

AVENTURIEN

DIE KAISERSTADT GARETH

LEBEN UND STERBEN IN DER GRÖSSTEN
METROPOLE AVENTURIENS

EINE DSA-SPIELHILFE AUS DER REIHE AVENTURISCHE REGIONEN

Das Schwarze Auge

TVIII 24



Die Kaiserstadt Gareth

von Ralf Hlawatsch

und

Britta Herz, Michael Meyhöfer, Jörg Raddatz,
Thomas Römer und Hadmar Freiherr von Wieser

mit Beiträgen von

Oliver Baeck, Florian Don-Schauen, Lena Falkenhagen, Thomas Finn, Stefan Küppers,
Michael Malinowski, Olaf Schroth, Gun-Britt Tödter und Anton Weste

Ein DSA-Regionalband





Inhalt

Zum Geleit	5
Kaiserstadt Gareth	6
Die Regierung und Verwaltung Gareths	7
Gareth – Beschreibung der Kaisermetropole	10
Alt-Gareth	10
Neu-Gareth	22
Roßkuppel	24
Meilersgrund	26
Südquartier	27
Tabellen zu Gareth	28
Die Neue Residenz zu Gareth	29
Die Stadt des Lichts	31
Rattenlöcher und Mietskasernen	34
Mächtigkeitsgruppen in Gareth	36
Die großen Familien	36
Hauptstadt des Verbrechens	39
Die Gegenseite	42
Die Zünfte – Orden des Ingerimm	43
Die zweimal zwölf ‘Guten Gewerbe’	44
Bekannte und unbekannte Persönlichkeiten	49
Adel und Verwaltung	49
Klerus	49
Botschafter	50
Vertreter der Zünfte und der Stadt Gareth	50
Magier und Zauberkundige	51
Die Garether Unterwelt	52
Einzigartige	53



Zum Geleit

Die Kaiserstadt Gareth

Gareth – alles überstrahlende Metropole im Herzen des Neuen Reiches, Residenz Ihrer Kaiserlichen Majestät, der Reichsregentin, Zentrum der aventurischen Praiosverehrung und Sitz des Boten des Lichts, größte Stadt des aventurischen Kontinents, deren Außenbezirke, für sich genommen, schon so groß sind wie Khunchom oder Festum, stolzer Handelssitz, der sein Wappentier, den Fuchs, hoch in Ehren hält ... Gareth, Stadt der Tempel und Paläste, Stadt von Bernstein und Gold: Zweimal warfen sich ihre Bürgerheere in der Vergangenheit den Kaisern des Alten Reiches entgegen, um die Dämonenpaktierer vom Thron zu stürzen, und ihr Triumph schlägt sich auch heute noch, tausend Jahre später, im Selbstverständnis ihrer Bürger nieder.

Unzählige Lieder künden vom Glanz der Kaiserstadt, Generationen von Besuchern mühten sich vergebens, den Daheimgebliebenen einen Eindruck von ihrer Schönheit zu vermitteln – doch wie sollte es der menschlichen Sprache gegeben sein, die Gefühle, die der Anblick des Allerheiligsten im Sonnentempel beim Betrachter auslöst, in Worte zu fassen?

Doch wie alles auf Dere kennt auch die Pracht der Kaiserstadt ihre Schattenseite. Bei nüchterner Betrachtung stellt sich diese finstere Seite sogar als ebenso facettenreich, ja, fast könnte man sagen faszinierend dar wie das, was der Aventurier gemeinhin mit Gareth assoziiert: Das Geflecht der Diebesbanden kann es mit der Komplexität der Kaiserlichen Verwaltung durchaus auf-

nehmen, und selbst hinter dem solidem Prunk der Zunftsitzen verbirgt sich ein Netz aus Intrigen, Mißgunst und Verbindlichkeiten. Doch wer könnte sich schon eine nüchterne Betrachtung erlauben, wenn er Haus und Hof an die Dämonenhorden verloren hat und ihm nur noch eine Hoffnung geblieben ist: sich im Abglanz des strahlenden Gareths wärmen zu können. Wozu sollte man ihm, der mit knapper Not sein Leben gerettet hat, das unmenschliche Elend schildern wollen, das ihn im Südquartier erwarten wird – wenn doch insgeheim feststeht, daß er dem Gehörten keinen Glauben schenken wird? Nein, für all die Heimatlosen und Verzweifelten ist es vielleicht das Beste, wenn wenigstens der Glaube an einen Neubeginn in der Kaiserstadt sie noch aufrecht hält.

Allen anderen jedoch – und ganz besonders Ihnen, werter Leser – wollen wir Gareth so nahebringen, wie es ist, in all seiner Pracht und mit all seinen Schrecken. Es würde uns freuen, wenn Sie uns auf dieser Reise mit gebannter Aufmerksamkeit folgen würden, und es würde uns ehren, wenn Sie das Erlebte mit Herzklopfen und andächtiger Bewunderung auf sich einwirken ließen: die Schönheit der stolzen Schlösser und die Tücke der dunklen Gassen.

Für die Redaktion,

Britta Herz



Kaiserstadt Gareth

Die Kaiserstadt Gareth für den eiligen Leser

Stadtherr: Bürgermeister Trautmann Karfenck (in erster Linie Alt-Gareth)

Verwaltung: Rat der Stadt Gareth (v.a. Alt-Gareth), Magistrat unter dem Burggrafen von Kaiserlich Raulsmark (v.a. Neu-Gareth), Rat und Stadtmeister von Meilersgrund, Rat der Dorfältesten von Roßkuppel, Wehr-, Schatz- und Gerichtsvogt des Südquartiers

Wappen: wachsender roter Fuchs auf goldenem Grund

Wichtige Adelsgeschlechter: Kaisergeschlecht von Gareth

Wichtige bürgerliche Familien: Bugenhog, Burkherdall, Groterian, Karfenck, Stoerrebrandt

Stadtviertel: Alt-Gareth, Neu-Gareth, Meilersgrund, Roßkuppel, Südquartier

Einwohner: neuesten Schätzung zufolge 186.000

Gewässer: Gardel, Wirselsbach (zur Brandbekämpfung an zahlreichen Stellen Bohlendämme), zahllose Löschteiche

Garnisonen: 250 Stadtgardisten, etliche Kaiserliche und/oder Königliche Einheiten, darunter das Bürgerregiment Gareth

Hauptgottheiten: Praios (Haupttempel des aventurischen Praioskults), Phex, Ingerimm (Zünfte und Gilden)

Tempel: alle Zwölfgötter, viele davon mehrfach, unzählige Vierteltempel und -schreine, dazu Tempel von Ucuri, Aves und Simia

Gaststätten: siehe die Liste auf S. 28

Heilige und Helden: Hl. Ardare (Rondra; Heilige des Erntefest-Massakers), die Acht Märtyrer von Bosparan (die Heiligen Frauen Celissa, Duridanya, Palinai, Yasinthe und Männer Eboreus, Emmeran, Lucian, Vitus), diverse Zunftheilige, Hl. Quanon (Praios;

Wiederentdecker des Ewigen Lichts), Baumeister des Sonnenpalastes Owilmar (minderer Heiliger des Praios); Raul von Gareth (Gründer und erster Kaiser des Neuen Reiches), der gefallene Reichsbehüter Brin von Gareth, Helden der Ersten und Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen

Feiertage: 1. Praios (Sommersonnenwende; Jahresbeginn und höchster kirchlicher Feiertag, Prozessionen mit Greifenstandbildern, Großes Wunder der Boten des Lichtes); ab dem 1. Praios-tag im Praios, acht Tage lang Großes Kaiserturnier und Volksspiele, wichtiges Imman-Turnier um die Kaiser-Reto-Trophäe; 15. und 16. Praios (Bürgerheerparade auf dem Brig-Lo-Platz); 6.-9. Rondra (Nationalfeiertage des Mittelreiches als Erinnerung an die Ausrufung des Neuen Reiches (8. Rondra) und den Sieg in der 2. Dämonenschlacht); 18. Rondra (Geburtstag der Reichsregentin Emer Ni Bennain; Parade auf dem Bürgerplatz, abends großer Ball mit ausgewählten Gästen in der Neuen Residenz); 29. Travia (Todestag des Heiligen Gilborn von Punin; Praiosprozessionen); 9. Phex (Gedenktag der Nacht des brennenden Himmels); 16. Phex (Tag des Phex; geheimer Festtag der Händler und Diebe, stillschweigende Handelspakte mit Phex); 24. Phex (Glückstag; bei Glücksspielern und Trickbetrügern herbeigesehnt, Possenreißer und Spottsänger in den Schenken); 21. Ingerimm (Tag der Wafenschmiede; Gesellenfeiern und feierliche Prozessionen aller Zünfte und Gilden, das berühmte Kaiserschwert Silpion wird zur Schau gestellt); 22. Ingerimm (Trauertag zum Gedenken des gefallenen Reichsbehüters Brin von Gareth; Gedenktag der Dritten Dämonenschlacht)





Die Regierung und Verwaltung Gareths

Eine Fülle von oft konkurrierenden Ämtern und Amtsleuten, die meist eher in die eigene Kasse als für das Wohl der Stadt arbeiten, prägt abseits aller Theorie die Wirklichkeit in den Ratsstuben Gareths: Das Marktgericht als kaiserliche Instanz für schwerwiegende Handelsstreitigkeiten und der Magistrat als Verwaltung des kaiserlichen Burggrafen der Raulsmark treffen auf den stolzen und mächtigen Stadtrat, aber auch auf die eigenwillige Bürgergarde und die Zünfte, in denen sich die großen Handwerke selbst verwalten.

Daher prägen Bürokraten das Straßenbild Gareths stärker als in sonst einer Stadt des Mittelreiches: junge Aktenknechte, die mit Papieren beladen vorbeihasten, ältliche Kanzlisten, mit Aktendeckeln voll Dokumenten, und aufgeblasene Amtsvorsteher, den Zwickel auf der Nase, umschwärmt von einer Traube Gehilfen und Bittsteller.

Das Mit- und Gegeneinander dieser Kräfte läßt nicht nur alljährlich unzählige Dukaten Steuergelder scheinbar im Nichts (wohl eher aber in heimlichen Kassen) verschwinden, es lähmt auch oft die Klärung dringender Probleme und führt dazu, daß die wirklich Mächtigen lieber auf 'unabhängige Experten' zurückgreifen.

Der Rat der Stadt Gareth

72 Männer und Frauen sind berufen, die Geschicke Alt-Gareths zu lenken, die Freiheit und die Besitzungen der Stadt zu schützen und zu mehren und dabei möglichst wenig in die eigene Tasche zu wirtschaften. Da Ratsherrinnen und Ratsherren leicht, kaum überwachten Zugriff auf allerlei städtische Kassen haben, die im reichen Gareth besser gefüllt sind als die vieler

Grafen, ist letzteres mehr ein frommer Wunsch und die Ratsherrenwürde entsprechend begehrt; auch wenn sie theoretisch ein Ehrenamt ist, dessen anfallende Kosten vom Ratsherren selbst bestritten werden müssen.

In früherer Zeit erneuerte sich der Rat selbst, indem die Ratsherren den Ersatz für verstorbene Ratsbrüder erwählten, inzwischen aber ist es das Recht der Bürgeroffiziere, Zunftvorsteher und Handwerksmeister, beim Tode eines Ratsherrn aus einer öffentlich ausgelegten Liste seinen Nachfolger auf Lebenszeit zu wählen.

Doch vor die fetten Fleischtöpfe hat Phex die Mühen gesetzt, und es gibt gemäß städtischem Brauch nur einen Weg, um überhaupt auf die Kandidatenliste zu gelangen: der vorherige Dienst als Weibelin oder Weibel in einer der zehn Bürgerkompanien, die das Garderegiment Gareth bilden.

Die eigentliche Wahl ist dann noch ein reges Spektakel, bei dem die wenigen Wähler nicht so sehr mit Argumenten oder auch nur Wahlversprechen, sondern mehr mit Festen und Gelagen geködert werden, denn der Wahlkampf ist weit weniger von politischen Zielen als vom Streit der verschiedenen Companien, Zünfte und Gilden um 'angemessene' Vertretung im Stadtrat bestimmt – zumal Ratsherren der Stadt Alt-Gareth im Rang Edlen gleichgestellt sind.

Die Ratsherren wählen dann aus ihrer Mitte ein Dutzend Amtsherren, die jeweils einem der städtischen Ämter vorstehen und dafür einen bis fünf Ratsherren als ehrenamtliche Helfer sowie einige aus der Amtskasse besoldete Schreiber als Gehilfen haben. In einer Stadt, wo überall eine konkurrierende Verwaltung besteht, liegt die Tätigkeit der Ämter vor allem im Verwalten städtischer Besitztümer und einiger weniger ausschließlicher Stadtbefugnisse.

Die Ratsämter der Stadtverwaltung

Ratsamt	Zuständigkeit
1. Gerichtsherr ^{1,2}	Leitung des Stadtgerichtes, Einsammeln der Bußen. Ihm ist die Garether Criminal-Cammer unterstellt.
2. Waffenherr	Stadtgarde und Schulturm
3. Brandherr ²	Feuerschutzmaßnahmen, Koordinierung der Brandwehren
4. Gastherr ¹	Ratskeller als Gaststube der Stadt
5. Siechenherr	Verwaltung der Siechenhäuser, allgemeiner Seuchenschutz
6. Matrikelherr ²	Führung der Geburten- und Einbürgerungslisten
7. Siegelherr ²	Städt. Korrespondenz und Archive, Bestätigung von Urkunden
8. Holzherr	Bau- und Brennholznachschub aus Wäldern und Forsten in Stadtbesitz
9. Kammerherr ^{1,2}	Aufbewahrung der Zunftabgaben, Grundsteuern etc.
10. Speicherherr ¹	Städtische Vorratshaltung für Kriegs- und Notzeiten
11. Bauherr ²	Genehmigung von und Aufsicht über Bauvorhaben
12. Spielherr	Stadtbühne (Amphitheater), 'Pfleger der schönen Künste'

¹ mit Zugriff auf besonders üppige Kassen

² mit Potential für extra reichliche Bestechungsgelder



Der Bürgermeister schließlich als Vorsitzender des Rates und der Amtsherren ist zwar nur Erster unter Gleichen im Rat, als Verhandlungspartner für Kaiser und Reich dennoch deutlich hervorgehoben und protokollarisch einem Baron gleich, was oft zu Disputen mit dem (reichsvogtischen) Burggrafen der Raulsmark führte – nicht so sehr jedoch unter dem jetzigen Amtsinhaber, Trautman Karfenck, der solchen Fragen mit bemerkenswerter Gelassenheit, wenn nicht Lethargie, gegenübersteht.

Um die Zahl der besoldeten Beamten gering zu halten und Kosten zu sparen, verpachtet die Stadt gerne, was zu verpachten ist: Der Pächter aber zahlt einen festen jährlichen Betrag in die Kasse und darf dann für seine Dienste eine Gebühr erheben, die formell seine Kosten decken und einen bürgerlichen Lebenswandel ermöglichen soll, in der Praxis aber durch Korruption eher die Grundlage von Reichtum ist. So findet man Zollpächter, die an den Toren und auf den Märkten die Abgaben einziehen, den Pächter des innerstädtischen Botendienstes, sogar Gerichtspächter, die in einer Nachbarschaft die kleineren Streitigkeiten schlichten und dafür Gebühren erheben.

Ein besonders Amt dieser Art ist das des Bettelvogtes, der nicht unbedingt Ratsherr ist und das Armenwesen verwaltet. Denn das Garether Armenrecht sieht vor, daß ein jeder, der seine Bedürftigkeit, aber auch seinen guten Leumund durch Zeugenaussagen nachweisen kann, einen Bettelbrief ausgestellt bekommt. Dieser erlaubt ihm, an einem bestimmten Orte zu betteln, ohne von der Stadtgarde behelligt zuwerden. Man kann sich vorstellen, daß einige Stellen, unweit der großen Tempel etwa, den Bettlern besonders gute Einkünfte bringen, so daß derlei Bettelbriefe gerade bei Gaunern und Betrügern sehr begehrt sind. Und es gab kaum einen Bettelvogt, der nicht seine Macht genutzt und Bettelbriefe gegen gutes Geld verkauft statt an die wirklich Bedürftigen gegeben hätte. Was der Volksmund vom Bettelvogt sagt,

das kann eigentlich für alle derartigen Würdenträger in und um Gareth gelten: "Des Bettelvogtes Amt währt aus gutem Grund drei Jahre lang: Im ersten kann er gerade genug unterschlagen, um die für seine Ernennung nötigen Bestechungsgelder wieder hereinzubekommen, im zweiten Jahre ausreichend, um für die Zukunft ausgesorgt zu haben, im dritten Jahre aber soviel, um die Richter zu schmieren, wenn er wegen Amtsmißbrauches angeklagt ist." Dabei verdient es vielleicht einer Erwähnung, daß das Amt des Bettelvogts nun schon zum dritten Mal an ein Mitglied der Familie Burkherdall ging ...

Die Verwaltung des Südquartiers

Das Südquartier ist die vor allem unter den Eslamiden begründete südliche Erweiterung Alt-Gareths, dem es immer noch gehört – und zwar als Besitzung, nicht als gleichberechtigter oder auch nur selbstverwalteter Stadtteil. Die drei führenden Verwalter des Südquartiers (Wehrvogt, Schatzvogt und Gerichtsvogt) werden vom Rat ernannt, der auch die Abgaben und Steuern der Südquartierer einzieht. Wie nicht anders zu erwarten, sind diese Vogtsämter sehr begehrt, da sie noch weniger Kontrollen unterliegen als die innerstädtischen Ratsämter und Klagen der Einheimischen über Amtsmißbrauch fast immer ungehört verhallen.

Die Verwaltung von Meilersgrund

Auch wenn es zur Metropole Gareth gehört, ist Meilersgrund formell eine eigene Stadt mit gewähltem Rat und einem vom Kaiser und König berufenen Stadtmeister, die sich zwar der Alt-Garether Dominanz zu widersetzen versuchen, aber in der Regel doch von deren Reichtum überfahren werden.

Über die bunten Häuser der Menschen

(...) Bisher nur die grauen Steinbauten und Fachwerkhäuser in braunen Farben von Holz bis Lehm gewohnt, war ich überrascht, als ich zum erstenmal die Stadt Gareth besuchte. Hier, wo so viele Häuser nebeneinanderstehen, erkannte ich, daß selbst grau in Wahrheit bunt bedeutet. Die einen Häuser sind von der Farbe der Quellschale, andere fast weiß wie Birkenrinde, wieder andere wirken wie das Fell eines alten Griswolves: rau und uneben. Ich habe mehr graue Farben gesehen als ich Tiere, Hölzer und Steine kenne.

(...) Fenster, Türen und Erker heben sich vom grauen Untergrund in den strahlendsten Farben ab, ein jedes Haus zeigt Lebensfreude, wie ich sie bei totem Stein niemals vermutet hätte. Auch wenn mir die lebenden Baumhütten meiner Geschwister lieber sind, so fand doch die farbenfrohe Stadt mein Gefallen. Das Gemüt der Menschen scheint mir nicht so trist, wie ich dachte.

(...) Besonders aufwendig sind die Verzierungen, die zur Straße hin angebracht sind, aber dahinter erstrecken sich oftmals schmale, schmucklose Steinkörper. Von vorne aber wirken sie prächtig, und für diese Pracht opfern die Menschen viel Zeit und Arbeit. Unter ihnen gilt man mehr, wenn man ein großes, schönes Haus vorweisen kann. Aber warum? Kann ich meine *iama* (Geliebte) glücklicher machen, wenn ich schöne Bilder neben der Tür habe? Oder kommt mir dann stattdocheres Wild vor den Bogen, beißen die Fische vielleicht besser? Die Prunksucht ist eine Eigenheit der Menschen. Sie schaffen mit viel Aufwand tote Dinge und erfreuen sich an deren Ablick, weil sie blind sind für die vielen Schönheiten, die ihnen das Land von sich aus bietet, ohne daß sie dafür rackern müssen. (...) Doch will ich die Rosenohren nicht zu sehr schelten. Vielleicht erkennen sie einmal, daß nur das wirklich schön ist, was lebt. Solange müssen sie ihren Behausungen mittels bunter Farben und sich rankender und blühender Ornamente die Illusion von *nurdra* (Lebenskraft) einhauchen, was ihnen aber, wie ich doch zugeben muß, trefflich gelingt.



Die Verwaltung von Roßkuppel

Der bäuerliche Charakter dieses Stadtteiles zeigt sich auch darin, daß er trotz mehr als 10.000 Einwohnern niemals Stadtrechte erhielt, sondern sich die vielen Nachbarschaften wie Bauerndörfer unter ihren Ältesten selbst verwalteten. Der 'Rat von Roßkuppel', ein reines Beratungsgremium der Dorfältesten unter Führung des Therbûniten-Abtes vom 'Heiligen Parinor', konnte früher die meisten Schwierigkeiten einvernehmlich lösen, ohne den Burgvogt der Raulsmark um Hilfe bitten zu müssen. Doch seit eine Welle von Flüchtlingen ganz Roßkuppel überschwemmt hat, versagt dieses Gremium naturgemäß, und heute ist Roßkuppel nahezu unregiert.

Die Verwaltung Neu-Gareths

Der Kaiserstadtteil ist selbstverständlich direkt der obrigkeitlichen Verwaltung unterstellt und der einzige, der wirklich vom Burggrafen der Raulsmark verwaltet wird. Hier gilt aber auch das Wort des Markvogtes der Kaisermark Gareth viel, und es gibt kaum eine Stelle bei Hofe, die sich nicht mitunter berechtigt fühlt, in die Regierung Neu-Gareths mit eigenen Anordnungen einzugreifen.

Die Nachbarschaften

Wo kein Stadtteil weniger als 10.000 Einwohner hat, gibt es unvermeidlich weitere Unterteilungen. Die meist eher gewachsenen als per Dekret geschaffenen, etwa hundert Nachbarschaften zählen zwischen 1000 und 2000 Seelen und haben eigene Traditionen und Bräuche, wie anderenorts bei Städten üblich; vor allem aber sind sie für viele Garether der einzige Teil der Stadt, den sie überhaupt wirklich kennen – ansonsten sind nur die anderen vier Großstadtteile geläufig, während etwas entferntere Nachbarschaften oft nicht einmal namentlich bekannt sind.

Die Kirchen

Alle zwölf Kirchen sind in Gareth mit mindestens einem Tempel vertreten, und viele Halbgötter haben hier Häuser und Schreine. Vor allem eine Einrichtung jedoch prägt die Stadt: Die zahlreichen Kapellen und Kapelchen, von denen jede Nachbarschaft zumindest eine besitzt. Sie sind meist einem der Götter Ingerimm, Phex, Peraine oder Travia geweiht und werden nur von einem einzelnen Geweihten betreut, der dem Hochgeweihten des Garether Haupttempels untersteht. Für die Gläubigen, die selten die Zeit für einen Besuch in diesem großen Tempel finden und dort ohnehin niemals alle Platz fänden, stellt 'ihre' örtliche Kapelle oft einen Mittelpunkt des Lebens dar, und neben dem Gastwirt kennt wohl der Geweihte seine Nachbarschaft und ihre Bewohner am besten.



Gareth – Beschreibung der Kaisermetropole

Die folgenden Angabe bei Herbergen und Gasthäusern steht für Preis/Qualität/Anzahl der Schlafplätze. Für Qualität und Preis haben wir eine Skala von 1 bis 10 vorgeschrieben, wobei 1 außerordentlich schlecht bzw. billig und 10 überderisch gut bzw. sehr teuer bedeutet. Sind Q und P gleich, ist der Preis angemessen, ist P größer als Q, ist die Leistung überteuert; übersteigt umgekehrt Q den Wert von P dann ist die Lokalität preiswert. Vor den einzelnen Gebäuden stehen Nummern, unter denen die jeweilige Lokalität auf dem Stadtplan zu finden ist.

Gareth ist mit Abstand die größte Stadt Aventuriens, nirgendwo sonst leben so viele Menschen auf so engem Raum zusammen, nirgendwo gibt es neben viel Licht soviel Schatten. In Gareth residieren der mächtigste Herrscher des Kontinents und der oberste Geweihte des Himmelsfürsten, aber auch der eine oder andere Fürst der Unterwelt.

Gareth ist für den aventurischen Landmann einfach überwältigend, und selbst wer Punin, Havena oder Wehrheim kennt, sieht seine Vorstellung der Kaisermetropole um ein Vielfaches übertröffen.

Keine Stadt Aventuriens hat einen solchen Bedarf an Lebensmitteln und Gütern, und wer sich schlau anstellt und Glück hat, kann hier ein kleines Vermögen verdienen. Allerdings ist meist das Gegenteil der Fall: Wie in jeder aventurischen Stadt gibt es auch in Gareth bittere Armut, und ganze Viertel versinken im Elend.

Die Stadtviertel Gareths, so verschieden sie auch sein mögen, haben alle eines gemein: Jedes für sich ist so groß wie Khunchom, Vinsalt oder Festum. Diese Viertel möchten wir folgend gern genauer beschreiben und ihre wichtigsten Gebäude vorstellen. Beginnen wir mit dem Stadtteil, den der Aventurier meint, wenn er von Gareth redet, nämlich mit ...

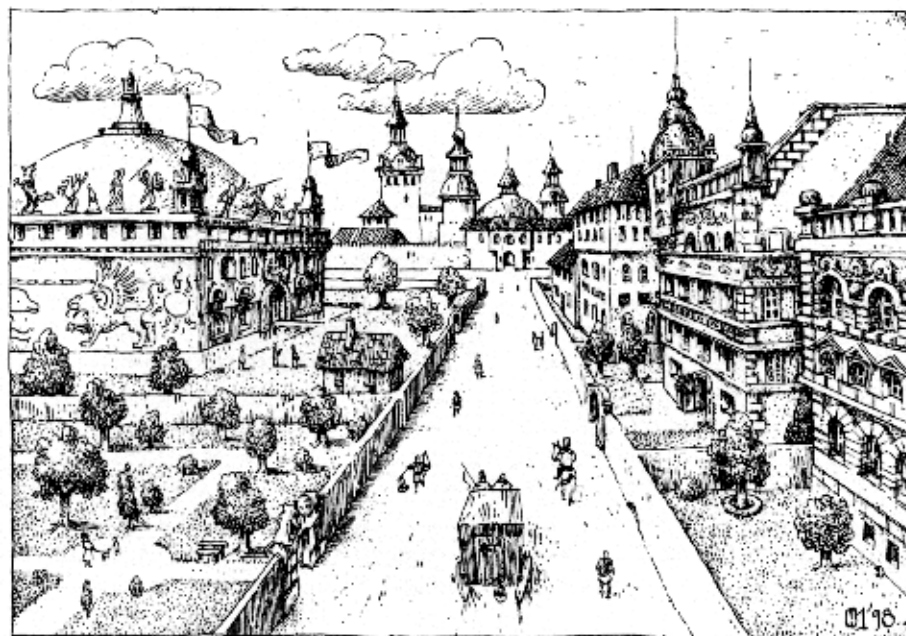
Alt-Gareth

Als einziges Viertel der Kaiserstadt ist Alt-Gareth noch von der alten Stadtmauer umgeben. Großzügige Plätze und Alleen – genannt seien hier die Schloßpromenade und der Zwölfgötterplatz – prägen das Straßenbild genauso wie Fachwerkhäuser und enge Gassen.

Hier findet man die Alte Residenz der Garether Kaiser, in der heutzutage hochrangige Staatsgäste logieren. Die prachtvollsten Tempel aller Zwölfgötter stehen innerhalb Mauern Alt-Gareths, ebenso das Immanstadion und die Kaiser-Reto-Kaserne. Sogar ein Hippodrom fand hier seinen Platz, erbaut von Perval auf den rauchenden Trümmern ganzer Straßenzüge. Heutzutage dient die gigantische Wagenrennbahn als Flüchtlingslager, und somit ist der Krieg im Osten sichtbar in das Herz des Reiches eingezogen – viele Bettler leben

jetzt innerhalb der Stadtmauern, was natürlich zu erhöhter Gardepräsenz und hoher Unzufriedenheit bei vielen der Alt-Garethern geführt hat.

Als prachtvolle Residenzstadt zieht Gareth Reisende und Händler an wie ein Magnet. Viele Tavernen und Gasthäuser laden daher zum Verweilen ein und leben von dem Trubel der Metropole und dem Ruhm der Schenswürdigkeiten. Doch damit nicht genug, im Herz Gareths wohnen auch die Botschafter fremder Reiche, zahllose Kanzleiangestellte und -gehilfen sowie wohlhabende Händler und gutsituierte Handwerker, von deren Kunstfertigkeit bereits Kunde über die Grenzen des Reiches hinausgedrungen ist – ja, von allen Völkern Aventuriens sieht man Vertreter in den Straßen Alt-Gareths. Man spürt auf Schritt und Tritt, daß hier das Herz des Mittelreiches schlägt.



1. Torwache am Angbarer Tor

Das Angbarer Tor ist das einzige Garether Stadttor, das rund um die Uhr geöffnet ist, und daher ist die Torwache ständig mit bis zu 15 Gardisten besetzt, in blaue Mäntel mit rotem Barett gewandet. Vier von fünf Besuchern der Stadt werden beim Passieren kontrolliert und auf verdächtige Mitbringsel hin untersucht. Dazu zählen: schwere Waffen und Rüstungen, alle Gegenstände, die im Verdacht stehen, magisch zu sein, ebenso Gifte und eine ganze Reihe anderer Waren (falls man den Gardisten unangenehm aufgefällt ist).

Im Haupthaus der Torwache sind neben Schreibstube, Warteraum und Lager auch eine Wachstube sowie die Zimmer des altgedienten Gardehauptmanns Rukus Torbiert untergebracht. Im größten Nebengebäude befinden sich die Gardistenquartiere. Nahe der Stadtmauer steht ein Pferdestall und ein kleines Gefängnis, in dem Verdächtige kurzfristig festgehalten werden.

In der Schreibstube protokolliert ein Schreiber beschlagnahmte Waren und händigt deren Besitzern ein entsprechendes Formular aus. Die einbehaltenen Waren werden in einem großen Lager-



raum im Haupthaus aufbewahrt – dafür wird eine Gebühr von einem Zwanzigstel des Warenwerts erhoben, der zumeist willkürlich vom Schreiber festgelegt wird.

Stadtbesucher sollten das erhaltene Formular gut studieren, denn dort steht, daß die Waren nur bis zur Mittagsstunde des übernächsten Tages aufbewahrt werden und dann in den Besitz der Stadt übergehen. Wer länger in Gareth verweilen will, muß sich somit alle zwei Tage zur Türwache begeben und dort erneut die Aufbewahrungsgebühr entrichten. Verwaiste Stücke gelangen täglich um die Mittagszeit vor dem Angharer Tor zur Versteigerung. Diese wird bevorzugt von Händlern besucht, die am selben Tag die Stadt verlassen wollen oder außerhalb der Mauern ein eigenes Lager besitzen, da die Stücke natürlich nicht mit in die Stadt genommen werden dürfen.

Auf Antrag dürfen beschlagnahmungsspflichtige Gegenstände manchmal doch mitgeführt werden: Die Entscheidung darüber fällt Gardehauptmann Rukus Torbert selbst, was mitunter länger als einen Tag dauert.

Mit Bestechungsversuchen werden es Abenteurer an allen Stadttoren schwer haben, denn die Türwächter werden in Gareth gut entlohnt.

2. Herberge Heldenrast (Q2/P2/S36)

Billige, unkomfortable Abstriche mit zwei großen Schlafsälen und drei Vierbettzimmern. Sechsmal in der Woche gibt es dürftige Eintopfgerichte, nur praiostags kann man gegen Aufpreis einen Braten bekommen.

3. Taverne Morgenstern (Q3/P2/S-)

Hier trifft man fast nur Stadtgardisten von der nahegelegenen Türwache an. Hiesige Spezialität ist ein Getränk namens 'Morgenstern', ein Gemisch aus Schnaps und scharfen Gewürzen, das mancher Gardist morgens vor Dienstantritt zu sich nimmt.

4. Kanzlei Handel und Wandel

Die Reichsrätin H. W. Elea Baronin von Ruchin (einem Lehen in der garetischen Grafschaft Schlund) hat in der jüngsten Vergangenheit eine diskrete, aber tiefgreifende 'Wandlung' ihrer Kanzlei vorgenommen, angefangen von einer Verringerung des Personals bis zum kürzlich vollzogenen Umzug aus dem Haus am Hesinde-Platz in ein sehr viel bescheideneres, zweistöckiges Domizil im neubosparanischen Stil. Oberkanzleirat H. W. Kliets von Boerkeln empfängt jeden Ratsuchenden in einem kleinen, von Papieren überhäuftem Erkerzimmer, hört ihn geduldig an und erteilt manch guten Rat. Seit Jahren hat es keinen Erlaß mehr gegeben, mit dem man auf das Bau- oder Handelswesen offensichtlichen Einfluß nehmen wollte. Statt dessen wird in den bequem und luxuriös ausgestatteten Räumen so mancher Gast der Kanzlei zuvorkommend bewirtet oder eine Festlichkeit zu seinen Ehren begangen.

Meisterinformationen:

Die 48jährige, unauffällige Elea ist Geweihte des Phex und Hofpriesterin der Königsfamilie,

Kliets von Boerkeln ihr weltlicher Verweser. Statt wie ihre Vorgänger – fruchtlos – zu versuchen, mit rigider Gesetzgebung den Handel zu fördern, geht die Reichsrätin nun den viel erfolgreicher und direkteren Weg, der persönliche Beziehungen, geheime Abkommen und geschickte Ausnutzung von Informationen beinhaltet.

Nebenbei arbeitet sie ab und zu Hand in Hand mit der KGIA und sucht manchmal geschickte Abenteurer für einen Auftrag.

5. Reichshalle

Die frühere Kanzlei für Reichsangelegenheiten (heute mit der Diplomatischen Kanzlei zur Allgemeinen Kanzlei zusammengefaßt, Beschreibung siehe Neu-Gareth) hat im Jahr 28 Hal schwer gelitten: Weite Bereiche des Daches sind eingestürzt, und der Brand in mehreren Archiven und Schreibstuben hat nicht nur große Teile des Aktenbestandes vernichtet, sondern auch die tragenden Balken des Bauwerkes in Mitleidenschaft gezogen. Wäre einst nicht gutes Steineichenholz verwendet worden, so wären von der Kanzlei nur noch Ruinen über und nicht einmal mehr die rußgeschwärzte, einst weiße Fassade mit den schmalen und hohen, jetzt leeren Fensterhöhlen.

So wurde es als göttliches Zeichen verstanden, daß eigentlich nur die Eingangshalle die Angriffe unbeschadet überstanden hat: Nicht einmal die bunten Butzenglasscheiben sind geborsten, so daß noch immer farbiges Licht auf die riesige Wand mit den Wappen sämtlicher Provinzen, Grafschaften und Baronien des Reiches fällt, die hier in korrekter Lebensstruktur und mit vollem Namen präsentiert werden. Man hofft, daß einst all diese Herrschaften wieder unter die Regierung des Kaisers zurückgelangen werden, und hat die derzeit besetzten Gebiete nur mit schwarzem Trauerflor versehen. Auf Stelen in der Vorhalle aber sind die Namen der Adligen und der militärischen Einheiten eingemeißelt, die ihr Leben an der Trollpforte und in früheren Schlachten geopfert haben, denn die Ruine des einstigen Kanzleigebäude soll bis zu einem endgültigen Sieg über die Schwarzen Horden als Mahnmal erhalten bleiben.

6. Amphitheater Gareth Heldenbühne

Die überdachte, halbkreisförmige Tribüne bietet 5000 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, rohaltags aber gibt es Schauspiel. Inszeniert wird fast durchwegs nach dem 18bändigen Vinsalter Theateralbum. Allerdings werden aus den Klassikern wie 'Die lustigen Weiber von Vinsalt' regelmäßig die komplizierten Verwicklungen und Anspielungen gestrichen und durch Pathos und heroische Handlungen ersetzt. Vinsalter Opern werden als zu langweilig ausgepliffen: Das Gareth Publikum schätzt Kostüme, Gesang und Monologe nicht halb so sehr wie Schaukämpfe, Liebe und Klamauk. Beliebt sind wohl auch Bühnenstücke, die das Neue Reich in Glanz und Glorie feiern oder

sich um einen gesamtaventurischen Helden ranken – etwa 'König Elherichs Glück und Ende', in dem sich die Garetier ganz als Erben des (erfindenen) Ellenkönigs fühlen können. Prinzipal des Theaters ist Cordovan Casario (geboren als Kalkan Kaserer), der sich gerne als hesindebegnadeter Dramaturg östlich von Vinsalt bezeichnet, unbestrittener Publikumsliebhaber jedoch ist die Elfe Mayahara Morgenrot. Außerhalb der Saison wird das Areal von Bühnenmeister Farto, Sohn des Fumbulosch, versorgt. Zum Ensemble gehört wohl auch das Gespenst der Prinzipalin Xerane Riemen-schneider, die unter Kaiser Perval wegen 'Rohals-jüngerei' hingerichtet wurde.

7. Reichsgericht

Die kleine Praios-Statue vor dem zweistöckigen Gebäude soll alle Eintretenden zur Wahrheit mahnen. Auf beiden Stockwerken befinden sich jeweils eine Empfangshalle, ein Verhandlungssaal sowie die Arbeitszimmer von Richtern, Gerichtsdienern und -schreibern. Die Bibliothek im Erdgeschloß enthält vor allem rechtsphilosophische und andere praiosgefällige Bücher sowie Gesetzestexte und eine Sammlung von Gerichtsurteilen, im Archiv werden Gerichtsakten sowie Beweismittel aufbewahrt. Zutritt zur Bibliothek oder zum Archiv erlangt man nur nach Vorsprache bei Richter Darion Nemrod, einem Vetter des 'Barons'.

Das Reichsgericht ist der oberste Gerichtshof des Reiches, und so werden hier nur schwerwiegende Verbrechen (wie etwa Hochverrat) oder Reichsangelegenheiten (zum Beispiel provinzübergreifende Grenzstreitigkeiten unter Baronien oder Grafen) verhandelt. Nachdem vor einigen Jahren Praiodane Falkenstein wegen Answinstentums abgesetzt wurde, ist jetzt Gräfin Efferdane von Ehrenstein zu Eslamsgrund oberste Richterin und Anwältin am Reichsgericht.

8. Botschaft des Horasreichs

Auch die nunmehr entspannte Lage zwischen den Kaiserreichen hat die Wehrhaftigkeit des Botschaftsgebietes nicht gemindert. So verwehrt weiterhin eine drei Schritt hohe Mauer den Blick auf das geschmackvolle Anwesen Ihrer Exzellenz Hesindiane von Silas-Bergenoor (s. S. 50). Das Erdgeschloß der ehemaligen Villa dient zur Abwicklung des Publikumsverkehrs, für 'besondere Anlässe' steht ein geheimes Konferenzzimmer (mit Fluchttunnel) im Keller zur Verfügung. Die Nebengebäude beherbergen einen Stall mit Wagenschuppen und einen Hesindeschrein.

9. Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerlei Kurzweil

Als ein Fossil aus Kaiser Pervals Zeiten darf die Kanzlei in der kleinen, nach der Nacht des brennenden Himmels vor allem renovierungshedürftigen Villa gegenüber dem Turnierplatz gelten, wurden doch nach dem Tod von Reichsrat SGK Tsafried Rufe laut, die ihre Auflösung propagierten. Doch blieb sie von der Emerschen Reichsreform unberührt, und Nachfolgerin Quisira von Kaldenberg sieht sich seit kurzem überdies mit der



Verwaltung von Immanstadion und neuem Hippodrom betraut.

10. Gaststätte *Vinsalter Garten* (Q7/P8/S-)

Hier kann man zwar viele feste und flüssige Gaumenfreuden finden, jedoch nur von der Mittagstunde bis zwei Stunden nach Sonnenuntergang. Gäste, die nur kommen, um sich zu betrinken, sind unerwünscht.

11. Ucuri-Tempel

(Vorsteher: Ludofried von Rallerspfort)

Das heilige Tier des Ucuri, der Falke, hält schützend seine Schwingen über den Eingang ausgebreitet, der in den großen Bau im gewaltigen, prunküberladenen ucurianischen Stil der Priesterkaiser führt. Des Falken Kopf mit dem vergoldeten Schnabel und den funkelnden Zitrin-Augen reckt sich stolz zu seines Vaters Mal am Himmel empor.

Falke und Tempel sind aus gelbem Sandstein, der Boden ist mit weißem Eternenmarmor ausgelegt. Hohe Spitzfenster mit gelben Glasscheiben tauchen des Innere der vorderen Bethalle in ein unwirkliches Licht. Durch einen Vorhang aus weißester Seide tritt man in den eigentlichen Andachtsraum mit der goldenen Statue des Ucuri, die vor dem Relief des Herrn Praios an der Rückwand in der Luft schwebt.

Meisterinformationen:

Blickt man genau hin, entdeckt man die Drähte, die die vergoldete Statue des Götterboten in der Schwebe halten.

12. Hotel *Zwei Masken* (Q7/P8/S21)

Die ideale Zuflucht für Reisende, die nicht mitten im Garether Rummel wohnen wollen. Laut wird es hier in der Regel nur im Sommer zur Theatersaison, wenn des öfteren angetrunkenen Hotelgäste von einem ausgelassenen Theaterfest zurückkehren.

13. Magierakademie *Schwert und Stab zu Gareth*, Sitz des Ordens der Pfeile des Lichts

(Leiter: Saldor Foslarin)

Nach der Verbannung aus Beilunk hat die traditionsreichste Akademie des Neuen Reiches ihr Quartier in Gareth aufgeschlagen, zuerst in einer Villa in Neu-Gareth, seit dem 1. Praios 29 jedoch in den während des borbaradianischen Feuersturms verwüsteten, inzwischen aber wiederhergestellten Räumen der Kanzlei für das Kriegswesen.

Die Kampfmagier-Akademie unter der Leitung von Saldor Foslarin (Land der Stolgen Schlösser, S. 134) residiert nun wieder in Räumen, die ihrem Beilunker Domizil an Kälte und Nüchternheit in nichts nachstehen. Auf den Wiederaufbau des obersten, hölzernen Geschosses wurde verzichtet, so daß das Haus nunmehr nur noch zwei oberirdische Etagen aufweist. Alle Fenster der Nebengebäude wurden verschlossen und eine drei Schritt hohe Mauer um den Hinterhof gezogen, so daß

die Akademie wie eine kleine Festung im Herzen der Stadt wirkt. Mit umgezogen ist der Orden der Pfeile des Lichts, der nun unter der Leitung von Sagitta da Sambra (s. S. 51) von Gareth aus operiert und unter anderem für die weißmagische Überwachung der Raulsmark zuständig ist.

Während sich die Verwaltung der Akademie wie auch die meisten Schreib- und Archivräume im Obergeschoß befinden, sind Lehr- und Demonstrationsräume im Erdgeschoß untergebracht, wozu einige Zwischenwände entfernt wurden. Der Keller beherbergt nicht nur die geheimen Kammern der Pfeile des Lichts und die Übungsräume für die gefährlicheren Kampfzauber, sondern auch eine voll ausgestattete Alchimistenwerkstatt, in der an allerlei Brennharem geforscht wird. Insgesamt wirken aber auch die sieben Lehrmeister und ihre 45 Schülerinnen und Schüler in dem großen Bau genauso verloren wie die Kanzlisten für das Kriegswesen vor einem halben Jahr ...

