Aventurien

Eine DSA 4.1 Spielhilfe

Wo Kor Handel treibt

Der Söldnermarkt in Al'Anfa

- Erweiterte Version -

von Annette Juretzki
ich@cailyn.de

Das Schwarze Auge

Inhalt

I. Al'Anfa - Königin des Südens 1

II. Handel unter Kors Schutz - Der Söldnermarkt 2
II.1 Zwischen Grafenstadt und Ratssitz - Die Lage 3
II.2 Der Brabaker Bengel und das Gauklermädchen - Die Waren 4

III.1 Krämer und Träumer - Die Menschen des Marktes 5
III.2 Heldenleben im Marktgewirr - Ereignisse 7

Ein riesengroßes Dankeschön für die spontane Hilfe an
Frederik, Marco und Melly.

Verwendung der Marke und Inhalten von DAS SCHWARZE AUGE
mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH.
Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGE
in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Diese Spielhilfe wurde 2008 für den Wettbewerb "Auf Aves Spuren" von Annette Juretzki erstellt.

www.cailyns.de

Al' Anfa

I. Al´Anfa - Königin des Südens

„Werte Donna, werter Don, ich bitte Euch untertänigst mich anzuhören, denn ich weiß, dass euch meine Worte reizen werden. Woher? Nun... sagen wir ein Räblein sah Euch des Morgens so verloren am Hafen stehen, förmlich erdrückt vom Glanze der Erhabenen, wie sie so in all ihrer Pracht vor Euch bebte und nach neuem Leben schrie. Und es scheint, Ihr steht noch immer in ihrem überwältigenden Bann. Aber Ihr seht mir nicht aus wie jemand, der ihr zum Opfer fallen will, was Ihr zweifelsohne tun werdet, wenn Ihr sie nicht begreifen lernt. Im Gegensatz zu Euch schläft sie nie, und ein Fehler reicht ihr vollkommen, um Euch Boron zu opfern. Aber soweit lassen wir es ja nicht kommen, nicht wahr? Ihr mögt Gareth, Punin, Vinsalt oder Kunchom kennen, aber hier seid Ihr in Al'Anfa, der Güldenen, der Wuchernden, hier seid Ihr die Beute, nur eine Ratte unter so vielen. Nur 2 Oreal, und Ihr werdet genug lernen, um zumindest mit heiler Haut nach Hause zurückkehren zu können. Zahlt Ihr mir aber 2 Dublonen wird sie Eure Hure sein. Doch lasst Euch nicht täuschen, gleich was Ihr tut, für sie werdet Ihr stets nur ein Sklave bleiben...“
- Fremdenführer Kamillo Nobleza zu einer orientierungslos wirkenden Gruppe

Willkommen in Al'Anfa, Pestbeule und Perle des Südens, zahnlose Straßenhure und goldgeschmückte Verführerin in einem. Auch wenn der Söldnermarkt im Mittelpunkt stehen wird, so hilft auch dessen genauste Beschreibung wenig, wenn man die Stadt herum nicht zumindest in Grundzügen kennt, und so soll dem geneigten Leser kurz ein wenig von Al'Anfa erzählt werden.
Die zweitgrößte Stadt Aventuriens liegt an der Goldenen Bucht, und ist die wichtigste Handelsstadt des Südens. Ihre Ausmaße (85.000 Einwohner) bedürfen natürlich mehr als nur einen Markt, und so finden sich neben den fünf großen Plätzen auch noch allerlei kleine Verkaufsstände wild verteilt in den engen Gassen.
Die al´anfanische Gesellschaft kennt nur 3 Stände: Sklaven, Fanas und Granden. Erfolg und Einfluss bestimmen sich mehr durch Gold und weniger durch die Geburt. Es gibt das Märchen vom Sklaven, der sich freikaufte und es dann bis in die Ränge der Granden schaffte, ebenso wie die Erzählung vom faulen Granden, der all sein Gold verlor und am Ende als Sklave auf der einst eigenen Plantagen arbeiten musste. Zum Stand der Sklaven zählen sowohl die geschundenen Minensklaven wie auch die verwöhnten Liebessklaven und einflussreichen Berater der Granden. Fanas verbindet nur ihre Freiheit, seien sie Bettler, Hure oder reicher Kaufmann, die einen jeden Tag vom Hungertod bedroht, der andere mit prächtiger Villa in der Grafenstadt. Die Granden letztlich regieren Al'Anfa, besitzen den Großteil des Vermögens und leben zurückgezogen auf dem Silberberg.
Jedem der 12 Götter ist hier ein Tempel gegeben, Boron ist der oberste Götterfürst, Praios nur an zweiter Stelle an seiner Seite. Aber auch die Kirchen von Rahja und Kor haben starken Einfluss.
Die Stadtgarde Al'Anfas ist zwar, wie alles Kämpferische, gut bezahlt, doch nicht sonderlich erfahren und ziemlich überarbeitet, so dass private Leibwachen sehr verbreitet sind. Söldner gibt es immerhin zu Hauff, da die Stadt für ihre gute Zahlungsmoral und den hohen Sold bekannt ist.
Die Wirtschaft letztlich floriert, auch dank der stabilen Währung, denn die al'anfanische Dublone[1] wird fast überall im Süden gern gesehen. Importwaren werden zwar mit hohen Zöllen belegt, lohnen sich aufgrund der reichen Kundschaft aber nachwievor. Das Markt- und Zollrecht obliegt der Observatora Mercaturae Shantalla Karinor, der Wahrerin des Handels.

