laune dafür sind.

Gareth als Abenteuerschauplatz

Wenn Sie ein Szenario oder Abenteuer in Gareth leiten, tauchen die Helden tiefer in die Stadt ein. Jetzt ist die Metropole ein zu erkundender Schauplatz der Handlung und seine Eigenheiten, Möglichkeiten und Hindernisse wollen beachtet werden.

Legen Sie sich diejenigen Texte aus der Box zurecht, die Sie voraussichtlich im Abenteuer benötigen werden. So etwa das Tagesgespräch, die Bestimmung zufälliger Personen, Beschreibungen von Orten und Organisationen sowie allgemeine Themen, die relevant werden könnten, etwa das Gerichtswesen der Stadt oder der Kalender.

Die Helden sollten bald einen ersten Eindruck von den wichtigen Grundpfeilern des Settings bekommen:

- Die unterschiedlichen Stadtteile, ihr Menschenschlag und ihre Gesetze. Daneben die klassischen Dungeon-Regionen Dämonenbrache und Unter-Gareth.
- Die Standesunterschiede, die die Helden anhand ihres SO am eigenen Leib erfahren. Der Kampf eines jeden Bürgers um sozialen Aufstieg, materiellen Reichtum oder Prestige.
- Das Gegen-, Neben- und Miteinander von Gesetz und Verbrechen, Bürgerwelt und Unterwelt, Schein und Sein.
- Die große Zahl an Mächtegruppen, die auf etlichen Ebenen das Leben der Garether beeinflussen. Von der offiziellen Stadtregierung über Kirchen und Zünfte bis zu Verbrechersyndikaten und geheimen Kulten.
- Die lauernden Gefahren, die die Stadt in den Abgrund reißen können: der Hunger der Armen, die Skandale in den Hinterzimmern der Mächtigen sowie die vergessenen Geheimnisse und Relikte in Unter-Gareth, der Dämonenbrache und aus der langen Vergangenheit.

Abenteuertypen

Die meisten Gareth-Abenteuer sind *Stadtabenteuer*: Personen, Häuser und Straßen sind in nahezu unbegrenzter Menge vorhanden. Die Interaktionsmöglichkeiten der Helden sind mannigfaltig. Beides ergibt, dass der Meister etliche Elemente und Handlungsvorgänge improvisieren muss (Es ist unmöglich, alle Personen, Gebäude, Meinungen etc. konkret vorzubereiten), aber auch darf (Die Freiheit, aus dieser



diffusen Menge auch Details ad hoc so definieren zu können, wie sie dem Spiel gerade am förderlichsten sind). Im Vordergrund stehen menschliche Stärken und Schwächen, Konflikte zwischen Personen und gesellschaftliche Konventionen. Mit dieser Fülle an Entwicklungsmöglichkeiten gelten Stadtabenteuer im Vergleich zu Wildnis- und Dungeonabenteuern als die hohe Kunst des Spielleitens.

Weitere häufige Abenteuerformen in Gareth, oft auch in Schnittmengen, sind das *Detektivabenteuer* (z.B. die Suche nach dem Täter eines Verbrechens) das *Politik- oder Intrigenabenteuer* (z.B. die Helden beeinflussen Entscheidungsprozesse im Rat), das *Entdeckerabenteuer* (z.B. in der Dämonenbrache, Unter-Gareth oder verlassenen Häusern) und das *Wettstreitabenteuer* (z.B. die Teilnahme an einem Turnier oder einer Wette der Unterwelt). Aber es sind viele weitere Abenteuertypen möglich, etwa *Horrorabenteuer* (z.B. Geistererscheinungen oder eine Ghulenplage), *Abenteuer in abgeschlossenen Räumen* (z.B. Helden als eingeschleuste Gefangene im Schuldturm, die das Vertrauen eines Mitgefangenen erlangen sollen), reine *Wildnisabenteuer* (Dämonenbrache) und *Dungeonabenteuer* (z.B. im Gesplitterten Berg, Unter-Gareth), *Kriegsabenteuer* (Angriff auf die Stadt, Aufstände) und *Katastrophenabenteuer* (Brand, Seuche).

Die meisten DSA-Stadtabenteuer, die nicht für eine spezifische Stadt verfasst wurden, lassen sich leicht in Gareth ansiedeln.

Helden in Gareth

Geeignete Helden

Der Heimvorteil in Gareth liegt bei Helden mit der Kultur *Mittelländische Städte* (und am meisten natürlich bei Garethern selbst). Aber auch wer aus einer anderen Region des Mittelreichs stammt oder zumindest aus dem mittelaventurisch-zwölfgöttergläubigen Kulturkreis (*Mittelländische Landbevölkerung, Andergast und Nostria, Bornland, Almada, Svellttal und Nordlande, Horasreich, Zyklopeninseln, Zahori*) wird Vertrautes in der Metropole wiederfinden.

Gareths Pflaster steht vielen offen. Weitgereiste Fremde sind in der Stadt kein seltener Anblick, so dass auch ein Tulamide, Waldmensch, Thorwaler, Maraskaner, Nivese, Elf oder Zwerg zwar immer noch auffällt, aber nicht zwingend Aufsehen erregt.

Alle klassisch städtisch geprägten Professionen finden sich in Gareth gut zurecht. So etwa Gardisten, Krieger, Schwertgesellen, Entdecker, Fuhrleute, Schmuggler, Handwerker, Rattenfänger, Alchimisten, Druiden (Mehrer der Macht), Magier, Hexen (Schöne der Nacht und Schwestern des Wissens), Scharlatane oder die meisten *Geweihten* und *Ordensmitglieder* des Zwölfgötterglaubens. Und dazu kommt noch die komplette Palette an *gesellschaftlich orientierten Professionen* von A wie *Ausrufer* bis Z wie *Zuhälter*. Manch einer blüht erst in der großen Metropole richtig auf: Endlich zahlungskräftiges Publikum in großer Zahl für einen *Gaukler*, *Barden* oder *Hofkünstler*. Gareth ist eine der wenigen Städte Aventuriens, in der ein *Praios-* oder *Ingerimmgeweihter* nicht mit einer einzigen Begrüßungsszene im Tempel gleich sämtliche Kollegen der Stadt kennt. Und was will ein *Streuner* schon im Kuhdung von Baliho, wenn er im Unrat von Eschenrod zum König der Straße werden kann?

Ungeeignete Helden

Helden sind für den Schauplatz Gareth unpassend, wenn...

- ... sie ihre GP und AP vorrangig in Bereichen ausgegeben haben, die in der Stadt wenig nützlich sind.
- ... diese Umgebung bei ihnen eine grundsätzliche Ablehnung oder Angst hervorruft.
- ... die Garether den Helden nicht akzeptieren.

Möchte ein Spieler einen ungeeigneten Helden spielen, vergewissern Sie sich, dass er sich über die spielerischen Effekte im Klaren ist: Sofern der Spieler die Hürden als interessante und gewünschte Herausforderung für die Figur sieht und die übrigen Spieler keine Einwände haben, kann auch solch ein Held durch die Straßen geführt werden. Dann kann es z.B. das Ziel des Helden sein, die Nachteile langsam abzubauen und Behelfe oder Lösungen für seine Unverträglichkeit mit der Umgebung zu finden.

- *Wildnischaraktere:* Viele Fertigkeiten zur gelungenen Reise und dem Überleben in der Wildnis sind in der Stadt nutzlos. Hinzu kommt, dass bei vielen Jägern, Kundschaftern und Nomaden die hier so wichtige gesellschaftliche Ader wenig ausgeprägt ist. Auch eine *Weltfremdheit* kann sich schwerwiegend auswirken und viele Aspekte des städtischen Lebens am Helden vorbeilaufen lassen.
- *Exoten und Ziele von Vorurteilen:* Die Aussagen zum Kapitel **Wie exotisch darf's denn sein?** aus **WdH 297** gelten für viele fremde Völker und *Randgruppen* in vollem Umfang. Darunter können auch Andersgläubige einer fremden Religion fallen (z.B. Rastullah-Glaube, Rur-und-Gror-Gläubige), wenn sie ihren Glauben zu offen vor sich her tragen. Goblins kommen gelegentlich vor und sind als Gossenbewohner und rechtloser Abschaum akzeptiert. Orks dagegen will man in



Gareth nur tot oder an einer Kette sehen. Achaz könnten als bestaunenswertes Wunder, Kuriosität oder aber als frevelhafte Blasphemie wahrgenommen werden. Auch wer ein derart ungewöhnliches Aussehen besitzt, dass Aberglaube, Rassismus oder Furcht vor Frevelei bei vielen Garethern angesprochen werden (z.B. manches *Stigma*, *Lästige Mindergeister*, *Widerwärtiges Aussehen*, evtl. *Albino, Sprachfehler,* ...) muss mit Problemen rechnen.

Vier Merksätze für Gareth

Gareth ist riesig

Die 170.000 Einwohner Groß-Gareths sind mehr als nur eine Zahl: Sie stellen die bei weitem größte Menschenansammlung dar, die Aventurien kennt. Der Fremde, der Gareth betritt, ist erst einmal überwältigt von den Menschenmassen in den Straßen – weder Weiden, noch Maraskan, noch Nostria oder Andergast haben so viele Einwohner wie Gareth. Ein Weidener, der in die Metropole kommt, sieht mehr Menschen an einem Ort versammelt, als er in seiner ganzen weiten Heimat je zu Gesicht bekommen könnte.

Bevor man die Stadttore Gareths durchschreitet, muss man eine Vorstadt durchqueren, die für sich schon größer ist als Perricum oder Thorwal. Denken Sie immer an die Dimensionen: Um zur Marktzeit von Rosskuppel ins Südquartier zu kommen, benötigt man zu Fuß eineinhalb Stunden. Die Helden passieren dabei so unterschiedliche Orte wie Bauernhöfe, riesige Plätze, die von Straßenfegern sauber gehalten werden, prachtvolle Tempelbauten und großzügige Parkanlagen, heruntergekommene Mietskasernen und vor Unrat starrende schmutzige Gassen.

Gareth ist unüberschaubar

In der Kaisermetropole gibt es eine Unzahl von Straßen und Gassen, die niemand genau erfassen oder wirklich kennen kann. Wer lediglich den Hinweis „Am Praiostempel" besitzt, kann nur hoffen, dass die Priesterkaiser-Noralec-Sakrale gemeint ist – und nicht der Tempel der Sonne oder eines der kleineren Gotteshäuser. Wer nach der Schankstube *Zum Ochsen* sucht, muss feststellen, dass es mindestens vier davon in Gareth gibt. Der Fremde ist schon zu Recht stolz, wenn er rund um sein Quartier ein Netz von vielleicht einem Dutzend Straßen kennt, dazu die großen Hauptstraßen und einige Sehenswürdigkeiten. Selbst gebürtige Garether können sehr leicht in Stadtviertel und Nachbarschaften geraten, die ihnen fast ebenso fremd sind wie Olport oder Brabak. Bedenkt man noch die Ausdehnung in die Höhe zu einsamen Türmen, Zinnen und Dachwohnungen, in die Tiefe nach Unter-Gareth und in den angrenzenden Dämonenwald der Brache, so ist klar: Eher vermag man die ganzen weiten Nivesenlande wie seine Westentasche zu kennen, als das Garether Gewühl.

Gareth hat alles

Fast jedes Volk, jeder Stand, jeder Beruf ist in Gareth, der Mitte Aventuriens, vertreten. In der Menge der vielen Mittelreicher mag Exotisches zunächst untergehen. Doch stellen Sie sich darauf ein, dass die meisten Helden, und seien sie auch noch so speziell, hier ihre gewünschten Ausrüstungsstücke, Kontakte und Lehrmeister finden, wenn sie nur beharrlich genug suchen. Alle denkbaren Waren werden hier gehandelt – vielleicht mit Ausnahme einzigartiger lokaler Spezialitäten. Und auch da darf man vermuten, dass es in Gareth jemanden gibt, der Plötzinger Dotzen backt und als „besser als die bornischen" verhökert.

Was immer als Ereignis in einer Stadt vorstellbar ist, in Gareth hat es das wahrscheinlich schon gegeben. Ein historisch bewanderter Zyniker wird bei der nächsten Katastrophe wissen: Ich und viele Tausend mögen sterben, aber die Stadt, dieser Moloch, wird auch dieses Inferno – das siebte nach Zählung der Schriften – überstehen.

Gareth kennt dich schon

Und zwar als genau der, nach dem du aussiehst: Das Ständedenken ist tief verwurzelt. Soziale Schichtung und Herkunft gelten vielen Garethern weit mehr als persönliche Leistung oder Ruhm. Die Helden werden nach ihrem (tatsächlichen oder vorgetäuschten) SO behandelt. Und in irgendeine Schublade passt jeder. Ein Moha mag ja den Schatz Kaiser Eslams III. gefunden, die Brunnenvergifterin vom Arenaviertel gefasst und die Katze von Dröttingers aus dem Baum gerettet haben, aber er bleibt doch ein Wilder aus dem Dschungel, den man allenfalls wegen der exotischen Note zum Empfang des Ratsherren lädt. Ein Patrizier mag Buchfälschungen und eine Anstiftung zum Mord begangen haben, aber er bleibt aus Sicht der gehobenen Gesellschaft einer der ihren und darf in seinem luxuriösen Zimmer im Schuldturm weiterhin mit Besuch und Ergebenheitsadressen rechnen. Und einem Tempelvorsteher mag es noch immer nachhängen, wenn sein Großvater ein Leibeigener im Greifenfurt'schen gewesen ist. Im Gegensatz etwa zu Meridiana, den Tulamidenlanden oder wilderen Regionen ist in Gareth ein schneller sozialer Auf- oder Abstieg selten.



Gareth? Bloß nicht!: Bei *Vorurteilen gegen Menschen, Frauen, Mittelländer, Garetier, Stadtbewohner* oder *Praioskirche* wird der Held – z.B. ein entsprechender Elf, Novadi, Maraskaner, Koscher, überzeugter Dörfler oder Rondraverehrer – mitten in seine Befangenheiten geschickt. Ebenso wird er häufig mit Beklemmungen konfrontiert, wenn er eine *Angst vor Menschenmassen*, *großen Gebäuden*, o.ä. besitzt.

Geächtete und Frevler: Halbwegs sozialverträgliche Schurken können in Gareths Unterwelt untertauchen. Die hat schon so manch üble Gestalt gesehen und sich mit ihr arrangiert oder von ihr profitiert. Aber gänzlich abseitige Kultisten, Paktierer und Schwarzmagier mit geringen Möglichkeiten zur Verschleierung müssen sich in die Dämonenbrache oder nach Unter-Gareth zurückziehen. Andernfalls drohen sie, bald von Stadtgarde, Pfeilen des Lichts oder Bannstrahlern aufgegriffen zu werden.

Wichtige Eigenschaften und Fertigkeiten

Sozialstatus

Der SO entscheidet, in welcher Gesellschaftsschicht sich ein Charakter problemlos bewegen kann. In der Summe bietet ein hoher SO mehr Vorteile als ein niedriger, etwa einen besseren Lebensstil, eine höfliche Behandlung durch Gleich- und Niederrangige, ein gewichtigeres Wort vor Gericht und eine schnelle Abfertigung am Stadttor. Aber wem ein unauffälliges Streifen durch die Unterwelt wichtig ist, dem wird an einem niedrigen SO gelegen sein. Wer sich oft zwischen den Schichten bewegt, für den ist der Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit* Gold wert.

Vor- und Nachteile

Adlig: Dem Adel stehen viele Garether zwiespältig gegenüber. Sie sind geliebte Feinde, deren Prunk, Tradition, Ehrenhaftigkeit und Geld, das sie in der Stadt lassen, gerne gesehen wird. Doch ebenso hängt ihnen an, alte Widersacher des Bürgertums und der städtischen Freiheit zu sein. Respekt und Rebellentum liegen nahe beieinander. Die Auswirkungen dieses Vorteils können sehr unterschiedlich sein, in der Regel hat aber das Wort eines Adligen großes Gewicht.

Definieren Sie bei einem *Guten* oder *Schlechten Ruf* hinreichend genau, worin dieser besteht. Im allgemein ist ein Guter Ruf wertvoll, aber was einer großen Bevölkerungsgruppe als tugendhaft erscheint, kann in einem anderen Milieu als unmöglich gelten. Zudem sind in einem gesellschaftlich orientierten Setting alle Vor- und Nachteile von Belang, die das Auftreten gegenüber anderen Personen beeinflussen: *Herausragendes Aussehen*, *Gutaussehend*, *Unansehnlich*, *Widerwärtiges Aussehen*, *Übler Geruch*, *Wohlklang* und *Unangenehme Stimme*.

Verbindungen sind für das Spiel in Gareth das Salz in der Suppe. Beziehungen zu Meisterpersonen erzeugen die nötige Tiefe für das Interagieren in der Stadt. Nehmen Sie sich die Zeit, die Verbindungen etwas näher zu definieren. Es lohnt sich. Das gilt ebenso für verwandte Nachteile, den *Feind* und den schnell aus Verbindungen erwachsenden *Verpflichtungen* oder *Schulden*.

Verhüllte Aura: So viele Praioten, Weißmagier und magiefeindliche Tugendwächter. Wer seine Magiebegabung in Gareth verbergen will, tut gut daran, ein paar GP hierin zu investieren.

Autoritäten gibt es in Gareth überall: Zunftmeister, Stadtbeamte, Kirchenführer, Unterweltgrößen, Gelehrte. Eine *Au-*





toritätsgläubigkeit ist nicht nur geeignet, um Gehorsam gegenüber wichtigen Leuten zu zeigen, sondern auch um darzustellen, dass der Held allgemein dem ausgeprägten Ständesystem anhängt.

Gesucht: Innerhalb der Stadt bedeuten die Stufen I bis III insbesondere die Schwere des begangenen Verbrechens und die Höhe eines eventuellen Kopfgeldes. In jedem Fall wird der Held in seinem öffentlichen Auftreten eingeschränkt, so lange er nicht bereit ist, sich zu stellen. In der Garether Unterwelt gilt es dagegen als Ritterschlag, wenigstens einmal von der Obrigkeit gesucht zu werden und kann Sympathien einbringen. Gesuchte Helden müssen immer mit einer Verhaftung durch die Stadtgarde oder die Criminal-Cammer und mit Strafen rechnen.

Unfrei: Eine Leibeigenschaft gilt innerhalb der Stadtgrenzen nicht mehr (und könnte stattdessen *Gesucht I* für einen Schollenflüchtling ergeben). Mögliche Formen städtischer Unfreiheit sind aber eine noch nicht abgeschlossene Ausbildung als Lehrling oder Novize, ein Status als Mündel oder eine Gefangenschaft im Schuldturm mit täglichem Ausgang.

Talente

Sie ahnen es schon: Sofern Sie viele Interaktionen zwischen Personen am Tisch nicht nur ausspielen, sondern ihren Erfolg auch vom Würfeln abhängig machen, sind *Gesellschaftliche Talente* von großer Bedeutung. *Etikette* hilft in der bürgerlichen Welt weiter, *Gassenwissen* in der Unterwelt.

Das Gegenteil gilt für die *Natur-Talente*, die abgesehen von *Fesseln/Entfesseln* und *Orientierung* nur in der Dämonenbrache nützlich sind.

Sonderfertigkeiten

Ohne *Kulturkunde (Mittelreich)* hat es ein Held in vielen Situationen schwer. Spätestens nach dem zweiten Abenteuer, in denen Ortsfremde ausgiebig das Garether Leben kennenlernten, sollte der Erwerb der Kulturkunde verbilligt sein. Für Unter-Gareth ist *Höhlenkundig* hilfreich, für die Dämonenbrache *Sumpfkundig* und *Waldkundig*.

Eine Ortskenntnis ist erwerbbar für jeden Stadtteil von Gareth (Alt-Gareth, Neu-Gareth, Rosskuppel, Meilersgrund, Südquartier), für jeden der drei Tiefengrade Unter-Gareths (siehe **Dächer** S. 225), die Dämonenbrache, den Gesplitterten Berg und das direkte Umland bis 15 Meilen Entfernung (zentrale Kaisermark).

Fälscher und *Rosstäuscher* begünstigen Betrügereien. Mit *Berufsgeheimnissen* ist es für Helden leicht, in Gareth ein Standbein als spezialisierter Handwerker oder Gelehrter zu erhalten. In Alt-Gareth, wo Nahkampfwaffen selten sind, können *Waffenlose Kampfstile* und *-sonderfertigkeiten* schneller wichtig werden, als einem lieb ist.

Brandheißes Pflaster

Sie lieben actionreiche Einlagen in vollen Gassen, auf schmalen Dachfirsten und in gurgelndem Kanalisationswasser? Dann sind natürlich allerhand Talente für Verfolgungsjagden und körperlichen Einsatz wertvoll: *Akrobatik, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung* und je nach Umgebung oder Gefährt auch *Reiten*, *Fahrzeug Lenken* oder *Schwimmen*. Vergessen Sie *Balance/Herausragende Balance*, *Höhenangst*, *Raumangst* und *Dunkelangst* nicht.

Die Kampagne in Gareth

Die Metropole im Herzen Aventuriens bietet Material für viele Spielsitzungen und kann den Helden Herausforderungen von ihrer Zeit als blutjunge Einsteiger bis hin zur 20.000-AP-Feier als große Heroen bieten.

Wie intensiv Sie das Spiel mit der Stadt betreiben wollen, steht Ihnen frei: Sie können Gareth als einen gelegentlich wiederkehrenden Punkt auf Abenteuerreisen behandeln. Als einen Heimathafen der Gruppe, in dem sich Abenteuer vor Ort und Reisen in die Ferne abwechseln. Oder aber als ausschließliches Spielsetting, in dem sich im Heldenleben von der Wiege bis zur Bahre alles Wichtige innerhalb der Stadtgrenzen abspielt.

Kampagnen gehen über mehrere Teilabenteuer und können große Zeiträume abdecken. Sie besitzen über die Einzelabenteuer hinaus ein verbindendes Thema und Ziel. Durch die Ortsgebundenheit erleben die Helden intensiv, wie ihre Entscheidungen nachwirken. Ihre Beziehungen zur Umwelt erhalten und behalten Bedeutung.

Die Box enthält einige Szenarien, die Sie in eine Gareth-Kampagne einflechten können, sowie die vorgefertigte dreiteilige Kampagne **Gassenhelden**, die Verbrechen und Unterwelt als zentrales Thema hat und sich mit *Einsteiger-* bis *Experten*-Helden spielen lässt.

Das Thema

Das Thema (oder: der Fokus) der Kampagne kann sich aus allem entwickeln, was Sie und Ihre Runde gerne spielen möchten: eine bestimmte Perspektive auf die Stadt (und damit eine entsprechende Heldenauswahl), ein definiertes Genre oder die Ableitung einer Handlungsverheißung aus den Zielen der Helden. Hier zur Anregung einige Thematiken, für die sich das Angebot in der Box gut eignet:



- Die ewigen Gegensätze: Gesetz und Verbrechen, Arm und Reich, Tugend und Verkommenheit
- Zu Ruhm und Reichtum: vom unbekannten Abenteurer zum stadtbekannten Held
- Im Namen des Gesetzes: eine Gruppe Gardisten führen
- Steck dir das Gesetz sonstwohin: eine Gruppe Schurken führen
- Ich bin die Nummer 1: Bandenkriege
- Kirchen, Zünfte, Patrizier: das Ringen um die Stadtherrschaft (z.B. als Mitglieder im Rat der Helden)
- Bücher, Brache, Brackwasser: Entdeckungen von Mysterien aus der Historie, im Dämonenwald, unter den Gassen
- Es braucht nur einen kleinen Funken: Die Stadt als Pulverfass, bedroht von Aufstand, Hunger, Seuche, Krieg

Ziele der Helden

Neben den konkreten Zielen aus der engeren Kampagnenhandlung – z.B. halte den Erzschurken auf, löse das Mysterium, finde das große Artefakt – besitzen die Helden persönliche Motivationen, die sich idealerweise gut mit der Kampagnenhandlung verzahnen lassen.

- Reich/Berühmt/Mächtig werden: *„Eines Tages werde ich das ganz große Ding drehen/von den Barden besungen werden/selbst auf diesem Ratsherrenstuhl sitzen."*
- Fertigkeiten erwerben: *„Bald bin ich gut genug, dass mich Meister Adersin unterrichtet/die Akademie Schwert und Stab mich für ein Zweitstudium aufnimmt."*
- Gareth erkunden (z.B. für Exoten): *„Was für lustige Bräuche ihr habt. Gibt es noch mehr davon?"*
- Gebraucht werden, jemanden oder etwas beschützen: *„Es ist noch nicht vorbei. Aber ich werde da sein, wenn das Unheil wieder sein Haupt erhebt."*
- Einen Feind verfolgen, Rache schwören: *„Diesmal ist er davongekommen. Aber ich bleibe ihm auf den Fersen."*
- Einen Makel loswerden: *„Man hat mich zu Unrecht verurteilt und das werde ich beweisen."*
- Etwas aufbauen: *„Eigentlich wäre es doch prima, einen Tsatempel zu gründen. Tsagunde jedenfalls findet diesen Gedanken so ... neu!"*
- Heimisch werden: *„Hier wollen wir uns niederlassen. Ich kann mir keinen besseren Ort denken."*

Anreize zum Leben in Gareth

Heldenziele können ein guter Grund sein, warum die Gruppe der Stadt verbunden bleibt. Verstärken lässt sich das durch Angebote, welche die Helden erhalten: die Aufnahme in eine Organisation der Stadt, eine Anstellung als Gardist, Akademielehrer oder Tempeldiener. Anreize können auch Zwänge sein, etwa die Erbschaft von Grundbesitz in der Stadt (die erst wirksam werden kann, wenn der Held das Bürgerrecht Gareths erwirbt); die Verantwortung für ein Mündel; ein Bau- oder Forschungsprojekt; ein Gelübde, Fluch oder eine Gefangenschaft ehrenhalber („... doch ihr dürft die Stadt nicht verlassen."); die Wahrnehmung von Verpflichtungen für Familie, Ausbilder oder Gilde.

Helden aus Gareth

Besteht die Gruppe vornehmlich aus bereits heimischen Helden, existiert schon vor Spielbeginn eine Vergangenheit mit der Stadt:

- Wenn Sie Ihrem Helden einen besonderen Hintergrund geben wollen, können Ihnen diese Fragen weiterhelfen: Wie ist der Held aufgewachsen? Welche Wandlungen und Schicksalsschläge gab es? Wie erlebte er das Jahr des Feuers und andere Einschnitte der Stadtgeschichte? Ist er in seinem Lebensweg erfolgreich oder gescheitert?
- Wie steht es um Familie und Freunde? Welche Beziehungen hat der Held zu Lehrmeistern, Gönnern, einer Liebschaft? Hat er Feinde? Kennen sich die Helden bereits untereinander?
- Legen Sie die Vertrautheit des Helden mit der Stadt fest und geben Sie ihm einige hilfreiche Kenntnisse, wenn nicht gar Geheimnisse mit auf den Weg.

Insbesondere diese Variante bietet sich an, um eine Heldengruppe durch die Stadt zu führen, die von der beliebten losen Zweckkonstellation aus Krieger, Magier, Dieb abweicht: Heranwachsende einer Jugendbande in Meilersgrund, reiche Sprösslinge von Patrizierhäusern, eingefleischte Ermittler der Garether Criminal-Cammer, Gesellen unter der Knute eines grausamen Meisters, gemeinsam seelsorgerisch tätige Geweihte einer Nachbarschaft.

Lebensumstände

Gestalten Sie den Alltag des Helden aus. Wie stellt sich sein Lebensstil (**WdS 179**) dar? In welcher Umgebung bewegt er sich und welche Tätigkeiten verfolgt er? Arbeitet er, studiert er, bezieht er Pachteinkünfte oder Pensionen? Wohin begibt er sich zur Verlustierung, zum Austausch unter Fachkundigen oder zur Religionsausübung? Vieles lässt sich leicht als Ansatz für kommende Abenteuer nutzen.



Wohnung

Alt-Gareth oder Rosskuppel? Mit Garten? Nein, ein Holzverschlag reicht nicht, Herr Bettler. Drei oder vier Zimmer? Ach ja, der Zwerg ist ja auch noch da. Schnell kündbar? Mit Haushälterin? Oder gleich die Villa in der Weststadt kaufen? Lassen Sie die Gruppe ihre Wohnstatt umreißen. Die Wohnung ist Statussymbol, Heim, Ort zum Ausruhen und Fläche zur Selbstverwirklichung. Aber ebenso kann sie Ziel für einen Feind der Helden sein und zum betrauerten Verlust werden.
In der Box finden Sie vier mögliche Heldenbleiben näher beschrieben, die sich für eine kurze bis lange Aufenthaltsdauer in der Stadt eignen.

- Eine *Mietskaserne im Hexenkessel* (**SG-05**) für geringe Ansprüche; Kosten: 2 D im Monat für 5 Personen, schäbige Kammer, Strohlager, keine Verköstigung, finanzierbar bei *elendem* Lebensstil
- Die *Herberge Schwert und Panzer* (**SV-26**) im Schlossviertel mit dem Wirt und Auftragsvermittler Dobran Ummingshausen; *Kosten:* 30 D im Monat für 5 Personen, Doppelzimmer, eine Mahlzeit am Tag; gut finanzierbar bei *annehmbarem* Lebensstil
- Die *Mietwohnung der Witwe Ahlemeier* (**AV-30**) im Arenaviertel; Kosten: 40 D im Monat, Miete für 5 Personen, eine Mahlzeit am Tag, finanzierbar bei *annehmbarem* Lebensstil
- Die *Villa Bardosruh* im Villenviertel (**VV-24**) mit Hauspersonal; Kosten: 100 D im Monat Besorgungen, Instandhaltungen, Steuern, Lohn für Bedienstete, für 5 Personen, drei Mahlzeiten am Tag, finanzierbar bei *reichlichem* Lebensstil

Helden und Umwelt

Die Abenteurer werden mit ihrer Umgebung vertrauter, kennen bald ihr heimisches Viertel gut und wissen auch sonst immer besser wie der Hase in der Metropole läuft. Erfolg gebiert neuen Erfolg: Nach kleinen Aufträgen warten größere Aufgaben. Wichtigere Personen können auf die Gruppe aufmerksam werden.
Beschreiben Sie, wie sich die Taten der Helden auf ihren Ruf und ihre Umgebung auswirken. Der Krämer, der schon dem Junghelden Kredit gab, posaunt hocherfreut hinaus, dass er schon immer wusste, dass aus ihm mal etwas würde. Die Schöne vom Brunnen wirft ihm endlich einen neugierigen Blick zu. Nur der grummlige Nachbar mit den Haaren auf den Ohren grüßt immer noch nicht, auch wenn man schon dreimal den Boten des Lichts aus der Dämonenbrache gerettet hat. Oder man wird eher berüchtigt als berühmt und freut sich über den prominent aufgehängten Steckbrief.
Die Liste der Freunde wird länger, die Liste der Feinde ebenso. Wenn Sie den Status von Freund- und Feindschaften detailreicher festhalten möchten und den Buchführungsaufwand nicht scheuen, können Sie für wichtige Personen, Organisationen und Bevölkerungsgruppen festlegen, welchen **Ruf** die Helden dort genießen und wie er sich verändert.

Der Ruf

Der Ruf lässt sich auf einer Skala von –100 (Hass) über –40 (Abneigung), 0 (neutral), +40 (Wohlwollen) und +100 (Verbündeter) bis +150 (gottgleiche Verehrung) festmachen. Ruf ist im Vergleich zum Sozialstatus nach einzelnen Kontakten differenziert und schneller veränderlich. Damit den Helden bestimmte Dienste gewährt werden, etwa eine Einladung zu einem Bankett, die Zulassung als Meister, die Wahl in den Rat, kann es dann notwendig sein, bestimmte Rufschwellen zu erreichen. Ein *kleiner* Dienst bringt etwa +10 auf Ruf, ein *mittlerer* +25, ein *großer* +50.

Gildenkarriere

Als Teil der Garether Gesellschaft können die Helden hiesigen Organisationen (**Metropole** S. 93ff.) beitreten und hier die Ränge erklimmen. Je bedeutender ihre Stellung in der Gemeinschaft ist, desto stärker können sie auf die Ressourcen der Organisation zurückgreifen.
Beleben Sie die Fraktionen mit Figuren, die den Helden auf seinem Weg begleiten: Dem *Förderer*, der ihn vielleicht erst in die Gemeinschaft brachte. Dem *Mentor*, von dem der Held die bedeutendsten Kniffe lernt. Dem *Oberhaupt*, das alle wichtigen Entscheidungen fällt. Dem *Rivalen*, der dem Helden seinen Aufstieg missgönnt. Dem *Schüler*, der dem Helden beigestellt ist, sobald er Grad II oder höher erreicht. Und dem äußeren *Feind*, der die Organisation des Helden im Allgemeinen bekämpft und ihn selbst möglicherweise im Besonderen.

Stationen der Gildenkarriere

- *Die Initiation:* Der Held wird in einem Zeremoniell in die Organisation aufgenommen. Bei einem Geheimbund wird dem Helden vielleicht jetzt überhaupt erst klar, dass diese Gruppe existiert bzw. wer zu den Mitgliedern zählt.
- *Die Pflichten:* Nicht allen Aufgaben ist der Held gleichermaßen zugeneigt, manches mag regelrecht lästig oder nicht mit dem Gewissen vereinbar sein. Was tut der Held, wenn er in Konflikt mit seinen Gildenverpflichtungen gerät?
- *Der Aufstieg:* Der Held beweist sich vor den Oberen der Organisation und erklimmt eine neue Rangstufe. Vielleicht hat er dabei geschummelt, einen Konkurrenten hinter sich gelassen oder aber wird nur als Marionette benutzt.
- *Die Zweifel:* Der Held hat (vermeintliche?) Verfehlungen begangen und erleidet Bestrafungen, verliert möglicher-



weise seinen Fürsprecher. Im extremen Fall wird er aus der Gemeinschaft ausgeschlossen, bis er sich rehabilitiert hat.

An der Spitze: Mit Erreichen von Grad IV führt der Held die Organisation und ist spätestens jetzt für ihr Schicksal verantwortlich. Wie verhält er sich gegenüber Untergebenen? Führt er die Gemeinschaft in eine Goldene Zeit oder geht sie während seiner Leitung unter?

Politische Karriere

Eine Laufbahn in den Ämtern der Stadt verläuft nach ähnlichen Maßstäben wie eine Gildenkarriere. Der Held sollte immer drei Faktoren im Blick behalten, um die Türe zu höheren Würden aufzustoßen: einen hohen sozialen Status und guten Ruf, Verdienste um die Stadt und die Verbindungen zu mächtigen Gönnern. Hier die wichtigsten Meilensteine für die Reichsstadt Gareth:

- Für Fremde oder Unterschichtangehörige ist die Erlangung des Bürgerrechts (**Metropole** S. 41) der bedeutendste Schritt. Nur als Bürger kann man ein mittleres oder hohes städtisches Amt antreten bzw. pachten.
- Der mit dem Bürgerrecht einhergehende Dienst bei den Spießbürgern ist ein weiteres Karrieresprungbett. Geschlossene Seilschaften helfen auf dem weiteren Weg. Nur wer mindestens den Rang eines Weibels/Hauptmanns erreicht, darf als Ratsherr/Ratsamtsträger kandidieren.
- Wer sich um einen der freien Ratsherrenplätze bewirbt, die nicht fest an Patrizierfamilien und Zünfte vergeben sind, muss viel Arbeit in einen Wahlkampf investieren und mit Geschenken, Festlichkeiten, wohltätiger Arbeit und Gefallen unter der Hand die Gunst der Stimmberechtigten gewinnen.

Szenarien und Taktung

Fangen Sie – im Sinne der Kampagnenziele – klein an und steigern sie dann Dimensionen und Herausforderungen nach und nach. Hilfreiche Belohnungen sind neben Abenteuerpunkten und Geld auch neue Verbindungen, ein besserer Zugang zu Schriften und Lehrmeistern oder eine Verbesserung des Rufes innerhalb Gareths. Planen Sie zwischen den Abenteuern genug Zeit ein, damit die Helden sich der Verbesserung ihrer Werte widmen können.

Einige Herausforderungen für *Einsteiger*-Helden

- Als Stadtgardisten auf Patrouille gehen. Als Phexensjünger einen Einbruch begehen.
- Einen feierfreudigen Bräutigam rechtzeitig zur Hochzeit aus den sündigen Vergnügungshäusern des Südquartiers holen. Er ist bei Ilmenblatt im *Memoria* (**MG-13**) versackt.
- Dem Alchimisten Wahnfried von Mingen vom *Zirkel der Freien Wissenschaften* (**ER-17**) für ein Brauvorhaben zwölf Dachschindeln von verschiedenen Tempeln der Götter bringen.
- Unter mehreren hundert Praioten der *Stadt des Lichts* (**VV-08**) den Vater eines zwanzigjährigen Bauernmädchens ausmachen, das Gareth mit Schilderungen ihrer Mutter und viel Hoffnung betritt.
- Einen Schwindler unter den Zunftmeistern der Brauer und Brenner entlarven.
- Den *Tempel in den Schatten* (**SG-11**) finden.
- Für das *Haus Stoerrebrandt* (**SV-31**) in Unter-Gareth nach Schmugglergängen suchen.
- Als Nachtwächter durch das *Stadtarchiv* (**NH-22**) streifen, bei dem es zuletzt Gerüchte über Geistererscheinungen gab.
- Für den *Rahjatempel* (**TH-08**) sieben gute Schmuck- und Schlachtrinder auf dem *Viehmarkt* (**RK-03**) erwerben, die beim baldigen Fest der Freuden verspeist werden.

Einige Herausforderungen für *erfahrene* Helden

- Eine Iribaarslilie in der Dämonenbrache für Apotheker *Vilburn Martan* (**WG-07**) ernten.
- Den Prototyp einer neuen Kutsche aus der Werkstatt Ferrara-Eisenherr (**AV-18**) stehlen.
- Ein Mitglied des Rats der Helden oder einen Bandenchef vor einem Attentat bewahren.
- Das Geheimnis des Buntig aufdecken (siehe **Dächer**, S. 8).
- In einer Disziplin des Kaiserturniers unter die ersten fünf kommen.
- Einem Teil der namenlosen Verschwörung auf die Spur kommen.
- Emmeran Stoerrebrandt ein Geschäft vor der Nase wegschnappen.
- Nach Schätzen in den Ruinen der *Neuen Residenz* (**VV-22**) suchen.
- Der Patrizierin Darline von Mirbusch-Karfenck als Stellvertreter im Ehrenduell dienen, im Morgengrauen, auf dem *Boronsfeld* (**UL-04**).
- Gargyle jagen und ihre Verstecke aufspüren oder Kontakte zu ihnen knüpfen.
- Einen Todgeweihten an der *Rabenstatt* (**UL-03**) vor der Hinrichtung bewahren.

Einige Herausforderungen für *Experten*-Helden

- Großsieger des Kaiserturniers werden.
- *Hlûthars Grab* (**DB-07**) befreien und den Arkhobal vernichten.



- Ein Hotel in Konkurrenz zum *Seelander* (**SV-13**) eröffnen – und den Wettstreit um Kunden gewinnen.
- Eine der großen Unterweltbanden zerschlagen.
- In den Rat der Helden einziehen.
- Die *Nordlandbank* (**SV-11**) komplett ausrauben.
- Eine große namenlose Verschwörung aufdecken.
- Das siebte Inferno verhindern.



Variante: Unsere ruhigen Tage in Gareth

Sie können Gareth zu einem brodelnden Herd voller Abenteuer machen, müssen aber nicht. Genauso legitim ist es, dass die Helden die Metropole als sicheren Hafen nutzen, als Ruheort zwischen den Abenteuern. Für diese Heimat, in der die Welt noch in Ordnung ist, zieht die Gruppe regelmäßig hinaus in die Weiten des Kontinents und kämpft gegen die finsteren Machenschaften von Nachtalbenkultisten, die Schwarzen Lande oder eine echsische Verschwörung des Blutes. Stellen Sie dann in Gareth die kleinen Dinge des Lebens in den Vordergrund: das beschauliche Fest im Tempel am Ende der Straße, die heranwachsenden neugierigen Nachbarskinder und die Haushälterin der Helden, die stets kopfschüttelnd und unter milden Vorwürfen die malträtierte Kleidung der Gruppe flickt.



Szenarien

Phexens Silberkammer

von Martin John

Stichworte zum Szenario: Schnitzeljagd nach einem heiligen Schatz des Phex
Ort: Neu-Gareth, Alt-Gareth, Dämonenbrache, Unter-Gareth
Zeit: ab 1036 BF
Erfahrung: alle
Spielerzahl: 4-6
Schwierigkeit: Spieler: niedrig / Meister: mittel

Hintergrund

»Zähl die Füchse: fünf - sechs - sieben!
Mutter ist im Krieg geblieben.
Zähl die Füchse: Acht - neun - zehn!
Musst auf immer betteln geh'n.
Zähl die Füchse: zwo - drei - vier!
Der reiche Kaufmann tritt nach dir.
Zähl die Füchse: zehn - neun - acht!
Silber holt man in der Nacht.
Zähl die Füchse: eins - zwo - drei!
Die Garde haut den Dieb entzwei.
Zähl die Füchse: zwo - drei - vier!
In höchster Not spricht Phex zu dir! ...«
—Garether Abzählvers, neuzeitlich

Viele Garether kennen die Legende von *Phexens Silberkammer*, die seit Generationen in verschiedenen Formen überliefert wird und vor allem unter den Straßenkindern weit verbreitet ist (siehe **Dächer** S. 231). Dieser Hort Phexens soll ein gewaltiger Schatz sein, den nur die Würdigsten zu suchen wagen und den nur die Fähigsten zu erreichen vorbestimmt sind.
Tatsächlich verbirgt sich hinter dieser Legende der *Fuchsbau* (**UG-01**), das unterirdisch gelegene größte Heiligtum des Fuchsgottes in Gareth. Mitten unter den Menschen, und doch für die meisten von ihnen unsichtbar, hat der Graue der Götter gewaltige Reichtümer und mächtige Artefakte verborgen, die vom göttlichen Hauch beseelt sind. Und wie es dem Gott der Nacht geziemt, so ist der Weg zum Schatz eine Herausforderung an die Geschicktesten und Listigsten, die bereit sind, ihr Leben für einen kühnen Traum in die Waagschale zu werfen. Den Finder erwarten nicht nur Gold und Edelstein, sondern auch offene Arme der Phexgeweihten im Hort, denn er hat bewiesen, ein wahrer Jünger des Fuchses zu sein.

Der Weg zum Schatz

Zum Schatz gelangt man über eine Schnitzeljagd, die die phexischen Tugenden fördern soll. Echte Garether Straßenkinder begegnen auf himmlische Weise genau einmal in ihrem Leben einem Hinweis auf den Schatz, den jedoch nur die Aufmerksamsten von ihnen auch wirklich erkennen und von denen wiederum nur die Gewitztesten ihn entschlüsseln können. Diese Zeichen treten in unscheinbarer Form auf. Etwa als sonderbare Diebeszinken an einer Hausmauer, die kurz darauf wieder spurlos verschwunden sind, als fremdländische Kupfermünze, deren winzige Prägung für einen flüchtigen Moment ein Rätsel offenbart oder auch in Form einer Weissagung, die ein nächtlicher Reisender einem Kind erteilt, und an die er sich wenig später bereits nicht mehr erinnern kann. Weiterhin ist es bereits vorgekommen, dass sich nach einer Spende eines unter großen Mühen errungenen Diebesstücks oder durch sonstige herausragende Dienste für die Phexkirche kurz darauf ein erster Hinweis offenbart hat. Es handelt sich dabei immer um ein Rätsel, das vor allem eine tiefe Kenntnis Gareths voraussetzt. Für Ortsfremde ist es daher ein Stück weit schwerer, den Schatzhort zu finden, wenn auch nicht unmöglich. Nachdem der Hinweis entschlüsselt wurde, führt dieser zu einer langen Kette von Herausforderungen, nach deren jeweiligen Überwindung das Geheimnis um das nächste Ziel gelüftet wird, bis sich am Ende einer langen Suche schließlich der sagenumwobene Schatz befindet.

Der Vorgänger
Der Weg zum Fuchsbau wird vom letzten Finder stets neu ausgelegt. Die derzeitige Folge von Hinweisen stammt von *Geppert Reetbrecher*. Der vierte Sohn eines Krämers hatte sich beim Glücksspiel übernommen und im Hungersommer 1024 BF sein letztes Geld einer Versehrten des Massakers von Mühlingen überlassen, anstatt seine Schulden zu tilgen. Daraufhin war er gezwungen, seine Familie zu verlassen und unterzutauchen. Von seinen Häschern dennoch aufgespürt und in einen finsteren Verschlag geschleudert, zeichnete einfallendes Sternenlicht für einen Lidschlag den



ersten Hinweis an die Wand seines Gefängnisses. Nach einer abenteuerlichen Flucht, während der er mehrmals sein Leben in die Waagschale werfen musste, verschrieb er sich ganz der Suche nach dem Schatz und wurde schließlich fündig. Derzeit ist er im Svellttal unterwegs, sein genauer Aufenthaltsort ist unbekannt.

Die Fährte des Fuchses

Um den Menschenhort in diesen Tagen zu erreichen, muss sich ein Nachfolger in den nachfolgenden Prüfungen bewähren.

Etappe 1

Die Helden entdecken eine Inschrift auf einem winzigen, gefalteten Zettel, der sehr selten hinter Fahndungsplakaten klemmt.

Auf Gareths Pflaster, in tiefer Nacht,
wenn die Garde die Straßen der Reichen bewacht,
vom Tempel, der den Fuchs im Wappen trägt
sich der Leise sechs mal zwölf Schritt gen West bewegt.
Prächtige Villen zur Linken, zur Rechten:
Dort schläft der Bürger den Schlaf der Gerechten.
Welches ist wohl das prächtigste Haus?
Dort suche beim Nistplatz der Fledermaus.

Auf Gareths Pflaster, in tiefer Nacht,
wenn die Garde die Straßen der Reichen bewacht,
vom Tempel, der den Fuchs im Wappen trägt
sich der Leise sechs mal zwölf Schritt gen West bewegt.
Prächtige Villen zur Linken, zur Rechten:
Dort schläft der Bürger den Schlaf der Gerechten.
Welches ist wohl das prächtigste Haus?
Dort suche beim Nistplatz der Fledermaus.

Gemeint ist mit dem Tempel nicht etwa einer der drei Phextempel Gareths, sondern der *Hal-Tempel* in der Weststadt (**WS-38**), auf dem das kaiserliche Fuchswappen prangt. Als „prächtigstes Haus" kommen im Zielbereich wenigstens drei Gebäude in Frage:

- Ein unbewohntes, älteres Gemäuer einer Kaufmannsfamilie, die sich im Jahr des Feuers auf einen Landsitz zurückgezogen hat. Es wird von den Wächtern des befreundeten Nachbarn und deren Wachhunden scharf bewacht, und ist bis unter das Dach mit raffinierten Fallen angefüllt, Hinweise findet man hier jedoch nicht.
- Die Bleibe eines greisen Antiquitätenhändlers, die dermaßen überbordend mit Kunsthandwerk aus fernen Landen vollgestellt ist, dass man verschiedene Zimmer kaum mehr durchqueren kann. Kunst und Trödel sind hier schwankend gestapelt und blicksicher verhangen. Unter dicken Staubschichten befinden sich nicht wenige gefährliche Objekte (unter anderem verfluchte Schrumpfköpfe aus den Landen der Mohas und eine Vase aus dünnem Kristall, in die ein schlecht gelaunter Luftdschinn gebunden ist)
- Das dritte Haus wird von einer kinderreichen Familie bewohnt und besitzt zierreich vergitterte Fenster, die ein Eindringen von außen praktisch unmöglich machen. Hier blüht das Leben: Zu keiner Zeit des Tages befinden sich weniger als fünf Personen im Gebäude. Der Hinweis zur nächsten Etappe befindet sich eingeritzt in die Wand der schmalen Mansarde der beiden Hausmägde direkt unter dem Dachfirst.

Etappe 2

AKTE 2098-031, REG.: BO, 1027 BF,
(SOLDLST. BEWACH. WAGENZ.), STB

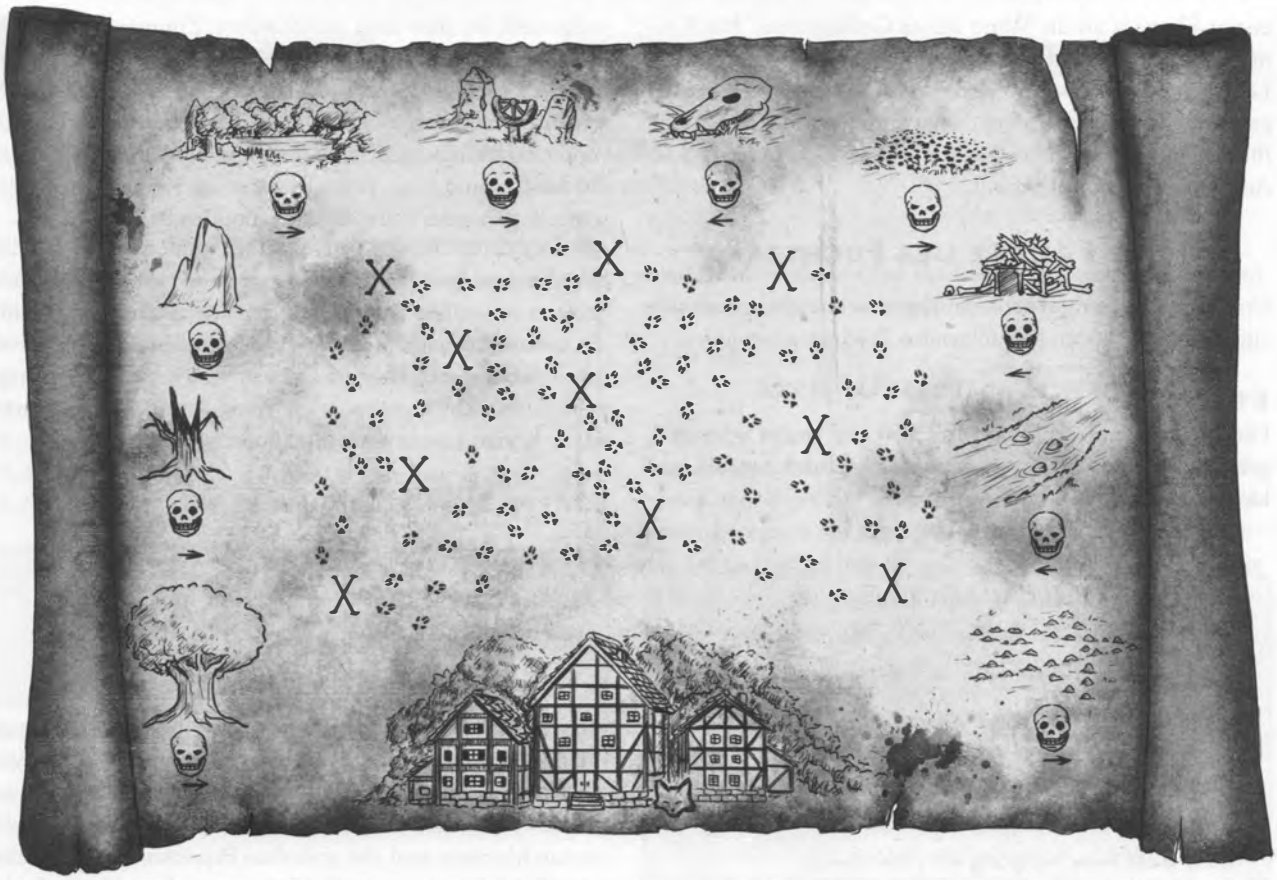
Dieser Hinweis gibt dem Schatzsucher eine auffällige Signatur, die den Kenner eindeutig auf die Archive im *Handelskontor Stoerrebrandt* (**SV-31**) und seine internen Ordnungssysteme verweist. Sich dort auf die eine oder andere Art und Weise einzuschleichen und die gesuchte Papierkladde zu stehlen wäre für sich genommen bereits eine mittlere Herausforderung. Als Problem erweist sich jedoch, dass sich das gesuchte Stück tief im Fundus der Papiere befindet, die seit dem Umzug aus Festum vor dem Jahr des Feuers noch niemand sortieren konnte oder wollte. Wer das Chaos überwinden kann (z.B. 30 TaP* sammeln in *Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen*, jede Probe dauert 1 SR; GEFUNDEN!; Buchprüfung/Hesindes Fingerzeig; Urischars ordnender Blick), der findet dort eine komplexe Karte, die anscheinend Marschrichtungen, Schrittangaben und Wegmarken zeigt.

Etappe 3

(Handout siehe nächste Seite)

Der **Ausgangspunkt** der Karte am unteren Ende ist ein bestimmter Ort am Rand der Dämonenbrache, wo Häuser nahe des verfluchten Waldes stehen. Durch Ortskundige oder ein Ablaufen des Randes können die Helden den Platz im Viertel Sonnengrund finden. Dahinter stößt man in der Brache auf einen zugewucherten Pfad. Folgt man ihm, gelangt man zur ersten von zehn **Wegmarken** (auf der Karte mit einem Kreuz markiert). Diese Wegmarke ist ein beliebig von Ihnen ausgewählter Ort, den die Karte zeigt: See, Pentagramm, Baum, etc. Hier teilt sich der Pfad, es gibt zwei Möglichkeiten, weiterzugehen. Haben die Helden festgestellt, an welcher Weg-





marke sie sich befinden, müssen sie das **Totenkopfsymbol** zur jeweiligen Wegmarke richtig interpretieren: Blickt der Totenkopf neutral (große Augenhöhlen), sollte dem Pfeil (rechte oder linke Wegmöglichkeit) gefolgt werden. Blickt er finster (verengte Augenhöhlen), sollte dem Pfeil *nicht* gefolgt, sondern die andere Möglichkeit gewählt werden.

Die **Fuchspfoten** in der Mitte der Karte sind übrigens nur scheinbar wichtig: Weder zeigen sie eine Richtung an, in die es zu gehen gilt, noch eine Entfernung. Sie dienen nur dazu, Finder zu verwirren.

Sobald die Gruppe den Pfad verlässt oder eine falsche Pfadentscheidung trifft, wählen Sie eine unangenehme Begegnung der Brache aus (siehe **Dächer** S. 195).

So lange die Helden dem Pfad folgen und die korrekten Pfadstücke verwenden, haben sie eventuell schaurige, aber harmlose Begegnungen in der Brache. So kommen sie nacheinander zu den zehn Wegmarken. Nach der zehnten Wegmarke stolpern sie über eine Truhe.

Etappe 4

In der Truhe liegen folgende Dinge: ein besticktes Handtuch aus dem Hotel *Seelander*, eine Flasche Wein *Aquenauer Südhang* und ein paar Handschuhe mit dem Zeichen des Fuches (phexgeweiht). In das Innere der Handschuhe sind die Worte *Fühlen. Ziehen. Lesen.* gestickt.

Das verweist auf das Hotel *Seelander* (**SV-13**), wo im alten Weinkeller (**K5**) ein alten Fass steht, auf dem der Schriftzug *Aquenauer Südhang* eingebrannt ist. Im hohlen Fass können die Helden den Zugang zu einem geheimen Phexschrein und einen Weg in die Kanalisation entdecken. Die Handschuhe erspüren in der Wand einen lockeren Ziegelstein. Herausgezogen, zeigt sich eine Schrift auf seiner Rückseite: „Phex hilft dem, der sich selbst hilft. Ja: nach unten – Nein: nach oben". Wer die Frage richtig mit Ja beantwortet, geht nach unten in die Kanalisation.

Im Folgenden läuft es nach immer demselben Schema ab: Die Helden geraten an eine Abzweigung in der Kanalisation. Bei der Suche nach einem lockeren Ziegelstein erspüren die Handschuhe diese. Eine Inschrift macht eine Feststellung aus dem Phexglauben und bietet für Ja und Nein eine Richtung zum Weitergehen an. Die korrekte Antwort führt die Helden weiter in die Nähe zu Phexens Silberkammer. Eine falsche Antwort lässt einen bestenfalls die Orientierung verlieren und kann unangenehme Begegnungen nach sich ziehen (siehe **Dächer** S. 227).

In jedem Fall wurden die Helden beim Einstieg oder in den Kanälen von Informanten der Alten Gilde bemerkt. Früher



oder später verfolgen diese die Gruppe, stellen sie zur Rede und wollen dafür sorgen, dass niemand ihre Schmugglerwege ausplaudern kann. Die Aussicht auf Phexens Silberkammer lockt sie ebenfalls.

Mögliche Fragen auf Ziegelsteinen in der Kanalisation:

- Gefährlich ist es, im Nebel zu wandern.
  (richtige Antwort: Ja)
- Bei einer falschen Antwort lauert der Tod.
  (richtige Antwort: Ja)
- Drei dunkle Gilden beherrschen die Stadt.
  (richtige Antwort: Ja)
- Phex hilft dem, der sich selbst hilft.
  (richtige Antwort: Ja)
- Es gibt eine heilige Stadt der Diebe
  (richtige Antwort: Ja)
- Phexens Sterne leuchten für alle.
  (richtige Antwort: Ja)
- Auf der Rabenstatt werden die Diebe gehenkt.
  (richtige Antwort: Ja)
- Im Rollenden Taler rollen die Taler.
  (richtige Antwort: Ja)
- Es gibt viele Graulinge, doch nur einen Mond.
  (richtige Antwort: Ja)
- Der Kerker der Stadt ist ausbruchssicher.
  (richtige Antwort: nein)

Etappe 5

Die Rätselkette endet am Beginn des *Dschinnenkanals* (**UG-09**), wo auf dem letzten Ziegelstein steht: „Du denkst, alles ist sinnlos? Geh zurück, sei fleißig, demütig, ängstlich. Du glaubst, alles ist voller Sinn? Stürz dich mit Salto vom Feuersteg!"
Gemeint ist ein glitschiger, mit Feuermoos (**ZooBotanica 236**) bewachsener Steg, der über den tosenden Kanal führt und erst nach aufreibenden Kletter-, Halte- und Balanceakten erreicht werden kann. Mit ein wenig Pech attackiert die Helden auch ein Krakenmolch aus einem Kessel des Kanals.
Ein Salto von diesem Steg öffnet beim Aufprall ins Wasser einen *Schattenpfad*, der die Helden direkt vor die Pforte zum Fuchsbau führt.

Das Geheimnis des Schatzes: Die heiligen Regeln

Im *Fuchsbau* (**UG-01**) werden die Helden von Vogtvikar *Jereminas Torfstecher* (oder einem anderen hochrangigen Geweihten) begrüßt, der in einer Vision von ihrem Kommen erfuhr. Er erklärt ihnen die Natur des Ortes und ehrt sie als wahre Phexensjünger.
Die Finder dürfen so viel an Schätzen des Fuchsbaus mitnehmen, wie sie tragen können. Es bleiben immer noch gewaltige Schätze zurück und kommen stets neue hinzu. Allerdings sind ihnen auch Pflichten auferlegt: Der Finder des Schatzes wird zum neuen Hüter desselben. Er muss das Geheimnis des Fuchsbaus nicht nur für sich zu bewahren und die alte Kette von Hinweisen zerstören, sondern auch eine neue Spur auslegen, anhand der sich ein möglicher Nachfolger als würdig erweisen kann, und die ihn in den klassischen phexischen Tugenden (zum Beispiel: Überredungskünste, Schleichen, Diebeskunst, Einbruch, etc.) aufs Äußerste herausfordert.
So lange der Finder Hüter des Schatzes ist, findet er immer wieder den Weg zum Fuchsbau. Er kann auch künftig eine gewisse Menge Schätze regelmäßig an sich nehmen, so weit es in Phexens Augen nicht als Gier erscheint (Faustregel: etwa 1.000 Dukaten/Jahr). Wird er jedoch durch seinen findigen Nachfolger abgelöst, ist ihm dieser Weg künftig auf himmlische Weise verwehrt. Es ist als erinnere er sich nicht mehr an die Zugänge zum Fuchsbau, der Schatz wird zum Traum einer vergangenen Zeit.

Das Insanctum des Gesplitterten Berges

von Stefan Unteregger

Stichworte zum Szenario: Aufspüren von Paktierern und Bezwingung eines dämonischen Dungeons
Ort: Der Gesplitterte Berg und ganz Gareth
Zeit: Rondra bis Efferd 1036 BF
Erfahrung: Experte
Spielerzahl: 4-6
Schwierigkeit: Spieler: hoch / Meister: hoch

Hintergrund – das Insanctum des Blakharaz

Während der Quanionsqueste rangen die Mächte des Sonnengottes und seines erzdämonischen Widersachers miteinander. Die Paktierer des *Gesplitterten Berges* (**DB-01**) gehörten zu Blakharaz' wichtigsten Werkzeugen. Jahrelang nährten sie die Macht des dort entstandenen Unheiligtums



und verströmten ihr Gift heimlich in unmittelbarer Nähe der Stadt des Lichts. Nach langer Vorbereitung führten sie schließlich einen Schlag gegen die Praioskirche, der den Rat des Lichts spalten und den Tempel der Sonne entweihen sollte (dies fand im Zeitraum 1034-1035 BF statt und kann im Abenteuer **Mord im Sonnenlicht** im Kampagnenband **Quanionsqueste: Die Lichtsucher** miterlebt werden).

Durch diesen Angriff wurde die Macht des Erzdämonen im Raum Gareth offenkundig, weshalb die Inquisition ab **1035 BF** erhebliche Anstrengungen unternimmt, das Zentrum des Blakharazkultes ausfindig zu machen. Befragungen gefangener Paktierer erbringen erste Spuren, danach folgen Erkundungsmissionen in die Dämonenbrache (an denen sich Helden bereits tatkräftig beteiligen können). In der zweiten Jahreshälfte identifiziert die Kirche den Gesplitterten Berg als Basis des Kultes und erkennt, dass dort ein Insanctum verborgen ist. Der Rat des Lichts fordert einen umgehenden Angriff mit allen verfügbaren Ressourcen, doch der Heliodan lehnt ab: Er sieht die Macht des Erzdämonen in seinen schwärzesten Visionen und fühlt, dass es des noch fehlenden Ewigen Lichtes bedarf, um dieses Unheiligtum zu vernichten. Da er nicht riskieren will, die geschwächten Kräfte der Kirche an einer Bastion des Widersachers zerschellen zu sehen, befiehlt er, abzuwarten und sich zum Kampf gegen die Paktierer gut zu rüsten. Es ist unbekannt, wer die Paktierer sind, aber die Praioskirche vermutet, dass zumindest einige unter der Maske gewöhnlicher Bürger in Gareth leben.

Sobald die Kultisten des Gesplitterten Berges erkennen, dass die Praioskirche von ihrer Existenz weiß, bereiten sie sich auf den unvermeidlichen Angriff vor. Im Lauf der Quanionsqueste verlor der Kult einen großen Teil seiner Mitglieder, und die verbliebenen Paktierer stehen mit dem Rücken zur Wand. Daher trachten sie danach, in Gareth möglichst viel Unfrieden und Angst zu säen, um so die Kräfte der Ordnung zu binden: Dieser Krieg wird nicht nur auf dem verfluchten Boden der Dämonenbrache, sondern auch in den Gassen der Stadt und in den Herzen der Menschen geführt.

Aufstellung der Figuren: Ende 1035 - Anfang 1036 BF

Am 1. Praios 1036 BF kehrt das Ewige Licht nach Gareth zurück, und nun will die Kirche die Schergen des Widersachers aus ihren Löchern treiben. Beide Seiten versuchen in dieser Phase, eine möglichst starke Position aufzubauen.

Schergen der Dunkelheit

Bei den Rädelsführern des Kultes handelt es sich um sechs Blakharaz-Paktierer, den Überrest eines größeren Zirkels: Ihre Mitkultisten fanden während der Quanionsqueste den Tod oder Schlimmeres. Die heutigen Anführer, die die dunklen Weihen erhalten haben, also einen echten Pakt schlossen und sich in der Regel im zweiten bis dritten Kreis der Verdammnis befinden, sind der Henker **Baltram Dorcken** (**Dächer** S. 216) und weitere fünf Personen, die Sie als passend erachten. So zum Beispiel einige in der Box näher beschriebene Charaktere mit ausgeprägtem Gerechtigkeitswahn, Rache- oder Herrschaftsgedanken.

Die Anführer können auf eine kleine Schar von Verstoßenen und Rachedurstigen zurückgreifen, die sich dem Schwarzen Mann zuwandten, ohne jemals genau zu begreifen, wem sie sich verschrieben. Diese *Verblendeten* werden von den Anführern des Kultes bedenkenlos als Schwertfutter eingesetzt.

Verblendete

Schwert: **INI** 14+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** N

LeP 35 **AuP** 38 **WS** 9 **RS** 3 **MR** 4 **GS** 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Betäubungsschlag, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag

Besonderheiten: die meisten Verblendeten haben einen *Minderpakt* geschlossen und können die *Hand des Folterers* oder die *Spur des Missetäters* (**WdZ 242**) einsetzen

Die Kultisten wissen, dass die Inquisition auf ihrer Spur ist und spätestens mit der Rückkehr des Ewigen Lichtes ein massiver Schlag gegen das Insanctum erfolgen wird. Deshalb trachten die Paktierer danach, die Verteidigung des Unheiligtums mit Hilfe eines Blutrituals zu stärken. Sie entführen Kinder unter zwölf Jahren, die die zwölfgöttliche Initiation noch vor sich haben, aus der Stadt; bevorzugt aus jenen Vierteln, in denen das Verschwinden einiger unglücklicher Seelen nicht weiter auffällt. Die Opfer werden zum Gesplitterten Berg geschafft, wo sie ein grausames Schicksal erwartet: Die Verschleppten werden im Insanctum geopfert, und drei der Paktierer binden ihre Seele mit einer Schwarzen Gabe, die dem *Seelenschwert* (**WdZ 243**) ähnelt, in Ketten aus Höllenseisen, in denen sich die geschundenen Leiber der Unglücklichen winden. Die Ketten, kreuz und quer gespannt und mit gezackten Trümmern aus Unmetall zu massiven Barrieren verbunden, versperren den Eingang zum Raum der Rache. Nur für die Paktierer des Gesplitterten Berges weichen sie zur Seite.

Streiter des Lichts

Die Praioskirche feiert die Vollendung der Quanionsqueste, und schon kurze Zeit darauf will man daran gehen, das Unheiligtum des Widersachers zu vernichten. Aufgrund der Macht des Insanctums will der Angriff gut vorbereitet sein. Besonders dringend benötigt werden Informationen über



den Gesplitterten Berg und seine Umgebung, aber auch kräftige Schwertarme, die sich dem Zug der Sonne anschließen wollen, sind höchst willkommen. Wenn die Helden die Geweihtenschaft in ihrem Kampf gegen die Blakharazkultisten offen unterstützen, kann ihnen rasch der Status von *Händen der Sonne* (**Metropole** S. 140) zuteil werden.

Der Zug der Sonne sammelt sich, doch dann wird der perfide Verteidigungsplan der Paktierer entdeckt (durch Helden, die dem Schicksal von Entführten nachspüren oder im Auftrag der Inquisition den Gesplitterten Berg untersuchen, spätestens aber beim ersten Versuch der Kirche, gegen das Insanctum vorzugehen). Da der Heliodan nicht bereit ist, unschuldige Seelen zu opfern, wird der erste Angriff abgebrochen und nunmehr fieberhaft nach einer Möglichkeit gesucht, die Seelen der Kinder zu befreien.

Schwarze Verteidigung – Rondra bis Efferd 1036 BF

Sie sind überall!

In dieser Phase versuchen die Paktierer, die Auseinandersetzung nach Gareth zu verlagern. Eine Taktik der hundert Nadelstiche soll eine Atmosphäre der Angst und des gegenseitigen Belauerns schaffen. So lange niemand weiß, wer die Paktierer sind, könnte es jeder sein: die Blakharaz-Anhänger wollen, dass sich Gareth in einer Hexenjagd gegen sich selbst wendet. Die Helden sind gefordert, diese Aktionen zu verhindern oder ihre Auswirkungen einzudämmen:

- Düstere Zhayad-Glyphen werden mit Tierblut an Türen gemalt. Droht den Bewohnern ein Angriff durch finstere Mächte? Oder stehen sie selbst mit den Dämonenknechten in Verbindung? Grausam verstümmelte Tierkadaver, nachts in Seitengassen oder Hinterhöfen deponiert, haben einen ähnlichen Effekt. Um Praioskirche und Stadtgarde auf falsche Fährten zu führen und Unschuldige als Paktierer zu denunzieren, errichten die Kultisten sogar falsche Opferstellen und Kultplätze.
- Mit Irrhalkendung und anderen dämonischen Substanzen vergiftete Brunnen lassen vor allem in ärmlichen Nachbarschaften viele Garether erkranken und sorgen dafür, dass sich Panik verbreitet. Die Kultisten schüren Gerüchte, dass Fälle von Dämonenfäule auftreten. Rasch werden Stimmen laut, dass die Obrigkeit sich ohnehin nicht darum schere, wenn der Pöbel verreckt; verzweifelte Angehörige der Opfer rotten sich zusammen, um auf eigene Faust nach einem Schuldigen zu suchen.
- Entbehrliche Mitglieder des Kultes werden durch den minderen Blakharaz-Diener *Assuroth* (Beschwörung: +6, Beherrschung: +8, Wahrer Name: 2/3, Basiskosten: 8; Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II, Lebenssinn (TaW 12), Rudel, Suche nach dem Unbekannten) zu selbstmörderischen Attentätern gemacht, die Anschläge auf Personen ausführen, die in Gareth als einigende und ausgleichende Elemente gelten. Von Assuroth Besessene erhalten +8 LeP, +20 AuP, +2 MR und +2 GS sowie Regeneration I (1W6 LeP/KR).

Bollwerk von Glauben und Ordnung

Auch die Kirche ist in dieser Zeit nicht untätig: Während Straßenprediger die Gnade Praios' preisen und das Volk aufrufen, wachsam und fest im Glauben zu bleiben, verhandeln die Kirchenoberen mit den Mächtigen der Stadt und suchen nach Unterstützung – benötigt werden Mittel zur Untersuchung der Seelenketten und Hilfe bei der Suche nach Paktierern, z.B. durch Aufrufe verdächtiges Verhalten zu melden, erzwungene Tempelbesuche und institutionalisierte Prüfungen mit geweihten Gegenständen. Mit Geld knausert die Praioskirche nicht. Inquisitionsrätin *Gilbyra Steinhauer* ist um Vermittlung bei Problemen bemüht, aber die undiplomatische Art der *Guldana von Streitzig* droht viel Porzellan zu zerschlagen. Helden können hier wichtige Dienste leisten, indem sie zwischen den Geweihten und anderen Mächtegruppen vermitteln:

- Der **Stadtrat** sichert zwar rasch Unterstützung für verschärfende Maßnahmen zur Suche nach Paktierern zu, aber konkrete Taten lassen auf sich warten. Der umtriebige *Lares Burkherdall* und seine Kontrahentin *Amilia Groterian* wittern eine Chance, Privilegien für ihre Familien herauszuschlagen und lähmen mit politischen Manövern den Rat.
- Die **Unterweltbanden** fühlen sich durch die Mobilmachung der Praioskirche bedroht und hintertreiben jeden Versuch, in ihrem Einflussgebiet Verdächtige zu verfolgen und ein „System des Verpfeifens" zu errichten – wodurch sie den Paktierern in die Hände spielen, die so über genügend Rückzugsorte verfügen. Die Anführer müssen überzeugt werden, dass die Sicherheit der ganzen Stadt auf dem Spiel steht und dass die Beseitigung der Kultisten ihnen ermöglichen wird, ihren Geschäften in Ruhe nachzugehen.
- Kein Praiosgeweihter käme auf die Idee, die **Gargylen** um *Marmorklaue* als mögliche Verbündete anzusehen. Wenn es jedoch gelingt, ein paar dieser Wesen zur Zusammenarbeit zu bewegen, leisten sie als fliegende Späher, die nicht nur die Stadt, sondern auch die Dämonenbrache überblicken können, unschätzbare Dienste.

Die Seelenketten

Ein weiterer wichtiger Beitrag, den Helden in dieser Phase leisten können, ist die Erforschung des Gesplitterten Berges. Dabei können sie auch wesentliche Erkenntnisse über die Natur der Seelenketten gewinnen.



Oberflächliche Analyse
Eine magische Analyse bringt auf den ersten Blick die folgenden Ergebnisse:
1 ZfP*: Der Effekt ist keiner bekannten Repräsentation zuzuordnen, die chaotischen Strukturen sprechen für dämonisches Wirken. Seine Merkmale sind *Dämonisch (Blakharaz)* und *Einfluss* (um die Opfer in ständiger Qual zu halten, von der die Dämonen in der Kette sich nähren).
4 ZfP*: Die Wirkungsdauer ist permanent. Neben dem Effekt, der die Opfer bindet, sind zahlreiche mindere Dämonen zu erkennen, die sich in den Ketten eingenistet haben und sich an der Qual der Opfer weiden. Die meisten sind mindere Blakharaz-Diener, aber auch ein paar *Agribelim* (**WdZ 207**) wurden angelockt und versehen die höllischen Ketten mit einem boshaften Eigenleben.
7 ZfP*: Die dämonischen Kräfte der Blakharaz-Domäne durchdringen die arkanen Strukturen derart gründlich, dass man für die gebundenen Opfer das Schlimmste befürchten muss, wenn eine Entzauberung oder ein Exorzismus erfolgt: Sie werden mit größter Wahrscheinlichkeit in die Niederhöllen gerissen.
Karmale Untersuchungen kommen zum selben Ergebnis: Es wäre zwar möglich, die Ketten zu vernichten (PENTAGRAMMA +18, 11 AsP je Opfer; EXORZISMUS +11), aber das überantwortet die in ihnen gebundenen Seelen der Verdammnis.

Intensive Analyse
Sobald es gelungen ist, eine Probe des Hölleneisens einer Seelenkette zu entnehmen, diese Probe ausführlich unter Laborbedingungen (36 ZfP* auf ANALYS, kann durch eine der Magierakademien erledigt werden) zu untersuchen und die so gewonnenen Erkenntnisse mit jenen aus einer Feldanalyse im Gesplitterten Berg zu verknüpfen (Ansammeln von 15 ZfP*), wird klar, dass der Schlüssel bei den Erschaffern der Ketten liegt: Um diese Seelen zu retten, muss man die Paktierer, durch deren Schwarze Gabe sie gefesselt wurden, aufspüren und mit dem Ritus des EXORZISMUS dem reinigenden Feuer übergeben.

Findet die Paktierer!

Die Suche nach den Seelenfängern in der Stadt gleicht der sprichwörtlichen Suche nach der Nadel im Heuhaufen, zumal der Terror durch die Paktierer weitergeht. In der sich aufheizenden Stimmung kommt es zu Hexenjagden und Denunziationen, weil manch einer die Gelegenheit nutzen will, unliebsame Personen loszuwerden, was von den Blakharaz-Anhängern weidlich ausgenutzt und geschürt wird. Die Praiosgeweihten (und die Helden) haben alle Hände voll zu tun, Unschuldige zu schützen und Lynchjustiz, die dem erzdämonischen Widersacher in die Hände spielen würde, zu verhindern.

Eskalation: Hunde des Krieges

Je länger diese Phase dauert und je mehr Chaos und Angst um sich greifen, desto lauter werden die Rufe im Volk nach einem starken Mann. Wenn es nicht schnell genug gelingt, die Lage unter Kontrolle zu bekommen, beugt sich der Stadtrat dem Druck der Straße und überträgt Reto Waisenmacher (**Metropole** S. 137), „der ja schon in Meilersgrund aufgeräumt hat", weitreichende Befugnisse zur Wiederherstellung der Ordnung. Reto heuert weitere Söldner an und geht mit harter Hand gegen alles vor, das aus seiner Sicht die Ordnung gefährdet, was zu tyrannischen Auswüchsen führt: Es werden Ausgangssperren verhängt, Söldner durchkämmen die Gassen, zerren Verdächtige aus ihren Häusern und beschlagnahmen willkürlich Beweismittel. Belohnungen, die für Hinweise ausgesetzt werden, machen gute Nachbarn zu misstrauischen Spitzeln. Bei allem Terror, den die Waisenmacher verbreiten, sind sie vollkommen außerstande, die Paktierer aufzustöbern (sie erleichtern ihnen sogar eher die Arbeit, weil sie die Angst der Bürger schüren und weil die Praioskirche alle Hände voll zu tun hat, die schlimmsten Exzesse der Söldner abzuwenden). Wenn die Dämonenbündler schließlich mit Heldenhilfe gefunden werden können, jagen Volk und Stadtrat die Waisenmacher nach Meilersgrund zurück.
Bei der Suche nach den Paktieren gehen die Praiosgeweihten möglichst methodisch vor, um eine große Zahl von Menschen innerhalb kurzer Zeit überprüfen zu können: In jenen Vierteln, in denen Praiostempel stehen, trachtet man danach, möglichst alle Anwohner zum Besuch eines Götterdienstes zu überreden und beobachtet die Gemeinde genau. In Nachbarschaften, in denen der Einfluss des Praioskultes schwächer ist, setzt man auf die Hilfe anderer zwölfgöttlicher Kulte. Zusätzlich werden alle Bader, Heiler und Medici der Stadt angehalten, verdächtige Zeichen, die auf Dämonenmale hindeuten könnten, zu melden. Die Magier der beiden Garether Akademien stehen den Geweihten mit Rat und Tat zur Seite, können aber durch reine Hellsichtsmagie einen Paktierer nicht entlarven. Das eher logistisch orientierte Vorgehen der Obrigkeit ist aufwändig und zeitraubend, auch wenn früher oder später zumindest einer der Blakharazkultisten auf diese Weise entlarvt werden kann.
Die Helden können in dieser Phase wichtige Unterstützung leisten, indem sie helfen, die Unruhe, die sich durch die Kontrollen der offiziellen Stellen ausbreitet, mit diplomatischen Mitteln einzudämmen. Außerdem ist natürlich die Suche nach den Paktierern eine Aufgabe für eine detektivisch veranlagte Heldengruppe. Hier sind klassische Ermittlungsarbeiten gefragt.
Jeder gefasste Paktierer wird auf dem Richt- und Feuerplatz der Stadt des Lichts exorziert und den reinigenden Flammen übergeben. Sobald all jene Kultisten hingerichtet wurden, de-





ren Schwarze Gaben die gefesselten Seelen im Gesplitterten Berg banden, steht der Vernichtung der dämonischen Ketten nichts mehr im Wege. Nun werden die in ihnen gebundenen Kinderseelen dadurch erlöst.

Endspiel: Der Zug der Sonne – Mitte 1036 BF

Schließlich ist der Moment des Angriffs gekommen: Die Bemühungen der letzten Monate kulminieren in einem Zug der Sonne, in dem Gilbyra Steinhauer mehrere Geweihte, ein Dutzend Sonnenlegionäre, dreißig Bannstrahler sowie handverlesene freiwillige Streiter (darunter die Helden und von ihnen geworbene Verbündete) in die Dämonenbrache führt. Sie trägt ein Gefäß mit einem Funken des Ewigen Lichts bei sich, das dem Exorzismus die nötige Kraft geben soll, um gegen das Unheiligtum zu bestehen. Zu den möglichen Aufgaben der Helden gehören: Vorauskundschaften, Beratung in magischen und dämonologischen Fragen, Kommando über die Freiwilligen. Da der Feind gezielt versucht, das Gefäß mit dem Lichtfunken anzugreifen, muss dieses unter allen Umständen verteidigt werden.

Bei der Erstürmung des Gesplitterten Berges hat der Zug der Sonne mit den dortigen Gefahren zu kämpfen, während sich die Reste des Blakharazkultes im Unheiligtum verschanzen und dessen ganze Macht entfesseln. Stinkende Wolken verfinstern den Himmel und tauchen die Dämonenbrache in Dunkelheit, die immer wieder durch das Licht des Herrn zerrissen wird. Irrhalken (**WdZ 209**) greifen aus der Luft an und versuchen, einzelne Kämpfer in den Gesplitterten Berg zu verschleppen. Alle verdammten Seelen, die im Raum der Rache dem Schwarzen Mann verfielen, werfen sich als heulende *Heshthotim* (**WdZ 213**) den Angreifern entgegen. Durch die Macht des Insanctums können Sie alle Dämonen mit zusätzlichen Modifikationen (**WdZ 178**) ausstatten, als ob sie mit 10-20 ZfP* von einem *Geber der Gestalt* beschworen worden wären.

Nun erfüllen sich die Worte der Offenbarung der Hundert Zungen aus der Quanionsqueste: „Wo Licht ins Mark der Erde dringt, fliehen die Geschöpfe der Tiefe". Beim eigentlichen Vorstoß in das Insanctum wirken die Geweihten die Liturgie Praios' Magiebann, was es ihnen und einigen Streitern ermöglicht, ins Zentrum des Unheiligtums vorzudringen, während der Rest des Zuges mit den Mächten des Berges ringt. Dort müssen die Inquisitionsrätin und versierte Mitgeweihte vor Angriffen geschützt werden, bis sie das Insanctum mit einem auf Grad V aufgestuften und den Funken des Lichts gestärkten Exorzismus vernichten können. Die Zeremonie dauert drei Stunden, in denen mit dämonischer Tücke geschleuderte Trümmerbrocken, wispernde Stimmen, die mit süßen Versprechungen einzelne Streiter zum Verrat bewegen wollen und selbstmörderisch attackierende Kultisten die Geweihten bedrohen.

Nach dem Exorzismus stürzt der Raum der Rache ein, so dass sich die siegreichen Angreifer rasch zurückziehen müssen. Die Vernichtung des Insanctums stellt einen großen Erfolg dar, auch wenn der Gesplitterte Berg weiterhin seinen düsteren Schatten auf Gareth wirft: Blakharaz' Macht wurde gebannt, und so ist nun der Erzdämon Agrimoth alleiniger Herr des widernatürlichen Ortes.



Die Schöpfung

von Anton Weste

Stichworte zum Szenario: ein neu erwachter Gargyl wird zum Zankapfel verschiedener Interessen, das Szenario eignet sich zum Kennenlernen der Gargyle Gareths
Ort: Alt-Gareth, Meilersgrund
Zeit: ab 1036 BF
Erfahrung: erfahren
Spielerzahl: 4-6
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel



Hintergrund: Aus Stein geboren

Der Wiederaufbau des *Ingerimmtempels* (**NH-16**) zu Gareth steht wieder vor einer Bewährungsprobe: der Architekt schmiss hin, die Zünfte streiten, die Spender halten Geld zurück. Doch mit der Enthüllung eines neuen Symbols der Zuversicht will die Hochgeweihte *Ulinai Granitherz* all das vergessen machen: Jahrelang hat sie an der zweieinhalb Schritt hohen Statue des *Geflügelten Simia* aus Eternenmarmor gearbeitet und sie schließlich als Meisterstück vollendet. Eine solche Skulptur soll die Bürger in Erstaunen versetzen, die Zweifler vor Ehrfurcht zittern und die praiotischen Baumeister am Tempel der Sonne vor Neid erblassen lassen.
Die Schönheit der Statue fasziniert auch den alten Gargyl *Knagerich* (Altersstufe: 12), der beschließt, dieser Schöpfung Leben einzuhauchen und dafür selbst in die Letzte Starre zu gehen. Er versteinert in der Nacht vor der feierlichen Enthüllung des *Geflügelten Simia* neben dem neuerweckten Gargyl, dem er noch den Namen *Windtänzer* gibt. Windtänzer erhebt sich verwirrt in die Lüfte, beschnuppert seine Umgebung und versucht seine junge Existenz zu erfassen und findet schließlich zum Sonnenaufgang Unterschlupf an der Fassade der Villa Waisenmacher in Meilersgrund.
Am Morgen sieht sich Ulinai Granitherz ihres heiligen Werkes beraubt: Jemand hatte die Statue aus dem Tempel gestohlen und dafür eine andere, hässlichere und kleinere hingestellt. Fraglos eine Verhöhnung des Tempels und der ganzen Kirche! An die Öffentlichkeit wendet sie sich mit dem Aufruf zur Suche nach dem Frevler und der Statue, für deren Widerbeschaffung 100 Dukaten ausgesetzt werden. Ganz Gareth stellt sich die Frage, wie eine 800 Stein schwere Steinskulptur nächtens geklaut werden kann.

Einstieg

Die Helden reagieren auf den Aufruf der Hochgeweihten und stellen ihre Untersuchungen an.

- Die hinterlassene Statue Knagerichs zeigt eine dämonenartige Gestalt mit zahnbewerter Fratze, Vogelflügeln und vier Armen, von denen einer wie zu einer Berührung vorgestreckt ist. Es lässt sich herausfinden, dass jahrzehntelang eine ähnliche Statue an der Wand der *Alten Residenz* (**SV-01**) stand, dort nun aber fehlt. Eine gute magische Analyse könnte ergeben, dass die Statue vormals belebt war: ein Gargyl.
- Windtänzer hinterließ einen Klauenhieb an einer Säule, als er seine Beweglichkeit und Kraft kennenlernte.
- Ein (gestern Abend leerer) Wagen, der zum Transport von Baumaterial diente, fehlt. (Falsche Spur: In der Nacht ist der betrunkene Fahrer lieber mit dem Gefährt zu seiner Wohnung im Arenaviertel gefahren, als zu Fuß zu gehen.)



Nach diversen anderen Untersuchungen: Nächtliche Zeugen können Windtänzer gesehen haben, wie er Richtung Meilersgrund bzw. zur Villa Waisenmacher flog.

Das ist unser Gargyl!

Die Ermittlungen der Helden oder Windtänzers eigenes, naives Verhalten (siehe unten) machen die prächtige lebende Statue bald weithin in Gareth bekannt. Damit beginnt ein Tauziehen verschiedener Parteien um Windtänzer. Passen Sie Menge und Auswahl der Gruppen Ihren Vorstellungen an.

Ulinai Granitherz

Die Ingerimmhochgeweihte will ihre Statue so wiederhaben, wie sie geplant war: Als geflügelter Simia prächtig über die Tempelfassade herrschend, starr und unverrückbar. Sie macht geltend, dass sie die Schöpferin und Eigentümerin der Statue ist und dass es ihr göttergegebener Auftrag war, sie zu erschaffen. Dass daraus ein Gargyl geworden ist, kümmert sie wenig und sie lässt nach Wegen suchen, die Bestie aus dem Stein zu exorzieren, ohne dass die Statue stark beschädigt wird. Kleinere Schrammen kann sie mit der Erneuerung des Geborstenen verkraften. Sofern die Helden ihr nicht helfen, versucht sie, Windtänzer mit Großwildjägern, Waliburias Wehr und einem Heiligen Befehl in ihre Gewalt zu bringen. Der befreundete Inquisitor *Alrizio Praiodoro* (**NH-20**) soll, während der Gargyl in die korrekte Position als Geflügelter Simia gerückt wird, die unheilige Belebung mit liturgischen Mitteln beenden – was nicht gelingen wird.

Reto Waisenmacher

Der Söldnerführer ist angetan von dieser Zauberkreatur voller roher Kraft und naiver Wildheit, die ihm auf seinem Grundstück in den Schoß fiel. Er will den Gargyl dauerhaft an sich binden und als Wächter der Villa nutzen. Dazu heuert er Magier vom *Zirkel der freien Wissenschaften* (**ER-17**) an, damit diese dem Gargyl mit Verständigungsmagie ein Dienstangebot unterbreiten bzw. – bei Misslingen – ihn mit magischen Sklavenarmreifen (Beherrschungsartefakte) zu seinem Dienst zwingen. Ruht der Gargyl in Starre, lässt er ihn durch seine Söldner bewachen. Reto lässt sich nicht von Bestechungen, Gewaltandrohungen, Appellen an die Würde der armen Kreatur oder Exkommunikation beeindrucken, ist dafür aber abergläubisch und um sein Ansehen besorgt.

Die Tsageweihten

Baskot und *Clavia* (besser bekannt als *der Buntig*, als der sie in dieser Sache nicht auftreten, **Dächer** S. 8) sehen in der Belebung des *Geflügelten Simia* einen Akt der Göttin und wollen das neue Leben schützen. In bester Manier friedlicher Rebellen versuchen sie Windtänzers Wert mit Tsas segensreichem Neuanfang zu verdeutlichen oder ihn in einem Kirschblütenregen und unter Wirkung der Aura des Regenbogens zu befreien.

Valnar Yitskok

Der alte *Erzwissensbewahrer* (**TH-30**) will gerne die Gelegenheit nutzen, einen jungen Gargyl in seiner Entwicklung zu beobachten. Er bietet sich als Forscher an, und ist bereit, einige schöne Stücke seines Tempels zu verschenken, aber sein sanfter Ehrgeiz geht nicht so weit, seine Gesundheit, die anderer Menschen oder die Windtänzers aufs Spiel zu setzen.

Melcher Dragendot

Der *große Held* (**VV-16**) ist durch übertriebene Berichte der Auffassung, dass der junge Gargyl ein Monstrum ist, das die halbe Stadt gefährdet und will es im Geiste Rondras und Gerons erschlagen, ehe sich dessen Hunger regt. Gebannt eröffnet sich für die Meilersgrunder insbesondere die Vorstellung von einem Duell zwischen den Klingen Melchers und Retos. Melcher lässt sich mit mäßigem Aufwand und wenigen Beweisen davon überzeugen, dass Windtänzer keine unkontrollierbare Bestie ist.

Marmorklaues Kinder

Die Gargyle um Marmorklaue (**Metropole** S. 156) bemerken erst spät, was vor sich geht, denn Meilersgrund steht zur Zeit nicht unter Beobachtung der nächtlichen Späher. Marmorklaue will den jungen Gargyl in seine Reihen aufnehmen und ihn die Dinge der Welt lehren, auf jeden Fall aber vor Tötung und Versklavung retten. Da Windtänzer sehr ängstlich auf eigene Artgenossen reagiert und Marmorklaue ihn nicht weiter verschrecken will, versucht er, über vertrauensvolle Menschen Kontakt aufzunehmen, die Windtänzer zu einem Treffen in den *Wasserturm* (**WS-27**) führen sollen.

Rosthauts Bande

Auch Rosthaut will den ungeschliffenen Junggargyl rekrutieren und seine Größe und Stärke nutzen. In seiner Vorstellung züchtet er ihn schon zu einem Streiter heran, der eines Tages Marmorklaue vernichtet. Dabei ist ihm fast jedes Mittel recht, er überfällt, entführt und tötet. Doch Ingerimmgeweihte und -Tempel meiden er und seine Geflügelten instinktiv. Windtänzer fasst er wenig einfühlsam an und schleudert ihm seine Parolen von freien, mächtigen Gargylen entgegen, die sich aller Fesseln entledigen müssen. Seine Versuche, Windtänzer gleichsam zur *Drachenscherbe* (**DB-02**) zu zerren, scheitern, sobald sich der Junggargyl ernsthaft dagegen wehrt und solange Rosthaut ihn nicht mit seinem Gift lähmt.



Windtänzer

Der Gargyl hat den Statuenleib eines stolzen Jünglings in einer Baumeisterrobe mit einem Gürtel, in dem allerlei Erfindungen stecken. Aus seinem Rücken spannen sich Adlerschwingen.

Steinfarbe: cremeweiß **Augenfarbe:** smaragdgrün
Größe: 12 Spann **Gewicht:** 800 Stein
MU 10 **KL** 7 **IN** 15 **CH** 11 **FF** 5 **GE** 16 **KO** 21 **KK** 25
INI 10+1W6 **PA** 6 **LeP** 60 **RS** 4
Klauen: DK N **AT** 15 **TP** 2W6+2
GS 20 / 8 (fliegend / laufend) **AuP** 100 **MR** 10 / unendlich **GW** 10
Besondere Kampfregeln: Flugangriff*, Doppelangriff / Niederwerfen (2), Hinterhalt (3)
Besonderheiten: wie alle Gargyle.

Verhalten

- Windtänzer bleibt vorerst intuitiv tagsüber bei der Villa Waisenmacher, das Gebäude hat er in einer ersten unbewussten Entscheidung als Bauwerk gewählt, über das er Wächter ist. Er verlässt es, wenn ein guter Grund dafür spricht.
- Er streift nachts über die Dächer und durch Straßen und beobachtet seine Umgebung. Er ist verspielt und neugierig, versucht mit einfachem Verstand zu verstehen, wie die Welt funktioniert. Er betrachtet fasziniert Wellenringe in einer Pfütze, folgt Eulen, nähert sich ehrfürchtig brennenden Hauslaternen und lässt Fässer eine abschüssige Straße hinabrollen.
- Wenn sich jemand nähert, wechselt er zunächst in seine Tagesstarre. Dass Menschen es trotzdem auffällig finden, wenn plötzlich eine (auch noch per Belohnung gesuchte) Statue herumsteht, ist ihm zunächst nicht klar.
- Menschen gegenüber ist er zunächst arglos. Will ihn jemand fangen oder verletzen, wehrt er sich mit teils ungestümer Kraft. Begegnet er Gargylen, flößen ihm diese zunächst Furcht ein und er versucht, sie zu meiden.
- Man kann ihn über seine Neugier locken. Windtänzer spricht keine Sprache, kann aber einzelne Wort lernen und aussprechen. Gelingt es, sich mit ihm zu verständigen (Magie, Windtänzer versteht bald Mimik und Gestik ungefähr), kann man feststellen: Er bewacht gerne sein Haus. Er will eigentlich nicht am Ingerimmtempel stehen in einer Position, die andere vorgeben, aber darüber ließe sich vielleicht reden, wenn er nachts fliegen darf. Er will nicht beherrscht oder getötet werden, sondern frei sein zu gehen, wohin er will. Er will andere kennenlernen, die sind wie er, aber nur, wenn sie freundlich zu ihm sind. Außerdem hätte er gerne den komischen Hut von diesem da, den alle „Zauberer" nennen.
- Nach einigen Tagen erwacht erstmals Windtänzers Hunger nach Sikaryan. Wird dieser nicht kontrolliert befriedigt, kann es geschehen, dass sich der unerfahrene Jäger in seinem Trieb irgendwann auf einen Menschen stürzt und ihn tötet.

Ende einer Schöpfung

Ob Windtänzer am Ende Gareth verlässt und frei durch die Lande streift, unter Beherrschungszauberei dient, mit anderen Gargylen fliegt und von ihnen lernt oder in Steinscherben zerschmettert auf Gareths Pflaster liegt, sollte zu einem guten Teil von den Taten und Unterlassungen der Helden abhängen.
Sie haben hier die Möglichkeit, das Vertrauen Marmorklaues zu gewinnen, der es ihnen hoch anrechnet, wenn sie für das Leben eines jungen Gargyls eintreten. Und Windtänzer wird es sich bei einem guten Ausgang des Konflikts nicht nehmen lassen, die Helden überschwänglich vor Freude auf seinem Rücken durch die Lüfte zu tragen und ihnen zu zeigen, wie er Gareth sieht – von oben.



Goldener Schein

von Kathrin Lieb

Stichworte zum Szenario: archäologische Spurensuche, Aufdeckung eines historischen Skandals und Entscheidung zwischen Wahrheit und Moral
Ort: Alt-Gareth
Zeit: ab 1036 BF
Erfahrung: Einsteiger bis erfahren
Spielerzahl: 4-6
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch

Hinter dem Schein

In diesem Szenario können gelehrte Helden erschreckende historische Fakten ans Licht bringen, die Glaubenswelt und Stolz der Garether ins Wanken bringen und so dem Namenlosen in die Hände spielen können.

- In vielen Praiostempeln haben die Erbauer heimliche Kulträume des Namenlosen eingerichtet. Unter dem Tempel der Sonne liegt ein altes Heiligtum des Namenlosen, das seine Jünger finden wollen.
- Diverse berühmte Personen aus der Stadtgeschichte waren tatsächlich Anhänger des Dreizehnten, darunter insbesondere die Acht Märtyrer von Bosparan (**Metropole** S. 27), die Idole des bürgerlich-freiheitlichen Gareths.
- Schon einmal zerbrach eine hohe Dienerin des Praios an dieser Erkenntnis und wurde selbst zur Anhängerin des Namenlosen. Wird dies wieder geschehen, wenn sich die Wahrheit verbreitet?

Werkzeuge des Einen – Hintergründe in der Historie

Am Ende der Siedlerzeit (um **580 v.BF**) errichteten die Garether westlich ihrer Stadt einen Tempel der *Dreizehn*, des namenlosen Gottes. **166 v.BF** schlugen Blitze in den Tempel ein; er brannte bis auf die Grundmauern ab. **54 v. BF** zog ein nun verbotener und heimlicher Kult des Namenlosen in die erhaltenen unterirdischen Gewölbe ein: Von hier wollten sie Gareth beherrschen. **5 v.BF** trat *Aurelian Feyenord* (**24 v.BF-59 BF**) dem Kult bei, bis zur Ankunft von *Yarum Wehrheimer* Hochgeweihter der Praioskirche in Gareth. **1 v.BF** übernahm er die Führung über den Kult und fädelte es geschickt ein, dass acht seiner Gefolgsleute als Legaten gen Bosparan gesandt wurden: Ihre tatsächliche Botschaft war nicht die Ermahnung an die Demut vor den Zwölfen, wie die Garether glaubten. Nein, Hela-Horas sollte sich dem Namenlosen unterwerfen – oder untergehen. Die Kaiserin ließ die Gesandten auf dem Scheiterhaufen verbrennen. Bosparan fiel – doch die acht Diener des Namenlosen werden noch heute als Märtyrer, Stadtheilige und Streiter für die Zwölfe verehrt. Aurelian diente den Lichtboten bis zu seinem Tod als Berater, auf seine Initiative hin rief *Anselmo Praiotin I. Heliodan* **42 BF** den *Orden der Göttlichen Kraft* ins Leben.

Um **100 BF** wurde der Kultraum des Namenlosen bei einem Erdbeben verschüttet und geriet in Vergessenheit. Unter den Dienern des Namenlosen hielt sich das Gerücht, Aurelians Macht habe sich darin begründet, dass er Kenntnis von einem Teil des Tridekarions, einer Namensglyphe des Namenlosen besessen habe, die man in dem vergessenen Tempel vermutete.

Heliodane von Streitzig (**326-409 BF**), Erleuchtete und Geheime Tempelmeisterin des Ordens der Göttlichen Kraft, machte es sich zur Lebensaufgabe, nach dem verlorenen Tempel des Namenlosen zu suchen, um ihn zu zerstören. Doch als sie bei ihrem Feldzug gegen das Böse von der wahren Identität der Acht Märtyrer erfuhr, begann sie, an Praios' Macht zu zweifeln. War es nicht besser, den Tempel des *wahren Gottes* wiederaufzubauen? Sie hoffte, die Acht Märtyrer würden ihr den Weg dorthin weisen: Sie errichtete ihnen Statuen und Schreine, getarnt als Weihestätten Praios'. Heliodanes Meisterwerk war die Einrichtung einer geheimen Krypta des Namenlosen in der **404-408 BF** erbauten *Priesterkaiser-Noralec-Sakrale* (**NH-20**). Behilflich war ihr der jüngst aus der Baumeisterzunft verbannte *Grimmwulf Steinhauer*, Owilmars Lehrer. Heliodane starb, ohne den *Tempel der Dreizehn* gefunden zu haben. Kurz nach ihrem Tod erhielt Owilmar einen Fingerzeig Praios', wo er den *Tempel der Sonne* (**VV-09**) zu errichten habe, nicht ahnend, dass des Götterfürsten größter Tempel so den Zugang zum darunterliegenden Tempel der Dreizehn für immer verwehrte.

Verschiedene Parteien

Die Diener des Goldenen

Amilia Groterian, Siegelherrin, Mitglied des Rates der Helden und heimliche Geweihte des Namenlosen will sich ein Vermächtnis Aurelian Feyenords zu Eigen machen, das ihr mehr Macht über Mitmenschen gibt. Sie entdeckte ein Gemälde Feyenords als Berater der Lichtboten, auf dem er ein auffälliges Schmuckstück, die *Kette der Herrschaft*, trägt. Amilia erfuhr, dass Aurelians Kette ihm Macht über andere Geweihte



verliehen hatte. Durch eine Pfändung gelangte Amilia in den Besitz von drei Gliedern der Kette und sucht mit Hilfe ihrer *Diener des Goldenen* (**Metropole** S. 150) nach weiteren Bestandteilen der Kette. Wenn sie im Verlauf erfahren, dass sie auf der Spur von etwas noch größerem sind – dem Skandal um die Acht Märtyrer oder sogar dem Tridekarion – steigert das ihren Eifer. Zuerst versuchen sie, Schnüffler auszuschalten, später nutzen sie die Hilfe der Helden, um weitere Tempel in Gareth ausfindig zu machen.

Kette der Herrschaft

Die vollständige Kette besteht aus

- zwölf goldenen Scheiben, auf die das Symbol eines der Zwölfgötter aufgebracht ist, umrahmt von den jeweiligen affinen Edelsteinen
- dreizehn dornartigen Kettengliedern
- einer goldenen Kugel

Seine Wirkung entfaltet das Artefakt, wenn man die Kettenglieder zwischen die Scheiben reiht und an der Stelle zwischen dem Rahja- und Praiossymbol die goldene Kugel einfügt. Die Kugel ist hohl und lässt sich aufschrauben. Füllt der Träger sie mit seinem Blut, verleiht die Kette ihm Macht: CH, *Menschenkenntnis* und *Überzeugen* je +5 außerdem Wirkung von Seelenschatten und Namenloser Zweifel – Namenlose Erleuchtung für die Dauer des Tragens.

Während die zwölf Scheiben im *Tempel der Gerechtigkeit* (**AV-03**) aufbewahrt werden, sind die Kettenglieder in ganz Gareth verteilt, unter anderem in Heliodanes Schreinen für die Acht Märtyrer. Die Kugel findet sich in der Krypta unter der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale (**NH-20**).

Die Hesindegeweihte

Ihre Gnaden *Walbirga Stippensten* (**Dächer** S. 75) hat es sich zur Aufgabe gemacht, namenlose Umtriebe in der Stadtgeschichte aufzudecken. Sie besitzt einen Kartenausschnitt, der ein Waisenhaus zeigt, mit einem geheimen Keller. Die Karte ist mit *HvS* signiert und stammt aus dem Jahr 350 BF. Randnotizen weisen darauf hin, dass das Waisenhaus kurz vor Bosparans Fall irgendwo am Wirselbach stand. Durch Recherchen fand Walbirga heraus, dass sich in dem Keller ein Kultraum der Namenlosen befand. Walbirga fand eine zweite Karte von HvS, die einen damaligen Praiostempel in Tempelhöhe zeigt und vermutet einen Zusammenhang. Walbirga lehnte sich etwas zu weit aus dem Fenster mit den Behauptungen über wuchernde namenlose Kulte in Gareth, wurde von Amilia aus dem Stadtarchiv verbannt und bekam Ärger mit ihrer Glaubensschwester *Chrysallia Stoerrebrandt*, die in der jüngeren Geweihten eine Konkurrentin sieht. Im Laufe des Abenteuers bittet Walbirga die Helden um Unterstützung.

Die Schreiber des Aventurischen Boten

Die erfahrene *Kerry ui Brioghan* (*979 BF) und der junge *Igan Trappenfeld* (*1010 BF) wetteifern um den Titel *Botenschreiber des Jahres*. Eventuell bittet Kerry die Helden um Unterstützung. Die Botenschreiber versuchen sich gegenseitig mit sensationellen Berichten zu übertreffen. Im Abenteuer dienen sie dazu, den Helden eine Geheimhaltung ihrer brisanten Entdeckungen zu erschweren, neue Hinweise zu liefern und verschiedene Parteien auf den Plan zu rufen.

Die Praioskirche

Je tiefer die Helden Einblick in die Geheimnisse der Priesterkaiser gewinnen und je mehr Staub sie damit aufwirbeln, desto entschiedener geht die Geweihtenschaft gegen sie vor, die kein Interesse daran hat, ihren Ruf durch den Pöbel beschmutzt zu sehen. Insbesondere Ihre Hochwürden *Guldana von Streitzig*, Vorsteherin der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale, macht den Helden das Leben schwer, wenn sie anfangen, ihre Vorfahrin Heliodane in Misskredit zu bringen. Sie verbittet sich außerdem Verdächtigungen, mit ihrer Sakrale, einem Werk des Heiligen Owilmar, stimme etwas nicht. Unterstützung können die Helden durch Ihre Exzellenz *Gilbyra Steinhauer* (ihres Wissens nicht verwandt mit dem Baumeister Grimmwulf, aber wer weiß?), Geheime Inquisitionsrätin zu Gareth, erhalten, die die Maßstäbe der Wahrheitssuche auch auf die Glieder der Kirche selbst angewendet sehen will.