Mittlerweile ist es auch bereits zu ersten Reibereien zwischen den Magiern von Schwert und Stab und denen der Magischen Rüstung gekommen, wobei nicht nur das Verhalten der jeweils anderen in der Dritten Dämonenschlacht, sondern auch die Pläne zum Schutz von Reich und kaiserlicher Familie Grund zu verbalen Attacken gibt.

Meisterinformationen:

Die Angaben zu Startwertveränderungen, Haussprüchen usw. aus der *Magie des Schwarzen Auges*, S. 102, bleiben erhalten.

14. Die alananische Botschaft

Nachdem die ehemalige Botschafterin, Rimiona Paligan, nun ihrem Sohn Timshal als Gräfin von Perrium nachfolgte, wurde Deredan Karinor (nach einigen Ränkespielen, wie man sich erzählt) als Botschafter Al'Anfas nach Gareth gesandt. Der sechzigjährige Vater der außerordentlich jungen Grandessa Shantalla (der die Familienbesitzer gehören) wirkt älter, als er eigentlich ist, darf allerdings als Verhandlungspartner nicht unterschätzt werden.

Da die alte Botschaft ein Geschenk Kaiserin Alaras an ihre Schwester war, nahmen die Paligans dieses außerordentlich prunkvolles Residenzgebäude als garethisches Stadthaus in den Familienbesitz auf, und die Karinors mußten sich selbst eine Residenz in Gareth kaufen. Sie erstanden schließlich eine Villa nahe der Alten Residenz.

Deredan hält hier mit Pracht und Luxus Hof, die ganz der sprichwörtlichen alananischen Dekadenz angemessen sind, und hinter vorgehaltener Hand erzählt man sich, er habe sogar seine persönlichen Sklaven mitgebracht ...

Tatsächlich ist eines von Deredans Zielen, den Sklavenhandel mit mittelreichischer Ware wieder etwas anzukurbeln – natürlich unter besonderer Diskretion. Ansonsten ist der Botschafter allgalt und vertritt selbstredend die Interessen seines Großneffen, des Patriarchen.

Deredan stehen viele fähige Diplomaten zur Seite und, wie man munkelt, auch Magier aus der alananischen Universität.

15. Redaktionshaus *Aventurischer Bote*

Die Götter müssen ein Herz für die Abonnenten der beliebtesten aventurischen Postille haben – was sollte man gedenken des Umzuges von Redaktion und Druckhaus an den Zwölfgötterplatz anderes glauben, war dieser doch erst wenige Tage vollzogen, als das alte Redaktionshaus in borbaradianischem Feuer zu Asche zerfiel. So kann die neunköpfige Redaktion um Strellina von Liepenberg ihren Lesern auch weiterhin taurische Nachrichten, zusammengetragen von Korrespondenten aus aller Welt, servieren. Modernste Technik, das sogenannte Buchdruckverfahren, ermöglicht die beliebige Reproduktion der erstellten Texte. Die Berichterstattung zeugt von Sachverstand und Objektivität – warum sonst ließe die KGIA die Redaktion mittlerweile unkontrolliert gewähren? Bisweilen bekundet selbst Reichsheimrat Nemrod noch vor Drucklegung Interesse an den eingehenden Berichten.

16. Botschaft des Kalifen von Mherwed

Nicht gerade ausgelastet fühlt sich der Vertreter des Kalifats, Tionmed al Halim. So verwendet er die meiste Energie darauf, die einst mittelländische Villa in ein tulamidisches Serrail umgestalten zu lassen. Das Prunkstück bildet ein Miniatur-Minarett, das sich aus dem Südlügel erhebt.

17. Institut der Hohen Schule der Reiterei zu Gareth

(Leiter: Rittmeister a.D. Alrik von Hartsteen)

In den Ställen und auf den Reitplätzen der exquisit eingerichteten Anlage im Stil der Klugen Kaiser, geradlinig, groß und in dunklem Gestein, befindet sich die älteste Schule der Kriegerreiterei im Mittelreich, die nicht der Armee zugehörig ist. Hier werden die Sprößlinge des Garether Hof- und Stadtdels in die Geheimnisse der höheren Reiterkunst eingeführt. Die Unterrichtsmethoden sind altbewährt und werden von Rittmeister a. D. Alrik von Hartsteen und allen anderen Lehrern getreu der alten Schultraditionen angewandt. Ein Absolvent, der vom Rittmeister selbst einer berittenen Einheit des Kaiserlichen Heeres empfohlen wird, wird seinen Weg machen. Ein anderer hat zumindest einiges an Gold im Institut gelassen ...

18. Kontor der Aranischen Handelskompanie und Garether Stadthaus der Familie El-Nabab

In ihrem repräsentativen Stadthaus in Alt-Gareth lenken Halima El-Nabab, die erwählte Erbin des Zorganer Handelshauses El-Nabab (und Nichtte Fürstin Sybias), und ihre Beauftragte die Warenströme, die zwischen Aranien und Gareth bewegt werden – von Massengütern wie Weizen und Öl bis zu Luxuswaren wie Seidentepichen und Edelsteinen. Daß die wichtigste Straße über Baburin und Rommily nicht selten von Wegelagerern aus den Schwarzen Landen bedroht werden, läßt das Kontor oft nach Verstärkung für die Söldner suchen, die in seinen Diensten stehen. Doch solche Banalitäten werden eher von Untergebenen erledigt, Frau Halima kann man weit eher im Tempel



des Phex oder der Rahja oder auch in der neuen Aranischen Botschaft antreffen.

19. Alte Residenz

Als Kaiserpalast hat die alte Residenz seit zweihundert Jahren ausgedient, als endlich der unter Kaiser Eslam III. begonnene neue Palast fertiggestellt wurde. Nichtsdestotrotz ist die alte Residenz eine beeindruckende Anlage. Schon von weitem grüßt der Bergfried – und mehr bekommt der einfache Garether auch nicht zu Gesicht, denn die Mauern, die das Areal nebst Palast und eigenem Praios-tempel umschließen, sind hoch. Das Schloß selbst, das in der Vergangenheit mehrere Umbauten über sich ergehen lassen mußte und dem man deutlich die Wandlung von der unbedeutenden Provinzburg zum Kaisersitz ansieht, ist durch vier Wehrbrücken mit der inneren Mauer verbunden. Im Westen fügt sich ein zweiter Mauerring an, innerhalb dessen das alte Turniervielgelände liegt. Heutzutage wird das Große Kaiserturnier jedoch im neuen Hippodrom ausgetragen, und die alte Residenz dient hohen Staatsgästen als Unterkunft. Zu besonderen Anlässen wird hier der jährliche Reichskongreß einberufen, der für gewöhnlich in einer der Kaiserpaläse abgehalten wird. Da in der Alten Residenz früher der Reichsbehüter als König von Garethien residierte und mit ihm der Königlich Garethische Hofstaat, ist auch nach dem Umzug der Reichsregentin in die Neue Residenz ein Teil der Dienerschaft hier verblieben und kümmert sich um die Hofhaltung in dem Palastgebäude.

20. Bierhaus Bei Damian (Q8/P8/S-)

Wirt Damian ist ein Bierkenner und -liebhaber erster Güte. Auch ausgefallene Biersorten können zu angemessenen hohen Preisen probiert werden.

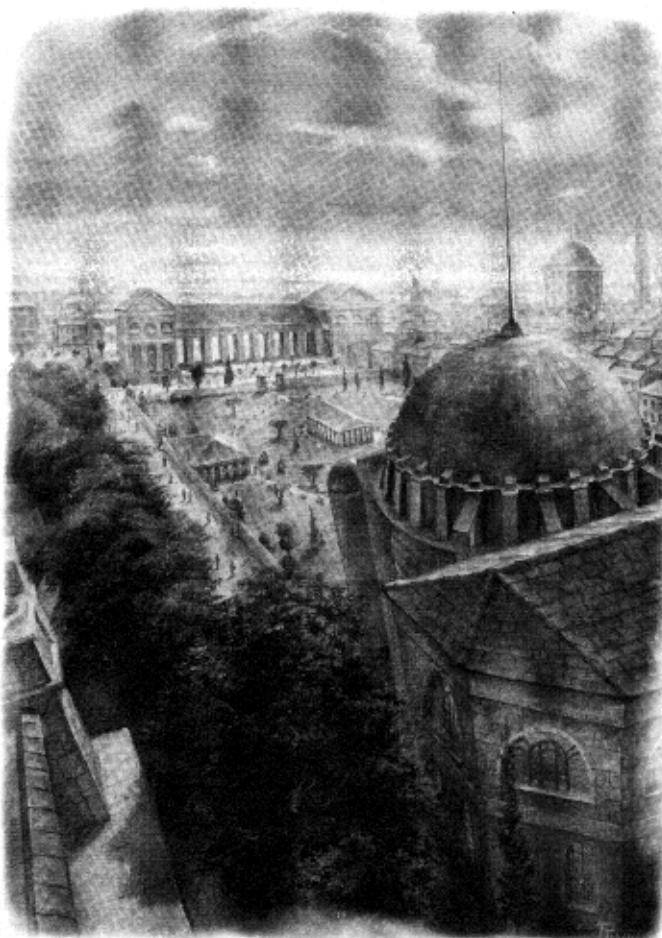
21. Offizierskasino

Schon lange Jahre wird die alte Villa von den niederen Rängen der kaiserlichen Gardetruppen hinter vorgehaltener Hand despektierlich *Drei-Kaiserhotel* genannt – Valpo, Bardo und Cella. Nicht zu Unrecht, denn die kaiserlichen Offiziere ergehen sich hier vor allem Trunk-, Spielsucht und anderen Exzessen, erbrechen sich regelmäßig in den Büschen des Gartens oder verrichten ihre Notdurft aus einem Fenster im Dachgeschoß. Nurgut, daß das Areal von einer hohen Mauer umgeben ist, nicht zuletzt wegen der hier ausgetragenen – verbotenen – Ehrenhändel.

22. Marktgericht

Gareth ist nicht allein die größte Stadt Aventuriens, auf seinen Märkten wechseln auch mehr Wa-

ren und mehr Geld den Besitzer als irgendwo sonst auf dem ganzen Kontinent. Wann immer es in Alt-Gareth zu Streitigkeiten um Geld und Gut geht – was nicht eben selten der Fall ist – und nicht beide Streithähne in der gleichen Zunft sind, dann ist eigentlich das Kaiserliche Marktgericht gefordert. Daß es dazu natürlich kaum in der Lage ist, dürfte jedem Kenner der Stadt deutlich sein. Daher hat sich das Gericht entschlossen, nur wichtige Fälle zu verhandeln, in denen es entweder um viel Geld geht oder bei denen dem Gericht entsprechende Spenden zugegangen sind.



Das Gericht hat die Befugnis, alle Schuldigen an Ort und Stelle abzustrafen (meist Geldbußen, Beschlagnahmen, die Ausstellung am Marktplatz oder gar befristeter oder ewiger Verweis von den Garether Märkten). Bei Brüchen des Marktfriedens, der zu den Marktzeiten auf den Märkten jegliche Raufereien, selbst Ehrenduelle, verbietet, darf das Gericht auch Strafen an Haut und Blut verhängen. Selbst wenn oft eine leichte Bestechung nötig ist, um die Aufmerksamkeit des Marktgerichtes auf Bagatelldinge zu lenken und im Zweifelsfall der Garether Bürger vor dem Zugezogenen oder Stadtfremden bevorzugt wird, gelten die Urteile alles in allem als bemerkenswert gerecht. Das Gericht hat zwölf Marktschöffen, die nach altem, kompliziertem Schlüssel von den Zünften der

Stadt berufen werden. Die drei Vorsitzenden sind als erster der Kaiserliche Richter und als Stellvertreter ein Praios- und ein Phexgeweihter – und anders als in der Praioskirche wird innerhalb der Phexkirche die Würde des Garether Marktrichters naheliegenderweise als eine der wichtigsten weltlichen Funktionen, der einträglichsten Posten und der religiös bedeutendsten Positionen zugleich betrachtet.

Ebenfalls im alten, befestigten Gebäude des Marktgerichtes untergebracht sind die Marktschreiber und -büttel, die für die Vergabe von Standrechten, den Einzug von Standgebühren und dergleichen, aber auch für Ruhe und Ordnung auf den Märkten zuständig sind.

23. Eisenmarkt

Auf diesem Platz werden, außer an Praiosfesten, Eisenwaren aller Art feilgeboten. Hier findet man alles von Waffen über gußeisernen Zierrat bis hin zum geschmiedeten Portal. Aber auch andere Waren aus Gold, Silber oder unedlen Metallen sind auf den massiven Tischen ausgebreitet. Sogar die Handwerksarbeiten von Tischlern, Schneidern und vieler anderer Professionen stehen hier zum Verkauf, Handwerksmeister preisen ihre Dienste an.

24. Königlich Garethische Staatskanzlei

Das alte, verwinkelte Gebäude am Greifenplatz beherbergt in seinen drei Stockwerken sowohl die Verwaltung des Königreichs Garethien (mit dem Ersten Königlichen Rat Praiodan von Luring an der Spitze) als auch die der Kaisermark Gareth, deren Geschicke von Markvogt Berdin von Vierok gelenkt werden. Hier befindet sich auch der mit Zedernholz getäfelte Tagungsraum, der der Verwaltung Garethiens – dem 'Zedernkabinett' – den Namen gab (mehr darüber in *Land der Stolzen Schlösser* auf S. 135). Nur wohlinformierte Kreise wissen von seinem Gegenstück in der Neuen Residenz,

dem 'Ulmenkabinett', in dem der geheime Reichsorden vom Auge tagt.

25. Priesterkaiser-Noralec-Sakrale

Vorsteher: Polmian Praiobur Lastratus

Am Greifenplatz, im Herzen der Stadt, liegt der Praiostempel. Die Mauern bestehen aus weißem Eternenmarmor, in den kreisrunden Fenstern aus Gold und rotem Glas bricht und spiegelt sich die strahlende Sonne, das Dach ist mit zinnoberrot leuchtenden Tönziegeln gedeckt. Das Portal an der Südseite wird von einem vergoldeten Greif mit einer Sonnenuhr auf der Brust gekrönt.

Die Sakrale wird vor allem von den Armen und weniger angesehenen Gläubigen besucht sowie von all jenen, die gewohnheitsmäßig Waffen tragen



oder Magie ausüben. Zudem diente die Praioshalle wiederholt für die Treffen des Reichstages. Die Halle strahlt vom goldüberladenen Prunk des Ucurianischen Stils. Vergoldete Alveraniare, Greifen und Heilige geleiten den Gläubigen zum Altar, auf dem das Ewige Licht aus der Praiosstadt brennt. Über zehn Schritt mißt die Statue des thronenden Praios mit der Greifenkrone.

Nicht zugänglich sind die übrigen Gebäudeteile, die immerhin 60 Geweihte, Inquisitoren und Sonnenlegionäre beherbergen. Hier hält sich auch Hochwürden Folmian Praiobur Lustratus auf, ein blonder Hüne von fast thorwalischer Statur, der besessen ist von Praios' Weltengesetz und dabei unachgiebig und hart wie ein Diamant.

Gerüchtweise soll im Tempelgarten ein Fluchstollen aus der Stadt des Lichtes enden – oder in die Stadt, je nachdem.

26. Ingerimmtempel

Vorsteher: Rhys Udenberger

Auch nach den Zerstörungen wurde das Haus der Handwerker gottes ganz im klassischen Tempelstil wiederhergestellt, und nicht wenige meinen, es sei das schönste aller Garethertempel: Die umlaufenden Friese, das schmiedeeiserne Portal und die buntgläsernen Fenster übertreffen alle vergleichbaren Zierrden anderer Götterhäuser deutlich an handwerklicher Vollkommenheit.

Im Vorraum des Gotteshauses treffen sich oft Meister der Garethert Zünfte zum Gespräch, denn der Tempel hat sich zum Schirmherrn der Zunftrechte und Gildenfrüchtlern aufgeschwungen. Inmitten der Meisterstücke der letzten Wochen, die hier der Öffentlichkeit gezeigt werden, sieht man würdige Handwerkerinnen und Handwerker bedächtig einhersehend, die Talente der neuen Meister begutachten und kommentieren und dabei ganz nebenbei Zunftpolitik betreiben.

Von der Vorhalle führt ein langer, von kunstfertigen Lichtschalen erhellter Gang zur Gebetshalle, rechts und links aber haben die großen Zünfte und Gilden Garethts ihre formellen Residenzen. Daß kaum noch eine der mächtigen Zünfte wirklich hier im Erdgeschoß ihren Besprechungsraum und im Obergeschoß ihr Archiv unterhält, ändert nichts daran, daß die Räume immer gepflegt und geschmückt sind und ein besonderes Meisterwerk als Symbol des jeweiligen Handwerkes in einer offenen Nische neben der Tür prangt. Das Schaustück wird nur etwa einmal alle Lebensalter gewechselt, und jede Zunft hat ihr eigenes altes Zeremoniell, mit der das nachfolgende Artefakt gefunden wird, dessen Schöpfer natürlich mit höchsten Ehren rechnen kann.

Die riesige Halle mit dem großen Feuerofen an der Nordwand schließlich präsentiert die besten Handwerksstücke der Garethert Zünfte aus allen Zeiten, die Aufnahme eines Werkstückes in diese illustre Sammlung stellt für einen Garethert Handwerker eine Ehrung dar, die fast einer Heiligsprechung gleichkommt.

Hier herrscht die neue Meisterin der Esse, Feuerlind Hitzacker aus Angbar, die Frömmigkeit mit Weltgewandtheit verbindet und mit flammenden

Predigten die Handwerker verschiedenster Profession zu einer großen, ingerimmgetreuen Zunftbewegung zu schmieden versucht.

27. Tsatempel

(kein Vorsteher)

Vor 25 Jahren wurde der Tempel einem Weistraum zufolge abgerissen und an einer neuen Stelle der heiligen Fläche neu erbaut – wie es laut Chroniken schon öfter geschah, wenn auch kein Tsadiener zugäbe, daß er einem 'alten Brauch' anhängt. Inmitten eines künstlichen Sees im Wirselsbach liegt der ovale, beinahe hundert Schritt durchmessende Bau. Im Wasser spiegelt sich das Bild einer riesigen Regenbogenachse, die mit Edelsteinfarben auf die Wand gemalt wurde, so daß Kopf und Schwanz sich am Hauptportal berühren. (Ja, der Tsakult hat es tatsächlich geschafft, mitten in Gareth ein über 250 Schritt langes Echsenwesen zu verwirklichen!) Im Innenhof findet sich, aus Kies gestreut, als Mosaik das Symbol des Achtpfeiles, der, in alle acht Windrichtungen weisend, die allumfassende Offenheit des Neubeginns repräsentiert. Die ringförmige Tempelhalle enthält ein Sammelsurium außergewöhnlicher und hunder Artefakte, deren bekanntestes die ellengroße Sajalanastatue aus Alabaster und Opal ist. Wenn die Alveraniarin als hellster Stern der Eidechse am Himmel steht, beten hier die schwangeren Frauen um eine glückliche Geburt.

28. Simia-Tempel

(Stetig wechselnde Vorsteher)

Die ungewöhnlich vielen Auelfen, die man in Park und Tempel findet, bezeichnen Simia oft als Stammvater oder ersten König der Hochelfen, dieweil verwirrt Novadis bisweilen hier Rastullahs drittes Eheweib Shimja zu finden glauben.

Der Sproß von Tsa und Ingerimm wird aber vor allem von fortschrittlichen Handwerkern verehrt, ist er doch gleichermaßen Sinnbild für Neuerung und Schaffenskraft. In Gareth steht der einzige ihm geweihte Tempel in Aventurien. Das längliche Gebäude ist von außen ringsum mit Darstellungen der neuesten Handwerkstechniken bemalt. An dem Bildnis wird immer wieder weitergearbeitet – wenn findigen Kypfen eine Novität einfällt, wird dafür etwas 'Veraltetes' übermalt. Wer in praioseffälliger Richtung (im Uhrzeigersinn bzw. von Osten über Süden nach Westen) das Gebäude umrundet, kann sich somit Einblicke in die jüngere aventurische Technikgeschichte verschaffen.

Die Innenwände des Simia-Tempels sind in makellosem Weiß gekalkt, und wo in anderen Götterhäusern prächtige Statuen stehen, finden sich hier allerlei mechanische und alchemistische Gerätschaften. Neueste Errungenschaft des Tempels ist das Tsaglas, ein Glasstab mit dreieckigem Querschnitt, der das Licht des Herrn Praios in das regenbogenfarbene der Herrin Tsa verwandelt – was schon zum heftigen Disput mit der Kirche des Götterfürsten führte.

29. Eslamsbogen

Der gewaltige Eslamsbogen erhebt sich 25 Schritt

in den Himmel. Das Kalkmonument wurde 288–286 vor Hal anläßlich der Havener Flutwelle errichtet. Die 10 Schritt hohe, 7 Schritt breite Durchfahrt passieren sich Tag für Tag Kutschen, Karren und zahllose Menschen, die kaum einen Blick für die grob gearbeiteten Reliefs haben: Kaiser Eslam II. ist zu sehen, wie er anklagend auf eine Stadt zeigt, die von einer Jahrhundertwelle überschwemmt wird. In bosparanischen Kapitalen dankt der Regent den Göttern wortreich für die 'Zerschmetterung der praioseffelnden Aufständischen Allernias'. Die übrigen Friese zeigen andere Kaiser mit ihren Rittern und Bauern beim Tagwerk. Der Triumphbogen ist begehbar, wenn auch nicht für jedermann zugänglich. Aus den Dachkammern werden bei Feierlichkeiten Hunderte von Tauben freigelassen.

30. Museum für Reichsgeschichte und Geburtshaus Kaiser Rauls

Das Geburtshaus Kaiser Rauls gehört zu den ältesten Bauwerken Gareths. Für zwei Heller erhält man Zutritt zum Museum und kann sich an die Wundertaten des ersten Kaisers erinnern lassen. In mehreren Räumen sind Gegenstände aus den verschiedensten Epochen der Geschichte – von der Reichsgründung bis zu den heutigen Tagen – ausgestellt: das Schwert Rauls in der Dämonenschlacht, einen der vielen Trinkbecher Valpos oder die verkohlten Überreste des Ogerlöffels. Etliche Bilder und Dokumente ergänzen die Ausstellung.

31. Wehrheimer Tor

Öffnet eine Stunde vor Sonnenaufgang und schließt eine Stunde nach Sonnenuntergang, jeder zweite Reisende wird kontrolliert.

32. Tobrischer Hof

Seit einiger Zeit hat die Garethische Criminal-Cammer, eine Abteilung der Stadtgarde, die einzige 'Kriminalpolizei' Aventuriens, Quartier in dem ehemaligen Hotel bezogen. Seitdem ist hier Kost und Logis frei ...

33. Hotel Alter Kaiser (Q8/P9/S30)

Das Traditionshotel in Gareth wird zumeist von den reicheren Gästen aufgesucht. Aber auch Leute, die sich gerne im Licht der anwesenden Prominenz sonnen, findet man in der imposanten Eingangshalle und den exklusiv ausgestatteten Speise- und Konferenzzimmern; ferner befindet sich hier eine Niederlassung der wohl reichsten Reederei Terdilion aus Belhanka.

34. Kriegerakademie Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert

(Leiterin: Milan Edle von Honingen)

In den Gebäuden einer alten Stadtbefestigung wohnen und arbeiten etwa 90 Schüler und 20 Lehrer. Deren Leben ist wirklich hart: Die Gemäuer sind düster, im Winter gefriert bisweilen das Wasser in den Waschrüsseln – man achtet halt darauf, daß die Scholaren nicht verweichlichen, schließlich ist die Akademie die Eliteschule des Reiches. Die Rektorin Milan Edle von Honingen



hat sich inzwischen vom Lehrbetrieb aus Altersgründen zurückgezogen, leitet aber das Haus immer noch mit strenger Hand. Vor allem wer den Ruf der Schule schädigt, muß mit harten Strafen rechnen. Absolut verboten ist, sich auf eine Schlägerei mit den Soldaten der nahen Kaserne einzulassen. Ein Verstoß wird streng geahndet – es sei denn, die Zöglinge der Akademie gewinnen die Keilerei haushoch!

Meisterinformationen:

Voraussetzung für die Aufnahme in die Akademie: MU, KL, KK: 12; Lehrgeld: 10 DM/Monat; nach Absolvierung der Schule dürfen 5 Talente (aber nur bis zu zwei Kampftechniken) um einen Punkt höher gesetzt werden als beim normalen Krieger.

35. Kaiserlich Königlich Droschkenhof

Auch unter den Mietställen der Wagnerzunft herrscht beinahe blutige Konkurrenz, denn nur einer kann das Privileg des Hofmietkutschers tragen (für verarmte Verwandte des Kaiserhauses und Höflinge, die sich keinen eigenen Wagen leisten können). Thorn Relus verteidigt den Titel bereits in dritter Generation. Die 20 einspännigen Droschken wie auch einige größere Wagen werden aber auch gerne von abenteuerlustigen Leuten gemietet, die einige Tage lang ortskundigen Transport benötigen oder überraschend in eine andere Stadt reisen müssen.

36. Taverne Fuchsbanner (Q4/P4/S–)

'Hoheitsgebiet' von Zöglingen der Kriegerschule, was viele Soldaten der nahen Kaserne einfach nicht hinnehmen wollen ...

37. Tempel von Handel und Wandel

(Vorsteherin: Vogtvikarin Linara Fuxfell)

Das zweistöckige, unübersichtliche Gebäude voller Nebengänge und -räume stellt eine würdige Stadthaus für den Herrn Phex als Schutzherrn des Handels dar. Seit die Gemeinschaft der Mondschatten auch in der Kaiserstadt offener auftritt, hat sie auf – zugegeben rätselhaftem – Wege die Besitzrechte an diesem Bauwerk an sich gebracht, und nun flankieren zwei silberne Fächse mit Türkisäugen die kleine Freitreppe, die zum Haupttor führt (daß es mehrere weitere Türen gibt, einige geheimer als andere, wird allgemein vermutet). Die bei den Kaufleuten der Stadt populäre Vogtvikarin Linara Fuxfell hat sich vor allem der Förderung des freien Handels und der Bekämpfung aller unnötigen Hemmnisse verschrieben, eine Einstellung, die die kaiserliche Obrigkeit allerdings eher mißtrauisch reagieren läßt und die Handwerkszünfte zu teils versteckter, teils offener Feindseligkeit getrieben hat.

Neben der herrlich geschmückten Bethalle mit dem stets wohlgefüllten Opferstock beherbergt das Gebäude natürlich auch einige Konferenzräume, die gegen gutes Geld als 'neutraler Boden' für delicate Vertragsverhandlungen vermietet werden.

Vor allem aber ist hier die Handelshalle zu finden, in der Zwischenhändler gewaltige Warenmengen

hin und her verfrachten und an den sich blitzschnell ergebenden Preisschwankungen mal gut verdienen, mal durch sie in den Ruin getrieben werden. Anteilsscheine von Kompanien wie im Horasreich sind hier nahezu unbekannt, doch wer mitbekommt, wie hier in rascher Folge hunderte von Quadem Korn oder Oxfassern 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 auf die Wette 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 – und Wettepiele sind ja ebenfalls eine Domäne des Herrn Phex. Ein offenes Geheimnis ist, daß man hier im Tempel auch Diebstahl für Anschläge gegen unliebsame Konkurrenz anwerben kann. Allerdings prägt sich Vogtvikarin Linara derartige Ansinnen sehr genau ein – es mag mitunter sehr interessant sein, wer vor solch heimtückischen Mitteln zur Mehrung seines Besitzes nicht zurückschreckt ...

38. Wirtshaus Admiral Sanin (Q4/P5/S–)

Wer Fisch mag und wessen Magen es nicht stört, daß die 'Meeresfrüchte von allen Küsten' eine lange Landreise hinter sich haben, für den dürfte der Admiral genau das Richtige sein.

39. Efferdtempel

Die Wände der früheren Mühle sind nach außen hin mit blaugrünem Wellenmuster verziert, innen zieren Mosaikbilder aus Muscheln und von Gwen-Petryl beleuchtete Korallenskulpturen die Räume. Der Tempelraum selbst befindet sich direkt über dem Bach, um Opfergaben dem Wasser übergeben zu können. Wasser für rituelle Handlungen oder auch nur für die täglichen Arbeiten holen die Geweihten allerdings aus ihrem Brunnen im Hinterhof und nicht aus dem verdreckten Gardel. Seit der Nacht des brennenden Himmels, in der der Tempel auf wundersame Weise verschont wurde, ist der alte Tempelvorsteher Noran von Ilur deutlich ungünstiger geworden. Ob seine Nachfolge die ehrgeizige Efferdane von Garth oder doch der bereits etwas ältere Elidan Brunnenmann antritt, ist noch ungeklärt. Elidan sorgt sich allerdings mehr um die unzähligen Brunnen Garths als um eine mögliche Vorsteherschaft.

40. Hotel Kaiserborn (Q5/P7/S18)

Kleines, solides Haus, vorzugsweise von älteren, vermögenden Bürgern aufgesucht, die sich von einem täglichen Bad in den gegenüberliegenden Kaiserthermen Linderung aller möglichen Gebrechen (das bevorzugte Gesprächsthema bei Tisch) versprechen.

41. Kaiserthermen

Heiße, kalte und laue Bäder, Höfe für körperliche Ertüchtigung, ein Park zum Lustwandeln, Salons für vertrauliche Gespräche und kleine Festivitäten – all dies bieten die Kaiserthermen, die Tirion von Bogenhog zu beträchtlichem Reichtum verholfen

haben. Viele Gäste schwören auf die Heilkraft des ein wenig faulig riechenden Wassers, andere favorisieren die hübschen Bademeister(innen), die sich gegen ein kleines Geschenk auf besondere Weise erkenntlich zeigen.

Gerichtsweise halten sich in den Gewölben stets Agenten der KGIA auf, die die Gelegenheit nutzen, große Teile der Bevölkerung unbekleidet nach Dämonenmalen absuchen zu können. Zwischen Badetrakt und Park stehen Karren voll wassergefüllter Bottiche bereit, die im Brandfall herbeigezogen werden können.

42. Schuldurm und Kerker

Je nach Schwere des Verbrechens (sowie Stand und Vermögen des Gefangenen) stehen verschiedene Zellen und Verliese zur Verfügung. Das härteste Los haben die Lebenslänglichen im tiefsten Keller des alten Turms zu tragen. Leichtere Haftbedingungen gelten für Schuldner, die gar auf einen 'Freigang auf Ehrenwort' hoffen dürfen. Die gut 15 Wächter und Kerkermeister gelten als unbestechlich.

43. Bordell Tulamidische Nächte (Q7/P8/S–)

Das einzig tulamidische sind hier die Pflanzen. Wen stört's, denn die Mädchen und Jungen sind allesamt sehr hübsch. Man erzählt sich allerdings, daß sich so mancher Gast, der im Hause einschlieft, tags darauf mittellos in einem Gebüsch an der Stadtmauer wiederfindet.

44. Bordell Sechzehn Ministerinnen

Das Haus am Gardel, dessen Name auf die Gewohnheit Kaiser Barlus anspielt, sich mit seinen Ministerinnen zu nächtlichen 'Beratungen' zurückzuziehen, gehört zu den teuersten und edelsten seiner Art. Die Liebesdiener und -dienerinnen hier sind von ausgesprochener Schönheit und in manch rahjagetüchtiger Kunstfertigkeit bewandert. Den Vergnügungssuchenden 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, und wer in den Augen der gestrengen Empfangsdame nicht zur 'gepflegten Kundschaft' zählt, erhält gar nicht erst Einlaß.

Derzeitige Favoritin unter den 'Ministerinnen' ist eine Aulde namens Shanna, die meist Tage im voraus ausgebucht ist. Das Freudenhaus gehört der fünfzigjährigen 'Oberärthin' Tispia Lussian, die mit allerlei Schminke und Tinkturen vergessen machen will, daß ihre besten Jahre vorbei sind. Sie wacht über jeden verdienten Taler, und selbst von Geschenken der zahlreichen Stammkunden an die 'Ministerinnen' will sie einen Anteil haben.

45. Halle der Ekstase

Vorsteher: der Hochgeweihte Llabadus

Der weitläufige Rahjapark ist der Treffpunkt der Verliebten und der Einsamen. Im Rot und Grün von Fleckenrose, Sulvostrauch, Rotdorn, Rahjanisbeere und Bluthasel verbergen sich stets einige Paa-



re. Knabenkraut, Prachtnelken, Malven und natürlich Rahjarosen bilden Inseln von Rosa, selbst der Teich ist mit rosig blühendem Tausendblatt übersät. Im Park finden sich neben Gläubigen auf dem Weg zum Gebet auch häufig Krämer, die Konfekt, Wein oder Blumen anbieten und die aus vielen anderen Tempeln als lästlich verjagt würden: Doch die heitere Göttin läßt es, wenn jeder Besucher ihres Hauses ihr und den anderen Gästen etwas Schönes für das Auge, das Ohr oder den Gaumen mitbringt.

Der Tempel ist traditionsgemäß mit geschwungenem Grundriß aus rosa Eternitmarmor erbaut, gekrönt von einer Kuppel mit Glasfenstern. Vorbei an einigen Wasserbecken zur Reinigung erreicht man die Tempelhalle, die als Verwirrspiel für die Sinne gestaltet wurde: Wände mit illusionistischen Gemälden und geschickt eingesetzten Spiegeln, Säulen aus heiligem Rosenholzbaum, allenthalben überrannt vom Wilden Wein, und wehende rote Schleierhänge. Levihan und Sulvo haben eigene Altäre.

Inmitten der Liegestätten findet sich der Rahjaborn, das Becken mit dem wundersamen Wasser, das die Geweihten täglich erquickt, Laien aber mit seiner glühenden Leidenschaft versengt. In Wandgemälden und Statuen finden sich sowohl die Darstellungen der Liegenden und der Gefesselten Rahja, doch den Hauptaltar überragt eine Tanzende Rahja aus Alabaster, zu deren Füßen neuerdings ein Teil des heiligen Himmelsamethysten von Brandthusen liegt. Die teuren Votivgaben verraten, daß die Kirche wohlhabender und damit mächtiger ist, als viele meinen. Im Garethertempel wird auch das Rahjasutra aufbewahrt, eines der großen Glaubensbücher der Rahjakirche.

Ganz gleich, wann der Gläubige den Tempel betritt, stets findet ein rauschendes Fest statt, bei dem sich Gläubige jeden Standes nach ihren Wünschen amüsieren.

Nur selten müssen die Geweihten eine langsam abklingende Feststimmung durch geschickt eingesetzte Worte, Lieder, Getränke oder Wohlgerüche zu neuer Höhe treiben. Selbst die Besucher, die nur um des lustigen Zuschauens willen kommen, verlassen den Tempel mit einem Gefühl der heiligen Freude und Gelassenheit.

Der Hochgeweihte Llabadu, von dessen glutvollem Bernsteinblick sich wohl jede Frau gerne versengen ließe, genießt großen Einfluß. Von einem kaiserlichen Kriegsschiff aus den Händen von Sklavenjägern gerettet, machte der heute Vierzigjährige schnell Karriere. Dreimal wurde er zum Geliebten der Göttin erwählt. Während der Anwesenheit Usurpation ließ er einen jungen Ritter, der seines Gegners Roß attackiert hatte, wegen Frevels hinrichten. Und bei Hof wiegt sein Wort schwerer als das der meisten Hochgeweihten.

Nur zum Fest der Freuden (1. bis 7. Rahja) läßt sich die Macht Rahjas erahnen: Dann nehmen von der Halle der Ekstase aus die Umzüge der bunt Kostümierten ihren Ausgang, und Zehntausende feiern in den Straßen.

46. Kaiser-Reto-Kaserne

Vor allem K.u.K. Garethische Einheiten, aber auch Truppen, die entweder dem Kaiser oder dem König allein unterstehen, sind hier stationiert. Hier residiert der Vertreter des Reichserzmarschalls Leomar vom Berg, der Kaiserliche Marschall und Oberkommandant der Elitgardien Boronian von Rommily. Reges Treiben auf dem Exerzierplatz beherrscht das Bild, denn der Bedarf an jungen Rekruten ist in diesen Zeiten enorm und veranlaßt die Kaiserlichen Werber im ganzen Reich zu Höchstleistungen. Rings um die gleichförmigen Kasernenbauten, von denen einer dem borbaradianischen Feuerregen im Phex 28 anheimfiel, sind große Stallungen und Scheunen, Offiziersschule und -wohnhäuser und das Stabsgebäude angeordnet.

47. Rommilyer Tor

Öffnet eine Stunde vor Sonnenaufgang und schließt eine Stunde nach Sonnenuntergang, jeder zweite Reisende wird kontrolliert.

48. Pension Haus Orkzwinger (Q3/P4/S16)

Wer nicht bei irgendeiner Schlacht der letzten Jahre dabei gewesen ist, wird sich hier kaum wohl fühlen können, denn in der Pension steigen fast nur Kriegsveteranen ab.

49. Herberge Bei Algrid (Q5/P5/S25)

Eine beliebte Adresse für Hochzeitsgesellschaften, denn für solche Gelegenheiten steht ein großer Saal bereit. Für Brautpaare gibt es ein spezielles, hübsch eingerichtetes Zimmer.

50. Traviatempel

Vorsteher: Mutter Travira und Vater Ganstreu

Einer der schwersten Schläge in der Geschichte des Garethertempels war der Einsturz der Kuppel während der Nacht des brennenden Himmels, der durch herabstürzende Trümmer und den nachfolgenden Brand 47 Gläubige und der Hochgeweihte Herdfried zum Opfer fielen. Der Tochter Herdfrieds, Mutter Travira, und ihrem Mann, Vater Ganstreu, ist es nun nach der Sorge um die Kriegsflüchtlinge vordringlichste Aufgabe, hier ein neues Haus der Travia zu errichten. Inzwischen ist der Platz geräumt und von einer schützenden Mauer umfriedet. Auf den Grundmauern des alten Geweihtenhauses ist eine kleine Bethalle entstanden, in der jeden Abend trotz der knappen Mittel die Armen gespeist werden. Diese zeigen sich dankbar, indem sie beim Aufbau des Gebäudes helfen.

51. Taverne Rollender Taler (Q2/P4/S-)

Obwohl Glücksspiel zu Alt-Gareth verboten ist, wird das Boltan-Spiel im Hinterzimmer von der Garde toleriert, denn der Wirt achtet streng darauf, daß die Hausregeln befolgt werden: Keine Gebote über 5 Dukaten, Einsätze müssen sofort erbracht werden, und es ist nicht erlaubt, Mitspielern Geld zu leihen oder Schuldverschreibungen auszustellen.

52. Zunfthaus der Stellmacher

In dem dreistöckigen Gebäude nahe des alten Hippodroms hat sich die Stellmacherzunft eingequartiert. Durch eine Toreinfahrt gelangt man auf den Innenhof, wo sich ein Stall findet und ein Unterstand für die kostbaren Wagen, mit denen die Zunftmeister zu ihren regelmäßigen Versammlungen fahren. Jeder Fremde, der das Haus betritt, wird vom alternden Sekretarius Hane Tulski abgefangen und nach dem Begehr gefragt. Erscheint ihm der Besucher ehrbar, ist Hane gern bereit, Kontakte zu vermitteln oder einen Termin beim Zunftmeister abzumachen. Im Erdgeschoß findet sich neben Tulskis Schreibstube noch ein Wärraum sowie das Archiv. In den oberen Etagen sind schließlich weitere Schreibstuben – auch die des Zunftmeisters – untergebracht. Das Dachgeschoß des Hauses steht Stellmachergesellen auf der Walz zur Verfügung, die in Gareth noch keine Anstellung gefunden haben.

53. Herberge Schwert und Panzer (Q5/P4/S38)

Dersana Treulich führt das Haus so, wie es vor allem reisende Söldner und Abenteurer lieben: preiswert, leidlich komfortabel, gutes Bier und Essen, das Personal ist nicht neugierig. Nachdem kürzlich das Hotel Haus Steiner abgebrannt ist, avancierte das Schwert und Panzer zu dem Treffpunkt für das oben genannte Publikum. Die Gäste sind zwar oft echte Raubbäuer, dafür aber nicht eben kleinlich. Wen Not und Kummer zu einem Besuch im Schwert und Panzer veranlassen (und sei es nur die Sorge um ein gar zu schlafes Dukatensäckel), der ist bei Dobran Ummingshausen (s.S. 53) in den besten Händen.

54. Perainetempel und Siechenhaus

Vorsteher: Das priesterliche Paar Dimione und Rohalides; Therbünitenmutter Eliane von Lowangen

Der große, aber schlichte Tempel mit Ährensimen und Storchennest wird von dem berühmten Storchennest gekrönt, das seit Kaiser Alriks Zeiten bebrütet wird. Im Vorraum liegt ein Brunnenquell für die vorgeschriebenen Waschungen, ohne die niemand den Tempel betreten soll. Die große Tempelhalle ist wenig prunkvoll, wenn auch die Statuen der Heiligen Therbün, der Teria mit dem Tigel und Selmas der Missionarin aus wertvollen Edelhölzern bestehen. Peraine selbst wird mit ihren drei allegorischen Töchtern Frühling (als Blume), Sommer (als Sichel) und Herbst (als Traube) dargestellt. In einer lichtdurchfluteten Seitenkapelle werden im Herbst, unter Aufsicht des neuerdings in Gareth residierenden Markgrafen Thronwig von Bregelsaum zu Warunk, die rituellen Neuanpflanzungen vorgenommen.

In wohl keinem anderen Tempel herrscht so ein Gedränge der Gläubigen. Zum Fest der eingebrachten Früchte Anfang Travia wird das Götterhaus regelmäßig von Tausenden Bauern aus dem Umland überrannt. Den Großteil der Besucher machen jedoch die Flüchtlinge aus den Schwarzen Landen aus, die mehr als nur geistlichen Beistand benötigen. Das priesterliche Paar Dimione und Rohalides,



exilierte Zyklopaner, stellen Tag für Tag fest, daß die Almosenkörbe schon vormittags erschöpft sind. Das Siechenhaus wird dem *Orden der Geseigneten Heilversuche der Peraine-Gläubigen* geführt, auch als Therbüniten bekannt, unterstützt von den *Armen Brüdern von Salikam*, die sich der Pflege der Aussätzigen und Unheilbaren verschrieben haben. Auch die Therbünitenmutter Eliane von Lowangen, die dort selbst die Zorgenpocken überlieferte, steht angesichts der Schrecken aus den Schwarzen Landen vor fast unlösbaren Problemen. Die Heilkunst gilt im Mittelreich noch immer als göttlich, Heilerschulen betrachtet man als freiverlässliche Einmischung in das Wunder des Lebens. Nun, nach Borbarads Rückkehr, ist die Austreibung von Krankheitsdämonen durch Beten, Fasten und Opfern tatsächlich oft der richtige Weg, während teure Arzneien aus dem Süden versagen.