[1] 1 Dublone = 2 Dukaten

Der Söldnermarkt

II. Handel unter Kors Schutz – Der Söldnermarkt

„So hatte es der große Arigan, König aller Gaukler, nun endlich geschafft nach seiner abenteuerreichen Reise Al'Anfa zu erreichen, denn nur die Königin aller Städte war ihm als Braut gerade recht. Er folgte den Rufen des Söldnermarktes, denn hier waren all ihre Freier versammelt und knieten zu ihren Füßen nieder. Der Gestank der al'anfanischen Kloaken mischte sich mit dem Schweiß der Menschen zu einem beißenden Parfum, welches unseren Helden fast zu Boden schlug. Unglaublich wie so viele Männer und Frauen sich nur zwischen die jämmerlichen Stände quetschen konnten, und die Korgeweihten dennoch über den Platz schritten, ohne dass auch nur einer sie zu berühren schien. Der Genuss eines viel zu süßen Weines, der wie Mus zäh an seinem Gaumen klebte, verschaffte dem Gaukler schließlich wieder einen sichereren Stand auf dem schmutzigen Felsboden, der mit fest getretenen Algen, Tierkot und allerlei schmieriger Masse benetzt war. Oder waren nicht doch viel mehr die Augen der südländischen Schönheit Schuld, diese blauen Saphire, von den wildesten, schwarzen Locken gekrönt, zwei Nordsterne am hektischen Nachthimmel einer zähen Menschenmasse, ein Leuchtfeuer inmitten... Phex sei verflucht! Das Moosäffchen eines Gauckleruntertanen hatte den Wachhund eines Waffenhändlers, wohl ein Zornbrechter Bastard, nach dem wahrhaft beängstigenden Knurren zu urteilen, mit Datteln beworfen, woraufhin dieser sich losriss und blutige Rache für seine Schmähung schwor. Unser kleiner Phexdiener konnte sich zwar rechtzeitig auf das Dach eines Lederhändlers retten, der Hund aber schaffte es nicht nur, den Stand seines eigenen Besitzers umzureißen, er brachte auch allerlei Tonkrüge zu Bruch, als er über die Decke des angrenzenden Händlers rannte. Von diesen Lauten aufgeschreckt wagte es Arigan nur einen Herzschlag lang von der Schönen fortzublicken, doch als er samt seinem Herz wieder ganz ihr gehören wollte – oje, da war sie fort! Er rempelte sich durch die Menschen, seine Leidenschaft schrie wild nach seiner al'anfanichen Prinzessin, doch er fand nichts außer den harten Stößen von drängelndem Söldnervolk, dass es wagte, unseren König mit einfachem Straßenpöbel zu verwechseln. Eigentlich hätten sie die bittere Rache eines Gauklers verdient! Doch er zog mit gesengtem Haupt fort, hatte der Markt ihm doch gleich am ersten Tag das Herz gebrochen.“ - aus den Erzählungen von Haimamud ibn Haimamud aus Khunchom

„Die Starken werden reich und das Blut der Schwachen säubert die Straße. Hätt' nicht gedacht, dass Kor und Phex sich so schnell einig werden können.“ - Korgeweihte Balta Blutregen bei einem Marktspaziergang