Der Weg ins Abenteuer

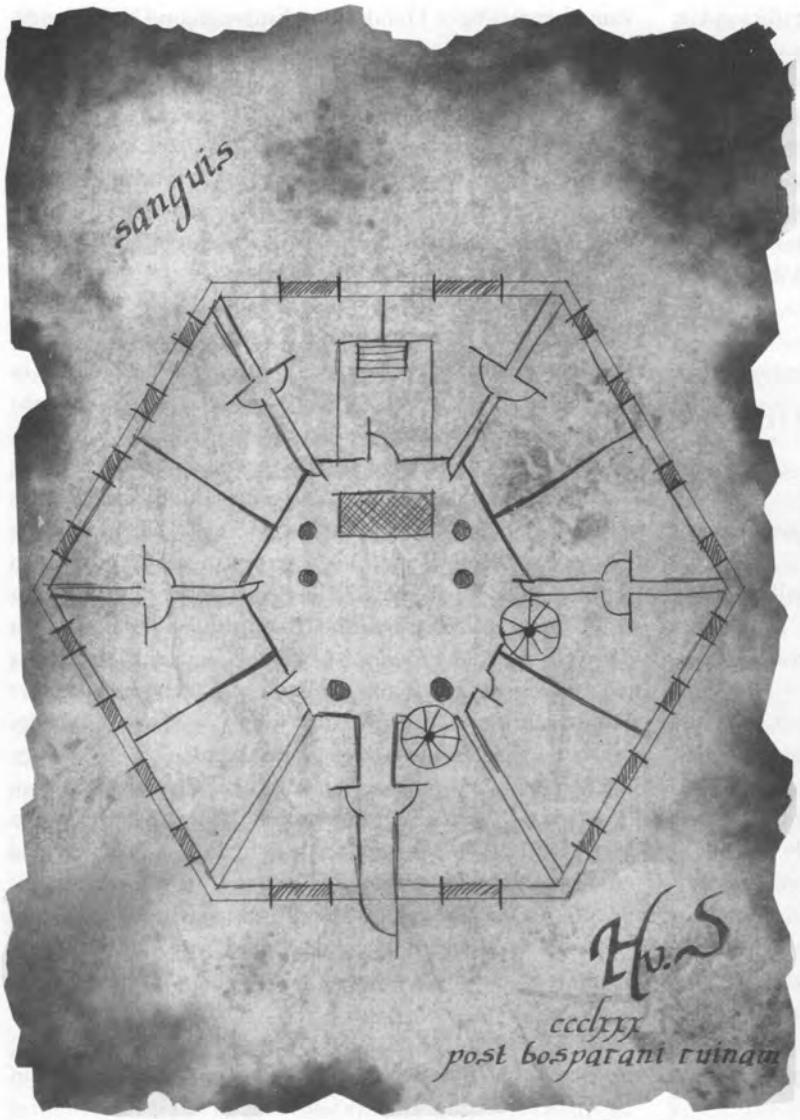
Ein explosiver Anfang

Nach einem Blitzschlag kommt es zum Brand im *Brauhaus Eichstätter* (**HB-16**). Durch die Explosion mehrerer Malzsilos stürzen Teile des Gebäudes ein. Es werden Handwerker gesucht, die beim Wiederaufbau helfen. Der Aventurische Bote (Kerry) sucht Autoren, die Bericht erstatten. Die Brauerei selbst heuert Wachen an, um Plünderungen vorzubeugen. Möglicherweise haben die Helden Walbirga bereits bei der Suche nach dem Waisenhaus geholfen und vermuten es unter der Brauerei.

In den Trümmern der Brauerei stoßen die Arbeiter/Helden auf das Fundament des ehemaligen Waisenhauses und einen verschütteten Keller mit einem ehemaligen Namenlosentempel.

Recherche/Baukunst: Waisenhaus der später heilig gespro-





chenen *Celissa* seit 5 v.BF, bis ca. 150 BF auf einem Hof am Wirselbach, zerstört im Krieg der Magier 595 BF, anschließend als Brauerei wieder aufgebaut, Namenlosenkultraum um ca. 350 BF nachträglich hinzugefügt

Fundstücke: ein goldenes Kettenglied, bei der Explosion zerstörtes Celissa-Bildnis (erst viel später anhand von Details identifizierbar)

Ereignisse: Die Botenschreiber publizieren den Skandal: *Tempel des Namenlosen unter Traditionsbrauerei!* Die Diener des Goldenen werden auf die Helden aufmerksam. Walbirga Stippensten bittet die Helden um Hilfe.

Der Tempel der Läuterung

Die Helden helfen Walbirga, anhand der HvS-Karte den Praiostempel in Tempelhöhe ausfindig zu machen.

Recherche: *Tempel der Läuterung*, errichtet 380 BF, bei einem Stadtbrand 415 BF zerstört. Hier wurden Künstler, Magiekundige und Rondrageweihte gefoltert und auf dem Tempelvorplatz hingerichtet. Heute stehen die Taverne *Voller Humpen* (**TH-23**) und ein Fuhrhof der Familie Wagenhalter, die in der Alten Gilde bedeutend ist, an der Stelle des Tempels.

Ereignisse: Die *Alte Gilde* fürchtet, dass die Helden den Hehler in ihrer Taverne auffliegen lassen und wollen sie aus dem Weg räumen. In der Taverne gibt es einen Kellerzugang in die Kanalisation. Hinter einem zugemauerten Tunnel liegt der ehemalige Folterkeller des Tempels. Dort finden sich ein Kettenglied, eine *Duridanya*-Statue (grauenhaft verzerrtes Gesicht, beide Daumen und die linke Brust fehlen, Folternarben, angekettet). Die Boten-Schreiber publizieren den Skandal: *Gefolterte Duridanya: Priesterkaiser schändeten Bild der Heiligen!*

Der Zorn des Volkes

Der Kultist *Glorius Fornheld* schürt den Zorn des Volkes und hetzt es gegen die Praioskirche auf.

Ereignisse: Erboste Bürger und Bettler ziehen vor die Praiostempel. Vor und im *Tempel der Gerechtigkeit* (**AV-03**) kommt es zu Ausschreitungen, Tempelschätze werden gestohlen. Die Diener des Goldenen nutzen die Gelegenheit, um die zwölf Scheiben der Kette in ihren Besitz zu bringen – kommen andere Diebe ihnen zuvor, werden diese getötet. Die Botenschreiber publizieren den Skandal: *Bettler plündern Praiostempel: Kirchenschätze gestohlen!* (Erwähnt wird auch die 12-teilige Kette.) Die Praioskirche macht Jagd auf die entwendeten Schätze; praiosnahe Helden werden eventuell um Hilfe gebeten.

Recherche: Der Tempel wurde 364 BF von Grimmwulf Steinhauer auf Weisung von Heliodane von Streitzig errichtet.

Fundstücke: Unter den (gestohlenen) Schätzen finden sich Gegenstände, die nach weiterer Recherche mit dem Namenlosen in Zusammenhang gebracht werden können, aber auch für Praios stehen könnten: Statuetten eines zweigesichtigen Gottes (des Goldenen), die Praios' Anspruch absoluter Herrschaft verkörpern, Kirchenbücher aus der Zeit der



Priesterkaiser, in denen gegen Andersgläubige (besonders Hesinde- und Tsakulte) gehetzt wird, etc. Eine mannsgroße goldene Statue im Tempel zeigt Praios (der Ähnlichkeit mit dem heiligen Richter *Eboreus* hat) mit der Waage der Gerechtigkeit. Unter der Statue steht: *Unus aeternus est. Octo imperant. Quorum numerus et corpus nomen eius venerantur.* (Bosparano: „Einer ist ewig. Acht herrschen. In ihrer Zahl und Gesamtheit ehren sie seinen Namen." – Eine alternative Lesart des letzten Satzes ist: „Mit ihrer Zahl und ihrem Körper ehren sie seinen Namen.")

Heliodane von Streitzig

Recherchen zu Heliodane ergeben:

- Sie lebte von 326-409 BF.
- Sie stammte aus dem ehrwürdigen garetischen Adelsgeschlecht derer von Streitzig.
- Ab 345 BF lebte sie in Gareth. Ihre Stadtvilla lag in Nardesheim.
- Sie war in jungen Jahren Vertraute Praioslob von Selems.
- Sie gehörte dem Orden der Göttlichen Kraft an.
- Sie ging unerbittlich gegen Ketzer und Häretiker vor.
- Sie galt als Verfechterin einer Götterherrschaft, bei der Hesinde, Tsa, Phex und Rondra ausgeschlossen blieben.
- Auf ihre Initiative hin wurden zwischen 348 und 408 BF mehrere Bildnisse und Bauwerke zu Ehren Praios' errichtet, unter anderem: Praiosschrein auf dem ehemaligen Stadtfriedhof für Patrizier (heute: Villa Karinor) [exidium/Zerstörung], Tempel der Gerechtigkeit [regnum/Herrschaft], Tempel der Läuterung [sanguis/Blut], Ausbau des Tempels in der Festung der Sonnenlegion [vis/Macht, Gewalt], Priesterkaiser-Noralec-Sakrale [aeternitas/Ewigkeit]
- Sie verfasste Bauzeichnungen zu den genannten Gebäuden, viele Pläne sind in mehrfacher Ausführung vorhanden, einige unvollständig, die meisten enthalten Randnotizen auf Bosparano (s.o.), alle sind mit HvS signiert.
- Die Lage ihres Grabes ist unbekannt.

Zwischenspiele

Damit die Helden an die zwölf Scheiben und die Kettenglieder der Kette der Herrschaft gelangen, mehr über Heliodane herausfinden und ihre Baupläne, Zeichnungen und Notizen in ihren Besitz bringen, können Sie weitere Szenarien einflechten. Je nachdem, wo sich die Gegenstände befinden und wer noch hinter ihnen her ist, eignen sich Zwischenspiele vom phexgefälligen Handel über Einbruch und Verfolgungsjagd bis zur Queste über die Stadtgrenzen hinaus. Auch um die im Folgenden vorgestellten weiteren Schauplätze können sich eigene Geschichten ranken, die weitere Herausforderungen mit sich bringen. Spielen Sie den Spielern Hinweise auf Heliodanes Bauwerke nach und nach zu. Auf den Kultraum unterhalb der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale sollten die Helden erst nach einer Weile – frühestens nach Besuch der Waffen- und Lebensschule – stoßen.

Der Zwölfgötter-Brunnen

Der Brunnen auf dem *Platz der Zwölfgötter* (**SV-10**) wurde in der Schlacht in den Wolken überwiegend zerstört. Die meisten Statuen wurden seither von diversen Künstlern neu geschaffen. Eine der wenigen Originalstatuen ist die des Firun: Sie zeigt einen bärtigen Gott in Jagdkleidung. Er hält links einen Bogen und rechts einen steinernen Falken auf ausgestreckter Hand. Seine Finger weisen nach Ostnordost in Richtung der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale, deren Dächer von hier aus gut zu sehen sind. Eine Ähnlichkeit Firuns mit dem Reichsgründer *Raul von Gareth*, wie er auf diversen Büsten und Reliefs in Gareth zu sehen ist, ist nicht zu leugnen.
Fundstück: ein Gürtelzipfel der Statue ist ein steinverkleidetes Kettenglied, das herausgemeißtelt werden kann.
Recherche: Raul von Gareths einziger bekannter Verwandter, der nicht von ihm abstammte, ist der heilige Emmeran, ein Vetter Rauls. (Wenn die Helden sehr findig sind, können sind entdecken, dass Raul Tulamide war, und sein Vetter tatsächlich *Emran ibn Mahut* hieß.) Der Brunnen wurde 354 BF von *Yendan Korden* gebaut. Die Statue wurde von Heliodane von Streitzig in Auftrag gegeben.

Unter Al'Anfanern

Recherche: Heliodane ließ 355 BF einen Praiosschrein auf einem Stadtfriedhof für Patrizier errichten. Heute steht dort die *Villa Karinor* (**HB-12**).
Ereignisse: Zutritt erhalten die Helden offiziell nur, wenn sie im Auftrag der Praioskirche unterwegs sind. Ein Einbruch ist riskant. Denkbar ist ein Zutritt als Gast auf einer Orgie – für Patrizier. *Kalman Karinor* unterhält Kontakte zu den Tobriern und hat keine Skrupel, unliebsame Gäste durch die Tobrier als Sklaven aus der Stadt nach Fasar bringen zu lassen.
Fundstücke: Unter dem Gesindehaus liegt eine uralte Gruft. Es finden sich Steinsärge bis zurück ins Jahr 40 *Murak* (19 v.BF) sowie ein Kettenglied. Eine Statue zeigt den Heiligen *Lucian* als alten, blinden Totengräber, dem Raben das Fleisch zwischen den Fingern wegpicken. Die rückwärtige Wand des Gesindehauses (*Baukunst*+3) ist im Ucurianischen Stil (Priesterkaiserzeit) gebaut, der Rest des Hauses überwiegend im Eslamidischen Stil. Unter der weiß verputzten Küchenwand schimmern Reste eines praiosgefälligen Freskos durch.



Heliodanes Stadtvilla

Recherche: Das Grundstück wurde überbaut. Heute steht dort ein *windschiefes Haus* (**NH-02**) inmitten eines verwilderten Gartens.

Fundstücke: Im Garten finden sich Mauerreste der Villa und efeuumrankte Statuen des zweigesichtigen Praios sowie der Heiligen *Palinai*. Eine Riesenamöbe hortet in ihrem Innern ein Kettenglied.

Die heilige Goldschmiedin

Ereignisse: Während der Suche nach weiteren Zeugnissen spitzt sich der Konflikt mit dem Namenlosenkult zu. Die Helden können einen Kultisten überwältigen. Es handelt sich um *Reo Gemmenschneider*, einen Goldschmied. Wenn die Helden Reo die Kettenglieder abnehmen, machen die Namenlosenkultisten verstärkt Jagd auf sie.

Recherche: Auf einer von Heliodanes Karten ist das *Zunfthaus der Goldschmiede* (**NH-36**) abgebildet. Das Geburtshaus der Heiligen *Yasinthe* wird von den Goldschmieden seit 360 BF als Zunfthaus benutzt.

Fundstücke: Yasinthe wurde ein eigenes Museum errichtet. Die Helden erfahren viel über das Leben der Heiligen:

- Sie lebte von 28-1 v.BF.
- Sie wurde von Hela-Horas auf dem Scheiterhaufen verbrannt und zählt zu den Acht Märtyrern von Bosparan.
- Sie wusste Gegenstände lebensecht nachzubilden, ihre beliebten Kunstwerke wurden oft gestohlen, einige der Diebe hinterließen gewöhnliche Repliken. In Wahrheit beherrschte Yasinthe die Namenlose-Liturgie Die Goldene Hand. Ihre echten Werke sind allerdings hervorragend.
- Yasinthe schuf offenbar die Kette der Herrschaft.

Zu Yasinthes Glanzstücken gehört ein aus Gold und Edelsteinen gefertigtes Mosaik (Selbstporträt), das heute in der Zunftstube hängt. Das geweihte Artefakt bewirkt bei häufiger Betrachtung Namenlosen Zweifel. Über die Jahrhunderte hinweg sind daher immer wieder Garether Goldschmiede dem Namenlosen verfallen.

Die Goldschmiede verkaufen Reliquien von Yasinthe (und den anderen Acht Märtyrern): kleine Statuetten, Bilder, Medaillons etc. Dadurch tragen sie zur Beliebtheit und Allgegenwart der Heiligen bei.

Tempel der Sonnenlegion

Recherche: Die heutige *Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert* (**NH-10**) befindet sich in einer ehemaligen Stadtfestung, die bis auf die Dunklen Zeiten zurückgeht (Ucuriuskastell ab 280 v.BF). Ab 336 BF bis zum Ende der Priesterkaiserzeit war hier die Sonnenlegion stationiert. In einem Seitengebäude gibt es einen Praiosschrein. Früher war das ganze Gebäude ein Tempel, Heliodane ließ ihn ab 372 BF renovieren; in den Magierkriegen wurde er entweiht.

Fundstücke: Greifenbildnisse und Reliefs der Sonnenlegionäre im Kampf gegen Rondrageweihte im ganzen Gebäude. Die Rückwand des Schreins ziert ein Relief mit dem Bild eines einäugigen Veteranen (der Heilige *Vitus*) in Greifenreiterrüstung, der vor einem Scheiterhaufen steht, auf den von beiden Seiten vier Personen in Büßergewändern steigen. Ein Mosaik auf dem Fußboden des Tempels zeigt die Priesterkaiser-Noralec-Sakrale inmitten einer achtzackigen Windrose. Darunter befindet sich derselbe Spruch wie im Tempel der Gerechtigkeit: „Unus aeternus est. Octo imperant. Quorum numerus et corpus nomen eius venerantur."

Ereignisse: Der Offiziersanwärter **Ardo von Streitzig** (* 1019 BF, eitel, arrogant), Neffe Guldanas, kennt sich gut in der Familiengeschichte aus und kann Hinweise auf weitere Karten Heliodanes geben, über die die Helden auf den entscheidenden Verbindungsgang zur Sakrale stoßen. Ardo hält Heliodane für eine ehrenwerte Praiosgeweihte, die den Bau zahlreicher Tempel (auch hier im Haus) vorantrieb. Möglicherweise waren die Diener des Goldenen vor den Helden bei dem Schüler, und Ardo ist misstrauisch, weil schon wieder jemand nach seiner Vorfahrin fragt. Oder Ardo geriet in Streit mit den Kultisten, wurde ermordet und die Helden müssen sich unangenehme Fragen von Guldana von Streitzig gefallen lassen.

Das Finale

Recherche: Auf einer originalgetreuen Kopie von Owilmars Entwurf der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale hat Heliodane eine Krypta unterhalb des Praiosaltars eingezeichnet. Auf einer ihrer Karten findet sich eine 600 Schritt lange, schwer zugängliche Verbindung in der Kanalisation zwischen der Krypta und dem Tempel der Sonnenlegion. Der Gang beginnt unter dem Altar im Praiosschrein der Waffenschule. Er ist streckenweise eingestürzt und überflutet, kann aber in stundenlanger Arbeit freigelegt werden. Zur Ausgestaltung und Begegnungen siehe **Unter-Gareth – die geheime Stadt.**

Die Krypta

Fundstücke: An den Wänden der Krypta unter der *Praiossakrale* (siehe auch Beschreibung unter **NH-20**) stehen goldene Statuen der acht Märtyrer – allesamt in irgendeiner Weise verstümmelt (fehlende Augen, Ohren, Finger, Hände etc.) In der Mitte der Krypta ist eine Steintafel mit etwa dreißig Namen im Boden eingelassen. Die Tafel ist aus einem anderen Gestein und wesentlich älter als der Rest des Gewölbes. Unter den Namen finden sich die von *Aurelian Feyenord* und



den acht Märtyrern (Emmeran als *Emran ibn Mahut*). Neben den Namen stehen Daten zwischen 5 und 42 *Murak*, 1 und 17 *Hela*, 1 und 51 *Raul* (54 v.BF-51 BF, bei den Märtyrern bis maximal 16 Hela), offenbar Beitrittsdaten. Eine Figur Aurelians hält das Schlussstück der Kette der Herrschaft in den Händen: die goldene Kugel. Weitere Fundstücke weisen den Raum eindeutig als Tempel des Namenlosen aus. In einem Sarkophag liegen die sterblichen Überreste Heliodanes. Ein schriftliches Vermächtnis beschreibt, wie sie den alten Tempel der Dreizehn und das Tridekarion suchte, aber bis zu ihrem Todestag nicht fand.

Erkenntnis: Spätestens jetzt sollte den Helden dämmern, wer die Acht Märtyrer in Wahrheit waren und dass Heliodane offenbar als Dienerin des Namenlosen überall in Gareth Schreine errichten ließ. Ihnen sollte klar sein, welchen Aufruhr es in Gareth gäbe, wenn die Stadtheiligen als Kultisten entlarvt würden. Auch das Ansehen der Praioskirche, ja das Göttervertrauen würde Schaden nehmen, wenn der Skandal bekannt würde.

Ereignisse: Es kommt zur finalen Konfrontation mit den Dienern des Goldenen, die hinter der goldenen Kugel her sind. Die Namenlosen bevorzugen die diplomatische Lösung: Rücken die Helden sämtliche Teile der Kette heraus, bieten die Kultisten ihr Schweigen an. Andernfalls, drohen sie, werde der Skandal noch heute offenbar werden. Möglicherweise haben die Kultisten bereits seit geraumer Zeit mit den Helden gespielt und Vorsorge getroffen, dass der Skandal wirklich publik wird, wenn die Helden sich nicht ihrem Willen beugen. Es ist die Entscheidung der Helden, ob sie den Namenlosen die Hand reichen und den Skandal verhindern oder ob sie die Kultisten vernichten und die Folgen für die Garether und die Praioskirche zu verantworten haben.



Die acht Märtyrer



Kampagne: Gassenhelden

Thema und Stimmung

Die hier vorliegende Kampagne gibt den Rahmen, um drei zusammenhängende Abenteuer in Gareth zu erleben. Bis zur Überschrift Hintergründe können Sie diesen Text zur Einschätzung des Spielangebots gefahrlos lesen, ohne sensible Meisterinformationen zu erhalten.

Die Helden lernen in **Gassenhelden** die hellen und dunklen Seiten der Stadt kennen und finden sich als Akteure in einem Spiel um Moral und Laster, Gesetz und Verbrechen und die Macht der Reichen über die Armen wieder. Die Kampagne kann sich über eine komplette Heldenkarriere spannen, vom unerfahrenen *Einsteiger* bis zum narbenübersäten *Experten* und ist geeignet, in Gareth Bindungen aufzubauen oder eine Karriere in einer hiesigen Gilde zu verfolgen. Vorzugsweise werden alle drei Abenteuer mit denselben Helden gespielt; die Abenteuer werden von stets demselben Meister geleitet.

Die Abenteuer sind:

- Abenteuer I, *Einsteiger*: **Kirschenernte**; Kriminalabenteuer, die Helden arbeiten an der Aufklärung eines Mordes an einem Jungen.
- Abenteuer II, *erfahren*: **Herren der Unterwelt**; Wettkampf- und Einbruchsabenteuer, die Helden geraten in einen Bandenkrieg der Garether Unterwelt und treten in einem phexischen Wettbewerb gegen sie an.
- Abenteuer III, *Experte*: **Sturm der Gewalt**; Kriminal- und Katastrophenabenteuer, die Helden kommen einer wachsenden Bedrohung aus den Gassen der Stadt auf die Spur und müssen alle Hebel in Bewegung setzen, um Gareth zu retten.

Zeit

Die Kampagne erstreckt sich von Praios 1036 BF bis Efferd 1038 BF. Die einzelnen Abenteuer nehmen dabei etwa ein bis zwei Wochen Zeit ein. Zwischen den Abenteuern vergeht jeweils ein Jahr, in denen die Helden andere Abenteuer erleben und ihre Fertigkeiten verbessern können.

Die Handlungszeitpunkte der Abenteuer lassen sich innerhalb des Zeitraums 1029-1040 BF mit geringem Aufwand um volle Jahre verschieben, mit größerem in andere Jahreszeiten.

Heldenauswahl

Für die Auswahl der Helden gilt das zu Gareth-Abenteuern allgemein Empfohlene (Seite 6). Zumindest zwei Helden sollten mit dem städtischen Leben vertraut sein, einzelne Exoten oder naturverbundene Provinzler sind als Farbtupfer gut integrierbar. Ein besonderen Reiz kann die Kampagne entwickeln für Kenner der *Alchimie* sowie *Phexgeweihte*.

Grundsätzlich kann die Kampagne aus zwei verschiedenen Perspektiven heraus angegangen werden: Einerseits bietet sich die Möglichkeit eine rechtschaffene Gruppe durch Gareth zu führen. Diese Helden stehen tendenziell auf der Seite von Recht und Ordnung und würden sich nicht mit Verbrechern gemein machen, so etwa Krieger, Praiosgeweihte, viele Magier. Helden solcher Gruppen werden als **Gardisten** bezeichnet und es ist wahrscheinlich, dass sie eng mit der *Stadtgarde* und der *Garether Criminal-Cammer* zusammenarbeiten.

Anderseits kann man die Kampagne auch mit Streunern, Dieben und Phexgeweihten bestreiten, die sich nur dem Gesetz der Straße verpflichtet fühlen. Helden dieser Gruppen nennen wir **Gauner**. Bei ihnen ergeben sich mögliche Bündnisse mit Unterweltbanden wie der *Alten Gilde*.

An einigen Stellen der Kampagne wird detailliert auf verschiedene Vorgehensweisen und Abenteuerverläufe der beiden Gesinnungsgruppen eingegangen, kenntlich gemacht durch ein Praiossymbol für Gardisten oder ein Phexsymbol für Gauner. Das erste und dritte Abenteuer (**Kirschenernte** und **Sturm der Gewalt**) integriert beide Gruppen gleichermaßen. Das zweite Abenteuer (**Herren der Unterwelt**) ist reizvoller für Gauner (oder Gardisten, die als verdeckte Ermittler vorgehen würden) und nur mit zusätzlichem Aufwand für offen vorgehende Gardisten zu meistern.

Hintergründe

Falls Sie nicht die Absicht haben, die Kampagne als Meister zu leiten, empfehlen wir, die Lektüre hier zu beenden.

„Abschaum und Gesindel, wohin das Auge blickt. Bettler belästigen den emsigen Bürger, Reisende erweisen ihm nicht den geringsten Respekt, faule Tagelöhner amüsieren sich über sein geschäftiges Treiben. Ganze Stadtteile dienen sich willfährig dem Joch selbstgerechter Verbrecher an, die die Dreistigkeit besitzen, sich wie die Höflinge zu gebärden! Diese Stadt ist ein Frevel im Angesicht der Götter und befindet sich auf dem direkten Weg in die Niederhöllen! Sie wird einem himmlischen Strafgericht zum Opfer fallen, so wie einst Selem vom Sternenwurf zerschmettert und Al'Anfa von tausend Rabenfedern entvölkert wurde. Doch



ich werde nicht zulassen, dass mein Lebenswerk vergebens war. Unzählige Jahre habe ich unerbittlich Gericht gehalten und jeden Lump seinem Schicksal zugeführt. Zu mir selbst war ich stets hart: Nicht ein einziges Mal habe ich mir Schwäche oder Nachsicht erlaubt, nicht gegenüber Armen, nicht gegenüber Kindern, auch dann nicht, wenn sie zitternd vor mir standen. Und endlich, endlich! Als Lohn für ein reines Gewissen, hat mir das Schicksal ein Werkzeug in die Hand gegeben, mächtiger als alle Schwerter der Stadt zusammengenommen. Dies sei mein heiliger Schwur: Ich werde Gareth auf den rechten Weg zwingen. Und wenn Tausende daran zerbrechen."

—halblautes Selbstgespräch Richter Mallorns, vom Dach des Praiostempels auf Gareth herabblickend, Praios 1036 BF

Die Woge des Verbrechens

Der Garether Ratsherr und Richter *Jodruan Mallorn* kämpft seit Jahrzehnten gegen die Kriminalität (Personenbeschreibung siehe S. 105). Er sieht Laster, Korruption und Verbrechen mit jedem Tag weiter wuchern. Nur strenge Strafen und rücksichtsloses Vorgehen gegen all jene, die Praios' Ordnung mit Füßen treten, können die Seuche eindämmen. Und doch sind seine Urteile im Gerichtssaal, seine Brandreden im Rat und seine öffentlichen Mahnungen nur Tropfen auf den heißen Stein: die Woge des Verbrechens steigt und steigt.



Jodruan Mallorn

Ein unerwarteter Fund bei einem Trödler scheint dem Amateur-Alchimisten Mallorn einen Ausweg zu zeigen: Im Zwischenboden einer ucurianischen Truhe entdeckt er ein Exemplar des verschollenen Werkes *Die Alchimie der Sonne*. Diese Kunstform der praiosgefälligen Alchimie war unter den Priesterkaisern verbreitet und ist heute noch Geheimwissen in der Praioskirche. Just in dem Moment, als Mallorn das Rezept einer Tinktur namens Pertinerium studiert, erklingen in der Stadt alle Glocken, Gongs und Fanfaren: Das Ewige Licht ist in den Tempel der Sonne zurückgekehrt, Jahre der Dunkelheit beendet. Mallorn sieht es als göttlichen Fingerzeig. Pertinerium ermöglicht, unter die Nahrung gemischt, dem Volk eine Brücke zu Anstand, Frömmigkeit und Gesetzestreue zu bauen. Wer regelmäßig Pertinerium zu sich nimmt, der soll nie mehr vom Verbrechen verführt werden. Und sollte das noch nicht reichen, so ermöglicht das *Herz des Friedens*, ein Fokusartefakt zum Gebräu, den Willen der Massen bewusst zu lenken. Mallorn fasst den Entschluss, die Metropole mit dem Pertinerium zu segnen und es in eine neue goldene Zeit zu führen, in der Kriminalität nur noch blasse Erinnerung ist. Dass er dafür zweifelhafte Dinge tun muss, will er selbstlos auf sich nehmen und seine Seele mit Makel beflecken, wenn nur der Zweck heilig genug ist. Er geht davon aus, dass die Kontrolle nur in einer Übergangsphase notwendig ist – so lange bis die Menschen den Wert der praiotischen Prinzipien erkennen und von sich aus der natürlichen, göttergewollten Ordnung folgen.

Gareth betet

Mallorn konzentriert sich auf die Anwendung des Pertineriums bei den ärmeren Bevölkerungsschichten der Stadt, denn dort ist das Verbrechen am meisten zuhause, und nur dort lässt sich die behandelte Nahrung unauffällig ausgeben, denn der Eigengeschmack des Alchimikums geht in billiger Nahrung und bei anspruchslosen Zungen unter. Zur Verteilung des Pertineriums unter die Elenden bedient sich der Richter der Stiftung *Gareth betet*, einer Spendenvereinigung von Patriziern, die Armut bekämpfen und Frömmigkeit verbessern will. Mallorn ist langjähriges Mitglied, lässt sich zum Kurator der Stiftung wählen und geht daran, mit großen Summen, die ein anonymer Spender gegeben hat (in Wirklichkeit der größte Teil des Familienvermögens Mallorns), die Aktivitäten von *Gareth betet* zu vermehren: Im Bund mit den Badilakanern werden neue Armenküchen eröffnet und Waisen von den Straßen geholt. Spendenbälle lassen weitere Gelder von Patriziern fließen und schwellen zu großen Strömen an, als sich mit der schwindenden Kriminalität und Armut der Erfolg von *Gareth betet* erweist.

Da Mallorn fürchtet, die traviagläubigen Badilakaner könnten sein Vorgehen nicht billigen, werden sie zunächst damit getäuscht, dass die dem Essen zuzusetzende Tinktur *Celis-*



sengeist sei, eine gesundheitsfördernde Kräuteressenz. Im späteren Verlauf werden sie selbst Opfer des Pertineriums, essen die Badilakaner doch dasselbe wie die Armen, die sie versorgen. Auch Abt Leomir Breitenbach wird zu einer Mirhamionette Mallorns. Der Richter nutzt seine Macht über die Garether, um Breitenbach in den Rat der Helden zu akklamieren. Damit kann Mallorn seinen Einfluss auch in diesem wichtigen Gremium geltend machen, ohne selbst in Erscheinung treten zu müssen.

Träume von Macht

Der einzige, den Mallorn in seine Pläne einweiht, ist sein Vertrauter, der Gerichtsschreiber Elbrecht Fuxfell. Er schafft Zutaten für das Pertinerium heran, meistert kleinere Schwierigkeiten, testet das Alchimikum an ersten Opfern, organisiert die konkrete Verteilung und überwacht schlussendlich die ganze Herstellung. Mallorn ist entgangen, dass Elbrecht Fuxfell hinter seiner Fassade als Gerichtsschreiber eine skrupellose, von Neid und Machtgelüsten zerfressene Person ist und die hehren Ziele des Richters keineswegs teilt (siehe Beschreibung auf S. 106). Fuxfell sieht in dem Pertinerium ein Mittel, um seine Phantasien von einer Herrschaft über die Garether Realität werden zu lassen. Er folgt Mallorns Anweisungen, aber ergänzt sie hier und da eigenmächtig. Der Richter weiß oft nicht, welche verbrecherischen Mittel sein Gehilfe teils verwendet, um zum Ziel zu gelangen. Am Ende will Fuxfell den Richter beseitigen, seinen Platz einnehmen und sich dank des Herz des Friedens zum Tyrannen über die willenlosen Garether aufschwingen. Wenn auf dem Weg dahin ein paar Hundert oder Tausend sterben, so wird er in seiner Vorstellung nur um so strahlender als Bringer neuer Ordnung gefeiert werden.

Die Saat des Unglücks

Weder Mallorn noch Fuxfell wissen, dass das in seiner Rezeptur angepriesene Pertinerium gefährliche Nebenwirkungen hat: Nicht nur, dass es bald abhängig macht, die Konsumenten erreichen nach einer Zeit der Frömmigkeit auch unausweichlich Stadien, in denen sich ihre Aggressivität steigert. Nichtige Anlässe verwandeln sie in rasende Wüteriche, die keine Grenzen mehr kennen. Diese Entwicklung hat die Priesterkaiser, die das Pertinerium ersannen und zuerst anwandten, dazu veranlasst, in späteren Schriften das Rezept zu entfernen und Warnungen einzufügen. Mallorns Exemplar der *Alchimie der Sonne* enthält jedoch nur die ursprünglichen Angaben. Mit der massenhaften Verbreitung des Pertineriums in der Bevölkerung legt Mallorn einen Grundstein für Aufruhr, Mord und Brand.

Die negativen Auswirkungen verdrängt Mallorn und will ihnen beim Ausbruch mit noch stärkerer Verabreichung des Alchimikums begegnen. Fuxfell hofft, sobald er ihrer gewahr wird, sie in seinen Plan einzugliedern. Eine Katastrophe dämmert über Gareth herauf.

Eine genaue Beschreibung des Pertineriums und seiner Wirkungsweise finden Sie ab Seite 107. Machen Sie sich spätestens vor der Lektüre des dritten Abenteuers, in dem die massenhafte Ausbreitung des Pertineriums die zentrale Herausforderung für die Helden darstellt, mit den Einzelheiten vertraut.

Zeittafel

In diesem Überblick zu den Ereignissen der Kampagne **Gassenhelden** sind diejenigen Geschehnisse, die Teil der Handlung der drei Abenteuer sind, grau unterlegt. Sie werden in den Zeitleisten der einzelnen Abenteuer detaillierter aufgeschlüsselt.

1036 BF

1. Praios: *Jahresbeginn*. Das Ewige Licht kehrt in den Tempel der Sonne zurück. Richter Mallorn entdeckt in *Die Alchimie der Sonne* das Rezept für das Pertinerium.

8. Praios: Mallorn beauftragt Elbrecht Fuxfell mit der Beschaffung der Zutaten für das Pertinerium, der einzelne Ingredienzien bei verschiedenen Alchimisten ordert.

12. Praios: Mallorn wird Kurator der Stiftung *Gareth betet* und spendet anonym größere Summen.

ab Mitte Praios: Die Armenküchen der Badilakaner können dank der Hilfe durch *Gareth betet* mehr Essen ausgeben, nach und nach entstehen neue Suppenküchen.

21. Praios: Bomil Fedor, Handlanger des von Fuxfell beauftragten Alchimisten Geese, tötet beim Diebstahl eines Tigertopases für das Pertinerium den zwölfjährigen Eran Altacker, einen umherstreunenden Ratsherrensohn.

22. Praios: (Einstieg Abenteuer I: **Kirschenernte**) Die Leiche Eran Altackers wird entdeckt; die Helden nehmen Ermittlungen nach dem Mörder auf.

ca. 27. Praios: Nachdem Elbrecht Fuxfell alle Zutaten vom Alchimist Geese erhalten hat, zündet er dessen Labor an und tötet Geese, um Spuren zu verwischen.

ca. 28. Praios: Die Helden stellen den Mörder Bomil Fedor.

Anfang Rondra: Mallorn hat alle Zutaten für das Pertinerium zusammen, aber ihm wird bewusst, dass bei der Beschaffung Menschen sterben mussten. Er schärft Elbrecht Fuxfell, der sich reumütig gibt, ein, dass so etwas nicht wieder geschehen darf und setzt seinen Plan vorerst aus.

Ende Phex: Nachdem eine Reihe besonders niederträchtiger Verbrechen vor seinem Gericht verhandelt wurden, beschließt Richter Mallorn, das Pertinerium zu brauen und anzuwenden. Gleichzeitig will er die Unterweltbanden aus-



löschen, indem sie sich gegenseitig im Bandenkrieg an die Gurgel gehen.

ab 10. Peraine: Mallorn lässt Elbrecht Fuxfell das Pertinerium in höherer Dosierung an einzelnen Personen im Schuldturm testen: Zunächst an der wandernden Schneidergesellin *Yelinde Inken*, später an vielen inhaftierten Mitgliedern der Tobrier. Fuxfell lässt Zutaten für eine explosive Torte beschaffen, die vor den versammelten Mitgliedern der Unterweltbanden hochgehen soll.

Anfang Ingerimm: Fuxfell weiht ohne Mallorns Wissen einen zweiten, minderen Fokus für das Pertinerium.

10. Ingerimm: Mallorn begnadigt Yelinde Inken, die fortan seinen Einflüsterungen folgt.

11. Ingerimm: Yelinde Inken und Elbrecht Fuxfell stellen die explosive Torte fertig.

12. Ingerimm: (Einstieg Abenteuer II: **Herren der Unterwelt**) Die Helden liefern die Torte in den *Rollenden Taler*, wo sie in einem Tumult explodiert.

13. - 20. Ingerimm: Die Auseinandersetzungen zwischen den Unterweltgilden eskalieren, Gareth drohen bürgerkriegsähnliche Zustände. Richter Mallorn begnadigt die mit Pertinerium gefütterten Tobrier aus dem Schuldturm und lässt erste Armenküchen in Rosskuppel mit dem Alchimikum versorgen, damit der Nachschub nicht abbricht.

21. Ingerimm – 1. Rahja: Die Phexkirche spricht ein Machtwort und bringt die drei großen Banden und die Helden zu einem Wettbewerb um die Krone der Unterwelt, den Vogtvikar *Jereminas Torfstecher* ausrichtet. Elbrecht Fuxfell sieht Mallorns Plan gefährdet und vergiftet über Tage den Akoluthen *Serrin Fuxler* mit Pertinerium.

ab 25. Ingerimm: Die Tobrier aus dem Schuldturm gehen ihrer Bande langsam von der Fahne.

1. Rahja: *Fest der Freuden*. Der Sieger des phexischen Wettkampfs soll verkündet werden. Unter Einfluss des Pertineriums unternimmt Serrin Fuxler einen Anschlag auf Jereminas Torfstecher im geheimen Phextempel. Die Stadtgarde stürmt den Tempel und schließt ihn. Die Phexkirche geht in den Untergrund.

18. Rahja: Gardeoberst Thisdan Kettenburg geht für die Erstürmung eines zwölfgöttlichen Tempels auf eine einjährige Bußreise.

1037 BF

Praios-Rondra: Yelinde Inken und Serrin Fuxler, die Fuxfell nicht mehr mit Pertinerium versorgt, werden von Zornesausbrüchen geplagt und ins Noionitenkloster gebracht. Fuxler stirbt dort bald am Entzug, Inken überlebt. Die pertinierten Tobrier zeigen vereinzelt Agressionen, mache sterben in Raufhändeln oder bei einem Eingriff der Stadtgarde. Fuxfell verheimlicht oder verharmlost diese Fälle vor dem Richter und motiviert ihn zur weiteren Verteilung des Pertineriums, empfiehlt aber eine sanftere Dosierung und etwas Geduld.

15. Praios: Richter Mallorn wird im Stadtrat zum Gerichtsherren gewählt.

Rondra-Rahja: Mallorn lässt über *Gareth betet* Pertinerium in den ärmsten Schichten der Bevölkerung verteilen. Die Menschen werden zunehmend friedfertiger und das Verbrechen geht deutlich zurück. Mallorn fühlt sich bald außerstande, so viel Pertinerium wie nötig herzustellen. Er überträgt Fuxfell die Aufgabe der Herstellung, der regelmäßig neue Zutaten ordert. Die Badilakaner werden schleichend zu Vollstreckern von Mallorns übertragenem Willen.

Firun: Fuxfell richtet sich im Keller des Badilakanerhauses ein. Er entführt zunächst einen reisenden Alchimisten, den keiner vermissen würde, um das Pertinerium zu brauen. Als dieser nicht die gewünschten Erfolge zeigt, beseitigt er ihn und bringt stattdessen die Alchimistin *Clea Cornweyler* (**SP-03**) in seine Gewalt.

Peraine: Auf dem *Großen Wohlfahrtsball* lässt Mallorn Abt Leomir Breitenbach die Erfolge von *Gareth betet* präsentieren, was die Patrizier zu noch größerer Unterstützung veranlasst und den Geldhahn für die Essensausgabe weiter öffnet.

Ende Ingerimm: Aufgrund der friedfertigen Zeiten entlässt der Stadtrat ein Drittel der Stadtwache. Als Gerichtsherr will Mallorn ein Zeichen der Hoffnung setzen, indem er die Criminal-Cammer schließt: „In Gareth gibt es keine Verbrechen mehr."

Namenlose Tage: Vereinzelte Bluttaten werden als Folge der verfluchten Tage abgetan.

1038 BF

Praios-Efferd: (Einstieg Abenteuer III: **Sturm der Gewalt**) Die Stimmung kippt langsam, die Bluttaten häufen sich, die Gewalt eskaliert. Die Stadt befindet sich im Würgegriff des Pertineriums. Je nachdem, wie schnell die Helden die Ursache erkennen und bekämpfen können, sind die Folgen gemäßigt bis katastrophal.

Herbst: Elbrecht Fuxfell und Richter Mallorn sind tot oder verbannt. Die Raserei des Pertineriums hat auf die eine oder andere Art ihr Ende gefunden und die Metropole bemüht sich um Schadensbegrenzung und Rückkehr zur Normalität.

Gareth betet

Die Stiftung ist für die Verteilung des Pertineriums an die Bevölkerung zuständig. Ihre Mitarbeiter erledigen das anfangs unwissentlich, später stehen sie selbst Gutteils unter dem Bann des Mittels.

Nutzen Sie *Gareth betet* in den ersten beiden Abenteuern als Randerscheinung, als eines von vielen Elementen in Gareths



Gassen. Die Helden können Zeugen in der Schlange einer Suppenküche befragen oder eine Verfolgungsjagd führt durch eine Essensausgabe. Im dritten Abenteuer rückt die Stiftung in den Mittelpunkt des Interesses.

Erscheinungsbild und Symbole

Das Stiftungszeichen sind zwei gefaltete Gebetshände vor einer Sonne. Es erscheint auf öffentlichen Aushängen, in Flugschriften, in Briefen der Stiftung und auf Spendenbüchsen. Die in den Armenküchen arbeitenden Menschen tragen unterschiedliche Kleidung, dazu aber oft eine Gewandfibel oder ein aufgesticktes Abzeichen mit dem Symbol der Stiftung.
Ein oft angewandter Wahlspruch lautet: „Kurz ist der Hunger – lang ist das Heil."



Geschichte

Über *Gareth betet* lassen sich Hintergründe beim Aventurischen Boten und in besseren Kreisen recherchieren, während die Mitarbeiter in den Armenküchen selbst wenig darüber wissen. Die Stiftung wurde 1012 BF aus einem Testament der Patrizierin Romelda Groterian begründet. Die Stiftungsurkunde bestimmt als Ziele die „Speisung der Armen an Leib und Seele" und die „Rückführung der Gefallenen auf den Pfad der Tugend". Einige Patrizier wurden Kuratoriumsmitglieder, Richter Mallorn trat 1023 BF bei. Mehr als zwei Jahrzehnte tat die Stiftung das, was sie auch heute noch tut, wenn auch in kleinerem Umfang: Spendensammeln und Armenküchen unterstützen.
Seit Anfang 1036 BF wird die Stiftung aktiver, größere Spendenbälle werden organisiert, Anzeigen in den Aventurischen Boten gesetzt, neue Armenküchen gemeinsam mit den Badilakanern eröffnet. Anscheinend fließt viel Geld. Ab Sommer 1037 BF weitet sich die Anzahl der Armenküchen noch stärker aus.

Struktur

An der Spitze der Stiftung steht das Kuratorium, dem zwölf Mitglieder der Oberschicht angehören. Es tagt unregelmäßig im Hotel *Seelander* (SV-13). Die Mitglieder hören sich Geschichten von geretteten Waisen und tugendhaft gewordenen Kriminellen an und entscheiden theoretisch über die Vergabe von Geldern, praktisch hat hier Richter Mallorn das Heft in die Hand genommen. Die Namen von wichtigen Spendern und Kuratoriumsmitgliedern lassen sich leicht herausfinden, z.B.: Olobrand Okenheld, Amilia Groterian, Jodruan Mallorn, Tirion Bugenhog, Rimande von Garnelsand, Peranka Stoerrebrandt, Alrik Korswandt, Morinca Karfenck und Praiodane von Gulnitz. Wer innerhalb des Kuratoriums welche Aufgabe innehat, wird jedoch nicht an die Öffentlichkeit getragen. Man kann von Mitgliedern mit Worten der Dankbarkeit und des Respekts für diesen Fleiß erfahren, dass Jodruan Mallorn als Oberster Kurator praktisch das ganze Tagesgeschäft leitet. Niemand außer Mallorn weiß im Kuratorium vom Pertinerium.

Im Auftrag oder im Sinne der Stiftung agieren Ausrufer, Spendensammler mit Büchse, Tagelöhner, Köche sowie Badilakaner, einige Tempelgardisten (ehemalige Gänseritter) und wenige Traviageweihte. Viele stammen selbst aus den unteren Schichten. Ab Herbst 1037 BF gibt es immer mehr helfende Hände, auch weil die Pertineriumsabhängigen zuerst unbewusst, dann gezielt mit Freuden da arbeiten, wo sie leichter an ihre Tagesdosis gelangen.

Auftreten

- Ein frecher Halbwüchsiger und zwei kichernde Mädchen in orangefarbenen Kutten mit dem Stiftungsabzeichen rasseln mit einer Spendenbüchse und fordern Passanten auf: „Gareth betet, Gareth gibt! Spendet für die Armen und Verzweifelten! Spendet, dass sie zurück auf den Pfad der Tugend geführt werden!"
- Zwei Helfer von *Gareth betet* verköstigen invalide Bettler mit einem rollenden Suppenkessel, nachdem sie mit ihnen zwei Gebete an den Herrn Praios und die Herrin Travia gesprochen haben.
- Ein angesehener und reicher Held (SO 12+) erhält eine Einladung zu einem Spendenball mit Tombola, Tränen verdrückenden Badilakanerinnen, Berichten über die darbenden Seelen der Elendsviertel, Kinderchor aus Eschenrod und Buttercremehäppchen.
- Eine Flugschrift ruft in reicheren Stadtteilen zum Spenden auf, bittet darum, Geläuterten Arbeit zu geben und den Armen die Gnade Praios' und Travias zuteil werden zu lassen.

Die Armenküchen

Armenküchen von *Gareth betet* sind in alten Handwerksstuben oder aufgegebenen Garküchen untergebracht, in Kapellen der Travia oder in Zelten und Ständen auf Plätzen. Meist gibt es einen Speisebereich mit groben Tischen und Bänken,



auf denen die Bedürftigen ihren Brei löffeln. Hinter oder direkt bei der Essensausgabe wird die Nahrung gekocht. Die Zutaten lagern in Säcken neben Brennholzbündeln. Manche Armenküchen bieten auch Kleiderspenden und Strohlager für die Bedürftigen. Anwesend sind in jeder Armenküche 1 Koch, 1W6+2 Helfer, davon etwa die Hälfte Badilakaner sowie eventuell ein Traviageweihter (bei 1-8 auf 1W20) und zwei Tempelgardisten (bei 1-5 auf 1W20). 4W20 Speisende sind zu den Mahlzeiten gleichzeitig anwesend, sonst sind es 2W6.
Jede Kelle wird von dem Ausspruch „Kurz ist der Hunger – lang ist das Heil" begleitet. Es ist üblich, nach Empfang der Speise nicht loszuschlingen, sondern erst tischweise ein Gebet zu sprechen. Wer bereit ist, ehrlich und hart zu arbeiten, für den bemühen sich die Helfer um eine Anstellung.

Meinungen zu Gareth betet

- *„Die schaffen den Hunger von den Straßen und bringen dem Pack bei, Demut und Frömmigkeit zu zeigen. Möge Travia geben, dass es was bringt."* (ein Handwerksmeister aus Alt-Gareth)
- *„Seit die da sind, hängt mein Geldbeutel schlaffer. Da gehen jetzt auch welche hin, die es nicht nötig haben. Aber sie sparen lieber die 5 Kreuzer für eine Schüssel Brei."* (Wirtin einer Garküche im Südquartier)
- *„Ach, damit wollen sich ein paar Pfeffersäcke nur ihr schlechtes Gewissen erleichtern. Als ob irgendjemand auf den Pfaffenquatsch hört."* (ein zwielichtiger Mann aus Rosskuppel)
- *„Ich habe so Hunger, kann kaum mehr stehen. Wo ist die nächste Suppenküche? Ich bete auch so viel wie die wollen."* (ein abgemagerter Tagelöhner)
- *„Esst soviel ihr mögt, meine Kinder. Die Barmherzigkeit füllt eure Mägen, füllt ihr eure Seele im Gebet. Kurz ist der Hunger – lang ist das Heil."* (eine Traviageweihte)

Kirschenernte

Erster Teil der Kampagne *Gassenhelden*

von Michael Rost

Mit Dank an Matthias Freund, Dominic Hladek, Anja Stadelmann, Anton Weste
und an meine Frau Kerstin für ihre unermüdliche Unterstützung.

Stichworte zum Abenteuer: Detektivabenteuer um den Tod eines Jungen, Verfolgung von Spuren in besseren und ärmeren Kreisen, Kontakt zu einer Jugendbande, Diebstähle alchimistischer Zutaten, Mörderjagd im Armenviertel

Ort: Neu-Gareth und das Südquartier
Zeit: Praios 1036 BF
Erfahrung: Einsteiger
Spielerzahl: 4-6
Schwierigkeit: Spieler: niedrig / Meister: mittel

Das Abenteuer

Was bisher geschah

Richter Mallorn hat beschlossen, das Pertinerium zur Manipulation der Armen und Elenden zu brauen. Er beauftragt seinen Gehilfen, den auch mit der Unterwelt vertrauten Gerichtsschreiber *Elbrecht Fuxfell*, mit der Beschaffung von Pertineriums-Zutaten in großen Mengen und einem Fokus, der für die effektive Anwendung des Gebräus nötig ist.
Einer der von Fuxfell aufgesuchten Alchimisten, *Helmbrecht Geese* aus dem Südquartier, beauftragt seinerseits den Schlä-





ger *Bomil Fedor* aus dem Sonnengrund, um die bestellten Zutaten und einen Topas für das als Fokus dienende *Herz des Friedens* zu beschaffen. Bomil besorgt zunächst den von Geese bestellten Alkohol bei einem Einbruch in der Brennerei Pirol.

Auf der Suche nach dem Fokus wird Bomil bei *Irian Quarzen* fündig, ein alternder und heute fast blinder Dieb, der einst auf seinen Raubzügen so manchen Schatz erbeutete. Quarzen lebt in einem Haus in der Weststadt unter dem Deckmantel eines wohlhabenden Händlers von seiner Beute und gelegentlichen Geschäften mit alten Kontakten. In seinem Besitz befindet sich ein kirschgroßer Tigertopas, welcher sich perfekt als Fokus für Mallorns Machenschaften eignen würde. Bomil erfuhr über seinen Onkel *Berthol Fedor*, der früher gelegentlich mit Quarzen auf Diebeszug war, von dem Topas und dass Quarzen ihn zusammen mit anderen Beutestücken im Keller seines Hauses lagert. Er entschließt sich zu einem Einbruch in Irians Anwesen.

Derweil will die *Brezel-Bande*, ein paar klauende und Unsinn stiftende Kinder, in zufällig derselben Nacht die reifen Weinkirschen im Garten von Quarzen ernten. Beteiligt am Kirschdiebstahl ist auch der zwölfjährige *Eran*, Neffe von *Iam Altacker*, dem heimlichen Patriarchen der *Alten Gilde*. Die Kinder dringen über eine von ihnen in Quarzens Dornenhecke geschnittene Öffnung in den Garten ein. Gerade als Bomil das Anwesen mit dem Topas verlassen will, wird er von den Kindern überrascht und tötet Eran in seiner Furcht und Überrumpelung. Die anderen Heranwachsenden fliehen und auch Bomil nimmt die Beine in die Hand.

Vom Lärm aufgeschreckt, findet Irian nun in seinem Garten die Leiche des Jungen. Aus Angst vor Scherereien mit der Garde beauftragt er seinen Schützling *Celissa Dorcken,* die Leiche zu beseitigen. Diese schafft den leblosen Körper des Jungen im Morgengrauen zu einem Krater mit Überresten der Fliegenden Festung und drapiert ihn so, als wäre der Junge dort auf ein spitzes Trümmerfragment gestürzt, um die Dolchwunde zu verbergen.

Das Abenteuer im Überblick

Aufgabe der Helden in diesem Abenteuer ist es, Erans Mörder zu stellen. Die Gruppe entdeckt an einem Sommermorgen die Leiche Erans (**Kirschenernte in Neu-Gareth**, S. 38). Je nachdem, ob die Helden als Gardisten oder als Gauner das Abenteuer erleben, werden sie auf verschiedene Weise in die Ereignisse verwickelt. Wenn sie sich nicht aus eigenem Antrieb für den toten Jungen interessieren, können sie später von Erans Onkel *Iam Altacker* angeheuert werden oder im Auftrag der Stadtgarde vorgehen.

Die Ermittlungen führen die Helden durch Teile des westlichen und südlichen Gareths (**Ein Mörder in der Weststadt**, S. 39). Dabei können sie mehreren – sowohl echten als auch falschen – Spuren folgen und zunächst die Identität des Opfers aufklären. Zwischenzeitlich raubt Bomil auf der Zutatensuche einen Transport der Alchimika-Händlerin El'Tremian aus, dabei verwendet er einen markanten dreirädrigen Handwagen.

Letztendlich deuten die Spuren zum Alchimisten Geese. Die Helden finden sein Labor in Flammen und können nur noch Geeses verbrannten Körper bergen. Fuxfell hat ihn mundtot gemacht und die gesammelten Zutaten mitgenommen. Da Fuxfell alle Hinweise auf sich vernichtet hat, erscheint Geese als alleiniger Auftraggeber. Zusätzlich hat er gleich noch eindeutige Hinweise auf Bomil als Mörder hinterlassen, um auch ihn als Zeugen loszuwerden. Den Hinweisen folgend können die Helden Bomil in der Mietskaserne Hexenkessel im Sonnengrund aufstöbern und stellen (**Finale im Südquartier**, S. 51). Er findet sein Ende im Angesicht der Helden oder in den Mühlen der Gerechtigkeit, zum Tode verurteilt von Richter Mallorn. Die Hintermänner der Pertinerium-Verschwörung werden in diesem Abenteuer nicht offenbart.

Zeit und Ort

Kirschenernte spielt im Hochsommer des Jahres 1036 BF in Neu-Gareth, im nördlichen Sonnengrund und in Alt-Gareth. Dabei führt es sowohl in die Stadtgebiete der zwielichtigen Gesellschaft als auch in Quartiere der Reichen ein und bietet damit einen optimalen Ansatz, um Gareth und seine Bewohner kennen zu lernen.

Soll das Abenteuer in eine andere Jahreszeit verlegt werden, muss das Detail der erntereifen Kirschen geändert und für die Kinder der Brezel-Bande eine andere Beute aus Quarzens Garten angedichtet werden.

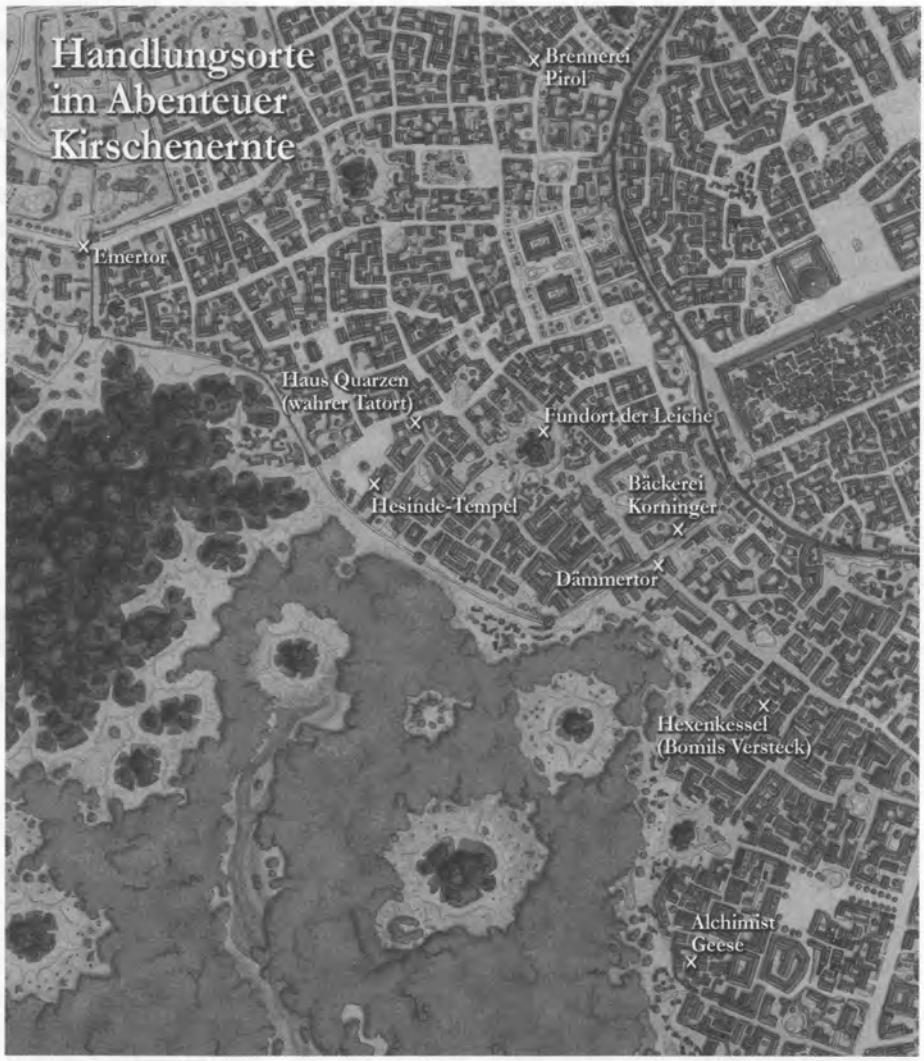
Ein Wort zu den Helden

Die Gruppe sollte über gewisses detektivisches Gespür verfügen und sich zumindest teilweise gesellschaftliche und körperliche Fähigkeiten angeeignet haben. Kampfkraft ist hilfreich, aber nicht notwendig. Ebenso diverses Fachwissen zur Verfolgung von Spuren, bei der Experten aufgesucht werden können. Wie bei vielen Detektivabenteuern sind eine hohe *Menschenkenntnis* sowie übernatürliche Hellsicht- und Beherrschungsfähigkeiten zum Durchschauen von Lügen von Vorteil (z.B. BLICK IN DIE GEDANKEN, SENSIBAR, RESPONDAMI, Heiliger Befehl, Weisheitssegen) und können den Handlungsablauf beschleunigen.



Kirschenernte in Neu-Gareth

Das Abenteuer beginnt – sowohl für Gardisten als auch für Gauner – mit dem Fund der Leiche von Eran Altacker. Wenn die Gardisten die Überreste des Jungen finden, werden sie vermutlich die Obrigkeit informieren. Die Gauner werden möglicherweise auf eine Belohnung aus sein und ebenfalls Ermittlungen anstellen. Falls die Motivation für Ihre Helden zu schwach sein sollte, können Sie auf einen der alternativen Einstiege ins Abenteuer (weiter unten auf dieser Seite) zurückgreifen.



Ein Leichenfund

Für den Einstig ins Abenteuer sollten Sie es so einrichten, dass die Helden gerade aus beliebigem Grund im Süden der Garether Weststadt unterwegs sind und dabei in die Nähe des hier eingeschlagenen Trümmerstücks der Fliegenden Festung kommen. Am Rande des Kraters bemerken sie einen Menschenauflauf.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wie ein mahnender Finger erhebt sich am Rande eines von den Resten der Fliegenden Festung geschlagenen Kraters ein drei Stockwerke hohes Trümmerteil aus ölig glänzendem, glattem Gestein. Am Fuße des schwarzen Turms liegt, umringt von Schaulustigen, der leblose Körper eines Jungen. Es hat den Anschein, als wäre er von der Spitze des Turms in die Tiefe auf ein scharfkantiges Trümmerteil gestürzt. Um den Körper herum ist der Boden mit Blutspritzern übersät. Mehrere der Schaulustigen rufen nach Wundarzt und Stadtwache, andere schlagen Gesten zum Schutz vor Unheiligem.

Die Helden sind mitten in den Fund von Erans Leiche geraten. Einige umherstehende Leute beugen sich über den Jungen, aber keiner scheint ihm sich näher widmen zu wollen. Wenn die Helden sich jetzt schon für den leblosen Körper interessieren, können sie im Abschnitt **Ein Mörder in der Weststadt** Erkenntnisse an der Leiche gewinnen. Anderenfalls hören sie im Verlauf des nächsten Tages wieder von dem toten Jungen.

Alternative Einstiege in das Abenteuer

Die folgenden alternativen Einstiege in das Abenteuer setzen voraus, dass die Helden bereits Kontakte in Gareth haben und sind daher auch für erfahrene Helden geeignet.



Haben sich die Helden durch Ermittlungserfolge einen Namen gemacht, so können sie direkt von der *Garether Criminal-Cammer* beauftragt werden, den Fall aufzuklären. Dann liegen bereits erste Ermittlungsergebnisse vor, die – fälschlicherweise – eine Beteiligung der Garether Unterweltbanden vermuten lassen.

In diesem Fall bittet sie Hauptfrau *Gerhalla Isenbrook* (**Metropole** S. 122), die Ermittlungen von Inspector *Gishelm Bachenthaler* zu übernehmen. Gerhalla stuft den Fall trotz der vermuteten Beteiligung der Almadaner als sekundär ein. Gishelm ist nicht begeistert, dass er den Fall abtreten soll, und übergibt schlecht gelaunt seine bisherigen Ermittlungsergebnisse.

Sollten Sie diesen Einstig wählen, können die Helden von Anfang an auf einen Teil der Ressourcen der Garether Criminal-Cammer zurückgreifen, was ihre Ermittlungen erleichtert.

Sind die Helden im Unterwelt-Milieu Gareths bereits bekannt, so können sie in der Nacht des Mordes von Irian Quarzen den Auftrag bekommen, zum einen die Leiche des Jungens zu beseitigen, die er in seinem Garten entdeckt hat, und zum anderen den Mörder zu finden. In diesem Fall muss der Verlauf leicht angepasst werden.

Ebenso ist es möglich – sofern die Helden die wahre Identität des Patriarchen kennen – von diesem offen beauftragt zu werden, nach dem Verbleib seines Neffen zu fahnden. Da Iam Altacker seine Identität auch vor seinen Bandenmitgliedern geheim hält, hätte er Schwierigkeiten, diesen sein plötzliches Interesse an einem Ratsherrenspross zu erklären und greift so auf Externe zurück.

Ein Mörder in der Weststadt

Alle in diesem Kapitel beschriebenen Szenen sind baukastenartig aufgebaut. Wählen Sie je nach Vorgehen der Helden die passenden Szenen zum geeigneten Zeitpunkt aus.

Am Ende jedes Abschnitts sind jeweils die Erkenntnisse zusammengefasst, die in ihm gewonnen werden können. Es ist nicht immer vorgesehen, dass sowohl Gauner als auch Gardisten überall alle Informationen erhalten. Wenn einzelne Hinweise nur von bestimmten Personen offenbart werden können, bestimmte Talentproben dazu notwendig sind oder spezielle Voraussetzungen erfüllt werden müssen, so ist dies jeweils angemerkt. Gerüchte, die nicht der Wahrheit entsprechen, sind hierbei mit (–) gekennzeichnet. Im **Anhang** auf Seite **55** finden Sie ein Diagramm, das einen detaillierten Überblick über Personen, Handlung und Orte und ihre Verknüpfung liefert.

Am Ende der Ermittlungen sollte für die Helden die Erkenntnis stehen, dass der Täter – Bomil – ein Schläger aus dem *Hexenkessel* (**SG-05**) ist.

Erkenntnisse am Fundort

Eine Untersuchung des Fundortes der Leiche fördert folgende Erkenntnisse zutage, sofern die Helden schnell reagieren und die Schaulustigen daran hindern, einen Großteil der Spuren zu vernichten.

- Der Junge liegt mit aufgerissenem Bauch am Fuße des neun Schritt hohen Trümmerteils am Rande des Kraters.
- Er ist etwa zwölf Jahre alt, blond und von schlaksiger Figur.
- Die Kleidung des Jungen ist abgesehen vom Blut sauber. Nur die Teile, die den Boden berühren, sind verdreckt. (*Sinnenschärfe* +0).
- Der tote Junge trägt keine ärmliche Kleidung. An den Füßen hat er Schnallenschuhe, die selbst bei den Kindern der Weststadt unüblich sind. (*Gassenwissen* +0)
- An den Fingern finden sich rote Flecken (*Pflanzenkunde* +3, *Kochen* +5 oder *Alchimie* +8: Saftreste von *Weinkirschen*, siehe **Handelsherr 124**)
- Öffnet man seinen Mund, so findet man einen Kirschkern.
- An den Schuhen des Jungen kleben gelbe Blütenblätter. In der Umgebung der Trümmer sind keine Blumen zu sehen. (*Pflanzenkunde* +4: Es handelt sich um die zertretene Blüte des gelben *Greifenschnabels*, der häufig in gepflegten Gärten zu finden ist.)
- Neben der Leiche kann der Rest einer zertretenen Kirsche gefunden werden (*Sinnenschärfe* +4). In den Taschen des Jungen ist eine weitere Handvoll der Früchte.
- Der Junge hat keine gebrochenen Knochen oder Prellungen, was bei einem Sturz aus neun Schritt Höhe seltsam erscheint (*Anatomie* oder *Heilkunde Wunden* +3). Diese Information steht den Helden auf jeden Fall nach der Visitation der Criminal-Cammer zur Verfügung.
- Eine genaue Visitation der Leiche (Entkleiden und Absuchen des Körpers) fördert zu Tage, dass die Spitze, auf die der Junge gefallen zu sein scheint, kaum die Todesursache sein kann. Die glatten Wundränder deuten eher auf eine Klinge hin. (*Anatomie* +3 oder *Heilkunde Wunden* +6).
- Quetschungen im Gesicht deuten darauf hin, dass dem Jungen der Mund zugehalten wurde, während man ihn erstach (*Sinnesschärfe* +5 und *Anatomie*). Der Spezialist erkennt, dass die Hand, die dem Jungen auf dem Mund lag, nur zwei Finger hatte (*Anatomie* +6). Diese Information steht den Helden ebenfalls nach der Visitation durch die Criminal-Cammer zur Verfügung.



Erfahrenen Kletterern (TaW *Klettern* 5+) kann auffallen, dass das Trümmerstück aufgrund der glatten Seitenflächen sehr schwer zu erklettern ist. Der Junge muss ein sehr guter Kletterer gewesen sein. Steht bereits fest, dass die Leiche nachträglich deponiert wurde, muss dieser Schluss auf die Person zutreffen, die ihn dorthin gebracht hat.

Eine Suche nach passenden Fußspuren im Umkreis des Kraters führt zu keinem Ergebnis, da die Schaulustigen alle Spuren vernichtet haben.

Aufmerksame Helden können während der Befragungen durch die Garde (s.u.) zwei Kinder beobachten, die sich dem Menschenauflauf nähern und sich beim Anblick der Leiche erschrocken aus dem Staub machen (*Sinnenschärfe* +6, es handelt sich um *Leonore* und *Valman* (siehe **Dramatis Personae**, S. **54**). Informationen zur Verfolgung finden Sie auf Seite **42**.

Auftritt der Stadtgarde

Spätestens eine halbe Stunde nach dem Auffinden der Leiche tritt die Stadtgarde auf den Plan. Der vierköpfige Wachtrupp unter Hauptfrau *Saria Gerdenwald* (*1002 BF, schwarze Haare, grüne Augen, muskulös, 1,79 Schritt, SO 9) ist aus der *Wachstube am Emertor* (**WS-20**) in der Weststadt herbeigeeilt. Die Gardisten drängen die Menge von der Leiche zurück. Wenn die Helden die Leiche untersuchen, werden sie ermahnt, die Wache ihre Arbeit machen zu lassen und gebeten zurückzutreten.

Dann befragt Saria alle Umstehenden, ob sie etwas beobachtet haben, und notiert ihre Namen. Niemand der Anwesenden hat den Absturz des Jungen beobachtet, und so erklärt Saria den Tod zu einem tragischen Unfall. Sie lässt die Leiche abtransportieren, die Zuschauer zerstreuen sich.

Saria lässt sich zunächst nur mit guten Argumenten dazu bringen, die Ermittlungen nicht einzustellen (*Überzeugen* +10, erleichtert um je 2 Punkte, sofern die Helden auf die seltsame Wunde und die edle Kleidung hinweisen). Sie hindert die Helden jedoch nicht daran, selbst Ermittlungen anzustellen. Sobald die Identität des Opfers aufgeklärt ist, werden die Ermittlungen wieder aufgenommen (S. **41**).

Erkenntnisse der Schaulustigen und in der Stadt

Die folgenden Informationen können am Fundort bei den Schaulustigen oder im Stadtgebiet bei verschiedensten Personen in Erfahrung gebracht werden. Hier sind alle Informationen zusammengefasst, deren Ermittlung nicht an spezielle Orte gebunden ist. Achten Sie bei der Herausgabe darauf, dass die Ereignisse, auf denen die Informationen basieren, bereits geschehen sind, bevor Sie diese offenbaren.

„Bestimmt ist der Tote einer der Gossenjungen aus dem Südquartier." (–)

Niemand der Anwesenden hat gesehen, dass der Junge abgestürzt ist. Die Bewohner der umgebenden Häuser haben in der Nacht auch keinen stärkeren Lärm als gewöhnlich gehört.

Der tote Junge hat sich öfter mit anderen in der Gegend herumgetrieben (+), es waren wohl die Tochter von Fleischer *Grunder* (–) und der Bäckersohn *Angilbert Korninger* (+).

„Ist das nicht der Sohn vom Krämer Zertel?" (–)

„Ist das nicht der Neffe vom Pfeffersack Altacker aus dem Villenviertel?" (+, nur wenn Sie die Ermittlungen beschleunigen wollen)

Einige Kinder haben sich unter dem Namen *Brezel-Bande* zusammengeschlossen. Möglicherweise gehörte das Opfer dazu (+).

„Pah, die nennen sich Brezel-Bande und haben überhaupt keine Ahnung vom Leben auf der Straße!" (+, Straßenkind im Sonnengrund).

Die genaue Kirschsorte kann – sofern die Helden sie nicht selber identifizieren – im *Perainetempel* (**SV-15**) erfragt werden, sofern die Helden gefundene Kirschen mit sich führen (von Eran oder aus dem Brotkorb aus Quarzens Garten).

Nach Identifizierung der Kirschen

„Weinkirschen? Nie gehört!" (+)

„Weinkirschen? Die gibt es höchstens auf dem Traubenmarkt." (**SG-16**)(–).

„Im Garten von Irian Quarzen steht ein Weinkirschbaum." (+)

„Beim alten Quarzen ist ein Loch in der Hecke." (+)

Nach dem Fund von Flaschen *Perfekter Pirol*

„Perfekter Pirol? Ja, das ist guter Stoff aus der Weststadt. Aber sauteuer." (+/–, Bewohner des Sonnengrundes)

„Perfekter Pirol? Den könnt Ihr in der Brennerei Pirol im Menzelsgässchen kaufen. Die beste Valposella, die ihr bekommen könnt." (+, Bewohner der wohlhabenden Viertel)

Im Sonnengrund kann man dem Bettler *Karon* (36, dunkelblonde Haare, blaue Augen, rundlich, SO 1, GT 3) begegnen, der mit einer Flasche *Perfekter Pirol* unterwegs ist, die er von Bomil geschenkt bekommen hat, wie er bereitwillig Auskunft gibt. Bomils Name ist ihm allerdings nicht geläufig, er kann ihn nur beschreiben.



Wer ist das Opfer?

Je nach Vorgehensweise der Helden klärt sich die Identität Erans als Neffe des angesehenen Ratsherren Iam Atlacker auf unterschiedliche Weise. Als Resultat werden die Ermittlungen von der Garde wieder aufgenommen und Iam setzt eine Belohnung aus.

Die Helden werden aktiv...

Informationen zum Opfer können am Tatort (S. **39**) oder bei der Befragung von Schaulustigen oder Bewohnern der Weststadt (S. **40**) gewonnen werden. Der einfachste Weg die Identität des Opfers aufzuklären, ist aber die Befragung der Mitglieder der Brezel-Bande. Dazu müssen diese im Abenteuerverlauf jedoch erstmal entdeckt werden.

- Der Hinweis auf die Tochter des Fleischers Grunder erweist sich als falsch.
- Zutreffend ist der Hinweis auf den Brezel-Bäcker Korninger, dessen Backstube direkt am *Brinwall* liegt (**WS-33**). Bäckersohn Angilbert kann Erans Identität aufklären. Da er aber nicht am Kirschendiebstahl beteiligt war, kann er keine Hinweise zu den genauen Vorkommnissen liefern.
- Auch der Hinweis auf den Krämer Zertel ist eine Sackgasse, denn dessen Sohn ist wohlauf und kein Mitglied der Brezel-Bande, hat aber gewisse Ähnlichkeit mit Eran.

...oder lassen aufklären.

Wenn die Helden nicht aktiv werden, klärt sich die Identität Erans zwei Tage nach dem Mord. Die Borongeweihten haben wegen Erans guter Kleidung Erkundigungen angestellt, um jemanden zu finden, der für die Bestattung aufkommt. Dabei fiel auf, dass der Neffe Iam Altackers vermisst wurde. Iam hat mit seiner Schwester Rovena den Jungen auf dem *Boronsfeld* (**UL-04**) identifiziert. Als Ratsherr hat sich Iam sofort an die Garde gewandt und die Wiederaufnahme des Falls verlangt.

Kein Unfall!

Saria Gerdenwald nimmt die Ermittlungen mit Hilfe der Criminal-Cammer wieder auf. Wenn die Helden am Tatort durch Zweifel am Unfalltod aufgefallen sind, so wird sie sich direkt an sie wenden und sie bitten, die überlastete Garde bei der Suche nach dem Mörder zu unterstützen. Ansonsten wird sie erneut die Zeugen befragen, deren Namen sie notiert hat, und – wenn sie sich aufgeweckt zeigen – den Helden antragen, mit Hilfe der Garde selbst im Fall aktiv zu werden.

Kopfgeld für den Mörder

Iam traut der Stadtgarde und der Criminal-Cammer die Aufklärung des Mordes nicht zu. Er kann aber auch die Alte Gilde nicht zur Aufklärung einsetzen, ohne seine Verbindung zu offenbaren. So setzt er für die Ergreifung des Mörders 50 Dukaten aus und lässt im ganzen Stadtbereich Aushänge anbringen.

Sollten die Helden sich nicht von der Belohnung motivieren lassen, so können sie auch direkt von Iam als tief getroffenen Onkel und zornigem Ratsherren beauftragt werden. Dazu heuert Iam über Mittelmänner in *Dobran Umminghausens* Kneipe *Schwert und Panzer* (**SV-26**) unabhängige Spürnasen an und lässt sich möglicherweise noch hochhandeln (*Überreden*).

50 Dukaten Belohnung!
Für Hinweise zum feigen Mord an Unserem Neffen Eran Altacker, die zur Ergreifung des ehrlosen Täters führen. Die Untat fand in der Nacht zum 22. Praios in der Weststadt statt.
In Trauer und Zorn
gez. Iam Altacker, Ratsherr

Die Stadtgarde

Sofern die Ermittlungen den Helden übertragen wurden, können sie auf die gesamten unten erwähnten Informationen zurückgreifen, sobald diese der Garde bekannt sind. Laufen sie allerdings vor der Aufklärung von Erans Identität hier auf, wird man sie nur bei hartnäckigem Fragen (*Überreden*) genervt mit Erkenntnissen versorgen.

Um die Ermittlungsergebnisse der Garde einzusehen, können die Helden unter einem Vorwand die *Wachstube am Emertor* (**WS-20**) aufsuchen (*Betören/Überreden/Sich Verkleiden* +3), eine Wache bestechen (SO des Helden x 2 Silbertaler, mindestens 6) oder nachts heimlich dort einsteigen.

Eine Observierung (*Sich Verstecken* oder *Sich Verkleiden* +0) der Wachstube zeigt, dass nachts alle bis auf 1W3 Gardisten schlafen. Wenn man zu dieser Zeit durch die verschlossene Hintertür einsteigt (*Schlösser Knacken* +6) und sich still verhält (vergleichende Proben *Schleichen* gegen die *Sinnenschärfe* der Gardisten (5, 11/12/12), erleichtert um vier Punkte, da die Gardisten schlafen) kann man das Dienstbuch einsehen.

Erkenntnisse in der Wachstube

Je nachdem auf welcher Seite die Helden stehen, zu welchem Zeitpunkt sie in der Wachstube auftauchen und welche Fragen sie stellen, erhalten sie unterschiedliche Informationen. Der Zeitpunkt, ab dem die Hinweise verfügbar sind, ist jeweils in Klammern angegeben. Mit * gekennzeichnete Informationen lassen sich auch dem Dienstbuch entnehmen. Das Buch enthält stichwortartig alle Vorkommnisse, Ermittlungen und Eintragungen zum Dienstantritt der Gardisten.



- Identität des Opfers (zwei Tage nach dem Mord, sofern die Helden sie nicht früher aufklären)*.
- Einige Gardisten haben den alkoholisierten Bomil nach dem Mord am Dämmertor gesehen (sofort, siehe S. **45**). Wenn die Helden der Wache von Bomils Verletzungen (S. **46**) berichten und anwesende Gardisten zur damaligen Besatzung des Tores gehörten (1-2 auf 1W6), werden diese von sich aus ihre Beobachtungen schildern.
- Informationen über den Einbruch bei der Schnapsbrennerin Pirol (Zeitpunkt, Beute, sofort, siehe S. **46**)*.
- Im späteren Abenteuerverlauf Informationen zum Überfall auf den Vitriol-Transport, (zwei Stunden nach dem Überfall, falls die Helden nicht selbst darin verwickelt waren, siehe S. **47**).*

Ermittlerkonkurrenz

Sowohl Gardisten, als auch Gauner werden bisweilen auf Konkurrenz treffen, die in eigenem Interesse ermittelt. Sie können die folgenden Gruppen jederzeit einsetzen, um die Ermittlungen der Helden zu stören, sie auf falsche Fährten zu führen, aber auch um ihnen fehlende Informationen zuzuspielen.

Die Alte Gilde als Gegenspieler

Treibende Kraft hinter den Ermittlungen der Alten Gilde ist natürlich Iam Altacker, der den Tod seines Neffen aufgeklärt haben möchte. Der Ratsherr vermutet die Almadaner hinter dem Mord und so zielen seine ersten Nachforschungen in diese Richtung. Als Patriarch setzt er über Mittelsmänner und vorgeschobene Beweggründe („da ist etwas im Busch, womöglich ein Plan der Almadaner") den Kopfgeldjäger *Odilon Arsteener* (*1007 BF, braune Haare, blaue Augen, sehnig, groß, *kompetenter Streuner*, SO 5, GT 2) mit zwei Gehilfen auf den Fall an. Als Ratsherr treibt er die Criminal-Cammer an und droht mit Konsequenzen bei ausbleibenden Ergebnissen.

Die Garether Criminal-Cammer als Gegenspieler

Die Garether Criminal-Cammer tritt auf den Plan, sobald die Stadtgarde das Opfer als Neffen von Iam Altacker identifiziert hat und sanfter Druck aus dem Rathaus erfolgte. Betraut sind Inspector *Gishelm Bachentaler* und sein Gehilfe *Torm Schlunder*.

Die Brezel-Bande

Kaum als wirkliche Konkurrenz, sondern als schwer zu fangende Hinweisgeber treten die Kinder in Erscheinung. Nachdem Eran am Morgen nach ihrer Flucht nicht auftaucht, beginnen die Bandenmitglieder die Suche nach ihrem Kameraden. Leonore und Valman (**Dramatis Personae**, S. **54**) entdecken zu ihrem Schrecken den toten Eran beim Menschenauflauf am Krater (siehe S. **38**). Von diesem Zeitpunkt an können die Kinder an jedem Ort auftreten, an dem die Helden ermitteln.

Die Brezel-Bande

Die Mitglieder der Brezel-Bande können den Helden am Tatort oder bei späteren Untersuchungen begegnen und werden spätestens von Interesse sein, sobald feststeht, dass der Tote einer der Ihren war. Man kann die Mitglieder durch die Befragung der Bevölkerung (S. **40**) oder bei einem Besuch im Hesindetempel der Weststadt finden.

Sie können die Brezel-Bande jederzeit als Joker zur Steuerung des Vorankommens der Helden einsetzen. Da die Mitglieder unterschiedliche Informationen haben, kann gut dosiert werden, welche Informationen zu welchem Zeitpunkt verfügbar sind.

Im Hesindetempel

Es ist weithin bekannt, dass die Geweihten des *Hesindetempels* der Weststadt (**WS-36**) sowohl die Sprösslinge von Wohlhabenden, als auch Straßenkinder unterrichten. Tagsüber findet bei 1-3 auf 1W6 eine Schulstunde statt, die bei 1-2 auch von Mitgliedern der Brezel-Bande besucht wird. Der unterrichtende Hesindenovize *Bran Wolter* (*1019 BF, dunkelblonde Haare, graue Auge, fromm, *unerfahren*, SO 6, GT 4) wird ihnen nach Schilderung der Lage zureden, Informationen zu gesuchten Kindern oder der Brezel-Bande zu offenbaren.

Verfolgung der Brezel-Bande

Eine Verfolgung von Mitgliedern der Brezel-Bande kann an jedem Punkt beginnen, an dem die Helden ihnen begegnen. Die Kinder vermuten im Auftauchen der Helden schnell Schwierigkeiten, sei es mit der Garde oder mit den Mördern Erans. Die Verfolgungsjagd durch Hinterhöfe und Gassen können sie mit den Regeln zum Häuserlauf (**Metropole**, S. **19**) darstellen, Werte der Kinder finden Sie im Anhang (S. **55**). Die Kinder haben Ortskenntnis in der Weststadt und fliehen auf Wegen, auf denen ihnen möglicherweise Personen größerer Statur nur schwierig folgen können (2 Punkte Erleichterung bei *Zwergenwuchs*). Die Kinder werden sich eher nicht in luftige Höhen begeben oder durch die Kanalisation fliehen.

Gelingt den Helden eine Verfolgung der Brezel-Bande, können sie die Mitglieder in ihrem Domizil aufstöbern: In der



Weststadt schlüpfen die Kinder durch eine Kohlenluke in den Keller der Brezelbäckerei *Korninger* (**WS-33**). Hier befindet sich das Versteck der Bande.



Das Domizil der Brezel-Bande

Die Brezelbäckerei von *Igan Korninger* (*993 BF, kurze dunkle Haare, Schmerbauch, mehlbestäubte Schürze, *kompetent*, SO 7, GT 4) liegt direkt am Brinwall zwischen der Garether Weststadt und dem Sonnengrund. Trotz des Namens und des überdimensionalen Brezelschildes über dem Eingang backt Korninger hauptsächlich normales Brot. Dennoch sind seine Brezeln weithin bekannt.

Der Brinwall wurde hier direkt durch die Häuser gezogen, so dass das ehemalige Nachbarhaus der Bäckerei nun außerhalb liegt. Es steht inzwischen leer und soll in den nächsten Monaten abgerissen werden, um die Schutzwirkung des Brinwalls nicht zu gefährden. Beide Häuser sind über den Keller miteinander verbunden. Im **Keller der Bäckerei** haben die Kinder einen kleinen Durchgang in den Keller des Nachbarhauses geschaffen. Der **Durchgang** ist hinter einer unscheinbaren Bretterwand mit drei hochklappbaren Brettern verborgen (*Sinnesschärfe* +6, mit geeigneter Beleuchtung +3).

Die Kinder können hier jederzeit die Weststadt unter dem Brinwall hindurch verlassen. Für Personen über 1,50 Schritt wird es eng (GE-Probe, erschwert um bis zu 5 Punkte, wenn man besonders kräftig oder dick ist, um 3 Punkte erleichtert für *Schlangenmenschen*). Eine brüchige **Treppe** (bricht bei mehr als 50 Stein Belastung, 2W6–2 SP Sturzschaden) führt aus dem Keller nach oben. Im Erdgeschoss haben sich die Kinder in der ehemaligen **Küche** ihr **Hauptquartier** eingerichtet. Der Raum ist bis auf einen gemauerten Herd und einige Decken leer. Eines der vernagelten Fenster haben die Kinder wieder geöffnet, so dass sie das Haus in Richtung Sonnengrund verlassen können.

Erkenntnisse bei der Brezel-Bande

Von den Kindern lassen sich Informationen gewinnen, wenn man ihr Vertrauen gewinnt (Setzen auf Einsicht durch Schilderung der Lage, Schutzversprechen vor Unterweltlern oder Verrat an Erwachsene, Bestechung mit Süßigkeiten oder spannenden Abenteurer-Mitbringseln) oder sie einschüchtert (Androhung von Gewalt, Verrat an die Eltern oder Garde, Übergabe an Verbrecher). Einzelne Hinweise geben die Kinder ab einer bestimmten Zahl TaP* aus passenden Talenten wie *Überreden* oder *Überzeugen* preis.

- Die Kinder waren in Quarzens Garten, um Kirschen zu klauen (alle, 2 TaP*).
- Sie haben in der Nacht zuvor einen Durchgang in die Hecke geschnitten und mit Astwerk getarnt (alle, 0 TaP*).
- Dabei wurden sie von einem bulligen Kerl mit fehlenden Fingern an der linken Hand verscheucht (Leonore und Valman, 6 TaP*, Bomil hat das Haus beobachtet und das Loch der Kinder in der folgenden Nacht zum Einsteigen genutzt).
- Am Diebstahl der Kirschen waren Eran, Leonore und Valman beteiligt (alle, 4 TaP*).
- Plötzlich war da jemand anderes, ein schwarzhaariger Kerl, da sind sie geflohen (Kirschendiebe, 3 TaP*). Es war der gleiche Kerl, der sie am Vortag verscheucht hat (6 TaP*).
- Eran war gerade auf den Baum gestiegen, als der Fremde in der Dunkelheit auftauchte. (Kirschendiebe, 4 TaP*).
- Der Fremde hat nach Alkohol gerochen (Leonore, 4 TaP*).
- Die Kinder sind in verschiedene Richtungen geflohen, um einen möglichen Verfolger abzuschütteln (Kirschendiebe, 4 TaP*).



- Als sie zurück im Hauptquartier waren, fehlte Eran (Kirschendiebe, 3 TaP*).
- Am Morgen danach haben Angilbert und Frisia ein großes Loch in Quarzens Hecke entdeckt (4 TaP*).
- Von Eran war im Garten zu dieser Zeit keine Spur. Die beiden haben aus Angst nicht intensiv geschaut (Angilbert oder Frisia, 5 TaP*).
- Später haben Valman und Lenore Erans Leiche am Krater entdeckt, da war die Garde aber schon da (3 TaP*).
- Es gibt einen Durchgang in der Dornenhecke, den die Kinder angelegt haben (alle, 5 TaP*).
- Eran war die treibende Kraft hinter dem Einbruch (alle, 6 TaP*).
- Sofern die Helden Bomil beschreiben können und *Odilon* oder *Timshal* anwesend sind, können die beiden ihn als Bewohner der Mietskaserne identifizieren, in der auch die beiden wohnen. (10 TaP*). Bedenken Sie, dass die Brandszene in der Alchimistenküche noch stattfinden sollte, siehe S. 48. Falls die Helden sehr früh Kontakt zur Brezel-Bande aufnehmen, lassen Sie einfach Odilon und Timshal nicht an den Treffen teilnehmen.
- Die Kinder können Namen und Wohnorte aller Bandenmitglieder preisgeben (alle, 6 TaP*).

In der Villa Altacker

Sofern die Helden Erans Identität aufgeklärt haben oder nach Aussetzung der Belohnung den Fall übernehmen wollen, werden sie vermutlich bei Familie Altacker vorsprechen. Deren herrschaftliches Anwesen findet sich ganz im Westen des Villenviertels (**VV-02**). Sofern die Helden angeben, Informationen über Eran zu haben oder sich die Belohnung verdienen zu wollen, werden sie von einer Magd in Iam Altackers Arbeitszimmer geleitet. Hier erwartet sie der Ratsherr mit seiner Schwester Rovena, der Mutter des Jungen. Beide sind über Erans Tod entsetzt. Iam ist aufgebracht und wettert gegen die unfähige Garde und die ungnädigen Götter, während Rovena laut schluchzt. Sie können außer zu Erans Person wenig Informationen beisteuern.



Iam wird nicht nur Gaunern die Belohnung anbieten, sondern diese auch Ermittlern im Auftrag der Stadtgarde antragen, sofern sie den Mörder Erans stellen.

Erkenntnisse bei den Altackers

- Vor dem Mord ist Eran zuletzt beim Abendessen in der Villa gesehen worden. Danach war er angeblich schlafen gegangen, hat sich aber offenbar vom Grundstück geschlichen.
- Eran war bis vor zwei Wochen Teil einer Jugendbande in der Weststadt – bis ihm seine Mutter das verboten hat. Eran hat sich nicht daran gehalten und sich unter Vorwänden immer noch mit seinen Freunden getroffen.
- Die Heranwachsenden nannten sich *Brezel-Bande*. Bis auf eine Leonore kennen die beiden keine anderen Mitglieder.

Irian Quarzens Anwesen

Das *Heim des ehemaligen Diebes* (**WS-37**) ist ein ansehnliches Fachwerkhaus in der Weststadt. Im Garten wächst der einzige Weinkirschbaum der Umgebung. Der Garten ist von der Vorderseite des Gebäudes aus nicht einsehbar. Nur von der rückwärtigen Gasse im Süden des Gebäudes kann man den Baum über die dichte Hecke aus dornigen Brombeeren erspähen. Der Garten ist gepflegt, kurz geschnittener Rasen bedeckt den Boden. An den Rändern sind einige Blumenbeete angelegt, auf denen gelber Greifenschnabel wächst.
In der Brombeerhecke gibt es seit kurzem zwei Öffnungen:

- Ein flacher und bodennaher Einschnitt, von Erwachsenen nur bäuchlings passierbar. Die Kinder haben ihn in der Nacht vor dem Kirschendiebstahl in die Hecke geschnitten. Dabei wurden sie von Bomil beobachtet, der das Loch in der folgenden Nacht zum Einbruch nutzte. In dieser Nacht betraten die Kinder nach ihm den Garten durch ihr Loch. Die Kinder verließen nach dem Treffen mit Bomil fluchtartig den Garten und verloren dabei den Brotkorb, den sie zum Sammeln der Kirschen benutzt hatten.
- Ein mannshoher, etwa einen Spann breiter Durchbruch, anscheinend durch rohes Durchschieben entstanden. Hier brach Bomil nach dem Mord panisch durch die Hecke und verletzte sich an den Dornen. Sowohl an Unterarmen und Händen als auch im Gesicht zieren tiefe Schrammen seine Haut.

Der blinde Mann

Sprechen die Helden bei Irian Quarzen vor, so wird dieser den alternden, sehbehinderten Händler mimen, der von irgendwelchen Aktivitäten im Garten nichts bemerkt haben will. Bei 1-3 auf 1W6 ist tagsüber auch sein Gehilfe *Bernhelm* anwesend, der wenig ohne Quarzens Zustimmung sagt und von nichts weiß, da er nachts nicht im Hause ist. Celissa wurde von Quarzen nach den Ereignissen wohlweislich angewiesen sich von seinem Haus fern zu halten, bis Gras über die Angelegenheit gewachsen ist. Berichtet man ihm vom Mord an Eran, so wird er – Betroffenheit spielend – den Ermittlern Zugang zu seinem Garten gewähren. Informationen, die dort gewonnen werden können, finden Sie unten.
Wird er selber zum Mord befragt oder werden ihm gegenüber gar Anschuldigungen vorgebracht, so wird er mit Hinweisen auf seine Augen alles abstreiten. Berücksichtigen Sie Quarzens hohen Wert in *Überreden*. Gegen Magie kann



er sich durch ein PSYCHOSTABILIS-Amulett (8 ZfP*, 3 Anwendungen à 6 SR) schützen. Sollten die Helden ihn durchschauen, so wird er ihnen die Ereignisse offenbaren, aber – der Wahrheit entsprechend – jedwede Beteiligung am Tod Erans abstreiten. Er wird sie bitten, ihn nicht in die Ermittlungen hinein zu ziehen. Notfalls wird er ihnen bis zu 30 D Schweigegeld bieten. Sollten – wie bei Gardisten zu erwarten – die Helden nicht darauf eingehen, wird er versuchen sie mit Drohungen einzuschüchtern, letztendlich aber aufgeben. Für eine Durchsuchung seines Hauses wird er auf die Garde verweisen. Die Garde findet außer den Spuren im Garten keine Verbindungen zum Verbrechen und vor allem nicht Quarzens gut getarnte Schatzkammer voll alten Diebesguts im Keller. Kommt diese dank der Helden dennoch ans Tageslicht, haben sie sich Quarzen zum rachsüchtigen Feind gemacht.

Erkenntnisse in Quarzens Garten

Bei der Durchsuchung des Gartens können folgende Erkenntnisse gewonnen werden. Der halbblinde Quarzen selber hat den Garten bisher nicht genauer durchsucht. Seine Gehilfin Celissa hat nur oberflächlich geschaut und sich beim Wegschaffen der Leiche Erans nicht weiter um Spuren gekümmert.

- Die Kirschen sind eindeutig von der gleichen Sorte wie die beim Opfer gefundenen (*Pflanzenkunde* +8 oder *Kochen* +4 oder Vergleich mit gefundenen Kirschen).
- Die Brombeerhecke ist sehr dicht und mit Stacheln bewehrt (ein gewaltsamer Durchbruch verursacht 1W6 TP).
- An einer Stelle lässt sich eine Lücke finden. Hier wurden die unteren Zweige sorgfältig mit Messern oder Sägen entfernt. Ein Kind kann durch die Öffnung kriechen, ein Erwachsener nur bäuchlings robben (auffinden mit *Sinnenschärfe*)
- Auf der Südseite ist jemand mit Gewalt nach draußen durch die Hecke gebrochen. Hier kann man mit nur 1W3 TP in den Garten gelangen.
- Etwas abseits des Durchbruchs kann bei sorgfältiger Suche (*Sinnenschärfe* +4) ein blutverschmierter Dolch gefunden werden. Er ist ohne Siegel und gehört zu oft billigen unzünftigen Erzeugnissen, wie sie viele Eisenwerker der äußeren Stadtteile herstellen. Es ist Bomils Waffe, die aber nur von ihm selber oder seinen Kumpanen identifiziert werden kann.
- Die bei Eran gefundenen Blütenblätter stammen vom zertretenen gelben Greifenschnabel.
- Zwischen einigen Büschen in der Nähe der Lücke kann ein kleiner Brotkorb gefunden werden, der das Zunftsiegel der Bäcker trägt (Brotlaib mit gekreuzten Brotschiebern, siehe **Metropole**, S. 109). In ihm findet sich eine Handvoll Weinkirschen (evtl. schon in gammeligem Zustand).
- Im Durchbruch können einige Fetzen eines groben braunen Leinenstoffs an dem Dornen gefunden werden (*Sinnenschärfe* +2). Es sind Reste von Bomils Hemd, das in seinem Quartier entdeckt werden kann (S. **52**).
- Sofern man nicht unüberlegt den Garten betritt, können dort Fußspuren entdeckt werden. *Fährtensuchen*-Proben sind je verstrichenem Tag seit dem Mord um 2 Punkte erschwert: Mehrere Leute sind im Garten herumgelaufen (1 TaP*), davon waren einige Kinder und andere Erwachsene (4 TaP*). Außerdem war später noch eine Person mit schmalen Füßen und leichtem Schritt im Garten unterwegs (9 TaP*, Celissa).
- Aufmerksame Sucher (*Sinnenschärfe* +4 oder gezielte Suche in der Dornenhecke, was möglicherweise Verletzungen zur Folge hat) können an der Durchbruchstelle eine halbleere Flasche *Perfekter Pirol* finden.
- Sie können *Valman* und *Leonore* von der Brezel-Bande auftreten lassen, die nach Spuren des Mordes und dem verlorenen Brotkorb suchen wollen. Sobald die Kinder die Helden bemerken, gehen sie stiften (S. 42).

Am Dämmertor

Falls die Helden glauben, dass in der Nacht des Mordes auffällige Personen die Weststadt betraten oder verließen, können sie Nachforschungen am *Dämmertor* (**WS-34**), *Emertor* (**WS-20**), *Greifentor* (**WS-01**) und am *Angbarer Tor* (**HB-01**) anstellen. Ohne genauere Hinweise bleiben die Nachfragen aber fruchtlos, denn erwähnenswerte Vorkommnisse (ertappte Schmuggler, flüchtende Diebe, Einlass begehrende Bettler) gibt es tagsüber im Dutzend und nachts immer noch zahlreich. Erst eine gezielte Befragung der Besatzung des Dämmertores nach einem Passanten mit Kratzwunden in der Tatnacht liefert Hinweise: Aufgrund der geschlossenen Tore konnte Bomil die Weststadt nach dem Mord erst im Morgengrauen verlassen und versteckte sich in der Zwischenzeit in deren Gassen. Sobald die Sonne aufging, verließ er die Weststadt Richtung Sonnengrund. Mit blutigem Gesicht und Händen fiel er den Wachen auf.

An die Namen der diensthabenden Torwächter kommen die Helden mit Berufung auf Hauptfrau Saria Gerdenwald, ein paar Schmeicheleien (*Betören*), einer kleinen Aufmerksamkeit (5 Heller) oder durch Entwenden des Dienstbuches aus der Wachstube (Ablenkung der Wachen, z.B. *Überreden* sowie eine *Schleichen*-Probe +3).

Bomils Spur

In der Tatnacht hatten Korporal *Helme Eslebon* (*984 BF, dunkelblonde Haare, blaue Augen, untersetzt, herrisch, un-



terwürfig gegenüber Höhergestellten, *kompetent*, SO 8, GT 6) und Gardistin *Wina* (*1017 BF, blonder Zopf, blaue Augen, schlank, hübsch, *erfahren,* SO 7, GT 4) Dienst.
Die beiden halten sich entweder in einer Wachstube an einem der Tore (1-3 auf 1W6), in der Taverne *Löwenstube* (**WS-23**) (4-5 auf 1W6) oder in ihren Quartieren (6 auf 1W6) auf. Die beiden können die unten angegebenen Informationen liefern.

Um als Gauner in der *Löwenstube* nicht aufzufallen – hier verkehren hauptsächlich Stadtgardisten, Krieger und Schwertgesellen – können eine gute Verkleidung und eine kreative Geschichte Wunder wirken (Proben auf *Sich Verkleiden* und *Überreden*, *Soziale Anpassungsfähigkeit* beachten). Während Korporal Eslebon für heimliche Ermittler eine harte Nuss ist (*Überreden* +8, Eslebon ist völlig unbestechlich und tritt gegenüber Niedergestellten äußert arrogant auf), verspricht das Aushorchen von Gardistin Wina weit mehr Erfolg. Hier ist einzig das Problem, dass sie mit ihrem derzeitigen Geliebten – einem eifersüchtigen Händlerspross – unterwegs ist. Der eitle Geck *Rahjian Ragaza* (*1012 BF, schwarze Haare, blaue Augen, stattlich) nimmt jeden Versuch, mit Wina ins Gespräch zu kommen, persönlich und als Angriff auf seine Beziehungzu ihr. Er wird Nebenbuhler umgehend zum Duell fordern und auch gleich seinen (Schmuck-)Degen ziehen. Sollte es dem Helden nicht gelingen den Heißsporn zu beschwichtigen (*Überreden* +4, *Überzeugen* +2), so kommt es zum Kampf.

Rahjian Ragaza
LeP 29 **AuP** 31 **WS** 6 **MR** 3 **SO** 6 **GT** 4
Schmuckdegen: INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** N
Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich

Sobald der Geck eine ernsthafte Verletzung erleidet (Wunde oder LeP < 18), wird er seinen Degen wegwerfen und um Gnade flehen. Dauert der Kampf länger als 3 KR, überwältigen die anwesenden Gardisten beide Kämpfer und wollen sie wegen Friedbruchs für 2W6 Stunden in Gewahrsam nehmen. Eine Anklage und Ladung vor das Stadtgericht ist nicht ausgeschlossen.

Erkenntnisse am Dämmertor

Die Gardisten können folgende Informationen liefern:

- Bomil ist den Gardisten vom Sehen durchaus bekannt, da er häufig zwischen Sonnengrund und Weststadt pendelt. Sie kennen allerdings seinen Namen nicht. Geben Sie den Helden eine Beschreibung Bomils (dunkle krause Haare, Stiernacken, fehlende Finger).
- Bomil fiel Eslebon und Wina auf, weil er einer der ersten war, die die Weststadt am fraglichen Morgen verlassen haben und weil er Kratzer im Gesicht und an den Armen hatte.
- Sie haben ihn nach seinen Verletzungen befragt. Er hat Ihnen die (komplett erfundene) Geschichte von seiner Geliebten Ingrimiane aufgetischt, mit der es zum Streit gekommen ist, nachdem eine seiner Verflossenen aufgetaucht war. Die Kratzbürste hat ihn dabei so übel zugerichtet.
- Wenn die Helden gegenüber den Gardisten den Einbruch in die Brennerei (S. **46**) erwähnen, können diese sich an Bomil erinnern, der am Morgen danach mit einem dreirädrigen Handwagen voll Gerümpel (unter dem die gestohlenen Fässer verborgen waren) das Dämmertor passierte.

Diebstahl in der Brennerei Pirol

Bereits vor dem Mord an Eran stieg Bomil mit seinen Kumpanen in der *Brennerei Pirol* (**WS-14**) ein. Die Helden können durch die in Quarzens Garten verlorene Flasche *Perfekter Pirol* (S. **40**) oder den *Aventurischen Boten* auf diese Spur kommen. Die Stadtzeitung wird in den besseren Vierteln von Zeitungsjungen verkauft. Legen Sie den Helden bei Gelegenheit die der Box beiliegende *Ausgabe vom 22. Praios 1036 BF* vor.
Bomil und seine Kumpane erbeuteten vier Fässer zu je 20 Maß vom hochprozentigen Destillat, das als *Reiner Alkohol* auch an Alchimisten verkauft wird, und transportierten diese mit einem Wagen ab. Vor Entdeckung des Einbruchs verließen sie die Weststadt im Morgengrauen mit dem dreirädrigen Handwagen, auf dem sie die Fässer unter allerlei Gerümpel versteckt hatten.
Neugierige Strolche sind in der Brennerei nicht gerne gesehen und auch auf die Garde ist *Palinai Pirol* gar nicht gut zu sprechen, da sie ihrer Meinung nach den Fall verschlampt. Für sie ist die Beute ein herber Verlust, und sie hat wenig Hoffnung, dass ihr Brannt wieder auftaucht. Wenn man ihr verspricht, die Sache mit mehr Nachdruck zu verfolgen, ist sie sehr dankbar.
Wenn die Helden die Brennerei aufsuchen, wird im Hof gerade ein Wagen der Alchimika-Händlerin El'Tremian mit Fässern reinen Alkohols beladen. Auf der Plane ist in großen Lettern der Name der Händlerin zu lesen. Diese Szene dient dazu, die Verbindung der Brennerei zu den Alchimisten Gareths zu verdeutlichen.

Erkenntnisse aus der Brennerei

Im Gespräch mit Pirol oder bei einer nächtlichen Besichtigung lassen sich folgende Informationen gewinnen.



- Pirols Destillate lassen sich durchaus als alkoholische Komponente für alchimistische Rezepte verwenden (*Schnaps Brennen* +5, *Alchimie* oder stolz von Pirol verkündet).
- In der Nacht fünf Tage vor dem Mord wurde in die Brennerei eingebrochen (Pirol oder Stadtwache).
- Dabei wurde der Wachhund abgestochen (Pirol).
- Es wurden vier Fässer des besten Quittendestillats gestohlen (Pirol oder Stadtwache).
- Zum Abtransport der Fässer mit jeweils 20 Maß ist mit Sicherheit ein Wagen notwendig gewesen.
- Außerdem wurden mehrere Fläschchen (36 Stück à 1 Schank) des edlen Branntweins *Perfekter Pirol* gestohlen (Pirol).
- Nachdem die Stadtgarde den Tatort verlassen hatte, hat Pirol im Alkohollager einen Hirschhornknopf in Form einer Gans gefunden (aus dem Besitz Bomils).