55. Rondratempel Zur Letztem Wehr der Heiligen Ardare vom Erntefest-Massaker zu Gareth

Vorsteherin: Schwertschwester Junivera von Seshwick
Der flächengrößte Tempel Rondras steht auf wahrhaft geschichtsträchtigen Boden: Hier wurde einst die Goldene Rondra von Gareth angebetet, erstmals von güldenländischen Geweihten nach dem Vorbild Nebachots aufgestellt – sie ist spurlos verschollen, seit Haldur-Horas drohte, sie einzuschmelzen –, und an diesem Ort fiel vor 700 Jahren die Heilige Ardare.

Das Bauwerk aus weißen Kalkblöcken, zweistöckig, mit einer gewaltigen roten Kuppel gekrönt, wird an den Seitenwänden von zwei hundert Schritt langen Löwinnefresken aus rotem Angbarer Zinnober, mit Augen aus eigroßen Smaragden, geziert. Am Eingang halten zwei Sandsteinlöwen Wacht. Das riesige Tor steht seit Borbarads Rückkehr immer offen, denn traditionsgemäß wird es nur in Friedenszeiten geschlossen. Die große Halle unter der Kuppel ist für rondrianische Verhältnisse ungewöhnlich prunkvoll: in den Ecken eigene Altäre für Famerlor, Kor, Mythrael und Ardare, wobei ersterer ursprünglich Besitz des Famerlor-Ordens war, 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.

Im Geviert um die Halle und einen Innenhof voll Schwertlilien und Geronsblut liegen die Kammern der 24 Geweihten, Speisesaal, Waffenkammern, Archiv, die Räume der Schwerter von Gareth und anderer Ordensritter, Gastzimmer für reisende Geweihte und die Gräfte jener, die in diesen Hallen früher dienten.

Schwertschwester ist heute Junivera von Seshwick, eine großgewachsene Frau mit langem, weißgesträubtem Haar. 15 Jahre Sklaverei in Al'Anfa und 10 Jahre Eremitentum im Orkland haben die frühere Hofpriesterin des albernischen Fürsten Halman Ui Bennain geprägt; sie ist gnadenlos streng gegen sich und andere. Ihr zur Seite steht Ilgrimma vom Berg, die nach der Ogerschlicht Ritterin der Göttin wurde. Sie versucht, mit den

reichen Spenden des Tempels auch alle Veteranen und Invaliden zu unterhalten; doch es sind einfach zu viele, die nach jahrzehntelangem Dienst gegen Maraskaner, Oger, Orks und Dämonen ohne Rang und Pension ausscheiden mußten.

56. Trondors Laden

Einige Stufen führen in dieses Kellergeschäft hinab. Zwischen Regalen, alten Möbeln und Truhen findet ein Käufer mit viel Muße alles, was er sucht. Trondor Einauge, ein alter Thorwaler, weiß zu allen Dingen eine Geschichte zu erzählen. So mancher lang verschollene Gegenstand findet seinen Weg hierher in diesen Laden, wo er dann zwischen all den anderen Sachen auf einen neuen Besitzer wartet. Doch aufgepaßt: Trondor verkauft nur an Leute, die ihm sympathisch sind, da er im Laden wohnt und ihm jedesmal das Herz blutet, wenn er etwas weggeben muß.

57. Gaststätte Madamal (Q5/P4/S–)

Bürger aus der Mittelschicht, reisende Händler, Handwerksmeister und bessere Bedienstete mögen das Lokal gleichermaßen. Der geeignete Ort, um neue Bekanntschaften zu knüpfen, denn fast alle, die hier einkehren, sind weltoffene Menschen. So verwundert es nicht, daß sich hier auch Elfen wohlfühlen. Gutes Essen, niedrige Preise und eine Reihe ungewöhnlicher Gäste sind eine echte Empfehlung.

58. Altes Hippodrom

Noch bis vor wenigen Jahren Zentrum des Bürgerstolzes, ist die Anlage heute eine Ruine voller Elend und Schrecken. Als aus den Schwarzen Landen die Flüchtlinge zu Abertausenden heranstürmten, brachte man sie auf der Rennbahn unter, in der Nähe zu Peraintempel und Siechenhaus. Borbarads Rache für die Flucht vor seiner Herrschaft war grausam: An dem Tag, als Feuer vom Himmel regnete, trafen die Brände auch das überfüllte Hippodrom. Die Schreie der lebendig Verbrannten sind niemals ganz verstummt: Am Jahrestag der Katastrophe, bisweilen auch in den Namenlosen Tagen, gehen Gespenster und Brandgeister um.

Die Badilakaner kämpfen hier täglich gegen den Hunger an, ihre Garküchen in den überdachten Nordtribünen sind Sammelplatz der Ärmsten, von denen es viel zu viele gibt. Andere ernähren sich notdürftig als Kesselflicker, Scherenschleifer, Wasserträger oder Flickschuster. Dazwischen gehen Hurenknaben, Bettler und Diche ihrem Handwerk nach, während Hehler, Schmuggler und Wucherer den Elenden das letzte Hemd ausziehen.

59. Brig-Lo Platz

Der Brig-Lo Platz wird dominiert von der ehemaligen Rennbahn, dem Rondra-Tempel und dem neuen Theater *Der Fuchsbau*, dessen schmaler Turm nur ein wenig niedriger als das Haus der Kriegsgöttin ist. Einige Gaststuben und Tavernen sorgen zu jeder Tages- und Nachtzeit für Leben, nicht gerade zur Freude und Erbauung aller Anwohner. In der Mitte des Platzes befindet sich zum

Gedenken an die Schlacht von Brig-Lo das Viergöttermonument. Blitz, Schwert, Dreizack und Hammer deuten drohend gegen Vinsalt. Durch die Flüchtlinge, die in der ehemaligen Rennbahn untergebracht sind, verwandelt sich der Platz abends in einen (schwarzen) Markt, auf dem mit zunehmender Dunkelheit allerlei finstere Gesellen ihr Unwesen treiben.

Auf dem Brig-Lo Platz findet am 15. und 16. Praios die Bürgerheerparade statt.

60. Hotel Seelander (Q10+/P*/S32)

(*Beim Unbedarften kann die Hotelrechnung Atemnot und Ohnmachtsanfälle hervorrufen.)

Seelander – dieser Name ruft bei jedem Gourmet zwischen Paavi und Brabak ein verzücktes Lächeln hervor. Kein Wunder, denn daß es irgendwo auf dem aventurischen Kontinent ein Hotel mit vergleichbar guter Küche und auch nur annähernd so luxuriös eingerichteten Zimmern und Suiten gibt, muß stark bezweifelt werden. Dabei wird nicht mit maßlosem Prunk geprotzt, vielmehr findet sich überall gediegener Komfort, und stets ist ein Bediensteter des Hauses zur Stelle, um dem Gast jeden nur erdenklichen Wunsch zu erfüllen.

61. Mutter Pöschels Heim für höhere Töchter

Dieses kleine Haus gilt als sicherer Hort für junge Mädchen. Es macht einen sauberen und ordentlichen Eindruck, der durch die vielen Blumenkästen und karierten Gardinen noch verstärkt wird. Im unteren Teil des Hauses ist die Wohnung der alten Pöschel, die große Küche und der Gemeinschaftsraum. Oben ist dann in fünf kleinen Zimmern Platz für 15 Mädchen.

Da das Theater recht nah ist, wohnen bei Mutter Pöschel viele angehende Schauspielerinnen. Frau Pöschel, die selbst früher bei der Bühne war – was sie im übrigen jedem verrät, der auch nur einen Hauch von Interesse zeigt – sorgt für ihre Gäste, als wären sie ihre eigenen Töchter. Die Miete ist niedrig, das Essen reichlich und kräftigend, Herrenbesuch ist nicht gestattet.

62. Theater Der Fuchsbau

Der Theaterbau mit dem schmalen, hohen Turm entstand kürzlich neu auf den Fundamenten alter Häuser (man munkelt daher von unterirdischen Katakomben und Verbindungswegen zu verschiedenen Orten innerhalb der Stadt). Das Portal zieren zwei große Füchse; wer die Fassade genauer betrachtet, wird viele weitere Füchse in der Ornamentik versteckt finden.

Das Theater verfügt über 400 Plätze in einem großzügig gestalteten Saal. Neben Probebühne, Requisitenkammer, Fundus und Arbeitszimmer bietet das Haus auch Platz für einige Mitglieder des Ensembles.

Für einen reibungslosen Betrieb sorgt der Theaterleiter, Marishall dal'Patto. Dal'Patto ist ein meist gekleideter, ca. 30 Jahre alter Liebfelder, der sich in Gareth aufgrund seiner farbenfrohen Inszenierungen und seiner festlichen Empfänge innerhalb kurzer Zeit einen Namen gemacht hat.



Meisterinformationen:

Marshall dal'Patto ist Geweihter des Plex und durch seine Stellung in der Gareth's Gesellschaft ein schier unerschöpflicher Quell der Information.

63. Geschäftshaus Rebaken und Atelier von Ranari Espenkind

Das zweistöckige, wuchtige Gebäude mit dem von Gargylen getragenen Dachgeschoß am Brig-Lo-Platz beherbergt eine der ältesten Schneidereien Gareth's. Die Familie Rebaken bezog immer schon Spitze aus Dröl und Pelze aus Festum, um bürgerlichen Gewandungen das Gepränge zu geben, das sich der Gareth trotz aller Bescheidenheit schuldig ist.

Inzwischen gehört der Familie das Haus; Frau Rebaken führt die Schneiderei und Herr Rebaken den Laden für Gewandungen, Stoffe und Garne, wobei seine Tochter Balika ihrem einbeinigen Vater hilft. Ein Fuhrunternehmen mit drei Wagen und einem halben Dutzend Leuten untersteht der älteren Tochter Tareka. Diese gilt trotz ihrer Jugend als fähige Fuhrfrau und, da sie zudem hübsch und Erbin ist, auch als äußerst gute Partie.

In einem Seitentrakt des Gebäudes befindet sich das Atelier der Halbfelie Ranari Espenkind, der anerkannten Autorität in Modestücken für die Gareth's Oberschicht. Ranari – ein quirliges, offenes, farbenes Persönchen, das im Umgang mit Schmuckfarben und Stoffen sprichwörtlich mit einem goldenen Händchen gesegnet wurde – liebt an ihrer Arbeit vor allem die Nähe zum neuesten Stadtklatsch; ihre schwindelerregenden Preise kassiert sie mit fast arroganter Neugierde – dafür bringt ihr 'Berater', der alte Melvin, für alles Geschäftliche um so mehr Elan auf.

64. Haus des Herrn Magister Aldec Coramur

Das alte Eckhaus von Herrn Magister Aldec Coramur steht seit vielen Jahren leer. Sämtliche Läden sind verschlossen, der kleine Garten verwildert, die Türen vernagelt. Wer es dennoch betritt, wird verwundert feststellen, daß es vollständig eingerichtet ist und sich das Mobiliar – abgesehen von einer dicken Staubschicht – in gutem Zustand befindet. Zu ebener Erde liegt die Diele, die Küche, ein Wohnraum und ein Arbeitszimmer, im oberen Stock das Schlafzimmer, zwei weitere Wohnräume und eine Gesindekammer. Im Keller findet sich das Labor des Magus.

Meisterinformationen:

Tatsächlich ist Magister Aldec Coramur auf Reisen – vielleicht wirklich in den Sphären, wie man in Fachkreisen munkelt.

65. Platz der Zwölfgötter

In der Mitte des Platzes finden sich Statuen aller zwölf Götter, rings um einen Brunnen gruppiert. Was Kunstfertigkeit und Schönheit angeht, suchen die vor 500 Jahren von Yendan Kurden geschaffenen Standbilder ihresgleichen. Handel ist auf dem Platz untersagt, dennoch pulsiert hier das

Leben: Viele Bürger werfen Heller, Silbertaler und gar Dukaten als Opfergabe in den Brunnen, um das Wohlwollen der Zwölfgötter aus sich zu lenken. Von Zeit zu Zeit halten die Geweihten 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. Abends leert sich der Platz. Stadistreiche ist in Alt-Gareth ohnehin nicht gern gesehen, aber besonders streng achten allnächtens zwei Wächter darauf, daß niemand auf dem Zwölfgötterplatz übernachtet.

66. Ordenshaus des Heiligen Badilak

Ehemals Sitz der Arenaverwaltung (nun in der Kanzlei SGK beheimatet), hat sich in dem einstigen Prachtbau nun der traviagefällige Orden des Heiligen Badilak niedergelassen. Die sechs Ordensmitglieder sowie zahlreiche freiwillige Helfer nehmen sich vorrangig der im gegenüberliegenden Hippodrom untergebrachten Flüchtlinge an. Neben seelsorgerischen Aufgaben organisieren sie die Versorgung mit Lebensmitteln, schaffen Kleidung herbei und vermitteln zudem manch neuen Arbeitsplatz.

67. Hotel Garethien (Q9/P10/S36)

Eines der besten Häuser am Platze und beliebter Diplomatentreffpunkt. Die Emissäre aus Brabak, Fasar und Khunchom sowie der Exilbotschafter des Sveltschen Bundes haben sich ständig hier eingemietet. Das Essen ist exquisit, die Zimmer, Suiten und Konferenzräume sind übertrieben pompös eingerichtet und würden eher zu einem Luxusbordell als zu einem gediegenen Hotel passen.

68. Nordlandbank

Glücklich schützt sich Baldrum Springloff, der hiesige Leiter der Festumer Einlagen- und Wechselhalle, jüngst im kaum beschädigten Seitenflügel der ehemaligen Kanzlei für Steuern, Tribut und Zollwesen sein neues Gareth's Domizil beziehen zu können, zählten die Keller des Gebäudes doch seit jeher zu den sichersten Kammern im ganzen Reich.

69. Kontor und Gareth's Stadthaus Stoorrebrandts

Leiter: Emmeran Stoorrebrandt

Die berühmte Flagge mit dem silbernen Falken auf rotem Grund weht über einem großen, dreigeschossigen Haus. Flügelartig angebaut finden sich ein Lagerhaus, ein Wagenschuppen für die sprichwörtlichen Stoorrebrandter und eine Wechselstation der Silbernen Falken, des hauseigenen Botendienstes. Das Kontor Gareth's ist heute, da das Bornland im Würgegriff der Schwarzen Lande liegt und das frühere Haupthaus in Festum zusehends an Bedeutung verloren hat, Herz eines Imperiums, das über 60 Niederlassungen in ganz Aventurien verfügt. Herr des Hauses und des Handelsnetzes ist Emmeran, Stoorrebrandts zweites Kind, der versucht, seinem Vater zu beweisen, daß er der geeignete Erbe für ein Vermögen von 2 bis 3 Millionen Dukaten ist. Die Kunden, die hier täglich Geschäfte von 1000 oder mehr Dukaten tätigen, sagen, daß der Magnat mit Schmerbauch und

Rahmenbart seinem Vater zum Verwechseln ähnlich sieht. Auch die Botenreiter, Agenten und Abenteuerer, die sich in den mit Edelholz getäfelten Räumen ihre Anweisungen abholen, berichten, daß auch der Sohn sich ständig über seine Verluste beschwert und knausrigst bezahlt – aber beim reichsten Mann Aventuriens ist eben selbst ein Trinkgeld noch ein Vermögen ...

70. Botschaft des Bornlandes

Die Botschaft ist in einem imposanten Marmorbau untergebracht, und schon die Eingangshalle strahlt Reichtum aus. Die frischbestallte Botschafterin, Ihre Exzellenz Tsatane von Sumowicz-Plötzingen (s. S. 50), hat hier seit neuestem ihre Residenz. Ihr Vorgänger hat dafür gesorgt, daß sich jeder Emissär einer anderen Nation im bornischen Haus wohl fühlt; so gibt es hier ein Thorwaler Zimmer, ein Vinsalter Zimmer usw.

Wie bei fast allen Gebäuden dieser Art befinden sich die öffentlichen Räume im Erdgeschoß und darüber die Wohnungen der Angestellten. Im Keller lagern Lebensmittel, die für eine mehrmonatige Belagerung reichen, sowie diverse Akten und Papiere. Einige Pergamente mit besonders brisantem Inhalt sind sicherheitshalber in einem Stahlschrank verwahrt.

71. Zunfthaus der Rotseidenen Gilde

Das 'Blaue Haus', wie das Haupthaus der Kurtsamenzunft Gareth's etwas überraschend auch genannt wird, dient nach außen hin vor allem als Anlaufstelle für die Strahlendinnen und Lustknaben, die sich hier von der harten Zeit auf den Gassen erholen und bei einem stärkenden Kräutertee aufwärmen oder eifrig Informationen über heikle oder gar gefährliche Freier und andere Geschäftsgeheimnisse austauschen können.

Im Obergeschoß sind die Schreibstube und das Archiv zu finden, denn auch für die Rotseidenen Gilde fällt allerlei Papierkram an, der von einigen durch Alter oder Unfälle arbeitsunfähig gewordenen Gildenmitgliedern erledigt wird.

Der Keller schließlich soll eine Schatzkammer mit den immensen Ersparnissen der Gilde beherbergen, die von einer Eunuchgarde oder gar blutrünstigen Buhldämonen bewacht werden soll. Doch bedenkt man, daß auch die Rotseidene Gilde wie alle Zünfte Altersbeihilfen, Waisenrenten, Bestechungsgelder und viele andere Ausgaben an Mitglieder, Obrigkeit und Unterwelt zu leisten hat, so kann auch dieser Schatz nicht gar so groß sein – wer weiß, vielleicht munkelt man nur deshalb so viel davon, weil das Schicksal eines Diebes, der von der Rotseidenen Gilde ertappt wird, sich weit besser für frivole Spekulationen eignet als das eines Einbrechers bei den Möbelschreibern.

72. Puniner Tor

Von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang geschlossen, jeder zweite Reisende wird kontrolliert.

73. Kaiserliche Münze

Leiter: Kanzleirat Tracum, Sohn des Nograd

Die Schmelzzeiten der Münze sind 24 Stunden am



Tag in Betrieb und blasen Rauch und Asche durch die hohen Schöte in den Himmel über Gareth. Im Erdgeschoß und den Dachkammern liegen Schreibstuben, darunter auch diejenige vom Leiter der Münze, Kanzleirat Truzum, Sohn des Nogrod. Im Archiv, ebenfalls auf ebener Erde, werden alte Druckstöcke und schon seit langer Zeit ungültige Münzen aufbewahrt.

Im Keller befindet sich die eigentliche Münze, wo alte Geldstücke eingeschmolzen und neue mit den gültigen Motiven – meist dem Antlitz des Reichsregenten – oder auch Orden und Medaillen geprägt werden.

Ehemals existierte ein unterirdischer Gang zur benachbarten Kanzlei für Steuer, Tribut und Zoll (genauer gesagt, zu dem Seitenflügel, in dem sich heute die Nordbank befindet), durch den die neu geprägten Münzen in die Schatzkammern geschafft wurden. Nachdem die Kanzlei, jetzt Schatzkammer und Schatzkanzlei genannt, nach Neu-Gareth umgezogen war, wurde dieser Tunnel zugeschüttet, und die Münzen werden nun mit schwerbewachten Panzerwagen ins Kanzlei-gebäude gebracht.

74. Stellmacherei Ferrara-Eisenherr

Leiterin: Ulina Ferrara-Eisenherr

Wer in Aventurien von schnellen Luxuskarossen, Streit- und Rennwagen schwärmt, kann den Namen Ferrara-Eisenherr nicht ignorieren. Zur Zeit Kaiser Alriks ließ sich ein junger Meister der königlich kustlicher Karosseriemannufaktur in Gareth nieder. (Eisenherr ist nur die Garethisierung des horathischen Namens Ferrara, der neuerdings nicht mehr opportun erscheint.) Von Kaiser Perival (der vor allem Ferraras Sichelwagen liebte) bekam die Familie schließlich den Titel eines Kaiserlichen Hofstellmachers verliehen.

Der Erfolg der Stellmacherei läßt sich sicherlich auf die lange Familientradition zurückführen, ist aber auch durchaus ein Verdienst des jüngst verstorbenen Patriarchen Arve, der Kaiser Reto stets die neuesten Entwürfe vorlegte und so die Mode bestimmte. Arves letzte Errungenschaft im Wagenbau war die Wiederentdeckung der federnden Aufhängung für Wagenkästen, mit der er sich bei Kaiser Hal beliebt machte.

Die junge Erbin Ulina ist wie ihr Vorgänger tief in die Zunftpolitik involviert. Gerüchteweise wird sie noch heute von horasischen Agenten bedrängt, dem Lieblichen Feld Genugtuung für "von ihren Vorgängern gestohlene Zunftgeheimnisse" zu leisten.

Jüngst kam die Stellmacherei Ferrara allerdings mit einem peinlichen Zwischenfall ins Gerede: Bei einem Manöver nahe der Grenze zu Andergast stürzte ein Streitwagen des neuen Modells "Rondastolz" um, nachdem er den Kadaver eines an Altersschwäche verendeten Elchs überfuhr. Ferrara nahm umfangreiche bauliche Änderungen am Wagen vor, und damit so etwas nicht mehr vorkommt, besteht die Kaiserliche Armee darauf, daß Neukonstruktionen erst einer 'Elchprüfung' unterzogen werden, bevor sie in den aktiven Dienst gelangen.

Zu dem Verwaltungsgebäude mit dem kunstvollen mehrstufigen Blechhaubendach gehören mehrere Werkstätten und Hallen hinter zweiflügeligen Toren, die mit schwarzen Eisenbändern gegen Einbruch und Plünderung schützen sollen. Hier arbeiten insgesamt über 80 Stellmacher, Wagner, Hufschmiede, Holzschnitzer, Zirkler, Sattler, Zeugmacher, Züglar, Lederer und Samtpolsterer. Prunkstücke sind noch immer die Sechser-Ferrara (schüssig, sechs Plätze, zwei Kutscher, zwei Trittbrettfahrer) und die leichte Quadriga Maraskansieg für das Hippodrom. Der Bau eines Wagens dauert hier etwa vier Monate; bisweilen kann man jedoch auch günstig fertige Wagen kaufen, die ein Kunde einst bestellt und dann – etwa wegen Geldmangel – nicht abgeholt hat.

75. Haupthaus der Beilunker Reiter

Leiter: Oberst Gelpert Balgenhurst

Ein kleines Viertel für sich ist diese kasernenartige Anlage mit Schlafgemächern, Ställen, Schreibstuben, Lagerräumen und Unterrichtszimmern – seit der Belagerung von Beilunk schlägt hier unumstritten das Herz des Botendienstes. Jung Oberst Balgenhurst organisiert vom Hauptgebäude aus sowohl den Nachschub für Reiter und Pferde wie auch die Schulung der Ausbilder. Zu den theoretischen Grundlagen zählen Lesen und Schreiben, Etikette, Heilkunde und die Festigung der Selbstdisziplin. Praktisch stehen, neben der Reitkunst, Körperertüchtigung und verschiedene Kampftechniken auf dem Lehrplan. Zusätzlich Schreiben und Pferdeknechten halten sich auf dem Gelände ständig 70 Personen auf.

76. Botschaft Thorwals/ Schenke Zur Tribüne

Die thorwalsche Diplomatie zu Gareth scheint sich zu einem Familienunternehmen auszuwachsen. Torben Angasson übernahm das Amt von seiner Mutter, die 25 Hal einer 'Premier Feuerprobe' in der im Erdgeschoß befindlichen Schenke Zur Tribüne erlag. Der Amtsraum kann über eine außen am Haus angebrachte Treppe erreicht werden. Wenn man eine Immanwette abgeben möchte, ist man in der Schenke richtig.

77. Immanstadion

"Das wohl, daswohl, daswohl, daswohl, wir han'n die Tiger aus Dröll!" So klangen die Schlachtrufe der Anhänger von Orkan Thorwal während des Auftritts zur letzten Meisterschaft – zumindest zu Beginn der Partie. Das Gareth Stadion ist mit 8000 Plätzen das größte seiner Art, und so wird hier jährlich, während des Großen Kaiserturniers im Praios, der legendäre Kaiser-Reto-Kelch vergeben. Der Eintritt beträgt zwischen 5 H und 5 ST, je nach Platz und Spiel. Mittlerweile hat der Immanstadium seine Anhängerschaft quer durch alle Gesellschaftsschichten, und obwohl Adligen und Schwerreichen das Nordtor und ein besonderer Tribünenblock extra vorbehalten wird, mischt sich der eine oder andere Blaublütige der mitreißenden Atmosphäre wegen unter den Mob auf den billigen Stehplätzen.

78. Haus der Kaufherrengilde

Was vor kurzem noch der Offene Tempel des Herrn Phex war, ist nun von der Kirche einer neugebildeten Gemeinschaft vermietet worden, die auf den Segen des Phex sehr angewiesen ist – die Händlergilde. In dem reichverzierten Bürgerhaus kann das Gildenmitglied unverbindliche Beratung oder ein Empfehlungsschreiben zu einem fachkundigen Rechtsgelehrten erhalten, vage Hinweise auf lohnende Geschäfte und Waren, unsichere Kunden oder Verkäufer und dergleichen bekommen oder Schlichtung im Streit mit einem anderen Gildenmitglied suchen. Zu einer wirklichen Macht ist die Händlergilde allerdings noch lange nicht geworden, da viele ihrer Aufgaben auch vom Marktgericht erledigt werden und Kaulherren offenkundig weniger zur Gemeinsamkeit neigen als Handwerker. Mächtige Handelshäuser wie Stoerrebrandt, El-Nabab und Kolenbrander jedenfalls stehen der Gilde erst einmal abwartend gegenüber.

79. Stadtarchiv

In vier Stockwerken stapeln sich Unmengen von Schriftstücken und geschichtsträchtigen Gegenständen aus vergangenen Zeiten bis hin zur Stadtgründung vor knapp 1900 Jahren. Bedauerlicherweise ist dem neuen Oberarchivar Curvan Baeren das kryptische Ordnungssystem seines unter bislang ungeklärten Umständen vor knapp einem Jahr verschwundenen Vorgängers stets ein Mysterium geblieben.

80. Pension Reichsstraße (Q6/P8/S12)

Blicke Absteige für Händler und Reisende aus dem Süden.

81. Rathaus

Bürgermeister: Trautman Karfenek

Wie um ein deutliches Zeichen zu setzen, daß sie sich der eigenen Macht bewußt sind, haben die Zünfte, Gilden und Kompanien der Garether Bürgerschaft die schweren Schäden, die die Angriffe des Jahres 28 am Rathaus der Stadt Gareth angerichtet haben, in kürzester Zeit repariert und buchstäblich noch einiges draufgesetzt: Das zuvor zweistöckige Bauwerk erhielt von den besten Baumeistern ein drittes und viertes Stockwerk, das heute die Arbeitsräume des Bürgermeisters und seiner Ratsleute beherbergt. Der repräsentative Ratssaal im ersten Stock reicht nun in den zweiten hinein und ist von einer Galerie umgeben, von der aus man das Treiben auf den Ratsversammlungen beobachten kann.

Wenn die Zunftvertreter im Stadtrat mit den Ratsherren der Stadt über die Politik Alt-Gareths debattieren, dann sind Zuschauerbänke und Galerie bis zum Bersten gefüllt, denn hier wird wirklich nicht selten Geschichte geschrieben – kaum ein Kaiser wäre in den letzten 1000 Jahren so nährisch gewesen, die Macht der Garether Bürger zu unterschätzen.

82. Akademie der Magischen Rüstung

Leiterin: Racalla von Horzen-Rabenmund

Die berühmte Academia Armorum Astralis



Garethiensens beruft sich auf Gerindor, Erzmagus Rauls des Großen, als Gründer. Seit sie durch das Gareth Pamphelet geschlossen und von Kaiser Alrik vor drei Jahrhunderten wiedereröffnet wurde, residiert sie in dem berühmten, imposanten Bau: Weit hervorragende Kragsteine stellen stilisierte Einhorn- und Greifenköpfe dar, Lanzettenfenster aus rotem Glas tauchen tagsüber die weitläufigen Flure und Kammern in dumpfes Licht und lassen nachts die beleuchtete Magierschule von außen wie ein gieriges Ungeheuer mit vielen leuchtenden Augen erscheinen.

Die weißmagische Akademie ist eine unentbehrliche Stütze für das Kaiserreich: Hier werden Gegenzauberer und Stabflechter ausgebildet, die schon so manches adelige Leben retten und in mancher Schlacht gegen Orkschamanen und Dämonen-

Bald, so hofft der alternde Edle, kann er die Platte an einer der Säulen des Eingangs zu dem sonst beschneidenden, weißgestrichenen Haus befestigen lassen.

Bisher allerdings hat er wenig zu tun, außer Boten aus dem Süden Quartier zu bieten und ab und zu eine Notiz in die Alte Residenz hinüberzutragen. So hat er sich eine Beschäftigung gesucht: Er züchtet Orchideen, deren wunderbare Blüten ihm schon so manches Garether Frauenherz öffneten.

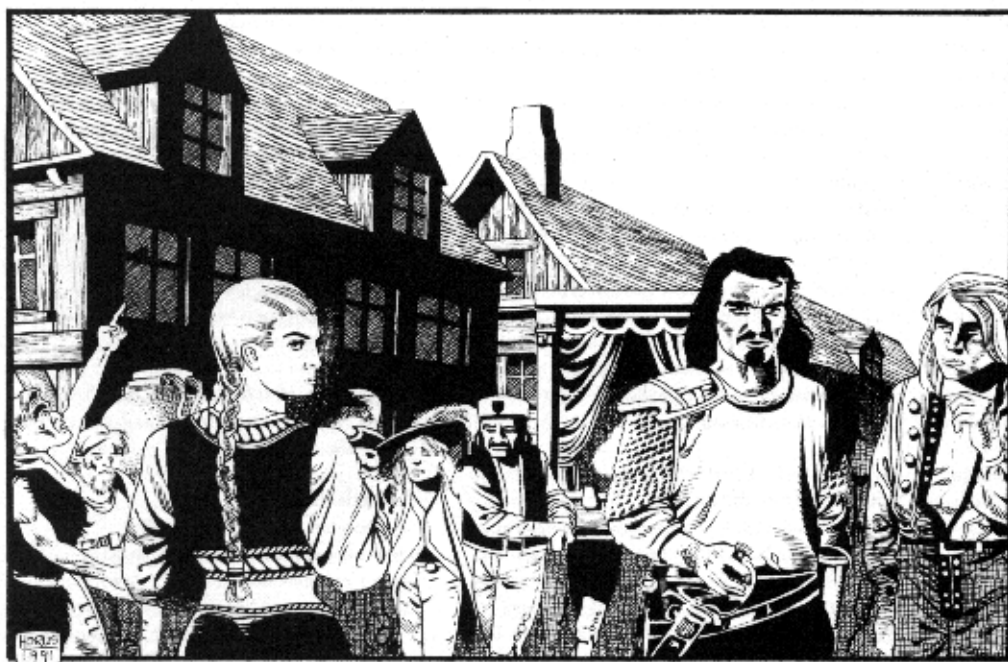
84. Goldschmiede Serenia Praske

Wer wirklich ausgefallene Broschen, Ketten und Ringe zu einem moderaten Preis sucht, der wird irgendwann zwangsläufig an die sommersprossige Goldschmiedin Serenia Praske verwiesen, die jederzeit eine beachtliche Kollektion mehr oder

Die meisten Kaiserlichen Vorschriften stoßen auch noch hart auf alte Zunftvorrechte, und oft müssen übrige teilsche Forderungen in Ersuchen an die Bürger Gareths umgewandelt werden. So besteht die Arbeit der Magistraten in dem dreistöckigen Gebäude vor allem darin, die herrschaftlichen Vorgaben darauf zu überprüfen, welcher Zunft oder welcher Bürgerkompanie man sie aufbürden kann, und nach einiger Zeit dann jemand loszuschicken, der die Erfüllung der Vorschriften überwacht – was von herbem Ärger mit überarbeiteten Gesellen bis zu einem goldenen Händedruck für das Beiseitschauen reichen kann.

86. Bordell *Badehaus Bellona*

Der besondere Reiz dieses auch bei der Rahjakirche angesehenen Freudenhauses liegt darin, daß es tatsächlich die verschiedensten Genüsse anbietet: Die der Rotschneidenden Gilde angehörende Bellona Bonaventura achtet bei der Auswahl ihrer Mitarbeiter stets darauf, daß sie ihr Handwerk als Berufung und nicht als Beruf verstehen. Was immer das Herz des Besuchers begehrt, ein gepflegtes Gespräch, ein exquisites Essen, eine schauspielerische oder musikalische Darbietung, aber auch ein entspannendes Bad mit oder ohne Begleitung, hier ist es zu bekommen: Im Badehaus Bellona ist der Gast König. Nur wer den eiligen, uninspirierten Geschlechtsakt sucht, wird höflich, aber bestimmt an ein anderes Etablissement verwiesen. Wer über einen gut gefüllten Beutel verfügt, kann bei Frau Bellona einen unvergeßlichen Abend verbringen, und so wundert es auch nicht, daß zu den Gästen des Hauses die vornehmsten Adligen des Reiches zählen, für die ein Besuch 'bei Bellona' ebenso selbstverständlich ist wie der eines Turnieres.



beschwörer das Blatt wenden konnten. Erzmagierin Racalla von Hosen-Rabenmund (vgl. *Land der Stolzen Schlösser*, S. 135) gebietet über vier allesamt adlige Magister und zwei Dutzend Scholaren, die aufgrund der horrenden Studiengebühren von 25 Dukaten im Monat ebenfalls den wohlhabenderen Ständen entstammen.

In der wohlsortierten Bibliothek finden sich einige Urschriften des 'Codex Almyricus', bei dessen Überarbeitungen die Akademie die Leitung innehat. Sechzig Gehilfen, die in den Nebentrakten untergebracht sind, und sechzehn Eltekrieger sorgen für die Bewahrung des tadellosen Rufes des Hauses.

83. Das Trahelische Haus

Lange schon hat der Edle Emmerich zu Khufu die Bronzeplatte in seinem Schreibpult und putzt sie mindestens einmal in der Woche sorgfältig. Auf ihr ist in schwungvollen Buchstaben und zudem in der bildhaften Schrift Traheliens "Botschaft des Kemi-Reiches" eingraviert.

minder wertvoller Schmuckstücke auf Lager hat. Die Frau gilt nicht nur als außerordentlich anbieternd und geschwätzig, es wollen auch die Gerüchte nicht verstummen, daß in ihrer Werkstatt des Nachts Zauberverwesen am Werke seien, die für Serenia die Arbeit machen würden – eine Mär, die natürlich völlig aus der Luft gegriffen sein muß, da in diesem Fall doch schon längst die Zunft eingegriffen wäre ...

85. Magistrat

Burggraf von Kaiserlich Raulsmark; Oldebor von Weyringhaus

Das eigentliche Kaiserliche Verwaltungsgebäude für den Raum Groß-Gareth (auch formell die Raulsmark genannt) ist seiner Aufgabe nicht angemessen: Viele Garether Bürger hegen nur Bedauern für die Schreiber und Sekretäre, die hier im Namen des Kaisers und seines Beauftragten, Burggraf Oldebor von der Raulsmark, die Pflicht haben, die größte Stadt Aventuriens zu verwalten.

87. Rudes Turm

Innerhalb Alt-Gareth gibt es Dutzende Wehrtürme früherer Stadtbefestigungen, die heute als Wohntürme, Geschäftsräume und Speicher genutzt werden – lediglich um Rudes Turm machen die Garether einen Bogen. Bei dem aus grauen Wackersteinen errichteten Gemäuer soll schon mehrmals der Geist des ermordeten Prinzen Rude II. nächtlichen Passanten erschienen sein, so daß sich zahlreiche Spukgeschichten um die 40 Schritt hohe Turmuine ranken. Als 52 vor Hal ein Geweihter des Praios tot und mit verrenkten Gliedern vor dem Turm gefunden wurde, ließ Kaiser Perval das Gebäude vermauern. Selbst der ehemalige Hofmagus Galotta, der ein Gerücht über den Turm als einstige Wohnstatt des Magierphilosophen Elon Carhelen prüfen wollte, durfte den Ort nicht untersuchen. Auch der Ruf, der seit dem Himmelsinferno an den Steinen klebt, macht das Bauwerk nicht eben freundlicher. In manchen Sternennächten sieht man waberndes Licht in den starrenden Turmfenstern, das bisweilen selbst durch die Mauerfugen weiß glimmt. Dann kann man sicher



sein, in den umgebenden Gassen keine Menschen-seele anzutreffen, da sich jeder wie auf ein stummes Kommando in den Schutz von Haus und Herdfeuer begeben hat.

88. Pentagontempel der Hesinde

Leiter: Der Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches Vahnar Ytskok

Nachdem Rohal die Priesterkaiser verraten hatte, wuchs mitten in der Stadt ein Kreis aus 20 Blut-uhnen, 120 Schritt durchmessend. Man beschloß, der Göttin der Magie einen neuen Tempel zu bauen – göttlich-erleuchteter Weise mit fünfseitigem Grundriß, dem universellen Symbol der Be- und Entschwürung.

Bis heute versteht sich der Pentagontempel als Hort der Hesindianischen Gaben. Da man außerstande war, den Tempel zu vergrößern, ohne seine ausgewogene Form zu zerstören, erweiterte man das Bauwerk immer weiter nach unten und sammelte dort den (materiell) größten Tempelschatz Aventuriens: Die Katakomben von Gareth enthalten laut Inventarium über 18.000 Artefakte!

Zu den Schätzen gehören uralte Gebeartefakte mit darin gebundenen Geistern, Obsidiankeulen aus dem eichsichen Zeitalter, die Wünschelrute der Wasserdruidein Sumulai, Leomars Trollhammer, die Schatulle der Träume, ein übermannsgroßer Stachel eines Skorpions und der angebliche Sphärenmantel des Onithion von Teremon.

Inmitten der Bücher, Pergamente, Steinplatten, Tontafeln und Kupferplatten findet man alle Originale der *Gespräche Rohals des Weisen*, eine des *Codex Albyricus* und eine von Niobaras *Sternkundlichen Tafeln*. Außerdem liegen hier die sterblichen Überreste des Drachen Thwadvivir, der während der Magierkriege Rohal und seinen Schülern im Kampf gegen Dämonen half und schließlich dabei umkam.

Im Großen Sternensaal, der Tempelhalle, herrscht ein buntes Treiben: Die Schwesternschaft der Mada unterhält hier ebenso einen Altar wie die Bruderschaft des Nandus; selbst Nachador und Xelalon haben eigene Altäre. Die Schlangenhexen von der Schwesternschaft des Wissens, dem offensten Hexenzirkel, kann man hier bisweilen auch sehen. Der Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches, Vahnar Ytskok, gilt als Favorit für die Wahl des nächsten Kirchenoberhauptes, auch wenn man dem hageren Mann mit den schlohweißen Haaren Raffgier und Mangel an Kreativität nachsagt.

Erst während des Kampfes gegen Barbarad sickerte durch, daß die eigentlichen unterirdischen Anlagen keineswegs von den Geweihten erbaut wurden. Vielmehr fand man vier Stockwerke tiefer äußerst kunstfertiger Gewölbe vor sowie Warmluftschächte aus vulkanischer Tiefe (die heute Bücher und Schätze vor der Feuchtigkeit schützen) – die Indizien sprechen dafür, daß hier Brillanzwerke eine ihrer ersten Städte errichteten. Noch viel älter sind die tiefer liegenden Stollen, die von riesenhaften Wesen angelegt worden sein müssen, die über wenig Handwerkertalent, aber eine eigentümliche Steinmagie verfügten. Angeblich wurden manche dieser Gänge mehrere hundert Schritt tief

verfolgt, ehe man ihre Erkundung aus Luftmangel aufgeben mußte.

89. Kaiserlich-Garethische Central-Registratur

Leiterin: Travine von Beckstein

Hinter diesem Namen verbirgt sich das Archiv der KGIA (siehe *Land der Stolzen Schlösser*, S. 40), in dem nicht nur die offiziellen Berichte der Barone, Artikel aus Gazetten aller Herren Länder und Monatsmeldungen der Residenten, sondern auch abgefängene geheime diplomatische Noten, reichsfeindliche Schriften und Vernachlässigungsprotokolle eingelagert und nach einem komplizierten System archiviert sind. Das Archiv residiert nun im Erdgeschoß der ehemaligen Kanzlei für das Handelswesen, die ein sehr viel bescheidenes Domizil bezogen hat. Da das Gebäude für Repräsentationszwecke deutlich ungeeignet ist, aber über zwei großflächige Kellergeschosse verfügt, wurde es kurzerhand von der 'Agentur' requiriert, das Obergeschoß abgetragen, ein neues Dach aufgebracht und auch sonst für den neuen Zweck umgewidmet.

Die Prokuristin Travine von Beckstein und ihr gutes Dutzend Schreiber und Archivare sind mit der Neuordnung der Unterlagen und der Einordnung der momentan körbweise eintreffenden Berichte so sehr ausgelastet, daß an eine Auswertung momentan noch nicht zu denken ist.

Helden mit entsprechender Reputation oder guten Beziehungen können in speziellen Fällen Zugang zum Archiv erhalten; ein eventueller Einbruch ist aber wahrscheinlich von wenig Erfolg gekrönt – nicht wegen der sechs Wachen im Gebäude, sondern weil niemand außer Frau von Beckstein das Archivierungssystem auch nur partiell durchschaut ...

90. Sternkundler Nando Durian

Im Obergeschoß eines gepflegten Gebäudes aus der Zeit Kaiser Valpos lebt und arbeitet der Sterndeuter und Astrologe Nando Durian. Der etwas schrullige Mann behauptet, daß in seinen Adern nivesisches Blut fließe. Nach eigener Aussage sind Durian 10 Hal, direkt nach der Ogerschlacht, die Himmelswölfe im Traum erschienen und würden ihn seit jener Nacht bei seinen astrologischen Berechnungen anleiten. Ob wahr oder nicht, ihm hat diese Geschichte immerhin eine solide Kundschaft eingebracht.

91. Hotel Ulmenstab (Q6/P8/S22)

Bevorzugtes Hotel reisender Magier, 'normale' Gäste sind kaum anzutreffen. Eher noch als durch die hohen Preise werden sie durch die überaus seltsame Atmosphäre abgeschreckt – ein Hut, der per Motoricus zum Ständer fliegt, ist nun eben nicht jedermanns Sache.

92. Hotel Handelsherr (P7/Q7/S45)

Nach vor einem halben Jahr konnte man sicher sein, in den gediegenen Räumlichkeiten des *Handelsherr* auch tatsächlich begüterte Händler aus verschiedenen Ecken des Kontinents anzutreffen, aber mittlerweile hat sich die Klientel deutlich ge-

wandelt: Zwar kommen die Gäste immer noch von weit her, doch sind ihre Waren nicht Tuche oder Korn, sondern Informationen aus aller Herren Länder – Informationen, die meist nicht einmal 'höchstlich geheim' sind, sondern auch ohne Scheu weitergegeben werden.

Neben den Zuträgern und Residenten der KGIA finden sich deshalb in der Gaststube und den Hinterzimmern auch immer wieder Berichterstatter des Aventurischen Boten, der Festumer Plagge oder des Bosparanischen Blattes.

93. Pension Am Südwall (Q2/P3/S13)

Eine Bleibe für Gesträuchelte auf dem Weg nach ganz unten. Mutter Tsaiane ist es gleich, wer bei ihr wohnt, solange sie ihre Miete bekommt. Wer das Zimmer nicht mehr zahlen kann, wird von der Wirtin, den drohenden Schulturm vor Augen, zu einer 'kleinen Gefälligkeit' überredet. Tsaiane zählt daher zu den mächtigeren Personen in der Hauptstadt.