Hier mag nun der Söldnermarkt vom praiosgefälligen Licht beleuchtet werden, der Treffpunkt von Söldnervolk und verarmten Fanas. Schwül drückt die stickige Luft des Südens und paart sich mit dem allgegenwärtigen Kloakengestank Al'Anfas. Die Marktstände, manchmal aufwendig überdachte Buden, dann wieder lediglich Decken auf dem schmutzigen Fels, scheinen fast planlos angelegt, die Gassen zwischen ihnen sind eng und die Menschen drängen in jede erdenkliche Richtung, meist mit schweren Körben oder Krügen auf dem Kopf balancierend. Fehlende Bäume lassen die Sonne prall das Haupt erhitzen, und immer wieder wird man von Söldlingsvolk angerempelt. Wer das südländische Klima nicht gewöhnt ist, kann schnell einmal ob der fehlenden Luft im Gedränge und der drückenden Schwüle das Bewusstsein verlieren, und dann seien ein paar Freunde an der Seite angeraten. Denn da Kors Gesetz diesen Markt regiert, wird auf Schwache kaum geachtet, der Bewusstlose wird einfach zur Seite getreten, auf dass er dem Rest nicht im Weg liegt, und wahrscheinlich von den bettelnden Kindern bestohlen. So die Sonne im Abendrot versinkt, werden alle Stände geräumt, und kaum hat der Nachthimmel die Dämmerung abgelöst, so rollen auch schon die Wagen über den fast leeren Platz, denn diesen ist das Befahren der al'anfanischen Straßen am Tage nicht erlaubt. Kaum jedoch, dass der Morgen dämmert, sammeln sich die Menschen wieder schnell, um einen günstigen Platz zu ergattern

und ihre tägliche Gebühr an einen übermüdeten Beamten, von Gardisten begleitet, zu zahlen, die sich den Rest des Tages kaum blicken lassen werden. Es gibt keine feste Ordnung der Stände, baut sich jemand zu dreist in den Weg, räumen die Garde oder ein mürrischer Korpriester den Weg eben auf ihre Weise frei. Der Markt findet täglich statt, und täglich ist er anders, da kaum einer zweimal am selben Platz ist, und viele Stände nicht jeden Wochentag vertreten sind. Aber auch wenn die Händler wechseln mögen, die Waren bleiben doch meist gleich.

Wie fast überall in Aventurien obliegt auch hier der Handel natürlich der Phexkirche, und der Schutz der phexischen Gesetzte der Stadtgarde. Aber der Einfluss der stetig wachsenden Korkirche lässt sich nicht verleugnen. Die Geweihten des Kor sind ein gewohnter Anblick, kaum einer wagt es, sich ihnen in den Weg zu stellen oder sich gar ihren Anweisungen zu widersetzten. Die ohnehin überarbeitete Stadtgarde Al'Anfas legt die Überwachung des Marktrechts gern in die Hände der Oberst-Geweihten Korisande von Pailos und ihrer Anhängerschaft, und widmet sich dem Söldnermarkt nur zweitrangig. Immerhin birgt es auch eine gewisse Gefahren sich angetrunkenen Söldner in den Weg zu stellen, zudem wissen viele der Waffenhändler gut auf sich selbst aufzupassen.

Die Großzahl der Kunden sind – wie sollte es auch anders sein – Söldner. Von daher richtet sich das Angebot vor allem nach ihnen, seien es nun Waffen, Rüstungen oder Opfergaben an Kor. Aber auch Sklavenaufseher, Straßenschläger, freischaffende Gladiatoren oder die Lanistos[2] der reichen Granden tätigen hier ihre Einkäufe, letztere haben es vor allem auf die exotischen Waffen und Rüstungen abgesehen, denn schließlich gilt es in der Arena aufzufallen. Dazu versuchen Gaukler und Wahrsager die rauen Gesellen etwas aufzuheitern. Aber es gibt auch die ärmeren Fanas, die dort bei ihres Gleichen den wöchentlichen Einkauf tätigen. Durch die raue Atmosphäre bleiben die Preise für Lebensmittel niedrig, denn wer es sich leisten kann, der zieht die anderen Märkte vor. Zuletzt lassen sich auch immer wieder fremdländische Besucher auf dem Markt blicken, was er vor allem seiner günstigen Lage verdankt. Diese Besucher sind meist erstmal verschreckt von dem unerwarteten Anblick und somit eine leichte Beute für Taschendiebe.

Viele der großen Waffenhändler spenden auch großzügig dem Tempel des Mantikor für die Anwesenheit seiner Priester, denn sie halten Schutzgeldbanden fern und kümmern sich um randalierende Söldner. Ein Korpriester wird weitaus mehr gefürchtet als ein einfacher Stadtgardist und hält durch alleinige Präsenz die Übergriffe gering. Die Kirche hält Ordnung durch Angst, was sich als funktionierende Strategie erweist.