Überfall auf den Alchimistentransport

Da Geese große Mengen Vitriol und Nitrol (**WdA 199**) bei Bomil bestellt hat, beschließt dieser mit seinen Kumpanen einen Transport von Alchimika zu überfallen. Bomil hat in Erfahrung gebracht, dass die Händlerin El'Tremian (**WS-06**) dieser Tage eine Wagenlieferung mit diesen Substanzen erwartet. Er und seine Kumpane lauern dem Transport auf, um die Ladung zu erbeuten. Verlagern Sie den Überfall an eine Stelle und zu einem Zeitpunkt, die Ihnen am besten passen. Die Ladung kann sich sowohl von Westen, Süden oder Osten Gareth nähern, je nachdem ob die Substanzen aus Perricum, über den Greifenpass, von Zwergen oder von der Westküste angeliefert werden.

Sie können die Helden direkt in das Geschehen einbinden: Überraschen Sie sie in den Gassen des Sonnengrundes mit einem auf sie zustürmenden herrenlosen Pferdewagen. Zunächst einmal müssen sie dem rasenden Gefährt ausweichen (Ausweichen, *Körperbeherrschung* +4 oder *Akrobatik* +2). Mit einem beherzten Sprung (*Körperbeherrschung* +6) kann auf den Wagen aufgesprungen und dieser zum Stehen gebracht werden (*Fahrzeug Lenken* +4). Wenn es dabei über Stock und Stein geht oder die Proben spektakulär misslingen, so kann Ladung verloren gehen. Die Tonkrüge lagern in Stroh, wenn sie umstürzen oder von der Ladefläche fallen und dabei zerbrechen, erhalten Helden oder Passanten im Umkreis 1W6 SP durch Säurespritzer.

Der schwer verletzte Fuhrmann (zwei Wunden in der Brust) und sein Gehilfe (Wunde im Bein) können nach 1W6 Spielrunden Suche in einer Nebengasse entdeckt werden. Sie berichten davon, dass sie von fünf Schlägern überfallen wurden. Der Anführer war ein bulliger Kerl mit schlimmen Kratzern im Gesicht. Die Angreifer haben den Wagen gestoppt, sofort angegriffen und die beiden Fuhrleute mit Knüppeln und Keulen fast bewusstlos geprügelt. Nach dem Überfall wurden zwei Krüge der Ladung auf einen dreirädrigen Handwagen verladen. Sie verzichteten darauf, das Fuhrwerk zu entwenden, da ihnen dies wohl zu auffällig war. Stattdessen schreckten sie die Pferde mit alchimistischem *Knallpulver* auf, so dass diese durchgingen. Anschließend sind sie mit ihrer Beute auf dem Handwagen zwischen den Häusern verschwunden.

Alchimistisches Knallpulver

Ähnlich wie Pyrophor (**WdA 36**) entzündet sich dieses graue Pulver bei Luftkontakt. Dabei entwickelt es aber keine offene Flamme, sonder verpufft in kleinen knisternden Knalleffekten.

Erkenntnisse beim Alchimika-Handel El'Tremian

Die Besitzerin El'Tremian ist derzeit – wie die meiste Zeit des Jahres – auf Reisen. Ihr Kontorleiter *Stordan Rogel* betreut Lagerung und Verkauf der Alchimika. Der Endfünfziger gibt sich nicht mit Pack (SO < 7) ab, weshalb ihm solche Helden nur in Verkleidung (*Sich Verkleiden* +2) oder einem guten Vorwand (*Überreden* +4) Informationen abknöpfen können.

Die Fuhrleute der Lieferung haben sich – sofern die Helden sie nicht selber gefunden haben – nach dem Schock des Überfalls zunächst einmal in eine nahegelegene Garküche zurückgezogen, wo sie auf den Schreck neben einem kurzen Mahl auch ein Bier heben. Am Tisch neben den beiden teilen Helfer der Initiative *Gareth betet* Rübenbrei an arme Tagelöhner und Straßenkinder aus, stets begleitet von der Formel „Kurz ist der Hunger – Lang ist das Heil."

- Der Wagen kam mit der monatlichen Lieferung Vitriol und Nitrol aus [setzen Sie die passende Richtung ein] (Rogel oder Fuhrleute).
- Es wurden zwei Krüge entwendet, je einer mit Nitrol und Vitriol (Rogel oder Fuhrleute).
- Gerade jetzt, wo Vitriol und Nitrol so knapp in der Stadt sind (Rogel).
- Die Knappheit kann sich Rogel nicht so recht erklären, freut sich aber über die guten Absatzmöglichkeiten.
- Vitriol und Nitrol sind zwei gebräuchliche Säuren, die in verschiedenen Rezepturen Verwendung finden, z.B. Klugheitselixier, Waffenbalsam und Nacladors Odem. (Rogel, mehr als ein paar Beispiele kennt er jedoch nicht).
- Auf einen der Räuber passt die Beschreibung Bomils (Fuhrleute).
- Die Räuber schafften die Beute in Richtung Sonnengrund mit einem dreirädrigem Handwagen davon (Fuhrleute).



Alchimisten und Apotheker in Gareth

In einer Großstadt wie Gareth besteht ein immenser Bedarf an alchimistischen Produkten. Nicht nur die klassischen Elixiere, sondern vor allem Mittel des täglichen Bedarfs werden mit ihnen hergestellt. Darunter sind Gifte gegen Ungeziefer, Säuren zur Metallbearbeitung, Beizen und Lacke sowie Farbstoffe und Konservierungsmittel wie Pökelsalz. Wenn die Helden sich nach Vitriol und Nitrol erkundigen, finden Sie bei den unten aufgelisteten Alchimisten Angaben, welche Rezepturen diesen bekannt sind.

- Vitriol nutzt man zum Lösen bestimmter Metalle und es wird in vielen alchimistischen Rezepturen verwendet: Zielwasser (Verbreitung 6), Angstgift (V5), Drachenspeichel (V5), Waffenbalsam (V5), Halbgift (V4), Klugheitselixier (V4), Regenbogenstaub (V4), Zwergentrunk (V4), Bannstaub (V3), Purpurblitz (V3), Restorarium (V3), Stabilisatum (V3), Wasserwahn (V3).
- Nitrol wird zum Beizen und Polieren von Metallen und bei der Herstellung gelben Leders verwendet. Es ist Zutat in Bannpulver gegen Unsichtbares (Verbreitung 4), Regenbogenstaub (V4), Unsichtbarkeitselixier (V4), Bannstaub (V3), Nacladors Odem (V3), Zazamotoxin (V2), Elixier gegen Verfall (V1), Zurbarans Tinktur (V1).
- Aus Vitriol und Nitrol zusammen werden die starke Salzsäure und Königswasser (zum Auflösen von Gold und Mondsilber) hergestellt. Sie finden gemeinsam Anwendung in Regenbogenstaub (Verbreitung 4) und Bannstaub (V3).
- Alkohol ist Grundlage unzähliger alchimistischer Produkte.

- Der greise *Dolgan Mercurius* (**AV-27**) hat leider keinen Schimmer von den Vorgängen in der Stadt und ist zudem schwerhörig, so dass eine Unterhaltung mit ihm zur Qual wird (Kenntnis von Rezepturen bis V3).
- *Parinor Grabensalb* (**TH-12**) hat die Verknappung von Vitriol in der Stadt bemerkt und kennt Vitriolrezepturen bis V2 sowie Nitrolrezepturen bis V3.
- *Clea Cornweyler* (**SP-03**) ist zwar an der Zutatenbeschaffung nicht beteiligt, hat aber Gerüchte vernommen, dass jemand in der Stadt Ingredienzien in größeren Mengen beschaffen lässt, unter anderem Vitriol und Nitrol. Wer dies ist, kann sie nicht sagen.

Helden im Auftrag der Stadtgarde oder Criminal-Cammer wird sie dies aus Sorge um ihren Ruf als verschwiegene Dienstleisterin nicht offenbaren.

Helden, die verdeckt vorgehen, können – gegen entsprechende Gegenleistung (je nach Auftreten, Dringlichkeit und Erfolg von *Überreden*-Proben zwischen 5 und 50 Silbertalern) – diese Informationen von ihr erhalten. Clea kennt Rezepturen mit Vitriol und Nitrol bis V2.

- *Helmbrecht Geese* ist einer der Alchimisten, die von Elbrecht Fuxfell mit der Beschaffung der Zutaten beauftragt. Wenn die Helden ihn aufsuchen, steht sein Labor bereits in Flammen (siehe S. 48).
- Die anderen von Elbrecht Fuxfell mit der Zutatenbeschaffung betrauten Alchimisten sind *Tsadan Arsteener* (**MG-09**, Rezepturen bis V3), *Ruberian Terforten* (**BW-10**, Rezepturen bis V2) und *Thisdan Dinckel* (**WG-04**, Rezepturen bis V3). Fuxfell hat die Order (Unauer Salz, lauteres Gold, Ilmenblatt) über die drei so aufgeteilt, dass sich im Einzelnen nirgends eine auffällige Bestellung ergeben hat. Weitere Zutaten erlangte Fuxfell über Devotionalienhändler Neu-Gareths (Greifenfedern), Schlachter (Ochsenhirn) und Bauern (Sonnenblumenkerne, Eichenlaub).
- Die zünftig organisierten Apotheker der Stadt, die Handel und Verarbeitung von Ingredienzien genauer überwachen als die freien Alchimisten, hat Fuxfell nicht eingebunden.

- Knallpulver in den Händen von gewöhnlichen Gaunern ist eher ungewöhnlich und spricht für eine Verbindung zu einem Alchimisten (4 TaP* in *Alchimie* oder Kommentar von Rogel).
- Wenn die Helden bisher im Dunklen tappen, können Sie am Ort des Überfalls einen der Hirschhornknöpfe Bomils mit Gänsemotiv platzieren (*Sinnenschärfe* +4).

Feuer in der Alchimistenküche

Nachdem Fuxfell alle wichtigen Zutaten erhalten hat und Geeses Dienste nicht mehr benötigt, ersticht er ihn. Damit will Fuxfell verhindern, dass sie Spur der Zutaten bis zu ihm führt. Er tilgt Beweise aus Geeses Abrechnungsbuch und steckt das Labor in Brand. Die folgende Szene beschreibt das Resultat von Fuxfells Brandstiftung.

Wenn die Helden aus dem Überfall auf den Alchimistentransport und dem Stadtboten darauf schließen, dass die Vorkommnisse mit Alchimisten zu tun haben, so finden sie Geeses Laden als zum Tatort nahe gelegenen Alchimisten im Sonnengrund. Sollten die Helden diesen Zusammenhang nicht aufdecken, so können Sie diese Szene zufällig bei einem Aufenthalt im Sonnengrund einstreuen oder ganz auf sie verzichten. Im letzten Fall wird der Brand später von der Criminal-Cammer in Zusammenhang gesetzt, die dann die Beweise vor Gericht vorlegt (S. 52).

Die Lage von Geeses Labor können die Helden bei beliebigen Passanten des Sonnengrundes erfragen (1-3 auf 1W6).





Das *Haus des Alchimisten* (**SG-10**) liegt in einer Gasse am Rande der Dämonenbrache.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr nähert euch dem beschriebenen Haus, als eure Nasen brenzligen Geruch wahrnehmen. Als ihr um die Ecke in die Gasse am Rande der Dämonenbrache einbiegt, könnt ihr Rauch aus den Fenstern eines Hauses aufsteigen sehen. Vor dem Gebäude haben sich Nachbarn versammelt, deuten mit Fingern auf den Rauch, gestikulieren wild in der Luft herum und rufen nach Wasser.

Das Feuer droht, auf andere Gebäude überzugreifen. Der nächste Brunnen liegt im Hof einer Suppenküche von *Gareth betet*, 40 Schritt vom Brand entfernt. Die Nachbarn und die in orangefarbene Kutten gekleideten Badilakaner beginnen bereits eine Eimerkette von dort zum Brand zu bilden, doch man sieht ihnen an, dass sie Respekt vor der brennenden Alchimistenküche haben.

Wider den roten Hahn

Sofern die Helden sich an der Bekämpfung des Feuers im Labor von Helmbrecht Geese beteiligen wollen, finden Sie hier einige Ansätze, wie Sie die Löschaktion in Regeln umsetzen können.

Feuer

Ein Feuer breitet sich von einem Brandherd aus. Dieser entsteht, sobald 10 Strukturpunkte eines Objekts durch Feuer vernichtet werden. Der Brandherd verursacht am brennenden Objekt in der nächsten KR 1W6 Verlust an Strukturpunkten. Dabei steht dem Objekt ein RS in Höhe der halben Härte zu. Sobald weitere 10 Strukturpunkte verloren sind, erhöht sich der Schaden des Brandherdes auf 2W6 Punkte pro KR, bei weiteren 10 verlorenen Strukturpunkten auf 3W6 Punkte usw. Ist das Objekt zerstört oder erzeugt der Brandherd 6W6 Punkte Strukturschaden, so teilt sich der Brandherd in zwei Herde mit jeweils 3W6 SP. Dabei fangen natürlich nur brennbare Gegenstände der Umgebung Feuer.
Wenn der Verlust die Hälfte der Strukturpunkte übersteigt, ist eine Probe auf die Struktur des Objektes notwendig. Misslingt diese, ist das Objekt zerstört und alle Brandherde springen auf die Umgebung über. Bei einem Haus bedeutet dies zum Beispiel den Einsturz und ein Übergreifen der Brände auf die Nachbargebäude.
Details zu Strukturpunkten, Härte und Struktur finden Sie im **WdS** auf Seite **191**.

Brandbekämpfung

In jeder Kampfrunde kann eine Person eine Löschaktion an einem Brandherd durchführen. Um die Schadenswirkung eines Brandherdes um einen Würfel zu reduzieren, müssen 10 Löschpunkte angesammelt werden. Ein gelungener Löschversuch mit einer Decke erzeugt W6 Löschpunkte. Ein Eimer Sand löscht 1W6+1, ein Eimer Wasser 2W6+1, ein Kübel 3W6+1. Die Punkte können über mehrere KR angesammelt werden. Sinkt die Schadenswirkung des Brandherdes auf 0W6 Punkte, ist er gelöscht.
Je nach Situation ist für eine gelungene Löschaktion eine *Körperbeherrschungs*-Probe notwendig. Diese kann durch die Umgebungsbedingungen erschwert werden oder bei besonders kniffeligen Bränden auch durch *Akrobatik* ersetzt werden. Bei einer misslungenen Probe schlägt der Löschversuch fehl. Geht die Probe um mehr als fünf Punkte daneben, erhält der Löschende 1W6 TP, gegen die nur unbrennbare Kleidung schützt. Bei einem Patzer erhöht sich der Schaden auf 1W20 TP.



Wenn die Helden das Haus erreichen, wüten in Geeses Labor drei getrennte Bandherde, die jeweils 2W6 Punkte Strukturschaden je KR verursachen.

Die Laboreinrichtung hat 2x40 Strukturpunkte (STP), die vier Wände des Labors inklusive dem Zutatenlager haben je 120 STP. Greift das Feuer auf die Nachbarräume über, gehen Sie von jeweils 60 STP für den Hausrat und je 80 STP für die einzelnen Wände aus. Die Härte der Wände beträgt 14, die des Fachwerks im Obergeschoss 10. Hausrat und Einrichtung überschreiten kaum eine Härte von 8. Wenn es den Helden (oder den Anwohnern) nicht gelingt, Geeses Labor zu löschen, so greift der Brand schnell auf die anderen Räume des Hauses über. In diesem Fall können die Helfer nur noch versuchen, die Nachbarhäuser vor dem Übergreifen des Feuers zu schützen. Eimer mit Wasser aus der Kette erreichen jede zweite Kampfrunde den Brandherd. Gelingt es den Helden, die Löschaktionen zu koordinieren (*Kriegskunst* +5), so kann der Wert verdoppelt werden.

Die geweihte Schwester Elwene (*989 BF, weißblonder Zopf, grüne Augen, 1,63 Schritt, *kompetent*, SO 6, GT 4) von den Badilakanern spricht den Löschenden Mut zu oder schreitet selbst mit dem Eimer tief zwischen die Flammen bleibt unversehrt (Dythlinds Wandeln im Feuer, Grad III).

Würfeln Sie, solange die Helden im Labor löschen, alle 3 KR mit dem W6:

1	Mit einer heftigen Explosion detonieren einige Alchimika: 2W6 SP für Umstehende
2	Die Verbrennung einer alchimistischen Substanz erzeugt giftige Gase: 1W3 SP/KR für 1W20 KR in der Nähe.
3	Eine ölig-brennende Flüssigkeit breitet sich auf dem Boden aus: Zwei zusätzliche Brandherde entstehen; GE-Probe, um nicht angesengt zu werden (1W6 SP).
4	Eine Flüssigkeit verpufft unter Dampfentwicklung: Sichtbehinderung, in den folgenden 3 KR sind die Löschproben um 3 Punkte erschwert.
5	Mit blauem Flittern verbrennt ein von einem Regal herabrieselndes Pulver.
6	Eine berstende Flasche mit Flüssigkeit löscht 1W3 Brandherde.

Versuchen die Helden parallel Gegenstände aus dem Labor zu retten, können Sie die Zufallstabellen aus **WdA 31** verwenden. Verlangen Sie GE-Proben, bei deren Misslingen die Helden andere Löschende behindern oder selbst mit dem Feuer in Kontakt kommen (Feuerschaden bis zu 3W6 SP, Folgeschäden beachten). Ein gezieltes Suchen nach bestimmten Mitteln oder Stoffen ist in der Feuerhölle kaum möglich.

Rauchende Überreste

Nach etwa 40 KR erreicht die Brandwehr mit acht Helfern und einem Wasserwagen das Feuer. Spätestens dann wird der Brand eingedämmt und gelöscht.

Je nach Vorgehen und Schnelligkeit der Helden beim Löschen kann das Ergebnis des Feuers von einer zerstörten Alchimistenküche bis hin zu rauchenden Trümmer von Geeses Haus und beschädigten Nachbarhäusern reichen. Schwester Elwene vollzieht mit den Nachbarn einen Dankgottesdienst zur Löschung der Flammen und mindert Brandverletzungen (Heilungssegen, Grad II, 2W6+3 LeP für bis zu 10 Personen).

Über den Brand berichtet wenige Tage später der *Aventurische Bote* (Ausgabe vom 29. Praios 1036 BF).

Erkenntnisse aus dem Alchimistenlabor

Die möglichen Erkenntnisse der Helden hängen vom Zustand des Hauses nach dem Brand ab. Zusätzlich können Zeugen Auskunft über den Hergang geben.

- Geeses verbrannte Leiche kann geborgen werden, sobald die rauchenden Trümmer abgekühlt sind (*Totenangst* beachten). Eine Untersuchung der Überreste zeigt bei herausragenden anatomischen Kenntnissen (*Anatomie* +10), dass Geese vor dem Brand erstochen wurde.
- Es können in einem Ersetzungsalphabet geschriebene Papiere gefunden werden, die aus einem Abrechnungsbuch stammen. Eine Kopiervorlage sowie Auflösung und Ersetzungsalphabet finden Sie im Anhang auf Seite 57. Aus den Fetzen lässt sich rekonstruieren, dass ein gewisser Bomil Fedor von Geese den Auftrag bekam, eine Reihe alchimistischer Zutaten zu beschaffen. Wenn das Haus noch steht, dann können diese Papiere in Geeses Verkaufsraum gefunden werden. Falls das Haus zerstört ist, so hat Fuxfell eine Handvoll der Papiere im Hinterhof verstreut. Seiten, die auf ihn selbst hindeuten könnten, hat Fuxfell vorher säuberlich entfernt und mitgenommen. Um das Schriftstück zu entschlüsseln müssen 6 TaP* mittels *Kryptographie*-Proben angesammelt werden (1 Probe pro SR) oder Sie lassen Ihre Spieler direkt am Spieltisch knobeln. Alternativ kann auch einer der auf Seite 48 genannten Alchimisten für einen kleinen Obolus (1W6+4 S) aushelfen
- Auf dem Hinterhof können zwei markante Hirschhornknöpfe mit Gänsemotiv, ähnlich denen bei Pirol gefunden werden (*Sinnenschärfe* +4).
- Im Hof befindet sich auch der dreirädrige Handwagen, mit dem Bomil und seine Kumpane die Alchimika transportierten.
- Schwester Elwene hat einige Zeit vor dem Brand einen Besucher bei Geese beobachtet, dessen Beschreibung auf Bomil passt.



Eine falsche Spur?

Die in Brennerei und der ausgebrannten Alchimistenküche zu entdeckenden Hirschhornknöpfe in Form einer Gans fielen von Bomils Kleidung ab und führen in den Sonnengrund. Ein zünftiger Schneider im Südquartier kann bei 1-3 auf 1W6, in einem anderen Stadtteil bei 1 auf 1W6 die Knöpfe und ihren Hersteller kennen. Der greise *Ugalf Lonnert* (*964 BF, graue Haare, grüne Augen, gebeugt, 1,63 Schritt, SO 4) aus dem *Hexenkessel* (**SG-05**) macht diese Stücke und verkauft sie an Schneider. Er lebt in der gleichen Mietskaserne wie Bomil in einem der ärmlichen Zimmer des Dachgeschosses.
Suchen die Helden den Alten auf, so kommen sie leider zu spät. Er ist in der letzten Nacht dem Dumpfschädel erlegen. Sein Zimmer ist bis auf einen Strohsack und ein kleines Kästchen mit Hirschhornknöpfen leer. Bis auf die Kleider, die er bei seinem Tod am Leibe trug, besaß er nichts mehr, da er seinen Hausrat an *Alrik Brendel,* den Krämer im Erdgeschoss des Hauses verkauft hat, um einen Heiler bezahlen zu können. Das und vieles mehr kann die Hausmeisterin *Elwene Glock* erzählen. Sie hat sich in den letzten Wochen um den Alten gekümmert und regt sich gehörig auf, dass er sein ganzes Zeug dem Krämer verkaufte und sie so um ihr wohl verdientes Schnapsgeld gebracht hat.
Wenn es Ihnen passend erscheint, können die Helden hier Bomil direkt über den Weg laufen, entweder als Passanten, den die Helden später wiedererkennen, oder als Einleitung der finalen Konfrontation mit dem Mörder.

Finale im Südquartier

Sobald die Helden Bomil als Täter ausgemacht haben, nähert sich das Abenteuer dem Ende. Haben die Helden nur eine Beschreibung von Bomils Äußerem, fruchtet eine Befragung von Passanten im Südquartier nicht: Zu viele Gesichter gibt es im größten Armenviertel Aventuriens, zu viele Männer mit Stiernacken und Blessuren. Allerdings können ihn die Kirschdiebe von der Brezel-Bande identifizieren und die Helden in ihre Mietskaserne führen. Haben die Helden Bomil Fedors Namen, kann ein Sonnengrunder bei einer 1 auf 1W6 sagen, dass er im Hexenkessel wohnt.

Bomils Unterschlupf

Bomil lebt inmitten der Mietskaserne **Hexenkessel** (**SG-05**), deren Mauern sich aus dem Elend des Quartiers erheben. Eine ausführliche Beschreibung der Mietskaserne samt Gebäudeplan finden Sie in **Dächer** auf Seite 162.
Bomil haust mit drei Kumpanen in einem Zimmer im Dachgeschoss (**D4**). Wenn die Helden hier überraschend einfallen, können sie die Gauner überrumpeln. Sofern die Helden erwartet werden, hat Bomil eine gespannte Armbrust griffbereit, die er auf den ersten das Zimmer betretenden Helden abfeuern wird.
Je nachdem, ob die Helden offen oder verdeckt vorgehen, aggressiv auftreten oder sich auf Stadtgarde oder die Criminal-Cammer berufen, des Nachts eindringen oder bei hellichtem Tag, unterscheiden sich die Gegebenheiten in der Mietskaserne.

Bomils üblicher Tagesablauf

In der Regel steht Bomil am späten Vormittag auf und verlässt die Mietskaserne, nicht ohne bei *Olorande Korbers* ein kurzes Frühstück einzunehmen. Danach widmet er sich seiner Tätigkeit: Je nach derzeitigem Auftraggeber verprügelt er Leute, bricht ein oder begeht kleinere Überfälle. Derzeit ist er hauptsächlich auf der Suche nach den Zutaten für den Alchimisten. Geese wird er nur aufsuchen, um die Zutaten abzuliefern. Am späten Nachmittag kehrt er gelegentlich wieder in Olorandes Garküche zurück, falls er sich nicht andernorts mit Essen versorgt, um danach erneut in den Gassen zu verschwinden. Sein Revier ist der Sonnengrund und der Süden der Weststadt. Spät nach Mitternacht kehrt er in sein Quartier zurück. Gelegentlich trifft sich Bomil mit einigen Kumpanen in einer Kneipe der Umgebung zum Würfelspiel. Jeden Rohalstag besucht er nachmittags seine Tochter *Arina* im Waisenhaus.

Das Ende eines Mörders

Egal wo die Helden Bomil stellen, er wird sich zunächst – sofern er in Begleitung seiner Schlägerbande ist, zusammen mit diesen – dem Kampf stellen. Bomils Werte finden Sie ebenso wie die Werte seiner Kumpane im Anhang.
Im Kampf mit den Helden werden Bomils Kumpane bei einer schweren Verletzung versuchen zu fliehen (sobald sie eine Wunde erleiden). Bomil selber nutzt alle sich ihm in der Umgebung bietenden Vorteile, um eine Übermacht von Helden aufzuhalten (Umkippen von Fässern, Niederreißen von Vorhängen) oder vor ihr zu fliehen (klettert aus dem Fenster und über Dächer, springt auf fahrende Wagen auf, siehe auch Regeln zum *Häuserlauf* in **Metropole** 19. Bomil führt seit langem zwei Elixiere mit sich, die er als Lohn für frühere Aufträge von Geese erhalten hat und die er für wirklich brenzlige Situationen aufgespart hat: Für den Fall, dass er kämpfen will ein



Kraftelixier (bei dem er sich für stärker hält, als er es tatsächlich wird) und für den Fall der Flucht ein *Unsichtbarkeitselixier* (bei dem er überrascht ist, dass seine Kleidung sichtbar bleibt).
Bomil kämpft bis zur zweiten Wunde und wird sich dann ergeben. Je nachdem, was ihm nach Auftritt der Helden Erfolg versprechender erscheint, wird er um sein Leben flehen und sich als kleines Licht darstellen (Mitleid erregen) oder aber sich als wichtiges Mitglied der Tobrier ausgeben, die den Helden den Schädel einschlügen, wenn sie ihn nicht frei lassen (Drohen, Einschüchtern). Misslingt das, gesteht er die Taten zögerlich und stellt Geese als Anstifter dar.

Sollte Bomil noch leben, stehen am Ende der Auseinandersetzung die Übergabe Bomils an die Stadtgarde und seine Anklage vor dem Gericht.

Sowohl Irian Quarzen als auch Iam Altacker werden eine Übergabe Bomils an die Wache befürworten. Beide leben unter der Maske wohlhabender Bürger und wissen, dass bei Kindsmord und Brandstiftung Bomil die Todesstrafe nicht erspart bleiben wird. Zudem hat Iam Mittel und Wege, Bomil auch im Kerker ausschalten zu lassen, falls es nicht zu einer Verurteilung zum Tode kommt.

Beweise und Beute

Kleidung Bomils:
- verfärbte Schuhe, denen der deutliche Geruch von Vitriol anhaftet

In einer Truhe in Bomils Raum:
- Jacke mit Hirschhornknöpfen, einige fehlen (von Bomil an zwei Tatorten verloren)
- eingerissenes braunes Leinenhemd mit Blutspuren (von Bomil in der Mordnacht getragen, von der Dronenhecke zerschlissen, Blutflecken von Eran)
- ausgestopfter Valpobär mit dem aufgestickten Namen Arina (Bomils Tochter, die zur Zeit im Waisenhaus am *Traubenmarkt* (**SG-15**) lebt)

Kiste in Bomils Raum:
- 19 Fläschchen *Perfekter Pirol* (Beute aus dem Diebstahl in der Brennerei)
- ein leerer Tiegel mit Resten von Heilsalbe (hergestellt von Geese)

Unter einem losen Dielenbrett in Bomils Raum *(Sinnenschärfe +4* oder *Zwergennase +0)*:
- Säckchen mit 32 D (ein Teil des Lohns von Geese)

Leumund und Zeugenaussagen

Unter den Hausbewohnern oder anderen Bekannten gibt es keinen, der für einen guten Charakter Bomils vor Gericht bürgen möchte. Eher würden manche Nachbarn, die Bomil nicht gut behandelt hatte, aussagen, dass sie ihn eines Mordes für fähig halten. Manch einer hat ihn auch gesehen, wie er passend zu den Tatzeiten das Gebäude verlassen oder wieder betreten hat. Bedienstete des Waisenhauses sprechen sich nicht für ihn aus, die Stimme seiner Tochter Arina zählt vor Gericht wenig. Der Leumund spricht damit ebenso gegen Bomil.

Bomils Verurteilung und Hinrichtung

Bomil wird im *Rathaus* (**NH-23**) unter großem Zuschauerandrang als Mordbrenner und Kindsschlächter der Prozess gemacht. Richter Jodruan Mallorn leitet das Verfahren, so dass die Helden ihm hier zum ersten Mal persönlich begegnen können. Bomil streitet alle Vorwürfe ab, besteht darauf, dass er kein Brandstifter ist und belastet den toten Geese. Die Beweislast und die (möglichen) Aussagen von Helden und Leumundszeugen sind jedoch so erdrückend, dass ihn Richter Mallorn wegen mehrfachen Mordes und Brandstiftung zum Tod durch den Strang verurteilt.
Im Büßergewand in einem vergitterten Wagen wird Bomil zur *Rabenstatt* (**UL-03**) vorgefahren, wo ihm der Henker unter den Augen der schaulustigen Menge die Schlinge um den Hals legt. Ein schneller Griff des Henkers zum Hebel lässt die Falltür des Galgens aufspringen und Bomil segnet das Zeitliche.

Der Lohn der Mühen

Von der Stadtgarde erhalten die Helden Lohn und Spesen entsprechend ihrer Vereinbarung. Iam Altacker spricht direkt nach der Verurteilung öffentlich seinen Dank aus, lobt Gesetz und Gerechtigkeitssinn und übergibt den Helden feierlich das ausgesetzte Kopfgeld für die Ergreifung von Erans Mörder.

Die Helden erhalten in privater Umgebung die Belohnung und den Dank von Altacker. Er bietet Ihren Helden an, auch in Zukunft in der besseren Gesellschaft Gareths ein gutes Wort für sie einzulegen. Das umfasst natürlich auch die Phexkirche und die Unterwelt Gareths, was die Helden zu diesem Zeitpunkt aber noch nicht ahnen können.
Wenn die Helden sich besonders geschickt angestellt haben, so kann es durchaus passieren, dass sie von der Alten Gilde kontaktiert und angeworben werden. Dies geschieht natürlich ohne dass Iam Altacker sich offenbart, allerdings ist man davon beeindruckt, wie die Helden den Mordbrenner Bomil zur Strecke gebracht haben.

Zusätzlich können sich weitere Stellen erkenntlich zeigen, die von Bomil geschädigt wurden: Pirol wird sich mit 5 Dukaten gütlich zeigen, sofern ihm die Reste des gestohlenen



Branntweins übergeben werden. Ebenso bedankt sich Kontorleiter Stordan Rogel mit 10 Dukaten, die auch in Form von gängigen Alchimika ausgezahlt werden können.
Sobald sich ihr Tun etwas herumgesprochen hat, begegnet den Helden hin und wieder Entgegenkommen an vielen Orten, wenn man sie als die Fänger des Kinderschlächters erkennt. Hier ein respektvoller Knicks, da günstige Preise beim Einkauf, eine verbilligte Bleibe oder gar Freibier in einer Kneipe. Sie haben ihre erste große Tat in Gareth vollbracht.
Für die Aufklärung des Mordes können Sie **250 Abenteuerpunkte** an jeden Helden vergeben. **Spezielle Erfahrungen** wurden in *Menschenkenntnis, Gassenwissen, Rechtskunde*, häufig angewandten Kampftalenten und eventuell *Alchimie* gemacht.

Anhänge

Dramatis Personae

Bomil Fedor



Bomil Fedor

Aussehen: Hochgewachsener, bulliger Enddreißiger. Bomil hat dunkles krauses Haar, eine kräftige Statur und einen Stiernacken. Ihm fehlen drei Finger der linken Hand. Er trägt eine Jacke, einen Schultergurt und eine Hose in gedeckten Farben.
Hintergrund: Bomil (*998 BF) hat den Großteil seines Lebens im Südquartier verbracht. Seit er als Jugendlicher bei einem Kampf drei Finger eingebüßt hat, musste der geborene Linkshänder nicht nur lernen, auf die rechte Hand umzusteigen, sondern auch feststellen, dass ihm mit diesem typischen Diebesmerkmal viele Möglichkeiten verwehrt waren, ein anständiges Gewerbe zu erlernen. Als Auftragsschläger bietet er seine Dienste allen an, die ausreichend dafür bezahlen (ab 5 Silbertaler zum Beispiel für Einschüchterungen). Er hat lockeren Anschluss an die Unterweltbande der Tobrier, verheimlicht vor ihnen aber die meisten seiner Aufträge, um nicht zu viele seiner Einkünfte an Bandenobere abgeben zu müssen. Im Hexenkessel ist er vielen als grober Klotz bekannt und man geht ihm aus dem Weg. Zurzeit zieren tiefe Kratzer sein Gesicht und seine Arme, die er sich beim Durchbruch durch Quarzens Hecke zugezogen hat.
Bomil hat eine vierjährige Tochter mit dem Namen *Arina*, die im Waisenhaus am *Traubenmarkt* (SG-15) aufwächst, da die Mutter bei der Geburt starb und Bomil mit dem Kind überfordert war. Er besucht sie regelmäßig und hofft, bald genug Geld beisammen zu haben, um sie zu sich holen zu können. Niemand seiner Kumpane ahnt etwas von dem Kind, aber einigen Nachbarn hat Bomil von seiner Tochter berichtet.

Kurzcharakteristik: *kompetenter Schläger*
Füchsischer Name: Zweifinger*
Beziehungen: hinlänglich im Sonnengrund, ansonsten minimal
Finanzkraft: gering
Zitat: *„Aus dem Weg!", „Kommt darauf an, was ihr dafür bezahlt…"*

MU 15	**KL** 11	**IN** 12	**CH** 10
FF 12	**GE** 13	**KO** 14	**KK** 15
LeP 36	**AuP** 42	**AsP** –	**KaP** –
WS 7	**MR** 5	**SO** 3	**GT** 1

Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit; Einhändig, Goldgier 9
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Schmutzige Tricks, Standfest, Waffenlos Hammerfaust
Talente: Athletik 7, Schleichen 5, Selbstbeherrschung 12, Sich Verstecken 4, Sinnenschärfe 8, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 9, Überreden (Lügen) 13 (15), Schlösser Knacken 8
Ausrüstung: Schlagring, Schwerer Dolch, zwei Wurfdolche, Kraftelixier C, Unsichtbarkeitselixier D

Waffenlos (Hammerfaust):	**INI** 15+1W6			
	AT 15	**PA** 12	**TP(A)** 1W6+1	**DK** H
Schlagring:	**INI** 15+1W6			
	AT 15	**PA** 12	**TP(A)** 1W6+3	**DK** H
Schwerer Dolch:	**INI** 15+1W6			
	AT 14	**PA** 11	**TP** 1W6+2	**DK** H
Wurfdolch:	**INI** 15+1W6		**FK** 19	**TP** 1W6+1
Leichte Armbrust:	**INI** 15+1W6		**FK** 17	**TP** 1W6+6*
Straßenkleidung:	**RS** 0	**BE** 0	**GS** 8	



Bomils Mittäter

Bomil kann bis zu sechs weitere Schläger aus den Mietskasernen des Hexenkessels mobilisieren: *Linnert, Pagol, Gernot, Sigman, Rumpo und Yann*. Mit diesen hat er sowohl die Brennerei ausgeraubt als auch den Vitrioltransport überfallen.

Bomils Kumpane
LeP 31 **AuP** 33 **AsP** – **KaP** –
WS 7 **MR** 3 **SO** 2-4 **GT** 1
Waffenlos (Raufen): INI 9+1W6
AT 12 **PA** 11 **TP(A)** 1W **DK** H
Schwerer Dolch: INI 9+1W6
AT 12 **PA** 10 **TP** 1W+2, **DK** H
Wurfdolch: INI 9+1W6 **FK** 16 **TP** 1W+1
Straßenkleidung: **RS** 1 **BE** 1 **GS** 7
Sonderfertigkeiten: Schmutzige Tricks

Helmbrecht Geese

Der Alchimist und Apotheker (*986 BF, braune Haare, dunkelbraune Augen, *meisterlich*, SO 7, GT 1) lebt seit vielen Jahren im Sonnengrund. Obwohl die wenigsten Bewohner seine Dienste mit barer Münze bezahlen können, kommt er gut über die Runden. Die meisten Kunden bezahlen in Naturalien oder Helmbrecht erbittet sich eine Dienstleistung. Seine Kontakte zu vielen Schuldnern im Viertel ermöglichen es ihm, auch ungewöhnliche Zutaten besorgen zu lassen. Daher hat er – auch im restlichen Gareth – den Ruf, fast alles besorgen zu können.

Irian Quarzen

In jungen Jahren war Irian (*962 BF, schlohweißes Haar, gebeugt) ein erfolgreicher Dieb und Einbrecher in Punin. Als das Alter seinen Tribut forderte, zog er sich aus den Geschäften zurück und ließ sich im fernen Gareth nieder. Hier lebt er von seiner umfangreichen Beute aus alten Zeiten und von gelegentlichen phexgefälligen Geschäften. In den letzten Jahren hat Irians Augenlicht zunehmend nachgelassen, so dass er sich tagsüber von seinem Bediensteten *Bernhelm* (*996 BF, weißblonde Haare, graue Augen, beleibt, schweigsam, ein ehemaliger Schüler, SO 6, *durchschnittlicher Einbrecher und Knecht*, GT 2) im Haus unter die Arme greifen lässt.

Kurzcharakteristik: brillanter Dieb, kompetenter Händler
Füchsischer Name: Alter Zausel*
Beziehungen: ansehnlich
Finanzkraft: ansehnlich
Zitate: *„Bei Phex, wenn ich's doch wenigstens richtig erkennen könnte…", „Mein Junge, ich zähle zwar 74 Lenze, aber noch bin ich nicht taub."*

MU 15 **KL** 13 **IN** 16 **CH** 15
FF 12 **GE** 10 **KO** 9 **KK** 7
LeP 29 **AuP** 21 **AsP** – **KaP** –
WS 5 **MR** 6 **SO** 9 **GT** 2

Vor- und Nachteile: Lahm, Fast blind
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit
Talente: Sinnenschärfe 12 (Sicht: 0), Menschenkenntnis 12, Überreden (Lügen, Feilschen) 15 (17), Schlösser Knacken 17, Taschendiebstahl 13

Dolch: INI 7+1W6 **AT** 7 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H
Straßenkleidung: **RS** 0 **BE** 0 **GS** 4
Verhalten im Kampf: Irian versucht einem Kampf aus dem Weg zu gehen.

Die Brezel-Bande

Die Brezel-Bande ist ein Zusammenschluss von Kindern aus der Weststadt, dem Schlossviertel, dem Arenaviertel und dem nördlichen Sonnengrund. Im Gegensatz zu den handfesten kriminellen Kinderbanden der Garether Armenviertel ist die Brezel-Bande eher eine romantische Jugendbande. Der Name der Bande leitet sich aus dem Treffpunkt der Bande im Nachbarhaus der gleichnamigen Bäckerei ab. Die Mitglieder der Brezel-Bande sind:

Valman Schlunder
Der Sohn eines Krämers aus der Weststadt (*1022 BF, blonde Haare, braune Augen, flink, 1,61 Schritt) ist der Anführer der Brezel-Bande. Der drahtige Junge gründete die Bande vor zwei Jahren. Er ist forsch und neugierig. Tagsüber hilft er im Laden seines Vaters aus oder drückt die Schulbank im Hesindetempel. Valman hält nichts von krummen Dingern, weshalb er dauerhaft mit Eran in den Haaren lag.

Eran Altacker
Das Opfer des Mordes war ein aufgeweckter Junge (*1024 BF, blond, schlaksig, 1,49 Schritt) und die Hoffnung seines Onkels Iam auf einen zukünftigen würdigen Nachfolger. Der Zwölfjährige hatte bereits erste Erfahrungen mit kleineren Diebstählen und Einbrüchen. Dabei war er die treibende Kraft hinter den zwielichtigeren Unternehmungen der Brezel-Bande, die gerade Valman ein Dorn im Auge waren.

Leonore Damotil
Leonore Damotil (*1023 BF, dunkelblonde Haare, blassblaue Augen, gertenschlank, 1,58 Schritt) stieß vor wenigen Monaten zur Brezel-Bande. Die Dreizehnjährige schwärmt sowohl für Valman als auch für Eran und heizt den Konflikt zwischen den beiden damit an.



Angilbert Korninger
Angilbert (*1023 BF, dunkelblonde Haare, braune Augen, beleibt, 1,37 Schritt) ist der Sohn des Brezelbäckers, in dessen Keller die Bande ihr Quartier hat. Er hat den Durchgang unter dem Brinwall entdeckt und erweitert. Insgeheim ist der schüchterne Junge in Leonore verliebt und hasst Eran dafür, dass diese sich zu ihm hingezogen fühlt. Anfänglich freut er sich über Erans Verschwinden und wird nicht viel dazu beitragen, dass er wieder auftaucht. Als er jedoch gewahr wird, dass Eran tot ist, bekommt er es mit der Angst zu tun und verschließt sich.

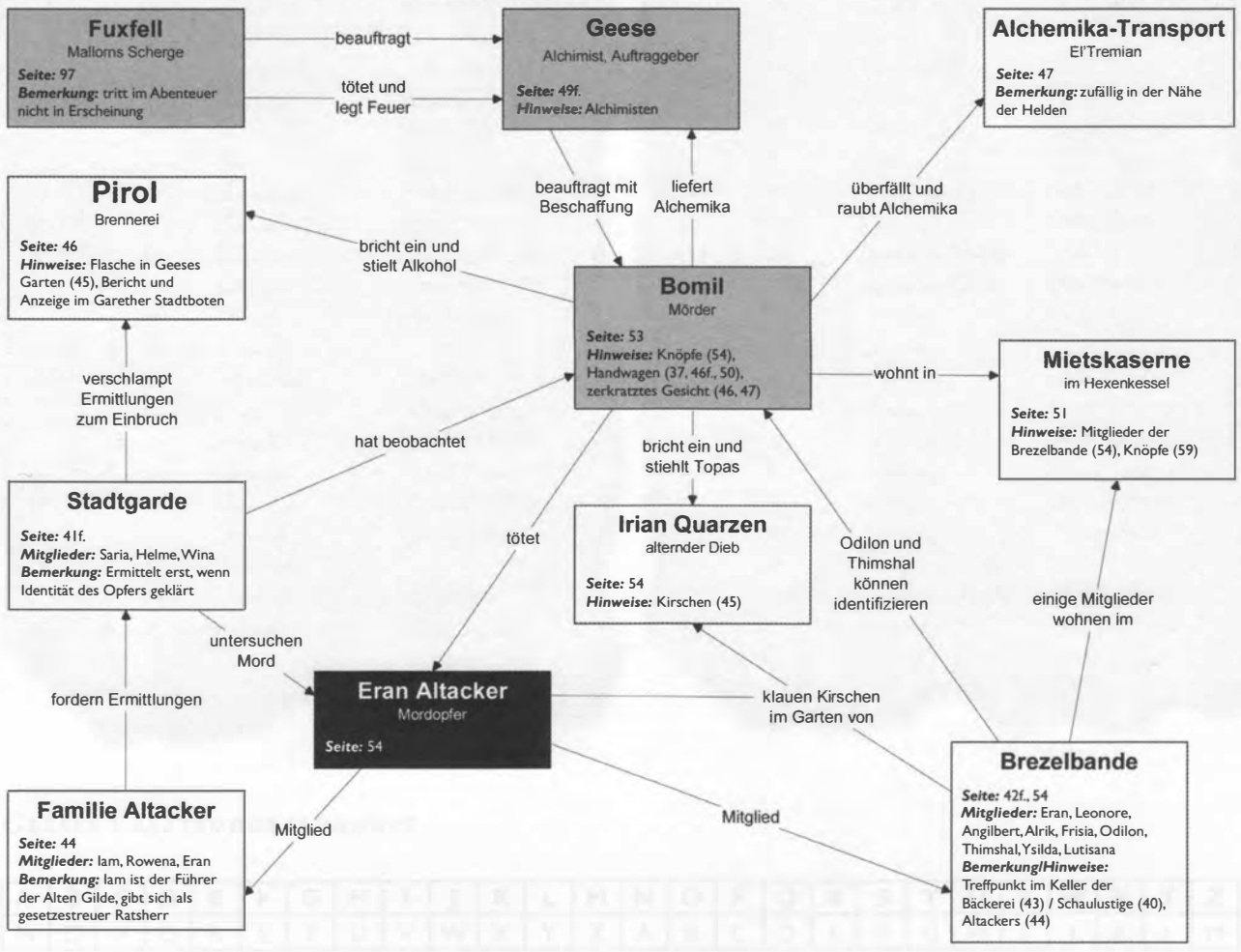
Weitere Mitglieder der Bande sind **Alrik Huisdorn** (*1025 BF, rote Haare, braune Augen, 1,55 Schritt) und **Frisa Inke** (*1024 BF, rote Haare, graue Augen, 1,45 Schritt), zwei Straßenkinder aus dem Sonnengrund sowie **Odilon Appelanger** (*1025 BF, weißblonde Haare, braune Augen, sehnig, 1,44 Schritt) und **Thimshal Marnion** (*1025 BF, dunkelblonde Haare, blaßblaue Augen, 1,39 Schritt) aus einer der Mietskasernen im Hexenkessel. Die Schwestern **Ysilda** (*1024 BF, braune Haare, braune Augen, pickelig, mollig, 1,43 Schritt) und **Lutisana Hainsate** (*1026 BF, rote Haare, Zopf, Sommersprossen, grüne Augen, klein, 1,39 Schritt) vervollständigen die Gruppe.

Durchschnittliche Werte der Kinder

LeP 18	**AuP** 25	**AsP** –	**KaP** –
WS 4	**MR** 2	**SO** 3-6	**GT** 2-4

Waffenlos (Raufen): INI 9+1W6
AT 12 **PA** 11 **TP(A)** 1W **DK** H
Kleidung: RS 0 **BE** 0 **GS** 8

Schaubild des Falls





Zeitleiste

Der Verlauf des Abenteuers nach dem Einstieg der Helden am 22. Praios ist als Vorschlag anzusehen und hängt vom Vorgehen der Helden ab.

1. Praios 1036 BF, Praiostag: Richter Mallorn entdeckt das Rezept des Pertineriums

8. Praios, Praiostag: Mallorn beauftragt Elbrecht Fuxfell mit der Beschaffung der Zutaten. Fuxfell sucht Helmbrecht Geese und andere Alchimisten auf

13. Praios, Erdstag: Helmbrecht Geese beauftragt Bomil mit der Beschaffung einiger Zutaten

16. Praios, Rohalstag: Bomil und seine Kumpane steigen in die Schnapsbrennerei Pirol ein.

20. Praios, Erdstag, nachts: Die Brezelbande beginnt einen Durchgang in Quarzens Hecke zu schneiden

21. Praios, Markttag, abends: Eran Altacker wird das letzte Mal zuhause in der Villa Altacker gesehen und stiehlt sich aus seinem Zimmer zu seinen Freunden fort. Die Brezel-Bande entschließt sich zum Kirschraub in Quarzens Garten

21. Praios, Markttag, nachts: Bomil beabsichtigt in Quarzens Haus einzubrechen, begegnet dabei den Kindern im Garten und tötet Eran Altacker

22. Praios, Praiostag, frühmorgens: Quarzen entdeckt die Leiche und lässt sie von Celissa Dorcken wegschaffen

22. Praios, Praiostag: Auffinden der Leiche Eran Altackers

22. Praios, Praiostag, tagsüber: Erste Ermittlungen der Helden

24. Praios, Feuertag, oder später: Spätestens jetzt ist die Identität des Toten geklärt. Die Criminal-Cammer nimmt sich des Falls an.

25. oder 26. Praios, Wasser-/Windstag: Überfall auf den Vitrioltransport

27. Praios, Erdstag, oder später: Die Helden löschen den Brand in Geeses Alchimistenküche

28. Praios, Markttag, oder später: Die Helden stellen Bomil

29. Praios, Praiostag, oder später: Gerichtsverhandlung gegen Bomil

3. Rondra, Windstag oder später: Bomils Hinrichtung auf der Rabenstatt



Handout: Geschäftsbuch des Alchimisten Geese

Geschäftsbuch transkribiert

12. ORA	8	Schwefelquell	Alrike Gerhauser
	2	Gerbersud konzentriert	~~Mirya Tannhaus~~
13. ORA	6	Rattengift	Xindan Ruttel
	-80	–	~~Bomul Fetor~~
	7	Knallpulver	~~Bomul Fetor~~
	20	Praiosmilch	
14. ORA	18	Rattengift	~~Ugdalf Horigan~~
	15	Praiosmilch	~~Losan Huisdorn~~
15. ORA	22	Schwefelquell	~~Kaida Maurenbrecher~~
16. ORA	2	Gerbersud konzentriert	~~Mirya Tannhaus~~
	1	Hustensaft	
17. ORA	42	Orazal	
	-80	Alkohol 2 Fass	~~Bomul Fetor~~
	2	Beize	
18. ORA	70	Lulaniatrunk	~~Mora Birnklos~~
19. ORA	7	Rattengift	Dythlind Kormin
	40	Gulmond-Tee	~~Dralina Lonnert~~
	9	Beize	Bardo Appelsaum
20. ORA	70	Lulaniatrunk	~~Reto Baumerich~~
21. ORA	70	Brandsalbe	~~Birsel Darbon~~
22. ORA	35	Carlogessenz	Matissa Hasbrodt
	-300	geschliffener Topas	~~Bomul Fetor~~
	50	Heilsalbe	~~Bomul Fetor~~
23. ORA	7	Rattengift	
	200	Astraltrunk	~~Duridanya Musker~~
	45	Orazal	~~Kaida Maurenbrecher~~
	12	Heilsalbe	~~Alrik Wadorquen~~
24. ORA	6	Rattengift	Ugdalf Horigan
25. ORA	42	Orazal	~~Dythlind Kormin~~
	120	Fiebersaft	~~Gerding Seelhoff~~
26. ORA	15	Praiosmilch	
	-250	Vitriol und Nitrol	~~Bomul Fetor~~
27. ORA	5	Rattengift	Arjun Huisdorn

Geschäftsbuch im Original

12-1	8	Fpujzstyllhzyy	Nyavxt Tcoimlbfre
	2	Tcsotoflhq xbamzagevtsq	~~Zvslh Gnaamthf~~
13-1	6	Engqzatvsq	Kvaqna Elqqzy
	-80	–	~~Obzvy Srqbe~~
	7	Xanyychyire	~~Obzvy Srqbe~~
	20	Cswbfzvypu	
14-1	18	Engqzatvsq	~~Htqnys Ubvotna~~
	15	Cswbfzvypu	~~Ybfna Uhwfqbca~~
15-1	22	Fpujzstyllhzyy	~~Kwqn Znhzaosrpure~~
16-1	2	Tcsotoflhq xbamzagevtsq	~~Zvslh Gnaamthf~~
	1	Uhfqzafvsq	
17-1	42	Bsnnny	
	-80	Nyxbuby 2 Snff	~~Obzvy Srqbe~~
	2	Ovvnz	
18-1	70	Yhynavrgehax	~~Zban Ovsaxybf~~
19-1	7	Engqzatvsq	Qguyvaq Xbzva
	40	Thyebaq-Gzr	~~Qnuyan Ybaatsq~~
	9	Ovvnz	Onaqb Nccrybnkz
20-1	70	Yhynavrgehax	Ezqb Onhzrovpu
21-1	70	Onaqfnyor	~~Ovofry Qnosra~~
22-1	35	Pnoybtffram Znqnffn	Unfoobqq
	-300	tsfpuyossrare Gbonf	~~Obzvy Srqbe~~
	50	Urvyfnyor	~~Obzvy Srqbe~~
23-1	7	Engqzatvsq	
	200	Nfgznygehax	~~Qhsvqnabh Zhfxre~~
	45	Bsnnny	~~Kwqn Znhzaosrpure~~
	12	Urvyfnyor	~~Nyavx Jqqretshra~~
24-1	6	Engqzatvsq	Htqnys Ubvotna
25-1	42	Bsnnny	~~Qguyvaq Xbzva~~
	120	Svrorofvsq	~~Trqvat Frrubss~~
26-1	15	Cswbfzvypu	
	-250	Ivgvoby haq Avgoby	~~Obzvy Srqbe~~
27-1	5	Engqzatvsq	Nawha Uhwfqbca

Geeses Ersetzungsalphabet

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M



Herren der Unterwelt

Zweiter Teil der Kampagne *Gassenhelden*

von Martin John

Stichworte zum Abenteuer: Ein drohender Bandenkrieg führt zu einem rasanten Wettlauf in den Straßen der Stadt, in denen die Helden ihre phexischen Fähigkeiten unter Beweis stellen. Die Helden konkurrieren auf der einen Seite mit düsteren Gilden und deren abgehalfterten Handlangern, auf der anderen haben sie schon die Rufe der Gardisten im Ohr.

Ort: vornehmlich Alt-Gareth und Südquartier
Zeit: Anfang 1037 BF
Erfahrung: erfahren
Spielerzahl: 4-6
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel bis hoch

Das Abenteuer

Hintergrund

Richter Mallorns Plan schreitet voran. Nachdem es ihm gelungen ist, das Pertinerium zu brauen, macht er sich daran, in größeren Zusammenhängen zu denken. Er weiß, dass er bei seinem Kampf gegen Unrecht und Verbrechenslust zunächst jene vernichten muss, die diese Untugenden leben, verkörpern und stets aufs Neue gebären: die drei mächtigen Unterweltbanden der *Alten Gilde*, der *Almadaner* und der *Tobrier*. Sie halten die breite Bevölkerung der größten Metropole der Menschheit seit Jahrzehnten und Jahrhunderten im Würgegriff. Sie will er mit einem arglistigen Plan auf einen Schlag beseitigen, um an ihrer Stelle Güte, Demut und Frömmigkeit mit dem Pertinerium in die Herzen der Menschen zu pflanzen. Mallorn weist seinen Diener Elbrecht Fuxfell an, die Feindschaft zwischen den Unterweltgilden auszunutzen, um einen Bandenkrieg zu provozieren: Eine Brandexplosion durch eine Tortenattrappe an einem Treffpunkt der Kriminellen soll jede Gruppe glauben machen, eine andere Unterweltbande sei dafür verantwortlich. Wie der Zufall spielt, haben die Helden Anteil an diesem Anschlag, indem sie die Torte zum Ort ihrer Bestimmung liefern.



Parallel beginnt der Richter, einzelnen Kriminellen im Schuldturm Pertinerium zu verabreichen, um sich von der Wirkung zu überzeugen. Wenn das Alchemikum selbst im Brandgeruch eines Unterweltkriegs wirkt und selbst Schwerverbrecher läutern kann, dann ist es für den Einsatz in der ganzen Stadt geeignet.

Die Handlung im Überblick

Episode 1: Bandenkrieg

Aufgrund einer geschickt eingefädelten Intrige Richter Mallorns verursachen die Helden den Ausbruch eines veritablen Bandenkriegs, wie ihn Gareth seit Generationen nicht gesehen hat. Dieser verspricht, die Gassen der Stadt in den nächsten Wochen und Monaten knöcheltief mit dem Blut derer zu füllen, die auch nur vage zu einer der beteiligten Banden oder der Garde gehören. Das Leben vieler Unschuldiger steht ebenso auf dem Spiel wie das Wohl der Stadt selbst. Die Helden finden sich in diesem Hexenkessel als Gehetzte wieder, die die drei Banden in die Finger kriegen wollen.

Episode 2: Wettstreit der Füchse

Die Phexkirche versucht als letzte Instanz von einiger Autorität in der Unterwelt mit einem Gottesurteil den Frieden zu bewahren: Sie ruft einen Wettkampf aus, der anstelle eines entfesselten Kräftemessens die Frage klären soll, wer in Gareth das Sagen hat und wessen Regeln sich die anderen unterzuordnen haben. Dieser Wettkampf fordert von allen Beteiligten Mut und Gewitztheit und findet trotz höchster Gefährlichkeit mitten in den Straßen der Stadt und direkt



unter den Augen der Bevölkerung und der Garde statt. Er besteht aus einer Abfolge von Herausforderungen, in denen sich die einzelnen Abordnungen in den phexischen Tugenden beweisen müssen. Doch die Wege des himmlischen Fuchses sind unergründlich und voller Überraschungen. Die Helden tun gut daran, sich eine listige Finte der Phexkirche zu Nutze zu machen, nach der sie als deren Abordnung ebenfalls teilnehmen dürfen, andernfalls droht ihnen das Schicksal von Verfemten, die es in ihrem weiteren Leben nicht mehr wagen sollten, einen Fuß in die Hauptstadt zu setzen.

Episode 3: Feuer im Fuchsbau

Nachdem ein Sieger als neuer Herr der Unterwelt feststeht, ist die Gefahr der Eskalation eines Bandenkrieges gebannt. Richter Mallorn findet sich mit dem Rückschlag ab, und veranlasst dieSchließung des heimlichen Phextempels. Doch Elbrecht Fuxfell gibt sich damit nicht zufrieden und hat zu viel Vergnügen an dem Spiel gefunden, so dass er einen bestialischen Angriff auf die Phexgeweihtenschaft initiiert, um die Unterweltbanden doch noch ins Chaos zu stürzen. Just in diesem Moment beginnt eine Razzia der Stadtgarde, die den Unterweltbanden Rückzugsorte und geweihten Beistand nehmen soll. Die Unterweltbanden sind äußerlich geschwächt, haben aber innere Stärke gefunden.

Gestaltungshinweise für den Spielleiter

Feste und freie Handlungspunkte

Das Abenteuer ist so angelegt, dass für die Spieler ein Höchstmaß an Handlungsfreiheit möglich ist. Ermutigen Sie ihre Spieler zu eigenen Planungen, zum Einsatz all ihrer Kräfte und zu kreativen Lösungen. Der Sieger des Wettbewerbs ergibt sich aus dem Spielverlauf und es liegt allein an den Fähigkeiten und dem Geschick ihrer Helden, ihre Widersacher zu überflügeln. Scheuen Sie sich nicht, einzelne Wettbewerbsetappen ganz nach der Spielfreude ihrer Spieler auszudehnen oder zu kürzen. Gleichzeitig ist das Abenteuer so aufgebaut, dass stets ein klarer Auftrag und spürbare Bedrohungen vorhanden sind, so dass kein Leerlauf entsteht. Auf diese Weise soll dem Spielleiter die Planung der Abläufe möglichst erleichtert werden und aufwandsarm von der Hand gehen.

Spannung

Die dramaturgische Grundspannung des Abenteuers entwickelt sich anhand des Wechselspiels von Öffentlichkeit und Verborgenheit. Die Helden bewegen sich stets auf dem schmalen Grat, einerseits oft mitten auf den Straßen der Stadt und unter den Augen der Bevölkerung ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen zu müssen, andererseits beständig auf der Hut zu sein, um nicht geschnappt zu werden und schnurstracks im Kerker der Stadt zu landen. Als Meister sollten Sie den daraus resultierenden Druck stetig anwachsen lassen. Im fortschreitenden Verlauf der Wettkämpfe merkt die Garde nach einer anfänglichen Phase der Konfusion sehr schnell, was in ihrer Stadt vor sich geht und entwickelt rasch eigene Methoden, um die Situation wieder unter Kontrolle zu bekommen. Mögen die Helden zu Beginn noch den gewohnten überforderten Bütteln gegenüber stehen, so setzt der Oberst der Garde, *Thisdan Kettenburg* (**Metropole** S. 117), schnell erfahrene Leute ein, die mit Zielstrebigkeit, vielen Ressourcen und raffinierten Schachzügen nicht hinter dem Berg halten. Auch unter den Wettkampfteilnehmern selbst sollte eine Entwicklung für die Spieler spürbar werden: Ringen die einzelnen Teams anfangs noch eitel und vergleichsweise sportlich miteinander, so wird allen Beteiligten schon sehr bald klar, dass es um weit mehr geht als um einen reinen Prestigeerfolg. Ein mit harten Bandagen geführter Wettkampf steigert sich schnell zu einer bösen Auseinandersetzung, in der man sich nicht das Geringste schenkt oder schuldig bleibt: Ziehen Sie als Meister nach und nach alle Register, ganz wie es dem Hochadel der Ganoven des Mittelreichs gebührt.

Auswahl der Helden

Geeignet sind alle Helden, die auch schon den ersten Teil der *Gassenhelden*-Kampagne gespielt haben.

Da gibt ja ein Praiot einen besseren Dieb ab!

Das Abenteuer betrachtet hauptsächlich den Fall, dass die Helden als im Unterweltmilieu akzeptierte Gauner am Wettstreit der Banden aktiv teilnehmen. Hierfür sollten wenigstens zwei Helden in phexischen Tätigkeiten bewandert sein. Kein Held darf eine Zusammenarbeit mit Verbrechern komplett ablehnen. Die Gruppe sollte Fähigkeiten ausstrahlen, die die Phexgeweihtenschaft schätzt: Wagemut, Selbstbewusstsein, Gewitztheit.

Wache, Wache! Zu Hilfe!

Ebenso ist die Variante berücksichtigt, dass sich eine Gardisten-Heldengruppe auf die Seite von Recht und Ordnung schlägt und als Unterstützer der Garde versucht, gegen sämtliche Gaunerbanden alle Umtriebe in der Stadt zu unterbinden. In diesem Fall ändert sich die Perspektive und das vorliegende Abenteuer wird zu einem quirligen Detektivspiel, das den Helden alles abverlangt. Auch Mischformen beider Ansatzpunkte sind denkbar, so etwa ein Vorgehen der Helden als verdeckte Ermittler oder Informanten der Garde. Vorschläge zum Spiel auf der Seite der Garde befinden sich jeweils am Ende der einzelnen Unterkapitel in einem eigenen Kasten.



Einstieg: Bandenkrieg

Gedränge in den Straßen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ein weiterer heißer Ingerimmnachmittag in Gareth. Gedränge herrscht in den Straßen. Wohin man sich auch dreht und wendet, wahre Legionen von Reisenden, Handwerksgesellen, Fuhrleuten und Tagelöhner scheinen bestrebt zu sein, sich ohne Unterlass von einem Ort zum anderen zu schieben und Ihresgleichen dabei achtlos zu erdrücken. Die Luft ist erfüllt vom Duft frisch gebackenen Brotes für die gehobene Kundschaft wie auch vom Geruch der fragwürdigen Speisen, die in dampfenden Kesseln von den zahlreichen Garküchen angeboten werden und mit denen die Ärmsten vorlieb nehmen müssen. Ein winziges Bettelmädchen in einem dünnen Leinenhemd sitzt unweit von euch im Straßenschmutz und weint bittere Tränen, während es von den Beinen der Vorbeilaufenden beinahe erdrückt wird.

Dem kleinen blonden *Mädchen* geht es im Großen und Ganzen recht gut. In bester Garether Tradition versucht es, sich einige Kreuzer zu erbetteln und hat an diesem Tag und an ihrem geschickt ausgewählten Platz schon einen guten Schnitt gemacht. Weniger gut geht es hingegen dem *Straßenköter*, der im selben Moment von einem bornländischen Reisenden versehentlich auf die Pfote getreten wird. Dies setzt in unmittelbarer Nähe der Helden eine Kette von Ereignissen in Gang.



- Der Hund kläfft, jault und bellt, als ob seine Tage gezählt seien. Seine gefletschten Zähne lassen nichts Gutes erahnen. Der Bornländer wird gebissen und brüllt in tiefstem Bass ebenfalls vor Schmerz und Schreck.
- Viele Umstehende halten nun schlagartig in ihrer Bewegung inne oder bewegen sich instinktiv einen Schritt in die entgegengesetzte Richtung. Dies bewirkt, dass die Menschenmenge in unmittelbarer Nähe der Helden in Unruhe gerät und sich das Gedränge und Geschiebe bis ins Unerträgliche steigert. Verschiedene Passanten stolpern und müssen sich an anderen abstützen. Einige Personen gehen zu Boden.
- Ein Kramladenhändler in unmittelbarer Nähe fürchtet um seine Ware. Er lehnt sich mit seinem ganzen Körpergewicht über seine Auslage und bemüht sich zeternd, die Helden von seinem Stand fortzuschieben, bevor diese in ihn hineinstürzen.
- Schließlich strauchelt ein Tagelöhner, der zusammen mit einem weiteren eine Trage durch die Straßen wuchtet, auf denen sich unzählige kleine Bierfässer türmen. Diese schwanken bedrohlich und drohen jeden Moment herabzustürzen und das kleine Mädchen unter sich zu begraben.

Hier ist Kraft und Schnelligkeit gefragt! Die Helden müssen versuchen, sich so schnell wie möglich aus ihrer eingeklemmten Lage zu befreien, um in Aktion treten zu können. Die Helden stehen jeweils etwa drei Schritt von allen bereits genannten Personen entfernt.
Um einen Nebenmann in eine beliebige Richtung zu schieben und sich um einen Schritt in eine gewünschte Richtung zu **bewegen**, ist eine KK-Probe vonnöten, ansonsten ist man eine Kampfrunde lang aufgehalten und erleidet 1 SP durch Quetschungen. Es ist möglich, einen Mithelden durch eine KK-Probe zu unterstützen und ihm dadurch einen Weg zu bahnen. Verschiedene rasche Maßnahmen sind besonders in Kombination erfolgversprechend: Die **Trage stützen**, sich **zum Kind vordrängen** und es beiseite ziehen, und sich mit Gewalt gegen die kippenden **Fässer stemmen**. Sollten andere Anwesende eigene Absichten haben, sind möglicherweise vergleichende Proben auf KK angebracht.
Je nach Vorgehen und besonderen Möglichkeiten der Helden sollte die Rettung des Kindes unter viel Geschrei und Geschiebe erfolgreich vonstattengehen. Folgende Personen sind außerdem noch anwesend und können sich auf ihre Weise am Geschehen



beteiligen oder sich ereifern: Ein **wütender Greis**, der sich lautstark über schlechte Manieren beklagt, zwei offensichtlich **angetrunkene Flussschiffer**, denen die Hitze nicht gut tut und denen schon vor dem Gedränge reichlich übel war, ein **Archivar mit Fistelstimme**, der einen Stapel wichtiger Akten nicht verlieren möchte und schließlich noch eine unglückliche **Tortenträgerin**, tatsächlich eine Handlangerin Richter Mallorns, die im Folgenden in Szene tritt, sobald sich die Lage etwas beruhigt hat.

Feinstes Garether Backwerk

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Herrjeh, das war nicht beabsichtigt. Aus dem Gewühl erhebt sich eine junge Gesellin, während sie mit Kraft ein gläsernes Objekt in die Höhe stemmt. Doch ihr Blick ist starr auf den Boden gerichtet: Denn dort liegt, mitten im Schmutz der Straße, ein unförmiger Haufen aus Erdbeeren, Kirschen, Apfelstückchen, frischer Sahne, hellbraunem Teig und zahlreichen Scherben. Man ahnt sofort, was hier zu Boden gegangen ist: Ein Glanzstück der weltberühmten Garether Backkunst. Der schieren Menge nach muss es eines der sündhaft teuren Meisterwerke gewesen sein, die ausnahmslos auf persönliche Bestellung hergestellt werden und an denen ein Zunftmeister persönlich einen ganzen Tag lang arbeitet.

Die Umstehenden bemühen sich, möglichst unbeteiligte Gesichter zu machen und rasch Abstand zu gewinnen. Die junge Bäckergesellin bricht unvermittelt in Tränen aus und schüttet ihr Herz dem erstbesten Helden aus, der sie anspricht.

- *Malvine Kortheuser* (*1010 BF, hellblonde lange Haare, hinreißender Augenaufschlag, bildhübsch, leichter Warunker Akzent, *erfahrene Bäckerin*, SO 5, GT 2) hat einen entsetzlichen Tag hinter sich. Da sich die zweite Gesellin der Bäckerei vor kurzem einen Arm gebrochen hat, blieb die ganze Arbeit an ihr hängen und sie war nicht in der Lage, die vielen Pflichten rasch zu erledigen. Dies brachte ihr vom gestrengen Bäckermeister *Alberecht Sonnenstein* im Laufe des Tages bereits reichlich Schimpf und Tadel ein, dessen Zorn sie sehr fürchtet.
- Dementsprechend hat sich die Auslieferung der beiden Torten bereits sehr verzögert, trotzdem war sie auf sich allein gestellt. Malvine war daher ohnehin sehr in Eile und nun ist sie mit der Situation völlig überfordert. Sie wird von Weinkrämpfen geschüttelt.
- Sie muss ihrem Meister unverzüglich Bericht erstatten, damit sich dieser an ein weiteres Mal an die Arbeit machen kann. Durch den Ausfall ihrer Mitgesellin ist sie gezwungen, ihm dabei zur Hand zu gehen. Auf diese Weise ist es ihr aber unmöglich, die übrig gebliebene intakte Ware auszuliefern.

Können diese Augen lügen?

Die Geschichte der schönen Malvine ist erstunken und erlogen. Ihr richtiger Name ist *Yelinde Inken*, eine wandernde Bäckergesellin aus Warunk, die in Gareth keine Anstellung finden konnte. Bis vor wenigen Tagen saß sie wegen unbeglichener Zeche noch im *Schuldturm* (**TH-04**) ein und aß dort über Wochen mit Pertinerium versetzten Brei. Sie ist ein willfähriges Opfer des Richters, das ganz unter seinem Bann steht – so sehr, dass sie ihre auf mit dem Fokus übermittelte Gedanken des Richters zurückgehende Geschichte selbst glaubt und daher auch keiner Lüge überführt werden kann. Tatsächlich hat sie die Torte in der Nacht zuvor mit Elbrecht Fuxfell kreiert (für weitere Hintergründe siehe S. 93).

Zum Sterben köstlich

Die Dekoration, die die zuckerglasierte Oberfläche des wuchtigen Stücks ziert, stellt wunderschön verzierte kleine Obstbäumchen dar, die aus gedrehtem Zunderschwamm hergestellt wurden. Für sich allein genommen macht dies die Torte nur zu einem Objekt, das beim kleinsten Funken lichterloh zu brennen beginnt. Bösartig ist jedoch die Füllung, die sich in den drei Etagen direkt unter der Schicht Sahne befindet: Unter einer Schicht aus hochexplosiven Sporen vom Orkland-Bovisten (**Zoo-Botanica 258**) befindet sich eine Schicht mit Teig leicht eingedicktes Hylailer Feuer (**WdA 45**). Der Boden ist wiederum mit den gefährlichen Sporen getränkt. Auf diese Weise handelt es sich hierbei um ein im wahrsten Sinne des Wortes brandgefährliches Präsent: Sobald ein Feuerfunke die Torte berührt, steht sie zunächst hell in Flammen. Wenige Lidschläge später zündet die erste Füllung, die klebrige Batzen Hylailer Feuer durch den Raum verspritzt, die sich kaum löschen lassen. Kurz drauf zündet die unterste Ladung im Tortenboden und versengt all diejenigen, die sich nach dem ersten Schrecken direkt ans Löschen machen wollen.

Es käme einem Frevel gleich, für eine Untersuchung ausgerechnet das noch heile Exemplar anzuschneiden. Wer 12 TaP* in *Alchimie* und *Kochen* ansammelt, kann schmecken, dass hier gefährliche Zutaten verwendet werden, der unbedarfte Gaumen findet daran nichts auszusetzen. Die zerstörte Torte hingegen ist völlig unbehandelt.



Wenn die Helden nicht auf die Idee kommen, ihr Hilfe anzubieten, wird sie diese eingedenk ihres beherzten Eingriffs beim gerade stattgefundenen Unfall von sich aus ansprechen und sie flehentlich bitten, an ihrer Stelle die verbliebene Torte auszuliefern. Von ihrem Lohn hat sie noch sieben Silbertaler übrig, die sie dem ersten Helfer bereitwillig als Vorgeschmack auf eine reichere Entlohnung in die Hand drückt. Sie hat nicht den geringsten Zweifel, dass sich auch ihr Meister sehr erkenntlich zeigen wird, wenn weiterer Schaden an dessen Reputation abgewendet werden kann.

Das verbliebene Meisterwerk muss so rasch wie möglich und ohne jeden Makel in die Taverne *Rollender Taler* (**SV-20**) nach Alt-Gareth gebracht werden, in dem eine Feier stattfindet – genaueres kann Malvine nicht sagen. Dort soll es dem Wirt übergeben werden. Sie bittet darum, die Rolle eines Auslieferers möglichst professionell einzunehmen und keine Minute mehr zu verlieren, um den bestmöglichen Eindruck zu machen. Ursprünglich war es geplant, dass sie die Torte noch persönlich angeschnitten hätte. Falls die Helden sich dazu in der Lage sehen, wäre das ein wunderbarer Bonus. Die fehlende zweite Torte wird umgehend nachgeliefert oder anderweitig ersetzt, sie selbst wird Kontakt zum Wirt aufnehmen, sobald ihr das möglich ist. Die Helden sollen sich am nächsten Tag in der *Bäckerei von Meister Sonnenstein* (**HB-18**) in der Krämergasse auf dem Heldenberg einfinden.



Vorsicht, zerbrechlich!

Je nach Aufenthaltsort der Helden zu Beginn der Szene können Sie einen mehr oder weniger aufwändigen Transport durch die Straßen der Stadt gestalten. Die Helden sollten ihr Vorgehen genau beschreiben und Vorsichtsmaßnahmen treffen. Es ist kein Problem, die Glasglocke mit dem kostbaren Inhalt zu zweit oder zu dritt sicher durch die Straßen zu transportieren, was Malvine alleine offensichtlich nicht gelungen ist, der Rest der Heldengruppe kann seinen Beitrag leisten, indem er den Transport absichert. Mögliche Begegnungen sind: eine **Bande böser Jugendlicher**, die die Helden mit Steinen bewerfen und ihnen eine Handvoll Heller abpressen wollen, eine **Gesandtschaft** aus einem Stadtstaat der Tulamiden, die sich über die kuriosen Sitten der Nordländer lustig macht, ein **flüchtendes Wollnashorn**, das einem Gjalskerländer Krieger durchgegangen ist **(ZooBotanica 142)**, eine **angetrunkene Adlige** mit ihren Freundinnen, die der Meinung ist, die Torte sei das Geschenk ihres jüngst abgewiesenen Verehrers und die sich nur mit Mühe von dieser Idee abbringen lässt. Schließlich wird der *Rollende Taler* bei einbrechender Dämmerung erreicht.

Zu Gast bei Gaunern und Halunken

Im *Rollenden Taler* befindet sich zur genannten Tageszeit eine brisante Mischung an Gästen. Diese wissen zum Zeitpunkt des Eintreffens der Helden noch nichts voneinander, da der *Rollende Taler* seinen Besuchern die Möglichkeit gibt, abgeschirmt in Separees oder im Hinterzimmer gemütlich und ungestört zu speisen.

Die nachfolgende Szene ist dazu gedacht, die Helden direkt ins Geschehen und die Konflikte zwischen den Banden zu ziehen. Im Idealfall kann dies erreicht werden, wenn sie das Meisterwerk nicht nur liefern und entzünden, sondern auch tatsächlich anschneiden und dadurch für alle ersichtlich im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen, wenn sich die Lawine der Ereignisse zu entwickeln beginnt. Sollte dies nicht möglich sein, dann reicht bereits die Lieferung aus, um die Helden als vermeintlich Beteiligte zu einem Kernelement der Handlung zu machen. Achten Sie in diesem Fall darauf, dass die Helden das losbrechende Chaos noch miterleben und ihnen klar sein muss, dass sie von mehreren Personen identifiziert werden können.



Ein Pulverfass ...

Folgende Handlungsstränge befinden sich im Gasthaus:

- Im **Hinterzimmer** befinden sich drei wichtige Caballeros der *Almadaner,* die von fünf Braceros begleitet werden. Unter ihnen befindet sich auch Amiro Castanyeda (überlebt den Anschlag, siehe **Anhang**). Sie warten dort auf das Eintreffen mehrerer stadtbekannter Kartenspieler und haben vor, an diesem Abend verdeckt um große Summen zu spielen. Die Einladung wurde jedoch von Richter Mallorn fingiert. Bis zum Eintreffen der Helden spielen sich die Wartenden warm.
- In den **Separees** der Gaststube sitzen zeitgleich zwei Meister und zwei Gesellen der *Alten Gilde* mit einigen Gespielinnen. Auch sie wurden eingeladen, da ihnen von einem fremdländischen Informanten ein lukrativer Handel mit geschmuggelten Maraskanwaren unterbreitet werden soll. Sie warten ebenfalls vergebens und haben bereits begonnen, einige Flaschen Wein zu verkosten.
- Die *Stadtgarde* wurde mit einem falschen Hinweis auf ein Hehlergeschäft zu einem heruntergekommenen Stadthäuschen in einer abknickenden **Seitengasse** gelockt. Dieses versucht sie mit einer kopfstarken Abordnung (12 Gardisten) zu unterbinden, findet jedoch nur verwirrte Anwohner vor, die sich nichts zuschulden haben kommen lassen. Die ganze Sache ist für die Laune der Gardisten am Ende ihrer langen Schicht nicht gerade förderlich. Sie befinden sich in Hörweite zum *Rollenden Taler* und bekommen es umgehend mit, sobald sich dort lautstarke Geschehnisse ereignen.
- Zu guter Letzt ist es Richter Mallorn gelungen, über einen seiner Helfershelfer einen aufstrebenden Heißsporn der Bande der *Tobrier* (Kuno Ebersen, überlebt den Anschlag, siehe **Anhang**), der begierig auf einen großen Fang und seinen damit verbundenen Aufstieg hofft, auf eine falsche Fährte zu setzen. Dieser geht fehl in der Annahme, dass sich im Rollenden Taler ein Verräter aus den eigenen Reihen versteckt hält, den *Ifirnia von Muntdbach* gerne in ihre Finger bekommen würde. Zu diesem Zweck taucht er mit einer großen Schlägerbande zum ungünstigsten Zeitpunkt **in der Gaststube** auf.

... explodiert

Der genaue Ablauf der Ereignisse kann nur schwer geplant werden und hängt nicht zuletzt vom Verhalten der Helden ab. Durch die vorhandene Eigendynamik sollte jedoch ein Ergebnis erreicht werden können – große Irritationen und wildes Chaos: Wandeln Sie die nachfolgenden Impulse nach Belieben ab.

- **Einlass:** Nachdem die Helden von einem misstrauischen Türsteher beinahe abgewiesen worden sind, sollten sie mit dem Hinweis auf ihre Dienste Einlass gewährt bekommen.
- **Die Torte:** Der überforderte Wirt *Helme Quarzen* empört sich zwischen zusammengebissenen Zähnen zunächst über die Verspätung, ist aber nach einigen Worten der Erklärung rasch dankbar und zeigt den Helden den Platz in der Mitte der Gaststube, in dem sie ihre Lieferung platzieren sollen. Er bittet die Helden, einen Moment zu warten und die Kerzen in genau dem Moment zu entzünden, in dem er den Geehrten – Meister *Alwin Rodener* von der Alten Gilde – aus dem Separee herbeiführt.
- **Die Banden:** Die *Tobrier* betreten die Schankstube noch einen kurzen Moment bevor die Helden ihre Arbeit erledigen. Für den zufälligen Betrachteter ist die ziemlich laute Gruppe der kräftigen Männer und Frauen noch nicht als Bande zu erkennen. Als der Wirt den Helden einen Wink gibt, um die Kerzen zu entzünden, verlässt ein betrunkener Almadaner das Hinterzimmer, um sich zu erleichtern.
- **Der Moment der Wahrheit:** Als die beiden Meister der *Alten Gilde* um die Ecke biegen, stehen sich die Mitglieder der drei Banden Aug in Aug und nur um eine Raumeslänge voneinander entfernt gegenüber. Als sie sich erkennen, werden sofort die Waffen gezogen und Flüche ausgestoßen. Stellen Sie als Meister durch eindeutige Ausrufe sicher, dass ihre Spieler ebenfalls verstehen, was vor sich geht („Bei Phex! Das sind die stinkenden Tobrier!" – „Gerbel, pack den Knüttel aus und schaff uns diesen almadanischen Abschaum endgültig vom Hals")

Die Mischung aus Rauch, Feuer, verfeindeten Gilden und schließlich dem lautstarken Einrücken der Garde sollte ein Nötiges tun, um einerseits eine wilde und konfuse Kampfszene zu provozieren, als auch genug Möglichkeiten zu eröffnen, um sich rechtzeitig durch eines der zahlreichen Fenster abzusetzen, die zum Glück in verschiedene Hinterhöfe und Gassen münden. Der Schreck sitzt allen Gildenmitgliedern tief in den Knochen: Sie versuchen in erster Linie ihre eigene Haut zu retten – sind aber auch nicht abgeneigt, einen ungeschickten Gegner bei Gelegenheit zu erstechen, bevor sie flüchten.

Der *Rollende Taler* brennt im Anschluss an die Explosion nieder, Wirt Quarzen überlebt diesen schlimmsten Tag seiner Wirtslaufbahn. Falls die Helden trotz der folgenden, gedrängten Ereignisse dazu kommen sollten, den Ort des Anschlags oder die Herkunft der Torte näher zu untersuchen, können Sie sich an den Angaben ab Seite 93 orientieren.

Jeder gegen Jeden

Die Stunden und Tage im Anschluss an den Anschlag auf wichtige Mitglieder der Gilden sollte für die Helden einige Schwierigkeiten bereit halten. Als Hauptproblem erweist sich dabei, dass sich die drei Verbrechergilden gegenseitig keinen Schritt über den Weg trauen und auf diese Weise eine Verhandlungslösung oder auch nur ein klärendes Gespräch nicht möglich ist. Zu tief sitzt die Furcht, über den Tisch



gezogen zu werden. Dies schließt die Helden mit ein. Das Gefühl, nun zum Freiwild in der Stadt geworden zu sein und keine Möglichkeit zu besitzen, sich von den Anschuldigungen befreien zu können, sollte in sichere Gewissheit umschlagen. Veranschlagen Sie als Meister ein kurzes Zeitfenster, in dem die Helden nach ihrer Flucht aus dem *Rollenden Taler* zur Zielscheibe mancherlei bedrohlicher Vorgänge werden. Mögliche Repressalien gegen die Helden sind unter anderem:

- Eine **stadtweite Suche**: Straßenkinder beäugen sie intensiv und machen sich dann eilig davon, finstere Gestalten gehen die Häuserblöcke ab und erkundigen sich an jeder Tür nach ihnen. Falsche Gardisten in Verkleidung stellen ihnen nach und bekommen durch den Anschein ihres Amtes auch bereitwillig Auskünfte.
- **Überraschende Angriffe** finden statt: Überall dort, wo die Helden zufällig auf wehrhafte Mitglieder der drei Gilden stoßen, geht es ihnen an den Kragen. Ihre Gegner sind üblicherweise ebenfalls nicht auf die Situation vorbereitet und es ist gut möglich, ihnen zu entkommen oder sie zu besiegen. Besonders schwer sollte auf den Helden lasten, dass ihnen an jedem Ort und zu jeder Zeit ohne Vorwarnung ein oder mehrere Gildenmitglieder gegenüber stehen können. Dabei kann sich jeder Händler, jeder Passant und auch sonst eigentlich jede Person auf der Straße überraschend als Gildenmitglied erweisen.
- Eine **gezielte Jagd** auf die Helden beginnt: Sind die Helden durch ihr Leben in der Stadt oder frühere Abenteuer bekannt, wendet sich diese Auffindbarkeit gegen sie. Bekannte der Helden werden ausgehorcht, beliebte Aufenthaltsorte beobachtet, die Wohnung umstellt. Nun wird die Lage lebensgefährlich, denn alle drei Gilden versuchen, die Helden entweder in ihre Gewalt zu bringen oder sich ihrer zu entledigen. In Frage kommen dafür: Ein kopfstarker **Hinterhalt** wirklich gut vorbereiteter Häscher der Alten Gilde (denen die Helden möglicherweise nur deshalb entkommen können, weil die Alte Gilde sie lebend in ihre Hände bekommen will), ein böser und völlig rücksichtsloser **Brandanschlag** der Tobrier, falls sich die Helden nicht mehr auf der Straße blicken lassen und schließlich der Anschlag eines **Meuchlers** der Almadaner.

Den Helden kommt zu Gute, dass keine der drei Gilden einschätzen kann, mit wem man es zu tun hat. Man verortet die Helden diffus als feindlich und geht davon aus, dass sie im Bund mit einer der konkurrierenden Gilden sind. Gegen eine strategisch und organisiert vorgehende Gilde hätten die Helden wenig Chancen. Ihnen spielt in die Hände, dass alle drei Gilden vom Zeitpunkt des Anschlags an bis aufs Messer gegeneinander kämpfen und daher selbst alle Mühe haben, das ausbrechende Chaos heil zu überstehen.

Unruhe in der Stadt

Ordnen Sie die folgenden Ereignisse auf eine Weise an, dass der Höhepunkt des Bandenkriegs mit der persönlichen Bedrohung der Helden zusammenfällt. Wichtig ist, dass die Helden mitbekommen, was in der Stadt vor sich geht.

- Es kommt zu Schlägereien in praktisch allen Stadtteilen.
- Geschäfte und Läden werden verwüstet und ausgeraubt.
- Im Schuldturm kommt es zu einer üblen Messerstecherei mit eingeschmuggelten Waffen, von der anschließend die ganze Stadt spricht.
- Die Garde greift ein, hat jedoch wenig Glück und verhaftet einige Unruhestifter und Unschuldige.
- Die einzelnen Gilden machen Jagd aufeinander. Vor allem die kopfstarken Tobrier sind überall präsent und provozieren im Gebiet ihrer Gegner Schlägereien und Sachschäden.
- Mehrere Gebäude gehen in Flammen auf, darunter auch zwei Mietskasernen.
- Durch Verräter in den eigenen Reihen werden einzelne Gardistentrupps in zwei Hinterhalte gelockt und so gedemütigt, dass jeder begreift: Die Banden, nicht die Bürger beherrschen die Gassen. Zehn Garderöcke und -helme gehen dabei verloren und befinden sich nun in der Hand der Tobrier.
- Morde an Gildenmitgliedern häufen sich, offenbar wird auf Unbeteiligte keine Rücksicht genommen.
- Ein Weibel wird auf offener Straße erstochen, als er einen flüchtenden Almadaner aufhalten möchte.
- Straßenkämpfe zwischen den Gilden, ihren Anhängern und der Garde sind an der Tagesordnung. Das Vertrauen der Bevölkerung in die Garde ist auf dem Nullpunkt, einzelne Geschäfte kommen zum Erliegen.

Ein göttlicher Befehl

Die nachfolgende Szene leitet zum Hauptteil des Abenteuers über, zum Wettkampf um die Herrschaft in den Straßen der Stadt. Die Helden sollten im Vorfeld Zeugen geworden sein, wie der Krieg der Diebesbanden an Grausamkeit zunimmt und sie sollten erkennen, dass sie selbst auf keinen Fall ungeschoren davonkommen können. Eine Möglichkeit kann darin bestehen, den oben genannten Hinterhalt der Unterweltbande(n) zu einer bösen Todesfalle für die Heldengruppe werden zu lassen, die durch die folgenden Vorgänge schließlich aufgelöst wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Dies ist die Stadt des Fuchses. All euer Glück kommt vom Herrn des Mondlichts und der Schatten und es wird euch bis zum Ende eures Lebens verwehrt sein,



wenn ihr es wagt, seinen Handel auszuschlagen." ertönt die Stimme durch die nächtliche Luft, die plötzlich zu schwerem Nebel geronnen zu sein scheint. Nur schemenhaft erkennt ihr noch eure Gegenüber, die innegehalten haben, um ebenfalls den Worten zu lauschen. „Eure Anführer und wenige Begleiter dürfen der Fährte des Schattengleichen in seinen geheimen Tempel folgen. Dort wird der Krieg um Gareth nach seinen Regeln entschieden werden. Ein jeder, der bis dahin Hand an den anderen legt, wird in allen Nächten, die auf diese folgen, als Frevler gelten."

Der geschilderte Eingriff der Phexkirche kann die Helden überall und zu jeder Zeit ereilen. Findet gerade ein Angriff auf die Helden statt, halten die Unterweltschergen angesichts dieses Göttlichen Zeichens der Phexgeweihtenschaft inne und lassen von den Helden ab.

Die Aufgabe der Helden ist nun, den *Tempel in den Schatten* (**SG-11**) zu finden, sofern er ihnen nicht bereits bekannt ist. Dies kann mehr oder weniger Zeit in Anspruch nehmen, muss jedoch vor Mitternacht erledigt sein. Hinweise auf die Existenz des Tempels können **Bettler**, befreundete **Gauner** und **Mitglieder der öffentlichen Phextempel** (**NH-29**, **VV-13**) geben.

Für den Fall, dass sich die Helden direkt an die Garde wenden, besteht ihr **Abenteuerziel** darin, eben diesem Wettkampf und seinen Hintergründen auf die Schliche zu kommen und schließlich nach deutlich längerer Suche den Ort des geheimen Tempels zu finden, wodurch das Finale des Abenteuers eingeleitet wird.

Die Listen der Phexkirche

Jereminas Torfstecher, der Vogtvikar des Tempels in den Schatten, tritt hier als Legat seines Gottes auf. Die Phexkirche will den Unterweltkrieg beenden – mit einem Wettkampf der Parteien als Gottesurteil ihres Kultes.

Dass die Helden angesprochen werden, ist ein absichtlicher Kunstgriff der Kirche. Sie ist sich über die Rolle der Helden noch nicht im Klaren, ahnt jedoch bereits, dass es sich hier nicht um eine vierte Gilde handelt. Vorgeblich werden die Helden jedoch als solche behandelt, um sie zu Teilnehmern des Wettkampfes machen zu können. Da die Helden ohne eigene Hausmacht antreten, baut die Phexkirche darauf, sie im Gegensatz zu den anderen Wettkampfteilnehmern leicht beeinflussen zu können. Auf diese Weise möchte die Kirche selbst teilnehmen und letztlich eigene Interessen durchsetzen, ohne dass dies zu offensichtlich ist.

Die Phexkirche selbst nimmt direkt keinen Einfluss auf den Verlauf des Wettkampfs, um einen fairen Wettstreit zu ermöglichen. Sollten sich die Helden jedoch im Hintertreffen befinden, wird sie ganz sacht zu deren Gunsten eingreifen. Dies kann sich zum Beispiel darin äußern, dass eine eigentlich versperrte Tür plötzlich geöffnet ist, dass ein eingeschleustes Mitglied in der Garde grinsend auf eine Verhaftung verzichtet – mit besten Grüßen an den Vogtvikar –, dass auf der Gruppe ein unvermuteter Glückssegen ruht, oder dass den Helden ein kleines Paket mit Heiltränken zugespielt wird. Die Phexkirche verzichtet in jedem Fall darauf, die Helden in ihre geheimen Pläne explizit einzuweihen, letztlich kämpfen die Helden alleine darum, nicht aus Gareth verstoßen oder von den Gilden um die Ecke gebracht zu werden zu werden.

Wo bleibt nur die Garde?

Eine rechtschaffene Heldengruppe wird sich vielleicht ohne Umschweife an die Garde wenden, wenn der Krieg in der Unterwelt losbricht. Sie haben als Meister die Möglichkeit, diese Option zu unterbinden, indem Sie die Helden als vermeintliche Mittäter oder sogar Anstifter kriminalisieren und dadurch eine Verständigung mit der Garde erschweren oder unmöglich machen.

Sie können jedoch auch den gegenteiligen Weg gehen und den Helden ein offenes Ohr schenken. In dem Fall haben Sie zwei Möglichkeiten, von denen eine besonders dazu geeignet ist, eine rechtschaffene Heldengruppe dennoch voll am heimlichen Geschehen teilhaben zu lassen.

Variante A: Die Helden als verdeckte Ermittler der Garether Criminal-Cammer

Im *Hauptquartier der GCC* (**NH-03**) werden die Helden zunächst von Hauptfrau *Gerhalla Isenbrook* gründlich befragt und parallel diskret Informationen zu ihrem Leumund eingeholt. Sollte an der redlichen Gesinnung der Helden kein Zweifel bestehen, dann werden sie mit einem Schwur auf den Götterfürsten eingeladen (unterstützt durch den Eidsegen Gerhallas), für die GCC zu arbeiten. Ihr Ziel besteht in der gründlichen Aufklärung der Geschehnisse. Die Helden bleiben in zivil, sollen das Geschehen in den Unterweltbanden infiltrieren und an allen Vorgängen möglichst aktiv teilnehmen. Die GCC verspricht sich, auf diese Weise zum Kern des Geschehens vordringen zu können und mit einem gezielten Schlag alle Umtriebe zu unterbinden. Dieser Eingriff erfolgt zum Finale des Abenteuers.



In diesem Fall werden sie noch am selben Tag unter einem Vorwand in den Straßen Gareths verhaftet und in eine Zelle gepfercht, aus der sie durch Überrumpelung eines eingeweihten Wächters noch rechtzeitig entkommen können. Über einen **toten Briefkasten** in einer schmalen Seitengasse in der Nähe eines Wachhauses (ein loser Pflasterstein, unter dem sich ein Hohlraum befindet) wird während des Wettkampfs der Kontakt mit der Leiterin der GCC aufrecht gehalten. Von der Aufgabe der Helden wissen nur Gerhalla und enge Mitarbeiter, die Stadtgarde ist nicht informiert und es gibt keine leichte Möglichkeit, sich ihr gegenüber als Verbündete auszuweisen. Dies kann letztlich erst auf der Wache geklärt werden. Die GCC kann in Notfällen diskrete Hilfe leisten, etwa durch die Weitergabe von Heiltränken oder sonstigen Alchimika, gerne auch durch die Beschaffung von Informationen oder Schlüsseln.

Variante B: Die Helden als Einsatzgruppe der Stadtgarde

Wenn es nicht möglich oder erwünscht ist, die Helden als verdeckte Ermittler einzuschleusen, können sie bei herausragendem Leumund (wenigstens ein Held mit dem *Vorteil: Guter Ruf*, SO 10+ oder einschlägige Verdienste) als externe Einsatzgruppe der Garde angegliedert werden. Diese kann in diesem Fall keine eigenen Leute dauerhaft abordnen, möchte zunächst einmal die diffuse Informationslage verbessern und ist über die Hilfe der Helden dankbar. Die Helden erhalten den Auftrag, zunächst einmal die Vorgänge zu erfassen und ein klares Bild der Lage zu gewinnen. Weiterhin sollen sie unmittelbare Straftaten verhindern und schließlich die Vorgänge aufklären und deren Ursache unterbinden. Nach und nach sollten die Helden über Beobachtungen, Verhöre oder andere Ermittlungen verschiedene, bei den jeweiligen Wettbewerbsetappen genannte **Erkenntnisse** haben, die ihnen einen Zugriff auf die Oberhäupter der Banden zum Wettbewerbsfinale ermöglichen. Hierbei sollten die Aktionen der Helden klar den Vorrang vor dem Zeitplan des Abenteuers haben: Es besteht keine Notwendigkeit, dass die Helden erst fünf Wettkämpfe abwarten müssen, bis sie den geheimen Phextempel finden. Erweisen sie sich als tüchtiger, dann setzen Sie die geheime Verkündung des Siegers einfach entsprechend früher an.

Als Einheit der Garde sind die Helden angehalten, wenig Aufsehen zu erregen, sich offen als Bewaffnete der Stadt zu zeigen und Gewalt verhältnismäßig einzusetzen. Ihre Tätigkeit ist in erster Linie eine detektivische. Sie dürfen bei Bedarf auf eine kleine Verstärkung zurückgreifen (sechs den Helden untergeordnete *durchschnittliche Gardisten*, allesamt recht überarbeitet und stets nur bei 1-14 auf dem W20 einsatzbereit). Die Helden sind Gardeoberst *Thisdan Kettenburg* rapportpflichtig (mindestens einmal täglich, der Oberst drängt bald auf Ergebnisse). Er lässt ihnen recht freie Hand, wird aber größere Ungesetzlichkeiten und unverhältnismäßiges Handeln der Helden schnell unterbinden.

Hauptteil: Wettstreit der Füchse

Der Kampf um die Hauptstadt

Da die Gilden die Maßgabe der Phexkirche achten, werden die Helden bei ihrer Suche nach dem *Tempel der Diebe* (**SG-11**) nicht behelligt. Dort werden sie von Graulingen (Novizen) in Empfang genommen und zu Jereminas Torfstecher gebracht. Im düsteren Gebetsraum des Tempels (KG 3), wartet bereits der Adel der Garether Unterwelt: der *Patriarch* der Alten Gilde, *Ifirnja von Mundtbach*, Anführerin der Tobrier und Magnat *Alrik Ragather* von den Almadanern, jeweils beschützt von einer kleinen Schar Getreuer. Die Stimmung ist gereizt, aber das Friedensgebot der Phexkirche wird allgemein respektiert. Mit leiser Stimme erklärt der Vogtvikar seine Einschätzung der Lage und legt fest, wie der Krieg der Gilden in geordnete Bahnen gelenkt werden soll:

- Die Phexkirche wird den anwesenden bedeutenden Gruppen der Garether Unterwelter verschiedene Aufgaben stellen (wenigstens fünf Stück), die feststellen sollen, wer in Phexens Gunst steht.
- Wer die meisten Aufgaben siegreich besteht, soll als Herr der Unterwelt für die nächsten 12 Jahre akzeptiert werden. Die anderen Gilden haben sich ihm zu fügen.
- Die Aufgaben werden jeweils vor Sonnenaufgang eines neuen Tages im Phextempel verkündet.
- Jede teilnehmende Gruppe darf [Anzahl der Helden] Streiter auswählen, die sich im Wettkampf beweisen sollen. Diese Teilnehmer dürfen während des laufenden Wettkampftages nicht ausgewechselt werden.
- Es ist nicht erlaubt, mit Gewalt gegen die anderen Teilnehmer vorzugehen. Es wird betont, dass Gewalt im Zweifelsfall dazu führt, dass Einzelsiege aberkannt werden. Der Einsatz von List hingegen ist ausdrücklich erlaubt.
- Der Wettstreit wird von den Dienern der Phexkirche heimlich überwacht.
- Das Urteil der Phexkirche über den jeweiligen Sieger ist bindend und wird erst ganz am Ende des Wettkampfs verkündet.



Jede teilnehmende Gruppe wird gefragt, ob sie die Bedingungen annimmt. Durch einen EIDSEGEN binden sich die Teilnehmer an diesen Vertrag. Wer ablehnt, der soll künftig keinerlei Unterstützung durch die Phexgeweihtenschaft erhalten und verliert die Möglichkeit, Herr der Unterwelt zu werden. Alle drei großen Banden nehmen an.

Inszenierung des Wettstreits

Der nachfolgende Abenteuerteil ist bewusst offen gestaltet und soll sich frei entwickeln. Die Pläne und Aktionen der Heldengruppe stehen hier im Mittelpunkt. Die einzelnen Wettbewerbsetappen sind nach folgendem Muster aufgebaut: Zunächst wird die jeweilige Aufgabenstellung präsentiert, anschließend werden die jeweiligen Rahmenumstände und relevante Besonderheiten zur Abwicklung dargestellt. Danach folgen bemerkenswerte Aktionen der gegnerischen Teilnehmer und sonstige Ereignisse, die den Wettbewerb beeinflussen. Am Ende befindet sich ein kurzer Hinweis für Heldengruppen, die den Wettbewerbsteilnehmern als Gardisten auf die Schliche zu kommen versuchen.

Bedienen Sie sich hierbei reichlich aus dem restlichen Hintergrundmaterial der Box. Gerade im Hauptteil des Abenteuers bieten sich Eingriffe in der Geschwindigkeit der Handlung besonders an: Lassen Sie Wettbewerbsstücke, an denen Ihre Spieler Freude haben, mit großer Ausführlichkeit ablaufen und kürzen Sie andere Sequenzen entsprechend auf ein Rudiment ein.



Das Abenteuer ist an dieser Stelle handlungs- und ergebnisoffen angelegt. Die Heldengruppe kann eine Niederlage ebenso erleiden wie einen frühen Sieg erreichen. Das Ergebnis und der Verlauf des Wettbewerbs können Einfluss darauf haben, wie sich die Unterweltbanden im Folgeabenteuer **Sturm der Gewalt** den Helden gegenüber verhalten. Wenn Sie eine dramaturgische Steigerung im Abenteuerablauf schätzen, bietet es sich an, bei fünf Wettkämpfen auf ein knappes Ergebnis hinzuarbeiten, bei dem sich die Helden in der fünften und finalen Aufgabe gegen eine bis dahin punktgleiche Gegenspielergruppe durchsetzen müssen, um mit einem drei zu zwei-Ergebnis den Sieg zu erringen.

Aufgabe I: Freud und Leid eines Patriziers

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während draußen der Morgen dämmert, hebt der Phexgeweihte leise zu sprechen an: „Viele Jahre lang nahm ein Patrizier, der viel hat, von jenen, die wenig haben. Er raubte ihnen Geld mit horrenden Mieten, raubte Freiheit mit aufgezwungener Fron, nahm ihnen Leben mit schlecht gebauten Häusern. Er war voller Geiz, Undank und Mitleidslosigkeit und achtete nicht die Lehren des Herrn der Schatten. So wurde sein Heim schließlich zum Ziel für junge Füchse auserkoren, die ihre ersten leisen Schritte in der Nacht unternehmen wollten. Im Lauf der Jahrzehnte wurden unzählige Besitztümer des Patriziers gestohlen. Nun ist er alt und hat nur noch wenig: Sein Geist verlässt ihn, seine Würde schwindet, nicht mal sein Geiz will bei ihm bleiben." Der Geweihte macht eine kurze Pause. „Er hat schließlich seine Lektion gelernt und dem Grauen die Ehre erwiesen, die ihm gebührt." Er streicht über eine Schale mit glitzernden Diamanten, die als Spende neben einem kleinen Altar steht. „Daher sei eure erste Aufgabe: Bringt dem Bestohlenen all seine Besitztümer zurück."

Die Wettbewerbsteilnehmer erhalten den Auftrag, einen umgekehrten Diebstahl auszuführen und Diebesgut zu seinem rechtmäßigen Besitzer zurückzubringen. Es handelt sich dabei um eine ungeheure Menge an kleineren und größeren Gegenständen, die sich als Trophäen junger Diebe über ein ganzes Leben im Tempel angesammelt haben.



Kleine Objekte: silberner Kerzenhalter, 2 verzierte Bierkrüge, 3 teure Geldbörsen, 6 Fußabtreter, 2 Blumenvasen, 48 hochwertige Besteckteile, 7 geschnitzte Holzfigürchen einer Schlachtszene der Spießbürger, 5 kleine und kunstvoll bestickte Kissen, 10 Hosen, 30 Paar Schuhe

Größere Objekte: 3 Ratsherrenroben, 3 Buddelschiffe, 2 wuchtige Ölgemälde mit Landschaftsdarstellungen, Wandurkunde *Vermieter des Jahres*, fellüberzogener Stuhl, Ritterrüstung (leichte Platte, antiquiert), Hellebarde, überschwerer Zierschild, Sitzbadewanne

Kurioses: 6 Fensterläden aus schwerer Eiche, ausgestopfter Tordochai, zerlegtes Bettgestell mitsamt Matratze, wuchtiges Holzmodell der Mietskaserne *Haus Morgenrot*, klirrender Lüster aus Kristall und Perlmutt, riesiger (3 x 3 Schritt) Khômteppich

Die Zielperson

Mit der Schau der Beute wird den Helden auch mitgeteilt, wer ihr Opfer ist: *Etzel Burkherdall*, der berüchtigte Bauherr und Eigentümer zahlloser Mietshäuser (siehe **Metropole** S. 93). Fast jeder Gauner kennt Geschichten über Etzels Habgier und Skrupellosigkeit aus früherer Zeit. Den gealterten Patrizier hat in den letzten Jahren hingegen kaum einer zu Gesicht bekommen.

Zurzeit ist Etzel allein in der luxuriösen *Villa Burkherdall* (**HB-08**), welche die Unterweltgruppen einrichten sollen. Matriarchin Magda Burkherdall befindet sich zur Waldsteiner Rülpskur in Rallerquell, Etzels Neffe Lares weilt geschäftlich in Zorgan. Der Alte nahm die Gelegenheit wahr, dem Hauspersonal einzuschärfen, ihn möglichst nicht zu stören und im Gesindehaus besser „am Spinnrad zu drehen oder Silber zu wienern oder was auch immer ihr sonst für meine liederliche Tochter tut". Die vier Wachen des Grundstücks gehen dem zornigen Greis lieber aus dem Weg und sind dieser Tage gerade in der Nähe der Villa nachlässig.

