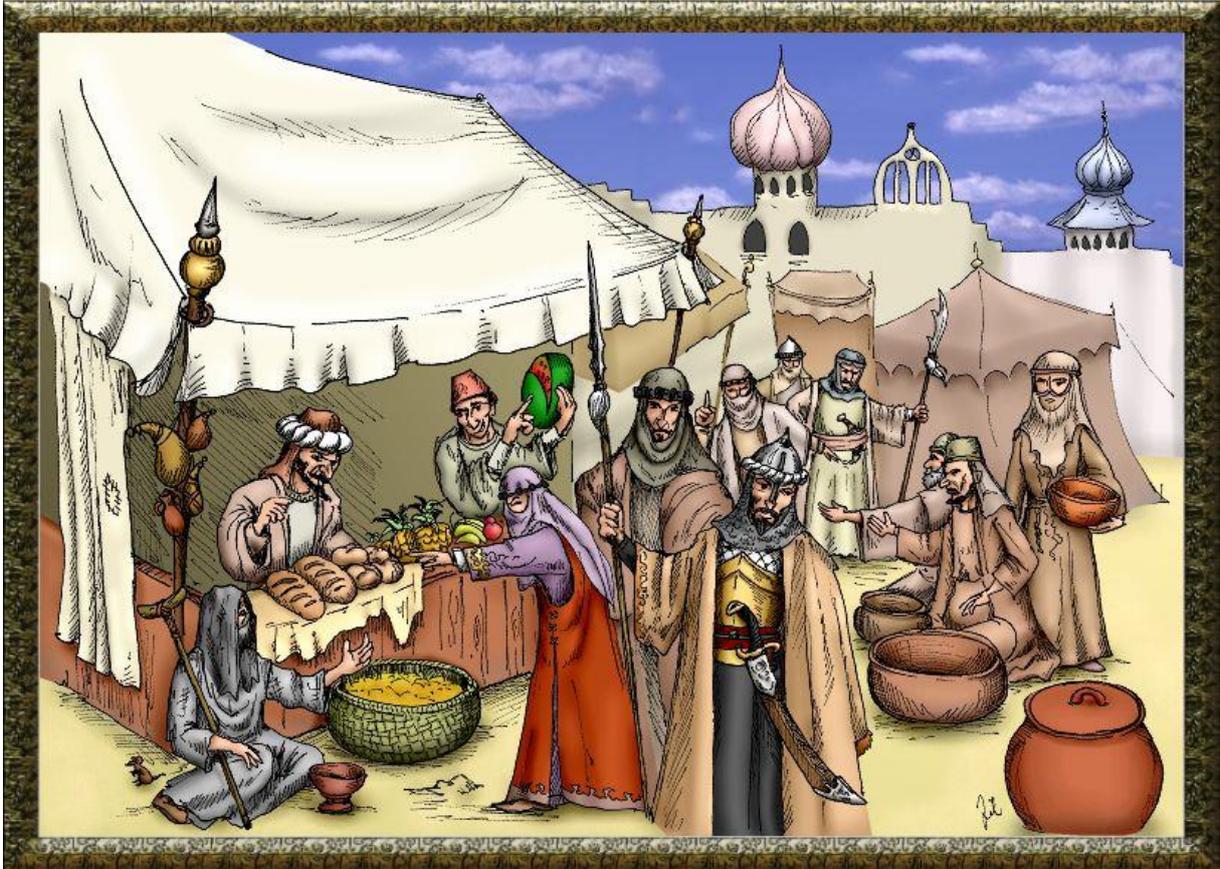


Harefa



Einleitung:

Seid willkommen! Im Bazar Harefa findet ihr alles, was euer Herz begehrt und noch vieles mehr! Seht euch um und kauft! Ich sehe, ihr seid müde! Setzt euch, ich bringe Tee. Kostet von den süßen Früchten, das kurzweilige Würfelspiel soll euch erfreuen!

Politik / Wirtschaft:

Harefa ist Teil der Föderation Al Imarat. Die Geschicke des Bazars werden von der Sahida oder dem Sahid gelenkt. Die vielen Angestellten und Untergebenen sind hierarchisch organisiert. Gehandelt wird mit allem und jedem. Die Söldnertruppe von Harefa wird geschätzt und gefürchtet gleichermaßen. Wer sich den Sold für Wachen leisten kann, kommt unbeschadet durch die Wüste, wer versucht Harefa zu betrügen oder zu schaden wird gnadenlos und drakonisch bestraft. Die herrschenden Gesetze sind die von Al Imarat und darüber hinaus unzählig ungeschriebene Regeln.

Ob Harefa der erste oder der letzte Handelsposten an der Grenze zwischen Al Imarat und dem Imperium Aurum ist, ist Ansichtssache. Fakt ist, dass die einzige große Handelsroute zwischen dem Imperium Aurum und Al Imarat durch Harefa führt, von Harefa kontrolliert und geschützt wird. Alles dreht sich ums Feilschen und Handeln. Ein handfestes Gerücht behauptet, Harefa mache sogar mit Verbotenem Geld: Betrug, Geldwäsche, Hehlerei, Schmuggel wird dem Bazar unterstellt. Auf seinen Geldbeutel zu achten und sich hier keine Feinde zu machen, ist eine gute Sache.