II.1 Zwischen Grafenstadt und Ratssitz – Die Lage

Steigt man die weiße Kalksteintreppe vom Villenviertel der Grafenstadt hinab, so erblickt man den Söldnermarkt, der auf dem kahlen Felsen förmlich vor sich hin wuchert. Zu dem Geschrei von Menschen und Tieren und dem Schaben von Wetzstein auf Klinge mischt sich das Knarzen und Knarren des Schrägaufzugs, der Silberberg samt der Stadt des Schweigens mit dem Rest Al'Anfas verbindet. Er ist als komfortabelste Möglichkeit des Aufstiegs beliebt, so dass das Ende der Schlange sich mit dem Markt verwischt. Der tägliche Strom von Tempelpilgerern sichert einen festen Kundenstamm, denn aufgrund des Gedränges kann man gar nicht anders, als an dem einen oder anderen Stand vorbei zugehen und einen Blick auf die interessanten Waren zu erhaschen.

Nordöstlich vom Söldnermarkt liegt der gerade frisch restaurierte Sitz des Hohen Rates der Zwölf, ein Prachtbau im neubosparanischem Stil, und das alte Mirhamer Tor, beides Attraktionen, die sich fremdländische Besucher selten entgehen lassen wollen. Und so man der Straße noch etwas weiter folgt, gelangt man letztlich zum Tempel des Mantikors, dem größten Kortempel Aventuriens.

Diese hervorragende Lage ermöglichte es dem Söldnermarkt schnell groß und lukrativ zu werden. Die Kunden wechseln fast genauso häufig wie die Händler und kaum ein Al'Anfaner schafft es, ihm ein Leben lang fern zu bleiben. Vor allem Auswärtige bilden aber den Käuferstamm, seien es nun Questadores, die noch schnell vor dem nächsten Auftrag ein neues Schild brauchen, weil ihr letztes im Kampf gegen eine Seeschlange oder einen Schlinger gesplittert ist, oder Söldner, die ihre Waffen im Kampf gegen Piraten an Efferd verloren.

Die herrliche Lage hat aber auch ihren Nachteil, der schier unendliche Strom an Menschen, die

[2] Gladiatorenausbilder

eigentlich nur durchkommen wollen, wird schnell zu einem großen Gedränge und zu einem Wettkampf des Stärkeren. Während die Söldner sich schon ganz gut Platz machen können, werden gerade wehrlos wirkende Besucher von einer Seite zur anderen gedrängt und geschubst. Jeder hat es eilig und Rücksicht war noch nie die Stärke eines Al'Anfaners. Offene Kämpfe werden aber meist von der Korkirche unterbunden - sollten sich zwei derart gereizt haben, dass Blut fließen soll, so sollen sie damit zum Kortempel gehen und ihre Waffen nicht in Unschuldige stechen, was bei einer solchen Menschenmenge leicht passieren kann.

II.2 Der Brabaker Bengel und das Gauklermädchen - Die Waren

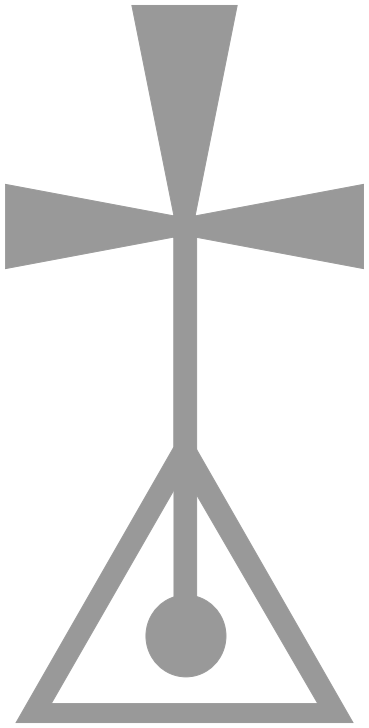
„Doch das Haupt des al'anfanischen Greuls wird vom Söldnermarkt gekrönt, denn all jenen Gesetzlosen, die alltäglich diesen Sündenpfuhl nährten, wurde hier ihr Werkzeug überreicht. So man der Korkirche anscheinend die Verantwortung übertrug, ist es wahrhaft nicht verwunderlich, dass sich vor allem das verabscheuungswürdigste Söldnervolk dort herumtreibt. Diesen Menschen ist jedwede Ehre und Moral fremd, so sie nur nach neuen Waffen geifern, um sich selbst dem Meistbietendem zu verkaufen. Gnadenlos trampeln sie die kleinen Stände nieder und stoßen selbst lachend die bettelnden Kinder fort, die so jung sind, dass eine göttergefällige Erziehung sie möglicherweise noch zu frommen Untertanen machen könnte. Aber ihre Eltern haben sie schon längst an die Hure Al'Anfa verkauft. Jedoch ist dieses Söldnerpack nicht einmal das schlimmste hier: Drogen, sogar tödlichste Gifte werden nicht nur offen verkauft, sondern auch noch angepriesen. Ich glaubte meinen Ohren kaum zu trauen als dieser dunkelhäutige Händler mir zusicherte, dass sein Schlangengift lang und qualvoll wirke! Ich hab mich geradewegs an einen Gardisten gewand, doch in seiner Unverschämtheit wagte er es geradezu respektlos mich darauf hinzuweisen, dass mich die Waren nicht das geringste angehen! Dabei ist es die Aufgabe eines jeden Göttergefälligen die Augen offen und das Herz rein zu halten, doch an diesem Ort ist alles verloren. Ich bin so schnell wie möglich zurück zu meinem Tempel geeilt. Wenn Praios diese Stadt endlich straft, will ich am einzig sicheren Ort sein können.“ - aus dem Reisebericht des Donator Luminis Praionor Sonnenhaupt an seinen Heimattempel in Elenvina

