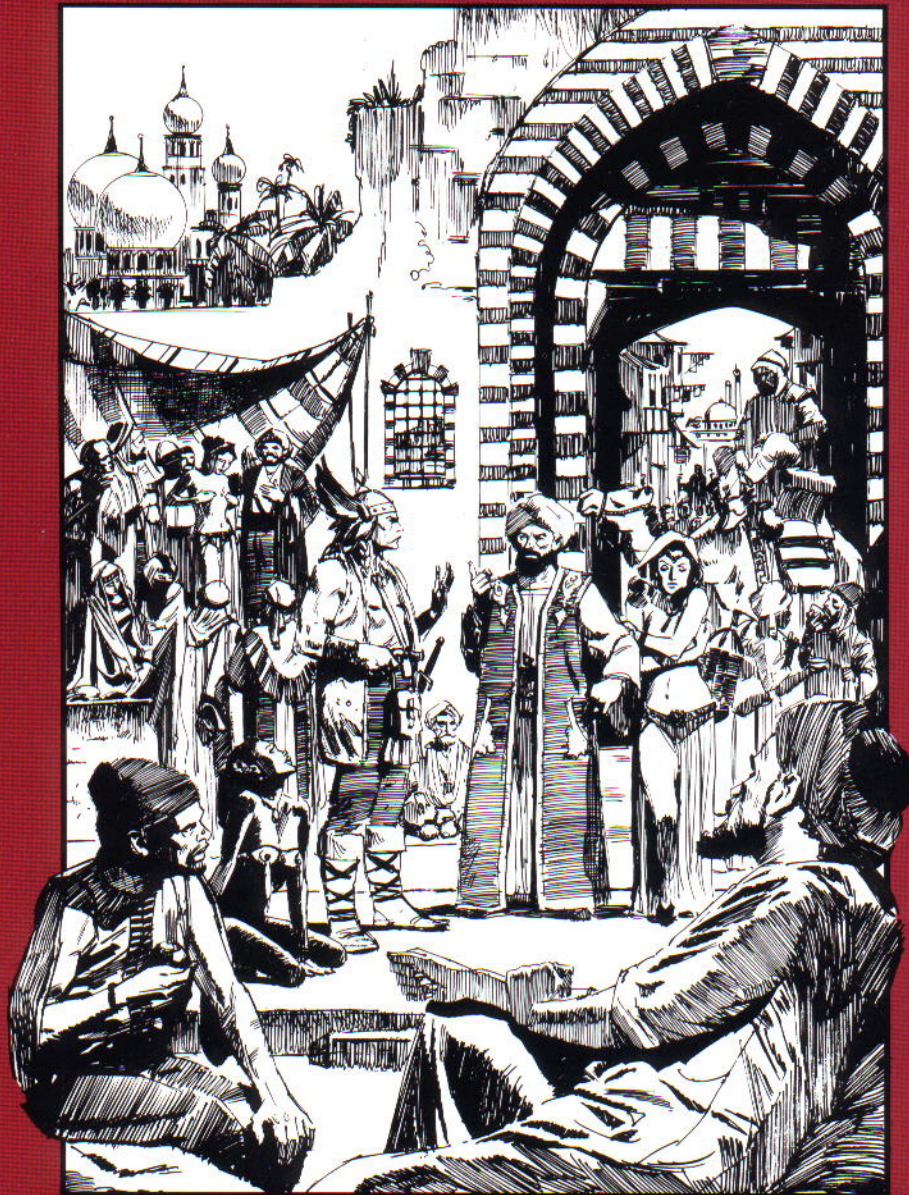


Al'Anfa - stolze Herrscherin

von der Stadt, ihrer Macht
und ihren Bewohnern



Das Schwarze Auge



Al'Anfa

von
Hadmar Freiherr von Wieser

Mit Beiträgen von
Dominik Heinrici, Ralf Hlawatsch, Anja Jäcke,
Stefan Küppers, Michelle Melchers,
Birgit Oberg, Jörg Raddatz,

Mit besonderem Dank an
Telorius Bücherrücken, Catka, Hendrik und den Barden,
die nur zum Zwecke der Spielerprobung
versklavt und nach Al'Anfa verkauft wurden



Inhalt

Ein Wort vorweg	5
Liebe Spielerin	5
Al'Anfa	6
Die Geschichte des Südens	7
Geographie	19
Stadtviertel und Gebäude	24
Sklaven, Fanas, Granden	39
Das Imperium von Al'Anfa	65
Meister-Informationen I: Sklaverei und Silberschätze	67
Abenteuervorschläge I	69
Personen I.....	70
Geheimnisse I.....	70
Meister-Informationen II: Intrigen, Mord und Dekadenz	72
Personen II	73
Der Hohe Rat der Zwölf	80
Die Hand Borons	82

Liebe Spielerin, liebe Leserin, lieber Spieler und Leser!

In dem vorliegenden Heft sind wir in einigen Belangen geringfügig von den gewohnten Gliederungen der Regionalbeschreibungen abgewichen.

Im ersten Kapitel finden Sie die gesamte **Geschichte des Südens** vereint vor, die Sie vielleicht im anderen Heft vermissen werden. Während andere Regionen stets von einer Stadt dominiert waren (die Geschichte Festums ist im Wesentlichen die des Bornlandes, diejenige von Bosparan und Vinsalt zugleich die des Lieblichen Feldes, ganz zu schweigen von Thorwal), war Südaventurien fast immer von zwei oder mehreren widerstreitenden Mächten geprägt, deren Historie parallel, einander beeinflussend, oft aber auch unabhängig verläuft. Daher finden Sie hier einen zweigliedrigen Geschichtsüberblick, bei dem die Hauptlinie dem Schicksal Al'Anfas folgt, während die Geschichte der anderen Städte in separaten Texten in den Hauptstrang eingeschoben wird. Sie können bei der Lektüre entscheiden, ob Sie nur der Hauptlinie folgen oder die Geschichte des gesamten Südens lesen wollen. Zudem können Sie auf den kurzen Geschichtsabrisß vor jeder Stadtbeschreibung zurückgreifen - aber dafür haben Sie dann wirklich den Überblick über eine der kompliziertesten Historien Aventuriens.

Im folgenden finden Sie - nach einem Kurzüberblick über die **Geographie des Alanfanischen Imperiums** - die gewohnte Beschreibung der Stadt; auch diese ist in zwei Kapitel getrennt. Al'Anfa ist die bisher größte Stadt Aventuriens, die wir ausführlich beschreiben. Hinzu kommt ihre ungewöhnliche dreidimensionale Ausdehnung über die Stufenabhänge des Vulkans Visra. Diese beiden Aspekte erfordern einige grundsätzliche Erörterungen im Kapitel **Stadtbild**, ehe sie die gewohnten Informationen über **Stadtviertel und Gebäude** finden. Ein Hinweis jedoch: Natürlich gibt es in einer Riesenstadt wie Al'Anfa Dutzende von recht gewöhnlichen Gaststätten. Für deren improvisierte Beschreibung orientieren Sie sich jedoch bitte an den bereits publizierten Stadtbeschreibungen

von Gareth, Vinsalt, Kuslik und dergleichen. Wir wollen hier nur einige wenige Lokale vorstellen, die wirklich außergewöhnlich sind.

Die anschließenden drei Kapitel über die Gesellschaft, die Kultur und die Macht Al'Anfas entsprechen den üblichen Gepflogenheiten einer Regionalbeschreibung.

Eine entscheidende Änderung wartet in den Meister-Informationen auf Sie. Al'Anfa stellt sich als ein unüberschaubares Geflecht düsterer und überraschender Geheimnisse dar. Hinzu kommt, daß diese Stadt am Dschungel selbst ein Dschungel der Intrigen ist. Neben klassischen Abenteuern, die Sie in und im Umfeld einer Stadt der Sklaven und Schätze erwarten, sind hier politische Intrigen möglich, in die Sie nirgendwo sonst Ihre Spieler derart einbinden könnten. Da diese beiden Arten von Abenteuern auch zwei ganz unterschiedlichen Geschmäckern oder Schulen sowohl des Rollenspieles wie auch der Spielleitung entsprechen, lautet unsere Empfehlung: Entscheiden Sie in Ihrer Spielrunde, welcher Meister sich um die konventionellen (in keiner Weise weniger interessanten) Abenteuer kümmern will, und wer die durchaus nicht einfache Aufgabe übernehmen möchte, das komplizierte Intrigennetz der Granden ins Spiel einzubringen. Mag Ihr Geheimer Meister bisweilen auch auf traditionellere Abenteuer des ersten Kapitels über **Sklaverei und Silberschätze** zurückgreifen, so muß er doch seinerseits darauf bestehen, daß das zweite Kapitel über **Intrigen, Mord und Dekadenz** ausdrücklich nur ihm zur Verfügung steht.

Wir hoffen, Ihnen mit dieser Art der Präsentation das bestmögliche und vergnüglichste Rollenspiel in Al'Anfa ermöglicht zu haben. Für die Redaktion

Hadmar Freiherr von Wieser November 1994

Al'Anfa

Al'Anfa, die reichste Stadt Aventuriens, liegt an der Mündung des Hanfla in die Goldene Bucht, am Südostrand des Regengebirges. Mit 80.000 Einwohnern ist sie die zweitgrößte Metropole Aventuriens, dank ihres Reichtums, ihrer Söldner und ihres Tempels die mächtigste Stadt Südaventuriens. Das alananische Imperium umfaßt die Halbinsel von Al'Anfa bis zur alten Königsstadt Mirham, außerdem Port Corrad und einige Waldinseln; Charypso und Selem sind außenpolitisch von Al'Anfas Willen abhängig.

Keine andere Stadt wird mit so vielen Beinamen bedacht - und so gegensätzlichen dazu: "Pestbeule des Südens", "Schwarze Perle", "Stadt des Roten Goldes", "Königin des Südens", "Boronskrone" und "Schandfleck auf dem Antlitz Aventuriens" sind nur die gebräuchlichsten.

Keine andere Stadt hat so viele Katastrophen (die sie mit einigem Recht als Strafe der Götter empfindet) überstanden und sich dennoch durch ihren Reichtum immer wieder erhoben. Man hat Al'Anfa schon mit der Bestie Harodia vergleichen, jenem sich stets erneuernden Dschungelungeheuer, das Geron 350 Meilen nördlich getötet hat.

Nicht zu Unrecht verbindet der Mittelaenturier Al'Anfa vor allem mit Piraten und Sklaven. Doch in dem Klima aus Gewissenlosigkeit und Anarchie gedeihen auch viele kulturelle, wissenschaftliche und magische Errungenschaften, die in "anständigen" Reichen undenkbar wären.

Aus dem alananischen Nationalepos *Sumudan, der Verbannte*, 860 n.BF.:

„Ein seltsamer Hauch von Tamarisken und Orchideen,, feuchter Hitze. Fisch und Brackwasser schlug uns übers Meer entgegen. Dann glitt unsere Karavelle in die Bucht, und vor uns lag die Schwarze Perle des Südens: Al'Anfa. Mein erster Gedanke war: All ihr Paläste der Welt, du liebliches Baliiri, du wundersames Al'Ahahad, du gleißende Stadt des Lichtes - was könnt ihr mir gestohlen bleiben. Welch kristallschwarze Schönheit, welch unvergleichliche Farbenpracht, was für ein Glanz, welch unermeßlicher Reichtum! Wie können die Zwölfgötter zulassen, daß gerade diese Stadt von solcher Schönheit ist? Doch dann legte unsere Karavelle an, und südländische Umständlichkeiten und unzählige Schikanen holten mich auf den Leib Sumus zurück. Und als ich dann in das Gassengewirr der Altstadt eintauchte, drangen Huren. Bettler, Rauschkrautraucher. Rotzranke und Invaliden auf mich ein. Wie eine Welle schlugen mir Angst und Tod, Dreck und Hunger, Laster und Verbrechen entgegen.

Die Stadt erwies sich als ein Schmelztiegel der Schätze und Wunder, der Sünde und des Elends, nicht einmal mit dem gesetzlosen Fasar zu vergleichen. Denn letztlich versagen alle Worte.

Wo Al'Anfa schön ist, da ist es unbeschreiblich schön: aber wo Al'Anfa schlecht ist, da ist es unbeschreiblich schlecht."



Die Geschichte des Südens

Eine Historie des Südens Aventuriens muß zwangsläufig - wie das Leben dort - bunt, ausschweifend und etwas verwirrend sein. Während die Geschichte der Reiche und Provinzen, die wir in anderen Publikationen erstellt haben, sich meist auf ein Volk und eine Hauptstadt konzentriert, war der Süden immer ein Flickenteppich, in dem Dutzende von Völkern und Städten zu Bedeutung gelangten.

Es ist unmöglich, die Geschichte Al'Anfas zu erzählen, ohne den Blick immer wieder über die Nachbarstädte schweifen zu lassen. Solche und andere Seitenblicke, die den fortlaufenden Text erläuternd oder ausschmückend unterbrechen, haben wir mit einem grauen Raster unterlegt. Sie können bei Ihrer Lektüre diese Stellen überspringen, wenn Sie nur dem Hauptstrang der Geschichte folgen wollen.

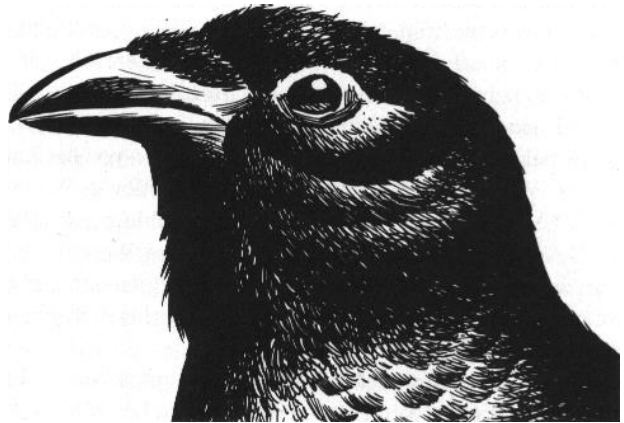
Alle Daten werden in der in im Süden üblichen nach-bosparanischen Zeitrechnung angegeben. (Aus naheliegenden Gründen datiert man in Brabak und Al'Anfa weder nach Kaiser Hal noch nach Horas. Die Zeitrechnung nach der großen Seuche von Al'Anfa ist ausschließlich auf diese Stadt beschränkt.)

Vorzeiten

Der Dschungel Südaventuriens scheint etliche Geheimnisse zu bergen, die älter sind als die ganze menschliche Rasse. Das Zehnte Zeitalter war schon lange zu Ende gegangen, als die letzten Reste der sterbenden Echsenvölker in ihren Sumpfstädten vegetierten, noch immer mächtig genug, um die versklavten Völker und Rassen zur blutigen Fron zu zwingen: am mittleren Mysob, in H'Rabaal, vielleicht in Gulagal stehen als stumme Zeugen die Zikkurats, die merkwürdig asymmetrischen Stufenpyramiden. Dann drängten andere Rassen auf die Bühne: nicht Elfen und Zwerge wie am übrigen Kontinent, sondern fremdartige katzenartige Wesen. Die Höhlenmalereien der Anoihas zeigen Sphingen und Greifen, uralte Tabus und Tayas berichten, daß die Roten Jaguare vom Himmel stiegen und sich auf den Stufenbergen niederließen.

Während der Rohalszeit entdeckte eine alananische Expedition ein Schiffswrack - von einem Druiden auf über 7000 Jahre alt datiert - mit uralten Planken aus einem unbekannten goldfarbenen metallisch-harten Holz, mit Masten, die wie Beine seitlich abwärts aus dem Rumpf ragten. Wie mag dieses Fahrzeug, das ohnehin nie zu Wasser gelassen werden hätte können, in den Dschungel von Al'Anfa gekommen sein, hundert Meilen von jedem Meer entfernt?

Vor etwa 6000 bis 5000 Jahren kam es den Märchen der Urtulamiden zu den ersten Aufständen der Menschen gegen die Diener des Gottdrachens, aber die Waldmenschen werden



selbst hier als primitiv dargestellt. Weitere Märchen berichten von einem Menschenaufstand um 3000 v.BF., bei dem die siegreichen Echsenmenschen ein magisches Salamander Artefakt einsetzten, das unter den rebellierenden Sklaven völlige Verwirrung auslöste, und von dem Kessel der Wiedergeburt, der auch den Hochelfen bekannt war. Während dieses Niedergangs des Echsenimperiums werden nur die besonders dunklen Waldmenschen erwähnt, wie man sie heute in der Gegend von Selem und auf den Waldinseln findet, und die kulturell hochstehenden Kemi, die um 2750 v.BF. von ihren ersten Königen Kacha und Peri 1. regiert werden und sich Endes des Jahrtausends bereits wieder im Niedergang befinden.

Die Tulamiden

Als die Machtkämpfe der letzten Leviatanim tobten, erschienen die ersten Tulamidenherrscher. Etwa 1750 v.BF. treibt Bastrabun mit seinen schwer gepanzerten Kataphrakten die Leviatanim bis Loch HaroDrôl und H'Rabaal zurück. Am Anfla entdecken die Eroberer die verlassenen schwarzen Stufenpyramiden, am Jalob die Stadt Nabuleth mit einem blühenden Kult um die Statue einer dreiköpfigen Echse. Zwischen 1600 und 1500 v.BF. werden die Grenzposten Mirham und Al'Anfa gegründet. Die Emire von Mirham machten das Land urbar und errichteten den ersten Seidenhandel über Elem. Al'Anfa wird bis ins 7. Jh. v.BF. durch Wesire des reichen Emirates verwaltet.

Elemitische Expeditionen entdeckten im Süden viele uralte und arkane Geheimnisse sowie Edelsteine in großer Zahl. Für die Sultane von Khunchom galt das Echsische zunehmend als geheimnisvoll und verehrungswürdig. Der Diamantenkult wurde nicht zuletzt mit den berühmten Schlangenaugen Opale initiiert.

Irgendwann in der Mitte des Dritten Jahrtausends vor unserer Zeit begann der Purpurnorm Glowasil das Emirat Mirham zu tyrannisieren, Karawanen und Plantagen fielen seinem Feueratem und seiner Beherrschungszauberei zum Opfer.

Erst der Kaufmannstochter Arika gelang es, Glowasil zu bezwingen (angesichts der Stellung der Frau bei den Tulamiden eine Sensation). Der verzweifelte Emir stellte ihr 20 Bogenschützen zur Seite, mit denen sie die Höhle in den Regengebirgen entdeckte. Vor der Höhle ließ sie ein Loch graben und verbarg sich darin unter Palmenblättern. Als Glowasil erschien, wurden die Bogenschützen von der Zauberei des Wurmes in die Flucht geschlagen oder in Wahnsinn getrieben. Als er sich aber satt in seine Höhle zurückwälzte, stieß Arika ihre Dschadra von unten in seine Weichteile. Der Purpurgewurm platzte förmlich auf und starb unter entsetzlichen Schmerzen. Aber auch die Drachentöterin erlag in ihrer Grube dem giftigen Blut des Wurms.

Arika ist eine der drei nachweisbaren Drachentöter der aventurischen Geschichte (wenn man von tulamidischen Märchen und der langen Geschichte der Zwerge absieht), neben Festo von Aldyra, der den Drachen von Festum vergiftete, und Geron dem Einhändigen, der (mit dem Schwert Siebenstreich) den Wurm von Chababien und den Ewigen Drachen von Phecadien tötete. Glowasils eigroßer Karfunkel, über Jahrhunderte als Fokus starker Magie benutzt und gerühmt, ist übrigens vor wenigen Jahren in Beilunk aufgetaucht (IN DEN FÄNGEN DES DÄMONS), aber bereits wieder verschollen.

Zu Beginn des Zweiten Jahrtausends vor unserer Zeit drangen Zedrakken südwärts vor: die Seefahrer des Diamantenen Sultanates glaubten, einem tulamidischen Schöpfungsmärchen folgend, an ein Inneres Meer und ein Äußeres Meer. Das Perlenmeer wäre demzufolge von einem Landring umgeben, dessen Osten das Land der Ersten Sonne war. (Möglicherweise beruht diese Vorstellung auf uralten Berichten über das Riesland, die Feuerinseln und vielleicht sogar den legendären Südkontinent - siehe auch Karte DIE SEEFAHRT DES SCHWARZEN AUIGES, Seite 60.)

Während des Ersten Sultanates der Tulamiden (etwa 1700-1601 v.BF.) wurde Elem gegründet. Bereits um 1500 v.BF. war das Sultanat Elem faktisch unabhängig. Die Karawanen mit den Tributen aus dem Emirath Mirham-Seide, Edelsteine, Sklaven und Edelhölzer - zogen nicht mehr nach Khunchom, sondern begründeten den legendären Reichtum Elems, während das übrige Land der Ersten Sonne von den Skorpionkriegen verwüstet wurde. Etwa 1400 v.BF. sind erstmals Seefahrer an den Küsten des Perlenmeeres unterwegs: alte Schriftrollen erwähnen die Zedrakkenflotten mit den Schätzen aus Mirham". Erst 1324 v.BF. kann der erste Diamantene Sultan Sulman alNassori wieder die Oberhoheit über Elem und seine Emirate im Süden erlangen. Das Reich der eingeborenen Kemi reichte in seiner zweiten Blüte zeitweise bis zum Jalob.

1200 v.BF. gelten die Echsens bereits als Hüter großer, erstrebenswerter Geheimnisse. Aufgrund aller Märchen befiehlt der Diamantene Sultan Amr al-Dhubb einen Angriff auf die echsischen Tempelpyramiden H'Rabaal, Gulagal und Nabuleth. Den Schriftrollen in der Universität von Al'Anfa zufolge wurde jede der Zikkurats von einem Magier-Priester der Ssrkhrsechim

geleitet, dem zahllose Geflügelte und Marus unterstanden. Einer der Schlangensmenschen wurde mit seinem gesamten Gefolge niedergemacht und ein weiterer nachweislich getötet. Der dritte aber konnte entkommen: Es heißt, daß die Kataphrakten, nachdem sie sich durch Heerscharen echsischer Monstrositäten gekämpft hatten, die Hand bereits auf dem Kessel der Wiedergeburt liegen hatten, aber der Ssrkhrsech konnte selbigen verschwinden lassen und entkam mit seinem Gefolge in eine Nebelwelt (siehe INSELN IM NEBEL, Seite 25 und 44).

Irgendwann zwischen Mitte und Ende des zweiten vorbosparanischen Jahrtausends fällt auch der Sieg Geron des Einhändigen über die Bestie Harodia. Auf seiner vierten Heldentat (wenn man die Rodung des bosparanischen Waldes nicht mitzählt) drang Geron südwärts bis zum Loch HaroDröl vor, wo ein Ungeheuer die Lande beherrschte, das in seiner Gräßlichkeit offensichtlich jeder Beschreibung spottete. Denn die zahlreichen Quellen - von den hesindianischen "Annalen des Götteralters" über das Buch Geron im Rondrarium bis zu den Sammlungen der Volksmärchen - zeichnen ein sehr unterschiedliches Bild von diesem Ungeheuer. Von sieben riesenhaften Schlangenhälsen wird berichtet, von der Fähigkeit die Gestalt zu wechseln, von zersetzend giftigem Blut und von abgetrennten Körperteilen, die wieder anwuchsen. Über zwei Fakten sind sich jedoch alle Legenden und Märchen einig: daß die Bestie Harodia eine geradezu dämonische Fähigkeit der Regeneration hatte, und daß Geron diesen Fluch - nach drei vergeblichen Angriffen mit Siebenstreich - erst brechen konnte, als er die Macht aller Götter zu Hilfe rief. Nicht zuletzt wegen dieser seiner vierten Heldentat gilt Geron nicht nur in der Kirche der Rondra als größter Heiliger und Held Aventuriens.

Was uns und diese Geschichte des Südens betrifft, war Geron aber vor allem der Vorbote eines Eroberervolkes, das den Tulamiden binnen weniger Jahrhunderte die Vorherrschaft abjagen sollte: der Guldendländer.

Um die Jahrtausendwende erreichten Zedrakkenflotten Souram und Al'Toum. Mysteriösen Quellen zufolge kam es damals zur Entdeckung einer Höhle und einer echsischen Tempelstadt, die einer dämonischen Riesenseeschlange huldigte, dort, wo heute Charypso liegt, und zur Gründung eines Tempels namens Al'Taia. Tulamidische Deserteure gründeten Chorphop (möglicherweise nach Kor benannt). Die Explosion einer Insel weit draußen im Charyptischen Meer - vielleicht des legendären Adamantenlandes - löste eine Jahrhundertwelle aus, die noch in Mirham und Thalusa zu spüren war.

Die guldendländische Besiedelung

Dann erscheint jenseits der Gebirge und Wüsten ein neues Volk, weißhäutig, mit hellen Haaren und Augen, in vielen Belangen dem tausend Jahre alten Kulturkreis unterlegen, militärisch aber beinahe unbesiegbar. 881-866 v.BF. kommt es zu den Schlachten am oberen Yaquir, am Darpat und Anchopal: die Mirhamer Siedler,

denen die Diamantenen Sultane besondere Erfahrung im Kampf gegen "unmenschliche Kreaturen" zugestehen, werden in Hundertschaften nach Khunchom verschifft und müssen in einem aussichtslosen Krieg bluten. Der Expansionsdrang der Güldenländer führt diese indessen vor allem südwärts. (Drôl wird gegründet, als Gareth und Havena noch gar nicht existieren.)

855 v.BF. geht Admiral Sanin 111. in der Goldenen Bucht von Al'Anfa vor Anker, die ihm "wie der Vorgarten zu Peraines Paradies" erschien. Aber auch schon er bekommt es mit tulamidischen Piraten "in drachenflügeligen Schiffen" zu tun - vermutlich die erste Erwähnung einer Plage, die bis heute nicht bezwungen ist.

Etwa fünfzig Jahre später beseitigen die Tulamiden die echsische Bedrohung, von der die Bosparaner noch gar nichts ahnen. Die Kataphrakten des Emirates Mirham fügen den Echsenkönigen von H'Rabaal eine schwere militärische Niederlage zu. In der Folgezeit schwand die Echsenmacht schnell auf die Mysobsümpfe zusammen. Das Emirat und vor allem der Vorposten Al'Anfa hatten allerdings stark unter der Rache der Echsischen zu leiden: die Chroniken berichten von seltsamen Zaubern und Flüchen, die die Siedler schwächten.

Den Tulamiden entgleitet zusehends die Kontrolle über Südaventurien. Die Wesire Al'Anfas sind außerstande, ihre Söldnerhundertschaften zu unterhalten, die hungern, plündern und in alle Winde desertieren. Etwa 650 v.BF. sucht die Erste Seuche Al'Anfa heim (vermutlich die Zorgan-Pocken) und droht ständig, auch auf Mirham überzugreifen.

641 v.BF. kommt es zur "Khunchomer Korrespondenz": Der Diamantene Sultan Hasrabal, Begründer der III. Dynastie, greift auf eine Taktik zurück, mit der man bislang bei Tulamiden wie Waldmenschen gut gefahren ist. Um die Überlegenheit der tulamidischen Kultur zu beweisen, entsendet er einen Dschinn mit einem mit 634 Perlen besetzten Kupferpokal, elemitisches Porzellan und Glas und ballenweise Mirhamer Seide. begleitet von einer Aufzählung aller Länder, die er beherrscht (die Hälfte davon sind den Bosparanern unbekannt).

Kaiserin Svelinya-Horas jedoch reagiert typisch güldenländisch: statt ihrer Geschäftstüchtigkeit erwacht ihr Eroberungsdrang. Sie läßt durch eine Reiterkavalkade den erbeuteten durchlöcherten Schuppenpanzer eines Generals der Kataphrakten überbringen, dazu eine Armbrust, die man soeben von den Hügelzwerge erworben hat - und listet ihrerseits auf, welche der beschriebenen Ländern sie zu beherrschen gedenkt.

Die Tulamiden sind von dem Übermaß an Unhöflichkeit und Kampflust derart schockiert, daß sie, 1000 Jahre nach der Gründung, Mirham und Al'Anfa räumen. Die örtliche Sage berichtet, daß das letzte Schatzschiff aus Mirham, eine viermastige Zedrakke, am Ausgang der Bucht von Mirham auf ein Riff lief und sank, mit einer Jahresproduktion an Opalen an Bord. Daß es dem Bosparanischen Reich nicht gelang, in den verlassenen Gebieten die eigene Macht zu begründen, lag an den aufblühenden Eingeborenenreichen der Wudu und der Kemi (welch letztere sogar die Moskitoinsel kolonisiert

hatten). Die Friedenskaiser folgten weiter ihrer Politik, Gebiete nur zu besiedeln, wenn sie durch benachbarte Provinzen gesichert werden konnten. Die verlassenen Garnisonen wurden weiter von tulamidischen Sklavenjäger benutzt, die hunderte von Waldmenschen ins Reich der Ersten Sonne verschleppten.

Merkwürdig ist jedoch ein "Staatsbesuch" des Fran-Horas in Al'Anfa (606 v.BF.), denn zu diesem Zeitpunkt war der schwarze Visraberg bereits Zentrum des unheimlichen Wudu Kultes. Kurz darauf führte Fran-Horas im ganzen Reich die Sklaverei für Kriegsgefangene und Verbrecher ein.

Die erste große Besiedelungswelle Südaventuriens fällt in die Regierungszeit des Belen-Horas, in dessen Namen die Städte Drôl, Belenas (heute: Mengbilla) und Corapia (an der Stelle Chorhops) gegründet wurden. Am Nordask stoßen die 'Blaßhäute' 876 v.BF. erstmals auf Waldmenschen, die Cuori.

Admiral Sanin erreichte sogar Kap Brabak, empfand das "Kap der Stürme" aber als so lebensfeindlich, daß er den Versuch der Umrundung aufgab und von der Errichtung einer Ansiedlung abriet - ein Entschluß, der angesichts des blühenden Echsenreiches von H'Rabaal durchaus weise war. Das Debakel der Trollkriege führte dazu, daß von den Städten wenig mehr als kleine, befestigte Bastionen an feindlicher Urwaldküste zurückblieben.

Ca. 860 v.BF. scheitert Admiral Sanin 11. mit der "Horasschwalbe" bei der Südumsegelung, aber schon drei Jahre später gelangt sein Sohn Admiral Sanin 111. durch die Straße von Altoum (heute Straße von Sylla). Bis 802 v.BF. leitet Admiral Sanin 111. weitere Perlenmeer-Expeditionen, die Gelehrten und Hesinde-Geweihten, die ihn begleiten, erwähnen erstmals die Schamanen der Waldmenschen.

Etwa im Jahre 800 v.BF. wird an der strategisch wichtigen Straße von Altoum eine Siedlung namens Shila gegründet - diesmal jedoch nicht von Wesiren im Auftrag der Diamantenen Sultane, sondern von versprengten Korsarinnen aranischer Herkunft. Ganz wie das aranische Mutterland vermochte die kleine Hafenstadt lange Zeit geschickt den Gegensatz zwischen Kaisern und Sultanen zum eigenen Nutzen auszuspielen.

Erst unter Kaiser Nasul wird die altreichische Südausbreitung wieder vorangetrieben, die zuvor gegründeten Garnisonen und Städte werden entsetzt und erneut besiedelt. Damals werden auch die ersten Travia-Missionare erwähnt. Das ehemalige Kemireich wird Militärgouvernement, und im Jahre 762 v.BF. wird schließlich Brabak gegründet, das jedoch ständig von Hungersnöten geplagt wird

Ein der bekanntesten und ausschweifendsten der "Aventurischen Götter- und Heldensagen" ist die von der Mirhamer Brautwerbung: Sheyrazada, die Tochter des Emirs, soll so schön und anspruchsvoll gewesen sein, daß sie nur den größten Helden Aventuriens heiraten wollte. Über ein Jahr lang trafen aus allen Himmelsrichtungen die Helden ein, die wohl unter den Friedenskaisern wenig zu tun hatten, und lagerten vor dem Palast. Über die Jahrhunderte haben die Barden so ziemlich jede denkwürdige Begegnung hin-; zugefügt: Prinz Yulag (der spätere Horas) und ein

Enkel Leomars und Sohn Leodoras werden erwähnt, dazu Graf Illüthar (der damals wohl noch gar nicht geboren war) und ein Diethelm vom Berg (soweit reicht nun nicht einmal dieses Geschlecht zurück). ja Leomar selbst soll aus dem Wachenden Schlaf erstanden sein. Dutzende Duelle werden gefochten, Scharen von Monstern erlegt und hundert Gelage gefeiert, um der Prinzessin Sheyrazada zu gefallen. Schließlich gar wird der Emir, als er nach tulamidischem Brauch einen Stapellauf über die Leiber lebender Sklaven vorführe, von einem erzürnten Helden erschlagen, und die entfesselten Helden brandschatzen die Stadt. Die stolze Sheyrazada aber entschwindet schließlich mit dein listigen Streuner Phecadio von Punin.

Friedenskaiser Thuan-Horas ließ den Hafen Sylla an der Altoum-Straße besetzen, als Vorposten sowohl gegen rachsüchtige Tulamiden wie auch gegen die erstarkenden Eingeborenenreiche der Wudu und der Kemi. Sein Enkel Fran-Horas errichtete hier etwa 580 v.BF. den berühmten Leuchtturm von Sylla, der bis heute als eines der Zwölf Menschenwunder gilt. Der Versuch, von der Kronkolonie Brabak aus eine Straße entlang dem Mysob und quer durch den Regenwald zu bauen, kostet jedoch Hunderten Menschen das Leben. Arbeiter und Sklaven wurden vom Fieber, verdorbenen Vorräten und ständigen Wudu-Überfällen dahingerafft, und schließlich versinkt das Projekt im Schlamm der Regenzeiten. Auch der Plan des Blutkaisers, Sylla als Gegenstück Perricums zum Stützpunkt gegen alle feindlichen Mächte am Perlenmeer auszubauen, wird durch die Dämonenschlacht im fernen Norden und die Dunklen Zeiten verhindert.

Das Reich der Wudu

Etwa ab dem 7. Jahrhundert v.BF. beherrschten die unheimlichen Wudu zunehmend die Gebiete im Osten des Regengebirges. pflegten sie doch einen exzessiven Todes- und

Opferkult; speziell auf den Schwarzen Pyramiden am Fuß des Visarberges, die sie nach den Tulamiden besetzten, schlachteten sie Menschen zu Hunderten ab. Im Mittelpunkt ihres Glaubens stand der Todesgott Visar. der finstere Herrscher über den Tod. Einer der wichtigsten Glaubenssätze war, daß der Gott in jedem Jahr eine bestimmte "Ernte" von Toten fordert, um seine Heere für den Kampf gegen seine Feinde zu stärken. Wer ihm nun von eigener Hand ein Opfer anbietet, bleibt für ein Jahr verschont, wer - mit den richtigen Ritualen - viele Opfer bringt, kann sich den Segen Visars und dadurch praktisch die Unsterblichkeit verdienen. Eine wichtige Rolle spielte neben gewissen Geistern, die die Toten einer Opferzeremonie oder eines Schlachtfeldes davontragen, und den Zombies, die als die besonders erwählten Krieger Visars gelten, auch der Leichenblasse Prophet Nerneka, der den Wudu die volle Verständnis des Gottes gebracht und danach noch viele Jahrhunderte als ihr geistiger Führer gelebt haben soll. Angestachelt von diesen Lehren, durchstreiften die Eingeborenen das Land von den Sümpfen im Süden bis vor die Mauern Elems und verschleppten Opfer für ihre grausigen Zeremonien.

Mit dem Zusammenbruch sowohl der tulamidischen wie der bosparanischen Hegemonie war Südaventurien sich erstmals selbst überlassen. Größtenteils waren es allein die Reste der Legionen, die die Siedler vor den Gefahren des Hinterlandes schützen konnten, oft aber auch von Schamanen inspirierte Götzendiener, die die Macht übernahmen.

548 v.BF. kam es zum "Syllanischen Turmsturz", bei dem die Beamten und Offiziere Oluks 1. vom Leuchtturm geworfen wurden. Eine tulamidische Offizierin ernannte sich zur "Säbelkönigin". Die Legion der Kronkolonie Brabak, die den Aufstand beenden sollte, desertierte, von den ebenfalls rebellierenden Kemi unter Königin Rhonda 1. attackiert, schon auf dem Marsch; ihre Nachfahren bildeten noch 100 Jahre später Brigantendörfer und Piratenflotten. In Nabuleth versteigerten die Truppen zwei Generationen lang den Titel eines Königs. Unter Oluks II. blühten sogar im Lieblichen Feld Todeskulte auf, der Prophet Nemekath, der beinahe die Macht übernahm, gilt heute in Al'Anfa als Boronheiliger. Mitte des Jahrhunderts erstürmen die letzten Helden H'Rabaal: sieben geweihte Magier der Hesinde unter Führung des Basilius schmelzen Siebenstreich, dessen kein Sterblicher mehr würdig ist, im Purpurfeuer, die sechs größten Helden des Zeitalters sollen ihnen beigestanden haben. In der Folge wird die echsische Hauptstadt von Tulamiden besiedelt.

Erst Yarum-Horas reagierte mit der Lex Imperia (476 v.BF.): Belenas (Mengbilla) und Corapia (Chorhop) unterstellte er seinem Horasiat. Brabak - aufgrund seiner Lage natürlicher Mittelpunkt des Südens - wurde zur Hauptstadt eines der lehenspflichtigen Herzogtümer erhoben. Der Name dieser dünnstbesiedelten Provinz zwischen Südask und Altoum wurde mehrfach von Brabakien in Mysobien und umgekehrt geändert. Die horrenden Steuern wurden größtenteils in Form von Naturalien abgeliefert: Kaiser Yarum, der sich durch extrem abstoßenden Körpergeruch ausgezeichnet haben soll (noch heute ist die Pflanze Yarumsstab nach ihm benannt), liebte die Duftstoffe des Südens, aber auch Sklaven und Rauschgifte fanden reißenden Absatz. Erst gut hundert Jahre später (341 v.BF.) gelingt mit der Gründung Hôt-Alems - die hungernden Siedler kommen aus Brabak, das Geld jedoch aus dem Sultanat Elem - wieder die Etablierung einer weiteren größeren Stadt im Süden. Binnen weniger Jahre kam es zum Zusammenstoß mit den Horden der Wudu. Hôt-Alem hätte eigentlich fallen müssen, wäre nicht der Widerstand der örtlichen Sonnenpriester und ein Bündnis mit den gleichfalls bedrohten Stämmen der Syllanischen Halbinsel, namentlich den Kemi und den Napewanha, gewesen. In der großen Schlacht 336 v.BF., an der sogar ein Greifenreiter aus Bosparan beteiligt gewesen sein soll, wurde die Macht der Wudu zum ersten Mal schwer angeschlagen. und die Länder südlich des Anfla wurden vom Reich des Todes zugunsten des Nordens fast aufgegeben.

Das Großsultanat Elem

Typisch für die wechselvolle Geschichte Südaventuriens sind Aufstieg und Fall des Großsultanates Elem. Auch im Land der Ersten Sonne herrschen die Dunklen Zeiten: Nach dem unnatürlich späten Tod Sultan Sheranbils V. zerfleischen sich die tulamidischen Sultanate gegenseitig. In der uralten Reichshauptstadt Khunchom wechseln Diamantene Sultane und Thronräuber, während das unanständig reiche Elem zunehmend tut, wie ihm beliebt.

Schon 405 v.BF. vertreiben seine Söldner - vor allem Marus, angeblich sogar drei Leviatanim - die Bewohner

des Shadif (die in einem berühmten Exodus AlMada begründen). 341 v.BF. gründet Prinz Ukhraban mit Brabaker Siedlern am Tirob die Stadt Groß-Elem (Tulamyda: Hôt-Elem), wohl nicht zuletzt, um die Kemi versklaven zu können.

Zunehmend stützten die Elemiten ihre Macht auf Söldner aus dem Unterwasserreich Wajahd irgendwo im westlichen Perlenmeer: Etwa 250 v.BF. stehen Krakonier, Ziliten und andere amphibische Mißgeburten vorm dem ehemaligen Emirat Mirham, das inzwischen von Wudu bewohnt wird. Seine Schamanen hatten es dem Märchen zufolge mit einem riesigen Dornenwall umgeben. Nachdem die monströsen Söldner daran gescheitert waren, ließ der Großsultan - dem Rat einer kleinen Reisbäurin folgend - aus Seidenpapier Drachen bauen und damit Grassamen aussäen. Nach der Regenzeit verdorrte das Gras, und als man es in Brand setzte, verbrannte auch der Dornwall. Die elemitischen Kataphrakten stürmten, fast unverwundbar, durch die letzten Flammen und machten alle Wudu nieder, die das Feuer überlebt hatten. (Bis heute gilt das Märchen von den Grassamen als Inbegriff tulamidischer Tugenden wie Geduld, Klugheit und Gnadenlosigkeit.) Nach dem vernichtenden Sieg über die Hauptmacht der Wudu war Elem unbestrittene Vormacht am südlichen Perlenmeer. Gestützt auf die Reiche von Elem, Mirham und Thalusa konnten die Großsultane sogar bis an das Meer der Sieben Winde vordringen und dort ca. 200 v.BF. Mengbilla unterwerfen, das sie als Großemirat in ihr weitgespanntes Reich einfügten. In der Hauptstadt herrschten indessen Zustände, die selbst in der an Grausamkeit, Ketzerei und Verschwendung nicht gerade armen Historie Südaventuriens nicht ihresgleichen finden.

Erst die Zerstörung der Hauptstadt durch einen fallenden Stern beendete diese letzte Blüte alttulamidischer Macht, die ab 180 v.BF. auch Sylla und die vorderen Waldinseln umfaßt hatte.

Unter den Kusliker Kaisern blüht auch die Macht des Alten Reiches wieder auf. Auf dem Weg nach Elem läßt Silem Horas Al'Anfa besetzen und den Piratenhafen Nabuleth einäschern; Mirham, vermutlich von der Flutwelle verwüstet, wird ignoriert. Kaiserin Obra-Horas ordnet ab 67 v.BF. die Neubesiedlung Al'Anfas an, wobei merkwürdigerweise der Name "Alphana" (die damalige Bezeichnung für Ilmenblatt) verwendet wird. Ab 17 v.BF. regiert Hela-Horas, ihr Hass auf die Tulamiden, die "Mörder" ihres Vaters, führt zu übelsten Verfolgungen und dem Befehl, mit der Gründung All 'Anfangs die frühere Siedlungsgeschichte auszulöschen. 15 v.BF. reist die Dienerin des Lebens Hylaria Phraisop, oberste Perainegeweihte, eigens mit dem Honinger Tiegel an, um in Brabak und Al'Anfa die heilige Aussaat vorzunehmen. Bis heute liegt nahe den Stadtmauern ein Feld bzw. eine Plantage, auf der - völlig untypisch für das Klima - phecadischer Weizen wächst.

Während sich die legendären mittelländischen Schlachten durch Heldentum auszeichnen und die der Tulamiden durch die blutige Vernichtung einer Seite, ist mit den meisten Schlachten Südaventuriens eine Sage von List und Tücke verbunden.

Etwa 200 v.BF. entsandte das Großsultanat Elem ein Heer unter Großsultan Ghulshev westwärts Richtung Mengbilla: Kataphrakten und Kriegselefanten kämpften Seite an Seite mit Krakoniern und Ziliten aus dem Unterwasserreich Wajahd. Kaiser Usim-Horas 11. sah die Südprovinz Chababien gefährdet und setzt eine Legion in Marsch. Mengbilla, das mit seine faktische Unabhängigkeit fürchtete, versuchte, präventiv die Arralcor-Höhen zu besetzen. So kam es zur Dreivölkerschlacht. Alle drei Parteien zögerten, im Bewusstsein, dass die erste Bewegung einen Gegenangriff beider Gegner provozieren würde. Da sandte ~ Großsultan Ghulshev quer über das Schlachtfeld einen berittenen Boten zum Befehlshaber Mengbillas. Usim-Horas' General war klar, was ihm drohte, falls sich die beiden Kontrahenten auch nur kurzfristig verständigen sollten, und gab seiner Reiterei den Angriffsbefehl. Nichts anderes hatte Großsultan Ghulshev beabsichtigt. Elem und Mengbilla schickten den Kaiserlichen ihre Einheiten entgegen und zerschlugen deren Angriff. Als Mengbillas Truppen bis zum kaiserlichen Feldlager vordrangen, hielt Großsultan Ghulshev seine Truppen zurück und warf sie in die Flanke des kurzfristigen Verbündeten. Mengbillas Befehlshaber und Usim-Horas' General kapitulierten noch auf dem Schlachtfeld.

Im Süd-Elemitischen Tiefland fand erstmals die Dreifache Krönung des Großsultans statt. Ghulshevs Macht reichte von Thalusa bis Mengbilla, von der Khomwüste bis nach Hôt-Alem. (Einzig Corapia widerstand und blieb die ganze Zeit treu horasisch.)

106 v.BF. aber setzten die Götter selbst dem dämonischen Treiben ein Ende: Praios schleuderte einen glühenden Sternberg vom Himmel, und Efferd wühlte das Meer zu einer Jahrtausendwelle auf. Durch die Wucht der entstehenden Flutwelle brach etwa dort, wo heute Port Corrad liegt, eine natürliche Landbrücke, und das Meer drang in das dahinter liegende Tiefland ein. Als sich das Wasser beruhigt hatte, hatte sich eine Bucht gebildet. Der Grüne Fluss (heute: Arrati) mündet seither schon nach zwei Drittel seines Laufes ins Meer.

Die Flutwelle zerstörte Elems und Mirhams Zedrakken und

Talukken, ob sie nun auf See waren oder im Hafen lagen. In Mirham soll eine dreimastige Zedrakke bis zum Bazar geschwemmt worden sein. Aber auch die Schiffe in den etwas geschützteren Häfen Syllas, Al'Anfas und Nabuleths wurden ramponiert. Die tulamidische Seemacht war gebrochen.

Schon zuvor war es allerdings dem wiedererstarkten Alten Reich unter dem ersten Kusliker Kaiser Brigon gelungen. Sylla erneut zu besetzen (115 v.BF.). Sein Nachfolger Silem sollte das Reich zur Herrschaft über nie zuvor besessene Gebiete führen: Etwa um 100 v.BF. baut er die berühmte Straße von Grangor nach Drôl, die die Eroberung Mengbillas ermöglicht. Als Reaktion auf die dortigen Zustände, wo sich die Religionen der Güldenländer und Waldmenschen vermengt hatten und zahlreiche Götzenkulte entstanden waren. erließ er ein Edikt, (las alle Kulte außer dem der so genannten Zwölfgötter verbot. 89 v.BF. wurden dann Eiern und Thalusa durch die Kaiserflotte besetzt, und kurz darauf fand das Diamantene Sultanat sein Ende.

Etwa um 70 v.BF. besetzte Kaiserin Obra-Horas auch wieder das Kemireich.

Das Vizekönigreich Meridiana

Der Wechsel vom Alten zum Neuen Reich war für den Süden wenig mehr als eine Formsache. Kaiser Raul setzte 1 n.BF. Admiraloberst Paligan in Sylla als Vizekönig der Meridiana ein, die unter anderem Brabak und Alphana als Grafschaften umfasste. Zuerst war die Provinz wenig mehr als eine Art "Inselreich", denn zwischen den isolierten Städten bestanden praktisch nur Seeverbindungen. 20 n.BF. brach gar die Zweite Seuche aus und vernichtete beinahe das eben erst erblühende Alphana. Erst allmählich, etwa seit der Thronbesteigung Kaiser Nardes', siedelten vor allem auf der Halbinsel von Al'Anfa immer mehr Bauern und Holzfäller, deren Erfahrungen mit dem Pionierleben später auch bei der Besiedlung Maraskans wertvolle Hilfe leisteten.

Im Jahre 140 n.BF. war die Bedeutung des Festlandes jedenfalls so gestiegen, dass Kaiser Sighelm den Sitz des Vizekönigs aus der nur als Hafen nutzbaren Stadt Sylla in das emporgeschossene Alphana verlegte, das zur Ausbeutung des Binnenlandes weit besser gelegen war und bei diesem Anlass seinen alten Namen Al'Anfa zurückerhielt.

Das bosparanische Erbe der Sklaverei. 185 n.BF. mit Kaiser Gerbalds "Verbot jeglichen Haltens von und Handels mit Menschen als Sklaven" abgeschafft, wird schon von seinem Nachfolger Menzel ab 230 n.BF. für die Tulamiden - das schließt auch Al'Anfa, Sylla und Hôt-Alem ein - wieder zugelassen. Grund dafür sind nicht zuletzt die tulamidischen Räuber, die sich in Mirham angesammelt haben. 230 n.BF. zerstören die kaiserlichen Konquistadoren die Stadt und versklaven die Räuber.