Etzels Tagesablauf

5:30 Uhr: Erwachen (**O4**), kurze Körperpflege **(O3)**

6:00-7:30 Uhr: Nach Sonnenaufgang ausführliche Morgenmahlzeit im Rauchsalon **(O9)**.

7:30-10:00 Uhr: Besorgungen in der Nähe des Hauses z.B. bei einem Trödler, einem Spirituosenhändler oder Spaziergang im *Ugdalfspark* **(HB-13)**

10:00-12:00 Uhr: pflegt den Hausgarten, tief in die Beschäftigung versunken, betritt häufiger ohne Vorwarnung das Haus, um verschiedene Zimmer nach Arbeitsgeräten oder Vasen für Schnittblumen abzusuchen.

12:00-13:30 Uhr: Mittagsmahl im Speisesaal **(E12)**

13:30-15:30 Uhr: döst bei der Lektüre des *Aventurischen Boten* (z.B. die der Box beliegende Ausgabe vom 22. Ingerimm 1036 BF) laut schnarchend oder im Schlaf redend in einem wuchtigen Ohrensessel in der Bibliothek **(E8)**

15:30-21:00 Uhr: arbeitet konzentriert am Bau bornischer Buddelschiffe **(E17)**, zwischendurch Abendessen

21:00-23:00 Uhr: summt Lieder aus seiner Jugend (*Rund wie Bardo will ich sein*, *Wir lagen vor Kannemünde*) und spielt auf einer Handharfe (**E17**), bis er schwer von Wein und Valposella in sein Bett fällt.

Wichtige Aktionen der Gegner

Die **Alte Gilde** wird neben zahlreichen Einbruchsversuchen eine List wagen und Etzel unter dem Vorwand, die alte Schuld eines Freundes zu begleichen, der im Verborgenen bleiben will, mehrere der großen und kuriosen Objekte direkt ins Haus liefern. Je nach Zeitpunkt und Trunkenheit Etzels ist dieses Vorgehen entweder gar nicht (früh am Tag) oder durchschlagend (spät am Tag) erfolgreich.

Die **Almadaner** wissen um lose Dachschindeln und entwenden aus dem Gesindehaus einen Schlüssel zum Dienstboteneingang, womit sie sehr unauffällig einsteigen können.

Die **Tobrier** versuchen auf direktem Weg in das Haus zu gelangen und haben beim ersten Mal noch Glück. Später laufen sie Etzel jedoch mehrmals direkt in die Arme, können sich zunächst nur mit Mühe herausreden (*Kuno Ebersen* war einst ein Ansprechpartner Etzels bei den Tobriern) und provozieren dadurch viel Argwohn beim alten Mann.

Bedeutsame Ereignisse:

Etzel Burkherdall wird sich bei Konfrontationen eher schlecht als recht mit einer Peitsche (ein Schmuckstück an der Wand, das er früher zur Züchtigung von Untergebenen nutzte) zur Wehr setzen und dabei mehr Einrichtung zerstören als Eindringlinge treffen. Bei Gesprächsversuchen zeigt er sich völlig uneinsichtig und ist kaum zu beschwichtigen.

Bei ersten Anzeichen von Eindringlingen im Haus vermutet Etzel zunächst Bedienstete. Bestätigt sich der Verdacht nicht, patrouilliert er laut polternd und fluchend durch die zahllosen Zimmer der Villa und trinkt sich mit einer Hausflasche Valposella währenddessen Mut an.

Sollte er den ersten Einbrecher in seinem Haus ertappen, wird er laut zeternd in den Hof laufen und Krawall machen. Die Bediensteten kommen zögerlich herbei, schauen im Haus nach, werden aber bald vom zornigen Etzel wieder vertrieben, da er ihre himmelschreiende Unfähigkeit nicht erträgt. Nun wird Etzel das Haus genau überwachen und alle Eingänge, unverschlossene Fenster und Hintertüren fest verriegeln. Die Wachen patrouillieren aufmerksamer im Garten.

Nach dem zweiten ertappten Eindringling schlägt Etzel ein noch viel größeres Geschrei an, doch die Bediensteten reagieren verhalten – man geht davon aus, dass der



Alte zu viel Brannt intus hat. Einige versuchen erfolglos, ihn ins Bett zu bringen und mit Ilmenblattrauch zu beruhigen. Nun legt sich Etzel, Selbstgespräche führend, konzentriert auf die Lauer und bereitet sich auf die Einbrecher vor: Er lässt sich von dem befreundeten Traviahochgeweihten Vater Ganstreu sein Kaminfeuer mit einem HAUSFRIEDEN oder einer SEGNUNG DES HEIMS weihen (2W6+4 LkP*) und stellt eine krude Falle fertig, an der er schon länger werkelt: Er platziert mitten im Salon (E4) eine silberbeschlagene Truhe, in der ein Schlüssel einladend steckt. Diese wuchtige Schatzkiste ist bis zum Anschlag mit Tränenkraut (**WdA 38**), mit Stinktöpfchenessenz (**WdA 38**) und mit Phosphoros (**WdA 36**) angefüllt. Der Inhalt ist nicht nur dazu geeignet, einen Dieb nachhaltig zu brandmarken, er ist auch katastrophal überdosiert: Das Auslösen der Falle hat einen Großeinsatz der Garde zur Folge, und führt auch dazu, dass das Gebäude (und je nach Windrichtung auch die Nachbarhäuser) für eine gute Woche nicht mehr betretbar ist.
Beim dritten Ertappen eines Eindringlings ist der Coup in jedem Fall gelaufen: Entweder Etzel oder einer seiner Bediensteten schlägt so viel Alarm, dass nun auch die Garde anrückt und für die gesamte Nacht in Rufweite des Hauses verbleibt.

Die Sieger

Der Wettbewerb wird von der Partei gewonnen, die die meisten Objekte wieder im Haus unterbringen konnte, ohne dabei bemerkt zu werden. Kleine Objekte geben dabei einen Punkt, große Objekte sieben Punkte und wem es gelingt, eines der kuriosen Objekte ungesehen wieder an seinen Platz zurückzustellen, kann zwanzig Punkte für sich verbuchen. Die Auswertung der einzelnen Wettbewerbsetappen wird jedoch erst ganz am Ende aller Wettkämpfe vorgenommen, Zwischenstände bleiben der Spekulation der Teilnehmer überlassen.

Aufgabe 2: Unterwegs in Liebesdingen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Erneut richtet der Phexgeweihte das Wort an die versammelten Gegner, bevor der Tag beginnt: „Grimme Wächter und tüchtige Inspectoren machen unsereins oft genug das Leben schwer. Und doch gehören sie ebenso zur Stadt des Fuchses wie all die Listenreichen, die ihnen ein ums andere Mal ein Schnippchen schlagen. Phex blickt milde auf diejenigen herab, die die Herausforderungen der Seinen annehmen und deren schwere Arbeit nur zu selten gewürdigt wird, denn sie sind ebenfalls ein Teil seiner Welt. Es erfreut ihn, dass der stete Wettstreit die Fähigen beflügelt und ihren Leistungen erst den nötigen Wert beimisst. So sei euer Auftrag, als Lohn für ein Leben voll Mühsal und Anstrengung ein verschmitztes Lächeln in die Reihen der Wachleute der Stadt zu tragen. Wagt euch mutig in die Höhle des Löwen, erwärmt ein verhärmtes Herz und werbt erfolgreich um Gunst und Liebe von Gerhalla Isenbrook."

Garde! Garde!

Sollten die Helden als verdeckte Ermittler unterwegs sein, so ändert sich wenig an der Aufgabe.
Sollten die Helden offen auf der Seite der Garde agieren, dann besteht ihre Aufgabe darin, die Villa komplett abzusichern, nachdem sich Bedienstete Etzel Burkherdalls nach dem ersten Einbruch an die Garde gewandt haben. Etzel erweist sich in diesem Fall noch schrulliger als geschildert, da er die Garde in seinem Haus nicht ausstehen kann. Er wird keinerlei Rücksicht nehmen und durch Lautstärke, Ausgänge und jähe Betriebsamkeit zahlreiche Bemühungen der Helden stark erschweren. Als alter persönlicher Freund des Gardeobersts Kettenburg, dem er einmal durch einen günstigen Kredit aus einer misslichen Lage geholfen hat, ist er in dieser Variante dazu noch praktisch unantastbar und kann sich jede Schrulligkeit heraus nehmen.
Für die Garde kann am Ende des Wettkampfs als erste substanzielle **Erkenntnis** bei der Untersuchung der Vorgänge stehen, dass offenbar alle drei großen Gilden in die Vorgänge verwickelt sind.

Die neue Aufgabe besteht darin, der schärfsten Gegenspielerin der Garether Unterwelt auf einer Weise beizukommen, mit der sie nicht im Traum gerechnet hat: Die Helden sollen sich ihr mit amourösen Absichten nähern. Als Sieger gilt diejenige Gruppe, die dabei die größten Fortschritte erzielt.

Die Zielperson

Erste Informationen über Gerhalla können die Helden aus früheren Begegnungen haben, auf der Straße aufschnappen oder im aktuellen *Aventurischen Boten* (Ausgabe vom 22. Ingerimm 1036 BF) erlesen, der einen Artikel über die Hauptfrau enthält.





Gerhalla Isenbrook

Gerhalla Isenbrook (**Metropole** S. 122) schwirrt stets der Kopf vor grüblerischen Gedanken, aber ganz sicher hat sie nicht vorhergesehen, schlagartig von Verehrern umschwärmt zu sein. Im beinharten Geschäft der Verbrechensbekämpfung sichert sie sich ihre Nasenlänge Vorsprung durch unzählige Überstunden, Disziplin und eiserne Härte gegen sich selbst. Doch wenn sie nächtens über verzwickten Fällen brütet und wenn sich eine Stunde der stillen Arbeit an die nächste reiht, dann fühlt sie manchmal, dass sie ihren Erfolg und den großen Respekt, der ihr entgegen gebracht wird, letztlich mit Einsamkeit erkauft, die im Laufe der Jahre immer schwerer auf ihr lastet. Dies ist vielleicht die größte Chance für die Helden.

Eine Hauptschwierigkeit besteht in der kurzen Zeit, die für eine Annäherung zur Verfügung steht. Sinnvoll ist daher eine möglichst gute Vorbereitung. Folgende Personen können den Helden wertvolle Informationen zuspielen:

- Meister *Lümmrick Gerber* (*996 BF, ehemaliger Geliebter, verbittert, böse und geldgierig; treibt sich in Spielhöllen herum, *kompetenter Stellmacher*, SO 9, GT 2)
- Amtsschreiberin *Ardare Engstrand* (*989 BF, geschichtsinteressierte und äußerst penible Archivarin, trifft sich gelegentlich mit Gerhalla zum Tee und kann aus dem Nähkästchen plaudern, so man bereit ist, ein gutes Wort bei Stadtgardist Glennir Pelargon (s. **Metropole** S. 117) einzulegen, den sie gerne mit ihrer Tochter Vallusa verheiratet sähe, *kompetente Schreiberin und Rechtskundige*, SO 7, GT 4)
- *Joost Dragendorn* (*1005 BF, ein Inspector der Cammer, hinterlistig, Karrierist mit guten Beziehungen, *durchschnittlich*, SO 8, GT 3)
- *Arnfrieda Gratenfelserin* (*1008 BF geschwätzige Nachbarin, linst viel durch die Fensterläden, neidet Gerhalla ihren aufregenden Beruf, *erfahrene Hausfrau*, SO 7, GT 4)
- *Frinja von den Buchen* (*996 BF, Wechselfälscherin und Betrügerin, altbekannte Konkurrentin der Hauptfrau, hat hohen Respekt vor ihrer Arbeit und Persönlichkeit, residiert im Hotel Seelander *meisterlich*, SO 9, GT 2)
- *Gundula Isenbrook* (*962 BF, greise Mutter Gerhallas, leutselig und einsam, wünscht sich dringend Enkelkinder, lebt mit Gerhalla in einem winzigen Bürgerhaus im Wallgraben, *kompetente Schreiberin*, SO 6, GT 5).

Folgende Informationen lassen sich von den genannten Personen oder durch eine glückliche Beschattung gewinnen:

- Gerhalla kann an folgenden Orten angetroffen werden: **Morgens** auf dem Weg vom Haus ihrer Mutter zur Arbeit, den sie etwa eine Stunde nach Sonnenaufgang einschlägt und der sie von Wallgraben zur *Criminal-Cammer* (**NH-03**) führt. Dabei besorgt sie sich bei einem Kleinbäcker ein karges Morgenmahl und verzehrt es dort, während sie ihren ersten Zigarillo des Tages raucht. Am **Vormittag** vertritt sie sich die Beine im *Kaiser-Raul-Park* (**NH-27**) und starrt dort lange Zeit gedankenversunken in die gepflegten Blumenbeete, um von der guten Luft erfrischt ihren aktuellen Fall konzentriert zu durchdenken. Zur **Mittagszeit** führen sie ihre Schritte zum Hotel *Seelander* (**SV-13**), wo sie seit einem erfolgreich gelösten Fall das Recht auf freie Kost hat. Hin und wieder trifft sie sich dabei mit *Valnar Yitskok* oder Frinja von den Buchen zu einer Partie Rote und Weiße Kamele. Nicht selten besucht sie den *Tempel von Handel und Wandel* (**NH-29**), sowohl um mit Informanten zu sprechen, als auch, um dort eine gewisse Präsenz zu zeigen. Das stille Erbleichen mancher Tempelbesucher ist ihr ein heimlicher Genuss. Der **Nachmittag** dient ganz der Arbeit, ab und an begibt sie sich zum *Rathaus* (**NH-23**), um dort organisatorische Angelegenheiten mit anderen Teilen der Stadtverwaltung zu besprechen. Selten sucht sie stattdessen zu Pferde das Grab ihres Mannes auf dem *Boronsfeld* (**UL-04**) auf. Einigermaßen verlässlich ist ihr **Abendspaziergang** durch Gareths Stadtkern zum Sonnenuntergang, bei der sie gerne mit einem Arbeitskollegen ins Gespräch vertieft ist. Anschließend verbleibt sie



in der Criminal-Cammer, bis sie sich etwa um **Mitternacht** auf den Heimweg begibt.

Gerhalla liebt den Duft frisch gepflückter Blumen, da sie genug von staubigen Akten umgeben ist. Die Zigarillos, die sie reichlich verbraucht, werden im *Zeughaus Stoerrebrandt* (**WS-08**) gehandelt. Es handelt sich dabei um Luxusprodukte, die unter dem Namen *Fernes Altoum* firmieren (5 Heller das Stück). Wenn sie die Wahl hat, entscheidet sie sich für einen leichten Rotwein aus Almada. Valposella kann sie nicht ausstehen.

Ein offenes Steckenpferd ist das tulamidische Spiel Rote und Weiße Kamele, in dem sie es zu großer Meisterschaft gebracht hat. Gerhalla spielt zur Schärfung des Geistes, nicht ween eines Sieges oder um Geld zu gewinnen. Sie ist dankbar für versierte Gegner, da ihr in ihrem Alltag niemand das Wasser reichen kann.

Ein heimliches Steckenpferd Gerhallas ist das Theater, obwohl sie sich für das in ihren Augen unstatthaft verschwendete Geld und ihre Begeisterung ein wenig geniert.

Gerhalla und die Liebe

Die nachfolgenden möglichen Annäherungsversuche sind unterschiedlich Erfolg versprechend. In Klammern sind die TaP* im Talent *Menschenkenntnis* angegeben, die benötigt werden, um an eine der folgenden Informationen zu gelangen.

Gerhalla schätzt selbstlose Menschen aus tiefstem Herzen (TaP* 3), so wie sie selbst all ihre Zeit und Kraft dem Wohlergehen der Stadt widmet. Ebenso bewundert sie Intelligenz und Kunstsinn (TaP* 6) und kann einem wahren Poeten oder einem begeisterten Künstler tiefe Bewunderung entgegen bringen (TaP* 9). Weiterhin hat die oberste Inspectorin eine für Außenstehende kaum erkennbare Schwäche für Albernheiten und Humor, und wer die erste Reserviertheit der Dame geschickt umgangen hat, wird feststellen, dass sie herzlich gerne dazu bereit ist, sich auf den ein oder anderen fröhlichen Scherz einzulassen (TaP* 11).

Dreistigkeiten und plumpe Annäherungsversuche irritieren sie sehr und führen zu offener Geringschätzung (TaP* 3). Als überzeugte Stadtbürgerin tritt sie Adligen mit einer gewissen Reserviertheit entgegen (TaP* 6). Sie möchte nicht auf ihr fortgeschrittenes Alter angesprochen werden (TaP* 9). Sie würde es nicht zugeben, aber offensichtlich bewaffnete Personen erfüllen sie mit Unbehagen (TaP* 11). Eine Erwähnung ihres verstorbenen Mannes bewirkt, dass sie umgehend verschlossen und unzugänglich wird (TaP* 3).

Gerhalla ist eine Nandusgeweihte und kann in Extremfällen von ihren Gaben Gebrauch machen: Hat sie einmal Verdacht geschöpft, ist sie nur schwer anzulügen (per Mirakel gesteigerte *Menschenkenntnis*). Sie kann verdächtigen Personen vor der vermeintlichen Verabschiedung eine Sternenspur anheften, um sie noch stundenlang zu verfolgen. Wer sie besonders stark belästigt, wird möglicherweise mit einem Entzug von Nandus' Gaben geschlagen.

Wichtige Aktionen der Gegner:

Die **Almadaner** bringen mit *Amiro Castanyeda* einen starken Kandidaten ins Rennen, der *herausragendes Aussehen* mit Stil und gewissem Kunstsinn verbindet. Seine dunklen Augen werden der Hauptfrau durchaus gefährlich, doch eine Schwäche kann ihm zum Verhängnis werden: Er ist absolut mitleidlos und verachtet die Schwachen, so dass ihm selbst kaum mehr auffällt, wenn er beispielsweise ein störendes Bettelkind viel zu grob und grausam abweist. Er wird Gerhalla direkt im Park ansprechen, sich als ein geheimer Verehrer ausgeben (und auch anonyme Gaben seitens eines Helden für sich reklamieren). Nachdem er ihr ein schmalziges Gedicht vorgetragen und ein sündhaft teures Collier geschenkt hat, wird er sie für den Abend zum Tanz einladen.

Garde! Garde!

Sollten die Helden als verdeckte Ermittler unterwegs sein, so ist diese Aufgabe ein denkbar leichtes Spiel. Die Schwierigkeit bei der Inszenierung einer romantischen Szene liegt in diesem Fall in erster Linie darin, dass sich Gerhalla über Gebühr ziert und um ihren guten Ruf bedacht ist.

Ist dies nicht der Fall, so agieren die Helden nach einem anonymen Hinweis von der Phexkirche auf die geplanten Vorgänge als Personenschützer in Zivil, die mit viel Feingefühl und Diskretion entscheiden müssen, ob es sich bei den Verehrern ihrer Vorgesetzten um echte Liebhaber handelt oder aber um Gauner mit schlechten Absichten. Dabei müssen sie auf der Hut sein, um eine unerwartet mannstoll agierende Hauptfrau nicht aus den Augen zu verlieren und stets taktvoll die Fühlung zu halten. In dieser Variante handelt es sich vor allem bei den oben genannten Personen *Lümmrick Gerber* und *Joost Dragendorn* um zwei feurig und in aufrichtiger Liebe entbrannte Verehrer, die als Konkurrenten alle Register ziehen, um die Gunst ihrer Angeschmachteten zu erringen. Dies kann vor allem im Zusammenspiel mit den zahlreichen vorgeblichen Bewerbern der Gilden zu einigen delikaten Verwicklungen führen.

Am Ende mag für die Garde die **Erkenntnis** stehen, dass die verschiedenen Gruppierungen offenbar im Tagesrhythmus wechselnde Ziele verfolgen, so dass man stets mit neuen Umtrieben rechnen muss.



Die **Tobrier** gehen glücklos vor: Sie schicken mit Frankwart dem Troll einen grobschlächtigen Muskelprotz, dessen Avancen Gerhalla erst mit Befremden, dann mit offenem Spott quittiert. Schließlich versuchen sie, ihr einen Liebestrank (**WdA 61**, Qualität A) unterzujubeln.

Die **Alte Gilde** kalkuliert eiskalt und sendet Gerhalla über einen Boten ein Erpresserscheiben, demzufolge ihrer Mutter der rote Hahn aufs Dach gesetzt werden soll, wenn sie *Helmar Jochmeier* nicht einen in aller Öffentlichkeit bezeugten Kuss schenkt. Ob Gerhalla davon eingeschüchtert ist und die Helden ihr eventuell aus der Patsche helfen können, oder ob sie derlei Drohschreiben täglich im Dutzend bekommt und sich daher einen Dreck darum schert, liegt im Ermessen des Meisters.

Optionales Ereignis: Vor den Richter geschleift

Während des Wettbewerbs befinden sich die Helden in der fortwährenden Gefahr, von der Garde aufgegriffen zu werden. Das mag durch eigenes Ungeschick oder auf Betreiben der Gauner-Konkurrenz geschehen. Das widerspricht nicht der Regel, dass keine direkte Gewalt gegeneinander angewendet werden darf. Gelingt es einem Helden nicht, sich freizukämpfen oder ergibt er sich freiwillig, wird er nach der Festnahme ohne viel Verzögerung ausgerechnet vor Richter *Jodruan Mallorn* ins *Rathaus* (**NH-23**) gebracht, der den Fall verhandelt.

Der Richter ist an diesem Tag mit einer Massenabfertigung von kleinen bis mittleren Delikten beschäftigt und sieht sich akut im besonders dringenden Kampf gegen die um sich greifende Gesetzlosigkeit. Während alle verhafteten Helden (mit schweren Ketten an den Händen und von wenigstens drei Gardisten bewacht) im Vorraum auf ihre Verhandlung warten, können sie den Herrn des Gerichtssaals bereits lautstark durch die dünne Wand toben und seine harten Urteile verkünden hören. Dabei wird deutlich, dass sich der Richter bei jedem einzelnen Delinquenten bereits nach kurzer Zeit in donnernde Wut hineinsteigert und jede Entschuldigung und jede Bitte um Milde gnadenlos abschmettert: Zwei junge Hühnerdiebe werden zur Zwangsarbeit in gefährlichen Bereichen der Kanalisation verurteilt, ein greiser Bettler, der wegen Trunkenheit aufgefallen ist, soll umgehend auf dem *Greifenplatz* (**NH-21**) 25 Stockhiebe erhalten und wird anschließend aus Alt-Gareth geworfen.

Was auch immer den Helden konkret vorgeworfen wird, folgende Argumentationsketten können sie dem zeternden Richter zur Vorbereitung seines Urteilsspruch nach einer kurzen und unhöflichen Aufnahme der Personalien in den Mund legen: Ortsfremden Helden wird **Herumtreiberei** und **Vagabundiererei** vorgeworfen. Alle Handlung gegen die Garde, ebenso der Versuch, sich der Verhaftung zu entziehen gilt als **Auflehnung gegen die göttergewollte Ordnung**, als **böswillige Arglist** und als **Heimtücke**. Erfolgte tätliche Angriffe werden als **Bluttaten** gewertet, Einbrüche als **schwerer Friedbruch** und **Raubdelikt**, Sachbeschädigungen als **wildwütige Thorwalerei** und **gemeingefährliches Verhalten**. Sollten die Helden sich weigern, entkommene Gruppenmitglieder unmittelbar auszuliefern (was ihnen gar nicht möglich sein dürfte, da ihnen der momentane Aufenthaltsort unbekannt ist), wird ihnen **Geheimbündelei** und **conspirative Activität** vorgeworfen.

Die Anklageseite sammelt auf diese Weise um die 25 *Beweispunkte* (**Metropole** S. 59) gegen die Helden, die wie üblich von seiten der Verteidigung reduziert werden. Richter Mallorn besteht auf ein Schnellverfahren und lässt nicht mehr als eine halbe Stunde Zeit zu, um weitere Beweise und Zeugen vorzubringen. Das Endergebnis kann je nach Held unterschiedlich ausfallen:

Beweispunkte > doppelter SO des Helden: Schuldspruch mit dem Strafmaß des Abschlagens beider Hände auf der *Rabenstatt* (**UL-03**), anschließend Verbannung aus Alt-Gareth auf Lebenszeit, das Urteil wird im Morgengrauen des nächsten Tages vollstreckt, bis dahin Inhaftierung im *Schuldturm* (**TH-04**); Verweis auf mögliche adlige Herkunft, Immunität oder Recht auf Führung vor ein Gildengericht wird mit ungerührter Miene zur Kenntnis genommen.

doppelter SO des Helden > Beweispunkte > SO des Helden: wie oben, ein potenzielles Recht auf Immunität wird jedoch vom Richter zähneknirschend anerkannt und die Überstellung an ein zuständiges Gericht angeordnet, bis dahin Inhaftierung im Schuldturm

SO des Helden > Beweispunkte: Freispruch, der Richter belässt es bei einer strengen Ermahnung.

Sollten ihre Helden in ein derartiges Dilemma geraten, beginnen Sie als Meister direkt im Anschluss an die Verurteilung mit dem folgenden Wettbewerbsabschnitt (und ändern dadurch nötigenfalls den vorgesehenen Ablauf leicht ab). Hier besteht die Gelegenheit, den Gefangenen aus seinem Schicksal zu befreien.



Bedeutsame Ereignisse:

Die Hauptfrau kann am besagten Tag von einigen der folgenden Geschehnisse betroffen werden, die die Handlung noch mehr würzen:

- Ein Händler betrügt sie beim Wechselgeld, während sie in Gedanken ist
- Gerhalla erwartet dringend den Bericht zur Todesursache eines vermutlich Ermordeten, der im *Schauhaus* (**SV-06**) liegt, doch die Anatomiekundigen der Agentur sind heute bei einem anderen Fall in Sankt Parinor.
- Ein Regenguss erwischt sie völlig unvorbereitet
- Der Rat der Helden kündigt sich überraschend zu einem Besuch in der Behörde an und ist schon in einer Stunde hier. Diese Unordnung!
- Ungeschickte Diebe versuchen, ausgerechnet ihr die Geldkatze zu stehlen



Die Sieger

Als Sieger gilt, wer sich Gerhalla am weitesten annähern kann. Dabei zählt ein höfliches Gespräch weniger als eine gewisse gemeinsam verbrachte Zeit im Park, und ein aufgehauchter Kuss zählt mehr als ein ernstgemeintes Versprechen, sich wiederzusehen. Höchst interessant wird die Sache, wenn die Helden ihrer Angeschmachteten im Lauf des Wettstreits oder der Kampagne noch ein weiteres Mal gegenüber stehen: Schlimmer noch als eine ungeschickt bedrängte Hauptfrau ist eine, die bereits zarte Gefühle entwickelt hat und danach eiskalt sitzen gelassen wurde. Eine maliziös agierende Gegnerin, die auch noch an den Schaltstellen der Macht sitzt, ist den Helden in diesem Fall sicher.

Aufgabe 3: In den Kerker hinab und wieder zurück

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wenige Kerzen erhellen das Innere des Phextempels. Die Blicke mancher Kontrahenten treffen sich grimmig. Manch ein Gesicht ist von Blessuren gezeichnet, hier und da sieht man Verbände unter Kleidungsstücken blitzen. „So hört eure nächste Aufgabe", beginnt Jereminas zu sprechen, „Findet Alrik Altweiler und bringt ihn in diese heiligen Hallen." Raschen Schrittes entfernen sich eure Gegenspieler. Einige leise gemurmelte Flüche verhallen im Dämmerschein.

Bei der gesuchten Person handelt es sich um einen Kriminellen, dessen Fahndungsplakate überall in der Stadt verstreut an Wänden und Türen aushängen. Jeder zweite Garether kann ohne Weiteres berichten, dass der von geheimnisvollen Gerüchten umrankte Gauner, der auch als Kinderfänger von Bardewick oder als Wangenschlitzer bekannt ist, gestern dingfest gemacht und schnurstracks vor den Richter gebracht wurde. Seine Hinrichtung ist bereits ausgemachte Sache und soll zum Morgengrauen erfolgen.
Was die Phexkirche an dieser Stelle listig verschweigt, ist, dass im großen Gareth wenigstens zwei weitere, allerdings ungleich unbekanntere Personen mit der genannten und recht landläufigen Kombination aus Vor- und Nachnamen leben. Es handelt sich dabei zum einen um einen jungen Schusterlehrling, der im Stadtteil Eschenrod seinem Meister zur Hand geht, zum anderen um ein Findelkind, das gerade im Traviatempel zu Rosskuppel aufwächst. Diese beiden Personen können pfiffigen Helden oder der Alten Gilde den Sieg bringen, wenn Sie als Meister dies zulassen möchten.

Die Zielperson

Alrik Altweiler (hager, krummer Rücken, täuscht Marotten vor, *999 BF, *meisterlicher Wegelagerer*, SO 5, GT 1) ist ein heimlicher Akoluth der Phexkirche, der kurz vor seiner Weihe steht. Als dem ehemaligen Wegelagerer einmal eine Ladung vertraulicher Briefe einer Postkutsche in die Hände fiel, erkannte er, dass die Möglichkeiten seines Geschäfts weit über plumpes Zusammenraffen weniger Habseligkeiten hinaus reichen. Also verlegte er sich auf das gezielte Überfallen von Beilunker Reitern und anderen Kurieren und verdiente ein kleines Vermögen mit den Erpressungen, die ihm durch



die Informationen aus den erbeuteten Briefen möglich waren. Doch als er regelmäßig auf Geheimnisse stieß, die ihm das Blut in den Adern gefrieren ließen, wandte er sich an die Phexkirche und stellte sich mehr und mehr ganz in ihre Dienste. Viele einflussreiche Feinde, die er sich gemacht hat, wünschen seinen Tod und so wurde er gezielt als bizarrer Massenmörder verleumdet. Als dieser sitzt er nun zu Unrecht im untersten Gelass des Kerkers.

Der Kerker

Alrik wird einen Tag lang im *Schuldturm* (**TH-04**, Zelle Z3) gefangen gehalten und soll im Morgengrauen auf der *Rabenstatt* (**UL-03**) den Tod durch den Strang finden. Gefangene Helden (siehe **Vor den Richter geschleift**) sind in unmittelbarer Nähe des Todgeweihten eingesperrt und können ebenfalls befreit werden.

Im selben Loch wie Alrik Altweiler hausen *Jorn Weisenstein*, ein Frauenmörder, und *Loriander aus dem Meilersgrund*, ein geistig verwirrter Totschläger. Sie werden jede Möglichkeit zur Flucht nutzen und unter anderem vorgeben, Alrik zu sein.

Wichtige Aktionen der Gegner:

- Die **Tobrier** agieren äußerst ungeschickt, indem sie die kleine Festung mit einer kopfstarken Kampfgruppe im Handstreich zu nehmen versuchen. Nach einem blutigen Handgemenge werden sie jedoch zurückgeschlagen. Dies bedeutet jedoch, dass die Garde in Alarmbereitschaft versetzt wird und von nun an zwei Gruppen von fünf Gardisten zusätzlich ständig in und um das Gebäude patrouillieren.
- Die **Alte Gilde** weiß um einen geheimen Fluchttunnel, der tief unter der Festung verläuft (9, führt nach Z21) und nutzt die Kontakte zu Kerkermeister *Listhelm Bugenhog*. Sollte den Helden bis zum Einbruch der Dämmerung keine erfolgreiche Entführung gelingen, wird die Alte Gilde Alrik auf diese Weise befreien.
- Die **Almadaner** liefern zum Schein *Fernando Degenhardt* an die Garde aus, der jedoch zahlreiche geschickt verborgene Waffen am Leib trägt und plant, die Festung von innen zu übernehmen. Zu seinem Unglück landet er jedoch nicht im selben Loch wie Alrik, sondern wird in eine Einzelzelle ein Stockwerk höher eingepfercht. Sollte er bemerken, dass die Heldengruppe anwesend ist, wird er sie um seine Befreiung anflehen, um sie dann in einem geeigneten Moment zu hintergehen.

Bedeutsame Ereignisse:

- Teile der Bande der Tobrier sind mittlerweile dem *Pertinerium* zum Opfer gefallen. Dies äußert sich in ersten zweifelnden Fahnenflüchtigen unter den Bandenmitgliedern. Die Helden könnten am Schuldturm Zeuge einer solchen Szene werden, in der es einem glatzköpfigen, narbenübersäten Schläger nicht mehr richtig erscheint, gegen Recht und Gesetz vorzugehen. Falls die Helden Pertineriumsopfer näher untersuchen, orientieren Sie sich an den Angaben ab Seite 117. Aus dramaturgischen Gründen sollte das seltsame Verhalten in **Herren der Unterwelt** noch ein Mysterium bleiben.
- Zur Mittagszeit wird der Patrizier *Bosper Groterian* in das Gefängnis eingewiesen, der edelmütig und im Zeichen von Freundschaft und Gerechtigkeit (in Wahrheit: berechnend) diese Bürde anstelle eines Adligen auf sich nimmt, den die Stadt als Feind gefangen und verurteilt hat, der aber gleichzeitig ein wichtiger Verbündeter der Familie Groterian ist. Er wird wie ein Edelmann behandelt und erteilt seinen Dienern viele Anweisungen, insgesamt besteht während der Zeitspanne von etwa einer Stunde eine große Betriebsamkeit mit vielen hausfremden Personen bei gleichzeitig deutlich verminderter Wachsamkeit.
- Eine letzte gute Möglichkeit zur Befreiung besteht bei der Hinrichtung. Diese muss im Handstreich gelingen. Die übermüdeten Gardisten stellen dabei ein geringeres Hindernis dar als verschiedene hämische Zuschauer, die geifernd und johlend nach dem Tod des Inhaftierten verlangen. Eine etwaige Vollstreckung des Urteils an den Helden findet direkt im Anschluss an das Todesurteil Alriks statt.

Garde! Garde!

Sollten Helden als verdeckte Ermittler unterwegs sein, besteht die Schwierigkeit darin, dass der durchtriebene Kerkermeister Listhelm Bugenhog ihre Anstrengungen bewusst hintertreibt, wenn er über die verdeckten Ermittler aufgeklärt wird. Er argwöhnt, dass die GCC seinen eigenen illegalen Machenschaften auf der Spur ist.

Sind die Helden offen ein Teil der Garde, dann nimmt die Betriebsamkeit rund um die Kerkerfestung enorm zu, und es herrscht ein ständiges Kommen und Gehen. Gefangene werden angeliefert, Vermögende empfangen Diener und Gesandtschaften, Wachablösungen finden statt und zu guter Letzt kommt es zu einem veritablen Gefangenenaufstand unter der Anführerschaft der Tobrier, die zahlreiche Insassen in die Zellen eingeschleust haben. Können die Helden während all den Tumulten dafür sorgen, dass Alrik seinem gerechten Schicksal zugeführt wird?

Am Ende des Kerkerabenteuers kann für die Garde die **Erkenntnis** stehen, dass es sich um einen echten Wettkampf handelt, der nach gewissen Regeln abläuft. Offen bleibt die Frage, worum die Gilden kämpfen und weshalb sie ein derartiges Maß an Disziplin zeigen.



Der Sieger

Sieger ist derjenige, der *Alrik Altweiler* lebendig zum geheimen Tempel der Phexkirche bringt. Durch die Existenz mehrerer Personen gleichen Namens sind verschiedene überraschende Varianten möglich. Eine Partei könnte auch per IMPERSONA einem ihrer Mitglieder das Aussehen Alriks gegeben haben und eine falsche Identität vortäuschen.

Aufgabe 4: Die Herzen der Massen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Drei Personen verbergen ihr Gesicht hinter stilisierten Fuchsmasken aus grauem Stein, deren kalte Augen den Betrachter zu mustern scheinen. Schwaden feiner Rauschkräuter durchziehen den Tempelraum und umschmeicheln die reglosen Gestalten. Schließlich beginnt der linke Fuchs mit der Stimme Jereminas' zu allen Gekommenen zu sprechen: „Phexens Wille geschieht oft im Verborgenen. Doch dies ist nicht immer möglich. Beweist heute, dass ihr die Herzen der Garether gewinnen könnt. Bewirkt, dass euch eine möglichst große Menschenmenge auf einem öffentlichen Platz der Stadt zujubelt." Von der Bande der Tobrier ist nur ein einziges Mitglied zum geheimen Treffen erschienen.

Von den Helden wird verlangt, in aller Öffentlichkeit eine große Menschenmenge für sich einzunehmen. Das dabei erregte Aufsehen wird unweigerlich auch die Aufmerksamkeit der Ordnungskräfte der Stadt auf sich ziehen. Verschiedene Schlupflöcher lässt die Formulierung der Phexgeweihten dennoch offen. Zum einen wird nicht verboten, verkleidet oder inkognito aufzutreten. Zum anderen ist nicht festgelegt, wie lange oder wie intensiv der Jubel der Menge ausfallen muss. Auch hier mag sich ein geschickter Teilnehmer Vorteile verschaffen, die dem ersten Hintergedanken der Regeln nicht unbedingt entsprechen, ihr jedoch auch nicht zuwider laufen. Wie die Helden die Massen dazu bringen, sich zu versammeln und in Jubel auszubrechen, ist ganz ihnen überlassen.

Der Auftritt der Helden kann ausgespielt oder regeltechnisch abgewickelt werden (oder in Kombination):

- Mit dem Talent *Überzeugen* (je nach Art des Auftritts der Helden auch: *Gaukeleien*, *Überreden* oder *Schauspielerei*) können pro TaP* jeweils 5% der Anwesenden zum Jubeln gebracht werden. Jedem beteiligten Helden steht ein Versuch zu, das beste Ergebnis zählt.
- Es gibt kein Verbot, professionelle Redner, Herolde oder sonstige Helfer zu engagieren. Vielleicht werden gute Redner auch von anderen Unterweltgruppen angeheuert. So etwa Stadtherold Barsilomeus (**Dächer** S. 8, für 8 Dukaten, keine Falschmeldungen, bringt 1W6+7 TaP* in *Überreden*), der Prediger *Bruder Memento* (**Dächer** S. 6, wünscht 4 Dukaten Spende, keine unstattlichen Äußerungen, bringt 2W6 TaP* *Überzeugen*) oder die „Stimme der Armen", *Glorius Fornheld* (**Metropole** S. 151, wünscht 15 Dukaten Spende für die Elenden, 4W6 TaP* in *Überzeugen*). Fanfaristen, Trompeter, Trommler und andere Musiker, die mit ihren Instrumenten die Menge anlocken können, kosten 1-4 Silbertaler.
- Wer kalte Münzen sprechen lassen möchte: Es werden SO x SO Heller benötigt, um einen Menschen so mit Speisen, Getränken und Musik zu umsorgen, dass aus ihm ein wunschlos glücklicher Jubler wird.
- Verschiedene magische und karmale Möglichkeiten der Beeinflussung einer Menschenmenge sind ebenfalls denkbar, z.B. dass ein Held in der Maske Kaiserin Rohajas durch Alt-Gareth reitet und zum Jubelmagnet wird.

Öffentliche Plätze

Eine Auflistung wichtiger städtischer Plätze finden Sie in **Dächer** S. 247. Aussichtsreich sind dicht bevölkerte Alt-Garether Plätze wie der Platz der Zwölfgötter, der Eisenmarkt und der Ostmarkt, allerdings ist auch hier die Garde aufmerksam. In den äußeren Stadtteilen ist die Garde unsichtbarer, dafür sind die gut besuchten Märkte Territorium der Tobrier oder Almadaner. *Neues Hippodrom* (**UL-02**) und *Immanstadion* (**AV-14**) sind entweder gerade leer (1-4) oder eine gerade stattfindende Veranstaltung (5-6) müsste von den Helden trickreich oder unter Aufwendung von 5W20 Dukaten Schmiergeld für eine Rede gekapert werden. Eine eigene Großveranstaltung binnen weniger Stunden auf die Beine zu stellen, die auch noch spontan von Tausenden besucht wird, ist fast unmöglich, aber dann könnte man wirkliche Massen jubeln lassen.

Wichtige Aktionen der Gegner:

- Die **Tobrier** beschatten die Helden und versuchen, ihren Auftritt zu stören. Dies tun sie auf zweierlei Arten: Zunächst mischen sich ihre Anhänger unter die versammelte Menge und beginnen, für Unruhe zu sorgen, indem sie Kaufmannsläden umwerfen, Öllaternen zu Boden gehen lassen und auf diese Weise kräftig für Ablenkung sorgen, bis die Garde heranrückt und die Menge auflöst. Als letzte Maßnahme beginnen sie Streits vom Zaun zu brechen und die Menschen in eine großangelegte Schlägerei zu verwickeln. Ihre eigene Versammlung besteht zum Großteil aus Bandenmitgliedern und deren Verwandten und ist letztlich nicht sehr kopfstark (ca. 300 Menschen).



Die **Alte Gilde** investiert erneut eine größere Summe Silber und bestellt sich bezahlte Applaudeure in großer Zahl für einen öffentlichen Balladenvortrag. Da eine falsche Information rasch die Runde macht, nach der jeder Besucher drei Taler erhalten würde, kommt es rasch zu einem Massenauflauf von Bettlern und zwielichtigem Volk und anschließend zu unerwünschten Tumulten. Dennoch kann die alte Gilde etwa 500 jubelnde Zuhörer für sich verbuchen.

Die **Almadaner** bieten all ihr fahrendes Volk auf und versuchen sich an einem spontanen Straßenfest, das in der Rede eines berühmten Messerwerfers gipfelt. Dessen Ansprache bleibt jedoch im Festgeschehen weitgehend unbeachtet und verleitet nicht mehr als etwa 200 Zuhörer zu abschätzigem Applaus.

Bedeutsame Ereignisse:

Vor dem *Tempel der Sonne* (**VV-09**) erwarten 1.200 fromme Pilger einen für die Mittagsstunde angekündigten kurzen Auftritt des Boten des Lichts auf einem Balkon.

Aufgrund von Schäden im Torbogen wird das *Puniner Tor* (**AV-01**) im Süden der Stadtmauer für einige Stunden geschlossen. Während dieser Zeit kommt es zu einem großen Auflauf von Händlern, Bauern und Reisenden, die sich verdrossen die Zeit tot schlagen (etwa 500 Personen).

In Wallgraben organisiert die Tsageweihtenschaft einen ungezwungenen Gottesdienst mit mehreren Predigern im Freien (etwa 350 Besucher), der jedoch von leichten Regenschauern beeinträchtigt wird.

Im Stadtteil Tempelhöhe findet ein großes Straßenfest der Zünfte statt. Die fröhlichen Bürger (etwa 800) sind spätestens zur Zeit des Sonnenuntergangs samt und sonders in bierseliger Stimmung.

Die Sieger:

Sieger ist, wessen Auftritt den meisten Jubel zu verbuchen hat. Dabei ist es nicht von Belang, wie frenetisch die Menge den jeweiligen Personen zujubelt, allein die Kopfstärke der jeweiligen Menge ist ausschlaggebend.

Aufgabe 5: Der große Coup

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Stimme des Phexgeweihten wird leiser. „Nun werden all eure Kräfte für die letzte Aufgabe gebraucht. Nach jahrelanger Bauzeit ist die neue Garether Nordlandbank endlich eingeweiht und eröffnet. Man prahlt landauf, landab, sie sei die sicherste Festung gleich nach Alveran. Von nah und fern lassen die Herausgeputzten sich unter großem Aufsehen persönlich eine Schließkassette zuweisen und lagern dort ihren Schmuck ein. Geht hinaus und lehrt all die Gecken, dass ihr anmaßendes Flehen vergebens war."

Garde! Garde!

Sind die Helden als verdeckte Ermittler unterwegs und haben die Garde eingeweiht, so haben sie vor deren Eingriffen nichts zu befürchten. Es wird in diesem Fall allerdings erwartet, dass sie die Sicherheit der Stadt nicht im Geringsten gefährden. Alle Pläne, die Ausschweifungen oder Unruhe versprechen, werden von der Garde daher nachdrücklich untersagt – was bei rigoroser Auslegung sehr rasch zum Problem wird.

Sind die Helden selbst Teil der Garde, dann stehen sie vor dem Problem, zeitgleich in der Stadt aufbrechende Massenaufläufe zu unterbinden, die rasch eskalieren. Die Anstifter und Hetzredner nutzen in diesem Fall gerade in den ärmeren Vierteln den Hass der Menschen auf die Reichen und Mächtigen, um ihren Jubel zu erhalten. Sie sparen nicht mit Aufrufen zur Gewalt gegen die Obrigkeit und bemühen sich um kurze, effektvolle Auftritte und einen anschließenden schnellen Abgang.

Die Garde kann hier zu der **Erkenntnis** gelangen, dass der Wettkampf der Gilden nichts Geringeres zum Ziel hat, als den neuen und unumstrittenen Herrn der Unterwelt zu küren! Eine klare Hierarchie ihrer Gegner wäre für die Garde extrem bedrohlich, die Vorgänge müssen um jeden Preis unterbunden werden.

Der Auftrag der Helden besteht darin, in die als einbruchssichere *Nordlandbank* (**SV-11**) einzubrechen und so viele Reichtümer wie möglich daraus zu erbeuten. Die Helden haben für ihren großen Coup anders als bei anderen Wettbewerbsetappen sieben Tage Zeit, bis das Ergebnis gewertet wird.

Die Nordlandbank

Die *Erste Filiale* wurde gestern mit viel Pomp eröffnet und hat ihren Normalbetrieb sozusagen gerade erst aufgenommen. Ein Bericht über das Ereignis erscheint im *Aventurischen Boten* (Ausgabe vom 25. Ingerimm 1036 BF). Es handelt sich bei der Bank um ein bauliches Kunstwerk, das seinen Kunden gleichzeitig sowohl Trutzigkeit versprechen, als auch die Arbeitsabläufe erleichtern und eine absolut sichere Einlage



ermöglichen will. Eine genaue Beschreibung des Gebäudes und seiner Sicherungen finden Sie in **Dächer** S. 17.
Direktor Springloff ist noch dabei, die verschiedenen Wach- und Arbeitsabläufe auf ihre Funktionalität zu testen und derweil stetig zu verbessern. Zu diesem Zweck hat er den Auftrag gegeben, ohne sein Wissen Spezialisten anzuheuern, die versuchen sollen, in seine heiligen Hallen einzudringen. Dies ist der Phexkirche jedoch nicht bekannt. Für die Helden bedeutet dies einen kuriosen Glücksfall: Sollten sie einer der zahlreichen Fallen erliegen, so besteht vor allem am Anfang der Woche die Möglichkeit, dass die Helden für die gedungenen Testeinbrecher gehalten und mit einem breiten Grinsen und einem Schulterklopfen von der Wachmannschaft wieder verabschiedet werden. Die Wächter schließen die aufgedeckten Lücken in ihrem Abwehrplan, so dass anschließend ein neuer Ansatz vonnöten ist.

Wichtige Aktionen der Gegner:

- Die **Tobrier** haben mittlerweile wichtige Teile ihrer einsatzfähigen Männer und Frauen an das Pertinerium verloren und stehen unter dem Bann des Richters. Dieser ist über die Vorgänge und den Plan der Phexkirche, die Garether Unterwelt zu befrieden, daher gut informiert. Er veranlasst, den Tempel in den Schatten von der Stadtgarde erstürmen zu lassen (siehe **Finale: Feuer im Fuchsbau**), während Elbrecht Fuxfell ohne sein Wissen über einen kontrollierten Akoluthen einen Anschlag auf Jereminas Torfstecher in die Wege leitet. Mallorns über das Herz des Friedens ausgesandter Befehl an die Tobrier lautet, möglichst viele seiner Gegenspieler (vor allem die Heldengruppe und die Alte Gilde) auszuschalten. Die Tobrier werden (gegen Ende der Woche) alle Behutsamkeiten fallen lassen und die Helden gegen alle Wettbewerbsregeln offen angreifen und in Bedrängnisse zu bringen versuchen.
- Die **Alte Gilde** geht klassisch vor: Einzelne Gruppen von Einbrechern, Fassadenkletterern und Panzerschrankknackern versuchen, nach und nach immer tiefer in das Bankhaus einzudringen. Am Ende ist die Alte Gilde der stärkste Gegner der Helden und es gelingt ihr, Beute im Wert von etwa 5.000 Dukaten zu entwenden.
- Die **Almadaner** arbeiten in diesem Fall mit dem Einsatz von sehr viel altem Geld. Sie bestechen zahlreiche der Anwesenden, werden jedoch durch das ausgeklügelte Wachwechselsystem des Direktors teilweise unterlaufen.

Bedeutsame Ereignisse:

- Der leitende Kassierer des Bankhauses erliegt bereits am zweiten Tag der Woche einer hinterhältigen Erkältung und fällt danach für vier Tage aus, weitere Bedienstete kränkeln sichtlich.

Garde! Garde!

Sind die Helden als verdeckte Ermittler unterwegs, dann haben sie es beim Direktor mit einem denkbar undankbaren Zeitgenossen zu tun, der obrigkeitlichen Eingriffen in sein Bankhaus grundsätzlich misstraut. Im Gegenteil scheint er sich bei der Ehre gepackt zu fühlen, und möchte den Helden zeigen, dass sie trotz tiefer Einsichten in Aufbau und Abläufe des Bankhauses dennoch an der ein oder anderen List scheitern werden.
Sind die Helden offen Teile der Garde, dann besteht ihr vorrangiges Ziel darin, die hohen Einlagen in der Bank zu beschützen und endlich den Ausgangspunkt der Scherereien zu finden, um den Querelen in der Stadt ein Ende zu setzen.
Am Ende muss für die Garde unmittelbar die **Schlüsselerkenntnis** gewonnen werden können, dass der geheime Phextempel Ziel und Ausgangspunkt aller Umtriebe ist. Gardeoberst Kettenburg beschließt zusammen mit dem Waffenherrn des Rates, dass die Zeit der traditionellen Tolerierung des Tempels in den Schatten vorbei ist und er als Hort der Unruhe aufgelöst werden muss. Das Wissen um die Lage des Tempels wird in der Garde verbreitet, eine Razzia geplant. Nun heißt es nicht lange zu fackeln: Mit einem einzigen geschickten Schlag kann die Krone der Garether Unterwelt festgesetzt werden!

- Am dritten Tag zeigen sich sehr zum Ärger des Direktors Sprünge in der nagelneuen Fassade und machen rasche Reparaturarbeiten notwendig.
- Am fünften Tag wird eine marmorne Statue eines geflügelten Schatzwächters von etwa menschlicher Größe angeliefert, die als Schutzherr über alle Einlagen wachen soll. Wie sie wirkt, bleibt ungewiss. Auf jeden Fall ist die bedrohlich im Fackelschein glänzende Figur ein imposanter Blickfang für alle Bankkunden und Gegenstand zahlreicher Spekulationen. Sie wurde vom Ingerimmtempel gesegnet – ob es sich dabei vielleicht um einen Gargyl handelt, liegt im Ermessen des Meisters.

Die Sieger:

Der Wettbewerb wird von demjenigen gewonnen, dessen Beute aus der Nordlandbank den größten Wert hat. Ein Kniff bei der Beeinflussung des Ergebnisses besteht darin, ideelle Werte höher als materielle Werte anzusetzen (und dabei zum Beispiel die Herausforderung oder die Gefahr zu betonen).



Weitere Wettkämpfe

Es besteht keine Notwendigkeit, den Wettstreit der Diebesgilden bereits an dieser Stelle enden zu lassen. Falls Ihre Spielrunde Spaß an weiteren Aufgaben hat, können Sie weitere Herausforderungen anschließen lassen. Dies kann auch dann sinnvoll sein, wenn Sie ein bestimmtes Endergebnis anstreben, selbiges aber durch die Handlungen der Helden noch nicht erreicht ist. Bedienen Sie sich aus folgender Liste oder verwenden Sie eigene Ideen:

- **Dreistigkeit**: Die Helden und ihre Gegner sollen einen Silbertaler so hoch wie möglich an hohe öffentliche Gebäude nageln – am hellichten Tag!
- **Schnelligkeit**: In einer Art Stadtrundlauf müssen eine Reihe weit entfernter Ziele in den Außenbezirken (Weststadt, Wallgraben, Meilersgrund, Sonnengrund) so schnell wie möglich erreicht werden, um anschließend als Erster wieder zurück beim Tempel der Diebe zu sein. Gute Ortskenntnis und das Wissen um Schattenpfade oder gefährlichen Abkürzungen über Häuserschluchten können hier den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage bedeuten.
- **Überzeugungskraft**: Verschiedene eingeweihte Zielpersonen (Stadtbedienstete, Geweihte fremder Tempel, Kaufleute) müssen dazu gebracht werden, ein geheimes Kennwort zu verraten. Gewalt darf nicht angewendet werden!
- **Buchhaltertricks**: Bis zum Ende des Tages muss ein kleines Stadthaus in den Besitz der Helden gelangen – ausschlaggebend ist dabei ein beglaubigter Eintrag in der dafür zuständigen Kanzlei in der Stadtverwaltung. Möglich sind beispielsweise eine „plötzliche Erbschaft", die Erarbeitung eines solchen Eintrags durch Gefälligkeiten, oder dreiste Erpressung.
- **Handelskunst**: Wer eine vorher festgelegte Summe (10 Goldstücke) bis zum Ende des Tages in den wertvollsten Besitz umtauschen kann, gewinnt. Lange Tauschketten sind dabei sinnvoll und erwünscht. Eine solche Lösung bietet sich auch zum Erwerb eines Stadthauses an (s. **Buchhaltertricks**).
- **Ein glückliches Händchen**: Auf neutralem Grund findet die klassische Boltanrunde statt, in der es um alles oder nichts geht. Natürlich wird gemogelt was das Zeug hält: Karten werden gezinkt, es wird geblufft und sogar Spieler werden unter Druck gesetzt. Auch die Helden können *Falschspielen* – sie sollten sich nur nicht erwischen lassen.

Finale: Fever im Fuchsbau

Die neuen Herren der Unterwelt

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Am Ende des letzten Wettkampftages treffen sich die Teilnehmer ein letztes Mal in den Räumen des Schattentempels, wohl wissend, dass nun der Sieger verkündet wird. Nach dieser letzten Versammlung wird Gareths Unterwelt eine andere sein. Die Waffenruhe gilt noch bis zum Aufgang der Sonne. Dennoch blinken im Kerzenschein Säbel und Dolche in großer Zahl, unablässig ist aufgeregtes Tuscheln zu vernehmen. Die Abordnung der Tobrier verspätet sich und erscheint nur in geringer Kopfzahl.

Jereminas lässt sich Zeit. Nach einer kurzen Andacht entrollt ein Akoluth ein Pergament und fasst die einzelnen Wettbewerbsetappen zusammen. Am Ende steht die Kür des jeweiligen Siegers, wobei listiges Vorgehen (nach Meisterentscheid) ganz im phexischen Sinn nicht zum Nachteil gereichen muss. Gleichzeitig wird ein Bruch der Maßgabe des Gewaltverzichts strikt gegen den jeweiligen Verursacher ausgelegt, was ebenfalls zu unvorhergesehenen Verzerrungen des Ergebnisses führen kann. Die Ausführungen des Akoluthen sind dabei reine Empfehlungen, ein finales Urteil muss von dem Phexgeweihten verkündet werden. Dementsprechend ereifern sich die einzelnen Teilnehmergruppen heftig und bemühen sich, ihre Sicht der Dinge lautstark kund zu tun. An Schimpf und Spott wird nicht gespart, die Nervosität steigt, je näher man dem Ende kommt. Auch die Helden müssen sich nicht in Zurückhaltung üben.

- Die **Alte Gilde** argumentiert geschickt und weist auf noch so geringe Verfehlungen anderer Teilneher nachdrücklich hin, über die sie offenbar genau Buch geführt haben. Von allen Gilden haben sie sich am korrektesten an die Vorgaben gehalten.
- Die **Almadaner** schlagen den Bogen zurück zum Ausgang des Wettbewerbs, und beschuldigen alle anderen Teilnehmer, für den Ausbruch des Bandenkriegs verantwortlich zu sein, um ihrer Vereinigung ganz gezielt zu schaden, denn es sei ganz klar, dass die Almadaner schon lange die Herren der Unterwelt Gareths sind. Die Alte Gilde will sich ja nur mit Hilfe der nahestehenden Phexkirche dagegen auflehnen, die Tobrier dank ihres starrköpfigen Dumpfsinns.



Die **Tobrier** erregen sich darüber lautstark und betonen zunehmend, dass einige ihrer Bandenmitglieder offenbar unter fremdem Einfluss standen, da sie entweder nicht ihr Bestes gegeben haben oder sogar ganz von der Bildfläche verschwunden sind. Dies halten sie für einen Betrug im Sinne der Wettkampfregeln. Sollte einer der Spielerhelden eine magische Profession ausüben, so werden diesem die wildesten magischen Komplotte unterstellt. Neben altbekannten Vorwürfen an die Alte Gilde (degenerierte Alteingesessene ohne jeden Skrupel) und an die Almadaner (giftspritzendes Halunkenpack) kommt mehr und mehr zur Sprache, dass die Organisation des Wettkampfs auf Seiten der Tobrier mehr als chaotisch abgelaufen sein muss. Zahlreiche Mitglieder hätten auf eigene Faust gehandelt. Gerade dies verstört die besonders verschworenen Tobrier enorm, sie wittern Betrug und Verrat.

Das Attentat

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Bevor die Auseinandersetzungen eskalieren können, gebietet der Phexgeweihte Ruhe und setzt zur Verkündung des Siegers an. Die Tempeldiener entfachen die glosenden Rauchschalen aufs Neue, während sich ihr Herr durch rhythmische Bewegungen in eine rituelle Trance einstimmt. Auf dem Höhepunkt der Zeremonie wird ihm eine flache Schale gereicht. Er trinkt daraus und schlagartig öffnen sich seine Augen weit. Doch anstelle des Urteilsspruchs kommt nur ein Gurgeln über seine Lippen. Zischend zerreißt ein Spalt sein Gesicht zwischen Kinn und Kehle, sprudelnd ergießt sich dampfendes Blut auf den Tempelboden. Ätzende Tropfen zerfressen den Hals und triefen über den gesamten Oberkörper.

Was ist geschehen? Elbrecht Fuxfell will mit seinem frevlerischen Attentat das Misstrauen zwischen den Gilden auf die Spitze treiben, sie ihres geweihten Beistandes berauben und ein endgültiges Zerwürfnis herbeiführen. Er hat einen dank Pertinerium willenlosen Diener, den Akoluthen **Serrin Fuxler** (*1001 BF, schmalbrüstig, unscheinbar, hohe Stirn, *durchschnittlicher Hehler*, SO 5, GT 2), den Wein Jereminas' durch erstklassiges Königswasser **(WdA 199)** ersetzen lassen. Wenige Sekunden nach dem Anschlag steht Jereminas' Lebensenergie bei –12 Punkten. Es liegt in den Händen der Helden, ob er sein grässliches Schicksal lebend übersteht.

Tumult und Moment der Klarheit

Während um das Leben des Opfers gekämpft oder sein Tod mit Entsetzen quittiert wird, werden die Weichen für den weiteren Fortgang der Kampagne gestellt. Ob Phex allen Anwesenden einen Moment der Klarheit schenkt, ist ungewiss, fest steht jedoch, dass Mallorns Plan wenige Minuten in der Schwebe hängt: Es kommt mitnichten sofort zum Gemetzel. Im Gegenteil sitzt der Schreck über den entsetzlichen Frevel derart tief, dass alle Anwesenden bereit sind, erstens ihre Unschuld zu beteuern und zweitens die Erkenntnis zu fassen, dass hinter allen Vorgängen eine weitere Partei stecken muss. Als stärkstes Verdachtsmoment erweist sich die Vergleichbarkeit der Vorgänge zum Ausgangspunkt des Wettbewerbs. Der Fortgang der Kampagne liegt hier alleine in den Händen der Helden: Je nachdem, wie sie sich verhalten, können sie eine oder zwei der drei Gilden zum erbitterten Gegner machen, so dass diese ihre zukünftigen Feinde sein werden. Es ist ebenso möglich, alle drei Gilden als zeitweise oder längerfristige Verbündete zu gewinnen, wenn nur besänftigend und rational genug mit der Situation umgegangen wird.
Der Akoluth Serrin Fuxler kann eine Quelle diffuser Information sein: Als Opfer des Pertineriums erinnert er sich nur, dass ihn ein plötzlicher innerer Drang dazu brachte, die Schale mit Königswasser zu füllen. Doch jetzt ist dieser Drang verschwunden und er kann sich nicht erklären, was ihn dazu trieb.

Razzia im Tempel

Noch während Serrin befragt wird, kommt es zur finalen Auflösung der Szene: Dem Eingriff der Garde, die sich während der verstrichenen Zeit vor dem Tempel postiert hat und nun nur wenige Momente nach dem Anschlag in das Gebäude einrückt. Sie können vom Scheintempel und dem versteckten Zugang im zweiten Obergeschoss auf- aber nicht abgehalten werden. Allen Anwesenden bleibt nur die Flucht durch die geheimen Ausgänge des Baus, wenn sie nicht im Kerker enden wollen. Sollte Jereminas gerettet werden, ruft er oder ein anderer anwesender Hochgeweihter des Phex *Phexens Schattenraum* herbei und beschwört einen heiligen Nebel, der den Gardisten die Sicht nimmt und die Fluchtmöglichkeiten der Unterweltler verbessert.
Der Tempel, der Jahrzehnte an dieser Position existiert hatte, wird aufgelöst. Die Gardisten jubilieren, reißen die Vorhänge ab, packen die Kultgegenstände ein. Sie gebärden sich nicht wie Frevler, sondern wie erleichterte Sieger in einem langen Wettstreit mit Respekt vor dem Spiel und dem Gegner: An diesem Tag hat Praios über Phex gesiegt. Oberst Kettenburg lässt sich in vollem Ornat zunächst vom Stadtrat auf dem Greifenplatz belobigen und schreitet dann vor das Inquisitionsgericht in der Praiossakrale, um sich selbst des Angriffs auf einen Tempel der Zwölfe zu bezichtigen und schuldig zu bekennen. Er tritt eine einjährige Bußfahrt zu den Greifen des Orklands an. Sein Nachfolger im Amt des Obersten der Stadtgarde wird ein verwöhnter Patrizier, der das Amt nur dank guter Beziehungen erhält.





Man vermutet, dass die Phexensdiener traditionsgemäß in den nächsten Monaten die Kultgegenstände aus den Asservatenräumen der Stadtgarde stehlen und mit ihnen irgendwo anders einen neuen Tempel in den Schatten errichten. So wie es schon oft in Gareth geschah. Doch vorerst zeigen sich die Füchse nicht.

Garde! Garde!

Sind die Helden als verdeckte Ermittler unterwegs, so ändert dies am Verlauf der vorgestellten Szene nichts, außer dass sie beim Eindringen der Garde ihre Maske fallen lassen könnten, um Unterweltgrößen an der Flucht zu hindern.
Sind sie Teil der Stadtgarde, so gelingt ihnen beim Einsatz gegen den geheimen Tempel der große Schlag: Sie können nach erbittertem Kampf einige hochrangige Unterweltmitglieder festsetzen. Diese geben nach und nach Auskunft über die Vorgänge hinter den Kulissen. Je nach Verhalten der Helden können hier auf gleiche Weise Verbündete bei der Jagd nach Mallorns Gefolgsleuten gewonnen werden.

Der Lohn der Mühen

Die Helden erhalten für jeden Wettkampf je nach Intensität der Teilnahme **100 bis 150 Abenteuerpunkte** und jeweils eine sinnvolle **Spezielle Erfahrung**, z.B. in *Gassenwissen*, *Schleichen*, *Überreden*, *Sich verkleiden*, *Betören* oder anderen passenden Talenten. Sollte ihnen ein Sieg vergönnt gewesen sein, so schlägt dies mit zusätzlichen **100 Abenteuerpunkten** pro Sieg und einer zusätzlichen **Speziellen Erfahrung** zu Buche. Gauner-Helden, die sich achtbar geschlagen haben, können eventuell von den ehemaligen Konkurrenten Alte Gilde, Almadaner oder Tobrier ein Angebot erhalten, Mitglied zu werden – mit einem Einstieg bei Grad II der Mitgliedschaft. Ähnliches gilt für Gardisten-Helden bei der Garether Criminal-Cammer und der Stadtgarde.

Anhänge

Anhang A: Personen

Die drei Diebesgilden haben während des Wettstreits die Möglichkeit, verschiedene Kandidaten ins Rennen zu schicken. Verletzte oder ungeeignete Bandenmitglieder werden dabei rasch ausgewechselt. Im Folgenden finden Sie jeweils drei exemplarische Gauner, die Sie verwenden können.

Die Tobrier

Frankwart der Troll (II)
Der fünfte Sohn einer Schneiderfamilie verbrachte seine Kindheit in bitterer Armut. Seine gewaltigen Körperkräfte waren in der Welt des Verbrechens einträglicher einzusetzen als daheim in der kargen Stube.
Besondere Merkmale: stiernackig, Ansatz einer Stirnglatze, verheimlicht heftige Rückenschmerzen (*1005 BF, SO 4); kann Gegner bewusstlos schlagen, Türen aus den Angeln reißen, Gitterstäbe verbiegen.

Streitkolben: INI 9+1W6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** 1W6+6 **DK** N
LeP 34 **AuP** 37 **WS** 8 **RS** 2 **MR** 2 **GS** 7
Besondere Eigenschaften: KK 18, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust



Renja Knöchelbrecher (III)
Renjas unbedingter Gehorsam und ihre Erfolge bei Verhören, Einschüchterungen und Erpressungen sorgten dafür, dass ihr nach und nach immer wichtigere Aufgaben anvertraut wurden.
Besondere Merkmale: zierliche Gestalt, fehlende Schneidezähne, hasst attraktive Frauen (*1012 BF, SO 6); erduldet erstaunlich hohe Schmerzen klaglos, dreckige Kämpferin, Ausnahmetalent im Diebes- und Einbrecherhandwerk

Degen: INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 26 **AuP** 29 **WS** 6 **RS** 2 **MR** 4 **GS** 8
Besondere Eigenschaften: Unansehnlich, Selbstbeherrschung 16, Klettern 13, Schlösser Knacken 14

Kuno Ebersen (II)
Der ehemalige Prokurist eines Warunker Kaufmannshauses musste sich in Gareth zu lange mit unwürdigen Tätigkeiten über Wasser halten. Als die Gilde auf ihren Landsmann aufmerksam wurde, fand er endlich eine Möglichkeit, seine Fähigkeiten einzusetzen.
Besondere Merkmale: unscheinbares Äußeres, Allerweltsgesicht, kann kein Blut sehen und fürchtet sich vor Gewalt (*1000 BF, SO 7); guter Analytiker und kreativer Kopf, hohe Menschenkenntnis, tiefes Verständnis der menschlichen Gesellschaft

Knüppel: INI 10+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** N
LeP 27 **AuP** 30 **WS** 7 **RS** 1 **MR** 6 **GS** 8
Besondere Eigenschaften: KL 16, Nandusgefälliges Wissen, Meister der Improvisation, Menschenkenntnis 14, Rechnen 14, Schätzen 13

Die Almadaner

Fernando Degenhardt, Caballero (III)
Für den jungen almadanischen Freibauernsohn war eigentlich ein Leben im Kloster vorgesehen. Als er jedoch einen Ordensbruder wegen einer Nichtigkeit im Duell erstach, war er gezwungen auf Abenteuer auszuziehen.
Besondere Merkmale: schlank und wendig, Genussmensch, verliert sich gern in Boronwein, fühlt sich zu Höherem geboren, (*998 BF, SO 7); guter Dolchkämpfer, natürliche Autorität, fähig zu blitzschnellen Entscheidungen

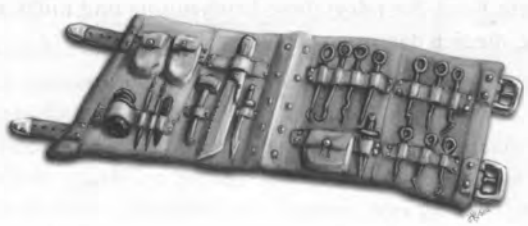
Dolch: INI 12+1W6 **AT** 15 **PA** 15 **TP** 1W6+1 **DK** H
LeP 31 **AuP** 35 **WS** 7 **RS** 2 **MR** 5 **GS** 8
Besondere Eigenschaften: CH 15, MU 15, *Beidhändig, Arroganz 9, Sucht (Boronwein)*

Amiro Castanyeda, Caballero (III)
Der Wirtssohn kam über verwandtschaftliche Beziehungen mit der Gilde in Kontakt. Seine Betätigung in der Unterwelt entspringt allein einer dunklen Lust am Nervenkitzel und an der Gefahr.
Besondere Merkmale: Frauenheld, stilsicheres Auftreten, grausam (*1005 BF, SO 5); hervorragender Degenfechter, neigt dazu, sich selbst zu überschätzen

Degen: INI 14+1W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 30 **AuP** 33 **WS** 7 **RS** 2 **MR** 2 **GS** 8
Besondere Eigenschaften: CH 16, *Eitelkeit 7, Herausragendes Aussehen, Neugier 8, Grausamkeit 7, Betören 13*

Esmaldia die Füchsin, Bracera (II)
Die Lebedame war aufgrund von Spielschulden gezwungen, in Gareth unterzutauchen. Ein Liebhaber nutze ihre Situation aus und zwang sie zu einer Mitgliedschaft in der Gilde. Nach demütigenden Diensten stieg sie dank ihrer raschen Auffassungsgabe bald auf.
Besondere Merkmale: Verstellungskünstlerin, handwerkliches Multitalent, skrupellose Verräterin (*1008 BF, SO 5); gute Fassadenkletterin und Einbrecherin, herausragende Fingerfertigkeit, leichtfüßig, lässt sich leicht einschüchtern

Florett: INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 28 **AuP** 32 **WS** 6 **RS** 1 **MR** 5 **GS** 7
Besondere Eigenschaften: FF 16, Soziale Anpassungsfähigkeit, Gefahreninstinkt, Flink, Goldgier 9, Klettern 11





Die Alte Gilde

Helmar Jochmeier, Geselle (II)
Als sein Vater dem jungen Gerbergesellen Helmar offenbarte, dass seine Familie bereits seit Generationen in Diensten der Alten Gilde stand, gab es für Helmar keinen Zweifel, dass er seinem vorgezeichneten Weg mit Freude folgen würde.
Besondere Merkmale: ein echter Garether mit einem tiefen Verständnis der Stadt, gewinnendem Wesen, häufig von lebensgefährlicher Unbekümmertheit (*1007 BF, SO 8); hervorragende Verbindungen, vermeidet Gewalt, wenn andere Optionen zur Verfügung stehen, kann auf reiche Ressourcen zurückgreifen

Kurzschwert: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+2 **DK** HN
LeP 31 **AuP** 35 **WS** 7 **RS** 2 **MR** 4 **GS** 7
Besondere Eigenschaften: MU 15, Glück, Verbindungen 12, Menschenkenntnis 13, Überreden 9

Boronian Winterschmied, Meister (III)
Als der Ruhm des Weidener Verbrechers weit über die Grenzen seiner Stadt hinaus reichte, kam die Alte Gilde auf die Idee, ihn anzuwerben und einzugliedern. Seitdem hat er sich trotz seiner Antipathie gegenüber der Metropole oftmals bewiesen und wurde vor kurzem zum Meister ernannt.
Besondere Merkmale: vernarbte Gesichtshälfte, wortkarg, fühlt sich in Gareth kein bisschen heimisch (*993 BF, SO 4); hervorragender Dieb und Einbrecher, Fälscher und Täuscher, besitzt exzellentes Diebeswerkzeug

Morgenstern: INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 33 **AuP** 36 **WS** 7 **RS** 2 **MR** 2 **GS** 7
Besondere Eigenschaften: Gesucht II, Selbstbeherrschung 14, Schlösser Knacken 13, Klettern 13, Schleichen 12

Die kleine Frenja, Gesellin (II)
Frenja ist kleinwüchsig und wirkt trotz ihrer 25 Götterläufe wie ein Kind. Sie pflegt diese Erscheinung und nutzt alle Vorteile, die sich daraus ergeben.
Besondere Merkmale: kleinwüchsig, aufgeweckt (*1006 BF, SO 6); Frenja setzt Heiltränke, Gifte und Zaubermittel nach Bedarf ein, sie kann durch winzige Durchgänge schlüpfen.

Dolch: INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H
LeP 26 **AuP** 29 **WS** 6 **RS** 2 **MR** 5 **GS** 7
Besondere Eigenschaften: KL 16, CH 16, Kleinwüchsig, Glasknochen, Alchimie 8

Anhang B: Zeitleiste

12. Ingerimm 1036 BF, Wassertag: Die Helden liefern die explosive Torte in den *Rollenden Taler*
13.-20. Ingerimm, Windstag - Windstag: Die Auseinandersetzungen zwischen den Gilden eskalieren, Gareth drohen bürgerkriegsähnliche Zustände. Richter Mallorn verabreicht erste Dosen des *Pertineriums* an bedürftige Mitglieder der Tobrier.
ca. 21. Ingerimm, Erdstag (Neumond): Die Phexkirche spricht ein Machtwort und beginnt am darauf folgenden Tag den Wettkampf.
22. Ingerimm, Markttag: 1. Wettkampftag: Einbruch bei *Etzel Burkherdall*
23. Ingerimm, Praiostag: 2. Wettkampftag: Werbung um *Gerhalla Isenbrook*. Mittlerweile ist es Richter Mallorn gelungen, größere Teile der Tobrier in seinen Bann zu schlagen.
24. Ingerimm, Rohalstag: 3. Wettkampftag: Befreiung *Alrik Altweilers* aus dem städtischen Kerker.
25. Ingerimm, Feuertag: 4. Wettkampftag: Wettkampf um die Herzen der Massen
25.-30. Ingerimm, Feuertag - Praiostag: Finale: Plünderung der *Nordlandbank*, eventuell weitere Wettkämpfe. Die Tobrier sind mittlerweile stark desorganisiert.
30. Ingerimm, Praiostag: Die Stadtgarde plant die Erstürmung und Schließung des Tempels in den Schatten. Elbrecht Fuxfell weist den Akoluthen Serrin an, den Vogtvikar zu töten.
1. Rahja 1036 BF, Rohalstag: *Fest der Freuden*. Der Sieger des Wettkampfs soll verkündet werden, Anschlag auf *Jereminas Torfstecher* im geheimen Phextempel und Stürmung des Tempels durch die Garde.



Sturm der Gewalt

Dritter Teil der Kampagne *Gassenhelden*

von Matthias Freund und Lena Kalupner

Stichworte zum Abenteuer: trügerischer Frieden in Gareth, Ausbruch von chaotischen Zuständen durch das Pertinerium, die Stadt am Rande der Zerstörung
Ort: ganz Gareth

Zeit: im Hochsommer ab 1037 BF
Erfahrung: Experte
Spielerzahl: 4-6
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: hoch

Einleitung

Ein Sturm zieht auf

Es ist Sommer in Gareth und Jodruan Mallorns Pläne schreiten scheinbar ausgezeichnet voran. Obwohl drückende Schwüle über der Stadt liegt und sie durch zahlreiche Saisonarbeiter aus der Goldenen Au geradezu überfüllt ist, herrschen erstaunliche Ruhe und Friedfertigkeit, Ordnung und Frömmigkeit.

Dies ist vor allem dem monatelangen Verzehr des Pertineriums geschuldet, das den ärmeren Bevölkerungsschichten in zahlreichen Suppenküchen heimlich verabreicht wird. Dadurch hat ein Sinneswandel weite Teile der Bevölkerung erfasst: Wo zuvor der Glaube herrschte, dass jeder sich selbst der Nächste ist, haben Güte und Barmherzigkeit Einzug gehalten. Jeder gibt, was er hat und hilft, wo er kann. *Gareth betet*, die Stiftung zur Linderung von Hunger und sündhaftem Verhalten, erfreut sich großen Zulaufs. Alles wendet sich, Mallorns Wünschen und Plänen entsprechend, zum Besten.



Angesichts der Umstände sehen sich die Gilden der Unterwelt in einer verzweifelten Situation: Ihnen laufen die Mitglieder davon und sie verlieren ihre Kundschaft. Bordelle und Rauschkrauthöhlen leeren sich, Auftragsverbrechen und -mord werden kaum noch bestellt und Schutzgelder lassen sich nur noch schwer eintreiben. Einerseits fehlen für fast alles die Leute, andererseits stellen sich einstige Schläger ihren ehemaligen Kumpanen entgegen. Von ganz ähnlichen Problemen wird der Bettelvogt geplagt, denn in einer Stadt, wo sich jeder um seine Nachbarn kümmert, herrscht kaum Not zu betteln! Das organisierte Verbrechen steht, zu Mallorns großer Freude – und dem zunehmenden Argwohn der Stadtwache – vor dem Ende.

Doch der Schein trügt. Das Pertinerium beginnt langsam aber sicher eine verheerende Nebenwirkung zu entfalten: Die Gutmenschlichkeit steigert sich zu einem Wahn. Für die Opfer des Pertineriums werden Teilen, Nächstenliebe, Recht und Ordnung zur selbstzerstörerischen Pflicht, die zu unkontrollierbaren, blindwütigen Gewaltausbrüchen führt.

Das Abenteuer im Überblick

In **Sturm der Gewalt** kulminieren die Ereignisse um Richter Mallorns Pertinerium. Erscheint die Stadt zu Anfang noch wie ein praios- und traviagefälliges Idyll, wird schnell klar, dass der Schein trügt. Immer mehr bis dahin sanftmütig agierende Menschen zeigen ungewöhnlich aggressives und irrationales Verhalten und werden zu einer tödlichen Gefahr für sich selbst und ihre Umwelt. Eingelullt durch die vorhergehende Periode großer Friedfertigkeit, sind die offiziellen Stellen Gareths kaum in der Lage schnell auf die neuen Zustände zu reagieren oder gezielt Ursachenforschung zu betreiben. Auch die Unterweltbanden sind zu geschwächt, um noch sinnvoll agieren zu können.



Deswegen ist es an den Helden, nach den Gründen des irrationalen Verhaltens der Menschen zu suchen. Während die Stadt zunehmend im Chaos versinkt, stoßen sie auf die Spuren des Pertineriums und das Treiben Elbrecht Fuxfells und machen das *Ordenshaus der Badilakaner* im Arenaviertel (**AV-10**) als Giftküche ausfindig. Die Helden müssen dort eindringen, die weitere Verbreitung des Mittels unterbinden und seine Auswirkungen eindämmen.



Dabei können sie sich um die Unterstützung nahezu aller Gilden und Institutionen Gareths bemühen, egal auf welcher Seite des Gesetzes diese oder die Helden sich bewegen – denn den meisten von ihnen ist bewusst, dass die Helden ihre beste Chance darstellen, Gareth vor einer Katastrophe zu bewahren. Schließlich kommt es nach Entdeckung der Geheimnisse hinter *Gareth betet* im städtischen Gericht zur finalen Konfrontation mit Jodruan Mallorn.

Auswahl der Helden

Das Abenteuer eignet sich für alle Helden, die die vorhergehenden Kampagnenteile **Kirschenernte** und **Herren der Unterwelt** erlebt haben und mittlerweile *Experten* sind. Sie sind nicht nur erfahrene Veteranen und Meister ihres Fachs, sondern auch gute Kenner Gareths und mit seinen Plätzen, Tempeln und Menschen verbunden. Zumindest den Großteil der Gruppe sollte es kümmern, wenn eine mysteriöse Wandlung in der Bevölkerung vor sich geht und die Gefahr für ganz Gareth wächst.
Hilfreich sind detektivischer Spürsinn, gute Fähigkeiten zur Analyse von Übernatürlichem, zwischenmenschliche Stärken, politisches Feingefühl und Organisationstalent sowie zumindest mittelmäßige Kampffertigkeiten.

Stationen der Eskalation – eine Zeitlinie

Die folgende Übersicht zeigt, wie sich die Situation in Gareth ohne das Eingreifen der Helden entwickelt. Sie können den Einstieg der Helden in die Handlung zu einem beliebigen Zeitpunkt setzen: Früh (z.B. Phase 1), wenn Sie sich stärker auf das Szenario des unnatürlich frommen Gareths konzentrieren möchten, spät (z.B. Phase 4), wenn Sie die Entwicklung brenzliger darstellen und die Helden stärker unter Zeitdruck setzen möchten. Die Aktivitäten der Helden können die Ereignisse sowohl beschleunigen, als auch verlangsamen – oder gänzlich verhindern. Bedenken Sie bitte, dass die Zahl der Verletzten insbesonder in den letzten beiden Phasen, die Anzahl der Todesopfer meist um ein Vielfaches übersteigt.

Phase 0 (vor den Namenlosen Tagen 1037/1038): Ab dem **Frühling** werden die unteren Bevölkerungsschichten auffallend fromm und anständig, viele Verbrechen gehen zurück. **Ende Ingerimm** entlässt der Stadtrat aufgrund der friedfertigen Zeiten ein Drittel der Stadtwache. Als Gerichtsherr will Mallorn ein Zeichen der Hoffnung setzen, indem er die Criminal-Cammer schließt: „In Gareth gibt es keine Verbrechen mehr." Das Fest der Freuden (**1.-7. Rahja**) wird eher verhalten und züchtig gefeiert, Schandmäuler und Veralberungen der Obrigkeit kommen kaum vor. **Ende Rahja** beginnt Mallorn damit, Pertinerium in örtlichen Brauereien dem Bier zuzusetzen. Todesopfer in dieser Phase / gesamt: 0 / 0

Phase 1 (Namenlose Tage 1037/1038-15. Praios 1038): Der Jahreswechsel in den **Namenlosen Tagen** verläuft ruhig. Die Stadt des Lichts und die Traviatempel erfreuen sich eines hohen Zulaufs an Gläubigen, die gemeinsam betend die dunklen Tage verbringen. Vereinzelte Bluttaten im Drom und in den Mietskasernen des Südquartiers werden als übliche Vorfälle der Namenlosen Tage abgetan. Am **1. Praios** erblühen an den Armenküchen und dem Ordenshaus der Badilakaner Quanionen, was als Wohlwollen Praios' gewertet wird. Auf dem Brig-Lo-Platz wird der Abt des Ordens, Leomir Breitenbach, spontan in den Rat der Helden akklamiert. Tatsächlich geschieht das durch Beeinflussungen Mallorns. Bis zur Aufklärung der Ereignisse um das Pertinerium verblühen die Quanionen nicht. Vom Tempel von Handel und Wandel ergeht am **9. Praios** die diskrete Warnung, dass



Handel, Gewinnstreben und der menschliche Geist verdorren in diesem Klima der Frömmigkeit. Am **10. Praios** predigt Guldana von Streitzig vor Tausenden von Garethern in der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale. Teile der Menge ziehen friedlich vor Rahja- und Phextempel und schwören öffentlich dem Laster ab. In den Armenvierteln herrscht noch immer Ruhe, auch wenn sich Berichte über Bluttaten mehren – diese werden auf die drückende Hitze geschoben, die über der Stadt hängt. Todesopfer in dieser Phase / gesamt: 8 / 8

Phase 2 (16.-30. Praios 1038): Immer mehr Einwohner der Armenquartiere zeigen Entzugserscheinungen und sind nicht mehr zu kontrollieren. Daher lässt Mallorn die Dosis erhöhen. Kurzfristig kommt es zu einem Rückgang der Vorfälle. Tatsächlich beschleunigt er damit das Voranschreiten der Sucht: Schon bald befriedigt auch die erhöhte Dosis viele Opfer nicht mehr. Die Gewalttaten steigen sprunghaft an. Am **17. Praios** belagern Dutzende Südquartierer das Domizil Alrik Ragathers und fordern ihn auf, seine Untaten zu gestehen. Er kann fliehen und versteckt sich in Unter-Gareth. Am **22. Praios** geraten Straßenkinder beim Gassenimman in Streit, drei sterben. Am **28. Praios** meldet das Noionitenkloster, keine Tobsüchtigen mehr aufnehmen zu können, die Kapazitäten sind erschöpft. Todesopfer in dieser Phase / gesamt: 21 / 29

Phase 3 (1.-10. Rondra 1038): Die Hitzewelle hält an und sorgt bei allen Einwohnern für erhöhte Gereiztheit und Gewaltbereitschaft. Im Südquartier kommt es zu Unruhen, die sich in der Verfolgung von Huren und Lustknaben äußern. Am **4. Rondra** werden vor dem Bordell *Sechzehn Ministerinnen* (**TH-02**) mehrere Besucher von einem wütenden Mob gesteinigt. Danach legen die Rasenden Feuer an dem Gebäude. Das Eingreifen der Wachen naher Tempel verhindert einen Großbrand. Die Beteiligten werden drei Tage später auf dem Zwölfgötter-Platz mit dem Feuertod bestraft. Am **8. Rondra** ruft der Bote des Lichts die Garether zu Toleranz im Glauben und zur Mäßigung heiligen Zorns auf. Am **9. Rondra** findet man die Leichen von zwei bestialisch mit Messern zugerichteten Rahjageweihten in Rosskuppel. Am **10. Rondra** entdeckt *Valnar Yitskok*, dass das Verhalten der Menschen auf ein Alchimikum zurückgeht. Todesopfer in dieser Phase / gesamt: 39 / 68

Phase 4 (11.-20. Rondra 1038): Die Lage in den Elendsquartieren wird immer schlimmer. Die Stadtregierung verhängt am **11. Rondra** eine nächtliche Ausgangsperre für Rosskuppel, Meilersgrund und Südquartier. Daran stört man sich jedoch wenig, inzwischen regiert das Faustrecht. Erste Straßenzüge werden mit Barrikaden abgeriegelt. Sturzbachartige Gewitter bringen wenig Abkühlung, sorgen aber dafür, dass sich schwüler Krankheitsdunst ausbreitet. Etzel Burkherdall wird am **17. Rondra** in seiner Kutsche als Traviafrevler durch das halbe Südquartier gejagt und kann sich erst in letzter Sekunde durch das Puniner Tor retten. Phexkirche und Unterweltbanden finden Pertineriumsflaschen, die Alchimisten der Stadt beginnen am **19. Rondra** nach einem Gegenmittel zu forschen. Mallorn lässt Vorbereitungen treffen, um das Pertinerium auch in Angbar, Punin und Perricum zu verwenden und träumt davon, Schiffsladungen in die Pestbeule Al'Anfa oder in die Schwarzen Lande bringen zu lassen. Todesopfer in dieser Phase / gesamt: 76 / 144

Phase 5 (21.-25. Rondra 1038): Am **21. Rondra** kehrt Thisdan Kettenburg von seiner einjährigen Bußqueste nach Gareth zurück, bringt die Stadtgarde dank seiner Führungsqualitäten wieder auf Vordermann und setzt auf Härte gegen Pertineriumsopfer. Der Stadtrat lässt am **21. Rondra** die Tore zum Südquartier, nach Meilersgrund und Rosskuppel schließen. Nur Besitzer eines Passierscheins können sich noch zwischen den Vierteln bewegen. In den Warteschlangen kommt es wiederholt zu Ausschreitungen. Es wird immer schwieriger, die abgeriegelten Stadtteile mit Pertinerium zu versorgen. Die Folge ist ein sprunghafter Anstieg der Betroffenen auf Entzug. Am **22. Rondra** droht der Bote des Lichts den Aufständischen mit Exkommunikation, die Sonnenlegion wacht über die Mauern Neu-Gareths. Am **23. Rondra** lässt Fuxfell städtische Alchimisten, die an einem Gegenmittel arbeiten, von Pertineriumsopfern angreifen und töten. Zugleich beginnt er damit, das Pertinerium in die Frischwasserleitungen der Stadt einzuspeisen. Am **24. Rondra** stürmen hunderte Sonngrunder das *Puniner Tor* (**AV-01**). Es kommt zu Plünderungen in Alt-Gareth. Todesopfer in dieser Phase / gesamt: 136 / 280

Phase 6 (26.-30. Rondra): Der Stadtrat verhängt am **26. Rondra** den Notstand und der Rat der Helden übernimmt die Kontrolle. Nur etwa die Hälfte der Spießbürger folgt dem Ruf zu den Waffen. Die Wiederherstellung der Ordnung in Alt-Gareth misslingt: Zu viele Pertineriumsopfer bewohnen das Drom und sitzen damit mitten im Viertel. Währenddessen flammen immer wieder Straßenschlachten auf. Einwohner verbarrikadieren sich oder versuchen die Stadt zu verlassen. Das Ordenshaus der Badilakaner wird am **30. Rondra** bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Dabei findet Elbrecht Fuxfell den Tod. Die Versorgung mit Pertinerium bricht völlig zusammen. Todesopfer in dieser Phase / gesamt: 420 / 700

Phase 7 (1. Efferd-1. Travia): Brände wüten in der Stadt, Tempel stürzen ein, zahllose Leichen liegen in den Straßen. Angeworbene Söldnerbanner, ein Regiment der Kaiserin und die Sonnenlegion schlagen die Aufstände gewaltsam nieder. Viele Weitere gehen an den Folgen des Entzugs zu Grunde. Richter Mallorn, der sich bis zuletzt an das Herz des Friedens geklammert hatte, begeht Selbstmord. Der Monat geht als *Schwarzer Efferd* und als *Siebtes Inferno* in die Geschichte der Stadt ein. Todesopfer in dieser Phase / gesamt: 900 / 1.600



Die Ruhe vor dem Sturm

Einstieg ins Abenteuer

Variante 1: Etwas ist faul in der Stadt Gareth

Die Helden sind bereits in Gareth heimisch geworden oder kennen die Stadt von vielen Besuchen. Sie verfolgen Karrieren in Gilden und haben selbst ein aktives Interesse an dem, was in der Stadt vor sich geht. Nutzen Sie das seltsame Verhalten der Bevölkerung (siehe **In den Straßen der Stadt**), um Ihren Helden die Bedrohung eindringlich zu schildern und sie zu animieren, die Sache von sich aus in die Hand zu nehmen.

Variante 2: Anwerbung

Die Helden werden aufgrund ihres Rufes oder ihrer Erfahrung von einer der folgenden Gruppierungen, die die Veränderungen bemerken, um Hilfe gebeten. Die hier gemachten Angaben gelten ähnlich, wenn die Helden nach Rat oder Verbündeten suchen, sobald sie auf Auswirkungen des Pertineriums gestoßen sind.

Die Unterwelt: Welche der drei großen Unterweltgilden sich am ehesten an die Helden wenden könnte, müssen Sie anhand der bisherigen Aktivitäten Ihrer Runde festlegen. Substanziell sind hier das Abschneiden und Verhalten der Helden im Wettkampf der **Herren der Unterwelt**. Alle drei Banden haben einen spürbaren Rückgang ihrer Geschäfte zu beklagen, die Tobrier und Almadaner darüber hinaus noch mit Mitgliederschwund zu kämpfen. Viele bisher treue Bandenmitglieder entdecken plötzlich ihre Rechtschaffenheit und wenden sich trotz drakonischer Strafen von ihren Gilden ab. Bittet eine der Gilden die Helden um Hilfe bei der Untersuchung der rätselhaften Ereignisse, werden sie zum Gespräch mit einem Gildenführer persönlich gebeten – ein deutliches Zeichen der Wertschätzung, aber auch der Dringlichkeit der Situation.

Die Ordnungskräfte: Die Stadtgarde mag nicht recht an eine spontane Wandlung der Menschen zum Guten glauben und vermutet eine Schurkerei hinter den Entwicklungen. Die Reduzierung ihrer Einsatzstärke durch den Stadtrat ist in dieser Situation äußerst beunruhigend, ebenso die Auflösung der Criminal-Cammer. Den Helden bekannte Personen, denen heute die Hände gebunden sind wie z.B. Gardehauptfrau *Saria Gerdenwald* oder die entlassene *Gerhalla Isenbrook* können die Gruppe als kompetente Ermittler ansprechen.

Kirchen: In der Phex- und Rahjakirche, die die (von praiotischen und travianischen Idealen geprägte) neue Frömmigkeit der Garether als Erste negativ zu spüren bekommen, empfangen Geweihte Visionen, die auf eine ungesunde Verschiebung des zwölfgöttlichen Gleichgewichts hinweisen. Zur Aufklärung sucht man möglichst unbefangene und neutrale Ermittler. Die Phexkirche hat darüber hinaus ein Interesse daran, den Verantwortlichen für den Säureanschlag auf ihren Vogtvikar ausfindig zu machen.

Die Zunft der Bäcker: Die Bäcker Gareths betrachten es als äußerst rufschädigend, dass eine ihrer Torten bei dem Brandanschlag im *Rollenden Taler* zum Einsatz kam. Eigene Bemühungen, das Verbrechen aufzuklären, führten bisher zu keinem Ergebnis, die Criminal-Cammer ließ den Fall schleifen. Ein anderer Schauplatz, den noch keiner damit in Beziehung setzt, ist der Einnahmeverlust durch die gesteigerte Armenverkostung durch *Gareth betet*: Der Verkauf der Kreuzerbrötchen kam vollständig zum Erliegen. Daher sieht sich auch die Bäckerzunft nach unabhängiger Hilfe um.

Welche Ressourcen und Hilfen die einzelnen Gruppierungen den Helden zur Verfügung stellen können, entnehmen Sie deren Beschreibungen in **Metropole** ab Seite 86.

In den Straßen der Stadt

Die folgenden Szenen dienen dazu, den Helden zu verdeutlichen, dass in ihrer Stadt etwas durch und durch Verstörendes vor sich geht. Sie sollen sie dazu animieren, Nachforschungen darüber anzustellen, was die Menschen Gareths so seltsam denken und handeln lässt.

Unter **Spuren des Wahns** finden Sie im Rahmen der einzelnen Szenen jeweils die Ereignisse, die den Ausbruch des Pertinerium-Wahns ankündigen. Was die Helden bei der Untersuchung von Beeinflussten feststellen können, ist im **Anhang** unter **Das Pertinerium** aufgeführt.

Der Verkehr in der Stadt

Eine eher subtile Änderung in den städtischen Abläufen ist das fast vollständige Fehlen des gewohnten Drängelns, Schiebens und Fluchens auf den Straßen. Fußgänger und Fuhrwerke halten sich perfekt an Stromrichtungen – auf der rechten Straßenseite hinauf und auf der linken hinab. Leute, die sich diesem Strom widersetzen werden höflich und zuvorkommend eingereiht. Engstellen passieren Menschen und Fuhrwerke immer abwechselnd, mal von der einen, dann von der anderen Richtung, ohne dass sich irgendwer über die Wartezeiten beschwert. Sollten die Helden versuchen Unordnung zu schaffen, so gelingt ihnen das für eine kleine Weile, bevor sich das Durcheinander wie von Zauberhand auflöst und die Leute wieder in ihre Bahnen zurückkehren.

Spuren des Wahns: Der Tobsüchtige



Während sie den Verkehr beobachten, können die Helden auf erste Spuren der drohenden Katastrophe stoßen. Ein Ortsfremder drängelt und schiebt sich auf der falschen Seite der Menschenströme durch die Straßen und flucht dabei lästerlich über die freundlich lächelnden Passanten. Plötzlich ruckt der Kopf eines Mannes zornesrot nach oben. Mit einem "Bei Praios und Travia, du sollst auf der richtigen Seite laufen!" stürzt er sich auf den Unbelehrbaren und prügelt auf den völlig überraschten Störfaktor ein. Dabei predigt er lautstark bei jedem seiner mit aller Kraft geführten Schläge: „Du sollst die Gebote Travias achten!", „Du sollst deinen Nächsten lieben wie dich selbst!", „Geben ist seliger denn nehmen!", „Teile, dann wird mit dir geteilt werden!", „Achte die Ordnung, sie ist der Weg zur Erlösung!" und Ähnliches. Seltsamerweise reagiert kaum jemand auf den Wütenden. Es ist, als würde ihn niemand wahrnehmen. Greifen die Helden nicht ein, liegt der Angegriffene schon bald blutend im Dreck. Der Angreifer ruht nicht, bis er sein Opfer zu Tode geprügelt hat.

Verrückter Schläger
LeP 28 **AuP** 32 **WS** 6 **MR** 3
Faust: INI 11+1W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP(A)** 1W6 **DK** H
GS 8 **RS** 1

Um den Rasenden festzuhalten, müssen zwei Leute seine Arme packen und ihn gemeinsam mit einer KK-Probe+4 zu Boden zwingen. Dort kann er nur mit Anstrengung gehalten werden. Selbst gefesselt tobt er weiter und versucht auf sein Opfer loszugehen. Nach etwa einer Spielrunde fällt der Wahn schlagartig von ihm ab und macht einer starken Entkräftung Platz. An seinen Ausbruch kann er sich nicht erinnern. Er weiß nur noch, dass er einen heiligen Zorn verspürte. Nach weiteren zwei Spielrunden eilen zwei völlig atemlose Stadtgardisten herbei und nehmen den Tobsüchtigen in Gewahrsam.

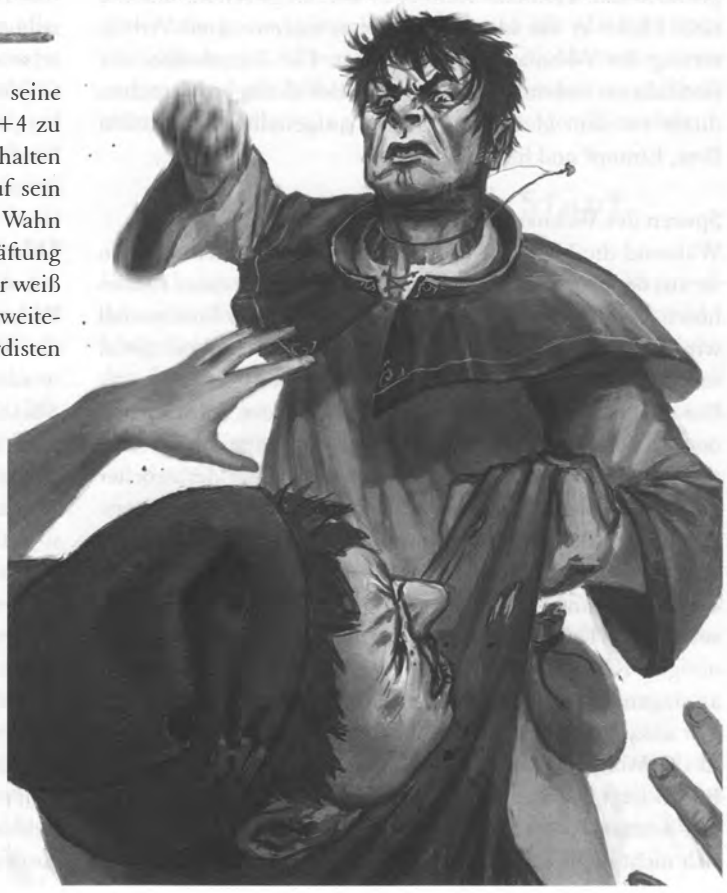
Einen Kreuzer für die Armen ...

Wimmelte es ehedem auf den Straßen und Plätzen geradezu vor Bettlern, sieht man jetzt keinen einzigen mehr. Keine kleinen, greinenden Kinder, keine Kriegsversehrten und auch keine Alten oder Kranken recken den Helden ihre Schalen entgegen.
Erkundigungen nach dem Verbleib des Bettelvolkes rufen entweder ratlose Gesichter oder erleichterte Kommentare über das Verschwinden der Landplage hervor. Manche wissen jedoch auch zu berichten, dass es *Gareth betet* inzwischen dank der vielen Spenden großzügiger Garether gelingt, alle hungrigen Mäuler zu stopfen.

Die Suppenküchen

Wo früher eine Küche der Badilakaner mehr schlecht als recht die Ärmsten eines halben Stadtviertels oder mehr versorgte, gibt es jetzt in fast jeder Nachbarschaft eine eigene Küche von *Gareth betet*. Anders als üblich, stehen die Leute mit stoischer Gelassenheit an. Niemand drängelt oder flucht. Es kommt sogar vor, dass einer der Wartenden ein traviagefälliges Lied anstimmt, in das der Rest der Schlange schon bald einfällt.

Spuren des Wahns: Breisucht?
Sind die Helden während der späten Nacht- oder frühen Morgenstunden in einem der Armenviertel unterwegs, können sie auf die typischen Geräusche eines Einbruchs aufmerksam werden: das Knirschen eines Brecheisens, Splittern von Holz, leise Stimmen, schließlich ein kurzer Schrei, gefolgt von einem dumpfen Klatschen. Folgen sie den Geräuschen, gelangen sie an eine nahe Suppenküche, aus deren aufgebrochener Tür Lichtschein dringt.
Im Inneren bietet sich ein verstörender Anblick: Um einen großen Kessel, in dem offenbar gerade der morgendliche Haferschleim gekocht wurde, hocken zwei Männer und drei Frauen und stopfen sich mit beiden Händen Brei in die Mün-





der. Am Boden liegt ein Laienbruder der Badilakaner mit eingeschlagenem Schädel, neben ihm ein blutverschmiertes Brecheisen. Die Männer und Frauen sind nicht ansprechbar, wehren sich aber, wenn man versucht, sie vom Kessel zu entfernen. Auch später, wenn sie sich wieder einigermaßen beruhigt haben, können sie keinen sinnvollen Grund für ihre Tat nennen. Einzig ein gemurmeltes: „Travia gebietet zu teilen!“ bringen sie hervor.

Ein Anstrich für den Hexenkessel

Im Südquartier können die Helden eine schon fast absurde Szenerie beobachten. Der gesamte Komplex des *Hexenkessels* (**SG-05**) ist mit einem behelfsmäßigen Gerüst verhüllt. Auf seinen wackelnden und schwankenden Laufstegen sind dutzende Männer und Frauen, die Bewohner des Hauses, dabei, den bröckelnden Putz zu erneuern und die Fassade neu zu kälken – und das während der brütendsten Mittagshitze!

Vor der Baustelle steht der kopfschüttelnde Besitzer des Hexenkessels, der alte Etzel Burkherdall, vor seiner Kutsche und verfolgt das Treiben mit offenem Mund. Je nachdem, wie er die Helden in **Herren der Unterwelt** kennen gelernt hat, reagiert er höflich, ängstlich oder unwirsch auf sie. Er hat keine Ahnung, was die Leute da machen oder wer sie auf die Idee gebracht hat. Halblaut rechnet er allerdings schon, um wie viele Heller er die Miete nach dieser unerwarteten Verbesserung der Wohnlage erhöhen kann. Die Laienbrüder der Badilakaner haben angesichts so vieler fleißiger Menschen direkt vor dem Haus einen Kessel aufgestellt und verteilen Brot, Eintopf und heißen Tee.

Spuren des Wahns: Familiendrama

Während die Helden vor dem Hexenkessel stehen, können sie aus der obersten Etage die panischen Schreie eines Kindes hören, gefolgt vom Klatschen kräftiger Schläge. Burkherdall wird blass und murmelt mit einem Blick nach oben: „Jetzt schlägt die Brut schon ihre eigenen Bälger tot!“

Ein paar Passanten blicken zwar besorgt zu den Schreien auf, doch der Großteil der Anwesenden scheint sie gar nicht wahrzunehmen. Auf dem Gerüst stimmt sogar einer der Arbeiter ein Lied an, fast als wolle er die Geräusche damit übertönen.

Um zu der kleinen Mietswohnung im dritten Stock des Hexenkessels zu gelangen, muss man sich entweder seinen Weg durch die schmalen Flure und Treppenschächte des Hauses suchen (20 TaP* in *Orientierung* ansammeln, jede Probe benötigt 5 KR) oder über das schwankende Baugerüst, vorbei an singenden Arbeitern, nach oben klettern (20 TaP* in *Klettern* ansammeln, jede Probe benötigt 5 KR).

In der Wohnung bietet sich ein erschütternder Anblick: Am Boden liegt ein blutüberströmter Mann mittleren Alters, der von seiner tobsüchtigen Frau niedergeschlagen wurde und sich nicht mehr rührt. Die Frau prügelt gerade auf die älteste Tochter ein, die sich schützend vor den Mann kauert, während in einer Ecke zwei wimmernde Kleinkinder hocken. Die Tobsüchtige begleitet ihren Ausbruch mit dem gebetsmühlenartigen Hervorstoßen von Geboten Travias und Praios' und stoppt ihren wütenden Angriff erst nach etwa einer Spielrunde.

Tobsüchtige Mutter
LeP 25 **AuP** 28 **MR** 4
GS 8 **RS** 1 **WS** 5 **KK** 11
Faust: **INI** 10+W6 **AT** 14 **PA** 10
TP(A) W6 **DK** H
Sonderfertigkeiten: -

Was die Helden tatsächlich in der Wohnung vorfinden, hängt davon ab, wie lange sie brauchen, um sie zu erreichen. 10 KR: Der Mann ist schwer verletzt. 20 KR: Der Mann ist an der Schwelle des Todes (–W6 LeP). 30 KR: Der Mann ist tot (–15 LeP). 40 KR: Das Kind ist schwer verletzt. 50 KR: Das Kind ist an der Schwelle des Todes (–1 LeP). 60 KR: Das Kind ist tot (–10 LeP).