Gebrauchte Ware

Auswirkungen	Preis
BF +1	-5%
Schaden -1	-15%
BE +1	-10%

Die Hauptwaren des Söldnermarktes sind für das kämpfende Volk gedacht, und damit Waffen, Rüstungen und Schilde. Diese gelten als Kriegswaren und werden durch einen besonders niedrigen Importzoll von der Stadt begünstigt. Ob nun Säbel oder Sklaventod, Brabakbengel oder Dreizack, Iryanrüstung oder Gladiatorenschulter, alles aus der Handelszone ALA lässt sich finden, wenn auch nicht immer im besten Zustand. Denn so verkaufen nicht unbedingt nur Schmiede und Rüstungsbauer ihre ingerimmgefälligen Erzeugnisse, sondern auch Kriegsbeute aus fernen Ländern kann erworben werden. Sei es nun ein Khunchomer aus dem einstigen Khôm-Krieg oder ein neuzeitliches Rapier, das bei einem horasischen Scharmützel erbeutet werden konnte. Allerdings sind Waren fremder Länder selten und man muss schon wahrhaft von Phex gesegnet sein, dass genau an *dem* Tag, an dem man zum *ersten* Mal den Markt betritt, gleich *der* erste Waffenstand *die* Orknase im Angebot hat, von der man schon immer träumte. Es sei dem Spielleiter überlassen, eine gute Mischung von einheimischen Waffen und ein paar exotischen Prachtstücken zu finden. So die Spieler nach etwas Bestimmten suchen, kann auch eine erschwerte Probe auf *Gassenwissen* angebracht sein. Denn im Gewühl verliert man schnell einmal den Überblick, und es ist nicht gerade leicht den einzigen Anderthalbhänder des ganzen Marktes zu finden. Da gerade die exotischen Waffen, wie auch einige einheimischen, Kriegsbeute oder zumindest kampferprobt sind, empfiehlt es sich den BF hoch oder den Schaden herunter zusetzen, was natürlich auch den Preis senkt. Die BE einer gebrauchten Rüstung kann ebenfalls hochgesetzt werden. Bei der Exotik der Waren sollte man es aber nicht übertreiben. Mag eine Achaz-Waffe schon das ein oder andere Mal in die Hände eines südländischen Waffenhändlers gelangt sein, Zwergenwaffen haben wohl die Wenigsten in ihrem Leben gesehen.
Als weitere wichtige Ware lassen sich die Schausteller verstehen, die überall verteilt

versuchen, die neugierigen Blicke der Zuschauer auf sich zu ziehen und sie um den ein oder anderen kleinen Oreal[3] zu erleichtern. Gaukler erheitern die Söldner mit allerlei Kunststücken, Zeichner fertigen ein schnelles Bild des großen Kriegshelden in neuer Rüstung an und Wahrsager künden von dem nächsten Schlachtenglück. Mit ihren bunten Gewändern, den Glöckchen und grazilen Bewegungen hauchen sie dem Söldnermarkt Leben ein und sind ein klarer Kontrast zur eher rauen Stammkundschaft.
Schlussendlich lassen sich aber auch allerlei Händler von Lebensmitteln und Talismanen finden. Der Verkauf von Opfergaben an Kor, meist in Form von noch lebenden Kleintieren, lohnt sich ebenso wie selbstgebrannter Schnaps oder Ratte am Spieß. Schutzamulette vor den bösen Geistern des Dschungels gibt es meist günstig in Verbindung mit Tinkturen für levthangefällige Potenz. Zwischen dem Stand mit Armbrustbolzen und der Bude für Lederhelme kann schon mal ein Händler für Holzfigürchen und Schwämme versteckt sein. Und so wie eine Händlerin mit lauter Stimme die Kundschaft zu sich lockt, indem sie die schnelle Wirkung ihrer Waffengifte anpreist, und auch eine Dosis Samthauch, für die Entspannung nach dem Kampf, dazugibt, sucht der einäugige Seemann im Gedränge selbst nach ein paar besonders wagemutigen Questadores, die Interesse an einer alten Schatzkarte hätten...