Hela-Horas machte sich mit ihren racheerfüllten Tulamidenverfolgungen im Süden mehr als unbeliebt - längst waren die Gildenländer und die Tulamiden zu einen Mischvolk geworden. Als sich die Garether erhoben, rief die Schöne Kaiserin ihre verhassten Legionen aus den Tulamidenlanden zu Hilfe. Der Schlüssel lag in der Hand von Admiraloberst Hadrokles Paligan in Sylla, dem kaiserlichen Befehlshaber aller Land- und vor allem Seetruppen zwischen Mengbilla und Selem. Kurz entschlossen sperrte er die Straße von Sylla und hinderte die Legionen solange an der Durchfahrt, bis im Westen der Krieg zugunsten der aufständischen Garether entschieden war.

Der neue Kaiser Raul dankte es ihm 1 n.BF. durch die Regentschaft über die neue Provinz Meridiana ("die Südliche"), die - im Range eines Vizekönigreiches - die wichtigsten Siedlerstädte zusammenfasste: in Brabak und Alphana wurden vizekönigliche Grafen eingesetzt. in Khefu hatte sich der Gouverneur zum Fürst ernannt, aber seine Stadt sowie Hôt-Alem Gareth und damit Sylla unterstellt. Bis 11 n.BF. befriedete Kaiser Raul Mengbilla und Corapia, die mit dem übrigen Yaquirien bosparanisch geblieben waren. 56 n.BF. wurden beide Städte der Markgrafschaft Dröl angeschlossen.

140 n.BF. löst Al'Anfa Sylla als Hauptstadt des Vizekönigreiches Meridiana ab, das bis 333 n.BF. die Grafschaften Mysobien (Brabak). Altoum (Sylla) und Aurelia (Al'Anfa) und das Fürstentum Trahelien umfaßt.

Die Priesterkaiser

Die Priesterkaiser degradierten die Paligans zu einfachen Grafen und richteten die Meridiana - wie fast im ganzen

Reich - als Gouvernement ein, lösten aber Brabak und Hôt-Alem heraus. Der neue Bewahrer der Ordnung ließ in Al'Anfa sofort eine Zwingfeste errichten.

Priesterkaiser Gurvan residierte während des Schismas 421-440 n.BF. sogar in Al'Anfa, während der Usurpator Helus I. Gareth beherrschte. Schon damals waren die Tempel von Al'Anfa von einer Atmosphäre der aventurien-umspannenden Intrigen erfüllt, die die reisende Phex-Geweihte Maffia Vellia zu ihrem Werk "Wahn der Verfolgung - Der Al'Anfa-Komplex" inspirierte, in dem sie einige der wichtigsten Geheimorganisationen beschrieb.

In jene Zeit fällt auch die vermutlich größte Expedition aus dem Guldenland seit der ersten Besiedelung: 433 n.BF.

tauchten in der Goldenen Bucht drei große Segelschiffe auf, die im Sturm um Kap Brabak getrieben worden waren. Der Kontakt zwischen den beinahe 500 gildenländischen Forschern und Matrosen und der fanatischen Inquisition verlief denkbar schlecht. Die führenden Gesandten hatten Priesterkaiser Gurvan kaum ihre Aufwartung gemacht, als es zu engstirnigsten Religionsstreitigkeiten kam. Binnen zweier Tage standen die Segelschiffe in Flammen, im Hafen lagen

und trieben die Leichen hunderter Tempelwachen und Gildenländer, und die Gesandten standen in Ketten. Da sie sich weigerten, ihren "Götzen" Brajan, Travina und dem Imperator abzuschwören, wurden sie alle dem Scheiterhaufen überantwortet. Die Protokolle der Verhöre, ohnehin ohne jede hesindianische Offenheit geführt, landeten ebenfalls im Feuer. So wurde die wahrscheinlich beste Gelegenheit, authentische Berichte über unseren sagenhaften Nachbarkontinent zu erlangen, vereitelt.

In Brabak herrschte allgemeine Unzufriedenheit mit der "Degradierung" des einstigen Herzogtums unter den Klugen Kaisern. Die Priesterkaiser wussten diese Haltung zur Wahrung ihrer Macht einzusetzen und errichteten 336 n.BF. das selbständige Gouvernement Brabakien, das auch Khefu und Hôt-Alem umfasste. Der Wahrer der Ordnung fühlte sich bemüßigt, der Tradition der großen Abwehrschlacht gegen die Wudu zu folgen, und unterwarf die Kemi der Inquisition. Gegen Ende der Praios-Tyrannie ging man hier bereits gegen die Boron-Geweihten vor.

Rings um die Syllanische Halbinsel trieb der legendäre Käpt'n Brabacciano sein Unwesen. Ober 70 Jahre lang schrieb man ihm - auch unter den Namen Schwarzbart und Einauge - fast jeden Piratenüberfall zu. Er verfügte zwischen Selem, Sylla und Brabak über ein weitverzweigtes Informantennetz und - wenn man dem Seemannsgarn glauben darf - über ein Dutzend Schatzhöhlen. i Wenn man nur einem Bruchteil der kursierenden Karten glaubt, muß er auf fast jeder Waldinsel einen Schatzvergraben haben. Erst nach Jahrzehnten gelang es zwei priesterkaiserlichen Kriegsgaleeren, vor der Jalobmündung Brabaccianos Kogge zum Kampf zu stellen. Der ohnehin verrückte Pirat entfesselte einen derartigen Endkampf, daß schließlich alle drei Schiffe im Mengbiller Feuer explodierten.

Belenas war 464 n.BF. (nach Rashdul) die zweite Stadt, die das Joch der Priesterkaiser abschüttelte: borongläubige Wüstensöhne befreiten die Stadt und riefen das Sultanat Mengbilla aus.

Die Rohalszeit

Nach der Vertreibung der Priesterkaiser regierten ab 473 n.BF. mehrere selbsternannte Markgrafen, nur teilweise aus dem Hause Paligan. 489 n.BF. bestätigte Rohal den Wunsch der Alanfaner, die wieder einen Vizekönig aus ihren eigenen Reihen wollten. Auf Vorschlag der Bürgerschaft wurde Themodates von Shoy'Rina zum neuen Vizekönig von Meridiana erhoben; eine Würde, die sehr zur Zufriedenheit Al'Anfas und zum Unwillen der übrigen Städte für viele Jahrhunderte in der Familie verbleiben sollte - und auch die zurückgesetzte Familie Paligan reagierte voll Ärger.

Während der Rohalszeit begann sich Al'Anfas zukünftige Hochkultur abzuzeichnen. 502 n.BF. fand eine Expedition im Regenwald etliche Zeugnisse uralter Hochkulturen, und Rohal schickte in Folge seine berühmte Gesandtschaft zu dem allwissenden Drachen Fuldigor im Ehernen Schwert. Der Maraskaner Nostria Thamos schrieb im Exil die Alanfanischen Prophezeiungen, die gerade heute als die bedeutendsten Vorhersagen der Geschichte gelten. Zwischen 400 und 500 n.BF. wurde Al'Anfa. das ununterbrochen die Sklaverei beibehielt, aber auch zweimal von den Thorwalern angegriffen, das Umland wurde Dutzende Male geplündert. Aus jener Zeit stammt ein Gesetz. das, basierend auf dem Aberglauben, Thorwaler kämpften nur mit zweihändigen, so genannten Barbarenstreitaxten, vorschreibt, jedem gefangenen Thorwaler die "gute Hand" abzuschlagen.

Die Nachricht vom Sturz der Priesterkaiser wurde überall erleichtert. aber mit unterschiedlichen Reaktionen aufgenommen: In Sylla setzte man die Praios-Geweihten einfach in eine Thalukke und befahl ihnen Jilaskan anzusteuern, in Khefu erschlugen die tobenden Kemi den Großinquisitor mitsamt Gefolge, während im traditionell praiosgläubigen Hôt-Alem Ruhe herrschte. Nach und nach wurden die merkwürdigsten Regierungen ausgerufen. In Khefu herrschte der beliebte Magier Zenuhal, in Mengbilla regierte ein Großwesir als Statthalter Rohals.

Schließlich entschied Rohal der Weise, die alleine kaum überlebensfähigen Stadtstaaten und Provinzlein wieder zu einem Vizekönigreich unter alanfanischer Krone zusammenzufassen und bestätigte Themodates von Shoy'Rina als Vizekönig. 499 n.BF. gründeten Syllanische Siedler auf Altoum eine Stadt. die bald als Charypso bekannt wurde.

Als 594 n.BF. Rohals Verhüllung bekannt wurde und die Magierkriege ausbrachen, sah die Dunkle Halle der Geister zu Brabak die Gelegenheit, Al'Anfa die Macht über Südaventurien wieder zu entreißen. Nach verschiedenen Terrorangriffen durch Geister und Dämonen setzte der Vizekönig ein Söldnerheer in

Marsch, und auch der Gouverneur von Brabak entsandte seine Truppen. Der Brabaker Akademieleiter rief Isyahadin, den Nebel der Niederhöllen, und sandte ihn den Alanfanern entgegen. Die entfesselte dämonische Entität trieb nacheinander beide Heere in den Wahnsinn (siehe MYSTERIA ARCANA. Seite 158). Die wenigen Überlebenden waren von so ekelhaftem Irrsinn. daß man sie nach Selem schaffte, wo sich 20 Jahre später die heilige Noiona von Selem ihrer erbarmte und den nach ihr benannten Orden stiftete.

Der Aufstieg Al'Anfas

Auch die Almadaner Kaiser beließen die Vizekönige von Shoy'Rina im Amt, ja sie statteten sie mit weiteren Privilegien aus. So wurde die vizekönigliche Zwingburg auf dem Silberberg bald zum Inbegriff alanfanischer Herrschaft über den Süden. Der Sklavenhandel, ehemals anrüchiges Gewerbe, wurde zur Nationalwirtschaft, die ersten der Grandenfamilien gelangten zu Macht und Ansehen. Während sich Mirham und Al'Anfa ausdehnten. wurden einige Stämme ausgerottet und die Anioha immer weiter in die Berge abgedrängt. Auf Souram wurden gigantische Plantagen angelegt, die tulamidischen Altsiedler versklavt.

Ein vizeköniglicher Erlass aus diesen Tagen verlangt angesichts der immer ergrimten Thorwalpiraten von allen Kauffahrern, unter dem Schutz Meridianas im Konvoi zu fahren und dafür hohe Zölle an den Vizekönig zu zahlen; durch das Siegel Kaiser Tolaks wurde er zum Reichsrecht und ist heute noch ein Grund für die Herrschaftsansprüche Al'Anfas. 640 n.BF. begann die stolze Stadt, über der Hafeneinfahrt den Koloß von Al'Anfa zu errichten, die größte Bronzestatue aller Zeiten.

Ab 655 n.BF. begannen die malträtierten Waldmenschenstämme, sich zu wehren. Der Schamane Manak (tulamidisch Manach = "Der Alte") einte sämtliche Stämme von den Chirakahs im Norden bis zu den Haipus auf Altoum, und seine Verheißungen eines friedlichen Lebens lösten in Al'Anfa einen gigantischen Aufstand aus. Über 60.000 Sklaven lebten zu diesem Zeitpunkt im Gebiet der Stadt, und plötzlich hatte jeder ein Hackmesser und eine Fackel zur Hand. Binnen eines Jahres wurde ein Drittel aller Plantagen und Minen zerstört, und drei vizekönigliche Heere - 3.000 Gardisten. Söldner und Aufseher - wurden auf freiem Feld mit Wildfeuer, Nachtangriffen, Giftmorden und schierer Menschenmasse niedergemacht.

Erst Walkir Zornbrecht, einem friedlosen Thorwaler, gelang es 660 n. BF., zwischen Fasar und Hylailos ein Heer von 2.000 Söldnern aufzustellen, die Alanfanische Fremdenlegion. Durch gezielte Manipulation des Aberglaubens der Sklaven provozierte er das übermütig gewordene Sklavenheer dazu, sich am Berg Visra in offener Feldschlacht zu stellen. Gegen die eisenstarrenden Totschläger konnte auch die sechsfache Übermacht der barfüßig auf Kristallfelsen kämpfenden Sklaven nichts ausrichten. Mit eigens angefertigten almadanischen

Boronssicheln, Schnittern und Sklaventoden mähten sich die Söldner durch die verzweifelte Verteidiger, Hunderte stürzten sich in der Verzweiflung in den Vulkanschlott, die anderen wurden umzingelt und festgesetzt.

Da man wirklich hart durchgreifen wollte, Al'Anfa aber auch nicht all seiner Sklaven berauben konnte, beschloss man, die Hälfte aller Sklaven - aufständisch oder nicht - zu töten. Walkir Zornbrecht war es beschieden, diesem Gemetzel die Krone der Grausamkeit aufzusetzen: Um die Hinzurichtenden zu bestimmen, ließ er dreißigtausend Sklaven paarweise gegeneinander würfeln. Ein einziger Wurf auf einer Söldnertrommel bestimmte, wer zurück auf die Plantagen musste und wer von kräftigen Fäusten zu Richtblock, Galgen, Klippe, Krokodilpfählen oder Haibecken geschleift wurde. Das "Silberberger Würfelspiel" gilt bis heute als Inbegriff "alanfanischer Herrlichkeit".

Der Große Brand von Brabak äscherte die Stadt 602 n.BF. beinahe völlig ein und macht sie auf Jahrhunderte zum wehrlosen Vasallen Al'Anfas.

632 n.BF. gründete Admiral Corrad im Namen Eslams 1. an der' Mündung des Osdask (Arrati) einen Hafen: Port Corrad. Dass die alte Silem-Horas-Straße von Dr6l aus nun Richtung Port Corrad verlängert wurde, gilt heute als schwerer Fehler des Kaisers, der letztlich zum Abfall Mengbillas und Corapias führte, die sich zu Recht vernachlässigt fühlten.

Um 650 n.BF. schrieb der berühmteste Geograph der Neuzeit, Bastan Munter, hier den dritten Teil seines Standardwerkes: "Die dampfenden Waelder - Von den mittäglichen Eilanden". Ein weiterer berühmter Forscher ist Kapitän Belsarius Süderstrand aus Brabak, der ebenfalls zu dieser Zeit - inspiriert vom Auftauchen der Güldenlandflotte 200Jahre zuvor- fünf vergebliche Güldenlandfahrten durchführte. Die wesentlichsten Errungenschaften seiner Reisen sind sein philosophisches Werk 'Mein Leben auf der Insel', der Titel eines Admirals von Brabak und das beliebte Geschichtenbuch 'Süderstrands abenteuerliche Fahrten'.

Das Königreich Al'Anfa

Nach dem Manakus-Aufstand kann Walkir Zornbrecht fordern und tun, was er will, während der völlig überforderte Vizekönig und die schockierten Sklavenhändler sich in Orgien und Rauschmittel flüchten. Wöchentlich dringen neue Nachrichten von Dekadenz und Korruption aus dein Süden. 662 n.BF. wird es Kaiser Tolak zu bunt und er beschließt, persönlich in Al'Anfa für Ordnung zu sorgen. Vorbereitung und Durchführung der Reise benötigen über ein Jahr. Der Kaiser läßt sich in Mengbilla und Brabak triumphale Empfänge bereiten.

Nichts aber kann den Prunk übertreffen, mit dem Al'Anfa seinen Monarchen begrüßt. Der Koloß wurde gerade rechtzeitig fertiggestellt und mit einem 40-Schritt-Seiden-Gewand in den Reichsfarben gekleidet. Die Stadt, durch den Sklavenhandel reich wie Elem geworden, strotzt von Silberschmuck, Seidenfahnen und Blumen zu Ehren des Kaisers. In Erinnerung an Gareths Situation bei Besuch des Haldur-Horas aus Bosparan warten die Mächtigen am Sklavenmarkt gespannt auf Kaiser Tolaks Urteil.

Und es ist dem geschichtlichen Vorbild vergleichbar: Al'Anfa soll ein Herzogtum unter einem noch zu benennenden Vertrauensmann des Kaisers werden, die Steuern werden angesichts des übersteigerten Vermögens auf ganze Schiffsloadungen erhöht, und natürlich sind alle Sklaven freizulassen. Es ist keine Viertelstunde her, daß der Kaiser diese Erklärung abgegeben hat, als wildgewordene Arbeitselefanten in die Reihen der Löwengarde einbrechen. Als sich die erste Aufregung legt, findet man Kaiser Tolak mit gebrochenem Genick. Walkir Zornbrecht, plötzlich mit der Fremdenlegion auf dem Marktplatz, läßt den kaiserlichen Geweihten und Gardehauptleuten keine Zeit zu reagieren. Ehe sie sich auch nur auf Forderungen einigen können, ergreift Zornbrecht Richterstab und Henkersschwert. Er läßt einhundert "Schuldige" - Elefantenführer, alanfanische Garden, nichtsahnende Schaulustige - wegen Kaisermord und Hochverrat verurteilen und lebend an die Klippen des Silberberges schmieden, zehn weitere, darunter der Vizekönig und zwei weitere Konkurrenten um die Macht, werden zum ersten Mal als Opfer an Boron vom Rabenfelsen gestürzt.

Ende 663 n.BF. - der Leichnam des Kaisers ist eben in Gareth eingetroffen - ruft sich Zornbrecht zum "König des Südens" aus. Er besteigt den eigens angefertigten Opalthron und läßt die Goldene Krone auf Schwarz hissen, betont aber fadenscheinig die Oberhoheit des jungen Kaisers Alrik. Fünf Jahre lang lebt Zornbrecht wie ein Rondrikan. Er führt die Proskription ein, alle Personen, die die Fremdenlegion verhaftet und hinrichtet, werden enteignet, ihr Vermögen füllt an den König. 668 n.BF. bricht Zornbrecht - er hat soeben den dritten Giftanschlag überlebt - aus unerfindlichen Gründen mit 1.000 Fremdenlegionären in den Dschungel auf. Bis heute fehlt von ihnen die leiseste Spur, nicht einmal Tayas der Waldmenschen geben Aufklärung über sein Schicksal. Kaiser Alrik bestätigt 669 n.BF. Huntas 1. von Shoy'Rina als neuen Vizekönig. Dieser nennt sich weiterhin König und beginnt sofort mit dem Bau der Palaststadt Mirham, wo er Zornbrechts Opalthron aufstellen läßt. Auch am Jalob, auf den Ruinen Nabuleths, legt er den Grundstein für eine neue Kolonie namens Tyrinth.

Neben der neuen Königin des Südens verblasst Brabak zusehends.' Bezeichnend ist eine Episode aus dem Jahr 735 n.BF.: Brabak erwartete damals, wie oft zuvor, seinen neuen Gouverneur aus Al'Anfa. Ein Gaukler erfuhr zufällig in einer Piratentaverne, daß das Schiff des Gouverneurs von Thorwalern versenkt worden war. Kurz entschlossen organisierte er sich eine prachtvolle Uniform und ließ sich in den Hafen rudern. Tobend schilderte er hier den Überfall und wie er ihn mit einigen Getreuen überlebte. Die Stadtväter vereidigten den Hochstapler und übergaben ihm die Stadtschlüssel. Einige Wochen führte der Gauklergouverneur ein herrliches Leben, erließ Edikte, begnadigte Streuner, verführte Bürgerstöchter und verprasste die Stadtkasse. Als eine vizekönigliche Galeere eintraf, konnte er sich rechtzeitig absetzen, und die Brabaker hatten zum Schaden den bis heute währenden Spott. 761 n.BF. gründet der verbannte Herzog von Cres im altoumschen Hochland Altaia.

Die Große Seuche

Aus dein Meer aus Blut und Asche, das der Manakus-Aufstand hinterlassen hatte, erhob sich Al'Anfa zur mächtigsten Stadt des Kontinentes. Sie hat nach vorsichtigen Schätzungen 150.000 Einwohner (ohne Sklaven) und übertrifft damit das eslamidische Gareth um Längen. Die Schwarzen Galeeren (außer Koggen gibt es noch kaum konkurrierende Schiffstypen) beherrschen die Meere von Mengbilla bis Khunchom. Der wirtschaftliche Schaden des Aufstandes ist binnen weniger Jahre wettgemacht. Dafür hat sie einen Rufüberbrettflicher Grausamkeit und unvergleichlichen Reichtumes erworben: besser Sklave in Al'Anfa als freier Bauer anderswo, heißt es an vielen Küsten Aventuriens.

Aber Al'Anfas schwarzes Herz ist faulig. Die düsteren Geheimnisse der Vergangenheit haben die Stadt eingeholt. Totenkulte blühen auf, geben den Massakern einen tieferen Sinn. Der König hat sich nach Mirham zurückgezogen und ist, von Rauschgiften umnebelt, tagelang nicht ansprechbar. In Tyrinth werden regelmäßig Menschenjagden abgehalten. Die Geweihten haben ihren Glauben verloren: Die Praiosdiener feilschen am Sklavenmarkt, die Rondrageweihten profilieren sich in der Arena als Gladiatoren, und die Boronis handeln mit Drogen. Die Dämonologen der Dunklen Halle zu Brabak, die im Magierkrieg Eindruck gemacht haben, werden zu den Orgien gebeten, um zum allgemeinen Grusel Kreaturen der Niederhöhlen zu rufen. Man flucht mit den Namen der Erzdämonen, Thargunitoth und Charyptoth werden im Plauderton erwähnt. Es ist ein offenes Geheimnis, daß junge Granden und obskure Sklavensekten auf dem Berg Visra Menschenopfer bringen. Kurz: seit den legendären Sündenpfählen Selem und Zhamorrah war keine Stadt mehr so nahe daran, ein einziges gewaltiges Tor zu den Niederhöhlen zu werden.

Keiner macht sich Gedanken über die Raben, die plötzlich in Scharen auf den Masten, Giebeln, Plätzen und Tischen sitzen und zutraulich aus der Hand fressen. Man füttert sie, man streichelt sie, man dreht ihnen den Hals um, wie es einem gerade beliebt. Innerhalb einer Woche im Boronmond sind es so viele, daß sie in jedem Haus sind, ja in jedem Bett. Man bittet den Deuter Golaris, den Boron-Hochgeweihten, um eine Erklärung. Der Legende zufolge will er gerade zu einem Bannfluch ansetzen, als die 150.000 Raben auffliegen. In schwarzen Wolken ihre Federn verlieren und nackt und tot zu Boden stürzen. Die wirbelnden Federn treiben durch die ganze Stadt, und wo sie einen Menschen berühren, da wird seine Haut schwarz und blasig. Die schwarze Pest geht um. Tausende sterben schon bei der Berührung. Zehntausende fallen mit faulender Haut nieder. Es gibt kein Heilmittel, die Fiebernden sterben den Pflegern unter den Händen. Binnen weniger Tage sind die Straßen voll mit Toten, keiner denkt daran, einen Leichnam anzufassen. Die Lebenden verkriechen sich, drängen sich in Trauben um die Altäre, flehen zu den Göttern - und noch immer sterben sie. Viele drängen aus der Stadt, aber sie kommen nicht weit, Fieberkrämpfe werfen sie auf den Plantagen nieder. Diejenigen, die entkommen, tragen die grausige

Botschaft in alle Richtungen. Noch Monate später werden am ganzen Perlenmeer Geisterschiffe voll schwarzer Leichen angetrieben.

Es ist der letzte Tag des Boronmondes 686 n.BF., als auf dem Silberberg, auf der äußersten schwarzen Klippe, ein gigantischer Rabe landet: es ist Golaris, der Rabe Borons. Er spricht die berühmte Prophezeiung aus, die in der Stadt des Schweigens in goldenen Lettern die Wände zielt: "Das nächste Mal wird Unsere Strafe nicht so milde sein!" Kaum die Hälfte hat die Große Seuche überlebt: etwa 100.000 Opfer - Granden, Geweihte, Söldner wie Sklaven - sind zu bestatten. Die durchaus an Seuchen gewohnten Alanfaner wissen, daß die Strafe der Götter sie zu Recht getroffen hat. Eine Welle heiliger Begeisterung weht durch die Stadt. Einige junge Geweihte führen das Wort. Man ist sich einig, daß man einen Tempel bauen muß, damit der Botschaft für alle Zeiten gedacht wird. Die Geweihten und die wichtigsten Granden bilden den Rat der Zwölf, der fortan die Regierungsgewalt innehat. König Huntas wird untersagt, nach Al'Anfa zurückzukehren, seine Adeligen werden ebenfalls nach Mirham vertrieben. Al'Anfa führt fortan eine rein schwarze Fahne, die goldene Krone gebührt - so beschließt man - dem Boronsraben, dessen Statuen fortan nur noch gekrönt dargestellt werden. Diese Entscheidung und weitere Aspekte des begeisterten jungen Kultes führen schnell zu Rügen aus Punin. Der Rabe zu Punin entsendet einen neuen Hochgeweihten nach Al'Anfa. Die versammelten Borongeweihten bestehen darauf, daß sie Borons Willen folgen müssen. Sie beschließen, daß durch das Rabenwunder alle Eide gelöst sind, die Borongeweihte des Rates. Velvenya Karinor, ernannt sich zur ersten Patriarchin des unabhängigen Alanfaner Kultes.

Die Unabhängigkeit

Als Kaiser Alrik von der Vertreibung des Vizekönigs hörte, entsandte er nur einen scharfen Protest - angesichts der Zustände in Havena und im Lieblichen Feld hatte er andere Sorgen.

702 n.BF. im Jahr des 100. Regierungsjubiläums der Almadaner Dynastie, kam es zum großen Erdbeben von Havena und merkwürdigerweise auch zum Einsturz des Kolosses von Al'Anfa.

Unbeirrt setzten die Alanfaner ihren Weg fort. Die Schwarzen Galeeren begannen, den Konvoi-Erlaß mit Waffengewalt durchzusetzen, Dutzende Schiffe, die sich weigerten, die Zölle zu bezahlen, wurden einfach "beschlagnahmt". Die Kaisersteuern wurden, während Al'Anfa immer reicher wurde, jedes Jahr geringer, wobei man stets auf den Bevölkerungsschwund und vor allem die Thorwalpiraten verwies. Tyrinth - da von Al'Anfa gegründet - bezahlte überhaupt keine Steuern. All dies geschah stets im Name des Königs der Meridiana, der auf seinem Opalthron in Mirham notgedrungen fast alles unterschreiben musste, was ihm der Rat der Zwölf vorlegte.

Die Nachfolger Kaiser Alriks waren außerstande, diesen und anderen Anmassungen entgegenzutreten oder sie auch nur als solche zu verdammen, denn die Beziehung zwischen Gareth und Al'Anfa folgte für Jahrzehnte den gleichen skurrilen Spielregeln: Der jeweilige Kaiser

sandte seinen Botschafter, Inquisitor. Herold, Gaugraf oder Hofinspektor in den Süden, der dort für ein halbes Jahr "versumpfte" und dann, von wochenlangen Orgien und verschwenderischen Bestechungsgeldern korrumpiert, mit einem beruhigenden Bericht zurückkehrte. Die wenigen Gesandten, die sich der alanfanischen Korruption entziehen konnten, fanden ein schnelles Ende durch "Jagdunfälle" oder Attentate - wildgewordener Sklaven" - und die Alanfaner verstanden es stets, ihre Betroffenheit und Treue zu vermitteln, indem sie den heimkehrenden Leichnam kunstvoll einbalsamieren ließen und ihm den Kopf mindestens eines "Schuldigen" mitgaben. (Wein derartige Verhältnisse als lächerlich und dumm erscheinen, der bedenke, über welche Zeiträume und Strecken sich diese Ereignisse abspielten: Eine kaiserliche Untersuchung fand nur etwa alle zehn Jahre statt und benötigte zumeist ein ganzes Jahr, und so erlebte kaum ein Kaiser mehrmals, daß sein Botschafter überraschend ums Leben kam.)

763 n.BF. läßt der König seinen Hofmagier die Akademie der Vier Türme zu Mirham gründen.

792 n.BF. organisiert Kanzler Randolph von Rabenmund für Kaiser Bodar die Reichsreform: die Einführung des von den meisten Provinzen geforderten Grafenkonventes als weitere mitbestimmende Kammer. Al'Anfa sah darin jedoch keine Errungenschaft: der (Vize)König und auch einige Grafen der anderen Städte, die schon zu den jährlichen Reichskongressen nicht anreisen, hatten schon gar kein Interesse, alle paar Monate zum Grafenkonvent zu reisen, um die Außenpolitik eines Reiches mitzubestimmen, zu dem sie kaum noch Bindung empfanden. Die Kaiser der Almadaner Dynastie mussten weiter auf die Gewohnheit zurückgreifen, sich von ihren zurückkehrenden Gesandten bestätigen zu lassen, daß alles seinen rechten Weg nimmt. 50 Jahre lang beendet Al'Anfa seine Berichte an den Kaiser mit der berühmt gewordenen diplomatischen Floskel: "Al'Anfa weiß, wer der Herr ist, auch wenn er die Peitsche nicht spüren läßt."

848 n.BF. schließlich - die Bevölkerung war wieder deutlich angewachsen - fühlte die Königin des Südens sich mächtig genug, den endgültigen Schritt zu tun: die formelle Lossagung Al'Anfas vom Kaiserreich wurde mit einem Abschiedsgeschenk in Gestalt einer kompletten edelsteinbestickten Seidengarderobe für die kaiserliche Familie garniert. Kaiser Eslani V. soll - als Mann von Welt - derartig beeindruckt gewesen sein, daß er überhaupt keine Zeit hatte - als Kaiser - herumzutoben. Sofort begann Al'Anfa mit der Prägung seiner eigenen Währung: die Dublonen überschwemmten den südaventurischen Markt, wenn auch die Söldner noch lange Zeit in Dukaten bezahlt wurden, namentlich die Dukatengarde. Im Jahr darauf trennte sich Brabak - aus ähnlicher Selbsteinschätzung - von Kaiserreich und Al'Anfa, und in kürzester Zeit kam es zu den ersten Reibereien mit König Thiralion.

779-805 n.BF. befahl Kaiser Bodar allen Provinzen der Westküste die Seeblockade gegen das liebevolle Feld. Mengbilla und Corapia, stellten murrend ihre Flotten zu Verfügung, Brabak drückte sich lange, ehe es einige alte Kähne aufbrachte, während Al'Anfa

schlichtweg ablehnte. Charypso war indessen zu einer bedeuten den Stadt herangewachsen, angeblich lebten hier zeitweise mehr als 40(K) Menschen - vor allem vom Sklavenhandel. 802 n.BF. fielen die bluttrinkende Kriegerkaste der Haipu und die mysteriösen Dama mit ihrem Kampfschrei "Haipa-Haipa!" über die Stadt her und vernichteten sie.

Nach und nach stellten die Siedlerstädte ihre Tributzahlungen und ihre Gefolgschaft für des Kaisers Kriege ein. 849 n.BF. folgte König Thiralion von Brabak der Unabhängigkeitserklärung Al'Anfas auf dem Fuße - und trennte sich damit auch von dem jahrhundertealten Rivalen. 858 n.BF. folgte die Sezession Mengbillas von Drôl, 862 n.BF. die Drôls vom Kaiserreich, und als 864 n.BF. fast die ganze damalige Westflotte auf dein Weg zu den rebellierenden Städten in die "Große Havarie" geriet, wagte 866 n.BF. auch das bis dahin immer besonders loyale Corapia den Schritt.

Sylla blieb nominell Grafschaft Al'Anfas, meldete aber 854 n.BF. mit der Neugründung Charypsos seine Ansprüche auf Altoum an und dehnte seinen Einfluss auf Hôt-Alem aus, bis der dortige Praios-Hochgeweihten die Korsaren 894 n.BF. verjagte.

In Port Corrad nutzte 903 n.BF. die Händlerfamilie Rhudainer die Garether Erbfolgekriege für die Unabhängigkeitserklärung.

906 n.BF. beginnen die Thorwaler wieder mit Überfällen auf die verhassten Sklavenhalterstädte: Binnen dreier Wochen plündert Hermann Hyggelik der Große sämtliche acht Vorstädte Mengbillas und die Stadt Chorhop, wobei sie die berüchtigten Geschütztürme von Land aus umgehen. Die oberste Hetfrau Olverja Kendrifari schließt 907 n.BF. mit König Ariakon 111. von Brabak einen Friedensvertrag, der den Thorwalern freies Hafenrecht gibt und nebenbei endgültig die Sklaverei abschafft. Die Otta der Blauen Rochen tyrannisiert jahrelang vor allem das südliche Perlenmeer und plündert sogar einige alanfanische Plantagen, wobei sie die befreiten Sklaven stets auf Nikkali aussetzt und so zur Entstehung der Miniwatu beiträgt. Als Höhepunkt brandschatzen sie Tyrinth und lassen nur rauchende Trümmer zurück, die bald wieder vom Dschungel überwuchert werden. Erst Admiralissima Gerlita Ulfhart kann die Thorwaler 934 n.BF. vor Selem stellen und vernichtend schlagen; nur der junge Torgal Hammerfaust kann seine angeschlagene Otta nach Brabak segeln und später nördlich davon eine Ottaskin gründen. Um 954 n.BF. beendeten die Thorwaler ihre Plünderungen und beschränkten sich auf Handel und Seepiraterie von ihren südlichen Stützpunkten aus. (Siehe auch THORWAL, Seite 11.)

Etwa 920 n.BF. erreichte die Grangorer Admiralin Yaquiriater Rijßen die Insel Sukkuvelani und eröffnete damit die Ära des Waldinsel-Kolonialismus.

Bal Honak

Im Jahre 917 n.BF. kam ein Borongeweiheter unbekannter Herkunft nach Al'Anfa, der sich Balphemor Honak nannte und mit unglaublicher Geschwindigkeit in der Hierarchie der Boron-Kirche emporstieg. Der ernste

und stets beherrschte Fremdling war ein charismatischer Führer und viele seiner Ideen fanden Anklang bei der Geweihtenschaft. So wurde er im Jahre 938 n.BF. zum Patriarchen des Alanfaner Kultes geweiht.

Im Jahr 944 n.BF. rief er angesichts der Auseinandersetzung mit Brabak das Kriegerrecht aus, das ihm vollkommene Regierungsgewalt gab. Honak war ein unerbittlicher Herrscher, er regierte mit unnachgiebiger Härte, niemand wagte ihm zu widersprechen, und allein ein Blick aus seinen Augen brachte die meisten Gegner zum Verstummen. Dennoch beseitigte er gnadenlos alle Feinde, Kritiker, Zweifler und Andersdenkenden. Nacht für Nacht schrieb er, der kaum Schlaf brauchte, seine Erlässe und Todesurteile.

Es war die Zeit, als jeder Alanfaner zusammenzuckte, wenn er Marschschritte vor seinem Haus hörte. Wenn es hieß: "Im Namen des Patriarchen! Komm mit in die Stadt!", wusste jeder, daß die Stadt des Schweigens gemeint war - aber keiner wusste, was ihn dort erwartete: Verhör oder höfliche Befragung. Einladung des schlaflosen Patriarchen, Anklage wegen Hochverrat, oder ohne Umschweife ein kaltblitzender Dolch. Außenpolitisch dehnte Bal Honak den Einfluss bis nach Charypso und Hôt-Alem aus, die die Stationierung Schwarzer Galeeren zulassen (und bezahlen!) mussten. und unter seiner Ägide drangen die Schiffe auch nach Osten vor, wo sie vermutlich das legendäre Adamantenland entdeckten. Der jährliche Konvoi mit den Diamanten wurden binnen weniger Jahre zum Traum jedes Seeräubers zwischen Olport und Neersand. Schon am ersten Tag seines Patriarchates befahl er den Bau des Labyrinthes, ein gigantisches Projekt, daß den Alanfanern, da es keinerlei Pläne gab, als Aushöhlung des gesamten Silberberges erschien, und das tausende Sklaven beschäftigte und hunderte das Leben kostete - nicht zuletzt, weil bei zahlreichen Einbauten nach Vollendung alle Zeugen getötet wurden. Nach einigen Jahren begann Seine Erhabenheit, ausgewählte Gefangene im lichtlosen Labyrinth auszusetzen. Nur ein einziger Fall wurde bekannt, wo ein Gefangener entkam: die Elfe Sirinda Eulensang, die einen roten Faden aus ihrem Bauschkleid benutzte, um im Labyrinth eine Fährte zu legen. Die anderen verhungerten und verdursteten elendig. Bal Honak aber schien rastlos und schickte jede Woche ein neues Opfer ins Labyrinth, als suche er etwas Bestimmtes. Ja, überhaupt schien es, als hätte der seltsame Fremde von seiner ersten Stunde an in Al'Anfa jeden Schritt bereits geplant gehabt und als gälten all seine Anstrengungen einem geheimnisvollen, großartigen, schwarzen Ziel - aber bis zu seinem Tod konnte niemand auch nur eine Vermutung äußern, was dieses Ziel sein könne. Prinz Storko von Gareth, der zu dieser Zeit als Botschafter nach Al'Anfa abgeschoben worden war, schätzte Bal Honak als viel gefährlicher als seinen eigenen Onkel ein - und der war immerhin der grausame Kaiser Perval!

Mit über 60 Jahren nahm der Patriarch - so unvorhersehbar wie alles, was er tat - eine tulamidische Prinzessin zur Gemahlin, die jedoch kurz darauf bei der Geburt seines Sohnes Tarquinio starb.

Vielleicht die einzige Schlappe, die Bal Honak einstecken musste, ergab sich in dem Krieg gegen Brabak, der gleich nach seiner Machtübernahme

ausbrach. Der Versuch, das unabhängige Königreich H'Rabaal durch Vertrag und Söldnermacht zu annektieren, scheiterte an einem hochgradig unwahrscheinlichen Manöver des Brabaker Königs. In Folge konnten die Armada und ihre charyptischen Verbündeten die Brabaker Flotte jahrelang nicht zum Kampfzwingen - möglicherweise auch wegen solcher Nostriaden* wie dem Kampf zweier alanfanischer Kaperschiffe unter falscher Flagge, die sich gegenseitig versenkten.

Als die Königlich-Brabaker Flotte nach über zwei Jahren endlich vor Charypso erschien, hatte sie sich mit Sylla verbündet. Das bis dahin noch nominell alanfanisch war, und auch die Blauen Rochen des Thorwalers Torgal Hammerfaust gewonnen - die sogenannte Liga Freier Reiche. Die Seeschlacht von Charypso 947 n. BF. war ein dreitägiges Katz- und Mausspiel, bei dem die zahlreichen unterschiedlichen Gegner einander überraschende und empfindliche Verluste zufügten. Am dritten Tag kam es durch den Mut Torgal Hammerfausts und die Unfähigkeit von Admiralissimus Jonnar Wilmaan zu einem Desaster, bei dem zwölf Biremen, zu einem brennenden Haufen verkeilt, an den Klippen Altoums strandeten, während die Brabaker das Flaggschiff erbeuteten, selbst aber kaum Verluste hatten. Die Schlacht gilt als durchschlagender Erfolg der Liga Freier Reiche (die sich sofort danach wieder auflöste) - im Wesentlichen dürfte sie aber das sein, was man in Aventurien einen Admiral-Vikos-Sieg nennt (nach dem Eroberer Thorwals 702 v.H.): wenn man mehr verliert als der Gegner, sich das aber im Gegensatz zu diesem leisten kann ... Jedenfalls ist die Flotte des schwer verschuldeten Brabak heutzutage ein trauriger Anblick. Die Piraten Syllas und Charypsos sind in gegenseitigem Hass gebunden, während die Schwarze Armada eine echte Großmacht darstellt.

Der Krieg zwischen Brabak und Al'Anfa schwelte noch jahrelang weiter. Immer wieder kam es zu Überfällen auf H'Rabaal, "um entflozene Sklaven zurückzuholen", und alleine die Reederei Geraucis in Brabak büßte binnen dreißig Jahren ein Dutzend Potten namens "Heilige Elida" ein. Die berühmte Hand Borons wurde ihres Namens unter Bal Honak mehr als gerecht und dezimierte den Brabaker Adel mit einem halben Dutzend Attentaten. Dafür kam es 970 n.BF. zu einer Brandkatastrophe im Zentrum Al'Anfas, wo sich heute nur noch das ruinierte Stadtviertel Schlund ausdehnt: bis heute behaupten alte, halbverrückte Alanfaner, damals inmitten des glühenden Stadtkernes feurige rote Salamander und mächtige schwarze Spinnen kriechen gesehen zu haben. Jedenfalls legten sich in der Folge alle Granden Leibmagier zu, die vor allem mit der Anti-Dämonologie vertraut waren.

Nach den Unabhängigkeitserklärungen entstand zwischen Al'Anfa und Brabak eine zunehmend gespannte Stimmung. Einer der Streitpunkte war das kleine unabhängige Königreich H'Rabaal, das seine Lage zwischen den feindlichen Städten zum eigenen Vorteil nutzen wollte, allmählich aber immer stärker in die Schlingen der Alanfaner geriet,

**anmaßende Dummheiten*

und schließlich einen Freundschaftspakt mit der Königin des Südens unterzeichnete.

König Peleiston forderte im Namen der Brabaker Krone die Aufkündigung dieses Paktes und erklärte H'Rabaa, als es ablehnte, den Krieg. Das in der Tempelstadt herrschende Geschlecht Charazzar erwies sich jedoch als Meister der Militärdiplomatie und schloss ihrerseits ein Bündnis mit dem unwahrscheinlichsten Verbündeten: der Thorwalersippe Hammerfaust, den ehemaligen Blauen Rochen, die damals in zwei Ottaskins an der Westküste lebten. Den Seeräubern wurde die Stadt Brabak und alle Küstendörfer versprochen, wenn sie durch einen Angriff auf Brabak König Peleiston in die Zange nehmen würden. Tatsächlich landete Torgal Hammerfaust, nachdem er das Küstendorf Vinay erobert hatte, an der Mündung des Mysob. Der König lud ihn daraufhin höflich zu einer Geheimverhandlung unter vier Augen. Niemand weiß genau, was damals besprochen wurde, doch am nächsten Tag wurde bekanntgegeben, dass die Hammerfaust künftig als "Große Familie Brabaks" das Lehen Vinay innehaben und dafür dem König gegen H'Rabaa folgen würden.

Auf ihren flachen Ottas brachten die Thorwaler die Truppen des Königs den Mysob hinauf, bis sie überraschend hinter den am Ufer abwärtsmarschierenden H'Rabaa standen und diese mit der Eroberung ihrer wehrlosen Hauptstadt bedrohen konnten. Statt einer solchen Aktion kam es allerdings zu Verhandlungen, an deren Ende die Aufkündigung des Paktes H'Rabaa mit Al'Anfa und der Abschluss eines ähnlichen Paktes zwischen H'Rabaa und Brabak stand, der auch den Charazzar die Würde einer "Großen Familie" gewährte. Diese Verhandlungen wären im letzten Moment noch an der Kampfeslust der Thorwaler gescheitert, doch schließlich hatte König Peleiston ohne einen Toten den Machtbereich Brabaks mehr als verdoppelt.

Damit war der Krieg zu Lande praktisch beendet und ging in einen Seekrieg über, der zwar offiziell mit der Niederlage Al'Anfas in der Seeschlacht von Charypso 947 n.13F. endete, in Wirklichkeit aber bis auf den heutigen Tag weitergeführt wird.

Sylla hatte mit der Unterstützung Brabaks vor Charypso de facto den Schritt zur Unabhängigkeit getan, während Brabak durch die kommenden internen Probleme so okkupiert war, daß die Protektoren von Hôt-Alem praktisch unabhängig waren.

961 n.BF. eroberte Kalif Chamallah in einem typischen Vorstoß die Stadt Chorhop und stellte sie unter novadische Herrschaft. Schon 966 n. BF. musste er seine Truppen abziehen und gab die Stadt der einheimischen Familie Zeforika zur Statthaltung.

966 n.BF. kommt es auch auf Iltoken zur Gründung Port Stoorrebrandts durch die Festumer Kauffahrer, die damit als neue Kolonialmacht auf die Bühne drängen.

Tar Honak

981 n.BF. wird der 96-jährige Bal Honak eines Morgens in seinem Arbeitszimmer tot aufgefunden,

aufrecht sitzend, in der Hand noch die Feder, vor sich ein vollendetes Testament. Demzufolge wird sein Sohn Tarquinio. genannt Tar, neuer Patriarch von Al'Anfa. Tar Honak regierte nur geringfügig rücksichtsvoller als sein Vater, wenn ihm auch dessen überwältigendes Charisma fehlte. Zunächst hatte er vor allem mit der Festigung seiner Macht zu tun - als Sohn des Emporkömmlings zwischen den Granden.

993 n.BF. brachen die Zorgan-Pocken in Al'Anfa aus. Viele sahen darin bereits das prophezeite endgültige Strafgericht, aber diesmal kam die Stadt mit 8.000 Toten noch recht glimpflich davon. Ebenfalls zu dieser Zeit begannen wiederholte Manifestationen natürlicher Gewalten, die ganze Plantagen vernichteten.

In den folgenden Jahren versuchte Tar Honak ständig, die Macht Al'Anfas auszudehnen, zuletzt sogar mit der Eroberung Traheliens 1008 n.BF.

Doch Tar Honaks eigentlicher Höhenflug begann erst, als seine Gebete an den Schwarzen Gott erhört wurden. Dessen Offenbarung lautete: Von dieser Stunde an kann kein Sterblicher Tar Honak töten, keines Menschen Hand und keine Waffe ihn berühren. Mit dieser Gabe Borons und - als Oberhaupt des alanfanischen Kultes - im Besitz des göttlichen Talismans wagt Tar Honak den Angriff auf das Kalifat der rastullah-gläubigen Novadis. In einer schnellen Kampagne besetzte er Unau und Mherwed und ernannte sich zum Imperator des Südens. Kurz darauf kam er jedoch unter geheimnisvollen Umständen ums Leben; die schnellrankenden Legenden in der Stadt des Schweigens besagen üblicherweise, daß er von der Magierin Nahema getötet wurde. (Eine detaillierte Beschreibung des Khomkrieges - der heute bereits nur mehr als Feldzug bezeichnet wird - können Sie dem Doppel-Abenteuer DER LÖWE UND DER RABE entnehmen sowie dem Aventurischen Boten 28 bis 34.)

Tar Honak zeugte ebenfalls einen Sohn namens Amir, dessen Mutter Havena der einflußreichen Sklavenhändlerfamilie Karinor entstammt.

Das Haus Honak:

Bal Honak: 885 bis 981 n.BF.; **Tar Honak:** 952 bis 25 Rahja 1(09 n.BF.: **Amir Honak:** geb. 987 n.BF.: **Amira Honak:** geb. 1007 n.BF." Nach Tar Honaks überraschendem Tod und einigen Wirren kam es im BOR 1010 n.BF. zur Bildung des Triumvirates, das neben dem neuen Patriarchen Amir Honak die zwei militärischen Oberbefehlshaber umfaßt: Oderin du Metuant, Generalpräfekt und Marschall-Gubernator, sowie Phranya Yalma Zornbrecht, Großadmiralissima der Armada. Zugleich gewann der Rat der Zwölf aber wieder viel von der verlorenen Macht zurück. Das neu proklamierte Alanfanische Imperium steht vor turbulenten Zeiten - aber Al'Anfas Zeiten waren nie anders...

Ruban der Rieslandfahrer trug ab 985 n.BF. unfreiwillig zur Erkundung der Waldinseln bei, als er auf mehreren seiner berühmten neun Fahrten (von denen er übrigens erst sieben absolviert hat) auf die äußersten Eilande verschlagen wurde.

Im Jahr 998 n.BF. beauftragte der Kaiser den Admiral Rateral Sanin XII. mit der Kartographierung der Ostküste, um endlich den west-orientierten "Groszen aventurischen Atlas" zu ergänzen. 1012 n.BF. lieferte der Admiral sein berühmt gewordenes Logt buch ab, daß die Kaiserlich Geographische Gesellschaft 1014 n. BF. unter dem Titel "Von den Küsten und Häfen des Perlenmeeres, ihren Vorteilen und Widrigkeiten" herausgab. Sanin wurde dafür zum Großadmiral und Markgraf von Windhag ernannt.

Trahelien, seit Rohal als völlig vernachlässigtes Gouvernement Südmeer geführt, erklärt sich 997 n.BF. unter Peri III. für unabhängig.

998 n.BF. kam es im Zuge des ständigen Grenzkrieges zwischen Brabak und Al'Anfa zu einem Scharmützel bei H'Rabaal: Sklavenjäger, die versuchten, einige Dutzend entflohene Sklaven zurückzuholen, machten eine Horde Maru-Söldner nieder. Mit diesem Tod der vermutlich letzten Wütechsen ist das Ende des Zeitalters der Echsen wohl endgültig besiegelt. 1008-1010 n.BF. kommt es in einem Sturmkrieg zur Besetzung Traheliens, Port Corrad, Selems und des Kalifates - keine davon sollte von Dauer sein.