Die Kinder Maline (9, dünn), Gerlon (5, klein für sein Alter) und Hitta (4, altklug) können, nachdem sie versorgt bzw. beruhigt wurden, berichten, dass ihre Mutter Line (32, lange schwarze Haare, ausgezehrt, *erfahrene Tagelöhnerin*, SO 4, GT 6) lostobte, als ihr Vater Dabbert (37, hager, blonder Vollbart, *durchschnittlicher Wäscher*, SO 4, GT 3) der kränkelnden Nachbarin das letzte Ei der Familie verweigerte. Keines der Elternteile neigte bisher zu Gewaltausbrüchen.

Was tun mit den Tätern?

Sobald die Helden einen Zusammenhang zwischen den Wahnsinnstaten erkennen oder sich für das weitere Schicksal der Täter interessieren, kann ihnen Schreckliches bewusst werden: Sind die Pertinerium-Abhängigen erst einmal im Stadium der jähzornigen Gewalt angekommen, verschlimmert sich der Zustand nur noch. Gelegentliche Anfälle werden zu dauerhafter Aggressivität. Ihnen sollte schnell klar werden, dass auch die Täter Opfer einer perfiden Sucht und ihre Ausbrüche das Ergebnis einer hirnzermarternden Hypnose sind. Verfallen anfangs nur Vereinzelte dem Wahn, mehren sich die Fälle bald zusehends. Die verbliebenen Ordnungskräfte Gareths sind schnell überfordert – zumal es gerade auch unter den niederen Dienstgraden immer wieder zu Gewaltausbrüchen kommt. Sie verlegen sich auf Schadensbegrenzung: Sie riegeln die besseren Wohngegenden ab und überlassen die Armenviertel sich selbst.

Zwar versucht der Laienorden *Gareth betet* den Menschen zu helfen, doch werden sie dadurch oft selbst Opfer der Gewalt. Es liegt an den Helden, sich des Problems anzunehmen. Da-



bei können sie, je nachdem an wen sie sich für Unterstützung wenden, sowohl mit der Hilfe der städtischen Stellen, als auch der der Unterweltbanden rechnen.

Eine Miliz aufstellen: Eines der drängendsten Probleme ist das Fehlen von Kräften, die für Ordnung sorgen. Städtische Stellen können hier wenig helfen. Die Gardisten, die noch im Dienst sind, sind bereits durch die sich vermehrenden Jähzornsfälle völlig überlastet. Ihre entlassenen Kollegen wieder einzustellen erweist sich als unbrauchbare Idee, wurden doch viele von ihnen in der Arbeitslosigkeit ebenfalls zu Abhängigen der Suppenküchen Gareths. Hier erweisen sich die Banden als Retter in der Not. Dank ihrer Erfahrungen im Schutzgeldgewerbe und beim Patrouillieren der Bandenreviere geben sie recht gute Ersatzgardisten ab. Zwar müssen die Helden auf beiden Seiten ein wenig Überzeugungsarbeit leisten, um sie zur Zusammenarbeit zu bewegen, doch am Ende siegt die Vernunft. Gardisten und Bandenmitglieder patrouillieren gemeinsam durch die Straßen Gareths um gegen die ausbrechenden Wutanfälle vorzugehen und das Schlimmste zu verhüten.

Auch die beiden Magierakademien Gareths und die wehrhafteren Geweihten sind gern bereit, sich an der Sicherung der Stadt zu beteiligen.

Sichere Unterbringung: Süchtige, die einmal ins Gewaltstadium eingetreten sind, müssen zur Sicherheit aller weggesperrt werden. Die Wachstuben und der Schuldturm sind jedoch schnell überfüllt. Also müssen provisorische Kerker eingerichtet und betreut werden. Die Suche nach geeigneten Häusern und Personal dürfte Helden, die sich mit Ein- und Ausbrüchen auskennen, nicht allzu schwer fallen. Sollten sie doch Probleme dabei haben, stehen ihnen sowohl städtische Stellen als auch die Unterwelt mit Rat und Tat zur Seite. Sofern die Eigentürmer koopieren, bieten sich etwa an: das *Noionitenkloster* (**VV-01**), die Räume des *Immanstadions* (**AV-14**), Beträume oder Keller diverser Tempel wie der *Stadt des Lichts* (**VV-08**), des *Traviatempels* (**SV-18**), des *Rondratempels* (**SV-23**) oder der *Priesterkaiser-Noralec-Sakrale* (**NH-20**)

Pertinerium-Nachschub: Mit dem Wegsperren der Tobsüchtigen geht ein weiteres Problem einher. Die Abhängigen haben keine Möglichkeit mehr, sich in den Armenküchen mit Pertinerium zu versorgen. Schon bald setzen bei ihnen Entzugserscheinungen ein, die bei vielen Opfern durch Entkräftung oder durch Verletzungen bei Tobsuchtsanfällen über kurz oder lang zum Tod führen (siehe S. 107). Zwar können die Heiler und Perainegeweihten Gareths manchen von ihnen helfen, doch längst nicht allen. Haben die Helden zu diesem Zeitpunkt schon umfassendere Kenntnisse zum Pertinerium erlangt oder gar das Rezept an sich bringen können, lässt sich den verheerenden Entzugserscheinungen entgegenwirken. Sowohl in den Drogenküchen der Almadaner und Tobrier als auch in den alchimistischen Laboren der Hesindekirche oder der Magierakademien kann das Pertinerium so lange gebraut werden, bis ein Gegenmittel gefunden ist.

Die Lage spitzt sich zu

Schon bald wird die Lage in den Straßen der Stadt dramatisch:

Gewalt: Ohne ersichtlichen Grund brechen blutige Schlägereien aus, die häufig in schweren Verletzungen oder gar dem Tod enden. Allerdings sind längst nicht alle Gewalttaten auf das Pertinerium zurückzuführen. Je mehr die allgemeine Ordnung zusammenbricht, desto häufiger treten wahrhaft hässliche Begleiterscheinungen auf: Plünderung, Raub, Mord. Die ärmeren Viertel, schon unter normalen Umständen gefährliche Pflaster, werden zu Gebieten, in denen das Faustrecht herrscht. Wer sich hierhin wagt, riskiert zunehmend sein Leben.

Versorgungslage: Schon vor dem Ausbruch des Chaos' sorgt die schwüle Hitze des Sommers für Anspannung in der Bevölkerung. Vielerorts liegt der Unrat in stinkenden Haufen auf der Straße – an Regen, der ihn in die Kanäle spült, fehlt es schon lange. Auch die Versorgung mit Frischwasser leidet. An vielen öffentlichen Brunnen bilden sich lange Schlangen, in denen die Menschen oft stundenlang in der drückenden Hitze ausharren müssen, um sich mit Trinkwasser zu versorgen. Anfangs sind diese Warteschlangen ein Musterbeispiel an Ordnung und Disziplin. Das geht jedoch immer mehr verloren und schließlich werden die Schlangen zu gefährlichen Brandherden aus gereizten und zornigen Menschen.

Im Bund mit der Stadt

Vielen Institutionen und Vereinigungen Gareths wird entweder selbst bewusst, dass etwas vor sich geht, dem mit den herkömmlichen Mitteln nicht beizukommen ist, oder sie werden von den Helden darauf aufmerksam gemacht. Schnell begreifen die meisten von ihnen, dass die Helden dank ihrer speziellen Kenntnisse und Fähigkeiten bestens dazu geeignet sind, Abhilfe zu schaffen. Daher sind zwar nicht alle, aber doch viele Entscheidungsträger (egal ob sie aus den offiziellen Kreisen Gareths oder aus der Unterwelt stammen) durchaus gewillt, sie im Rahmen ihrer Möglichkeiten zu unterstützen. Nachfolgend finden Sie aufgelistet, was die einzelnen Organisationen den Helden an Unterstützung zukommen lassen können.

Die Garether Unterwelt

Angesichts ihrer frühzeitig beeinträchtigten Lage sind die Unterwelt-Gilden die Ersten, die aktiv werden. Ihr Einfluss mag im Schwinden sein, doch noch haben sie einigen Rückhalt und Ressourcen.



Haben die Helden im vorhergehenden Abenteuer den Titel der Herren der Unterwelt für die Phexkirche errungen, können sie sich darauf berufen, wenn sie die Unterstützung der Banden einfordern. Ja, fast scheint es, als sei die Einigkeit der Unterwelt von Anfang an wie für eine Bedrohung dieses Ausmaßes bestimmt gewesen. Streitigkeiten und Freundschaften aus dem Wettbewerb wirken sich ebenso aus wie Gildenkarrieren einzelner Helden in diesen Organisationen. Kommen die Helden nicht von sich aus auf die Idee, sie um Hilfe zu bitten, sind sie eventuell bereit, ihre Möglichkeiten von sich aus anzubieten.

Die Alte Gilde

Verbindungen: Heimliche Verbindungen der Unterweltbande reichen bis in beste Kreise, so dass bei fast jeder hochrangigen Person die Alte Gilde die Erinnerung an eine alte Schuld anbringen kann.

Geheimwege: Die Alte Gilde hat die besten Kenntnisse von Geheimtunneln und Gängen in (der ersten Ebene von) Unter-Gareth.

Edelhandwerk: In der Alten Gilde haben sich einige herausragene Fälscher und Hersteller von Einbruchswerkzeugen zusammengefunden. Egal ob Geleitbrief, Siegelring oder Nachschlüssel, all das können die Helden hier in kurzer Zeit bekommen.

Tatkräftige Hilfe: Die Alte Gilde hat in allen Mitgliedsgraden am wenigsten Mitgliederschwund zu verzeichnen, da nur wenige Mitglieder die Armenspeisung in Anspruch nehmen. Vor allem für phexgefällige Unternehmungen wie Einbruch, Bespitzelung und (Taschen-)Diebstahl hat die Alte Gilde genügend Kräfte an der Hand.

Die Almadaner

Finanzen: Seien es Bestechungsgelder oder Auslagen für die Spurensuche, die Almadaner verfügen über die reichhaltigsten Geldmittel und Alrik Ragather wird nicht geizen, solange ihm der Geldeinsatz sinnvoll erscheint. Innerhalb eines Tages ist es ihm möglich 1.000 Dukaten aufzubringen, innerhalb einer Woche 5.000 Dukaten – bis hin zu einem absoluten Maximum von 20.000 Dukaten.

Verbotene Substanzen: Ein Großteil des illegalen Handels mit Giften, Rauschkräutern und Ingredienzien zu deren Herstellung befindet sich in Händen der Almadaner. Solange die Helden nicht gerade Purpurblitz oder Ähnliches benötigen, ist es in wenigen Stunden zu beschaffen.

Tatkräftige Hilfe: Die Almadaner verfügen noch über die meisten Mitglieder ab Grad III, und viele ab Grad II, die den Helden zur Hand gehen können – zumindest so lange die Taten nicht ehrabschneidend sind oder sie der Lächerlichkeit preisgeben. Sollte es notwendig sein, jemanden gezielt und ohne viel Aufsehen verschwinden zu lassen, sind die Meuchler der Almadaner die richtige Adresse.

Die Tobrier

Verzweiflung: Die meisten Mitglieder und Verwandten der Tobrier haben Brei konsumiert, entsprechend ist die Bande zerfallen. Es verbleiben nur zwei, drei Dutzend Mitglieder, die keine Armenspeisung nutzen, meist Ifirnja nahestehen (Grad II bis III) und mit dem Mut der Verzweiflung agieren werden, sobald ihnen die Ursachen der Verhaltungsänderung ihrer Freunde und Liebsten bekannt geworden ist.

Gifte: Auch die Tobrier verfügen über einen Vorrat an Giften – keine besonders Ausgefallenen, dafür aber viel davon.

Leute fürs Grobe: Die Tobrier haben einen ganzen Stamm an Leuten, die wissen, wie man Knochen bricht und einen Laden auseinander nimmt. Leider sind die häufiger mit mehr Muskel- als Hirnschmalz gesegnet und nur in ganz konkreten Situationen, die wenig Nachdenken erfordern, einsetzbar.

Die Kirchen

Hunderte Geweihte, Ordenskrieger und Laiendiener aller zwölfgöttlichen Kulte leben in Gareth. Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Helden bei der einen oder anderen Kirche Hilfe suchen. Die Reaktionen sind abhängig davon, wie angesehen die Helden in der Kirche sind, wie offensichtlich die Situation schon außer Kontrolle geraten ist und welche Beweise die Helden vorbringen können. Gerade im Anfangsstadium der Entwicklungen reagieren die meisten Geweihten eher mit Verwunderung – immerhin war es noch nie so ruhig und friedlich in der Stadt wie jetzt. Die merkwürdigen Gewaltausbrüche werden als bedauerliche Einzelfälle abgetan. Einzig Phex-, Rahja- und Boronkirche, die sehr früh die Auswirkungen des Pertineriums zu spüren bekommen, schenken den Helden von Anfang an ein offenes Ohr und helfende Hände. Je angespannter die Lage in der Stadt wird, desto einfacher finden die Helden Unterstützung – und desto aktiver gehen die Kirchen auch von sich aus gegen die Zustände vor.

Ressourcen:

Karmale Kräfte: Geweihte, denen die prekäre Lage der Stadt bewusst ist, werden ihre karmale Kraft in vollem Umfang zur Verfügung stellen – selbst wenn sie dafür permanente KE opfern müssen. Das kann zum Beispiel für die Heilung einzelner Pertineriumsopfer oder auch die Befriedung eines Lynchmobs geschehen. Jedoch sind selbst alle Kirchen gemeinsam nicht in der Lage, die ganze Stadt zu heilen oder zur Ruhe zu bringen.

Milizen: Ordenskrieger können durchaus die Funktion von Ordnungskräften übernehmen – allerdings ist dieser Einsatz begrenzt, da sie vor allem dem Schutz ihrer Tempel und Geweihten dienen.



Die Diener des Fuchses

Seit dem Sturm auf den Tempel in den Schatten im Rahja 1036 BF fragt sich ganz Gareth: Wo sind die Geweihten des Fuchses? Zwar führen der Tempel der Sterne und der Tempel von Handel und Wandel weiter ihre Geschäfte fort, doch auch deren Geweihten wissen (scheinbar) nicht, wo die sich die Priester des diebischen Zweiges aufhalten. Den Anhänger Phexens in den Armenvierteln und Unterweltbanden fehlen Ansprechpartner, Vermittler und geweihte Führung. Auch die Stadtgarde, die erwartete, dass die konfiszierten Gegenstände aus dem Phextempel bald wieder gestohlen würden, vermeldet: Die Geweihten sind in den Schatten verschwunden. Richter Mallorn glaubt, der Phexkirche mit der Erstürmung den entscheidenden Schlag versetzt zu haben, Elbrecht Fuxfall glaubt, dies mit dem Anschlag auf den Vogtvikar erzielt zu haben.

Die Wahrheit ist: Die Phexgeweihten haben sich – unter dem überlebenden *Jereminas Torfstecher* oder einem neuen Hochgeweihten – nach dieser Attacke in ihr geheimstes Versteck, den *Fuchsbau* (**UG-01**) zurückgezogen. Von hier aus agieren sie nur noch in den Schatten, stellen sich als verschwunden dar und nehmen mit keinem Außenstehenden Kontakt auf, bis klar ist, wer hinter dem Anschlag auf den Tempel steht und was er vorhat. Die Geweihten beobachten, sammeln Informationen und kommen und gehen ungesehen dank der Schattenpfade und ihrer zahlreichen Fertigkeiten. Sobald sich der geeignete Moment ergibt, offenbaren sie sich und holen zum Schlag gegen Fuxfell oder den Richter aus. Sie können die Geweihten als Joker auftreten lassen, die den Helden genau dann unerwartet zur Seite stehen, wenn sie es am dringendsten nötig haben.

Informationssuche: Viele Kirchen sind Horte des Wissens und ihre Geweihten können den Helden bei der Suche nach Informationen unterstützen.

Seelsorge: Gerade in der Betreuung der Pertineriumsopfer können sich die Geweihten hervortun und den Helden hilfreich unter die Arme greifen.

Die Magierakademien

Die beiden *Garether Magierakademien* (**SV-09**, **TH-24**) tun sich vor allem zu Beginn des Abenteuers sehr schwer damit, überhaupt eine Gefahr zu erkennen. Für sie sind die Prinzipien Praios' und Travias sehr erstrebenswert und die Wandlung der Menschen erscheint ihnen wie ein leuchtender Fingerzeig in einer dunklen Zeit. Erst wenn ihnen handfeste Beweise gebracht werden, oder die friedliche Situation ins Chaos umschlägt, werden sie den Helden Gehör schenken. Allerdings sind sie auch dann noch etwas störrisch im Umgang: Sie lassen sich nichts befehlen und möchten selbst das Kommando übernehmen – was zu heftigen Auseinandersetzungen über das weitere Vorgehen führen kann.

Dagegen ist der *Zirkel der Freien Wissenschaften* (**ER-17**) recht interessiert an den Vorgängen und wittert die Chance, sich als wichtig und nützlich zu profilieren. Etliche seiner Mitglieder sind skrupellos genug, auch schwärzere Methoden anzuwenden, um an Erkenntnisse zu gelangen.

Ressourcen:

Magische Kräfte: Wurden die Magier einmal zur Zusammenarbeit überzeugt, stehen sie den Helden mit ihrem gesamten Spruch-Repertoire zur Seite.

Informationssuche: Wie die Kirchen besitzen auch die Magier umfangreiche Wissensschätze, die sie nach hilfreichen Erkenntnissen durchsuchen können.

Alchimie: Die Magier können den Helden verschiedene alchimistische Erzeugnisse wie Heiltränke und Tugendelixiere zur Verfügung stellen. Auch bei der Analyse des Pertineriums können sie ihnen behilflich sein.

Artefakte: Spätestens, wenn die Situation vollends zu eskalieren droht, scheuen sich die Akademien nicht mehr, den Helden das eine oder andere nützliche Artefakt zur Verfügung zu stellen. Das können zum Beispiel ARMATRUTZ-Ringe, AXXELERATUS-Stiefel und FORTIFEX-Schilde sein.

Die Städtische Verwaltung

Von der städtischen Verwaltung sind vor allem der Garether Stadtrat und der Rat der Helden erwähnenswert – weitere Stellen, wie die Vögte des Südquartiers, der Stadtrat von Meilersgrund oder die höfischen Vertreter in Neu-Gareth können Sie nach ähnlichem Muster hinzufügen.



Sind die Helden nicht selbst Mitglied im Stadtrat, müssen sie zuerst einen Vertreter finden, der ihr Anliegen zu einer Ratssitzung einbringt und sie als Redner einlädt. Problematischer ist es, die nötige Mehrheit für eine positive Entscheidung zu erhalten. Der Stadtrat ist ein Sumpf aus Intrigen, Klüngelei und Eigeninteressen. Glücklicherweise lassen sich etliche Ratsmitglieder



für einen persönlichen Gefallen oder klingende Münze zu einer positiven Abstimmung bewegen.
Jodruan Mallorn wird als Ratsmitglied und einflussreicher Patrizier jedoch sein Möglichstes tun, den Helden Knüppel zwischen die Beine zu werfen oder ihre Ideen für sich zu instrumentalisieren.
Mit dem Ausrufen des Notstandes übernimmt schließlich der Rat der Helden die Kontrolle über Gareth. Vorher hat er vor allem beratende Funktion und kann einigen Einfluss auf den Stadtrat geltend machen.

Ressourcen:
Stadtgarde: Schwierig, aber nicht unmöglich ist es, wieder mehr Gardisten einzustellen. Kurzfristig können zu Gardezwecken örtliche Söldnerbanner angeworben werden, wie etwa das der Waisenmacher. Oder es werden kaiserliche Soldaten gerufen wie die Goldene Lanze (zögerlich, da die Stadt vor der Kaiserin ungern Schwäche zeigt). Allerdings ist die Stadtwache auch dadurch kaum in der Lage, die Situation unter Kontrolle zu bringen – zumal viele Ratsmitglieder darauf beharren, dass die Wache vor allem die Besitztümer der Patrizier schützt.

Richter Mallorns Reaktion

Jodruan Mallorn sieht in den Gewaltausbrüchen keinen Zusammenhang mit seinem Pertinerium. Vielmehr sind sie für ihn ein weiteres Zeichen der Verrohung der Gesellschaft. Darauf reagiert er auf zwei Arten: Einerseits lässt er noch größere Mengen des Mittels unter das Volk bringen und verschlimmert die Situation dadurch massiv. Die höheren Dosen lassen die Menschen die Stadien der Abhängigkeit viel schneller durchlaufen und die Gewaltausbrüche steigern sich weiter. Andererseits verurteilt er jene, die als Opfer des Pertineriums schreckliche Taten vollbrachten, mit besonderer Härte im Schnellverfahren. Dass die Unglücklichen nicht wussten, was sie tun oder unter fremdem Einfluss standen, sind für ihn schlicht Ausreden. Abgeschlagene Hände und das Brechen der Beine sind noch die geringsten Strafen, die er verhängt. Häufig lässt er die Delinquenten hängen oder gewährt ihnen die Gnade von Praios' läuterndem Feuer. Je chaotischer die Zustände in Gareth werden, desto häufiger ziehen die zum Tode Verurteilten durch die Südstadt hinaus zur Rabenstatt, bis schließlich täglich Todgeweihte diesen letzten Weg antreten.
Den Bemühungen der Helden, die Situation mit allen Mitteln, derer sie habhaft werden können, unter Kotrolle zu bekommen, und den Helden selbst steht er ablehnend gegenüber.

Mallorns Vorgehen gegen die Helden

Als angesehener Richter, Mitglied des Stadtrates und respektierter Patrizier Gareths hat Mallorns Wort viel Gewicht in den Versammlungen des Stadtrates und er verfügt über einigen Einfluss auf den weltlichen Arm des Gesetzes. Drohen die Helden, seinem Plan in die Quere zu kommen, wird er seine ganze Macht einsetzen, um sie aus dem Weg zu räumen.
Mauer des Schweigens: Bemerkt Mallorn, dass die Helden Ermittlungen über die Herkunft der Frömmigkeit der Menschen anstellen, gibt er über das Herz des Friedens den Impuls aus, den Helden zu misstrauen und sich ihnen nicht zu öffnen. Insbesondere den Mitarbeitern in den Suppenküchen von *Gareth betet* gibt er ein, nichts über die Organisation und das Essen verlauten zu lassen.
Opposition im Stadtrat: Der Richter glaubt sehr lange an sein Pertinerium und sieht im ausbrechenden Chaos einzig Probleme bei der Dosierung. Entsprechend geht er gegen alle Eingaben beim Stadtrat vor, die es ihm erschweren, die Menschen weiterhin mit der Droge zu versorgen. Das sind vor allem Ausgangssperren oder das Abriegeln von Stadtteilen. Sein Hauptargument gegen solche Beschlüsse ist, dass man den Menschen nicht das Gefühl geben dürfe, man habe sie aufgegeben. Unruhen erklärt er mit dem Hunger der Armen, die versorgt werden müssen und erinnert an das *Massaker von Mühlingen*.
Anklage: Das Organisieren von Milizen beantwortet er, sofern es vom Stadtrat oder den Kirchen nicht befürwortet wurde, mit einer offiziellen Anklage. Er wirft den Helden Aufrührerei mit dem Ziel eines gewaltsamen Umsturzes sowie Anmaßung gegen die Obrigkeit vor. Sollten die Helden sich stellen oder gefasst werden, lässt er sie einsperren. Das Gerichtsverfahren zögert Mallorn immer wieder mit der Begründung hinaus, dass die Gerichte derzeit mit den Schnellverfahren überlastet sind.
Verfolgung: Erweisen sich die Helden als zu hartnäckig und können allen anderen Maßnahmen entgehen, beginnt er damit, die Pertineriumsopfer gegen sie zu konditionieren. Er flüstert ihnen ein, die Helden seien selbstsüchtige Verbrecher, die die praiosgefällige Ordnung korrumpieren. Schon bald brechen die ersten Opfer beim Anblick der Helden in Tobsucht aus und fallen über sie her. Dasselbe gilt für wichtige Schlüsselfiguren der Stadt, wenn die Helden diese für sich einnehmen können.



Ausgangssperre: Eine Ausgangssperre kann den Helden das Leben erleichtern, wenn sie für sich und ihre Milizen Sondergenehmigungen erhalten. Sie kann aber genauso erschwerend wirken, wenn sie diese nicht besitzen.

Passierscheine: Die Tore zwischen den einzelnen Vierteln gleichen Nadelöhren. Schließt man sie auch tagsüber und verteilt Passierscheine an ausgewählte Personen, bricht zwar der Handel nahezu zusammen, es lässt sich aber sehr genau steuern, wer sich von wo nach wo begeben darf. Leider können sich auch die Helden schnell in der Situation wiederfinden, keinen Passierschein zu bekommen.

Einberufung: Gareth verfügt über rund 4.000 Spießbürger, die im Verteidigungsfall oder bei ausbrechenden Unruhen zu den Waffen gerufen werden können. Allerdings ist dies keine dauerhafte Lösung, da die Waffentreuen um so lauter murren, je länger sie wegen des Dienstes ihrem eigentlich Tagwerk auf Marktplätzen, in Stuben und Werkstätten nicht nachgehen können.

Fremde Klingen: Nur sehr ungern wirbt die Stadt Söldner an und ruft die Bewaffneten von umliegenden Adligen, der Kaiserin und Kirchen zu Hilfe, um gegen die eigene Bevölkerung vorzugehen, denn das gilt der Reichsstadt als Bankrotterklärung der eigenen Selbständigkeit.

Die Garether Criminal Cammer

Mallorn hat als gewählter Gerichtsherr der Stadt die Criminal-Cammer schließen lassen. Halb aus Überzeugung, dass bald eh keine Ermittlungen mehr nötig seien, halb aus Angst, die Cammer könnte ihm auf die Spur kommen. Die meisten Inspectoren und die ehemalige Leiterin Gerhalla Isenbrook würden gerne wieder an die Arbeit gehen, doch den Stadtrat gegen Mallorns Widerstand von der Notwendigkeit dieses Ansinnens zu überzeugen, ist Aufgabe der Helden.

Ressourcen:

Inspectoren: Die wenigen Ermittler können selbstständig Spuren verfolgen, Verdächtige bespitzeln und handfest zupacken, wenn es sein muss. Allerdings stehen den Helden maximal drei Ermittler gleichzeitig zur Verfügung.

Die Macht des Gesetzes: Gerhalla Isenbrook kann den Helden, sofern sie von der Notwendigkeit überzeugt ist, den Status von Sonderermittlern verleihen und sie mit allerlei Vollmachten ausstatten, die sie z.B. offiziell dazu berechtigen, in die Häuser von Garether Bürgern einzudringen.

Organisation: Die Cammerleiterin ist eine Meisterin der Organisation und kann die Koordination von Milizen und ähnlichen Ordnungskräften übernehmen, sofern es gewünscht wird.

Auf der Spur des Pertinerivms

Sobald den Helden klar wird, dass eine Droge die Menschen Gareths zu willenlosen Marionetten macht, sollten sie sich auf die Suche nach deren Ursprung begeben. In den vorherigen Abenteuern offenbarten sich einige Spuren, die zu jenem Zeitpunkt im Sande verliefen oder keine schlüssigen Ergebnisse lieferten, weil der Erkenntnisstand der Helden zu gering war. Angesichts der neuen Umstände lassen sich die alten Fährten jedoch wieder aufnehmen.

Kalte Spur: Die explosive Zuckerbäckerin

Jetzt, wo selbst die großen Unterweltbanden gemeinsam an einem Strang ziehen, offenbart sich schnell, dass keiner weiß, wer für den Anschlag im *Rollenden Taler* (siehe Abenteuer **Herren der Unterwelt**) verantwortlich ist. Die hinterhältige Bluttat gärt jedoch noch immer in ihnen und insgeheim schieben sie sich gegenseitig die Schuld zu. Selbst wenn die Helden keinen offensichtlichen Zusammenhang mit der derzeitigen Situation vermuten, wäre es für die Zusammenarbeit der Gilden förderlich, die Ereignisse aufzuklären.

Der Ort des Anschlags

Kehren die Helden zum *Rollenden Taler* zurück, so finden sie hier nur noch die rußgeschwärzten Trümmer der ursprünglichen Schänke. Das Gebäude wurde bei dem entstandenen Brand fast vollständig zerstört. Der Wirt des Talers zog – nachdem er sich von seinen schweren Verbrennungen erholt hatte – in ein Gebäude gar nicht weit entfernt, wo er nun seine Wirtschaft betreibt. In der Ruine des Talers können zwei Entdeckungen gemacht werden:

Im Schatten der Mauern wuchern einige merkwürdige, etwa ein Schritt durchmessende Kugelpilze: Orkland-Bovist (*Pflanzenkunde* +4; **ZooBotanica 258**). Etliche der Sporen in der Torte überstanden den Brand – der Pilz ist an die verheerenden Steppenbrände des Orklands angepasst – und besiedeln nun die Ruine. Derzeit sind sie überreif und explodieren bei der geringsten Berührung oder Erschütterung. Befragen die Helden die Opfer des Anschlags, erhalten sie recht schnell die Auskunft, dass viele von ihnen nach dem Brand an einer sehr unangenehmen grünlichen Hautflechte litten: einer Infektion mit den Sporen des Orkland-Bovists (*Heilkunde Krankheiten* +7).



Im Umkreis des Explosionsherdes lassen sich etliche verkohlte Holzstücke finden, die noch immer scharf nach Naphtha und Schwefel riechen (*Sinnenschärfe Geruch* +4), dem Grundbestandteil von Hylailer Feuer (*Alchimie* +5).

Beide Dinge müssen sich in der Torte befunden haben und sind selbst für Garether Verhältnisse seltene und auffällige Stoffe, so dass die Chance besteht, auch nach so langer Zeit ihre Spur zu verfolgen.

Die Ingredienzien

Ifirnia von Mundtbach und Alrik Ragather können den Helden auf der Suche nach der Herkunft der Sporen und des Hylailer Feuers weiterhelfen.

Die Sporen: Etwa zwei Wochen vor dem Anschlag lieferten die Tobrier einen Beutel solcher Sporen an eine Adresse in Alt-Gareth. Daran kann sich Ifirnia sogar ohne Erkundigungen erinnern, weil die Ware so schwierig zu beschaffen war, dass sie beinahe den Auftrag nicht hätten erfüllen können. Zwei ihrer Leute mussten dafür eigens nach Andergast reisen. Dafür war die Entlohnung mit 80 Dukaten aber auch äußerst reichlich.

Das Hylailer Feuer: Alrik Ragathers Almadaner sind wohl die einzigen, die skrupellos genug sind, eine so gefährliche Substanz zu beschaffen und an unbekannte Auftraggeber zu verkaufen. Etwa vier Wochen vor dem Anschlag lieferten sie mehrere Stein Hylailer Feuer an Magda Burkherdall – genug um eine Mietskaserne dem Erdboden gleich zu machen.

Bei Konditormeister Verdon

Die Adresse in Alt-Gareth, an die die Sporen geliefert wurden, entpuppt sich als *Backstube des Konditormeisters Verdon Kuchner* (**TH-09**). Der Meister versucht zwar kurz, alles abzustreiten, wird aber sehr schnell nervös, verhaspelt sich und gesteht schließlich im Hinterzimmer, abseits seiner Gesellen, fast weinend seine Schandtaten: Er kann sich sehr gut an den merkwürdigen Auftrag erinnern, dessen Folgen fast sein Geschäft ruiniert hätten. Der Auftraggeber war ein hinkender Mann, der sich nicht namentlich vorstellte (etwa Mitte Fünfzig, graumelierte Haare, drückte sich gewählt aus und hatte die Manieren eines Amtmannes; es handelte sich um Elbrecht Fuxfell).

Seltsam war zum einen, dass ihm eine fremde Gesellin (in der die Helden Malvine wiedererkennen), beim Backen helfen sollte. Zum anderen musste er ein grünliches Pulver in der Torte verbacken, das ein wahrer Muskelberg spät abends lieferte. Normalerweise macht er so etwas nicht, aber die Bezahlung war einfach zu gut. Die Gesellin schloss sich nach dem Backen der Böden über Nacht in der Backstube ein und stellte die Torte fertig. Am nächsten Morgen stank es in der ganzen Backstube nach Schwefel und sämtliches anderes Backwerk war ruiniert. Darüber hinaus bekamen er und zwei seiner Gesellen eine furchtbare Hautflechte, die auch vier seiner Kunden ansteckte! Den seltsamen Kerl sah Verdon später noch einmal im städtischen Gericht im *Rathaus* (**NH-23**) – offenbar ist er ein Amtsdiener von Richter Mallorn.

Magda Burkherdall

Die verzogene Tochter Etzels (**Metropole** S. 96) hat kein Interesse an Gardisten, Gaunern oder Abenteurern, die ihre anrüchigeren Geschäfte aufdecken wollen (*Überreden* +15). Man kann zu ihr durchdringen, indem ihr Vater Etzel Burkherdall oder Bettelvogt Tassel Burkherdall auf sie Druck ausüben oder indem man sich ihre Gelüste zunutze macht (*Betören* +4). Unter (gut gespielten) Tränen gesteht sie, dass sie tatsächlich einige Stein Hylailer Feuer besorgen ließ. Sie tat dies für einen Gönner bei Gericht, Elbrecht Fuxfell, der dafür unschöne Beweise über ihre Verstrickungen in zwielichtige Geschäfte verschwinden ließ. Sie ließ das Hylailer Feuer zu seinem Haus in Nardesheim (**NH-06**) bringen.

Die verrückte Zuckerbäckerin

Malvine, die Zuckerbäckergesellin, aufzuspüren, ist schwierig, aber nicht unmöglich. Klappern die Helden alle Zuckerbäcker der Stadt ab, dann mag der eine oder andere sich erinnern, dass sich eine junge Warunkerin, auf die die Beschreibung passt, bei ihm als Gesellin beworben hatte, er aber einer Garetherin den Vorzug gab. Sie nannte sich aber nicht Malvine, sondern Yelinde. Was aus ihr wurde, weiß er leider nicht. Nachforschungen in der Unterwelt ergeben ebenfalls keine brauchbare Spur, da Yelinde, bis sie dem Pertinerium zum Opfer fiel, vor jeglichem Verbrechen zurückscheute. Kommen die Helden zu der Überlegung, dass sie womöglich damals schon unter dem Einfluss der Droge stand, dann ist anzunehmen, dass sie inzwischen längst das Endstadium der Sucht erreicht hat. Darum ist es naheliegend, im Villenviertel im *Kloster der Noioniten* (**VV-01**) vorzusprechen. Schildern die Helden dort dem Abt Bogumil Radomar den Fall und beschreiben Malvine/Yelinde, erkennt er sie tatsächlich wieder.

Er führt sie zu einer Zelle, in der die ehemals hübsche Zuckerbäckerin teilnahmslos vor sich hinstarrt: Sie ist verhärmt, ihre Augen haben einen stumpfen Glanz und ihre Haare sind zerrauft. Sie reagiert abweisend auf Personen, die sie nicht gut kennt. Der Abt erläutert, dass die Unterbringung nicht anders möglich war, da sie zu spontanen, jähzornigen Ausbrüchen neigte und vor allem am Anfang mehrere Brüder und Schwestern mit bloßen Händen verletzte. Er vermutet, dass sie von irgendeiner Droge abhängig war. Kurz



nachdem sie eingeliefert wurde, zeigte sie alle Symptome eines schweren Entzugs – das war auch der Zeitpunkt, als sich ihr Geist vollends verwirrte. Den Entzug hat sie inzwischen überwunden, ihre seelische Stabilität jedoch noch nicht zurückgewonnen. Immerhin scheint sie auf dem Weg der Besserung. Einem Gespräch mit Yelinde stimmt der Abt nur zu, wenn die Helden glaubhaft vermitteln können, mit der geboten Rücksicht vorzugehen oder wenn sie eine schöne Summe spenden. Yelinde verschließt sich dem Fragenden, es sei denn er baut geduldig ihr Vertrauen zu ihm auf, oder ist ein hervorragender Seelenheiler: Ansammeln von 12 TaP* in *Heilkunde Seele* (oder Ausweichtalente mit entsprechendem Aufschlag), wobei je nach gewünschter Strategie jede Probe zwei Spielrunden / zwei Stunden / einen Tag / eine Woche dauert und um 10/6/3/0 Punkte erschwert ist. Alternativ lässt sie sich mit Mitteln der Hellsichtmagie (MR 6) ausforschen.
Yelinde kann sich nur noch bruchstückhaft an die Zeit ihrer Abhängigkeit erinnern. Immer wieder huschen Bilder eines hinkenden Mannes, der Unwohlsein in ihr auslöste, und des Schuldturms durch ihre Gedanken, alles andere ist verschwommen.
Radomar hatte noch einen ganz ähnlichen Fall: *Serrin Fuxler*, den Akoluthen der Phexkirche, der den Anschlag auf den Vogtvikar verübte. Leider ist er den schweren Entzugserscheinungen erlegen.

Der Ursprung des Wahns

Historische Überlegungen

Je weiter der Wahn um sich greift, desto eher kann ein historisch gebildeter Held Parallelen zu einer Episode der Stadtgeschichte ziehen: Bei einer *Geschichtswissen*-Probe +5 (weitere Erschwernis: +10 in Phase 2, +5 in Phase 3, +0 in Phase 4, zu jedem dieser Termine würfelt der Meister eine entsprechende Probe) kommt er auf die Idee, dass er der Namenlosen Raserei aus der Priesterkaiserzeit ähnelt (**Metropole** S. 28). Diese Vermutung kann ab Phase 4 auch ein Historiker äußern, z.B. Curvan Baerensen vom *Stadtarchiv* (**NH-22**).

Alchimistische Überlegungen

Sobald den Helden bewusst wird, dass das Verhalten der Garether Unterschicht auf den Einsatz einer Droge zurückzuführen ist, dürften sie sich darum bemühen, ihr auf die Spur zu kommen. Ist unter ihnen selbst kein fähiger Alchimist, so gibt es in Gareth einige, bei denen sie nach Rat fragen können (etwa die Kontakte aus **Kirschenernte**). Folgende Informationen können die Helden zusammentragen:

- Die Substanz ist in der Lage, den Willen großer Massen zu beeinflussen und letztlich zu brechen.
- Es muss sich um etwas handeln, das relativ einfach herzustellen ist und eher wenig exotische Zutaten enthält, sonst könnte man es nicht in solchen Mengen unters Volk bringen.
- Ein Mittel, das diese Voraussetzungen erfüllt, ist den Alchimisten unbekannt. Entweder ist es eine Neuentwicklung oder eine Wiederentdeckung.
- Es konnte eine auffällige Verknappung von Vitriol und Nitrol festgestellt werden. Bedenkt man die Mengen an Pertinerium, die für die Vergiftung so vieler Menschen nötig ist, wird vermutlich beides gebraucht, um es herzustellen.
- Bei einer Analyse von gefundenem Pertinerium oder einer herausragenden Untersuchung von Opfern: Die geringe astrale Signatur und die vermuteten Zutaten deuten auf ein Erzeugnis der Alchimie der Sonne hin, die als praiosgefällig gilt und derer sich die Priesterkaiser bedienten.
- Wie das Gift verabreicht wird, ist nicht ganz klar. Die weitgehende Beschränkung auf eine bestimmte Bevölkerungsgruppe spricht jedoch gegen die Verteilung durch die Luft. Gareths Trinkwasser stammt zwar aus verschiedenen Leitungssystemen, allerdings gibt es keine Übereinstimmung mit der Reichweite einzelner Wasserversorgungen und den Betroffenen. Ein Kontaktgift wäre zwar möglich, aber denkbar unzuverlässig. Am wahrscheinlichsten ist also die Einnahme über die Nahrung, auch wenn die Zutaten Vitriol und Nitrol den Geschmack eines jeden Essens mindern dürften.

Gegenmittel?

Es gibt keine einfache Möglichkeit, die Wirkung des Pertineriums bei allen Betroffenen zu beenden (siehe S. 110).
Alle magischen und karmalen Möglichkeiten, die eine augenblickliche Heilung erzielen, sind selten, aufwendig und kaum für größere Menschenmassen zu bewerkstelligen. Mit viel Organisationstalent könnten die Helden in Gareth zwei, drei Dutzend Magier, Druiden, Geweihte von Praios, Boron, Peraine und Rahja versammeln, denen zusammengenommen täglich die Heilung von um die 20 Opfern gelingt, doch angesichts von Tausenden Betroffenen ist dies nur eine geringe Hilfe.
Ohne genaue Kenntnis der Rezeptur des Pertineriums ist es praktisch unmöglich, ein Gegenmittel herzustellen. Selbst wenn man sie kennt, dürfte es recht zeitaufwändig sein, eine Kur zu entwickeln. Auch der Fokus erschwert die Angelegenheit ungemein – muss man doch annehmen, dass er schädlichen Einfluss auf die Heilversuche ausüben wird. Er sollte schnellstmöglich zerstört werden.
Theoretisch könnte man die Abhängigkeit durch einen Entzug kurieren, problematisch ist dabei die starke Entkräftung der Patienten, die häufig zum Tod führen dürfte. Bei einer großen Masse an Pertineriumsopfern lässt sich eine medizinische Begleitung während des Entzugs nicht für alle ausreichend herstellen.



Am günstigsten wäre es, denjenigen zu finden, der das Pertinerium unters Volk gebacht hat. Er besitzt vielleicht sogar ein Gegenmittel – in jedem Fall aber die Rezeptur, auf deren Grundlage es sich überhaupt erst entwickeln ließe.

Schatten der Vergangenheit

Begeben sich die Helden nach den Hinweisen von Alchimisten auf die Suche oder erkundigen sie sich über ähnliche Fälle in der Stadtgeschichte, können den Helden zwei Archive tatsächlich helfen: der Garether *Pentagontempel Hesindes* (**TH-30**) und das Gewölbe der versiegelten Schriften im *Tempel der Sonne* (**VV-09**).

Im Pentagontempel ruht das Buch der Schlange des Hesindepriesters *Anselmo Fardari*, in dem er über die Namenlose Raserei berichtet, einen kollektiven Wahn zu Zeiten der Priesterkaiserin Amelthona. Die Beobachtungen des Geweihten beschreiben eine Situation, die der momentanen frappierend ähnelt. Es dauert einige Tage, bis die Geweihten das Buch über ihr gewaltiges Register aufgespürt haben. Leider enthält es keine Hinweise zu einer Heilung.

Erkenntnisse aus dem Bericht:

- Anselmo gehörte zu den Gelehrten, die die Rasenden damals untersuchten. Er bezweifelte die offizielle Darstellung der Praioten, die angaben, der Namenlose sei unter die Leute gefahren wegen ihrer Sündhaftigkeit und habe sie irre gemacht. Stattdessen fand er Spuren einer alchimistischen Droge, die er Pertinerium nennt, aber nicht näher beschreibt.
- Viele, die dem Pertinerium zum Opfer fielen, waren in den Monaten davor als recht fromm und obrigkeitshörig bekannt – was bei einigen im Widerspruch zu ihrer noch früheren Einstellung stand, wo sie die Priesterherrschaft latent missbilligten oder sogar zu den Raulisten gehörten, den damaligen Untergrundkämpfern wider die praiotische Tyrannei.
- Der Geweihte konnte mehrfach beobachten, wie Amelthona denjenigen, die später rasend wurden, Befehle gab. Dabei berührte sie einen kirschgroßen Tigertopas, der an einer Kette um ihren Hals hing. Offensichtlich braucht man einen Fokus, um die Vergifteten zu kontrollieren.
- Weitere Beobachtungen ergaben, dass Amelthona diesen Fokus immer trug – zumindest soweit Anselmo das beurteilen kann.

In der Stadt des Lichts reagiert man zuerst skeptisch auf das Ansinnen der Helden, erklärt sich angesichts der katastrophalen Umstände aber zögerlich bereit, die Archive zu durchforsten.

Auch hier dauert es einige Tage – länger noch als im Pentagontempel – bis die Geweihten fündig werden und den Helden eine Abschrift der *Alchimie der Sonne* mitsamt Rezept des Pertineriums vorweisen (siehe **Anhang**). Dies dürfen sie unter Aufsicht studieren.

Der Fokus

Bei der Erwähnung von Nitrol und Vitriol könnte den Helden Bomil Fedor, der Verbrecher aus dem Sonnengrund wieder einfallen. Er besorgte diese Zutaten für den Alchimisten Geese (**Kirschenernte**). Unaufgeklärt blieben die Hintergründe des Einbruches bei Irian Quarzen.

Mit ihren neuen Erkenntnissen können die Helden noch einmal bei Quarzen vorsprechen. Der erkennt die Dringlichkeit der Situation und erzählt ihnen spätestens jetzt, dass ihm damals ein kirschgroßer Tigertopas geraubt wurde.

Es ist nicht ganz abwegig anzunehmen, dass der Fokusträger sich den Topas in eine ordentliche Kette einfassen ließ. Da der Stein gestohlen war, ging er mit diesem Anliegen vermutlich zu jemanden aus der Garether Unterwelt. Wenden sich die Helden mit der Frage nach dem Topas an die Alte Gilde, dauert es etwa zwei Tage, bis sie den Namen des Goldschmiedes erhalten, über andere Kanäle länger.

Neresia Raspek (**SG-09**) kann sich gut an den Topas erinnern. Er sollte in eine schwere, goldene Kette gefasst werden, die jenen ähnelte, die hohe Ratsherren und Magister zur Kennzeichnung ihres Amtes tragen. Der Auftraggeber schien nur ein Handlanger zu sein, denn Kleidung und Verhalten deuteten nicht darauf hin, dass er selbst so ein protziges Stück tragen würde. Außerdem hinkte er.

Die Spur des Pertinerium

Wenn die Helden feststellen, dass eine Gemeinsamkeit vieler Wahnhafter ist, dass sie in Suppenküchen von *Gareth betet* speisen, können sie bei Besuch oder Observierung von Suppenküchen mit Hilfe phexischen Geschicks und einiger Geduld Folgendes herausfinden:

- Fast überall arbeiten freiwillige Helfer. Diese sind an orangen Schärpen mit dem Wappen der Badilakaner und dem der Stadt Gareth zu erkennen. Nur wenige Armenspeisungen werden von Brüdern oder Schwestern des Ordens direkt betrieben. Jeder, der in einer Armenküche arbeitet, verzehrt das dort zubereitete Essen auch selbst.
- Die Nahrungsmittel, meist Säcke mit Mehl und getrockneten Erbsen oder Linsen, Körbe mit altbackenem Brot oder Kohl, selten einmal Speckseiten, werden in den frühen Morgenstunden geliefert. Die Fuhrwerke, die sie bringen, versorgen mehrere Küchen und kommen vom Ordenshaus der Badilakaner.
- Täglich besucht ein Ordensmitglied der Badilakaner die Küchen und sieht dort nach dem Rechten. Einmal wöchentlich bringt es dabei das Pertinerium für die nächste Woche mit.
- Das Pertinerium wird stets erst zugesetzt, wenn das Essen fertig gekocht ist. Häufig würzt der Koch dann noch einmal mit Salz oder anderen Gewürzen nach.



- Jede Küche hat ein Versteck, in dem das Pertinerium aufbewahrt wird, z.B. unter Bodendielen oder hinter einer doppelten Schrankrückwand.
- Die Pertineriumslieferanten lassen sich problemlos verfolgen: Sie besuchen jeden Tag eine Reihe von Garküchen. Ihr Rundgang beginnt und endet am Ordenshaus der Badilakaner. Von dort müssen auch die Phiolen mit dem Pertinerium stammen – zumindest ist unterwegs keine Übergabe zu beobachten.

Das Ordenshaus der Badilakaner

Im Ordenshaus gehen täglich hunderte Menschen ein und aus. Ständig wird etwas geliefert, abgegeben oder verladen. Helfende Hände sind stets willkommen, so dass es kein Problem ist, sich hier einzuschleichen.

Fuxfell als Amtsdiener fällt zuerst kaum auf, da immer wieder Dienstboten und Angestellte der Stadt das Gebäude besuchen, um Aufträge für ihre Herren oder Amtsstellen zu erledigen. Um auf ihn aufmerksam zu werden, müssen die Helden das Ordenshaus schon mehrere Tage hintereinander ununterbrochen beobachten. Erst dann können sie bemerken, dass er häufig stundenlang – und vor allem spät abends und des nachts – im Gebäude verweilt. Bei der Observierung könnten die Helden auch Zeugen seiner geheimen Umtriebe werden, wenn vermummte Tempelgardisten tief in der Nacht ein neues Opfer in den Keller verschleppen.

Nutzen Sie für heimliche Erkundungen im Ordenshaus die Beschreibung ab S. 98.

Pertinerium ist überall

Das Pertinerium schmeckt zwar unangenehm bitter und wurde daher zuerst im Brei der Armenspeisung versteckt, hat aber inzwischen seinen Weg auch in die Nahrung der besseren Schichten gefunden. Durch Bestechung oder abhängige Gesellen konnte Fuxfell etliche Garether Brauereien dazu bringen, das Mittel ihrem Bier zuzusetzen. Vielerorts hört man daher Kommentare zum ungewohnt herben Bräu der letzten Zeit.

Auch in viele Wirtshäuser und Tavernen, sogar in einige Küchen der Patrizier fand das Pertinerium Eingang. Hier wird es durch Salz oder scharfe Gewürze übertüncht, was man mit maraskanischer Feinschmeckerei bemäntelt.

Schlussendlich, wenn die Ereignisse weit genug voranschreiten, gibt es Elbrecht Fuxfell in die Frischwasserkanäle der Stadt.

Auf heißer Fährte: Der Amtmann

Nach und nach deuten immer mehr Spuren darauf hin, dass ein hinkender Gerichtsdiener tief in die Verbrechen verstrickt ist. Mit diesen Informationen ist es nicht schwierig, Elbrecht Fuxfell auszumachen. Im Umgang mit ihm sollten die Helden allerdings Vorsicht walten lassen, denn er besitzt einige Macht und kennt wenig Skrupel. Sobald er erkennt, dass die Helden ihm auf den Fersen sind, wird er versuchen, sich ihrer zu entledigen (siehe unten).

Fuxfell lebt in einem Haus in Nardesheim (**NH-06**), das einen Tick zu üppig für einen einfachen Gerichtsdiener erscheint. Machen die Helden einen guten Eindruck auf die Nachbarn (*Etikette-* oder *Betören*-Proben), können sie sich allerlei Klatsch über ihn anhören. *Janda Breitenbacher* (*982 BF, fett, sehr neugierig) weiß zu berichten, dass er zweimal die Woche Freudenmädchen empfängt und außerdem des öfteren zwielichtige Gestalten bei ihm vorsprechen. Dagegen lobt *Gandolf Wunker* (*1004 BF, lispelt, ständig tränendes rechtes Auge) Fuxfell für seinen freiwilligen Dienst bei den Badilakanern. *Harro Knofel* (*960 BF, schwerhörig, trinkt gern) kann erzählen, dass ein paar Schurken dem Amtmann vor zwei Jahrzehnten das Knie zerschmetterten, weil sie an den Richter Mallorn nicht rankamen.

Verschaffen sich die Helden Zugang zu Fuxfells Haus (*Schlösser Knacken* +6), können sie dort wenig Brauchbares entdecken. Sämtliches Material, das ihn belasten könnte, lagert er in seinen Arbeitsräumen im Ordenshaus der Badilakaner. Einzig interessante Funde sind:

- eine kleine Kristallphiole mit Pertinerium im hintersten Winkel seines Kleiderschrankes, die Fuxfell unbemerkt aus der Tasche fiel
- ein Mantel, an dem mäßiger Geruch und einige Tropfen Hylailer Feuers zu entdecken sind (zuletzt vor Monaten bei einem Brandanschlag verwendet).

Lästige Schnüffler

Sobald ihm die Helden lästig werden, setzt Fuxfell einiges in Bewegung, um sie auszuschalten:

- **Hinterhalt:** Überall in der Stadt können ihnen Pertineriumsopfer auflauern und versuchen, sie endgültig aus der Welt zu schaffen.
- **Schläfer:** In so mancher Organisation der Stadt gibt es Pertineriums-Abhängige, die Fuxfell aktivieren kann. Es dürfte erschreckend für die Helden sein, wenn ein Freund oder Verbündeter plötzlich ein Messer zückt und ihnen in den Rücken fällt.



Mob: Fuxfell kann mit Hilfe seines Fokus' auch einen Lynchmob entfesseln. Allerdings greift er zu dieser drastischen Maßnahme nur im Notfall. Ihm ist klar, dass er die einmal rasende Menschenmenge unmöglich wieder unter Kontrolle bekommt.

Brandanschlag: Zu Fuxfells Spezialität gehören nächtliche Brandanschläge mit Hylailer Feuer. Die zieht er aber nur in Betracht, wenn er sich damit nicht selbst in Gefahr bringt und überhaupt Chancen auf Erfolg bestehen.

Gareth am Abgrund

In Gareth spitzen sich die Ereignisse nach einiger Zeit dramatisch zu. Mittlerweile kommt es überall zu gewaltsamen Ausschreitungen und viele Menschen verbarrikadieren sich in ihren Häusern. Der Zusammenbruch der Pertineriumsopfer greift einem Flächenbrand gleich um sich.

Je nachdem, in welcher Phase die Helden zur finalen Herausforderung der Kampagne vorstoßen können, sind die Ereignisse unheilschwanger bis apokalyptisch: Haben die Helden mit ihren Verbündeten nicht wirklich umfassende Maßnahmen ergriffen, versagen auch die letzten Bemühungen zum Erhalt der Ordnung. Die Reste der Ordnungskräfte, vor allem Ordensritter und Geweihte der Garether Tempel, versuchen die wütenden Massen aufzuhalten, sind jedoch nur in der Lage, kleine Bereiche der Stadt, meist die direkte Nachbarschaft ihrer Götterhäuser, zu schützen. Überall flammen Brände auf und mancher Einwohner fühlt sich an die Schlacht in den Wolken erinnert, auch wenn die Feuer nicht vom Himmel regnen und die dämonischen Truppen die eigenen Nachbarn sind.

Der Weg zum Ende

Die Helden haben zwei Möglichkeiten, das Abenteuer zur Auflösung zu bringen. Zum einen können sie zuerst den Spuren zu Elbrecht Fuxfell folgen und diesen unschädlich machen. Auf diesem Weg kann der Konflikt mit Mallorn unblutig beigelegt werden. Zum anderen können sie, sofern sie Mallorn als Träger des Fokus ausgemacht haben, versuchen, zuerst den Richter auszuschalten. Danach erfolgt in jedem Fall eine Konfrontation mit Elbrecht Fuxfell.

Der Sturm auf das Ordenshaus

Da alle Spuren auf das Ordenshaus der Badilakaner als Schaltzentrale des Richters und seines Gehilfen weisen, liegt es nahe, sich dort genauer umzuschauen. Das mag zu einem frühen Zeitpunkt durchaus einfach sein, wurden die Helden jedoch erst einmal als Gefahr erkannt, wird das Ganze deutlich schwieriger. Eine richtige Herausforderung stellt das Eindringen dar, wenn die Situation in Gareth bereits eskaliert ist. Jetzt gleicht der sonst so gastfreundliche Ort einer Festung. Aus dem gegenüberliegenden Drom strömen scharenweise Pertineriumsopfer und bilden ein lebendes Bollwerk gegen Eindringlinge. Das Chaos ist so groß, dass sich ab den frühen Abendstunden dutzende Geistererscheinungen im und um das größte Armenhaus der Stadt manifestieren und für zusätzlichen Schrecken sorgen. Viele von ihnen sind friedlose Seelen, die nach Vergeltung für ihren gewaltsamen Tod streben.

Die Fenster im Erdgeschoss des Ordenshauses sind vergittert. Vorder- und Hintereingang werden von korrumpierten Tempelgardisten scharf bewacht.

Wege hinein

Eine Beschreibung des Ordenshauses finden Sie in **Dächer** S. 84. Trotz der scheinbar aussichtslosen Situation gibt es ein paar Wege, um in das Gebäude zu gelangen.

Gewalt: Mit Hilfe der Unterweltgilden und sonstiger Verbündeter, die so ein Vorgehen nicht ablehnen, können die Helden sich einen Weg durch die Mauer aus Leibern freikämpfen. Dafür muss der Stoßtrupp nur entschlossen und gezielt genug vorgehen und wie ein Keil durch die Menschen stoßen. Hilfreich sind Zauber und Liturgien. Allerdings sind die Kirchen nicht begeistert davon, ihre Macht derartig gegen Unschuldige einzusetzen. Gewaltsames Vorgehen sorgt in jedem Fall für den Ausbruch einer verheerenden Straßenschlacht, die vom Drom ihren Ausgang nimmt und sich schnell durch die Stadt frisst. Der gewaltsame Vorstoß führt die Helden vor die jeweils vier Tempelgardisten eines der beiden Eingänge.

Durch die Lüfte: Die Bewachung des Ordenshauses konzentriert sich vor allem auf den Boden. Auf die oberen Stockwerke achtet kaum jemand – das Haus steht so weit von Nachbarhäusern entfernt, dass es nur ein sehr athletischer Springer von einem anderen First aus erreichen könnte (nötige Sprungweite: 4 Schritt).

Falls die Helden durch die Lüfte kommen wollen, aber nicht per Hexenbesen, ADLERSCHWINGE oder TRANSVERSALIS auf das Dach gelangen: Das abgestürzte Fluggerät im Hof der Herberge *Schwert und Panzer* (**SV-26**) könnte instand gesetzt und über das Haus gesteuert werden. Zum Glück der Helden schützt die Menschenmenge zwar das Ordenshaus, hat aber strikten Befehl, das Innere nicht zu betreten. Vereinzelte (Wurf-)Geschosse, die auf fliegende Helden abgefeuert werden, sind eher für die Menschen am Boden als für Luftreisende gefährlich.



Geheime Gänge: Es existiert ein Einstieg aus der Kanalisation (nach **K10**), nicht mehr als ein Müllschacht, der vornehmlich wenigen Schmugglern und Dieben der Alten Gilde oder Unterweltkundigen wie dem Tiefzwerg *Murgusch* bekannt ist. Allerdings hausen in den nahen Kanälen einige Gruppen von Bettlern, Aussätzigen und Verfemten, die ebenfalls unter Pertineriumsbann stehen. Daneben lassen Erscheinungen des Droms wie brennende Menschen, geisterhaftes Feuer oder die Manifestation eines Poltergeistes auch hartgesottenen Seelen die Haare zu Berge stehen. Direkt vor dem Müllschacht lauert ein Grubenwurm (siehe unten).



Göttlicher Friede

Das Gebäude ist nach wie vor geweihter Boden (Travia) und steht unter der Segnung des Heims. Bei jedem Versuch, gegen den Hausfrieden oder Sitte und Anstand zu verstoßen (z.B. Angriff auf bislang nicht gewalttätige Tempelgardisten, Betreten nichtöffentlicher Räume, Einbruch, Zerstörung, Widerstand gegen einen Verweis der Hausherren, etc.), spüren die Helden einen Widerstand ihres Gewissens, der mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe+LkP*+5 überwunden werden kann. Ist die Probe einmal geschafft, fühlt sich der Held künftig wieder frei in seinem Tun (keine Probe mehr nötig) und ist *Eidbrecher*. Die Segnung kommt nicht zum Tragen, wenn man sich seinerseits gegen einen gewalttätigen Angriff wehrt.

Die Personen im Gebäude halten sich – abgesehen von Elbrecht Fuxfell, der längst willentlich gegen die Liturgie gehandelt hat – ihrerseits an den Hausfrieden und wollen eindringende Helden mit Worten und Verweis auf das Hausrecht zum Gehen bringen. Sie sehen sich dank des Pertineriums auch dann im Recht, wenn die Helden auf Notlage und die Aufdeckung eines Frevels bestehen. Im Zweifelsfall erscheinen ihnen die Helden als diejenigen, die auf sündigen Pfaden wandeln, von Unmoral zerfressen und Störer des Friedens sind. Gewalt setzen sie in dem Glauben ein, das Haus zu schützen – außer die Raserei bricht sich Bahn.

Personen

Bis Phase 4 herrscht viel Betrieb bei der Armenspeisung. Alle Beteiligten benehmen sich sehr fromm und gastfreundlich, werden aber schnell bedrohlich oder aggressiv, wenn jemand den göttlichen Geboten zuwiderhandelt, indem er z.B. in abgesperrte Bereiche eindringen will.

Ab Phase 5 beordert Fuxfell die meisten Menschen vor das Gebäude, wo sie ausharren, beten, essen und das Ordenshaus bewachen wollen. Sie haben Anweisung, nicht in das Gebäude zu gehen, denn Fuxfell fürchtet Gewaltausbrüche in seiner Nähe. Im Gebäude befinden sich nur die beeinflussten Tempelgardisten und Traviageweihten. Zu letzteren gehört die geweihte Schwester Elwene (*989 BF, weißblonder Zopf, grüne Augen, 1,63 Schritt, *kompetent*, SO 6, GT 4), die die Helden womöglich noch aus **Kirschenernte** kennen.



12 korrumpierte Tempelgardisten (erfahren / Veteran)
Aufenthaltsort: je 4 an Vorder- (E3) und Hintereingang (E4), 2 durch das Gebäude streifend, 2 im Kellerzugang.

LeP 33 / 39	**AuP** 34 / 43	**MR** 4 / 6	**GS** 7 / 8
RS 3	**WS** 7 / 7	**KK** 13 / 15	
Streitkolben:	**INI** 12 / 16	**AT** 14 / 17	**PA** 12 / 16
	TP 1W6+4 / +5	**DK** N	

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Niederwerfen, Defensiver Kampfstil, Formation, Rüstungsgewöhnung I / Sturmangriff, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung II, Ausweichen I (PA 12)
Kampfverhalten: versperren Eindringlingen den Weg

4 korrumpierte Traviageweihte
Aufenthaltsort: wechselnd
Eigenschaften: MU 14 IN 15 CH 15, LkW 15, KE 36
Liturgien: Heiliger Befehl (II), Märtyrersegen (I)
Kampfverhalten: Die Geweihten verteidigen sich behelfsmäßig mit Knüppeln, wenn nötig. Sie versuchen Gegner davon zu *überzeugen* (evtl. durch Mirakel gesteigert), ihr Tun zu beenden oder geben ihnen einen Heiligen Befehl. Sie sprechen Mirakel gemeinsam. Ihre Mirakelproben sind um 12 Punkte wegen magischer Beeinflussung erschwert.

Unter dem Dach

In der Bodenkammer (**D1**) stehen unter Fensteröffnungen an der Südwand ein Dutzend verschlossene Tongefäße. Sie enthalten in Alkohol eingelegtes Ilmenblatt und Eichenlaub, ein Zwischenprodukt in der Pertineriumsherstellung, das drei Tage lang von der Sonne beschienen werden soll.

Der Keller

Bevor Mallorn die Badilakaner unter seine Kontrolle brachte, wurde der großzügige Keller zur Lagerung der Vorräte genutzt. Seit Elbrecht Fuxfell hier unten seine Schaltzentrale eingerichtet hat, haben sich einige Dinge geändert:

Heimlichkeit: Wo zuvor ein langer, offener Gang tiefer zu den westlichen Räumen **K7 bis K 12** führte, wurde eine Scheinwand errichtet (*Sinnenschärfe* +7 oder *Zwergennase* +2, um die Attrappe zu erkennen). Eine alte Esse baute man so um, dass sie nun als Abzug für die Dämpfe im Labor dient und sie erst über dem Dach freigibt.

Wohnraum (K7): Der überraschend gemütliche Kerker der gefangenen Alchimistin Clea Cornweyler.

Labor (K8): Ein großer Kellerraum wurde zu einem Labor umgebaut. Fuxfell achtete peinlich genau darauf, eine komplette und moderne Ausstattung heranzuschaffen. Tag und Nacht blubbert, brodelt und zischt es in diversen Kolben, Kesseln und Gläsern. Da die Alchimistin hier nicht unter Praios' Antlitz arbeiten kann, wie es das Pertineriums-Rezept vorschreibt, muss sie mit einigen Schwierigkeiten kämpfen. Hier liegt unter anderem Mallorns Exemplar der *Alchimie der Sonne* – mit zahlreichen Kommentaren des Richters, die seine Pläne enthüllen.

Lagerraum (K9): Hier lagern die alchimistischen Zutaten sowie das fertige Pertinerium. Letzteres ist in Tonflaschen mit der Aufschrift *Celissengeist – Kräuteressenz* und in kleine Glasphiolen abgefüllt. Dicht an dicht stehen sie in Kisten mit Holzwolle.

Fuxfells Arbeitsraum (K11): In dieser Kammer mit großen Aktenschränken und einem wuchtigen Schreibtisch arbeitet Elbrecht Fuxfell. Von hier plant er die Verteilung des Pertineriums, schickt seine Häscher und Erpresser aus und hortet Informationen über alles und jeden in der Stadt. In den Unterlagen finden sich auch die fehlenden Seiten aus den Büchern Geeses, die dessen Verwicklung in die Beschaffung der Zutaten belegen (siehe **Kirschenernte**).

Kerker (K12): Durch eine eisenbeschlagene Eichentür gelangt man in Fuxfells Kerker. In den sechs kleinen Zellen lässt er unliebsame Zeugen, Schnüffler und so manche Frau, die sein Interesse erregt hat, verschwinden. Einmal täglich erhalten sie stark mit Pertinerium versetzte Mahlzeiten, die sie in kurzer Zeit gefügig und wenig später irrsinnig machen. Die derzeitigen Gefangenen finden Sie weiter unten im Text.

Folterkammer (K10): Am Ende des Gangs liegt eine Folterkammer, die Fuxfell einzig zu seinem Vergnügen eingerichtet hat – die meist willenlosen Gefangenen gehorchen ohnehin seinen Befehlen. Niemand außer Elbrecht und den völlig korrumpierten Tempelgardisten hat Kenntnis von dieser Kammer.

Hier findet sich alles, was man braucht, um Lebewesen zu quälen und zu verstümmeln: Eine Streckbank, Daumenschrauben, Brandeisen und etliche Gerätschaften mehr. Der Folterkeller verfügt über eine getarnte Falltür (*Sinnenschärfe* / *Zwergennase* +5 / +0), hinter der eine Rutsche in einen alten Teil der Kanalisation führt. Darüber lässt Fuxfell die Leichen seiner Opfer verschwinden. Am anderen Ende hat sich in den Tunneln inzwischen ein Grubenwurm niedergelassen, dem Elbrecht mit seligem Gesichtsausdruck bei seinen Mahlzeiten lauscht. Der Grubenwurm wird bereits aufmerksam, sobald er lautere Geräusche aus der Kammer hört und gibt dann ein erwartungsfrohes Schnaufen und Rumoren von sich. Er attackiert jeden, der durch die Klappe kommt (weil er als Nahrung erwartet wird) oder der durch die Kanalisation kommt, und durch die Klappe ins Badilakanerhaus gelangen will (weil er als Konkurrenz betrachtet wird).



Grubenwurm

LeP 40 **AuP** 85 **MR** 6 / 7 **GS** 3 **RS** 5 **WS** 11 **KK** 19
Biss: INI 10+W6 **AT** 16* **PA** 12 **TP** 2W6+6 **DK** H**

Vor-/Nachteile: Resistenz gegen Feuer, Angst vor Feuer

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (15)/Verbeißen

*Wird der Grubenwurm mit offenem Feuer bekämpft, sinkt seine AT auf 9, Er nimmt jedoch kaum Schaden.

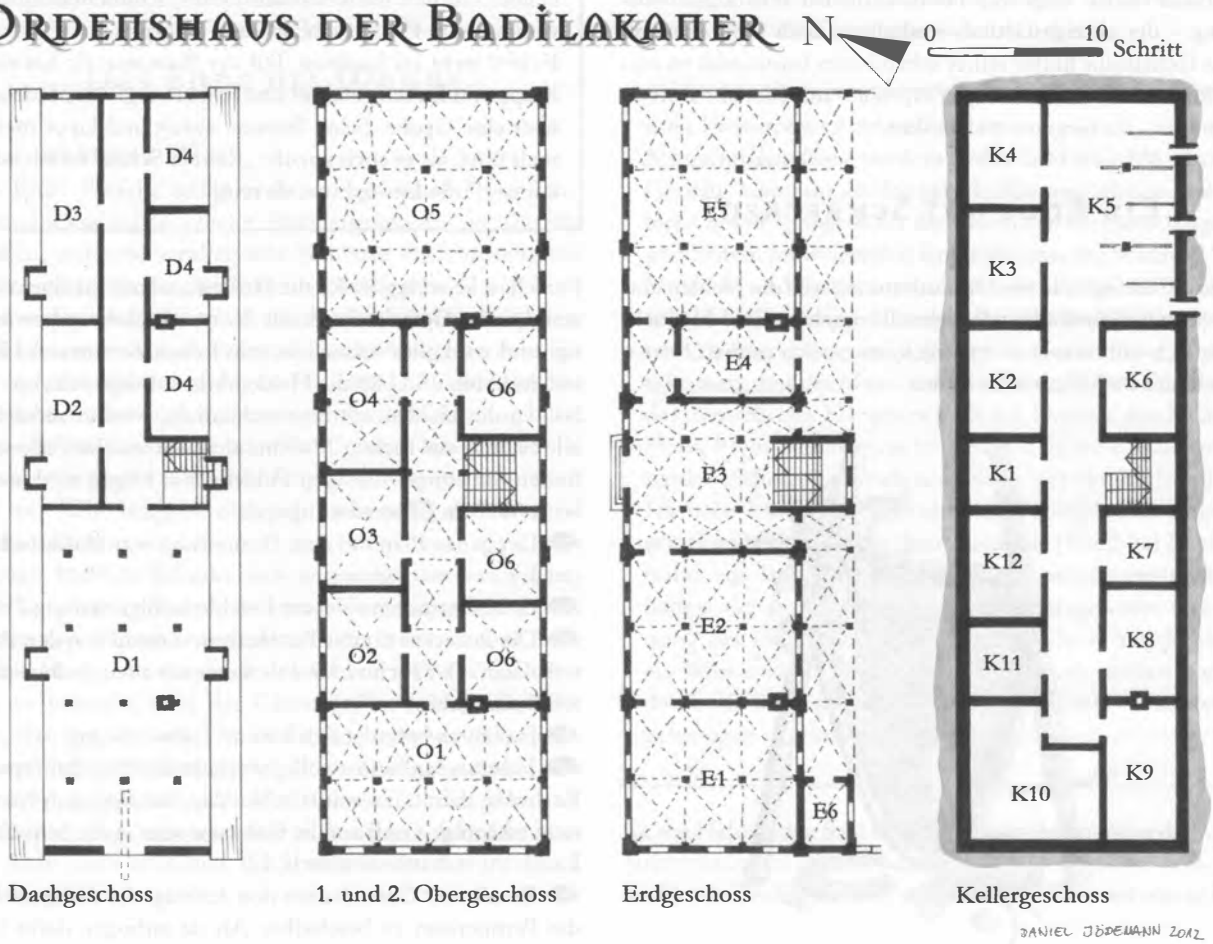
** Wer sich dem Grubenwurm auf DK N nähert, muss pro KR eine KO-Probe +3 (+1 / +7 bei eingeschränktem / sensiblem Geruchssinn) bestehen. Bei Misslingen wird ihm nicht nur übel (1 SP und +1 Erschwernis auf alle Kampfwerte pro misslungener Probe), es besteht auch die Gefahr eine Ohnmacht (sobald einer der Werte durch die Abzüge auf 0 sinkt).

Verhalten im Kampf: Der Grubenwurm treibt sich schon seit vielen Jahren in den Tunneln und Kanälen unter Gareth herum und ist recht gerissen. Er versteckt sich gern in dunklen Ecken und Gängen, um sich von dort aus auf seine Opfer zu stürzen. Gerät er im Kampf in Bedrängnis, bringt er sich in eine Position, die es höchstens zwei Gegnern erlaubt, ihn anzugreifen. Außerdem hat er gelernt, dass viele Zweibeiner den Kontakt mit Jauche scheuen. Entsprechend wirft er sich immer wieder mit Schwung in die Kloake oder spuckt seine Gegner gar mit einer ordentlichen Portion davon an.

Die Alchimistin

Seit Firun 1037 BF ist die von Fuxfell entführte Alchimistin **Clea Cornweyler** (*992 BF, grüne Alchimistentracht, Maske über vernarbter linker Gesichtshälfte, humorlos, *brillante Alchimistin*, SO 8, GT 5) im Keller gefangen. Sie muss Pertinerium in großen Mengen brauen. Da diese Aufgabe einen klaren Geist erfordert, steht Cornweyler nicht unter dem Einfluss des Pertineriums. Sie ist mitnichten eine Heldin. Das Schicksal von Fuxfells Gefangenen veranlasste sie dazu, den Befehlen des Amtmannes lieber zu gehorchen. Sie wird, sofern die Helden in den Keller vordringen und versuchen Fuxfells Treiben ein Ende zu bereiten, diese mit Rat und Tat unterstützen – zum Beispiel mit einer ganzen Reihe von Alchimika, die sie heimlich gebraut hat.

Ordenshaus der Badilakaner



Dachgeschoss | 1. und 2. Obergeschoss | Erdgeschoss | Kellergeschoss

DANIEL JÖDEMANN 2012



Clea hatte in den Wochen der Arbeit am Pertinerium außerdem genügend Gelegenheit und Muße, das Mittel zu erforschen und ist inzwischen in der Lage, ein Antidot zu brauen.

Gefangene

Derzeit sitzen zwei Personen in Fuxfells Kerker.

Falba Derg: Die Dromerin (*1022 BF, ehemals hübsch, blaue Flecken, *unerfahrene Tagelöhnerin*, SO 2, GT 1) ist seit drei Wochen Fuxfells Liebling und erduldet Unaussprechliches. Entsetzlicher als ihre Wunden ist jedoch die Tatsache, dass sie wenig dankbar für ihre Rettung ist. Das Pertinerium hat sie in völlige Abhängigkeit von Fuxfell getrieben.

Riodan Berler: Der junge Mann (*1019 BF, schwarze Locken, dünn, *erfahrener Streuner*, SO 5, GT 2) ist nurmehr ein Häuflein Elend, das kaum noch aufmerkt, wenn seine Zellentür geöffnet wird. Eine Fuchspfote, die er trotz gebrochener Finger eisern umklammert, gibt Aufschluss darüber, dass es sich bei ihm um einen Novizen der Phexkirche handelt. Im Auftrag des Vogtvikars Torfstecher kam er vor drei Monden dem Amtmann zu nahe und wurde verschleppt. Seltsamerweise zeigt das Pertinerium bei ihm keine Wirkung – der einzige Grund, weshalb er noch am Leben ist. Das Geheimnis hinter seiner scheinbaren Immunität ist rein weltlicher Natur: Cornweyler erprobt – mit Riodans Einverständnis – ihr Gegenmittel an ihm.

Ein Ende mit Schrecken?

Beim Eindringen in das Ordenshaus müssen die Helden entweder sehr unauffällig oder schnell vorgehen. Eine Möglichkeit, sich unbemerkt zu bewegen, ist es, sich in die Ordenstracht der Badilakaner zu hüllen.



Sollte Fuxfell die Helden bemerken, hetzt er jedes verfügbare Pertineriums-Opfer mit dem Befehl, das Ordenhaus gegen die Eindringlinge zu schützen, auf sie. Die meisten von ihnen sind keine Gegner für gestandene Abenteurer, doch interessiert sie das im blinden Eifer wenig und keinem Helden dürfte es gefallen, eigentlich Unschuldige niederzumachen.

Ist den Helden der Mob auf den Fersen, so können sie sich drei Spielrunden Luft verschaffen, indem sie die schwere Kellertür hinter sich verbarrikadieren, nachdem sie die Tempelgardisten ausgeschaltet haben.

Fuxfell selbst verschanzt sich hinter der stabilen Tür seiner Folterkammer. Hier will er ausharren, bis die Gefahr durch die Helden gebannt ist. Als Geisel nimmt er Falba Derg mit sich.

Fuxfells Ende

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter der Tür bietet sich ein verstörendes Bild. Grauenhafte, auf Hochglanz polierte Folterinstrumente beanspruchen fast den gesamten Platz im Raum. Betäubender Geruch nach Schweiß, Urin, Erbrochenem und verbranntem Fleisch schlägt euch entgegen.

Fuxfell steht im hinteren Teil der Kammer. Er hat eine Klappe im Boden geöffnet und hält ein regloses Mädchen über eine Grube. Seine Stimme zittert und kippt mehrmals über, als er euch zuruft: „Keinen Schritt weiter oder ich werf' die kleine Hure da rein!"

Fuxfell ist kein Gegner für die Helden und mit mäßigem Aufwand außer Gefecht zu setzen. Er ist schwach und verängstigt und wird alles versuchen, sein Leben zu retten. Er hofft auf den Mob und hält die Helden hin, so lange er kann.

Sollten die Helden mit ihm verhandeln, wird er versuchen, alle Schuld auf Richter Mallorn abzuwälzen. Im Folgenden finden Sie einige Aussagen Fuxfells. Bei Lügen sind jeweils seine TaP* in *Überreden* angegeben:

- Der ganze Plan mit dem Pertinerium war Mallorns Idee! (wahr)
- Er hat immer nur dessen Befehle befolgt. (falsch; 7)
- Die Rezeptur für das Pertinerium stammt von den Priesterkaisern. Der Richter fand sie in einem alten, halb verfaulten Buch. (wahr)
- Das Buch befindet sich hier im Labor. (wahr)
- Joduran Mallon ist völlig verrückt und hat ihn erpresst. Er drohte damit, ihn mit falschen Anschuldigungen vor Gericht zu bringen und auf die Galeeren oder in die Schwarzen Lande zu verbannen! (falsch; 12)
- Bomil und Geese hatten den Auftrag, die Alchimika für das Pertinerium zu beschaffen. Als sie anfingen dafür Leu-



te zu ermorden hat er beide heimlich ausgeschaltet – damit wollte er auch die Pläne des Richters verzögern. (falsch; 2)
- Mallorn ließ die Torte im Taler platzieren, um die Unterwelt-Gilden gegeneinander aufzubringen. (wahr)
- Der Anschlag auf den Vogtvikar war ebenfalls seine Idee. (falsch; 5)

Die Helden finden bei ihm außerdem das mindere *Herz des Friedens*, mit dem er die Pertineriumsopfer kontrolliert. Schlussendlich wird Fuxfell um sein Leben winseln, wenn er sich erhofft, damit Gnade zu finden.

Die Flucht aus dem Kerker

Je nachdem, ob die Helden unauffällig in den Keller gelangt sind oder einen Mob vor der Tür stehen haben, müssen sie sich nun Gedanken darüber machen, wie sie das Ordenshaus wieder verlassen können.
Führen sie Fuxfell als Gefangenen mit sich, werden sie hin und wieder von Pertineriums-Opfern angegriffen, die versuchen, ihren Herrn zu befreien. Die Flucht dürfte aber auch ohne ihn nicht einfach werden – zumindest, wenn sie die Gefangenen und Cornweyler dabei haben.

Das Ende des Wahns

Der weitere Weg

Das Ende Fuxfells bringt nicht das gewünschte Ergebnis: Noch immer toben etliche Pertineriumsopfer in Gareths Straßen, während verbliebende Verbände der Ordnung mit immer drastischeren Maßnahmen liebäugeln. Zwar kann Cornweyler ein Gegenmittel für das Pertinerium herstellen, doch braucht es Zeit, es in ausreichender Menge zu destillieren und unters Volk zu bringen. Die einzige Möglichkeit, die Tobsüchtigen so lange zu beruhigen, besteht darin, sich das Herz des Friedens zu verschaffen. Damit können besonnenere Geister Einfluss auf die Menge nehmen und zumindest jene zur Ruhe bringen, die noch nicht völlig den Verstand verloren haben.
Jodruan Mallorn befindet sich angesichts der außer Kontrolle geratenen Situation in einem Zustand zunehmender Verwirrung: Obwohl er mit dem Fokus immer mehr Druck auf die Massen ausübt, nach den Gesetzen Praios' und Travias zu handeln, wird das Chaos größer und größer. Die Idee, dass gerade dieser Druck die Zustände verschlimmert, kommt ihm nicht. Daher sitzt er im Stadtgericht und hält einen Schnellprozess nach dem nächsten ab. Darüber hinaus kann er seit Stunden seine rechte Hand, Elbrecht Fuxfell, nicht mehr erreichen, ein Umstand, der ihn ordentlich in Besorgnis versetzt.

Dies ist der beste Moment, um Mallorn mit seinem Tun zu konfrontieren. Jetzt, wo leise Zweifel an ihm nagen, besteht die Möglichkeit, ihn von seinem Plan abzubringen.
Gelingt das nicht, müssen die Helden die Stadtoberen davon überzeugen, dass der Richter für die Geschehnisse der letzten Zeit verantwortlich ist.

Konfrontation mit dem Richter

Die Helden finden den Richter im *Rathaus* (**NH-23**). Im Ratssaal haben sich die Stadtoberen zusammengeschart – Ratsherren, Heldenratsmitglieder, Hochgeweihte, Offiziere der Spießbürger –, um zu beraten, wie man den rasenden Mob unter Kontrolle bekommen kann. Dementsprechend schnell findet sich leicht ein interessiertes Publikum zusammen, wenn die Helden in den Gerichtssaal Mallorns platzen. Kurz bevor dies passiert, stellt sich bereits ein gesellschaftlich angesehener (SO 10+) Verbündeter der Helden, der es für abwegig hält, die Opfer des Wahns mit rechtlichen Mitteln zu verfolgen, dem Richter entgegen. Je nachdem, mit wem die Helden zusammengearbeitet haben, kann dies z.B. Ratsherr Iam Altacker, Abt Radomar, Hochwürden Guldana von Streitzig, Hochwürden Llabaduin, Meister Thorn Eisinger oder Spektabilität Thiron von Uckelsbrück sein.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Schon auf dem Gang vor dem großen Saal des städtischen Gerichts könnt ihr die donnernde Stimme Jodruan Mallorns hören: „Angesichts der erdrückenden Beweislage und Eurem schweigenden Eingeständnis der Schuld ...". Murmeln und Raunen unterbricht den Richter, dann erhebt sich eine andere Stimme: „Bei den Zwölfen, stoppt endlich dieses Possenspiel, Richter! Selbst ein Narr kann erkennen, dass der Mann nicht bei Sinn ...". Das Knallen des richterlichen Hammers hallt wie Donner durch das Haus, bevor die mühsam beherrschte Stimme Mallorns wieder erklingt: „[Anrede und Name des Verbündeten]! Ich habe Eure Zwischenrufe und Dreistigkeiten lange genug geduldet! Einzig Euer Status als [Titel] hat Euch bisher vor Strafen bewahrt, wie sie jeden anderen ereilt hätten, der sich derartig gegen die göttergewollte Ordnung des Herrn Praios auflehnt, wie Ihr es tut! Noch ein Wort und ich lasse Euch in den Stock stecken und durch die Stadt peitschen!" Im Saal herrscht entsetztes Schweigen, als ihr die Tür erreicht.

Als die Helden den Saal betreten gehört ihnen sofort die volle Aufmerksamkeit aller Anwesenden. Der Verbündete versucht, die Urteile des Richters zu verhindern – leider mit wenig Er-



folg. Im Saal befinden sich nur wenige Zuschauer, dafür ist die Bank der wartenden Delinquenten bis zum letzten Platz gefüllt und auf dem Gang stehen noch Dutzende weitere Verbrecher, denen die Auswirkungen der Pertineriumssucht ins Gesicht geschrieben sind. Kaum einer verfügt über einen rechtlichen Beistand. Bei allen Delinquenten lautet das Urteil gleich: Tod durch den Strang wegen Mordes, Aufrührerei und schändlichem Hämmern an den Grundfesten Alverans! 14 Stadgardisten im Saal, auf den Gängen und auf dem Hof sind mit der Behandlung der Angeklagten und Verurteilten beschäftigt. Vor dem Rathaus stehen mehrere vergitterte Karren bereit. In ihnen drängen sich die Verurteilten. Ist ein Wagen bis zum letzten Platz gefüllt, rollt er durch die Südstadt zur Richtstätte, wo der Galgen wartet.

Zur Rede stellen

Besitzt kein Held einen SO von 10+, sieht der Richter keinerlei Notwendigkeit, sich vor ihnen zu rechtfertigen und verweist sie grob des Saals. Ab SO 10-14 verweist er auf die Unabhängigkeit des von Praios eingesetzten Gerichts. In diesen Fällen können die Helden entweder die nahen Stadtoberen anrufen, um den Richter zur Räson zu bringen, oder versuchen ihn mit Gewalt festzusetzen, was einen Kampf mit Stadtgardisten, einen Tumult und das Herbeieilen der Stadtoberen zur Folge hat.

Ab SO 15 nimmt er die Vorwürfe der Helden so ernst, dass er – entweder grüblerisch oder siegessicher – die nahe tagenden Stadtoberen herbeibittet, um über diese Angelegenheit zu befinden.

Einen Richter zu richten

Dutzende Garether haben sich um Helden und Richter versammelt, alle Ohren folgen dem Gesprächsduell beider Seiten. Ziel der Helden sollte es sein, zumindest die Stadtoberen davon zu überzeugen, dass Mallorn für den tobenden Aufruhr verantwortlich ist. Ob sie dabei so geschickt vorgehen, dass selbst der Richter seine Verfehlungen erkennt, liegt ganz in Ihrer Hand.

Sie können das Rededuell wie eine Gerichtsverhandlung mit dem Sammeln von Beweispunkten (**Metropole** S. 54) darstellen. Folgendes kann Auswirkungen auf die Konfrontation haben:

Leumund: Kaum etwas ist wichtiger vor aventurischen Gerichten, als hoher Stand und guter Leumund. Resümieren Sie hier das bisherige bewegte Heldenleben mit wertenden Zwischenrufen von Zuschauern: „Das ist Revon von Tann, der Träger der goldenen Kaiser-Rauls-Schwerter, der Held von Meilersgrund!“ – „Sein Wort hat Gewicht.“ Haben sich die Helden einen ordentlichen Ruf erworben, wird man ihren Worten viel Gewicht beimessen. Sind sie dagegen als eher schattenhafte Elemente des städtischen Verbrechens bekannt, kann ihnen das schaden. Schlimmer wäre nur noch, dass niemand je von ihnen gehört hat!

Zeugen: Die Helden können vermutlich eine ganze Reihe von Zeugen aufrufen, die ihre Ausführungen stützen. Je mehr, je namhafter und je angesehener in dem Fachgebiet, zu dem sie aussagen, desto besser: Alchimisten zum Pertinerium, Abt Radomar zu den Wahnhaften, Opfer zu den Verbrechen Fuxfells.

Elbrecht Fuxfell: Haben die Helden Fuxfell am Leben gelassen, können sie ihn ebenfalls als Zeugen aussagen lassen. Allerdings fällt er ihnen – getreu dem Motto „Angriff ist die beste Verteidigung“ – in den Rücken, wo er nur kann. Er ist erstaunlich gut über ihre Arbeit der letzten Tage, Wochen und Monate informiert und ein Großmeister im Verdrehen von Tatsachen. Fuxfell kann einen wahren Kübel an Dreck über den Helden ausgießen.

Der Fokus: Mallorn trägt den Topas offen in seine Amtskette eingearbeitet. Sowohl Irian Quarzen als auch Neresia Raspek können den Stein identifizieren und seine Herkunft näher beleuchten.

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass es den Helden nicht nur gelingt, genügend Beweise, Zeugen und Verbündete zu sammeln, um den Richter zu überführen, sondern auch seine harte Schale zu sprengen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Richter Mallorn erhebt sich langsam hinter seinem Pult. Sein Gesicht ist plötzlich aschgrau und er scheint in Augenblicken um Jahrzehnte gealtert. Mit zitternden Händen greift er nach der schweren Amtskette, in der der Pertineriums-Fokus spöttisch zu funkeln scheint. Beinahe kraftlos streift er sie ab, legt sie vorsichtig auf sein Pult und mustert sie mit entsetztem Gesicht. Obwohl er nur flüstert, ist er in der Stille zu vernehmen: „Bei Praios ... was habe ich getan?! Ihr Zwölfe, vergebt mir ...!“
Kraftlos sinkt er in seinen Stuhl zurück, die Augen auf den Stein geheftet. Dann geht ein Ruck durch seinen Körper: Er packt den Hammer und schmettert ihn mit einem gewaltigen Hieb auf den Fokus, der mit einem Knall zerbirst.

Auch wenn es im ersten Moment nicht den Anschein hat, ist das Zerschmettern des Steins durch Mallorn das Beste, das den Pertineriums-Opfern passieren kann. Die Reue und Erkenntnis des Richters sind in diesem Moment so stark, dass sie den Menschen schlagartig ihren freien Willen zurückgeben!



Ausklang

Haben die Helden den Richter nur überführt, aber nicht bekehrt, so können sie den Fokus nutzen, um die Pertineriums-Abhängigen, die noch nicht vollends durchgedreht sind, zu beruhigen. Doch selbst wenn der Stein zerschmettert wurde, halten die Unruhen – wesentlich schwächer – noch einige Tage an. Immerhin sind sie längst nicht mehr so extrem, dass ein Einsatz von Waffen gegen die Bevölkerung notwendig ist.
Mit Cornweylers Hilfe kann bald genügend Gegenmittel hergestellt werden, um zuerst die schlimmsten Fälle der Pertineriums-Sucht zu kurieren und die Menschen schließlich gänzlich zu heilen. Es benötigt dennoch einige Zeit, bis alle Spuren der Ausschreitungen beseitigt sind.
Die Helden werden zu Mitgliedern des Rates der Helden akklamiert und sollen die Maßnahmen zur Wiederherstellung von Ruhe und Ordnung in der Stadt leiten.
Sollte Fuxfell noch leben, wird er zusammen mit Mallorn vor das Inquisitionsgericht unter Leitung von Gilbyra Steinhauer gestellt. Das Gericht verurteilt ihn, dem Beispiel Rohals des Weisen folgend, zu lebenslanger Verbannung auf die Insel Jilaskan.
Das Rezept für das Pertinerium wird – sofern es die Helden nicht vernichtet haben – in den Bleikammern der Stadt des Lichts weggeschlossen, auf dass es nie wieder seine zerstörerische Wirkung entfalte.
Die unnatürliche Frömmigkeit der Menschen schwindet, in Spelunken und Bordellen wird es laut, Laster und Verbrechen nehmen ihre angestammten Plätze ein und bald zeigen sich die Unterweltbanden neu belebt. Die Phexgeweihten errichten einen neuen geheimen Tempel in den Schatten an verborgenem, aber auffindbarem Ort.
Der Ruf der Badilakaner hat gelitten, auch wenn man sie als Opfer finsterer Machenschaften begreift. Die Stiftung *Gareth betet* wird aufgelöst, etliche Suppenküchen schließen und der Hunger kehrt zurück in die Häuser der Armen. Schon wenige Tage nach dem Ende des Wahns streckt sich den Helden wieder ein dürrer Bettlerarm bittend entgegen.

Der Lohn der Mühen

Für das Bestehen des Abenteuers erhält jeder Held **600 Abenteuerpunkte** sowie **acht Spezielle Erfahrungen** in passenden Talenten oder Zaubern. Denkbar wären *Alchimie*, *Menschenkenntnis*, *Heilkunde Seele*, *Gassenwissen* oder *Orientierung*. Sofern sie die Voraussetzungen erfüllen, können die Helden Ortskenntnisse für bis zu drei Stadtteile Gareths zu 3/4 Kosten erwerben. Die Kulturkunde Mittelreich kann sogar zu halben Kosten erlernt werden.
Die Helden erhalten geeignete *große* Belohnungen der Stadt Gareth (**Metropole** S. 50) und weitere Gaben von Organisationen Gareths, die den Helden Anerkennung zollen möchten. Zum Beispiel die *Villa Bardosruh* (**VV-24**), falls sie noch nicht im Besitz der Helden ist.

Anhänge

Dramatis Personae

Richter Jodruan Mallorn

Hintergrund: Jodruan Mallorn (*969 BF, SO 13, GT 5) war immer ein Diener und Förderer der Stadt Gareth, marschierte als Offizier bei den Spießbürgern, ließ sich in den Stadtrat wählen und als Richter einsetzen – kein ungewöhnlicher Weg in der Familie Mallorn, die seit vielen Generationen Amtsträger der Stadt stellt. Ungewöhnlich waren jedoch seine milden, häufig sehr traviagefälligen Urteile, mit denen er versuchte, Delinquenten auf den Pfad der Tugend zurückzuführen. Selbst die zunehmende Erkenntnis, dass Milde allein nicht reicht, um Verbrecher zu läutern, konnte ihn von seinem Weg nicht vollends abbringen.
All das änderte sich vor etwas mehr als zwanzig Jahren, als Mallorn und seine Familie Opfer einer Bande Straßenräuber wurden. Der Richter versuchte die Gesetzlosen davon zu überzeugen, von ihrem Tun abzulassen – was sie damit quittierten, dass sie ihn niederschlugen. Sein Vertrauter Elbrecht Fuxfell versuchte den Richter zu schützen, wodurch sich der Überfall in einen Kampf verwandelte. Schnell ging Fuxfell neben dem ohnmächtigen Mallorn mit zerschmettertem Bein zu Boden. Als beide wieder zu sich kamen, war die Kutsche ausgeplündert. Den Kutscher, Mallorns Frau und beide Kinder hatten die Räuber niedergemacht. Seit jenem Tag verhängt er drakonische Strafen: Wenn Milde das Verbrechen nicht bekämpfen kann, muss Härte die Menschen zu einem besseren Leben zwingen!
Aussehen: Mallorn ist eine hochgewachsene, energische Erscheinung Ende Sechzig. Sein Gesicht trägt harte, fast asketische Züge, die – vor allem im Gerichtssaal – häufig Missbilligung zum Ausdruck bringen. Der prächtige Kaiser-Alrik-Bart, die Zornesfalte über der Nasenwurzel und die weiße Perücke verleihen ihm ein äußerst respektables und unnahbares Äußeres. Er lächelt selten und lacht praktisch nie, doch machen die vielen Lachfältchen um die Augen deutlich, dass er einst ein froheres Gemüt besaß.





Charakter: Mallorn ist ein wortkarger Mann, der unnachgiebig gegen sich selbst und andere ist. Er fordert Disziplin und Anstand von jedem Menschen. Zügellosigkeit und Müßiggang hält er für die Vorboten von Unordnung und Verdammnis. Ausflüchte und faule Entschuldigungen kann er nicht ausstehen – nur Leute, die zu ihren Handlungen stehen, können sich seinen Respekt verdienen. Letzteres gilt sogar für die Angeklagten vor seiner Richterbank, auch wenn ihnen das nur selten ein milderes Urteil einbringt.
Obwohl er seinen weichen, mildtätigen Kern vor vielen Jahren in einen harten Panzer sperrte, schlummert er noch immer in ihm und äußert sich in seinem noch immer anhaltendem Engagement für die Ärmsten der Armen.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Jurist, meisterlicher Politiker, durchschnittlicher Offizier
Füchsischer Name: Firun**
Beziehungen: groß
Finanzkraft: groß (Stiftungsvermögen)
Verwendung im Spiel: Symbol für übertriebene Härte des Gesetzes; Schurke, der Gutes will, aber Böses heraufbeschwört

Eigenschaften: KL 16, IN 11, CH 17, Gerechtigkeitswahn, Einbildungen (überall Sünde und Verbrechen)
Talente: Menschenkenntnis 7, Überzeugen 12 (öffentliche Rede), Geschichtswissen 10, Götter und Kulte 9, Rechtskunde (Gareth) 15 (17), Staatskunst 11, Alchimie 11
Ausrüstung: Amtsrobe, Richterhut, Hammer, Halskette mit kirschgroßem Tigertopas (primäres Herz des Friedens)

Elbrecht Fuxfell

Hintergrund: Fuxfell (*978 BF) entstammt einer Garether Familie, die nie viel Geld besaß. Seine Eltern waren einfache, hart arbeitende Menschen, die sich stets an das Gesetz hielten. Sie ermöglichten ihrem Sohn den Besuch einer Schule, wo er Lesen und Schreiben lernte und so die Laufbahn eines Schreibers beim städtischen Gericht einschlagen konnte. Dort wurde er zum Amtsdiener und Vertrauten des Richters Mallorn. Im Gegensatz zu seinen Eltern oder dem Richter war Fuxfell nie der Überzeugung, dass ein Leben in Sitte und Anstand sich auszahlt – es ist einfach nur konform. Seine Position nutzte er ein ums andere Mal, um sich mit kleinen Gefälligkeiten ein einfacheres, besseres Leben zu erkaufen. Unter falscher Identität ging er in Bordelle und Rauschkrauthöhlen des Südquartiers, um seine Schmerzen im Bein zu vergessen und seinen wachsenden Gelüsten nach abseitigen Vergnügungen nachzugehen. Im Plan Mallorns sieht er endlich seine Gelegenheit gekommen, die ihm gebührende Stellung zu erlangen.
Aussehen: Der Habitus des Endfünzigers ist stets korrekt, braunes Haar und Bart sind nach der jeweils geltenden Mode gestutzt. Die vielen Jahre als Gerichtsschreiber haben einen nichtssagenden Ausdruck in seinem Gesicht festgefressen, der es Beobachtern sehr schwer macht zu erkennen, was Fuxfell tatsächlich denkt. Die permanenten Schmerzen in seinem steifen Knie lassen ihn sichtbar hinken.
Charakter: Fuxfell ist skrupellos und pervers. Er unterstützt vordergründig Mallorns Plan und lässt nicht erkennen, dass er in dem Richter nur das Werkzeug sieht, mit dem er seine eigenen Pläne verwirklichen kann. Er ist innerlich von Hass und Missgunst zerfressen und genießt es, Macht über andere zu haben, Leben zu zerstören und Menschen zu quälen. Je weiter der Plan des Richters voranschreitet, desto größere Probleme hat Fuxfell, seinen wahren Charakter zu verbergen. Er nutzt seine Position schamlos aus, um sich zu bereichern und seine Gelüste zu befriedigen. Er ist dabei aber clever genug, sein Treiben vor dem Richter zu verbergen – hinterlässt jedoch mehr und mehr Spuren, die ihm schließlich zum Verhängnis werden.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Intrigant, meisterlicher Schreiber
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: hinlänglich
Verwendung im Spiel: skrupelloser Gegner, Gehilfe des Schurken



MU 16	**KL** 15	**IN** 15	**CH** 12
FF 14	**GE** 12	**KO** 12	**KK** 11
LeP 31	**AuP** 32	**AsP** –	**KaP** –
WS 6	**MR** 7	**SO** 8	**GT** 0

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 8, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen; Größenwahn 4, Höhenangst 6, Lahm, Neid 7

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Alt-Gareth), Nandusgefälliges Wissen; Aufmerksamkeit, Ausweichen I (11), Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Waffenloser Kampfstil Bornländisch

Talente: Schleichen 9, Selbstbeherrschung 12, Sich Verstecken 8, Sinnenschärfe 6, Etikette 11, Gassenwissen (Kontakte) 11 (13), Menschenkenntnis 9, Schriftlicher Ausdruck (Schreiber) 12 (14), Sich Verkleiden 6, Überreden (Lügen) 11 (13), Fesseln/Entfesseln 6, Götter und Kulte 7, Kryptographie 9, Magiekunde 8, Rechtskunde 11, kundig in Aureliani, Bosparano, Alchimie 8, Heilkunde Gift 4, Malen/Zeichnen 6, Schlösser Knacken 5

Ausrüstung: Ring mit abnehmbarer Kappe, unter der ein Dorn mit Halbgift D sitzt; 3 Ampullen Schlafgift B, 12 Samenkapseln vom Bleichmohn (**ZooBotanica 252**), Siegel des Stadtgerichts (Legitimationszeichen, auch bei Torsperrungen und Notstand), Halskette mit blauem Topas (minderes Herz des Friedens als Fokus für das Pertinerium)

Besonderheiten: Fuxfell ist *Eidbrecher* (da er gegen die Segnung des Heims im Badilakanerhaus gehandelt hat).

Basiliskenzunge: INI 15	**AT** 16	**PA** 11	**TP** 1W6+2	**DK** H
Raufen: INI 16	**AT** 13	**PA** 13	**TP** 1W6(A)	**DK** H
Gehrock:	**RS** 0	**BE** 0	**GS** 7	

Verhalten im Kampf: heimtückisch (Giftring), nimmt Geiseln und kennt keine Skrupel, gibt gegen Überzahl auf

Das Pertinerium

Rezeptur

Gruppe: Rauschmittel
Beschaffung: 12 D / 3
Rezeptur: 2 Unzen Sonnenblumenkerne, 1 Unze Ochsenhirn, 2 Unzen Eichenlaub, 6 Unzen Brabaker Vitriol, 2 Unzen Nitrol, 2 Unzen Salz, 1 Skrupel Gold, 20 Unzen Alkohol, 1 Unze Ilmenblatt, 1 Greifenfeder, 1 kirschgroßer Topas

»So deyne Argumente nicht reichen und deyn Schwert zu schwach ist, um über das Volck zu herrschen, so gibt es eyn Mittel, auf dass sie dem Wort des himmlischen Herrschers folgen. Das Pertinerium wird sie gefuegig machen, solange sie taeglich davon speisen. Zu bereyten im Lichte des Praios, vorzugsweyse wenn sich seyn Mal hoch am Himmel zeigt. Zunaechst bereyte Koenigswasser: In eyne glesern Schal tu das Saltz zum Vitriol. Nachdem beydes sich vermischt, hast du die Saltz-Seure. Zu jener tu die zwey Uncen vom Nitrol. In diesem Mitthel loesse nun das Gold undt stells beiseit. Nun nimm das Laub der Eychn und das Ilmenblatt undt gebs mit dem Alcohol in ein irdnes Gefess. Stells unter PRAios Antlitz für drey Tag und gib, wenn des Herrn Mal am höchsten steht, je 12 Tropfen des Koenigswassers zu. Nun zerstoss das Ochsenhirn mitsamt der Samen in einem gueldnen Moerser und meng die zu Staub zherstossne Greyfenfeder bey. Seih ab das Laub und misch den Sud dem Hirne bei. Kochs auf bis sich alles hat verbunden. Was du nun erheltst, destillier ab und das klare Destillath ist was als Pertinerium bekannt. Die Menge reicht wohl um Nahrung fuer rund thausend Leuthen beizumengen, so es in nechsten sieben Jahre verwendet. Als Herz des Friedens und Focus deines Willens diene ein Topasz, der zumindeßt von Kirschgroesse sey. Dieser sey stets zugegen, wenn das Mitthel gebraut werde und werde mit dem fertigen Mitthel benetzet. Trage ihn am Leib, um deine Wünsche zu jenen des Volcks zu machen, welches sich am Speis des Pertinerium befleißigt.«
—*Horasiane di Soldono,* Die Alchimie der Sonne, *Gareth, 377 BF, Auszug aus dem Exemplar des Stadtrichters Mallorn, in späteren Versionen gestrichen.*

Labor: Alchimistenlabor
Probe: +6 / +5
Wirkung:
M: 1, 10, 11, 12, 26, 35, keine Wirkung
A-E: Das Pertinerium erfüllt die Konsumenten allmählich mit praios- und traviagefälligen Gedanken. Siehe weiter unten zu den detaillierten Auswirkungen.
F: desgleichen, jedoch werden die Wirkungsphasen in zehnfachem Tempo durchlaufen.
Verbreitung: 1
Merkmale: klare Flüssigkeit, die sehr bitter schmeckt und die Haut reizt; es ergeben sich 1 Schank / 10 Schlucke reines Pertinerium
Haltbarkeit: 1W6+3 Jahre
Preis: unverkäuflich, aber sicher 100 D wert
Meisterhinweis: Ursprünglich stammt die Rezeptur aus den Laboren der Priesterkaiserin Amelthona, die damit ihr zunehmend störrischer werdendes Volk zur Ruhe bringen wollte. Auch damals hatte das Mittel nach hervorragenden anfänglichen Erfolgen verheerende Nebenwirkungen, die die Priesterkaiser als *Namenlose Raserei* bezeichneten und einer Verfluchung durch den Dreizehnten Gott die Schuld daran gaben. Um die Unruhen, die daraufhin ausbrachen, wieder unter Kontrolle zu bringen, wurden sämtliche Pertineriums-Opfer von der Sonnenlegion niedergemacht. Zu diesem Zeitpunkt hatte die Rezeptur jedoch schon Einzug in das Werk *Die Alchimie der Sonne* gehalten, und wurde darin als Allheilmittel für unpraiotische Verhaltensweisen gepriesen. Die betreffenden Bücher sowie die Aufzeichnungen über das Expe-



riment wurden in der Stadt des Lichts weggeschlossen. Eines gelangte auf Umwegen in die Hände Richter Mallorns.

Reines Pertinerium

Mallorn füllt Pertinerium zur Verteilung in Tonflaschen (2 Schank, enthalten 2000 Tagesdosen) mit der Aufschrift *Celissengeist – Kräuteressenz* und in Phiolen (3 Flux, enthalten 240 Tagesdosen) zur tropfengenauen Applizierung ab.
In purem Zustand kann Pertinerium nur mit extremer Überwindung eingenommen werden (*Selbstbeherrschung*+15). Ein Schluck (0,1 Schank) verursacht für 1W6 SR je 1W3 SP/SR Säureschaden und führt direkt zu Stadium 2 der Pertineriums-Wirkung (100 Tagesdosen).