Heldenleben

III.1 Krämer und Träumer – Die Menschen des Marktes

Travita verkauft alle 3 Tage auf ihrer schmutzigen Decke aus Muscheln gefertigte Talismane, oftmals blutrot gefärbt und mit dem Zeichen des Kor versehen. Die junge Mutter ist ganz auf sich allein gestellt, und so sind ihre beiden erst 7 Monde alten Zwillingssöhne stets bei ihr. Sie hat ein Seil um den Bauch der Kinder gewickelt und es an ihren eigenen Fuß gebunden, damit sie nicht fort krabbeln. Dabei schafft sie es erstaunlich gut, mit einer Hand einen Sohn zu stillen und mit der anderen den Verkauf abzuwickeln. Wagt es gar einer auf ihre Decke zu treten, so hat die resolute Frau mit den dunklen Locken keine Scheu, ihn zurecht zuweisen, und sei es ein Korpriester.
Travita ist eine typische Fana aus armen Verhältnissen, denn ihr gehört nichts außer ihrer Freiheit, und diese ist in Al'Anfa nicht sonderlich viel wert. Ihre Kindheit in den Brabaker Baracken hat sie abgehärtet, denn dort hat sie gelernt, jede Schwäche zu verbergen. So klagt sie nicht, dass der Vater ihrer Söhne sie im Stich ließ, als sie schwanger wurde, sondern wünscht ihn zum Namenlosen, denn es war *ihre* beste Entscheidung, *ihn* hinauszuwerfen.
Zitate: *"Wer verletzbar scheint, der ist es auch."* *"He du verdammter Hurensohn, hat dir Praios die Augen aus deinem hohlen Schädel gebrannt oder bist du einfach nur zu dumm um zu gucken, wo du hinläufst?"*

Der blinde Agusto gehört zu den wenigen Menschen, die man täglich antrifft. Der fast 2 Schritt große Hüne mit langem, ergrauten Haar steht auf einer alten Holzkiste und predigt mit offenen Armen vom Untergang Al'Anfas, denn der Schlund des Visra wird sich auftun und die ganze Stadt verschlingen. Nichts kann dies abwenden, daher soll man auf die Knie fallen und Boron um Gnade für sein Leben erflehen. Denn nach dem Untergang Al'Anfas wird Sein Reich von Seelen überschwemmt, so dass nur die Gläubigsten noch einen Platz finden.
Er wird von den meisten Einheimischen milde belächelt, und die Garde lässt ihn in Frieden, denn immerhin fordert er zum Boronglauben

[3] 1 kleiner Oreal = 5 Heller

auf.
Zitat: *“Und wenn der Schlund des Visra sich öffnet und das glühende Blut Sumus über uns vergießt, dann werdet ihr betteln vor SEINER Feste, ER möge euch öffnen und das Vergessen schenken, und euer Klagen wird zum Meeresrauschen, und das Hämmern an SEINE Tore die Wellen, die gegen die Klippen des Rabenfelsens schlagen.”*

Der kleine *Lucian* steht so oft er kann beim Waffenhändler *Amirto*, einem ehemaligen Söldner, der im Khômkrieg seine linke Hand eingebüßt hat und um keinen Fluch auf “diese nach Kameldung stinkenden Söhne einer Khoramsbestie” verlegen ist, und bestaunt mit offenem Mund die Klingen und deren Käufer. Eines Tages, so träumt er, wird auch er die nötigen 9 Dublonen für ein Schwert haben, und dann wird er als gefeierter Questador in die Welt hinausziehen um genug Gold zu erbeuten, damit er seiner Mutter endlich dieses rote Seidenkleid schenken kann, von dem sie doch immer träumt.
Zitate: *Lucian: “Ihr seid ein echter Questador? So einer der gestohlene Boronartefatkes... artefaktur... heilige Borondinge von Ungläubigen zurückgeholt hat? Oder eher einer, der eine Plantage gegen angreifende Mohas mit seinem Schwert verteidigt?” - Amirto: “Oder einer, der auszieht diese Novadis aus der Wüste zu prügeln? Nie die Kameltreiber vergessen, mein Kleiner!”*