Vor allem der Überfall auf Trahelien löste beim jungen Adel der Mittelreiche romantische Begeisterung aus. Dutzende von Freischärlern beteiligten sich, nachdem Khedu am 20. BOR 1008 n.BF. kapituliert hatte, an dem Widerstandskampf gegen Statthalter Merkan von Al'Anfa, der schließlich am 27. PRA 1011 n.BF. mit der Befreiung der Hauptstadt endet.

In der Zwischenzeit hatten die Alanfaner auch Aeltikan

erobert und Port Honak gegründet.

Selem geriet unter alananischen Einfluss. Nachdem jedoch binnen fünf Jahren drei Statthalter (natürlich mit den fantasievollsten Titeln und reichlich Söldnern ausgestattet) Meuchelmord oder Wahnsinn zum Opfer fielen, erlahmte das Interesse, und die Herrschaft wird nur noch nominell durch den Marschall-Gubernator in Port Corrad ausgeübt.

Die Besetzung Port Corrads durch mengbillanische Truppen wiederum endete durch Bündnisprobleme recht bald, seit 1012 n.BF. ist Port Corrad alananische Generalpräfektur. Der Seekrieg mit Festum - von beiden Seiten mit viel Trommelwirbel eröffnet, aber lustlos geführt - erlahmt zusehends.

Amene-Horas nimmt 1012 n.BF. den Titel einer Königin vom Südmeer an und schließt mit Trahelien einen Vertrag, der unter anderem Benbukkula zu einem horasischen Lehen macht und zur Gründung Neu-Bosparans auf Bilku führt.

Zwischen Festum und Khedu kam es zu Streitigkeiten um die Moskitoinsel Javalasi. Zudem hatte Trahelien 1013 n.BF. massive Grenzstreitigkeiten mit Hôt-Alem. Schließlich gelang Kaiser Hal mit dem Abschluss des Fürstprotektionsvertrages der Erwerb der ersten loyal-kaiserlichen Südmeerkolonie seit Jahrhunderten.

Heute hat Südaventurien insgesamt etwa 250.000 Einwohner - auf fast ein Dutzend Reiche und Kleinstaaten verteilt, von denen die Hälfte Großmachtsprüche anmeldet - eine Situation, die man wohl am Besten mit einer Ladung Mengbiller Feuer vergleicht.

Geographie

Klima

Das Klima Südaventuriens wird geprägt von den sintflutartigen Regenfällen zu Mittag und während der zwei Regenzeiten sowie von der mörderischen Luftfeuchtigkeit. Die meisten Seeleute und Kaufleute, die dieses Klima zum ersten Mal erleben, leiden nach einigen Tagen an massiven Erschöpfungszuständen. Man sollte nicht für möglich halten, welche Anstrengung es den Leib kostet, die drückende Schwüle und den ständigen Feuchtigkeitsverlust zu verkraften. Auch an das ständige Donnern muß man sich gewöhnen: zu Mittag, im Tsa und im Rondra fällt das Wasser fässerweise auf die Dächer, ein ununterbrochenes Rauschen und Dröhnen. (Geschneit hat es in Al'Anfa die letzten beiden Male 914 und 1005 n.BF.) Vorherrschender Wind ist der Siral, mittelstark, aber stetig aus Nordost blasend, der bisweilen sogar Flugsand aus der Khom mitbringt, vor allem aber Grund für die plötzlichen Wolkenbrüche ist.

Die Goldene Bucht

Jener Meeresteil, der durch die hakenartig vorspringende Landzunge der Halbinsel von Al'Anfa und durch die Mündung des Jalob begrenzt wird, heißt spätestens seit Bastan Munters Reise die Goldene Bucht - ein Begriff, den der große Geograph aus dem Logbuch Admiral

Sanins III. entnommen hat und der sich auf die Spiegelung der im Süden in ungewohntem Winkel einfallenden Sonnenstrahlen bezieht: glitzernd sprühen sie über die türkisblauen Wogen, die sich schwerfällig heben und senken.

Im starken Kontrast dazu stehen die Mangrovensümpfe entlang der Küste, deren absurd wirkenden Stelzwurzeln an den beinahe größten Gezeitenhub Aventuriens (vier Schritt bei Flut) gewohnt sind, der zudem bei den Springfluten durch den Siral im Herbst und Frühling, und zwar bei Vollmond und Neumond, binnen einer halben Stunde auftreten kann. Bei solchen Gelegenheiten ersaufen bisweilen sogar die Morfus oder Tlalucswürmer, die sich hierzu hunderten herumtreiben. Im Inneren der Bucht gibt es bisweilen auch geeignete Landeplätze und Häfen, die sofort von Fischerdörfern vereinnahmt wurden. Hier liegen Schinakeln, Kutter und andere Fischerboote, zwischen in Girlanden aufgehängten, im Siral flatternden Fischernetzen und Spalieren, auf denen Fisch trocknet. Die mutigsten der Einheimischen gehen bisweilen auch Tauchen, liegen in der Bucht doch etliche versunkene Schatzgaleeren, die, überladen oder von Piratenkämpfen angeschlagen, von den Ausläufern eines Kaukas gekentert wurden. Die bis heute nicht gefundene Kogge Käpt'n Brahaccianas ist nur das bekannteste dieser Schiffe.

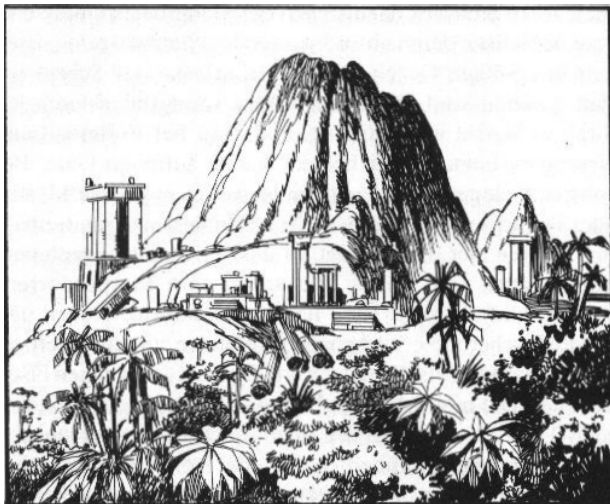
Am Ende der Bucht beginnt sich das Wasser dunkel zu

färben. Das liegt nicht so sehr am trüben Wasser des Hanfla, als an den schwarzen Lavamassen des Visra, die sich hier über Äonen ins Meerergossen haben. Die Zeugen der größten Ausbrüche sind die vorgelagerten Palastinseln fünf Meilen vor der Stadt. die fünf Festungsinseln und die berühmte Sklaveninsel, die innerhalb einer halben Meile vor dem Hafen liegen, und die kleine Inselkette der Wassergärten direkt unterhalb des Rahcnfelsens.

Die Halbinsel von Al'Anfa

Die Halbinsel von Al'Anfa, neben dem Lieblichen Feld und dem Aranischen Tiefland die fruchtbarste Landschaft Aventuriens. erstreckt sich zwischen der Goldenen Bucht von Al'Anfa und der Meerenge von Mirham im Norden. Ehemals Regenwald, ist sie heute größtenteils gerodet, besiedelt und von hochkultivierten, rechteckigen Plantagen überzogen. Nur einige Dschungelflecken, meist keine zehn Meilen im Durchmesser, haben die jahrhundertlange Landnahme überlebt, insbesondere einige Mangrovensümpfe an der Östlichen Küste. Den westlichen Horizont bildet, kaum 50 Meilen von der Boronsstadt entfernt, die jäh aufragenden, grün glitzernden Feuersteingipfel des Regengebirges.

Die einzigen nennenswerten Siedlungen - abgesehen von etlichen Fischerdörfern, den einzigen in Südaventurien. die keine alananischen Piraten zu fürchten haben - sind der Freihäfen Port Visar (an der Küste, 100 Meilen östlich Al'Anfas), der große Markt Patras (40 Meilen ostnordöstlich Al'Anfas), der alte Adelssitz Shoy'Rina (25 Meilennordöstlich Al'Anfas), die Festung Pinnacht (am nordöstlichsten Zipfel - siehe Farbkarte Echsensümpfe) und die Veteranenstadt Va'Ahak (10 Meilen hanfla-aufwärts). Eine gut ausgebaute Straße, deren Steinplatten ständig von Sklaven ausgebessert werden, führt in die alte Königsstadt Mirham, eine halbwegs gepflegte Straße nach Pinnacht und eine schmale Strecke, die sehr bald vom Dschungel überwuchert wird, südwärts bis zur Jalob-Mündung, mit einer Gabelung nach H'Rabaal.



Der Vulkan Visra -gesehen von der Landseite

Der fruchtbare Boden, viel davon Asche aus dem Vulkan Visra sowie von den ständigen Brandrodungen, darunter aber auch die Schwarzerde des Dschungels, haben beigetragen, Al'Anfa zur reichsten Stadt des Kontinentes zu machen. Das Gebiet der Plantagen umfaßt im Norden eine Fläche von 30 Meilen Breite und 60 Meilen Höhe, im Süden immerhin noch einmal 20 mal 20 Meilen. Diese großflächigen Monokulturen, auf denen teils Kulturpflanzen, teils eigentliche wilde Pflanzen unter enormem Arbeitseinsatz gezogen werden, haben so prächtige Namen wie Gran Dorada, Gran Paligana oder Aria Paradisa. Alleine die Vielfalt der Feldfrüchte zeigt schon, wie sehr Peraines Segen über der Halbinsel liegt:

Wie an der ganzen Ostküste wird Reis gepflanzt, dessen dünne Ähren aus den kunstvoll überschwemmten Feldern ragen. Daneben gibt es Anlagen, auf denen Shatakwurz angebaut wird, die billige Grundnahrung der Sklaven im alananischen Imperium, oder Zuckerwurz, eine Luxuspflanze, die Grundlage für Kandiszucker und Rum ist, sowie einige Haine mit Feigenbäumen und Dattelpalmen. Auf dem Feld der Heiligen Aussaat der Peraine wächst sogar - völlig untypisch - Weizen. Die bedeutendsten exotischen Produkte sind die Perain-Äpfel, die in blühenden Hainen gezogen werden, namentlich Oronge (nach dem alttulanischen Oron; auch Arange). Anfelsine, Pampelmuse, Pomeranze, Citrone, Mandarine und Limone. Von den zivilisierteren Waldmenschen übernommen hat man in jüngster Zeit den Anbau von Kakao, einem der beinahe monopolisierten Produkte Al'Anfas, und der Mohischen Banane. Einzigartig sind die Seidenfarmen, auf denen die Seidenspinnen gezüchtet werden, die den größten Reichtum der Schwarzen Perle bilden. Schließlich gibt es auch zahlreiche Teiche, von schmalen Deichwegen durchzogen, wo die Zikaden lärmten: Wasserfarmen zur Krabben-, Muschel- und Fischzucht.

All dieser Reichtum beruht auf der Arbeit von einigen zigtausend Unglücklichen: Die Palmschneider sind ebenso Sklaven wie die Leute, die in den Sägemühlen am Hanfla die Edelhölzer verarbeiten und in den Ziegeleien die sonnengetrockneten oder ofengebrannten Lehmziegel für die einfachen Stadthäuser fertigen. Die Zuckerwurz- und Reismühlen werden nicht von Wasser oder Wind, sondern von blinden Eseln und Sklaven gedreht. Vor allem aber schwitzen die Sklaven auf den Feldern, wo sie vornübergebeugt Reisbüschel stecken, Kakaobohnen sammeln und Shatakwurz rupfen, aber auch Perain-Äpfel pflücken oder mühevollst die Kokons der Seidenspinnen abhaspeln.

So groß, so scheint es, sind die Schätze, die der Natur abgraben werden, daß sie ihre mächtigsten Diener schickt, sie zurückzuerobern. Alle Plantagen sind mit brusthohen Ziegelmauern oder Palisaden, jedenfalls aber mit Wassergräben umgeben. um wilde Elefanten. Morfus, Söldnerameisen, Gelbschwanzskorpione und anderes gefährliches Ungeziefer abzuhalten. Zuweilen fällt aber sogar ein Riesenlindwurm über eine Plantage her und raubt oder erpreßt einige Sklaven sowie Gold.

Vor allem aber tobt der Kampf gegen den unbesiegbaren Dschungel. Die Sklaven sind die Soldaten der ewigen Landnahme, die, mit Entermesser und Beil gegen das ständig vordringende Grün kämpfend, den Schauplatz ihres eigenen Leidens immer wieder aufs Neue

erschaffen müssen. Bevor die Regenzeit einsetzt, stecken sie Hunderte von Äckern des Regenwaldes in Brand. Wochenlang brennen und schwelen die Baumriesen und das eingäscherte Dickicht. Wenn dann der Regen fällt, verwandelt die Asche den verbrannten Boden in fruchtbares Land.

Der Vulkan Visra

Keine drei Meilen nördlich der Stadt liegt der heilige Berg Al'Anfas, der schwarze Vulkan Visra. Nur 1500 Schritt hoch, aber direkt aus dem Küstenland aufragend und von tiefhängenden Nebeln umwallt, wirkt er höher als mancher Berggigant. Der kristallene Obsidian, der mattschwarze Basalt und die zu Erde gewordene Asche haben die gesamte Küste geformt.

Manche Villa liegt zu seinen Füßen, angenehm kühl in Schatten, Nebel und Aufwinden, ebenso der gigantische Boronsanger mit fast einer halben Million Grabstellen. Berühmt ist der Visra jedoch für die Schwarzen Pyramiden an seinen Flanken, mehrere Dutzend prächtige schwarze teils gestufte, teils verkleidete Grabanlagen voller Fallen und Schätze, von denen die ältesten in vormenschliche Zeiten zurückreichen sollen. Dohlen und Fledermäuse tanzen durch die wehenden Nehelschleier, und bisweilen brausen Feuergeister und Schlackenwirrlinge aus alten Vulkanschlotten hervor. Nach gängiger Lehrmeinung ist der schwarze Riese ein erloschener Vulkan. Andere behaupten aber, er selbst sei eine so uralte und gigantische Pyramide, daß Menschen sie nicht als künstlich erkennen könnten. Belegt ist jedenfalls, daß der düstere, schwarze Berg einst das geistige Zentrum der Wudu war, die hier ihrem Todesgott Visar die Herzen und Gehirne unglücklicher Kriegsgefangener zum Opfer brachten.

Schon die gepanzerten Reiter Elems zerstörten die meisten Tempel an seinem Hang, führten aber viele der Schätze aus Jade und Obsidian in ihre Heimatstadt mit. Die endgültige Zerstörung aller offenkundigen Gebäude befahl erst Kaiser Nardes den Konquistadoren Meridianas, die in seinem Namen die Gebiete für die Zivilisation gewannen und die letzten Wudu erschlugen, die nach der Zweiten Seuche zurückgekehrt waren. Vor den zwölf großen Schwarzen Pyramiden aber mußten sie kapitulieren: zwei der ältesten zeigen heute noch in zwanzig Schritt Höhe die Spuren der Versuche, sie abzutragen, die an der überragend feinen Verfugung, am schieren Gewicht der Obsidianblöcke und vor allem an einer Serie unheimlicher Todesfälle scheiterten. Auch heute noch erheben sich in der Umgebung des Berges schwarze Pyramidengräber von wenigen Schritt Höhe, so zahlreich, daß selbst die wildesten Eiferer der Priesterkaiserzeit sie nicht alle schleifen, die gierigsten Grabräuber sie nicht alle plündern konnten. Nach der Großen Seuche wurden sie dann Schritt für Schritt in den Boronkult integriert, nachdem sie der erste Patriarch als "Zeugnisse frommen, wenn auch fehlgeleiteten Boronkultes" unter staatskirchlichen Schutz gestellt hatte, und heute dienen die meisten den Grandenfamilien als Begräbnisstätte.

Nur ein Horrormärchen dürfte die Vampirgrotte sein, die einen frommen Diener (oder gottlosen Leugner? - die Quellen sind hier unklar) des Todesgottes in den "Erzvampir" eines ganzen Jahrhunderts zu verwandeln vermag.

Der Hanfla

Aus den Schluchten zwischen den Fünftausendern des Regengebirges braust eiskalt der Hantla, Baumstämme und Obsidianblöcke mit sich führend. Ostwärts dringt er bis zum Meer vor. Ehe er aber, durch den cmporspringenden Visra abgelenkt, in scharfem Bogen südwärts in die Goldene Bucht mündet, ist er zu einer trüben Brühe geworden, der wie alle Flußläufe hierzulande von Piranhas wimmelt und dessen Mündung zudem von Krokodilen verseucht ist. Es vergeht kaum ein Tag, wo nicht ein Wasserträger, Wäscher oder Müller von einem Riesenkaiman oder Alligatoren angefallen wird - und die Wahrscheinlichkeit zu entkommen ist nicht sehr hoch.

Zehn Meilen flußaufwärts liegt die Söldnerstadt Va'Ahak, die Bal Honak für seine Veteranen gegründet hat. Hier liegt auch Alwinas Sprung: Zwei Klippen nähern sich auf sieben Schritt, während dazwischen und darunter der Hanfla sich gurgelnd hindurchzwängt. An dieser Stelle soll während der Siedlerzeit eine Questadora, von drei Anoihas gehetzt, den rettenden Sprung gewagt haben. Alle paar Jahre wagt wieder jemand, den Sprung nachzuvollziehen, aber die meisten müssen in gleich noch einen Wettbewerb gehen: ein Wettschwimmen mit den Alligatoren!

Oberhalb dieser Grenze treiben sich nur noch die Geister der ertrunkenen Sklavenhändler, Schatzsucher und Questadores herum, die in ihrer niemals endenden Gier auch die Lebenden ins Wasser zerren wollen.

Der Dschungel

Jenseits der wenigen Meilen Landes, die sich die Menschen geschaffen haben, liegt wie eine Mauer die fieberschwangere Grüne Hölle, der dampfende Dschungel, wo die Luft schwer ist von Feuchteigkeit und Fäulnis, wo glühende Augenpaare dem Eindringling folgen, wo unter jedem Blatt ein giftiges Tier lauern kann und hinter jedem Baum ein Kopfhäger. Die Kultivierung des Landes ist ein steter Kampf gegen den unermüdlich wuchernden Regenwald, aber auch gegen seinen unerhörten Tierreichtum: tausende Arten von bunten Vögeln und Schmetterlingen. Schlangen und Affen, dazu blutgierige Insekten, Piranhas, Raubkatzen, Raubeehsen und Riesenlindwürmer.

Zwischen der alanfanischen Zivilisation und der unberührten Wildnis liegt das Schlachtfeld der Landnahme: eine Wüste aus rauchenden Baumstümpfen, herausgewählten Wurzelstrünken, zerstückelten Baumriesen und der schwarzen Asche der Brandrodung. Hier ist der unbesiegbare Dschungel besiegt, niedergerungen von der Arbeit abertausender Sklaven. Aber wehe dem Menschen, wenn seine Kräfte jemals ermüden: In diesem Dschungel sind schon ganze Städte binnen weniger Jahre verschwunden!

Stadtbild

Panorama

Der erste Anblick Al'Anfas ist stets überraschend: denn Al'Anfa ist wirklich schwarz - erbaut auf den Ausläufern der schimmernden Obsidianklippen des Vulkans Visra, dort, wo die erkaltete Glut sich vor Äonen ins Meer ergossen hat und erstarrt ist.

Beherrscht wird Al'Anfa auch optisch von dem kristallinen glitzernden Silberberg im Westen mit den acht Villen der Granden, gekrönt vom Rabenfelsen mit der Stadt des Schweigens. [in Osten liegt der Hafen mit den Schwarzen Galeeren, bewacht von dem breitbeinigen Koloß, der größten Bronzestatue Aventuriens. Die eigentliche Stadt liegt auf drei deutlich unterscheidbaren schwarzen Terrassen und einigen unbedeutenderen Simsens dazwischen. Der erste Eindruck ist der eines größtenteils südländischen weißen Häusermeeres mit bunten Fensterläden, mit Palmwedeln gedeckt - ein reizvoller Kontrast zu den schwarzen Klippen, die allenthalben durchscheinen. Im Hintergrund liegt mächtig, aber nicht beherrschend, der Vulkan Visra mit den Schwarzen Pyramiden.

Bewohner

Al'Anfa ist die zweitgrößte Stadt Aventuriens; gleichzeitig ist sie aber ein Stadtstaat, dessen Bevölkerungsgrößteil innerhalb der Stadtmauern lebt. Nach jüngsten Zählungen unter dem Triumvirat hat die Stadt 60.000 freie Bewohner und 20.000 Sklaven in der Stadt sowie weitere 20.000 Sklaven im Umland.

Unvergleichlich ist die Buntheit des Gedränges auf den breiten Terrassen und steilen Treppen dieser reichsten Stadt Aventuriens: Söldner mit gefiederten oder bebuschten Helmen, die auf einer Trommel würfeln, fanatische Arenabesucher, die inbrünstig die jüngsten Erfolge ihrer Lieblingsgladiatoren diskutieren, Schandpfähle mit bestraften - nicht immer noch lebenden - Sklaven, hellhäutige Sklavenjäger und Questadores, vollbärtige Novadis. Waldmenschen mit Pferdeschwanz oder kahlrasiert bis auf eine Scheitelbürste.

Schweinehirten, die ihre Selemferkel treiben, Söldnerrekruteure, die junge Leute anhalten und sie mit Versprechungen und Drohungen überschütten. Lastenträger, die mit riesigen Ballen oder Handkarren über die Treppen taumeln, Kokosnußpflücker mit ihren abgerichteten Affen, Kettensklaven, die zur Versteigerung getrieben werden. Garköche, Rashduler Bauchtänzerinnen, Stelzenläufer, tulamidische Schlangenbeschwörer. Ein junger Grande, der mit verdecktem Blick seine Beschützer geschäftige Arbeiter beiseite prügeln läßt, eine keifende Hausfrau, die mit dem Brabaker Rohr auf einen kauenden Sklaven einschlägt, ein Mädehen, daß einen beinlosen Invaliden im Wägelchen durch den Straßenschmutz zieht, ausgemergelte Hunde, die versuchen, den Hungernden zu entkommen.

Fremdartig ist auch die Kleidung. Selbst besser gestellte Händler und Handwerker tragen Seide, während den anderen die schweißnasse Kleidung am Leib klebt.



Aber man sieht auch tulamidische Pluderhosen und sogar bisweilen einen svelltschn Hirtenhut mit Hahnenfeder. Bei vielen glänzen die Leiber von Schweiß und Nußöl als Sonnenschutzmittel. Das Gesicht der schönsten Frauen ist stark geschminkt, ihre langen Haare sind perfekt frisiert, ihr Haar, Hals und Arme sind prachtvoll mit Kleinodien oder kunstvollen Glasimitationen geschmückt. Die Seidenkleider sind enganliegend, weit ausgeschnitten und dafür aus wenig Stoff: alle Alanfaner erzählen gerne von den Lowanger und Bonnländer Kaufleuten, die alle paar Monate in die Stadt kommen und dann vor lauter "Weggucken" nicht wissen wo "Hingucken".

Gerüche & Geräusche

Al'Anfa ist laut, sehr laut, selbst für südliche Maßstäbe. Einzige Oasen der Ruhe bilden die gut abgeschirmten Villen der Granden und wenige Tempel. Ansonsten wird man von einem schier unbeschreiblichen Strudel der Geräusche mit sich gerissen. Marktschreier preisen ihre Waren in den höchsten Tönen an, irgendwo schreit sich ein Kind die Lunge aus dem Leib, ferne Musik erklingt, irgendetwas Ekelhaftes wird gurgelnd in die Gosse geleert. An der Ecke streiten zwei Männer wild gestikulierend um ihre Anteile der letzten Gladiatorenwette, um dann einigen Gardisten Platz zu machen, die sich im Laufschrift mit harschen Worten oder hie und da einem Schlag mit dem Säbelknauf den Weg durch das ewig murmelnde Gewühl, die Lockrufe der salbadernden Straßenhändler und die Litaneien der Bettler bahnen.

Dort müht sich ein Mherwati-Esel patschend, einen Karren durch den Morast zu ziehen, angetrieben von einem wütend brüllenden Treiber. Überhaupt veranstalten die überall anzutreffenden Tiere, seien es Hühner, Schweine, Hunde oder Papageien, die ewig

zirpenden Zikaden nicht zu vergessen - ein Höllenspektakel. Und aus dem nahen Dschungel dröhnt das Gekreisch der Kakadus und der Schrei eines Hohnlachers. Doch nicht nur die Ohren werden von einem Meer aus Sinneseindrücken überschwemmt. So weiß man in Al'Anfa nie, ob man erfreut inhalieren oder sich entsetzt die Nase zuhalten sollte. Der Gestank schwitzender, schmutziger Menschen ist ewig präsent, auch die Gosse riecht, daß Travia erbarm'. In der Pestbeule des Südens könnte es gar nicht soviel regnen, (laß der ganze Schmutz ins Meer hinaus gewaschen würde, und der Goldenen Bucht entsteigt ein fauliger Hauch. Doeh man wird nicht nur durch Gestank gepeinigt, tausende Blumen und frisch aufgeschnittene Früchte duften verlockend, der scharfe Geruch von Gewürzen erfüllt die Gassen, die Luft wird von Schwaden zahlreicher verbrannter Räueherkräuter und Rauschmittel geschwängert und manche Grandessa entzückt mit dezent aufgetragenen, exquisiten Duftwässern.

Märkte

Al'Anfa ist naturgemäß einer der wichtigsten Umschlagplätze des Kontinentes, andererseits führen Lage und Ruf doch auch dazu, daß viele Händler und Kauffahrer den Aufwand scheuen. Vieles, was im Neuen und im Alten Reich als Standard gilt, ist hier eine fast unerschwingliche Exportware, anderes dagegen, das zuhause als Exotikum oder Rarität bezeichnet wird, gibt es hier direkt auf der Straße zu kaufen. Auf den meisten Plätzen sind ständige Märkte eingerichtet. und auch in den Straßen gibt es hunderte von Buden - abgesehen von den eingerichteten Läden und Krämern.

Typisch sind die Obsthändler, Süßholz und Lakritze, der Verkauf von Hunden als Nahrung, Schlangenfleisch, Gedörktes (das einzige Fleisch, das sieh hält), Lederwaren aus Schlangen- und Krokodilleder, die Waldmenschen mit ihren selbstgeschnitzten Figuren. Schmuck und Tellern, und die beschnitzten Stoßzähne von Waldelefanten. Zudem kann man hiezulande fast jedes Gift und jede Waffe kaufen, die im Mittelreich durch den Index Wehrheimium verboten ist.

Verkehr

Al'Anfas Straßen sind in den nobleren Vierteln blitzblank, Generationen von Sklaven haben mit Besen und Bürsten den letzten Hanflaschlamm beseitigt, und die glänzende Obsidianschicht darunter wurde abgemeißelt und poliert. Auch die steilen Treppen, die sich in den Wänden der Brüche hinaufarbeiten, sind recht sauber; so viele Träger haben sich hier Arm und Hals gebrochen, daß es bei einem Schilling Strafe verboten ist, auch nur irgendetwas auf die Treppen zu werfen - und die Träger pfeifen einander mit hämischer Freude zurück, wenn sie auch nur ein Salatblatt verloren haben

Nur die großen Plätze sind gepflastert, durch den Marktbetrieb aber häufig recht verschmutzt, und die Truthähne und SelemFerkel haben den ständigen Drang, auf diese Plätze zu laufen. Die meisten Gassen aber sind braune Rinnsale, in denen die Abwässer der oberen Stadtviertel bergabwärts gluckern. In den wichtigsten Straßen liegen aus schwarzem Basalt gemeißelte

Laufstege (in der Mitte, nicht als Bordsteine), die vor allem für die Sänfenträger gedacht sind, denn neben diesen Wegen versinkt man bis zu den Knöcheln in Schlamm und Unrat, während der Regenzeit reichen die braunen Fluten gar bis zu den Knien. Die Granden achten peinlich auf die Wartung und Säuberung dieser Laufstege: ein einziges Stolpern eines Sklaven, und man muß nicht nureinen teuren Heiler rufen, um das gebrochene Bein zu schienen, sondern außerdem lauter Ilmenblatt-Krümel aus den Falten der seidenen Kleidung bürsten - wirklich ärgerlich!

Übrigens ist es verblüffend, wie sich im Gewühl der Menge Gassen für die Mächtigen und Reichen bilden. Kein Ochsenkarren, nicht einmal ein trabendes Pferd wird hier gezügelt, wenn ein bettelndes Kind oder ein alter Mann. kopfhoch mit Bruchstein beladen, über die Straße taumelt. Doch wenn eine Sänfte erscheint, brauchen weder der Vorläufer noch einer der Leibwächter auch nur den Arm zu heben. und zehn Schritt weit läßt sich kein Bewohner blicken.

Der Hauptverkehr erfolgt durch Lastenträger und Handkarren, dazu kommen Schwarze Thaluser und Mherwati-Esel, die sogar auf einigen der flacheren Treppen und Rampen steigen können.

Die Stadt, in der es niemals Nacht wird

"Al'Anfa bei Nacht, das ist eine völlig eigenständige Stadt - und noch wundersamer als die des Tages. Hunderte, ja Tausende von Lichtern erhellen Fenster und Straßen, erst im Morgengrauen endet das fühlen und Singen."

Während in den ärmeren Städten Nord- und Mittelaventuriens nach Sonnenuntergang allenfalls noch in einzelnen Tavernen, Gelehrtenstuben und Tempeln Licht brennt, und während selbst im Lieblichen Feld nächtliche Beleuchtung nur den Reichen vorbehalten bleibt, können sich in Al'Anfa nur die Ärmsten nicht leisten, die Nacht zum Tage zu machen: derart reich ist die Stadt und derart billig das Palmenöl, daß fast in jedem Häuschen ein kleiner Docht glimmt, und daß sogar manche Straßen mit eigens dafür errichteten Lampensäulen erleuchtet werden. Ja, in vielen Häusern brennt sogar ständig ein Lichtlein, das man am Ewigen Licht von Neu-Gareth aus dem Praiostempel entzündet hat.

Lastenverkehr mit Radfahrzeugen darf nach altem vizeköniglichen Gesetz nur nachts stattfinden, damit die Straßen nicht völlig verstopft sind, und so rumpeln die Fuhrwerke und Karren nächtens über die Straßen. Im Schein der Laternen blitzen die Augen hungriger Hunde. An den Abbrüchen werden Kräne und Flaschenzüge ausgefahren, um, von Dutzenden Pechpfannen erhellt, die Fahrzeuge in die oberen und unteren Terrassen zu hieven, und das Quietschen und Plätschern des Aufzuges am Hantla geht die ganze Nacht. Vom Silberberg wehen Gelächter. Klang, ja gar Feuerwerk herüber. Kurz nach der Geisterstunde gellt der erste Hahnenschrei, gefolgt von einem kaskadenartigen Chor anderer aufgeschreckter Hähne, aber berauschte Söldner, liebeshungrige Seeleute und aufgekratzte Nachtschwärmer wanken bis ins Morgengrauen durch die Gassen.

Stadtviertel und Gebäude

Anmerkung: Einige der hier beschriebenen Gebäude sind auf dem Stadtplan mit Buchstabensymbolen (V, X) markiert. Hinter jedem Gebäudenamen stehen das Planquadrat und der Buchstabe, unter dem das entsprechende Haus zu finden ist. Sollten Sie die Beschreibung zu einem bestimmten Gebäude des Stadtplans suchen, dann schauen Sie in der nach Planquadraten geordneten Tabelle am Ende des Kapitels nach. Dort steht für jedes Gebäude eine laufende

Nummer, unter der Sie die jeweilige Beschreibung im folgenden Text finden können.

Die wesentlichen Teile der Stadt sind, stufenartig von der Goldenen Bucht aufsteigend: der Hafen, die Grafenstadt und das Universitätsviertel, des weiteren der Stadtteil Söldnerinsel am Lauf des Hanfla, der die Verbindung zum Silberberg und zur Stadt des Schweigens herstellt.

In der Goldenen Bucht

Die Festungsinseln

Eine halbe Meile vor der Küste liegen in lockerer Folge fünf Obsidianfelsen, die zwischen zwanzig und sechzig Schritt Durchmesser haben und von massiven basaltenen Bollwerken besetzt sind, außerhalb derer allenfalls Gischteufelchen und einige travirote Krabben Halt finden. Die Wasserflächen dazwischen, meist 100 bis 150 Schritt weit, sind durch mächtige Mohagonipfähle bewehrt, die zudem mit rostigen schrittlangen Eisen-spießen gespickt sind, und da unter Wasser weitere solcher Gräßlichkeiten darauf lauern, einen Schiffsrumpf aufzuschlitzen, sind die eigentlichen Fahrrinnen so schmal, daß man sie nur mit Ortskundigkeit oder einem Lotsen passieren sollte.

Jedes einlaufende Schiff, das nicht sofort als einheimisch identifiziert und durchgewunken wird, muß bei der Hauptfestung an einem weit hinausragenden Steg anlegen und eine Inspektion über sich ergehen lassen. Die Beamten der Hafenmeisterei sind streng und wortkarg, verbringen sie doch die meisten Zeit mit den 50 Mann der Stadtgarde, bisweilen sogar einem Kontingent der Basaltfaust, die die fünf Forts mit ihren Böcken, Rotzen und Repetierarmbrüsten besetzen. Das heißt aber nicht, daß sie nicht bestechlich wären: So ist es durchaus üblich, daß sie für einige Dublonen auf die eigentlich vorgeschriebene Plombierung allfälliger Schiffsgeschütze verzichten. Sobald der Stellvertretende Oberst-Hafenmeister die Durchfahrt frei gegeben hat, geht ein offizieller "Lotse" der Armada an Bord (den der Kapitän bezahlen muß), und eine Anzahl von Bugsierschinakeln, je nach Größe des Schiffes zwei bis sechs, werfen ihre Taue an Bord, um das Schiff dann in den Hafen zu schleppen.

Mit Ausnahme der Entführung von Admiral Paligan durch El Harkir und eines früheren thorwalschen

Korsarenstückes ist kein Fall bekannt, wo ein Schiff die Festungsinseln unbehelligt passierte.

1. Sklaveninsel (N 11 X)

Die berüchtigte Sklaveninsel, mit etwa einer Viertelmeile Durchmesser fast schon ein eigener Stadtteil, liegt vor der Mündung des Hanfla in die Bucht, jeweils etwa 200 Schritt vom Hafen und vom Silberberg entfernt. Die Insel erhebt sich bei Flut etwa zwei Schritt aus dem Wasser (bei Ebbe bis zu sechs Schritt), wenn auch einige Klippen deutlich höher aufragen. Im Gegensatz zu den anderen Inseln der Goldenen Bucht hat sich auf ihr so viel vulkanische Asche gesammelt und in Erdreich umgewandelt, daß sie von einigen Hibiskussträuchern und Purpurfarnen bewachsen ist. Der Großteil der Insel ist von einer drei Schritt hohen Mauer aus nur grob aufeinander gefügten Basaltblöcken umgeben - offensichtlich ein Hindernis, das nicht Angreifer draußen, sondern Flüchtlinge drinnen halten soll. Denn im Inneren liegen die Sklavenhäuser der acht herrschenden Sklavenhändlerfamilien, bewacht von einer eigenen kleinen Zwingfeste, in der permanent zehn Mann von der Dukatengarde sowie eine Horde von Aufsehern stationiert sind.

An den Kaianlagen, vor allem an der Südseite, legen die Schwarzen Galeeren mit ihrer menschlichen Fracht an, wenn sie von den Küsten Aventuriens und der Waldinseln zurückkehren. Die Aufseher haben binnen vierhundert Jahren eine Routine im Umgang auch mit den renitentesten Sklaven entwickelt, die an Gnadenlosigkeit ihresgleichen sucht. Sobald sich das zweiflügelige Eisentor hinter den Unglücklichen geschlossen hat, werden sie in die stinkenden Pferche des zuständigen Sklavenhauses getrieben und dort solange "abgerichtet", bis sie für eine Versteigerung geeignet sind. Üblicherweise warten hier etwa 250 Sklaven auf ihren Verkauf, vorder großen Auktion im Boronmond sind es

aber oft 1000. Dann kommen auch bisweilen einige auserlesene Kunden mit den Granden auf die Insel, um sich vorzeitig über das Angebot zu informieren. Der Gedanke an Flucht erscheint hoffnungslos: Sollte ein Sklave mit den Fußseisen aus dem Pferch, dem Sklavenhaus und über die Mauer kommen, reißen die kristallinen Klippen fast jedem Flüchtling die Füße und Hände blutig, und sollte er das Wasser erreichen, genügt das meist, um ein halbes Dutzend Streifenhaie anzulocken. Die wenigen, die im Wasser überleben - meist kommen sie allenfalls bis zu den Wassergärten - werden mit Booten und Armbrüsten gejagt. Nach altem Brauch muß jeder entkommene Sklave von den Aufsehern bezahlt werden, was üblicherweise jeden einen Monatssold (5 Dublonen) kostet - tote Sklaven hingegen müssen nicht bezahlt werden.

2. Wassergärten (L 16 X, K 14 X, K 17 X)

Im Halbring um den Rabenfelsen, durch etwa fünfzig Schritt Wasser getrennt, liegen ein halbes Dutzend schwarze Inseln, jeweils etwa hundert Schritt lang und drei Schritt hoch aufragend, sowie unzählige weitere Inselchen, von denen einige nur die Fläche eines Bootes haben. Sie alle bestehen aus scharf gezacktem Kristall, und nur die großen Inseln sind von einer Erdschicht bedeckt, die jedoch mühevoll mit Flößen und Sklaven hinesgeschafft wurde.

Dafür blühen und gedeihen hier aber auch die schönsten Pflanzen des Südens: Kokospalmen, Perainapfel- und Tulpenbäume, Hibiskus, Tamarisken, Hyazinthen und Goldsamer. Brücken und Stege aus weiß lackiertem Edelholz verbinden die großen Inseln miteinander, Pavillions und Statuen säumen die Wege. Die einzige Verbindung zum Land führt zum Tempelhafen am Fuß des Silberberges - und den Silberbergern ist der Zugang auch einzig gestattet.

Der Fana (Angehöriger des Pöbels) in

Altstadt und Schlund haßtes, die Granden in den Wassergärten spielen und lachen zu sehen - aber kaum einer kann den Blick abwenden, wenn ihm sein Schicksal dazu Zeit läßt. Dort sitzen sie, mit aller Zeit der Welt, ihren Vergnügungen frönend und ihre Intrigen spinnend, im Hintergrund die abgestellten Sänften, die wartenden Dukatengardisten und die Leibsklaven, die ihnen Luft zufächeln, Süßfrüchte reichen und Rauschkräuter zubereiten. (Gebadet wird allerdings fast nie. Der Gedanke, sich dem Perlenmeer mit seiner üppigen Tierwelt zum reinen Vergnügen auszuliefern, kommt kaum einem Alanfaner). Am Abend versinkt dann kupferrot die Sonne und verwandelt die Inseln in die dunklen Leiber schlafender Seegiganten, auf deren Rücken nur einige kleine Laternen glühen, wo man eifrig Rahja huldigt.

Am Tag des Großen Schlafes werden Diwane und weitere Pavillions für die Granden aufgebaut, die von hier aus mit ihren Gästen einen malerischen Blick auf die Todesspringer haben. Die jungen Grandessas dagegen versuchen meist mit Booten noch näher heranzukommen, obwohl das eigentlich verboten ist. Die meisten kleineren Inselchen sind bei Ebbe durch Landbrücken verbunden, die aber bei Flut - wie erwähnt vier Schritt! - binnen weniger Stunden überschwemmt werden, bei einer Springflut sogar noch schneller. Seit hier 935 n.BF. die junge Doriana Paligan bei einer Mutprobe ertrunken ist, ist der Aufenthalt vor Vollmond und Neumond verboten für Freie: die jungen Granden lassen die Mutproben jetzt durch ihre Sklaven durchführen ...

Der Hafen

Das Stadtviertel, das die Einheimischen üblicherweise als Hafen bezeichnen, umfaßt die gesamten auf Seehöhe liegenden Teile - insgesamt ein Drittel der Stadt. Namentlich sind das im Westen das Villenviertel und die Brabaker Barakken, in der Mitte die Altstadt, im Osten der Sklavenmarkt mit der Arena und der Alte Fischmarkt - und natürlich der Kriegshafen und der Frachthafen, die vom Koloß beherrscht werden. Ob Al'Anfa die größte Seemacht Aventuriens ist, mag umstritten sein - aber daß die Königin des Südens der größte Hafen des Kontinentes ist, darüber kann es keinen Zweifel geben. Fast zehntausend Alanfaner - eine große aventurische Stadt - verbringen die

meiste Zeit auf dem Meer, noch viel mehr Menschen leben hier in der einen oder anderen Weise von der Seefahrt, als Fischer, Matrosen, Segelmacher, Schiffbauer, Seesöldner, Rudersklaven, Rotzenbauer, Taucher und in Dutzenden anderer Berufe.

Es ist ein Bild von Macht, Größe und Poesie: das tiefblaue Meer, die sanft schaukelnden schwarzen Galeeren, die Kommandorufe der Bugsierschinakeln, das geschäftige Treiben der Schauerleute und Träger, die Rudersklaven, die am Ufer angekettet wenige Stunden die frische Luft genießen, das rhythmische Knarren der Takelage, das hektische Knattern der Flaggen im ewigen Siral - und all das überschaut von dem gigantischen Koloß von Al'Anfa.

Die Schiffe laufen wegen des starken Tidenhubes eigentlich nur mit beginnender Ebbe aus. Im Frühling sammeln sich lauschend riesige Mövengeschwader, um vor dem Kauca Schutz zu suchen. Unheimlichstes Zeichen ist es, wenn sie sich zu Tausenden auf Dächern, Molen und Masten niederlassen und dann stundenlang lautlos warten - denn dann kommt der Kauca direkt auf die Stadt zu.

3. Frachthafen (J 7 X)

Durch die Beine des Kolosses hindurch gelangt man in den Frachthafen. Das Hafenbecken ist durch die zahlreichen Lavazungen, die sich vor Urzeiten ins Wasser ergossen haben, derart verwinkelt, daß alle Schiffe von mehr als 10 Schritt Länge nur mit Bugsierschinakeln bewegt werden dürfen.

Der Hafen ist dafür berüchtigt, sofort stundenlang blockiert zu sein, wenn - bedingt durch die starke Flut - ein Dutzend Schiffe "gleichzeitig", also binnen zwei Stunden, einlaufen. Selbstverständlich werden die einheimischen Schwarzen Galeeren, besonders die der Reederei Karinor, bevorzugt, und für einen fremden Kauffahrer kann es dann bis in die Nacht dauern, bis sein Schiff einen Liegeplatz gefunden hat.

Dann gilt es, die Hafenmeisterei aufzusuchen. Die außerhalb der Zollschranken sitzenden Geldwechsler verlangen natürlich allesamt einen halsabschneiderischen Kurs - aber ohne Dublonen und Schillinge ist man in Al'Anfa ein Niemand.

4. Der Koloß (N 8 X)

Direkt über der Einfahrt ragt breitbeinig der Koloß auf, mit

(geplanten) 40 Schritt Höhe die größte Monumentalstatue des Kontinentes und eines der zwölf Menschenwunder. Schon seine Beine sind zwei mächtige Türme aus bronzenen Platten, sein Leib überschattet ein ganzes Schiff, die Waage in seinem linken Arm böte vier Menschen Platz, und wenn er dereinst seinen Kopf und seinen erhobenen Fackelarm erhalten hat, wird er unzweifelhaft ein Zeichen für die Macht Al'Anfas sein.

Schon einmal erhob sich eine derartige Statue über dem Hafen, sechzig Jahre lang, bis sie - fast gleichzeitig mit dem Untergang Havenas - einstürzte. Nun ist ihr Neubau fast vollendet, unter Leitung der zwei (natürlich verfeindeten) Bronzegießermeister Firutin Gettesh und Efferdhilf Hemisch, deren Rivalitäten für mehr als eine Verzögerung verantwortlich ist. Nach den 25 Jahre alten Plänen des Geometers Odo Halim wird der Koloß ein Leuchtfeuer tragen, das dem des Leuchtturms von Sylla ebenbürtig ist, zudem wird die Fackelschale, randvoll mit Mengbiller Feuer, aber kippbar gelagert sein, um eindringende Schiffe gebührend zu begrüßen; die Waage aber wird zugleich Symbol für Handel und Reichtum und Borons Totenwaage sein. Nur eine Frage ist noch ungeklärt: ursprünglich war das Standbild mit dem Gesicht des Patriarchen Tar Honak konzipiert. Nun soll er nach Meinung der einen einen unbekannten boronischen Krieger darstellen, nach Wunsch anderer gar einen Rabenkopf tragen - sofern sich nicht bis Bauende irgendein Grande als neuer unangefochtener Herrscher Al'Anfas durchsetzt.

Im Inneren, etwa in Nabelhöhe, befindet sich eine riesige Glocke, mit der einlaufende Schiffe freundlich begrüßt werden. Weniger erfreulich für die Ankömmlinge: die Personen, die sie bedienen, sind - neben einigen Söldnern - Angehörige der Hafenmeisterei. Sobald der Gong ertönt, stürzt ein Beamter an das Nabelloch, um sofort abzuschätzen, wieviel Aufwand der Fremde wohl wert sei - auf gut Garethi: wieviel bei ihm zu holen ist. Dann signalisiert er seinen Kollegen im Hauptgebäude mit komplizierten Fahnsignalen. Je prächtiger das Schiff, um so größer die freundlich lächelnde Begrüßungsdelegation, um so besser der Anlegeplatz (von der Höhe des Hafenzolls ganz zu schweigen).

5. Hafenmeisterei (H 7 X)

Die Beamten der Hafenmeisterei - einem dreistöckigen Gebäude nach

Eslamidischer Bauart mit Zwiebelnfenstern - sind unter Anleitung des Oberst-Hafenmeisters sowohl für die Zuweisung der Ankerplätze, die Einhebung der Zölle und Gebühren (einer Aufgabe, der sie nur zu gerne nachgehen), und die Ausstellung von Pässen - eine halbe Dublone das Stück, ausdrücklich in Landeswährung! - und ähnlichen Papieren verantwortlich. Daß man hier ständig aufpassen muß, nicht übers Ohr gehauen zu werden versteht sich von selbst. So erstet man um horrenden Beträge eine Waffenerlaubnis, nur um Augenblicke später auf der Straße mit offenem Mund zur Kenntnis zu nehmen, daß kaum eine Waffe in Al'Anfa verboten ist. Auch erfolgt die Abwicklung mit tulamidischer Gemütlichkeit: einige Stunden (unnötige) Wartezeit sind gang und gäbe und können nur durch großzügige Schmiergelder (1 Großer Oreal aufwärts) verkürzt werden. Kein Wunder, daß außer Händlern, die danach doch immerhin Geld verdienen, und höheren Herrschaften, die sich's leisten können, kaum jemand einreist. Touristen - von frommen Pilgern abgesehen - kommen jedenfalls nach Al'Anfa keine.

6. Die Börse (H 8 X)

Direkt neben der Hafenmeisterei liegt die Börse, eine prachtvolle vierstöckige Imitation im Frühhelaischen Stil, wie man sie sonst nur im Lieblichen Feld und in Khunchom findet. Das Anwesen, das der Reederei Karinor gehört, ursprünglich eine Stellmacherei, wurde bald als Unterkunft für Geschäftsleute genutzt, die man nicht auf den Silberberg einladen wollte. Nach und nach wurde ein Hotel daraus und gleichzeitig jener Ort, wo alle einlaufenden Kapitäne zunächst einmal auf ein paar Worte zusammenkommen. Auf dem Hof und in dem kleinen Kontor mit den Hockern aus abgehauenen Elefantentfüßen werden täglich Umsätze in der Höhe von tausenden Dublonen gemacht. Hier werden Ladungen, Schiffe und ganze Handelshäuser verkauft, getauscht und beliehen, hier verramschen untreue Güldenlandsegler, die im Lieblichen Feld als vermißt gelten, ihre Ladung, hier lassen Prospektoren ihre Säckchen mit Rohopaln schätzen, hier werden die neuesten Fundstädte im Dschungel kartographiert.

In das eigentliche Gebäude gelangt man nur mit gepflegtem Auftreten, die zwei Lakaien an der Tür sind in Wirklichkeit schwerbewaffnete Söldner. Im Foyer steht eine ein Schritt

durchmessende Glasflasche (möglicherweise die größte Aventuriens, und das bei den enormen Glaspreisen), fast randvoll mit Hummern und Austern. Hier steigt Pokallosabe ebenso wie Ebenezon de Sylphur, Onkel, Geheimdienstchef und Botschafter König Mizirions III., die Dauernde Gesandtschaft Araniens ist hier ebenso untergebracht wie die Botschafter der meisten kleineren Reiche, die der Rat der Zwölf lieber auf einem Fleck beisammen hat.