Analyse
Bei einer Analyse kann die Tinktur als alchimistisches Erzeugnis erkannt werden. Die Strukturanalyse (**WdA 173-177**) kann ergeben, dass es sich um ein Gift handelt (0-3 ZfP*) bzw. um Pertinerium (sofern dessen Existenz, Merkmale und Rezeptur bekannt sind). Es kann vermutet werden, dass es vorrangig auf den Geist des Opfers wirkt. Die vermuteten Zutaten und die geringe magische Signatur lassen darauf schließen, dass es sich um ein Produkt der *Alchimie der Sonne* handelt. (4-7 ZfP*). Es macht abhängig und lässt den Anwender bei regelmäßigem Konsum gesetzestreu, friedlich, ordnungsliebend, gastfreundlich und fromm werden (8-12 ZfP*). Bei längerem Konsum wird der Anwender jedoch zunehmend aggressiv und gewalttätig, bei Entzug ebenso. Eine Fokuskomponente ermöglicht dem Brauenden, die Konsumenten direkt zu manipulieren. (13-18 ZfP*)

Speisen mit Pertinerium

Bei einer zehnfachen Verdünnung (0,01 Schank Pertinerium, 10 Tagesportionen auf einmal) muss bei Einnahme eine *Selbstbeherrschungsprobe* bestanden werden, der Säureschaden beträgt einmalig 1 SP. Die maximale Konzentration, die Elbrecht Fuxfell anwendet, um Personen schnellstmöglich zu pertinieren, ist 3 Mahlzeiten mit zehnfach verdünntem Pertinerium (= 30 Tagesportionen pro Tag). Die übliche **Tagesdosis** beträgt 0,001 Schank (= 0,2 ml = 4 Tropfen), die in etwa 20 Unzen Speise gemischt werden. Je länger, die Opfer Pertinerium konsumieren, an desto mehr Dosen wollen sie gelangen. In den Gassen Gareths nehmen bald viele drei bis acht Dosen pro Tag ein.
Pertinerium kann in Brei, Suppen und Getränken gelöst werden. Wird die Speise auf eine höhere Temperatur als Kochendes Wasser gebracht, verliert das Pertinerium seine Wirkung, weswegen es z.B. nicht in Backteig verwendbar ist. Der bittere Geschmack der Tinktur lässt sich in gutem Essen und von verwöhnten Zungen höherer Schichten leicht herausschmecken, bei billiger Nahrung fällt er jedoch nicht sehr auf: *Sinnenschärfe (Riechen/Schmecken)* +9 / +6 / +3 / +0 / –3 bei *billigen / einfachen / besseren / teuren / Luxus*-Nahrungs- oder Genussmitteln. Darum setzt Mallorn es aus Angst vor Entdeckung zunächst nur bei der Armenspeisung ein.

Analyse
Aufgrund der starken Verdünnung ist eine Analyse, die herausfinden soll, „was in dem Essen ist und wie es wirkt", um zusätzliche 12 Punkte erschwert. Ergebnisse wie oben.

Bannung
ABVENENUM und Grosser Speisesegen entfernen das Pertinerium aus der Nahrung.

Das Herz des Friedens

Neben der alchimistischen Rezeptur braucht es noch einen *Herz des Friedens* genannten Fokus, um die Menschen mit dem Pertinerium kontrollieren zu können. Dabei handelt es sich um einen Topas, der ebenfalls regelmäßig mit der Droge benetzt werden muss. Jeder Abhängige ist empfänglich für die Schwingungen dieses Kristalls und vernimmt bewusst an das Herz ausgesandte Gedanken, Wünsche und Befehle des Fokusträgers und hält sie für seine eigenen. Der Fokusträger kann diese Manipulationen an alle ausgeben, oder an ausgewählte Personen, von denen er eine konkrete Vorstellung oder zumindest Kenntnis ihres Namens hat. Letzteres ist in Gareth immer mit dem Risiko verbunden, dass neben der eigentlichen Zielperson noch Namenspatrone betroffen sind. Die Befehle werden von den Opfern als innerer Drang, plötzliche Eingebung oder – wenn sie ihrem sonstigen Verhalten stark widersprechen – als fixe Idee oder Aussetzer wahrgenommen. Es existiert keine artikulierte Stimme im Kopf.
Um die Befehle geben zu können, muss man das Herz des Friedens mindestens einen Tag auf der nackten Haut getragen haben.
Es existieren zwei Herzen des Friedens: Der primäre Fokus wird von Mallorn als Teil seiner Halskette getragen. Er kann auf alle Pertineriumsopfer im Umkreis von drei Meilen wirken.
Mallorn ahnt nicht, dass Elbrecht Fuxfell sich inzwischen einen eigenen, minderen Fokus erschaffen hat. Dieser kann nur bis zu zehn Personen gleichzeitig konkrete Befehle erteilen, die nicht weiter als 200 Schritt entfernt sein dürfen. Fuxfell nutzt diesen Fokus um – verborgen vor dem Richter – seine privaten Pläne voranzutreiben.

Analyse
Ein Herz des Friedens besitzt als Teil eines Alchimikums eine schwache magische Aura. 12+ ZfP* einer Intensitätsbestimmung zeigen Tausende feinster Kraftfäden, die sonnenreifartig vom Edelstein ausstrahlen (nämlich zum Kopf eines



jeden einzelnen Pertineriumskonsumenten in Reichweite). Das Strukturergebnis einer Analyse zeigt Muster ähnlich den Merkmalen *Herrschaft* und *Verständigung* (0-3 ZfP*) Je größer die ZfP*, desto genauerer Aussagen können zur Wirkungsweise und Anwendung gemacht werden (vollständige Entschlüsselung: 19+ ZfP*).

Bannung
Ein Herz des Friedens kann unter einem VERSTÄNDIGUNG STÖREN und in einer BEHERRSCHUNG-BRECHEN-Zone nur erschwert seine Wirkung entfalten, ebenso in Zonen mit magiebannenden Liturgien. Die hierfür angenommen zu reduzierenden ZfP* sind 2W6. Für eine profane Zerstörung oder Entzauberung (z.B. DESTRUCTIBO, PURGATION) können eine Entzauberungsschwierigkeit von +4, 1 pAsP und 5 gespeicherte AsP angenommen werden.

Die Auswirkungen des Pertineriums

Die Wirkung des Pertineriums lässt sich grob in die folgenden fünf Stadien einteilen. Mit dem Genuss der ersten Tagesdosis Pertinerium befindet man sich in Stadium 1. Je 100 weitere Dosen führen ins nächsthöhere Stadium. Wer weniger als eine Tagesdosis am Tag zu sich nimmt, leidet unter Entzugserscheinungen (siehe **Gegenmittel und Heilung**). In Klammern finden Sie jeweils die Krankheits- oder Suchtstufe die für die Pertineriumsabhängigkeit im jeweiligen Stadium gilt.



Ein typischer Konsument in Gareths Gassen befindet sich drei Monate in Stadium 1, zwei Monate in Stadium 2, einen Monat in Stadium 3, zwei Wochen in Stadium 4 und anschließend in Stadium 5.

Stadium 0: Das Opfer hat nie Pertinerium genossen oder einen vollständigen Entzug hinter sich.

alle Stadien ab Stadium 1: Pertinerium-Konsumenten entwickeln einen unangenehm stechenden Mundgeruch, der an bittere Mandeln erinnert, aber nur aus unmittelbarer Nähe wahrnehmbar ist. Der Geruch wird umso ausgeprägter, je länger das Opfer Pertinerium konsumiert.

Stadium 1 (keine Suchtstufe): Das Opfer spürt leise Abneigung gegen „verbotenes" oder unanständiges Verhalten und eine ebensolche Neigung, praios- bzw. traviagefällig zu handeln. Direkte Befehle des Fokusträgers erreichen das Opfer (noch) nicht. Die Abhängigkeit ist nur schwach ausgeprägt, das Opfer versucht unbewusst weitere Dosen des Mittels zu sich zu nehmen. Der Entzug äußert sich in leichter körperlicher Unruhe.

Stadium 2 (Suchtstufe 2): Das Opfer meidet Gesetzbruch und Lotterleben. Ab diesem Stadium fühlt es sich richtig an, den Prinzipien Praios' und Travias zu folgen. Befehle des Fokusträgers werden als unterbewusste Wünsche wahrgenommen. Der unangenehme Geschmack des Pertineriums beginnt für das Opfer zu schwinden. Es spürt Verlangen nach der Speise, die üblicherweise seine Pertineriumsdosis enthält.

Stadium 3 (Suchtstufe 4-8): Das Opfer verspürt einen starken Widerwillen gegen alles Phexische und – etwas milder – Rahjagefällige. Das Leben nach den Geboten Praios' und Travias ist das einzig Richtige. Langsam erwacht Jähzorn (ein Drittel der Giftstufe) gegen ungefälliges Benehmen. Die Befehle des Fokusträgers erscheinen dem Opfer wie starkes eigenes Verlangen, das es nach Möglichkeit zu befriedigen sucht. Die Abhängigkeit verstärkt sich massiv. Der Geschmack des Pertineriums ist für das Opfer nicht mehr wahrnehmbar.

Stadium 4 (Suchtstufe 10): Der Unwillen gegen alles Praios- und Traviaungefällige nimmt nun deutlich gewalttätige Züge an: *Jähzorn* in Höhe der halben Giftstufe. Wird er ausgelöst, kommt es bei 1-2 auf W20 zu einem *Blutrausch*. Die Befehle des Fokusträgers sind Gesetz und müssen ohne Rücksicht auf Verluste umgesetzt werden. Ein Befehl zu gewalttätigem Vorgehen entfesselt leicht den Jähzorn des Opfers. Im Zustand des Jähzorns nimmt das Opfer keine Befehle des Fokusträgers mehr wahr. Nahrung ohne Pertinerium schmeckt für das Opfer fade, während solche mit Pertinerium einen angenehmen Geruch verströmt und starkes Zufriedenheitsgefühl beim Opfer erzeugt.

Stadium 5 (Suchtstufe 15): Der *Jähzorn*, in voller Höhe der Giftstufe, gleicht einer Raserei gegen alles Praios- und Traviaungefällige, die sich auch gegen das Opfer selbst richten kann (*Blutrausch* bei 1-15 auf W20 nach ausgelöstem Jähzorn). Die Ansicht, was götterungefällig sei, ist oft wahnhaft und nicht rational. Die Gebote Praios' und Travias hämmern ständig auf das Opfer ein, was es früher oder später in den Wahnsinn treibt. Die Opfer sind in diesem Stadium der Kontrolle des Fokusträgers entzogen, das Herz des Friedens erreicht sie nicht mehr. Die Dosierung des Pertineriums in den Speisen der Armenküchen reicht nun nicht mehr aus, um die Sucht zu befriedigen.



Erklärungen der Opfer

Opfer des Pertineriums versichern ab Stadium 2, äußerst zufrieden mit ihrer neuen Überzeugung und Lebensweise zu sein. Haken die Helden nach, seit wann das denn so ist, bekommen sie recht vage Antworten: zwei, drei Monate vielleicht. Niemand kann einen konkreten Zeitpunkt nennen, an dem ihn die Erleuchtung überkam. Auf die Frage, was die neue Frömmigkeit denn ausgelöst hat, ernten die Helden nur verständnislose Blicke: Als ob es dafür einen Grund bräuchte! Helden, denen eine *Menschenkenntnis*-Probe +10 gelingt, können in diesem Moment einen kurzen Ausdruck tiefer Verwirrung über das Gesicht des Gegenübers huschen sehen, bevor es anfängt, seinen gewohnten Sermon über die göttlichen Gebote abzuspulen. Lassen die Helden nun nicht locker und dringen weiter geschickt auf das Pertineriums-Opfer ein, geraten sein eigener unterdrückter Wille und die Beherrschung in Konflikt und es erleidet einen Wutanfall. Bei 1-(Suchtstufe) auf einem W20 steigert es sich in einen Blutrausch hinein. Nachdem der Anfall abgeklungen ist, reagiert das Opfer beschämt auf seine unbeherrschte Art, tadelt aber zugleich die Helden wegen ihrer blasphemischen Fragen.

Untersuchungen

Analyse zu wirkender Magie (ODEM, ANALYS, ...): Die durch alchimistische Kräfte erzeugte Wirkung hat nur eine schwache magische Strahlung und ist schwierig am Opfer zu untersuchen. Für die Intensitätsuntersuchung (**WdA 172**) ergibt sich ein Zuschlag von +18 durch Analyse-Schwierigkeit und sonstige Modifikatoren. Bei einer Strukturanalyse gilt eine Analyse-Schwierigkeit von +12. Zu den möglichen Ergebnissen siehe oben bei der Analyse des Pertineriums. Es ist durch diese Methode am Opfer nicht festellbar, aus welcher Quelle (Einnahme eines Alchimikums) die Wirkung stammt.

SENSIBAR (–3): Der SENSIBAR gelingt auf Pertineriums-Opfer überraschend einfach und offenbart, dass die Opfer große Zufriedenheit empfinden, wenn sie sich an die Gebote Praios' und Travias halten. Bei (15 - dreifaches Stadium) ZfP* wird deutlich, dass die Betroffenen negativ auf Personen reagieren, die den Geboten zuwider handeln. Das geht bis hin zu pulsierend aufflackerndem Hass.

BLICK IN DIE GEDANKEN: In den Gedanken des Untersuchten wiederholen sich immer wieder einzelne Schlagworte, die zunächst kaum wahrnehmbar sind (Stadium 1), später förmlich auf den Anwender einhämmern (ab Stadium 4): RECHT!, ORDNUNG!, GÜTE!, BARMHERZIGKEIT!, AUFRICHTIGKEIT!, usw. Je höher das Stadium, desto mehr beherrschen sie das Denken des Opfers und sind schließlich das Einzige, wonach es lebt und strebt. Ab Stadium 4 braucht es die Variante *Tiefentelepathie* um die tief verschütteten Reste der Persönlichkeit des Opfers auszumachen. Der Hellsichtige stößt auf völlige Verwirrung über das eigene Denken und Handeln und das überwältigende Verlangen, sich bis zum Erbrechen mit Brei vollzustopfen. Daraus kann er schließen, dass das Opfer unter permanenter Beeinflussung steht, fast einer Hypnose ähnlich.

***Heilkunde Krankheit* +(10 minus Suchtstufe) / PESTILENZ ERSPÜREN +3:** Der Anwender erkennt, dass das Opfer an einer starken Abhängigkeit leidet. Die einzige Möglichkeit für eine profane Heilung wäre ein wochenlanger Entzug, der wegen seiner Begleitsymptome für Opfer in höheren Stadien tödlich enden kann.

Behandlung

Sowohl die andauernde Frömmigkeit als auch die kurzfristige Raserei eines Pertineriumsopfers sind Geisteszustände, die sich durch eine weitere Manipulation des Geistes bekämpfen lassen. Dazu sind Beherrschungs- oder Einflusszauber geeignet oder auch Liturgien wie Aller Welt Freund (Aves, IV, G), Ascandears Hingabe (Rahja, III, P), Dorlens Verbrüderung (Rahja, VI, PPP), Harmoniesegen (allg., I, P), Heiliger Befehl (allg., II, P), Swafnirs Ruhelied (Swafnir, I, P), Wundersame Blütenpracht (Tsa, I, Z). Allerdings beenden sie nicht generell die Auswirkungen des Pertineriums, sondern bekämpfen nur temporär die Symptome.

Die direkte Kontrolle durch ein Herz des Friedens kann durch VERSTÄNDIGUNG STÖREN, BEHERRSCHUNG BRECHEN (gegen angenommene 2W6 ZfP*) beeinträchtigt oder beendet werden.

Heilung

Heilkunde Gift, ein Antidot, KLARUM PURUM oder Kleiner Giftbann können nur eine Einnahme von Pertineriums bekämpfen, die in den letzten 24 Stunden erfolgt ist. Die angenommene Giftstufe entspricht: 1 pro Tagesdosis. Alle zuvor aufgenommenen Mengen hat der Körper verarbeitet.

Heilkunde Krankheit: Es ist außer dem Entzug (siehe unten) keine Möglichkeit bekannt, wie die Pertineriumssucht mit profanen Mitteln beendet werden kann.

Die unter **Magische und göttliche Heilung** in **WdS 153** erwähnten Möglichkeiten können teils augenblicklich alle Auswirkungen des Pertineriums beenden. Zudem können folgende Liturgien dienlich sein: Rahjas Freiheit (Rahja, IV, P), Reichung des Amethyst (Rahja, I, P), Segen der Hl. Noiona (Boron, Travia, Rahja, III, P), Vertreibung des Dunkelsinns (Praios, Hesinde, IV, P). Keine der Methoden ist für eine Anwendung auf ganze Menschenmassen geeignet. Die Liturgien lassen sich maximal auf eine Anwendung für 10 Personen aufstufen (PP).

Um ein alchimistisches Gegenmittel zu entwickeln, muss die Rezeptur des Pertineriums bekannt sein und der Entwickler muss Zugang zu den Zutaten haben. Das Gegenmittel ist



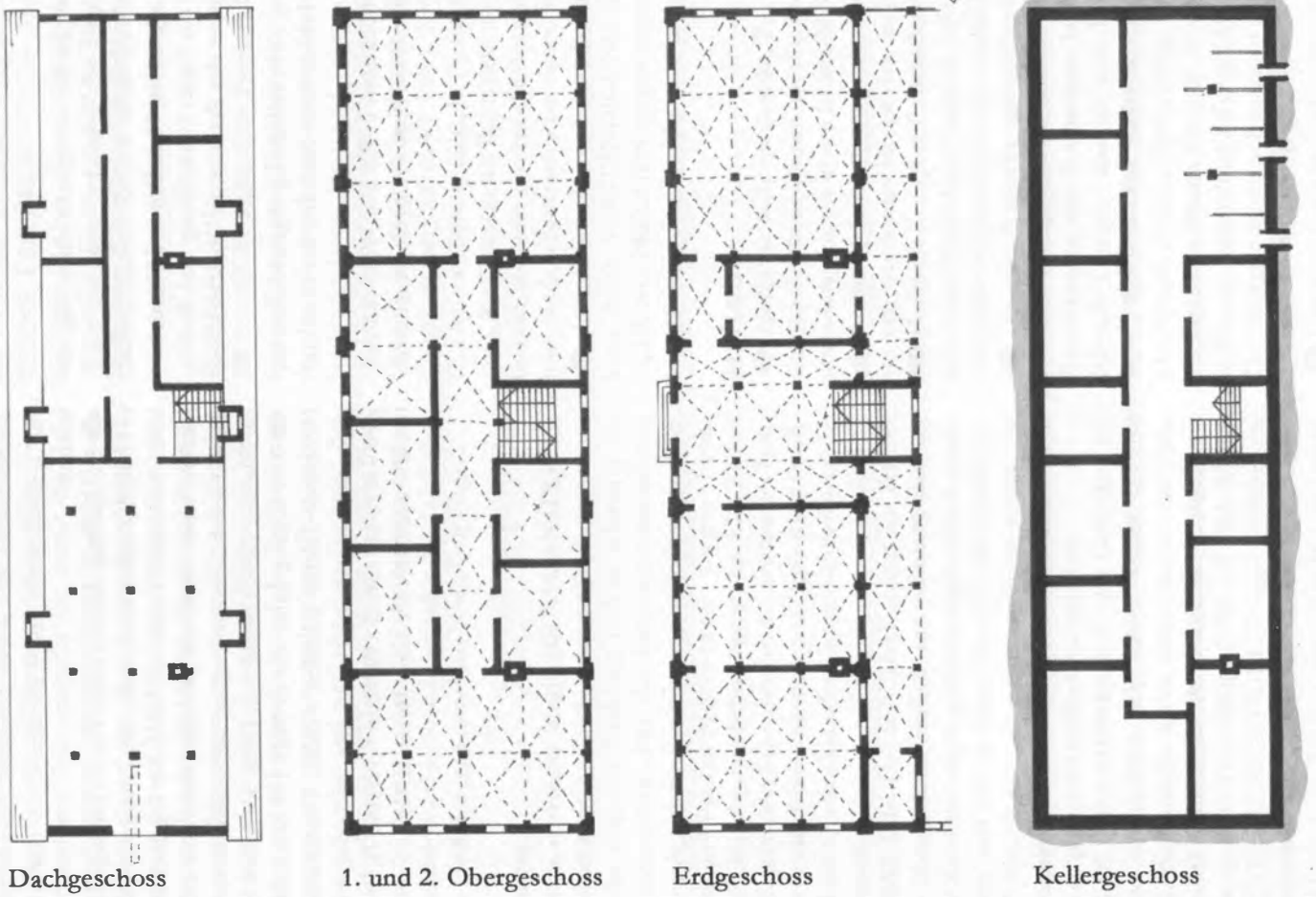
entwickelt, wenn aus *Alchimie*-Proben +12 die Summe von 36 TaP* angesammelt werden kann. Jede Probe dauert 3 Arbeitstage und verbraucht eine Charge Zutaten. Jede Halbierung der Probendauer zur Verkürzung der Entwicklungszeit bedeutet zusätzliche +4 auf die *Alchimie*-Proben.

Entzug

Wird ein Pertineriumsopfer für wenigstens einen Tag am Konsum gehindert, zeigen sich deutliche Anzeichen einer Abhängigkeit: Schweißausbrüche und Schwindelanfälle, die sich sehr schnell in aggressives Verhalten und Tobsuchtsanfälle steigern. Wenn das Opfer Entkräftung und Anfälle überlebt, kann der Körper das Pertinerium ausschwitzen. Im Detail:

- So lange der Entzug nicht vollständig abgeschlossen ist, verbleibt das Opfer im Pertineriums-Stadium, das es zuletzt erreicht hatte.
- Der Entzug dauert Suchtstufe in Wochen. Wird während des Entzugs auch nur eine Dosis Pertinerium eingenommen, bricht der Entzug ab; ein neuer Entzug beginnt wieder bei 0 Wochen. Nach vollständig abgeschlossenem Entzug befindet sich das Opfer wieder in Stadium 0.
- Jeden Tag des Entzugs steigt der *Jähzorn* des Süchtigen um einen Punkt bis zu einem Maximalwert in Höhe der Suchtstufe. Bei jedem Zornanfall besteht eine Chance von 1–(Suchtstufe) auf W20, dass es zu einem *Blutrausch* kommt.
- Der Süchtige erleidet jeden Tag des Entzugs Erschöpfung in Höhe der halben Suchtstufe. Alle Talentproben sind um die halbe Suchtstufe erschwert, Schlechte Eigenschaften (außer Jähzorn, siehe oben) um die halbe Suchtstufe erhöht. Sinkt die KO durch Überanstrengung auf 0 oder darunter, erleidet der Süchtige täglich Schaden in Höhe der halben Suchtstufe.
- Der Entzug kann wie in **WdS 159** beschrieben, durch Heilkunde-Talente gelindert werden. Unterstützend helfen gegen die Entkräftung Heilkräuter, und -zauber und Liturgien wie ANRUFUNG DER ERDKRAFT (Peraine, II, P) und LOHN DES UNVERZAGTEN (Peraine, Travia, II, G).

Ordenshaus der Badilakaner



AVENTURIEN





GASSENHELDEN

ABENTEUER IN GARETH

Mit diesem Abenteuerband können Sie direkt in die größte Stadt Aventuriens eintauchen – die Kaiserstadt Gareth. Das Buch enthält allgemeine Informationen und nützliche Tipps zum Spiel in der Kaiserstadt sowie vier Szenarien in den Gassen der Metropole und bietet Herausforderungen für Helden aller Erfahrungsstufen, von *Einsteiger* bis *Experte*.

Begeben Sie sich auf eine abenteuerliche Schatzsuche in den Straßenschluchten, entdecken Sie das Geheimnis der legendenumwitterten Gargyle, erkunden Sie die zerklüfteten Hänge des Gesplitterten Berges oder die wechselhafte – und nicht immer ungefährliche – Vergangenheit der Kaiserstadt. Lernen Sie Gareth in der dreiteiligen Stadtkampagne **Gassenhelden** von seiner dunklen Seite kennen, in der sich Ihre Helden zwischen Gesetz und Verbrechen behaupten müssen.

Die größte Stadt des Kontinents erwartet Sie und die einzige Grenze ist Ihre Phantasie!

Dieses Buch enthält Informationen nur für den Spielleiter.

ULISSES SPIELE

Aventurischer Bote

Ausgabe Groß-Gareth • Praiostag, 22. Praios 1036 BF • 2 Silbertaler

Unabhängiges Journal für die Reichsstadt Gareth, die Städte Neu-Gareth und Meilersgrund sowie Rosskuppel; Offizieller Anzeiger für Groß-Gareth und die umliegenden Gebiete, Kurier der Stadträte, Mitteilungsorgan der Tempel, Zünfte und Gilden.
Verteilung in den Häusern und Kontoren Stoerrebrandts kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld!

Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns.
Ansonsten gilt:
»Schaffe geduldig und zufrieden,
was nicht fertig wird, bleibt liegen.«

Patrizierhochzeit geplatzt

Khorena Karfenck brennt mit Gerbermeister durch

Es hätte die Hochzeit des noch jungen Jahres werden sollen: Die Häuser Groterian und Karfenck sollten sich durch die Hände von Eboreus Groterian und Khorena Karfenck verbinden. Gerade für letzteres Haus wäre damit ein bedeutender Schritt zu einer Rückkehr in die Reihen der respektabelsten Familien der Stadt getan.
Doch die Ehe kam nicht zustande. Vor dem Altar des Travia-Tempels warteten am 20. Praios der Bräutigam und zahllose Ratsherren, Zunftmeister, Adlige, Veteranen der Spießbürger und andere Würdenträger Gareths auf die neunzehnjährige Braut. Doch diese ist ihrer Mutter und ihren Zofen entwischt, ließ nur noch durch eine Subalterne mitteilen, dass ihr Herz anderweitig vergeben sei und sie unmöglich die vom Vater arrangierte Hochzeit begehen könne. Dieser, Familienoberhaupt Landor Karfenck, schäumte, zerstörte Tempelbänke und stieß Morrdrohungen gegen seine Tochter aus. Er hätte wohl noch Schlimmeres getan, wenn ihn nicht Vater Ganstreu mit Heiligem Befehl zur Ruhe gerufen hätte.
Wie unserer gut unterrichteten Postille zu Ohren kam, ist derjenige, welchem Khorenas Herz gehört ein Gerbermeister aus Meilersgrund, welcher Movert Lomp heißt. Am selben Tag ehelichte die junge Karfenck diesen Mann in einfacher Zeremonie, gesegnet an einem kleinen Travia-Schrein von einer Geweihten aus den Elendshäusern. Der Stern der Karfencks, er scheint vorerst nicht zum Emporsteigen bestimmt.
Kerry ui Brioghan



Raubritter verlegt Wege

Obacht, Reisende und Fahrende auf dem Weg gen Süden. Ritter Bardolph von Greifenstolz hat in seinem Hader mit der Stadt Gareth angekündigt, die Landstraße nach Wandleth und die Reichsstraße II nach Punin zu sperren und von jedem Vorüberkommenden „Wegzoll“ zu verlangen. Dafür will er allen Reisenden Schuldscheine ausstellen, mit denen sich diese an den Stadtrat Gareth zu wenden haben, da der Stadtrat ihm noch eine hohe Streitsumme schuldet. Uns erreichten erste Berichte, dass Ritter Bardolph seine Drohung wahrgemacht hat: Diverse Fuhrwerke und Gruppen von Reisenden wurden bereits von seinen Waffenknechten überfallen. Nach Auszug von 50 Spießbürgern, zogen sich die Schergen zeitweise in Wälder zurück, werden aber zweifellos über kurz oder lang wieder ihren Raub erproben.
Der Stadtrat empfiehlt Reisenden, diese Wege zu meiden und sich den Schergen des Adligen nur bei angemessener Bewaffnung entgegen zu stellen. Er stellt gleichzeitig richtig, dass keinerlei Auszahlung auf von Ritter Bardolph ausgestellte Schuldscheine erfolgt.

Das Pferd. Der Reiter.
Die Botschaft.
Reitkunst in Perfektion!
Dafür steht das geflügelte ‚B'.
Aufnahmeprüfung
der Beilunker Reiter
am 24. bis 27. PRAios
Haupthaus der Reiter,
Arenaviertel
mit Gaukelei, Süßgebäck und
Gebräu von Eichstätter
Besubelt die künftigen Helden der
berittenen Post!

Ein Fall für die Noioniten

In Rosskuppel ist eine Lederin dem Wahn verfallen, drei Tage nachdem sie eine neue Behausung zur Miete bezogen hatte. Die Frau entzündete nächtens zahllose Kerzen und Laternen, setzte sich auf das Dach und schrie „Sie kommen aus dem Boden!“ und „Das Licht können sie nicht überwinden.“ Zum Himmel flehte sie, dass „glitzernde Schwingen“ sie forttragen müssen. Nachdem sie zwei Passanten als „verseucht von den Bodenschwaden“ beschimpft und attackiert hatte, brachte man sie ins Kloster der Hl. Noiona. Die Heilige Inquisition vermutete Trümmerteile der Fliegenden Festung im Mauerwerk oder Erdreich um das Haus, doch eine Lanze der Inquisition unter Inquisitionsrätin Gilbyra Steinhauer wusste keinen Beweis dafür zu erbringen. Das Haus steht für's Erste unter dem Bann der Kirche. Haus Burkherdall hat als Eigentümer dagegen Protest eingereicht.

Dreister Diebstahl in der Weststadt

Ein ungewöhnlicher Einbruch ereignete sich in der Nacht auf den 17. Praios in der Weststadt. Die Diebe brachen in die stadtbekannte Schnaps-Brennerei Pirol ein und entwendeten mehrere Fässer reinsten Destillats. Palinai Pirol, Hoflieferantin des Kaiserhauses, beklagt das Verschwinden von vier Fässern edelsten Brandes aus ihrem Reifelager. Die Diebe drangen über den Hinterhof in die Brennerei ein. Dabei brachen sie zunächst das Hoftor auf und machten sich danach an der von innen verriegelten Tür zur Lagerhalle zu schaffen. Da hier kein Durchkommen war, drücken sie eine teure Glasscheibe ein und entriegelten die Tür von innen. Aus dem Lager entwendeten sie den Alkohol. Warum sie sich dabei auf nur vier Fässer beschränkten, konnte nicht ermittelt werden – im Lagerhaus stapelten sich dutzende weitere Fässer. Ob die Diebe sich mit der Beute ein paar lustige Tage machen werden, ist fraglich, da der gestohlene Brannt überaus hochprozentig war und nicht pur zum Trinken verwendbar ist. Die Stadtgarde ermittelt und ruft mögliche Zeugen auf, sich in der Wachstube am Greifentor zu melden.

Mikail Bauer

Schluss mit der Verwirrung der Massen!

Jeden Tag setzen die Jünger der Hesinde den einfachen Gemütern unserer schönen Stadt mit Lesen, Schreiben und Rechnen zu. Ihre frevlerische Volksbildung' zerstört Demut, Glaube und Glück der Menschen. Nur wer von PRAios ausersehen ist, die Bürde der Gelehrsamkeit zu tragen, soll diese annehmen. Alle anderen wirft das geschriebene Wort in Wirrnis.

Versammelt Euch! Zu erheben Euer Wort gegen die unbotmäßige Volksbelehrung durch die Hesinde-Jünger vor dem Hesinde-Tempel der Weststadt an jedem Windstag zur Mittagsglocke.

Guldana von Streitzig, Lichthüterin

„Praios kennt Gnade, ich nicht."

Richter Mallorn greift wieder durch

Sie hielten es für einen gelungenen Streich: Drei feierfreudige junge Frauen von eigentlich guter Erziehung kamen am 3. der Namenlose Tage von einer nicht näher genannten Festivität, wie sie manche Mitbürger sündhafterweise gerade in der verfluchten Zeit zwischen den Jahren abzuhalten pflegen. Dabei kam ihnen bei trunkenem Geiste in den Sinn, Speichermeister Esindio Lastrano, dem Übergeordneten einer der Frauen, die ihn vor Gericht als ungerecht beschrieb, einen Streich zu spielen. Sie rüttelten an Tür und Fensterläden des Hauses des Speicherherren, ließen gar schröckliche Laute ertönen, als kämen sie wie von einem Spuk. Der Speicherherr indes war nicht zugegen und demzufolge auch nicht zu erschrecken. Wohl aber seine schwangere Tochter welche in Panik ob der Geräusche die Treppe herunterfiel und mit blutigem Hemd sich zitternd erhob. Der Medicus wußte nur noch festzustellen, dass das ungeborene Kind niemals leben wird.

In der Verhandlung vor dem Hochgericht der Stadt ließ Richter Mallorn keine Ausreden der drei Frauen – eine Schreiberin des Speicheramtes, eine Zinngießergesellin und eine Schreinpflegerin des Praios – zu. Sie erdreisteten sich gar, Speichermeister Lastrano mit haltlosen Anschuldigungen zu beschmutzen und ihm Vergewaltigung und Veruntreuung vorzuwerfen. Richter Mallorn sprach die Angeklagten des Herumpöbelns und Friedbruchs, der Verunglimpfung, der schweren Körperverletzung, der fahrlässigen Tötung tsagefälligen Lebens und der Frevelei an den Gesetzen der Zwölfe schuldig. Hart, aber gerecht ergingen die Urteile: Die Schreiberin soll drei Tage im Schandkäfig ausgestellt werden und anschließend am Rad den Tod finden, den beiden anderen Frauen soll die Zunge gespalten und ein Mal auf die Wange gebrannt werden, anschließend werden sie aus Alt-Gareth verbannt und mögen nicht wieder zurückkehren. Praios ist mit Richter Mallorn: Er setzt Zeichen wo sie nötig ist, denn das Verbrechen versteht nur eine Sprache: die ganze Härte des Gesetzes.

Baltram von Liepenberg

Schenk Dir was besonderes ein.
Feinste Valposella „Perfekter Pirol", gehaltvoller Weinbrand, Alchimistische Alkohole

Palinai Pirol & Söhne
– Kaiserliche Hoflieferantin –
Gänsegasse, Weststadt

Ausschreitungen beim Imman

Knapp zwei Wochen nach den Garether Stadtmeisterschaften waren die *Rebellen von Gareth* und die *Eschenroder Eber* müde und erzielten ein 3:2 bei einer belanglosen und uninspirierten Partie. Das Publikum war hingegen noch lange nicht satt und beschäftigte sich mit Keilereien und Wurfgeschossen selbst. Auf der Osttribüne gab es 17 Verletzte. Ein Feuer konnte nur dank zweier anwesender Zauberer von der Akademie Schwert & Stab schnell gelöscht werden. Als Vandra Berlind, Kapitänin der *Rebellen*, das Publikum um Frieden ersuchte, wurde sie von einem geworfenen Stein am Hals getroffen. Berlind fällt für zwei Wochen aus. Der Werfer brach sich zwei Rippen, als Berlind zur Antwort auf den Angriff den Ball in seine Richtung hämmerte.

Die Sterne – Euer Schicksal

Meisterastrologe Nando Durian, der Weise der Sterne, offenbart exklusiv im Aventurischen Boten, was der Himmel im Rondra-Mond für Euch bereithält.

Aves – Alle Hindernisse werden sich in Wohlgefallen auflösen. Jetzt ist Zeit, zu handeln. Aber lasst Euch nicht erwischen!

Horas – Zuviel Selbstzufriedenheit macht blind. Hinterfragt und zweifelt hin und wieder. Jetzt wollen Absprachen bestätigt, Verbindungen überprüft werden.

Kor – Auch wenn Euch der Kragen platzt, lasst dem Zorn nicht freien Lauf, sonst trifft er den Falschen. Spart ihn auf, der wahre Übeltäter wird sich bald erweisen.

Levthan – Habt gut acht! Ein Scheitern liegt nahe, doch darin liegt auch neue Gelegenheit. Verschließt Euch nicht der Möglichkeiten.

Marbo – Es hat lange genug gedauert und es zehrte an Eurem Frieden. Für den Wechsel ist nun ein günstiger Moment. Die Liebe wird Euer Herz erwärmen.

Nandus – Seid weise und bewahrt Geduld. Eine hastige Tat richtet mehr Schaden an als dass sie nützt.

Simia, Ucuri – Die Einflüsse sind gering, die Wandelsterne zeigen keine klaren Zeichen.

Aventurischer Bote

Ausgabe Groß-Gareth • Praiostag, 29. Praios 1036 BF • 2 Silbertaler

Unabhängiges Journal für die Reichsstadt Gareth, die Städte Neu-Gareth und Meilersgrund sowie Rosskuppel; Offizieller Anzeiger für Groß-Gareth und die umliegenden Gebiete, Kurier der Stadträte, Mitteilungsorgan der Tempel, Zünfte und Gilden.
Verteilung in den Häusern und Kontoren Stoerrebrandts kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld!

Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns.
Ansonsten gilt:
»Sind Straßen versperrt, Häuser in Brand, Knechte auf dem Marsch, schallt es laut durch Stadt und Land: „Ritter Bardolph juckt das Gesäß"«

‚Buntig' diffamiert Ratsherrin

Auf der Außenmauer des Droms ist eine neue Schmiererei jenes feigen und verzogenen Subjekts erschienen, das man den „Buntig" nennt. Zerlumpte Gestalten aus dem Drom und Bürger, die offenbar einen eklatanten Mangel an Geschmack und Respekt aufweisen, haben sich bereits vor der Zeichnung dem Gekicher und Gegacker hingegeben, als die Stadtgarde das schändliche Objekt bemerkte und die Menge zur Zerstreuung aufforderte. „Zerstreuung haben wir längst gefunden" antwortete ein Tobrier frech. Die Schmiererei stellte Ratsherrin und Siegelherrin Amilia Groterian in obszöner Pose mit einem Drachen dar, der mit ‚Patrizier' beschriftet war. Sie fütterte ihn mit Fleischstücken aus sterbenden Pferden mit der Aufschrift ‚Bürger', ‚Arme' und ‚Kirchen'. Von der Siegelherrin war keine Stellungnahme zu erreichen. Es wurde bekannt, dass die Familie Groterian das Kopfgeld auf Ergreifung des „Buntigs" auf 10 Goldstücke erhöht hat.

Wasser aus den Tiefen

Nach ergiebigen Regenfällen Mitte Praios hatten Kellerwände im Hotel *Alter Kaiser* zunächst tropfenweise Feuchtigkeit entlassen, dann tat sich am vergangenen Feuertag ein Riss im Gemäuer auf und klares Wasser überflutete Vorrats- und Lagerräume. Die herbeigerufene Gilde der Brunnenmeister stellte fest, dass hinter der Wand ein bislang nur vermutetes Aquädukt verlief, welches vermutlich durch eine alte zwergische Pumpe mit Wasser aus den Tiefen Untergareths gespeist wird. Radrik Bugenhog versprach, den Kanal trockzulegen, ging bald darauf in die labyrinthischen Tiefen unter der Stadt und drei Tage später wurde sein Wort Wirklichkeit: Der Kanal fiel trocken. Das Aufräumen in den Kellerräumen hat begonnen.

Großbrand im Südquartier verhindert

Alchimist im Feuer umgekommen

Durch das beherzte Eingreifen mutiger Nachbarn und Passanten konnte ein Großbrand im Sonnengrund verhindert werden. Wie Nachbarn bemerkten, stand das Labor des stadtbekannten Alchimisten Helmbrecht Geese plötzlich in Flammen. Sofort wurde die Nachbarschaft zusammengetrommelt, doch die ersten Löschversuche scheiterten. Im Umkreis des Gebäudes existiert kein Löschteich, somit fehlte das Wasser zum Löschen. Doch die für ihre guten Taten bekannte Stiftung ‚Gareth betet', die im gegenüberliegenden Haus eine Suppenküche betreibt, öffnete den Zugang zu ihrer Zisterne, so dass ein Übergreifen des Feuers auf die Nachbargebäude verhindert werden konnte. Von Geeses Labor blieben nur rauchende Trümmer, in denen die verkohlten Überreste des Alchimisten entdeckt wurden. Lobend erwähnt werden muss an dieser Stelle eine Gruppe von zufällig anwesenden, unbekannten Passanten, ohne deren selbstlosen Einsatz der Brand wohl nicht hätte gelöscht werden können.
Als Ursache des Brandes wird Brandstiftung vermutet. Obwohl Geese im Sonnengrund allgemein als mildtätig bekannt war, schien er es faustdick hinter den Ohren zu haben. Wie inzwischen ermittelt werden konnte, nutzte er zwielichtige Methoden um an alchimistische Ingredienzien zu gelangen. Dabei hatte er sich allem Anschein nach mit den falschen Leuten eingelassen. Wie Zeugen berichten konnten, war Geeses letzter Besucher ein Schläger Namens Bomil Fedor, der sich im Südquartier einen Namen gemacht hat. Nachdem dieser im Streit das Labor verlassen hatte, schlugen auch schon Rauch und Flammen aus den Fenstern.
Mikail Bauer

Brotpreis steigt auf 4 Heller

Die Bäckerzunft hat den Preis für einen Laib Garether Gerster auf 4 Heller angehoben. Grund sind die dürftige Getreideernte im westlichen Garetien und diverse Fehden in Eslamsgrund, die dortige Überschüsse auffraßen. Nahrungsmitteldiebstähle häufen sich, auf den Märkten in den Armenvierteln entzündet sich Streit um Gebäck und Grieß. Die Zahl der Hungertoten im Monat Praios liegt geschätzt bei 20. Die Travia-Tempel bitten um Spenden. Hoffnung liegt auf den Getreidelieferungen aus Hartsteen, die in dieser Woche die Garether Märkte erreichen sollen. Der Stadtrat hat ein Halbbanner der Waisenmacher in Sold genommen, um die Fuhrwerke zu beschützen.
Mikail Bauer

50 Dukaten Belohnung!
Für Hinweise zum feigen Mord an unserem Neffen Eran Altacker, die zur Ergreifung des ehrlosen Täters führen. Die Untat fand in der Nacht zum 22. Praios in der Weststadt statt.
In Trauer und Zorn
gez. Jam Altacker, Ratsherr

Die Armen brauchen eine Speisung an Leib und Seele!



Lasst sie nicht darben, in TRAvias und PRAios' Namen!
Gareth betet
Garküchen, rollende Suppenkessel, Messen für Bedürftige
Die Stiftung bittet zum großen Spendenball, Hotel Seelander, 15. Rondra.
Gareth betet. Kurz ist der Hunger – lang ist das Heil.

Kreatur aus Untergareth verbreitet Furcht in Tempelhöhe

Es kommt, wenn es dunkel ist. An drei aufeinanderfolgenden Nächten hat man in den Gassen von Tempelhöhe ein Schleifen und Schlurfen gehört, Klappern in Verschlägen, Rumpeln in Hinterhöfen. Ein gebeugter Schatten kroch oder schlich zwischen den Häusern umher. Zusammengetrommelte Bürgerwehr, die mit Laternen, Hauswehr und Glefen der Sache auf den Grund gehen wollte, fand nichts vor, außer geborstenen Zäunen und Verschlägen und umgestürzten Fässern und Ständen. Jedoch: Kanaldeckel und –gitter waren aus ihren Fassungen gehoben worden und ein modriger Geruch lag in der Luft. Was geht dort um? Hungrige Gruftasseln aus den Kanälen? Die angeblichen Tiefzwerge aus Kavernen unter der Stadt? Oder gar der legendäre Grubenwurm Feistwanst?

Der Stadtrat sucht Mutige, die sich nachts auf die Lauer legen, um die Natur der Vorfälle zu klären und eine eventuell gefährliche Wesenheit zur Strecke zu bringen.

Kerry ui Brioghan



Mann stürzt vom Ingerimm-Tempel – Tot!

Der Küferlehrling Hagen Teffler aus dem Südquartier stieg zur Mittagszeit auf die Fassade des im Wiederaufbau befindlichen Tempel des Handwerks und schmetterte seine Parolen auf die Menge am Eisenmarkt herab: Er verfluche den Bau des Tempels, so lange noch Familien ohne Obdach in den Elendsvierteln leben und so lange noch Ruinen aus dem sechsten Inferno nicht wiedererstehen. Es könne Ingerimm nicht gefallen, dass die Zünfte der Stadt allein sich selbst Denkmäler am Gotteshaus setzen wollen, während arme Seelen darben müssten. Mit diesen Worte begann er, Gerüste umzureißen und Fassadensteine in die Tiefe zu stoßen. Als Maurer versuchten, des Wüterichs habhaft zu werden, stürzte er hinab und verstarb auf dem Pflaster.

Kerry ui Brioghan

Pugdalion predigt

Liebe Wartende an den Toren,

Da steht ihr in der Schlange, viele Viertelstunden. Die Beine sind schwer, die Lasten auf dem Rücken auch. Alle wollen rein in die Glänzende, die Prachtvolle, Gareth! Auch ihr. Es ist nicht die Zeit, zu drängeln, sich der rondrianischen Faustwut hinzugeben, gar lästerlich die Götter zu fluchen. Es ist nicht die Zeit, Tand von Hexenweibern zu kaufen, liederlichen Gauklern Kreuzer hinzuwerfen oder gar käufliche Fleischeslust noch in der Schlange selbst zu befriedigen.

Wenn ich warte, bete ich still zum Herrn PRAios, erflehe Kraft für den Tag, bitte ihn, alles wohl zu fügen. Meine Geduld und meine Demut machen mich stark. Das ist der Sinn des Wartens: Gehe in dich, labe dich am inneren Seelenheil, lass dich nicht verführen.

Euer,
Lichtträger Pugdalion

Ist der Geldbeutel schon wieder blank?
Gibt's in der Gruppe Streit und Zank?
Zum **Schwert & Panzer** komm geschwind
wo sich bei kaltem Bier ein neuer Auftrag find'
Herberge Schwert & Panzer,
Dobran Umminghausen,
Krautstraße, Schlossviertel

Die Stadtgarde rät

zum Tag der Zweiten Dämonenschlacht am 30. Praios

—Keine Strohpuppen nahe oder in Gebäuden aufstellen! Winde wegen des Funkenflugs beachten! Wasser bereithalten!

—Keine Dämonennamen im Munde führen!

—Auch an diesem Tage: Keine Waffen in Alt-Gareth erlaubt! Nur der Aufmarsch der Spießbürger darf blanke Klingen tragen!

—Nicht die Dämonenbrache betreten!

Wir erinnern an die zwei Toten und drei Verschwundenen des letzten Jahres.

gez. Thisdan Kettenburg,
Oberst der Stadtgarde

Rattenplage in der Weststadt

Das Getier des Namenlosen hat an Zahl überhand genommen in den Gassen der Weststadt. Schon tagsüber sieht man die nackten Schwänze zwischen Füßen flitzen, laben sich Rattengehäufe an Abfällen, verjagen selbst Straßenköter. Vogtvikarin Neetya Triffon vom Tempel der Sterne führt die Plage auf eine Sternkonstellation zurück, die es den Feinden des zwölfgöttlichen Glaubens erlaube, zu erstarken und sich zu mehren. Um so mehr seien die wahren Gläubigen und ihre Tatkraft gefragt. Der Magistrat zu Neu-Gareth setzt fest: Für jede erschlagene Ratte sei gezahlt ein Salär von 2 Hellern aus dem Stadtsäckel. Als Todesbeweis sei vorzulegen der Kopf des Ungeziefers. Gleichzeitig erteilt er allen Spekulationen über einen Rattenkönig, welcher die behaarten Heerscharen anführe und mit Kriegslist wider die Menschheit lenke, eine Absage. Herr PRAios duldet solche Blasphemie nicht in seiner Stadt, dem Herzen Deres.

Nihil est magis quam sapientia
Wir sind und wir bleiben!

Zirkel der Freien Wissenschaften

Nur mit dem Licht der Gelehrsamkeit können wir der düsteren Zeit begegnen.
Nur freie Gelehrsamkeit bringt Erleuchtung.
Wir freuen uns über neue Mitglieder. Studierstube und Laboratorium ab 20 Dukaten / Monat.

Aventurischer Bote

Ausgabe Groß-Gareth • Markttag, 22. Ingerimm 1036 BF • 2 Silbertaler

Unabhängiges Journal für die Reichsstadt Gareth, die Städte Neu-Gareth und Meilersgrund sowie Rosskuppel; Offizieller Anzeiger für Groß-Gareth und die umliegenden Gebiete, Kurier der Stadträte, Mitteilungsorgan der Tempel, Zünfte und Gilden.
Verteilung in den Häusern und Kontoren Stoerrebrandts kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld!

Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns.
Ansonsten gilt:
»Wer wie ein Ork nicht lesen kann,
der schaut sich nur die Bilder an.«

Streit um Schäden im Ugdalfspark findet ein Ende

Markgräfin Irmenella von Greifenfurt und die Gesandten des Stadtrates von Gareth haben zu Eslamsroden den von Markvogt Barnhelm von Rabenmund vermittelten Schlichtungsvertrag über die Schäden im Ugdalfspark unterschrieben. Beide Seiten schworen Urfehde und versicherten sich des ewigen Friedens. Damit sind aller Streit und alle Forderungen abgetan. Die Markgräfin verpflichtet sich zur Zahlung von 1.200 Dukaten Lösegeld samt Stockgulden für ihre Gefolgsleute, die Stadt Gareth entlässt die acht festgesetzten Ritter und Waffenknechte aus dem Schuldturm. Wir erinnern uns: Zum letzten Kaiserturnier fand die Delegation Greifenfurter Ritter kein Quartier mehr in Gareth und kampierte kurzerhand im Ugdalfspark, wo sie zahllose Schäden anrichtete, Bürger belästigte und verprügelte. Die Stadt nahm einige Ritter wegen Bruchs des Stadtfriedens fest und forderte Schadensersatz. Nach vielen Forderungen, Gegenforderungen und dem für einige Wochen erfolgten Fehdezustand, fand der Streit nun im Namen Praios' und Tsas ein Ende.

Alrik Ragather ist nicht zu fassen

Wieder einmal scheiterte vor dem städtischen Gericht eine Anklage gegen den Bürger Alrik Ragather, von manchen ‚der Magnat' genannt und als vermeintlicher Anführer der Unterweltbande der Almadaner bezeichnet. Ein Meilersgrunder Händler, der sich selbst der Hehlerei für die Almadaner bezichtigte, beschuldigte Ragather des mehrfachen Mordes, der Anstiftung zu Schmuggel, des Gifthandels und der Schutzgelderpressung. Zwar wurde eine Verhandlung angesetzt, doch der Beklagte erschien aufgrund einer Erkrankung an Lutanas nicht selbst. Sein Advocat Bolatrius Groterian benötigte nur eine Stunde, um die Anwürfe seitens des Klägers und des städtischen Advocaten zu entkräften: Zeugen waren schlecht beleumundet oder erscheinen nicht zum Prozess (bei zweien wurde später bekannt, dass sie leider verstorben waren), vermeintliche Beweise, die auch die Garether Criminal-Cammer vorlegte, waren offenbar manipuliert, die Zahl der Leumundszeugen für Ragather beachtlich. Das Gericht sprach den Angeklagten in allen Punkten frei. Der Kläger schien es sehr eilig zu haben, die Stadt noch vor Sonnenuntergang zu verlassen.
Mikail Bauer

Ein Name bürgt für Qualität

Seelander

Zwölfgötterplatz, Schlossviertel

Boronwein beschlagnahmt

Das weiße Gift aus Al'Anfa beherrscht nach wie vor viele Gassen Gareths und macht die Menschen siech und schwach. Um so erfreulicher die Meldung, dass es unserer tapferen Stadtgarde im Viertel Sonnengrund gelungen ist, einen Verkäufer des verbotenen Rauschmittels Boronwein festzusetzen und dabei 140 Unzen des lästerlichen Gebräus zu beschlagnahmen. Hauptfrau Vierok von der Sonnengrunder Wache verkündet: „Den Übeltäter erwartet der Pranger."

Aufrührerische im Südquartier

Der Volksredner Glorius Fornheld, von den Armen ‚der Befreier' genannt, ist erneut aufgefallen durch Unbotmäßigkeit, Aufruf zur Revolte und Hämmern an den Grundfesten von Recht und Ordnung. Drei Tage hintereinander versammelte Fornheld vor seinem Mundwerk auf dem Scherbenmarkt eine wachsende Anzahl an Menschen. Der Aufrührer prangerte die Armut und das Elend im Südquartier an und lenkte den Unmut der Menge auf die heilige Kirche der Herrn Praios, das Patriziat und die bürgerliche Stadtregierung. Der Stadtgarde vor Ort gelang es nicht, des Redners habhaft zu werden. Zuviele Zuhörer stellten sich den Gerüsteten in den Weg, manche erwehrten sich des Arms des Gesetzes mit Waffengewalt. Erst am dritten Tag gelang es der Stadtgarde mit ausreichender Unterstützung von Gardisten aus anderen Stadtteilen, die wieder zusammengetretene Menge zu zerstreuen und den Aufrührer festzunehmen. Fornheld ließ sich nicht ohne Zetern und Bocken abführen, er beschrie seine Verhaftung als Beweis seiner Thesen. Gerichtsvögtin Garetha Burkherdall verurteilte den Demagogen wegen Tuns wider die Stadt und ihrer Bürger zu 15 Rutenhieben und zwei Tagen Pranger. Anhänger Fornhelds versprachen, in großer Zahl zur Vollstreckung zu erscheinen und den Tag zu einem „Alptraum der Garde und der Vogtei" zu machen. Daraufhin wandelte die Vogtei die Strafe in zwei Monate Haft im Schuldturm um, was nächtens Ausschreitungen im Südquartier nach sich zog. Nach drei Tagen im Schuldturm brachte Fornheld 80 Dukaten als Auslösesumme auf und wurde unter großem Jubel und Handgeklapper aus der Haft entlassen. Tagelöhner, Wäscherinnen, Färbergesellen und Bettler begleiteten ihn im großen Pulk aus Alt-Gareth. Woher Fornheld, der nicht als wohlhabend bekannt ist, das Geld nahm, bleibt ungewiss.
Kerry ui Brioghan



Praioron Forte
Bärenstark in 14 Tagen!
Ein Tropfen pro Tag genügt!
Auch als Badezusatz, Körperöl
oder Puder erhältlich.
Der Triumph güldenländischer
Wissenschaft: Nur D 3,99
Apothekarius Vilburn Martan,
Rosskuppel

Das Schärfste im Kampf ist der Verstand des Kriegers.
Das Zweitschärfste sind immer noch unsere Klingen!
Eucou Morgenrot, Waffenhändler
Meisterliche Metalle, sensationelle Schmiedekunst
Großes Sortiment an Gebrauchtwaffen und
exotischer Auktionsware vom Angbarer Tor
Im Ingerimm-Mond im Angebot:
Kettenhemdzweiteiler für den rondragleichen Körper
Schon heute: Meisterstücke mit Prägung IN621.

Die Leiterin der Criminal-Cammer im Gespräch

Gerhalla Isenbrook berichtet über ihren Beruf und spricht über ihr Leben

Ihre Gnaden und Exzellenz Isenbrook ist eine heimliche Heldin der Stadt Gareth. Ihr Schicksal ist es, trotz aufopferungsvoller Arbeit und trotz großer Erfolge stets im Hintergrund zu bleiben, obwohl ihr sehr viele Menschen eine Menge zu verdanken haben: Als Leiterin der Criminal-Cammer kümmert sie sich um die Aufklärung der verabscheuungswürdigsten und schwersten Verbrechen der Stadt. Dem *Aventurischen Boten* und seiner Korrespondentin Kerry ui Brioghan ist es eine große Ehre, sie für ein kurzes Gespräch gewonnen zu haben.

Kerry ui Brioghan: „Euer Gnaden Isenbrook, wir danken Euch für die Bereitschaft, uns einige Fragen zu beantworten."

Gerhalla Isenbrook: „Keine Ursache."

KuB: „Unsere Leser möchten gerne wissen, wie man sich einen Arbeitstag in der berühmten Criminal-Cammer, die ja Gegenstand zahlreicher Mutmaßungen und Spekulationen ist, in etwa vorstellen muss. Ist die Arbeit dort sehr aufregend?"

GI: „Aufregende Phasen und Phasen harten und konzentrierten Arbeitens wechseln sich ab. In unserem Geschäft ist Aufregung häufig das Ergebnis von Ursachen, auf die man gerne verzichten möchte. Eigentlich kann man sagen: Ein Tag ohne Aufregung ist ein guter Tag."

KuB: „Eure Arbeit ist sehr gefährlich. Wart Ihr sogar schon einmal in Lebensgefahr? "

GI: „Oh, wenn ich erzählen würde, mit wem wir es so zu tun haben. Ja, mir wurde bereits zwei Mal aufgelauert, um unsere Ermittlungen zu behindern. Zum Glück kann ich mich auf mein Geschick mit dem Säbel verlassen. Mich schützt, dass wir im Gegensatz zur Stadtgarde nicht uniformiert sind. Kaum jemand kennt mich oder erkennt mich, daher kann ich relativ unbehelligt durch die Stadt und ihre Gärten spazieren, was ich auch gerne tue. Ebenso kann kaum jemand wissen, dass wir uns an seine Spuren geheftet haben – und wenn er es schließlich bemerkt, dann ist es meist schon zu spät. Meine Kollegen verstehen ihr Kopf- und Handwerk."



Gerhalla Isenbrook,
Hauptfrau der Criminal-Cammer

KuB: „Ich würde zu gerne wissen, wer beim Lesen dieser Zeilen gerade erbleicht ist. Seht euch vor, ihr Gauner und Ganoven Gareths!"

GI: „... wohl eher: „Ihr grausamen Mörder, Schwerstverbrecher, Stadtverräter ..."

KuB: „Euer Gnaden, wie leicht geht Euch die Arbeit von der Hand?"

GI: „Die Tage sind sehr, sehr lang. Seit den Zerstörungen im Jahr des Feuers müssen wir uns um mehr Begebenheiten kümmern, als wir eigentlich bewältigen können. Dies führt dazu, dass man eigentlich niemals den Kopf frei hat, und auch nach Dienstschluss mit den Gedanken noch beim aktuellen Fall hängt. Für mich als Leiterin der Cammer gibt es ohnehin keinen echten Dienstschluss, ich arbeite eigentlich täglich bis spät in die Nacht."

KuB: „Wie entspannt Ihr Euch von den Strapazen? Wie lenkt Ihr Euch ab?"

GI: „Durch die Stadt zu streifen, ruft mir immer rasch in Erinnerung, weshalb ich meine Arbeit eigentlich gerne tue. Wenn ich dabei auch nur einen einzigen freundlichen und hilfsbereiten Menschen sehe, dann gibt mir das neue Kraft. Außerdem kann ich mich im Anblick der schönen Blumen in den Gärten immer wieder neu verlieren. Viel zu selten ergibt sich eine Gelegenheit, den Geist im tulamidischen Kamelspiel abzulenken oder sich den schönen Künsten zu widmen.

KuB: „In selbigem Kamelspiel seid Ihr eine Meisterin, wie man weiß. Wenn Ihr einen Wunsch frei hättet, was würdet Ihr Euch wünschen?"

GI: „Da brauche ich nicht lange zu überlegen: Ich würde mir auf der Stelle alle Waffen aus der Stadt wünschen."

KuB: „Ist ein gefährlicher Beruf und lange Arbeitszeiten nicht auch eine große zwischenmenschliche Belastung? Euer Gnaden, gibt es da jemanden an Eurer Seite?"

GI: „Ich muss doch sehr bitten."

KuB: „Ich danke Euch auch im Namen unserer Leser ganz herzlich für dieses Gespräch."

30 Dukaten Finderlohn!
Für ein goldbeschlagenes Armband aus Zinn, für den rechten Arm, mit drei Füchsen, welche einander folgen
Verloren auf dem Eisenmarkt und der Garether Warenmesse, am Nachmittag des 21. Ingerimms
Hinweise an: Kontor Stoerrebrandt, Botenstationen der Silbernen Falken oder gleich
an die Villa Stoerrebrandt, Nardesheim
gez. Emmeran Stoerrebrandt, Spielherr, Handelsmagnat

Aventurischer Bote

Ausgabe Groß-Gareth • Feuertag, 25. Ingerimm 1036 BF • 2 Silbertaler

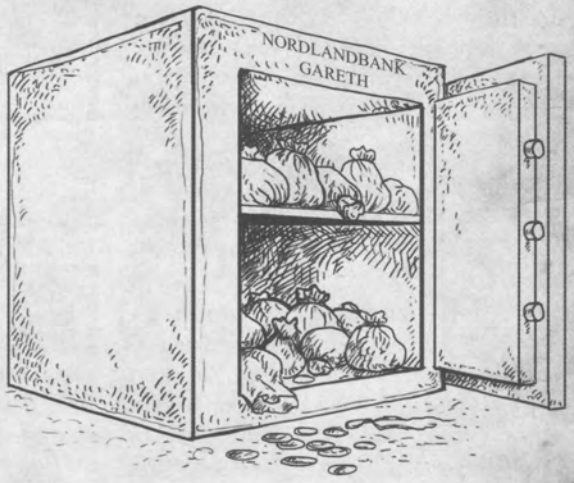
Unabhängiges Journal für die Reichsstadt Gareth, die Städte Neu-Gareth und Meilersgrund sowie Rosskuppel; Offizieller Anzeiger für Groß-Gareth und die umliegenden Gebiete, Kurier der Stadträte, Mitteilungsorgan der Tempel, Zünfte und Gilden.
Verteilung in den Häusern und Kontoren Stoerrebrandts kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld!

Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns.
Ansonsten gilt:
»Drückt der Hunger dir im Magen,
kannst bei den Habenden dich beklagen
oder es mal mit Müh und Arbeit wagen.«

„So sicher wie die Mauern von Alveran!“

Feierliche Eröffnung der Nordlandbank - Straßenfest verzaubert Anlieger

Am 24. Ingerimm wurde die Filiale der Nordlandbank nach langer Bauzeit feierlich eröffnet. Bankdirektor Baldram Springloff sprach vom „sichersten Bankhaus aller Zeiten“ und gewährte allen Kunden am ersten Tag eine Einlageprämie. Der Geschäftsbetrieb wurde bereits aufgenommen. Viele Kaufleute nutzten unmittelbar die Gelegenheit, Wertsachen zu deponieren. Ein echter Tanzbär aus dem Bornland sorgte für große Augen bei den Stadtkindern.



Nach fast dreijähriger Bautätigkeit war es endlich so weit: Die „neue erste Filiale der Nordlandbank“, wie sie in der Ansprache des Bankdirektors stolz bezeichnet wurde, konnte den Betrieb aufnehmen. Das Bankhaus verspricht seinen Kunden den höchsten Komfort und eine schnelle und diskrete Abwicklung aller Anliegen. Auf die Sicherheit der Einlagen wurde höchster Wert gelegt. „Unser Bankhaus ist auf dem neuesten Stand der Technik“, versprach Springloff, „und damit das auch in Zukunft so bleibt, prüfen und verbessern wir unsere Sicherheitssysteme in einem fort“. Es sei den Bediensteten bereits mehrfach gelungen, angeheuerte Spezialisten zu enttarnen, deren Aufgabe es ist, den Bankbetrieb zu überlisten. Unter anderem wurde daraufhin ein hydraulisches System ergänzt, wie geheimnisvoll angedeutet wurde.

Wachpersonal und ein Tanzbär

Bereits das Betreten des Bankhauses lässt den Besucher ehrfürchtig erahnen, dass hier Geschäfte hoher Relevanz getätigt werden und enorme Summen den Besitzer wechseln. Eine kunstvolle Glaskuppel sorgt für helles Tageslicht und dafür, dass „kein Diebesgesindel durch die Schatten schleichen kann“, wie Baldram Springloff erklärte. Ähnliches gilt für zahlreiche Raffinessen modernster Baukunst. Auf ingerimmgefällige Sicherheitsmechanik wurde großer Wert gelegt. Auf Nachfrage von *Geppert Meeltheuer* (7 Jahre) erklärte der Direktor freundlich, dass auch Zauberei und Verkleidung einem Einbrecher nichts nützen würden, da es zum einen Mittel und Wege gibt, Magie zu stören und zum anderen auch ein Verkleideter nicht die nötigen Sicherungswörter oder Schlüssel besitzt. Herzstück der Anlage sei zwar der Keller, so Springloff, wo die Einlagen der reichen Kundschaft sicher verwahrt würden. Aber auch in den übrigen Räumen sorgen diskrete Wächter und ein ausgeklügeltes Wachsystem für Sicherheit. Auch solle bald eine gesegnete Statue des Herrn Ingerimm persönlich über die Sicherheit der Anlage wachen und alle ungebetenen Gäste vertreiben. *Friduline Weibelin* (9 Jahre) zeigte sich bei einer Führung von einem übergroßen Ölgemälde in der Eingangshalle tief beeindruckt, auf dem ein geflügeltes Pferd über die Wipfel der Elfenwälder reitet. Springloff versprach ihr persönlich, dass noch weitere kostbare Gemälde auf dem Weg zum Bankhaus seien.

Schnelligkeit, Diskretion, Sicherheit

Zur Feier des Tages fand ein fröhliches Straßenfest statt, bei dem nicht nur für das leibliche Wohl aller Besucher gesorgt war, sondern auf dem auch alle Kinder bei zahlreichen Wettspielen miteinander um den Titel des *Kreuzerkönigs vom Schlossviertel* wetteifern konnten. Für besondere Erheiterung sorgte, dass sich der waschechte bornische Tanzbär vor der schweren Verladekutsche sichtlich fürchtete, wann immer diese mit ersten Reichtümern beladen und von Wächtern eskortiert den Festplatz passierte und dabei über das Pflaster rumpelte, wohingegen die erfahrenen Kutschpferde *Ismelda* und *Cuslica* den Bären kaum eines Blickes würdigen. „Noch die geringsten Bediensteten unseres Hauses erfüllen ihre Arbeit stets pflichtgemäß, ganz gleich, was sie auch daran hindern möchte“, kommentierte Baldram Springloff das Spektakel.

Dämonenbrachenwochen in Stoerrebrandts Zeug- und Lagerhaus!

Pechfackel: ..... 4 Heller
Wasserschlauch mit dem Zeichen des Delphins, echt gesegnet vom Efferd-Tempel: ..... 2 Silbertaler
Wurfhaken aus Amboss-Stahl: ..... 6 Silbertaler
Axt mit ingerimmgesegneten Blatt: ..... 17 Silbertaler
Moorstiefel aus Weidener Leder, wasserdicht: ..... 21 Silbertaler
Goldamulett mit echtem Haar der Heiligen Lechmin: ..... 32 Silbertaler
Das kann nicht mit rechten Dingen zugehen!
20% Preisnachlass für Inquisitoren!
Praktisch, robust und fein – das kann nur Ausrüstung von Stoerrebrandt sein.

Wehret den Zorgan-Pocken

Aus gegebenem Anlass erinnert der Siechenherr daran, dass jeder Fall von Zorgan-Pocken unverzüglich anzuzeigen ist. Wer immer eine Krankheit am eigenen Leib oder dem von anderen verschweigt, macht sich schuldig des Verrats an der Stadt und soll zur Strafe den Tod am Strang erleiden. Gedenket des Jahres 924!

Woran ihr einen mit den Zorgan-Pocken Verfluchten erkennt: übel gelauntes Gemüt, tiefliegende und enggestellte Augen, fiebrige Haut, schweißiges Haar, Übelkeit, Entkräftung. Am bedeutendsten: Fahle Pocken auf der Haut, welche später rot und schwarz werden.

Was ihr tut, wenn einer die Pocken hat: Schließt ihn ein in Kammer oder Verschlag. Berührt ihn nicht, haltet ihn mit langer Stange auf Abstand. Berührt nichts, was er berührt hat. So ihr ihm zu Trinken, zu Essen oder zu Waschen reichen wollt, nur an langer Stange. Öffnet im Hause Fenster und Türen und befördert alle Dünste hinaus. Wascht euch und übergießt eure Hände mit dünnem Öl und entzündet sie, doch löscht sie nach einem Augenblicke wieder. Ruft herbei die Stadtgarde, doch nähert euch niemand anderem auf mehr als drei Schritt und berührt niemanden.

Wie das Gold der Sonne soll mein Spieß glänzen!
Spießbürgerregiment Yasinthe ruft alle Kameraden auf zum großen Regimentsumzug in voller Fahnentracht mit anschließendem Feldlager mit Umtrunk
Erdstag, 28. Ingerimm, Perainestunde, Pervalsplatz, Weststadt



Pugdalion predigt

Liebes Jungvolk,

Heiß ist es schon im Ingerimm-Mond und dem Herrn PRAios gefällt es, herabzubrennen auf Deren, auf dass Getreide emporschießt und Frevler geblendet seien. Freilich wird einem da schnell heiß zumute und das Linnen klebt an der Haut. Doch muss ich darob wirklich in feinen Bürgergassen freie Schultern sehen wie bei einer Dirne? Entblößte Fußfesseln mit klimpernden Kettchen, als wie sie heidnische Tänzerinnen tragen? Oder offene Hemden, aus denen das Brusthaar quillt als wie beim Ork? Nein, wird sind keine halbnackten Wilden aus dem Dschungel, keine Fleischbeschauer im Tempel der Rahja.

Ich ziehe bei diesem Wetter den Bund lieber noch etwas enger, gehe aufrecht und gemessen. Die Götter haben uns nicht umsonst die Kleidung gegeben. Sie scheidet uns von Tier und Ungeheuer, zeigt das Wichtigste, das wir haben im Leben: unseren Stand, der Platz, der uns gebührt. Und der Schweiß? Ich begrüße ihn. Er ist Beweis unseres harten Tagwerkes, eine Welle wider den Müßiggang. Ich liebe jeden Tropfen.

Euer,
Lichtträger Pugdalion

Zunftaufteilung abgewendet

Der Zunftrat der Grobschmiede hat das Anliegen der zu ihrer Zunft gehörigen Schlosser und Zinngießer abgelehnt, aus der Zunft auszutreten, um eine eigene zu gründen. Trotz einer großzügigen Auslösesumme stimmten die Meister der Zunft mehrheitlich gegen eine Abspaltung. Die Sprecher der Schlosser und Zinngießer ließen verlauten, dass ihr Anliegen rechtens sei und wollen die oberste Ingerimm-Geweihte Gareths, Hochwürden Ulinai Granitherz, zur Schlichterin berufen. Gesellen und Lehrlinge ließen unterdessen der Uneinigkeit auf ihre Weise freien Lauf: Es gab zwischen Zunftmitgliedern Schlägereien in Nardesheim, dabei starb ein Lehrling.

Gargyle verschwunden

Aus dem Arenaviertel melden drei Hausbesitzer übereinstimmend, dass die alten steinernen Wächter ihrer Häuser nicht mehr aufzufinden sind. Die Häuser, es handelt es sich um Bauten aus der frühen eslamidischen Ära, waren seit Generationen von insgesamt fünf Gargylen geschmückt, die an der Fassade und auf dem Giebel hockten. Die Besitzer schwören, dass sie die Häuser vor Unglück bewahrt, aber nie einen unschuldigen Menschen angegriffen haben. Sie wechselten zwar hin und wieder ihren Platz und die Pose, doch waren sie nie länger als ein oder zwei Nächte verschwunden. Nun blieben die Gargyle schon seit über eine Woche aus. Es wird befürchtet, dass sie Gargyljägern zum Opfer gefallen sind, von Magiern des Zirkels der freien Wissenschaften verzaubert wurden oder aber von aggressiven Gargylen aus der Dämonenbrache vertrieben wurden. Diesem Journal wurden auch Bekundigungen von Freude über das Verschwinden der Gargyle zugetragen: Diverse Nachbarn sind erleichtert, nun nicht mehr „ängstlich nach oben blicken zu müssen“, wenn die Nacht hereinbricht oder wenn man die Gargylenhäuser betreten muss.

Kerry ui Brioghan

Die Koryphäen der Kunst sind sich einig! Die Rittfrau von Arivor ist die Theater-Sensation des Jahres!

»Ein Triumph der jambischen Vokalisation.« —Richmod von Tann, Meister des Bardenhauses Aldifreid

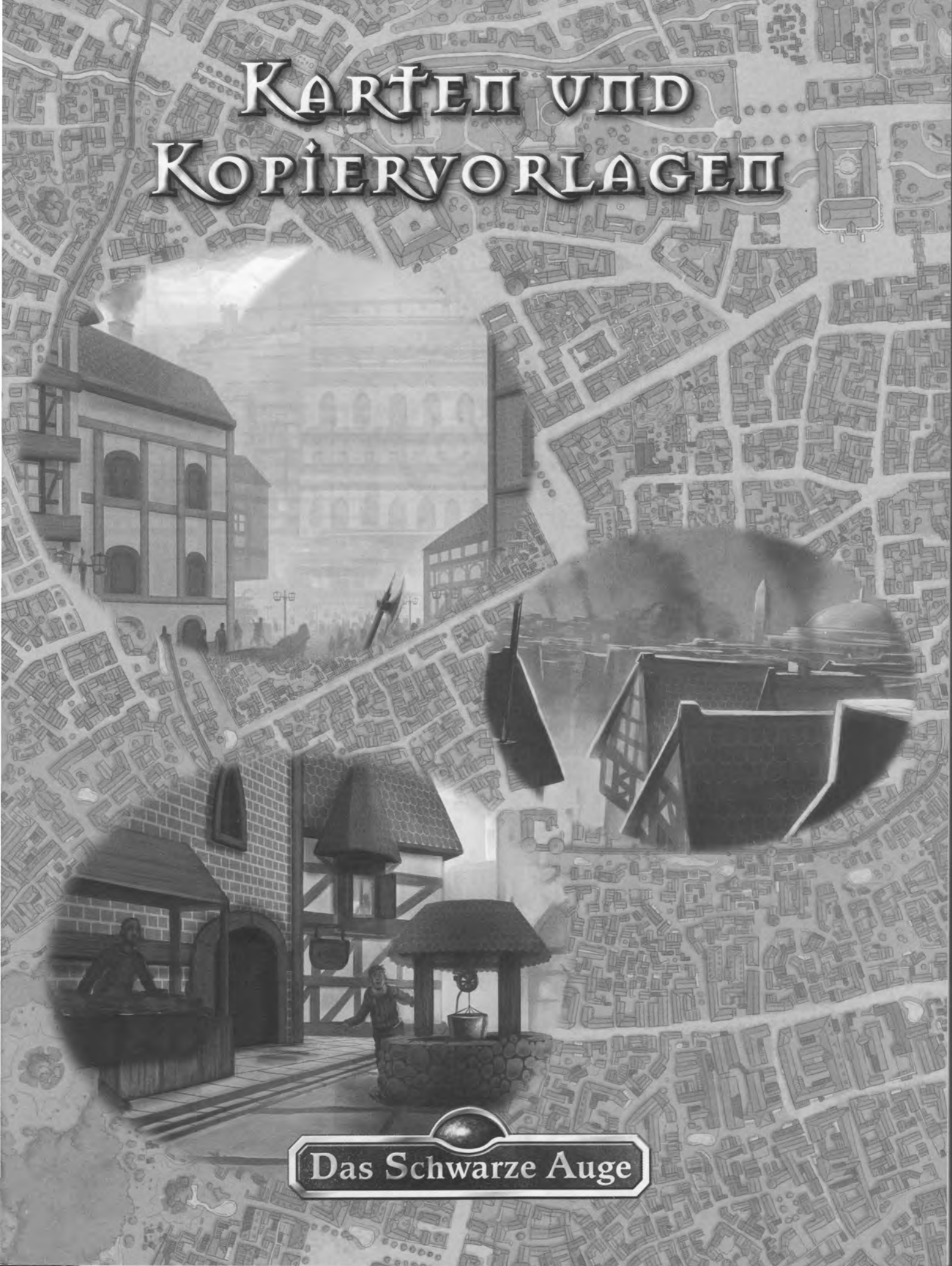
»Die Kostüme sind fleischgewordener Traum.« —Ranari Espenkind, Herrin des kleidsamen Geschmacks

Die Rittfrau von Arivor! Jetzt nur im Theater Fuchsbau!

Gebt und euch soll gegeben werden!
Betet und ihr werdet Nahrung finden an Leib und Seele!
Gareth betet
Garküchen, rollende Suppenkessel, Messen für Bedürftige
Spendet reichlich für den Aufbau unserer neuen Garküchen im Südquartier. Die Hungernden danken:
Mit Demut, Frömmigkeit, Liebe.
Gareth betet. Kurz ist der Hunger – lang ist das Heil.