94. Bordell Levthans Horn

Dieses Freudenhaus ist nach einhelliger Meinung der Garether das beste (und teuerste) seiner Art in der ganzen Stadt – und damit vielleicht ganz Aventuriens. Der Besucher erlebt die erste Überraschung, wenn er vom Hausherrn Drogosh, Sohn des Darbuin, begrüßt wird, einem Brillanzzwerg aus der Gegend von Beilunk. Drogosh, der ebenfalls ein langjähriges Mitglied der Rotschiden Gilde ist, rühmt sich, stets Angehörige sämtlicher bekannter Völker als Gesellschafter einzustellen, so daß die Exotik der größte Reiz seines Hauses ist. Doch außerdem verbirgt sich Meister Drogosh auch für die perfekte Ausbildung seiner Angestellten, die neben Schönheit und Liebeskunst auch über eine gute Allgemeinbildung verfügen müssen und jeden Kreuzer ihrer immensen Honorare wert sind. Nicht umsonst ist *Levthans Horn* zu dem Treffpunkt schwerreicher Besucher aus fremden Ländern geworden.

Nur eine kleine Eigenheit leistet sich der Hausherr: Während er bildschöne Mohas, wolfs wilde Nivesen, heißblütige Tilamiden und sogar graziöse Elfen 'im Sortiment' hat und auch keinerlei Skrupel hätte, qualifizierte, weichelzige Orks oder Goblins einzustellen, weigert er sich absolut standhaft, die Dienste von Zwerginnen anzubieten. Sollte hingegen eine reiche Kundin Verlangen nach einem Zwergenmann verspüren – nun, Meister Drogosh genießt auch hier eine ausgezeichnete Reputation.

95. Die Kanalisation (nicht im Stadtplan eingezeichnet)

Die Anlagen sind in mehreren Bauphasen entstanden, wann immer Gareth am reichsten war: angeblich erstmals unter Haldur-Horas, jedenfalls unter den Klugen Kaisern, während der Rohalszeit und erneut unter Reto und Hal. Mehrere Stollen wurden durch Wünsche an Humusdächinnen so perfekt angelegt, daß sie bis heute keine Wartung brauchen und die Abwässer rückstandsfrei abfließen. Auch jene Bereiche, die in Folge der Lex Zwergia



von Baumeistern aus dem Amboß angelegt wurden, sind auffällig stabil und vom Gestank her halbwegs erträglich. In manchen dieser Gänge haben sich Streuner, Bettler und lichtscheues Gesindel eingenistet. Bisweilen münden Geheimgänge, Fluchttunnel und Katakomben ein, von weiß Ingerimm wem angelegt. Diebe, Schmuggler und Schächer teilen hier ihre Beute, Kultisten zelebrieren unheimliche Rituale. Sagen und Gassengerüchte erzählen von Marek dem Schlitzer und Kaiser Valpos Geist, die hier ihr Unwesen getrieben haben sollen, von einem ganzen Orkamm, zwei Borbaradianerzirkeln und einem lebhaften Gehörnten aus dem Höllenpfuhl.

Ein beträchtlicher Teil der Kanäle aber sind Pfühle, in die kaum ein Mensch freiwillig abstiege: erfüllt von den Rückständen aus Jahrhunderten und von fast greifbarem Gestank, stellenweise einsturzgefährdet oder bereits halb blockiert. Das einzige, was hier geduldet, sind giftige Ekel-schwämmlinge, Pockenpilze und Mischkarasch, die die Wände bisweilen fingerdick beschimmeln; dazwischen winden sich die Perlmaden. Die unsägliche Brühe ist schwarz, durchzogen von grünen und roten Schlieren, wo Wasserpest und Blutalgen wuchern, Modderschnecken, Schlammwürmer, Blutegele und bisweilen, so besagen zumindest immer wieder aufflammende Gerüche,

gar Riesenschnecken lauern. Gespenstisch hallt es durch das ständige Tropfen, Blubbern und Gurgeln, wenn irgendwo ein Eimer in die Gosse geschüttet wird. Allenthalben krabbeln Aaskäfer, Kakerlaken, Ohrenkriecher oder sogar schrittgroße Graßasseln. In den Dunklen Zeiten soll sich angeblich sogar ein Grubenwurm eingenistet haben. Wer hier länger weilt, holt sich gewiß den Darmtraiß oder gar die Bleiche Sieche und Lutanen.

Und mancher Meuchler, der hier sein totes Opfer abtötet, aber keinen Mundschutz trug, schlug gleich bewußtlos danchen in die Gulle der größten Stadt Aventuriens.

Neu-Gareth

Wer kann schon Prunk und Gloria Neu-Gareths in Worte fassen? Den Anblick der Stadt des Lichtes, Praios größtem und prachvollstem Tempel auf Doren, oder der Neuen Residenz der Kaiser des Mittelreiches, zweier Bauten, die, was Pracht und Gepränge angeht, die Vorstellungskraft vieler Reisender überfordern? Häufig genug werden schon die Stadtvillen der großen Adels-häuser in Neu-Gareth von Fremden mit dem Palast verwechselt, da die Prunkbauten sich gegenseitig an Schönheit und Reichtum auszusteichen versuchen. So hat der Besucher wenigstens die Illusion, die wichtigste Residenz Aventuriens gesehen zu haben, denn nicht häufig gelingt es ihm überhaupt, zum Haus des Kaisers vorzudringen – Patrouillen von Löwengardisten und Sonnenlegionären wechseln sich ab, um die Reichen und Herrschenden von den Armen und Gemeinen abzuschirmen. Gefährliche und abgerissenen Gestalten werden aufgegriffen und mit Bestimmtheit auf die Straße nach Alt-Gareth ver-

bracht, von wo aus man immerhin einen Blick über die hohe Mauer auf die prunkvolle goldene Kuppel der Stadt des Lichtes erhaschen kann.

In dem im Westen der Stadt gelegenen Neu-Gareth hat jede Adelsfamilie, die etwas auf sich hält (und das nötige Vermögen besitzt) ein Stadthaus. Alles in allem findet man ähnlichen Glanz wohl nur in Vinsalt oder Al'Anta.

Nähert man sich Alt-Gareth, wurden auch die Bauten weniger prächtig, sind aber immerhin noch schmucke Patrizierhäuser, die von ehrbaren Kaufleuten oder wohlhabenden Handwerkern bewohnt werden. Die Dämmenbrache im Süden des Stadtteils wird von den Bewohnern Neu-Gareths ebenso geflissentlich ignoriert wie das Südquartier, das Elendsviertel Gareths, das im Südosten an das 'Kaiserviertel' anschließt. Die Garde patrouilliert hier an der Grenze zwischen unvorstellbarem Überfluß und bitterem Elend besonders stark, damit sich die beiden Welten bloß nicht vermischen.

96. Alchemistin Clea Cornweyer

Auf einem größeren Grundstück am Rande von Neu-Gareth steht ein für diese Umgebung eher unauffälliges Haus, umgeben von einem großen und gepflegten Kräutergarten. Ein Kiesweg führt zum Haupteingang, über dem ein Schild hängt, auf dem *Hesindes Gaben – Alchemische Waren* zu lesen ist.

Clea Cornweyer selbst ist eine eindrucksvolle Erscheinung: Die ganz in Grün gekleidete Alchemistin trägt eine aus schwarzem Leder gefertigte Maske, die ihre gesamte linke Gesichtshälfte einschließlich Auge und Ohr verdeckt. Warum, daraus macht sie keinen Hehl: Eines Tages zerstörte ein mißlungenes Experiment ihr Gesicht, sie selbst konnte nur mit magischen Mitteln gerettet werden. Clea warnt jeden Kunden vor den Gefahren der Alchemie und weist darauf hin, die Gebrauchsanleitungen zu ihren Pulvern, Salben und Tinkturen genauestens zu befolgen. Ansonsten steht sie in dem Ruf, auch 'weniger gängige' Mittelchen zu verkaufen.

Meisterinformationen:

Clea war einst Geweihte der Hesinde, nahm aber den Unfall als Zurückweisung der Göttin und legte bußfertig ihre Geweihtenrobe ab.

97. Aves-Tempel

Vorsteher: Das Geweihtenpaar Udildor und Rudane
Über dem stets geöffneten Eingang des zweistöck-

kigen Bauwerks im verspielt Stil der Rohalszeit erhebt sich das prächtige Mosaik eines der Sonne entgegengesetzten Paradiesvögels. Weitere Mosaik- und Gemälde an der Außenwand zeigen phantastische und fremdartige Landschaften, Karawanen, die durch eine rote Wüste ziehen, gewaltige Bäume, die unter ihren Wurzeln eine Stadt zu zerdrücken scheinen oder Burgen auf schroffen Felsnadeln.

Die Fresken im Inneren des durch die hohen Fenster gut beleuchteten Raumes zeigen Wanderer aller Menschenvölker: Pilger mit Nixenteller und Kalebase oder der gelbroten Binde der Travia, Bosparaner Seefahrer, die am Bug ihres Schiffes stehen, dick gepackte und überladene Abenteurer und andere Reisende.

Den Boden bedeckt teilweise ein Steinbild aus den hantesten und schönsten Gemmen, die viele Avesjünger von ihren Reisen mitbrachten. Noch viele Glücksritter müssen hier einknien, bis das Kunstwerk vollendet ist. Was es darstellt, vermag auch noch niemand zu sagen, seit Generationen plazieren die Geweihten des Hauses die Steine nach Eingehung auf dem Boden. Über einem runden Altar in der Mitte der Bethalle schwebt ein bunt bemaltes, hölzernes Abbild Aves'. Zwölf durch Perlenvorhänge abgetrennte Nischen sind den Zwölfgöttern und den Himmelsrichtungen geweiht.

Im Obergeschoß des Hauses gibt es eine Schlafstätte für Avesjünger, die mit den seltsamsten Mit-

bringens vieler hundert Jahre geschmückt ist. Über den Tempel wacht das Geweihtenpaar Udildor und Rudane, die beide zu alt sind, um noch selber auf Wanderschaft zu ziehen.

98. Privathaus der Familie Ferrara-Eisenherr

Zentral in Neu-Gareth gelegen, macht auch diese Villa recht deutlich, daß es sich bei den Besitzern um eine alte und reiche Familie handelt. Die Räume sind allesamt prächtig eingerichtet, und ein ungebetener, dafür aber um so phlegeliger Besucher würde mit den zahlreichen Pokalen und dem Tafelsilber schon sein Auskommen finden. Nur, daß so ein Vorhaben nicht leicht zu verwirklichen ist, patrouillieren auf dem Grundstück doch stets vier Wächter, die nicht eben für ihre Verhandlungsbereitschaft berühmt sind. Bemerkenswert ist die Sammlung kostbarer Kutschen – auch solche der Konkurrenz, der Stellmacherei Winzberg –, die in einer ehemaligen Scheune auf dem Gelände untergebracht ist. Um die Gefährte zu stehlen ohne aufzufallen, muß man schon mit dem Fuchs höchstselbst im Bunde stehen.

99. Neue Residenz

Beschreibung siehe Seite 29.



100. Schatzkammer, Schatzkanzlei und Allgemeine Kanzlei

Reichserztruchseß: Fingorn von Mersingen; Reichsrazkanzler: Hartuwal Gorwin vom Großen Fluß

Nachdem das Gebäude der Kanzlei für Steuer, Tribut und Zoll vom borbaradianischen Angriff schwer geschädigt wurde, zog die nunmehr in 'Schatzkanzlei' umgetaufte Institution nach Neu-Gareth um.

Einer uneinnehmbaren Festung gleicht der unter Reichserztruchseß Fingorn von Mersingen eilends errichtete Neubau der Schatzkanzlei. Gilt von Mersingen landauf, landab doch als 'Meister der Improvisation', so trägt es erheblich zur allgemeinen Beruhigung des Bürgers bei, daß ihm die langgediente Reichsschatzmeisterin Thalia von Eherstamm Weidenhag zur Seite steht.

Im selben Gebäudekomplex und von gleichfalls gewaltigem Ausmaß, jedoch mit weit gefälligerer Einrichtung versehen, befindet sich die neu errichtete Allgemeine Kanzlei. Sie ist aus einer Vereinigung der Kanzlei für Reichsangelegenheiten mit der Diplomatischen Kanzlei entstanden und untersteht dem Reichserzkanzler, Prinz Hartuwal Gorwin vom Großen Fluß. Der Zutritt zu dem endlosen Gewirr aus Fluren, Korridoren und frisch lackierten Türen, hinter denen zahllose Kanzleissassoren, Unterkanzleiräte und Emissärsadepten ihrer Arbeit nachgehen, ist nur ausgewählten Persönlichkeiten gestattet. (Mehr über die Kaiserliche Verwaltung erfahren Sie ab Seite 7.)

101. Privathaus der Familie Winzberg

Auch Dilimar Winzberg hat seine Villa in Neu-Gareth, allerdings im äußeren Bereich und wesentlich weniger stattlich als das Gegenstück seines Konkurrenten Ferrara-Eisenherr. Winzberg lebt hier – gar nicht schlecht – mit seinem (schon reichlich senilen) Großvater Damilon und insgesamt sechs Bediensteten.

102. Botschaft Nostria und Andergast

Weit gefehlt, anzunehmen, den Vertretern der streitbaren Reiche sei eine Aufweichung der Fronten gelungen. Allein aus der Zerstörung ihrer bisherigen Niederlassungen resultiert diese 'Annäherung'. Wohl nur ein Spatzvogel wie der Makler Hinrich 'Flindrix' Hellersen, der Gaerfan von Thurana und seinem anderkastischen Widerpart Folnor von Anderstein in deren Not seine Dienste anempfahl, konnte solch ein Schelmstück ersinnen.

103. Kaiserliches Gestüt zu Gareth

Leiterin: Oberst-Rittmeisterin Walda Edle von Warunk

Das Gestüt, in der heutigen Form 16 v. H. eingerichtet, ist ein kleines Dorf für sich. Ein halbes Dutzend Stallgebäude für Stuten und ihre Fohlen, Jährlinge, Remonten und einige ausgewählte Tralopper Riesen- und Warunker-Hengste gruppieren sich mit Scheunen, zwei Schulungshallen und mehreren Gebäuden für Pferdeleute, Bauern, Zureiter und Reiter der Kaiserlichen Armee um die Schulungsplätze. Das Wohnhaus der Leiterin Oberst-Rittmeisterin Walda Edle von Warunk ist

ein einstöckiger Prachtbau im eslamidischen Stil, der im Osten des Gestüts in einer eigenen, von Reitwegen durchzogenen Parkanlage liegt. Rundumher finden sich weitläufige Weiden, auf denen sommern wie winters die Pferde auch vom zufällig vorbeikommenden Wanderer zu bestaunen sind. Das Gestüt hat eine Sollstärke von 144 Tieren: zwei Drittel Tralopper Riesen, ein Drittel Warunker, die hier gezogen und für ihren Dienst in der Kaiserlichen Armee ausgebildet werden.

104. Tempel der Sterne mit Aveskapelle

Vorsteherin: Vogtvikarin Neetya Trifflon

In einer vornehmen Villa ist der vielleicht bemerkenswerteste der drei großen Phextempel Gareths untergebracht: Ist der Handelstempel für die Kaufherren, der Schattentempel für das lichte Volk da, so wendet sich der Sternentempel vor allem an die gebildeten, zugleich politisch und mystisch interessierten Leute von vornehmer Stand und weltlicher Macht.

Die türkisfarbene Kuppeldecke der großen Bethalle trägt unzählige Juwelen wie Sterne, die auf unbekannte Weise unmerklich ihre Position verändern, so daß sie stets den Anblick des echten Himmels wiedergeben; an der Stirnseite jedoch prangt das Kaiserwappen (f) mit dem Roten Fuchs vor der nächtlichen vollen Mada, der hier besonders als 'geheimer Reichsgott' und Schützer der Hauptstadt und der Kaiserfamilie verehrt wird. Den Boden aber schmückt ein kunstfertiges Mosaik, das ganz Aventurien gemäß der Kaiser-Reto-Karte wiedergibt. Denn hier huldigt man auch dem Aves, dem Sohn des Phex, in seiner Eigenschaft als Namensgeber, ja, Schutzpatron ganz Aventuriens, und selbst die edle Emer mit ihren Kindern hat den Tempel schon zum Geber aufgesucht.

Doch daneben gibt es auch eine von der Vogtvikarin Neetya Trifflon handverlesene Schar von 'Eingeweihten'. Was immer das Horasreich an Logen hervorgebracht hat, hier haben sie ein würdiges Gegenstück gefunden: Höfische Staatsmänner, die mit Hilfe der Phexkirche ihre Ziele (oder auch ganz patriotisch das Reich) fördern wollen, und Mondschatten, die nach Einfluß auf die höchsten Stellen der Macht streben, verbinden sich hier zu einer Gemeinde, die nur so von Geheimlehren und Mystizismen strahlt und letzten Endes den würdigen Gläubigen subtil das 'Wissen' vermittelt, daß dereinst auch (wieder) von hier aus ganz Aventurien gelenkt werden soll.

105. Stadt des Lichts mit Pilgertempel des Ewigen Lichts

Beschreibung siehe Seite 31.

106. Botschaft Araniens

Die einstige Provinz zählt jetzt, als souveränes Königreich, zu den besten Verbündeten des Kaiserreiches. In Gareth besitzt Aranien daher seit kurzem eine diplomatische Vertretung, die sich durchaus mit der des Horasreiches messen kann: Denn Botschafterin Halima El-Nahab von Zorgan, Fürstin Sybias Nichte, die selbst bei Hofe oft nur als 'die Reutherin' bezeichnet wird, residiert in ei-

ner prächtigen Villa, die einst im tulamidischen Stile von ihrer fernen Vorgängerin, Kaiser Barilos Hoflieferantin für aramische Seidentoppiche, erbaut wurde. Vier Minarette mit vergoldeten Dachkugeln umringen die mit himmelblauen Schindeln gedeckte Zentralkuppel, unter der die Gesandte inmitten prächtig bestickter seidener Sitzkissen die vielen Leute empfängt, die sich um gute Beziehungen zur aramischen Krone bemühen – von Adligen über Kaufleute bis zu Pilgertführern zum Peränewallfahrtsort Anchopal. In erster Linie werden hier Handelsabkommen geschlossen, die letzten strittigen Grenz- und Grundbesitzfragen geklärt und vor allem natürlich gemeinsame Strategien im Kampf gegen Borbarads Epigonen im Osten der befreundeten Staaten überlegt.

Die Angestellten und Bediensteten der Botschafterin sind überwiegend im Erdgeschoß untergebracht, während die Gesandte selbst mit ihrem kaum jemals öffentlich erscheinenden Gemahl und dessen Nebenfrauen in getrennten Flügeln im Obergeschoß lebt. Die Nebengebäude beherbergen unter anderem einen Stall für eine Auswahl der schönsten Pferde, die in Gareth zu finden ist.

107. Ordenshaus der Wächter Rohals

Leiter: Coldrahan Honorald

Auf den ersten Blick könnte man das weiße, von Säulen umringte Gebäude für das Stallhaus eines reichen Patriziers oder eine Botschaft halten. Das goldene Mosaik hingegen informiert den des Lesens Kundigen darüber, daß er sich hier vor der örtlichen Niederlassung der Wächter Rohals befindet, dem kleinen, aber sehr fanatischen Weißmagierorden. Magister Coldrahan Honorald bietet den Ordensmitgliedern die Möglichkeit, im Schlafsaal zu nächtigen und über die Angestellten Terminalsprachen mit den weißen Gilden zu treffen. Er empfindet es als persönliche Schmach, daß die abtrünnige graue Seite des Ordens nun ebenfalls in der Stadt weilt, und versucht derzeit, sein Ordenshaus zu erweitern, schon um Platz für seine eigene Forschungen zu haben, denn der Wiederentdecker des INVERARBO ist besessen von der Idee, Universalspiegel gegen sämtliche Magieformen zu entwickeln.

Doctorius Coldrahans Untergebene hingegen kümmern sich vor allem um die Suche nach gildenlosen Zaubern, von denen es in Gareth zahlreiche gibt und die alle der "gerechten Strafe für unrechtmäßige Zauberei" zugeführt werden sollen.

108. Der wachende Greif

Westlich der Stadt des Lichts findet sich das gigantische Denkmal eines liegenden Greifen. Das Monument mißt von dem vergoldeten Schnabel bis zum mit Zitrinen inkrustierten Schweif dreißig Schritt und ist über vierzehn Schritt hoch. Die Klauen sind mit Bernstein ausgelegt, die Augen Kupferspiegel, die das Licht zweier kopfgroßer Gwen-Petryl-Steine nächtens über den Platz werfen. An der Brustseite befindet sich eine schwere Steintür auf zwergischen Rollagern, durch die man ins Innere des Monuments gelangen kann, ein geheimnisvoller Monolith erhebt sich im Kopfteil.



Was sich sonst im Kopfturm und im Leibgewölbe befindet, ist selbst unter den Praiosdienern nur Eingeweihten wie den Greifenreitern bekannt. Das Gelände des Greifens wird von zwölf Sonnenlegionären bewacht, die ein Auge auf jeden haben, der sich dem Greifen auf mehr als hundert Schritt nähert.

109. Residenz des Reichsgrößenheimrats

Nur wenigen Eingeweihten ist bekannt, daß nicht die K.u.K. Garethische Central-Registratur die eigentliche 'Zentrale' der KGIA darstellt, sondern diese kleine, ummauerte Villa nebst einigen Nebengebäuden, in der, umgeben von dem erlesenen Mobiliar und den kostbarsten Gemälden, der Reichsgrößenheimrat und seine engsten Mitarbeiter wohnen.

Zudem lassen fünf Wehrheimer Rüden, die auf den makellosen Rasenflächen zwischen den Gebäuden einherschreiten, jede Neugierde auf das Treiben der Hausbewohner im Keim ersticken ...

110. Kloster der Heiligen Noiona von Selem zu Gareth

Leiter: Bogumil Radomir

Das zentrale, zweistöckige Haus ist im strengen garethischen Stil erbaut. Links und rechts des gekiesten Hofes sind niedrigere Wirtschaftsgebäude angefügt, und in einigerem Abstand umstehen im lockeren Kreis einstöckige, langgestreckte Fachwerkhäuser diesen innersten Komplex. Darauf folgt ein Ring aus Obst- und Gemüsegärten, Tiergehegen und Wiesenflächen, der wiederum von kleinen Blockhäusern nach außen hin begrenzt wird.

All dies wird von einer in stachligem Gestrüpp fast verborgenen, hohen Mauer umgeben.

Im Torhaus an der schmiedeeisernen Pforte wird man immer einen Boron-Geweihten und einen Novizen finden, die Fremde freundlich, aber wortkarg willkommen heißen.

Auf dem Gelände verrichten acht Geweihte des Boron und zwei Dutzend Laienschwestern und -brüder der Heiligen Noiona die schwierige Arbeit zur Pflege der Kranken.

Die Schwerstkranken, meist Unheilbaren haben ihre Zimmer im Hauptgebäude, während die weniger schweren Fälle, die bald entlassen werden sollen, sich bereits selbst versorgen und in den Hütten des äußeren Kreises leben. Diese Glücklichen, die ihrer Ummachtung entfliehen konnten, bleiben oft als Laien im Kloster.

Roßkuppel

Roßkuppel, im Nordosten Gareths gelegen, wächst langsam, aber sicher mit der Stadt zusammen. Nichtsdestotrotz blieb in weiten Teilen der ländliche Charakter erhalten, und noch immer finden sich hier zahlreiche Bauernhöfe und Weiden. Je näher man allerdings den Mauern Alt-Gareths kommt, desto städtischer wird die Bebauung. Hier wohnen viele Handwerker und einfache bis arme Bürger. Auch übles Gelichter findet sich hier, wiewohl die alteingesessenen Bauernfamilien gelernt haben, ihr Hab und Gut zu schützen.

Während der Erntemonate sind die Straßen Roßkuppels meist wie ausgestorben. Alle Leute sind auf den Feldern, und wer Arbeit sucht, der findet sie hier reichlich, wenn sie auch nur langsam den Beutel füllt.

In den letzten Jahren hat sich Roßkuppel immer weiter ausgedehnt, da die

meisten jungen Männern und Frauen, die aus dem ganzen Land in die große, reiche Stadt Gareth aufgebrochen sind, meist hier landen. Zudem strandeten viele Flüchtlinge aus dem Osten in den Außenbereichen Gareths und trugen dazu bei, daß sich die Kapitale stetig vergrößerte. Tobrier, Wärunker und Bewohner der Mark Beilunk, denen frühzeitig die Flucht aus ihrer Heimat gelungen ist, leben nun als Tagelöhner oder Bettler in Roßkuppel, und so verkommt auch dieser Stadtteil immer mehr zum Elendsviertel am Rande der riesigen Stadt. Das bedeutet trostlose Aussichten für die Flüchtlinge, da kaum abzusehen ist, ob und wann sie wieder in ihre Heimat zurückkehren können, und viel Arbeit für die Büttel, die immer härtere Maßnahmen ergreifen, um für Ruhe und Ordnung zu sorgen.

111. Firuntempel (im Nordosten außerhalb der Karte)

Vorsteherin: Die Alte Leta

Folgt man dem Wirselsbach hinauf nach Norden in das Waldgebiet zwischen den Reichsstraßen nach Wehrheim und Rommily, wird man als aufmerksamer und erfahrener Jäger den kleinen Pfad finden, der von der steingelafelten Quelle tiefer in den Wald hineinführt.

Dort wohnt in einem Blockhaus eine alte Frau mit vollem, langem weißen Haar, die – gleich welcher Jahreszeit – in weißes Bärenfell gekleidet den Wandernden stumm grüßt. Die stumme Alte, die schon von manchem Holzsammler für eine Hexe gehalten wurde, ist die einzige Geweihte des Firun in der Garether Gegend.

Selten einmal verschlägt es einen Gläubigen hierher, der seinem Gott huldigt, am liebsten noch Hofjäger der ansässigen Adligen. Aber auch von einem Edlen erzählt man, dem der Bär auf der Jagd erschienen ist. Gerüchte sprechen davon, daß die Alte des Nachts als junge Maid auf die firungefällig Jagd gehe und so manchem Wildfrevler bereits das Handwerk gelegt habe ...

112. Neues Hippodrom

'Die längsten vier Meilen von Aventurien' – das sind die berühmten Fünf-Runden-Rennen im Garether Hippodrom. Solcher Andrang herrscht seit Kaiser Pervals Zeiten, daß man die Anlage vor

der Stadt neu errichten mußte, um 'wenigstens' 28.000 Plätze zu bieten – und die reichen kaum aus, wenn erz-, winds- und feuertags die Rennen stattfinden. Der Eintritt, von Veteranen kassiert, reicht von 5 Kreuzern für die gefährlichen Kurvenplätze bis zu 10 D unterhalb der Kaisertribüne. Die Plätze liegen zumindest zwei Schritt über der Bahn, ebenso die langgestreckte Insel in der Mitte, wo Ordner, Bahrenträger und Geweihte bereitstehen. Zwischen den Rängen wurden prachtvolle Statuen früherer Helden aufgestellt.

Das 'Klassische' Rennen ist nicht halb so beliebt wie das 'Offene', das zweimal wöchentlich stattfindet und bei dem jede Art von Fahrzeug und Zugtier erlaubt sind: Aranische Straulie, Rennkamele, Wölfe und Nashörner hat man schon gesehen, Sichelwagen, kastenlose Nuracher und schwere Stoerrebrandter. Die Fahrzeuge kommen aus den Ställen unterhalb der Tribünen und präsentieren sich vor der Kaisertribüne (Einer versucht, ihrem Volk wenigstens feuertags die Freude eines Auftritts zu machen). Dann jagen die Kontrahenten fünfmal durch das Rund, peitschen, brüllen und kämpfen, schrammen und kollidieren miteinander und mit den Wänden, trampeln über Gestürzte, fliegen ins Publikum – oder gelangen ins Ziel. Gewonnen hat jedenfalls, wer zum fünften Mal die Kaisertribüne passiert – mit zumindest der Deichsel und einem lebenden Zugtier!

Ab dem ersten Praiosstag des Praios findet hier das

– mit erheblichen Umbau- und Dekorationsmaßnahmen verbundene – Große Garether Kaiserturnier statt.

113. Heirberge Der Tobrier-Hof (P2/Q1/S55)

Nicht zu verwechseln mit dem *Tobrischen Hof* (Nr. 32) in Alt-Gareth. Das ehemalige Bauerngehöft dient jede Nacht einem halben Hundert junger Leute als Schlafstätte. Seit der Bauer nach Tobrien in den Krieg zog und nicht zurückkam, verfiel der kleine Hof, bis die Geschwister Bergel, Theorn und Elida das Dach flickten und jeden Abend einen großen Topf Suppe aus billig bei Marktschluß erstandenen Kleinvieh kochten. Für einen Heller oder eine helfende Hand gibt es hier eine Schale Suppe, Wasser und einen trockenen Platz zum Schlafen. Und solange niemand den Geschwistern den Hof streitig macht, wird das wohl so bleiben.

114. Schenke Roßapfel (P5/Q4/S–)

Durch eine halbhohle, mit Efeu überwucherte Mauer vom Viehmarkt getrennt, liegt der Biergarten des Karm, Sohn des Karam, und seiner Frau Gelde, Töchter der Gerdi. Sie schenken nicht nur Garether Bier, sondern auch Wein aus Almada und Tee aus dem Süden an ihren hölzernen Tischen und Bänken unter den Kastanien und in der niedrigen Gaststube aus. Das Haus selbst ist ein einstöckiger, weißgekalkter Bau mit rotem Schiefer-



dach und blauen Fensterläden in einem Meer von bunten Blumen, gerade recht für das einmütig geschäftige und dabei immer gut gelaunte Hügelzwergepaar. Hier wurde bereits so mancher Geschäftsaltschluß bei einem guten Humpen gegossen und auch etliche Ehen unter jungen Bauersleuten und fahrenden Händlern beschlossen. Der *Roflapfel* ist zudem die Schenke am Viehmarkt, die als erste am Morgen öffnet und dennoch erst tief in der Nacht wieder schließt.

115. Viehmarkt

Hier in Rofkuppel stört sich niemand am Gestank der unzähligen Tiere, die in Käfigen, in aneinandergereihten Koppeln oder an Pflöcken angebunden auf einen Käufer warten. Vom Küken bis zum mächtigen Tralloper Roß kann man an jedem Tag der Woche fast alles erwerben, das für den Kochtopf, fürs Geschirr oder den Reiter, als Hausgenosse zur Wache oder Kurzweil taugen mag. Nachts liegt der belebte Platz wie ausgestorben da, umgeben von den Schenken und Herbergen, dem kleinen Marktgericht, in dem auch die Marktbütel ihre Stube haben, der Schmiede und den Hütten der Tagelöhner, die für all die Tiere tagsüber Futter und Wasser herbeischaffen und abends den Dreck fortkarren.

116. Gasthaus Zum Dorfschulz (Q4/P4/S15)

Der Dorfschulze von Rofkuppel wohnt längst nicht mehr in dem zweistöckigen Gebäude direkt am Viehmarkt. In der großen Wirtsstube im Erdgeschoß herrscht die Wirtin Ismelde Rofberg, deren Sohn Alrik-Brin die Hutschmiede gleich nebenan betreibt. Tochter Alvida, die Schwiegertochter Reike und deren Zwillinge hingegen kümmern sich um das Wohl der Gäste im Hause und das der Vierbeiner, die im Stall hinter der Herberge und der Schmiede untergebracht sind. Es gibt bessere Köche als Ismelde, aber aufgrund ihrer runden Fröhlichkeit, der angemessenen Preise und der gutgehenden Schmiede, in dem oft eine Wandergeselle mithilft, ertrotzt sich die Familie eines bescheidenen Wohlstandes.

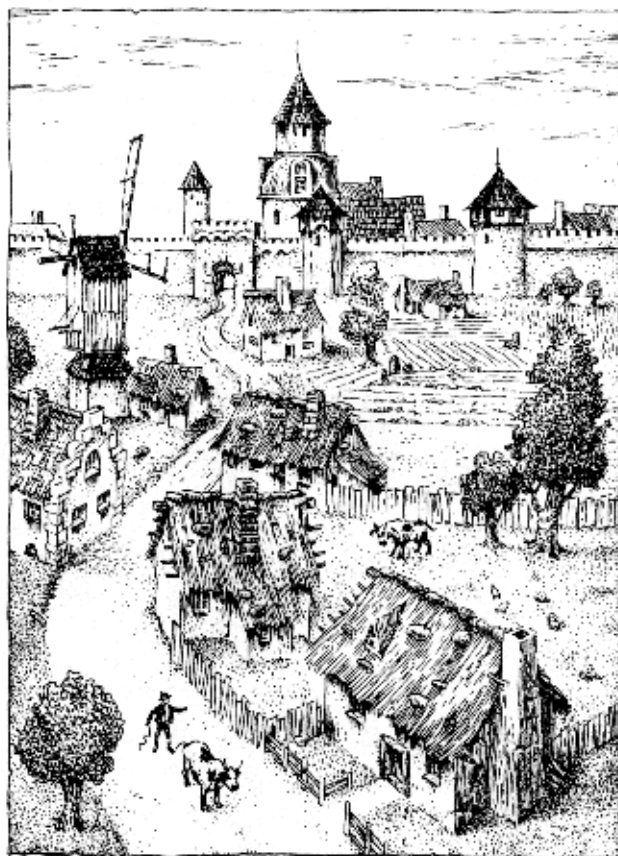
117. Stellmacherei Winzberg

Leiter: Dilimar Winzberg

Auch der Name Winzberg hat für den Freund des schnittigen Einachsers einen guten Klang. Das Gelände der Stellmacherei ist kleiner als beim Konkurrenten Ferrara-Eisenherr, und die Arbeiten werden allein in einer einzigen größeren Halle durchgeführt. Allerdings gibt es darüber hinaus noch Lagerschuppen und ebenfalls eine Remise, in der einige fertige Wagen stehen.

Winzberg fertigt keine großen Reise- oder Transportkutschen, sondern nur leichte ein- bis vierspännige, offene Gefährte, die höchstens vier

Personen Platz bieten, gewissermaßen also 'Sportwagen', die grundsätzlich nur auf Bestellung gebaut werden. Die Wartezeit kann bei ausgefallenen Kundenwünschen bis zu einem Jahr betragen. Dennoch läuft das Geschäft sehr gut, und Winzbergs Wagen erzielen Preise, die mitunter sogar die der vergleichbaren Modelle von Ferrara-Eisenberg übertreffen. Potentielle Kunden werden in das zweistöckige Verwaltungsgebäude gebracht, wo sie vom Sekretarius begrüßt werden. Verkaufsgespräche führt Dilimar Winzberg in seinem wenig komfortablen Büro durch.



118. Traviastube

Das kleine, unscheinbare Holzhaus trägt über seiner Eingangstür das Bild eines Gänsepaars und seiner Küken. Auf dem freien Rasenstück zwischen Brunnen und Haus stehen um eine große Feuerstelle mit Dreibein zwei grobe Tische aus Holz und einfache Hocker. Innerhalb des Hauses gibt es nur zwei Räume: die Wohnküche und den Schlafraum des Traviafreund Wirtsmann und seines Mündels Alrike Rotschopf. Da die beiden die kleine Traviastube mit von der Gastfreundschaft Travias erfüllten Herzen versehen, sind sie gut gelitten und können ihrer Kessel mit den Gaben der Gläubigen füllen, woraus die beiden dann deftige Eintöpfe zur Freude der Gäste bereiten. Was Traviafreund nicht benötigt, schenkt er weiter, so daß er selbst nicht um einen Deut besser steht als seine armen Nachbarn.

Meisterinformationen:

Traviafreund Wirtsmann war vor mehreren Jahrzehnten ein gesuchter Wegelagerer aus der Gegend um Rommily, der eine brandige Wunde nur Dank der fahrenden Traviageweihten Mutter Zeld überlebte. Alrike erwischte er beim Taschendiebstahl an seinen Tischen und bot ihr nach einer Tracht Prügel ein Heim und eine Aufgabe, die sie seit nunmehr drei Jahren traviagefährlich fröhlich versieht.

119. Amulett- & Talismanhändlerin Swafnild Otterson

Die Thorwalerin Swafnild Otterson unterhält im Kellergeschoß einen gut bestückten Laden, in dem sie 'wirksame' Talismane aus aller Welt feilbietet. Ihre Wundermittel werden von vielen Garethern als sinnvolle Alternative zu den teuren Diensten der Tempel und Heiler angesehen.

In Wahrheit ist Swafnild eine ausgebuffte Scharlatanin, die aber durchaus an die Wirksamkeit einiger der von ihr verkauften Objekte glaubt. Sie bemüht sich sehr um – soweit für eine Thorwalerin überhaupt möglich – unauffälliges Auftreten, damit die Geweihten des Sonnengottes nicht eines Tages auf ihren Laden aufmerksam werden ...

120. Apotheke Vilburn Martan

In einer alten Bauernkate hat Apothecarius Vilburn Martan, ein unauffälliger, aus Rommily stammender Mann, sein Geschäft eingerichtet, das vom Angebot her vor allem auf Tinkturen und Arzneien für die Scholtierchen der reicheren Gesellschaft Gareths spezialisiert ist. Nur wenige wissen, daß er nebenher einen schwunghaften Handel mit seltenen Pflanzen aus der Dämonenbrache sowie dem Reichsforst treibt, zu deren Suche er immer wieder diskret unerschrockene Pflanzenkundler anwirbt. Was die verfluchte Brache betrifft, wäre er selbst niemals so verrückt, auch nur einen Fuß in dieses Gebiet zu setzen.

121. Tempel des steten Wandels unserer jungen Herrin

Viele Flüchtlinge aus Darpatien und Töbrien, die nun in Rofkuppel leben, konnten kaum mehr als ihr nacktes Leben retten und stehen so vor einem völligen Neuanfang.

Bei diesem Neubeginn werden sie vom Stadtteiltempel der jungen Göttin nach Kräften unterstützt. Schwester Ilana versorgt nicht nur die verletzten Neuankömmlinge, der Tempel hilft auch bei der Suche nach einer Unterkunft und vermittelt Bedürftigen das Lebensnotwendige.

Die neuen Bewohner vergessen diese Hilfe nicht und vergelten sie mit Geschichten, Liedern oder ähnlichem aus ihrer Heimat. Diese Darbietungen ziehen ihrerseits wiederum die alteingesessenen Bewohner von Rofkuppel an, und so wundert es kaum, daß im Tempel der jungen Göttin ein stän-



diges Kommen und Gehen herrscht und viele neue Freundschaften geschlossen werden. Mittlerweile sind auch schon zahlreiche Kinder von alteingesessenen und neuzugezogenen Rolikuppelern im Tempel der Frau Tsa begrüßt worden.

Der Tempel war – wie viele Häuser in Rolikuppel – ursprünglich ein alter Bauernhof. Die ehemalige Scheune dient heute als Lazarett, während Gäste

und Geweihte im windschiefen zweistöckigen Bauernhauses logieren.

Eigentlich sollte der umgebaute Viehstall als Tempelgebäude dienen, doch nachdem immer mehr Gläubige zur Herrin Tsa strömten, entschied sich Schwester Ilana, die Statue der jungen Göttin in den Obstgarten zu tragen, wo sie den ständigen Wandel der Natur betrachten kann. Bei gutem

Wetter sonnen sich Eidechsen auf dem Standbild, was natürlich als Zufriedenheit der Herrin Tsa gedeutet werden kann.

Von den zahlreichen Bänken und Tischen sind stets eine ganze Reihe belegt, so daß immer mehr herangeschafft werden, doch auch diese Plätze reichen nur für kurze Zeit, da die Zahl der Gläubigen stetig wächst.

Meilersgrund

Auch Meilersgrund im Osten der Stadt war einst ein Dorf, hat jedoch im Gegensatz zu Rolikuppel seinen ländlichen Charakter fast völlig verloren. Wie im Südquartier herrschen enge und dunkle Gassen zwischen großen, überfüllten Mietshäusern vor, die von den Ärmsten bewohnt werden.

Zwar findet man hier auch noch den einen oder anderen Handwerker vor, doch generell ist auch Meilersgrund ein Elendsviertel. Hühner, Ziegen und Kötter beschmutzen allort die Gassen, Gerbereien und Köhlermeiler verpesteten die Luft.

Viele kleine Vierteltempel, fast mehr Schreine zu nennen, mit nur einem Priester (meist der Peraine oder Travia) haben es sich zur Aufgabe gemacht, die Lehren der Zwölfgötter an die Armen weiterzugeben und versuchen mit Garböcken und Obdachlosenquartieren der Hoffnungslosigkeit und Hungernot ein wenig entgegenzuwirken.

Diese Tempelchen dienen auch teilweise als Waisenhäuser und Krankenstationen, in denen meist völlig überforderte Geweihte und Laien versuchen, das Leid der Armen ein wenig zu lindern.

122. Ordenshaus der Verteidiger der Lehre von den Grauen Stäben zu Perricum (ODL)

Leiter: Magister Falke

Das einstöckige Sandsteingebäude wirkt, abgesehen von einem Relief aus ineinander verschlungenen Stäben, auf den ersten Blick recht unscheinbar, der Kundige erkennt jedoch sofort das Symbol der Grauen Stäbe von Perricum. Das Magister Falke (vgl. S. 51) unterstehende Ordenshaus versteht sich nicht nur als Treffpunkt für Ordensmitglieder, sondern auch als Treffpunkt reisender Magiekundiger, die sich in der kleinen Bibliothek austauschen und in dem dreißig Betten umfassenden Gästehaus logieren können.

Eingeweihte wissen, daß die Gaststube des Ordenshauses die beste Adresse in der ganzen Kaiserstadt ist, um (graue) Magier gegen Bezahlung für heikle Missionen anzuwerben oder um als Zaubrer einen angemessenen und einträglichen Auftrag zu finden.

In Bedrängnis geratene Mitglieder der Großen Grauen Gilde finden hier zudem rechtlichen Beistand und Schutz. Dies hat in jüngster Vergangenheit bereits mehrfach dazu geführt, daß sich Magier von sehr dunkelgrauer Gesinnung hier zu verstecken hofften – und bössartigen Gerüchten zufolge wird das Ordenshaus nur geduldet, weil so die geheimen Dienste des Kaiserreichs ein Auge auf manche fragwürdigen Subjekte haben können.

123. Wahrsagerin Mutter Laske

In einem windschiefen Gebäude, über dessen Eingangstür ein Holzschildbaumt, das eine aufgemalte Hand mit abgespreizten Fingern zeigt, lebt seit drei Jahren eine alte Wahrsagerin aus dem Kosegebirge, Mutter Laske. Vor allem die Waisenkinder des Viertels lieben die herzengute Frau, die



für die armen Buben und Mädchen oft einen Kanten Käse oder Brot und manchmal sogar eine Süßigkeit übrig hat. Als Wahrsagerin versteht Mutter Laske ihr Handwerk, hat aber die Unart aller weisen Leute und Propheten, stets in Rätseln zu sprechen.