So oft sie nur kann sitzt *Irina die Träumerin*, einst *Irina Karinor*, neben *Nazmêt*, einer alten, Tulamidin, und schwatzt über die gute alte Zeit und die Unbekümmertheit der Jugend. Einst war Irina eine Grandessa aus dem Hause Karinor, die sich unsterblich in einen Sklaven verliebte. Sie wollte mit ihm fliehen und irgendwo in der Ferne ein neues Leben beginnen, doch sie wurden entdeckt, und ihr Geliebter hingerichtet. Sie aber wurde vom Silberberg verbannt, denn so sie das Leben einer Fana dem einer Grandessa vorzog, so solle sie dieses bekommen. Anfangs hoffte Irina noch darauf, Losan Karinor würde sich nach einiger Zeit erweichen und sie zurücklassen, doch er blieb stur. Und seine Nachfolgerin und Nichte Shantalla wollte die Fana nicht einmal mehr empfangen. So tut Irina das einzige, was sie als Grandessa wirklich gelernt hat: sie zeichnet. Wer eine neue Waffe oder Rüstung erwirbt, oder einfach nur ein hübsches Porträt von sich haben will, den zeichnet sie mit Kohlestiften auf Papier. Und so sich gerade keiner Zeichnen lassen will, so träumt sie sich mit ihrer Freundin in die gute alte Zeit, doch hat sie jede Hoffnung längst verloren.
Nazmêt hingegen strotzt für ihre 60 Götterläufe nur so vor Kraft, in ihrer Jugend muss sie eine wirklich kräftige Kämpferin gewesen sein. Sie blickt stolz auf ihr Leben als Söldnerin zurück, welches sie immerhin durch ganz Aventurien führte. Kaum ein Land, das sie noch nicht bereiste. Doch auch wenn ihr Körper noch stark wirkt, ihre alten Knochen wollen sie nicht mehr durch die Welt tragen, und so ist sie in Al’Anfa sesshaft geworden, und verdient sich nun ihren Lebensunterhalt mit dem An- und Verkauf von Kriegsware.
Zitate: *Irina: “Wenn das Herz ruft, spitzt nur ein Dummkopf die Ohren.” - Nazmêt: “Unsinn, wer nicht auf sein Herz hört, kann es sich auch gleich herausreißen.” - Irina: “Wer auf sein Herz hört, sollte es sich lieber herausreißen!” - Nazmêt: “Ich glaub, diese Granden haben dir damals das Hirn herausgerissen. Aber wo wir gerade beim Herausreißen sind, ich verspreche Euch Senhor, mit dieser Drachenklaue könnt Ihr Eurem Gegner alles herausreißen, wonach es Euch beliebt.”*

Kamillio Nobleza ist ein sympathischer Al’Anfaner mit den wohl treuesten Rehaugen, die man sich vorstellen könnte. Er sucht nach verzweifelt und fremdländisch schauenden Menschen um ihnen etwas über den Markt und durch die Stadt zu helfen, auf dass sie keinem Halsabschneider erliegen. Alles gegen eine geringe Gebühr, die natürlich gerade so seinen Lebensunterhalt deckt...
Der gerissene Phex-Geweihte hat viele Verbindungen zu Hotelbesitzern und Schmuckhändlern, Restaurantbetreibern und Hurenhäusern, und kassiert für jeden neuen Kunden seine Kopfprämie. Bei seinen Führungen verwickelt er die Fremden gern in unbedarfte Gespräche, die die ein oder andere gewinnbringende Information zu Tage fördern können, und lenkt seine Route über den Markt stets so, dass sie an seiner bettelnden Tochter *Valia* vorbeiführt, einer Siebenjährigen deren Niedlichkeit jeden Tuzaker Welpen übertrifft. Sollten die Fremden nicht schon vom bloßen Anblicks dieses Kindes mitleidig werden, so erzählt er noch eine rührselige Geschichte über dieses kleine Waisenmädchen, das nun ganz auf sich allein gestellt ist. Nicht selten wurde Valia daraufhin von den Fremden sogar mitgenommen, eingekleidet und verwöhnt. Da