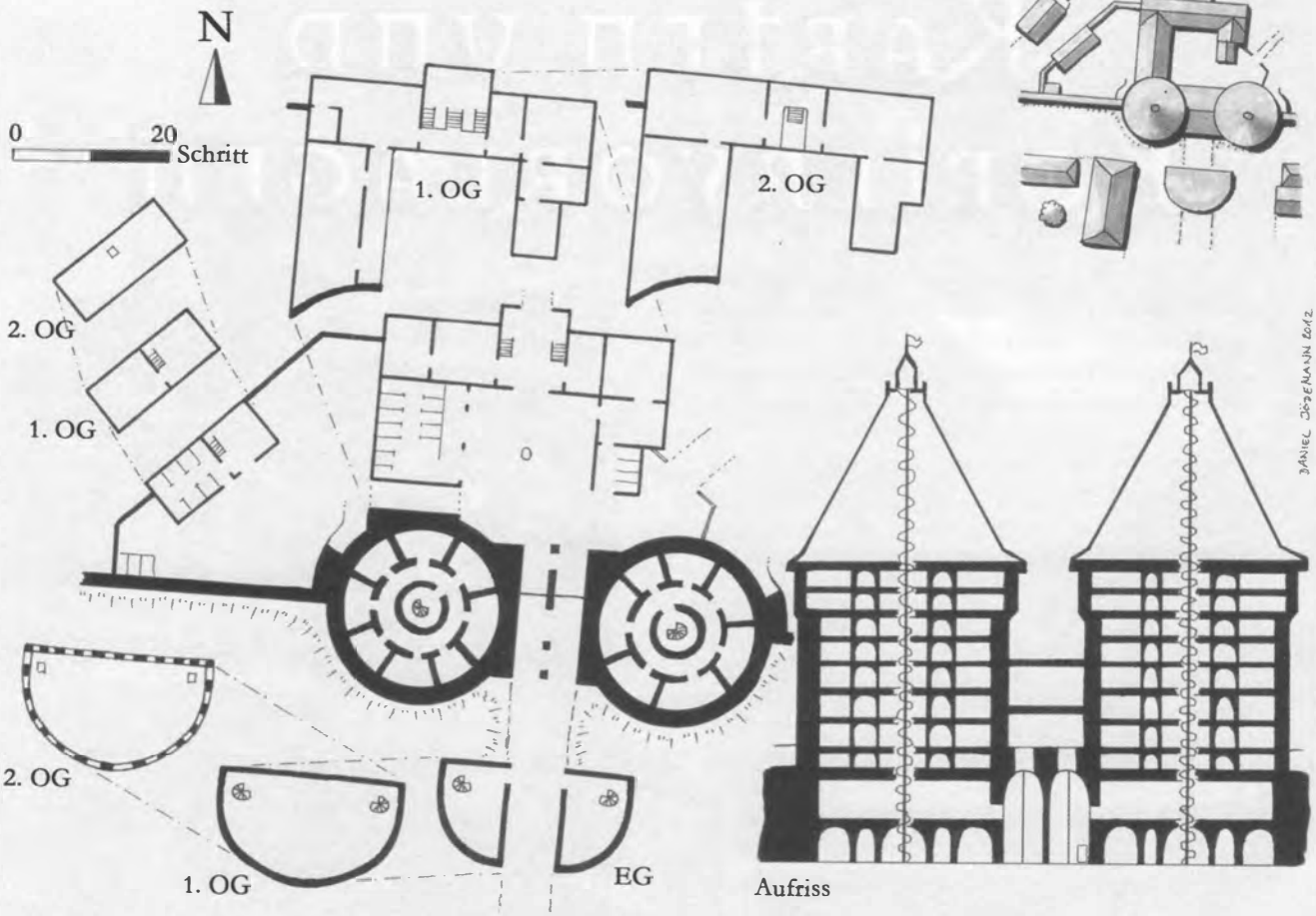


Karten und Kopiervorlagen

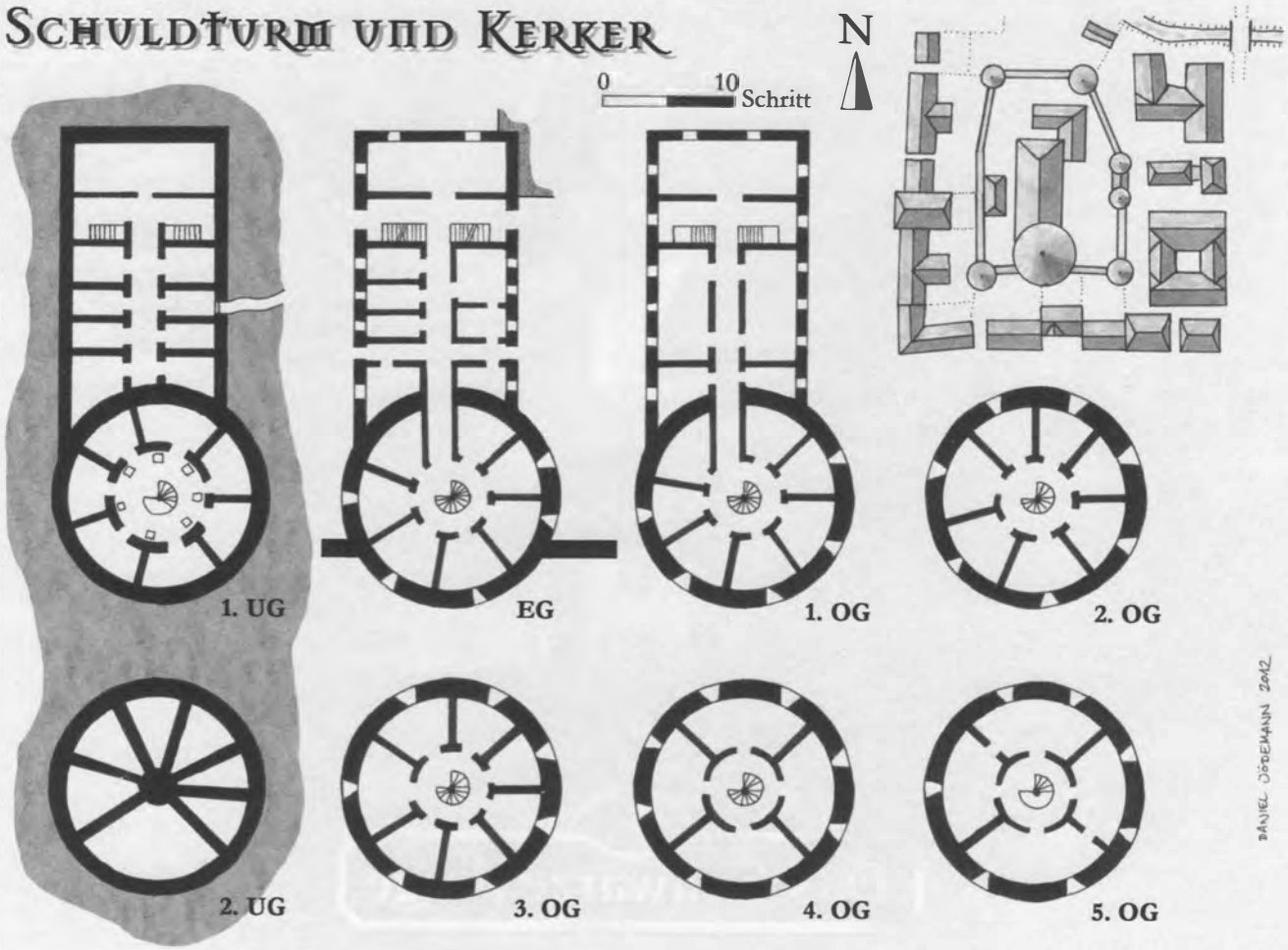


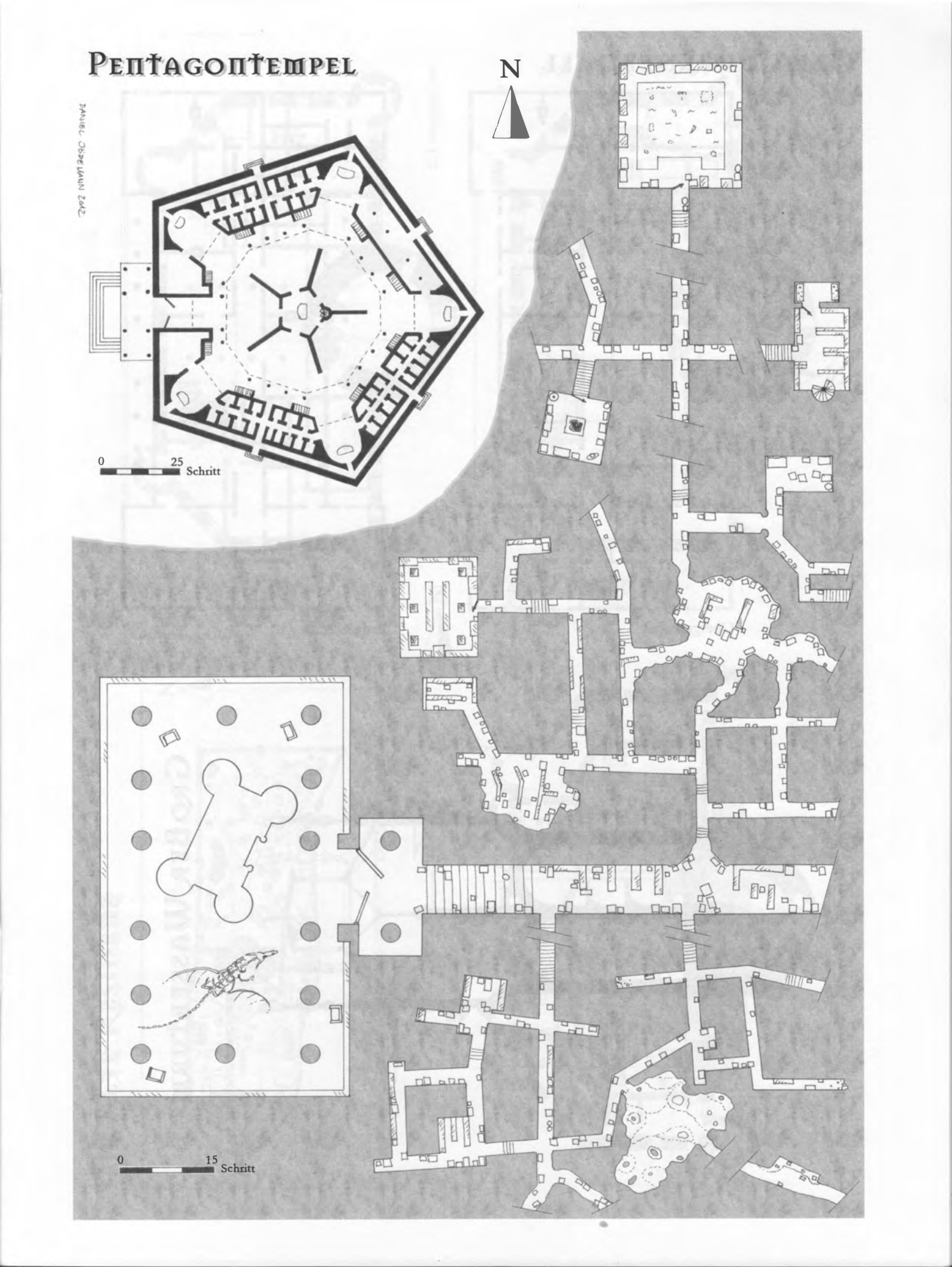
Das Schwarze Auge

Puniner Tor

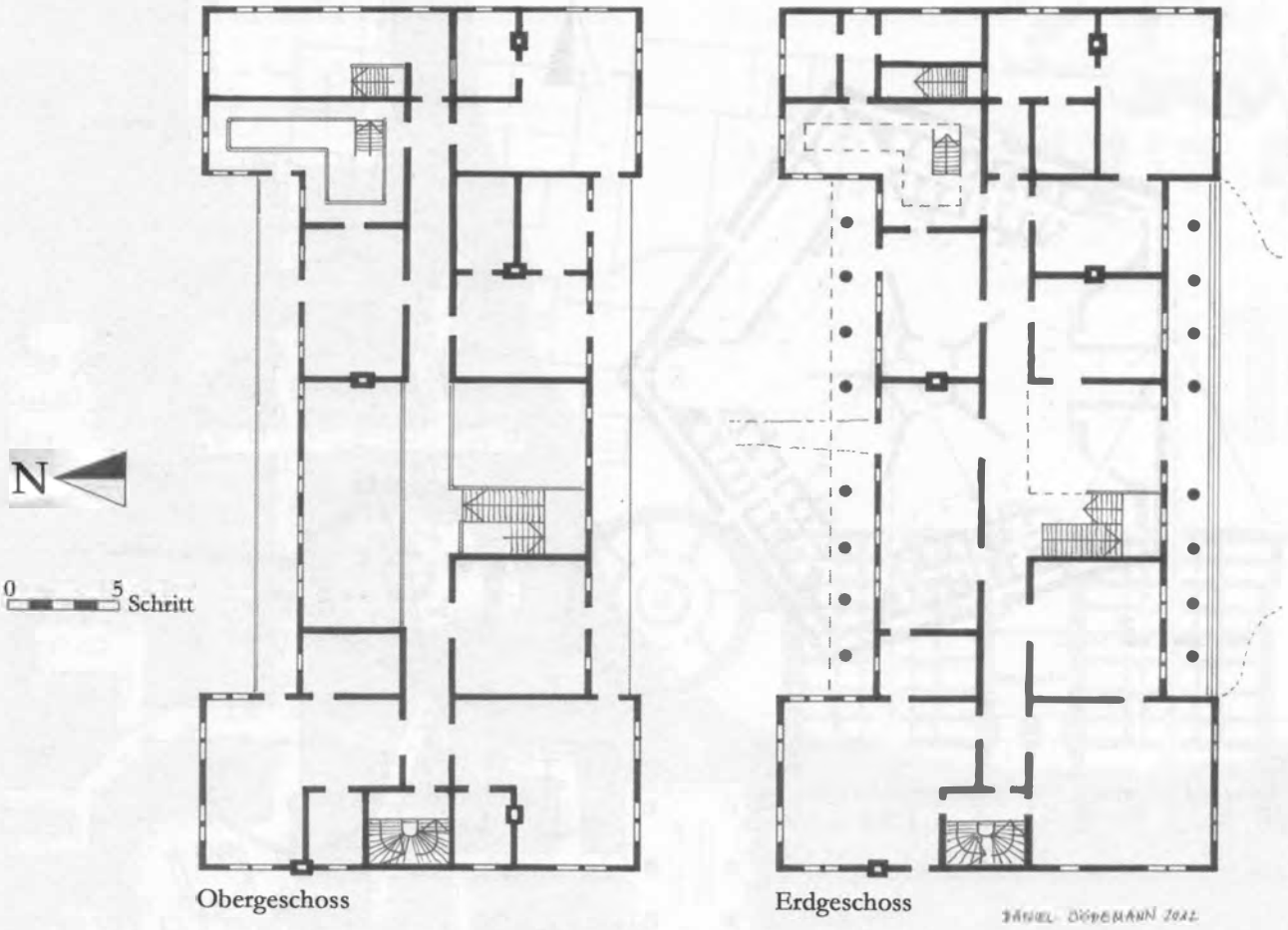


Schuldturm und Kerker

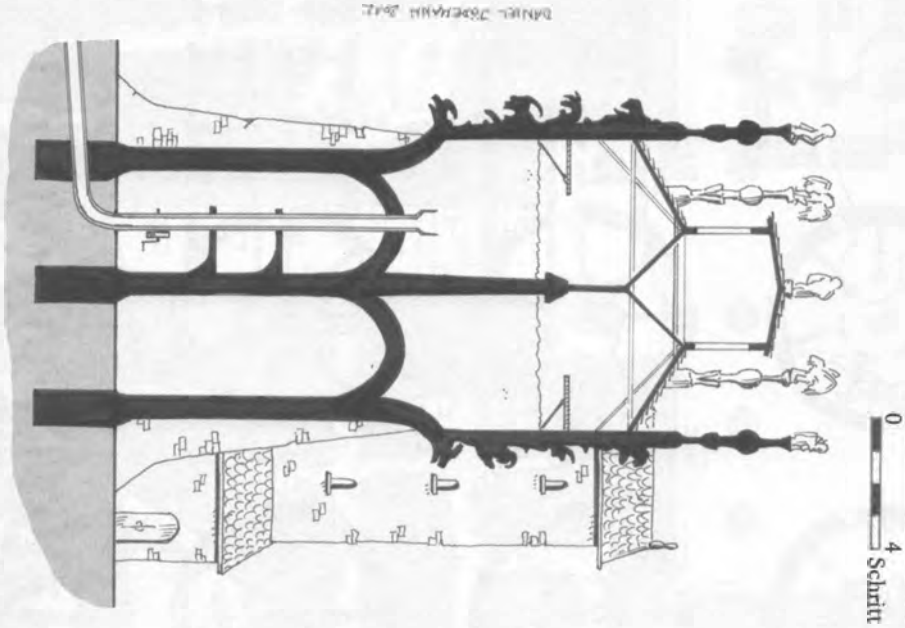



Pentagontempel
N
Daniel Obermann 2012
0 25 Schritt
0 15 Schritt

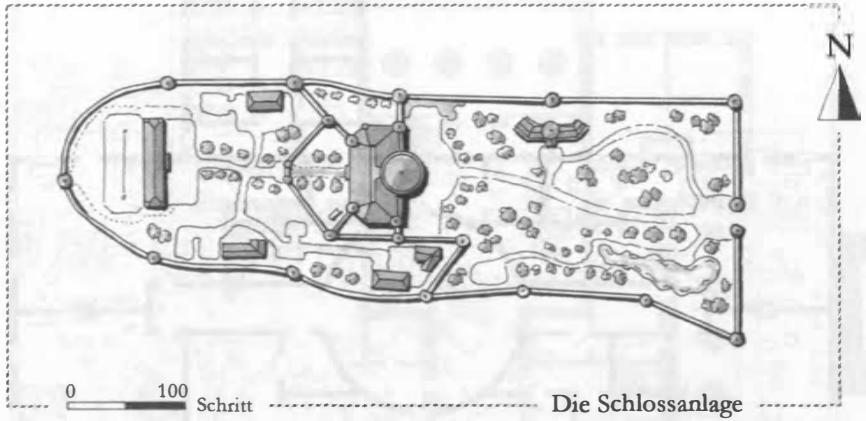
Villa Burkherdall



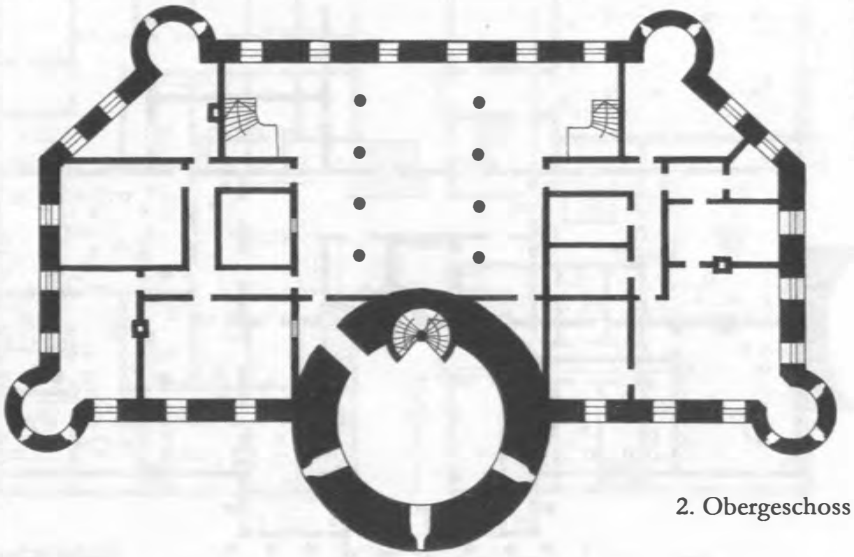
Großer Wasserturm



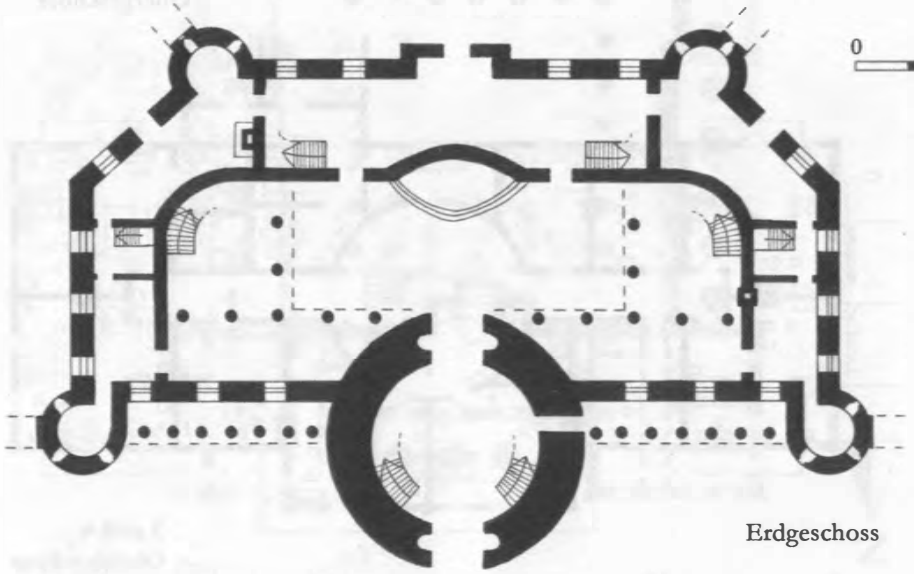
Die Alte Residenz



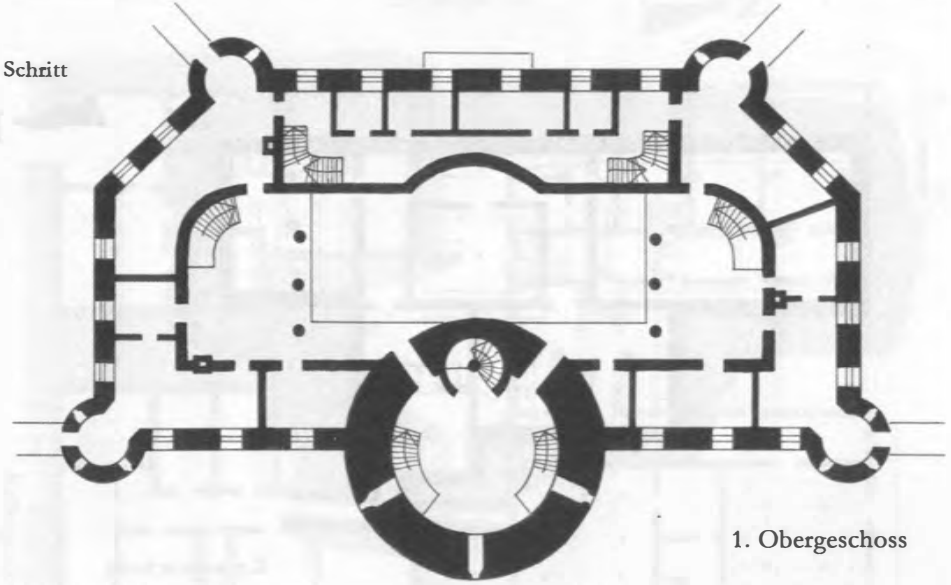
Die Schlossanlage



2. Obergeschoss



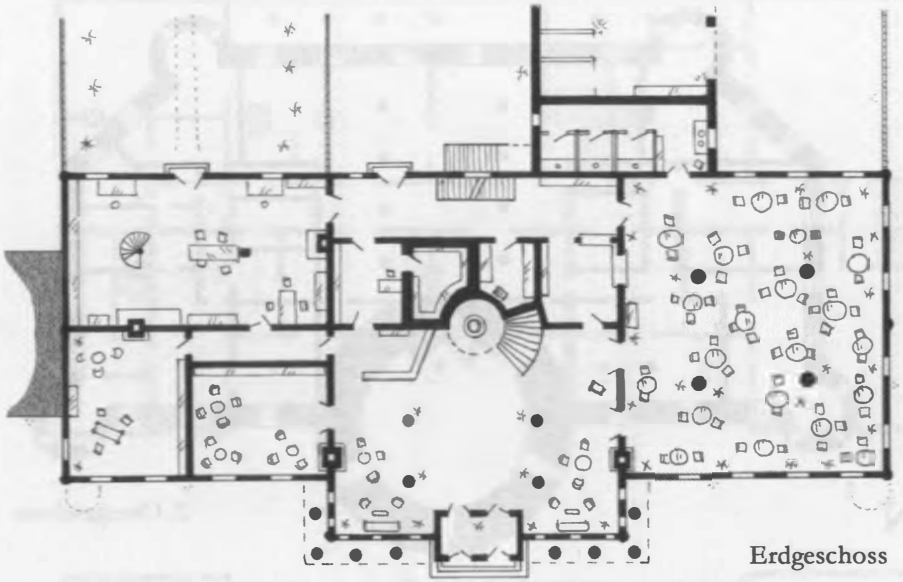
Erdgeschoss



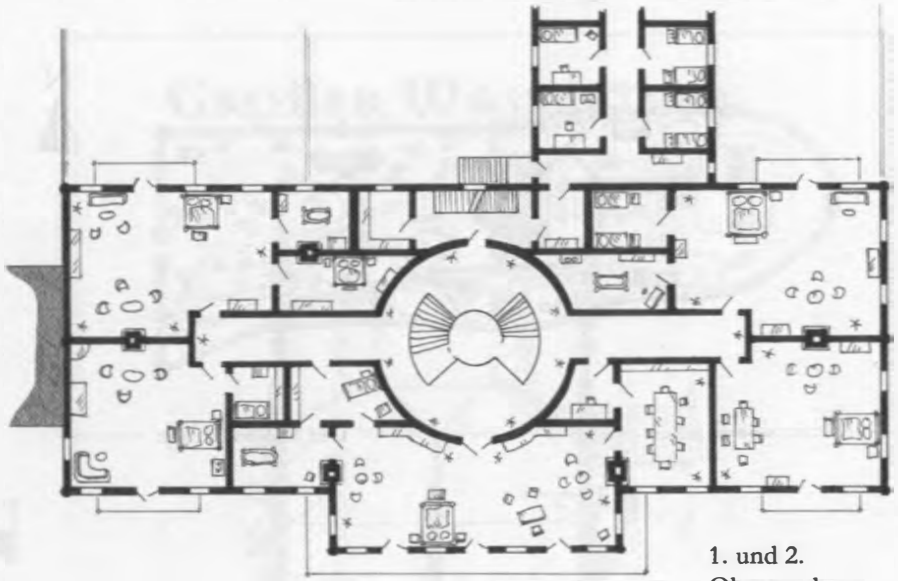
1. Obergeschoss

DANIEL JÖTEMANN 2012

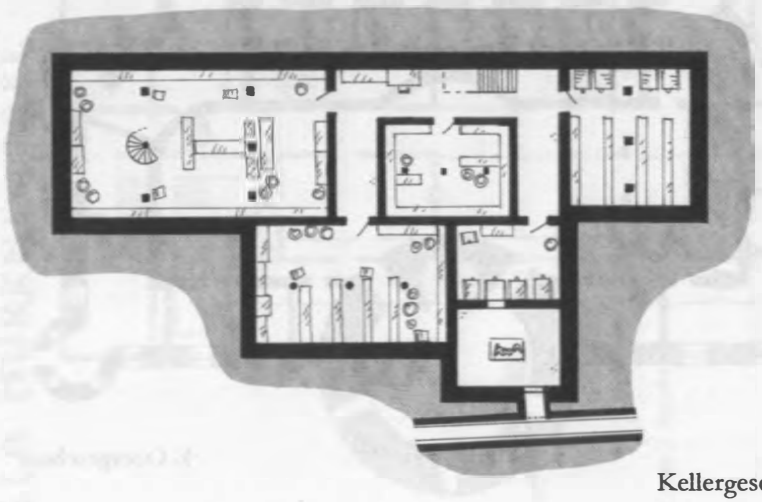
Hotel Seelander



Erdgeschoss

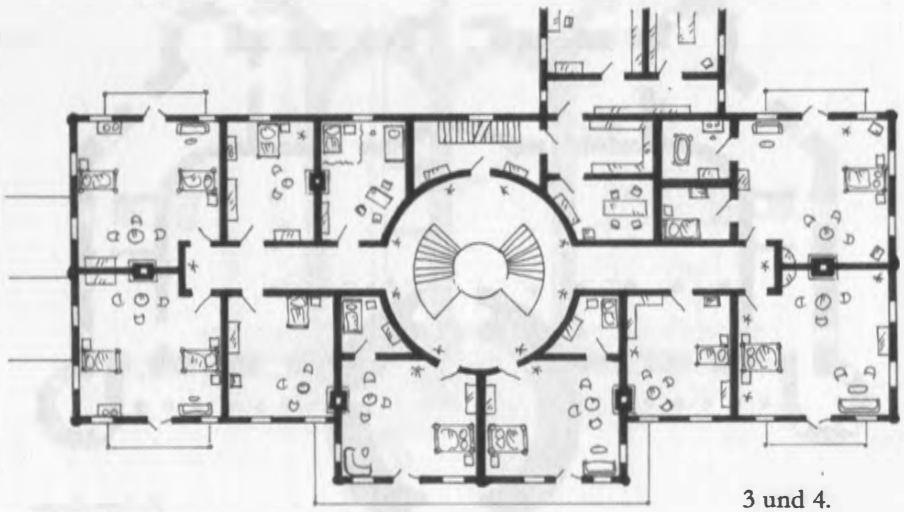


1. und 2.
Obergeschoss



Kellergeschoss

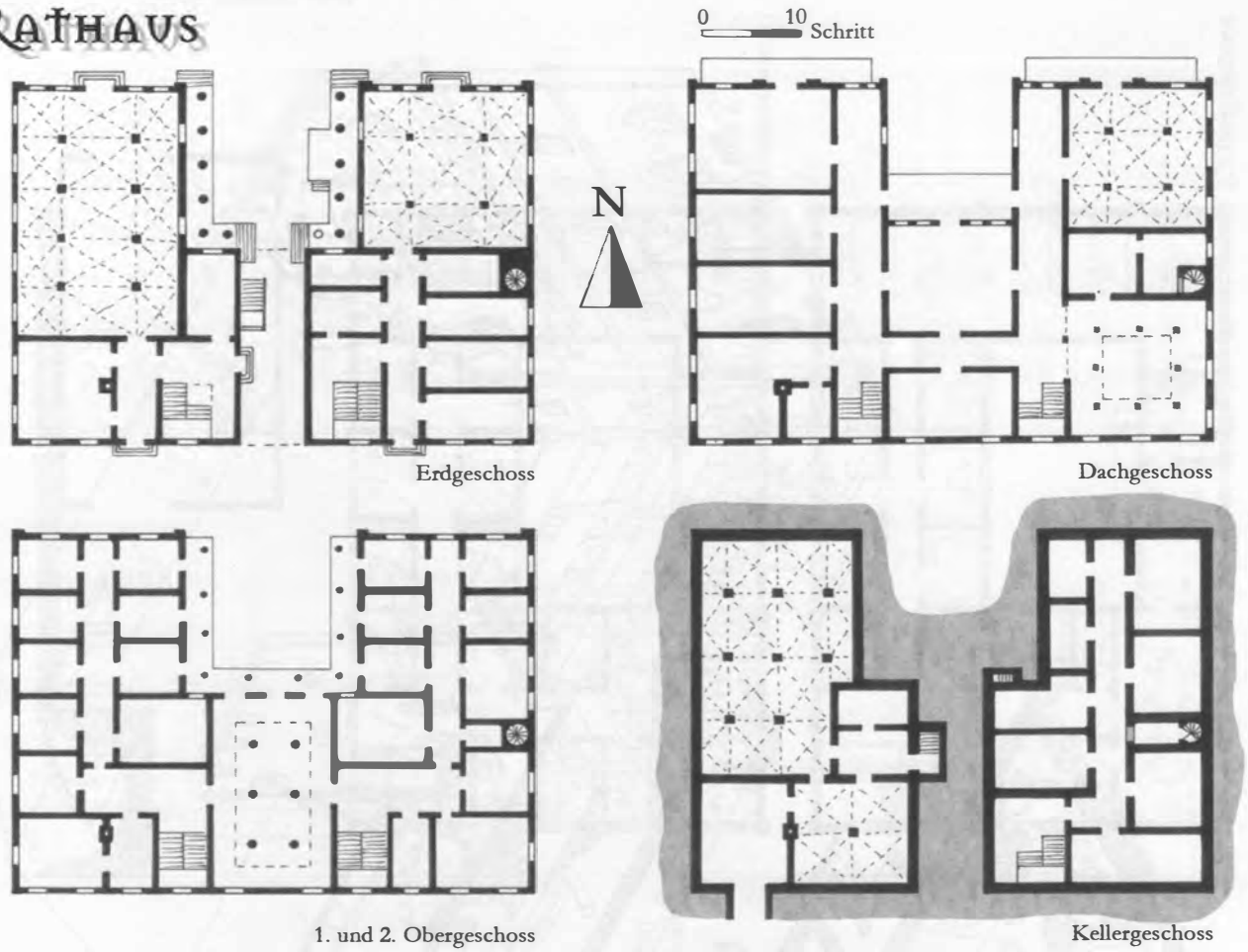
N



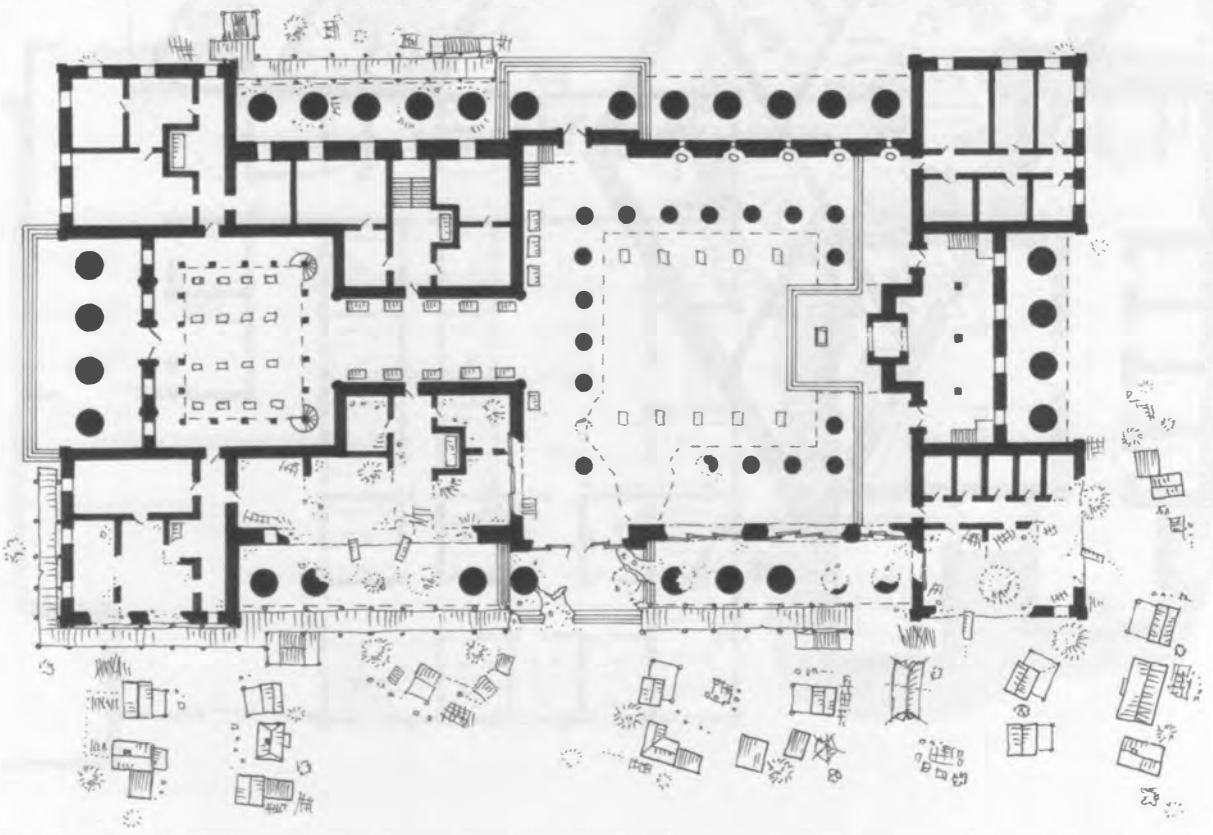
3 und 4.
Obergeschoss

0 10 Schritt

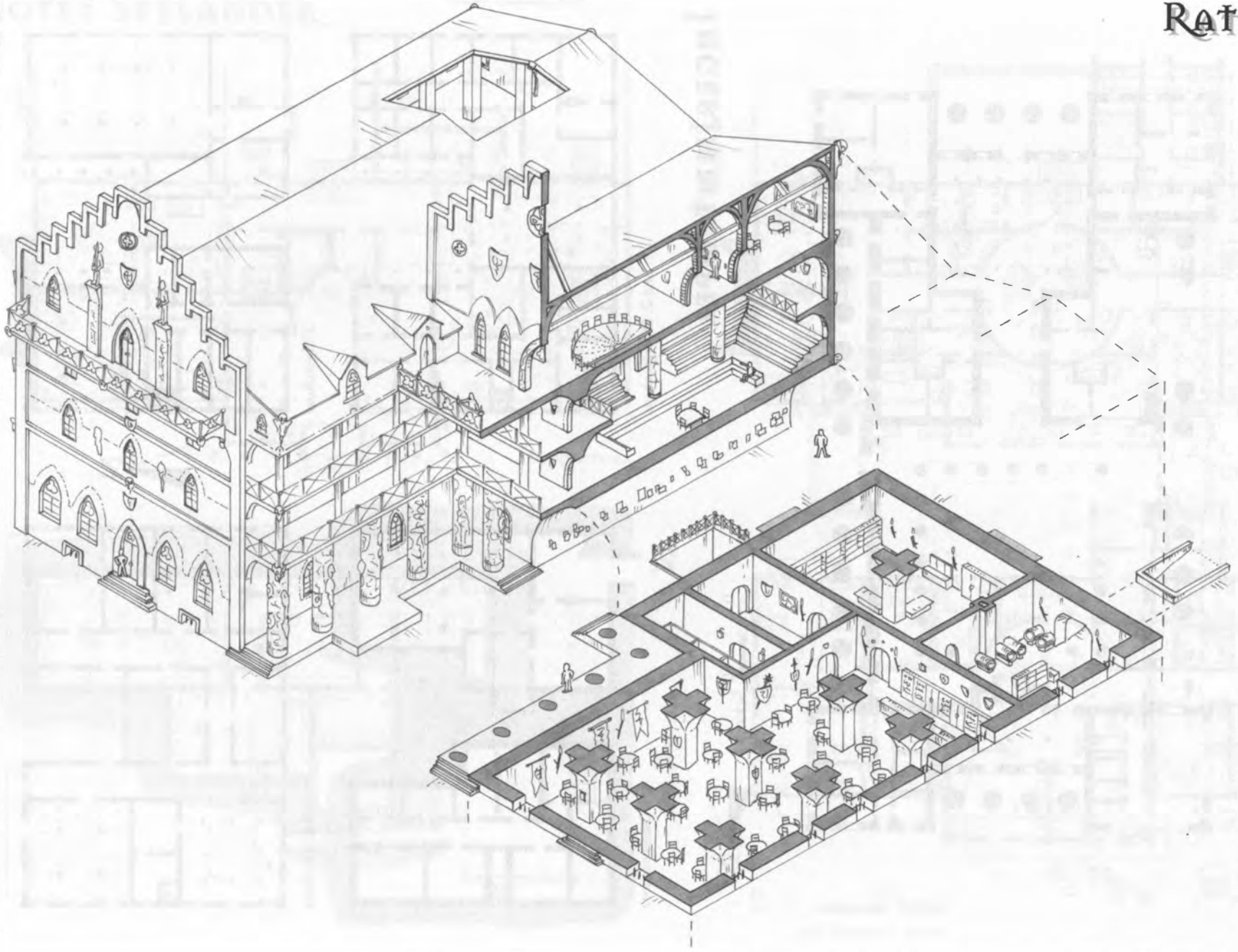
Rathaus



Ingerimmtempel



Rathaus

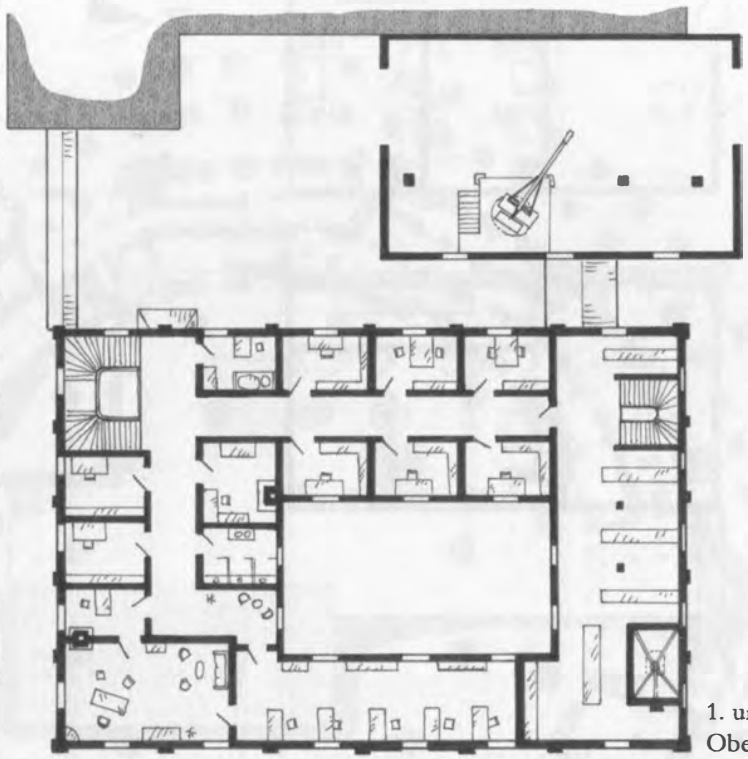


Die Nordlandbank

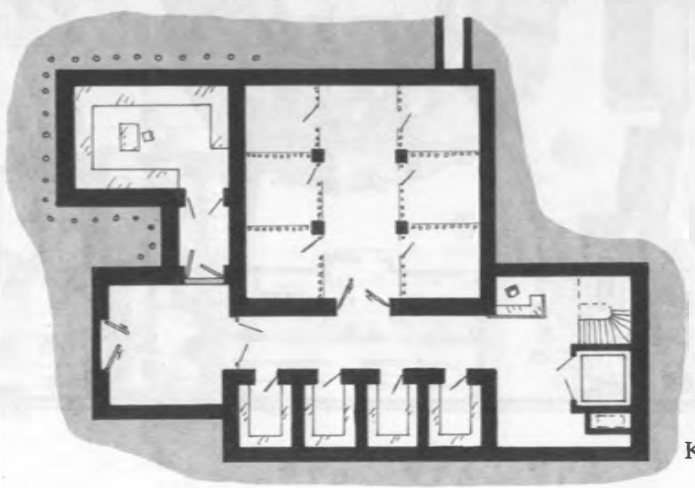


Erdgeschoss





1. und 2. Obergeschoss



Kellergeschoss



3. Obergeschoss

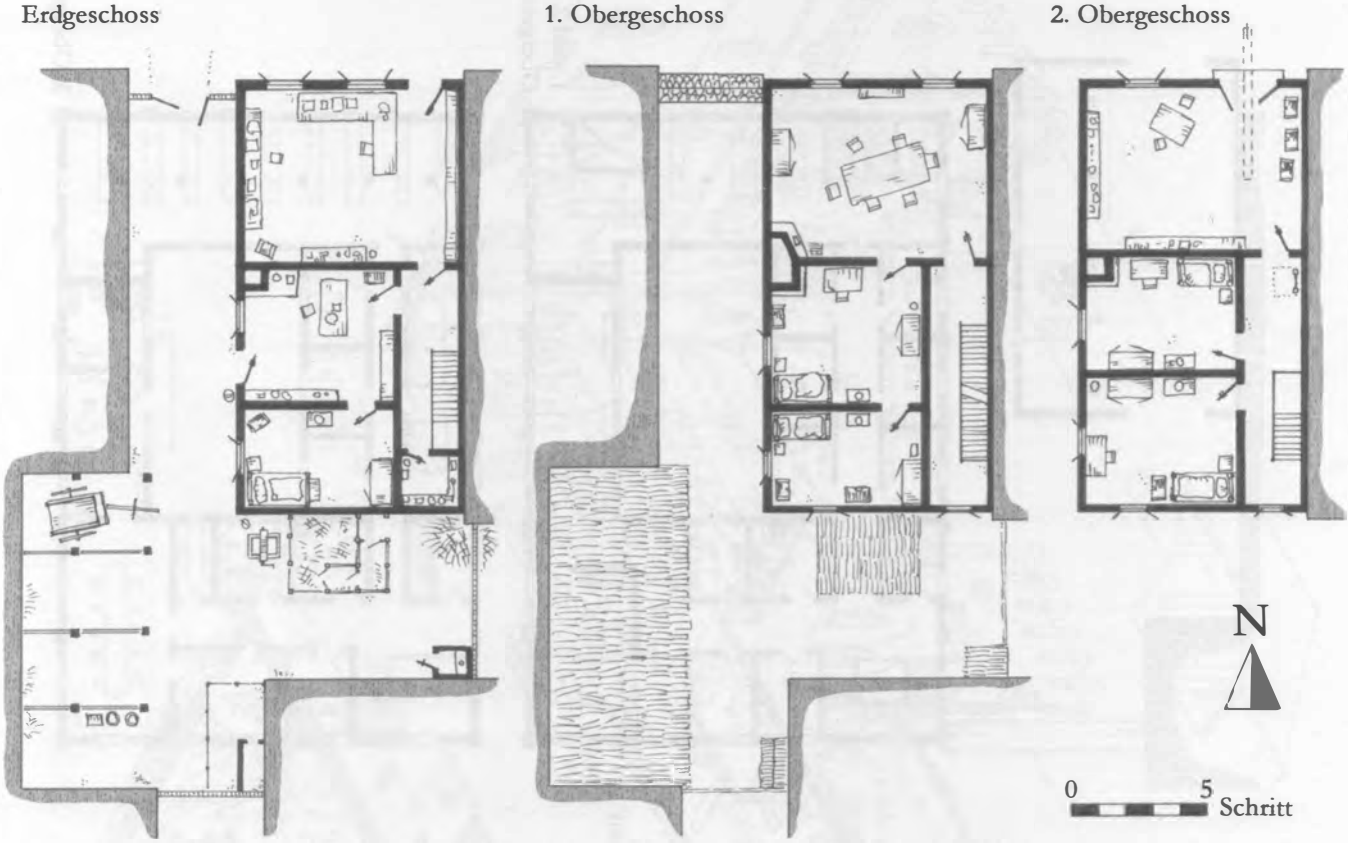
DANIEL SIEBMANN 2012

Mietwohnung bei Witwe Ahlemeier

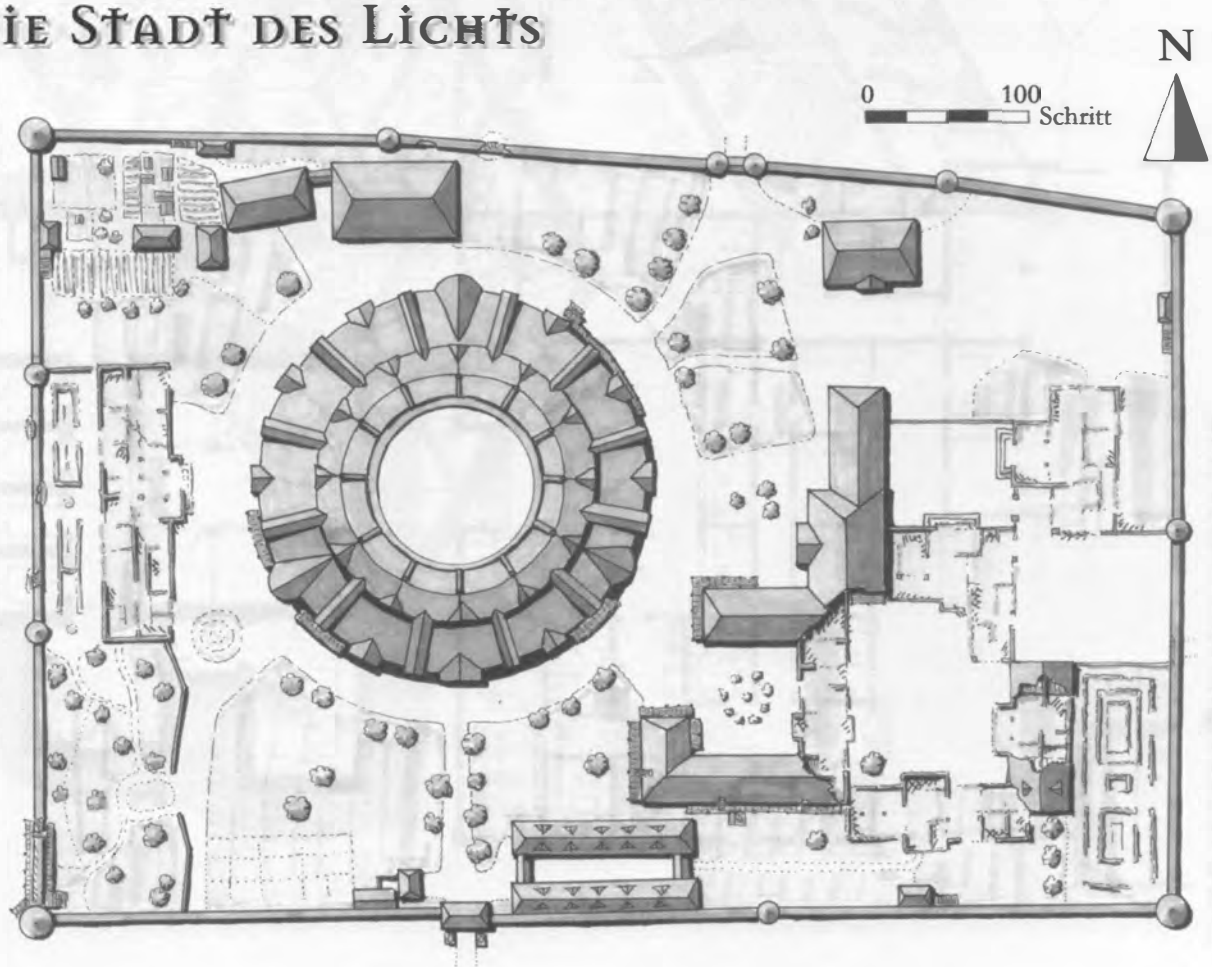
Erdgeschoss

1. Obergeschoss

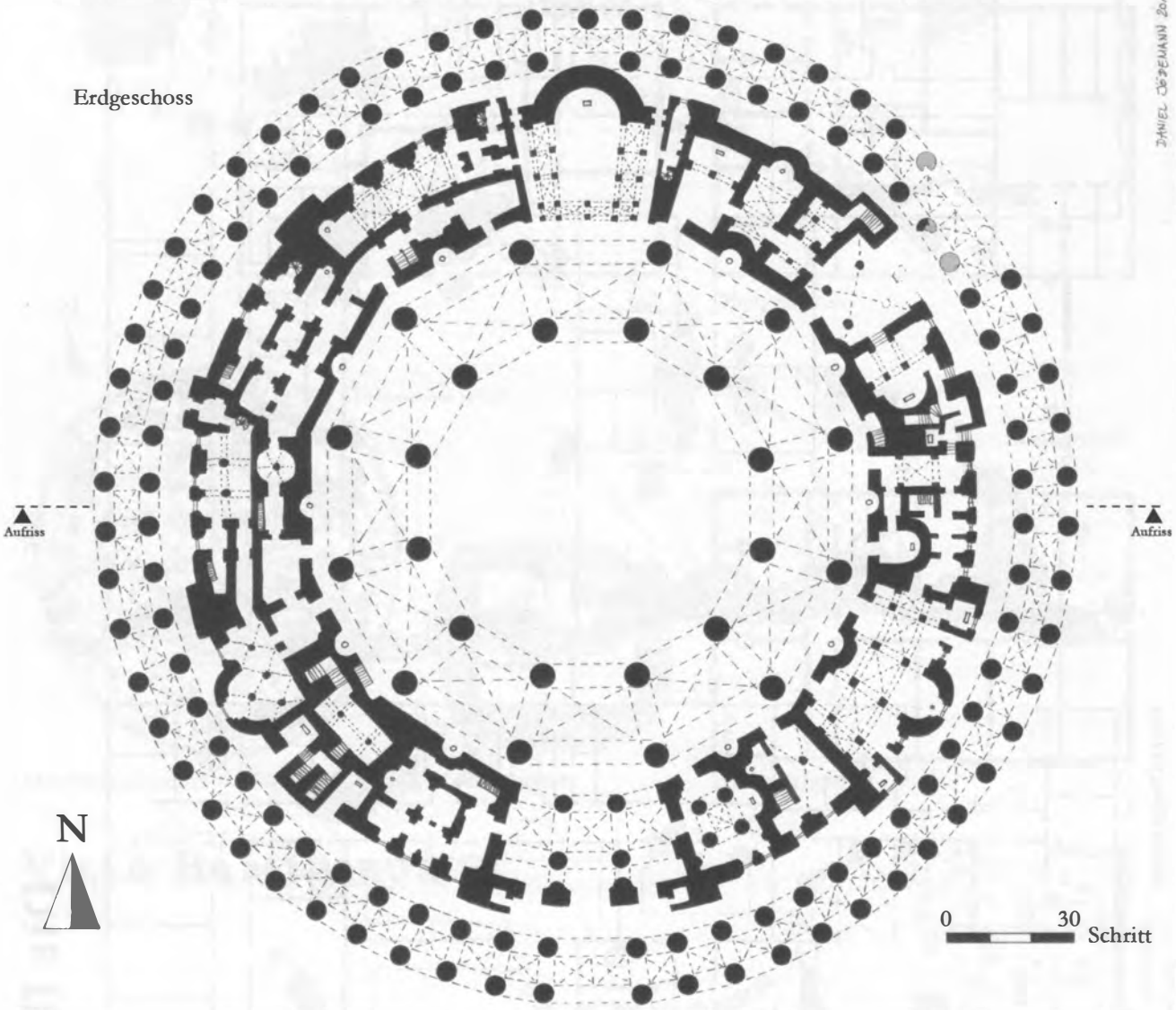
2. Obergeschoss

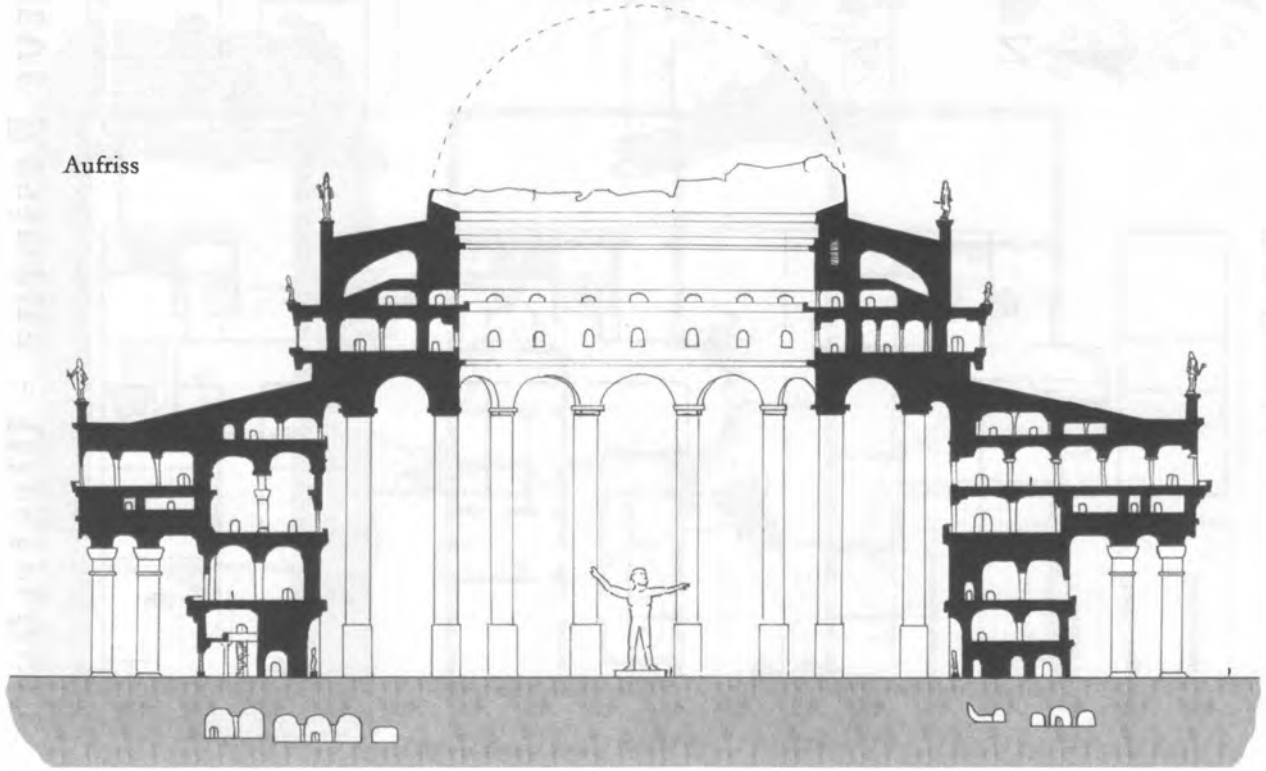


Die Stadt des Lichts

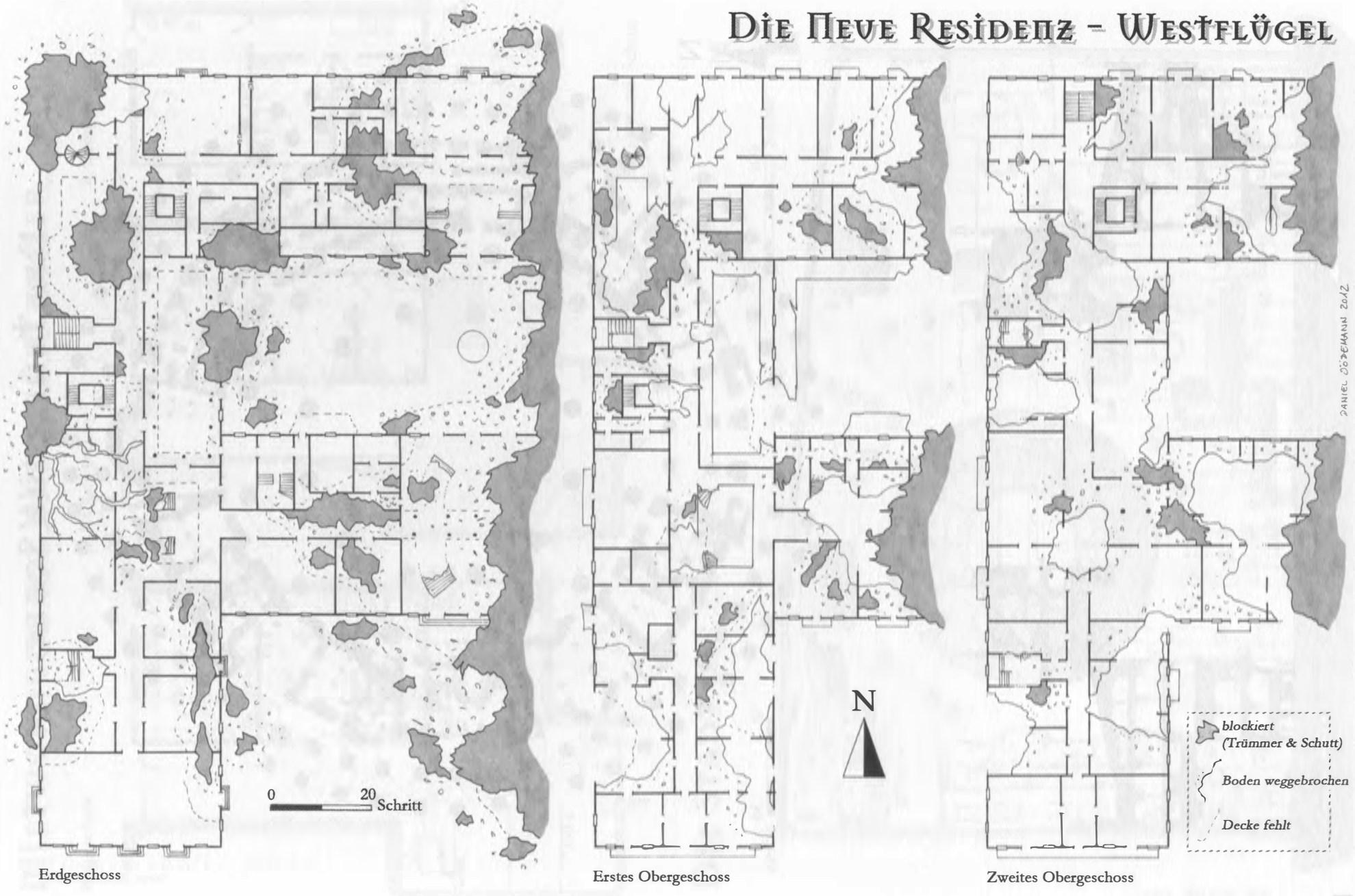


Der Tempel der Sonne





Die Neue Residenz - Westflügel

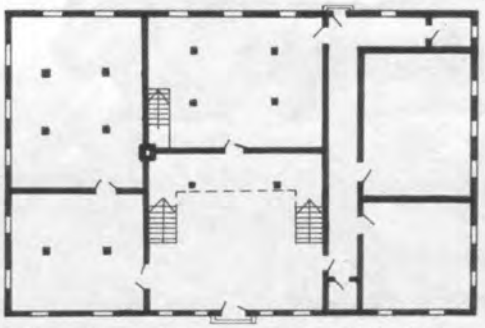


Erdgeschoss

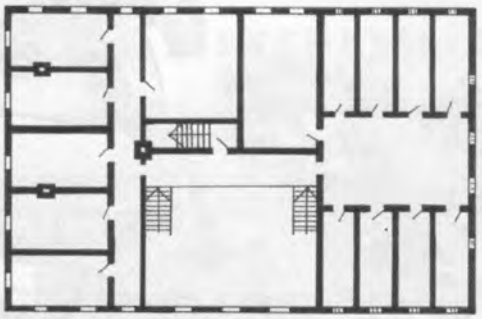
Erstes Obergeschoss

Zweites Obergeschoss

Hauptgebäude des Noionitendorfs



Erdgeschoss

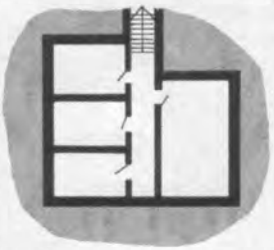


Obergeschoss

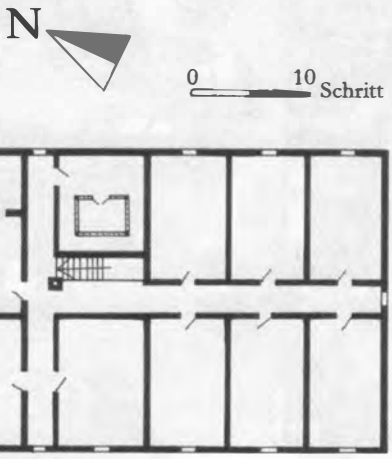
DANIEL JÄGERMANN 2012



Das Noionitendorf



Kellergeschoss

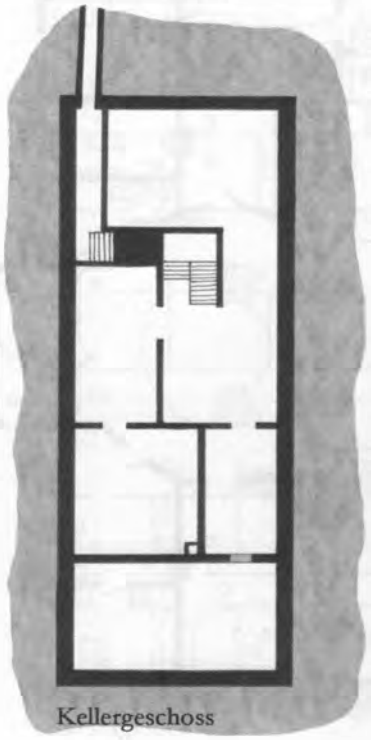


Dachgeschoss

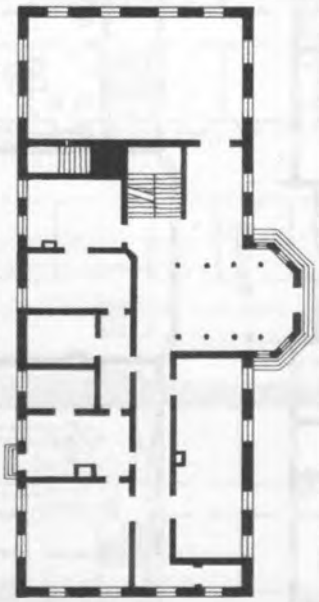
Villa Bardosruh



DANIEL JÄGERMANN 2012



Kellergeschoss



Erdgeschoss



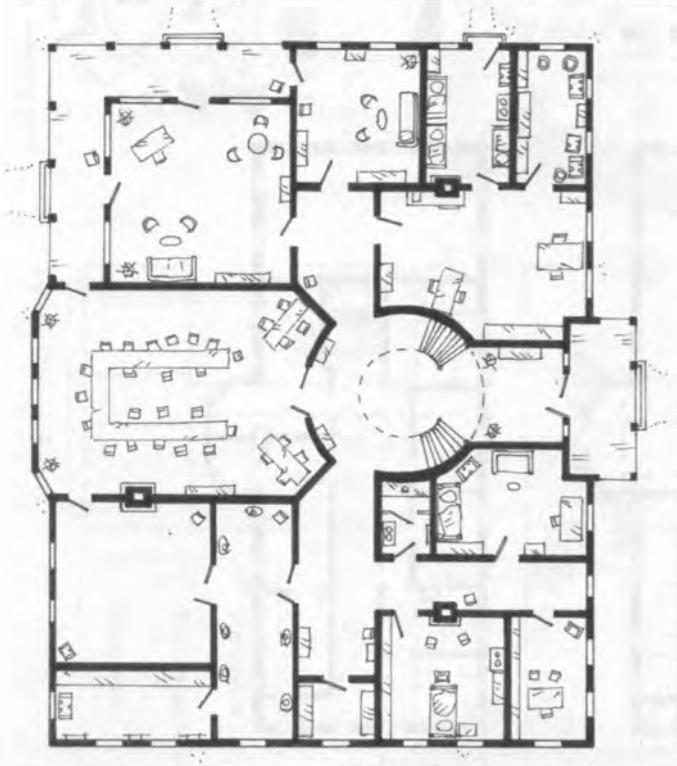
Obergeschoss



Villa Waisenmacher

N

0 5 Schritt



Erdgeschoss



Obergeschoss

Daniel Todemann 2012

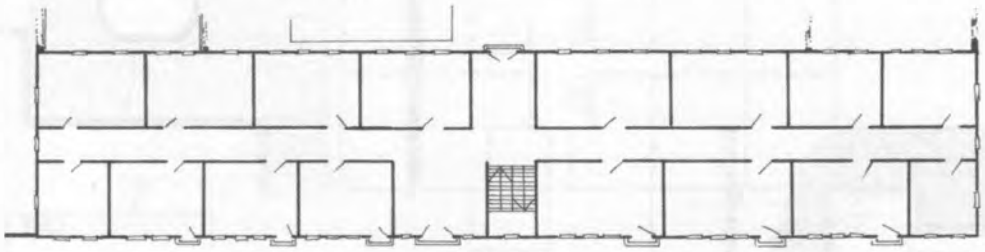
Eine Mietskaserne im Hexenkessel



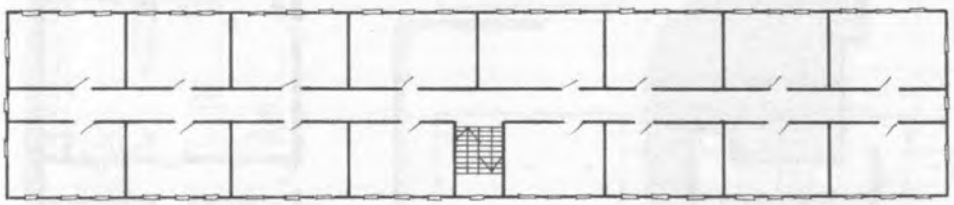
Der Hexenkessel

N

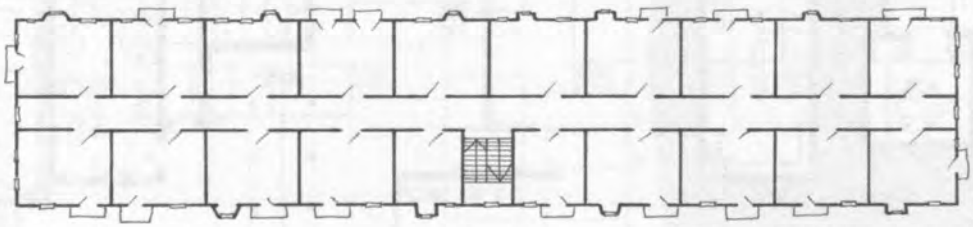
0 5 10 Schritt



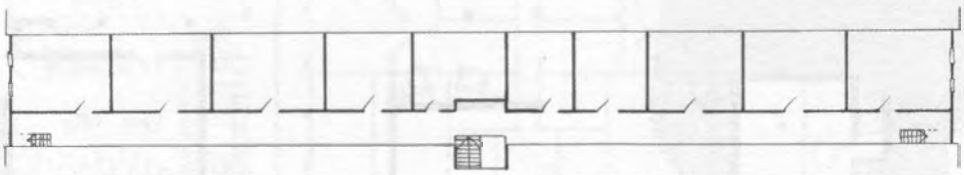
Erdgeschoss



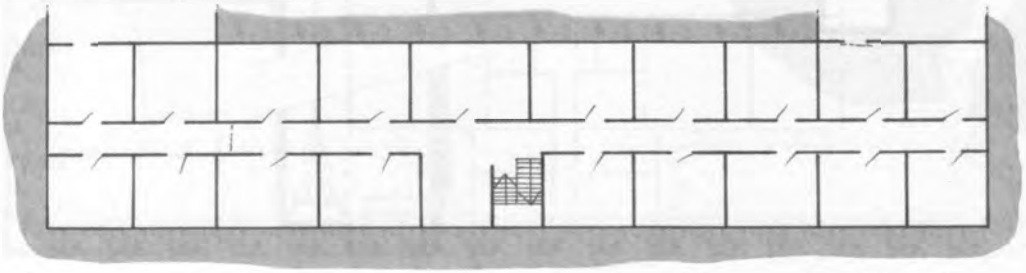
1. Obergeschoss



2. Obergeschoss

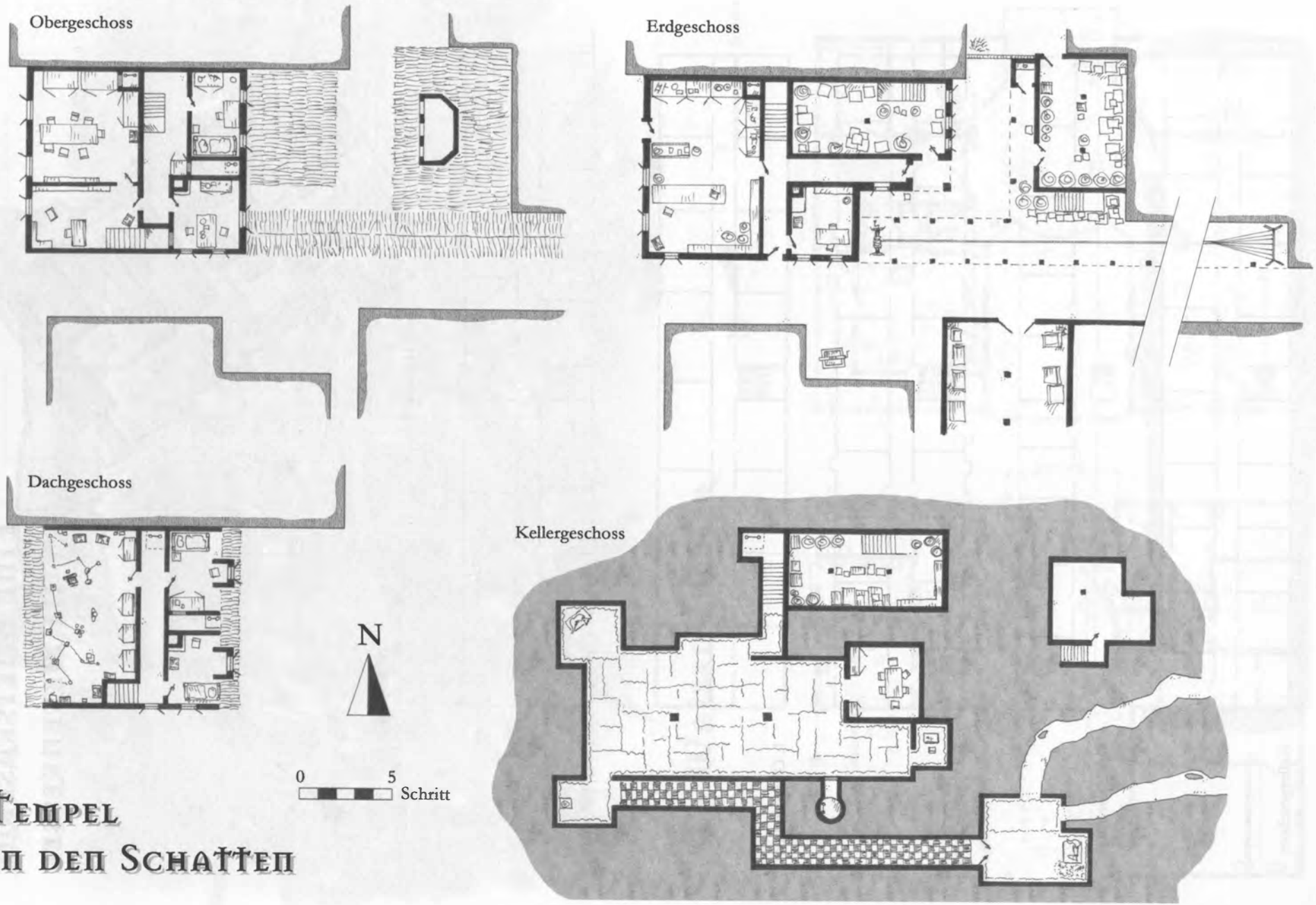


Dachgeschoss



Kellergeschoss

DANIEL GÖBEMANN 2012

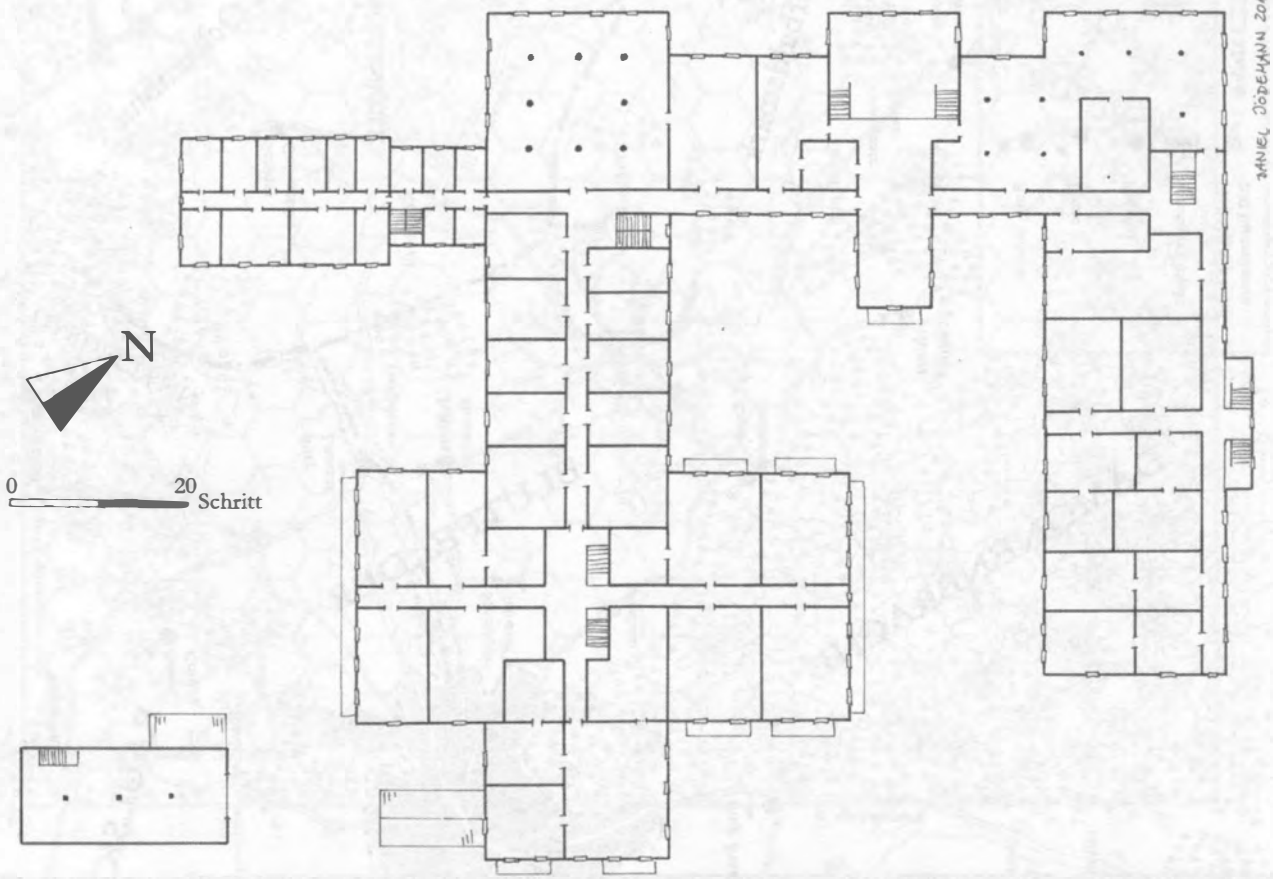


Tempel in den Schatten

DANIEL DOMANN 2012

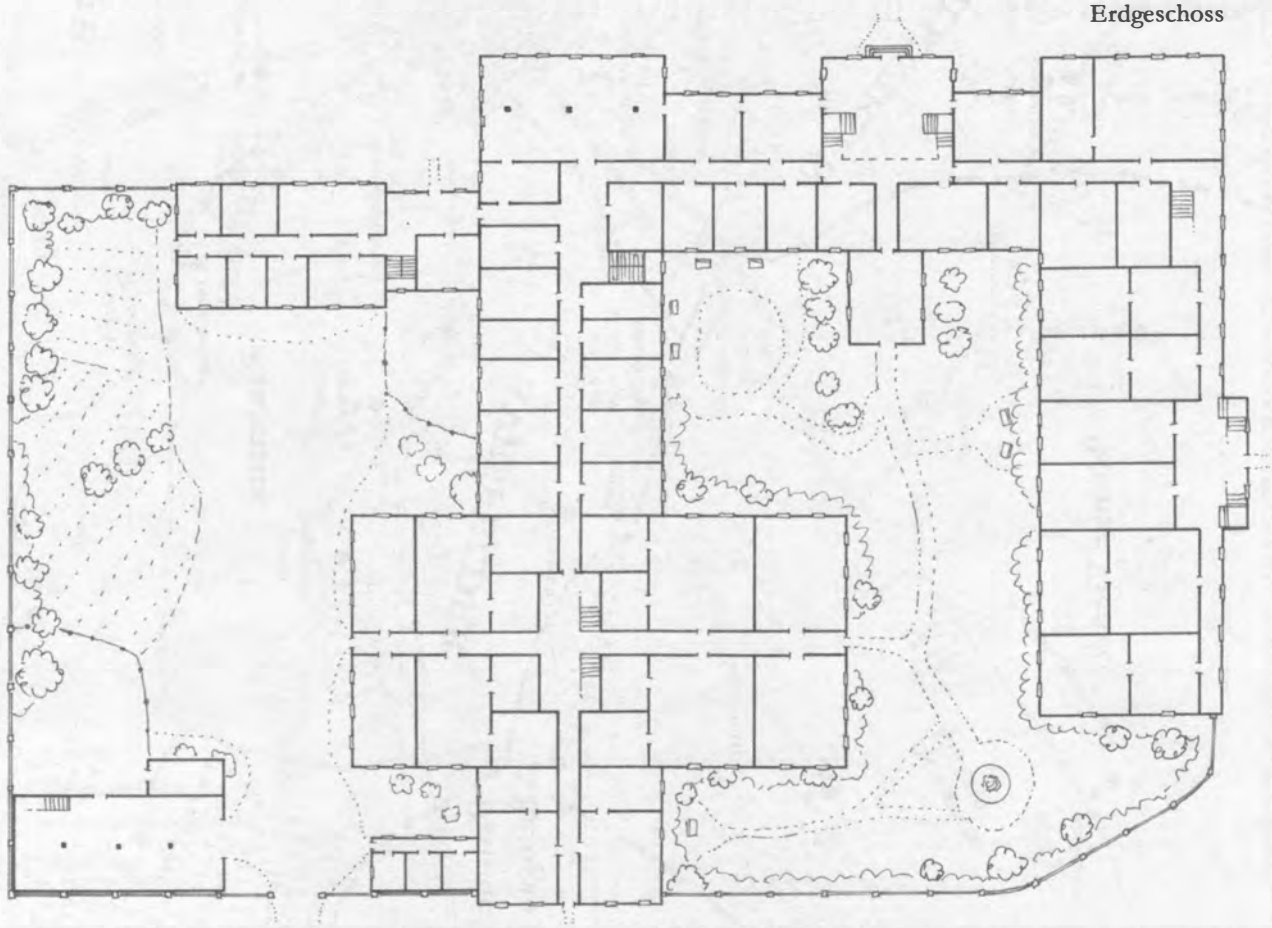
Zirkel der Wissenschaften

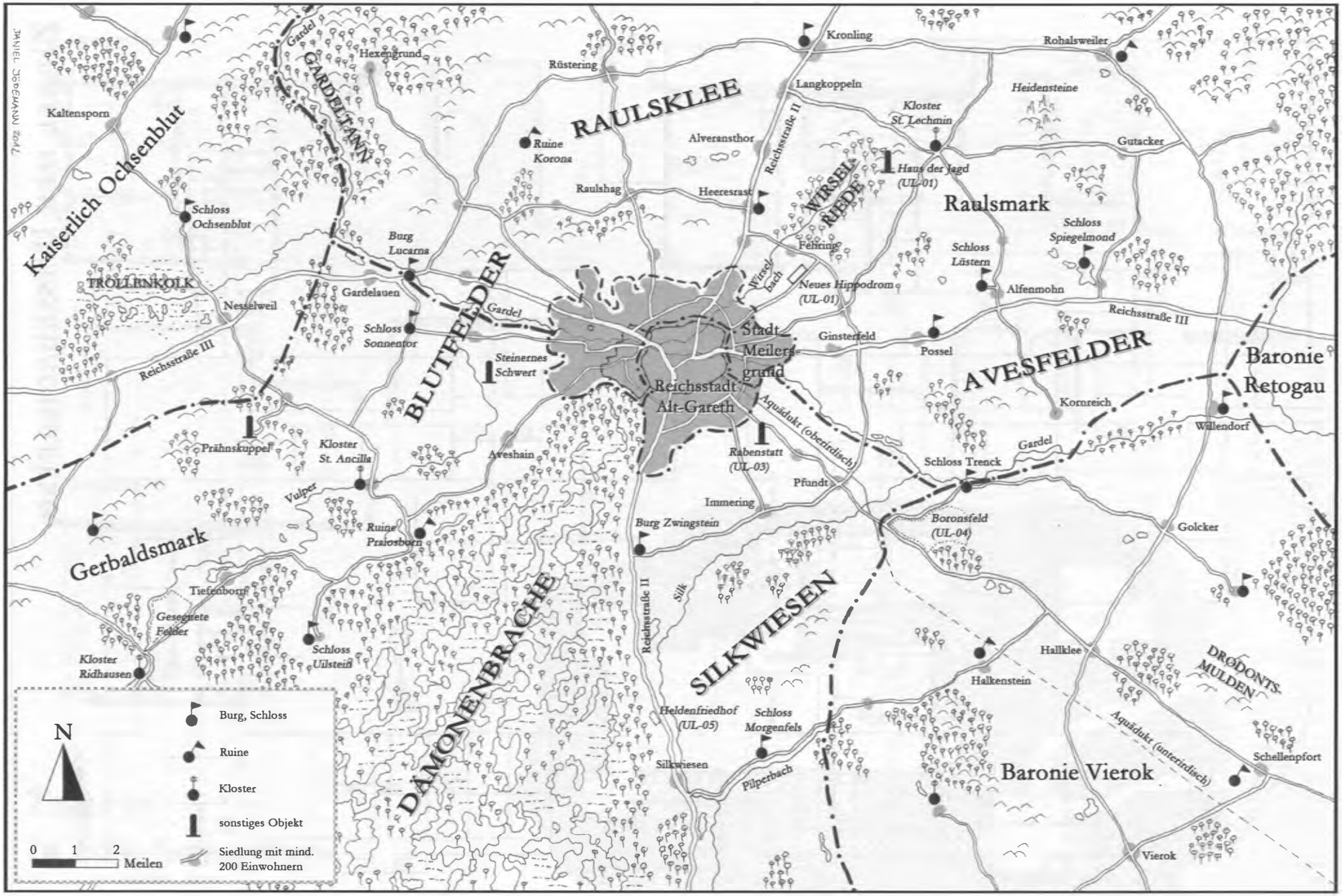
Obergeschoss

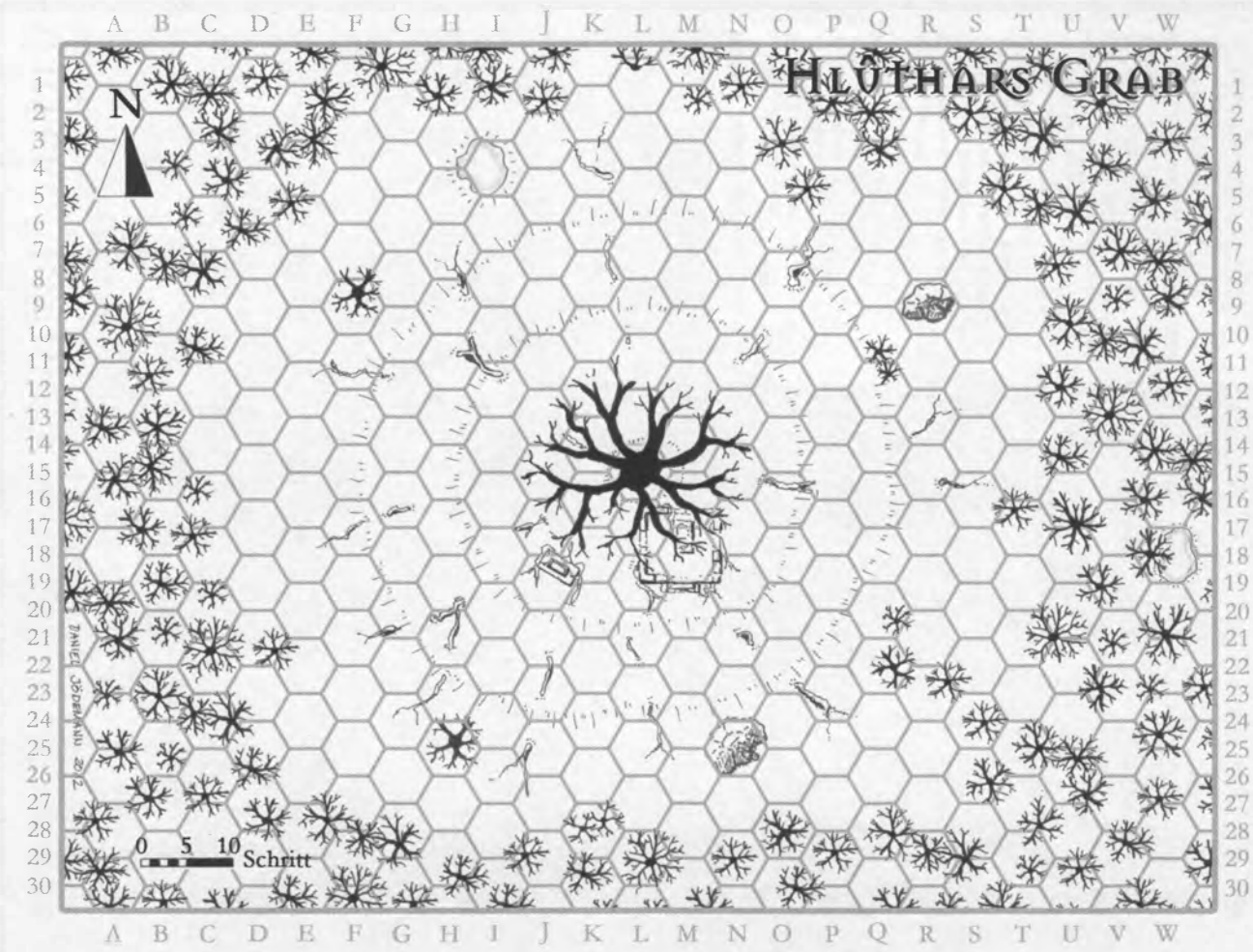


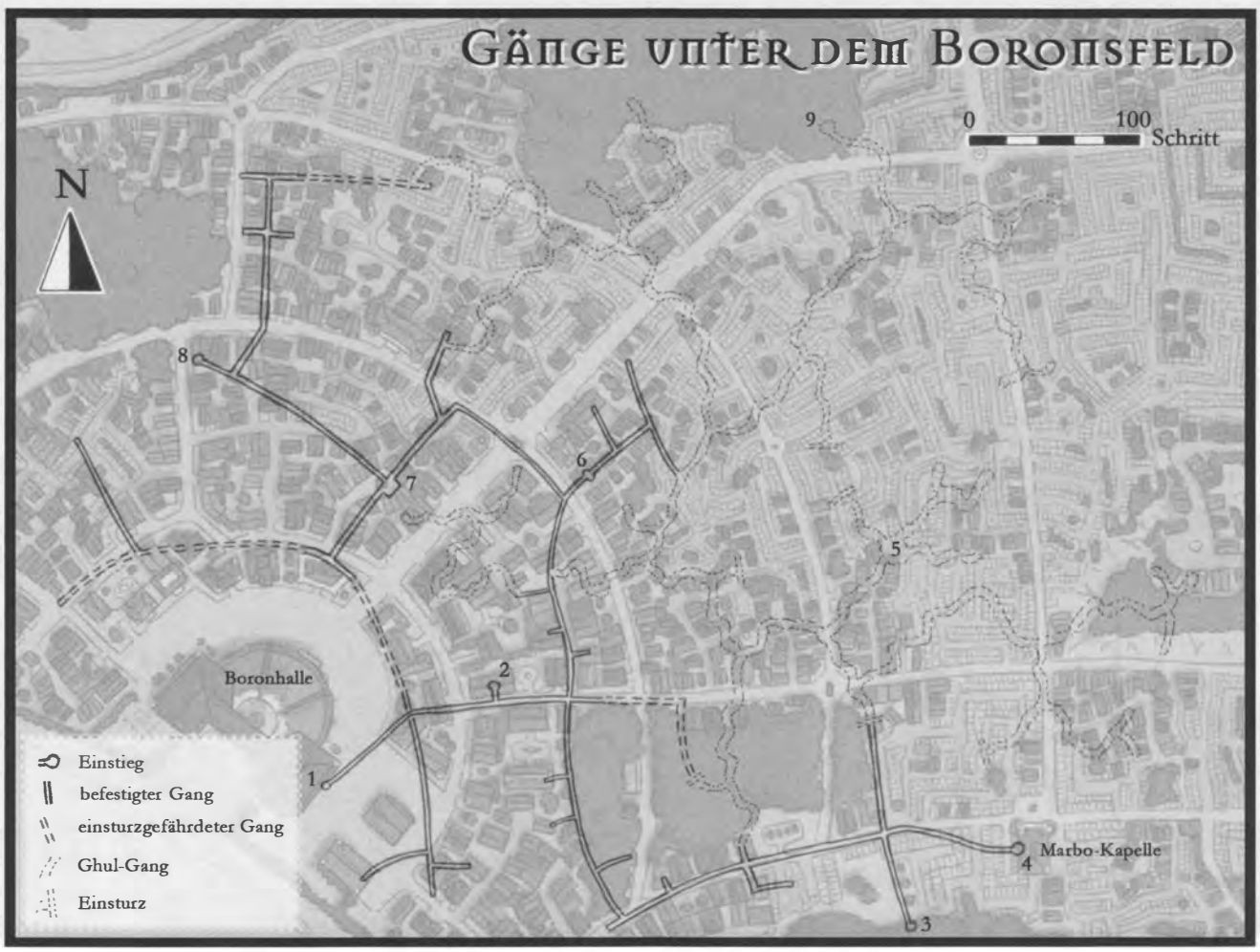
Daniel Dobmann 2012

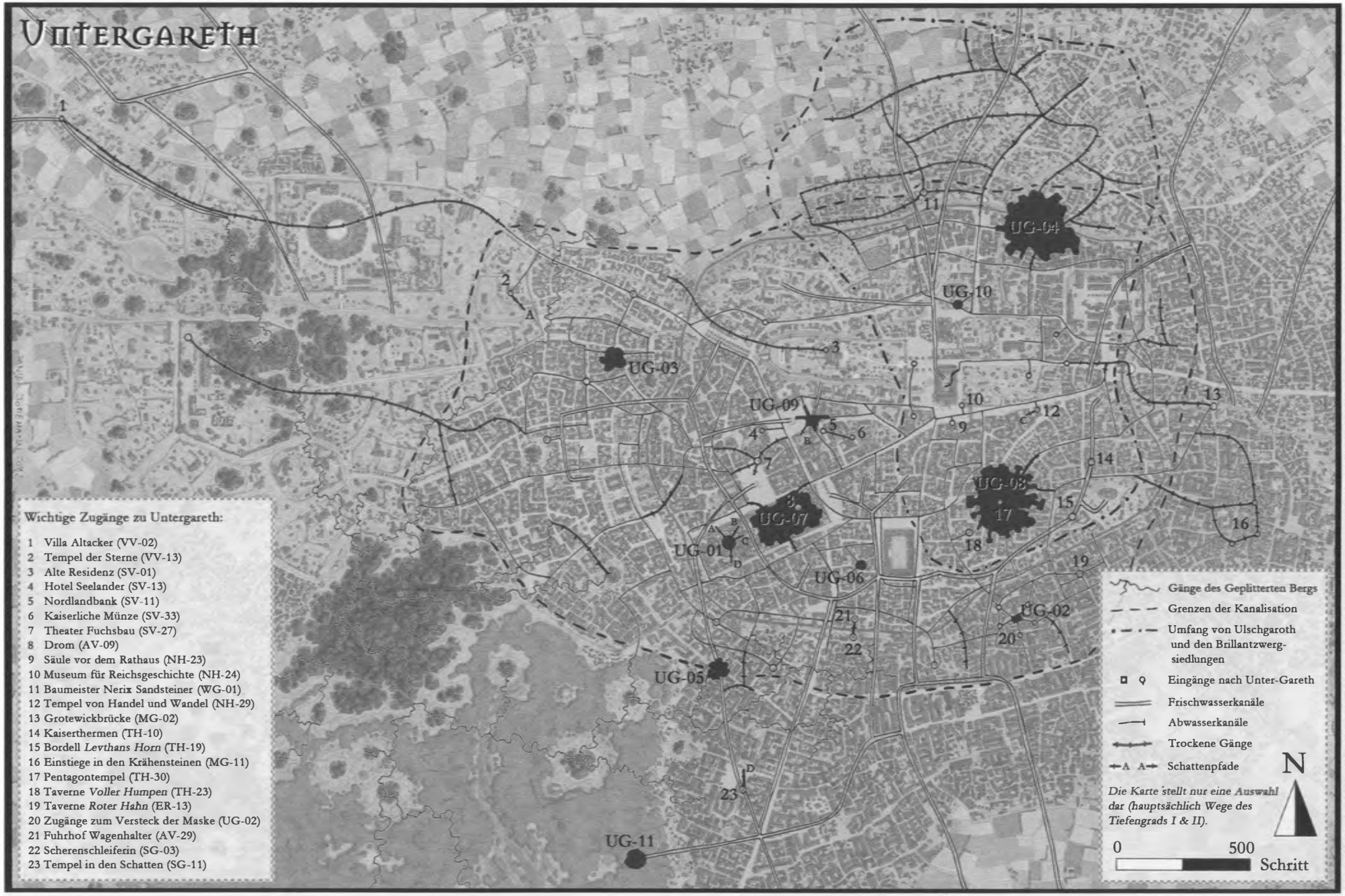
Erdgeschoss



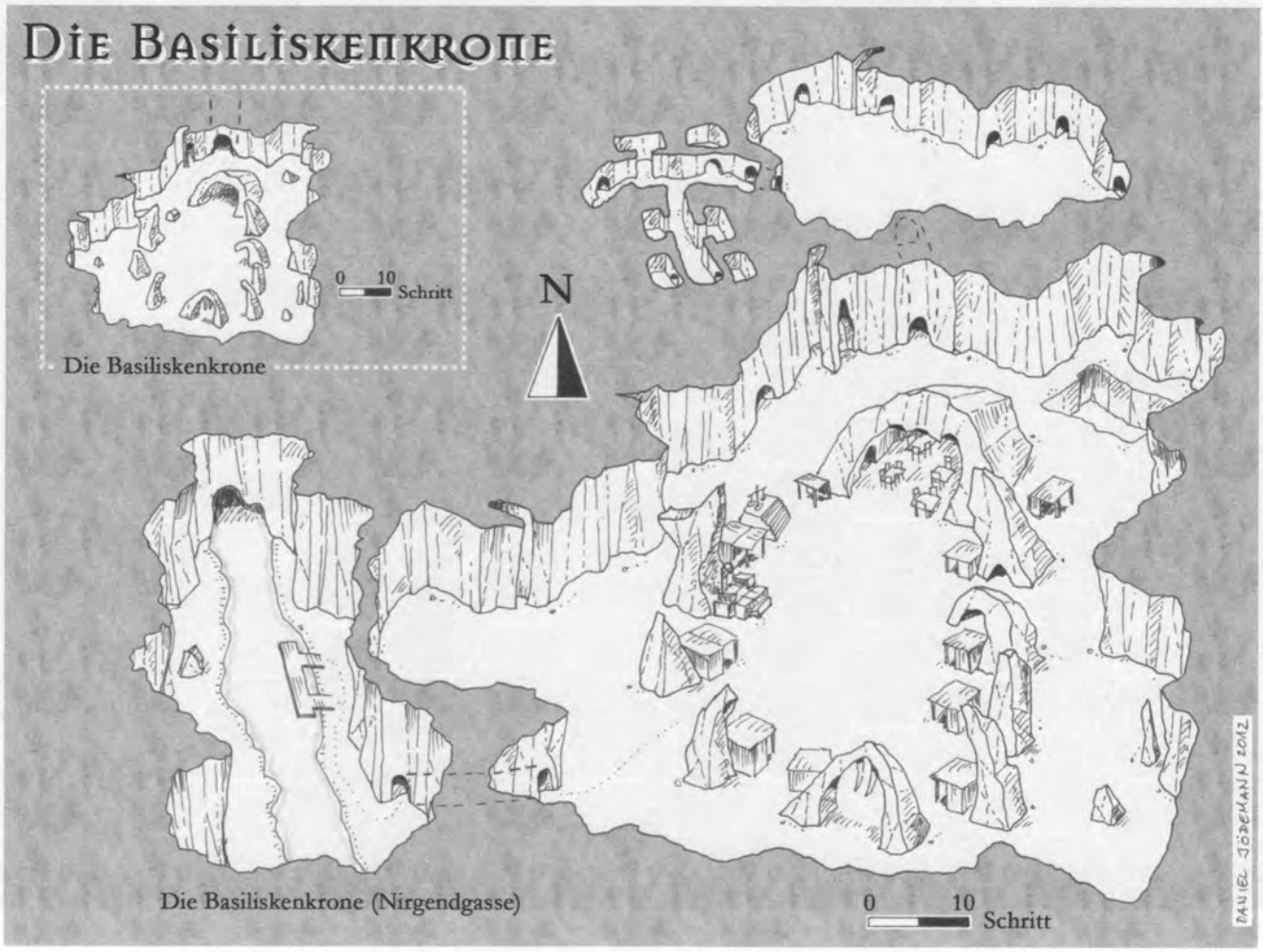

Kaiserlich Ochsenblut
GARDELTANN
Gardel
Hexengrund
Kaltensporn
Schloss Ochsenblut
Burg Lucarna
TROLLBINKOLK
Nesselweil
Gardelauen
Schloss Sonnentor
Reichsstraße III
Prähnskuppel
Kloster St. Ancilla
Vulper
Ruine Praiosborn
Gerbaldsmark
Tiefenborn
Gesegnete Felder
Kloster Ridhausen
Schloss Uilstein
DÄMONENBRACHE
BLUTFELDER
Rüstering
RAULSKLEE
Ruine Korona
Raulshag
Alveransthor
Heeresrast
Kronling
Langkoppeln
Reichsstraße II
Kloster St. Lechmin
Haus der Jagd (UL-01)
Rohalsweiler
Heidensteine
Gutacker
WIRSELRIEDE
Raulsmark
Schloss Spiegelmond
Schloss Lüstern
Alfenmohn
Reichsstraße III
Wirselbach
Neues Hippodrom (UL-01)
Fehring
Stadt Meilersgrund
Reichsstadt Alt-Gareth
Steinernes Schwert
Ginsterfeld
Possel
AVESFELDER
Baronie Retogau
Kornreich
Willendorf
Aquädukt (oberirdisch)
Rabenstatt (UL-03)
Aveshain
Pfundt
Schloss Trenck
Gardel
Immering
Burg Zwingstein
Boronsfeld (UL-04)
Golcker
Silk
Reichsstraße II
SILKWIESEN
Heldenfriedhof (UL-05)
Schloss Morgenfels
Silkwiesen
Pilperbach
Halkenstein
Hallklee
DRÖDONTS-MULDEN
Aquädukt (unterirdisch)
Schellenpfort
Baronie Vierok
Vierok
N
0 1 2
Meilen
Burg, Schloss
Ruine
Kloster
sonstiges Objekt
Siedlung mit mind. 200 Einwohnern


Hlûthars Grab
N
0 5 10 Schritt
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

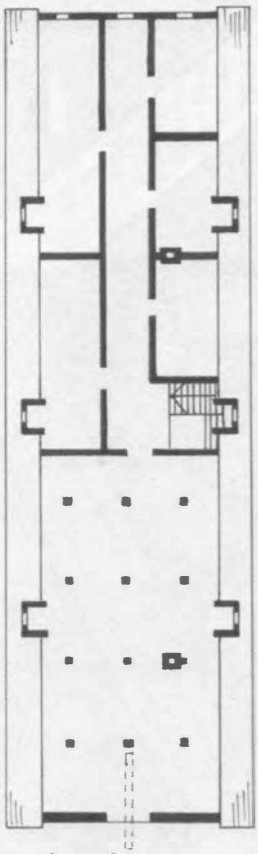

Gänge unter dem Boronsfeld
N
0 100 Schritt
Boronhalle
Marbo-Kapelle
1
2
3
4
5
6
7
8
9
Einstieg
befestigter Gang
einsturzgefährdeter Gang
Ghul-Gang
Einsturz


Untergareth
Wichtige Zugänge zu Untergareth:
1 Villa Altacker (VV-02)
2 Tempel der Sterne (VV-13)
3 Alte Residenz (SV-01)
4 Hotel Seelander (SV-13)
5 Nordlandbank (SV-11)
6 Kaiserliche Münze (SV-33)
7 Theater Fuchsbau (SV-27)
8 Drom (AV-09)
9 Säule vor dem Rathaus (NH-23)
10 Museum für Reichsgeschichte (NH-24)
11 Baumeister Nerix Sandsteiner (WG-01)
12 Tempel von Handel und Wandel (NH-29)
13 Grotewickbrücke (MG-02)
14 Kaiserthermen (TH-10)
15 Bordell *Levthans Horn* (TH-19)
16 Einstiege in den Krähensteinen (MG-11)
17 Pentagontempel (TH-30)
18 Taverne *Voller Humpen* (TH-23)
19 Taverne *Roter Hahn* (ER-13)
20 Zugänge zum Versteck der Maske (UG-02)
21 Fuhrhof Wagenhalter (AV-29)
22 Scherenschleiferin (SG-03)
23 Tempel in den Schatten (SG-11)
UG-01
UG-02
UG-03
UG-04
UG-05
UG-06
UG-07
UG-08
UG-09
UG-10
UG-11
Gänge des Geplitterten Bergs
Grenzen der Kanalisation
Umfang von Ulschgaroth und den Brillantzwerg-siedlungen
Eingänge nach Unter-Gareth
Frischwasserkanäle
Abwasserkanäle
Trockene Gänge
Schattenpfade
Die Karte stellt nur eine Auswahl dar (hauptsächlich Wege des Tiefengrads I & II).
N
0
500
Schritt

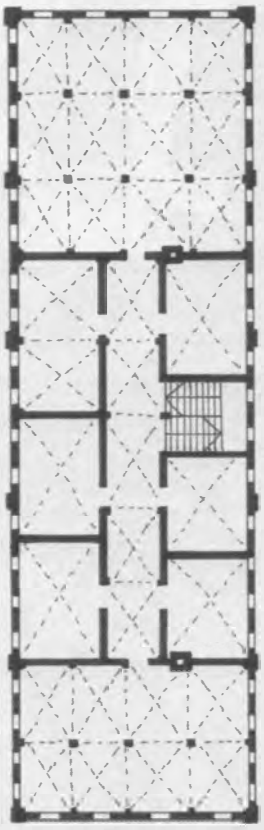

Das Rattennest
N
0 5 Schritt
Daniel Jödemann 2012


Die Basiliskenkrone
0 10 Schritt
Die Basiliskenkrone
N
Die Basiliskenkrone (Nirgendgasse)
0 10 Schritt
Daniel Jödemann 2012

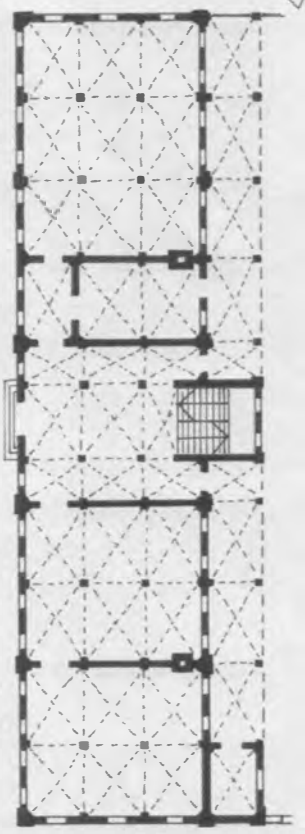
Ordenshaus der Badilakaner



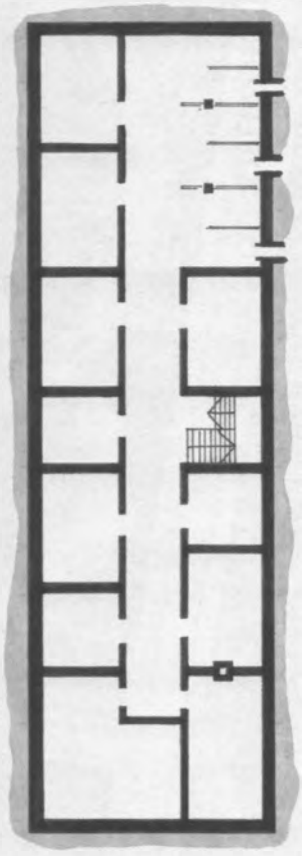
Dachgeschoss



1. und 2. Obergeschoss



Erdgeschoss

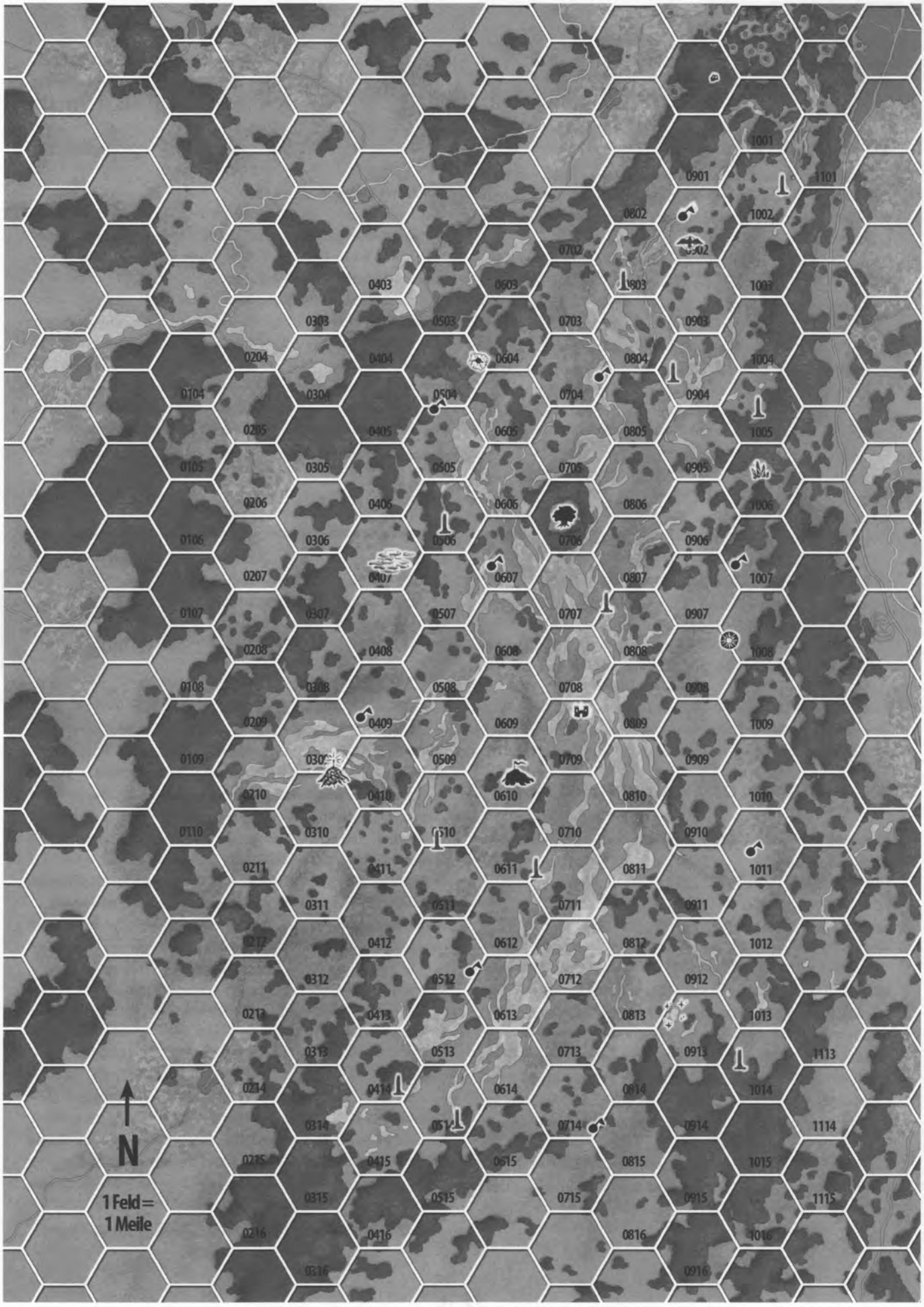


Kellergeschoss

N

0 10 Schritt

DANIEL JÖDEMANN 2012


N
1 Feld =
1 Meile

Werte typischer Meisterpersonen

Hier finden Sie die Werte von Meisterpersonen und Mitgliedern ausgewählter Organisationen, die als Mitstreiter oder Gegner der Helden auftreten können.
Ist eine Sonderfertigkeit genannt, die andere Sonderfertigkeiten voraussetzt, so besitzt die Figur diese vorausgesetzten SF auch wenn sie nicht explizit genannt werden (also z.B. *Finte* und *Gezielter Stich*, wenn *Todesstoß* genannt ist).
Die Kampfwerte sind spielfertig unter Berücksichtigung der Ausrüstung angegeben, das heißt, Modifikatoren aus aktueller Behinderung und Waffenwahl sind bereits eingerechnet.
Schlechte Eigenschaften erhalten die Meisterpersonen mit einem Wert von 4+1W3.

Schattenpfade I-IV: Diese Sonderfertigkeit umfasst die Kenntnis von Schattenpfaden in bestimmten Stadtteilen Gareths (siehe auch **Dächer** S. 184).
Voraussetzungen: Gassenwissen 7/9/13/15 für Schattenpfade I/II/III/IV. Voraussetzung für Schattenpfade ist die Ortkenntnis des jeweiligen Stadtteils.
Verbreitung: 3/2/1/0 für Schattenpfade I/II/III/IV (bei Anhängern des Phex)
Kosten: je 50 AP

Bürger oder Einwohner

Alrik-Normalbürger

MU 11	**KL** 12	**IN** 12	**CH** 12
FF 13	**GE** 12	**KO** 12	**KK** 11
LeP 28	**AuP** 29	**AsP** –	**KaP** –
WS 6	**MR** 3	**SO** 6	**GT** 2-5

Vor- und Nachteile: 1W6: kein (1-2), Ausdauernd AuP+4 (3), Soziale Anpassungsfähigkeit (4), Verbindungen (5-6); 1W6: kein (1-2), Aberglaube (3), Goldgier (4), Jähzorn (5), Neugier (6)
Talente: Athletik 2, Klettern 1, Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 3, Sich Verstecken 0, Sinnenschärfe 4, Zechen 3, Gassenwissen 5, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Rechtskunde 5, Schätzen 5, zwei Wissens- und/oder Handwerkstalente auf 10 bzw. 7 (je nach Beruf), spricht Garethi, bruchstückhaft eine andere Sprache
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (ein Stadtteil);
Ausrüstung: einfache, ihrem Stand und Beruf angemessene Kleidung, Dolch, improvisierte Waffe wie etwa ein Beil, passende Ausrüstung nach Beruf

Dolch: **INI** 9+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H
Stuhlbein: **INI** 8+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6 **DK** HN
Fleischerbeil: **INI** 8+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 1W6+2 **DK** H
Raufen: **INI** 9+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Einfache Kleidung: **RS** 0 **BE** 0 **GS** 8
Verhalten im Kampf: Bürger sind keine erfahrenen Kämpfer, versuchen Kämpfe zu vermeiden und wagen nur in deutlicher *Überzahl* (4 zu 1) einen Angriff. Sie fliehen, sobald ein Drittel ihrer LeP eingebüßt haben.

Spießbürger

Spießbürgerin

MU 12	**KL** 11	**IN** 12	**CH** 12
FF 12	**GE** 12	**KO** 12	**KK** 12
LeP 28	**AuP** 29	**AsP** –	**KaP** –
WS 6	**MR** 3	**SO** 6	**GT** 2-5



Vor- und Nachteile: 1W6: kein (1-2), Ausdauernd AuP+4 (3), Eisern (4), Guter Ruf 3 (5), Verbindungen (6); 1W6: kein (1-2), Arroganz (3), Goldgier (4), Jähzorn (5), Neugier (6)
Talente: Athletik 3, Klettern 2, Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 3, Sich Verstecken 1, Sinnenschärfe 4, Zechen 3, Gassenwissen 5, Menschenkenntnis 6, Überreden 5, Fesseln/Entfesseln 2, Rechnen 5, Rechtskunde 5, Schätzen 5, spricht Garethi, bruchstückhaft eine andere Sprache
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (ein Stadtteil); Aufmerksamkeit, Formation, Rüstungsgewöhnung I (Wattierter Waffenrock)
Ausrüstung: Geldbeutel, Pfeife oder Signalhorn, passende Waffe, Wappenrock (ein Gambeson)

Dolch: **INI** 9+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H
Hakenspieß: **INI** 9+1W6 **AT** 11 **PA** 11 **TP** 1W6+3 **DK** S
Raufen: **INI** 9+1W6 **AT** 12 **PA** 11 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Gambeson: **RS** 2 **BE** 1 **GS** 7
Verhalten im Kampf: Eine einzelne Spießbürgerin versucht ihren Gegner auf Distanz zu halten. Zu mehreren nutzen sie die Vorteile der *Formation* und der *Überzahl*. Sie fliehen, sobald sie eine Wunde erlitten haben oder ein Drittel ihrer LeP eingebüßt haben.

Erfahrener Spießbürgerin

MU 13 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 12
FF 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13
LeP 30 **AuP** 32 **AsP** – **KaP** –
WS 7 **MR** 4 **SO** 7 **GT** 2-5

Vor- und Nachteile: wie oben
Talente: Athletik 5, Klettern 3, Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 6, Sich Verstecken 3, Sinnenschärfe 8, Zechen 7, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 7, Überreden 9, Fesseln/Entfesseln 3, Rechnen 7, Rechtskunde 6, Schätzen 6, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (zwei Stadtteile); Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Kampfreflexe, Wuchtschlag
Ausrüstung: wie oben

Dolch: INI 13+1W6
AT 13 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H
Hakenspieß: INI 13+1W6
AT 13 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** S
Raufen: INI 13+1W6
AT 14 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Gambeson: **RS** 2 **BE** 1 **GS** 7

Verhalten im Kampf: Eine einzelne Spießbürgerin versucht ihren Gegner auf Distanz zu halten, setzt zudem gerne den *Wuchtschlag* ein (+1 bis +2). Zu mehreren nutzen sie die Vorteile der *Formation* und der *Überzahl*. Sie fliehen, sobald sie eine Wunde erlitten haben oder ein Drittel ihrer LeP eingebüßt haben.

Veteranen-Spießbürgerin

MU 14 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 12
FF 12 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 15
LeP 33 **AuP** 35 **AsP** – **KaP** –
WS 7 **MR** 5 **SO** 8 **GT** 2-5

Vor- und Nachteile: wie oben
Talente: Athletik 7, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 10, Sich Verstecken 5, Sinnenschärfe 12, Zechen 10, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 11, Überreden 9, Fesseln/Entfesseln 8, Rechnen 6, Rechtskunde 8, Schätzen 7, spricht Garethi, mäßig zwei andere Sprachen
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (drei Stadtteile); Aufmerksamkeit, Formation, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Schnellziehen, Waffenlos Hammerfaust, Wuchtschlag
Ausrüstung: wie oben, dazu eine gehärtete Partisane (BF –2, TP+1)

Dolch: INI 14+1W6
AT 16 **PA** 15 **TP** 1W6+1 **DK** H
Hakenspieß: INI 13+1W6
AT 16 **PA** 15 **TP** 1W6+3 **DK** S
Partisane: INI 14+1W6
AT 17 **PA** 14 **TP** 1W6+7 **DK** S
Raufen: INI 14+1W6
AT 17 **PA** 15 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Gambeson: **RS** 2 **BE** 1 **GS** 7

Verhalten im Kampf: Eine einzelner Spießbürgerin wird versuchen ihren Gegner mit der Partisane auf Distanz zu halten und setzt den *Wuchtschlag* ein (+1 bis +2). Zu mehreren nutzen sie die Vorteile der *Formation* und der *Überzahl* und bringen gerne *Meisterparaden* an. Sie fliehen, sobald sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben.

Stadtgardisten

Stadtgardist



MU 12 **KL** 12 **IN** 12 **CH** 11
FF 12 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 12
LeP 28 **AuP** 29 **AsP** – **KaP** –
WS 6 **MR** 3 **SO** 6 **GT** 2-5

Vor- und Nachteile: 1W6: kein (1-2), Ausdauernd AuP+6 (3), Eisern (4), Gefahreninstinkt (5), Verbindungen (6); 1W6: kein (1-2), Krankheitsanfällig (3), Goldgier (4), Jähzorn (5), Sucht, Alkohol (6)
Talente: Athletik 4, Klettern 2, Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 3, Sich Verstecken 0, Sinnenschärfe 5, Zechen 3, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 7, Überreden 5, Fesseln/Entfesseln 5, Rechnen 4, Rechtskunde 5, Schätzen 5, spricht Garethi, bruchstückhaft eine andere Sprache
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (ein Stadtteil); Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I (Wappenrock)
Ausrüstung: Geldbeutel, Wachstafel und Griffel, Pfeife oder Signalhorn, Mitgliedsring der Garde; Torwächter tragen Kurzschwert und Hellebarde, streifende Gardisten das Kurzschwert. Rüstung ist der Wappenrock, in gefährlichen Situationen wird Kettenhemd und Hellebarde (alternativ auch Säbel oder Langschwert) getragen. Etwa jeder dritte Gardist hat eine Armbrust dabei.

Hellebarde: INI 9 / 6+1W6
AT 11 / 11 **PA** 11 / 10 **TP** 1W6+5 **DK** S
Kurzschwert: INI 9 / 6+1W6
AT 11 / 10 **PA** 10 / 9 **TP** 1W6+2 **DK** HN
Raufen: INI 9 / 6+1W6
AT 11 / 10 **PA** 10 / 8 **TP(A)** 1W6 **DK** H
Leichte Armbrust: INI 9 / 6+1W6 **FK** 12 **TP** 1W6+6*
Gambeson / Kettenhemd: **RS** 2 / 4 **BE** 1 / 4 **GS** 7 / 4

Verhalten im Kampf: Gardisten versuchen ihre Gegner zunächst mit ihren Armbrüsten zu bedrohen und setzen sie – sofern man ihren Befehlen nicht Folge leistet – auch ein. Im Nahkampf halten sie ihre Gegner mit Hellebarden auf Distanz bis dies nicht mehr möglich ist. Sie nutzen gerne die Vorteile der *Überzahl* aus. Sobald sie ein Drittel ihrer LeP eingebüßt haben, versuchen sie sich zurückzuziehen.

Erfahrener Stadtgardist

MU 13 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 11
FF 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 13
LeP 30 **AuP** 32 **AsP** – **KaP** –
WS 7 **MR** 4 **SO** 7 **GT** 2-5

Vor- und Nachteile: wie oben
Talente: Athletik 6, Klettern 3, Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 6, Sich Verstecken 3, Sinnenschärfe 9, Zechen 7, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 8, Überreden 7, Fesseln/Entfesseln 6, Rechnen 5, Rechtskunde 6, Schätzen 6, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (zwei Stadtteile); Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag
Ausrüstung: wie oben, allerdings persönliches Kurzschwert (WM 0/+1)

Hellebarde: INI 13 / 11+1W6
AT 14 / 14 **PA** 13 / 13 **TP** 1W6+5 **DK** S
Kurzschwert: INI 13 / 11+1W6
AT 13 / 13 **PA** 12 / 11 **TP** 1W6+2 **DK** HN
Raufen: INI 13 / 11+1W6
AT 12 / 11 **PA** 12 / 11 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Leichte Armbrust: INI 13 / 11+1W6 **FK** 15 **TP** 1W6+6*
Gambeson / Kettenhemd: **RS** 2 / 4 **BE** 1 / 3 **GS** 7 / 5
Verhalten im Kampf: Gardisten versuchen ihre Gegner zunächst mit ihren Armbrüsten zu bedrohen und setzen sie – sofern man ihren Befehlen nicht Folge leistet – auch ein. Im Nahkampf halten sie ihre Gegner mit Hellebarden auf Distanz. Zudem setzen sie auch *Meisterparaden* ein (+1 bis +2), um ihre Angriffe vorzubereiten. Ist dies nicht mehr möglich, setzen sie auf ihr Kurzschwert und nutzen gelegentlich *Finten* (+1 bis +2). Zudem nutzen sie gerne die Vorteile der *Überzahl* aus. Sobald sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben, versuchen sie sich zurückzuziehen.

Veteranen-Stadtgardist

MU 14	**KL** 13	**IN** 14	**CH** 11
FF 12	**GE** 14	**KO** 14	**KK** 15
LeP 33	**AuP** 35	**AsP** –	**KaP** –
WS 7	**MR** 5	**SO** 8	**GT** 2-5

Vor- und Nachteile: wie oben
Talente: Athletik 11, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 10, Sich Verstecken 5, Sinnenschärfe 12, Zechen 10, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 11, Überreden 9, Fesseln/Entfesseln 8, Rechnen 6, Rechtskunde 8, Schätzen 7, spricht Garethi, mäßig zwei andere Sprachen
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (zwei Stadtteile); Aufmerksamkeit, Binden, Entwaffnen, Finte, Formation, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Schnellziehen, Waffenlos Hammerfaust, Wuchtschlag
Ausrüstung: wie oben, allerdings persönliches, gehärtetes Kurzschwert (WM 0/+1, BF –2, TP+1)

Hellebarde: INI 14 / 12+1W6
AT 17 / 17 **PA** 15 / 15 **TP** 1W6+6 **DK** S
Kurzschwert: INI 14 / 12+1W6
AT 16 / 16 **PA** 15 / 14 **TP** 1W6+4 **DK** HN
Raufen: INI 14 / 12+1W6
AT 14 / 13 **PA** 14 / 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Leichte Armbrust: INI 14 / 12 **FK** 19 **TP** 1W6+6*
Gambeson / Kettenhemd: **RS** 2 / 4 **BE** 1 / 3 **GS** 7 / 5
Verhalten im Kampf: Gardisten versuchen ihre Gegner zunächst mit ihren Armbrüsten zu bedrohen und setzen sie – sofern man ihren Befehlen nicht Folge leistet – auch ein. Im Nahkampf halten sie ihre Gegner mit Hellebarden auf Distanz und setzen *Meisterparaden* und *Niederwerfen* ein (+1 bis +2), um ihre Angriffe vorzubereiten. Ein *Hammerschlag* wird nur ausgeführt, wenn der Gegner in dieser KR all seine Aktionen verbraucht hat. In geringerer Distanz setzen sie auf ihr Kurzschwert und nutzen gelegentlich *Finten* (+1 bis +2). Zudem nutzen sie gerne die Vorteile der *Überzahl* aus. Sobald sie die Hälfte ihrer LeP eingebüßt haben, versuchen sie sich zurückzuziehen.

Inspectoren der Garether Criminal-Kammer

Inspector

MU 14	**KL** 13	**IN** 13	**CH** 11
FF 12	**GE** 13	**KO** 12	**KK** 13
LeP 30	**AuP** 32	**AsP** –	**KaP** –
WS 6	**MR** 4	**SO** 7	**GT** 3-6



Vor- und Nachteile: 1W6: kein (1-2), Soziale Anpassungsfähigkeit (3), Herausragender Sinn (4), Gefahreninstinkt (5), Verbindungen (6); 1W6: kein (1-2), Arroganz (3), Eitelkeit (4), Jähzorn (5), Rachsucht (6)
Talente: Athletik 3, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Schleichen 7, Selbstbeherrschung 8, Sich Verstecken 6, Sinnenschärfe 8, Zechen 3, Etikette 8, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 8, Überreden 8, Fesseln/Entfesseln 6, Rechtskunde 6, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (ein Stadtteil); Aufmerksamkeit, Finte
Ausrüstung: Amulett der Kammer, Notizbuch, Schreibzeug, Ausrüstung zur Spurensicherung

Dolch: INI 11+1W6
AT 13 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** H
Rapier: INI 12+1W6
AT 14 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
Raufen: INI 11+1W6
AT 12 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Leichte Armbrust: INI 11+1W6 **FK** 15 **TP** 1W6+6*
Einfache Kleidung: **RS** 0 **BE** 0 **GS** 8
Verhalten im Kampf: So er Kämpfe nicht vermeiden kann, benutzt er meist eine leichte Armbrust, im Nahkampf ein Rapier und schlägt damit gelegentlich auch *Finten* (+1 bis +2). Sobald er ein Drittel seiner LeP verloren hat, wird er den Kampf abbrechen.

Erfahrene Inspector

MU 16	**KL** 14	**IN** 13	**CH** 11
FF 12	**GE** 14	**KO** 12	**KK** 14
LeP 33	**AuP** 35	**AsP** –	**KaP** –
WS 6	**MR** 6	**SO** 8	**GT** 3-6

Vor- und Nachteile: wie oben
Talente: Athletik 6, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Schleichen 10, Selbstbeherrschung 11, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 12, Zechen 5, Etikette 11, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 11, Überreden 11, Fesseln/Entfesseln 8, Rechtskunde 9, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (zwei Stadtteile); Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade; Nandusgefälliges Wissen
Ausrüstung: wie oben, allerdings persönliches Rapier (WM 0/+1)

Dolch: INI 16+1W6
AT 14 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** H
Rapier: INI 17+1W6
AT 16 **PA** 15 **TP** 1W6+3 **DK** N
Raufen: INI 16+1W6
AT 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Leichte Armbrust: INI 16+1W6 **FK** 17 **TP** 1W6+6*
Einfache Kleidung: RS 0 **BE** 0 **GS** 8
Verhalten im Kampf: Wenn er kämpfen muss, dann meist mit einer leichten Armbrust, im Nahkampf mit dem Rapier. Mit diesem schlägt er gelegentlich *Finten* (+1 bis +3). Sobald er ein Drittel seiner LeP verloren hat, wird er den Kampf abbrechen.

Veteranen-Inspector

MU 17	**KL** 15	**IN** 14	**CH** 12
FF 12	**GE** 14	**KO** 13	**KK** 14
LeP 36	**AuP** 37	**AsP** –	**KaP** –
WS 7	**MR** 6	**SO** 9	**GT** 3-6

Vor- und Nachteile: wie oben
Talente: Athletik 8, Klettern 7, Körperbeherrschung 10, Schleichen 13, Selbstbeherrschung 14, Sich Verstecken 12, Sinnenschärfe 15, Zechen 5, Etikette 11, Gassenwissen 13, Menschenkenntnis 13, Überreden 13, Fesseln/Entfesseln 8, Rechtskunde 11, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (drei Stadtteile); Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I und II, Finte, Kampfreflexe, Meisterparade; Nandusgefälliges Wissen
Ausrüstung: wie oben, allerdings persönliches, gehärtetes Rapier (WM 0/+1, BF –2, TP+1)

Dolch: INI 16+1W6
AT 15 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** H
Rapier: INI 17+1W6
AT 18 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** N
Raufen: INI 16+1W6
AT 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Leichte Armbrust: INI 16+1W6 **FK** 19 **TP** 1W6+6*
Einfache Kleidung: RS 0 **BE** 0 **GS** 8
Verhalten im Kampf: Wenn er kämpfen muss, dann meist mit einer leichten Armbrust, im Nahkampf mit dem Rapier. Mit diesem schlägt er auch *Finten* (+1 bis +4) und nutzt gerne den *Ausfall*, um den Kampf schon zu Beginn für sich zu entscheiden. Sobald er eine Wunde erlitten oder ein Drittel seiner LeP verloren hat, wird er den Kampf abbrechen.