124. Herberge Zur gütigen Travia (Q6/P?/S12)

Die Herberge mit dem einfallsreichen Namen ist tatsächlich ein besonderes Haus. Hier findet der Gast weder Preisliste noch Speisekarte, und fragt man den Wirt Travia di Campo, was er denn für

Speise und Bett haben möchte, so antwortet dieser stets: "Die Herrin verbietet mir, für meine Gastfreundschaft etwas zu verlangen. Aber wenn Ihr mit einem Gastgeschenk zu meinem Lebensunterhalt beitragen wollt, dann gebt, was Euch angemessen erscheint." Travias Haus ist gut geführt, und der Wirt hat durchaus sein Auskommen. Bisweilen kommt es aber vor, daß ein wohlhabender Geck in der Herberge den ganzen Abend säuft und dann lachend verkündet, daß er drei Kreuzer als Zeche für überaus angemessen halte. Aber Travias Stammgäste sind gern bereit, für ein Lehrgeld von zwei, drei Zähnen Benimmunterricht zu erteilen ...



Südquartier

Über das Südquartier weiß in Gareth kaum jemand etwas Gutes zu berichten, und da ist sicherlich viel Wahres dran, hat sich dort doch allerlei zwielichtiges Volk aller Art ansiedelt – Huren und Lustbuben, höchst zweifelhafte Händler, Glücksspieler, Diebe, Bettler und mächtige Verbecherlürsten. Daß längst nicht jeder dieser Leute eine Wahl hatte, vergiftet der anständige Alt-Gareth aber gern ...

Vom prunkvollen Neu-Gareth durch die Ausläufer der Dämonenbrache getrennt, ist das Südquartier mit den großen Mietskasernen das Elendsviertel der Stadt. Die engen Straßenschluchten sind dreckig und unsicher, stinken nach Unrat und bieten so vielen Bewohnern (Menschen wie Ratten) auf einem Haufen 'Platz' wie sonst nirgendwo in Gareth. Bettelnde Kinder und Greise beherrschen tagsüber das Straßenbild, Lustbuben und -mädels, Banden, Taschendiebe und anderes Gesindel in der Nacht.

Schutz durch Stadtwache oder Spielbürger gibt es im Südquartier kaum, hier geht es jedem um das nackte Überleben, und schon so manch eine Bärfriede aus Menzheim mußte feststellen, daß sogar dieses simple Ansinnen schwer in die Tat umzusetzen ist ...

Schweine, Ziegen und Hühner trifft man allerorten, doch werden sie von den Anwohnern eifersüchtig behütet – ein Fremdling sollte nicht davon ausgehen,

daß das Vieh niemandem gehört, nur weil es frei auf den schmutzigen Straßen umherirrt, und es lieber unangestastet lassen. Denn im Südquartier ruft man selten die Büttel, wenn man einen Dieb erwischt hat, sicherheitshalber nimmt man das Gesetz selbst in die Hand. Der Stärkere setzt sich üblicherweise durch, und wer damit nicht leben kann, landet meist in den sumpfigen Teilen der nahen Brache ...

Dunkel und bedrohlich ist der Wald der Dämonenbrache, der hier ganz nahe ins Herz Gareths weist. Viele düstere Geschichten ranken sich um ihn, man erzählt sich, daß dort noch immer die Geister der Gefallenen umgehen – wenn nicht gar Schlimmeres. Tatsache ist, daß kaum jemand, der den düsteren Forst erkunden wollte, jemals wiedergesehen wurde. Nun, der Südquartierer hat sich mit der Brache auf seine Weise arrangiert. Er verdrängt sie aus seinen oft schnapsumnebelten Gedanken; sie ist halt da und bleibt hoffentlich, wo sie ist. Die Brache ist ein nicht zu entfernender Stachel im Fleische Gareths, der Stadt, zu der die Bewohner der elenden Gassen eine Beziehung haben wie zu Firunen oder Johorn.

Doch im Meer der Armut gibt es auch die eine oder andere Insel, und einige ehrbare Handwerker, Händler, ja, sogar Gelehrte haben sich im Südquartier angesiedelt, vor allen in der Nähe des Punirer Töres.

125. Taverne *Roter Hahn* (Q3/P2/S–)

Ein Gewirr von unterirdischen Gängen endet unter dieser Schenke; viele Gäste kommen und gehen, ohne je die Türschwelle zu überschreiten. Wirtin Turike Gussel kauft und verkauft Waren aller Art, ohne nach eventuellen Vorbesitzern zu fragen.

126. Wirtshaus *Almada-Stube* (Q4/P3/S–)

Eine saubere Schankstube, die vor allem von den Handwerkern des Viertels besucht wird. Wirt Rhorim Al'Rian stammt aus Punir und ist immer gern zu einem Schwätzchen über seine Heimatstadt bereit.

127. Thorn Eisinger, der Schmied der hundert Helden

Meister Eisinger ist ein Schmied, wie Klein-Alrik ihn sich vorstellt: ein bulliger schwarzbärtiger Mann mit silbergrauen Strähnen, der täglich an seiner Esse steht. Frau, Sohn, Tochter und zwei weitere Gesellinnen helfen ihm, aber ein Schwerdt für einen echten Kämpfer wird stets aus des Meisters Hand stammen.

Meisterinformationen:

Eisinger hat bei dem Zyklopen selbst gelernt und trägt heute noch ein Rubinamulett von seinem Lehrmeister. Sein Stahl mag nicht so haltbar sein wie der der Zwerge, dafür eignet er sich zur Bezauberung. Eisinger könnte viel reicher sein und fünfmal mehr Waffeln schmieden, doch sein erklärtes Ziel ist 'das perfekte Schwert für jeden Helden'. Viele Größen des Reiches führen Eisingers Klingen.

128. Bardenhaus Aldifreid von Trallop

Das hübsche Fachwerkhaus mit dem Symbol einer silbernen Harfe ist so etwas wie das Gildenhaus der Barden – zumindest jener, die dem Meister der höfischen Sangeskunst nachzueifern. Die Volks- und Spottsänger der anderen Schulen läßt man nur

zähneknirschend ein. In der Rohlszeit lag hier der 'Ring der Meister vom Elfenlied und vom magischen Tanze'. Diese Magierakademie brachte einige der größten Künstler hervor, etwa das albernische Duo Seemond und Karfunkel. Außerdem hinterließ die Schule der Nachwelt mehrere magische Instrumente und Sammlungen wie die 'Herzenslieder' und 'Grillenzirp von Säuselwind'. Die heutigen Barilen hüten in erster Linie dieses Erbe früherer Blüte. Doch sie sind stets gastfreundlich und gehören zu den bestinformatierten Quellen im Land.

129. Tempel des Schwarzen Lichts

Vorsteher: Der Hüter des Raben Utharion

Der Gareth Haupttempel des Boronkults lag vor langer Zeit einmal auf freiem Feld vor den Mauern der Stadt, ist nun aber vollständig von den anderen Gebäuden des Südquartiers umgeben und überragt.

Der 20 x 20 Schritt messende, eingeschossige Bau mit der Gebetshalle im ersten und den Grüften im zweiten Untergeschoß war nie zur Repräsentation gedacht und führt dem Besucher eher die kalte Unabwendbarkeit des Todes vor Augen als die Pracht des Jenseits. Der Hüter des Raben Utharion (mit weltlichem Namen Bodar von Sturmfels-Streitzig) ist ein getreuer Diener seines schweigsamen Herrn und nur wenig in die garethische Politik involviert, wenn er auch stets den Einfluß der albanischen Boronverehrung zurückzudrängen versucht, der mit der Familie Paligan nach Stadt und Land Gareth kam.

Insgesamt verrichten hier weitere zwei Deuter Golgaris und zwei Deuter Bishdariels, acht Diener des Raben und ein gutes Dutzend Tempelbedienstete ihre Arbeit, die in erster Linie in der Betreuung der Boronschreine in den einzelnen Stadtvierteln besteht. Im Tempel selbst, der stets von vier Golgariten bewacht wird, finden sich die Privatgrüfte einiger angesehenen und alteingesessener Garether Familien.

130. Tempel in den Schatten

Vorsteher: Vogtrvikar Jereminas Torfstecher

Es ist ein altes 'offenes Geheimnis' der Phexkirche, daß zu jedem Handelstempel ein geheimer Diebestempel gehört, der in Wirklichkeit die Geschehnisse der örtlichen Kirche lenkt – und wie so viele derartige Geheimnisse ist es falsch: Zumindest hier in Gareth besitzen vermutlich die beiden anderen Tempel erkennbar mehr Einfluß.

In jedem Fall kann auch nicht davon gesprochen werden, daß der Tempel in den Schatten wirklich geheim sei: Fast jeder Dieb und Beutelschneider weiß um seine Lage, und damit natürlich auch die Stadtwache und andere Ordnungskräfte. Doch die Geheimhaltung ist ohnehin mehr religiös-symbolischer Natur und stellt eher eine gezielte Herausforderung für den Suchenden dar als einen ernsthaften Versuch, sich dem Blick der Obrigkeit zu entziehen. Vogtrvikar Jereminas Torfstecher (vgl. S. 49) bemüht sich nach Kräften, seine diebische Gemeinde auf den Weg der (phexischen) Tugend zu führen – keine leichte Aufgabe in einer Gegend, wo nicht Geist, sondern das Recht des Stärkeren zählt.

131. Rabenstätt

Die Rabenstätt ist zugleich ein Ort Borons und Praios; sie ist die Richtstätte Gareths – ein kleiner gemiedener Hügel, dessen einziger trauriger Schmuck einige Galgen und Räder sind. Einst war der Platz vor der Stadt gelegen, doch inzwischen haben ihn die Häuser des Südquartiers fast erreicht. Die meisten öffentlichen Hinrichtungen werden mit Beil oder Strick durchgeführt, auf Rad geflochten wurde schon lange niemand mehr.

Nachts wird der Platz 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 ein paar Spann verkürzen, denn all dies läßt sich zu gutem Geld machen, wenn man es nicht sogar selber für irgendeinen dubiosen Zweck verwendet.



Herbergen und Schenken

Nr.	Name	Q	P	S
2	Herberge <i>Heldenrast</i>	2	2	36
3	Taverne <i>Morgenstern</i>	3	2	-
10	Gastst. <i>Vinsalter Garten</i>	7	8	-
12	Hotel <i>Zwei Masken</i>	7	8	21
20	Bierhaus <i>Bei Damian</i>	8	8	-
33	Hotel <i>Alter Kaiser</i>	8	9	30
36	Taverne <i>Fuchsbanner</i>	4	4	-
38	Wirtshaus <i>Admiral Sanin</i>	4	5	-
40	Hotel <i>Kaiserborn</i>	5	7	18
48	Pension <i>Haus Orkzwinger</i>	3	4	16
49	Herberge <i>Bei Algrid</i>	5	5	25
51	Taverne <i>Rollender Taler</i>	2	4	-
53	Herb. <i>Schwert u. Panzer</i>	5	4	38
57	Gaststätte <i>Madamal</i>	5	4	-
60	Hotel <i>Seelander</i>	10+10	32	
67	Hotel <i>Garetien</i>	9	10	36
80	Pension <i>Reichsstraße</i>	6	8	12
91	Hotel <i>Ulmenstab</i>	6	8	22
92	Hotel <i>Handelsherr</i>	7	7	45
93	Pension <i>Am Südwall</i>	2	3	13
112	Herberge <i>Der Tobrier-Hof</i>	1	2	55
113	Schenke <i>Roßapfel</i>	4	5	-
116	Gasthaus <i>Zum Dorfschulz</i>	4	4	15
124	Herb. <i>Zur gütigen Travia</i>	6	7	12
125	Taverne <i>Roter Hahn</i>	3	2	-
126	Wirtshaus <i>Almada-Stube</i>	4	3	-

Reichs- und städtische Institutionen:

4	Kanzlei Handel und Wandel
5	Reichsehrenhalle
7	Reichsgericht
9	Kanzlei für Gestech, Scharmützel und allerlei Kurzweil
19	Alte Residenz
21	Offizierskasino
22	Marktgericht
24	Königlich Garetische Staatskanzlei
32	Tobrischer Hof
42	Schuldturm und Kerker
46	Kaiser-Reto-Kaserne
73	Kaiserliche Münze
79	Stadtarchiv
81	Rathaus
85	Magistrat
89	Kaiserlich-Garetische Central-Registratur
99	Neue Residenz
100	Schatzkammer und Schatzkanzlei
103	Kaiserliches Gestüt
109	Residenz des Reichsgrößgeheimrates
131	Rabenstall

Kultur und Unterhaltung

6	Amphitheater <i>Gareth's Heldenbühne</i>
15	Redaktionshaus <i>Aventurischer Bote</i>
30	Museum für Reichsgeschichte und Geburtshaus Kaiser Rauls
41	Kaiserthermen
62	Theater <i>Der Fuchsbau</i>
77	Immanstadion
112	Neues Hippodrom
128	Bardenhaus Aldifreid von Trallop

Botschaften

8	Horasreich
14	Al'Anfa
16	Kalif von Mherwed
70	Bornland
76	Thorwal
83	Das Trahelische Haus
102	Nostria und Andergast
106	Aranien

Tempel und Ordenshäuser

11	Ucui-Tempel
25	Priesterkaiser-Noralec-Sakrale
26	Ingerimtempel
27	Tsatempel
28	Simia-Tempel
37	Tempel von Handel und Wandel (Phex)
39	Efferdtempel
45	Halle der Ekstase (Rahja)
50	Traviatempel
54	Perainetempel und Siechenhaus
55	Rondratempel
66	Ordenshaus des Heiligen Badilak
88	Pentagontempel der Hesinde
97	Avestempel
104	Tempel der Sterne (Phex)
105	Stadt des Lichts (Praios)
107	Ordenshaus der Wächter Rohals
110	Kloster der Heiligen Noiona von Solem zu Gareth
111	Firuntempel
121	Tempel des steten Wandels unserer jungen Herrin (Tsa)
122	Ordenshaus der Grauen Stäbe
129	Tempel des Schwarzen Lichts (Boron)
130	Tempel in den Schatten (Phex)

Akademien und Schulen

13	Magierakademie <i>Schwert und Stab zu Gareth / Sitz des Ordens der Pfeile des Lichts</i>
17	<i>Institut der Hohen Schule der Reiterei zu Gareth</i>
34	Kriegerakademie <i>Waffen- und Lebensschule zum Goldenen Schwert</i>
82	Akademie der Magischen Rüstung

Stadttore

1	Angbarer Tor
31	Wehrheimer Tor
47	Rommilyser Tor
72	Puniner Tor

Handel und Zünfte

18	Kontor der Aranischen Handelskompanie / Stadthaus El-Nabab
23	Eisenmarkt
52	Zunft haus der Stellmacher
56	Trondors Laden
63	Geschäftshaus Rebaken / Atelier von Ranari Espenkind (Schneider)
68	Nordlandbank
69	Kontor / Stadthaus Storerbrandt
71	Zunft haus der Rotseidenen Gilde
74	Stellmacherei Ferrara-Eisenherr
78	Haus der Kaufherrngilde
84	Goldschmiede Serenia Praske
96	Alchemistin Clea Cornweyler
115	Viehmarkt
117	Stellmacherei Winzberg
119	Amulett- und Talismanhändlerin Swafnild Otterson
120	Apotheke Vilburn Martan
127	Thorn Eisinger, der Schmied der hundert Helden

Einzigartige

29	Eslamsbogen
35	Kaiserlich Königlicher Droschkenhof
43	Bordell <i>Tulamidische Nächte</i>
44	Bordell <i>Sechzehn Ministerinnen</i>
58	Altes Hippodrom
61	Mutter Pöschels Heim für höhere Töchter
64	Haus des Herrn Magister Aldec Coramur
75	Haupt haus der Beilunker Reiter
86	Bordell <i>Badehaus Bellona</i>
87	Rudes Turm
90	Sternkundler Nando Durian
94	Bordell <i>Levthans Horn</i>
98	Privat haus der Familie Ferrara-Eisenherr
101	Privat haus der Familie Winzberg
108	Der wachende Greif
118	Traviastube
123	Wahrsagerin Mutter Laske



Die Neue Residenz zu Gareth

*»Als alte Schand der Götter Zorn erregt,
Weil weltlich Tund an Alt'rans Pfeilern sägt,
Als heil'ger Brand den Horasthron zerschlägt
Und ehern Band die Seele Helas legt,
Baut eine Hand, die treu die Krone hegt,
Auf weitem Sand, der reiche Früchte trägt,
Die Burg als Pfand, von Götterfurcht geprägt.
Es blüht ein Land, in dem solch Herze schlägt!«*
—Erbaulicher Vorspruch zu dem aufwendig illustrierten Buch Residenzen unserer Fürsten, häufig als Geschenk an ausländische Regenten

Die Neue Residenz, zwei Meilen westlich der Mauern Alt-Gareths erbaut, ist unbestritten das Herz des Reiches. Natürlich weiß jeder Bewohner der Kaiserstadt, daß es nicht nur das größte, sondern auch das prachtvollste Schloß des Kontinentes ist, weit eindrucksvoller als der Horaspalast zu Vinsalt oder die Prunkbauten der alafanischen Granden.

Mit der Errichtung wurde im Jahre 263 v.H. auf Wunsch Kaiser Eslams III. begonnen. Wegen politischer Wirren und finanzieller Engpässe dauerte es aber geschlagene neunzig Jahre bis zur Fertigstellung unter Bodar II.

Eine Beschreibung der Palastanlage muß mit dem beginnen, was der einfache Garether vom Schloß zu sehen bekommt: die weißgekalkte, vier Schritt hohe Mauer. Zugänge zum Wehrgang finden sich in den Türmen, außerdem führen an einigen Stellen schmale Holztreppen an der Mauer empor. Seit maraskanische Meuchler vor einiger Zeit unbehelligt eindringen konnten, sind die Wachpläne drastisch verschärft worden. Die Patrouillen der Löwengarde, deren erstes Banner als 'Panthergarde' die Leibwache des Kaisers stellt, sind nicht nur häufiger unterwegs, sondern auch in unregelmäßigeren Abständen. Massiven Angriffen wird die Mauer allemal widerstehen können: Immerhin verbirgt sich zwergische Baukunst unter dem Putz, und auch die Hofmagier des Hauses Gareth haben für zusätzliche Sicherungen gesorgt.

Auf den Park im Osten der Anlage kann man nur dann einen Blick erhaschen, wenn das fein geschmiedete Osttor einmal offensteht. Den dämonischen Angriff in der Nacht des brennenden Himmels hat das Gelände, in dem diverse Kaiser ihr Erbe hinterlassen haben, fast unbeschadet überstanden. Nur der Pfauengarten an der knorrigen Blutulme (die älter sein muß als der Palast – angeblich hat Rohal selbst sie gepflanzt) war nicht mehr zu retten. Reichsbehüter Brin hatte in guter rondrianischer Tradition geplant, den verwüsteten Teil des Parkes als Mahnmal der Niedertracht des Feindes in diesem Zustand zu belassen. Allein Markgraf Throndwig von Warunk konnte diesen Anblick nicht ertragen und griff – in seiner Eigenschaft als Oberbewahrer

der Kaiserlichen Fasanerien und Palastgärten – bald höchstselbst zum Spaten. Nun prangen dort in säuberlichen Beeten die Pflanzen, die er aus seinem eigenen Burggarten hat retten können.

Durch ein schmiedeeisernes Gittertor, ein Meisterwerk Rhÿs des Schnitters, betritt man das eigentliche Palastareal. Von überall grüßen den Besucher die Reichsfarben: Blumenrabatten mit roten Tulpen, blauem Rittersporn und gelben Königskerzen, leuchtend blaue Fensterläden, das rote Ziegeldach, von den zahllosen Fahnen und Standarten ganz zu schweigen.

Die Villen und Gesindehäuser, das Garnisonsgebäude und die Marställe südlich des Palastes beherbergen mehr Menschen als so manche Baronie in Weiden. Trotzdem verblassen sie neben der schieren Pracht der Residenz. Eindrucksvoll ist freilich der regelmäßige Appell, bei dem sämtliche Mitglieder des Gesindes auf eventuelle magische Beeinflussung untersucht werden – wer weiß, auf welchen üblen Plan der Feind als nächstes verfällt? Aber auch früher schon waren die Mephaliten häufige Gäste in der Residenz; ihren wachsamen Augen wird kein magiebegabtes Kind entgangen sein, und sei es auch das Töchterlein des niedrigsten Stallburschen. Nicht selten lernt dann ein solches Kind mit einem kaiserlichen Stipendium an der Akademie der magischen Rüstung.

Im Süden des Kaiserpalasts liegt auch das neue Verwaltungsgebäude des Reichserzadmirals Rudon von Darbonia zu Mendena, der von hier aus die Bemühungen lenkt, dem Feind am Perlenmeer zumindest hinhaltend Widerstand zu bieten.

Das dreistöckige Palastgebäude selbst besteht aus drei Trakten: der Zentralteil mit den Festsälen, der Westflügel mit den kaiserlichen Gemächern und der Ostflügel, der Gästezimmer sowie Schreibstuben enthält. (Übrigens sollen beim Bau an mindestens sechs Orten im Schloß Koboldstüren entstanden sein – die Küchenjungen führen auch heute noch jeden zerbrochenen Teller auf Schelmenwerk zurück.)

Die Pracht läßt sich nirgendwo so recht in Worte fassen: Wo nicht kostbarer Eternenmarmor den Fußboden bedeckt, liegt spiegelnd gewachstes Parkett oder ein reichgemusterter Tulamidenteppich (von dem im Thalusa-Zimmer behauptet die Dienerschaft gar, er könne fliegen). An den Wänden wechseln sich bunte Fresken, polierte Spiegel mit goldenen Rahmen, Kupferstiche und Gemälde mit übermannshohen Fenstern zum liebevoll gepflegten Innenhof ab. Die Decken sind teils mit edelsten Hölzern aus dem Regenwald getäfelt, teils mit lebensechten Malereien geschmückt.

Im Thronsaal findet die Prachtentfaltung des Palastes ihre Vollendung. Wenn die vergoldeten Spiegel das Licht aus den mit zahllosen Kerzen bestückten Kristallüstern vervielfachen, stockt selbst einem liebefteldischen Emissär der Atem. Hier gewährt die Reichsregentin von ihrem angestammten Platz aus Audienzen,



während die Raulsche Reichskrone auf dem eigentlichen Kaiserthron neben ihr prangt. Auch die Kaiserliche Kronprinzessin, so sie denn einmal anwesend ist, nimmt noch auf einem eigenen Thron Platz.

Die umfangreichen Mosaiken im Ballsaal zeigen derart rahmgefallige Feierszenen, daß manche entsetzten darpatischen Edelleute schon mit hochrotem Kopf ihre jungen Pagen hinausgeschickt haben. Den Kaiserstandbildern im Almadaner Saal, einer mit Eslam I. (391-348 v.H.) beginnenden Reihe, soll bald eine Statue Brins hinzugefügt werden, auch wenn er 'nur' Reichsbhüter war. In der Kaisergalerie im ersten Stock hing sein Bild schon seit dem Hoftag von 21 Hal, just an demselben Platz, der schon einmal für ein Jahr von einem unsäglich geschönten Porträt des Usurpators Answin belegt war.

Auf Wunsch Kaiser Hals wurde das Wüstenzimmer eingerichtet, damit er dem Kamelspiel auch bei schlechtem Wetter frönen konnte. Lakaien verschieben die hüft hohen, lebensecht bemalten Holzkamele auf den sechseckigen Marmorfliessen. Darstellungen der Wüste und eines nomadischen Zeltens an einer Oase verzieren die Wände; um die Illusion zu vollenden, wurde neben dem Spielfeld gar echter Khomsand ausgestreut.

Die Zwölfgötterhalle, bislang eher für hesindiale Darbietungen genutzt, hat sich inzwischen zu einem heimlichen Zentrum des Palastes gemausert. Viele Gäste des Schlosses, die schon einmal den Schrecken des Dämonenmeisters begegnet sind, fühlen sich in diesem Saal am wohlsten. Wen weit nach Mitternacht ein grauenhafter Traum aus dem Schlaf gerissen hat, der wird sich hier einfänden, um wieder zur Ruhe zu kommen – und häufig andere Schloßbewohner treffen, denen dasselbe widerfahren ist. Den Spiegelsaal hingegen meiden manche Adlige nun: Seit sie in Tobrien gekämpft haben, ertragen sie es nicht, aus dem Augenwinkel huschende Gestalten zu erkennen – selbst wenn es nur das eigene Spiegelbild ist, das da vielfach zurückgeworfen wird. Gleich neben dem Kaiserlichen Archiv, das unter anderem die zwei Kaiser-Menzel-Urschriften der *Nichtwelt* birgt, erstreckt sich das Reichsarchiv.

Die Schätze der benachbarten Bibliothek stellen manch kleineren Hesindetempel in den Schatten, während der Inhalt der Schatz- und Rüstkammer in Kriegerakademien und Diebeskreisen gleichermaßen Stoff für Legenden bildet: Nicht nur von Pretiosen, Juwelen und Geschmeide ist die Rede, sondern auch von der unheilvollen Krone des Ordamon, eines der ersten acht Zwerge (vgl. **Dunkle Städte, lichte Wälder**, S.15), einem Drachenschiff aus purem Gold und den drei Karfunkeln des vor 800 Jahren getöteten Wurms von Unau. Hier sollen auch der acht Schritt lange Krönungsmantel verwahrt werden und der reich mit Bannflüchen belegte kaiserliche Kriegsmantel, der immer noch von den Ereignissen an der Trollpfote gezeichnet ist, während der Großteil der Reichskleinodien sich auf Burg Rudes Schild in der garetischen Baronie Ochsenblut befindet.

Neben zahllosen anderen Hallen und Gemächern birgt der Zentraltteil der Neuen Residenz auch das Porzellanzimmer, die Kaisergalerie, wo unter anderem der berühmte Stich *Dämonenschlacht* von Aryudus Kenkaukis von Rethis zu bewundern ist, das Regenbogenzimmer mit zwölf bunten Glasfenstern, den legendären Alanfanischen Salon, das mit Stuckwerk überladene Vinsalter Zimmer, den Grünen Salon und ein Schwitzbad. Nur wohlinformierte Kreise wissen indes von dem ebenfalls hier angesiedelten 'Ulmencabinett', in dem der Geheime Reichsorden vom Auge tagt.

Die Gastgemächer im Erdgeschoß des Ostflügels sind zum größten Teil von adligen Besuchern bewohnt. Markgraf Throndwig von Warunk, der sein Lehen an die Schwarzen Horden verloren hat, ist ein Dauergast. Im ersten Stock finden sich zahlreiche Schreibstuben – der Verwaltungsaufwand der Residenz ist unvorstellbar.

Am Westflügel scheinen die katastrophalen Umwälzungen des letzten Jahrzwölfs fast spurlos vorübergegangen zu sein. Noch immer ist das kaiserliche Schlafzimmer für die baldige Rückkehr Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz hergerichtet, und auch die Gemächer des Reichsbhüters hat noch niemand angerührt. Einzig die Zinnsoldaten in Brins ehemaligem Spielzimmer zeigten eines Morgens die Aufstellung der verlorenen Schlacht von Eslamsbrück – nach dem Verursacher dieses schlechten Scherzes wird noch gesucht. Der Kreis der Verdächtigen ist begrenzt: Nur ein gutes Dutzend sorgfältig ausgewählter Diener hat überhaupt Zutritt zu diesem Flügel, und nicht einmal alle von diesen haben die Gemächer der kaiserlichen Familie schon einmal von innen gesehen.

Das zweite Obergeschoß des Westflügels ist von den Leibdienern, Hauslehrern und anderen Bediensteten bewohnt, die nahe bei der kaiserlichen Familie weilen müssen. Der größte Teil des Gesindes hingegen wohnt in einem separaten Gebäude, in dem sich unter anderem auch Küchen, Bäckereien, Vorratskammern, Putz- und Flickstuben, Dampfbügel- und Kerzenzimmer befinden.

Der Dachboden ist eine riesige Abstellkammer. Erwähnenswert sind widerwärtige Schlachtengemälde aus Pervals Zeiten (und nicht minder abstoßende Bilder anderen Inhalts, die sein Sohn Bardo in Auftrag gab); Porträts und Büsten des falschen Kaisers Answin hat man verschämt in einer Ecke verstaut. Wären Valpos alchemistische Apparaturen – nach seinem Tod stillschweigend hier eingelagert – getroffen worden, hätte der Luftangriff katastrophale Folgen haben können. Was sich sonst noch in zweihundert Götterläufen auf dem Dachboden unter Mobiliar und Geschirr verborgen hat oder im restlichen Gebäude in diversen Geheimverstecken, hinter losen Paneelen oder in unsichtbaren Schubladen vergessen wurde, das wird wohl der Schutzgott des Hauses Gareth allein wissen. Und nur er vermag zu sagen, ob es wirklich ein geheimes Stockwerk gibt, in dem die Reichsregentin die kostbarsten Augenblicke mit ihren Töchtern verbringt.



Die Stadt des Lichts

»Man muß sich bewußt sein, daß der Mensch nicht nur dann den Göttern dient, wenn er betet; andernfalls wären alle Gebete zu kurz, die nicht zwei mal zwölf Sunden währen.«

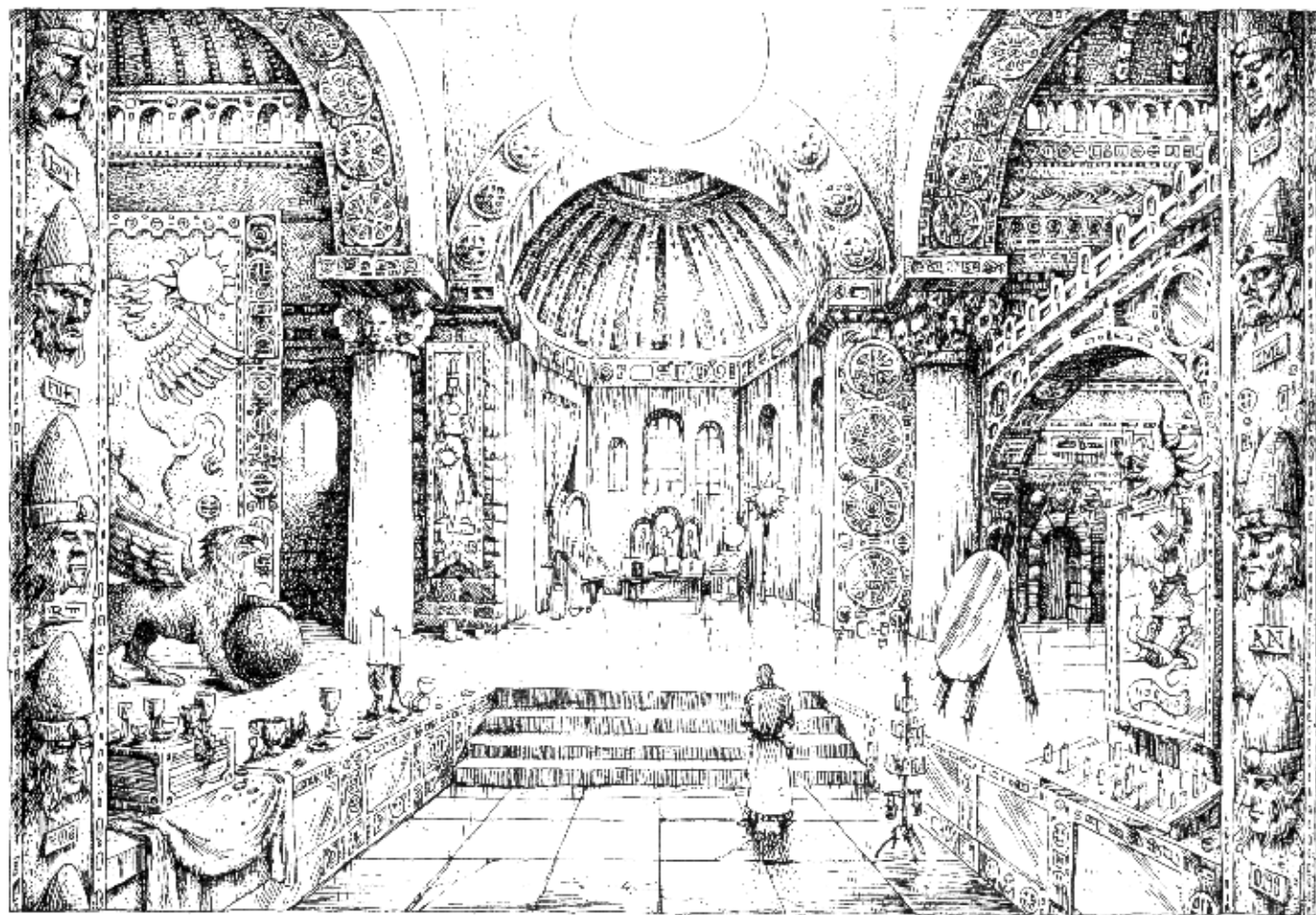
Hilberian

Wer einmal in der Stadt des Lichtes gewesen ist, weiß, warum die Geweihten Praios' so streng und ihrem Glauben treu sind: Sie haben das Paradies auf Dere gesehen und verteidigen es mit aller Macht. Denn der Tempel der Sonne, auch Sonnenpalast genannt, ist eines der zwölf Menschenwunder, Praios zu Ehren gebaut und den Stolz seiner Kirche verkündend; ein Werk, das ohne Mitwirken oder zumindest Wohlwollen der Götter unmöglich erscheint.

Nicht jedem ist der Zugang zur Stadt des Lichts oder gar dem Sonnenpalast gegönnt. Nur zu wenigen Anlässen, etwa zu einer Kaiserkrönung oder anlässlich eines Großen Hoflags, wird auch Besuchern, die nicht dem Götterfürsten geweiht sind, gestattet, die Pracht des Tempels zu schauen. Elfen, Zaubern und anderen magiebegabten Wesen ist der Zugang zum Tempel der Son-

ne (im Gegensatz zu den meisten anderen Praiostempeln) aber auch zu solchen Gelegenheiten ausdrücklich und ausnahmslos untersagt.

Erleuchtete, Grafen und Adlige höheren Ranges dürfen die Stadt des Lichts durch das Praiostor (7) betreten, alle anderen Geweihten und Adligen, Wachen sowie das Gesinde der Praiosstadt müssen das Rittertor (23) benutzen. Das Bürgertor (24) wird dann geöffnet, wenn man dem Volk Gareth's den Zugang gewährt, meist zur Verbrennung eines Ketzers im Hof (18) vor dem Gebäude der Inquisition (17). Jedes der drei Tore in der zwölf Schritt hohen und fünf Schritt dicken Mauer wird von Sonnenlegionären bewacht. Zudem steht neben jedem Tor eine Statue eines grimmig dreinschauenden Greifen, der einen Dämon in seinen Krallen zerreißt, sowie eines zweiten, freundlichen Greifen, der die Besucher willkommen heißt. In die Pranken der Greifen darf jeder Bürger Bitschritzen legen, die regelmäßig eingesammelt und mittels Brenngläsern entzündet und verbrannt werden, damit die niedergeschriebenen Wünsche mit dem Rauch gen Alveran getragen werden.





Eine Freitreppe führt zu dem auf einer Empore gelegenen *Tempel des Ewigen Lichts des Allerheiligsten Herrn der Gefilde Alverans* hinauf, der sich an die hohe Umfriedung der Stadt des Lichts anschmiegt und über eine dünne, mit Gold ausgelegte Alabaster- röhre mit dem Allerheiligsten des Sonnentempels in Verbindung steht. In seinem Inneren können die (meist adeligen) Pilger eines Schimmers des Ewigen Lichts ansichtig werden.

Der Tempel der Sonne – Sonnenpalast

Der größte Tempelbau Aventuriens wurde 581 bis 542 v.H. auf Geheiß Priesterkaiser Noralecs durch Owilmar von Gareth erbaut. Mit einem Gesamtdurchmesser von 227 Schritt und einer Höhe von 60 Schritt sind die Ausmaße wahrhaft atemberaubend. In der Kuppel aus Gold und rotem Glas, die weitere 70 Schritt emporragt und den Bau krönt, bricht und spiegelt sich die Sonne und bildet ein Fanal des Glaubens. Das 12 Schritt hohe vergoldete Tor der Sonne (1.1) wird nur zu besonderen Anlässen geöffnet, denn es bedarf eines ganzen Banners der Sonnenlegion, es zu bewegen.

Meist betritt man den Tempel durch die beiden (nur 9 Schritt hohen) Tore zur Linken und Rechten. Das Boden im Inneren ist ausgelegt mit dem weißesten Alabaster, über das gesamte Rund erstreckt sich ein die Flügel entfaltender goldener Greif. Vergoldete Säulen und Alveraniare, Schreine aus Elfenbein, Bernstein und Silber, vergoldeten Schnitzereien und gläsernen Kostbarkeiten, Heiligenstatuen und Bildnisse mit Bernstein- oder Zitrin- augen auf Tischen aus goldenem Gildenländer Holz blenden den Betrachter. 144 mannshohe goldene Kerzenständer markieren das Zentrum des Tempels, in dem das Ewige Licht von Gareth brennt.

Bei dem Allerheiligsten des aventurischen Praioskults, das der Stadt des Lichts den Namen gab, handelt es sich um eine vollkommene, schwebende, gleißend weiße Kugel aus reinem Licht. Sie wurde – so zumindest die Kirchenlehre – von den ersten Gildenländern nach Aventurien gebracht und hier über Generationen überliefert, von Hela-Horas jedoch aus der Kaiserstadt entfernt, da sie den Dämonenpakten der unglückseligen Herrscherin im Wege stand. Erst während der Zeit der Klugen Kaiser wurde sie von dem Heiligen Quanon wiedergefunden und unter großem Triumph in die Stadt Gareth gebracht.

Beeindruckend ist die 20 Schritt hohe zweigesichtige Statue Praios', die dem Eingang gegenüber- und somit vor dem Sonnen- saal des Lichtboten steht. Sie stammt aus den Dunklen Zeiten, als Vorgänger der Lowanger Dualisten Praios als Gott, der Tag und Nacht sein Antlitz zuwendet, darstellen wollten.

In den *Hallen der Zwölfgöttlichen Lande* wird üblicherweise der Große Hofstag abgehalten, wie er zum letzten Mal im Jahre 21 Hal stattfand.

Wegen der Konstruktion des für einen Menschenverstand kaum faßbaren Bauwerks gilt Baumeister Owilmar als minder Heiliger des Praios. Obwohl es heißt, daß ihn Priesterkaiser Kathay blenden ließ, damit er nie wieder etwas so Vollkommenes bauen könne, soll er selber den Großen Gong (29) geschmiedet haben.

Jeder Zwerg oder Mettalgur, der sich die 9 Schritt durchmessende Scheibe aus reinem Gold anschaut, kann sich nur durch die wundersame Kraft der Götter erklären, daß sie einen glockenhellen Ton von sich gibt, wenn sie zur ersten und zwölften Stunde eines Praiostages sowie zum Tode eines Kaisers oder hohen Geweihten, zur Krönung oder auf besonderes Geheiß des Boten des Lichts geschlagen wird. Einst sollen vier Greifen den Gong in die Halle getragen haben, denn keines Menschen Kraft konnte das gewaltige Kunstwerk bewegen.

Die Stadt des Lichts

Rings um den Sonnenpalast stehen Wohngebäude, für fast 2000 Menschen gebaut, davon 800 Geweihte und Inquisitoren sowie 500 Sonnenlegionäre. Das prächtigste, in weiß und gelb gehaltene Haus ist die *Neuwe Kammer* der Lichtboten, in denen diese seit Gurvan II. residieren; zuvor hatten sie ihre Gemächer im Sonnenpalast.

Die Bernstein gemächer des Lichtboten sind legendär, für den Wert eines der großen Edelsteinluster könnte man 2000 Reich- meilen kaufen, und allein das Gold der Türklinken und - beschläge reicht aus, um alle Bettler Gareths ein Jahr nicht nur zu ernähren, sondern zu mästen. In der *Neuwen Kammer* wird ein Teil der Spenden und Opfergaben von Generationen von Gläubigen verwahrt; weiße Korallen, kostbare, mit Blattgold, Elfenbein und Edelstein geschmückte Bücher, edelste Fasarer Teppiche, eine goldene Elenviner Orgel (mit leider schaurigem Klang), goldene Sonnenuhren und natürlich Statuen des Götter- fürsten. Der kostbarste aller Schätze ist jedoch das Auge Praios', ein mächtiger antimagischer Talisman, der sich natürlich in persönlicher Obhut des Lichtboten befindet.

Neben den Gebäuden der Dienerschaft, die allerdings nicht prächtiger sind als andernorts, und der prunkvollen Conveniats- halle des Rats des Heiligen Lichtes finden sich in der Stadt die marmornen Paläste der Geweihten am Hof Seiner Erhabenen Weisheit. Hier wohnt nicht nur der Wahrer der Ordnung Mittel- reich und Privatsekretarius des Lichtboten, Pagol Greifax von Gratenfels (*Land der Stolzen Schlösser*, S. 132), sondern auch der Oberste Haus- und Hofmarschall des Lichtboten, der Zwölfte Schriftmeister im Stab der Kammermarschallin und die Erste Ankleiderin des Heliodyn. Obwohl (oder gerade weil) alles seine gottgefällige Ordnung hat, ist die Hierarchie in der Stadt des Lichts für den Außenstehenden nur schwer zu durchschauen. Zahlreiche Sonderaufgaben erschweren dies zusätzlich, und es ist nicht leicht, die Visitatoren (die Unregelmäßigkeiten inner- halb der Kirche untersuchen), Legaten (persönliche Gesandte des Lichtboten) oder Affilierte (Beigestellte) voneinander zu unter- scheiden bzw. ihre Kompetenzen zu ergründen.

Die Tempelgärten

Der Garten des Lichtboten, der nur von eben jenem und weni- gen anderen hohen Geweihten betreten werden darf, wird auch als Goldener Garten bezeichnet. Inmitten der durch Hecken des



Almadanischen Goldregens getrennten Beete mit Praiosblumen, Königskerzen, Aurikeln, Alveransschlüsseln und Greifenschnabeln stehen Statuen von Tieren aller Länder, goldene Adler und Luchse, edelsteinbesetzte, radschlagende Pfaue oder Hirsche mit elfenbeinernem Geweih. Das größte Standbild ist ein goldenes Kamel, ein Geschenk vom Wahrer der Ordnung zu Fasar. In einer Ecke des Gartens wächst die Rose Heliodana, ein Präsent Thronwigs von Warunk an Jariel.

Zwischen all diesen wunderbaren Statuen und Blumen finden sich Volieren mit bunten Vögeln, Praiosgrüßer, Goldleier und allerlei farbenprächtigen Finken, sowie kristallene Becken mit tulamidischen Goldfischen.

Die Inquisition

Das Gebäude der Inquisition hat zwei über- und vier unterirdische Geschosse, ist aus grauem Feldstein erbaut und mit Kupfer gedeckt.

In den tiefsten Kammern unter dem Gebäude gibt es geweihte Zellen aus Koschbasalt, Gold und Eisen, in denen man auch den mächtigsten Magier gefangenhalten kann.

Die Gelasse der Inquisition braucht aber nur der zu fürchten, der Unrecht begangen hat. Und wer auch immer zur Befragung hierher verbracht wird, dessen Sünde und Schuld wird offenbar. In *Werkzeuge der Wahrheit – Hochherrliche und götterfürstliche Auflistung der Tortur-Vorrichtungen* (712 v.H.) sind allerlei Instrumente aufgeführt, wie der 'Beilunker Stiefel', der 'Warunker Helm', die 'Alanfanische Sandalen', die in diesem Zusammenhang eine Rolle spielen.