Werft

Selbstverständlich verfügt Al'Anfa über eine der größten Werften Aventuriens; anders ließe sich die Schwarze Armada weder bauen noch erhalten. Fast 400 Handwerker und Sklaven arbeiten im Westen des Hafenbeckens nach einer Bauweise, die die Schwarzen Galeeren in ganz Aventurien zum Inbegriff von Seemacht hat werden lassen: Die Planken werden mit selemitischem Pech nicht nur abgedichtet, sondern darin eingelegt, so daß sie die charakteristische Farbe bekommen. Die ganze Werft ist mit Hobelspänen der feinsten schwarzen Edelhölzer übersät. Seiler drehen aus der Mirhamer Seidenliane Taue. Zimmermeister setzen die silbernen Beschläge und Armaturen am Rumpf und die Schlangenaugen-Opale am Bug ein. Zu der Werft gehört auch das einzige Schwimmende Dock Aventuriens, eine katamaranartige Pontonkonstruktion, die erlaubt, Schiffe im Wasser zu warten. Sie beruht auf Konstruktionsplänen, die alananische Agenten voreinigten Jahren aus der Werkstatt Leonardos von Havena geraubt haben. Hier werden Schiffe nach Tlalucswürmern abgesucht (wie die schleimigen Morfus hiezulande heißen), die Planken erneuert oder beschädigte Rammsporne ausgewechselt.

Die Magazine

Eine Stadt von der Größe Al'Anfas könnte niemals ohne Kornspeicher ernährt werden. Selbst bei drei Ernten im Jahr entstehen zwischendurch Engpässe, die nur mit fachkundiger Lagerung überbrückt werden können. Dennoch verrottet in dem mörderischen Klima selbst in den kühlen Hohlziegelbauten mit den raffiniert belüfteten Holzregalen regelmäßig ein Drittel der Lagerware. Es ist typisch für die Privilegiengesellschaft Al'Anfas, daß selbst einzelne Reissäcke so verkauft werden, daß die Wohlhabenderen aus der oberen Hälfte bedient werden

und die Ärmsten von der fauligen schwarzen Masse am Boden jedes Sackes leben müssen. Aber der Hunger läßt ihnen gar keine andere Wahl. Ja, sollte einer der Magazineure nächtens die Ausgabe einer Wagenladung verweigern mit dem Hinweis auf einen mißliebigen Mitmenschen: schon im Morgengrauen stünde dessen Haus in Flammen.

7. Kriegshafen (L 5 X)

Der Hafen der Schwarzen Armada wird von einer mächtigen basaltenen Mauer umgürtet, die mit etlichen Türmen und Geschützen bewehrt ist. Die Einfahrt wird durch die berühmte Kette versperrt, 50 Schritt lang, aus faustgroßen Gliedern geschmiedet, und einen halben Quader schwer, die aus den beidseitigen Türmen abgesenkt werden kann. Palisaden im Fahrwasser vor dieser Einfahrt erschweren ein Eindringen noch zusätzlich. Den alten Leuchtturm aus der Zeit der Almadanerkaiser hat man abgerissen und durch eine Bastion mit einem experimentellen vierarmigen Katapult der Universität, genannt "Boronstrommel", ersetzt. Diese, auf einer drehbaren Lafette gelagert, kann das gesamte Hafenbecken bestreichen und, einmal justiert, fast immer jedem Treffer (mit Mengbiller Feuer!) drei weitere hinzufügen; erfahrungsgemäß sind nur die besten Schiffsbesatzungen Kusliks und Festums imstande, mit mehr als zwei Brandherden gleichzeitig fertigzuwerden.

Teils an den Molen vor Anker, teils in den mächtigen Schuppen liegen das Flaggschiff, die 'Golgari', und ihre Schwesterschiffe, und bis zu drei Dutzend der berühmtesten schwarzen Galeeren, seien es klassische Biremen wie die 'Schwarze Orchidee' und die 'Borons Schwinge' oder die neuen kleinen Dromonen. Wenn man Glück hat, kann man eines der raubtiergleichen Kriegsschiffe auslaufen sehen, vielleicht sogar mit einem gefangenen Piraten oder Spion an die Gallionsfigur gekettet. (Genauere Informationen zu den hier stationierten Einheiten finden Sie im Kapitel Flotte & Heer.)

8. Großadmiralität (K 4 X)

Die Großadmiralität ist ein riesiger, völlig in schwarzem Kristall gehaltener Bau. Im Westturm ist der Kerker untergebracht, im Ostturm, dem ehemaligen Schuldurm (heutzutage geraten säumige Schuldner natürlich in Sklaverei) befinden sich, wie im gesamten Ostflügel, Räumlichkeiten

des Offiziersklubs der Seeoffiziere, die Besucher vor allem durch Ketten- und Handschellendekorationen zu "fesseln" wissen sowie durch die Feldzeichen berühmter erloschener Söldnerregimenter. Die eigentliche Großadmiralität quillt vor Prunk über (um über die Unfähigkeit der größtenteils nur von Granden gestellten Offiziere hinwegzutäuschen, wie böse Zungen behaupten). Die Großadmiralin Phranya Yalma Zornbrecht selbst hält sich jedenfalls kaum in ihren Amtsgebäuden auf.

9. Garnison des Schwarzen Bundes des Kor (M 4 X)

Das für seine vier Stockwerke recht niedrige Basaltgebäude wurde erst in den letzten Jahren errichtet, um dem neugegründeten Schwarzen Bund des Kor Platz zu bieten. 500 Mann sind hier auf trotz allem viel zu engem Raum untergebracht - aber auf gute Laune bei diesen Seesöldnern legt die Großadmiralität ohnehin keinen Wert. Die beiden Haukerle auf dem Hof (Zielfiguren für den Nahkampf) werden denn auch ständig zu Klump geschlagen, und wenn die Burschen exerzieren, kann einem angst und bange werden.

Die Brabaker Baracken

Dies ist der Name für das ärmliche Einwandererviertel im Westen des Frachthafens, wo sich Auswanderer und Flüchtlinge zuerst niederlassen. Allenthalben sieht man invalide Söldner, die versuchen, sich die Silberschillinge für 'eine Portion Rauschkraut zusammenzubetteln, ratlose Pilger aus Mengbilla und Chorhop, aber auch Fischer, die Muränen anbieten, und zerlumpte Kinder, deren Wohnort und Arbeitsplatz ein Berg Melonen ist. Selemferkel suhlen sich in Pfützen des letzten Regens. Die Ärmsten hausen gleich auf den Treppen der tulamidisch verschachtelten Gebäude. Sie scheinen nur darauf zu warten, daß man ihren Leichnam auf den nächsten Karren wirft. Wenn diese menschlichen Wracks den Fremden aus angstgeweiteten Augen atemlos anstarren, dann weiß er nicht, ob der Grund dafür schlechtes Rauchkraut, der Brabaker Schweiß oder die Angst vor der "Hand Borons" ist.

10. "Der Regen, der auf die Wellen fällt" (Efferdtempel) (J 4 X)

Von außen betrachtet, hat der Efferdtempel, umgeben von den Werkstätten der Seiler und Netzknüpfer und nahe dem Hauptquartier der Armada

gelegen, dem Besucher bereits einiges zu bieten: die Größe, der Pilgerstrom und die seltsame Färbung, ein Goldgelb aus handverlesenen Muschelschalen, wie die fernen Strände der Waldinseln, das mit zunehmender Höhe des Tempels zu einem zarten Himmelblau verblaßt, vermögen die Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Gekrönt wird der Tempel - sehr ungewöhnlich - von einer Statue: es ist die Heilige Elida von Salza, die Ankommenden ihre Arme entgegenstreckt. (Die Heilige Elida von Salza ist vor allem im Süden die beliebteste Schutzpatronin der Seeleute und wird bei jedem Sturm angerufen.) Wird man von einer Novizin in das Innere geführt, gehen dem Gläubigen die Augen über. Die Wände schimmern in einem geheimnisvollen Blaugrün. Hinter Muscheln und Korallen aus Gold, Marmor und Edelsteinen leuchtet schummriges Licht. Der prächtige Altar befindet sich inmitten eines riesigen, tränenförmigen Bassins, in dem sich sogar zwei Delphine tummeln. Das sonst unzugängliche Allerheiligste darf hiezulande - gegen eine direkte "Spende" an Hohepriesterin Efferaine H'Rordin-Kugres aufgesucht werden. Efferaine gibt sich alle Mühe, den Kult einflußreich zu halten, aber ihrehrgeizigstes Ziel - das durchaus mit den thalassokratischen Vorstellungen der Armada harmoniert - wird sie wohl nicht erreichen: der Meister der Brandung Emmeran Traloper residiert weiterhin in Brabak. Am Tag des Wassers erwarten zehn- bis zwanzigtausend Gläubige an den Hafenmauern das jährliche Wunder, wenn die Hochgeweihte, die Geweihten und eine Handvoll Privilegierter, die dafür natürlich beträchtliche Opfer bringen müssen, den Fuß auf die Goldene Bucht setzen und - so der Gott will - darauf wandeln wie auf festem Boden.

11. Gespensterturm (J 3 X)

Der massive Gespensterturm - irgendwann einmal Teil der Hafenbefestigungen - ragt hoch über das restliche Viertel auf. Auf der obersten Plattform weht eine grüne Fahne - das Zeichen der Therbuniten. Albert Warunker und vier Mitbrüder und -schwestern führen hier einen endlosen Kampf gegen Karmesin oder Gänsepusteln, denn mit Ausnahme manches Questadors, der sich den Blutigen Rotz oder den Brabaker Schweiß geholt hat und hier gerettet wurde, neigen die Alanfaner zu rücksichtslosem Des

interesse. Übrigens, was den Namen des Turmes angeht: Die Einheimischen versuchen, so etwas wie Aberglauben zu pflegen, aber in der Stadt Borons - das weiß jeder - gibt es keine unerlösten Seelen (zumindest keine untoten).

12. Maraskantempel (J 4 V)

Der Tempel von Rur und Gror, direkt neben dem Efferdtempel gelegen, wird von der Bevölkerung üblicherweise gemieden, haust hier doch eine Gruppe fanatischer maraskanischer Mönche, die sich der völligen Askese sowie regelmäßigen Selbstzüchtigungen mit hölzernen Spießchen verschrieben haben. Bei jeder Gelegenheit prophezeien sie dem sündigen Al' Anfa den baldigen Untergang und fordern zur Umkehr auf. Das Gebäude an sich ist unscheinbar, karg und schlicht, einige würden auch heruntergekommen und verludert sagen - besser jedoch in Abwesenheit der streitlustigen Mönche und vor allem der exilmaraskanischen Söldner, die hier zweitägig beten.

13. Gero Klippstein (J 3 V)

Das Nobelanwesen, noch in den Brabaker Baracken gelegen, wird nur von Bewohnern des Villenviertels und echten Granden frequentiert. Denn Gero Klippstein ist DER Schönmacher der Stadt. Niemand trägt die alananische Schminke so provozierend apart auf, niemand steckt die Haare zu solch verwegenen Kunstwerken, niemand hat so bunten und kostbaren Schmuck, bei niemandem sind selbst die Sklaven so mit dem Sinn fürs Schöne ausgestattet, niemand sonst kann einen für 10 Dublonen 10 Jahre jünger oder älter machen (je nachdem, was man will). Die Frauen lieben ihn - und er liebt die Frauen. es ist ein offenes Geheimnis, daß er manche Kosmetik zweimal machen muß, weil er selbst sie zwischendurch zerwühlt und verwischt. Klippsteins Gattin ist die berühmte Brabaker Kokotte Taruna Ni Bruaghain, die ihm seit Jahren bei den seltenen Besuchen verspricht, daß sie "nur noch dieses eine Jahr" ihrem Beruf nachgeht, weil sie dann ohnehin zu alt wäre. Aber dank seiner eigenen Künste wird er wohl noch einige Jahre warten müssen ...

Villenviertel

Das Villenviertel liegt im äußersten Südwesten der Stadt, geschützt zwischen den Befestigungen des Kriegshafens und der aufragenden schwarzen Steilwand, und hinter den

Brabaker Baracken, von deren Elend man sich durch schmucke Mäuerchen, schnurgerade, täglich gescheuerte Straßen und häufige Patrouillen der Stadtgarde abgrenzt. Hier stehen - auf einer Fläche, die andernorts einer kleinen Stadt oder 500 bis 1000 Bürgern Platz bietet - kaum ein Dutzend weiße Häuser mit bunten Balkonen, Arkaden, Türen und Fensterläden, umgeben von blühenden Gärten mit Sphingen und anderen fantastischen Statuen, die wirken, als könnten sie jeden Augenblick aufspringen.

14. Anwesen des Arkhan Aarabaal (N3 X)

Der Palast, in dem Arkhan Aarabaal residiert, der sein Vermögen hauptsächlich durch den Handel mit wertvollen Informationen verdient hat (angeblich auch über Gegenstände, die noch gar nicht verloren wurden), ist für alananische Verhältnisse allenfalls angemessen - einem normalsterblichen Mittelreicher fallen noch immer die Augen schier aus dem Kopf, wenn er die perlenbesetzten Friese sieht. Aarabaal ist der einzige Mann im Haus, sein Gesinde besteht ausschließlich aus Frauen, und daß er der Besitzer eines der größeren Harems Aventuriens ist, soll ebenfalls nicht verschwiegen werden. Da er seit Jahren in panischer Angst vor Mordanschlägen lebt, ist seinen Bediensteten das Tragen von Kleidung, in der Frau ja eine Waffe verbergen könnte, strengstens untersagt.

15. Palast der Pervals (L 2 X)

Das Anwesen des Großexecutors und Staatsministers Irschan Perval ist ein geschmackvolles Kunstwerk im verspielten Havena-Stil (und im Gegensatz zu vielen Nachbauten tatsächlich über 300 Jahre alt) aus weißem Eternenmarmor mit Außenmalereien in Hesindigo und Blattgold. Im Gegensatz zu seinem Vater, einem angesehenen Rauschgift-händler, hält sich der elegante Vertraute des Patriarchen aber kaum zuhause auf - ebensowenig natürlich seine hübsche Schwester Viviane, die Gattin Amir Honaks.

16. Domizil des Großen Theatralo (M 1 X)

In einer anderen Stadt wirkte die mit Stuckfriesen verzierte Villa mit ihren edelhölzernen Erkern, von einem Vinsalter Architekten im dort herrschenden Neubosparanischen Stil erbaut, kitschig oderdeplatziert - in Al'Anfas Ramschladen der Eitelkeiten ist sie eine

weitere Sehenswürdigkeit.

Der Große Theatralo gilt beim Fana (Pöbel) als größter Magier Aventuriens. Jedenfalls dürfte er sehr einflußreich, begabt oder beliebt sein, schließt man aus der Anzahl von Silberberger Sänften und wartenden Söldnern, die sich bei seinen Gesellschaften vor dem Haus versammeln.

Die Anzahl von Illusionsmagiern und anderen Kollegen Theatralos, die hier bisweilen tagelang ihre Künste zum Besten geben, um die gelangweilten Granden zu unterhalten, läßt jedoch auf unvorstellbaren Reichtum schließen, verrät einem ein Magus, was er für eine Stunde in Gold auf die Hand erhält. Spätestens dann ist die Villa unwiderstehlicher Anziehungspunkt für allerlei Schaulustige, denn das Gebäude dürfte wohl das einzige auf Aventurien sein, das manchmal binnen einer Stunde zweimal Farbe und Form ändert.

17. Palast von Horun dem Gifffürsten (1 2 X)

Die Villa Horuns, im Norden des Viertels direkt an der dreißig Schritt hohen Obsidianwand gelegen, ist zugegebenermaßen ein beeindruckendes Bauwerk, doch derer gibt es in Al'Anfa mehrere. Horun der Gifffürst ist ein Alchimist, der binnen zwanzig Jahren zum Großhändler in einer Branche aufgestiegen ist, in der üblicherweise in Skrupel und Gran gemessen wird. Angesichts der alananischen Verhältnisse gehört es zum guten Ton, auf seinem jährlichen Hausbasar zu erscheinen, wo man, inmitten von eingelegten Shurinknollen, mohischen Schamanenmasken, Ilmenblattschwaden und angemalten Haussklaven ganz ungezwungen über die aktuellsten "Rezepte" plaudern kann.

18. Elfenhaus (1 3 X)

Das Anwesen mit dem Park, ehemals im Vinsalter Stil, ist eine verwilderte, aber dennoch attraktive Ansammlung von Blüten und Pflanzen.

Sirlon Silberwind kam ursprünglich nur in den Süden, um nach ungewöhnlichem Edelholz für die Bognerei zu suchen. Damals war er von den überirdischen Ereignissen um die Seuche recht beeindruckt. Auf die Prophezeiung der Götter "Das nächste Mal wird unsere Strafe nicht so milde sein!" reagierte er mit dem Entschluß: "Das sehe ich mir an .." Nun wartet er - mit elfischer Ungerührtheit - seit dreieinviertel Jahrhunderten auf die versprochene göttliche Manifestation. Inzwischen hat er mehr aus

Langerweile die örtliche Lücke im Bogenbauergewerbe gefüllt und hat mit dem Erwerb dieses Haus von den Kugres gemietet. (Die allzehnjährlichen Proteste des neuen Hausbesitzers erledigt er mit der Vorführung, daß er die Pflanzen recht schnell verschwinden lassen kann.)

Im Lauf der Zeit haben sich bei ihm die anderen Elfen Al'Anfas angesiedelt, die natürlich alle ein wenig badoc sind: Lorion Taublatt, ein Puppenschnitzer, Illeon Sonnentanz, eine Seidenmalerin und Stoffdruckerin, und Oda Treublatt, eine Kürschnerin. Die Elfen sind in Al'Anfa gerne gesehen und gelten als Inbegriff von Lebenslust und Hochkultur-wie man sich selber sieht ...

Altstadt

Die Altstadt erstreckt sich nordwestlich und nördlich des Frachthafens. Eigentlich als ein nobleres Viertel mit geraden, kreuzenden Straßen angelegt, ist die Altstadt über die Jahrzehnte heruntergekommen. Die leicht angeschragten Dächer sind häufig mit einer anrühigen Mischung aus Schweinemist, Schlamm und Stroh gedeckt, unter denen gute alte Holzdachstühle vor sich hinrotten. Die Lehmziegeln der Häuser sind mürbe, der weiße Kalkputz nur noch an wenigen Stellen zu sehen. Oftmals scheint es, daß nur die über die Straßen gespannten Wäscheleinen die Häuser vor dem Einsturz retten. Im Gedränge der Altstadt wird klar, daß die Wörter "Gasse" und "gießen" den gleichen Ursprung haben: Jeder Alananer schüttet Unrat und Abwasser vor seine Haustüre, darauf vertrauend, daß der nächste Regen und die Saugfähigkeit der Erde ihr übriges tun. Das tun auch die Bewohner der Grafenstadt darüber - aber deren Dreck rinnt über die Wand des Bruchs herab in die Altstadt. Aber trotz allen Unrates müssen die Straßen passierbar bleiben, denn nächtens rumpeln die Karren vom Hafen zu den anderen Stadtteilen, und das lärmende Spektakel der von Taverne zu Taverne ziehenden Seeleute würde zum Aufruhr, fänden sie hier keinen Platz, um sich auszutoben.

19. Perlenmarkt (H 4 X)

Obwohl zwischen zwei üblen Vierteln gelegen, ist der Perlenmarkt einer der feinsten Plätze Al'Anfas, um einzukaufen. Ab dem zweiten Boronstag findet alljährlich vor allem auf dem Perlenmarkt vier Tage lang die große Warenschau statt. Der Platz ist

mit Platten aus feinem weißen Kalk gepflastert und von einer Reihe von Perainäpfelbäumen umgeben. Dazwischen stehen Stände, die von Jaguarfellen, Obsidianschnitzereien und exotischen Vögeln in geflochtenen Käfigen überquellen. Die jungen Granden und Grandessas kaufen die Silberreife gleich im Dutzend ein. Und in keiner anderen Stadt werden Fische und Efferdsfrüchte so geschmackvoll präsentiert: auf schrägen Tischen aus Edelholz, oft sogar mit Perlmutter belegt, wird die Ware ständig mit Wasser übergossen und glänzt appetitlich frisch. Dazwischen liegen als Dekoration rote Fächerkorallen, Tigermuscheln, Perlenschilder und frische Orchideen.

20. Tar-Honak-Platz (14 X)

Nach dem Ableben des alten Patriarchen haben die Granden und nicht zuletzt sein Sohn das Problem der zahlreichen Statuen und Büsten in der Stadt elegant gelöst, indem sie diesen Platz Tar Honak gewidmet - und alle 39 Standbilder hierhergeschafft haben. Einer der Köpfe soll übrigens hohl sein und den Schlüssel zum Labyrinth enthalten - wer's glaubt!

21. Seine-Heiligkeit-Gurvan-Sakrale (Praioestempel) (G 5 X)

In Al'Anfa betet vielleicht nur jeder Zwanzigste zu Praios, aber das bedeutet noch immer mehr Gläubige als die gesamte benachbarte Ordnung Dröl hat - und die "nebenbei gebrachten" Opfer der offiziell borongläubigen Granden sind von beneidenswertem Reichtum. So ist denn auch der Tempel, natürlich nach dem Vorbild Neu-Gareths im Ucurianischen Stil, einer der prächtigsten der Kirche. Die Säulen aus weither importiertem geweihtem, rötlichem Bosparanienholz sind verschwenderisch mit Blattgold belegt, ganz in Gold ist die Inschrift "Gurvan Heliodan lege Zeugnis für uns ab". Das Innere wird beherrscht von einem auffällig geschmacklosen, aber dafür überschweren Greifen aus vergoldetem Sandstein und einem gigantischen Kandelaber mit dem Ewigen Licht von Neu-Gareth. Dieses wurde traditionsgemäß bei der Tempelweihe hierhergebracht, und jeder Gläubige kann gegen großzügige Spende davon in sein Haus bringen.

Amosh Tiljak, der Wahrer der Ordnung "Regenwald", hat sich bei der Zweiten Kirchenspaltung für den ursprünglichen Boten des Lichtes Jariel und nicht für seinen Herausforderer Hilberian ausge-

sprochen und liefert den Kirchenzehent regelmäßig nach Neu-Gareth ab, und zwar auf einer eigenen Bireme, die mit der Nordlandflotte bis Pericum fährt.

22. Sklavenmarkt (H 9 X)

Der Sklavenmarkt ist eine parkähnliche Anlage von fast zweihundert Schritt Seitenlänge, mit Kokospalmen und Tulpenbäumen, zwischen denen weiße Kieswege verlaufen. Das Zentrum wird von einem riesigen Viereck überdachter Tribünengebildet, unter denen niedrige, mit Brabaker Rohr vergitterte Zellen liegen; hier werden die Sklaven für die wenigen Stunden eingesperrt, nachdem sie von der Sklaveninsel zur Versteigerung hergebracht wurden. Im Norden liegt eine Badeanlage. Außerdem gibt es eine Grube, in der künftige Arenakämpfer ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen können, und einige Nebengebäude, in denen Ketten, Werkzeug, Planen, Wagen und Nahrung gelagert werden. Am zweiten Boronstag des Boronmondes findet hier vier Tage lang die größte Sklavenauktion und Warenschau Aventuriens statt. Auf den Tribünen stehen exotisch aussehende Auktionatoren der acht großen Häuser, die noch exotischere Sklaven anpreisen und versteigern. Die Alanfaner bieten vor allem kleine kupferhäutige Waldmenschen als Domestiken an (die meist in Gefangenschaft geboren wurden, "Wildfänge" eignen sich nicht als Sklaven), aber auch ganze Schiffsladungen voll mit Arbeitern, Tänzerinnen und Gespielen, die an sämtlichen Perlenmeerküsten zusammengeraubt wurden. Zuweilen hat ein Kopfgeldjäger aus dem Norden eine Rote Orks oder Goblins mitgebracht, die vor allem als Galeerensklaven reißenden Absatz finden. Manchmal ist sogar eine Gruppe Norbarden gekommen und hat etwa ein Dutzend ausgehungerten junger Nivesen mitgebracht. Und auch aus der Stadt sind immer einige Leibeigene oder Bauern gezwungen, sich selbst oder ihre Kinder als Sklaven zu verkaufen. Üblicherweise steht dabei der Gläubiger neben dem Schuldner, der ein Täfelchen mit der zu erbringenden Schuldsumme um den Hals trägt. Zuweilen sind auch sehr ungewöhnliche Sklaven ausgestellt: ein riesiger Schwarzvater in schweren Ketten, einige Echtenmänner, die in seltsam unbeweglicher Haltung ihres Schicksals harren, oder ein Kobold, dessen Name seinem Fänger bekannt geworden ist.

Elfen oder Zwerge sieht man übrigens so gut wie nie - die starken Familien- und Sippenbande dieser Rassen führen fast immer zur Auslösung oder Befreiung. Zwischen dem Tribünenviereck drängt sich die gaffende Menge der Schaulustigen, Gemeine und Granden stehen bei den Versteigerungen dichtgedrängt, und allenthalben prüfen Kauflustige Zähne, Muskeln und Kurven von Sklaven und Sklavinnen. Schauen kostet auch hier nichts, aber für viele ist es ein Statussymbol, auf dem Markt gesehen zu werden. Unter den Fanas umfassen die Beweggründe ein noch breiteres Spektrum: vom Mitleid und der Schauer vor einem ähnlichen Schicksal über Schadenfreude beim Anblick des ungeliebten Nachbarn bis zu purer Neugier. Einige Novadis aus der Khom-Wüste interessieren sich hingegen nur für weiße Frauen und wollen ab und zu auch einem Einheimischen seine Frau oder Tochter abkaufen; der eine oder andere sucht allerdings auch schon jahrelang einen in Kriegsgefangenschaft geratenen Verwandten. Traditionellerweise haben Kaufleute selbstverfeindeter Nationen eine Woche freies Geleit, und wie im Süden üblich, können nun die Gesandten der Feindesstädte, die an diesem einen Tag freies Geleit haben, den Markt betreten und die Geiseln gegen hohes Lösegeld (500 Dublonen oder mehr) freikaufen.

23. Stadtwache am Sklavenmarkt (G 8 X)

Aufgrund der verwickelten Machtverhältnisse innerhalb Al'Anfas, nominell wegen der staatstragenden Bedeutung der Sklaverei, ist es die Aufgabe der Stadtgarde, die Versteigerung von Sklaven zu beaufsichtigen. Die wachhabende Garnison ist in einem Gebäude an der Westseite des Marktes untergebracht.

24. Bal-Honak-Arena (G 8 V)

Neben dem Hippodrom von Gareth, dem Stadion von Punin und der Arena von Fasar ist die Bal-Honak-Arena die größte Schaulanlage Aventuriens. Direkt unterhalb der höchsten Stelle des Bruches gelegen, ist die eigentliche Arena ein Oval von 75 Schritt Länge, 55 Schritt Breite und 12 Schritt Außenhöhe. Das ganze Areal ist von einer drei Schritt hohen Mauer mit zwei Toren umgeben, die mit dem schwarzen Löwenkopf des Kor verziert sind. Wie die meisten wichtigen Gebäude besteht die Arena im wesentlichen aus Basalt und Obsidian,



obwohl im Inneren an edlen Baumaterialien wie Alabaster von Maraskan, Jade von Altoum und Notmärker rotem Marmor nicht gespart wurde. Unterhalb der Sitzreihen liegen weitläufige Gewölbe, unter anderem eine eigene Schmiede, eine (natürlich gesicherte) Waffenkammer, Tiergehege und eine Gladiatorentaverne.

25. Ordenshaus zum Schwarzen Löwen (G 7 X)

Nachdem dem Tempel des Kor die Organisation der Spiele übertragen worden war, erwarb er das frühere Hotel "Südmeerträume" und baute es zur drittgrößten Gladiatorenschule (nach Fasar und Punin) um: eine Mauer, um die trainierenden Gladiatoren drinnen und die aufdringlichen Verehrer draußen zu halten, ein Wachturm, eine Waffenkammer und Unterbringungsmöglichkeiten für das jeweils hier stationierte Banner und weitere fünfzig Gladiatoren, die noch in der Ausbildung stehen. Auf dem Hof, der mit seiner Ausstattung jeder Kriegerakademie Ehre machen würde, herrscht eine grimmig-fatalistische Stimmung. Der häufigste Satz, den die Gubernatoren und Ausbilder hier von sich geben, lautet: "Hier gibt es keine einstudierten Herumstochereien wie in Punin - hier fließt echtes Blut!"

26. "Die offene Hand" (Phextempel) (H 8 V)

Phex ist im Süden ein wichtiger Gott, und so ist sein Tempel, "Die offene Hand", im Gegensatz zu anderen aventurischen Städten nicht schwer zu finden, steht das große Gebäude im Dreiseitbau doch in bester Lage bei Sklavenmarkt und Arena. Daher sind es auch vornehmlich reiche Kaufleute und Händler und die Beamten der

Hafenmeisterei, weniger die nächtlich herumschleichenden, ehrbaren Diebe, die hier zu ihrem Gott beten. Den Gläubigen steht ohnehin nur ein winziger Raum zur Verfügung. Was sich im Rest des riesigen, fensterlosen Gebäudes befindet, ist Geheimnis des Vogtvikars Taron Gaidar und bietet viel Stoff für

Legenden.

Der Vogtvikar ist in Al'Anfa - wie sein traditioneller Titel besagt - nur Stellvertreter des eigentlichen Hochgeweihten, der getarnt in der Stadt lebt.

Alter Fischmarkt

Das Gebiet zwischen dem Sklavenmarkt und der Hanflamündung, das nach dem alten Fischmarkt benannt ist, umfaßt einige der bedeutendsten Gebäude der Stadtverwaltung.

Der Marktplatz selbst ist größtenteils zugebaut, und da weder die Granden noch die Rahja-Geweihten Fischgeruch schätzen, wurde das Marktrecht für das Viertel auch schon vor Jahrzehnten widerrufen.

27. Stadthaus (G 10 X)

Der im Esamidischen Mischstil unter den Almadaner Kaisern erbaute Vierseitbau, ursprünglich nur eine Kanzlei, beherbergt heute den Großteil der Stadtverwaltung. In relativ beengten Verhältnissen tagt hier der Rat der Zwölf, aber auch die etwa fünfzig Beamten der Steuereintreibung, der Registratur und der Chronik arbeiten in den anderen Flügeln.

Für allgemeine Belustigung sorgte 1011 n.BF., daß der-Rat den ganzen Sommer im Praiostempel tagen mußte, weil das Stadthaus von hunderten von Schlangen überfallen wurde - möglicherweise ein Glied in einer Kette von mysteriösen Angriffen der Natur auf die Sklaven- und Plantagenwirtschaft der Pestbeule des Südens. Erst als ein Schiff neun balaschidische Schlangenbeschwörer eingeführt hatte, gelang es, der Schlangenplage Herr zu werden.

28. "Halle der tausend Lüste" (Rahjatempel) (H 10 X)

Gegenüber dem Sklavenmarkt liegt in einem eigenen Park, an seinen runden Formen erkennbar, der große Rahjatempel. Der phallusförmige, durch den Kalk von Rahjaschnecken rosafarbene Bau würde bei jedem Nordländer als zutiefst obszön gelten. Den Tempelbereich darf man nur nackt betreten, wobei man ein rituelles Reinigungsbecken durchwaten muß; die Kleiderständer werden gut bewacht, obwohl die Meisten ohnehin nur im Lendenschurz kommen. Von den klassischen drei Darstellungen der Göttin hat man hier selbstverständlich die Rahja in Ketten gewählt, Symbol der rauschhaften Selbstaufgabe. Was die tausend Lüste angeht, gibt man sich Mühe, die Zahl voll zu machen. Bei den stets durch Rauschgifte unterstützten Riten zeigen Geweihte wie Gläubige eine Hemmungslosigkeit, die selbst der Geliebten der Göttin bei ihrem letzten Besuch einige Überwindung abverlangt hat.

29. Palazzo du Metuant (H 10 V)

Der Triumvirator und Marschall-Gubernator Oderin du Metuant, erwarb mit den Schätzen aus dem Khom-Feldzug ein ehrwürdiges Hotel und ließ es nach Plänen eines Vinsalter Architekten zu einer offensichtlichen Imitation Baliiris umbauen: weißer Marmor, eine runde Säulenvorhalle, Erker und Giebelchen allenthalben.

Bis jetzt hat ihm das Haus wenig Freude gemacht, denn seit dem Krieg weilt er als Generalpräfekt in Port Corrad.

30. Haus mit Turm (110 X)

Dieses Haus in bester Lage gehört zu den Rätseln der Stadt: Niemand weiß, wer hinter den rotbraunen Mauern dieses Hauses wohnt, das ansonsten deutlich tulamidische Einflüsse mit Zwiebfenstern zeigt und einen alten Wachturm Richtung Hafen hat.

31. Alte Richtwiese (1 10 V)

Der typische Veranstaltungsplatz, wie man ihn in vielen Städten findet, für Vergnüglichkeiten wie Gaukelauftitte, Musterungen und Hinrichtungen.

Die meiste Zeit spielen hier die Kinder der Wohlhabenderen (diejenigen, die Zeit zum Spielen haben), mit Vorliebe Schiffkämpfe mit Tigermuscheln, Neckerohren, Perlentaustern, Rahjaschnecken, Swafnirstalern, Seenadeln, und wie sie alle heißen.

Die Grafenstadt

Die Oberstadt von Al'Anfa, durch einen enormen Bruch vom Hafen getrennt und nur durch Treppen und den Aufzug zugänglich, wird gängigerweise als Grafenstadt bezeichnet. Vielleicht ruht das daher, daß dieser Teil schon besiedelt war, ehe Al'Anfa Sitz des Vizekönigs war (vor über 900 Jahren). Andererseits ist es unwahrscheinlich, daß jemand zunächst die oberen Klippen und erst später den Strand besiedelt hat.

Die Grafenstadt ist der bunte Teil Al'Anfas, umfaßt sie doch so verschiedene Gebiete wie den noblen Palmepark, den schmierigen Hundemarkt, die biedere Seilergasse und den berühmten Schlund. Man gustiert ein bißchen an einem versteckten Stand, an dem ein uralter Mann mit einem riesigen Turban Gewürze, Rauschkräuter und Rhajaika - natürlich aus der Zeit der Magierkriege - feilbietet. Man schlendert weiter, vorbei an den zahllosen Messingtreibereien, Männer, die an Wasserpfeifen saugen, blicken einem neugierig hinterdrein, dort stehen einige Waldmenschen fast bewegungslos, stolz aufgerichtet beieinander. Nachdem man einen Happen bei einem der vielen Garköche zu sich genommen hat, läßt man sich einfach weiter im Gewühl treiben. Ein herausgeputzter Bursche zupft einen am Ärmel und weist auf die Tür einer Taverne, in der gerade eine Rashduler Bauchtänzerin auftritt, und beschreibt die Vorzüge des Etablissements mit blumigen Worten.

Eine alte Hexe, mit einem Affen auf der Schulter, kommt hinzu und versucht, einem eine kleine Schildkröte oder ein Chamäleon aufzuschwatzen, und schon biegt ein dritter mit einer Kanne kühlen Saftes und einem Tablett mit Obst um die Ecke. Schließlich hat man in einem Teehaus, einem überdachten, aber von der Straße durch keine Mauern getrennten Lokal, Platz genommen und läßt den Trubel an sich vorbeiziehen, während einen die Musik eines Schlangenbeschwörers einlullt. Und vielleicht tritt man dann irgendwann, mitten in der Nacht, völlig berauscht vom Leben dieser Stadt, den Heimweg an, während irgendwo ein trauriger Spielmann auf seiner Maraskoline zupft: "Sieht der Mond nicht gut aus, Rahja, wie er durch die Bäume scheint ...?"

Der Schlund

"Wenn du im Schlund ein hübsches

Kind siehst, dann nimm es um Traviass Willen nicht auf den Arm. Womöglich läuft die Mutter davon, und du wirst es nicht mehr los."

Inmitten der Grafenstadt liegt, ummauert und mit etwa dreihundert Schritt Durchmesser selbst eine kleine Stadt, der Schlund. Ehemals das Herz Al'Anfas, wurde es vor einem halben Jahrhundert bei einer dämonischen Brandkatastrophe zerstört. Wegen der hauptsächlich Bauweise der nobelsten Gebäude mit Basalt blieben allerdings viele der ausgebrannten Ruinen in ihrer Struktur erhalten. Bis heute liegt ein kaum spürbarer ekliger Geruch von Brand und Ruß über dem Labyrinth der Palmwedelbauten, das sich inzwischen gebildet hat. Beachten Sie, daß die Karte der Stadt nur die massiven Gebäude im Schlund zeigt. Tatsächlich sind die Straßen - wie so oft im Süden - kaum erkennbar.

In dem (nachträglich) ummauerten Gebiet, das auch die Stadtgarde nur widerwillig und in Sechsergruppen betritt, finden sich vor allem Bordelle, Spielhäuser, Musikanten, Krämer - und der heruntergekommene Firuntempel. Verkommene Invaliden, von Drogen umnebelte Dirnen und Straßenjungen, Schweine, die im Abfall rüsseln, und barfüßige, zerlumpete Kinder beherrschen das Bild.

32. Haus der Unsterblichkeit (D 7 X)

Hier erheben sich Ruinen eines einst prächtigen, vermutlich militärischen Gebäudes gen Himmel, über dessen Geschichte heutzutage kaum mehr etwas bekannt ist, um das sich jedoch zahlreiche Legenden ranken - insbesondere hat sich ohne offensichtlichen Grund die Bezeichnung Haus der Unsterblichkeit eingebürgert. Von seinem ehemaligen Glanz ist nichts geblieben, haben sich doch jetzt die Ärmsten der Armen in den riesigen Sälen und den vier Türmen eingenistet. So manchem Granden sind der Bau und seine Bewohner ein Dorn im Auge, und so denkt man laut über eine (erneute) Ausräucherung nach.

Geheimer Tempel des Levthan*

Levthan ist in Al'Anfa ein angesehener Halbgott und hat im hiesigen Rahjatempel mehr als einen Schrein. Deswegen würde kaum ein Schlundbewohner in diesem Viertel ein geheimes Gotteshaus des Levthan vermuten, das den wenigen Mitgliedern der Sekte als "Weide der himmlischen Ziege" bekannt ist. Und diese wenigen Eingeweihten hüten ihr Geheimnis gut, würden doch die Orgien, die hier

gefeiert werden, selbst im verderbten Al'Anfa auf wenig Verständnis stoßen: Selemie und Schändung sind an der Tagesordnung, Rauschmittel und echte Gifte werden ebenso verwendet wie Eisenerne Besen, Neunschwänzige Katzen und die "alanfanische Schere", ja selbst blutige Menschenopfer und die Beschwörung von Thaz-Laraanji und anderen niederen Dienern der Erzdämonin Belkelel haben hier schon stattgefunden.

*Meisterhinweis: Da das Gebäude geheim ist, haben wir es nicht auf dem Plan verzeichnet - das bleibt Ihnen überlassen.

33. Drachenmarkt (E 5 X)

Der Drachenmarkt wird beherrscht von einem übermannsgroßen, mit grüner Patina überzogenen Standbild der Drachentöterin Arika, die dem schrecklichen Glowasil eine Lanze in den Leib rammt. Eine Inschrift darunter behauptet, daß der ganze Stadtstaat seine gemeinsame Abstammung von dieser Heldin herleitet. Der Platz ist mit weißen Kalkplatten gepflastert, die regelmäßig von den Sklaven der umliegenden Villen geschrubbt werden. Auf dem Markt werden hauptsächlich bessere Lebensmittel wie Obst, Reis, Zuckerwurz, Gewürze und Fisch angeboten, und in erster Linie kaufen hier die Sklaven des darüber liegenden Universitätsviertels ein.

34. Der Schwarze Turm (E 4 X)

Auf dem Weg vom Universitätsviertel herunter steht zwölf Schritt hoch der Schwarze Turm, von dem der Boronrufer stündlich einen Heiligen Vers zitiert, mit unglaublicher Stimmgewalt und zugleich mit dem elegisch-schwebenden Singsang der boronischen Kirchenmusik. Dabei richtet er sich nach der berühmten ersten Alanfanischen Wasseruhr, die eigens dafür von der Universität konstruiert wurde. Die Praiospriester unten im Hafen schlagen trotzdem, wie in fast allen Städten, ihren Stundengong - aber dabei richten sie sich nicht nach der Sonne, sondern nach dem Boronrufer!

35. "Villa Hermetica" (E 3 X)

Der Magier Ragodan, angesehener Professor an der magischen Fakultät der Akademie, ist, seit er die Seherin Salamandra Frynn entdeckte und Tar Honak zuspilte (siehe DER BUND DER SCHWARZEN SCHLANGE), sehr einflußreich geworden. Er hat sich, grimmig entschlossen, nie wieder als Leibmagier irgend eines Granden

dienen zu müssen, eine Nobelvilla gekauft und sogar standesgemäß von seinem Kollegen, dem Architekten Odo Halim, einen Magierturm errichten lassen. Da seit Tar Honaks Tod keine Tantiemen mehr zu erwarten sind, hat er sich dem Rauschgifthandel zugewandt. Die Kunden dürfen die Ware in eigenen Salons konsumieren - mit dem interessanten Zusatzaspekt, daß Rago-dan die Berauschten dann mit Hellsichtmagie bearbeitet, um wichtige Informationen zu sammeln.

36. Palmenpark (F 3 X)

Der Palmenpark ist ein beliebter Treffpunkt des betuchteren Jungvolkes, das keinen Zugang zu den Wassergärten hat. Bewacht von einer Handvoll erfahrener Beschützer, trifft man sich zu einem gemeinsamen Picknick, flaniert mit der Geliebten am Arm unter prächtigen Palmen über gepflegte Kieswege, oder philosophiert bei einem Becher schweren Dattelweins über die Götter und die Welt. Das Ärgernis bettelnder Kinder gibt es hier nicht, denn die Söldner statuieren immer wieder ein blutiges Exempel.

37. Sankt-Gerons-Tempel (Rondra-tempel) (G 3 X)

In einem eigenen kleinen Park am Ende der westlichen Befestigungen - gleich neben einem berühmten Rauschgift-händler - steht der Rondratempel, bestehend aus zwei parallelen Flügeln, die durch einen Quertrakt mit dem Tor verbunden sind. Im dadurch gebildeten Hof stehen zwei drei Schritt große, löwenhäuptige Wachstatuen aus Bronze, zu deren Füßen Krämer kauern und Devotionalien und Souvenirs aus Zinngu ß feilbieten.

Den eigentlichen Tempel betritt der Gläubige durch ein stilisiertes Löwenmaul, in dem ein schweres, zweiflügeliges Tor, mit schwarzen Eisenbändern und Nägeln beschlagen, weit offen steht. Wie in vielen Städten wird das Tor im Krieg geöffnet und im Frieden geschlossen - allerdings kann sich niemand erinnern, das Tor jemals verschlossen gesehen zu haben.

In der Halle halten weitere düstere Heiligenstatuen schweisgsam über den dargebrachten Opfern Wache: hiezulande meist keine echten Waffen, sondern die billigen Zinnminiaturen, die man draußen kaufen kann. Der Tempel hat in letzter Zeit deutlich an Bedeutung verloren, da die vielen Söldner der Stadt eher zu Kor beten. Im Rondratempel opfern sie vor allem, um ihre Waffen weihen zu lassen; weniger, um damit mehr Erfolg zu haben, als um

die Seelen der Erschlagenen zur Ruhe zu legen.

Reicht all dies noch nicht, um dem liberalsten Geweihten der Göttin von außerhalb die Zornesröte ins Gesicht zu treiben, sei noch auf ein Ritual verwiesen, das bezeichnend für die alananische Pervertierung aller Werte ist: Frevler werden durch den Rondra-Hochgeweihten hingerichtet. Da ein RondraGeweihter seine Waffe nicht gegen einen Wehrlosen erheben darf, erhält der Delinquent eine Wehr - nämlich den gleichnamigen Brustpanzer aus der Zeit der Klugen Kaiser. Natürlich hilft so eine Rüstung wenig, wenn man auf dem Rücken liegend enthauptet wird ...

38. Hundemarkt (C 7 X)

Der Hundemarkt, am Fuß des nächsten Bruches gelegen, ist ein weniger ange-sehener Handelsplatz, auf dem hauptsächlich von Auswärtigen und von ehemaligen Sklaven Reis, Shatak, Obst und selten auch Fisch angeboten werden - und natürlich jene Delikatesse der Armen, die ihm den Namen gegeben hat: Hunde, sowohl lebend wie tot. Die Stimmung ist vor allem von eher mohischen Hygiene- und Geschäftsbedingungen geprägt: auf dem Kalksteinpflaster (ehemals also offensichtlich ein repäsentativer Ort) sitzen im Schneidersitz die merkwürdigsten Gestalten, vor sich nebeneinander zwanzig Tonschalen mit undefinierbaren Nahrungsmitteln: Knollen, Pilze, Palmenkerne, Getrocknetes, Gehacktes, Braunes, Rotes, Weißes. Überall wird schnatternd gefeilscht, aber vor allem scheinen die Leute viel Zeit zu haben.

39. Der Silberberger Rohal (C 7 V)

Das luxuriöse Anwesen der bekanntesten Gubernatorin der Stadt, Baburina Brunhorst, ist vor allem durch eine besondere Kuriosität im Nebengebäude bekannt. Hier befindet sich ein angeblich wunderwirkender, tausendjähriger Brunnen, dervon Nah und Fern hoffnungsvolle Menschen anzieht: Der Silberberger Rohal ist angeblich ein in einen Brunnen verwandelter Weiser, der für jede Münze Prophezeiung, Rat oder Antwort gibt und für seine Rückverwandlung sammelt. Betritt man das Gebäude, erfährt man eine herbe Enttäuschung. In einem schmutzigen Raum treibt ein altersschwacher Bidenhocker den Mechanismus, der das Wasser an die Oberfläche pumpt, an. Es stinkt bestialisch. Das steinerne Gesicht am Grund des Beckens ist mit

grünlichen Algen bewachsen. Ob das Wasser tatsächlich Wunderkräfte inne-hat, darüber scheiden sich die Geister - bei dem Preis, einem Kleinen Oreal, den man bedingungslos abliefern muß, ist es jedoch zu hoffen.

Seilergasse

Die Bezeichnung Seilergasse bezieht sich nicht nur auf eine ungewöhnlich gerade und breite Straße östlich des Schlundes, sondern auf den ganzen sich dahinter erstreckenden Sims, der oberhalb der Söldnerinsel endet. Die eigentliche Seilergasse ist entstanden, um die besonders langen Tawe drehen zu können, die den Rumpf einer Galeere im Inneren gespannt und außen herumgelegt stabilisieren. Bis heute wird diese Arbeit im Freien durchgeführt: Lange Seile verdrehen sich in regelmäßigem Takt. An den großen Holzkurbeln stehen die Meisterinnen und drehen die Seile zu festen Tauen, flinke Kinderhände haben acht, daß kein Seil unter dem Zug der Winden zerreißt; die Meister selbst flechten und prüfen den Hanf und die Mirhamer Seidenfasern; und kräftige Gesellen rollen die Tawe zusammen und karren sie zum Söldnermarkt oder gleich zum Hafen.

40. "Die ewige Wiedergeburt" (Tsatempel) (C 12 X)

Der Tsatempel mit dem verheißungsvollen Namen liegt an einer wunderschönen Stelle oberhalb des Hanfla. Das Morgenrot verwandelt jeden Morgen den Himmel in ein fantastisches Gemälde aus Zartblau und Rosa.

Anerkannte Autorität unter den hiesigen Geweihten ist Jaccino Ulfhart, dessen Glaube wohl kaum zu erschüttern ist: Er wurde 1006 n.BF. bei einem Kukris-Attentat getötet, am folgenden Tag der Tsa aber wiedererweckt - einer der wenigen Menschen, bei denen die Götter so deutlich ein Wunder gewirkt haben.

Universitätsviertel

Das Universitätsviertel im Nordwesten liegt, durch einen weiteren Bruch von der Grafenstadt getrennt, bereits über sechzig Schritt über dem Meeresspiegel.

41. Die Universität (D 2 X)

Die "Groß-alananische Universitätsschule der Stadt des Raben, Halle der Erleuchtung, gestiftet von seiner halbgöttlichen Weisheit Nandus" ist von einer drei Schritt hohen Mauer

umgeben, die an einigen Seiten über 150 Schritt lang ist. Eine ausführliche Beschreibung der Universität, die nicht allgemein zugänglich ist, finden Sie im Kapitel Wissenschaft.