Mitglied der Alten Gilde

MU 13	**KL** 10	**IN** 14	**CH** 11
FF 13	**GE** 13	**KO** 13	**KK** 13
LeP 30	**AuP** 30	**AsP** –	**KaP** –
WS 7	**MR** 4	**SO** 3	**GT** 2



Vor- und Nachteile: 1W6: kein (1-2), Soziale Anpassungsfähigkeit (3), Verbindungen (4), Gefahreninstinkt (5), Zäher Hund (6); 1W6: kein (1-2), Aberglaube (3), Goldgier (4), Jähzorn (5), Gesucht I (6)
Talente: Athletik 6, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Schleichen 8, Selbstbeherrschung 4, Sich Verstecken 8, Sinnenschärfe 7, Taschendiebstahl 8, Zechen 3, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 7, Überreden 7, Fesseln/Entfesseln 4, Rechtskunde 5, Schätzen 5, Schlösser Knacken 8, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (ein Stadtteil); Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Waffenlos Bornländisch, Wuchtschlag
Ausrüstung: Beutelchen, drei Wurfdolche, Dolch, Dietriche, einfache Straßenkleidung, eventuell Seil mit Wurfhaken, Keule, Schlagring, Springarm oder Drolina

Dolch: INI 10+1W6
AT 13 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H
Keule: INI 10+1W6
AT 12 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** N
Schlagring: INI 10+1W6
AT 11 **PA** 10 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H
Raufen: INI 10+1W6
AT 12 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Wurfdolch: INI 10+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+1
Einfache Kleidung: RS 0 **BE** 0 **GS** 8
Verhalten im Kampf: In den meisten Fällen wird ein unerfahrenes Mitglied sich einem Kampf durch Flucht entziehen. Wird der Dieb gestellt, setzt er seine Wurfdolche ein und verteidigt sich notfalls mit einem Dolch. Bereitet sich das Mitglied auf einen Überfall vor, nutzt es oft eine Keule und setzt gelegentlich auch *Wuchtschläge* ein (+1). Sobald das Mitglied ein Drittel seiner LeP verloren hat, wird es den Kampf abbrechen.*

Erfahrenes Mitglied der Alten Gilde

MU 14	**KL** 11	**IN** 15	**CH** 11
FF 14	**GE** 14	**KO** 13	**KK** 13
LeP 33	**AuP** 33	**AsP** –	**KaP** –
WS 7	**MR** 4	**SO** 4	**GT** 2

Vor- und Nachteile: wie oben
Talente: Athletik 8, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Schleichen 12, Selbstbeherrschung 6, Sich Verstecken 12, Sinnenschärfe 10, Taschendiebstahl 10, Zechen 5, Gassenwissen 12, Menschenkenntnis 8, Überreden 8, Fesseln/Entfesseln 4, Rechtskunde 5, Schätzen 5, Schlösser Knacken 12, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (zwei Stadtteile); Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Schnellziehen, Waffenlos Bornländisch, Wuchtschlag
Ausrüstung: wie oben, dazu ein *hochwertiges* Set Dietriche

Dolch: INI 11+1W6
AT 15 **PA** 13 **TP** 1W6+1 **DK** H
Keule: INI 11+1W6
AT 14 **PA** 13 **TP** 1W6+2 **DK** N
Schlagring: INI 11+1W6
AT 13 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+3 **DK** H
Raufen: INI 11+1W6
AT 14 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Wurfdolch: INI 11+1W6 **FK** 22 **TP** 1W6+1
Einfache Kleidung: RS 0 **BE** 0 **GS** 8
Verhalten im Kampf: In den meisten Fällen wird ein Mitglied sich einem Kampf durch Flucht entziehen. Wird der Dieb gestellt, setzt er seine Wurfdolche ein und verteidigt sich notfalls mit einem Dolch. Bereitet sich das Mitglied auf einen Überfall vor, nutzt es auch eine Keule und setzt gelegentlich *Wuchtschläge* ein (+1 bis +2). Sobald das Mitglied ein Drittel seiner LeP verloren hat, wird es den Kampf abbrechen.*

Veteranen-Mitglied der Alten Gilde

MU 15	**KL** 12	**IN** 15	**CH** 11
FF 15	**GE** 15	**KO** 13	**KK** 14
LeP 35	**AsP** –	**KaP** –	**AuP** 35
WS 7	**MR** 4	**SO** 5	**GT** 2

Vor- und Nachteile: wie oben
Talente: Athletik 10, Klettern 12, Körperbeherrschung 11, Schleichen 14, Selbstbeherrschung 8, Sich Verstecken 14, Sinnenschärfe 12, Taschendiebstahl 14, Zechen 7, Gassenwissen 15, Menschenkenntnis 10, Überreden 10, Fesseln/Entfesseln 6, Rechtskunde 5, Schätzen 5, Schlösser Knacken 15, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (drei Stadtteile); Aufmerksamkeit, Ausweichen I bis III, Schnellziehen, Waffenlos Bornländisch, Wuchtschlag, möglicherweise Schattenpfade I
Ausrüstung: wie oben, dazu ein *außergewöhnlich hochwertiges* Set Dietriche

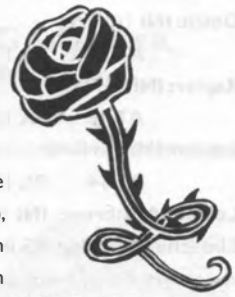
Dolch: INI 12+1W6
AT 17 **PA** 15 **TP** 1W6+1 **DK** H
Keule: INI 12+1W6
AT 16 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** N
Schlagring: INI 12+1W6
AT 15 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+3 **DK** H
Raufen: INI 12+1W6
AT 16 **PA** 15 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Wurfdolch: INI 12+1W6 **FK** 25 **TP** 1W6+1
Einfache Kleidung: RS 0 **BE** 0 **GS** 8
Verhalten im Kampf: In den meisten Fällen wird ein Mitglied sich einem Kampf durch Flucht entziehen. Wird der Dieb jedoch gestellt, versucht er seine Wurfdolche einzusetzen und verteidigt sich notfalls mit einem Dolch. Bereitet sich das Mitglied auf einen Überfall vor, nutzt es auch eine Keule und setzt gelegentlich *Wuchtschläge* ein (+1 bis +3). Sobald das Mitglied ein Drittel seiner LeP verloren hat, wird es den Kampf abbrechen.*

*Nach einer Flucht kehren sie nach 2W20+20 KR mit 1W6+2 Mann Verstärkung zurück.

Mitglieder der Almadaner

Mitglied der Almadaner (Recambios)

MU 13	**KL** 10	**IN** 13	**CH** 11
FF 13	**GE** 13	**KO** 12	**KK** 13
LeP 29	**AuP** 30	**AsP** –	**KaP** –
WS 6	**MR** 3	**SO** 4	**GT** 1-2



Vor- und Nachteile: 1W6: kein (1-2), Soziale Anpassungsfähigkeit (3), Verbindungen (4), Gefahreninstinkt (5), Eisern (6); 1W6: kein (1-2), Aberglaube (3), Goldgier (4), Jähzorn (5), Gesucht I (6)
Talente: Athletik 4, Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Schleichen 6, Selbstbeherrschung 3, Sich Verstecken 6, Sinnenschärfe 6, Taschendiebstahl 6, Zechen 5, Gassenwissen 8, Menschenkenntnis 7, Überreden (Einschüchtern) 7 (9), Fesseln/Entfesseln 4, Rechtskunde 5, Schätzen 5, Heilkunde Gift 5, Schlösser Knacken 5, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen
Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Almada, Mittelreich), Ortskenntnis (ein Stadtteil), Waffenlos Bornländisch, Wuchtschlag
Ausrüstung: Beutelchen, drei Wurfmesser, Schlagring, Kurzschwert oder Rapier, Straßenkleidung und bessere, almadanische Kleidung

Dolch: INI 10+1W6
AT 12 **PA** 10 **TP** 1W6+1 **DK** H
Kurzschwert: INI 10+1W6
AT 13 **PA** 12 **TP** 1W6+2 **DK** HN
Rapier: INI 11+1W6
AT 13 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N
Schlagring: INI 10+1W6
AT 12 **PA** 11 **TP(A)** 1W6+3 **DK** H
Raufen: INI 10+1W6
AT 13 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Wurfmesser: INI 10+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+1
Straßenkleidung: RS 0 **BE** 0 **GS** 8
Verhalten im Kampf: Recambios greifen in *Überzahl* an und nutzen alle zur Verfügung stehenden Mittel. Sie fliehen meist nach dem Verlust der halben LeP.**

Erfahrenes Mitglied der Almadaner (Bracero)

MU 13	**KL** 10	**IN** 14	**CH** 11
FF 13	**GE** 13	**KO** 13	**KK** 13
LeP 30	**AuP** 30	**AsP** –	**KaP** –
WS 7	**MR** 3	**SO** 5	**GT** 1-2

Vor- und Nachteile: wie oben

Talente: Athletik 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Schleichen 7, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 8, Sinnenschärfe 8, Taschendiebstahl 8, Zechen 5, Gassenwissen 11, Menschenkenntnis 9, Überreden (Einschüchtern) 10 (12), Fesseln/Entfesseln 4, Rechtskunde 5, Schätzen 5, Heilkunde Gift 7, Schlösser Knacken 7, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Almada, Mittelreich), Ortskenntnis (zwei Stadtteile); Ausweichen I, Waffenlos Bornländisch, Wuchtschlag

Ausrüstung: wie oben

Dolch: INI 10+1W6
AT 13 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H
Kurzschwert: INI 10+1W6
AT 14 **PA** 13 **TP** 1W6+2 **DK** HN
Rapier: INI 11+1W6
AT 14 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N
Schlagring: INI 10+1W6
AT 13 **PA** 11 **TP(A)** 1W6+3 **DK** H
Raufen: INI 10+1W6
AT 14 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Wurfmesser: INI 10+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+1
Straßenkleidung: RS 0 **BE** 0 **GS** 8

Verhalten im Kampf: Braceros greifen in *Überzahl* an und nutzen alle zur Verfügung stehenden Mittel. Sie fliehen meist nach dem Verlust der halben LeP.**

Veteranen-Mitglied der Almadaner (Caballero)
MU 14 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 11
FF 13 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 15
LeP 38 **AuP** 42 **AsP** – **KaP** –
WS 7 **MR** 4 **GT** 1-2 **SO** 6 (täuschen 9 vor)

Vor- und Nachteile: wie oben

Talente: Athletik 9, Klettern 7, Körperbeherrschung 8, Schleichen 12, Selbstbeherrschung 8, Sich Verstecken 12, Sinnenschärfe 11, Taschendiebstahl 11, Zechen 7, Gassenwissen 12, Menschenkenntnis 11, Überreden (Einschüchtern) 12 (14), Fesseln/Entfesseln 6, Rechtskunde 7, Schätzen 5, Schlösser Knacken 11, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Almada, Mittelreich), Ortskenntnis (drei Stadtteile); Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I und II, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Todesstoß, Waffenlos Bornländisch, Wuchtschlag, möglicherweise Schattenpfade I

Ausrüstung: wie oben, dazu persönliches Rapier (WM 0/+1)

Dolch: INI 13+1W6
AT 13 **PA** 11 **TP** 1W6+1** **DK** H
Kurzschwert: INI 13+1W6
AT 15 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** HN
Rapier: INI 14+1W6
AT 15 **PA** 14 **TP** 1W6+3** **DK** N
Raufen: INI 13+1W6
AT 16 **PA** 15 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

**Nahe Stützpunkten der Almadaner kehren Geflohene meist binnen 2W20+10 KR mit 1W6+3 neuen Bandenmitgliedern zurück.

Leichte Armbrust: INI 13+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+6*
Straßenkleidung: RS 0 **BE** 0 **GS** 8

Verhalten im Kampf: Caballeros werden meist von Braceros oder Recambios unterstützt und lassen diesen den Vortritt. Sind sie alleine, fordern sie einen Zweikampf, scheuen notfalls vor dem Gebrauch von Gift nicht zurück. Am häufigsten verwenden sie das Gift der *Shurinknolle***

***) Wirkung*: 1W6 SP/SR sowie GE, KO, KK sinken um 1/SR. Sind die drei Werte oder die LeP auf 0 gefallen, tritt der Tod ein / 1W3 SP/SR sowie GE, KO, KK sinken um 1/SR. Sind die drei Werte oder die LeP auf 0 gefallen, tritt der Tod ein; *Beginn*: 6 SR; *Dauer*: bis zum Tod / 6 SR; *Stufe*: 6 (pflanzliches Gift)

Mitglieder der Tobrier

Mitglied der Tobrier
MU 14 **KL** 10 **IN** 14 **CH** 10
FF 13 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 14
LeP 30 **AuP** 32 **AsP** – **KaP** –
WS 7 **MR** 4 **SO** 3 **GT** 1-2



Vor- und Nachteile: 1W6: kein (1-2), Eisern (3), Verbindungen (4), Gefahreninstinkt (5), Zäher Hund (6); 1W6: kein (1-2), Aberglaube (3), Goldgier (4), Jähzorn (5), Gesucht I (6)

Talente: Athletik 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Schleichen 6, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 6, Sinnenschärfe 7, Taschendiebstahl 6, Zechen 6, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 6, Überreden (Einschüchtern) 7 (9), Fesseln/Entfesseln 4, Rechtskunde 5, Schätzen 5, Schlösser Knacken 6, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (ein Stadtteil); Aufmerksamkeit, Waffenlos Bornländisch, Wuchtschlag

Ausrüstung: einfache Kleidung, Dolch, Knüppel oder Kurzschwert, Stemmeisen

Dolch: INI 11+1W6
AT 12 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H
Knüppel: INI 11+1W6
AT 14 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** N
Kurzschwert: INI 11+1W6
AT 12 **PA** 12 **TP** 1W6+2 **DK** HN
Raufen: INI 11+1W6
AT 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Leichte Armbrust: INI 11+1W6 **FK** 16 **TP** 1W6+6*
Wurfdolch: INI 11+1W6 **FK** 16 **TP** 1W6+1
Einfache Kleidung: RS 0 **BE** 0 **GS** 8

Verhalten im Kampf: Tobrier nutzen gerne den Vorteil der *Überzahl* aus und greifen bevorzugt mit ihren Knüppeln an, wobei sie auch einfache *Wuchtschläge* ausführen (+1). Wenn sie einen *Hinterhalt* legen, sind sie aber auch gerne mit leichten Armbrüsten bewaffnet. Sie fliehen meist nach Verlust der halben LeP.***

Erfahrenes Mitglied der Tobrier

MU 15	**KL** 10	**IN** 14	**CH** 10
FF 13	**GE** 14	**KO** 14	**KK** 16
LeP 34	**AuP** 35	**AsP** –	**KaP** –
WS 7	**MR** 5	**SO** 4	**GT** 1-2

Vor- und Nachteile: wie oben

Talente: Athletik 8, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Schleichen 8, Selbstbeherrschung 7, Sich Verstecken 8, Sinnenschärfe 9, Taschendiebstahl 8, Zechen 8, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 8, Überreden (Einschüchtern) 10 (12), Fesseln/Entfesseln 5, Rechtskunde 6, Schätzen 5, Schlösser Knacken 8, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (zwei Stadtteile); Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Waffenlos Bornländisch, Wuchtschlag

Ausrüstung: siehe oben

Dolch: INI 12+1W6
AT 13 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H

Knüppel: INI 12+1W6
AT 16 **PA** 13 **TP** 1W6+2 **DK** N

Kurzschwert: INI 12+1W6
AT 14 **PA** 13 **TP** 1W6+2 **DK** HN

Raufen: INI 12+1W6
AT 17 **PA** 14 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H

Leichte Armbrust: **INI** 12+1W6 **FK** 18 **TP** 1W6+6*

Wurfdolch: **INI** 12 **FK** 18+1W6 **TP** 1W6+1

Einfache Kleidung: **RS** 0 **BE** 0 **GS** 8

Verhalten im Kampf: Tobrier nutzen gerne den Vorteil der *Überzahl* aus und greifen bevorzugt mit ihren Knüppeln an, wobei sie auch einfache *Wuchtschläge* ausführen (+1 bis +2). Zudem versuchen sie Gegner mit Niederwerfen-Manövern zu Fall zu bringen. Wenn sie einen *Hinterhalt* legen, nutzen sie Leichte Armbrüste. Sie fliehen meist nach Verlust der halben LeP.***

Veteranen-Mitglied der Tobrier

MU 16	**KL** 10	**IN** 14	**CH** 10
FF 13	**GE** 15	**KO** 16	**KK** 17
LeP 36	**AuP** 37	**AsP** –	**KaP** –
WS 8	**MR** 5	**SO** 5	**GT** 1-2

Vor- und Nachteile: wie oben

Talente: Athletik 10, Klettern 7, Körperbeherrschung 10, Schleichen 11, Selbstbeherrschung 10, Sich Verstecken 11, Sinnenschärfe 12, Taschendiebstahl 11, Zechen 9, Gassenwissen 13, Menschenkenntnis 9, Überreden (Einschüchtern) 13 (15), Fesseln/Entfesseln 5, Rechtskunde 6, Schätzen 5, Schlösser Knacken 10, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (drei Stadtteile); Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Waffenlos Bornländisch, Wuchtschlag, möglicherweise Schattenpfade I

Ausrüstung: siehe oben, dazu ein gehärteter Streitkolben (BF –2, TP+1)

Dolch: INI 12+1W6
AT 14 **PA** 13 **TP** 1W6+2 **DK** H

Streitkolben: INI 12+1W6
AT 18 **PA** 15 **TP** 1W6+7 **DK** N

Kurzschwert: INI 12+1W6
AT 15 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** HN

Raufen: INI 12+1W6
AT 19 **PA** 16 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H

Leichte Armbrust: **INI** 12+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6+6*

Wurfdolch: **INI** 12+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6+1

Einfache Kleidung: **RS** 0 **BE** 0 **GS** 8

Verhalten im Kampf: Tobrier nutzen gerne den Vorteil der *Überzahl* aus und greifen bevorzugt mit ihren Streitkolben an, wobei sie auch einfache *Wuchtschläge* ausführen (+1 bis +3). Wenn sie einen *Hinterhalt* legen, nutzen sie Leichte Armbrüste. Sie fliehen meist nach Verlust der halben LeP.***

***Nahe Stützpunkten der Tobrier kehren Geflohene meist binnen 2W20+10 KR mit 1W6+3 neuen Bandenmitgliedern zurück

Waisenmacher

Waisenmacher-Söldner



MU 13	**KL** 12	**IN** 13	**CH** 10
FF 11	**GE** 13	**KO** 13	**KK** 14
LeP 31	**AuP** 32	**AsP** –	**KaP** –
WS 7	**MR** 4	**SO** 5	**GT** 2-4

Vor- und Nachteile: 1W6: kein (1-2), Eisern (3), Verbindungen (4), Gefahreninstinkt (5), Zäher Hund (6); 1W6: kein (1-2), Aberglaube (3), Goldgier (4), Jähzorn (5), Sucht, Alkohol (6)

Talente: Athletik 4, Klettern 2, Körperbeherrschung 3, Schleichen 6, Selbstbeherrschung 6, Sich Verstecken 2, Sinnenschärfe 5, Zechen 6, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 6, Überreden 4, Rechtskunde 4, Schätzen 5, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (ein Stadtteil); Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Finte, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Waffenlos Bornländisch, Wuchtschlag

Ausrüstung: Dolch, Schwert, Bastardschwert, Kürass, Tellerhelm, Schnapsflasche, Würfel, Boltankarten

Dolch: INI 8+1W6
AT 12 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H

Bastardschwert: INI 8+1W6
AT 14 **PA** 13 **TP** 1W6+6 **DK** N

Schwert: INI 8+1W6
AT 13 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N

Raufen: INI 8+1W6
AT 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Leichte Armbrust: **INI** 8 **FK** 17 **TP** 1W6+6*

Kürass und Tellerhelm: **RS** 4 **BE** 2 **GS** 6

Verhalten im Kampf: Ein unerfahrener Söldner wird nur dann *Finten* oder *Meisterparaden* einsetzen, wenn sein Gegner unterlegen ist, und dann auch nur +1 oder +2 Ansagen. Sobald er ein Drittel seiner LeP verloren hat, wird er den Kampf abbrechen.

Erfahrener Waisenmacher-Söldner

MU 14	**KL** 12	**IN** 14	**CH** 10
FF 11	**GE** 14	**KO** 14	**KK** 15
LeP 34	**AsP** –	**KaP** –	**AuP** 35
WS 7	**MR** 4	**SO** 6	**GT** 2-4

Vor- und Nachteile: wie oben

Talente: Athletik 6, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Schleichen 6, Selbstbeherrschung 8, Sich Verstecken 3, Sinnenschärfe 7, Zechen 6, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 8, Überreden 4, Rechtskunde 4, Schätzen 5, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (ein Stadtteil); Aufmerksamkeit, Ausfall, Defensiver Kampfstil, Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Sturmangriff, Waffenlos Bornländisch, Wuchtschlag

Ausrüstung: wie oben, dazu ein persönliches Bastardschwert (WM 0/+1)

Dolch: INI 9+1W6
AT 13 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H
Bastardschwert: INI 9+1W6
AT 16 **PA** 16 **TP** 1W6+6 **DK** N
Schwert: INI 9+1W6
AT 15 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** N
Raufen: INI 9+1W6
AT 15 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Leichte Armbrust: INI 9+1W6 **FK** 19 **TP** 1W6+6*
Kürass und Tellerhelm: **RS** 4 **BE** 2 **GS** 6

Verhalten im Kampf: versucht den Kampf früh durch einen *Ausfall* zu entscheiden oder bringt Gegner mittels *Niederwerfen* zu Fall; bricht den Kampf ab, sobald er die Hälfte seiner LeP eingebüßt hat

Veteranen-Waisenmacher-Söldner

MU 15	**KL** 12	**IN** 15	**CH** 10
FF 11	**GE** 15	**KO** 15	**KK** 16
LeP 36	**AuP** 37	**AsP** –	**KaP** –
WS 7	**MR** 5	**SO** 7	**GT** 2-4

Vor- und Nachteile: wie oben

Talente: Athletik 8, Klettern 4, Körperbeherrschung 7, Schleichen 6, Selbstbeherrschung 12, Sich Verstecken 3, Sinnenschärfe 10, Zechen 6, Gassenwissen 12, Menschenkenntnis 8, Überreden 6, Rechtskunde 4, Schätzen 5, spricht Garethi, gebrochen zwei andere Sprachen

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (ein Stadtteil); Aufmerksamkeit, Ausfall, Defensiver Kampfstil, Finte, Kampfreflexe, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Sturmangriff, Waffenlos Bornländisch, Wuchtschlag

Ausrüstung: wie oben ,dazu ein persönliches gehärtetes Bastardschwert (WM 0/+1, BF –2, TP+1)

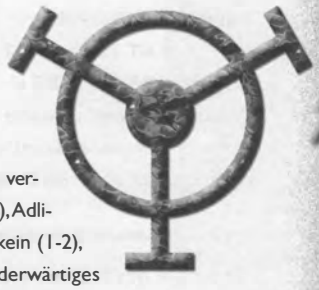
Dolch: INI 13+1W6
AT 13 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H
Bastardschwert: INI 9+1W6
AT 18 **PA** 17 **TP** 1W6+7 **DK** N
Schwert: INI 13+1W6
AT 15 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N
Raufen: INI 13+1W6
AT 15 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+2 **DK** H
Leichte Armbrust **INI** 13+1W6 **FK** 19 **TP** 1W6+6*
Kürass umd Tellerhelm: **RS** 4 **BE** 2 **GS** 6

Verhalten im Kampf: eröffnet Kämpfe mit einem *Ausfall*, später konzentriert er sich auf *Finten* und Angriffe zum *Niederwerfen*; bricht den Kampf ab, wenn seine LeP unter ein Drittel gesunken sind

Diener des Namenlosen

Geweihte des Namenlosen (Grad I)

MU 15	**KL** 12	**IN** 14	**CH** 12
FF 12	**GE** 12	**KO** 12	**KK** 13
LeP 32	**AuP** 29	**AsP** –	**KaP** 24
WS 6	**MR** 4	**SO** 5-10	**GT** 0-2



Vor- und Nachteile: W6: kein (1-2), Schwer zu verzaubern (3), Hohe Magieresistenz MR+3 (4), Adlige Abstammung (5), Verbindungen (6); W6: kein (1-2), Arroganz (3), Eitelkeit (4), Neugier (5), Widerwärtiges Aussehen (6) automatisch Geweiht (Namenlos)

Talente: Athletik 2, Klettern 2, Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 6, Sich Verstecken 4, Sinnenschärfe 6, Zechen 1, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 8, Überreden 6, Götter/Kulte 10, Magiekunde 4, Rechnen 5, Rechtskunde 4, spricht Garethi, bruchstückhaft drei andere Sprachen

Liturgien: Namenloses Vergessen, Herbeirufung der Diener des Herrn, Namenlose Kälte, Namenlose Raserei, Pech und Schwefel

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (ein Stadtteil); Aufmerksamkeit, Liturgiekenntnis (Namenloser) 6

Ausrüstung: Geldbeutel, Geweihtenornat, Streitkolben, Basiliskenzunge

Basiliskenzunge: INI 9+1W6
AT 13 **PA** 11 **TP** 1W6+2 **DK** H
Streitkolben: INI 10+1W6
AT 14 **PA** 13 **TP** 1W6+4 **DK** N
Raufen: INI 10+1W6
AT 11 **PA** 11 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Ornat: **RS** 0 **BE** 0 **GS** 8

Verhalten im Kampf: schwächt Gegner mittels Dunkler Wunder (Pech und Schwefel, Namenlose Kälte) und geht erst dann in den Nahkampf; flieht, wenn ihre LeP unter die Hälfte gesunken sind

Geweihte des Namenlosen (Grad II)

MU 17	**KL** 13	**IN** 15	**CH** 12
FF 12	**GE** 12	**KO** 12	**KK** 13
LeP 34	**AuP** 31	**AsP** -	**KaP** 31
WS 6	**MR** 7	**SO** 5-10	**GT** 0-2

Vor- und Nachteile: wie oben

Talente: Athletik 3, Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 10, Sich Verstecken 7, Sinnenschärfe 9, Zechen 1, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 12, Überreden 9, Götter/Kulte 13, Magiekunde 7, Rechnen 5, Rechtskunde 4, spricht Garethi, bruchstückhaft drei andere Sprachen

Liturgien: wie Grad I, zusätzlich DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG, GOTT DER GÖTTER (bis Grad III), HERBEIRUFUNG DER HEERSCHAREN DES RATTENKINDES

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (zwei Stadtteile); Aufmerksamkeit, Wuchtschlag; Liturgiekenntnis (Namenloser) 9

Ausrüstung: wie oben

Basiliskenzunge: INI 11+1W6
AT 14 **PA** 13 **TP** 1W6+2 **DK** H
Streitkolben: INI 12+1W6
AT 16 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N
Raufen: INI 12+1W6
AT 12 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Ornat: **RS** 0 **BE** 0 **GS** 8

Verhalten im Kampf: schwächt Gegner mittels Dunkler Wunder (PECH UND SCHWEFEL, NAMENLOSE KÄLTE) und geht erst dann in den Nahkampf; flieht, wenn ihre LeP unter ein Drittel gesunken sind

Geweihte des Namenlosen (Grad III)

MU 18	**KL** 14	**IN** 16	**CH** 13
FF 12	**GE** 13	**KO** 13	**KK** 13
LeP 38	**AuP** 33	**AsP** –	**KaP** 48
WS 7	**MR** 8	**SO** 5-10	**GT** 0-2

Vor- und Nachteile: wie oben

Talente: Athletik 7, Klettern 7, Körperbeherrschung 9, Selbstbeherrschung 16, Sich verstecken 13, Sinnenschärfe 15, Zechen 2, Gassenwissen 13, Menschenkenntnis 17, Überreden 14, Götter/Kulte 17, Magiekunde 12, Rechnen 5, Rechtskunde 4, spricht Garethi, bruchstückhaft drei andere Sprachen

Liturgien: wie Grad II, zusätzlich NAMENLOSER ZWEIFEL, GOTT DER GÖTTER (bis Grad IV), SEELENSCHATTEN, SCHWINDENDE ZAUBERKRAFT

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (drei Stadtteile); Aufmerksamkeit, Wuchtschlag; Liturgiekenntnis (Namenloser) 15

Ausrüstung: wie oben

Basiliskenzunge: INI 12+1W6
AT 15 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** H
Streitkolben: INI 13+1W6
AT 17 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** N
Raufen: INI 13+1W6
AT 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Ornat: **RS** 0 **BE** 0 **GS** 8

Geweihter des Namenlosen (Grad IV)

MU 19	**KL** 15	**IN** 17	**CH** 14
FF 12	**GE** 13	**KO** 13	**KK** 13
LeP 38	**AuP** 35	**AsP** –	**KaP** 60
WS 7	**MR** 9	**SO** 5-10	**GT** 0-2

Vor- und Nachteile: wie oben

Talente: Athletik 8, Klettern 7, Körperbeherrschung 9, Selbstbeherrschung 18, Sich Verstecken 15, Sinnenschärfe 17, Zechen 2, Gassenwissen 15, Menschenkenntnis 19, Überreden 16, Götter/Kulte 18, Magiekunde 12, Rechnen 5, Rechtskunde 4, spricht Garethi, bruchstückhaft drei andere Sprachen

Liturgien: wie Grad III, zusätzlich FLUCH WIDER DIE UNGLÄUBIGEN, WAFFENFLÜCHE, SCHLEICHENDE FÄULNIS, EWIGE JUGEND, SEELENBANNUNG

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Ortskenntnis (drei Stadtteile); Aufmerksamkeit, Wuchtschlag; Liturgiekenntnis (Namenloser) 18

Ausrüstung: wie oben

Basiliskenzunge: INI 15+1W6
AT 15 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** H
Streitkolben: INI 14+1W6
AT 18 **PA** 16 **TP** 1W6+4 **DK** N
Raufen: INI 14+1W6
AT 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H
Ornat: **RS** 0 **BE** 0 **GS** 8

Verhalten im Kampf: schwächt Gegner mittels Dunkler Wunder (PECH UND SCHWEFEL, NAMENLOSE KÄLTE) und belegt Waffen mit WAFFENFLÜCHEN; Häufig ist sie so fanatisch, dass sie bis zum Tod kämpft.



Gesamtindex

von Daniel Bruxmeier, Eevie Demirtel, Tobias Raphael Junge, Oliver Overheu, Sebastian Schoo und Alex Spohr

Der folgende Index erfasst alle Bücher der Gareth-Box. Im Band „Gassenhelden" werden darüber hinaus nur Schlagworte erfasst, die auch außerhalb der Abenteuer von Bedeutung sind.

Es werden folgende Abkürzungen benutzt:
M – Im Herzen der Metropole
D – Goldene Dächer, düstere Gassen
G – Gassenhelden

16 Ministerinnen D 67
200 Tage von Gareth (als: 200 Tagen von Gareth) M 22
Abrakas Edle von Silkwiesen D 56, 57
Acht Märtyrer von Bosparan M **27**, 83, 112, D 52, G 25
Ackbar M 33
Agapyr (Kaiserdrache) M 27
Agribelim G 20
Agrimoth M 25, 77, 157 f., D 47, 49, 183, 184, 190, 194, 197, 200, 202, 203, 206, 224, 226, 227
Aischa D 68
Akademie der Magischen Rüstung M 33, 77, 179, D 14, 41, 42, 69, 71, 79, 128, 182, 202
Akademie Schwert & Stab M 53, 57, 77
Al'Anfaner Markt M 64
Al'Anfaner G 28
Al'maeilla D 68
Alanfanischer Salon D 10
Alara Paligan D 125
Albacia Simiaslieb M81
Alberecht Sonnenstein D 44, G 61
Alchimie der Sonne M 29, G 32, 33, 107
Aldec Praiofold II. M 28
Aldifreid von Trallop M 28
Aldo Meglan D 125
Algunde Schwarzross M 109
Alin von Stoerrebrandt-Salderkeim M 103
Alissa M 136 f.
Allaventurischer Konvent M 31, 36
Almadaner (Bande) M 35 f., 65 ff., 120 f., **128 ff.**, D 5, 24, 40, 41, 56, 82, 87, 88, 90, 91, 98, 138, 140, 146, 153, 154, 161, 162, 166, 170-172, 187, 189, 214, 236, 237, 239, 242, G 39, 42, 58, 63, 64, 66, 68, 71, 74-81, 86, 89, 90, 94
Almadaner Kerzen D 41, 238
Almadeo D 28
Alonso Ragather M 128, **131**
Alricio da Mareno D 90
Alrico Sanfumento M 128
Alrik Altweiler G 73-75, 82
Alrik Arberdan D 49, 199
Alrik Brendel G 51
Alrik Garether M 112, **114**
Alrik Huisdorn G 55
Alrik Korswandt G 35
Alrik Ragather M50, 120 ff., 128 ff., **130 f.**,G 66, 85, 90, 94
Alrik von Almada, Kaiser M 33
Alrik von Alriksberg M 92
Alrik von Hartsteen D 39, 40
Alrike Phexgeschwind M **18**
Alrizio Praiodoro D 50, 52, G 23
Alte Gilde (Bande) M 33, 65, **123 ff.**, D 5, 25, 27, 28, 49, 56, 58, 63, 64, 67, 76, 77, 87, 95, 111, 157, 214, 225, 239, G 27, 41, 42, 64, 68, 72, 74, 76-80, 82, 90, 96
Alte Leta M 148
Alte Residenz M 28, 40, D 5, 6, 9, 10, 34, 121, 124, 246, G 22
Alter Kaiser D 62, 243
Alter Wulf M 131
Altes Hippodrom M 34 f., D 80, 82
Ältestenrat M **49**
Alt-Gareth M 11 f., 15, 33 ff., 43 ff., 46 ff., 49 ff., 54 ff., 63 ff., 80 f., 83, 86, 132, 176 f., D **5**-10, 14, 26-28, 30, 35, 37, 50, 52, 54, 56, 63, 66, 80, 87, 96, 113, 134, 142, 145, 154, 172, 174, 189, 210, 214, 216, 223, 237, 239, G 9, 11, 14, 22, 25, 35, 37, 58, 62, 72, 75, 85, 94, 107
Alwin Rodener G 63
Amarila Bugenhog M 96
Amene II. D 28
Amilia Groterian M 46 f., **99**, 151 ff., D 5, 55, 77, 153 G 19, 25, 35
Amiro Castanyeda G 63, 71, 81
Amphitheater M23
Angbarer Tor M55, M81 f., M115, D 44, 242, 244, G 45
Angescha Tochter der Angalla D 92
Angescho D 92
Angilbert Korninger G 40, 55
Angroschim D 16, 234
Ankhatep-Tor D 59
Anselmo Fardari G 96
Anselmo Praiotin I. Heliodan G 25
Answin (Schwein) D 142
Answin von Rabenmund M 35 f.
Answinkrise M 35
Apodyterie D 66
Aquädukt M 75, 96
Aquenauer Südhang G 16
Archiv des Magistrats M **21**
Archiv XIII D 30
Ardare (Heilige) M 29 f.
Ardariten M 79
Ardo Stoerrebrandt M 101
Ardo von Streitzig G 29
Ardova Stoerrebrandt M **103**
Arenaviertel M 30, 34, 83 f., D **6**, 34, 54, **80**, 87, 88, 91, 93, 94, 226, 230, 239
Argareth (Blutulme) M 22, 31, D 125
Argasch und Irgasch D 22
Arina G 51-53
Arkanil-Zeichen D 74
Arkhobal M 25
Armalion M 29
Armreife des Gestählten M 25
Arnfrieda Gratenfelserin G 70
Arur M **152**
Asandra D 93
Aschengrund M 136
Asfaloth M 160
Ash'Grabaal M 25, 160
Assuroth G 19
Atak M 70, 145
Äthrolabium D 72
Auge des Mondes M 144
Aurelian Feyenord G 25, 29
Aurentian von Luring M **56**
Auropolis M 29
Aurum Argentor M 22
Aurumfaktur M 23
Aventurischer Bote M18, 35, 53,162, D **29**, 35, G 26, 35, 46, 68, 69, 76
Aves-Eisen M 91
Avesfelder M 36
Aves-Rennen M 88
Avessandra D 27
Avestag M 88
Bäckertunke M 62, 77
Badilakaner M 38, 87, 148, D 56, 80-83, **84**-86, 105, 172, 175, 242, G 32-36, 49, 50, 84, 85, 87, 88, 96, 97, 100, 102, 105, 107
Baldram Springloff D 17, **18**, 19
Balphemor von Punin M 25, 160, D 58, 204
Baltram Dorcken G 18
Baltram von Liepenberg D 29, **30**, 156
Bannergeld M 42, 112
Bannstrahlturm M 163
Bardewick M 11, 153
Bardo von Gareth, Kaiser M 34, D 12, 76, 103, 124-126, 128, 212
Bardo Gerrich M **84**
Bardo und Cella-Thermen M 35, D 98, **103**, 105, 182
Bardolph von Greifenstolz M 51, 81
Bardoturm M 81
Barduron von Mersingen D 126
Barnhelm von Rabenmund M 49, 90, D 95, 128, **129**
Barsilomeus D 8, 216
Basilica Scratorum D 74
Basiliskenkönig M 21 ff.
Basilisuslinie M 78
Baskot D 8, 9, G 23
Bastan Munter M 33, 103, D 101
Baustile M **37**
Befreiungsstil M 37
Beilunker Dokument M 86
Beilunker Reiter M 18, 86, 162, D **92**, 94
Belen-Horas M 22 f.
Belona Jochmeier M **56**
Berg, vom M 46
Bernhelm Welzelin M **152**, D 62
Bernhelm G 44, 54
Bestinoid D 21
Bettelkönig M **160**
Bettelmarke M 38, **47 f.**, 52, 55
Bettelvogt M **47**, 97, 160
Bettlergilde M 120, **160**
Beweispunkte **M 59**
Birkenoff (Gestüt) M 131
Bishdarion D 93
Blakharaz M 36, 78, 142
Blaue Kanzlei M 176
Blütenfee D 13
Blutulme D 71, 125, 190, 212
Bodar I. von Almada M 33, 91
Bogumil Radomar M 148, D 106, 107
Bolatrius Groterian M **56**, 99, 131, 179
Boltan-Karte D 37
Boltanrunde D 171
Boltanspiele D 67
Bomil Fedor G 33, 37, 50, 51, 53, 57, 96
Bonderick Burkherdall M 33
Borbarad M 31, 36, 87, 154, 156 f.
Borbaradianer M 162
Borbarads Testament D 71, 202
Boronanger M 21, M 53
Boronian Winterschmied G 82
Boronsfeld M 32, 51, G 12, 41, 70
Borontempel M 32
Boronwein M 36, 65, **68**, 84, 87, 97, 113, 128 f., D 30, 44, 45, 67, 68, 77, 81, 82, 91, 93, 137, 154, 164, 167, 170, 187, 220, 238, 242
Bosparanischer Stil M 25, 28, 37
Bosparanisches Reich M 22
Bosparanjer D 22, 67, 82
Bosparans Fall M 10, **26**, 28, D 56
Bosper Groterian G 74
Bote des Lichts M 27 ff., 36, 53, 90, 143
Brachenhag, von M 41
Bran Wolter G 42
Brandherr M 47, 49
Brandschutz M **54 f.**, D 5, 95
Brandwig von den Wassern D 98, **99**
Braniborier M 141
Brennerei Pirol D 34, **101**, 104, 244, 245
Brezel-Bande G 37, 40-45, 51, 54, 56
Brig-Lo-Platz M 44, 46, 86, 114, D 27, 29, 35, **36**, 246, 146
Brin von Gareth M 35
Brinwall M 36, 80 f., G 41, 43, 55
Bruderschaft der Wissenden M 162
Bruderschaft des lodernden Feuers M 162
Brunnenmeister M 24, 75, **160 f.**
Buch der Helden des Heiligen Hlûthar D 36
Bugenhog M 55, 89 f., **95 f.**, 160 f.
Buhurt M 89 f., **91**
Bund des Roten Salamanders M 162
Bund des Wahren Glaubens M 162, D **6**, 79
Bund des Weißen Pentagramms M 162, D 14, 16, 69
Bürgerbrief M 41, 52
Bürgerheer M 26, 51
Bürgerheerparade M 86, 113, 115
Bürgermeister M 47
Bürgerrecht **M 41 f.**, 52 f., 62, 105
Bürgertum D 5, 27, 28, 39, 52, 145
Burkherdall M 34, 93, **96 ff.**, 111, 133, D 37-39, 44, 55, 71, 88, 154, 157, 158, 162, 163, 166, 167, 175
Bwana D 67
Caballeros D 52
Caldariu D 66
Canyraith von der Lohe D 62
Carhelans Turm M 28
Carhelan-Trank D 74
Carolan Karfenck M 28
Celissa (Heilige) M 11, 27, 112
Celissa Dorcken G 37, 56
Celissabrücke M 77
Celissengeist G 100, 108
Cellavon Gareth, Kaiserin M 34, D 12, 103
Chorhoper Straßenfest D 21
Chroniken von Ilaris M 173
Chrysallia Stoerrebrandt D **75**, 226, 228, G 26
Clavia D 8, 9, G 23
Clea Cornweyler D 133, 244, G 34, 48, 100-102
Codex Albyricus D 69, 74, 204
Codex Daemonis D 72
Codex der Alten Gilde M **125**
Codex Raulis M 54
Collegium Canonicum M 57, 77, D 14
Comtessa Rahjadane di Rosamunda M 92
Convocatus Primus D 14
Cordovan Casario D 43
Corven Rabenfels D **108**
Criminal-Cammer M 34, 52, 66, 70, 115, **120 ff.**, D 5, 55, 60
Cronica Rauliensis D 59
Curvan Baerensen D 58
Custos Urbi Lumini M 49
Da Vanya M 142
Daglar M 157
Dalbert Gursammen D **100**
Damilon D 132
Dämmertor M 82, G 42, 45, 46
Dämonenbrache M 15, 23 ff., 29, 58, 78, 152 f., 160, D 13, 16, 33, 67, 71, 95, 96, 112, 120, 126, 140, 151, 153, 157, 158, 159, 163, 164, 166, 172, 176, 178, **180ff.**, G 5, 6, 8, 9, 11, 12, 14-16, 18, 19, 21, 49
Dämonenfäule G 19
Dämonenkrone D 74
Dämonenschlacht D 21, 42, 59, 113, 184, 190, 195, 205, 206, 208, 209, 240, 241
Dämonenschlacht, Dritte M 23 ff., 154, 160
Dämonenschlacht, Erste M 26, 86
Dämonenschlacht, Zweite M 23, 36, 88
Darador D 52, 63
Daradors Klaue M 29
Daradors Schwinge M 29
Darion Uplegger D **87**
Darline von Mirbusch-Karfenck **M 100**
Debrekskrone M 28, D 10
Delo von Meilersgrund **M 140**
Der Buntig D **8**, 9, 54, G 23
Der Eichenkönig D 22
Der Patriarch (Gilde) D 5, 58
Derya von Uckelsbrück D 126
Desmona die Graue M 21, 161
Dexter Nemrod M 35, 124, 161
Die kleine Frenja G 82
Die Rittfrau von Arivor D 28
Dilimar Winzberg D 132, **142**
Dimion D **32**
Dimiona Lebronn M **84**
Dimione M 148
Dirion Beinhacker M 109
Dobran Umminghausen D 5, **25**, 26, 225, G 41
Dolander Derinal M 25
Dolgan Mercurius D 94, 244, G 48
Donatus Malscetta D **48**, 49
Drachenauge M 79
Drachenscherbe M 158, G 23
Draconiter M 148, 162, D 62
Dreischwesternorden M 148, 162, D 144, 161
Dreizehn Gelüste M 24
Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen M 152
Dreizehnte Zeitalter M 167
Drogosh Sohn des Darbuin D **67**
Dröler Spitzen M 172
Drom M 25, 35, 68, 75, 78, 111, 132 f., D 5-7, 29, 45, **80ff.**
Dschinnenkanal G 17
Dunkle Zeiten M 25, 35, 68, 75, 78, 111, 132 f., D 6, 16, 66, 83, 116, 206, 208, 230
Duridanya (Heilige) M 11, 27, 112
Duridanya-Statue G 27
Duridanyasturm M 81
Dythlind (Heilige) M 109
Dythlindstag M 86
Ebbert, das Frettchen D **26**
Eberhelm von Garnelsand M **153**
Eberzan D 81, **82**, 83
Eboreus (Heiliger) M 11, 27, 112
Eboreus Groterian M 48, **99**
Echsenhammer M 29
Edo Tulop M 179
Ehrenbürgerschaft M 52
Eichstätter M 63
Eichstätter Weizenbier D 44
Eintracht Heldenberg D 87
Eisenmark M56, 57, 64, 88, D 5, 6, 45, **57**, 61, 246, 247
Eisinger M 11, 46, 84, 97, 130, 180
Eiszinnen-Eis D 24

El'Tremian D 101, 171, 245, G 37, 46, 47
Elbrecht Fuxfell D 61, G 33, 34, 36, 48, 56, 58, 59, 61, 77, 79, 82, 84, 85, 94, 97-100, 103-106, 108
Eleas von Ruchin D 48
Elfen D 9, 12, 57, 63, 67, 94, 154, 155, 176, 194, 245
Eliane von Lowangen M 148, D 33
Elidan Brunnenmann M 147, 148, D **60**, 99, 224, 226, 228
Elix Hilgart D **109**
Ellinar Sterntreu M 21, D **9**, 12
El-Nabab M 103, D 44, 132
Elon Carhelan M28, D 56
Elsebeth Süssbier M 48, 106, **107**
Elwene Glock G 51
Emer ni Bennain D 125
Emertor M 82, 115, G 40, 41, 45
Emmeran (Heiliger) M 11, 27, 112
Emmeran Stoerrebrandt M 9, 12, 36, 42, 47, 49, **101ff.**, 144, D 5, 30, 31, 57, 128
Emmeranturm M 81
Emran ibn Mahut G 28, 30
Enarch der Goldmacher M22,23
Encyclopaedia Magica D 74
Enno Fürbiddan M 123
Eran Altacker G 33, 37, 38, 40-46, 52, 54-56
Erlan Adersin M 35, 86, 152, 180
Erleuchtungsfest M 87
Ernbrecht Bartlenhaus M 109, D **88**
Erntefestmassaker M 11, 29, 87, 147, D 34
Erzwissensbewahrer D 5, 72, 75, G 23
Eschenrod M 6, 11, 41, 42, 115, 117, 150
Eschenrod, von M 41
Eschenrodhof M 41
Esindio Lastrano M 48, 49, 123, **126**
Eslam I. von Almada, Kaiser M 32, 95, D 66, 116, 122
Eslam II. von Almada, Kaiser M 33, D 59
Eslam III. von Almada, Kaiser M 33, D 10
Eslams IV. D 106
Eslamidenkaiser M 33
Eslamidischer Stil M 33, 37
Eslamsbogen M 33, 176, D **59**, 62, 185, 246
Eslamsmauer M 33, 80
Essalio Weyringer M100
Eternenmarmor D 32, 38, 50, 77, G 22
Eternenbuch M 27, 28
Ettel Marrimon D 58
Etzel Burkherdall M **97**, 98, 109, G 68, 69, 82, 85, 88, 94
Eucou Morgenrot D 35, 245
Ewiger Netzwerfer M 77
Ewiges Licht M 5, 11, 36, 143, 166
Falba Derg G 102
Falken von Rommilys D 87
Famerlor D 34
Feistwanst (Grubenwurm) M 25
Ferkina D 68
Fernando Degenhardt G 74, 81
Ferrara-Eisenherr (Stellmacherei) M 11, 33, 103, 111
Fest der eingebrachten Früchte M 87
Fest der Freuden M 11, 88, **92**, G 12, 34, 82, 84
Feuermoos G 17
Feyenthals M 131
Finnian ui Bennain von Galahan D 132
Firunsatem M 87
Fliegende Festung M 11, 36, 65, 76, 81, 131, 132, 136, 140, 141, 154, 157, 158, 160, 166-168, 175, D 120, 121, 201, 228
Folnor von Anderstein D **108**
Fran-Horas, M 23, 26, D 28, 190, 209
Frankwart der Troll G 80
Fredo D 49, 128, 239
Freigericht M 53, **55**, 56, 57
Friedensgericht M 53, 54, 56, 58
Friedenskaiser D 66, 240
Frigidarium D 66
Frinja von den Buchen G 70
Frisa Inke G 55
Fuchsbau (Theater) M 93, 101, 124, 144, 145, 176
Fuchsbau (Heiligtum) M 144, 145
Fuchsgarde M 79, 112, **113**, 114
Fuchsturm D 10
Fundbüro M 52
Fürst-Illuminierte M 143, D 51
Gaerfan von Thurana D **108**
Gagol M 153
Gagolsschwingen M 154, 156, 159
Galotta M 35, 36, 44, 100, 117, 120, 140, 154, 156-158, D 95, 129, 200, 202, 224
Gandolf von Gareth M 31, 32
GandolfWunker G 97
Gänseturm D 10, 12
Ganstreu D 32
Garafans-Kolonnade M 29
Gardel M 156, 22, 26, 62, 65, 66, **76** ff.
Zur gütigen Travia M 177
Gardelmäuschen D 24
Gareth M 1 ff., D 1 ff., G 1 ff.
Gardelsee M 76
Gareth betet G 32-36, 47, 49, 83, 84, 86-88, 92, 96, 105
Garetha Burkherdall M 48, 50, **97**
Garether Criminal-Cammer M 14, 49, 65, **66**, 115, **120**, 121, 122, 163, 167
Garether Handelsrechtsverordnung M 54
Garether Heldenbühne M 23, 89, 91, D 6, **43**, 44, 109, 246
Garether Immanmeisterschaft M86
Garether Maulwürfe M 79
Garether Pamphlet M 32
Garether Rebellen D 88
Garether Ruhmeshalle D **42**, 44, 246, 147
Garether Stadtmeisterschaften D **87**
Garether Warenmesse M 88
Gareth-Erlass M 22
Garethik M 28, 37, D 52, 54, 223
Garethischer Stil M 37
Garetia (Königreich) M 26
Gargyl M 153, D 5, 6, 10, 32, 66, 71, 72, 95, 96, 98, 99, 103, 125, 133, 179, 180, 196, 197, 201, 202, 208, 226-228, G 12, 19, 22-24, 77
Garnelsand, von M 51, 153
Gassengilde M 33
Gastherr M 49
Geburtshaus Kaiser Rauls D **58**, 246
Gefäße Rohals D 72, 228
Geflügelter Simia G 23
Geppert Reetbrecher G 14
Gerbald II. D 109
Gerbermarkt M 64, 107, 177
Gerhalla Isenbrook M 120, 121, **122**, G 39, 65, 69, 70, 82, 86, 93
Gerholt Altschulz M 49
Gerichtsherr M 49, 52, 55, 57, 120
Gerichtslinde M 44, 177
Rossapfel M 177
Gerichtsvogt M 11, 50, 55, 56, 97
Gerindor D 69, 225
Gernot G 54
Geron der Einhändige M 22, 23
Geronita Bosvani D **28**
Geronsblut D 34
Gerwulf von Gareth D 13, 121
Gesegnete Felder M 33
Gesetzestreue (Wert) M 8, **9**, 10
Gesplitterter Berg M 36, 82, 124, 131, 133, 158, 178, D 95, 196, 200, G 6, 9, 17-21
Gewalt (Wert) M 8
Gewandverordnung, Retosche M 40
Gewölbe der versiegelten Schriften M 143
Gilborn von Punin M 87
Gilburna Dachs D **30**, 78
Gilbyra Steinhauer M140, 142, D **112**, G 19, 21, 26, 105
Gilde der Bader und Barbiere M **160**
Gilde der Brunnenmeister M 24, 95, **160**
Gilmon Lastrano M 123
Gilrand Donnersang vom Berg M 89, 147, 180, D **34**
Girkush Silberrücken M 25
Gishelm Bachenthaler M 120, 122
Glarike Walbirga Stippensten D 75
Glenn(ir) Pelargon D 97, **M 117f.**
Globulenfalte D 45
Gloria Garetia D 87
Glorius Fornheld M 150, 151, G 27, 75
Glücksspielverbot D 5, 37, 87
Glückstag M 88
Gnitzenbachs M 131
Goldene Au M 12, 27, 40, 63, 75, 127
Goldene Banderole M 52
Goldene Lade des Hl. Bosper M 28, 110, D 62
Goldene Lanze (Reiterregiment) M 35, 36, D 39
Goldene Rondra D 34, 125
Goldener Gong des Owilmar M29
Goldnase M 136
Golemsschwingen M 154
Golodion Seemond M 33, 173, D 22, 125
Grambusch M 12, 13, 63
Graues Siegel M 102
Graufüchse M 33
Greifenberger Sauertöpfchen D 128
Greifenfest M 86
Greifengarde D 57
Greifenhäuptiger Praios D 50
Greifenkrone D 50
Greifenplatz M 156, 176, D 6, 50, 54, 61, 216, 247
Greifensaal M 55
Greifenschnabel G 39, 44, 45
Greifenstern in Bronze M 170
Greifenthron M 28, 32, 34
Greifentor M 82, 115, 177, G 45
Greifenwiek M 29
Griffon M 156
Grimma Altzahn M84
Grimmwilde die Starke D 62, 244, G 25, 27
Grisefux M160
Große Graue Gilde des Geistes M 162
Große Wundergeläuf M 32
Große Zylva, Die M 131, 152
GroßerWohlfahrtsball G 34
Großes Kaiserturnier D 12, 14, 34, 40, 87
Groß-Gareth M 15
Groterian M 28, 44, 46-50, 56, 90, 93, **98**-100, 131, 150-153, 160, 179
Grubenwurm G 99-101
Gruftassel D 45, 125, 172, 227
Gryphonen D 125
Gryphonenschiff M 31
Guldana von Streitzig M68, 140, 180, D 50, **51**, 5, G 19, 26, 29, 85, 103
Güldenlandexpedition D 20
Güldenländischer Tempelstil M 23
Gumpert Ahlemeier D **90**
Gundula Isenbrook G 70
Gundulf Korninger D 120
Gurdo Lumeon D 34, 245
Gurvan Grundelich M **56**, 84
Gwen-Petryl D 26, 60
Gwidûhenna von Faldahon D 51
Gyldana Bugenhog M **96**, D 69
Gyldara vom Berg M 79
Hagrobald Sillerkofen M 82
Hal II. von Gareth M 130
Hal Gording D 69, 182
Hal Paziss M 81
Hal I. von Gareth M 35, 110, 149
Haldana von Luring-Uckelsbrück D 69
Haldur-Horas M 22-24, D 125, 223
Halef Fleckschneider D 71
Halenser D 103
Halenser-Sekte M 87
Halgunde Lohholmer M110, 149, D **103**
Halkenstein (Schloss) M 36
Halle der Ekstase M 33, 92, 149
Haltag M 87
Hand Borons M128, 162, D 13
Hane Ehrenwaldt M 120
Hane Hainsate D 104
Hannah Groterian M 99
Harordak M 25
Harro Knofel G 97
Hartsteener Granit D 36
Haus der arkanen Gefährten M 31
Haus der Kaufherrengilde M 161
Haus Gareth M **34**, 144
Haus Stoerrebrandt M 36, 93, 124, 144, 162
Havena-Fanfare M 161
Havener Flutwelle D 59
Heilige Inquisition M 162
Heimerich Kleehaus M **56**
Heimlichkeit (Wert) M 8
Heladis Kagorad von Drîleuen D **36**
Heladis von Drîleuen M 147
Hela-Horas M 26, 27, 86, 112, D 56, 74, G 25, 29
Heldenberg M 6, 11, 25, 82, 115, D 5, **6**, 34, **37**, 42, 44
Heldenwahl (Feiertag) M 86
Heleon Ankhrashar von Gareth M 29
Heliodane von Streitzig G 25, 27, 28
Helke Borgian M 161
Helke Meeltheuer M 109, D **88**
Hellerromane D 30
Helles Ferdoker D 24
Helmar Jochmeier G 72, 82
Helmbrecht Geese G 36, 48, 49, 54, 56
Helmbrecht Groterian M 50, 99
Helme Eslebon G 45
Helme Grabensalb M **84**
Helme Haffax D 36
Helme Quarzen D 37, G 63
Helme Wagenhalter M 112, 123
Helrike Flinknadel M 110
Helus Praiodan I. M 29
Herdan Ahlemeier D 90
Hermine Ahlemeier D 89, 90
Herodane von Leuenwald M 46, 50, 128, 137, 138, 153
Herz des Friedens G 23, 33, 37, 77, 85, 92, 103, 106-110
Heshthotim D 74, 199. G 21
Hesindian Brementa D **113**
Hexenkessel M 96, 151, 177, G 11, 37, 39, 51, 53-55, 88
Hilberian Praiofold III. M 36
Hilberian Praiogriff II. M 36, 140, D 95, 110, 114, **118**
Hippodrom, Altes s.Drom M 35
Hippodrom, Neues M 89, 91, 98, 123, 128
Hippogriff von Salamandria D 21
Hlûthar von den Nordmarken M 16, 23, 25, 83, 85, 92
Hlûthars Grab M 23, 25
Hochgericht M **55**, 56-58, 60, 175
Hochnotpeinliche Befragung M 60
Holzherr M 49, 75, 161, 175
Hort des Phex M 25
Hotel Alter Kaiser M 150-152, 176
Hotel Seelander M 11, 88, 93, 95, 103, D **21-24**, 35, 41, 226, 243, 246, G 13, 16, 35, 70
Hundezucht Vierbeiniger Tod M 131
Hungersnot M 11, 33, 35, 48, 75, **76**
Hüter des Valpoglücks D 77
Hyanon der Große M 31, 32
Hylailer Feuer G 61, 94, 97, 98
Hyndrick D 105
Hypokaustum D 66
Iam Altacker M 48, 74, 123, 124, **126**, 144, D 110, G 37, 39, 41, 42, 44, 52, 103
Ibrosch Sohn des Sorosch M123, 180
Ifirnja von Mundtbach M50, 74, 131, 132, **133**, 180, G 63
Igan Korninger G 43
Igan Trappenfeld G 26
Ilaristen M 162
Illtschjana Praiadne Krasnakoff M 143
Ilmenblatt M 169, G 12, 48, 69, 100, 107
Ilmenstein M 35
Ilsebra, die Alhani M131, 133, D **82**
Immanstadion M 34, 35, 38, 46, 89, 91, 103, 123, 128, 176, D **86**, 87, 88, 94, 246, G 75, 89
Ingerimmtempel M 37, 48, 149D 6, **45-49,61, 185,** 189, 246
Ingerimm-Sakrale M 28
Ingor Torbauer M 48, 49
Ingor Torbauer D **55**
Ingrobold von Ruchin D **48**
Inquisition M 57, 142, 174
Inquisitionsverfahren M 57-59
Institut der Hohen Schule der Reiterei M 28, 100, D **39**, 44, 45
Instrumente des Sphärenreisens D 72
Invasion der Verdammten M 36, 131
Irian Quarzen G 37, 39, 40, 44, 52, 54, 96, 104
Iribaarssplitter D 74
Irrhalkendung G 19
Isenklamm M 131
Isidian Winterkalt M 78, 150, **152**
Ius Concorida M 54
Jadwiga Persico M **84**
Jahr des Feuers M36, 44, 66, 82, 117, 121, 122, 131, 137, 156, 162, 178, D 6, 36, 49, 52, 86, 93, 108, 110, 126, 130, 132, 141, 145, 185, 220, G 10, 15
Jahresorakel M36, 86
Jana D 126, 128
Janca M 139
Janda Breitenbacher G 97
Jandhold Degenhard von Mersingen D 21, **22**, 24
Jandra Isenholm D 71
Jariel Praiotin XII. M 36, D 31, 119
Jarol Voranin M112
Jedwine Ummenstiel D 91
Jereminas Torfstecher M 65, 124, 144, 147, 175, G 17, 34, 65, 66, 77, 82, 91
Jergolf Prackstetter M **16**
Jirtan Orbas M 33, 123
Jodruan Mallorn M48, **56**, 57, 103, G 32, 35, 52, 72, 83, 84, 92, 103, 105
Joost Dragendorn G 70, 71
Jorn Weisenstein G 74
Josmina M 177
Jost Birkenoff M 131
Junge, Der M **131**
Junivera Karfenck M **100**
Junivera von Perricum M 161, **162**
Jutarna (Quellnymphe) M 24, D 67, 240, **241**
Kaiser-Hal-Kanal M 48, 76
Kaiser-Hal-Tempel M 149
Kaiserkorn M 63
Kaiserkrone M 34, 36, 51
Kaiserlich Derographische Gesellschaft M 33, 162, D 25, 100, 104
Kaiserlich Kronling D 87
Kaiserliche Münze D 31, **36**
Kaiserlich-Garethische Central-Registratur M 35
Kaisermark M 36, 44, 45, 49-52, 57
Kaiser-Raul- Akademie M35
Kaiser-Raul-Park M 28, D **59**, 62, 247
Kaiser-Rauls-Schwerter M 52, 91, 170
Kaiser-Raul-Statue M 176
Kaiser-Reto-Kaserne M 35, D 56
Kaiser-Reto-Pokal M 36, D 88
Kaiser-Reto-Straße M 15, 63, D 6, 31, 80
Kaiser-Sextiga M 91
Kaiserthermen M 23, 32, 33, 37, 93, 95, 176, D 6, 66-68, 78, 103, 226, 246
Kaisertöter M 20
Kaiserturnier M 11, 27, 34, 35, 51, 86, 89, **91**, 174
Kalman Karinor M 68 D **45**, 65, 186, G 28
Kammer des Wachenden Schlafes M 23
Kammerherr M 49, 53, 124
Kanzlei Handel und Wandel D 34
Kara ben Yngerymm D 101

Karfenck M 28, 33-36, 74, 93,99, **100**,106, 163
Karfunkel D 125,171
Karon G 40
Karte des Parinor Ress D 103
Kartei 42 D 58
Kaserne der Ratten M 28, 35, 38, 112, 128, D 5, 6, **56**, 61, 244
Kastenfest M87, 88
Kathay Praiotin XI. M 29, D 50
Kaufherrengilde M **161**
Kenkaukis D 31
Kerry ui Brioghan M 18, D 5, **30**, 31, 101, G 26
Kette der Herrschaft G 25, 26, 28-30
KGIA M 35, 153
Khabla-Salon D 38, 39
Kholak-Kai s. Fliegende Festung M 36
Khômkarawanen D 20
Khorena M 74, 99, 100
Khunchomer Kodex M 138
Khunchomer Pfeffer M 172, D 24
Kinder Marmorklaues M 154
Klande M 63
Kleiderordnung M **40**, 55
Kloster Marano M 35
Kloster St. Lechmin M 143
Kluge Kaiser D 32,45, 63,109, 116, 223
Knagerich G 22
Knattermann s. Wasserturm M 177
Kollegium der Zwölfgötter M 162
Königreich von Ash'Grabaal M 25
Königswasser G 48, 79
Könikreisch von Garret M 25
Kontor Stoerrebrandt D **31**, 35, 100,245
Körbe der Gefallenen D 50
Korgond M 25
Korianna Ronfortez M 149
Korruption M **69**
Koschbasaltkammer D 74
Koschbasalt-Minen D 20
Krähensteine M 34, 35, 161, 177
Krautmarkt M 64, 176
Kreis der Maske M 67, 74, 117, 124, **136**, 163
Kristall der Macht D 74
Krona Adersin M 35
Krustentier D 24
Kult der Schlitzer M 153
Kuno Ebersen G 63, 68, 81
Kurz ist der Hunger – lang ist das Heil G 35, 36, 47
Lächelnde Nahema, Die (Gemälde) M 33
Ladifaahri D 13
Laikapak Kailamoinen M 152
Lamassu M 158
Lamiadon Farnweide D 79, 242
Landor Karfenck M **100**, D 58, 155
Larellin M91
Lares Burkherdall M 48, **97**, G 19
Larona Damotil M **127**
Larona vom Tann M 153
Laskaia Riemenschild M 29
Läuterung der Niederhöllen M 29
Lebensschule zum Goldenen Schwert M 25, 28
Lechmin von Weiseprein M 25, M140
Leibfreie M 33
Leomar Drachenherz M **22 f.**
Leomars Trollhammer M 23, D 72
Leomir Breitenbach D 83, 84, **86**
Leonore Damotil G 54
Lerike Stoerrebrandt M **102**
Letzte Schwadron M 162
Letzte Tordochai D 59
Leuenwald M 27
Leuenwald (Familie) M 41
Leumara Karfenck **M 100**, D **40**
Levthan Sprra'kach D 68
Levthans Horn (Bordell) M 11, 78, 93, D 5, **67**, 79, 182, 226,242
Liane Birnklar M 107
Lichtbote M 14, 28, 36, 86, 142 f.
Lichthüter M 68, 140, 180, D 50, 51
Lichtwandler (Sippe) M 22
Lieblicher Yaquir (Taverne) M 11, 128
Liegerfeld & Sandfort M 63
Linara Fuxfell M 103, 144, **146**, D 60, 230
Linnert G 54
Listhelm Bugenhog M 96, 115, D 55, **64**, G 74
Llabaduin D 76, **77**
Lobrecht Ginsterbeck M 43
Lophelion Karfenck M 34
Lorelia Rahjasang D **66**
Loriander aus dem Meilersgrund G 74
Lorik Meeltheuer D **88**
Lovisa Sonne D 109
Löwen von Nebachot D 34
Löwengarde M 33, 79, D 13, 57
Löwenstube G 46
Löwenturm D 10
Lucian (Heiliger) M 11, 27, 112
Lucian G 28
Ludofried von Rallerspfort D 32
Ludor Zertel D **105**
Lumerius D **28**, 103
Lümmrick Gerber G 70, 71
Luring M 25
Luringer Löwen D 87
Lutisana Hainsate G 55
Lysmina Baran M 115, D 63, **64**
Mada Basari M103, M162, D 44, 245
Madaburg D 62
Madatag M 86
Madalena Sforigan D 87
Magda Burkherdall M **97 f.**, D 37, 39
Magierakademien D 5, 179
Magierkriege M **31 f.**, M154, 158
Magierkriege D 14, 75
Magierphilosoph D 56, 109
Magistrat M 49, 52 f.
Mahl der Zunftherren M 86
Malgorrzata D 125
Mallorn M 103
Malvine Kortheuser G 61
Mandariel (Globule) M 24, 160
Maraskan M 27, 34
Maraskanfeldzug D 125
Maraskanplatz M 76
Maraskansieg D 92
Maraskantag M 88
Marek der Schlitzer M 33
Mareks Erben M **153**
Marishall dal'Patto M 124, 144, D 27, **28**, 29, 150
Marja D 68
Markgraf zu Warunk D 12
Marktgericht M 57 f., 60, 64, 106, D 61, 137
Marmorklaue M 21, 154, **156 ff.**, G 19, 23, 24
Marmorklaues Kinder G 23
Marsch der Hungernden M 152
Marschall der Sonnenlegion M 29, 143
Marschallshof M 114
Marsilia Groterian M 28
Maske, Die M 74, **136 f.**
Massaker von Mühlingen M 36, G 92
Massengräber der Zorgan-Pocken M 33
Mastaba D 107
Matrikel M 41 f., 53
Matrikelherr M 49, 52 f.
Mayaharia Morgenrot D **43**
Meilersgrund M 6, 11, 14 f., 33 f., 36, 41, 43 ff., **50**, 55, 66, 77,87, 118 f., 137 ff., 154, 176 ff., D 6, 46, 82, 112, 134, **145ff**, 210,215,216, 223,226,242, G 9, 10, 20, 22, 23, 74, 78, 85, 91, 104
Meilersgrunder Eulen M **127**
Meilersgrunder Schädelbräu M 169
Meisterin der Esse D 46, 48, 49
Melcher Dragendot M46, M86, D 95, 120, 150, G 23
Melwyn Stoerrebrandt D 75
Memento D 6, **7**
Mengbillar M 170
Meraldur M 25
Meridosa Makanta D 44
Merisa Deelen D **13**
Merkan M 103
Messer-Mara **M 153**
Metropolitin M 143
Mietskaserne D **158**, 160, 162-167
Mindergeist M 166
Mirbelstein-Flohpulver M 169
Mirbelsteinpulver D 26
Mirfan Bugenhog M 48, **96**, 160
Mirham M 68
Mirobert Korninger M 50
Mirya Gemiol M **83**
Mirya Steinsberg M 123, D 94, 244
Mittelreich M 13, 31 f., 35 f., 51, 146
Mittwald M 21 ff., 27
Mjesko D 88
Mocrich Zachod M **108**
Mokel Wagenhalter D 77
Mond, Der M 143 f., **146**
Mondschatten M 143 f., **146**
Monumentalstil M 35, 37
Mopsendronning D 28
Moralkodex M 142
Morgenrot M 17
Moricala die Träumende **M 159**
Morinca Karfenck G 35
Morling Damotil M 36, M 131
Mühlingen M 152
Mundtbach M 132 f.
Murak G 28, 30
Murgusch G 99
Museum für Reichsgeschichte M 16, 21, D **58**, 62, 226, 246
Mutter Wallgrid M 148
Mythraelsfeld D 36, 40
Nacht der Ahnen M 87
Nacht des brennenden Himmels M 36, 148
Nacht des Sternenbluts M 32
Nachtruhe D 5, 95, 134, 145, 157
Nachtschatten M **146**
Naclador D 71
Nahema D 101, 171,176
Namenlose Raserei M 30
Namenlose Tage M 29, 86, **89**, D 83, 103
Namenloser M 22, 24, 30, **150 ff.**, D 71, 75, 83, 115,119 f., 128, 151, 160, 174, G 26
Nanduriat D 30
Nardes, Kaiser D 6
Nardesheim M 6, 82, D 5, **6**, **45-62**, 240. G 28, 94, 97
Nardestor M 28
Narrenglas D 74
Nase, die D 30
Nayrakis D 74,119
Nebelfest M 86
Nebel-Tanit **M 153**,161
Neetya Triffon M 144, **146**, 162, D 130,230
Nella Tannhauser M 120
Neresia Raspek G 96, 104
Neue Residenz M 22, 33, 35 f., D 10, 59, 96, **121-126**, 132,246
Neu-Gareth M 11, 15, 33, 35 f., 42, 44f., **49**, 54, 177, G 9, 14, 36-38,48, 85, 91
Nichtbürger **M 41**, 53, 56
Nichtwelt, Die M 28
Nirgendgassen **D 183f.**, M 24
Nitrol G 47, 48, 57, 95, 96, 107
Noioniten M 148, G 34, 85, 89, 94
Noralec Praiowar I. D 50
Nordbresche M **81**
Nordlandbank M 7, 16, 93, D **17-21**, 34, 36, 245, G 13, 76, 77, 82
Nurzgurz D 74
Nymphäum M 23 f., 160 f., D 67, 68, **240**
Nymphe D 67, 68, 224, **240 f.**
Obere Mittelschicht M **39**
Oberschicht M**40**
Oberst Burian D **92**
Oberst Forngost M 79
Odilon Appelanger G 55
Odilon Arsteener G 42
Ogerschlacht D 103, 120
Ogerschlacht-Verdienstmedaille M 170
Ogerzug, Zweiter M 35
Ognatha D 83
Okenheld M 103
Okil Nikoloff D 88
Oldebor von Weyringhaus M 46, 49, D **96**, 104, 132,212
Olema Hollbeerer D 107
Olina Fredor M 74, 137
Olk Wertimol M **56**
Olobrand Okenheld G 35
Olorande Korber G 51
Olortisa Bugenhog M **96**, D 108 f.
Onithios von Teremon D 72
Orden der Göttlichen Kraft G 25, 28
Orden der Grauen Stäbe zu Perricum M 162
Orden der Heiligen Ardare zu Arivor M 162
Orden der Heiligen Noiona von Selem M 162
Orden des Bannstrahls Praios' M 142
Orden des Heiligen Badilak M 162
Orden des Heiligen Golgari M 162
Orden des Heiligen Hüters M 162
Orden vom Auge M 146, M 162,D 71
Orden vom Pentagramm zu Vinsalt M 162
Orden zur Förderung und Lenkung der magischen Künste des Mephal von Punin M 162
Orelio Inigo Karinor M 148
Orgrim D 103
Orkan Thorwal D 88
Orkensturm D 6, 42, 59, 97, 109, 188, 223,235
Orkensturm, Erster M 32
Orkensturm, Zweiter M 35, 80, 128
Orkjägergilde M **161 f.**
Orkland-Bovist G 61, 93
Ornamentalistik, Rohalsche M 31
Osthelm Fried D **109**
Ottokar Kornbacher M **107**
Owilmar von Gareth M 29, 140, G 25, 26, 29
Ozeanierin D 68
Paligan M 63
Palinai (Heilige) M 11, 27, 112
Palinai Pirol D **101**
Palinai-Kaserne D 62, M 112 f.
Panthergarde D 22, 57, 122
Panzerhandschuh Kaiser Rauls M 28
Parinor Grabensalb D 78, 244, G 48
Parinor Munter D 100, **101**
Patinor Binsböckel M **146**
Patrizier M **41 ff.**, 93 f.
Patrizierfamilien M 47, **93**
Pavel D **22**
Pentagontempel M21, M31, M148, M154, M159, D **71-75,** 79,226, 239, 246,
Perainepreis Hafermeel M 50
Perainetempel D **32**, 35, **143**, 144, 246
Perainlieb Rußner D 144
Peranka Stoerrebrandt M **103**, D 31, 58, 153, G 35
Perfekter Pirol G 40, 45-47, 52
Pertinerium M 31, G 32-37, 56, 58, 61, 74, 77, 79, 82-86, 88ff.
Perval der Blutige (Geist) D 128
Perval von Gareth, Kaiser M 35
Pervalscher Stil M 37
Pervalsplatz M 112
Pfau, Der M 130
Pfeile des Lichts M 77, 162, D 14 f.
Phexdan D 92
Phexens Hort M 146f.
Phexens Schattenraum M25, 145 f., G 79
Phexens Silberkammer M 145
Phygius II. M 78
Pildor D 65
Pilgerbrief M 142
Pirol (Brennerei) M 63
Pirol (Schnaps) M 106
Platz der Zwölfgötter G 28, 75
Pöschel D 28, 35
Possel D 212
Praiodane Holt D **58**
Praefectus Luminis M 29
Prähnskuppel M 88
Praiodane von Gulnitz G 35
Praioron Forte M 169
Praiosfest M 86
Praioskirche M **140 ff.**
Praioslob von Selem M 29, G 28
Praiosmin Seelander D 21, **22**
Praiosstunde M176
Praiwin Lichtbringer D **52**
Premer Feuer D 24, 92, 101
Priesterkaiser-Noralec-Sakrale M 12, 29, 36, 76, 86, 88, 98, 140, 175, D **50-52**, 61, 115,246, G 7, 25, 26, 28, 29, 85, 89
Priesterkaiserzeit M **28 ff.**, G 28, 29, 95
Prinz Storko M 42, M 89, M 162
Prinz, Der M 131
Prinzipismus D 51
Proselyterium M 88, D 50
Prüfungsfest M 86
Pugdalion D **52**
Puniner Tor M 56, 82, **83-85**, 115, D 87, 93
Puschinske-Laboratorien s. Zirkel der freien Wissenschaften
Pyrophor G 47
Quanion Steinhauer M11, M28
Quanionsqueste M 5, 36, 141, 143, D 115, 120,201
Quellnymphe s. Nymphe
Rabenmund (Villa) D **128**
Rabenstatt M 62, 177, G 12,17, 18, 52, 56, 72, 74, 92
Racalla von Horsen-Rabenmund D 69, 74
Rada Taskirsdotter D 91, **92**
Radrik Bugenhog M **96**, D 68, 226
Radriya D **82**
Rahjaborn D 77
Rahjalieb Bugenhog M **96**
Rahjapark M 92, D 77
Rahjasutra D 77, 126, 41
Rahjian Ragaza G 46
Raidrigo D 68
Rakull aus Nebachot M 23
Ranari Espenkind D 35, 245
Rastullah M 11, D 68, 174, 175, 246
Rat der Helden M 11, 36, 43, **44-46**, 52 f., 78, 86
Rat der Reichsstadt Gareth D 5
Rat des (Heiligen) Licht(e)s M 143, 140
Rateral Sanin D 126
Rathaus (von Alt-Gareth) M 41, 44, 50, 52 f.
Ratsämter M **49**
Ratsherr M **46 ff.**
Ratskeller M 49
Rattenkinder M **152 f.**
Rattenkönig M 152
Raul (der Große) D 6, 110, 58 f., 69, 116, 125, 246
Raul III. (Geist) D 109
Raul Engstrand M 118, **122 f.**
Raul Tannhäuser D **214**
Raulsarena M 89, D 10, 12
Raul s. Raul von Gareth
Raul von Gareth M11, M26, M28, M86, M89, M112, G 28
Raulist M 30
Raulsmark M 44 f., 49
Raulsmärker Badegebot M 55
Rechtshof St. Eboreus D 34
Redaktionshaus des Aventurischen Boten M 17
Reichsbehüter M 35 f.
Reichsgeburt M 86
Reichsstraße M 13
Reinigungsfest M 55, 88
Renja Knöchelbrecher G 81
Reo Gemmenschneider M 150,**151**, G 29
Resine te Ghune D **86**
Reto von Gareth M 34, M 40 f.
Reto Waisenmacher M 50, 137, **139,** G 20, 23
Reto-Kaserne D 6, 56
Retosche Gewandverordnung M 40
Rhazzazor M 36
Rhys der Schnitter M 33, 82
Rhys Eichenspalter M137, **139 f.**
Rimande von Garnelsand G 35
Ring der Meister vom Elbenlied und vom Tanze M 31
Riodan Berler G 102
Risshufer M 24
Ritter vom Grabe des Heiligen Hlûthar D 36
Roana von Luring M 25
Robak Zoldner M 136
Roban Valpo Fassbinder D **28**

Rogel G 47, 48, 53
Rohaja von Gareth. Kaiserin M 36, 40, 44 f., **51**, 89, D 9 f., 57, 109, 215,
Rohal der Weise (Gemälde) M 31
Rohal der Weise M 31 f., 87, 148, D 59, 71 f., 74 f., 125, 212, 223
Rohalides M 148, D **32 f.**
Rohalik M 37
Rohalion Sarostes M 30
Rohals Enigma M 31
Rohals Verhüllung M 87
RohalscheOrnamentalistik s. Rohalik
Rohalscher Stil s. Rohalik
Rohalsjünger D 9, 43
Rohalswächter D 130, 179
Rohalsweiler D 212
Rohalszeit M **31f.**, 37, 54, D 6, 9, 45, 58, 72, 78, 125, 171, 247
Rollender Taler D **37**, 35, 242
Romelda Groterian G 35
Rommilyser Tor M 32 f., 81, **82**, D 8, 77
Rondradan Sturmwind D **26**
Rondrianer M 79
Rosskuppel M 6, 118 f., 131, 164, 177, G 7, 9, 11, 34, 36, 73, 85
Rosthaut M 154, 157, **158f.**, G 23
Rosthauts Bande M **158f.**, 163, G 23
Rote und Weiße Kamele G 70, 71
Roter Hahn (Taverne) M 71
Rotseidene Gilde der Kurtisanen M **111**, D 67
Rovena Altacker M 123, **126**, D 79
Ruberian Terforten G 48
Rude I. M 27, 63
Rude II. M 21, 28, 34
Rude Barnebüsch M 131
Rudes Schild (Burg) M 36
Rudes Turm D **55**, 62
Rudewerth von Quintian-Quandt M49, 140, D 110, **113**
Rudo Meglan D 83, 215
Rudschwina von Drachenstein M 79
Rukus Grunder D 105, 244
Rukus Torbert M 115
Rumpo G 54
Rüstering D 212
Saal der Trophäen D **100 f.**, 246
Saat des Lebens M 33
Saatfest M 88
Safirnatopf M 161
Sagintha Jherech D **93**
Sagitta da Sambra M 79, D **16**
Sajalana D 57
Sakralenrausch M 27
Salamanderkette M 28
Saldor Foslarin M 162, D 5, **14 ff.**
Salvinko von Trequerce D **109**
Sandor Stoerrebrandt M 103
Sandron Eisenklaue D 126
Sankt Parinor M 6, 11, 177
Sankt-Ardare-Sakrale D **34**, **36**, 246
Sankt-Lechmin-Sakrale M 27 f.
Sarella von Weyringhaus D 104
Saria Gerdenwald G 40, 41, 45, 86
Scharlachkappentanz M 62
Schattenpfad M 17, D **184 f.**, 177, 226, 230, G 17, 78, 91
Schelachania Lunk D **101**
Schattenschwinge M 157, **158**, 165
Schatzvogt M 45
Schiedsverfahren M 57 f.
Schlacht an der Trollpforte M 35 f.
Schlacht auf den Blutfeldern M 32
Schlacht auf den Silkwiesen, Erste M 35
Schlacht auf den Silkwiesen, Zweite M 35
Schlacht der drei Kaiser M 36
Schlacht der Kameradenschweine M 32
Schlacht in den Wolken M 36, 78, 88, 100, D 17, 25, 36, 43, 45, 48 f., 56, 77, 80, 92, 125, 130 f., 163, 167
Schloss Sonnentor M 87
Schlossviertel M 6, 11, D 5, **6**, **9-37**
Schöne der Nacht D 68, 177
Schrottwasser M 76
Schuldturm M 28, 52, 62, 116, G 6, 7, 9, 34, 58, 61, 64, 74, 89, 95
Schule der ewigen Suche M 31
Schule der Schreiber M 11
Schwarze Dorn, Der M 128, 179
Schweine des Ewigen Schinkens D 74
Schwert und Stab zu Gareth D **14-16**
Schwert und Panzer (Herberge) M 123, G 11, 41, 98
Schwertfest M 86
Schwingen der Dämmerung M 156 f.
Sechzehn Ministerinnen M 176
Sedragonil (Winterdrache) M 34
Seelander (Familie) M 103
Seemond und Karfunkel D 171
Shalamira D **99**
Serrin Fuxler G 34, 79, 95
Shalya D **68**
Shalya M 78, 161, 180
Siebenstreich M 22 f.
Siechenherr M 49, 52, 75
Siedlerzeit M 22 ff.
Siedlung Praiosfroh M 140
Siegelherr M 46 f., 49, 53, 99, D 5, 53, 55
Sigman Gutbrod M123, G 54
Sikaryan D 74, 99, 201
Silberfalken D **31**, M 18
Silberkatze s. Talimee Nebelstern
Silberne Banderole M 52
Silberne Falken s. Silberfalken
Silbersäbel M 79
Silkeweiden M 24
Simiapark D 61, 247
Simiatempel M 31, **149**, D **57**, 61, 246
Simyala M 21-23
Smaragdlöwin D 120 f.
Solivai Ragather M 128
Sonnengrund M 6, 11, 117, G 15, 37, 40, 43, 45-49, 51, 53-55, 78, 96
Sonnenlegion M 140, 142 f., 163, G 21, 28, 29, 85, 107
Sonnenpalast M 11
Sordumur (Purpurwurm) M 25
Speicherherr M 48, **49**, 126 f.
Sperrstunde M **55**, 115, 176
Spielherr M 4, **49**, 101 f.
Spießbürger D 35, 39, 56, 61, 62, 105, 120, 188, 213, 247
St. Lechmin D 212
St. Parinor s. Sankt Parinor
Stadionmarkt D 6, **94**, 246,
Stadt des Lichts D 51 f., 95 f., **110-120**, 132, 246
Stadtgarde D 5, 35, 54, 64, 95, 145, 154, 157, 176, 168, 226
Stoerrebrandt G 12, 15, 26, 35, 71
Stoerrebrandt-Kontor s. Kontor Stoerrebrandt
Stordan Rogel D **101**
Storko von Gareth D 5, 9 f., **12 f.**, 124 ff.
Strellina D 30
Südquartier D **157-189**, G 7, 9, 12, 36, 37, 40, 51, 53, 58, 84, 85, 88, 91, 106
Sumudan Bregelsaum D **13**
Syronius D **40 f.**
Talimee Nebelstern D 54, 95, **97 f.**, 230
Tamarine von Altzoll D **113 f.**
Tempel der Dreizehn G 25, 30
Tempel der Gerechtigkeit G 26-29
Tempel der Sonne G 7, 18, 22, 25, 29, 32, 33, 76, 96
Tempel von Handel und Wandel D **60**, 62, 230, 245, 246
Tempelhöhe D **6**, **63-79**, 226
Terdillion D 62, 243
Thaumaturgische Werkstatt des Syronius D **40-42**, 44
Therbûniten D 33
Thimshal Marnion G 55
Thiron von Uckelsbrück D **69**
Thisdan Dinckel G 48
Thisdan Kettenburg D 35, G 34, 59, 66, 85
Throndwig von Bregelsaum D **12 f.**, 32, 161
Thuardavivir (Drache) D 75
Tiefzwerg G 99
Timshal Adersin D **69**
Tirion Bugenhog D 22, 66, G 35
Tispia Lussian D **76**
Tobrier (Bande) D 65, 80- 83, 134, **135**, 136 ff., 144, 154, 185, **196**, 242, 244, G 28, 34, 52, 53, 58, 63, 64, 66, 68, 72, 74, 75, 77-80, 82, 86, 89, 90, 94
Togan D 61
Torben Angasson D **92**
Torbenio ya Donato D **113 f.**
Torbian Eichstätter D **44**
Torm Schlunder G 42
Trondor Einauge D **35**
Truzum Sohn des Nugrod D **36**
Tsadan Arsteener G 48
Tsaiane D 97
Ucurianischer Stil D 6, 32, 50, 58
Ucuriaten D 32, 116, 176
Ucuritempel D **32**, 34, 212, 246
Ucuriuskastell G 21
Ugalf Lonnert G 51
Ugdalfsmauer D 5
Ugdalfspark G 68
Ulinai Ferrara-Eisenherr D **92**
Ulinai Granitherz D 35, 45, **46 f.**, 49, G 22, 23
Ullgrein von Praske D 137
Ulmenkabinett D 12
Unauer Salz G 48
Ungolf vom Berg D 132
Valman Schlunder G 54
Valnar Yitskok D 71, **75**, G 23, 70, 85
Valpobär D 106, 125
Valpoqua D 24
Valposella D 24, 101, G 40, 68, 71
Valprais von Bosparan D 72
Vandra Berlind D **88**
Veraidis D 58
Verblendete G 18
Verdon Kuchner D **78**, G 94
Vildrowulf D 80, **83**
Villa Altacker G 44, 56
Villa Bugenhog D 44,
Villa Burkherdall D **37-39**, 44, G 68
Villa Karinor D 44, **45**, G 28
Villa Marsilia D 44
Villa Stoerrebrandt D **57**, 61
Villa Waisenmacher G 22-24
Villenviertel G 11, 40, 44, 94
Vitriol G 42, 47, 48, 52, 54, 56, 57, 95, 96, 107
Vitus D 56, 153, G 29
Vivat Almada D 87
Vragieswurzel D 45, 81, 82
Vogtvikar G 17, 34, 65, 66, 82, 86, 91, 95, 102, 103
Vulkan Wandleth D 87
Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert D 52, **56**, 61, G 29
Walbirga Stippensten G 26, 27
Walda von Warunk D 130
Wallgrabener Wiesel D 87
Wallgrid, Mutter D **32**, 142
Wehrheimer Bluthund D 20, 58, 110, 135 144
Wehrheimer Tor D 60, 135, 136
Weidener Strohpuppen D 72
Weißer Eternenmarmor D 32, 50
Weststadt D 12, 57, 71, 87, 95, **96**, 97-100, 103-105, 196, 223, 224, 233 G 11, 15, 37-39, 40-46, 49, 51, 52, 78
Westwinddrachenjagd D 21
Wider dem Geiste schädliche Verlustierung und Tagdieberei D 52
Windtänzer G 22-24
Wirselbach D 57, 143, 224
Wirselriede D 212
Wolfsratte D 45, 125, 233
Wurm von Unau D 125
Xaglom Sohn des Xurin D 93
Xardor Birkenholz D 61
Xerane Riemenschneider D **43**
Yann G 54
Yasinthe G 29
Yasinthe (Heilige) D 62, 245
Yasinthe-Museum D 62
Yelinde Inken G 28, 61
Yendan Korden G 28
Yerodin-Turm D 114
Ymratan Mallorn D 58, **59**
Yppolita von Gareth D 69, 109
Ysilda G 55
Zedernkabinett D 10
Zefira D **68**
Zerila Jannerlo D 109
Zirkel der Freien Wissenschaften D 14, 69, 114, 169, 180, 189
Zirkel des Wissens des Neuen Reichs D **75**
Zorgan-Pocken D 33, 57, 228
Zwerg D, 5, 14, 16, 60, 67, 92, 93, 126, 160, 223, 235
Zwergenguss D 17, 121
Zwölfgötterbrunnen D 36
Zwölfgötterplatz D 14, 21, 31
Zertel G 40, 41
Zirkel der freien Wissenschaften G 12, 23, 91

Die Kaiserstadt Gareth - Legende

Alt-Gareth

Arena-Viertel

AV-01	Puniner Tor	M 83
AV-02	Schneiderei Heroentaft	D 93
AV-03	Tempel der Gerechtigkeit (Praios)	D 93
AV-04	Bannstrahlturm	D 93
AV-05	Schänke Ferdoker Fass	D 93
AV-06	Pfandleiher Xaglom Sohn des Xurin	D 93
AV-07	Traumdeuter Bishdarion	D 93
AV-08	Taverne Jarlaks Rast	D 91
AV-09	Drom (Altes Hippodrom)	D 80
AV-10	Ordenshaus des Heiligen Badilak	D 84
AV-11	Blaues Haus	D 93
AV-12	Taverne Vier Finger	D 93
AV-13	Schänke Zur Tribüne	D 91
AV-14	Immanstadion	D 86
AV-15	Haupthaus der Beilunker Reiter	D 92
AV-16	Weißes Haus	D 88
AV-17	Kontor Rastburger	D 94
AV-18	Stellmacherei Ferrara-Eisenherr	D 92
AV-19	Alter Hungerturm	D 94
AV-20	Baumeisterin Felsenfest	D 94
AV-21	Advocat Bolatrius Groterian	M 56
AV-22	Bordell Badehaus Bellona	D 94
AV-23	Institut zur Erforschung der Naturgesetze, der Alchimie und Mechanik	D 92
AV-24	Pension Reichsstraße	D 93
AV-25	Stadionmarkt	D 94
AV-26	Wohnhaus Ibrosch Sohn des Sorosch	D 94
AV-27	Alchimist Dolgan Mercurius	D 94
AV-28	Krämer Lastrano (Exotica)	D 94
AV-29	Fuhrhof Wagenhalter	D 94
AV-30	Pension Ahlemeier	D 89

Heldenberg

HB-01	Angbarer Tor	M 82
HB-02	Taverne Morgenstern	D 44
HB-03	Fuhrunternehmen Gutbrod	D 44
HB-04	Garether Ruhmeshalle	D 42
HB-05	Taverne Vinsalter Ga ten	D 44
HB-06	Hotel Zwei Masken	D 44
HB-07	Garether Heldenbühne	D 43
HB-08	Villa Burkherdall	D 37
HB-09	Villa Bugenhog	D 44
HB-10	Villa Marsilia	D 44
HB-11	Institut der hohen Schu e der Reiterei	D 39
HB-12	Villa Karinor	D 45
HB-13	Ugdalfspark	D 45
HB-14	Kontor der Mada Basari	D 44
HB-15	Suchtheilerin Meridosa Makanta	D 44
HB-16	Brauerei Eichstätter	D 44
HB-17	Thaumaturgische Werkstadt des Syronius	D 40
HB-18	Bäckerei Alberecht Sonnenstein	D 44

Nardesheim

NH-01	Wehrheimer Tor	M 82
NH-02	Windschiefes Haus	D 60
NH-03	Tobrischer Hof	D 60
NH-04	Glaserwinkel	D 60
NH-05	Armenhaus	D 61
NH-06	Wohnhaus Elbrecht Fuxfell	D 61
NH-07	Emmeranturm	M 81
NH-08	Kaserne der Ratten	D 56
NH-09	Schmied Xardor Birkenholz	D 61
NH-10	Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert	D 56
NH-11	Simiatempel	D 57
NH-12	Simiapark	D 61
NH-13	Tsatempel	D 57
NH-14	Marktgericht	D 61
NH-15	Eisenmarkt	D 57
NH-16	Ingerimmtempel	D 45
NH-17	Villa Stoerrebrandt	D 57
NH-18	Bürgerplatz	D 61
NH-19	Speicherhaus Sankt Eboreus	D 58
NH-20	Priesterkaiser-Noralec-Sakrale (Praios)	D 50
NH-21	Greifenplatz	D 61
NH-22	Stadtarchiv	D 58
NH-23	Rathaus	D 52
NH-24	Museum für Reichsgeschichte	D 58
NH-25	Eslamsbogen	D 59
NH-26	Hotel Alter Kaiser	D 62

Nardesheim (Fortsetzung)

NH-27	Kaiser-Raul-Park	D 59
NH-28	Celissabrücke	M 77
NH-29	Tempel von Handel und Wandel (Phex)	D 60
NH-30	Efferdtempel	D 60
NH-31	Marschallshof	D 62
NH-32	Palinai-Kaserne	D 62
NH-33	Harnischmacherin Grimmwilde die Starke	D 62
NH-34	Maraskanplatz	D 62
NH-35	Haus der Kaufherrengilde	D 62
NH-36	Zunfthaus der Goldschmiede	D 62
NH-37	Rudes Turm	D 55
NH-38	Madaburg	D 62

Schlossviertel

SV-01	Alte Residenz	D 9
SV-02	Ruine der Kanzlei Handel und Wandel	D 34
SV-03	Spirituosen Pirol	D 34
SV-04	Rechtshof St. Eboreus	D 34
SV-05	Herberge Heldenrast	D 34
SV-06	Schauhaus	D 34
SV-07	Steinmetz Gurdo Lumeon	D 34
SV-08	Ucuritempel	D 32
SV-09	Magierakademie Schwert und Stab	D 14
SV-10	Platz der Zwölfgötter	D 36
SV-11	Nordlandbank	D 17
SV-12	Hotel Garetien	D 34
SV-13	Hotel Seelander	D 21
SV-14	Taverne Madamal	D 35
SV-15	Perainetempel	D 32
SV-16	Siechenhaus	D 33
SV-17	Herberge Bei Algrid	D 35
SV-18	Traviatempel	D 32
SV-19	Krautmarkt	D 35
SV-20	Taverne Rollender Taler	D 37
SV-21	Pension Haus Orkzwinger	D 35
SV-22	Zunfthaus der Stellmacher	D 35
SV-23	Sankt-Ardare-Sakrale (Rondra)	D 34
SV-24	Brig-Lo-Platz	D 36
SV-25	Krämer Trondors Laden	D 35
SV-26	Herberge Schwert & Panzer	D 25
SV-27	Theater Fuchsbau	D 27
SV-28	Mutter Pöschels Heim für höhere Töchter	D 35
SV-29	Schneiderei Rebaken / Atelier Ranari Espenkind	D 35
SV-30	Redaktionshaus Aventurischer Bote	D 29
SV-31	Kontor Stoerrebrandt	D 31
SV-32	Waffenhändler Eucou Morgenrot	D 35
SV-33	Kaiserliche Münze	D 36
SV-34	Ruine der Gesandtschaft des Bornlands	D 35
SV-35	Schänke Bei Damian	D 35
SV-36	Villa Karfenck	D 35
SV-37	Kommandantur der Stadtgarde	D 35

Tempelhöhe

TH-01	Rommilyser Tor	M 82
TH-02	Bordell Sechzehn Ministerinnen	D 76
TH-03	Bordell Tulamidische Nächte	D 77
TH-04	Schuldturm und Kerker	D 63
TH-05	Schwarzdruckerei Gilburna Dachs	D 78
TH-06	Duridanyasturm	M 81
TH-07	Grüner Turm	D 78
TH-08	Halle der Ekstase (Rahja)	D 76
TH-09	Konditor Kaisertorten	D 78
TH-10	Kaiserthermen	D 66
TH-11	Hotel Kaiserborn	D 78
TH-12	Alchimist Parinor Grabensalb	D 78
TH-13	Taverne Admiral Sanin	D 78
TH-14	Ostmarkt	D 78
TH-15	Sternkundler Nando Durian	D 78
TH-16	Hotel Handelsherr	D 78
TH-17	Kaiserlich-Königlicher Droschkenhof	D 78
TH-18	Einhornplatz	D 78
TH-19	Bordell Levthans Horn	D 67
TH-20	Zunfthaus der Schneider	D 79
TH-21	Orden vom Pentagramm zu Vinsalt	D 79
TH-22	Pension Am Südwall	D 79
TH-23	Taverne Voller Humpen	D 77
TH-24	Akademie der Magischen Rüstung	D 69
TH-25	Taverne Smaragdnatter	D 79
TH-26	Kollegium der Zwölfgötter	D 79
TH-27	Hotel Ulmenstab	D 79
TH-28	Schneiderei Samt & Sonders	D 79
TH-29	Ruine der Kaiserlich-Garetischen-Central-Registratur	D 77
TH-30	Pentagontempel der Hesinde	D 71

Neu-Gareth

Sankt Parinor

SP-01	Floristin Isida Schoenlindt	D 133
SP-02	Orkhügel	D 133
SP-03	Alchimistin Clea Cornweyler	D 133

Villenviertel

VV-01	Kloster der Hl. Noiona	D 106
VV-02	Villa Altacker	D 110
VV-03	Gardelsee	M 76
VV-04	Ordenshaus der Wächter Rohals	D 130
VV-05	Schrottwasser	M 76
VV-06	Der wachende Greif	D 129
VV-07	Siedlung Praiosfroh	D 130
VV-08	Stadt des Lichts	D 110
VV-09	Tempel der Sonne	D 114
VV-10	Ewiger Netzwerfer	M 77
VV-11	Villa El-Nabab	D 132
VV-12	Märkischer Gerichtshof	D 132
VV-13	Tempel der Sterne (Phex)	D 130
VV-14	Villa Winzberg	D 132
VV-15	Villa vom Berg	D 132
VV-16	Villa Falkenson	D 120
VV-17	Villa Geldana	D 132
VV-18	Villa Ferrara-Eisenherr	D 132
VV-19	Villa Lamida	D 132
VV-20	Villa Eberstamm	D 132
VV-21	Villa Galahan	D 132
VV-22	Neue Residenz	D 121
VV-23	Villa Groterian	D 132
VV-24	Villa Bardosruh	D 126
VV-25	Villa Rabenmund	D 128
VV-26	Kaiserliches Gestüt	D 130

Weststadt

WS-01	Greifentor	M 82
WS-02	Nordbresche	M 81
WS-03	Zunfthaus der Brauer und Brenner	D 104
WS-04	Herberge Greifenstube	D 104
WS-05	Fundbüro	D 104
WS-06	Mühlenspeicher	M 76
WS-07	Medica Hane Hainsate	D 104
WS-08	Stoerrebrandts Zeug- und Lagerhaus	D 100
WS-09	Stoerrebrandt-Platz	D 104
WS-10	Kaiserlich-Derographische Gesellschaft	D 100
WS-11	Notarin Sarella von Weyringhaus	D 104
WS-12	Magistrat	D 104
WS-13	Taverne Zum Ochsen	D 104
WS-14	Brennerei Pirol	D 101
WS-15	Lynciriumsgasse	D 101
WS-16	Auktionshaus Aurodor	D 104
WS-17	Meisterdiebin Talimee Nebelstern	D 97
WS-18	Villa und Kontor El'Tremian	D 101
WS-19	Bardoturm	M 81
WS-20	Emertor	M 82
WS-21	Hotel Bernstein	D 105
WS-22	Schwertmeister Hyndrick	D 105
WS-23	Taverne Löwenstube	D 105
WS-24	Avestempel	D 103
WS-25	Al'Anfaner Markt	D 105
WS-26	Stoerrebrandt-Galerie	D 105
WS-27	Großer Wasserturm	D 98
WS-28	Bardo-und-Cella-Thermen	D 103
WS-29	Pervalsplatz	D 105
WS-30	Taverne Talergrab	D 105
WS-31	Krämer Ludor Zertel	D 105
WS-32	Suppenküche	D 105
WS-33	Bäckerei Korninger	D 105
WS-34	Dämmertor	M 82
WS-35	Fleischer Rukus Grunder	D 105
WS-36	Hesindetempel	D 105
WS-37	Haus Quarzen	D 105
WS-38	Haltempel	D 103

Meilersgrund

Bardewick

BW-01	Villa Waisenmacher	D 147
BW-02	Gerbermarkt	D 154
BW-03	Leihhaus	D 155
BW-04	Stadthaus	D 154
BW-05	Barbier Rigbald Bartscherer	D 155
BW-06	Burg Garnelsand	D 153
BW-07	Taverne Schabernack	D 155
BW-08	Weberhaus	D 155
BW-09	Turmhaus Erlan Adersin	D 148
BW-10	Alchimist Ruberian Terforten	D 155
BW-11	Elfensiedlung	D 154

Meilersgrund

MG-01	Tempel des Manticors (Kor)	D 151
MG-02	Grotewickbrücke	D 155
MG-03	Gerberei Movert Lomp	D 155
MG-04	Bäckertunke	M 77
MG-05	Ordenshaus der Grauen Stäbe	D 151
MG-06	Arvas Monstrositätenschau	D 151
MG-07	Papiermühle Liepenberg	D 156
MG-08	Zunfthaus der Gerber und Kürschner	D 156
MG-09	Alchimist Arsteener	D 156
MG-10	Herberge Zur gütigen Travia	D 153
MG-11	Krähensteine	D 153
MG-12	Stellmacherei Stoerrebrandt	D 153
MG-13	Rauschkrauthöhle Memoria	D 153

Rosskuppel

Rosskuppel

RK-01	Bauernhof Risshufer	D 137
RK-02	Gestüt Birkenoff	D 135
RK-03	Viehmarkt	D 136
RK-04	Gasthaus Zum Dorfschulz	D 139
RK-05	Schänke Rossapfel	D 139
RK-06	Gerichtslinde	D 144
RK-07	Büttelhof	D 144
RK-08	Haus der Einkehr (Travia)	D 142
RK-09	Hütte der Zaunschleicher	D 140
RK-10	Taverne Wolfsklause	D 144
RK-11	Zanderteich	M 76
RK-12	Hundezucht Vierbeiniger Tod	D 144
RK-13	Boronanger Sankt Lucian	D 144
RK-14	Stellmacherei Winzberg	D 142
RK-15	Viehschwemme	M 76
RK-16	Tempel der eingebrachten Ernte (Peraine)	D 143

Wallgraben

WG-01	Baumeister Nerix Sandsteiner	D 141
WG-02	Kloster zu den Drei Schwestern	D 144
WG-03	Medicus Hal Sturmfels	D 142
WG-04	Alchimist T.W. Dinkel	D 144
WG-05	Knochenhauerhof	D 144
WG-06	Tempel des Steten Wandels (Tsa)	D 142
WG-07	Apotheke Vilburn Martan	D 139

Südquartier

Eschenrod

ER-01	Rauchwarenhändlerin Dawide Ifirnsbach	D 189
ER-02	Wiepenstieg und Nachtgasse	D 183
ER-03	Tempel des Handwerks (Ingerimm)	D 185
ER-04	Scherbenmarkt	D 185
ER-05	Tempel des Schwarzen Lichts (Boron)	D 186
ER-06	Eschenrodhof	D 178
ER-07	Wohnhaus Robak Zoldner	D 189
ER-08	Stadtvogtei	D 186
ER-09	Bordell Rahjas Festung	D 187
ER-10	Meuchler Der Schwarze Dorn	M 128
ER-11	Speichermarkt	D 187
ER-12	Städtische Speicherhallen	D 187
ER-13	Taverne Roter Hahn	D 188
ER-14	Koboldsgang	D 183
ER-15	Aquädukt	D 188
ER-16	Orkjägergilde	M 161
ER-17	Zirkel der Freien Wissenschaften	D 179

Sonnengrund

SG-01	Taverne Schwarzer Rabe	D 174
SG-02	Waffenschmiede Thorn Eisinger	D 160
SG-03	Scherenschleiferin Ulmia	D 175
SG-04	Bardenhaus Aldifreid von Trallop	D 171
SG-05	Hexenkessel	D 162
SG-06	St.-Yasinthe-Tränke	D 175
SG-07	Burkherdallshof	D 175
SG-08	Schutentrift	D 183
SG-09	Neresias Sternenschmiede	D 172
SG-10	Alchimist Helmbrecht Geese	D 175
SG-11	Tempel in den Schatten (Phex)	D 168
SG-12	Bethaus des Rastullah	D 174
SG-13	Taverne Lieblicher Yaquir	D 170
SG-14	Eslamsmauer	D 172
SG-15	Waisenhaus	D 175
SG-16	Traubenmarkt	D 171
SG-17	Taverne Almada-Stube	D 175
SG-18	Wachstube der Stadtgarde	D 176
SG-19	Hütten der Aussätzigen	D 172
SG-20	Kräuterfrau Nebel-Tanit	D 176
SG-21	Kaserne der Maulwürfe	D 174

Dämonenbrache

DB-01	Gesplitterter Berg	D 196
DB-02	Drachenscherbe	D 201

Umland

UL-02	Neues Hippodrom	D 214
UL-03	Rabenstatt	D 216

AVENTURIEN

Gareth –
Kaiserstadt des Mittelreichs



Gareth, die größte Stadt Aventuriens. Eine Metropole voller Gegensätze, voller Gefahren – eine Stadt für Helden!

Die Kaiserstadt im Herzen des Kontinents hat mehr als zwei Gesichter: Prachtvolle Paläste und goldgeschmückte Tempel erheben sich neben schäbigen Mietskasernen. Reiche Patrizier fahren in edlen Kutschen, die Armen kämpfen in vor Unrat starrenden Gassen um ihr Leben. Stadtgardisten patrouillieren über das edle Pflaster, während anderswo Schläger der lokalen Unterweltbanden um die Vorherrschaft ringen. Fromme Pilger strömen zur Stadt des Lichts, doch gleichzeitig suchen unheilige Kreaturen aus der verfluchten Dämonenbrache die Stadt heim.

Die Garether Bürger sind stolz auf ihre Stadt, die allen Bedrohungen standgehalten und sich aus der Asche zu neuer Pracht erhoben hat. Ob fremde Eroberer, Orks oder Dämonenheere – Gareth trotzt allen Gefahren, und kaum eine andere Stadt hat in der Vergangenheit so viele Helden hervorgebracht wie die Metropole des Mittelreichs.

Zwischen Licht und Schatten, Reichtum und Armut, Gesetz und Verbrechen braucht es Mut, List, eine scharfe Klinge und natürlich wahre Helden! Diese Spielhilfe gibt Ihnen alles an die Hand, um die Metropole Gareth lebendig werden zu lassen und zahllose Stunden voller Spielspaß in ihren Gassen zu verbringen. Lassen Sie Ihre Helden auf finstere Schurken und dankbare Verbündete stoßen. Sie können uralte Geheimnisse erforschen, Gilden beitreten und sogar angesehene Ämter erlangen. Unterwerfen Sie sich dem Gesetz oder fordern Sie es heraus, wählen Sie zwischen Licht und Schatten, und bestimmen Sie Ihr Schicksal in der Kaiserstadt Gareth.





Diese Box enthält neben umfangreichem **Kartenmaterial** der Stadt und **Ausgaben des Garether Stadtboten** drei Bücher und ein Heft:

- **Im Herzen der Metropole** – die Kaiserstadt in Vergangenheit und Gegenwart
- **Goldene Dächer, düstere Gassen** – ein Führer durch die größte Stadt des Kontinents, mit den Beschreibungen von Orten und Personen in den fünf Stadtteilen Gareths, der Dämonenbrache und dem geheimnisvollen Unter-Gareth
- **Gassenhelden – Abenteuer in Gareth**, einen Abenteuerband mit Szenarien und einer dreiteiligen Stadtkampagne
- **Karten und Kopiervorlagen** – Gebäudepläne, Karten und weitere Handouts.

€ 60,00 [D]

9 783868 892406

ISBN 978-3-86889-240-6

ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

12073

Das Schwarze Auge