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, Heilige Ardare (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.

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

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, Svelltal 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.

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.

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

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.

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

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.