42. Sant'Argelion (Hesindetempel) (D 2 V)

Der Hesindetempel, nach dem Heiligen der Schutzmagie benannt, wurde nach dem Grauen der Magierkriege gestiftet - und angeblich irrtümlich auf einem uralten echsischen Ritualplatz errichtet! Mit der Freiheit der Lehrestehschlecht: In den letzten Jahrzehnten mußte ein halbes Dutzend Geweihte verbannt werden, weil sie Schreibunterricht gegeben hatten, und neben der Universität erübrigt es sich auch, den wenigen Privilegierten höhere Lehren zu erteilen. Die verbliebenen vier Geweihten und Novizen - schandbar wenig für eine Stadt dieser Größe - haben sich der Botanik, der Ornithologie (Vogelkunde), der Mohaforschung und ähnlich harmlosen Themen verschrieben und sich damit abgefunden. Die Hohe Lehrmeisterin ist schwer boronweinsüchtig, und es besteht der Verdacht, daß sie deswegen sogar Tempelschätze veruntreut hat.

Da Al'Anfa nicht mehr zur Tulamiden-Region der Erzwissensbewahrerin in Khunchom gehört, untersteht der Tempel eigentlich nur noch der Magisterin der Magister. Die letzte Inspektion durch einen Draconiter förderte einige Merkwürdigkeiten zu Tage, selbst für den vielseitigen Hesindekult. Insbesondere gibt es zahlreiche Altäre für Kinder und Verwandte der Göttin, von denen man andernorts noch nie gehört hat. Recht beliebt ist der unheimliche Kryptor, angeblich ein schlangenleibiger Hesindesoohn, der Magie und Kunstfertigkeit nur einem Ziel widmet: Gift. Allerdings wäre es ungerecht, den beträchtlichen Zulauf zu seinem Schrein nur auf den Wunsch nach dem Ableben von Mitmenschen zurückzuführen - Kryptors Domäne ist nämlich auch der Schutz vor Gift!

43. Traviatempel (C 3 X)

Der Traviatempel bei der Universität ist ganz traditionell im güldenländischen Tempelstil mit Säulen und Friesen gehalten. Auffällig ist er durch die volkskundliche Sammlung drinnen und darum herum: Tausende Einwanderer sind dem Brauch gefolgt, bei ihrer Ankunft ein typisches Mitbringsel aus ihrer Heimat an einen der Pfosten zu nageln oder zu hängen.

Neben der traditionellen Armenspeisung und dem Asyl, das immer wieder für

von den Granden Verfolgte lebensrettend wird, ist die Eheschließung das bedeutendste Ritual. Ehen werden in Al'Anfa häufig - in oberen Schichten immer - von einem Heiratsvermittler arrangiert, der sich durch Menschenkenntnis und vor allem Beziehungen qualifiziert. Die wichtigsten Hochzeitsbräuche sind die Travianacht, wo sich Braut und Bräutigam - getrennt, aber mit vielen guten Freunden und teuren Prostituierten - noch einmal austoben dürfen, und das Gänselocken, bei dem die Frischvermählten die Tempelgänse über die Türschwelle ihres Hauses locken müssen.

Vater Rupart Backlin ist ein klassischer bekehrter Sünder: Als junger Protagonist, der bei einem seiner Aufträge zu fest zugeschlagen und einem Ehebrechereine endgültige "Abreibung" verpaßt hatte, floh er in den Tempel - und verließ ihn erst nach fünf Jahren, als er die Weihe empfangen hatte. Zuweilen kommt ihm seine Abgebrühtheit noch zugute: In Al'Anfa werden immer wieder einmal Ehebrecher hingerichtet, der Tempelvater vertritt bei der Urteilsfindung die Anklage..

44. Hotel 'Zum Weißen Einhorn' (D 3 X)

Dieses recht typische Hotel bei der Universität mit dem alfanfanischen Duft aus Räucherwerk und Parfüm hat vor allem eine Spezialität: Hier kann man für 1 Schilling plaudern und zusammensitzen und die Kakaobohne genießen, aus der getrocknet und mit Kokosmilch angerührt eine cremige Köstlichkeit entsteht, die die Mohas Tschokolat nennen, und die von Spezereien bis nach Vinsalt, Festum und Gareth gehandelt wird.

45. Seidenmalergasse (D 4 X)

Der gesamte Block der weißen Häuser mit den bunten Fensterläden ist im Besitz von Ruttelbert Seng, dem führenden Seidenmaler der Stadt. Er selbst rührt natürlich keinen Finger, brächte wohl auch nicht mehr als ein paar Kleckse zusammen. Aber er besitzt ein Dutzend Sklaven, die als Maler für ihn tätig sind, ein halbes Dutzend Schüler in der Ausbildung, und dazu vier begabte Bildhauer, die vor allem unter Tar Honak eifrig Büsten des Patriarchen meißelten.

46. Pferdeschwemme (D 4 V)

Die Pferdeschwemme ist ein überdachtes, flach zugängliches Becken, in der Mitte über einen Schritt tief, mit prachtvollen Gargylen, aus deren Maulfrisches Wasser sprudelt. In

diesem wannenartigen Bauwerk werden, nachdem der Hanfla fast unzugänglich und viel zu gefährlich ist, die Pferde und Esel der Stadt getränkt und gewaschen. Doch auch für den Besucher hat die Pferdeschwemme einiges zu bieten: die kunstvoll gemeißelten wasserspeienden Steinrösser erheben sich aus den Fluten, und für wenige Dirham stürzen sich einige Burschen todesmutig von der höchsten Statue fünf Schritt in das flache Wasser.

Silberne Essen

Die Silbernen Essen, leicht oberhalb des übrigen Universitätsviertels gelegen, sind der Stadtteil der metallverarbeitenden Berufe, die in Al'Anfa wegen der horrenden Metallpreise recht wohlhabend sind. Der Panzerschmied Edsel, Sohn des Eman, ist einer der wenigen Zwerge, die in der Schwarzen Perle geduldet werden.

Waffenschmiede, Kunstschmiede und Drahtzieher arbeiten hier gleich auf der Straße, während daneben, jenseits der Mauern, die Zikaden lärmen. Silberschmiede fertigen die typischen Armreife und Ohrringe, die die jungen Granden und Grandessas gleich dutzendweise tragen und bei Verlegenheit gleich als Zahlungsmittel verwenden. Daneben gibt es aber auch Glasbläser und Sänftenbauer, beides ebenfalls sehr einträgliche Gewerbe. Schließlich sind hier auch - weniger angesehen - die Gerber und Färber und die Seifensieder untergebracht; vor allem die Iryan-Gerbereien stinken. "daß einem Morfu das Grausen kommt", wie man hier sagt.

47. Tempel des Ingerimm (B 4 X)

Der kleine Tempel auf dem obersten Plateau im Nordwesten ist nur scheinbar ein einstöckiges Gebäude. Die heilige Halle und der Weg dorthin wurden tief in den Obsidianfelsen getrieben, wo die Heilige Esse lodert - angeblich direkt aus dem feurigen Herzen des Vulkans Visra gespeist. Neben seiner Funktion als Handwerker gott gilt Ingerimm hier als Schirmherr der Plantagen, die mit Brandrodung und Abbrennen der abgeernteten Felder geführt werden. Die Meisterin der Esse Brandula Korten hat aber immer noch mit Vorurteilen der Fanas zu kämpfen, seit sich ihr Vorgänger seinerzeit beim Brand der Grafenstadt allen Löschversuchen in den Weg gestellt hat.

48. Hochofen (B 5 X)

Der Hochofen ist ein mächtiger Rundbau, ständig von vier Mann der Stadtgarde, einem Rabengardisten und einem Mann von der Basaltfaust bewacht. Die merkwürdige Zusammenstellung soll Absprachen verhindern, denn das Silber und Gold, das hier in großen Mengen geschmolzen wird, wird auf dem Prägestock daneben sofort in Dublonen, Oreals und Schillinge gemünzt.

49. Gutshof Balura von Mirham (B 4 V)

Balura von Mirham, die bei dem berühmten Waffenschmied Hieronymus Tarlos aus Charypso gelernt hat, ist die beste Adresse, wenn man einen Sklaventod, einen Brabakbengel, einen Rabenschnabel, einen Boronssichel oder eine andere typische und seltene Ritualwaffe erwerben, reparieren oder anfertigen lassen will. Die kräftige und stiernackige Balura gilt - neben Saladan von Arivor, Thorn Eisinger, dem Schmied der hundert Helden zu Gareth, und Ya-ra al Azzim in Khunchom - als eine der vier berühmtesten (kommerziellen) Schmiede.

Die Söldnerinsel

Zwischen dem Silberberg und dem östlichsten Band der Grafenstadt zwingt sich der Hanfla hindurch und stürzt sich über eine natürliche Rampe in die Goldene Bucht. Heutzutage ist diese Rampe mit dem mächtigen Aufzug überbaut. Kurz vor der Mündung liegt die Söldnerinsel, die seit altersher einen Zugang zum Silberberg bewacht, und die heute auch den umliegenden Ufern den Namen gegeben hat.

50. Söldnermarkt (E 12 X)

Wenn man von den ruhigen Villenvierteln der Stadt zum Söldnermarkt herabsteigt, wird man, ehe man sich's versieht, von den Wogen des Lebens hinfortgeschwemmt. Ein unaufhaltsamer Menschenstrom quillt wie in einem Ameisenhaufen durch die Budenreihen. Bürger in weiten Gewändern eilen zielstrebig ihres Weges, Söldner mit gefiederten Helmen und glänzenden Harnischen bahnen sich lachend mit den Ellenbogen einen Pfad durch das Gedränge, bettelnde Kinder stieben auseinander, eine schöne Sklavin versucht verzweifelt, die Amphore auf dem Kopf zu behalten, als die Bengel an ihr vorbeiwuseln.

Auch der Söldnermarkt wird an jedem Tag der Woche abgehalten. Trotzdem

stellen jeden Tag andere Händler ihre Stände und Buden auf dem blanken schwarzen Felsen auf. Sie bieten auf Decken ausgebreitete Früchte und Gemüse, Schmuck und Talismane feil, andere präsentieren ihren Käufern Waffen und zappelnde Opfertiere für den Kortempel. Und da die Hauptkunden nun einmal Söldner sind kann man alles, was man für das Kriegshandwerk benötigt, günstig erstehen. Doch auch Wahrsager und Handleserinnen machen ein gutes Geschäft.

51. Schrägaufzug (F 13 X)

Die ungewöhnliche Lage Al'Anfas auf den drei kaum verbundenen Ebenen der Obsidianklippen war den Stadtherren ebenso wie der schwer arbeitenden Bevölkerung schon immer ein Ärgernis. Bis vor hundert Jahren waren die Treppen und primitive Flaschenzüge die einzige Transportmöglichkeit zwischen den Ebenen. Dann entwarf der junge HesindeGeweihete Tarion Hellinger, den dieschwitzenden Sklaven dauerten, nachdem er einige verschollene Pläne des Archimetros entdeckte, einen mechanischen Aufzug, der tatsächlich vom Rat der Zwölf gebaut wurde. Als Hellinger daraufhin begeistert predigte, daß sich mit Hesindes Gaben alle Sklavenarbeit durch Mechaniken ersetzen ließe, wurde er ermordet. (Seine Pläne verstießen so eklatant gegen Al'Anfas Lebensinteressen, daß die Hand Borons auf jede Heimlichkeit verzichtete und ausdrücklich eine schwarze Hand auf seinem Leichnam zurückließ.) Der Aufzug hatte sich allerdings bewährt: Auf einer durch zahlreiche Streben und Pfeiler gestützten Rampe, die die 50 Höhenschritt auf 100 Längsschritt überwindet, laufen zwei wagengroße Schlitten, durch Seile und eine Umlenkrolle auf der oberen Brücke verbunden. Beide Schlitten tragen Wannen unterhalb der Ladeplattform, die, wenn sie oben sind, über eine Rinne mit Hanflawasser gefüllt werden. (Der Hanfla stürzt unter dem Wärterhaus einige Meter senkrecht in die Tiefe.) Aufgrund der Schwerkraft fährt der eine Wagen nun abwärts und zieht den zweiten hinauf. Unten angekommen, werden die Wannen durch ein Spundloch entleert. Innerhalb von fünf Minuten kann der Schlitten eine Last von zwei Quadern, also einen schweren Wagen oder zwanzig Personen mit Handtraglasten, befördern. Die beiden Wärterhäuschen werden von Stadtgardisten besetzt, einer bedient die Bremse an der Umlenkrolle. Eine Fahrt kostet 2 Schilling: Üblicherweise wird

von jedem Fahrgast 1 Dirham einkassiert, aber natürlich kann man auch den ganzen Aufzug mieten.

Diese Methode ist vor allem bei Sänfteninhabern beliebt (und noch mehr bei ihren Trägern). Wegen des Tagfahrverbotes ist der Aufzug in der Nacht vor allem beschäftigt, schwere Wagen und ihre Zugtiere (meist nacheinander) zu transportieren.

Der Hanfla

Der Hanfla ist nicht gerade das, was man die Lebensader einer Stadt nennt. Immer wieder gelangen Alligatoren in den abgesperrten Teil, der durch die Stadt fließt, und wenn man das Wasser unabgekocht trinkt, bekommt man es fast sicher mit Manaks Vergeltung zu tun. Doch die Krokodilpfähle, an denen Delinquenten im hüfttiefen Wasser auf die Raubtiere warten müssen, dienen vor allem zur Einschüchterung der Sklaven. Die Obrigkeiten locken die Bestien nur ungern mitten in die Stadt. Im Norden wird der Fluß von einem vergitterten Wehr überquert, das die Lücke in der Stadtmauer schließt. Aber Schifffahrt war auf dem Hanfla ohnehin nie sehr populär, und wegen Wasserfall und Aufzug kann man ohnehin nicht vom Fluß ins Meer gelangen.

52. Mirhamer Tor (C 13 X)

Das alte Stadttor - längst durch das Stadtwachstum überflügelt - ist ein Triumphbogen von gigantischen Ausmaßen im Garethischen Befreiungsstil der Klugen Kaiser, wohl über zehn Schritt erhebt es sich in die Höhe. Es ist ganz mit rotglänzenden Emailleklacheln bedeckt, zwei goldene Rabenreliefs jüngerer Datums heißen den Besucher in der Stadt Borons willkommen. Auch der von fünf offenen Wachtürmen und einem überdachten Geschützturm umrahmte Platz dahinter ist mit roten Ziegeln ausgelegt, in die die Jahrhunderte tiefe Wagen- und Marschspuren gegraben haben. Die Stadtgarde hält hier noch Wache, aber die eigentliche Einreise erfolgt heutzutage beim Arsenal. In erster Linie treiben sich hier Prostituierte beiderlei Geschlechtes herum, die sich an Reisende und Söldner auf Urlaub heranmachen.

53. Residenz Honak (D 13 X)

Ein vielfach verschachtelter, neubosporanischer Repräsentationsbau von fast 90 Schritt Gesamtlänge, der, halb in die Befestigungsanlagen des Mirhamer Torres einbezogen, seit alters ebenfalls unter der Bezeichnung Mirhamer Torfirmiert. Ehemals Sitz des Rates der

Zwölf (und davor vergleichbar wichtiger Institutionen), ist es die Residenz der Familie Honak, seit Bal Honak es per Edikt übernahm und den Stadtrat zum Hafen übersiedelte. Der regierende Patriarch und Triumvirator Amir Honak hält sich hier jedoch selten auf, da er sich meistens in der Stadt des Schweigens befindet.

54. Kommandantur (B 14 X)

Die Kommandantur der Stadtgarde ist eine großzügige befestigte Anlage, die auf der Söldnerinsel die Mirhamer Straße überschaut. Das Tor versteckt sich allerdings hinter den drei unbedeutenden Brauereien Al'Anfas. Dahinter befindet sich die Amtsstube, wo der Reisende für eine halbe Dublone einen Paß erwerben muß. (Das gilt natürlich nur für Fremde - Bewohner der umliegenden Dörfer sind ohnehin Untertanen.) Hier liegt auch der kleine Kerker - sitzen andernorts zwei von hundert Bewohnern im Kerker, ist dieser hier nur ein Durchgangsort auf dem Weg in die Sklaverei.

Die Garde hat noch mehrere, kleinere Wachen (unter anderem eine am Sklavenmarkt), die über die Stadt verteilt sind.

55. Tempel des Mantikors (Kortempel) (B14V)

Dunkel erhebt sich der Tempel des gnadenlosen Söldnergottes Kor in den Himmel. Die schwarzen Obsidianwände schimmern unheilverkündend.

Stets finden sich hier einige Söldner mit gefiederten Helmen, die sich mit Schaukämpfen vor irgendwelchen Werbern oder geleitschutzsuchenden Kaufleuten produzieren.

Betritt der Gläubige den einzigen Raum, eine enorme Halle, schreitet er auf eine drei Schritt hohe Statue eines Mantikors zu, die ihn grimmig anbleckt. Die an den Wänden hängenden, archaischen Waffen werden von groben Fackeln mit blutrotem Licht überglänzt.

Dieser Tempel ist zwar eine Gründung des Haupttempels in Fasar, aber die Oberst-Geweihte Korisande von Pailos kann stolz auf die größte Gemeinde der Kirche blicken: etwa 3000 Söldner - vor allem vom "Schwarzen Bund des Kor", seitdem Überfall auf das Kalifat Rückgrat der Armee - aber auch Gardisten, Aufseher, Sklavenjäger und Freibeuter, ja, sogar einige Ordensritter opfern hier regelmäßig einen beträchtlichen Teil ihres Soldes, und der breite Altar ist rot vom Blut der

zahllosen Opfertiere. Der schwarze Kor ist ohne Herz - denn das ist aus kaltem Karfunkel.

56. Tempel der Marbo (C 14 X)

Der Tempel der Marbo ist ein völlig fensterloses, natürlich schwarzes Gebäude. Von der Decke hängen luftige Schleier aus schwarzer Seide, der Boden ist mit weichen Teppichen und Kissen ausgelegt, auf denen sich die Gläubigen in himmlischem Schlaf räkeln. Der Duft von Weihrauch und Myrrhe steigt von in der Dunkelheit glimmenden Räucherschalen auf. Der Saal ist fast immer gefüllt, und die Wände sind voll mit versilberten, silberbeschlagenen oder massiven Votivtafeln, die Marbo für die Fürsprache bei ihrem gestrengen Vater und für Überleben und Weiterleben danken.

57. Das Arsenal und Neue Stadttor (B 16 X)

Früher stand, wo der Silberberg in die schwarze Ebene des Visra übergeht, nur ein Wachturm außerhalb der Mauern und des Mirhamer Tores.

Die Taverne 'Einsame Wacht' erinnert noch daran, daß hier ein Vorposten auf Waldmenschenüberfälle wartete - aber diese Taverne ist jeden Abend brechend voll mit Fremdenlegionären. Denn anlässlich der Unabhängigkeitsklärung beschlossen die Granden, die Nordflanke des Silberberges in die allgemeinen Stadtmauern einzubinden und eine starke Festung an die Mirhamer Straße zu bauen.

Seither ist dieser äußerste Teil der Stadt - der keinen offiziellen Zugang zum Silberberg, wohl aber einen geheimen ins Labyrinth hat - fest in der Hand der Söldner. Unter anderem liegt hier der Offiziersklub für Landoffiziere (die Animosität der einzelnen Truppen ist eine Sache, die zwischen Landeinheiten und Seesöldnern eine andere - aber die Distanz der Offiziere zu den niederen Diensträngen ist allen der wichtigste Teil ihrer "Weltanschauung").

Die Granden des Hauses Florios müssen mit dem die ganze Nacht währenden Johlen leben - und mit dem Krach, wenn die Reiter der Fremdenlegion während der Hundswache beschließen, den Flinken Ferdoker auf dem Platz (eine Drehfigur für das Lanzen Training) zu einem Turnier herauszufordern.

Zivilisten kommen jedenfalls nur her, wenn sie in den Lokalitäten ihr Geld verdienen müssen.

Der Silberberg

Der Silberberg nimmt flächenmäßig etwa ein Drittel der Stadt ein - eine Fläche, die ausschließlich den Granden und Geweihten vorbehalten bleibt, und die immerhin der Gesamtfläche der Neuen Residenz in Gareth ebenbürtig ist. Dazu kommen die sagenumwobenen unterirdischen Anlagen und Gewölbe. Im wesentlichen besteht der gesamte Berg aus schwarzem Basaltgeröll, das der Visra aufgeschüttet hat; darüber haben sich aber dünne Schichten Erdreich gebildet. Im Volk munkelt man, daß der ganze Silberberg ausgehöhlt und voll von Silber und Gold sein soll - und von den mumifizierten Leichen gescheiterter Diebe.

Mauern und Wege

Der gesamte Silberberg ist von einer vier Schritt hohen Basaltmauer umgeben. Ihr Hauptzweck ist aber nicht, angreifende Heere abzuhalten. Für die Granden ist nicht die Frage, ob, sondern wann der hungernde Fana den Silberberg stürmt. Bis heute habt die strenge Bewachung durch Leibgarden Zustände wie in Thalysien verhindert.

Es gibt zwei (offene) Zugänge zum Silberberg: das Silberbergtor am Aufzug im Westen, ein doppeltes, mit Silber beschlagenes Steineichtor mit jeweils zwei Flügeln, stets von vier Dukatengardisten bewacht, und das Torhaus der Zwingfeste im Süden, ebenfalls zweimal zwei Flügeln aus eisenbeschlagenem Mohagoni. Dazu kommen natürlich etwa ein Dutzend unterirdische Fluchttunnels. Im Inneren verläuft eine breite Straße, die mit weißem Eternenkieß bestreut ist und sich in der Mitte gabelt, um alle acht Anwesen zu erreichen. Aber auch die Besitze der acht Familien sind untereinander durch zweieinhalb Schritt hohe Mauern getrennt. Insgesamt ziehen sich über den Silberberg Wälle von viereinhalb Meilen Länge!

58. Vizekönigliche Zwingfeste (H 16 X)

Die Kompanie der Dukatengarde ist in der alten vizeköniglichen Zwingfeste stationiert, die teilweise auf einer priesterkaiserlichen Bastion basiert. Vorher stand hier die Burg des Gaugrafen, eine Pfalz der Klugen Kaiser. Der heutige Bau ist eine vollwertige Festung mit zwei getrennten Höfen, einem Doppelturm, einem Geschützturm und einem Bergfried, dem sogenannten Posaunenturm. Auch die alte Zwingfeste ist mit den unterirdischen Anlagen verbunden.

Die acht Häuser

Etwa ein Dutzend Paläste und ein weiteres Dutzend kleine Wirtschaftsgebäude stehen auf dem Silberberg. Die meisten sind eine eigentümliche Mischung aus dem verspielten Havena-Stil (benannt nach der Hochblüte der Stadt bis zur Katastrophe vor 300 Jahren), tulamidischen Traditionen wie schlanken Zwiebeltürmen und geschwungenen Zwiebelfenstern, und eigenständigen Elementen, namentlich den alananische Arkaden (d.h. sowohl Torbögen als auch Fenster mit spatenförmigem Umriß, der den Schatten der umstehenden Zwiebeltürme ähnelt). Das Baumaterial ist in erster Linie weißer und rosafarbener Marmor aus den Eternen, dazu Säulen aus schwarzem Ebenholz und Mohagoni, was ein ganz charakteristischen Kontrast erzeugt. Die Häuser sind durchgehend mit großen, bunten Glasfenstern ausgestattet - ein Luxus, den man allenfalls noch in Vinsalt und Kuslik kennt.

Die Häuser im einzelnen:

- 59. Villa Florios (C 15 X)
- 60. Villa Karinor (D 17 X)
- 61. Villa Zornbrecht (F 17 X)
- 62. Villa Pallgan (F 14 X)
- 63. Villa Wilmaan (H 17 X)
- 64. Villa Bonareth (E 15 X)
- 65. Villa Ulfhart (F 16 X)
- 66. Villa Kugres (G 16 X)

Die Stadt des Schweigens

Die Stadt des Schweigens umfaßt zunächst das am weitesten hervorragende Stück des Silberberges, eine Fläche von etwa 100 Schritt Breite und 200 Schritt Länge, auf der die Tempelanlagen und die Gräberfelder der Geweihten liegen. Beherrschender Anblick ist jedoch der Rabenfelsen, der etwa fünfzig Schritt über dem Wasser der Goldenen Bucht liegt. Zur Stadt des Schweigens gehören aber auch der Tempelhafen am Fuß des Silberberges und die ausgedehnten Kavernen des Labyrinthes.

Die Prozessionsstraße

Die Prozessionsstraße führt, eine halbe Meile lang und mit überlangen flachen Stufen an Höhe gewinnend, von der Aufzugbrücke an der Mauer des Silberberges entlang zum Vorgarten der Stadt des Schweigens. Für die große Masse der Gläubigen ist sie der einzige Zugang zur Stadt des Schweigens. Jeden Boronstag pilgern hier Tausende auf den Berg, am Tag des Großen

Schlafes sind es sogar Zehntausende. Die Dukatengarde kontrolliert diejenigen, die beim Silberbergtor südwärts abbiegen, nicht, behält sie aber von den Türmen herab im Auge. Dafür werden die Gläubigen im Vorgarten von der Tempelgarde untersucht, ehe sie die Stadt des Schweigens betreten dürfen. Schon hier ist ein (verpflichtendes) Opfer von 5 kupfernen Dirham fällig.

Von den 360 über ein Schritt langen, aber sehr niederen Stufen, die aus dem schwarzen Berg gemeißelt wurden, soll übrigens eine einen Absatz aus purem Silber haben. Für Sünder bleibt diese Stufe angeblich unsichtbar. Natürlich hat noch nie ein Alananer diese Stufe gesehen, aber ebenso selbstverständlich wird jeder Fremde auf die Legende hingewiesen. Für diejenigen, die den Marsch bergauf nicht auf sich nehmen wollen, stehen am Aufzug Dutzende von kräftigen Männern und Frauen bereit, die sich ihr Brot damit verdienen, Gläubige auf dem Rücken zum Tempel und zurück zu tragen. "Die Nachfrage ist beträchtlich", lästert dazu der typisch alananische Zynismus: "Werden die Leute doch, je älter und klappriger sie werden, umso erpichter, Boron ihre Aufwartung zu machen, und dabei zugleich immer leichter."

Die Tempelgärten

Durch das schwere schwarzstählerne Tempeltor betritt man die gepflegten Gärten. Feingemahlener Obsidiankies bildet die Wege, die Rasenflächen sind mit kunstvoll beschnittenen Gräsern und Farnen bewachsen. Dazwischen ragen fast vierzig Schritt hoch einige der heiligen Ebenholz- und Mohagonibäume auf. Im Nordosten liegen die Gräberfelder der Geweihten. (Gemeine werden auf dem riesigen Boronsanger am Fuß des Visra bestattet, die Granden meist in den Gräften der Schwarzen Pyramiden.) Inmitten steht, hoch aufragend, das Ordenshaus der beiden Kirchenorden. Beherrscht werden die Gärten aber von der prachtvollen Fassade des Neuen Tempels.

67. Ordenshaus (116 X)

Das Ordenshaus der Boronsraben und der Basalttaust ist ein Doppelbau, bestehend aus zwei festungsartigen, vierstöckigen Bauten, die durch einen Gangtraktverbunden sind. Die Anlage erstreckt sich - typisch für boronische Bauten - mindestens ebenso tief ins Innere und ist natürlich mit dem Labyrinth verbunden. Da der Großteil der Ordensritter fast ständig unterwegs

ist, halten hier meist nur einige Schweregepanzerte Wache.

68. Der Neue Tempel (115 X)

Die Stadt des Schweigens ist - nach NeuGareth - der größte Sakralbau Aventuriens. Allerdings befindet sich der Neue Tempel, dessen Grundstein schon Bal Honak gelegt hat, noch immer im Bau. Das Dach wurde erst kürzlich aus den Erlösen des trahelischen Sklavenhandels vollendet und vergoldet. Kristallschwarz ragen die Mauern auf, flankiert von zwei mächtigen Türmen, die von Monumentalstatuen der Patriarchen Bal und Tar Honak gekrönt werden. Eine prächtige Säulenhalle aus Ebenholz und Mohagoni führt ins Innere, darüber steht in handspannengroßen Buchstaben aus gediegenem Gold: "Das Königreich der Toten ist hundert Mal größer als das der Lebenden!" Der oberirdische Teil umfaßt 6.000 Rechtschritt Fläche auf drei Stockwerken. Wie groß das berühmte Labyrinth darunter ist, weiß wohl niemand.

In den Innenhof ragt die Grabsakrale: hier liegen die einbalsamierten Leichname der Patriarchen der Kirche, beginnend mit Velvenya Karinor, die das Schisma mit Punin auslöste, bis zu Bal und Tar Honak. Über jedem der aus edelstem Glas gegossenen Sarkophage wacht ein mannsgroßer Boronsrabe aus schwarzem Marmor, die Augen aus heiligem Blutachat, die Krone aus gediegenem Gold. Aus den Flügeln des Tempels dringt die elegisch-schwebende Tempelmusik der Boronis. Aber dieser Tempel ist den gemeinen Gläubigen gar nicht zugänglich, nur einige Grandenfamilien haben das Privileg, hier zu beten und zu opfern. Die anderen wandern weiter, auf den Rabenfelsen zu. Betritt man den Innenhof, weht einem sofort der betörende Duft von Schwarzem Lotos entgegen. Die gleichermaßen heilige wie tödliche Blume Borons wird in einem sorgfältig umgitterten Teich gezogen, dennoch müssen die Tempelgardisten immer wieder Gläubige wegholen, die wie gelähmt am Teich stehengeblieben sind.

69. Der Rabenfelsen (K 15 X)

Endlich erreicht der Gläubige den allgemein zugänglichen Betriebstempel: den legendären Rabenfelsen. Nach der Seuche begann man, aus der hoch aufragenden vordersten Klippe, auf der sich Gulgari niedergelassen hatte, sein Ebenbild zu meißeln. Binnen neun Jahren entstand eines der kunstvollsten Monumente des

Kontinentes: vierzig Schritt lang, im Kopfteil fast dreißig Schritt aufragend, und zudem ausgehöhlt, so daß es einem Tempel Platz bot.

Um diesen zu betreten, muß man den ganzen Raben passieren und durch ein Tor links oder rechts davon hinaus auf die Plattform treten, wo der Siral an einem zerrt und fünfzig Schritt tiefer die Brandung gischtet. Dort führen zwei Treppen in die Brust des Raben, darüber ist die berühmte Prophezeiung Golgaris in Gold eingelegt. Wer an den täglichen Opfern teilhaben will, muß bei den kahlgeschorenen Borongeweihten seine Gebühr entrichten: 1 Schilling für die Anwesenheit, 1 Dublone für die Teilnahme an den Handreichungen. Wer außerhalb der offiziellen Riten sein eigenes Opfer am Altar bringen will, kann das später tun.

Jenseits des mächtigen Altars, der wiederum von einem Boronsrabem überschaut wird, führt eine schwarze Holztreppe fünf Stockwerke hoch in den Kopf des Raben. Hier werden am Tag des Großen Schlafes die zehn Todesspringer hinaufgeführt, auf deren Opfer die Gläubigen dann außerhalb der Stadt warten müssen.

70. Tempelhafen (1 14 X)

Am Fuß des westlichen Silberberges erstreckt sich der Tempelhafen, in dem die schwarzen Galeeren der Boronis und die Yachten der Silberbergfürsten liegen. Die Einfahrt wird von zwei Türmen flankiert, sonst gibt es jedoch keine Befestigungen: da die Boronis ihre Schiffe bis heute niemals für militärische Zwecke verwendet haben, verlassen sie sich auf die Heiligkeit

geweihten Bodens. In einem mächtigen Schuppen im Norden ruht Bal Honaks 600-Roger-Galeere 'Stolz von Al'Anfa', eines der größten Seefahrzeuge, das jemals gebaut wurde. Kaum zu bemannen und zu manövrieren, läuft sie nur am Tag des Großen Schlafes aus (siehe DIE SEEFAHRT DES SCHWARZEN AUGES, Seite 42).

71. Eingang zum Labyrinth (115 X)

In die Westwand gehauen verläuft im Zickzack die steile Treppe, die (über einen Tunnel) von der Vizeköniglichen Zwingfeste und der Stadt des Schweigens zum Tempelhafen führt. Sie gilt als offizieller Eingang zum Labyrinth. Die Treppe wurde nach der Seuche erweitert, existierte aber schon in vor-tulamidischen Zeiten, und ihre Erbauer sind unbekannt.

Handwerker, Schenken und Herbergen

Es folgt eine Auflistung verschiedener Etablissements, deren genauere Beschreibung den Rahmen dieses Heftes sprengen würde. Die Abkürzungen in der Tabelle bedeuten: B: Bewohner, A: Angestellte, Q: Qualität (1 ist sehr schlecht, 10 ist sehr gut, 5 ist durchschnittlich) und P: Preis (1 ist niedrig, 10 ist hoch, 5 ist durchschnittlich)								
Nr	Etablissement	Quadrat	Besitzer	B	A	Q	P	Bemerkungen
72	Hotel "Perle von Al'Anfa"	(19 X)	Dajin Moriel	7	12	12	14	
73	Hotel "Residenz"	(G 6 X)	Amrah Banied	5	10	10	10	
74	Hotel "Haus Raxis"	(G 7 V)	Savenah Raxis	9	10	8	9	
75	Herberge "Madamal"	(1 11 X)	Traviane Drol	3	1	5	5	
76	Herberge "Travias Segen"	(E 4 V)	Kolga ui Mair	1	3	4	3	
77	Herberge "Haus Mirham"	(C 13 V)	Dariel Bugharr	2	4	6	7	
78	Schenke "Schlundloch"	(E 10 X)	Phexlieb Torq	1	1	1	2	1
79	Schenke "Swafnir"	(H6 X)	Anga Tjalsdot.	1	1	5	5	2
80	Schenke "Bidenhänder"	(D 12 X)	Korga	1	3	5	5	3
81	Schenke "Wellen & Sturm"	(H 5 X)	Jallik Ysertin	4	2	4	3	
82	Schenke "Simia"	(C 2 X)	Fenia Dorjan	2	1	5	3	4
83	Schenke	(G 4 X)	Dagil Benguyar	8	-	1	1	5
84	Bordell "Sieben Spiegel"	(G 6 V)	Rania Al'Khari	2	10	7	6	
85	Bordell "Rahjas Hauch"	(H 7 V)	Filbert Kasim	3	7	7	7	6
86	Wettermacher	(H 3 X)	Rupert Bregel	1	-	?	?	
87	Märchenerzähler	(G 4 V)	Khabla Denach	3	-	?	?	7
88	Astrologin	(E 11 X)	Frana Ucuria	1	-	?	?	8
89	Traumdeuter	(F6 X)	Torian Ghalio	3	-	?	?	9
90	Wunderdoktor	(G 11 X)	Fran Dambagio	2	1	?	?	10

1) Hier sind jeden Abend etwa 500 Jahre Kerker am Tresen versammelt. Vom Gebäude aus führt (vermutlich) ein Tunnel in den Schlund.

2) Echte Thorwaler suchen das Haus der "Abtrünnigen", die offenbar mit Sklavenhändlern gemeinsame Sache macht, nur auf, um die Möbel geradezurücken. Immerhin gibt's hier echtes Premier zu annehmbaren Preisen.

3) Söldnerkneipe, hier findet man die richtigen Leute für jeden Auftrag. Die Besitzerin, ehemals selbst Söldnerin, hat im Kampf den rechten Arm verloren und verschweigt ihren Nachnamen. Auch den Vornamen "Korga" dürfte sie sich selber gegeben haben.

4) Studenten- und Gelehrtenkneipe, beliebt besonders bei Astronomen.

5) Diese Schenke hat keinen Namen, da der Wirt nicht schreiben kann und auch kein Geld für einen teuren Schildermaler hat.

6) Nur männliche Liebesdiener

7) Khabla, den man häufig auf dem Perlenmarkt findet, wird von Visionen heimgesucht, die er oft in seine Geschichten einfließen läßt.

8) In Fachkreisen gilt Frana als Meisterin. Qualität und Preis ihrer Auskünfte sind sehr stark von der Sympathie abhängig, die sie dem Kunden entgegenbringt. Franas Gesinnung 1 kann man als "edel" bezeichnen.

9) Torian versteht wirklich etwas von Träumen - er ist nämlich ein Borongeweihter und Noionit aus Punin, der hier im Auftrag seines Tempels incognito lebt, um die Alanfaner Brüder zu beobachten.

10) Fran hat von medizinischen Dingen nicht den blassesten Schimmer. Allerdings ist er ein Magiedilettant - eine Eigenschaft, die ihm bei seinen Heilversuchen sehr nützlich ist und von der er selbst nichts ahnt. So kann Fran bisweilen Leiden kurieren, bei denen es schon eines versierten und teuren Heilmagiers bedarf.

Al'Anfa, Überblick nach Stadtplanquadraten

Position	Gebäude	Lfd. Nr.	Position	Gebäude	Lfd. Nr.
B 4 V	Gutshof Balura von Mirham	49	G 8 V	Bal-Honak-Arena	24
B 4 X	Ingerimtempel	47	G 8 X	Stadtwache am Sklavenmarkt	23
B 5 X	Hochofen	48	G 10 X	Stadthaus	27
B 14V	Kortempel	55	G 11 X	Wunderdokter	90
B 14 X	Kommandantur d. Stadtwache	54	G 16 X	Villa Kugres	66
B 16 X	Das Arsenal	57	H 3 X	Wettermacher	86
C 2 X	Schenke "Simia"	82	H 4 X	Perlenmarkt	19
C 3 X	Traviatempel	43	H 5 X	Schenke "Wellen & Sturm"	81
C 7 V	Der Silberberger Rohal	39	H 6 X	Schenke "Swafnir"	79
C 7 X	Hundemarkt	38	H 7 V	Bordell "Rahjas Hauch"	85
C 12 X	Tsatempel	40	H 7 X	Hafenmeisterei	5
C 13 V	Herberge "Haus Mirham"	77	H 8 V	Phextempel	26
C 13 X	Mirhamer Tor	52	H 8 X	Börse	6
C 14 X	Marbotempel	56	H 9 X	Sklavenmarkt	22
C 15 X	Villa Florios	59	H 10 X	Rahjatempel	28
D 2 V	Hesindetempel	42	H 10 V	Palazzo du Metuant	29
D 2 X	Universität	41	H 16X	Vizekönigliche Zwingfeste	58
D 3 X	Hotel 'Zum weißen Einhorn'	44	H 17 X	Villa Wilmaan	63
D 4 V	Pferdeschwemme	46	I 12X	Villa Horun	17
D 4 X	Seidenmalergasse	45	I 13X	Elfenhaus	18
D 7 X	Haus der Unsterblichkeit	32	I 14X	Tar-Honak-Platz	20
D 13 X	Residenz Honak	53	I 10 V	Alte Richtwiese	31
D 12 X	Schenke "Bidenhänder"	80	I 10 X	Haus mit Turm	30
D 17 X	Villa Karinor	60	I 11 X	Herberge "Madamal"	75
E 3 X	Villa Hermetica	35	I 14 X	Tempelhafen	70
E 4 V	Herberge "Travias Segen"	76	I 15 X	Eingang zum Labyrinth	71
E 4 X	Der Schwarze Turm	34	I 16 X	Ordenshaus d. Boronis	67
E 5 X	Drachenmarkt	33	J 3 V	Gero Klippstein	13
E 10 X	Schenke "Schlundloch"	78	J 3 X	Gespenterturm	11
E11 X	Astrologin	88	J 4 V	Maraskantempel	12
E12 X	Söldnermarkt	50	J 4 X	Efferdtempel	10
E 15 X	Villa Bonareth	64	J 7 X	Frachthafen	3
F 3 X	Palmenpark	36	J 19 X	Hotel "Perle von Al'Anfa"	72
F 6 X	Traumdeuter	89	J 15 X	Der neue Borontempel	68
F 13 X	Schrägaufzug	51	K 4 X	Großadmiralität	8
F 14 X	Villa Paligan	62	K 14 X	Wassergärten	2
F 16 X	Villa Ulf hart	65	K 15 X	Rabenfelsen	69
F 17 X	Villa Zornbrecht	61	K 17 X	Wassergärten	2
G 3 X	Rondratempel	37	L 2 X	Palast der Pervals	15
G 4 V	Märchenerzähler	87	L 5 X	Kriegshafen	7
G 4 X	Schenke	83	L 16 X	Wassergärten	2
G 5 X	Gurvan-Sakrale	21	M 1 X	Villa Theatralo	16
G 6 V	Bordell "Sieben Spiegel"	84	M 4 X	Schwarzer Bund des Kor	9
G 6 X	Hotel "Residenz"	73	N 3 X	Arkhan Aarabaal	14
G 7 V	Hotel Haus Raxis	74	N 8 X	Der Koloß	4
G 7 X	Ordenshaus zum Schwarzen Löwen	25	N 11 X	Sklavensinsel	1

Sklaven, Fanas, Granden

"Die Schwarzen Pyramiden sind das perfekte Ahbild Al'Anfas. Mächtig und furchteinflößend ist die Gesamtheit, doch oben an der Spitze ist sehr wenig Platz, und der Wind pfeift dir kalt ins Gesicht. Und die unterste Reihe, wo der meiste Platz ist, steht bis zur Hälfte im Dreck." (Aus dem alananischen Nationalepos Sumudan der Verbannte, 860 n.BF.)

Der typische Alanfaner

Aussehen und Charakter

Äußerlich läßt sich über die Alanfaner wenig Allgemeingültiges feststellen. Als Bewohner des größten Schmelztiegels des Kontinentes entspringen sie einem Gemisch dreier großer Rassen und etlicher Volkskulturen. Im Durchschnitt neigen sie eher zu schwarzem Haar und zu Bräunbarkeit, da sich beides sowohl bei Tulamiden wie Waldmenschen findet. Wenn man sich aber eine Handvoll Personen aus einer Taverne holt, kann man ohne weiteres nebeneinander einen zwei Schritt großen, fast ebenholzscharzen Hünen, einen auffällig Kleinen mit dem gelockten Haar der Zyklopeninsel-Bewohner und einen dicklichen Blondnen, dem nach Art der Waldmenschen kein Bart wächst, finden.

Ganz ausgeprägt und noch hunderte Meilen entfernt erkennbar ist aber die Persönlichkeit eines typischen Alanfaners: arrogant, extrem anpassungsfähig, gnadenlos, zynisch, einfallsreich, raffiniert, unterhaltsam und vergnügungssüchtig.

Für den Fremden zeichnet sich der Alanfaner vor allem durch seine Mitleidlosigkeit aus. Jedem Fremden wird früher oder später die Anekdote vom Kusliker Kaufmann zugetragen, der sich im krokodilverseuchten Hanfland den Schweiß abwaschen wollte. Natürlich verschwand er auf Nimmerwiedersehen. Aber, wird dann grinsend ausgeführt, da man immerhin einen ganzen Fuß gefunden habe, könne er bereits als Überlebender gelten.

Wenn man irgend etwas zur Entschuldigung dieser Haltung sagen kann, dann, daß die Alanfaner von klein auf Unterdrückung, Giftmord und Jagd auf Kleinere ständig vor Augen haben: der Dschungel beginnt nicht vor den Stadtmauern, sondern direkt vor der Haustüre. Ein bekanntes alananisches Sprichwort besagt fatalistisch-weltmännisch: "Es geht einem nichts so nahe wie das eigene Unglück."

Die Sittenlosigkeit der Alanfaner ist sprichwörtlich: Die Durchmischung der Kulturen, der Drang der Auswanderer, alles Bindende hinter sich zu lassen, der enorme Reichtum und das dezente, aber unauslöschliche Gefühl, von den Göttern gehaßt zu werden, lassen jede Grenze, jeden Brauch, jedes Gewissen als kleinmütige und unnötige Einschränkung eines Volkes erscheinen, das zum Großen bestimmt ist. Weithin bekannt ist das alananische Sprichwort, daß nichts einen Wert, aber alles einen Preis hat.

Selbstbild und Fremdbild

Wo andere Länder wie Thalusion, Maraskan oder Mengbilla nur ungastlich sind, ist Al'Anfa ausgesprochen fremdenfeindlich. Der Alanfaner - ob Grande oder Gossenbewohner - sieht sich als Angehöriger der führenden Hochkultur Aventuriens, auserwählt, über den ganzen Kontinent zu herrschen. (Die Tatsache, daß der Horizont der meisten Alanfaner wie der der meisten Aventurier nur 100 Meilen weit reicht, unterstützt natürlich den Eindruck, bereits jetzt den Großteil der Welt zu beherrschen.) All die unctionen Tulamidinnen, ihre Liebhaber, ihre vergnügungssüchtigen Kinder, sie alle unterhalten sich täglich über die Waldinseln, die Charyptik und selbst über das Südmeer, als handle es sich um benachbarte Dörfer auf halbem Weg nach Mirham und Hôt-Alem. Man hört sie sagen: Ich komme gerade aus Thalusa, in zwei Wochen fahren wir nach Aeltikan, wir haben am Kap Brabak gutes Wetter gehabt und dergleichen. Wer sich etwa über das komplizierte Währungssystem Al'Anfas lustig macht, kann getrost mit geballtem Volkszorn rechnen. Immerhin sind die goldenen Dublonen die einzigen Münzen, die in ganz Südaventurien (zähneknirschend) als zuverlässig akzeptiert werden.

Die Granden

Gesellschaftlich ist Al'Anfa ebenso Plutokratie (Herrschaft der Reichen) wie Aristokratie (vererbare Herrschaft einer Oberschieht). Allerdings gibt es so gut wie keine feudalistischen Adligen - diese wurden alle nach der Großen Seuche nach Mirham vertrieben. Die meisten der zehn regierenden Familien (Honak, Zornbrecht, Paligan, Karinor u.a.) sind vor allem mit dem Sklavenhandel reich geworden und residieren am Silberberg: Die gängige Bezeichnung für diese Mächtigen ist "Granden".

Die Macht

Die Macht der Granden beruht neben dem enormen Reichtum aus dem Sklavenhandel, der Plantagenwirtschaft und dem Seehandel auf der Verquickung von Religion, Verwaltung und militärischer Macht, deren Exponenten fast durchgehend Angehörige der Grandenfamilien sind.

Heutzutage ist es nicht mehr Phexens, sondern Tsas Wahlspruch, der die Zugehörigkeit zur Oberschicht bestimmt: Wer nicht als Grande geboren wird, hat es überaus schwer, später zu ihnen zu stoßen. Im Gegensatz zu Städten wie Fasar, wo jeder gestern ein Bettler, heute ein Fürst und morgen tot sein kann, ist Al'Anfa im Grunde eine zutiefst konservative Stadt. So sehr die Granden untereinander verfeindet sind, so schwer ist es für Außenseiter, in Al'Anfa zu Macht zu gelangen: Kaum einer erinnert sich heute noch an den



überraschend kultivierten Schwarzoger-Fürsten Gubbruz, an die Beherrschungsmagierin Melinerta oder die "Königin der Dolche" - obwohl jeder von diesen einstmals für ein Jahrzehnt als "gefährlichste Person Al'Anfas" galt. Die Granden von Al'Anfa aber regieren noch immer ...

Auch das Erbreeht der Granden dient vorallem dem Machterhalt und ist beinhart: Es gibt keine Erbteilung, der einzige Erbe hat lediglich die Verpfliung, andere Verwandte des Erblassers zu erhalten. Schon manche gramgebeugte Witwe wurde von einer Nichte überrumpelt, die es verstand, dem Verstorben die letzten Jahre zu versüßen. Sein Testament schreibt ein Grande meist nieder, sobald er zum Familienoberhaupt geworden ist. Häufig ist es der Familie großteils bekannt, und die Möglichkeit, es abzuändern, ist ständig Drohung und Anreiz für die liebe Verwandtschaft. Auch über die Bestattung von Verwandten in den Pyramiden bestimmt das Familienoberhaupt - ein ansehnliches Druckmittel angesichts der geradezu von Tod und ewigem Leben besessenen Granden.