Doch nur selten werden diese auch angewandt, denn zum ersten sind die meisten Inquisitoren hervorragende Menschenkenner und wissen die Macht des Wortes sehr wohl zu nutzen, zum zweiten reicht oft das Vorzeigen der Gerätschaften aus, um ein Geständnis zu erwirken. Die landläufige Meinung jedenfalls, der Deliquent würde so lange gefoltert, bis man sicher sein kann, daß er die Wahrheit sagt, hat mit der inquisitorischen Praxis nur wenig gemein: In Wahrheit sind die Inquisitionsgeweihten ohnehin – kraft der ihnen innewohnenden göttlichen Macht – in der Lage, eine Lüge auf der Stelle zu erkennen. Die Folter dient also nicht dem Aufdecken der Lüge, sondern stellt eine Strafe

dar, die den Befragten Schritt für Schritt an die Wahrheit heranzuführen soll. Welche Form der Strafe für welche Art der Fehlaussage angebracht ist, steht in der Inquisitorischen Halsgerichtsordnung haarklein aufgelistet.

Die Inquisition ist gefürchtet, denn die 132 Ordentlichen und 12 Geheimen Inquisitionsräte sind mit hoher Machtbefugnis ausgestattet. Sie handeln selbständig oder auf Geheiß des Großinquisitors Rapherian von Eslamshagen, der direkt dem Boten des Lichts untersteht und ebenfalls in der Stadt des Lichts residiert. Jeder der Inquisitoren hat selbst einmal den Schrecken aus den anderen Sphären gegenübergestanden, denn ein jeder von ihnen hat zur Prüfung seines Glaubens eine Nacht in der Dämonenbrache verbracht, nur geschützt durch ein geweihtes Bernsteinamulett, sein Sonnenszepter und das eigene Gottvertrauen.

Der Hort zur Wahrung des Verbotenen Wissens

„Wir verschweigen nicht, daß wir etwas verschweigen! Doch befahlen wir Euch, uns nicht zu fragen, auf daß keine Lüge uns versuche.“

—Amando Laconda daVanya

In dem berüchtigten Arsenal unter dem Sonnenpalast liegen Hunderte, ja vielleicht Tausende verbotener Schriften, wie etwa Zurbarans *Vom Leben in seinen Natürlichen und Über-Natürlichen Formen* sowie 50 (!) Abschriften der *Offenbarung des Nayrakis*. Nach der Auflösung des Klosters Arras de Mott im Finsterkamm werden hier auch die Schriften des Ordens des Heiligen Hüters verwahrt, und Praios allein weiß, ob es jemals wieder einem nicht-geweihten Auge vergönnt ist, einen Blick auf sie zu werfen.

Der ehemalige Hofmagier Galotta hat Dutzende Male gegen diese Unterdrückung der Wissenschaft protestiert – und die Praiosgeweihten verweisen heute gerne darauf, wie klug es war, diese Proteste abzuweisen. Angesichts der vehementen Präsenz der Dunklen Mächte fühlt sich die Kirche des Götterfürsten dieser Tage stärker denn je in ihrem Tun bestätigt, und so ist Gerüchten zufolge geplant, auch noch die Archive des bornischen Ordenshauses der Hüter (vgl. *Das Land in Born und Walsach*, S. 47) in Sicherheit zu bringen.



Rattenlöcher und Mietskasernen

Die strahlende Pracht der Kaiserstadt übte zu allen Zeiten eine hohe Anziehungskraft auf das sie umgebende Land aus – und sorgte damit dafür, daß sich zu eben jener Schönheit eine Schattenseite gesellte: die Welt der vielstöckigen Massenmietshäuser, die mancherorts das Stadtbild stärker prägen als die Tempel und Residenzen, für die Gareth weithin gepriesen wird.

Schon früh mußte für die zahllosen Menschen, die dem Lockruf der Metropole folgten, Unterkunft geschaffen werden. Ob durch Spendengelder der Traviakirche oder auf kaiserlichen Erlaß hin, es gab für die Zunft der Baumeister zu allen Zeiten viel zu tun. Wann immer in der Vergangenheit das Mittelreich in Bedrängnis geriet oder von Krisen heimgesucht wurde, strömten Schutzsuchende in die Kaiserstadt, eine Tradition, die während der barbarianischen Bedrohung einen traurigen Höhepunkt erreicht hat. Je nach der Epoche ihrer Erbauung sind Mietshäuser in allen erdenklichen Erhaltungszuständen anzutreffen, von einsturzgefährdeten, aber einstmals repräsentativen Altbauten aus der Spätphase der Kaiserlosen Zeit bis zu den lieblos in die Höhe gezogenen Ziegelblocks aus der Zeit des Orkensturms.

Daß der Bau eines Mietshauses jedoch 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 des Stadtadels ausgedehnte Landgüter besaß, auf denen sich zahlreiche Ziegeleien befanden, ließen die Ministerialen, mit Erlaubnis des Kaisers, ganze Straßenzüge abreißen und – zu maßlos überhöhten Materialkosten – wieder neu errichten. Doch auch in unseren Tagen wird mit Hauseigentum vielerlei Schindluder getrieben. Manch wohlhabender Hausbesitzer mit Hang zur Theatralik soll sogar von der Vernichtung seines Eigentums profitiert haben; es sind Fälle überliefert, da die finanziellen Zuwendungen vom Mitleid gerührter Freunde einen Brandschaden bei weitem übertrafen. Die am häufigsten verbreiteten Folgen der Geldgier stellen jedoch zweifelsohne Mietwü-

cher und nachgerade sträfliche Sparsamkeit beim Hausbau und der Bewilligung von Reparatur- und Erhaltungsmaßnahmen dar. Beim Grundtyp des Massenmietshauses handelt es sich um einen einfach unterkellerten, vier- bis fünfstöckigen Gebäudekomplex mit zentralem Innenhof, in dem sich neben einem Brunnen oftmals ein Traviaschrein befindet. Das Erdgeschoß ist kleinen Läden vorbehalten, darunter häufig auch Garküchen, da das Kochen in den höheren Etagen verboten ist. Hier wohnt in aller Regel auch der Hausmeister.

Die Wohnräume in den anderen Etagen sind entweder über ein Treppenhaus oder über Außentreppe vom Hof her zu erreichen. Unten bestehen diese wenigstens aus Stein, weiter oben gibt es aber nur steile Holzsteigen (fast muß man von Leitern sprechen). Überhaupt nimmt die Wohnqualität mit steigender Höhe ab: Viele der ohnehin ärmlichen Mansarden sind mit provisorischen Zwischenwänden aus Flechtwerk mehrfach unterteilt und weitervermietet worden. Der Weg zum Brunnen ist weit, und im Falle eines Hausbrandes würden sich die meisten dieser Stuben binnen eines Lid-schlags in ein Flammenmeer verwandeln. Darum sind alle Mieter bei Androhung von Stockhieben gehalten, jederzeit Löschmaterial bereitzuhalten, Wassereimer, Lappen und Essig – eine weitestgehend unwirksame Schutzmaßnahme, deren Einhal-

gung aber meist überwachungsbedürftig ist. Brände sind darum in diesen Mietstuben nicht eben selten.

Freilich gibt es auch weitaus luxuriösere Miethäuser (einige davon sogar in Meilersgrund und im Südquartier), geräumige Ziegebauten mit Balkonen oder Loggias, Dachterrassen mit Hängegärten, Brunnenanlagen im gepflasterten Innenhof, ja sogar großen Gemeinschaftsbädern. Hier wird durch eine Pumpe oder einen benachbarten Wasserturm die Wasserversorgung auch der oberen Geschosse sichergestellt, große Fenster und zahlreiche Kamine sorgen für weiteren Wohnkomfort, angemietete Söldlinge für Sicherheit. Die meist vierteljährlich zu entrichtende Miete wird nicht etwa, wie in den Massenwohnungen, von Schläger-





trupps oder einem muskelbepackten Bluthundeführer eingetrieben, sondern von diskreten, zuvorkommenden Abgesandten des Hausbesitzers. In den Erdgeschossen solcher Anlagen sind oftmals die Kanzleien der Schrankenleute oder privater Ermittler anzutreffen, die Läden angesehener Handwerker, Niederlassungen von Lohnmagiern und sogar Gesandtschaften minder bedeutender Staaten.

Mit diesen vornehmen Wohnanlagen jedoch haben die Mietsbauten im Südquartier und in Meilersgrund (und neuerdings sogar in Roßkuppel) kaum etwas gemein. In den ärmeren Stadtvierteln sieht man manchem Gebäude den Geiz seines Besitzers schon von weitem an.

Die fünfstöckigen Häuser nahe der Dämonenbrache 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 Lehmfachwerk oder Flechtwerk bestehen, sieht man allorts kräftige Maucrresse, bisweilen sind sogar ganze Wände eingebrochen und durch ein provisorisches Holzgerüst ersetzt worden. Zahllose hölzerne Vorbauten und ein Gewirr aus ineinander verschachtelten Holzhütten, 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 sogar Klaubholz aus der Dämonenbrache verfeuert wird.

Da viele der Häuser nur wenige, kleine Fenster aufweisen und anstelle eines Innenhofes nur Luftschächte besitzen (oder aber die Innenhöfe sind komplett mit den 'Hühnerschlägen', den zusätzlichen hölzernen Anbauten vollgestopft), sind die düsteren Räume oft von dichtem Qualm und einem Gemisch der verschiedensten Ausdünstungen erfüllt, das einem schier den Atem raubt. Aus den eng verwinkelten Gassen dringt zusätzlicher Gestank empor, der aus den verstopften Abflußgräben und überfüllten Sickergruben quillt (eine unterirdische Kanalisation gibt es nur in der Altstadt Gareths, wenn auch etliche Gänge unter der Stadt von vergeblichen Versuchen im Verlauf vergangener Zeiten künden, eine solche zu errichten – und selbst in Alt-Gareth ist die Kanalisation lückenhaft oder nicht mehr in Funktion; siehe S. 21), von Tierkadavern und bisweilen sogar menschlichen Leichen aufsteigt und sich mit dem fettigen Dunst billigster Garküchen vermischt. Dazu kommen die Gerüche aus den oft wochenlang offen herumstehenden Bottichen der Walker, in Meilersgrund das Miasma der Gerbereien, im Südquartier bisweilen der Odem der Dämonenbrache.

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 der ärmlichsten Quartiere 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. Während die Stadtgarde in den Armenvierteln ohnehin nur ungern und selten patrouilliert, sind diese Enklaven praktisch rechtsfreier Raum – und natürlich sind es hier schon lange die Banden, die die Miete für die 'Töbrier, Almadaner oder die 'Alte Gilde' eintreiben (siehe hierzu ab Seite 39).

Aber das Elend strebt in Gareth nicht nur in die Höhe: Gerade im Südquartier am Rande der Dämonenbrache und am Waldrand nördlich des Silk finden sich in den letzten Jahren immer mehr dicht aneinander gedrängte Bretterbuden, Zelte, ja sogar Erdhöhlen, in denen Flüchtlinge vegetieren, in deren Augen kaum noch etwas Menschliches zu lesen ist und die ihre Eltern, Kinder und Geschwister für eine warme Mahlzeit ermorden würden. Hier, wo man miserabler lebt als die Festumer Goblins, gilt ein Menschenleben nichts, und selbst der aufopferungsvolle Einsatz der Badilakaner ist nicht einmal ein Stein im Damm gegen die Flut des Elends.

Unterzieht man die Bewohner der ärmsten Viertel des Südquartiers, von Meilersgrund und Roßkuppel einer eingehenderen Betrachtung, so tut sich ein wahres Kaleidoskop gescheiterter Existenzen auf: von der hoffnungslos kinderreichen Familie aus Lowangen bis zum ausgemergelten, wirren Magier, der, seit einem Unfall aller Zauberkraft beraubt, als Zielscheibe für den Spott der Straßenkinder dient; vom Gildenschuster aus Ysilia, der verzweifelt auf den Tag der Heimkehr spart und mit schäbig entlohnerten Flickarbeiten den letzten Rest seiner Würde zu retten versucht, bis zur verbitterten alten Hure aus Belhanka, der man in ihrer Jugend den Zutritt zum Tempeldienst der Rahja verwehrt hat. Und die meisten verbindet, allen hochtrabenden Zukunftsplänen zum Trotz, die heimliche Gewißheit, hier den Endpunkt ihres Lebensweges erreicht zu haben. Wen der stinkende Schlamm dieser Viertel einmal festgesaugt hat, den läßt er ungern wieder los – meist erst dann, wenn es zu den Massengräbern auf den Silkwiesen geht.

Der flüchtige Besucher des Südquartiers – also derjenige, der auf der Reichsstraße von der Südbastion zum Puniner Tor reitet – muß kaum etwas von dieser Armut mitbekommen, denn natürlich sind die Gebäude entlang der Straße bei weitem nicht so sehr vom Verfall betroffen, ja sogar einige Repräsentationsbauten von Kaufleuten und Fuhrunternehmern finden sich hier neben Speicherhäusern und einer schwer befestigten Kaserne. Das Elend beginnt erst in den Nebenstraßen ...



Mächtigkeitsgruppen in Gareth

Das Regiment der Speißbürger

Als ideeller Nachfolger der Bürgerwehren, die einst Bosparans Kaisergarden bezwangen, ist das *Bürgerregiment Gareth* das ranghöchste Regiment der Reichsarmee nach den Kaiserlichen Elitegarden und berechtigt, seine Angelegenheiten selbst zu verwalten. Die zehn Bürgerkompanien sind benannt nach den acht Märtyrern, die von Hela-Horas auf den Scheiterhaufen geschickt wurden, nämlich den (lokal-)heiligen Frauen Hl. Celissa, Hl. Duridanya, Hl. Palinai und Hl. Ysinthe und Männern Hl. Eboreus, Hl. Emmeran, Hl. Lucian und Hl. Vitus; außerdem nach dem 'Heiligen Raul' und dem Schlachtfeld 'Brig-Lo'.

Die Bürgerwehren sind allerdings weit mehr als militärische Einheiten, nämlich die gesellschaftlichen Vereine der vornehmen Großbürger: Man tritt 'seiner' Kompanie (denn zumindest die alteingesessenen Familien haben da eindeutige Traditionen) mit etwa 18 Jahren bei und verläßt sie bis zum Tode nicht, auch wenn nach dem ersten Ausbildungsjahr bis zum vierzigsten Geburtstag nur noch ein Monat Dienst jährlich fällig ist (der durchaus neben der regulären Arbeit her zu erfüllen ist), danach gehört man zur ehrenvollen Reserve und kann bei den häufigen Kompanietreffen und 'Feldlagern mit Umtrunk' glänzen.

Wer in seiner Kompanie den Pikeniersdienst von der Pike auf gelernt hat, der nennt sich stolz 'Speißbürger', ein Name, der für

Traditions-, Standes- und Selbstbewußtsein, aber auch für gut gefüllte Schatullen steht – kurzum, für konservative, arrogante und dünnhäutige Geldsäcke, wie die ärmeren Bürger es ausdrücken würden.

Die Mitgliedschaft in der Kompanie ist auf vornehme Patrizier und gestandene Handwerksmeister (die es selten wirklich weit bringen) beschränkt und zudem sehr kostspielig, denn nicht nur Waffen, Feld- und Paraderüstung müssen angeschafft werden, es ist auch bei Aufnahme und jeder Beförderung ein Empfang für die Kompaniegeschwister oder gar (bei Offiziersrängen) das ganze Regiment fällig, von sonstigen Zuwendungen für die Kriegs- und Festkasse ganz zu schweigen. Doch da die verschiedenen Offiziersränge zugleich Vorbedingung für die Wählbarkeit in städtische Ämter sind*, sind freie Stellen trotz allem sehr begehrt und mit Klüngel und Bestechung heiß umkämpft. Eine Besonderheit ist das sehr ruhmreiche, aber ebenso teure Amt des 'Bürgermarschalls', der eigentlich nur eine Funktion hat: am 15. und 16. Praios eines jeden Jahres die Parade des Bürgerheeres vor dem Kaiser anzuführen und sich im Jubel der Massen zu sonnen. Doch auch im Vorfeld, vor allem bei Turnier und Volksfesten ab dem 1. Praios, steht der alljährlich gewählte Bürgermarschall im Mittelpunkt des gesellschaftlichen, wenn auch nicht des politischen Lebens in ganz Gareth und kann selbst mit einer Einladung zu höfischen Ereignissen im Kaiserpalast rechnen.

Die großen Familien

Neben den reichen Zünften und den wehrhaften Bürgerkompanien gibt es auch in Gareth einige Patrizierhäuser, die beträchtlichen Einfluß und oft eine reiche Geschichte haben. Diese Familien sind in der Stadt das, was der Adel auf dem Lande ist, und verfügen über eine genauso lange Geschichte wie manche Dynastie.

Essenz: für eilige Leser – die Grundidee des Hauses

Machtbasis: die Grundlagen des Einkommens und Einflusses

Methoden: übliche Vorgehensweisen zur Mehrung oder Erhaltung des Einflusses

Auftreten: kurzer Darstellungshinweis

Einige wichtige Mitglieder: das Familiennobelpaar und eventuell bedeutende Verwandte. Die Familie kann beliebig viele weitere Frauen und Männer auf anderen Posten umfassen.

Bughog

Essenz: Das rahjatreue Haus Bughog stellt die Schlichter hinter den Kulissen.

Machtbasis: Seit Eslam I. besitzen die Bughogs die Kaiserthermen. Diplomatie und Gewandtheit inmitten des Adels sind da unerlässlich und werden den Kindern des Hauses schon mit der Muttermilch eingelöst. Da die Eigner der heißen Quellen die Arbeit in und an den Becken und Erholungsräumen meist als unter ihrer patrizischen Würde betrachten, findet man viele Sprößlinge des Hauses auch in diversen Posten der kaiserlichen, königlichen oder auch städtischen Verwaltung, wo es auf gesellschaftliche Eleganz und Beweglichkeit ankommt. Gerne vermitteln die Bughogs Gespräche zwischen den Gareth'schen Würdenträgern und Mächtigen in der Kaisertherme. Das sprudelnde Wasser lockert die Zungen, sorgt für eine zwanglos-heitere Atmo-

*Kandidaten für das Ratsherrenamt müssen es mindestens zum Weibel, für Amtsherrenposten zum Hauptmann und für den Bürgermeisterposten gar zum (ehrenhaft pensionierten) Oberst des ganzen Regiments gebracht haben.



sphäre und spült zudem viele Steuerdukaten in die Familienkassen.

Methoden: Kunden und 'Klienten' das Gefühl von Luxus, Frieden und Sicherheit vermitteln; ruhestörende Konflikte entschärfen, dafür größtmögliche Vorteile oder Entlohnung einstreichen. Zur Schlichtung ist oft sanfter Druck nötig, und zur Beschaffung geeigneter Druckmittel werden nicht selten vertrauenswürdige Abenteurer angeworben.

Auftreten: weltgewandte Stutzer

Einige wichtige Mitglieder:

- Tirion, Hauspatriarch und Direktor der Thermen, Ratsherr
- Olortisa, seine Schwester, Kanzleirätin für Steuerwesen in der Kaiserlichen Schatzkammer
- Mirfan, sein Sohn und Erbe, Sprecher der (unzünftigen) Badergilde
- Rahjalieb, seine jüngere Tochter, Geweihte und Bademeisterin des Rahjatempels

Burkherdall

Essenz: die groben Burkherdalls sind unbeliebte Geldscheißer und Miethaie mit Unterweltkontakten

Machtbasis: Weitreichender Grundbesitz im Südquartier ist die Grundlage des Reichtums der Burkherdalls. Als Besitzer vieler heruntergekommener Häuser sind sie der Schrecken ihrer Mieter. Gern vermieten die Burkherdalls an Stadtfremde und verzweifelte Flüchtlinge aus Tobrien zu horrenden Preisen. Dazu kommen Geschäfte mit nahezu allem, was Geld bringt und gerade noch legal ist – und aufgrund ihrer Skrupellosigkeit hat die Familie oft einen Vorteil gegenüber der Konkurrenz. Bei den übrigen Patriziern, aber auch den Zünften, werden die Burkherdalls verachtet oder verabscheut, aber insgeheim doch wegen ihrer Entschlossenheit und ihres Erfolges beneidet.

Methoden: Wer im Südquartier arbeitet, muß mit der Unterwelt rechnen – und die Burkherdalls haben sich mit ihr arrangiert. Formelle (und damit nachweisbare) Verbindungen zu den Verbrecherkartellen gibt es per se nicht, doch es kommt halt zufällig zu Einbruchsserien oder Überfällen bei Geschäftsrivalen oder aufmuckenden Kunden und Mietern.

Auftreten: laut, penetrant, protzig, neureich

Einige wichtige Mitglieder:

- Etzel, der Patriarch. Seit er eine voreilige und irrige Anklage widerlegen konnte, er sei Tasfarelel-Paktierer, ist er vor Gericht fast unangreifbar. (Die Ankläger sind übrigens inzwischen alle bei Unfällen oder Raubüberfällen ums Leben gekommen.)
- Magda, seine über alles geliebte, verzogene Tochter mit teuren und zu seinem Verdruß widernatürlichen und auch illegalen Interessen. Verlieren oder verzichten hat sie nie gelernt.
- Tassel, sein Bruder, der Bettelvogt Gareths

Groterian

Essenz: ein uraltes Haus mit unerschütterlich bürgerlichen Traditionen

Machtbasis: Der Reichtum der Groterians basiert auf uraltem Grund- und Bodenbesitz in und um Gareth. Marsilia Groterian war Rauls Waffengefährtin, als er noch kein Kaiser war, und sprach später gegen seine Anordnung, daß das Wahlkaisertum zu einem erblichen würde. Seitdem haben sich die Groterians durch beinahe sprichwörtlichen Stolz ausgezeichnet, der nie verißt, daß auch Raul der Große einst Garether Bürger war.

Methoden: Der Reichtum ist zu groß, um von Wirtschaftsschwankungen bedroht zu werden oder auch nur tagtägliche Arbeit zu erfordern. Das Interesse der Groterians richtet sich vor allem darauf, die Bedeutung der Bürger sowie der Reichsstädte zu mehren und dadurch selbst noch an Ansehen und Reichtum zu gewinnen. Zu diesem Zweck haben sie massiv die Gründung des Reichsstädtebundes und der Garether Kaufherren-Gilde (eines losen Handelsverbunds reicher Kaufleute) gefördert und streben nach dem Bürgermeisteramt für ein Mitglied ihrer Familie.

Auftreten: unbeugsamer Bürgerstolz und höchstkultivierte Arroganz

Einige wichtige Mitglieder:

- Hanna, Hausmatriarchin, mehrmalige Bürgermarschallin
- Amilia, ihre Tochter, ehrgeizige Siegelherrin Gareths

Karfencck

Essenz: ein uralt-ehrwürdiges Haus, heute nur noch eine Marionette der Zünfte

Machtbasis: Dieses altehrwürdige Kornhandelshaus war einst reich und mächtig, da es die Versorgung der Metropole mit dem wichtigsten Grundnahrungsmittel nahezu kontrollierte. Widrigkeiten vom Verlust des Lieblichen Feldes bis zum Chaos der kaiserlosen Zeit ließen den Reichtum immer mehr schwinden. Auch wenn die Karfenccks heute noch einen Großteil der nach Gareth gebrachten Getreidesäcke befördern, sind sie jetzt im Würgegriff ihrer besten Kunden, der Bäcker und Brauer, deren Interessen sie allerorten zu vertreten haben. Doch trotz aller Widrigkeiten hat sich die Familie bislang erfolgreich bemüht, daß nach außen hin der Schein des mächtigen Patrizierhauses aus vor-raulischer Zeit gewahrt bleibt.

Methoden: Würde zeigen und den Schein wahren, lieber noch weiter verschulden als auf die Standessymbole verzichten. Erst in letzten Jahren gibt es wieder Bestrebungen, den Status zu benutzen, um ein lukratives Land- oder Reichsamt für die Familie zu erlangen und darüber den langsamen Wiederaufstieg einzuleiten – und immerhin wurde Patriarch Trautman bereits von seinen 'Gönnern' in den Zünften zum Bürgermeister gemacht.

Auftreten: würdig, nobel, erhaben, in vielen alltäglichen Dingen erschreckend unbeholfen



Einige wichtige Mitglieder:

- Trautman, der Familienälteste und langjährige Bürgermeister der Stadt Gareth, blaß, blutleer, vergeistigt und resigniert – das Kind einer uralten Familie
- Darline Edle von Mirbusch-Karfenck, seine Schwiegertochter aus gleichfalls armem Adel, die erst nach der Vermählung die wahre Lage erkannte und nun entschlossen ist, trotz der Resignation der übrigen Familie den Karren aus dem Dreck zu ziehen

Stoerrebrandt

Essenz: Das Festumer Magnatenhaus hat in den letzten Jahren seine Präsenz erheblich verstärkt, nicht unbedingt zur Freude der Alteingesessenen

Machtbasis: Großhandel mit allem, gute Beziehungen bis zum Hochadel

Methoden: die Garether Vertreter sind bestrebt, ihre dominante Stellung in Festum und anderen Städten möglichst schnell und kraftvoll auf Gareth zu übertragen, ehe sich die Alteingesessenen dagegen zusammentun. Dementsprechend direkt greifen sie zu Preiskriegen und nutzen ihren gewissen Einfluß bei Hofe aus, den sie noch aus Kaiser Hals Zeit haben. Es wird gemunkelt, daß sie über kurz oder lang, unter Stover Stoerrebrands zweitem Sohn Emmeran, ihren Schwerpunkt von Festum nach Gareth verlegen wollen – und Geld spielt anscheinend kaum eine Rolle.

Auftreten: gediegen, aber etwas bornisch-plump und vor allem zu direkt

Weitere wichtige Handelshäuser

In der Metropole Aventuriens vertreten zu sein, und an bestem Platze dazu, scheint für die meisten Handelsherren lebenswichtig. Vor allem entlang der Kaiser-Reto-Straße und der Rohal-Allee liegen die Kontore von über einem Dutzend der größten Magnaten, namentlich – etwa nach dem Reichtum gereiht – Paligan (Al'Anfa), Weyringer vom Berg (Kuslik), Dhachmani (Khunchom), Kolenbrander (Trallop), Gerbelstein (Mengbilla), Ongswin (Havena), Liegerfeld & Sandfort (Grangor), Klande

(Perricum), Rastburger (Havena) und Waltich (Beilunk). Weiters finden sich Dependancen der Nordlandbank und des Bankhauses Bosparan sowie das Büro des Maraskankontors, wiewohl dessen drei wahre Besitzer allesamt auch ihr eigenes Haus haben. Selbst die wohl reichste Reederei Tordilion (Belhanka) hat hier im Binnenland eine Repräsentanz im Hotel Alter Kaiser.

Neben all diesen Namen aus aller Herren Länder verblissen die der einheimischen Kaufherren fast völlig: Kein Kaufmann im Herz des Riesenreiches hat jemals mehr als einen Bruchteil des Vermögens erworben, das die Magnaten in den Hafen- und Freistädten schaffen konnten. Selbst die Fernhändlerin Ysilda Merkan, die von ihrem Vater Antil einträglichste Routen nach Fasar geerbt hat, kann sich nicht einmal mit Rastburger messen.

Der Stil der Kontore gleicht einander verblüffend, nur Details verraten dem Kenner gewaltige Unterschiede im Reichtum: Alle Häuser haben die breite Treppe, die große Halle, den Zierrat aus Messing und Glas, das Mobiliar aus Edelmholz und die seltsamen Konferenzzimmer – denn im Gegensatz zum Adel treffen Händler und Kunde ihre Entscheidungen stets zu zweit. In den Lagern der Kontore stapeln sich die Baumwolle aus der Goldenen Au, oft bereits zu garetischem Samt und Plüsch verarbeitet, Emaillewaren, Amphoren und Fässer mit Öl und die Silbergespinste der elfischen Schleiermacher. Und überall sieht man die kurzsichtigen, buckligen Schreiber, die grobknochigen Fuhrleute und die waffenstarrenden Söldner. (Den genauen Sitz der oben erwähnten Handelsniederlassungen können Sie, sofern keine konkreten Angaben vorliegen, nach persönlichem Geschmack auf dem Stadtplan markieren.)

Andere wohlhabende und wichtige Familien:

El-Nabab: arabisches Teppich- und Luxuswarenhändler

Ferrara-Eisenherr: die bekannteste mittelreichische Stellmacherei für Luxuskutschen

Fuxfell: Fernhändler und Geldverleiher und -wechsler

Mallorn: Bürokraten und Verwalter

Munter: Fernhändler und Kartographen

Okenheld: Fernhändler, v.a. Spediteure

Paligan: die al'Anfanische Sippe der alten Kaiserin, Kolonialwarenhändler und Spione

Seelander: die reiche Hoteliersdynastie

te Ghune: Rechtskundige und Bürokraten



Hauptstadt des Verbrechens

In der Kapitale ist alles viel größer, schöner und geordneter – so auch das Verbrechen. Während in Städtchen wie Albenhus oder Ragath vielleicht ein halbes Dutzend Diebe und Einbrecher ein karges Auskommen finden, bietet allein die schiere Zahl von mehr als 100.000 potentiellen Opfern einen fetten Weidegrund für Verbrecher jeglicher Profession, seien es Taschendiebe oder Fassadenkletterer, Hehler oder Fälscher, Zuhälter oder Gifthändler, Betrüger oder Erpresser.

Dazu kommt, daß die Zahl der Opfer sowie die unübersichtlichen Gassen des Südquartiers Schutz vor Entdeckung bieten und daß Diebesgut auf den Reichsstraßen genauso schnell aus der Stadt gebracht ist, wie illegale Waren auf demselben Weg nach Gareth hineingelangen.

Momentan haben drei Organisationen die Stadt unter sich aufgeteilt, wobei die 'Alte Gilde' gegenüber den 'Almadanern' und 'Tobriern' immer mehr an Boden verliert. Zwar sind regelrechte Bandenfehden nicht an der Tagesordnung, was sich sicher ändert, sobald sich die 'Alte Gilde' zu sehr in die Ecke gedrängt fühlt – und das kann bei dem rabiaten Vorgehen der beiden an-

deren Verbrecherorganisationen schon recht bald der Fall sein ... (Nebenbei: Dem unabhängigen Streuner sei geraten, sich mit einer der großen Banden gutzustellen – bisweilen sieht man auswärtige Spezialisten, vor allem unbekannte Gesichter, recht gern. Oder er beschränkt sich darauf, in Gareth zuzuschlagen und dann zu verschwinden, um die 'heiße Ware' andernorts zu verhökern, wie es der 'Panther von Elburum' – so genannt, weil er am Ort des Verbrechens stets den Scherenschnitt eines Raubkatzenkopfes zurückließ – zu tun pflegte.)

Die 'Alte Gilde'

Wie der Name schon andeutet, versteht sich die am längsten ansässige Verbrecherorganisation in der Tat als eine Art Diebesgilde (die es, das sollte hier noch einmal betont werden, in der Form, wie sie gerne in abenteuerlichen Geschichten dargestellt wird, in Aventurien nie gegeben hat): Sie ist mit Lehrlings-, Gesellen- und Meistergraden zünftig organisiert, wobei die Lehrlinge wie üblich die unbezahlten Schmutzarbeiten wie





Bettelei und Spitzeldienste (letztere häufig bei angesehenen Handwerksmeistern oder Händlern) übernehmen und nächstens in den Diebeskünsten unterwiesen werden. Erst als Geselle ist es einem erlaubt, auf eigene Raubzüge zu gehen, wobei der Rat der Meister jedoch die Opfer vorgibt, so daß besonders lukrative Unternehmungen natürlich in den Händen der alten Familien verbleiben und diejenigen, die der Gilde hohe Schutzgelder bezahlen, von den Raubzügen verschont bleiben. Trotzdem haben die Gildendiebe schon allein durch ihre Ausbildung ein recht gutes Auskommen und auch eine ordentliche Erfolgsquote.

Unzüftiges Verhalten (das reicht von der Offenbarung von Geheimnissen über Unterschlagung bis zu Einbruch bei 'Beschützten') wird streng bestraft, aber da man wegen der familiären Bindungen meist ohnehin die Kinder anderer Mitglieder als Lehrlinge und somit als Geiseln hat, sind solche Übertretungen selten.

Eine 'Gilde' dieser Art konnte nur so lange erfolgreich existieren, weil sie fast alle ortsansässigen Hehler in festem Griff hatte – wer Diebesgut gildenfremder Einbrecher und Räuber verkauft, riskiert (nachdem er einmal verwahrt und einmal zusammengeschlagen wurde), daß ihm der Rote Hahn aufs Dach gesetzt und 'ein zweiter Mund gezeichnet' wird – andere Strafen, gerade das Anschwärzen bei der Stadtgarde, wären entweder unzüftig oder zu riskant, da der Hehler natürlich viele Diebe oder gar deren Hintermänner verraten könnte.

Die Hehler führen natürlich ebenfalls einen Teil ihres Gewinns an die 'Alte Gilde' ab, genauso wie angesehene Handwerker und Gastwirte, die nicht Brand, Glasbruch oder verdorbene Ware riskieren wollen. Diese Schutzgelderpressung ist neben Taschendiebstahl und Einbruch der dritte wichtige Geschäftszweig der Gilde, deren sonstige illegale Aktivitäten (Siegelfälschung, Herstellung von Einbruchswerkzeug und Beschaffung von Giften) nur von den Gildenmitgliedern selbst genutzt werden. Das so zusammengeraffte Gildenvermögen wandert zum Teil in die schwarzen Kassen der Magistralen oder in die Säckel korrupter Gardisten, wird aber zum Teil auch für die Witwen- und Waisenkasse, also für die Altersversorgung der anerkannten Gildenmitglieder, verwendet.

Die Gilde ist schon seit den Zeiten Pervals in den Händen der Familien Altacker, Wagenhalter, Gutbrod, Steinsberg und Lastrano, die allesamt kleinere 'offizielle' Handwerksbetriebe, Fuhrunternehmen und Krämerläden betreiben und dabei jeweils recht zünftig tun (die Altackers und Steinsbergs sitzen im Rat der Stadt, Esindio Lastrano ist gar Speicherherr der Stadt und Helme Wagenhalter Hauptmann des Bürgerregiments). Neue Mitglieder, so sie nicht den fünf Familien entstammen, werden meist angeheiratet oder müssen auf dem Gesellenstatus verbleiben.

Der mittlerweile fast neunzigjährige Patriarch Sigman Gutbrod (siehe S. 52) hat zwar die Zeichen der Zeit – die Bedrohung durch die konkurrierenden 'Almadaner' und 'Tobrier' – erkannt, versucht aber immer noch, sich Phexens Gunst zu erkaufen, indem er der Kirche des Flinken von Mal zu Mal teurere und erlesenere Geschenke und Spenden zukommen läßt, doch scheint

der Gott davon nicht angetan zu sein. Wenn der 'Alten Gilde' nicht bald etwas wirklich Herausragendes zur Rettung ihres Einflusses einfällt, wird sie wohl bald von den neueren und offensiver agierenden Verbrecherorganisationen verdrängt werden – und es ist nicht anzunehmen, daß dieser Wechsel unblutig vonstatten gehen wird.

Die Almadaner

Die zweite große Gruppe von Verbrechern sind die sogenannten 'Almadaner', die seit dem Orkensturm in Gareth ansässig sind und sich in der Tat aus zugezogenen Puninern, Ragathern und Eslamsgrundern rekrutieren, weswegen sie auch gute Verbindungen in den Süden haben, was ihnen hilft, die von der 'Alten Gilde' lizenzierten Hehler zu umgehen.

Seit etwa zehn Jahren versuchen die Almadaner, die sich schnell eingelebt haben, den Ortsunkundigen und Neubewohnern, vor allem den wohlhabenderen Flüchtlingen, durch allerlei Kleinkriminalität das Geld aus der Tasche zu ziehen: Taschendiebstahl, Wett- und Wohnungsbetrug, manipuliertes Glückspiel und Zuhälterei sind ihre Haupteinnahmequellen, ja, selbst beim Bettelvogt haben sie sich einige lukrative Plätze erkaufte oder erschwindelt.

Auch die Almadaner ähneln der aus romantischen Erzählungen bekannten 'Diebesgilde' zumindest im äußerlichen Auftreten: Sie kennen obskure 'tulamidische' Aufnahmearten für neue Mitglieder, verfügen über einige geheime 'Gildenhäuser', in denen die Lehrlinge an Schellenkerlen und mit gezinkten Würfeln ausgebildet, in Atak und Füchsisch unterwiesen und schließlich einer harten Prüfung unterzogen werden.

Das romantische Bild klärt sich jedoch recht schnell, wenn man einmal die erste Leiche gesehen hat, die von den Almadanern 'öffentlich zur Schau gestellt' wurde, denn wer die internen Gesetze überschreitet, für den gibt es keine Strafe außer dem Tod: Abgeschnittene Zungen und ausgestochene Augen kennzeichnen den Verräter, abgehackte Hände denjenigen, der sich privat bereichert und den geforderten Anteil unterschlagen hat. Auswärtige Diebe und Betrüger, die im Almadaner Revier 'wildern', müssen mit ähnlichen Strafen rechnen, wenn sie erwischt werden – und der Arm der Almadaner reicht angeblich sogar bis in die städtischen Gefängnisse.

Einige Almadaner haben sich auch auf den Meuchelmord spezialisiert, und wenn man in Gareth einen unliebsamen Konkurrenten aus dem Weg schaffen will, ist eine Nachricht an den 'Magnaten' Alrik Ragather, das Oberhaupt der Almadaner (s. S. 52), der sicherste Weg – solange die freundliche Bitte um die Auflösung einer Querele von einer entsprechenden Summe blinkenden Goldes begleitet ist.

Die Tobrier

Die dritte Gruppe der 'organisierten Verbrecher' ist gleichzeitig die neueste: Ursprünglich mit traviagefälligen Absichten als Schutzbund der rechtlosen Flüchtlinge aus den vom Feind eroberten Ostländern gegründet, geriet sie alsbald sowohl mit den



bürgerlichen Zünften als auch den 'Gilden' der Verbrecher aneinander. Wenn zünftige Kontrolleure eine (nicht angemeldete) tobrische Schneiderwerkstatt schlossen und den Handwerker seines Auskommens beraubten, brannte am Tag darauf das Lager eines Hofschneiders; wurde der tobrische Handwerker gar mißhandelt (was auch nicht selten vorkam), lagen Tags drauf die Leichen der Zünftigen mit eingeschlagenem Schädel im Straßendreck. Den Schutzgelderpressern der 'Alten Gilde' oder der 'Almadaner' erging es nicht besser.

Die ersten Taten der Tobrier waren zwar von einem kruden Rechtsbewußtsein getragen, doch nahmen sich die Neuankömmlinge damit selbst jegliche Möglichkeit, sich in irgendeiner Form in die Gareth Order einzupassen – und so verlegten sie sich endgültig darauf, mit außer-gesetzlichen Aktivitäten ihr Silber zu verdienen. Mittlerweile stellen sie neben einer dritten Hehlerfraktion, die vor allem gefährliche (und daher verbotene) Rauschmittel und Gifte vertreibt, vor allem all jene Handwerker, die illegale Waren herstellen oder veredeln: Siegel- und Dokumentenfälscher, Alchimisten, Würfelzinker, Fallensbauer und Trickwaffenschmiede. Natürlich müssen auch diese Handwerker (ebenso wie die eher gewöhnlichen, nichtsdestotrotz eigentlich verbotenen Betriebe im Südquartier) Schutzgelder zahlen, wobei die 'Ysilische Steuer' in der Tat für den Schutz vor Übergriffen rivalisierender Banden ausgegeben wird. Mit Einbruch und Taschendiebstahl haben die Tobrier bisher wenig am Hut, auch wenn tobrische Banden in letzter Zeit die Straßen um Gareth unsicher machen. Viele tobrische Aktivitäten wären ohne die Anlieferung von Rohmaterialien kaum möglich, und so vermutet die Criminal-Cammer, daß die Al'Anfaner, die im Gefolge der Kaiserinmutter in die Stadt gekommen waren, ihre schützende Hand über die Tobrier ausstrecken und über sie ihre Gifte und Rauschmittel verkaufen lassen.

Anführerin der tobrischen Verbrecher ist Ifirnja von Mundtbach (s. S. 52). Die Tobrier haben nichts zu verlieren (oder glauben dies zumindest) und sind daher gleichermaßen draufgängerisch wie brutal, was sich auch darin äußert, daß sie mehrere Verstecke in der Dämonenbrache haben sollen und ihnen ein (nicht-tobrisches) Menschenleben nichts zählt – Auftragsmord ist allerdings nicht ihr Metier.

Die tobrischen Banden sind bei ihren Landsleuten trotz aller Untaten recht angesehen, was jedoch momentan dazu führt, daß alle tobrischen Flüchtlinge von den alteingesessenen Garethern als Schlagetots und Giftmischer betrachtet werden.



Straßenbanden in Südquartier und Meilersgrund

Als letzte Gruppe müssen – neben den vielen 'unorganisierten' Einbrechern und Beutelschneidern – noch die etwa zwei Dutzend kleineren Straßenbanden mit insgesamt etwa 200 Mitgliedern genannt werden, die vor allem die Stadtteile Südquartier und Meilersgrund unsicher machen und die von der 'Alten Gilde' und den 'Almadanern' gerne als 'Völlstrecker' – also als Schlägerhaufen – eingesetzt werden. Ansonsten bestreiten sie ihren kargen Lebensunterhalt mit ein wenig Schutzgelderpressung bei örtlichen Krämern, Straßenraub in den verwinkelten Gassen und illegaler Bettelei. Sie sind jeweils nur in einer oder zwei Nachbarschaften aktiv, schlecht bewaffnet und meistens eher feige zu nennen.



Die Gegenseite

Die fehlende Stadtgarde

Mit einer Kopfstärke von 250 Personen ist die Stadtgarde – zumindest während der jährlichen Bürgerheerparade – eine imposante Truppe, was jedoch nicht darüber hinwegtäuschen kann, daß sie – zumal in letzter Zeit – nicht mehr in der Lage ist, des Verbrechens Herr zu werden. Zum Einen können die in blaue Mäntel gekleideten und mit rotem Barett geschmückten Gardisten nur wenige Viertel patrouillieren (und Meilersgrund und Südquartier gehören normalerweise nicht dazu), da die meisten von ihnen vor öffentlichen Gebäuden Wache schieben oder mit Bagatellfällen beschäftigt sind. Zum Anderen sind die Gardisten schlecht genug bezahlt, um gegen entsprechende Geschenke auch gern einmal wegzusehen, wenn in graue Mäntel gekleidete Fasadenskletterer durch die Straßenschluchten huschen.

Spießbürger und Bürgerwehr

Die eigentlichen Ordnungshüter in den Nachbarschaften sind jedoch die organisierten Spießbürger und Bürgerwehren, die die Türmer, Nachtwächter und Brandwarte stellen und meist binnen kürzester Zeit zusammengetrommelt werden können. Allein die schiefe Präsenz solcher Trupps verhindert in Alt-Gareth, daß die Nachbarschaften in Anarchie versinken, wie dies an etlichen Stellen im Südquartier und in Meilersgrund der Fall ist. Üblicherweise sind die Bürgerwehren mit Knütteln bewaffnet, aber wenn eine Diebesbande es nächstens einmal zu dreist treibt oder wenn die Schutzgeldsammler der "Tobrier" zu offensichtlich vorgehen, dann werden die Bürgerwehren auch aus den Arsenalen der Zünfte mit Armbrüsten und Säbeln ausgestattet.