Harefa macht auf den ersten Blick einen nicht allzu wohlhabenden Eindruck. Jedoch sind die Waren von bester Qualität und der Luxus, den man sich hier kaufen kann, fast unbezahlbar. Somit ist die Finanzkraft Harefa schwer einzuschätzen.

Geografie:

Eine kleine, unscheinbare Ansammlung von niedrigen, gemauerten Gebäuden befindet sich neben der Straße, die vom Grenzposten des Imperium Aurums Richtung Wüste führt. Wer den Bazar betritt, befindet sich in einer völlig anderen Welt: in großzügigen, kühlen Kellergewölben liegt der Markt. Dahinter verbindet ein Labyrinth aus Gängen die Gebäude unterirdisch und führt zu den Lagerkellern, den Ställen und den Quartieren.

Die Nähe zur Wüste bringt heiße, trockene Luft und viel Sonnenschein. Hier an der Grenze zwischen zwei Klimazonen gibt es auch immer wieder kurzen Unwetter, die das Reisen unmöglich machen können.

Gesellschaft / Kultur:

Optisch wirkt Harefa wie ein Bazar aus tausend und einer Nacht. Tauschhandel wird dem Bezahlen mit Geld vorgezogen. Lange und emotional zu verhandeln, gehört zum guten Ton. Jeder Stand, jeder Bauchladen ist mit Waren überladen, unzählige bunte Laternen tauchen alles in gerade genug Licht, damit das Handelsgut begutachtet werden kann. Hunderte wundervolle Gerüche liegen in der Luft.

Zum Zeitvertreib dienen Musik, (Bauch)Tanz, Balladen, Glücksspiel, Wettkämpfe aller Art, Illusionsmagie, Zukunftsdeuterei und wohltuende Behandlungen (Massagen, Salben, Essenzen, Maniküre, Hennatatoos). Denn Harefa ist auch Rastplatz für weitgereiste: Die Gastfreundschaft Harefa ist weithin bekannt und wohltuend. Gäste werden mit Naschereien und Tee begrüßt. Möchte man ein guter Gast sein, dann sollte man die Schuhe auszuziehen und dem Schrein Ehre erweisen. Weiche Betten, sehr gutes Essen, das traditionell im Liegen genossen wird, außergewöhnliche Getränke und persönliche Zuwendung welcher Art auch immer hüllen die Gäste in Glückseligkeit damit diese äußerst großzügig ihr Geld ausgeben.

Religion:

Was alle in Harefa eint, ist der Glaube an das Pantheon Al Imarats. Beim Liris-Schrein sind immer frische Opfergaben zu finden: mit Quasten behängte Äste, Räucherwerk, Naschereien, Gebetsglöckchen, Bänder

Ausrufe wie: „bei Om`Shann!“, „Shamsins gnadenloses Licht!“ (gemeint ist die brütende Sonne) sind oft zu hören. Die Zeit wird in Teelängen oder Shamsinläufen gemessen. Wird ein Handel in Mah`tins Namen abgeschlossen, dann ist dieser ehrlich gemeint. Aberglaube und Glaube gehen fließend ineinander über.

Magie:

Harefa beschäftigt ein oder zwei Magiekundige, jedoch ausschließlich für den Schutz und die Unterhaltung. Auch liegt kaum ein Zauber auf dem Ort. Aber der Handel mit Artefakten blüht und die Angestellten des Bazars tragen zahlreiche Artefakte bei sich.

Spezies:

Alles und jede*r, sind in Harefa willkommen, als Gast genauso wie als Angestellte oder eben als Handelsgut.

Mode / Äußeres Erscheinungsbild:

Die Bewohner*innen kleiden sich im Stil der Imarate: weite Hosen oder Röcke, leichte Tücher über kurze Oberteile oder weite Hemden mit Stoffgürtel, weiche Pantoletten bis zu Reisetiefel und dazu passende Kopfbedeckung: Turban, locker über das Haar gelegte Schals, aber auch verhüllte Gesichter. Anders ist allerdings, dass sich Status und Reichtum nicht vom äußeren Erscheinungsbild ablesen lassen.

Mythen und Geschichten:

Über Harefa gibt es viele Gerüchte aber wenig Wissen und Fakten.

Harefa wird nachgesagt, der Hauptsitz der berüchtigten imaratischen Diebesgilde zu sein. Der Bazar sei nur der schäbige Deckmantel für Hehlerei, Bestechung, Schmuggel und vieles mehr.

In riesigen Tresoren tief unter den Kellern Harefas sollen ungeahnte Schätze liegen. Der Bazar sei einer der reichsten Orte Ariochias, sogar der ehrerbietige Sultan von Assura und der mächtige Imperator aus Porto Auregia hätten in Harefa Schulden gemacht.

Harefa soll der Haupttempel der Göttin Liris sein, der Göttin der Diebe und des Gesindels. Der Segen Liris beschützt Harefa.

Harefa ist mit den Bastones eng verbunden und befreundet.

Die Geister der Wüste lauern und warten, sie verfolgen alle, die vom Weg abkommen. Es sind die Rachegeister der alten Khemet.

Kontaktdaten:

Claudia Schimpl, SL-Dokument für Harefa als Tavernensetting auf Anfrage