Familienpolitik

"Wie der Adler, der gleich nach dem Schlüpfen den schwächeren Bruder erwürgt und aus dem Nest schleudert, kann auch der Grande nur zu Größe gelangen, der seine Anverwandten als die schlimmsten Feinde behandelt." (Goldo Paligan, genannt der Großartige)

Angesichts dieser Umstände ist es verständlich, daß innerhalb der Familien Lüge und Intrige herrschen und Dolch und Giftbecher unentwegt lauern. Das schließt sogar Kindsmord ein: Es ist erstaunlich, wie selten einem Grande ein zweiter Erbe heranwächst - irgendeine Mutter, eine Amme, ein Lehrer oder ein Sklave rechnet sich stets bei seinem Einfluß auf den ersten Erben aus, daß ein Konkurrent nur störend wäre. Die alanfanischen Tempel, vor allem der der Travia, und sogar das Noionitenkloster in Selem sind voll mit Angehörigen der nobelsten Grandenfamilien. Durchweg

sind es unliebsame Verwandte, die als zwar nicht gefährlich, aber mögliche Begründer lästiger Nebenlinien eingeschätzt, zu einem Gelübde der Keuschheit und Weltentsagung gezwungen wurden - oder überredet. Manch einer zieht das sichere, beschauliche Leben hinter Tempelmauern, in Garten, Bibliothek oder Künstlerwerkstatt dem ständigen Kampf um Macht und Überleben vor. Manch einer wurde aber auch gewaltsam auf eine der näheren Waldinseln geschafft.

So ist es in Al'Anfa auch noch kaum zu einer Entführung mit Erpressung gekommen - wer würde denn schon bezahlen?

Auf der anderen Seite sind die Familien der Granden trotz allem keine Schlachtfelder. Eine gemeinsame Vergangenheit und vor allem gemeinsame Feinde verbinden doch. Zudem kann die

Macht, um die alle gieren, nur von einer ganzen Familie bewahrt werden. Dutzende von Positionen und Pflichten im Hohen Rat der Zwölf, im Tempel, in den Gardetruppen, in der Stadtverwaltung, im Sklavenhandel, auf den Schiffen und in den Kolonien müssen besetzt und ausgeübt werden. Wegen der erwähnten erbrechtlichen Eigentumsverhältnisse sind die meisten Familienmitglieder auch auf das Einkommen aus diesen Posten (sei es offiziell, sei es durch Unterschlagung) angewiesen, ebenso wie auf das Wohlwollen des Familienoberhauptes.

Als Mittel der Loyalitätssicherung dienen neben gemeinsamem Profit, Versprechungen und Notwendigkeiten auch die Bündnisse Travias und Rahjas. Ehen werden fast immer durch Heiratsvermittler arrangiert und erzeugen, da nur wenige Familien jeweils miteinander verbündet sind, häufig inzestuöse Verhältnisse. Und auch die Blutschande selbst ist bei manchen der lebenslustigen Granden und Grandessas durchaus nicht nur Selbstzweck, sondern erzeugt auch eine Zusammengehörigkeit, die in dieser Form zwischen Verwandten sonst nicht bestünde.

Insofern ist es unangebraht, von der sprichwörtlichen alanfanischen Vetternwirtschaft zu sprechen: Dem Alanfaner kommt überhaupt nicht in den Sinn, ein anderer als sein Verwandter könnte für eine Position, über deren Vergabe er zu entscheiden hat, in Frage kommen; zudem betrachtet er diesen seinen Verwandten ja meist als einen seiner schlimmsten Feinde ...

Karriere

"Wenn dich jemand loswerden will, provoziert er im Kaiserreich ein Duell mit seinen Lieblingswaffen: in Fasar bekommst du einen Bolzen in den Hinterkopf; aber in Al'Anfa befördern sie dich _uni Marine-Inspekteur oder zum Tempelprokurator."

(Prinz Storko von Gareth, ehemals Botschafter Kaiser Pervals in Al'Anfa)

Niemand kann nur durch Terror herrschen, und jeder Machthaber ist nur mächtig durch die Bemühungen

anderer. Wo die feudalistischen Reiche Mittelaventuriens die Untergebenen mit Belobigungen, Orden und Adelstiteln belohnen, streben in Al'Anfa die Beamten, Offiziere, Priester und andere Karrieristen nach den Privilegien der Granden: Einen namentlich markierten Betplatz im Borontempel, eine der Logen in der Arena, das Recht, bei Banketten am Tisch des Patriarchen oder eines Granden zu speisen, die Benutzung der Wassergärten, vor allem aber hunderte von Amtstiteln ohne nennenswerte Tätigkeit wie der Oberste Herold (Al'Anfa vergibt seit der Vertreibung des Königs keine Adelsprädikate mehr, behält sich das Recht aber vor).

In Al'Anfa kann grundsätzlich jeder Karriere machen: Deswegen begehen Alanfaner selten den Fehler vieler sonst mißtrauischer Tulamiden, die Dienstboten als Unpersonen zu behandeln und hemmunglos vor ihren Sklaven ihre intimsten Geheimnisse und Pläne zu besprechen. Und wie sagt das örtliche Sprichwort: "In Al'Anfa kannst Du für Geld alles kaufen - nur keine zweite Gelegenheit!"

Lebensumstände

Das Leben der von Los verwöhnten Granden wird von Luxus und Dekadenz, aber auch Verfolgungswahn und dem Bewußtsein der Vergänglichkeit bestimmt.

Man kann wohl behaupten, daß niemand - vielleicht mit Ausnahme der kaiserlichen Familien beider mittelländischer Reiche und ein, zwei tulamidischer Potentaten - in solch unerschöpflichem Luxus lebt wie die Granden von Al'Anfa. Ihr Grundsatz heißt: "Geld hat man. Darüber redet man nicht." Allerdings erwähnen sie diesen Spruch bei jeder Gelegenheit

...

Von Los verwöhnt, wohnen sie in ihren fantastischen Heimen auf dem Silberberg, auf den Palastinseln und auf den Plantagen. In Phantasieuniformen gewandet, sitzen sie. feist von jahrelanger Völlerei oder schlank dank Rauschgiften und Brechwurz, auf mächtigen seidenbezogenen Diwanen, schlürfen Südfrüchte aus geschliffenen gläsernen Schalen, streicheln mit fein manikürten, spitzen Fingernägeln über ihre blauäugigen Edelkatzen oder ihre Schoßhunde, die sie Trollnops nennen. Ihre Leibsklaven mit den Wedeln aus aranischen Straußenfedern oder Palmblättern sind stets sprungbereit; in der Mittagshitze lassen sie sich mit feuchten Tüchern laben, während die Schwaden der Rauchkräuter, vom Licht der bunten Glasfenster erhellt, hinaus in die Gartenanlagen ziehen.

Die wenigen Bittsteller, die sie empfangen, versinken in den weichen Tulamiden-Teppichen bis zu den Knöcheln. Gängigerweise aber bleiben sie unter sich, wetten auf ihre Lieblingsgladiatoren, tauschen Rezepte für Rauschmittel und Gifte aus, lieben sich in den Wassergärten, peitschen eigenhändig einige Sklaven aus, verschenken Rashduler Bauchtänzerinnen und mohische Artisten, rasen auf Streitwagen über die Königsstraße nach Mirham und zurück - und langweilen sich bei alledem beinahe zu Tode.

Die Stadt besucht man nur in der Sänfte, deren schwarze Seidenvorhänge vor Hitze, Gestank, Lärm und vor allem neugierigen Blicken schützen - und natürlich nur in

Begleitung von ein, zwei Mann der Dukatengarde und einiger weiterer Beschützer. Und auf dem Silberberg sorgen ohnehin Garden, Söldner, Leibwächter, Wehrheimer Doggen und Fallen für Ruhe und (relative) Sicherheit.

Viele junge Granden haben eigene Handelsketten mit Zwischenhändlern, die Waldmenschen motivieren, für sie Samthauch, Ilmenblatt und Lotos zu ernten, und Söldnern, die die Transaktionen bewachen.

Aber der größte Feind dieses Lebens ist der Hauch des vielgehörnten Satinav: All die Schönheit ist so vergänglich, all die Mühen und Intrigen sind letztlich sinnlos. Vielleicht mag bei der Marotte vieler Granden, alte Artefakte zu sammeln und gezielt Sumpf und Dschungel zu entlocken, insgeheim stets die Hoffnung mitspielen, den Alten Völkern das Geheimnis des Ewigen Lebens zu entreißen. Das Glück wohnt nicht in den Palästen - obwohl (oder vielleicht gerade weil) die Granden es mit aller Gewalt suchen.

So bleibt ihnen nur die Flucht in eine Dekadenz, wie sie sonst nur aus Kaiser-Yarums-Zeit und den letzten Tagen von Elem berichtet wird. Zu den wichtigsten Vergnüglichkeiten gehören fantasievolle Orgien, gemeinsamer Rauschgiftkonsum, die Tigerjagd und - heimlich - die Menschenjagd. Man schwelgt in Verschwendungssucht, ganz typisch sind Kommentare wie: "Es kostet einen Sklaven zwei Jahre seines Lebens, diesen Stoff anzufertigen".

In Rahjas Diensten sucht man ständig nach neuem. Manche Ratsmitglieder lassen sich beim Ausleben ihrer Leidenschaften von den kuriosen Schriften des Freiherrn Sander-Mysob leiten. Unter den Grandessas ist die "Amazonenliebe" (die auch anderswo, etwa von den Ilmensteinerinnen, gepflegt wird), verbreiteter als die volkstümliche Variante. Außerdem stehen derzeit wilde und bisweilen nicht unblutige LevthanAnrufungen hoch im Kurs. Und die meisten der jungen Herren scheinen ein wenig "elfisch" veranlagt zu sein, wie man das hierzulande nennt.

Der letzte Ausweg schließlich ist die Grausamkeit um ihrer selbst willen. Schon die Kinder der Granden schikanieren ihre Sklaven, und Ältere finden ihre Lust in Praktiken, die geradewegs dem Reih der Dämonen zu entstammen scheinen. Das morbideste Vergnügen ist wohl die Menschenjagd, bei der ein Sklave vor den Mauer Al'Anfa freigelassen wird - mit etwa einer Meile Vorsprung, ehe ihm die Jagdgesellschaft der Granden, je nach Belieben auf Pferden, Elefanten, Streitwagen oder zu Fuß, mit Hunden, Treibern und Schützen, nachsetzt.

Die Fanas

Jeder Freie, der sich keiner familiären Beziehung zu den Granden vom Silberberg oder den Priestern der Stadt des Schweigens erfreut, wird als Fama bezeichnet. Der Ursprung dieses Wortes läßt sich nicht niehrermitteln; es bezeichnet von alters her den freien, aber unprivilegierten Bürger Al'Anfas. Obwohl der Begriff "Fang" auch von den Fanas selbst verwendet wird, hat er eindeutig abwertenden Charakter und kann am besten mit "Angehöriger des Pöbels" übersetzt werden.

Herkunft

'Wie lange bist du schon in Al'Anfa? Ein Jahr? Nun, dann gehörst du ja schon zu den Ureinwohnern.'
(Kalauer der Alanfanischen Fremdenlegion)

Die selbsternannte Königin des Südens ist ein elternloser Bastard - eine klassische Immigrantengstadt, ein Schmelztiegel der Ausgestoßenen und Hoffnungsvollen, der Opfer und der Täter. Die meisten Alanfaner sind Einwanderer der letzten Jahrzehnte und Jahrhunderte. Für viele Arme und Unterdrückte Aventuriens ist Al'Anfa vor allem die reichste Stadt der Welt, ein Paradies ohne ausbeuterische Adelige, spießbürgerliche Gilden und würgende Gesetze, der Ort, wo es jeder schaffen kann. Natürlich kennt jeder den Ruf der Boronsstadt, aber für den Sprössling eines Weidener Tagelöhners oder eines tobrischen Einödbauern ist jede Stadt ein Sündenpfuhl, auch Gareth, Vinsalt oder sogar Festum.

Wie verderbt das Ziel seiner Hoffnungen ist, merkt er erst nach seiner Ankunft.

Und so strömen sie seit 1000 Jahren in die Stadt des Roten Goldes und mehrten, in der Hoffnung, selbst zu Reichtum zu kommen, den der Stadt: Drittgeborene mittelländischer Bauern, auf die zuhause nur das Dasein als Knecht wartet, aufständische Tagelöhner aus dem Lieblichen Feld, entflohene bornländische Leibeigene; Flüchtlinge und Vertriebene aus den Kriegen gegen Orks, Thorwaler und Answinisten, durch Plünderungen oder jahrelangen Kriegsdienst ihrer Lebensgrundlage beraubt; fahnenflüchtige Milizionäre und desertierte Matrosen; Religionsverfolgte, Sektierer und solche, die den Kirchenzehent nicht mehr zahlen wollen; Exil-Maraskaner. Andergaster Holzfäller und Selem irische Auswanderer; Opalsucher, die "nur schnell" in den Dschungel wollen, um ihr Glück zu machen, und Questadores, die irgendeiner der zahlreichen Legenden nachjagen; Streuner und Tagediebe, die sich ein leichtes Leben versprechen, und gebrandmarkte Diebe, die noch einmal von vorne anfangen wollen; Totschläger, die die Gelegenheit sehen, unter der schwarzen Flagge Karriere zu machen, Söldlinge, die endlich bei einem "wirklich harten" Kontingent dienen wollen, und Heißsporne, die zum ersten Mal in ihrem Leben ein Schwert in der Hand haben möchten; und schließlich Verräter und Verschwörer, Rebellen, Demokraten und Agitatoren, selbst Fürstenmörder.

Kaum einer findet, was er gesucht hat - aber irgendwie findet jeder seinen Platz, ob in der Stadt, im Dschungel, auf der Galeere oder auf dem Boronanger.

Wegen der zahlreichen Seuchen und Katastrophen, die Al'Anfa wiederholt entvölkert haben, kann niemand seine Vorfahren weiter als einige Jahrhunderte zurückverfolgen. Letztlich ist auch keiner daran interessiert. In Al'Anfa kann man niemanden mit den Taten und Errungenschaften seiner Vorfahren beeindruckten, wenn man selbst nichts vorzuweisen hat. Nicht einmal die Granden legen besonderen Wert auf ihre Ahnengalerien. Wenn man's nicht in dieser Generation schafft ...

Lebensumstände

In Abwandlung des Sprichwortes: *"Wenn du in Al'Anfa reich bist, bist du unbeschreiblich reich. Wenn du in Al'Anfa arm bist, bist du unbeschreiblich arm."*

Die Granden bezeichnen auch ausgesprochen reiche Bürger als Fanas, so daß viele von diesen geradezu verzweifelt Würde und Adel vortäuschen, in der Hoffnung, sich durch baldige Heirat "versilbern" zu lassen. Die Arroganz eines reichen Al'Anfaners findet man höchstens noch in Grangor, seine Prunksucht allenfalls in Fasar.

Etwa ein Drittel der Bevölkerung lebt so, wie man es andernorts vom mittelständischen Bürgertum kennt: als selbständige Handwerker und Händler, schwer arbeitend, hiezulande sogar meist noch nächtens im Schein einer Tranfunzel, bemüht, den Obrigkeiten zu gehorchen, den Göttern zu gefallen und den Mitbürgern zu imponieren, mit genügend Besitz, um einen Schicksalsschlag aufzufangen - einen einzigen! Jedoch steht jeder, von Familie und Freunden abgesehen, allein. Denn in Al'Anfa sind Gilden und Zünfte als staatsgefährdend verboten: Jeder kann jedem beliebigen Gewerbe nachgehen, aber wenn zwei sich auch über die Preise absprechen, ist das Verschwörung.

Der Großteil der Fanas jedoch lebt in erbärmlichen Verhältnissen, wo man sich selbst der Nächste ist, wo Kinder nicht einmal so viel wert sind wie das, was sie vertilgen, wo Prostitution, Diebstahl, Betrug und Denunziation nicht Eigennutz, sondern Notwendigkeit sind und wo die einzige Erleichterung billigste Rauchkräuter, die freien Spiele in der Arena und Rahjas Freuden sind.

Das seit Jahrzehnten herrschende Kriegsrecht erlaubt nicht nur der Stadtgarde, sondern auch allen anderen militärischen Kontingenten fast beliebige Übergriffe (in Al'Anfa läuft alles streng nach Gesetz ab, wenn auch die Gesetze nur von den Granden gemacht werden).

Die Bewohner der Altstadt, der Brabaker Baracken und des Schlundes werden in unbestimmten Abständen, üblicherweise in jeder Jahreszeit ein Stadtviertel, von der Stadtgarde regelrecht überfallen und zwangsbesteuert. Zuweilen werden aber auch einige Hütten, zumeist nahe der Mauern, in der direkten Umgebung des Hafens oder bei den Magazinen abgerissen und die Bewohner vertrieben. Diese Maßnahmen dienen dazu, die strategisch und wirtschaftlich wichtigen Plätze freizuhalten, die Verwahrlosung der Armenviertel und die Bildung von Vororten zu verhindern und den Fanas generell zu zeigen, wer die Herren der Stadt sind. Trotzdem kehrt der Großteil derart Vertriebener, sofern er sich nicht einfach auf die andere Stadtseite zurückzieht, binnen eines Jahres aus den umliegenden Ortschaften zurück.

Alles in allem sind die Umstände so bedrückend, daß vielen nur die Flucht bleibt - in den Rausch, in die Sklaverei, ins Verbrechen, in den Tod. Aber kaum jemand verläßt die Pestbeule des Südens, und nur einige wenige beschließen zu kämpfen: die "Rebellen vom Visarberg", so heißt es, sammeln sich in jeder Borontags-Nacht und bereiten sich auf den Sturz der verhaßten Granden vor.

Die Rattenmenschen

Ehe die ersten Sonnenstrahlen die Stadt streifen und noch ehe die ersten verschlafenen Straßenhändler ihre wackeligen Stände aufgebaut und ihre Tücher ausgebreitet haben, huschen durch die Straßen und Gassen zerlumpte Gestalten, einzeln oder in Gruppen, die die Hinterhöfe durchstöbern, in jeden Hauseingang spähen, den letzten Karren folgen und jeden Müllhaufen sorgsam durchsuchen. Sobald sie etwas entdeckt haben, das nicht nur aus Verwesung besteht, schleppen sie es zu ihren Eimern und Tragkörben, und noch bevor die Stadt richtig aus ihrem Schlaf erwacht, sind sie bereits wieder verschwunden. Es sind die Ärmsten der Armen, die überleben, indem sie den Abfall der Stadt zu ihren Behausungen außerhalb befördern. Dort sortieren sie das Weggeworfene sorgfältig: Blech und Glasflaschen sind Schätze, die kaum ein Aventurier wegwirft, Lumpen und Fetzen werden mit Bast zu Kleidung vernäht, Glas- und Tonscherben verarbeiten sie zu armseligem Schmuck und Tand, den sie verkaufen, Obstreste und Knochen werden gereinigt und gegessen, oder wenn es selbst für diese von den Göttern Verfluchten nicht mehr genießbar scheint, an die mageren Selemferkel und Hunde, mit denen man sich die Behausung teilt, verfüttert.

In den Jahren hat sich einige Meilen nordwestlich Al'Anfas, wo keine größeren Straßen vorbeiführen, ein kleines Dorf gebildet. Hütten aus Lehm und Unrat erheben sich wie Erdhaufen vom Boden, das Kostbarste hat man zusammengetragen, um Travia einen winzigen Altar zu errichten. Diese Menschen sind schwer zu verstehen. Sie tragen ihr Schicksal ohne zu murren, kümmern sich rührend um den Nächsten und teilen das wenige, das sie besitzen, mit jedem, der in größerer Not ist als sie selbst. Auch nehmen sie jeden bei sich auf, wer er auch sein mag. Da hämmert ein entflohener Orksklave an einem Messingkessel herum, der von einer alten, einbeinigen Ex-Söldnerin, die vielleicht seinen Bruder auf dem Gewissen hat, gehalten wird. Es scheint, die Leute in ihrer Armut haben ein größeres Glück gefunden als die gehetzten Granden im strahlenden Al'Anfa.

Die Sklaverei

"Al'Anfa ist eine strenge Herrin. Du kannst sie lieben oder hassen. Du kannst ihr dienen oder befehlen. Aber in jedem Fall mußt du dich vor ihr beugen!"

Die niederste Schicht (etwa ein Viertel der Bevölkerung, also 20.000, sowie weitere 20.000 außerhalb Al'Anfas) sind die Sklaven, die den Reichtum der Stadt nähren, ohne selbst welchen erwerben zu können.

Das Wesen der Sklavenwirtschaft

Zunächst gilt es mit einigen Vorurteilen über die Sklaverei aufzuräumen: Entgegen den Vorstellungen des (zu Recht) entrüsteten Mittelländers über "billige Sklavenarbeit" sind Sklaven eine ausgesprochene Luxusware, vergleichbar mit Streitrössern, Fahrzeugen und Artefakten. Dazu kommt das Problem der Unfreiheit: Selbst ein Leibeigener wird arbeiten bis zum Umfallen, wenn er erhoffen kann, damit seine Lage zu verbessern. Ein Sklave dagegen, der kein Eigentum

erwerben kann, hat nur ein Ziel: möglichst viel zu konsumieren und möglichst wenig zu arbeiten.

Der exzessive "Verbrauch" von Schindsklaven in Minen, Plantagen und Bauprojekten ist überhaupt nur in militärisch aggressiven Staaten wie Al'Anfa möglich, wo der stete Strom an scheinbar kostenlosen Kriegsgefangenen den Kaufpreis vergleichsweise niedrig hält. (Die Kosten permanenter Piraterie und Kriegsführung tragen die schwer arbeitenden Fanas Al'Anfas - und natürlich die Nachbarn und Opfer.)

Herkunft

Ein bedeutender Teil der alananischen Sklaven, sind - wie Klein-Alrik sich das vorstellt - Eingeborene, jedoch allenfalls die Hälfte. Insgesamt leben etwa 20.000 Waldmenschen als Sklaven - über ein Drittel der gesamten Rasse! Das bedeutet jedoch nicht, daß jeder dritte Waldmensch mit Versklavung rechnen muß. Vielmehr sind dies zumeist Sklaven der zweiten bis fünften Generation. Alananische Sklavenhalter argumentieren frech, daß eine derartige Vermehrung in den Gefahren und Entbehrungen des Urwaldes gar nicht möglich gewesen wäre und daß diese Sklaven ihre reine Existenz der Sicherheit und dem Reichtum Al'Anfas verdanken - und selbstverständlich dazu beitragen müssen. Echte wilde "Mohas" sind sehr teuer, ganz zu schweigen von den großgewachsenen, scheuen Utulus der Waldinseln.

Etwas ein Viertel der Sklaven, also etwa 10.000, sind arananischer oder tulamidischer Abstammung, insbesondere aus Chalukistan, das vor 200 Jahren fast entvölkert wurde. Dazu kommen etliche Tausende Novadis aus dem Khomfeldzug - aus der ersten Phase, als die Alananer noch Erfolg hatten -, wenn auch inzwischen viele freigekauft wurden.

Der Rest - noch immer der Bevölkerung einer größeren Stadt entsprechend - sind hellhäutige Sklaven, darunter verblüffend viele Blonde. Einige dieser Sklaven sind Kusliker Strafgefangene und bomländische Leibeigene, die von ihren jeweiligen Obrigkeiten verschachert wurden, viele sind entlaufene Leibeigene und Bauern aus den Mittellanden, die sich für eine Schiffspassage in den "reichen, freien, gesetzlosen" Süden zur mehrjährigen Zwangsarbeit auf einer Plantage verdingt haben. Ohne Einkommen häufen sich die reinen Lebenserhaltungskosten während dieser Zeit derart an, daß schließlich nur die Wahl zwischen Freiheit und Hungertod einerseits und Sklaverei und gesicherter Versorgung andererseits bleibt ...

Handel

Sklaverei und Sklavenhandel sind in den meisten Reichen und Städten Südwest- und Südaventuriens üblich, namentlich in Aranien, Fasar, dem Kalifat, Rashdul, Selem, Mengbilla, Chorphop und dem alananischen Imperium. Grauzonen, wo Sklavenhaltung heimlich vorkommt, sind Khunchom und Thalusa, Maraskan, die Zyklopeninseln und Trahelien. Heimlichen Sklavenhandel findet man in Kuslik (mit Sträflingen) und im bomländischen Sewerien (mit Leibeigenen). Der bedeutendste Markt für Sklaven ist aber unbestreitbar Al'Anfa, und die wichtigste Veranstaltung die große viertägige Sklavenauktion und

Warenschau ab dem zweiten Boronstag des Boronmondes.

Der alanfanische Markt wird von den acht großen Häusern der Stadt beherrscht, die sowohl Sklaven fangen und verkaufen als auch auf den eigenen Gütern einsetzen. Bedeutende unabhängige Lieferanten sind die Schwarze Schlange von Charypso und ausgerechnet El Harkir (allerdings über den Markt von Sylla). Wichtige Kunden sind der Fasarer Habled ben Cherek und der berühmte Zwerg Pokallos, der vor allem den verbotenen Handel nach Mittelaventurien, insbesondere in die Bleiminen von Hylailos, kontrolliert. Der Großteil der Waldmenschen, Seeleute und Kriegsgefangenen wird jedoch von den Alanfanern selbst gekauft.

Der Preis eines Sklaven entspricht als Richtwert sieben .fahren Lohn für einen Arbeiter. der dieselbe Arbeit tut: Schon ein einfacher Diener kostet 300 Dublonen, ein ausgebildeter Handwerker bis zu 1000 Duhlonen, und ein ausgebildeter Gladiator schließlich ist beinahe unbezahlbar.

Meisterinformationen:

Eine Versteigerung, ob die Helden nun Käufer, Verkäufer oder gar Opfer sind, kann einige Spannung erzeugen. Hier einige Vorschläge zum Verfahren:

Der Meister bestimmt 1 W interessierte Käufer, natürlich entsprechend modifiziert bei besonderen Angeboten oder wenn es die Handlung erfordert. Auch sollte er eine Kurzbeschreibung abgeben: Immerhin ist es wichtig, ob die dicke Krämerin, der laute Söldner oder der grinsende Sadist der neue Besitzer des Sklaven wird, den ein Held haben will, den er verkaufen will, oder der - Praios behüte - er selber ist. Außerdem bestimmt der Meister für jeden Bewerber die Menge des verfügbaren Geldes (2W mal 100 Dublonen) und seinen Goldgier-Wert, besser gesagt die Investierfreudigkeit. Diese Eigenschaft wird vor jedem Bieten erprobt: Nur wenn die Goldgier-Probe mißlingt (und der Bewerber noch so viel Geld hat), erhöht er das Angebot, z.B. um die geworfene Zahl. Ein Bewerber, dem drei Proben mißlingen, verzichtet auf ein weiteres Bieten. Wenn alle Bewerber auf eine Erhöhung verzichten, erhält das letzte Angebot den Zuschlag.

Mit dieser recht zufallsbestimmten Methode kann man die Schwankungen von Angebot und Nachfrage recht gut darstellen: Zuweilen geht eine wunderschöne Tänzerin weit unter dem Richtpreis an einen gnädigen Helden. zuweilen werden sich vier reiche Bürger geradezu darum prügeln, einen häßlichen Ork zu "ergeiern".

Hier einige Richtwerte für die Erstgebote:

Schindsklave, Ork	100 Dbl.
Goblin	50 Dbl.
Diener (GE:11+)	150 Dbl.
Leibsklave (CH: 11+)	150 Dbl.
Schwerarbeiter (KK:12+)	200 Dbl.
Gespiele (CH: 13+)	250 Dbl.
Gladiator (AT: 13+. KK:13+)	500 Dbl.
Facharbeiter (TAW: 10+)	400 Dbl.



Einige Standardszenen können die Handlung auflockern:

- Die jahrelangen Rivalen, die einander rücksichtslos hinautlizitieren; besonders spannend, wenn der scheinbare Verlierer nach dem Zuschlag seine leeren Taschen vorweist und grinst: "Ich habe dich absichtlich hinaufgejagt - ich wollte ihn gar nicht!"
- Die rührende Abschiedsszene, wenn Mutter und Tochter getrennt verkauft werden.
- Der großmäulige Bieter, der beim Bezahlen merkt, daß ihm der Geldbeutel gestohlen wurde. (Wenn er seine Schulden nicht binnen eines Monats bezahlt, steht er selbst auf dem Podest.)

Sklavenmärkte bieten den Helden einige Gelegenheiten für interessante Abenteuer: Natürlich können sie sich bei einer der wilden Gruppen als Sklavenjäger verdingen, mit organisierter Reise, einzeln jagenden Gruppen und Gewinnbeteiligung beim Verkauf der Orks, Piraten oder entflohenen Verbrecher. Eher aber sollten die Spieler auch ihre humane Einstellung ausspielen können und nächstens arme Sklaven und Sklavinnen befreien, oder das zumindest im Auftrag eines Fremden tun, der unter den Sklaven seinen Vetter, Onkel, Freund oder Armeekameraden zu wissen glaubt. Und schließlich kann der Meister die Spieler auch einfach herumschnuppern lassen und ihnen so Informationen über fremde Länder, Kulturen und Sprachen geben.

Sklavenleben

In den Jahrhunderten der Sklavenhaltung haben die Kulturen der blaßhäutigen Herren und der unterworfenen Waldmenschen erheblichen Einfluß aufeinander gehabt, und nicht wenige behaupten, daß die heutige Kultur Al'Anfas eigentlich eine Mischkultur mit beträchtlichem Einfluß der Mohas ist. Intelligente und anpassungsfähige Sklaven können durchaus zu sogenannten Vertrauensstellungen aufsteigen, aber kaum ein Grande würde - wie es bei Tulamiden gang und gäbe ist - einem solehen Bonzen (so der örtliche Ausdruck) wirklich vertrauen. Wie in fast allen Sklavenhaltergesellschaften besteht auch bei den Alanfanern die Tradition, Sklaven wegen ihrer Treue freizulassen, oft mit einer großzügigen "Abfindung". (Nicht üblich ist es, sich freikaufen zu können - das führt nur zu diebischen Sklaven.) Beide Aussichten, die auf Karriere und die auf Freiheit, hielten Generationen von Sklaven in geduldiger

Unterwerfung, der Vorbedingung für funktionierende Sklaverei; niemand kann ständig mit Geißel und Arena drohen.

So sind die Schrecken wie der Sklaventod mit der gezackten Widerhakenklinge und die Neunschwänzige Katze, die Krokodilpfähle im Hanfla und die Arena zumeist gar nicht nötig. Die meiste Zeit bemühen sich die Sklaven, sich an ihr Leben zu gewöhnen, allzeit bereit, ihre Arbeit liegenzulassen, ihre Instrumente und Schmuckfedern herauszuholen und den Gästen ihrer Herren etwas vorzutun, Jahr für Jahr hoffnungsvoll auf das Sklavenfest an den Namenlosen Tagen wartend, wenn sie die Tubakas* sein dürfen - bis ihr Leben plötzlich vorbei ist, zwischen den Fingern zerronnen. Alte und kranke Sklaven werden häufig in der Arena den wilden Tieren vorgeworfen oder ähnlich unterhaltsam beseitigt. Manche Tubakas setzen sie auch einfach aus, und wieder andere gönnen ihnen durchaus die letzten Wochen in einem stinkenden kleinen Pferch oder Zimmer: "Der Moha hat seine Schuldigkeit getan."

Denn das eigentlich Grauerregende an der Sklaverei ist nicht die Grausamkeit, die nur da und dort durchbricht. Es ist die Tatsache, daß man einem Sklaven alles nimmt, was ihn zum Menschen macht: seine Eltern und Geschwister, aus deren Mitte man ihn reißt, seine Kinder, die man züchtet und verkauft, seine Geliebten, die man vor seinen Augen nimmt oder verschenkt; seine Ehre und Würde, denn man erlaubt ihm nicht mehr, zu protestieren, zu fliehen oder zu kämpfen, wenn er nicht ertragen kann, was ihm geschieht; seinen Namen und seine Einzigartigkeit, denn entweder wird er zum neu benannten Haustier oder zu einem gebeugten Rücken zwischen hundert anderen; und schließlich sogar seine Seele oder seinen Tapam.

Im Dschungel zeugen keine Ruinen von den zerstörten Dörfern, keine Gebeine von den niedergemachten Kriegerern, keine Sagen von den ausgelöschten Stämmen. Aber hier, in der Stadt, ist das Elend der Waldmenschen nach Generationen noch sichtbar.

Flucht

Bis heute hält sich bei den Sklaven die Legende, daß Manaq zwei Tapams hatte und an zwei Gefolgsleute weitergab, und daß er, sobald die Nachfahren der beiden einander finden und einen Sohn zeugen, als dieser wiedergeboren wird. Aber unter den Sklaven kursieren auch Legenden von einer Stadt entlaufener Sklaven im Dschungel, einer Zuflucht, die bis heute unentdeckt und uneinnehmbar geblieben ist. Und natürlich gibt es - jenseits des mörderischen Regenwaldes - die Paradiese von Brabak, Hôt-Alem, Charypso und Altaia, denn dort ist die Sklaverei verboten.

So kommt es immer wieder dazu, daß es einer wagt. Die meisten Sklaven werden binnen weniger Tage wieder eingefangen, denn die Bluthunde, die professionellen Sklaven(wieder-)fänger, haben einige höchst effektive Strategien und Methoden für das Wiedereinfangen - und die Aufseher schießen eher mit der Armbrust als jemanden entkommen zu lassen. Für entlaufene

Sklaven - kein Grande spricht von "entflohen" - werden traditionell Kopfprämien in Höhe des halben Kaufwertes ausgesetzt. Diese Investition gilt als abgeschrieben, nun geht es um den moralischen Effekt des fast sicheren Wiedereinfangens. Sollte ein Sklave nach einer Woche noch immer auf freiem Fuß sein, wird die Prämie verdoppelt, und nach weiteren Woche nochmals erhöht. Der gleichen Logik folgend, werden wiedereingefangene Sklaven häufig hingerichtet, und die Methode, ob Neunschwänzige Katze, Arena oder Muränenteich, hat vor allem den einen wirtschaftlichen Zweck: so abschreckend zu sein, daß die hundert anderen Investitionen bestimmt nicht abgeschrieben werden müssen ...

Kultur

"Wenn es irgendwo auch nur ein Paradies gibt, dann heißt es Al'Anfa - und wenn es auch nur eine Niederhülle gibt, dann heißt sie ebenfalls Al'Anfa." (Sumudan der Verbannte, 860 n. B. F.)

Garderobe

Die Wirkung alanfanischer Mode wird größtenteils durch das weiche Fließen der Seide geprägt. Die folgenden Ausführungen gelten daher natürlich für die Wohlhabenden. Ein einfaches Seidenkleid kostet auch in Al'Anfa mindestens 10 Dublonen, also das Monatseinkommen jenes Drittels der Fanas, das von den anderen glühend beneidet wird. Um sich auf dem Silberberg auch nur sehen zu lassen, benötigt man Seidenkleidung im Wert von 50 Dublonen - dafür müssen auch ein Alchimist, der Betreiber eines Gasthofes oder ein Hauptmann der Dukatengarde ein halbes Jahr lang sparen. Und um der Garderobe der Granden selbst ebenbürtig zu sein, die nach mittelländischen Vorstellungen fürstlich, wenn nicht königlich ist, muß man sicherlich 100 bis 200 Dublonen investieren.

Herren

Die Kleider der Herren und der roudrianisch und firunisch gesonnenen Damen lebt vom Kontrast weicher Seide und edlen Leders. Typisch sind ein weites Hemd mit Bauschärmeln, meist die offene Brust betonend, eine elfisch enge Hose mit prunkvoller Schärpe, enge rote Schaftstiefel aus feuerfestem Iryan-Leder oder dem feinen Leder der Blutotter. Diese Garderobe ist gleichermaßen für die Plantage, die Brücke einer Galeere, den Tempel und die weichen Diwane geeignet. Im Haus wird auch die reich verzierte Toga geschätzt. Obligatorisch für den Grande sind Doleh und Geißel, die beide oft nur zur Zierde getragen werden. Wichtige Accessoires sind Beschläge, Waffen und Schmuck aus Edelmetall (eher Silber als Gold) und Stahl, verziert mit maraskanischen Feingravuren oder Pailletten aus Pailos. Sporen gelten als söldnerhaft und kaiserlich, auch Dröler Spitzen werden gerne getragen.

* Tubaka ist der mohische Begriff für die Herren der Sklaven und heißt schmeichelnd "süße-Hand-da-oben".

Damen

Die Kleider der Damen (sowie die jener Herren, die mehr Rahja und dem Müßiggang zugewandt sind) werden - wie bei fast der gesamten höfischen Mode Aventuriens - lang, meist bis zum Knöchel, getragen; allerdings wird der keusche Eindruck durch den berühmten "alanfanischen Schnitt" ins Gegenteil verkehrt: die Kleider sind einseitig oder beidseitig bis zur Hüfte geschlitzt! Im Gegensatz zur mittelreichischen Mode, die die weibliche Figur mit Neethaner Korsetttagen, Vinsalter Dekollete und ausgestellten Röcken stilistisch überzeichnet, bevorzugt die alanfanische Damenwelt enganliegende Schnitte, um ihre Rahjasfrüchte zu betonen. Korsette, wie sie in Gareth beliebt sind, haben sich nie recht durchgesetzt, gelten aber als pikant und frivol.

Geweihte

Auch die Boroni kleiden sich gerne in höchst weltlichem Luxus, wie man ihn sonst nur bei den Praiosgeweihten NeuGareths sehen kann. Die Jünger des Schlafes tragen seit der Gründung des Kultes die leichte schwarze Seidenrobe, gesäumt mit goldenen Rabenstickereien, eine Tracht, die für die Hüter der Nacht und andere höhere Würdenträger noch mit winzigen Diamanten und Sternsaphiren, die den Nachthimmel nachahmen, verziert wird. Bal Honak machte Mäntel aus nivesischem, schwarzem Zobelpelz und Boronsnerz aus dem Finsterkamm zur Mode.

Vergnügen

Das Fest der Freuden

Das Fest der Freuden wird in Al'Anfa über alle Rahjatage und die Namenlosen Tage ausgedehnt, die als Höhepunkt der Gesetzlosigkeit gelten, man kann die verrücktesten und teuersten Kostüme sehen, die sogenannten Fratzen, und es ist auch nicht ungewöhnlich, daß die Leute nackt in den Straßen tanzen; nirgends sonst kann man so viele Könige und sogar Patriarchen treffen. Selbst Bal Honak soll es bei einem anonymen Spaziergang geschehen sein, daß ihn das tanzende Volk unter Frotzeleien ("Das Glitzergelumpe soll wohl den Patriarchen vorstellen?") in seinen Reigen aufnahm.

Bei dieser Gelegenheit wird auch der Rahjanga getanzt, der wohl schamloseste Paartanz Aventuriens. Mittelländer, die nur Menuett und Polonäse kennen und die Kuslikana für einen frivolen Tanz halten, kriegen meist rote Ohren, wenn sie einen Rahjanga sehen, während Tulamiden, für die Tanzen eine Solovorführung ist, überhaupt fassungslos sind.

Theater

Theatervorführungen sind in der Stadt des Roten Goldes beliebt, wenn sie auch im Schatten der Arenaspiele bleiben müssen. Wie in der Komödie des Alten Reiches gibt es stehende Charaktere (die sogar in Gedichten und in der Bildhauerei wiederkehren) - aber während Ritter Rondravio und Kaufmann Stokkvis einer ironischen Selbstbetrachtung entspringen, dienen die Archetypen Al'Anfas rein propagandistischen Zwecken: Da ist die Grandessa Silberstein, die Heldin aus bestem Haus, die

stets von Liebeskummer und schlimmen Intrigen (üblicherweise einer simplen Verleumdung) geplagt wird; der böse Schwager, ein eingeheirateter Karrierist, der offensichtlich für alles Böse in Al'Anfa verantwortlich ist; Pata-Pata, die treue, pffiffige, kleine Moha-Gefährtin des Helden (selbst ihr Name bedeutet jedoch 'immer-essen-immer-essen'); aber Mohisch spricht im Publikum ohnehin keiner) sowie Blumbo, der große, dumme, schwarzhäutige Utulusklave, dem man stets die ganze Handlung erklären muß (damit sie auch das unaufmerksame Publikum mitbekommt). Dazu kommen üblicherweise ein oder zwei dummliche Ausländer, die gerne auch als Handlanger für des Schwagers Machenschaften fungieren: besonders beliebt sind Schmalzirion Brabbelbakker, ein stets abgebrannter Strolch aus der Nachbarstadt. Kaufmann Stokkvis, der hiezulande aber als pröder, ständig schwitzender Bornländer auftritt, und Gurgelbeißer Gumbladson, ebenfalls aus der Comedia Kuslikana übernommen, der ungehemmt den mordenden und raubenden Thorwaler. immer mit Barbarenstreitaxt, verkörpert. Der Geliebte der Grandessa Silberstein ist übrigens fast immer eine unbedeutende Nebenrolle.

Die Handlung ist originell, voller Anspielungen und spart nicht mit Frivolitäten. Sehr beliebt sind Seeschlachten, nicht selten mit überschweren Galeerenkulissen, die über die Bühne gezogen werden, ausgeführt von bewaffneten Rekruten diverser Söldnerkontingente auf der einen und Sklaven auf der anderen Seite: Todesopfer sind nicht sehr häufig, aber Blut muß in jedem Fall fließen. Ebenso wichtig ist das Finale: Selbstverständlich nehmen die Bösewichter ein blutiges Ende. Zu diesem Zweck wird der Schauspieler des bösen Schwagers bisweilen im letzten Moment gegen einen verurteilten Verbrecher ausgetauscht, der dann öffentlich getötet wird.

Musik

In dem Schmelztiegel tulamidischer, güldenländischer und mohischer Traditionen hat sich eine eigene Liedform herausgebildet, die sich durch depressive Stimmung, schluchzende Intonation und unterschwellig mitreißenden Rhythmus auszeichnet: der Jammer. Entstanden aus der Wehklage der Sklaven in den Schiffsrümpfen und auf den Plantagen (wo der Rhythmus die schwere Arbeit erträglich macht und das gemeinsame Singen das Unglück), hat er bald auch Verbreitung bei den Söldnern gefunden (vor allem bei den Verletzten und Invaliden, wenn ihnen selbst der legendäre Sold der Dukatengarde gar nicht mehr so hoch erscheint) und in jüngster Zeit auch bei den Schatzsuchern (denen der Regenwald auch bald allen Optimismus austreibt).

Der klassische Sklaven-Jammer singt vor allem von Heimweh und Mühsal. Meist ist er für den Gruppengesang gedacht, häufig ist der Wechsel zwischen Erzählung des Vorsängers und lamentierendem Refrain des Chors. Text und Worte treten hinter Melodie und Rhythmus zurück, gerade der Refrain ist manchmal nur eine Ansammlung verballhornter Worte, die selbst die aus entlegensten Kulturen Verschleppten schnell lernen können: "Bunga-bunga, Shabadaq, Tubaka,

Haipa-Haipa, Hep-Hep, O-a-heeee..."* Die meisten Sklaven-Jammer haben so viele Strophen, daß man sie auf den Plantagen einen halben Arbeitstag lang singen kann.

Einige bekannte Sklaven-Jammer: "An den Ufern von Elburum", "Ich bin so allein", "Tausend Meilen von zuhaus", "Manaq und die Schlacht von Gulagal", "He Meister Sklaventreiber, gib mir doch Bananen".

Der sogenannte Soldaten-Jammer hingegen, aus dem SklavenJammer entstanden, ist deutlich von hellhäutigen Musikvorstellungen geprägt. Die Texte sind wichtig und von Originalität und alananischem Zynismus geprägt. Üblicherweise gibt es nur einen Sänger, und der Rhythmus wird von der versammelten Truppe mitgeschlagen, mit Metallwaffen, Wasserflaschen und, da fast immer vorhanden, einer Söldnertrommel. Manche Soldaten-Jammer verzichten jedoch zugunsten des Rhythmus fast ganz auf Text und hören sich dann schon recht zwergisch an. Die Hymne des Schwarzen Bundes des Kor etwa, das blutrünstige "Vierzigtausend Kriegshämmer", beschränkt sich meist auf aggressives Hämmern auf alles Erreichbare; die Söldner nennen das Schwermetall-Jammer.

Einige bekannte Soldaten-Jammer: "Wenn das der Hauptmann wüßte", "Du bist ja nur ein Hundsott", "Klopf, klopf, klopf nur an Alverans Tor", "Ich erschlug wohl den Hauptmann, doch erschlug ich nicht den Korporal".

Der Soldaten-Jammer ist auch bei den Schatzsuchern beliebt, deren bekannteste Hymne das nervtötende "Katzengold, Katzengold" ist, mit der sie sich in den Tavernen den Kummer von der Seele singen. Nur ein Gerücht ist hingegen, daß die geheime Hymne der Hand Borons der Gassenhauer der BalHonaks-Zeit ist: "Weil ich ein Meuchler bin".

Erwähnt seien schließlich die alten Hymnen der Rohalszeit, die, in durchaus mittelländischem Stil gehalten, bis heute von manchen Söldnerkontingenten gepflegt werden, z.B. "Rose von Al'Anfa, ich hasse es zu gehn" und "Weine nicht um mich, oh Al'Anfa". Am berühmtesten aber ist die Hymne der Dukatengarde geworden, die heute allgemein als die Al'Anfas gilt:

"Al'Anfa, stolze Herrin am Perlenmeer,
du Boronskrone, du Stadt aus Gold,
was nutzt mein Ruhm, was all mein Sold,
wenn ich die Fürstin der Städte begehr!"

Tierzucht

In Al'Anfa treffen die tulamidische Vorliebe für Katzen und die mittelländische für Hunde aufeinander. Am bekanntesten ist aber doch wohl die Zucht der blauen und silbernen Alanfaner Katze mit den tiefblauen Augen. So, wie es der alananischen Dekadenz gelungen ist, Menschen zu Mördern, die zur Belustigung anderer töten, und zu grotesk fettleibigen Karikaturen zu

* Bunga (moh.) = tüten, Tubaka (Sklavensprache) = Sklavenhälter, Haipa-Haipa (moh.) = zwei Leben für alle (Kampfschrei der Haipu), Hep-Hep: von Hepi (moh.) = Mond

machen, so hat sie auch den Hund zum eigenen Zerrbild gemacht: blutrünstige Wehrheimer Doggen, deren Deckung nur mit Beißkorb erfolgen kann, da sie sieh sonst zerfleischen würden, und fette Trollmöpfe, die so überfüttert und kurzatmig sind, daß sie in eigenen Säften getragen werden müssen.

Die Jagd

Auf Tiger

Von den elemitischen Großsultanen haben die Granden die Tigerjagd als eine der edelsten Formen der Unterhaltung übernommen. Allerdings bleibt dieser Sport selbst unter den Privilegierten Al'Anfas und Mirhams nur einigen wenigen vorbehalten - Aufwand und Gefahr sind wirklich beträchtlich. Da es einem Stadtmenschen unmöglich wäre, von sich aus einen Tiger aufzuspüren, muß das Raubtier zunächst gefangen und später in einem eigens ausgewählten Talkessel freigelassen werden. Eigene Gubernatoren übernehmen diese Aufgabe. Die Alanfaner stellen vermutlich die besten Tierfänger Aventuriens, haben sie doch zahlreiche eingeborene Jäger dabei und können von den Förderern der Arenaspiele und der Tigerjagden enorme Summen erwarten. Dennoch ist selbst ein Dutzend Veteranen mit Netzen. Schlingen und Schlafgiftpfeilen, unterstützt von drei Dutzend Treibern, gerade ausreichend, um einen säbelzahnigen Dschungeltiger zu fangen - und fast jedes Mal muß einer der Jäger feststellen, daß sein Platz in "Kamaluqs Freßpyramide" weiter unten ist als angenommen ... Die angesehenen Gubernatoren suchen ständig neue Leute, insbesondere für die Position der Treiber, die nur mit Fackel oder Trommel laut schreiend (!) durch den Regenwald stapfen müssen.

Wenn ein Tiger gefangen wird (ganz selten auch ein Paar), wird er in einem Käfig aus Brabaker Rohr zu einer der zahlreichen kleinen Holzfestungen oder Forts geschafft, und der Förderer wird benachrichtigt. Dieser bereitet sich dann vor und lädt eventuell ein oder zwei ausgewählte Gäste ein. (Bal Honak bevorzugte schweißüberströmte Laien, denen er Borons ständige Nähe präsentieren konnte, die Grandessa Tsaiane Ulfhart ist dafür bekannt, nur mit wirklich erfahrenen Waidmännern auf die Jagd zu gehen.)