Für Helden mag es interessant sein zu wissen, daß die Spießbürger in ihren Nachbarschaften übermäßig Bewaffnete, die sich nicht durch einen Kriegerbrief ausweisen können – fremdes Söldnervolk, Zauberer und ähnliche –, ausgesprochen ungern sehen und daß sie durchaus das Recht haben, dubiose Personen vom Fleck weg zu verhaften und bis zur Klärung der Angelegenheiten durch einen Richter in Gewahrsam zu nehmen.

Die Garethische Criminal-Cammer

Wie erwähnt, ist die Aufgabe der Stadtgarde und der Bürgerwehren nicht mehr und nicht weniger als die Aufrechterhaltung der öffentlichen Ordnung – die wirkliche *Aufklärung* von Verbrechen fällt nicht in ihren Bereich. Wenn ein Dieb, Mörder,

Brandstifter oder Brunnenvergifter auf frischer Tat ertappt oder durch eindeutige Indizien oder Zeugenaussagen unbescholtener Bürger überführt werden kann oder wenn aus einem Kreis von Verdächtigen der wahre Täter vor den Augen der Praiosgeweihtenschaft herausgefunden werden kann – gut. Wenn nicht – auch gut, denn das nächste Verbrechen harret schon der (Nicht-)Aufklärung.

Zumindest bis vor vierzehn Jahren. Denn seit dieser Zeit hat die Garethische Criminal-Cammer, eine etwa 50 Köpfe starke Abteilung der Stadtgarde, Quartier im ehemaligen *Hotel Tobrischer Hof* (siehe Seite 14) bezogen und das Gebäude zu einem hesinde- und praiosgefälligen Zentrum der Verbrechensaufklärung gemacht – der ersten und einzigen aventurischen 'Kriminalpolizei'. Leiterin der Criminal-Cammer ist Ihre Gnaden und Exzellenz Gerhalla Isenbrook (s. S. 51).

Die Cammer gliedert sich in sechs Ämter zu jeweils fünf Personen, die von einem 'Rechtswahrer' geführt werden. Ein einzelnes Amt ist jeweils mit einem Fall oder einer Fallserie beschäftigt, ohne daß sich bislang irgendwelche Spezialisierungen ergeben hätten; selten einmal arbeiten zwei Ämter an einem Fall. Das siebte Amt, das sich auf die Aufklärung magischer Verbrechen spezialisiert hat, besteht gänzlich aus Magiern, und wenn auch magische Hilfsmittel der Beweisführung vor Gericht nicht anerkannt werden, reicht die magisch zusammengetragene Beweislast oft aus, um einen Täter zu einem Geständnis zu bringen oder schlußendlich mit 'weltlichen' Indizien zu überführen. Die anderen Mitglieder der Criminal-Cammer beschäftigen sich mit der eingehenden Untersuchung von Fundstücken, mit Anatomie und Waffenkunde und der Erstellung einer Verbrecher- und Verbrechens-Kartei, um aus Ähnlichkeiten zu früheren Fällen potentielle Verdächtige auszusieben. Außerdem laufen hier auch die gesammelten Informationen bezahlter Zuträger zusammen, die sich auf den Straßen umhören und gute Beziehungen zu Hehlern, Bettlern oder sogar Mitgliedern der 'Alten Gilde' haben.

Die bisherigen Erfolge der Criminal-Cammer haben dazu geführt, daß sich in den letzten Jahren immer häufiger Reichs- und Provinzstädte (ja, einmal sogar der Markgraf von Warunk) beim Gerichtsherrn der Stadt (denn diesem, nicht dem Waffenherrn ist die Criminal-Cammer unterstellt) um Hilfe und Beistand anfragen, wenn ein spektakuläres Verbrechen nicht aufgeklärt werden kann.

Üblicherweise leistet der Gerichtsherr dann – gegen einen fürstlichen Obolus, versteht sich – Amtshilfe und entsendet ein komplettes Amt zur Aufklärung der Angelegenheit.



Die Zünfte – Orden des Ingerimm

Eine Gareth'sche Handwerkszunft ist weit mehr als nur ein Interessenverband von Berufskollegen: Die 24 anerkannten Zünfte sehen sich mehr als Laienorden einer Gottheit und ihres Heiligen, der mit dem jeweiligen Gewerbe verbunden ist. Zünfte regeln daher nicht nur, wie das Gewerbe auszuüben ist und welche Qualität gewahrt werden muß, sie stellen auch eine geistige Großfamilie der Handwerker dar und begleiten ihr Leben außerhalb der Arbeit und bis hin zum Tod: Die Zunft feiert Geburten, Hochzeiten und Bestattungen ebenso gemeinsam wie die Jahresfeste ihres Heiligen. Invalide Meister und Hinterbliebene werden aus der Zunftkasse versorgt, und nach altem Brauch haben alle Zünfte eine eigene Tracht auch für die Freizeit und dürfen eine Fahne, ein Wappen und ein Siegel führen.

Gemäß altem Recht stellen die Zünfte umschichtig Soldaten für die Stadtmiliz wie auch Kämpfer, Soldaten und Troß für das Königlich Gareth'sche Schanzregiment, die von den Patriziern und Adligen spöttisch so genannte 'Maulwurfsgarde'. Aus dem Zunftwesen haben zudem etliche Redewendungen Eingang in die Allgemeinsprache gefunden. So ist "jemandem das Handwerk legen" die schwerste Strafe für einen Meister, "sauer werden" das größte Unglück eines Brauers. Niemand darf einem Metz "die Arbeit abnehmen", wenn er seinen Meißel einmal an einem Stein angesetzt hat ...

Innerhalb der Zünfte herrscht jedoch keineswegs Gleichberechtigung aller: Die Zünfte wachen streng über Vorrechte und Geheimwissen, und entsprechend schwierig ist es, Aufnahme zu finden – und ohne ein stattliches Lehrgeld, das die Eltern dem Lehrmeister zahlen müssen, geschieht gar nichts. Die Lehrlinge eines Handwerkes sind wie Novizen ohne Mitspracherecht und gelten als unfreie Mündel ihrer Gilde, die sie einem Lehrmeister zuweist. Das Leben eines Lehrlings ist hart, wie bei Rekruten und Scholaren sind Schläge an der Tagesordnung, und auch wenn diverse Zunftordnungen ausdrücklich verbieten, den Lehrling mehr als Handlanger einzusetzen als zu unterweisen, geschieht das doch immer noch sehr oft. Jedes Jahr läuft mehr als ein Lehr-

ling seiner Zunft davon, weil er die harte Arbeit und das schlechte Leben nicht aushält und lieber auf die Geschichten der Barden vom Abenteuererleben hört – und dann verfällt auch schnell sein Lehrgeld von oft vielen Dukaten, das seine Eltern in die Zunftkasse bezahlt haben.

Wer hingegen die – je nach Gewerbe – 5 bis 7 Jahre Lehrzeit durchsteht, der darf mit etwa 17 Jahren seine Gesellenstück machen. Findet es bei dem lehrenden und dem beschauenden Meister Anklang, dann wird der Lehrling in einer letzten rauhen Zeremonie "freigesprochen", kann den Wanderstab ergreifen und "auf die Walz gehen": Denn die meisten Zünfte fordern vom

Gesellen eine eigenständige Fortbildung durch mehrjähriges Wandern im ganzen Reich, wo er bei den Handwerkern anderer Städte auf zeitweilige Beschäftigung hoffen darf, um auswärtige Techniken kennenzulernen. Auch in dieser Zeit gehen einige dem Handwerk verloren, weil sie die Abenteuerlust packt. Wer nicht auf Wandschaft geht, kann später nur "Gnadenmeister" werden. Vor seinem Haus wird die Zunftlade bei Umzügen dann nicht abgeladen, sondern nur vorbeigetragen. (Die Lade ist Aufbewahrungsort für Urkunden und hat stets mehrere Schlösser, deren Schlüssel bei verschiedenen Meistern in Verwahrung sind.)

Die Gesellen stellen die große Masse der Zunftmitglieder, sie sind frei, aber ohne besonderen Einfluß auf die Zunftführung. Die allermeisten Handwerker bleiben sogar

Zeit ihres Lebens Gesellen, denn Meisterwerkstätten sind dünn gesät: Um preisdrückende Konkurrenz zu vermeiden, darf nur die Zunft selbst über die Einrichtung neuer Werkstätten verfügen und dann einen würdigen Gesellen auswählen, seine Meisterprobe abzulegen.

Die Meister lenken die Geschicke der Zunft, sie gebieten über Werkstätten mit bis zu zehn Gesellen und drei Lehrlingen und wählen je nach Zunftordnung einen Vorsteher samt Stellvertre-





tern, die die Zunft nach außen vertreten, die wohlgefüllte Zunftkasse verwalten und das Zunftsigel und das Archiv verwahren. Die reicheren Zünfte besitzen zudem einen festen Zunftgeweihten der jeweiligen Hauptgottheit, die natürlich fast immer Ingerimm ist – nur die exotischen Zünfte wie zum Beispiel die der Schreiber oder Kurtisanen verehren vor allem Hesinde oder Rahja.

Zunftjustiz

Bei Streitigkeiten zwischen Zunftgeschwistern entscheidet stets der Zunftmeister als erste und oft auch letzte Instanz – doch außerhalb der Zünfte besitzen die Handwerke einige Rechte, die von den kräftigen Gesellen gerne durchgesetzt werden: So ist es nun einmal verboten, ein zünftiges Handwerk auszuüben, wenn man nicht der Zunft angehört, ihren Regeln folgt und vor allem Zunftabgaben leistet. Wer dennoch so etwas tut, der wird 'Pfüscher' und 'Störer' genannt und darf von den Zünftigen ohne

weiteres verjagt und dabei verprügelt werden; die Zunft der Brenner gar hat theoretisch immer noch Kaiser Valpos Zusage, sie dürfe auf frischer Tat erappte Schwarzbrenner "vom Leben zum Tode befördern, wenn ihr Brannt gekostet und für schlecht befunden ist."

Gerade in den äußeren Stadtteilen wie dem Südquartier gibt es natürlich Pfüscher und Stückwerker zuhauf, die ihre Waren nach Alt-Gareth tragen und dort als gebrauchte Billigstücke an den Mann bringen, denn darauf erstreckt sich kein Zunftprivileg. Doch wenn einmal ein Pfüscher auffällt, dann sind schnell einige Gesellen mit Knüppeln zur Stelle, und es entspannt sich ein Schauspiel, über das noch einige Tage geredet wird. So kennen wir aus jüngsten Tagen die *Morithat vom Gildenrecht* aus der Feder des Minnesängers Efferdlob, der anschaulich das grausige Schicksal der Bauerntochter Harika schildert, die in zu kecker Kleidung in die Hände ausgerechnet der Rotseidenen Gilde fällt und von den Kurtisanen für ihre vermeintliche Pfüscherei hart bestraft wird.

Die zweimal zwölf 'Guten Gewerbe'

Die Großen

Diese zehn Zünfte umfassen mehr als zwei Drittel aller Lehrlinge, Gesellen und Meister Gareths, denn sie erzeugen die Masengüter, die nicht nur die 180.000 Garether tagtäglich benötigen und benützen, sondern die auch weit ins dichtbesiedelte Umland vertrieben werden. Diese Zünfte machen ihr Geld mit Stückzahlen in den Hunderten, nicht mit Einzelstücken. Im Stadtrat haben sie erheblichen Einfluß, auch wenn der einzelne Meister oft von den elitären Kunsthandwerkern wie Glasbläsern oder Goldschmieden etwas geringgeschätzt behandelt wird.

Die Zunft der Bäcker

Privilegien: Bereitung und Verkauf von Brot, Kuchen und Zuckerwerk

Zunftheilige: Hl. Dythlind, eine Heilige der Travia

Wichtige Mitglieder:

- Zunftmeisterin Helke Meeltheuer, habgierig und scharf hinter jedem Bruch von Zunftprivilegien her

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Besonderheiten: Brot ist das Grundnahrungsmittel der Mittelreicher, und die Zunft der Brotbäcker ist nicht nur groß, sondern auch reich – nicht zuletzt dank eines Privilegs, nach dem alle privaten Backöfen zum Schutz vor Feuersbrünsten von der Zunft als sicher abgenommen werden müssen, was selten geschieht und kostspielig ist.

Für den Zuckerguß auf dem Gebäck sorgt buchstäblich das Vorrrecht, Törtchen, aber auch anderes süßes Naschwerk herzustellen.

Die Zunft der Brauer und Brenner

Privilegien: Herstellung und Großverkauf von Malz, Bier, Wein und Branntwein

Zunftheiliger: Hl. Valpo mit dem Kelche

Wichtige Mitglieder:

- Zunftmeisterin Elsebeth Süßbier, rund und gemütlich, dabei eine harte Feilscherin und Geschäftsfrau

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Besonderheiten: Die Brauerzunft hat in den letzten Jahrhunderten nicht per Privileg, sondern einfach durch ihren Reichtum eine große Zahl der Schenken und Tavernen Gareths erworben oder begründet, die nun an die jeweiligen Wirte vermietet werden, was der Zunft einen weiteren großen Geldstrom einbringt. Das Garether Bier, ein helles Ferdoker Brauart, wird vor allem in der Stadt getrunken – und auf Einfuhren aus anderen Städten darf die Zunft Zoll erheben. Mit den Apothekern gibt es einen schwelenden Streit über die Herstellung diverser, als heilsam angepriesener Frucht- und Kräuterliköre, in dem sich derzeit die Brenner behaupten können – nicht zuletzt dank sehr weiter Privilegien aus der Zeit Kaiser Valpos.

Die Zunft der Fleischer und Räucherer

Privilegien: Verkauf von Schlachtfleisch, Herstellung von Hartwurst, Räucherschinken und Pökelfleisch

Zunftheiliger: Hl. Helmbrecht

Wichtige Mitglieder:

- Obermeister Dirion Beinhacker, der ebenso fett wie muskulös



und stolz auf seine durch üppigsten Fleischgenuß erworbene Gicht ist

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Besonderheiten: So reich ist die Stadt Gareth, daß hier bei vielen Familien mehrmals in der Woche Fleisch gegessen wird. Dem entsprechend reich ist auch die Zunft, die zudem lukrative Verträge für Dauerwürste und Pökelfleisch mit der Armee und einigen Großhändlern besitzt. 'Typisch garethisch' ist aber auch die unüberschaubare Zahl der kleinen Garküchen, die den ärmeren Garethern Metzelsuppe, Brühwürste oder Kuttelhaschee bieten und entweder direkt von der Zunft verpachtet werden oder ihr heftige Abgaben zahlen.

Dazu kommen noch Weidegründe samt Herden in ganz Garethen, Darpatien, sogar Weiden – die Fleischerzunft Gareths besitzt mehr Land als mancher Graf.

Eigentlich ist das Schlachten, Ausbluten und Ausdärmen von Großvieh auf den Straßen und Gassen Gareths verboten und soll möglichst in den zunfteigenen Schlachthöfen in Meilersgrund geschehen, doch die Zunftmeister sind notorisch lauffaul und rechnen neben Hühnern, Schafen und Ziegen oft auch Ferkel und Kälber mit zum Kleinvieh, dessen blutige Überreste dann auf den Straßen zu finden sind.

Die Zunft der Gerber und Kürschner

Privilegien: Herstellung und Verkauf von Leder und Pelzen, Entleeren von Nachttöpfen

Zunftteilige: Hl. Waliburia

Wichtige Mitglieder:

- Zunftvorsteher Maselrich Lederer, eitel, stets in Samtleder mit Pelzbesatz zu sehen, schämt sich insgeheim für die unappetitlichen Züge seines Gewerbes

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Besonderheiten: Eine ebenso wichtige wie unappetitliche Aufgabe der Gilde ist die Sorge für die öffentliche Reinlichkeit; dergestalt, daß sie die Pflicht haben, Lehrlinge oder Gesellen mit großen Bottichen umherzuschicken, die morgens den Inhalt der Nachttöpfe einsammeln und zu den Gerbegruben bringen.

Die Gerberzunft hat stets ein besonderes Verhältnis zu den Schustern und Sattlern, deren wichtigste Zulieferer sie ja sind. Derzeit ist es wegen persönlicher Animositäten zwischen den Zunftmeistern erheblich getrübt. Die Kürschnermeister der Zunft wiederum, deren Pelzarbeiten davon kaum betroffen sind, sehen diese Entwicklung voller Abneigung und erwägen die Neugründung einer eigenen Zunft, die als Lieferanten der Spießbürger und Adligen gewiß mehr als nur lebensfähig wäre.

Die Zunft der Grobschmiede

Privilegien: Herstellung von Eisen- und Kupferwerk, Bronze- und Zinnfiguren

Zunftteilige: Hl. Rhys von Abilacht

Wichtige Mitglieder:

- Zunftmeisterin Dirione Schwartzschmidt, stark und entschlossen, keine weiteren Abspaltungen zuzulassen; in dieser Sache sogar gewaltbereit
- Meister Moribert Kannemacher, beliebter Zinn- und Geschirrgießer, neumodisch, träumt von einer eigenen Geschirr-Manufaktur
- Meisterin Josmine von den Schlossern, sie wird als notorische Spielerin von der Dreizackbande gedrängt/erpreßt, eine eigene Zunft der Schlosser (und Uhrmacher?) ins Leben zu rufen

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Besonderheiten: Die Grobschmiede bilden eine der größten Zünfte der Stadt, denn ihre Produkte reichen von Hufeisen, Nägeln und Beschlägen über Kessel, Töpfe und Besteck bis zu Ketten und Werkzeugen. Doch die Gilde leidet stark darunter, daß fast jede besondere Form des Schmiedens sich alsbald als eigene Zunft abtrennen will und dies dank der Fürsprache der Ingerimm-geweihten auch schafft: Derzeit sind es einerseits die Schlosser, andererseits die Zinngießer, die nach Selbständigkeit streben – doch der Abschied dieser Gruppen würde die Zunftkasse erheblich treffen.

Die Zunft der Schneider

Privilegien: Anfertigung und Verkauf von Bekleidung, Bettzeug, Vorhängen u. a.

Zunftteilige: Hl. Ysinthe

Wichtige Mitglieder:

- Obermeister Pisidian Schneiderkötter, seit Kaiser Retos Zeiten im Amt, müde und unentschlossen

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Besonderheiten: Vom Hersteller schlichter Röcke für die Massen (oder das Heer) bis zum Gewandkünstler adliger Kunden reicht die Mitgliederschar der Zunft. Das Monopol erstreckt sich ausdrücklich nicht auf den Handel mit getragener Kleidung, und es gibt ernsten Ärger mit Schmugglern, die auf den Märkten oder über Pfandleihen billige Gewänder aus dörflichen Schneidereien verhöckern. Ein Lichtblick ist andererseits, daß die Zunft das Privileg hat, die Waffenröcke für die Eliteregimenter und die Königlich Garethischen Einheiten herzustellen. Um die Verteilung konkreter Aufträge auf die Meisterwerkstätten bricht allerdings nicht selten ein harter und intrigenreicher Kampf hinter den Kulissen los.

Die Zunft der Schuster und Sattler

Privilegien: Anfertigung und Verkauf von Lederwaren wie Schuhen, Sätteln, Zaumzeug, Handschuhen, Gürteln, Riemen, Beuteln und Taschen und Lederrüstungen

Zunftteilige: Hl. Sylvette



Wichtige Mitglieder:

- Obermeister Gishelm Schuhmacher, ein exzellenter Rüstungsmacher, aber notorischer Hitzkopf und Streithammel

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: ansehnlich

Besonderheiten: Wenig wäre über diese Zunft zu sagen, gäbe es nicht gerade Streit mit den Gerbern, die angeblich überhöhte Preise für ihr Leder verlangen. Als wäre das nicht genug, fordert der Gildenmeister zudem von der Rüstschmiede- und der Schneiderzunft, daß jegliches Lederwerk vom kleinsten Riemchen an als Auftrag an die Seinen gegeben werden muß.

Die Zunft der Töpfer

Privilegien: Herstellung und Verkauf von Keramik, Steingut und Irdenware

Zunftteiliger: Hl. Firunian von Reichsend

Wichtige Mitglieder:

- Zunftmeisterin Gurnhild Pottenbäcker, ein Heißsporn, die die Einfuhr von Porzellan aus Aranen mißbilligt und ihre Gesellen gern zu Unfällen mit auswärtigen Fuhrwerken anstachelt.
- Altmeister Angilbert Lehmkuhler, ein resignierter Mahner zu mehr Gelassenheit

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: hinlänglich

Besonderheiten: Durch die Kupferkessel und das Zinngeschirr der Schmiedezunft, die Pokale der Goldschmiede und der Glasbläser und das importierte Porzellan der Aranischen Handelskompanie hat die ehrwürdige Töpfergilde den Kontakt zu den wohlhabenden Kreisen Gareths fast verloren – und das macht sich in allen Kassen bemerkbar. Die Nerven liegen bloß, und der letzte Zunftmeister wurde in Schande abgesetzt, weil er beim Zunftmahl auch Emaillegeschirr auf die Tafel setzte.

Die Zunft der Weber

Privilegien: Die Herstellung von Tuchen von Grobleinen bis Samt, Filzherzeugung (durch die Walker)

Zunftteilige: Hl. Alruna

Wichtige Mitglieder:

- Zunftmeister Bosper Leineweber

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: sehr groß

Besonderheiten: Gareths Samt ist geschoren oder ungeschoren (als Plüsch) eine der einträglichsten Spezialitäten der Zunft. Die Samterzeugung teilt sich Gareth nur mit Wehrheim, auf die Herstellung von Plüsch hat die Weberzunft (zumal nach dem Niedergang der Rommilyser Samtwebereien) ein reichsweites Privileg, das ihr immense Gewinne einbringt – Gareths Plüsch ist selbst in Al'Anfa, Aranen und im Horasreich begehrt. Die Beziehungen zu den Schneidern sind vorzüglich, was nicht zuletzt daran liegt, daß die beiden Zunftoberhäupter zutiefst, wenn auch unglücklich ineinander verliebt sind – aber keiner könnte sich eine Trennung von der Gemahlin erlauben.

Die Zunft der Zimmerleute und Küfer

Privilegien: Herstellung von Holzwaren aller Art, von Möbeln über Werkzeuge, Spielzeuge und Dachschindeln bis zu Treppen und ganzen Holzhütten; Fässern und Bottichen. Zur Gilde gehören auch die Dachdecker, Drechsler und Holzschnitzer.

Zunftteiliger: Hl. Maline

Wichtige Mitglieder:

- Zunftmeisterin Maraget Schreinemacher, wehleidig und für Klagen über zu hohe Abgaben ebenso wie für ihre übersteigerte Geschäftstüchtigkeit berüchtigt

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Besonderheiten: Die Zunft hat es (anders als die Schmiede) stets verstanden, Abspaltungen zu verhindern, nicht selten auch mit dem Kantholz. Nicht zuletzt die Herstellung von Fässern für den Versand von Schüttgütern macht die Holzarbeiter zu einer der reichsten Zünfte der Stadt. Allein der Holzmangel ist lästig, und das, wo sich doch ein so großer Wald vor den Toren der Stadt erstreckt ...

Klein, aber fein: Die Exoten und Spezialisten

Hier sind die Handwerke versammelt, die relativ wenige Werkstätten und Meister haben, weil sie eigentlich nur fortgeschrittene Spezialisierungen größerer Handwerke darstellen. Der Leser bemerkt gewiß, sich daß vor allem die ehrwürdige Schmiedegilde immer weiter aufgesplittert hat – denn die Kirche des Ingerimm unterstützte nur allzu gerne die Appelle von spezialisierten Meisterschmieden, sich in kleineren, elitären Zirkeln zusammenzutun zu dürfen.

Allgemein gilt, daß die Produkte dieser Zünfte meistens keine Massenwaren, sondern Kunst- und oft liebevolle Einzelarbeiten sind, die sehr hohe Preise erzielen und vor allem von den reichen Spießbürgern und dem Adel erworben werden, so daß die Gilden zwar klein, aber sehr wohlhabend und oft auch einflußreich sind.

Die Zunft der Apotheker

Privilegien: Herstellung von Kräutermixturen, Handel mit Heilkräutern

Zunftteiliger: Hl. Parinor, ein Heiliger der PERaine

Die Zunft der Bogenbauer

Privilegien: Herstellung und Verkauf von Armbrüsten, Bögen, Bolzen und Pfeilen

Zunftteiliger: Hl. Mikail von Bjaldorn, ein Heiliger des FIRun

Die Zunft der Färber

Privilegien: Anfertigung von Stoff- und Ölfarben, Tuschen und Tinte, Färben von Tuchen und Leder

Zunftteiliger: Hl. Thallian



Die Zunft der Glasbläser

Privilegien: Herstellung und der Verkauf von Glaswaren und -gefäßen, Glasscheiben und Spiegeln, das Einsetzen von Fenstern
Zunftheiliger: Hl. Zachariad

Die Zunft der Goldschmiede

Privilegien: Handel mit Edelmetallen und Edelsteinen, Herstellung von edelmetallern Schmuck und Geschmeide
Zunftheiliger: Hl. Bosper

Die Zunft der Graveure

Privilegien: Herstellung von Ziergravuren, Kupferstichen, Münzstöcken, Siegelstempeln und Drucktypen
Zunftheiliger: Hl. Coruna

Die Zunft der Harnischmacher

Privilegien: Herstellung und Verkauf von Harnischen, metallern Rüstzeug und Kettenpanzern
Zunftheiliger: Hl. Rondralieb

Die Zunft der Instrumentenbauer

Privilegien: Herstellung und Verkauf von Musikinstrumenten
Zunftheiliger: Hl. Aldifreid

Die Rotseidene Gilde der Kurtisanen

Privilegien: Anbieten von Liebensdiensten für Geld
Zunftheiliger: Hl. Xaviera, eine Heilige der Rahja

Die Schule der Schreiber

Privilegien: das Abfassen von Urkunden, Notariatsdinge
Zunftheiliger: Hl. Refardcon, ein Heiliger der Hesinde

Die Zunft der Seiler

Privilegien: Herstellung und Verkauf von Seilen und Tauen, Garnen und Netzen
Zunftheiliger: Hl. Stordian

Die Zunft der Steinmetze und Baumeister

Privilegien: Herstellung von gebrannten Ziegeln, Bearbeitung von Bruch- und Baugestein, Errichten von Gebäuden. Der Zunft sind die eigentlichen Baumeister angeschlossen.
Zunftheiliger: Hl. Thimorn

Die Zunft der Stellmacher

Privilegien: Anfertigung und Verkauf von Rädern und Fuhrwerken vom Handkarren bis zum Streitwagen
Zunftheiliger: Hl. Odelinde

Die Zunft der Waffenschmiede

Privilegien: Herstellung von Klingen- und Blattwaffen, Schneid-eisen und Messern
Zunftheiliger: Hl. Ingramianc

Zünfte im Spiel

Auch wenn kaum ein Held Mitglied einer Handwerkerzunft sein wird, so beeinflussen diese Laienbruderschaften doch das Leben in Gareth auf verschiedenste Weise:

- Zünfte sind reich. Und Zunftmeister sind nicht selten korrupt. Um hohe Amtsträger, die zu Recht oder zu Unrecht verdächtigt werden, sie hätten in die wohlgefüllte Zunftkasse gegriffen, mag sich manches Abenteuer entspannen; wie auch generell der Wahlkampf um hohe Ämter mit all seinen Intrigen und Vorwürfen einige Möglichkeiten bietet.
- Die Monopole bringen viel Geld. Doch wo sie überlappen, da gibt es auch Streit um eben dieses Geld. Von größerer Bedeutung mag etwa sein, daß sich Zimmerleute und Waffenschmiede um die Herstellung von hölzernen Waffen, Waffenschmiede und Grobschmiede um Messer und Beile streiten. Die Brenner beanspruchen die Herstellung aller destillierten Elixiere, was die Apotheker natürlich ebenso bestreiten wie die unzünftigen Alchimisten. Rüstschmiede und Schuster/Sattler streiten sich um das Monopol auf Lederrüstungen, und Graveure fordern, daß jedes Zeichen auf Metall bis hin zum Amulett nur von ihnen gemacht werden darf. Kurzum, Streitigkeiten gibt es viele, und hinter den Kulissen werden sie nicht unblutig geführt: Wenn einige Mietlinge einen rivalisierenden Betrieb überfallen oder einen Meister in "seine rechtmäßige" Zunft verschleppen, geht es nicht ohne blutige Nasen und gebrochene Knochen ab.
- Der Kampf gegen Pfscher ist allgegenwärtig. Neben Appellen an die Bürger, nicht bei zweifelhaften Gebrauchsgüterkrämer zu kaufen, gibt es immer wieder vom Gesetz gedeckte Razzien in Heckenwerkstätten und bei zunftlosen Pfriemlern. Schwere Prügel gibt es dann für ertappte Pfscher. Die Zünfte oder ihre Gegner könnten immer wieder in die Verlegenheit kommen, fremde Abenteurer als zusätzliche Muskeln anmieten zu müssen.
- Auf weit höherem Niveau spielt sich der Streit mit den Patriziern ab, doch auch hier gilt: Da die Großhändler lieber bei vielen kleinen Anbietern billig einkaufen würden als von einem einzigen, starken Lieferanten beinahe abhängig zu sein, ist ihnen einiges recht und billig, um notfalls ganze Zünfte in ihre Hand zu bekommen oder gar zu zerschlagen – und wo das nicht gelingt, ist ein gegenseitiges Anschwärzen, etwa bei Hofe, fast unausweichlich.
- Zuletzt sei noch die naheliegende Möglichkeit erwähnt, daß zumindest manche Helden einst Lehrlinge oder Wandergesellen waren, die sich vor Schikanen oder Langeweile ins Abenteuerleben geflüchtet haben – doch gewiß haben sie enttäuschte Eltern, hoffnungsvolle Verlobte, alte Rivalen und viele Kontakte mehr zurückbehalten ...

Die Gilden

Während die Zünfte anerkannte, kaiserlich privilegierte Verbände sind, gibt es eine unüberschaubare Fülle von legalen und illegalen Berufen, die sich ebenfalls durch Zusammenschluß Stärke geben wollen und dann Gilden gründen: Von der höchst respektablen Kaulherrengilde über Maler- oder Spielteugilde bis zur Bettlergilde oder der legendären Diebesgilde genießt keiner dieser Bünde vergleichbare Privilegien wie die Zünfte.



Die 'Freien Künste'

Hierunter fallen jene Gewerbe, die keine zünftige Ordnung kennen und daher von jedem mehr oder minder gut ausgeübt werden können. Einerseits zählen hierzu allerlei verrufene Beschäftigungen und ungelernte Tätigkeiten (z. B. Abrichter, Fuhrleute, Schausteller, Geldwechsler, Köhler); andererseits einige neue Kunstfertigkeiten, die noch von keiner bestehenden Zunft erfolgreich beansprucht wurden (z.B. Papiermacher, Buchdrucker, Parfümeure). Zum dritten sind hier die echten Künste und Wissenschaften zu nennen, bei denen eine zünftige Regelung auch nahezu unmöglich ist (z.B. Astrologen, Medici, Kartographen).

Lohnmagier

In der Kaiserstadt befinden sich rund fünfzig Magier in festen Dienstverhältnissen im Kaiserpalast und den umliegenden Palästen. Die meisten von ihnen sind Absolventen der weißen Akademien und vielfach als magische Leibwächter angestellt. Doch nicht jeder, der einen Magus oder eine Maga in seine Dienste aufnehmen will, ist besonders davon angetan, einen Absolventen der häufig sehr rigiden weißen Akademien in seinem Hause zu wissen. Während sich Weißmagier häufig in erster Linie ihrer Akademie und dem Reich verpflichtet fühlen, sind die etwas gemäßigteren Graumagier ihren Dienstherrn häufig auch bei etwas heikleren Aufgaben eine wertvolle Unterstützung. Die Praioskirche und die beiden weißen Akademien sehen es zwar nicht gerne, aber mittlerweile gibt es im Ordenshaus der Grauen Stäbe eine regelrechte Arbeitsvermittlung.



Bekannte und unbekannte Persönlichkeiten der Kaiserstadt

Adel und Verwaltung

Einzelheiten zur kaiserlichen Familie können Sie im Band **Land der stolzen Schlösser** ab Seite 128 nachlesen.

Oldebor von Weyringhaus von der Raulsmark, Burggraf von Kaiserlich Raulsmark

Der Burggraf der Raulsmark (und damit der kaiserliche Verwalter Gareth's) stammt aus einem alten Adelsgeschlecht und ist ein gestandener Mann Mitte vierzig, der mit seiner Gattin (einer Raben-

mund) bereits acht Kinder hat. Nominell ist der Herr der Raulsmark kaiserlicher Verwalter der Stadt Gareth, de facto jedoch erstreckt sich seine Tätigkeit eher auf das Kaiserstadtteil Neu-Gareth.

Burggraf Oldebor ist grundsätzlich gutmütig und freigiebig, hat aber ein aufbrausendes Temperament, das ihn schon einiges an Geschenken für verlängerte Bedienstete und Freunde gekostet hat. Seine Beamten im Magistrat Gareth's, die er eher gleichgültig schalten und walten läßt, müssen sich

oft mit widersprüchlichen Vorgaben befassen, wenn ihr Herr wieder den verschiedensten Leuten einen Gefallen versprochen hat.

Persönlich sieht man den kurzsichtigen Brillenträger, der eine Stadtvilla nahe dem Kaiserpalast und das Landschloß Rohalsweil besitzt, allenfalls in Gareth, wenn er wieder einmal zum Glücksspiel in den Kaiserthürmen weilt.

Klerus

Praioskirche

Mehr zu Hilberian III. Praiofold Lumerian, dem Boten des Lichts, zu Pagol Greifax von Gratenfels, den Währer der Ordnung Mittelreich, und Rappharian von Eslamshagen, den Reichs-Großinquisitor erfahren Sie in **Land der Stolzen Schlösser**, S. 132.

Seine Gnaden Arrius von Wulffen, Hofgeweihter des Königlich-Garethischen Hofes

Der mittlerweile 32jährige Arrius, der während des Orkensturms und der Schlacht auf den Silkwiesen die Verteidigung Neu-Gareth's organisierte und sich den Schwarzpelzen entgegenstellte, ist nunmehr einer der engen Vertrauten von Königin Emer, aber nichtsdestotrotz häufig noch in der Stadt selbst und nicht ständig in der Alten Residenz anzutreffen. Er gehört zwar dem erstarken Zweig der Praioskirche an, für die Gerechtigkeit vor buchstabentreuer Auslegung des Gesetzes geht, ist aber dennoch ein erbitterter Gegner jeglicher, auch nur philosophisch angelachteter Schwarzmagie. Als Geweihter (und Hauptmann der Sonnenlegion) sieht er sich auch als persönliche Leibwache der Königin und ihrer Familie.

Phexkirche

Jereminas Torfstecher, Vogtvikar der Phexkirche im Südquartier

Als hochrangiger Phexgeweihter im Südquartier ist Jereminas Torfstecher beladen mit der schwierigen Aufgabe, den rechten Weg des Herrn zu finden und zu lehren: Denn Verbrechen, Betrug, Gier und Korruption gibt es hier allorten, 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 Wuschschale des Lichtboten freut den Herrn tausendmal mehr als ein Juwel aus der Kette einer einsamen Greisin" will Jereminas die Tötschläger und Straßenräuber wieder auf den 'rechten Weg' führen.

Orden

Bruder Memento vom Bund des wahren Glaubens
Seinen Geburts- oder Weibennamen nannte er

noch nie, der hagere Mann in der schwarzen Robe mit dem weißen Skapulier, der typischen Tracht seiner Glaubensgemeinschaft.

Vielmehr haben die Worte "Memento Marano!", mit denen er seine Predigten beginnt, ihm diesen Spitznamen eingebracht. Denn der Fall des garethischen Glaubensklosters Marano durch Orkenhand ist ein stetes Thema in seinen Ansprachen, und der Bruder zeichnet ihn als blasses Abbild dessen, was den Kirchen droht, wenn sie nicht gegen den Sphärenschänder und seine Nachfolger zusammenstehen.

Allen Zwölfen gleichermaßen treu, predigt er gegen Götzendienst und für eifrigen Tempelbesuch, gegen Verzagttheit und für Göttervertrauen. Er selbst folgt einem undurchschaubaren Rhythmus, in dem er tageweise die Gebote und Verbote der einzelnen Geweihten befolgt: An einem Tag ein tapferer, unverzagter Glaubenskämpfer, kann er am nächsten ein wissensverlichter Gelehrter oder ein lebensfroher Zecher und Liebhaber sein. In Gareth sagt man, in Bruder Mementos Leib lebten nicht weniger als zwölf Seelen gefallener Geweihter, die sich die Herrschaft über den einen Körper teilten.

Botschafter

Hesindiane von Silas-Bergenoor, die Gesandte des Lieblichen Feldes

Seit bald zwanzig Jahren vertritt Hesindiane von Silas-Bergenoor das Liebliche Feld in Gareth, erst als königliche Gesandte des Kronkonventes, nun als Horaskaiserliche Ambassadorin.

Zahlreiche diplomatische Krisen zwischen dem Alten und Neuen Reich hat Hesindiane kommen und gehen sehen und erwies sich in diesen stürmischen Zeiten als standfest und gelassen. Während ihr Pendant, die garethische Botschafterin in

Vinsalt, zweimal aus Protest abgerufen wurde, blieb Hesindiane fortwährend auf ihrem Posten. Ihre Gesprächspartner waren dabei weniger der ungestüme, kriegerische Reichsbehüter Brin, sondern die altgedienten Reichsräte. Daß man über die Jahre in der Öffentlichkeit kaum einmal von der Botschafterin hörte, würde Hesindiane selbst als Erfolg bewerten – Diplomatie verlangt Diskretion. Hesindiane von Silas-Bergenoor entstammt einer bürgerlichen Familie von Kriegern und Beamten, die erst vor wenigen Jahrzehnten den Aufstieg in den niederen Adelsstand schaffte. Die frisch-

bestellte Botschafterin nahm einige vertraute Gardistinnen und Gardisten nach Gareth mit, von denen die meisten bis heute ihre ergebenen Diener geblieben sind: Sekretärin, Leibwächter, Kutsher und Kuriere sind mit ihrer Herrin im diplomatischen Dienst ergraut. Ihre Exzellenz besitzt einen Sinn für die schönen Künste, vor allem die Bildhauerei. Ihre Villa wie ihre Kleidung sind schlicht, edel, elegant und kultiviert. Aufgrund ihres ausgeglichenen Gemüts, vorgerückten Alters und bescheidenen Lebensstils, ihrer fast langweiligen Rechtschaffenheit und geduldigen Beharr-



lichkeit bietet Hesindiane keine Angriffsflächen für etwaige Bestechungen und Erpressungen. Seit vielen Jahren verwitwet, besitzt sie keine nahen Angehörigen; Intrigen liegen ihr denkbar fern. Von Geliebten hört man nicht – oder ist dies nur ein Beispiel angewandter Diskretion?

Hesindianes präzise Berichte an den Staatsminister und den Geheimen Rat verraten nüchterne Beobachtungsgabe. Den Wert ihrer ruhigen Routine bewiesen gerade die unglücklichen Auftritte einiger Sonderemissäre, die auf Drängen des Kronkonventes entsandt wurden: Graf Kalman von Phecadien führte auf dem Großen Hoftag 21 Hal beinahe einen Krieg herbei; Baron Broderico von Tikalen erzürnte auf einem Kronrat zu Gareth 25 Hal die Königin Emer; Graf Cedor von Eskenderun betonte auf der Heerschau zu Praske 27 Hal wenig taktvoll den göttlichen Rang des Horastitels. Hesindiane von Silas-Bergenoer dagegen vermeidet jede unnütze Provokation. Denn das Horasreich ist stark, stark wie nie zuvor – aber diese Po-

sition muß erst für die Dauer gehalten und bewahrt werden, davon ist Hesindiane überzeugt.

Tsaiane von Sumowicz-Plötzingen, die Gesandte des Bornlandes

Da es der bornischen Adelsversammlung schon länger ein Dorn im Auge war, daß ausgerechnet ein 'Festumer Pfeffersack' das Land im Mittelreich vertrat, beschloß man in der Adelsversammlung vollmundig, Abhilfe zu schaffen: Sobald der alternde Habbo Stellkommer abdankte, wolle man einen Nachfolger von Stand bestellen und sich dabei weder von den Norburger noch den Festumer Kaufleuten hereinreden lassen.

Als jedoch besagter Tag gekommen war, entbrannte ein heftiger Streit darüber, welches Geschlecht für den auswärtigen Dienst am besten geeignet sei. Die Ernennung von Tsaiane Sumowicz-Plötzingen stellt eine mühsam errungene Kompromißlösung dar: Einerseits können die Sumowicz-Plötzingen genügend Tradition vorweisen können, um den

konservativsten Kräften in der Adelsversammlung zu gefallen, und sind überdies im Umgang mit (Holz-)Händlern geschult genug, um auch der mittelreichlichen Hauptstadt gewachsen zu sein, andererseits jedoch entspringt Tsaiane einem so unbedeutenden Familienzweig, daß die Festumer Kaulleute – gegen gewisse Sonderkonzessionen – bereit waren, auf ihr Recht, den Botschafter zu stellen, zu verzichten.

So wird der hübschen, spöttisch-arriganten Festenländerin, die heimlich für die Extravaganzen des Lieblichen Feldes schwärmt, der Ehrgeiz wohl noch viele Türen offenhalten.

Bis dahin sonnt sie sich im Flair der fremden Kaiserstadt und in dem mondänen Gefühl, nirgends so richtig zuhause zu sein.

(Mehr zu den Vertretern anderer Staaten finden Sie im Gebäudeteil.)

Vertreter der Zünfte und der Stadt Gareth

Basilomeus, amtlicher Herold und Ausruf der Stadt Gareth

Als Träger des rot-goldenen Wappenrocks mit dem Fuchswappen stellt Meister Basilomeus eine stadtbekannte Erscheinung dar – und wenn er, begleitet von zwei Trommlern und zwei Trompetern, auf den Märkten Gehör für die neuesten Bekanntmachungen verlangt, schweigt jeder und spitzt die Ohren. Denn Meister Basilomeus ist – wie jeder Gareth weiß – nicht gerade fleißig, und belanglose Erlasse läßt er von einem seiner Gehilfen verkünden. Nur wenn Basilomeus etwas für wichtig und spektakulär hält, bemüht er sich selbst.

Daneben ist er bekannt für seinen exquisiten Geschmack, was Tabaksorten angeht – und wenn es gelingt, ihn nach vollendeter Runde auf ein Pfeifchen einzuladen, und dabei mit den besten Aromen aus Methumis und Belhanka nicht geizt, der kann von dem eiteln Herold oft weit mehr als die steilen offiziellen Verlautbarungen erfahren, nämlich den saftigsten Klatsch aus Kaiserhaus und Regierung.

