

Aventurische Städte

Al'Anfa, die Schwarze Perle des Südens

»Al'Anfa ist wie eine Geliebte: wunderschön, leidenschaftlich, berauschend. Ein Kuss kann dich leicht das Leben kosten, denn ihre vollen Lippen triefen oft nur so vor Hohn und Gift. Entkommen aber kannst du ihrer Umarmung nicht.«

—eine Al'Anfaner Grandessa, 1039 BF



»Sklavenhalter, elend! Meuchler an allen Ecken und jeder, egal ob arm, reich, frei oder unfrei lügt dir ins Gesicht und mischt dir Drogen oder Gift ins Essen. Was ist das nur für eine Stadt?«

—ein Thorwaler Reisender, 1040 BF

Region: Hauptstadt des Imperiums von Al'Anfa

Einwohner: 105.000 (davon rund 25.000 Sklaven)

Herrschaft: Procurator Oderin du Metuant sowie der Patriarch Amir Honak

Tempel: alle Zwölfgötter, Haupttempel des Al'Anfaner Boronkults, Kor, Marbo, Rur und Gror (und ein geheimer Levthantempel)

Handel und Gewerbe: Edelsteine, Opale, Rauschmittel, Seide, Sklaven, Tabak sowie Großwild und Bestien für den Kampf in der Arena.

Besonderheiten: Koloss von Al'Anfa, Bal-Honak-Arena, Silberberg (Wohnort der Granden), Universität, Halle der Erleuchtung (Magierakademie, schwarz, Hellsicht- und Schiffsmagier)

Rabenfelsen und Stadt des Schweigens (Heilige Stätten Borons)

Stimmung in der Stadt: geschäftig und geschäftstüchtig, intrigant, skrupellos, arrogante und gnadenlose Elite, die ihre Herrschaft auf Sklavenarbeit stützt, ums Überleben kämpfende Unterschicht

Die Perle des Südens liegt zu Füßen des schwarzen Vulkans Visra an der Mündung des krokodilverseuchten Hanfla und erhebt sich auf mehreren Ebenen an einem steilen dunklen Felsen über die Goldene Bucht. Unten kämpfen die Fanas, die einfachen Bürger der Stadt, ums Überleben und tausende Sklaven schufteten, um den Reichtum der Grandenfamilien zu mehren, die hoch oben auf dem Silberberg in unvorstellbarem Luxus in ihren Villen leben. Auf dem schwarzen Felsen, der die Form eines Raben hat, liegt die Stadt des Schweigens, das Zentrum des Al'Anfaner Boronkultes, der Boron als höchsten aller Götter verehrt. Die Erinnerung an den Tod ist allgegenwärtig in der Stadt und vielleicht gerade deswegen pulsiert das Leben in den engen und häufig von Stufen durchzogenen Gassen umso intensiver.

Nach langen Streitigkeiten und Kämpfen um die Macht

hat sich der Schwarze General und heutige Procurator, Oderin du Metuant, als Herrscher Al'Anfas durchgesetzt. Er bildet die Spitze gemeinsam mit dem Patriarchen der Boronkirche, Amir Honak, der die spirituelle Führung innehat. Durch Loyalität und Leistung können auch die Fanas zu Amt und Würden aufsteigen, ein Umstand, der insbesondere den alteingesessenen Grandenfamilien wenig behagt. Und auch wenn die Schwarzen Garden des Procurators für Ordnung sorgen, kann das Ränkespiel um die Macht schnell tödlich enden.

Andergast, Hauptstadt der Holzfäller

»Wir sind das Bollwerk gegen die Orks und die elenden Nostrier, beständig und unbeugsam wie Steineichen!«

—ein Andergaster Ritter, 1039 BF

»Ein bisschen dreckig, sehr rückständig und frauenfeindlich. Nein, gefällt mir nicht.«

—eine horasische Gelehrte, 1040 BF



Region: Hauptstadt des gleichnamigen Königreichs Andergast

Einwohner: 6.500

Herrschaft: König Wendelmir VI. Zornbold, beraten durch den Stadtrat der Zünfte

Tempel: Hesinde, Ingerimm, Peraine, Praios, Rondra, Travia, Tsa; mehrere Schreine

Handel und Gewerbe: Umschlagplatz für Holz (besonders Steineiche) und Holzprodukte, Erzeugnisse aus der Schweinezucht, Kohle, Pferde (Teshkaler), Tor zum Handel mit Thorwal sowie zwischen Nostria und dem aventurischen Inland

Besonderheiten: trutzige Königsburg, Kampfseminar Andergast (Magierakademie, grau, klassische Kampfmagier), Ordenshaus des Alchimistenbundes vom Roten Salamander

Stimmung in der Stadt: auf alte Traditionen pochend, allem Neuen gegenüber misstrauisch, der Obrigkeit ergeben

Andergast liegt inmitten ausgedehnter Wälder an der Mündung der Andra in den Ingal. Seine Mauern sind dunkel, das Gemüt der Einheimischen ist patriotisch und traditionsverhaftet. Die Gassen sind dank stark vorragender Dächer meist düster und häufig suhlen sich Schweine im allgegenwärtigen Straßenschlamm, sodass viele Bewohner sich nur auf hölzernen Unterschuhen, sogenannte Trippen, vor die Tür wagen.

Gebaut wird vornehmlich aus dem stabilen Holz der Steineiche oder, wie nach einem verheerenden Brand im Schmiedevierteil, aus Stein. Von der trutzigen Festung inmitten der Stadt aus regiert König Wendelmir VI., ein Ritter aus dem Geschlecht der Zornbold, seine Untertanen mit harter Hand. Im Rondra platzt die Stadt zum großen Ritterturnier fast aus allen Nähten,