Der Ausrichter der Tigerjagd reitet mit seinen Gästen auf einem abgerichteten Elefanten (selten wählt man den Streitwagen), vor sich nur den Mahut. Dem Jäger kommen die Treiber entgegen, die wiederum mit lautem Lärm versuchen, den Tiger aufzuscheuchen. Bei Wagenjagden in offenem Gelände (üblicherweise nur auf der Süd-Elementischen Halbinsel) kommt es sogar vor, daß das Steppengras entzündet wird, um den Tiger zu treiben. Der Herrenjäger versucht, den gereizten Tiger zu stellen. Die Hauptmühe liegt aber bei den Treibern, denn kein Jagdausrichter schätzt es, mehr als einige Stunden hin- und her zu hetzen - zumal das auch weder Elefant noch Pferde lange durchhalten. Zudem ist es selbstverständlich, einige Jäger mit Spießen (ähnlich der Saufeder oder dem nordaventurischen Stoßspeer) dabei zu haben, um den Tiger in die Enge zu treiben. Wirklich attackiert wird das Raubtier jedoch vom Bogen des

Herrenjägers, der auf seinen Fortbewegungsmittel relativ sicher ist: fast immer sind die Geschosse zumindest mit einem lähmenden Gift bestrichen. Allerdings sind diese rondrianischen Tiere stark und klug genug, um zuweilen überraschende und für sie rettende Angriffe durchzuführen, und sowohl im Land der Ersten Sonne wie in Südaventurien wurden Herrenjäger, die sich ihres Sieges zu sicher waren, von Löwen oder Tigern getötet. Wirklich gefährlich wird es, wenn der Tiger dabei überlebt und entkommt: Sollte er jemals wieder gestellt oder sogar irrtümlich noch einmal eingefangen werden, wird er sich nicht mehr von den Finten der Speißträger täuschen lassen und gezielt denjenigen mit der Jagdwaffe angreifen. Im Dschungel lebt so ein Veteran, den sie Raschakhan nennen und der schon ein halbes Dutzend erfahrener Großwildjäger überlebt hat.

Auf Menschen

"In Al'Anfa geschieht es hie und da, daß die Straßen von einem Augenblick auf den nächsten menschenleer und völlig ausgestorben scheinen. Plötzlich hört man das Klatschen von Schritten in Morast der Gosse, und ein Mann mit nacktem Oberkörper und einem leuchtend roten Halsband stolpert aus einer Nebengasse. Er sieht sich geht um und läuft bereits weiter. Noch bevor er aus der Sicht geraten ist, durchdringen Hufgetrappel und schrilles Gelächter die Totenstille. Aus derselben Gasse preschen aufschäumenden Pferden einige schwarz gekleidete Reiter, die schreckliche Dämonenmasken tragen. Kaum werden sie des armen Teufels gewahr, als sie ihre Rösser auch schon herumgerissen haben und auf ihn los galoppieren. Ihr Triumphgeschrei hallt blutdürstig von den Mauern wieder, in ihren Händen schimmern bössartig Sklaventod und Reitersäbel. Die Augen des erstarrten Mannes weiten sich, er hat kaum mehr die Zeit für einen jetten Schrei.

Der schlimmste Dämon Al'Anfas hat ein: neues Opfer gefunden - Lolgramoth, die Langeweile der Granden. Und wehe dem, der dieser wilden Jagd in die Quere kommt!"

(Aus dem Anhang des Notmärker Waidwerk-Kompandiums, Ausgabe der Gräfin Ulmhild von Notmark, 35 v.H.)

Allgemeine Eßgewohnheiten

Von einer Nahrungsaufnahme in der Mittagshitze versucht man, wie in fast allen Ländern südlich des Raschtulswalles, möglichst abzusehen. Das Abendmahl fällt dann entsprechend üppiger aus.

Wie in den Palästen der Silberberger ist es auch in den Tavernen und Gasthöfen der Stadt üblich, daß jeder geleerte Teller neugefüllt wird, solange man nicht die Hälfte stehenläßt und so zeigt, daß man satt ist. Im Gegensatz zu den Bräuchen der Reichen wird allerdings jeder Nachschlag ganz normal verrechnet ...

Tavernen dürfen übrigens von etlichen Volksgruppen nicht betreten werden: Bewaffnete (sofern sie keiner etablierten Söldnertruppe angehören), Mohas, Kinder, Thorwaler und Palmschneider (letztere, weil sie scharfe Hiebmesser tragen).

Rauschgifte

In Al'Anfa sind Rauschgifte eine legitime und gängige Handelsware: Jeder Apotheker, Pfeifenkrauthändler und Spezerer führt sie; die ungewöhnlicheren Stoffe, die sich durch kleinste Mengen und höchste Preise auszeichnen, werden zuweilen von Händlern und sogar jungen Granden gehandelt, die sich ein zusätzliches Einkommen verschaffen wollen.

Allerdings: In eine Taverne oder einen Laden zu gehen und protzig "Rauschkraut", "Stoff" oder "vom Feinsten" zu bestellen, ist die sicherste Methode, für seinen guten Silberschilling drei Unzen gehäkselte Palmwedel zu bekommen. Denn was der tulamidische Müßiggänger, der dekadente Garethische Adelige und der süchtige Streuner in Havena einfach als Rauschkraut bezeichnen, ist in Wirklichkeit eines von einem Dutzend Rauschgiften (und die meisten haben noch nicht einmal Krautform).

Trotzdem neigt der Fremde dazu, die Verbreitung zu überschätzen. Man darf nicht vergessen, daß selbst einfachste Krautmischungen, die nichts weiter bewirken als den Verstand für ein, zwei Stunden mit dumpfen Nebeln zu umhüllen, fast einen durchschnittlichen Wochenlohn kosten; für die billigsten echten Halluzinogene wird mindestens das Doppelte verlangt!

Dennoch ist die Macht des Rauschgiftes in der ganzen Stadt unübersehbar: Der Hafen ist voll von stoisch vor sich hinglotzenden, stupide kauenden Seeleuten, in allen Bordellen trifft man die "Stierblütigen", die sich bis jenseits der völligen Erschöpfung austoben, an jeder zweiten Straßenecke kann man benebelte Söldner liegen sehen, denen man Waffen und Stiefel gestohlen hat, und in den miesesten Gassen begegnet man den wandelnden Toten, unterernährt, ausgezehrt, zitternd von den Entzugserscheinungen, mit dem geheizten Blick und der lallenden Sprache eines Unglücklichen, der schon im Leben halb in Borons Reich weilte, ohne jemals dessen Frieden zu finden.

So schockierend die Wirkung der Rauschgifte im einzelnen ist, so gewaltig ist sie im ganzen: Wer die Rauschgiftfelder der Alanfanischen Halbinsel und die Sammeltruppe des Regenwaldes kontrolliert (früher Elem, heute Al'Anfa), verfügt über eine Ernte, die jährlich einen Wert von 1 Million Dublonen darstellt - und über eine Waffe, mit der man ganze Städte versklaven und ganze Söldnerheere bezahlen kann.

Mohacca (Wilder Tabak, Starcker Tobak)

Mohacca, der Wilde Tabak, wird bei manchen Waldmenschenstämmen in dicke Blätter gewickelt geraucht. Als Pfeifenkraut hat er bei den Bläuhäuten schnell Anhänger gefunden und sich bald über den ganzen Kontinent verbreitet.

Abkömmlinge, meist milder und leichter zu handhaben, werden zwar heute im Liebliehen Feld, in Almada, Aranien und Maraskan gezogen, und manche davon werden von Feinschmeckern deutlich höher eingeschätzt - aber keine dieser domestizierten Pflanzen hat eine mit dem Wilden Tabak (der natürlich heutzutage auch auf Plantagen wächst) vergleichbare Wirkung.

Mohacca

Form: gehäckselte Blätter

Konsumtion: Pfeife, Wasserpfeife, Kauen, Schnupfen

Dosierung & Preis: eine Handvoll (1 Unze) für 25 Dirham

Verfügbarkeit: 1 W20 Stein (400 Unzen)

Wirkung & Dauer: 2W6 Spielrunden Relaxation

Risiken: keine

Haltbarkeit: vertrocknet innerhalb von 2 Monaten

Zithabar (Rauschkraut, Schwarzer Pfeifer)

Das meistverbreitete Halluzinogen (und das, was man in Mittelaventurien gängigerweise Rauschkraut nennt) wird vor allem am Unterlauf des Schlangenflusses (Szinto), aber auch auf Plantagen Al'Anfas ganz offen angebaut. Getrocknet und zerkleinert, wird es vor allem von Tulamiden gehandelt. Die Rauschwirkung ist gering, kann aber durch begleitende akustische Reize, insbesondere die der Kabasflöte, ungemein verstärkt werden. (Siehe auch DIE WÜSTE KHOM, Seite 42.)

Form: grobkörniges Pulver, seltener gehäckselte Blätter

Konsumtion: Wasserpfeife oder Pfeife

Dosierung & Preis: eine Handvoll (1 Unze) für 3 große Oreal

Verfügbarkeit: 4W20 Unzen

Wirkung & Dauer: 1 W6 Spielrunden milde Halluzination (nur mit Musik)

Risiken: nachfolgende Kopfschmerzen

Haltbarkeit: 1 Monat

Cheriacha (Bunter Eunuch)

Das getrocknete Fleisch des Cheria-Kaktus, der in Khom. Shadif und Szintotal wächst, ist das traditionelle Rauschgift der Novadis (siehe auch DIE WÜSTE KHOM, Seite 56), wird aber auch in Al'Anfa konsumiert. Ein weitverbreitetes Gerücht besagt, daß Cheriacha sich langfristig auf die Libido auswirkt (weswegen im Land der Harems so viele Männer ein Leben ohne Weib ertragen können).

Form: graue, verschrumpelte Bröckchen

Konsumtion: in der Wasserpfeife mit oder ohne Pfeifenkraut

Dosierung & Preis: eine Handvoll (1 Unze) für 3 große Oreal

Verfügbarkeit: 3W6 Unzen

Wirkung & Dauer: 3W6 Spielrunden leichte Lethargie, davon 1 SR mit milder Halluzination

Risiken: bei Gewöhnung Neigung zu Fatalismus

Haltbarkeit: wird nach 1 Jahr unbrennbar, kann aber wieder leicht angeröstet werden

Boronwein (Elfenbeintraum)

Anmerkungen: Die Vragieswurzel, die vor allem im Regengebirge wächst, kann auf Plantagen gezogen werden, häufig gemeinsam mit der Kandiswurzel, wobei allerdings von zwanzig Pflanzen nur eine durchkommt. Der Saft wird lange gekocht und eingedickt. Dieses Destillat wird auch als Zutat für Schlafgift verwendet! (Siehe auch DAS HANDBUCH FÜR DEN REISENDEN, Seite 38.)

Form: milchiger, nach Lakritze riechender Saft

Konsumtion: getrunken oder mit Mohacca gekaut

Dosierung & Preis: 3 Löffel (1 Unze) = 2 Dublonen

Verfügbarkeit: 2W20 Unzen

Wirkung & Dauer: 2W6 Stunden Lethargie in euphorischer Stimmung

Risiken: Beim unsachgemäßen Brauen bleiben zuweilen tödliche Gifreste zurück. Boronwein ist vor 10 Jahren in Havena als TÖDLICHER WEIN berüchtigt geworden ...

Haltbarkeit: versauert nach 2 Wochen, verdirbt nach 4 Wochen

Kamaluqs Tatze (Samthauch, Scharlachkatze)

Anmerkungen: Der Pollen aus zwei Blüten der Orchidee Schleichender Tod, konzentriert eingeatmet, erzeugt rauschhafte Träume, der aus fünf kann bereits tödlich sein. Sowohl wegen dieser Gefährlichkeit als auch wegen der Seltenheit können die Pollen beinahe nur von den Tieflandmohas ungefährdet gesammelt werden; selbst sie finden üblicherweise maximal 100 Blüten, also 50 Dosen. Samthauch wird auch für Liebestrunke verwendet. (Siehe auch DAS HANDBUCH FÜR DEN REISENDEN, Seite 37, und ENZYKLOPAEDIA AVENTURICA, Seite 37.)

Form: duftender Blütenstaub

Konsumtion: Inhalation

Dosierung & Preis: 2 Skrupel (2g) = 2 Dublonen

Verfügbarkeit: 5W20 Skrupel

Wirkung & Dauer: 1 W6 Stunden ekstatisches Delirium (reinste Levthans-Orgien), danach 3W6 Stunden schwerer Kater (gute Eigenschaften -2, schlechte +2)

Risiken: in Überdosis ein bekanntes Atemgift (5. Stufe) - bereits 5 Skrupel sind lebensgefährlich (1 W Stunden lang 2W).

Haltbarkeit: 2 Monate

Ilmenblatt (Alphana)

Anmerkungen: Das lokale Rauschmittel, von den Einheimischen Alphana, von den Waldmenschen Batonga ("süßer Rausch") genannt, hat kaum 100 Meilen Handelsdistanz von der Westküste und Altoum, wo es zuweilen sogar in kleinen Gärten in der Wildnis gezogen wird. Die siebenfingrigen Ilmenblattstauden sind zudem zweimal jährlich abzuernten. So ist Alphana zur Nationaldroge der Stadt geworden. (Siehe auch DAS HANDBUCH FÜR DEN REISENDEN, Seite 34)

Form: gehäckselt, getrocknetes Kraut/klebrige Harzkrümel

Konsumtion: mit Pfeifenkraut geraucht oder auf heißen Steinen oder Pfannen geröstet; bevorzugt in abgedichteten Zelten

Dosierung & Preis: 2 Pfeifen voll / kleine Handvoll (1 Unze) = 3 Dublonen

Verfügbarkeit: 2W20 Unzen

Wirkung & Dauer: 4W6 Stunden extrem beruhigend, leicht euphorisierend

Risiken: nachweisbar keine

Haltbarkeit: fast unbegrenzt

Marbos Odem

Anmerkungen: Der Blütenstaub des Weißen Lotos ist wie der aller Lotossorten eigentlich ein benebelndes Atemgift, allerdings am harmlosesten verfügbar. Außer Schamanen, Hexen und ähnlichen naturverbundenen Experten gibt es kaum jemanden, der gelernt hat, ihn abzustauben, ohne selbst die Hälfte einzuatmen. Daher muß man ihn bei den besten Händlern der Stadt vorbestellen und monatelang warten. (Siehe auch DAS HANDBUCH FÜR DEN REISENDEN, Seite 35.)

Form: duftender Blütenstaub

Konsumtion: Inhalation

Dosierung & Preis: 1 Skrupel (1g) = 5 Dublonen

Verfügbarkeit: 1W6 Skrupel

Wirkung & Dauer: 2W20 Spielrunden starke Halluzinationen

Risiken: stark suchtbildend (1-5 auf W20); die Sucht ist eine Krankheit (8. Stufe), deren Entzugerscheinungen zu starker Apathie führen (alle guten Eigenschaften minus 1W6).

Haltbarkeit: 20 Tage

Regenbogenstaub (Brücke nach Alveran)

Anmerkungen: Regenbogenstaub ist die Septessenz aus einem halben Dutzend der wichtigsten Rauschgifte. Alchimisten nennen sie Traumpulver (siehe ENZYKLOPAEDIA AVENTURICA, Seite 34). Wie alle derartigen Tinkturen kann sie in ihrer Wirkung stark variabel sein: Etwa die Hälfte ist lebensgefährlich verdorben, etwa ein Viertel hat durchschlagende Wirkung - die besten Destillate können den Geist buchstäblich "nach Alveran blasen". Da aber bei jeder Herstellung fünf Dosen anfallen (üblicherweise sind auch nur diese 5 Skrupel verfügbar), kann man - nach einer Probeportion - die restlichen vier gut beurteilen. Vorsicht also, wenn ein Unbekannter Regenbogenstaub fast kostenlos anbietet!

Form: magisch schillerndes Pulver

Konsumtion: in Wasser oder Wein getrunken

Dosierung & Preis: 1 Skrupel (1g) = 5 bis 100 Dublonen

Verfügbarkeit: 5 Skrupel

Wirkung & Dauer: 2W6 Stunden vollständige Entrückung (überirdisch farbige Träume)

Risiken: in reinster Form stark suchtbildend (1-5 auf W20); die Sucht ist eine Krankheit (12. Stufe), deren Entzugerscheinungen (W6+1 SP / Tag) in ein bis zwei Wochen zum Tod führen!

Haltbarkeit: permanent

Bauen und Wohnen

Einrichtung

Die typisch alananische Bauweise zeigt die weißen Häuser mit den bunten Fensterläden, dem südländischen Innenhof mit Garten sowie die armseligen Hütten aus Palmwedeln, Brabaker Rohr und Palmbastmatten, beide angepaßt an die dreidimensionale Struktur der Terrassenstadt sowie an die hohe Luftfeuchtigkeit.

Kalk zum Tünchen stammt nur selten aus den mittel-aventurischen Kalkgebirgen, selbst wenn es sich um

gemahlenen Korallenkalk von den Waldinseln handelt, gehört er zu den kostspieligeren Baumaterialien.

Die während der warmen Nächte unbedeckten Fensteröffnungen können allenfalls in jedem zehnten Haus mit seidenen Vorhängen abgedeckt werden, die das Ungeziefer draußenhalten. Typisch für diese feineren Häuser sind der alananische Duft aus Räucherwerk und Parfüm, Mobiliar unter verschwenderischer Verwendung der örtlichen Edelhölzer sowie kunstvolle Öllampen mit Verzierungen aus Seide und Papier, die sich durch den warmen Aufwind drehen.

Der ärmere Fana hingegen kommt nicht umhin, als Raumteiler Rahmen aus Brabaker Rohr, mit lehmbeschmierten Strohsäcken bespannt, aufzustellen, und auch die wenigen Möbel werden aus Brabaker Rohr und Palmbastmatten errichtet. Häufig lebt man sogar mit den Schweinen und Hühnern zusammen. Beleuchtung, notfalls mit Pechpfannen oder ranzigem Öl, ist, wie beschrieben, allgemein verbreitet.

Alananische Betten bestehen meist aus einem edelhölzernen oder aus Rohr gefertigten Bettgestell mit Gurten, auf denen eine Matratze aus Schilf, seltener aus Kokosfasern liegt. Die Bettpfosten stehen, wie auch im Land der Ersten Sonne üblich, in kleinen Tonschälchen mit Wasser oder sogar Dattelwein, die verhindern sollen, daß Skorpione an den Pfosten hochklettern.

Ungeziefer

Unverzichtbares Element des Wohnens im Süden ist das blutsaugerische Ungeziefer: die an der Zimmerdecke lauenden Mücken, Moskitos und Stechfliegen, aber auch Stechlibellen und sogar Vampirtledermäuse. Dazu Fliegen, die ihre Eier in Nasen nichtahnender Vierbeiner (und Zweibeiner) legen, und Dutzende ähnlicher Erfindungen, auf die wohl nur Tsa stolz sein kann.

Entsprechend zahlreich sind die Gegenmittel, die hier in absteigenden Kosten und Nutzen aufgelistet seien. Moskitonetze aus feiner Seide umgeben auf dem Silberberg jedes Bett, in der Stadt des Schweigens zumindest die Schlafsäle. Die Sansaro-Sieder ernten den Tang des Selemgrundes und erzeugen daraus eine desinfizierende Salbe. Duftlampen mit Zedemöl, Perainäpfelblüten und Sansaro-Sud vertreiben die meisten Insekten. Der bekannte alananische Fliegenleim ist nichts anderes als Orazal-Lianen, die solange in warmes Wasser gelegt werden, bis ihr klebriger Saft austritt, und dann an die Decke gehängt werden. Die Bettpfosten stehen wie erwähnt im Wasserschälchen. Hilfreich sind auch die Geckos, kleine Echsen, die an der Zimmerdecke entlanglaufen können und sich von Insekten ernähren und die deswegen gern gesehen sind. Sonst hilft, ausgerechnet in Al'Anfa, wo man eher dem Rauschkraut huldigt, gegen die Blutsauger nur ein solider Rausch - Alkohol im Blut vertragen sie nicht!

Die Währung

"Die beste Methode, Geld zu machen, ist Geld zu machen." (Alte Falschmünzerweisheit)

Seit der Lossagung prägt Al'Anfa seine eigene verwirrende Währung. Während Brabaker Dukaten regelmäßig gewogen werden müssen, um ihren tatsächlichen Feingehalt zu bestimmen, und man die obskuren Münzen Charypsos und HötAlems häufig mit dem Prütkeil spaltet, um (wertlosere) Bleikerne zu entdecken, kann man sich auf alananisches Geld verlassen.

Das Edelmetall, vor allem das Silber, kommt aus dem Regengebirge, Gold zudem von den Waldinseln, Kupfer von Altoum. Die Münzen werden im alten vizeköniglichen Hochofen im Stadtteil Silberne Essen geschlagen, d.h. auf den Prägeblock gelegt, auf den dann der Prägehammer herniederfährt.

Die berühmteste Münze Al'Anfas ist die Dublone, was im bosparanisierenden Brabaci einfach "die Doppelte" bedeutet, eine schwere Münze aus gutem Gold, die soviel wie zwei kaiserliche Dukaten wiegt und auch deren Wert hat.

Als nächstkleinere Einheit kennen wir den Großen Oreal, der auch als Schilling bezeichnet wird. Er wiegt fünf Skrupel und ist entweder aus Rotgold, einem Gold-Kupfer-Gemisch, oder aus reinem Silber. Ehedem zwei unterschiedlich gewertete Münzen, entspricht die Legierung heute in beiden Fällen dem Wert 1 Silbertalers.

Der sogenannte Kleine Oreal mißt an Größe und Wert genau die Hälfte seines großen Bruders; heute aber ist er nur noch selten zu finden.

Die kleinste Münze Al'Anfas aber ist der kupferne Dirham, der drei Skrupel wiegt und den Wert des kaiserlichen Kreuzers hat, weshalb ihn Fremde auch oft so nennen.

Alananische Händler und Gastwirte nehmen ausschließlich das eigene Geld an, ganz selten erlauben sie Geldwechsel zu absurden Kursen.

Wie in den meisten reichen Staaten Aventuriens - eigentlich nur mit Ausnahme des Lieblichen Feldes - werden Geld und Gold gehortet, um für schlechte Zeiten gewappnet zu sein. Dieses Kapital, das dem Wirtschaftskreislauf entzogen wird, führt zu Geldknappheit und Warenüberschuß, zu Deflation, ständiger Wertsteigerung des Geldes und zu geringer Investitionsfreudigkeit.

Sprache

Der speziell ausgeprägte alananische Dialekt des Brabaci wird schnell, fast hektisch gesprochen, deutlich an das Geschnatter der Waldmenschen erinnernd. Die etwas gesetztere Sprache der Granden, Geweihten und Gebildeten wirkt wiederum auf Fremde eher unangenehm: schneidend aufdringlich, mit einem ständigen arroganten, ja fast aggressiven Unterton. Die Verwendung der mohischen Sprache ist im ganzen Stadtgebiet verboten - aus Sicherheitsgründen, um Verschwörungen zu vermeiden. Dennoch beherrscht ein

großer Teil der Bevölkerung ein verballhorntes Vokabular des Mohischen, und beileibe nicht nur Sklaven und Freigelassene - immerhin sind viele Alananer von Sklaven aufgezogen worden.

Die monatlich erscheinende Zeitung "Der Tempelrufer" ist, obwohl offizielles Organ der Stadt des Schweigens, dem alananischen Geschmack entsprechend pikant, frivol und arrogant gehalten, während die "Neue Brabaker Bilderpostille", die im verfeindeten Stadtstaat gedruckt wird und verboten ist, ungewöhnlich naiv, aber auch aufrührerisch frech ist. Die wichtigsten Nachrichten werden aber durch zwei professionelle Unternehmer mit insgesamt acht Trommlern und Ausrufnern verbreitet.

Geschrieben wird (mit Chorphoper Tinte) fast nur auf schlechtem Pergament, das aus örtlichem Leder gefertigt wird. Mittelländisches Büttenpapier und tulamidischer Papyrus sind gleichermaßen kostspielig. Allerdings sind Schriftunterricht und der Beruf des Schreibers verboten! Die Granden haben kein Interesse daran, daß die Fanas oder gar die Sklaven Bücher über andere Länder lesen (abgesehen von ihren eigenen Schreibern natürlich). Gerade deswegen ist die "Neue Brabaker Bilderpostille" extrem beliebt, und jedes Exemplar, das in die Stadt geschmuggelt wird, geht durch Dutzende von Händen.

Unter den Eigennamen sind jene typisch mit einem hervorgehobenen, fast gekeuchten H. wie K'Hestofer, G'Hliatan, Vald'Han oder G'Huizan. Daß hierbei eine Verwandtschaft zum Ehrfurchtschauch des Echsichen (z.B. H'Rabaal) besteht, erscheint naheliegend, aber doch wenig plausibel. Charakteristisch sind auch ausgesucht lyrische Namen, bei deren Träger man sicher sein kann, daß seine Familie erst einige Generationen in Al'Anfa lebt und daß sein Vorfahr einen guten Grund hatte, seinen alten Namen abzulegen (Verbrecher, Deserteure, entflohene Leibeigene): Drucker Gutmund, Historienmaler Immenstatt, Spezerer Oldenport, Schönmaeher Klippstein und Waffenschmied Tannspitz haben alle nicht so nobel angefangen, wie sie sich heute darstellen. Manche alten Grandenfamilien haben aus ähnlichen Überlegungen auf das alte Bosparano zurückgegriffen: Den Florios sieht man schon an der Hautfarbe an, daß sie eher von den Waldinseln stammen, und die Bonareth haben auch nicht immer so hübsch geheißen. Ähnliche Hochstapelei liegt vielen Namen tulamidischer Herkunft zugrunde, deren mit Al- beginnenden Namen die Eigentümer stets mit beeindruckenden Attributen belegen.

Vokabular

Silberberger: Angehöriger der Oberschicht

Sich versilbern lassen: einen Granden heiraten

Jemanden versilbern: einen Granden töten

Fana: Armer, Kleinbürger, Pöbel

fanatisch: verbohrt, ohne Überlegenheit, Gelassenheit

Bonze: Sklave, der Karriere gemacht hat

Wudu: Waldmensch, Sklave (abwertend)

Buhlschaft: Konkubin(e), Geliebte(r), Mätresse

Gubernator: bezahlter Organisator von Arenaspielen, aber auch: Verwaltungs-Offizier

Totenmanns Kiste: volkstümlich: Sänfte (v.a. der Boronis)

Fratze: Maske, Maskierter (Fest der Freuden)

Bluthund: professioneller Sklaven(-wieder-)fänger
Wassermatz: Stunde
Pipapo: sinnloses (Waldmenschen-)Geschwätz

Wissenschaft

Die Städte des Südens haben Aventurien zu einigen seiner bedeutendsten wissenschaftlichen Leistungen verholfen. Nicht nur brachten die unterworfenen Waldmenschen ihren Herren die Kenntnis vieler Rausch- und Heilkräuter und anderer Dinge bis hin zum Hurrutzat. Merkwürdigerweise gedeiht die freie Wissenschaft gerade im Süden, wo andere kulturelle Werte wie Gesetz und Sitten eher im argen liegen. Aber gerade die Gesetzlosigkeit erlaubt die Freidenkerei. Denn in den mächtigen Reichen des Kaisers und des Horas ist der Begriff der Freiheit der Lehre unbekannt. Nicht nur, daß Forscher von der Großzügigkeit des Adels oder der Unterstützung einer Schule abhängig sind. Spätestens, wenn sich die revolutionären Thesen eines Forschers unterjungen Adeligen und Bürgern zu verbreiten beginnen, rufen dessen Eltern nach Gildengerichtsbarkeit, Hesindes Drachenorden oder sofort nach der Inquisition. Ob Widerruf und Verbannung oder Flucht, wenn der Gelehrte überhaupt mit heiler Haut entkommt, führt ihn sein Weg entweder nach Lowangen, Notmark oder Thorwal oder - viel häufiger - nach Brabak oder Al'Anfa. Hier kann er nicht nur fast ungehindert jede noch so obskure Lehre verkünden, er kann seine Forschungen auch mit Diensten finanzieren, die andernorts gegen Gesetz oder Sitten verstießen. Wie heißt es so schön: "Gerade im Sumpf gedeihen die schönsten Blüten."

Andererseits zeichnet sich - wie erwähnt - gerade Al'Anfa durch besonderen Mangel an Volksbildung aus. Wie in den meisten Ländern außerhalb des Lieblichen Feldes kann nur jeder Zehnte lesen, aber hierzulande ist das Absicht.

Die Universität (41)

Das Zentrum der alananischen Hochkultur ist die "Großalananische Universitätsschule der Stadt des Raben, Halle der Erleuchtung, gestiftet von seiner halbgöttlichen Weisheit Nandus".

Organisation

Die Universität ist eine regelrechte Hochburg des Wissens: sie hat etwa 400 Studenten, die von 54 Professoren unterrichtet werden. Jede der neun Fakultäten untersteht einem Dekanus, die gesamte Universität einem Rektor - derzeit Seine Spektabilität Salix Kugres, der seinen Palast am Silberberg nur verläßt, um amtszuhandeln, wenn man ihn dafür bezahlt, und für die Unterschrift unter den neuen Lehrplan der Philosophischen Fakultät.

Abgesehen von der kleinen Privatschule der "Hohen Wissenschaften" in Methumis ist die Halle der Erleuchtung die einzige Universalschule des Kontinentes: Grundsätzlich kann hier jede Lehre verkündet werden. Jeder kann sich hier für ungefähr 100 Dublonen einen Lehrstuhl und damit eine Professorenrolle kaufen, den Lehrstuhl in den Säulengängen aufstellen und zu unterrichten beginnen.

Die Gebühren für die Schüler betragen dementsprechend 10 Oreal pro Kopf und Vorlesung, die etwa wöchentlich stattfindet und bis zu zwei Tagen dauert. Mancher Karrierist unterrichtet natürlich nur wegen dieses Einkommens, das man mit etwas Werbung und Anpassung an den Geschmack der Studenten beträchtlich steigern kann. Aber natürlich ist auch schon vorgekommen, daß ein Professor den jungen Granden nur unterhaltsame Belanglosigkeiten beibrachte und ihn dann ein verärgerter Vater durch einen bezahlten Protagonisten "Bescheid stoßen" ließ.

Dem Konzept der Universalschule folgend unterrichten hier Personen, die echte Koryphäen sind, solche, die laut Codex Albyricus von einer Akademie verurteilt und ausgestoßen wurden, und solche, die einfach unfähig sind.

Lehrmeister Salpikon Savcrtin von Mirham hat etwa einen Lehrstuhl über die Theorie der echsischen Magie, den er einmal im Mond für jeweils etwa eine Woche wahrnimmt, und auch die berühmte Illusionistin Methessa ya Comari hat im Hesindejahr 1017/1018 n.BF. eine einjährige Gastvorlesung gehalten.

Bibliothek (Zentrum)

Bedeutendste Errungenschaften:

Hier liegen Tausende alte Schriftrollen aus Papyrus (der abgerollten Hülle maraskanischen Zuckerrohrs). tulamidische Texte, mit Tusche auf Reispapier, die über die Erstürmung H'Rabaals, Gulagals und Nabuleths hinausreichen, und "modernere" Pergamente. Die Bibliothekare haben das erklärte Ziel, eine Sammlung zu schaffen, in der von jedem wichtigen Dokument Aventuriens eine Abschrift liegt - ebenbürtig der Kusliker Bibliothek, die bei der Zerstörung des Bosparanischen Reiches niedergebrannt wurde. Die Gesandten der Universität sind im Hesindetempel zu Kuslik, in der Academia der Hohen Magie in Punin und in der Schreiberschule von Zorgan berüchtigt für ihre Bemühungen, mit Dublonen, Überheblichkeit und bestechenden Tauschangeboten an einzigartige Schriftstücke zu gelangen.

Juridische Fakultät (Einzelhaus, Nordosten)

Dekanus: Dindymus Tiljak

Bedeutendste Errungenschaften:

Die "Ius Meridiana" (siehe Recht und Ordnung).

Alchimie und Medizin (Komplex, Osten)

Bedeutendste Errungenschaften:

Wichtigste Funktion ist die Massenproduktion von Mengbiller Feuer. Dieses höllische Gemisch aus Steinöl, Altoumschwefel, Selemitischem Pech und einem halben Dutzend andere Substanzen (schon 700 n.BF. in "Macht der Elemente" beschrieben) brennt, einmal entzündet, auch auf Wasser. Es ist durchsichtig, wird bei Schütteln blutrot und entwickelt starken Dunst. Andere Bezeichnungen sind Hylailier Feuer oder auch Salamanderfeuer.

Auch die "Massenproduktion" von Angstgift ist möglich: Haizähne, Gruftstaub und Höllenkraut sind hierzulande kaum Exotika.

Keine andere Stadt hat soviel leidvolle Erfahrung mit Mishkaras Pestilenzen gemacht: Vier große Seuchen und

ein Dutzend kleinerer haben Al'Anfa wiederholt entvölkert. Die Fakultät hat aber einen guten Ruf: Die Mohas gelten als die besten Heiler Aventuriens, Al'Anfas Ärzte als die besten ihres Faches. Das schließt allerdings noch immer Methoden ein wie Termitenjauche, die angeblich gegen den Brabaker Schweiß hilft, Holzkohle gegen die Unauer Jagd, und Papayas, die die Verdauung nach Völlereien fördern.

Naturkundliche Fakultät (Einzelhaus, Süden)

Südaventurien bietet dem Naturforscher selbstverständlich eine Fülle an Fragen und Antworten. Botaniker Drufo Szmail und die anderen Professores betrachten Vorlesungen eigentlich als Zeitverschwendung und versuchen zu forschen, wann immer es geht.

Bedeutendste Errungenschaften:

Der Schädel des Unau-Wurmes - ein Beutestück aus dem Schatz des Kalifen von Mherwed. Nur noch der Tuzakwurm soll größer gewesen sein. (Von den beiden Ungeheuern, die der menschlichen Expansion im zweiten nachbosparanischen Jahrhundert entgegenstanden, ist beinahe nichts erhalten, nachdem die jeweiligen Truppen sowie Hundertschaften von tulamidischen Talismanmachern darüber hergefallen sind.) Ein drei Schritt langer Oberschenkelknochen eines eindeutig menschenähnlichen Wesens. Die Anatomin Etta Turion berechnet die Größe des Riesen auf 11 Schritt!

Die Entdeckung von Borons Silberkelch, einer hüftgroßen fleischfressenden Pflanze, die nur in einem Tal südwestlich von Mirham vorkommt, sowie die Taxonomie der wichtigsten Orchideen.

Fakultät der Al'Gebra (Komplex, Südwesten)

Dekanus: Dragan Wilmaan, Dekan-Mechanicus der Al'Gebra 3 Professores:

Hilgert Pythegor, Mathematiker (wohnt auch vor den Mauern) Perjin Nauton, Mechanicus

Protasius von Havena, Meehanicus (ein alter Konkurrent Leonardos. nach Verurteilung entflohen - siehe TÖDLICHER WEIN)

Bedeutendste Errungenschaften:

Die Wiederentdeckung des "Bosparanischen Wurzelziehens" vor über 100 Jahren begründete den Ruf der Fakultät, der sie in eine Reihe mit den Tulamiden, den Kusliker Hesindengeweihten (Winkelmaßtafeln) und dem Festumer Hesindendorf (Zinseinstafeln) stellte.

Die Konstruktion der Alanfanischen Wasseruhr für den Boronrufer hat diesem erlaubt, der Konkurrenz, dem Praios-Gong, den Rang abzulaufen. Der Hesindegeweihte Taron Hellinger konstruierte den wasserbetriebenen Aufzug. Der ursprünglich selemitische Geometer und Architekt Odo Halim entwarf die Pläne für den neuen Koloß von Al'Anfa und die Residenz der Familie Honak, ehe er vor etwa zwanzig Jahren nach Schloß Zizirie verschleppt wurde (siehe VERSCHOLLEN IN AL'ANFA).

Die "Boronstrommel", das experimentelle Salvengeschütz an der Hafeneinfahrt, hat bei der Erprobung drei Thalukken, mit gefangenen Piraten und Sklaven besetzt, mit jeweils einer Salve in Brand geschossen.

Seefahrts-Fakultät (Einzelhaus, Süden)

Dekanus: Antherin Kugracs, Dekan-Admiral der Seefahrtsfakultät

Die Fakultät wird zuweilen mit den Seefahrtsschulen von Kuslik und Khunchom genannt, kann sich jedoch mit diesen nicht messen. Die Seejunker werden vor allem in Sternkunde, Kartenzeichnen, Messen und Rechnen unterrichtet und können hier Offizierspatent, Navigatorprüfung und Kapitänspatent erwerben.

Kriegs-Fakultät (Norden)

Dekanus: Dalamides Karinor, Dekan-Marschall der Kriegsfakultät

Das Äquivalent einer mittelländischen Kriegerakademie sitzt in Al'Anfa irgendwie zwischen allen Stühlen: Söldner besuchen keine Akademien, die Ordensritter haben ihre eigenen Kasernenhöfe, für Krieger hat man kaum Bedarf, und junge Adelige, die die Waffenkunst lernen müssen, gibt es kaum. Daher werden hier nur einige junge Granden und Grandessas auf zukünftige Kämpfe auf den Galeeren ihrer Häuser vorbereitet. Unterrichtet wird hierbei protzig nach "Die edle Kunst des Fechtens", dessen Erstabschrift alanfanische Agenten vor vierzig Jahren aus den Rondrahallen von Arivor raubten - und das obwohl man hiezulande meist nur ein Entermesser führt.

Magische Fakultät (Kniegebäude, Osten)

Dekanus: Dirion von Zornbrecht-Lomarion, Spektabilität der Magischen Fakultät und bereits auch Convocatus im Gildenrat der Bruderschaft der Wissenden - eine Ernennung, bei der durchaus der Einfluß des Gildensprechers Salpikon Savartin aus dem befreundeten Mirham und eine beträchtliche Summe für einige schwarze Akademien mitspielten.

Die magische Fakultät existiert zwar schon seit der Gründung anlässlich des Brandes des Schlundes, wurde jedoch erst auf dem letzten Allaventurischen Konvent der Magie (allsiebenjährlich - siehe MYSTERIA ARCANA, Seite 16) als Akademie anerkannt - pikanterweise gleichzeitig mit der neuen Akademie des Kalifates von Mherwed - und in die schwarze Gilde aufgenommen.

Hier liegt die These (Meisterformel) einiger weniger bekannter Zauber wie ECLIPTIFACTUS DUNKLE MACHT und FORTIFEX INVISIBIL. Welehe Bedeutung Akademie und Admiralität dem FORTIFEX, dem idealen Leibwächter- und Seekriegszauber, zumessen, mag man daran erkennen, daß es einen eigenen Professor für die Lehre dieses Zaubers gibt. Unter den 15 Magi oder Professores sind so bekannte Experten wie Salpikon Savartin von Mirham, der Magier Ragodan, der die Seherin Salamandra Frynn entdeckte, und der Astronom Brin Tycho. Sagrella Tipasa ist die Professorin für Borbaradianologie, die hier tatsächlich nur aus wissenschaftlichem Interesse studiert wird.

Staatsminister Irschan Perval hat einen Lehrstuhl für seine Spezial-Zauber und nimmt auch Privatschüler an, von denen er nur pro forma eine geringe Bezahlung in Oreal annimmt und ansonsten recht großzügig über ihre allesamt auffallend hübschen und wohlgeformten Körper verfügt.

Der prominenteste Wissenschaftler dürfte aber Gaius C.

E. Galotta sein, der ehemalige Hofmagus Kaiser Hals, verantwortlich für den Zug der 1000 Oger, der sich seither im Süden versteckt. Nachdem ein alchemistisches Experiment mißlang, die Brabaker Marschen durch elementare Umwandlung des Sumpfwassers trockenulegen, wurde Galotta von dem zahlungsunwilligen König Mizirion des Landes verwiesen. (Der SALAMANDER im AVENTURISCHEN BOTEN 54 berichtete.) Galotta, stets im leichten Gewand mit Spitzhut und Widderhornhut für Manipulationen des Geistes gekleidet, sinnt noch immer auf Rache, vor allem gegen die Zauberin Naherna.

Typischer Absolvent ist der alananische Leibmagier, eine Mischung aus Leibwächter, Arzt und Spion. wie sie jeder Grande und selbst viele Boronis in ihrer Umgebung haben - sofern sie nach einem Demonstrationszaubern den Genuß vergifteter Nahrung überlebt haben! Großes Vorbild ist der vizekönigliche Hofmagier Al'Gorton, der 763 n.BF. den Vizekönig vor einem Giftanschlag rettete und dafür seine eigene Akademie in Mirham erhielt. Leibmagier tragen die charakteristischen Kampfmagie-Stiefel aus rotem Iryanleder und dazu silberbestickte leichte Gewänder in Blau, Rot oder Grün mit dem Kegelhut oder der Widderkappe - alles in allem eine typisch alananische Garderobe. Alananische Ärzte und Leibmagier erhalten nach tulamidischem Vorbild nur solange Bezahlung wie der Patient gesund ist.

(Die spieltechnischen Werte der Akademie finden Sie in DIE MAGIE DES SCHWARZEN AUGES, Seite 109.)

Kunsth Handwerk

Al'Anfas Produktion konzentriert sich vor allem auf Kunsth Handwerk, während einfache Handwerker, die sich nicht in Gilden organisieren dürfen, kaum gegen den Import bestehen können. Wegen des langen Mangels an einer seriösen magischen Ausbildung gibt es zahlreiche Magie-Dilettanten, die als Künstler und Handwerker arbeiten (als Richtwert: Statistisch müßte es in Al'Anfa 5(K) Magiebegabte geben).

Die Seide

Ursprung

Seit den Zeiten des Diamanten Sultanats ist der größte Schatz Al'Anfas die Seide: Was in Menghilla auf den Markt kommt und in Mittelaenturien als Brabaker Seide geschätzt wird, wurde ursprünglich in Al'Anfa hergestellt, das das Geheimnis der abgehaspelten Beutekokons der Seidenspinne und der Zucht der empfindlichen Tiere eifersüchtig und brutal hütet.

An und für sich attackieren die handtellergroßen Seidenspinnen nur Tiere bis zur Größe eines Frosches, um sie einzuhüllen und später zu fressen. Es sind aber auch Fälle bekannt geworden von kranken Haustieren und sogar Menschen - meist berauscht oder vom Brabaker Schweiß niedergestreckt -, die binnen einiger Stunden von Dutzenden Seidenspinnen eingehüllt wurden. Vielen Waldmenschen sind die Seidenspinnen

heilig; es heißt, daß jede den Lebensfaden eines Menschen spinnt. Deswegen sind es auch in erster Linie mohische Sklaven, die die filigrane Arbeit des Abhaspeln übernehmen, ebenso wie die Pflege der empfindlichen Tiere und ihr Schutz vor den schwarzen Schlupfwespen, die die Spinnen gerne befallen.

Wegen der wirtschaftlichen Bedeutung des Monopols. ja sogar der politischen, wo doch alle gekrönten Häupter Aenturiens in Seide einhergehen, haben die Alanfaner zahlreiche Sicherheitsmaßnahmen getroffen. Seit Jahrhunderten werden Lügen über den Ursprung verbreitet, es wird derart fabuliert von Elfenhaar, Einhornschweif, Dschinnen der Luft und den Fäden der gefrorenen Zeit, daß selbst im Hesindetempel zu Kuslik kaum jemand realistische Vorstellungen hat.

Schon seit den Zeiten der Tulamiden (die ja große Meister der A1'Gebra sind) werden die Seidenspinnen jährlich mit Scharlachwurzelsbrühe nummeriert; ein Märchen besagt, daß die Zahl 100.000 eigens für diesen Zweck erfunden werden mußte.

Sollte beim täglichen (!) Zählen der Spinnen eine fehlen, werden die Trommeln gerührt. Aufseher, Söldner und Gardien schwärmen aus, angeblich soll sich ein eigens bestellter Jünger des Schlafes zu einem Weistraum zurückziehen, und sollte all das nichts fruchten, greift die Hand Borons, die gefürchteten alananischen Assassinen, ein - und der Hand Borons ist wohl noch kein Sterblicher entkommen. 916 n.BF. (während der kaiserlosen Zeit) ließ die Schwarze Armada sogar eine Perricumer Karacke aufbringen und versenken, die angeblich gestohlene Seidenspinnen an Bord hatte.

Für gefangene Diebe ist - ebenfalls seit dem Diamanten Sultanat - die Todesart des Häutens gesetzlich vorgeschrieben.

Verarbeitung

Seide ist der einzige Stoff, der auch in der heißesten Praiosschwüle nicht schweißnaß auf der Haut klebt und der dennoch auch gegen plötzliche Wolkenbrüche schützt. Die Zunft umfaßt die Seidenweberei, -färberei, -malerei, -schneiderei und -stickerei. Gefärbt wird vor allem mit Scharlachwurzeln von Altoum. Hesindigo, der Königin der Farben, und - in Al'Anfa natürlich unvermeidbar - einer Mischung aus Ruß und Chorhoper Tinte. Zur Verarbeitung gehört auch das Aufspannen von Sonnenschirmen und Baldachinen. Ebenfalls alananische Spezialität sind die Silber und schwarz bestickten Seidenroben der Verwandlungsmagier Aenturiens.

Die Seidenballen werden nach ganz Aenturien verkauft, aber auch in Menghilla, im Tulamidenland und vor allem in Liebliehen Feld weiterverarbeitet zu Taft (wie Leinenstoff gewoben) und Brokat (mit Gold- und Silberfäden durchwirkt). In Al'Anfa selbst hat die Brokatweberei Hesindiane Gill den besten Ruf.

Interessanterweise wird die schwarze Seide nicht nur für die Roben der Hüter der Nacht des Alanfaner Kultes verwendet. Auch die der Hochgeweihten Punins kleiden sich in Seide, die sie meist im Liebliehen Feld einkaufen - trotz wiederkehrender Proteste der Lieferanten aus Al'Anfa und Menghilla.

Handel

Die Perle des Südens ist nicht gerade ein einfacher Markt, um als Ausländer Geschäfte zu machen. Die Alanfaner sind so reich und bezahlen so gut, daß sie es sich leisten, Importe mit zahlreichen Beschränkungen zu belegen, die jede andere Stadt zur Bannmeile werden ließen.

Ortsfremde Kaufleute dürfen ihre Ladung nicht selbst auf den Markt bringen, sondern müssen sie - üblicherweise in der Börse am Hafen - an alanfanische Großhändler verkaufen (von so einer Regelung lebt ja auch Brabak). Ja, es gibt für den ortsfremden Kaufmann überhaupt keine gesicherten Märkte, Messen oder Warenschauen wie in Grangor, Lowangen oder Festum; die berühmte Warenschau im Boronmond ist eine alanfanische Veranstaltung für alanfanische Produkte: kaufen ja, verkaufen nein! Sogar die Kontors der wenigen Magnaten, die hier Fuß fassen konnten - Stoorrebrandt (Festum), Gerbelstein (Mengbilla) und Dhachmani (Khunchom) - gehören nicht ansatzweise zu deren bedeutendsten Niederlassungen.

Die extremste Einschränkung ist aber der Importzoll: Da Al'Anfa Güter für Gebrauch und Luxus jeder Art selber herstellt, werden alle Einfuhren mit Ausnahme von Getreide - davon kann eine Großstadt nie genug haben - sowie von Schiffsbauholz und Metallen - die militärisch überlebenswichtig sind - mit wuchernden 25 Prozent belegt. Als Einfuhren gelten alle Güter, die über den Eigengebrauch hinausgehen:

- zusätzliche Kleidungsstücke, Schuhe, Kopfbedeckungen, z.B. bei "Reichen" (Adeligen) erst ab dem achten Stück der gleichen Art, bei "Gepflegten" (Krieger, Magier und Geweihte) ab dem vierten, bei Gesindel (Gaukler, Streuner, Angehörige fremder Völker und Rassen) ab dem zweiten.
- Schmuck, der nicht offensichtlich zur Gewandung des Reisenden gehört
- bearbeitete Edelsteine
- alle Waffen (außer ein oder zwei für den Privatgebrauch), sofern man sie als Handelsware oder rondrianische Beute legitimieren kann; andernfalls wird die offensichtliche Piratenbeute beschlagnahmt
- grundsätzlich alle Tragtiere und Fahrzeuge, deren Ladung als Einfuhr eingestuft wurde
- grundsätzlich alle Waren auf Tragtieren und Fahrzeugen, die ihrerseits als Einfuhr eingestuft wurden (Jawohl, die hier aufgeführten Zölle betreffen insbesondere Questadores, Schatzsucher, Söldlinge und andere Abenteurer, sprich: typische Helden.)

Importwaren

Getreide

Die notwendigen Mengen an Getreide und anderen Lebensmitteln, um eine Großstadt wie Al'Anfa zu ernähren, könnten niemals auf dem Landweg transportiert werden.

Aranisches Getreide dient als Gegenleistung für beträchtliche Schätze.

Schiffsbauholz

Für den Schiffsbau sind die Edelhölzer des Südens - mit Ausnahme des extrem leichten Tiik-Tok-Holzes der Waldinseln - weitgehend unbrauchbar. Auch die Rümpfe alanfanischer Galeeren werden aus andergassischer Steineiche und Festumer Tanne gebaut. (Edelhölzer finden aber bei den Aufbauten Verwendung.)