die Kleine aber ganz nach ihrem Vater kommt, war sie nach spätestens drei Tagen mitsamt vieler Wertsachen und Taler wieder daheim um mit dem phexgefälligem Treiben von vorne zu beginnen.
Zitate: *"Sicher steht es Euch frei, mich abzuweisen und Euren Weg allein zu finden, ich bin mir sicher, solch starkem Mann kann sich nichts in den Weg stellen, und Euren scharfen Augen kann nichts entgehen. Ich dachte nur, ein solch außergewöhnlicher Menschen wie Ihr will nicht nur das Beste was er finden kann, sondern das Beste der ganzen Stadt!"*
"Ich will Euch ungern die Geschichte der kleinen Boronia erzählen, Ihr sollt doch Freude mit dieser Stadt verbinden, keine solche Traurigkeit, wie sie in diesen Kinderaugen steckt. In dem jungen Alter ganz allein, schutzlos gegenüber diesen rauen Gesellen... wer weiß was mit ihr passiert, wenn einer von diesen Söldnern auf grausamste Gedanken kommt! Aber so ist Al'Anfa nun einmal, hier wird sich Niemand um sie kümmern, wahrscheinlich wird sie verhungern oder Schlimmeres."

III.2 Heldenleben im Marktgewirr - Ereignisse

Die Helden werden von der Tsageweihten *Adaque Enteza* gebeten, ihr bei ihrem Konflikt mit dem Opfertierhändler *Tito* zu helfen. Dieser verkauft neben Ratten und jungen Alligatoren auch Eidechsen, die anschließend im Kortempel dem Gott der Schlachten geopfert werden sollen. Sie hält dies für Blasphemie wider Tsa, Tito meint einfach nur, sie solle ihm doch alle Eidechsen abkaufen, wenn sie etwas dagegen hat. Die Helden können verhandeln, Tito bestechen oder bedrohen. Ebenso kann man aber auch die Tsageweihte versuchen zu bekehren, dass Kor nun einmal auch ein respektierter Gott ist, der seine Opfer verdient hat.

Mittelreichische Helden werden von einem Sklaven angesprochen, der sich als *Drachwill Jarlak von Ogerfurten* vorstellt und ein Sohn weidener Adliger ist, dessen Eltern nach dem Maraskanfeldzug ihr großes Glück in Al'Anfa, wo das Gold nur so auf der Straße liegt, probieren wollten und scheiterten. Aufgrund hoher Schulden verkauften sie ihren Zweitgeborenen in die Sklaverei, und dieser hofft mit Hilfe der Helden frei zukommen und ein Leben gemäß seines Standes zu führen. Es wäre möglich mit seiner Herrin, der ehemaligen Aranierin *Jushibi Oymirasunya*, die Männer immer noch als unterlegen betrachtet, zu verhandeln, oder eine aufwendige Flucht quer über den Markt zu beginnen. Ebenso könnte Drachwill in Wahrheit der Streuner *Diago* sein, der durch ein Missgeschick in Sklaverei geriet und den Akzent vom ehemals weidener Gaukler *Jarlak dem Biegsamen* lernte, der eine große Attraktion auf dem Markt ist. Die gutgläubigen Fremden sieht er als Phexens Geschenk für sein frommes Leben.

Cella Espada ist eine Lanista Goldo Paligans, und somit stets an exotischen Waffen und Rüstungen interessiert, mit denen man 'ihre' Gladiatoren ausstatten kann. Aber nicht nur bei Händlern sucht sie nach ihrer Ware: So sie einen Söldner mit einer Ogerschelle oder einem Arbach sieht, lässt sie ihn erst in Ruhe, wenn er sein gutes Stück für einen (notfalls überhöhten) Preis an sie verkauft hat. Und natürlich sind auch die Waffen und Rüstungen der Helden vor ihr nicht sicher, denn das Publikum liebt Abwechslung. Etwas zwielichtigere Helden könnten von ihr angeheuert werden, den prächtigen Andergaster des Söldneranführers *Ramón Culanto* zu stehlen, den er ihr partout für kein Gold Deres verkaufen will, da er einst seiner Geliebten *Gundele* gehörte, die an seiner Seite bei einem Scharmützel mit den Kemi fiel.
Rechtschaffende Helden hingegen würden von Ramón angeheuert seinen Andergaster wiederzubeschaffen, der ihm des Nachts gestohlen wurde. Er vermutet zwar Cella hinter dem Ganzen, aber sich offen mit einem Schützling Goldo Paligans anzulegen, ist Niemandem zu empfehlen.

Randalierende Söldner, die drohen den Stand mit kleinen Holzfigürchen zu verwüsten, bieten ebenso eine gute Heldenbeschäftigung wie eine Kinderbande, die einen einzelnen Helden in ihre Falle lockt. Und zu guter Letzt ist da noch die unbegabte Wahrsagerin *Marchesca*, deren erste Vision das kommende Abenteuer einleitet.