Mirobert Korninger, Speichermeister von Roßkuppel

In jedem Stadtteil Gareths findet sich ein Getreidespeicher, der als Vorsorge für Notzeiten dem Speicherherrn in Alt-Gareth untersteht – wichtiger aber sind die Speichermeister vor Ort, die die Lagerhaltung und gegebenenfalls die Verteilung überwachen. Mirobert in Roßkuppel ist dabei noch einer der ehrbareren, denn weder unterschlägt er allzuviel Geld, noch lagert er bewußt billige, weil faule Ware ein. Denn seine Göttin ist die gütige Peraine, und seit sein Vorgänger einst mit verdorbener Armenspeise eine kleinere Epidemie auslöste (die andernorts längst wieder vergessen ist), sieht sich Mirobert als Verfechter der Ehrlichkeit an – doch

das bedeutet nicht, daß er nicht auch beim Abverkauf überalterter Lagerware als Tierfutter seine Abnehmer hätte und die Bücher manipuliert, um niemanden mit der Nase auf verschwundene Getreidesäcke zu stoßen. Seine lauten, manchmal recht bigotten Ermahnungen zu mehr Anstand jedenfalls haben ihn zum Dorn im Auge der Bäcker und Brauer und damit des Hauses Karfenck gemacht, aber beim gemeinen Volk Roßkuppels ist er sehr beliebt.

Millitrud Mallorn, städtische Beschauerin

Wie viele Verwandte ihrer weitläufigen Familie ist auch Millitrud Bürokratin, nämlich die städtische Beschauerin. In ihrem Amt hat sie zu überprüfen, ob die Ratsbeschlüsse auch von der jeweils verantwortlichen Kompanie oder Zunft umgesetzt wurden. Aber wie das Leben so spielt: Manchmal ist es der Zunft noch nicht gelungen, die Werkstätten zu säubern, den geforderten Unratkanal anzulegen oder einen Brunnen zu graben. Doch ein, zwei Dukaten in Millitruds offene Hand, und der Erlaß wird als ausgeführt unterzeichnet und alle können zufrieden sein – darin unterscheidet sich Millitrud nicht wirklich von ihren anderen Kollegen.

Meisterin Yppolita, Zuchtmeisterin der Rotseiden-Gilde

Mit der heldenhaften Amazonenkönigin, deren Namen sie trägt, hat Meisterin Yppolita nur wenig gemeinsam, sieht man einmal davon ab, daß sie gerne in Reitkleidung mit Lederrüstzeug auftritt. Ihre Aufgabe ist die Wahrung der Ordnung innerhalb der Kurtisanenzunft und vor allem die Verfolgung und Bestrafung 'Freischaffender', die der Zunft Einkünfte wegschnappen wollen. So exotisch die strenge Zuchtmeisterin unter den biedereren Handwerkern anderer Zünfte auch erscheinen

mag, sie ist doch eine entschlossene Rahjagläubige und Feindin aller Unterweltler, die Profit mit eigenen Hurenhäusern voller unfreiwilliger, aber billiger Flüchtlingsknaben und -mädchen machen wollen, eine Haltung, die ihr schon mehrere Anschläge und Mordversuche eingebracht hat.

Ihre Gnaden und Exzellenz Gerhalla Isenbrook, Leitende Amtsherrin der Garethischen Criminal-Cammer

Daß eine Nandusgeweihte führend in der Verfolgung des Verbrechens ist, mag auf den ersten Blick verwundern, aber da die Criminal-Cammer ohnehin eine Ausnahme-Institution und zudem unter Gerhallas Führung recht erfolgreich ist, hat sie ihren Posten bereits mehrfach gegen Besetzungswünsche von Seiten der Praioskirche wie auch der städtischen Zünfte verteidigen können. Die gebürtige Koscherin wirkt mit ihren hochgesteckten, braunen Haaren und in der zu weiten Amtsrobe ein wenig wie eine verhärmte hurasische Hauslehrerin. Die Kraft, die der 38jährigen innewohnt, beginnt man erst zu ahnen, wenn man erfährt, daß sie bisweilen drei Nächte ohne Schlaf auskommt, sechs Sprachen fließend spricht, so etwas wie eine inoffizielle Garether Meisterin des Kamelspiels ist – und daß sie während ihres Noviziats in Vinsalt gute Beziehungen zur dortigen Unterwelt pflegte. Ihre Gnaden hat natürlich auch Laster und Leidenschaften, aber Mohacca, Brettspiel und Armbrustschießen sind nichts, was sie für die Verbrechergilden erpreßbar machen würde. Da zudem ihr Mann während des Orkensturms gefallen ist und sie ihre momentanen Liebshaftern eher nandus- als rahjagefällig auswählt, ist sie auch privat kaum angreifbar.

Verwendung im Spiel: Die Criminalcammer finden Sie auf S. 42 beschrieben. Frau Isenbrook selbst



kommt ins Spiel, wenn sie Helden anheuert, um einen Kriminalfall zu lösen, den die Cammer wegen Personalmangels nicht aufklären kann. Ein gu-

tes Beispiel für die Amtsherrin sind die vielen überarbeiteten Kriminalkommissare aus Film und Fernsehen, denen häufig wegen Stellung und Bezie-

hungen der Täter die Hände gebunden sind. Als private Ermittlerin im Stil eines Sherlock Holmes wäre sie wahrscheinlich erfolgreicher ...

Magier und Zauberkundige

*Mehr zu den Hofmagi sowie den Akademieleitern Saldor Fostarin und Rocalla von Hosen-Rabenmund finden Sie in dem Buch **Land der Stolgen Schlösser** auf S. 134 bzw. 135.*

Sagitta da Sambra, Hauptfrau der Pfeile des Lichts
Die Vorsteherin der Pfeile des Lichtes hat eine wenig beneidenswerte Aufgabe: Zusammen mit gerade einmal fünf Untergebenen ist sie zuständig für die weisemagische Überwachung der Raulsmark, götterlob aber wenigstens nicht für den Schutz des Palastes. Doch im übrigen Gareth soll sie für die weiße Gilde die Augen offenhalten und gefährliche magische Phänomene erkennen und bekämpfen.

Daß ihre Aufgabe rein politisch ist und Sagitta selbst als Werkzeug gegen allumfassende Kontrollansprüche der Inquisition dienen soll, hat die kluge Mittvierzigerin längst begriffen. Gerade deshalb versucht sie alles, um zu beweisen, daß sich die (weiße) Gildenmagie wirkungsvoll selbst kontrollieren und verwalten kann. Daß Sagitta aber oft genug wegen Überlastung ihre Aufgaben nicht wahrnehmen kann, steht auf einem anderen Blatt. Übrigens, auf Glücksritter ist Frau da Sambra nicht gut zu sprechen, da diese ihr nur allzu oft unnötige Arbeit bereiten ...

Magister Falke, Leiter des ODL-Hauses Gareth
Der gebürtige Gareth, Sohn eines später nach Maraskan versetzten kaiserlichen Amtmannes, wurde 6 Hal an der Schule des Wandelbaren zu Tuzak als Jahrgangsbester zum Adepten geweiht – eine Ehre, die er wohl auch seiner besonderen Reichstreue beim vorhergegangenen Aufstand ver-

dankt. Verschiedene Aufgaben im Orden der Grauen Stäbe führten den Herrn Falke durch ganz Aventurien, zuletzt nach Tobrien, wo er gegen die horbaradianische Invasion kämpfte. Heute ist der stets hochherrschafflich auftretende, früh ergraute Magister als Leiter des ODL-Hauses Gareth faktisch der wichtigste Repräsentant der in der Stadt vertretenen Grauen Gilde des Geistes – eine Aufgabe, die er mit viel Diplomatie (manche sagen auch Kriechertum) gegenüber der weltlichen und geistlichen Obrigkeit erfüllt. Doch wenn es um den Schutz zu Unrecht bedrängter Graumagier, Hexen oder Druiden geht, ist Magister Falke stets bereit, unkonventionelle Wege zu beschreiten und auch freie Abenteurer zu beauftragen, den Bedrängten zu helfen.

Die größte Marotte des Magus ist die Jagd mit seinem persönlich abgerichteten Falken in der Dämonenbrache, von der er stets eine Ratte mitbringt, die auf dämonische oder namenlose Einflüsse untersucht und dann in Spiritusgläsern aufbewahrt wird. Man erzählt sich, daß der Magus bei manchen Jagden selbst die Gestalt eines Sturmfalken annimmt und seinem Jagdfalken folgt.

Desmona die Graue, Stadtheze

Beinahe jedem Garether bekannt ist Desmona die Graue: Ein Unsterbliche soll sie sein, eine Dämonin in Menschengestalt, eine Heilige, ein Alverianer, eine Magierin, die Tochter, Schwester, Gespielin oder Mutter Nahemas, Rohals oder Borbarads. Den Armen Gareths aber gilt sie als Phexens Tochter, die Frevel und Versäumnisse launisch und grausam bestraft. Dabei ist schon die Wahrheit spektakulär genug: Desmona ist eine uralte

eigeborene Hexe. Wie eine Schöne der Nacht sieht die scheinbar junge Frau aber nicht aus, sie gleicht eher den vielen Straßenmädchen um die zwanzig Jahre, die sich mit Gaunereien, Diebereien und Hurerei über Wasser halten.

Es heißt, Desmona sei während der Regentschaft von Kaiser Eslam geboren worden (Eslam des wievielten, weiß freilich niemand mehr zu sagen), und als Hal den Thron bestieg, habe sie die Dämonenbrache schon wie ihre Westentasche gekannt; auch beherrschte sie die Kunst, notfalls für Wochen oder Jahre aus der Sphäre der Sterblichen zu verschwinden. Alte Gerüchte erzählten davon, daß sie eine Reihe von Vorgängerinnen hatte, die in ihrer Gesamtheit den Geist der Straßen und Gassen Gareths verkörperten, einem geheimen Lebenshauch gleich, der bis weit vor die Zeit der Priesterkaiser zurückreichte ...

Sicher jedenfalls ist, daß die Hexe schon vieles gesehen und erlebt hat; vielleicht gilt darum ihre Zuneigung weniger den Menschen als den in Gareth allgegenwärtigen Straßenkatten, von denen sie sich bisweilen sogar eine als Vertrauten erwählt. Des langen Lebens ist Desmona durchaus nicht überdrüssig, zu anregend ist für sie das tagtägliche Katz-und-Maus-Spiel mit den scheinbar Mächtigen dieser Stadt. Selten nimmt die Graue eine Schülerin an und behandelt sie dann wie die Katzenmutter das Kätzchen: teils rauh und ruppig, teils liebevoll und zärtlich.

Bisweilen wählt sich Desmona einen Häuserblock oder eine Gasse als ihr 'Revier'. Die dort lebenden Menschen genießen dann den Schutz der Grauen, aber wehe, wenn Stürenfriede einzudringen versuchen ...

Die Garether Unterwelt

Talimee Nebelstern

Hätte die 'Silberkatze' nicht vor mittlerweile neun Jahren ihr Revier so erbittert verteidigt, hätte sie wohl bald in der Stadt nichts mehr zu 'mausen' gehabt. So aber sammelte sie, als die Orkhorden nach Gareth durchgebrochen waren, einen Haufen zweifelhafter Bekannter und stellte sich den Schwarzpelzen mit blankem Rapier entgegen – was ihr geschäftsschädigenden Ruhm als 'Heldin von Gareth' einbrachte. (Sie verbrachte die folgenden zwei Jahre recht gewinnbringend in Punin.)

Mittlerweile aber ist die Halbelle und Magiedilettantin wieder eine der erfolgreichsten Diebinnen in Gareth, da sie sich an Opfer heranwagt, die nicht – weil sie glauben, dies nicht nötig zu haben – unter der Protektion der großen Verbrecherbanden stehen: die Reichen und Mächtigen von

Neu-Gareth (selbst die Stadt des Lichts soll die Silberkatze bereits besucht haben ...)

Zwar ist sie als 'Unabhängige' gezwungen, ihr Diebesgut auswärts (meist gar im Horasreich) zu verkaufen, aber da ihre Beutestücke ohnehin meist zu 'heiß' für Gareth sind, tut dies nichts zur Sache. Sie versucht, den Verbrechergilden möglichst aus dem Weg zu gehen, es heißt aber auch, daß die Almadaner aus irgendeinem, wohl in Talimees Puniner Vergangenheit liegenden Grund die Fehde gegen sie ausgerufen hätten.

Sigman Gutbrod, Patriarch der "Alten Gilde"

Der gemütliche Herr Gutbrod, achtundachtzigjähriger, pfeifenrauchender Urgroßvater und Inhaber eines kleinen Fuhrhofs mit sechs Wagen, kann viel von den guten alten Zeiten unter den Kaiser-

lichen Geschwistern erzählen, als Gesetz und Ordnung einen mehrjährigen Urlaub machten und das Gold der Hoflieferanten zu guten Teilen in die Taschen ehrlicher Diebe floß. Die Zeiten haben sich zwar gewandelt, aber Sigman Gutbrod glaubt immer noch an die traditionellen unverrückbaren Werte einer erfolgreichen Diebesgilde. Daß der Flinke Gott auch ein Gott des Wandels ist, scheint Patriarch Gutbrod noch nicht aufgegangen zu sein – wozu auch, wenn doch die alten Werte und großzügige Spenden an die Phexkirche eine gute Stütze für einen unbeweglichen Geist sind ...

Ob Gilman Lastrano, der designierte – ebenfalls bereits 72jährige – Nachfolger, das Ruder noch einmal zu Gunsten der Alten Gilde herumwerfen kann oder ob das Schiff des Garether Verbrechens demnächst unter tobischem oder almadanischem



Kapitän führt, ist vollkommen offen, auch wenn Lastrano wahrscheinlich versuchen wird, die 'Meuterei' gewaltsam niederzuschlagen.

Verwendung im Spiel: (etwa 150 Mitglieder) Einer romantischen 'Diebesgilde' noch am ähnlichsten, bietet sich die 'Alte Gilde' an, wenn Objekte beschafft und Beziehungen geknüpft werden sollen, die sich eher auf die dunkleren Gassen Gareths beziehen oder die (vermittels falscher Siegel o.ä.) an Zunftwesen und Magistrat vorbei zum Erfolg führen sollen. Hier gilt 'Diebeschre' noch etwas, auch wenn die Methoden zur Durchsetzung dieses Ehrenkodex' ruppiger sind als in den romantisierten Geschichten – und ehrliche Diebe für den Auftragnehmer teure Diebe sind.

Alrik Ragather, der 'Magnat' der Almadaner Banden

Dunkle Schaub, Seidenstrümpfe und pelzverbrämtes Barett, den Raufdegen an der Seite, gepflegte Locken und sauber gestutzter Kinnbart, ein Freund und Mäzen der schönen Künste, belesen und eloquent – so kennt man den 44-jährigen Herrn aus Ragath, der sicherlich auch in einem horasischen Salon eine gute Figur machen würde ...

In den Ärmeln seiner Schaub finden sich zwei vergiftete Dolche in Drolinas, in seinem Barett eine Würgeschlinge. Seinen Huren und Lustknaben pflegt er bisweilen die Haut in Streifen herunterzupfeitschen, wenn sie nicht genügend Silber heranschaffen. In seinen Mietshäusern sind bislang bereits mehr als 300 Menschen verbrannt. Seine Rauschkräuter und -pulverchen sind mit Pfeffermist oder Salz gestreckt. Künstler, derer er überdrüssig geworden ist, tritt er zurück in den Staub

der Gosse. So kennt man den 'Magnaten' nicht, aber so ist er. Und er bereut nichts.

Verwendung im Spiel: (etwa 150 Mitglieder) Die Gruppe läßt sich sowohl als Geheimgesellschaft und Meuchlerbund als auch als skrupellose Diebesgilde einsetzen, die aber deutlich nicht zum Verbündeten taugt.

Wo die Alte Gilde altmodisch und ehrenhaft ist und die Tobrier plump und brutal sind, da geben sich die Almadaner effizient und tödlich, aber hinter den Kulissen vereinigen sie auch die schlechtesten Seiten der anderen Verbrechergilden: einen übertriebenen Ehrbegriff und ungezügelter Brutalität. Man sagt ihnen Beziehungen zur Omerta (siehe Fürsten, Händler, Intriganten, S. 105) nach.

Ifirnja von Mundbach, Anführerin der 'Tobrier'

Ifiriane Breckschütter kommt zwar aus der Baronie Mundbach, aber ihr Blut weist keine Spur von Bläue auf; stammt sie doch aus einer einfachen Leinweberfamilie. Daß die 28-jährige, muskulöse Tobrierin die ungekrönte Königin der Armenviertel ist, verdankt sie einer guten Portion Bauernschläue, ihren Fäusten (die sie gerne mit Schlagring oder Orchidee verziert) und ihrer naiven Skrupellosigkeit, die sie als Gerechtigkeitsmännchen aus gibt (und die sich für das ungeübte Ohr sogar fast praisefähig anhört). Daß sie nicht lesen und schreiben kann und ein orkisches Benommen hat, stört sie nicht – und es sollte auch niemanden stören, der mit ihr verhandeln muß, es sei denn, er will nähere Bekanntschaft mit ihren zwei Kurzscheren machen.

Verwendung im Spiel: (etwa 200 Mitglieder) Auf den ersten Blick ehrbar und um das Wohl ihrer

Landsleute besorgt, mit dem Kampf gegen die Ungerechtigkeit der Zünfte und Beamten beschäftigt, entpuppen sich die Tobrier schnell als brutale, desillusionierte Schlagetots, denen einzig der persönliche Wohlstand und das Schikanieren der von ihnen Abhängigen noch etwas Lebensfreude zu geben vermögen – und bei solchen Leuten sind die Versuchungen Tasfarels oder Blakharaz' nicht fern ...

Torm Totschläger

Torm Totschläger hat bewiesen, wie weit es ein Straßenkind bringen kann. Der Streuner interessierte sich nie für ein Abenteuerleben, sondern arbeitete von Anfang an als Laufbursche und Leibwächter für Unterweltgrößen. Seine ehemaligen Herren bevölkern heute die Kerker und Boronanger der Stadt – Torm selbst aber lebt und hat seinerseits fast ein Dutzend ausschließlich weiblicher Gefolgsleute, mit denen er seiner Berufung nachgeht, nämlich reiche Kunden bei ihren eher zweifelhaften Geschäften zu bedecken. Dabei hilft ihm ein fast magischer Gefahreninstinkt (kein Wunder, ist er doch Magiedilettant) und die Gabe, sich geschickt aus der Affäre zu ziehen, wenn er mit seiner doch recht begrenzten Bildung nicht mehr weiter weiß. Vor allem aber kennt Torm kaum Skrupel und schafft es stets, Situationen so zu beeinflussen, daß seine Auftraggeber *ihn* im Fall des Falles decken müssen, wollen sie ihrerseits nicht selbst in Schwierigkeiten geraten. Torm Totschläger und seine Mädels sind jedem bekannt, der in Gareth dunkle Geschäfte macht, und wenn jemand sie anheuert, dann geht es stets um sehr viel – denn billig ist die Truppe gewiß nicht.

Einzigartige

Melcher Dragendot, Ritter und Schwertmeister

Der Weidener Ritter erlangte erhebliche Berühmtheit, als er sich in drei Duellen ritterlich mit dem Schwertkönig Raidri von Winhall maß. Doch Ritter Dragendot ist nicht allein ein Mann des Schwertes und Träger der legendären Smaragd-Löwin der Lutisana von Kullbach, er hat auch gemeinsam mit dem Magus Carillan Lorfis eine Sammlung von halb mythologischen Fakten über die Rückkehr und Verhannung des Sphärenschänders zusammengestellt, die er nur zu gerne in langen nächtlichen Gesprächen mit jedem teilt, den er für würdig hält – und da zählen Eifer, Vorwissen und rasche Auffassungsgabe weit mehr als Herkunft oder Titel. Wenn Melcher nicht gerade irgendwo im Felde weilt, sondern in seiner Villa Falkenson in Neu-Gareth, dann kann er auch respektvollen Abenteurern bei Fragen nach Schatten aus der Vergangenheit und noch so obskuren Prophezeiungen weiterhelfen.

Hannafrid, Wasserträgerin im Südquartier

Die kräftigen Wasserträger sind wohl bekannt in Gareths Gassen, denn überall dort, wo die Brunnen weit entfernt und selten sind, verdienen sich

diese Leute mit Tragholz und zwei wohlgefüllten Eimern ihren Lebensunterhalt. Wem die Arbeit nur wenig freie Zeit läßt, der zahlt lieber ein paar Münzen, als selbst den weiten Weg zum Brunnen gehen. Die alte Hannafrid bedient nun seit zwei Dutzend Jahren einige Nachbarschaften im Südquartier nahe der Dämonenbrache, und es gibt wenig, was sie nicht gesehen hat oder nicht kennt. Um an ihrem Wissensschatz teilzuhaben, genügt oft schon eine Einladung zum heißen Rum, den sie über alles liebt, und einige respektvolle Worte.

Ansonsten verrichtet Hannafrid ihre Arbeit sehr gewissenhaft. Vor allem aber achtet sie darauf, daß keine toten Tiere aus dem Brunnen in ihre Eimer gelangen und auch anderer Unrat herausgefischt wird, was man nicht von jedem ihrer Berufskollegen sagen kann. Wehe dem, der sich in ihr Revier wagt, der wird mit Fäusten und Eimerschwüngen wieder zurückgetrieben!

Marbadane, Leichensammlerin in Südquartier und Meilersgrund

Einen passenden Namen trägt die Frau, die im Südquartier und in Meilersgrund Zuträgerin der Boronis wie der Gerber ist: Mit ihrem Ableder-

karren und zwei Gehilfen zieht Marbadane tagaus, tagein durch Gareths Gassen und sammelt Leichen und Kadaver auf. Die Tiere kommen zur Schinderrei nach Meilersgrund, die Leichen der Betuchten zum Boronschrein oder auf die Silkwiesen. Die sterblichen Überreste von Mittellosen oder Tote, die ausgeplündert wurden, werden von Marbadane unweit der Brache zusammengekartet und dort einige Tage (im Winter mehr, im Sommer weniger) ausgestellt. Wenn sich jemand findet, der eine Bestattung bezahlen will, gut, anderenfalls kommen sie in Bettlergrab. Es ist ein offenes Geheimnis, daß Marbadane unbekannte Leichen nach einigen Tagen ganz ohne Fragen jedem aushändigt, der sie 'identifiziert' und ihr einige Taler zusteckt.

Kerrie ui Brioghan, Schreiberin des Aventurischen Boten

Die junge Bürgerin hat als Reporterin des Aventurischen Boten ein gutes Händchen für sensationelle Berichte über Skandale und Verbrechen – und sie plant, zu der Reporterin ihrer Zeit zu werden: furchtlos, unerschrocken und nur der Wahrheit verpflichtet. Abenteurer erregen stets ihre Neugier, und wer Kerrie hin und wieder hilft, dem steckt sie



auch Auskünfte aus dem Archiv des Boten zu. Vor allem aber will sie es nicht lassen, vielversprechenden Hinweisen auf eigene Faust nachzugehen – was ihr nicht nur Freunde macht.

Laikapak, Rattenfängerin im Südquartier

Eine schmutzige Arbeit, aber jemand muß sie ja tun: Laikapak Kailamoinen ist Rattenfängerin im Südquartier, die beste der Stadt, wie sie behauptet. In jedem Fall züchtet sie die schärfsten Ratzrüden, und in den Lagerhäusern und Speichern ist sie häufiger Gast. Laikapaks Kompetenz täuscht die Kunden auch darüber hinweg, daß die Nivesin gewiß nicht ganz klar im Kopf ist: Bei der Arbeit singt sie stets ihre leiernden Bannflüche gegen den Namenlosen, und am dünnen, vom Balgen mit ihren Rüden zerkratzten Leibe trägt sie nichts, was nicht aus Rattenfell oder -leder gemacht ist. Was sie mit den Kadavern tut, die ihre Ratzrüden anschleppen, daraus macht sie jedenfalls keinen Hehl: Was nicht die Hunde bekommen, ißt sie selbst, um den Namenlosen zu verhöhnen. Wie ein weitgereister Nivesenkenner bemerken mag, war Laikapak einst eine Schamanin, doch irgendein Ereignis in der Vergangenheit – was, das weiß niemand – hat ihr wohl den Verstand geraubt.

Bruder Lichtbringer, Straßenprediger und Verkünder des Lichtfalken

Zahlreiche obskure Sekten und Kulte gibt es in Gareth, und solange sie ihren Propheten, Heiligen oder Halbgott nicht direkt neben oder gar über die Heiligen Zwölfe stellen, bleiben sie auch von Kirche und Stadt unbehelligt. Einer der neuesten und

zugleich erfolgreichsten Prediger ist der selbsternannte Verkünder des Lichtvogels oder Lichtfalken, einer seltsamen Erscheinungsform des Götterboten Ucuri: Denn so wohlklingend die mit volltönender Stimme proklamierten Offenbarungen auch sind, unter dem Strich laufen sie auf eines hinaus: Bruder Lichtbringer verkündet das heraufziehende Heldenzeitalter, in dem alles den Menschen gehört und in dem unbesiegbare Helden regieren werden, während die Götter nur von Alveran aus zuschauen. Die alten Völker aber, so soll der Lichtfalken offenbart haben, sind nur noch Relikte vergangener Zeiten und Gesetze wie die *Lex Zwergia* veraltet.

Mehr oder weniger fordert Bruder Lichtbringer die Unterwerfung der Zwerge (der 'Unreinen') und Elfen (der 'Götterlosen') unter die Menschenherrschaft, ja, selbst ihre Reichtümer sollen die alten Völker den Menschen übereignen. Bruder Lichtbringers ergebene Anhänger – von denen er in der breiten Unterschicht Gareths erschreckend viele gesammelt hat – sind immer wieder bereit, durch Anschläge und Plünderungen derartige Lehren in die Tat umzusetzen.

Der hochgewachsene, attraktive Prediger wird immer wieder versuchen, menschliche Helden zu seiner zweifelhaften Lehre zu bekehren. Gehören aber auch Elfen oder Zwerge zur Heldengruppe, dann kann der Fanatiker sich von einer lästigen Störung zur echten Gefahr wandeln.

Dobran Ummingshausen

Abenteurer oder Söldlinge zieht es immer wieder nach Gareth, gibt es hier in der Kaisermetropole doch reichlich Arbeit. Man trifft sich in der Schenke *Schwert und Panzer*, tauscht Erfahrungen aus über Auftraggeber, Waffenschmiede, Giftmischer oder die neuesten Taktiken, einen Lindwurm zu überlisten, und wartet auf einen neuen, lukrativen Auftrag.

Dobran Ummingshausen schlägt aus dieser Tatsache Profit. Manch zartbesaiteter Auftraggeber wagt sich nicht zu den Rauhbeinern in die Taverne hinein, ein anderer möchte gern unerkannt bleiben, ein dritter weiß gar nicht, welchem von den vielen Gesichtern er trauen kann. So vermittelt Dobran die richtigen Leute für jede Aufgabe.

Ummingshausen war früher selbst Abenteurer, kann aber dieser Profession nicht mehr nachgehen, seitdem ihm ein Ork das rechte Bein abschlug. Jetzt hockt der 43jährige Mann mit dem 'sehr breiten Mittelscheitel' allabendlich im *Schwert und Panzer*, kennt eine riesige, täglich wachsende Zahl von Söldnern und 'Spezialisten' und macht dieses Wissen zu Gold. Sei es nun Gorbian Knochenbrecher, der einem säumigen Schuldner ins Gewissen reden soll, Rondradan Sturmwind, der das Töchterlein vom Drachen befreit, oder Rahjalieb Säuselwind, um ein Rendezvous mit der oder dem Angebeteten zu arrangieren: Dobran weiß gewiß, wer für eine wichtige Aufgabe geeignet ist und sich gerade in der Stadt aufhält.

Und das Beste: Für seine Bemühungen verlangt Umminghaus nur den zehnten Teil des ursprünglich angedachten Honorars.



Index

Die Zahlen in Klammern beziehen sich auf die Numerierung in der Gebäudebeschreibung.

Academia Armamentorum Astralis Gareth. (82)	19	Bürgerregiment Gareth	36	Haupthaus der Beilunker Reiter (75)	19
Admiral Sanin (Wirtshaus, 38)	15	Bürgerort	31	Haus Orkzwinger (Pension, 48)	16
Akademie der Magischen Rüstung (82)	19	Bürgerwehr	36, 42	Heldenrast (Herberge, 2)	11
Alamada-Stube (Wirtshaus, 126)	27	Burggraf der Raulsmark	9, 20	Hesinde, Pentagontempel (88)	21
Alanische Botschaft (14)	12	Burkherdall	37	Hippodrom, Altes (58)	10, 17
Alanischer Salon	30	Central-Registrator (89)	21	Hippodrom, Neues (112)	24
Alchemistin Clea Cornweyler (96)	22	Clea Cornweyler, Alchemistin (96)	22	Hofe Schule der Reiterei (17)	12
Aldifreid von Trallop, Bardenhaus (128)	27	Codex Albyricus	20, 21	Holzher	7
Allgemeine Kanzlei (100)	11, 23	Conventialhalle des Rats des Heiligen Lichtes	32	Horasreich, Botschaft (8)	11
Almadaner (Bande)	40	Criminal-Cammer	42	Horsen-Rabenmund, Racalla von	20
Almadaner Saal	30	Dämonenbrache	27	Hort zur Wahrung des Verbotenen Wissens	33
Alrik Ragather	40	Daten	6	Itirja von Mundbach	41
Altacker	40	Der Fuchsbau (Theater, 62)	17	Immanstadion (77)	10, 19
Altar		Diplomatische Kanzlei	11, 23	Ingerimtempel (26)	14
der Ardare	17	Dobran Ummingshausen	16	Inquisition	33
der Bruderschaft des Nandus	21	Dreikaiserhotel	13	Inquisitorische Halsgerichtsordnung	33
der Schwesternschaft der Mada	21	Droschkenhof, Kaiserlich Könighcher (35)	15	Institut der Hohen Schule der Reiterei (17)	12
des Naclador	21	Eldertempel (39)	15	Isenbrok, Gerhalla	42
des Xeledon	21	Einreise nach Gareth	10	Kaiserhorn (Hotel, 40)	15
Alte Gilde	39	Einwohnerzahl	6	Kaisergalerie	30
Alte Residenz (19)	10, 13	Eisenmarkt (23)	13	Kaiserlich Könighcher Droschkenhof (35)	15
Alter Kaiser (Hotel, 33)	14	El-Nabab	38	Kaiserliche Hofstellmacher	19
Altes Hippodrom (58)	10, 17	Stadthaus der Familie (18)	12	Kaiserliche Leibwache	29
Alt-Gareth	10	Eslamsbogen (29)	14	Kaiserliche Münze (73)	18
Am Südwall (Pension, 93)	21	Ewiges Licht von Gareth	32	Kaiserliche Verwaltung für Groß-Gareth	20
Amphitheater (6)	11	Famerlor-Altar	17	Kaiserlicher Richter	13
Amtsherren	7	Familien, Große	36	Kaiserliches Archiv	30
Amulet- und Talismanhändlerin (119)	25	Feiertage in Gareth	6	Kaiserliches Gestüt (103)	23
Andergast, Botschaft (102)	23	Ferrara-Eisenher	38	Kaiserlich-Garethische Central-Registrator (89)21	
Angbarer Tur (1)	10	Privathaus (98)	22	Kaisermark Gareth, Verwaltung	13
Apotheke Vilburn Martan (120)	25	Stellmacherei (74)	19	Kaiser-Reto-Kaserne (46)	10, 16
Aranische Botschaft (106)	23	Festum Einlagen- und Wechselhalle	18	Kaiser-Reto-Kelch	19
Aranische Handelskompanie, Kontor (18)	12	Firantempel (111)	24	Kaiserthermen (41)	15
Archiv der Stadt (79)	19	Foslarin, Salidor	12	Kaiserturnier	24
Ardare-Altar	17	Freie Künste	48	Kalfat, Botschaft (16)	12
Arme Brüder von Salikum	17	Fuchsbanner (Taverne, 36)	15	Kammerherr	7
Armenrecht	8	Fuchsbau (Theater, 62)	17	Kanalsation (95)	21
Atelier von Ranari Espenkind (63)	18	Puxfell	38	Kanzlei	
Aventurischer Bote (15)	12	Gareth Heldenbühne (6)	11	Allgemeine (100)	11, 23
Aveskapelle (104)	23	Gareth Kaiserturnier	24	Diplomatische	11
Avestempel (97)	22	Garethische Criminal-Cammer	14, 42	für Reichsangelegenheiten	11, 23
Badehaus Bellona (Bordell, 86)	20	Garetin (Hotel, 67)	18	für Scharmützel, Gesteck und ... (9)	11
Badilakaner	17	Garetien, Verwaltung	13	für Steuer, Tribut und Zoll	23
Ordenshaus (66)	18	Gasther	7	Handel und Wandel (4)	11
Ballsaal	30	Geburtshaus Kaiser Rauls (30)	14	Kapelle des Aves (104)	23
Bardenhaus Aldifreid von Trallop (128)	27	Geheimer Reichsorden vom Auge	30	Kapellen	9
Bauherr	7	Gerhalla Isenbrok	42	Karfenc	37
Bei Algrid (Herberge, 49)	16	Gerichtsherr	7	Karfenc, Trautman	8
Bei Damian (Bierhaus, 20)	13	Gerichtsvogt	8	Kautherengilde, Haus der (78)	19
Beilunker Reiter, Haupthaus (75)	19	Geschäftshaus Rebaken (63)	18	Kemi-Reich, Botschaft	20
Bernsteingemächer	32	Gesegnete Heilerschaft	17	Kerker (42)	15
Bettelbrief	8	Gespräche Rohals des Weisen	21	KGIA	24
Bettelvogt	8	Gestüt, Kaiserliches (103)	23	Archiv	21
Blaues Haus	18	Gilden	47	Kirchen	9
Bornische Botschaft (70)	18	Gildenhans der Kaufherren (78)	19	Kloster der Nuimiten (110)	24
Borontempel (129)	27	Gnadenmeister	43	Königlich Garethische Staatskanzlei (24)	13
Botschaft		Goldene Ronda von Gareth	17	Königlich Garethisches Schanzregiment	43
AlAnfa (14)	12	Goldener Garten	32	Kontor der Aranischen Handelskompanie (18)	12
Andergast (102)	23	Goldschmiede Serania Praske (84)	20	Kontor Stoerbrandt (69)	18
Aranien (106)	23	Graue Stäbe, Ordenshaus (122)	26	Kor-Altar	17
Bornland (70)	18	Greif, der wachende (108)	23	Kriegerakademie (34)	14
Horasreich (8)	11	Große Familien	36	Kurtisanenzunft	18
Kalif von Mherwed (16)	12	Großer Gong	32	Laide der Handwerkszünfte	43
Kemi-Reich	20	Großer Sternensaal	21	Lastrano	40
Nostria (102)	23	Groß-Gareth, Kaiserliche Verwaltung	20	Leibwache des Kaisers	29
Thorwal (76)	19	Groterian	37	Leythans Horn (Burdell, 94)	21
Brandherr	7	Grüner Salon	30	Lohnmagier	48
Brig-Lo Platz (59)	17	Gutbrod	40	Löwengarde	29
Bruderschaft des Nandus, Altar	21	Halle der Ekstase (45)	15	Mächtiggruppen	36
Bugenhog	36	Halle der Zwölfgöttlichen Lande	32	Mada, Altar	21
Bürgerkompanien	36	Halsordnung, Inquisitorische	33	Madamal (Gaststätte, 57)	17
Bürgermarschall	36	Handelsherr (Hotel, 92)	21	Magierakademie Magische Rüstung (82)	19
Bürgermeister	8, 19	Handwerkordnung	43	Magierakademie Schwert und Stab (13)	12



Magistrat (85)	7, 20	Reichsschatzmeisterin	23	in den Schatten (130)	27
Mallorn	38	Reichsstraße (Pension, 80)	19	Ingerimm (26)	14
Marktgerecht (22)	7, 13	Reiter, Hohe Schule der (17)	12	Perraine (54)	16
Marktschöffen	13	Residenz des Reichsgroßherzogs (109)	24	Phex (37, 104, 130)	15, 23, 27
Marktvogt	9	Richtstätte	27	Praios (25)	13, 31, 32
Matrikelherr	7	Rittertor	31	Rahja (45)	15
Maulwurfgarde	43	Rohalswächter, Ordenshaus (107)	23	Rondra (54)	17
Meilersgrund	26	Rollender Taler (Taverne, 51)	16	Simia (28)	14
Verwaltung	8	Rommilyser Tor (47)	16	Travia (50)	16
Mephalliten	29	Rondratempel (54)	17	Tra (27, 121)	14, 25
Mietkasernen	34	Roßpfad (Schenke, 114)	24	Ucui (11)	12
Morgenstern (Taverne, 3)	11	Roßkoppel	24	von Handel und Wandel (37)	15
Mundtbach, Iirnja von	41	Verwaltung	9	Tempelgärten des Sonnentempels	32
Munter	38	Roter Hahn (Taverne, 125)	27	Terdilion, Niederlassung der Reederei	14
Münze, Kaiserliche (73)	18	Rotseidene Gilde, Zunfthaus (71)	18	Theater Der Fuchsbau (62)	17
Museum für Reichsgeschichte (30)	14	Rules Turm (87)	20	Therbünaten	17
Mutter Pöschels Heim für höhere Töchter (61)	17	Sagitta da Sambra	12	Thorn Eisinger, Schmied der 100 Helden (127)	27
Mythral-Altar	17	Saldor Foslarn	12	Thorwal, Botschaft (76)	19
Nachbarschaften	9	Schanzregiment, Königlich Garetisches 43	27	Thronwig von Warunk	29, 30
Nachdator, Altar	21	Schattentempel (130)	23	Thuradavivir	21
Nando Durian, Sternkundler (90)	21	Schatzkammer (100)	23	Tobrier (Bande)	40
Nandus, Altar	21	Schatzkanzlei (100)	23	Tobrier Hof (Herberge, 113)	24
Neue Residenz	29	Schatzvogt	8	Tobrischer Hof (32)	14, 42
Neues Hippodrom (112)	24	Schloßpromenade	10	Tor der Sonne	32
Neu-Gareth	22	Schmied der 100 Helden (127)	27	Trabelisches Haus (83)	20
Verwaltung	9	Schuldturm (42)	15	Trautman Karfenck	8
Neuwe Kammer	32	Schwert und Panzer (Herberge, 53)	16	Travastube (118)	25
Nonitenkloster (110)	24	Schwert und Stab (13)	12	Traviatempel (50)	16
Nordlandbank (68)	18	Schwesterenschaft der Mada, Altar	21	Trondors Laden (56)	17
Nostria, Botschaft (102)	23	Sechser-Ferrara	19	Tsitempel (27, 121)	14, 25
Oberbewahrer der Kaiserlichen Fasanerien und		Sechzehn Ministerinnen (Bordell, 44)	15	Tulamische Nächte (Bordell, 43)	15
Palastgärten	29	Seelander (Hotel, 60)	17	Ucui (11)	12
ODL, Ordenshaus (122)	26	Familie Seelander	38	Ulmencabinet	30
Offizierskasino (21)	13	Serania Praske, Goldschmiede (84)	20	Ulmensab (Hotel, 91)	21
Okenheld	38	Siechenhaus (54)	16	Urmingshausen, Dobran	16
Oldebor von Weyringhaus	20	Siechenherr	7	Verbrechen	39
Orden der Gesegneten Heilenschaft	17	Siegelherr	7	Verwaltung	
Ordenshaus		Sigman Guthrod	40	Groß-Gareth	20
Badilakamer (66)	18	Silberne Falken, Wechselstation	18	Kaisermark Gareth	13
Graue Stäbe (122)	26	Simiatempel (28)	14	Königreich Garetien	13
ODL (122)	26	Sonnenpalast	31, 32	Meilersgrund	8
Wächter Rohals (107)	23	Speicherherr	7	Neu-Gareth	9
Paligan	38	Spielherr	7	Roßkoppel	9
Panther von Elburum	39	Spießbürger	36, 42	Stadt Gareth	7
Panthergarde	29	Stadt des Lichts, Gesamtbeschreibung	31	Südquartier	8
Pentagontempel (88)	21	Stadtarchiv (79)	19	Viehmarkt (115)	25
Persinetempel (54)	16	Stadtgarde	42	Viergöttermönument	17
Pfauengarten	29	Stadtmauer, Alte	10	Vinsalter Garten (Gaststätte, 10)	12
Pfeile des Lichts, Ordenssitz (13)	12	Stadtmeister	8	Vinsalter Zimmer	30
Phextempel (37, 104, 130)	15, 23, 27	Stadtrat	7	Vollstrecker	41
Platz der Zwölfgötter (65)	18	Stadtor		Wachender Greif (108)	23
Porzellanzimmer	30	Angharer (1)	10	Wächter Rohals, Ordenshaus (107)	23
Praios (25)	13, 31, 32	Punier (72)	18	Waffen- und Lebensschule (34)	14
Praios	31	Rommilyser (47)	16	Waffenherr	7
Priesterkaiser-Noralec-Sakrale (25)	13	Wehrheimer (31)	14	Wagenhalter	40
Punier Tor (72)	18	Steinsberg	40	Wahrsagerin Mutter Laske (123)	26
Rabenstätt (131)	27	Stellmacher, Zunfthaus (52)	16	Wappen von Gareth	6
Racalla von Hosen-Rabenmund	20	Ferrara-Eisenherr (74)	19	Wehrheimer Tor (31)	14
Ragather, Alrik	40	Winzberg (117)	25	Wehrvogt	8
Rahjatempel (45)	15	Sternentempel (104)	23	Weyringhaus, Oldebor von	20
Ranari Espenkind, Atelier von (63)	18	Sternkundler Nando Durian (90)	21	Winzberg	
Rat der Stadt Gareth	7	Sternkundliche Tafeln der Niobara	21	Privathaus (101)	23
Rat von Roßkoppel	9	Stoerrebrandt	38	Stellmacherei (117)	25
Rathaus (81)	19	Kontor und Stadthaus (69)	18	Wüstenzimmer	30
Ratsämter der Stadtverwaltung	7	Straßenbanden	41	Xedlon, Altar des	21
Ratsleute	19	Südquartier	27	Ysliche Steuer	41
Ratssaal	19	Verwaltung	8	Zedernkabinet	13
Raulsmark	9	Talisman- und Amulethändlerin (119)	25	Zum Dorfschulz (Gasthaus, 116)	25
Rebaken, Geschäftshaus (63)	18	te Ghunc	38	Zünfte	43
Rechtswahrer	42	Tempel		Zunfthaus der Rotseidenen Gilde (71)	18
Redaktionshaus Aventurischer Bote (15)	12	Aves (97)	22	Zunfthaus der Stellmacher (52)	16
Regenbogenzimmer	30	Boron (129)	27	Zunftjustiz	44
Regierung	7	der Sonne	31, 32	Zunftlade	43
Reichsehnhalle (5)	11	der Sterne (104)	23	Zur gültigen Travia (Herberge, 124)	26
Reichserzadmiral	29	des Ewigen Lichts	32	Zur letzten Wehr der Heiligen Ardare (54)	17
Reichserzkanzler	23	des Schwarzen Lichts (129)	27	Zur Tribüne (Schenke, 76)	19
Reichserztruchseß	23	des steten Wandels (121)	25	Zwei Masken (Hotel, 12)	12
Reichsgericht (7)	11	Elferd (39)	15	Zwölfgötterhalle	30
Reichsgroßherzog, Residenz (109)	24	Firun (111)	24	Zwölfgötterplatz (65)	10, 18
Reichskongreß	13	Hesinde	21		