Ebenfalls eingeführt werden muß Selemitisches Pech, das nicht nur zum Abdichten und Färben der Schiffe verwendet wird, sondern auch als Heizmaterial.

Eisen

Eisenerz, Stahl und auch massengefertigte Waffen sind Mangelware: Die Erzlager von Maraskan, Nordmarken, Uhdenberg und Prem werden von den größten Feinden Al'Anfas kontrolliert. Von Meteoreisen aus dem Selemgrund abgesehen, das nur für Granden erschwinglich ist, sind die Khunchomer Berge die einzige Quelle. Bronze von Altoum ist dagegen recht leicht erhältlich.

Exportwaren

Edelsteine

Das Regengebirge ist der einzige Fundort für Opale, sowohl milchig-weiße, schwarze, opalisierende (die sogenannten Schlangenaugen - die heiligen Steine der Tsa) oder rot-weißschillernde (Feueropal), wie sie für das Berserkerelixier verwendet werden. Opale sind unter den teuren Edelsteinen die einzigen, die nicht durchscheinend sind und deswegen nicht in Facetten, sondern im Rundschliff bearbeitet werden. Die Tulamiden verfertigen ihre Rollsiegel seit altersher aus alanfanischem Opal oder Elfenbein.

Der Efferdtempel von Ilсур ist für seine Opalverzierungen bekannt. Das berühmte Halsband des Phex, mit alanfanischen Opalen besetzt, wurde vor 60 Jahren aus dem Besitz der Zornbrechts gestohlen. es tauchte im Phextempel zu Dról für die dortige Statue wieder auf und wurde vor etwa 20 Jahren sogar aus diesem Tempel gestohlen (siehe Abenteuersammlung SEUCHE AN BORD, Seite 33ff.)

Auch für Smaragde ist das Regengebirge berühmt, darunter der taubeneigroße Stein "Dschungelfeuer", der, nachdem sechs Vorbesitzer getötet worden waren, von der Hand Borons erbeutet wurde und in den Besitz Bal Honaks gelangte. Der legendäre Adamantenkonvoi bringt die Diamanten aus den Tiefen des Perlenmeeres.

Wie an der ganzen Ostküste hat die Perlentaucherei Tradition.

Zufallstabelle: Typischer Alanfaner (1W20)

Die folgende Tabelle gibt keineswegs die natürliche Verteilung ran Berufen wieder. Der Meister sollte sie nur konsultieren, wenn er eine Begegnung benötigt, die besonders Charakteristisch für Al'Anfa ist.

- 1 - Beschützer: Wer sich keinen ständig anwesenden Söldner leisten kann, kann, wenn er sich in gefährliche Situationen begibt, Beschützer anheuern, die ihr Gewerbe üblicherweise paarweise betreiben.
- 2 - Edelholzdrechsler / -schnitzer
- 3 - Färber: üblicherweise schwarz vor Ruß 4 - Gewürzmüller
- 5 - Gubernator: ein bezahlter Organisator von Arenaspielen
- 6 - Heiratsvermittler
- 7 - Hundeausbilder: für die Arena und für Wachzwecke
- 8 - Kammerjäger: Wer sich die teuren Hilfsmittel gegen Ungeziefer nicht ständig leisten will, kann bisweilen einen Experten rufen.
- 9 - Kokosnußpflücker: fast immer mit einem abgerichteten Affen
- 10- Leimsieder
- 11 - Opalsucher
- 12- Palmschneider / Palmtlechter
- 13 - Protagonist: bezahlter Raufbold
- 14- Sansaro-Sieder: erntet Tang und braut eine desinfizierende Salbe
- 15- Schlangenbeschwörer: zur Reinigung von Gebäuden
- 16- Seiden-Söldner: unabhängiger Karawanenbegleiter vor Arena oder Kor-Tempel, im Gegensatz zum militärisch organisierten Söldner
- 17- Tierfänger: für Arena, Menagerien und Jagd (Granden und Mirhamer König)
- 18- Vogelfänger: Papageien werden mit Leimruten gefangen und nach ganz Aventurien verkauft, sind sie doch vor allem bei Seeleuten beliebt, "weil sie nur wenig reden, wenig fressen und wenig Platz brauchen".
- 19- Sklavenjäger: nicht zu verwechseln mit Sklavenfänger, im Volksmund "Bluthund"
- 20- Vorkoster

Religion

Boron

Der Gott des Todes ist im Süden allgegenwärtig - selbst im Tagesablauf: In Al'Anfa und Mengbilla feiert man jede Woche den Boronstag statt dem Praiostag. In der Stadt zeigt vor allem der Boronrufer die Uhrzeit an, der zu jedem vollen Wassermaß (Stunde) aus dem Totenhuch rezitiert: "Der Tod ist nicht das Ende, sondern der Beginn der Unsterblichkeit." Auffällig ist ein bei Söldnern verbreitetes Symbol für den grimmigen Boron und die barmherzige Marbo, meist in Form eines Amulettes mit einem schwarzen und einem weißen Rabenkopf, die Schnäbel gekreuzt.



Beschützerin

Der Alanfaner Ritus

Der Alanfaner Ritus, geführt von Seiner Hochwürdigsten Erhabenheit Amir Honak, Patriarch von Al'Anfa, erstreckt sich bis Mengbilla, Mirham, Chorhop, Selem und sogar Rashdul - wo er sich den Platz jedoch buchstäblich mit dem Puniner Ritus teilen muß. Die Verquickung religiöser mit weltlicher Macht und die Abhängigkeit der Gläubigen von Traum- und Schlafmitteln sind die Säulen der alanfanischen Theokratie. Die Borongeweihten Al'Anfas sind ebenfalls mit der Bestattung der Toten betraut, jedoch umfaßt ihre Deutung der Boronverehrung ein ungleich weiteres Feld. In Spiegelung des Wunders der nackten Raben lassen sie sich den Schädel kahlscheren. Dafür bestehen sie auf besonderen Respekt und der aventurienweit üblichen Anrede "Euer Gnaden".

Die Vermischung religiöser mit profaner Macht - nicht umsonst haben die hohen Repräsentanten der Boronkirche in Al'Anfa hohe Staatsämter inne - ist für viele, die von der praiosgefälligen Weltordnung überzeugt sind, mit ihrem Glauben unvereinbar. Nicht umsonst sagt man den Boroni der südlichen Stadtstaaten nach, sie verstünden es, mit wenigen, gewählten Worten geschickt ihre Gläubigen nach ihrem Willen zu lenken, nicht allein deshalb, weil die am weitesten verbreiteten Traum- und Schlafkräuter, wie sie im Alanfaner Zeremoniell Verbreitung finden, eine Form seelischer Abhängigkeit erzeugen, die den Geweihten nur dienlich sein kann.

Einfluß

Der Borontempel kontrolliert auch die einzige Druckerei Al'Anfas, Nandel Gutmund im Nordwesten, im Universitätsviertel, deren Benutzung durch andere Granden sich die Kirche teuer bezahlen läßt. Die blasiert-frivole Zeitung "Der Tempelrufer" schreibt wenig über den Tod, aber viel über Träume von Lust und Macht.

Der Tag des Großen Schlafes

Höchster Feiertag des Alanfaner Ritus ist der Tag des Großen Schlafes am Ende des Boronmondes. Die Tore der Stadt des Schweigens werden geöffnet, ebenso die Abdeckung eines Basaltbrunnens am Fuß des Visra, der als Tor zu Borons Hallen gilt. Nach dem lokalen Glauben können die Toten an diesem Tag unter die Lebenden zurückkehren.

An den Abhängen des Visra, wo die toten Granden das ganze Jahr über einsam geruht haben, stauen sich die "trauernden" Granden in ihren Sänften, jeder mit ein, zwei Dutzend Mann Gefolge, und Tausende von Schaulustigen.

In der Arena treten üblicherweise zwei oder drei Bewerber der Basaltfaust im Zweikampf gegen je einen bewaffneten Sklaven an. Die gigantische 600-Roger-Galeere 'Stolz von Al'Anfa' läuft aus, der Patriarch segnet die Geschütze der Schwarzen Galeeren und weiht die Rabenschnäbel der Boronsraben (letzteres ist eine echte wundersame Handlung). Die halbe Stadt pilgert mit Booten zum Rabenfelsen. Natürlich bilden die Wassergärten die Grenze, innerhalb derer sich nur noch Granden und Geweihte aufhalten dürfen.

Höhepunkt ist der Flug der Zehn, wenn die zehn Todesspringer nach einem großen Festmahl, mit Schwarzem Lotos umnebelt (Gesamtkosten: 500 Dublonen!) und mit Rabenfederhemden bekleidet, hinabstürzen und auf den Felsen zerschellen oder halbzerschmettert in der Brandung treibend, von den Streifenhaien und Alligatoren zerfetzt werden. Es ist bei über 3500 Todesspringern erst zweimal gesehen, daß jemand aus unerfindlichen Gründen so weit getragen wurde, daß er im Wasser aufkam, und daß er auch die Raubfische überlebte. Der eine wurde Geweihter und machte in der Stadt des Schweigens Karriere, der andere wurde kurze Zeit als Heiliger verehrt, wurde dann allerdings von einem "verrückten Moha-Heiden" erstochen (sprich: vermutlich einem gepreßten Agenten der Hand Borons, dem man die Freiheit versprochen hatte), der natürlich anschließend hingerichtet wurde.

Sodann kehrt man zum abendlichen Festschmaus zurück. Es ist üblich, bei Tisch zusammenzurücken und für die Verstorbenen Teller und Becher bereitzustellen. Während die Meisten eher tränenselig zu ihren Verwandten sprechen, kann man auch manchen alten Sünder sehen, den plötzlich die Reue überkommt und der sich in düsteren Selbstgesprächen bei seinen Opfern entschuldigt.

Bestattungen

In Al'Anfa ist der Tod allgegenwärtig. Dennoch, erst wenn es für den einzelnen so weit ist, zeigt sich tatsächlich, daß auch er "dran glauben muß".

Dabei besitzt die Stadt innerhalb der Mauern nur einen

kleinen Boronsanger. Wer es sich leisten kann, wird in den Schwarzen Pyramiden beigesetzt, die sich den Ruf eines Nobelfriedhof erworben haben; wer dort bestattet werden will (manche aus Mengbilla und Mirham), muß schon zu Lebzeiten eine stattliche Summe Geldes aufbringen. Dafür ist die Bestattung dann auch ein Spektakel, das das Volk für Tage in Atem hält. Zunächst wird der Leichnam sorgfältig gewaschen und mit duftenden Ölen eingerieben - im Falle einer besonders hohen Persönlichkeit bisweilen sogar einbalsamiert. Dann wird der Tote in prachtvolle, schwarze, mit Silber bestickte Kleider gehüllt, und sein Gesicht wird mit einer silbernen Maske belegt oder zumindest die Augen mit zwei Kleinen Oreals (daher der Ausdruck "Jemanden versilbern", d.h. einen Granden töten). Der Leichnam wird für einen vollen Tag in der Haupthalle seines Hauses aufgebahrt. Sobald die Nacht hereingebrochen ist, wird der Körper in den Sarkophag gelegt und in einem feierlichen Trauerzug aus der Stadt getragen. An der Spitze schreiten sechs Boroni, gefolgt von dem Sarg, der von den sechs dem Verstorbenen am nächsten Stehenden getragen wird, danach sechs Jungfrauen oder -männer, die Schalen mit süßem Räucherwerk vor sich halten, schließlich der restliche Trauerzug. Kein Wort darf gesprochen werden, und kaum etwas anderes als die gedämpften Schritte und das Prasseln der Flammen aus den zwei Reihen von Fackelträgern, die den Zug flankieren, ist zu hören. An der Pyramide wird ein Totenbuch mitgegeben - angeblich ein tulamidischer Brauch, dort aber unbekannt, und daher wohl eher ehsisch! Wenn der Sarg beigesetzt worden und die karge Grabkammer verschlossen ist, singen die Boroni eine kurze Litanei. Sobald sie geendet haben, schwillt ein unheimliches Geheul an, die (bezahlten) Klageweiber weinen um den Toten, zerkratzen sich das Gesicht und raufen sich die Haare. Dann zerstreut sich die gespenstische Schar.

Wem für ein solches Begräbnis die Dublonen fehlen, der wird entweder auf dem großen Boronanger am Fuß des Visra beigesetzt, was immer noch eine horrend Summe verschlingt, oder den Flammen übergeben, um dann die Asche über der goldenen Bucht zu verstreuen.

Die zahllosen Armen und Arbeitssklaven - Haussklaven erhalten zumeist ein besseres Begräbnis als ein normaler Bürger - werden so gut wie immer heimlich verscharrt, und so mancher Reisende hat sich schon gefragt, warum die unnatürlich gutgenährten Krokodile der Hanflamündung so zufrieden zu grinsen scheinen ...

Praios

Die Gemeinschaft des Lichtes ist die zweitmächtigste der Stadt. Amosh Tiljak, Höchster Richter Al'Anfas, Vetter Zornbrechts, ist einer der acht Wahrer der Ordnung, zuständig für die Ordnung "Regengebirge", nämlich Al'Anfa. Sie teilt damit genau die Ordnung Drôl, die theoretisch bis Hôt-Alem reicht, aber praktisch zwischen den Städten keinerlei Einfluß hat (in Mengbilla ist die Kirche ja sogar verboten). Drôls Wahrer der Ordnung Praionor di Balligur hat sich für Jariel entschieden, und auch Amosh Tiljak - der durchaus die Macht und die Freiheit gehabt hätte, sich anders zu entscheiden - hatte keine Zweifel: ein fanatischer Visionär wie Hilberian gefährdet den Status Quo, der

erzkonservative Jariel ist genau das, was Al'Anfa braucht ...

Wie der Rahja-Tempel ist auch der des Praios während der Namenlosen Tagen geschlossen. Zu Jahresbeginn wird dann die vergoldete Sänfte herumgetragen, das Greifenstandbild für die Prozession wird jährlich von einem (sehr reichen) Gläubigen gespendet, der dann direkt hinter der Sänfte prozessieren darf.

Peraine

Bemerkenswert ist die Position der Fruchtbarkeitsgöttin, deren Name hier wie im Bornland als Perähn ausgesprochen wird (Betonung auf der zweiten Silbe). Nördlich der Stadt liegt die heilige Weizenplantage, wo vor 1000 Jahren die Aussaat stattfand, dort liegt auch ein kleiner Tempel. Denn heutzutage glaubt hier kaum einer, der Göttin der Fruchtbarkeit danken zu müssen, wo doch offensichtlich alles von selbst blüht und gedeiht - und besser als an fast jedem anderen Ort Aventuriens dazu. Und daß in den Tagen der Seuche die wenigen Peraine-Geweihten starben wie alle anderen auch, hat die Alanfaner in ihrer Geringschätzung nur bestätigt.

Die Macht

Die Regierung

Eigentlich befindet sich Al'Anfa im Zustand eines eben stattfindenden Staatsstreiches - nur ist dieser Zustand schon seit mehreren Jahrzehnten stabil. Al'Anfa ist nur theoretisch Monarchie oder Diktatur, vielmehr aber Theokratie - vor allem aber ist es eine Plutokratie, denn letztlich wird auch die religiöse Macht unter den reichen Granden verteilt.

Der König

Rein formal ist immer noch der König in Mirham das Oberhaupt des Alanfanischen Imperiums und das wichtigste Bindeglied zur alten Provinz Meridiana, deren Grenzen und Besitzungen die Königin des Südens für sich beansprucht.

Die Herrschaft der Shoy'Rina, seit dem Zornbrecht-Putsch und der Großen Seuche ohnehin auf eine größtenteils bestätigende Funktion beschränkt, währte noch über die schrittweise Unabhängigkeit des Südens (zweite Hälfte des 9. Jh. n.BF.) hinaus. Mit der Verhängung des Kriegsrechtes durch den Patriarchen Bal Honak endete wohl endgültig jeder Einfluß des (Vize-)Königs von Meridiana.: der Ausdruck Mirhamionette ist weithin bekannt geworden. Doch da Al'Anfa auch heute noch die Herrschaft in allen einst dazugehörenden Gebieten anstrebt, haben selbst Diktatoren wie die Honaks de jure im Auftrag des Königs in Mirham regiert. Die Selbsterhöhung Tar Honaks zum "Imperator des Südens" war bewußt als Affront gemeint und wurde auch so verstanden.

Der Hohe Rat der Zwölf

Als der Hohe Rat der Zwölf im Jahre 686 n.BF. von den Überlebenden der Großen Seuche gegründet wurde, um fürderhin die Regierung Al'Anfas zu bilden, geschah dies als Versinnbildlichung der göttergewollten Ordnung, der man sich nun erneut verschrieben hatte.

Doch was ist heute, rund 340 Jahre, nachdem Boron Seine göttliche Strafe über den Sündenpfuhl Al'Anfa verhängt hatte, aus jenen hehren Zielen geworden? *"Der Rat ist ein Haufen seibsigefulliger, korrupter Aasgeier und Speichellecker, die, von Prunksucht und Machtgier getrieben, nicht einoral mehr den Anschein wahren, sie handelten zum Wohle der Stadt oder gar im Sinne Borons."* (Darian Al'Baran, gebürtiger Alanfaner, Ordensritter der Heiligen Ardare zu Arivor)

Traditionell besteht der Hohe Rat der Zwölf aus sechs Geweihten des Boron und sechs Bürgern der Stadt. Die Priester werden vom Patriarchen des Totengottes auf Lebenszeit bestimmt und können ihr Amt (mit so unvergleichlichen Titeln wie Liturgiemeister, Kryptographin und Glaubenswahrer) nur auf dessen Geheiß oder auf eigenen Wunsch wieder verlieren. Die sechs Bürger hingegen werden alle zwei Jahre neu gewählt, wobei jeder freie Alanfaner, der den horrenden Wahlpreis von fünf Dublonen pro Stimme aufbringen kann, an der Wahl teilnehmen darf. Da man so viele Stimmen kaufen darf, wie man möchte, ist es wenig verwunderlich, daß seit Generationen fast alle Ratsherren und -damen aus den reichen Grandenhäusern stammen. Allerdings sind im gemeinsamen Bestreben, die jeweiligen Machtinteressen zu verwirklichen, Wahlabsprachen zur Tradition geworden, so daß erstens gängigerweise jedes Haus ein Ratsmitglied stellt, das auch häufig über ein Jahrzehnt wiederholt gewählt wird, daß aber zweitens etwa hundert Stimmen für einen Ratssitz nötig sind, um so dafür zu sorgen, daß die übrigen Sitze ebenfalls nur von wirklich Reichen (die an der Erhaltung des Status Quo interessiert sind) ersteigert werden.

Obwohl das durch Bal Honak eingesetzte Kriegsrecht, das den Patriarchen zum alleinherrschenden Diktator macht, noeh immer in Kraft ist, hat gerade heute der Rat so großen Einfluß wie seit langem nicht mehr. Dies liegt vor allem daran, daß die unter Tar Honak zusammengeraffte Macht nach dessen Tod wieder stillschweigend unter den Granden aufgeteilt wurde. Wie mehrfach erwähnt: Al'Anfa ist eine konservative Stadt, und die Herrschaft der Granden seit Jahrhunderten unerschüttert. Diese Situation spiegelt sich auch und vor allem im Hohen Rat der Zwölf wieder, in dem jeder seine privaten Machtziele verfolgt und durch geschicktes Intrigieren und möglichst skrupellose Vorgehensweisen seine Position (und die seiner Familie) zu verbessern sucht.

Die Rückkehr zu den alten Verhältnissen geht so weit, daß der junge Patriarch Amir Honak zwar nach altem Gesetz den Vorsitz führt, aber auf sein diktatorisches Recht verzichtet und sich bei Abstimmungen seines Ratssitzes bedient - als einer von zwölf! (Nur im Fall von Stimmengleichheit bedient er sich zusätzlich seiner entscheidenden dreizehnten Stimme als Patriarch.)

Die aktuelle Zusammensetzung des Hohen Rates der Zwölf und die Beschreibung der Mitglieder-dem einfachen Alanfaner natürlich unzugänglich - entnehmen Sie bitte den *Meisterinformationen II: Intrigen, Mord und Dekadenz*.

Der Patriarch

Seine Hochwürdigste Erhabenheit der Patriarch von Al'Anfa, ist nicht nur das Oberhaupt des Al'anfaner Ritus der Boronkirche, sondern auch ein bedeutender Exponent weltlicher Macht. Der Patriarch Al'Anfas hat laut Gründungsgesetz den Vorsitz im Hohen Rat der Zwölf, d.h. er leitet die Tagungen und bildet bei Stimmengleichheit unter den Zwölf die letzte Entscheidungsinstanz. Zudem ist er berechtigt, das sogenannte Kriegerrecht auszurufen, das ihn zum absoluten Herrscher der Stadt macht und dem Rat jegliche Regierungsbefugnis nimmt. Dies war die Basis der siebenjährigen Machtübernahme der Honaks. Der Honakenkel Amir muß jedoch erst noch beweisen, daß er den Willen und die Größe besitzt, Al'Anfa erneut zu einer Boronsstadt zu machen.

Das Triumvirat

Nach dem Tod Tar Honaks bildete sich im Boronmond 1010 n.BF. das Triumvirat, im wesentlichen ein Zweckbündnis mit dem Ziel, durch Beibehaltung des Kriegerrechtes innere und äußere Unruhen nach dem Zusammenbruch des Feldzuges gegen das Kalifat zu vermeiden und die Macht Al'Anfas zu bewahren. Die Exponenten sind bis heute die militärischen Oberbefehlshaber: erstens Marschall-Gubernator Oderin du Metuant, als Träger des Rabenhelms Oberkommandierender der meisten Söldner und Gardisten der Stadt, zweitens Phranya YalmaZornbrecht, Großadmiral der Schwarzen Armada, und drittens Amir Honak in seiner Funktion als Oberster Regulator der Tempelgarde.

Das nach dem Krieg eilig gebildete Triumvirat entbehrt jeder traditionell begründeten Berechtigung und stößt beim Großteil der Alanfaner - die ja Wert darauf legen, daß alles rechtmäßig geschieht - auf Ablehnung. Der von Vielen befürchtete Militärputsch blieb jedoch aus. (Es soll eine Untergrundbewegung zum Sturz der Boronis geben, die "Rebellen vom Visarberg", an deren Spitze hohe Offiziere stehen.) Heute hat sich die juristische Interpretation gebildet, daß das Triumvirat Träger des Kriegerrechtes ist. Da dies eine Beschränkung der Macht des Patriarchen darstellt, sind die meisten Parteien damit einverstanden - obwohl Patriarch Amir Honak ja selbst Mitglied dieser Institution ist. Eine klassisch alanfanische Lösung!

Flotte und Heer

"Ich habe eintausend der blutgierigsten Söldner und Freibeuter unter meinem Kommando - ein, jeder bereit, für die Dublonen Al'Anfas zu sterben." (Generalin Duridanya Karinor vor den Mauern Unaus, 1008 n.BF.)

Militärisch ist Al'Anfa unbestreitbar eine der wenigen Großmächte: sowohl Zahl wie Qualität der Truppen brauchen keinen Vergleich zu scheuen. (Was natürlich nicht heißt, daß Al'Anfa der gesammelten militärischen Macht des Kaiserreiches standhalten könnte - aber diese Situation steht ja auch, wie die politische Lage seit einigen Jahrhunderten zeigt, gar nicht zur Diskussion.) Insgesamt verfügt die Königin des Südens über 2000 Mann in Form seiner Ordensritter, Gardisten und Söldner, allesamt also Elitetruppen, weitere 1000 Mann

Matrosen und Geschützbedienungen eher durchschnittlicher Qualität für die etwa 120 Schiffe der Schwarzen Armada, und schließlich etwa 1000 Sklavenjäger und etwa 4000 bewaffnete Aufseher, die allenfalls südaventurischen Ansprüchen genügen. (Nicht eingeschlossen sind in diesen Zahlen die Beschützer und Gladiatoren, die kaum für die Interessen Al'Anfas eingesetzt werden können). Insgesamt führt dies zu den (auch für andere südaventurische Städte typischen) extremen Verhältnissen, daß von 6 bis 8 Erwachsenen einer als Bewaffneter sein Brot verdient.

Die Stadt Al'Anfa verfügt über insgesamt acht Festungen und Garnisonsgebäude, die Befestigungen auf den fünf Festunginseln und auf der Sklaveninsel nicht eingerechnet.

Al'Anfa steht seit einem Dreivierteljahrhundert unter Kriegerrecht, und der Einfluß militärischer Truppen, Personen und Belange ist entsprechend groß, verkörpert durch das Triumvirat, das die drei bedeutendsten Anführer umfaßt.

Nach altem Brauch werden die echten Kriegskontingente in drei Schwarze Legionen sowie die Schwarze Armada eingeteilt (nicht zu verwechseln mit den Schwarzen Kohorten Mengbillas und der Schwarzen Armee Traheliens). Was jedoch die Bezeichnung Legionen angeht: Selbst Al'Anfa war außerstande, auch nur in den letzten zwei Kriegen gegen Brabak und das Kalifat die nötigen 15.000 Mann zu rekrutieren, um diesem Anspruch zu genügen.

Alanfanische Offiziere tragen, wie im Süden üblich, außergewöhnlich exotische und pompöse Titel, teils mittelreichische, die spätestens Kaiser Reto 13 v.H. abgeschafft hat, wie Admiralissimus und Rittmeister, teils tulamidische, teils völlig eigenständige wie Gubernator und Regulator (ganz zu schweigen von der Oberst-Geweihten des Kor).

Söldner

"Wer wir sind? Wir sind das übelste Gesinde!, das man für Geld kaufen kamt." (Nostromo Fontanoya, Oberst des Schwarzen Bundes des Kor, bei einem typischen Entermanöver)

Al'Anfa ist durch Sklavenhandel, Piraterie und Handel mit Luxusgütern zu solchem Reichtum gelangt, daß es seine Truppen fast nur als Söldner rekrutieren kann. Der Sold beträgt mindestens 3 Große Oreal pro Tag (etwa doppelt so hoch wie der eines mittelländischen Soldaten). Zusätzliche Beuteanteile und Prämien erhöhen die Motivation der gut ausgebildeten Berufskämpfer noch. Mit Ausnahme der Freibeuter sind alle Söldner durch Verträge nach dem Khunchomer Kodex gebunden und versorgt.

Die Dukatengarde

Die bekannteste Einheit, deren Ruf Rekruten aus ganz Aventurien anlockt, ist die Garde vom Berg, die heutzutage jeder Dukatengarde nennt. Der Name rührt daher, daß der Sold dieser Eliteeinheit lange Zeit täglich einen Dukaten betrug (ein Hauptmann bei den Hylailern oder Thalusern bekommt 5 Silbertaler!); außerdem wurden die Söldner auch nach der Unabhängigkeit noch

lange Zeit mit Dukaten bezahlt, da sie der neuen Dublonenwährung mißtrauisch gegenüberstanden. Ein weiteres Privileg ist die lebenslange Anwerbung und nach 25 Jahren das Recht auf ein Stück Land und Wohnrecht in Va'Ahak. Die traditionelle Bewaffnung ist der Große Sklaventod, aber die Wünsche der verschiedenen Granden, die einzelne Gruppen manchmal jahrelang im Dienst haben, führen häufig zu Abweichungen. z.B. Khunchomer, Entermesser, aber auch Hellebarden und Piken. Die Dukatengarde rekrutiert aus Gründen der Sicherheit fast nur Söldner, die bei anderen Kontingenten ihre Loyalität bewiesen haben, namentlich dem Schwarzen Bund des Kor und den zahlreichen unabhängigen Beschützern. Zumindest theoretisch ist die Generalin Zephirina Vaskez - berüchtigt für die schwere Armbrust, die sie aus der Hüfte abschießt - auch Kommandant der anderen Söldnerkontingente.

Kontingent: Dukatengarde

Garnisonen: 1 Kompanie (50 Mann) in der Zwingfeste
4 Kompanien (200 Mann) verteilt auf die Paläste. Villen, die Sklaveninsel u.a.

Stärke: 5. Stufe

Rüstung: Kettenhemd + Eisenhelm (RS:5)

Bewaffnung: Großer Sklaventod (2W+4) u.a.

Feldzeichen & Uniform: Goldene Scheibe auf schwarzem Grund, goldverzierte Helme

Hymne: "Stolze Herrin am Perlenmeer"

Kommandant: Generalin Zephirina Vaskcz

Die Alanfanische Fremdenlegion

Dieses vermutlich älteste Kontingent ist eine reine Kriegseinheit: Von Fremdenlegionären erwartet man keine Loyalität für Al'Anfa, sondern nur eiserne Disziplin. [in Brahaker Krieg umfaßte die Truppe zeitweise bis zu 10 Banner, war aber selbst zu ihren besten Zeiten unter Walkir Zornbrecht niemals eine volle Legion (5000 Mann). Heute gehören ihr nur noch zwei Schwadronen mittelschwere Kavallerie an, die vor allem für Verfolgungen, schnelle Überfälle und Strafexpeditionen (in jüngster Zeit gegen die Shokubungas) eingesetzt werden, und ihre Obristin ist dem General der Dukatengarde unterstellt.

Kontingent: Alanfanische Fremdenlegion

Garnisonen: 1 Schwadron (50 Mann) im Arsenal
1 Schwadron (50 Mann) in Port Corrad

Stärke: 5. Stufe

Rüstung: Langes Kettenhemd+Lederhelm (RS:5), Lederschild (-1/+2)

Bewaffnung: Lanze (1 W+4 bis 3W+6), Säbel (1 W+3)

Feldzeichen & Uniform: schwarzer Wimpel, schwarzer Helmbusch mit Roßschwanz

Hymne: "Weine nicht um mich, oh Al'Anfa"

Kommandant: Obristin Katjenka Wotkaroff

Der Schwarze Bund des Kor

Der Schwarze Bund des Kor wurde kurz vor dem Überfall auf Trahelien als Regiment mit 10 Kompanien gegründet. Er gilt als besonders blutrünstige Truppe, seine Angehörigen bezeichnen sich prahlerisch als "die härtesten, blut- und geldgierigsten Söldner in ganz

Aventurien" - und dieses Selbstbild, das natürlich auch auf Feinde und Rekruten wirkt, wird von der Obrigkeit durchaus gefördert. In Wirklichkeit sind sie im Ernstfall die "Entbehrlichen", die "Prügelknaben", die man bei der Erstürmung gegnerischer Schiffe und Festungen verheizt, damit die Gardetruppen den geschwächten Feind dann niederringen können. Ihre Hauptaufgabe im "Frieden" ist die Besatzung der Schwarzen Galeeren, die die Zölle eintreiben und die Konvois eskortieren. Die Bewaffnung ist innerhalb einer Kompanie einheitlich, umfaßt aber fast das ganze Spektrum südaventurischer Waffen, eingeschlossen Armbrüsten. Wer im Schwarzen Bund des Kor durch besondere Einsatzfreude auffällt, hat Aussicht, in der Fremdenlegion oder der Dukatengarde Aufnahme zu finden.

Kontingent: Schwarzer Bund des Kor

Garnisonen: 5 Kompanien (250 Mann) in der Garnison im Kriegshafen

1 Kompanie (50 Mann) in den Festungen Pinnacht und Imrah

1 Kompanie (50 Mann) in Port Corrad

1 Kompanie (50 Mann) in Port Honak (Aeltikan)

2 Kompanien (100 Mann) in Safirna (Sukkuvelani)

Stärke: 3. Stufe

Rüstung: Lederrüstung (RS :3)

Bewaffnung: regimentweise unterschiedlich

Feldzeichen & Uniform: Schwarzer Panther, schwarzes Leder, sonst bunte Farben

Hymne: "Vierzigtausend Kriegshämmer"

Kommandant: Oberst Nostronio Fontanoya

Die Freibeuter

Die Freibeuter, derzeit etwa ein halbes Tausend an der Zahl, sind eigentlich typisches Piratengesindel, deren Kapitäne mit einem alananischen Kapkrbrief oder direkt unter dem Kommando eines Angehörigen eines Grandenhauses feindliche Schiffe aufbringen. In ersterem Fall bekommen sie keinen Sold, sondern Prisengelder. Hauptsächlich dienen sie als Seesöldner, aber auf den kleinen Dromonen und Biremen müssen sie oft auch die Geschütze bedienen. Die wichtigste Garnison außerhalb Al'Anfas ist Port Visar, in Charypso liegen acht alananische Dromonen mit Freibeutern, weitere in Port Corrad und Port Zornbrecht (Selem). Die Hafenkommendantin von Port Visar, der die etwa 20 Kapitäne unterstellt sind, sorgt mit harter Hand und pervalischen Strafen dafür, daß die Kaperungen nicht zu reinen Seeräuberei ausarten, vor allem aber, daß Al'Anfa die verbrieften Beuteanteile erhält.

Kontingent: Freibeuter

Garnisonen: ca. 280 Mann im Handelshafen, ca. 100 Mann in Port Visar, ca. 120 Mann in Charypsound
anderen Häfen

Stärke: 3. Stufe

Rüstung: selten (RS:1)

Bewaffnung: individuell

Feldzeichen & Uniform: schwarze oder Totenkopfflagge / keine

Hymne: "Wir lagen vor Kannemünde" u.a.

Kommandant: Obristin Valeria Bonareth (Port Visar)

Garden

Die Garden, die in erster Linie der Sicherheit und Repräsentation des Tempels, der Stadt und des Königs dienen, sind recht alte und traditionsbewusste Einheiten. Die Mitgliedschaft wird häufig schon über Generationen vererbt, und über die Jahrhunderte haben sich - typisch albanisch - zahlreiche Privilegien, Machtansprüche und Beziehungsgeflechte gebildet. Militärisch sind die Garden hochmotiviert, aber nicht besonders effektiv. Kaum ein Gardist könnte sich mit einem der Ordensritter oder der Söldner messen - oder einem tobenden Thorwaler in der Altstadt.

Die Tempelgarde

Ehemals die persönliche Leibwache des Patriarchen, bewachen die Tempelgarden heute vor allem die Stadt des Schweigens. Einem alten Gesetz zufolge verläßt der Patriarch aber auch heutzutage fast immer den Tempel nur in Begleitung eines Banners der Tempelgarde, wobei sie Vorhut, Nachhut und Spalier bilden, während der Rabenorden seine Hochwürdigste Erhabenheit persönlich deckt. Die Tempelgarde bietet einen der wunderlichsten Anblicke: Repräsentationswaffe ist der Schnitter, eine senkrecht angebrachte Sensenklinge an einem langen Ebenholzstiel, der luxuriös mit elfenbeinernen Totenschädeln verziert ist (siehe KAISER RETOS WAFFENKAMMER, Seite 46). Dazu kommt ein besonders kunstvoller Lederschild in Form des aufrecht sitzenden Boronsrabens, dessen hüfthoher Mohagonirahmen mit schwarzem Iryanleder bezogen ist. Die schwarze Tuchrüstung besteht aus gutem Kusliker Leinen mit goldenen Rabenstickereien, ebensolche zieren den rabenschnäbeligen Lederhelm. Die Gemeinen der Tempelgarde stammen hauptsächlich von Tempelgardisten und Geweihten ab, die darauf hoffen können, hier Karriere zu machen oder vielleicht später einmal bei den Boronsrabens aufgenommen zu werden. Außerdem ist es üblich, junge Granden aus Nebenlinien zu versorgen, indem man sie in wenigen Jahren Wachmeister oder Gardehauptmann werden läßt.

Kontingent: Tempelgarde

Garnisonen: 2 Banner (100 Mann) im Neuen Tempel

Stärke: 3. Stufe

Rüstung: Tuchrüstung + Lederhelm (RS:3),

Großer Lederschild (-2/+3)

Bewaffnung: Schnitter (1W+3)

Banner & Uniform: Schwarzes Banner / siehe oben

Hymne: Choral des Heiligen Nemekath

Kommandant: Oberster Regulator Amir Honak

Die Stadtgarde

Die Stadtgarde trägt als einzige noch das alte Wappen mit der goldenen Krone. Sie wahrt die polizeilichen Funktionen der Stadt, und dabei haben der dunkelhäutige Stadtmarschall Oboto Florios und seine 300 Gardisten, über drei Festungen verteilt, alle Hände voll zu tun, seit man gleich zwei Kompanien nach Mirham verlegt hat. Zwölf Stunden Dienst sind nicht ungewöhnlich; die typischen Iryanrüstungen aus

dem zähen und feuerfesten Leder der Brabaker Sumpfechsen sind für die Hitze geeignet, aber die Lederhelme baumeln oft vorschriftswidrig am Gürtel; und überdies sind die Stadtgardisten reichlich unbeliebt und die einzigen, bei denen der Fana zumindest durch Murren seinen Haß auf die Granden zum Ausdruck bringen kann. Kein Wunder, daß man versucht, wenigstens finanziell entschädigt zu werden: Fast jeder Gardist hat einige Läden und Tavernen, eine Gasse oder gar ein Viertel, wo er wöchentlich Handgeld sammeln geht, um sich nicht an eine der hundert Vorschriften des Hohen Rates zu erinnern ...

Kontingent: Stadtgarde

Garnisonen: 3 Kompanien (150 Mann) in der Kommandantur

2 Kompanien (100 Mann) in der Festung am Sklavenmarkt

1 Kompanie (50 Mann) auf den Festunginseln

2 Kompanien (100 Mann) in Mirham Stärke: 3. Stufe

Rüstung: Iryanlederrüstung + Lederhelm (RS:3)

Bewaffnung: Kurzsword (1W+2), Neunschwänzige Katze (1W+1)

Banner & Uniform: Schwarzes Banner, Goldene Krone auf schwarzem Grund

Hymne: Admiral-San in-Marsch

Kommandant: Stadtmarschall Oboto Florios

Kirchenorden

Das Herz der Schwarzen Legionen bilden die beiden Kirchenorden. Die Weihe ist Karrieretraum vieler Söldner, sofern sie nicht völlig abgebrühte, gottlose Totschläger sind. Privilegien wie lebenslange Mitgliedschaft, regelmäßige Fleischrationen, freier Tempelbesuch und eigene Messen durch den Patriarchen und Bestattungsrecht in der Stadt des Schweigens sind ebenso verführerisch wie die Aussicht, vom Fana bis in den oberen Echelon oder sogar zum Ordens-Großmeister aufsteigen und die Geschicke der Stadt mitgestalten zu können.

Der Orden des Schwarzen Raben

Die Ordenskrieger der Boronsrabens oder der Rabengarde, wie man sie gemeinhin nennt, sind hochqualifizierte Krieger, deren Loyalität Stadt und Religion gegenüber fast über jeden Zweifel erhaben ist. Die Rabengarde, die bereits kurz nach der Spaltung der Kulte gegründet wurde, pflegt eine alte Rivalität zur Basaltfaust, die rindrianischer, aber weniger religiös motiviert ist; für die Sklavenfänger vom Schwarzen Löwen haben beide Orden nur Verachtung über. Die Ordensritter tragen eine schwarze Kutte über der schweren Rüstung und Vollvisierhelme in Form eines Rabenkopfes. Ein besonderes Privileg ist die jährliche Weihe der Waffe durch den Patriarchen, die sie mit übernatürlicher Wirkung gegen Untote und Dämonen ausstattet. Daneben wird eine Profanwaffe aus dem reichhaltigen Arsenal getragen, üblicherweise ein Sklaventod. Die Boronsrabens sind echte Ritter, wenn auch üblicherweise nur eines der beiden Banner als



Schnitter

Reiterschwadron im Einsatz ist. Der Orden wurde und wird aber auch häufig auf den Galeeren der Golgari-Klasse stationiert. Bis vor einigen Jahren fungierten sie auch als Ehrengarde des Königs in Mirham, wurden aber mit Ausrufung des Imperiums durch die Stadtgarde abgelöst. In erster Linie sind sie heute die Leibgarde des Patriarchen, wenn auch ihre Loyalität im Zweifelsfall dem Ordens-Großmeister Oderin du Metuant gehört.

Kontingent: Orden des Schwarzen Raben (Boronsrabes)

Garnisonen: 2 Banner (100 Mann) im Ordenshaus in der Stadt des Schweigens, davon 10 in Port Corrad

Stärke: 7. Stufe

Rüstung: Lamellenpanzer + Rabenhelm (RS:7),

Großschild (3/+3) bzw. Holzschild (-1/+1)

Bewaffnung: geweihter Rabenschnabel (1 W+4), Sklaventod (1 W+4)

Banner & Wappenheimd: Schwarzer Rabenkopf in silbernem Kreis auf Schwarz

Hymne: Choral "Bamrhczice Marho"

Kommandant: Ordens-Großnuistr Oderin du Metuani

Die Basaltfaust

Die Basaltfaust ist - wenn man die einzelnen Streiter betrachtet - wahrscheinlich die gefährlichste militärische Einheit ganz Aventuriens. Als Bal Honak den Orden gründete, wählte er die hundert besten Veteranen der anderen Kontingente aus und ließ sie am Tag des Schweigens in der Arena paarweise gegeneinander antreten. Unterlegene wurden begnadigt, dennoch gab es an diesem Tag zwei Dutzend Tote. Die fünfzig Besten aber bildeten das Banner der Basaltfaust und wurden in der Stadt des Schweigens zu Ordensrittern geweiht. Seither fungiert der Orden - nach den schwer gepanzerten alt-tulamidischen Echsentöttern oft fälschlich als Kataphrakten bezeichnet - als klassische Garde der Unhesiegbaren, die letzte Reserve, die man nur einsetzt, wenn eine Schlacht ins Wanken gerät und wenn die ausgeruhten Elitekämpfer unter den erschöpften Gegnern blutige Ernte halten können.

Auch heute darf man sich bei der Basaltfaust überhaupt nur bewerben, wenn man nachweislich fünf Gegner im Zweikampf getötet hat; meist ist es ein Veteran zahlreicher Enterkämpfe, der Weihe und Mitgliedschaft als einfacher Ritter einer Beförderung zum Offizier vorzieht.

Um aufgenommen zu werden, muß er auch heute noch in der Arena siegen, üblicherweise gegen einen in aller Schnelle zum Gladiator ausgebildeten Sklaven, dem man die Freiheit versprochen hat. Erst dann erhält er vom Patriarchen persönlich das Recht, die Boronssichel, den schwarzen Plattenpanzer und das knielange, seitlich offene Wappenheimd mit der Faust zu tragen.

Außerdem verfügt der Orden über ein Arsenal weiterer Waffen, so daß man sie wirklich im Wehrheimer Jargon als überschwere Schockinfanterie bezeichnen kann. Die Basaltfaust ist dem Patriarchen (weniger seiner Person als seiner heiligen Position) bis aufs Blut verschworen.

Kontingent: Orden der Basaltfaust

Garnisonen: 1 Banner (50 Mann) im Ordenshaus in der Stadt des Schweigens, ev. davon 10 Mann auf der Festungsinsel

Stärke: 7. Stufe

Rüstung: Harnisch+Plattenzeug+Eisenhut (RS :8)

Bewaffnung: Boronssichel (2W+6), Schwerer Dolch (1 W+2)

Banner & Wappenheimd: Schwarze Faust in silbernem Kreis auf Schwarz

Hymne: Bal-Honak-Marsch

Kommandant: Ordens-Großmeister Rondrigo Delazar

Der Orden des Schwarzen Löwen

Bal Honak regte den OKrst-Geweihten des damals jungen Tempel des Kor zur Gründung eines eigenen Kirchenordens an, und Tar Honak übergab ihren neu berufenen Ordensmeistern die Verwaltung der heiligen Spiele.

Kontingent: Orden des Schwarzen Löwen

Garnisonen: 2 Banner (100 Mann) im Ordenshaus am Sklavenmarkt

Stärke: 5. Stufe

Rüstung: individuell (etwa RS:3) *Bewaffnung:* individuell

Banner & Wappenheimd: Mantikorbanner, Silberner Löwe auf Schwarz

Hymne: Die Mantikorica

Kommandant: Oberst-Geweihte Korisande von Pailos

Die Schwarze Armada

Die Schwarze Armada unter der neuen Großadmiralin Phranya Yalma Zornbrecht ist die Basis der Thalassokratie, ein Begriff, der an den alten Titel des Thalassocraten von Cyclopea (Seekönig der Zyklopeninseln) angelehnt ist: der unumschränkten Seehoheit des Alanfanischen Imperiums. Die Armada umfaßt 110 bis 130 Schiffe, mit etwa 1000 Mann Besatzung. Hauptstreitmacht sind die 14 standardisierten Galeeren der Golgari-Klasse des Borontempels (2 davon in Charypso) mit den gelben Glasaugen, die nur auf der eigenen Werft Al'Anfas gebaut werden.

Das Flaggschiff "Golgari" hat dem ganzen Typ den Namen gegeben. Die 14 Triremen, mit Widderrammbock bewehrt, gelten noch immer als königliche Flotille und liegen im Kriegshafen. Die sogenannten Schwarzen Galeeren. Privatbesitz der Granden. sind insgesamt 20 der kleinen Dromonen sowie 18 dazugekaufte Chorchoper Biremen der Pfeil-Klasse, von denen die "Schwarze Orchidee" und die "Borons Schwinge" besonders berüchtigt sind. 8 der Dromonen liegen in Charypso, einige weitere in Port Visar, an der Küste 100 Meilen östlich von Al'Anfa.

Die übrigen Flotillen werden von tulamidischen und modernen Schiffen gebildet, die die konservativen Alanfanereigentlich als Fremdkörper empfinden: 2 Schivonen, 2 Karracken, 4 4-Mast-Zedrakken, 6 3-Mast-Zedrakken. 18 Thalukken, 3 Karavellen und etliche überschwere Potten und Barken.

Die meisten Kriegsschiffe sind mit Mengbiller Feuer ausgerüstet. Zudem hat die Universität in den letzten zwei Jahrzehnten mehrfach Schiffe mit kostbaren elengroßen Glaslinsen ausgestattet, die vom Mast aus Praios' gebündelten Blick auf gegnerische Segel lenken können: keineswegs wirksamer als ein IGNIFAXIUS, aber deutlich überraschender und unheimlicher. Außerdem werden heutzutage Netze gegen Enterversuche gespannt wie auf Karracken. Doch die Schlagkraft der Flotte machen vor allem die Söldner aus. Die Schwarze Armada zeigt sonst wenig Neuerungen, die Umrüstung auf moderne Schiffstypen erfolgt allenfalls zögernd. Während in Horas-Reich und Bornland bereits die äußerst seetüchtigen Karavellen und Karacken als veraltet gelten und die Schiwone als Höhepunkt, sind die Galeeren noch immer Stolz und Rückgrat der Armada. Im Gegenteil: Mit der Einführung der 40-Mann-Dromone hat Al'Anfa gezielt einen Rückschritt in die Dunklen Zeiten gemacht. Auf der anderen Seite steht aber die Kostenfrage: Der Bau einer der berühmten Schwarzen Galeeren, einer einmastigen Bireme, dauert 5 Monate und kostet etwa 4000 Dublonen. Der Bau einer Karacke dagegen dauert mindestens eineinhalb Jahre und kostet das Vierfache. Die Herstellung einer modernen Schiwone, fast zwei Generationen lang streng gehütetes Geheimnis der Schiffsbaumeister von Kuslik und Festum, ist erst bis Khunchom vorgedrungen. Dort hat Tar Honak zwei Schiwonen gekauft, aber auch die Khunchomer hatten genug Verstand, den Alanfanern keine Baupläne oder Baumeister mitzuliefern.

Zum Konzept der Thalassokratie gehört, daß man deutlich zwischen Piraten (feindliche oder unabhängige Seeräuber) und Korsaren (alanfanische Freibeuter) unterscheidet. Wenn die Schiffe auslaufen und nur Ballast geladen haben, sind sie unterwegs, von allen durchfahrenden Schiffen Zoll einzutreiben - bis Port Zornbrecht (bei Selem) und Altoum sind Galeeren unterwegs. Um die großen Konvois anzugreifen, braucht es schon eine Piratenflotte wie die alanfanische. Zudem jagen sie auch Mirhamer Schmuggler.

Nachwuchs

Im Frühjahr schwärmen die Werber Al'Anfas über den ganzen Kontinent aus, sowohl die Männer des offiziellen OberstWerbers Egtor Quietan als auch zahlreiche unabhängige Unternehmer, die Al'Anfa ebenso wie andere Städte und Länder abgrasen, weil sie für jeden Rekruten (je nach Kontingent, für das er geeignet ist) 1 bis 5 Dublonen bekommen.

Als Faustregel gilt, daß man in einer Stadt auf 200 Einwohner mit 1 Rekruten rechnen kann; auf dem Land sind die Aussichten dementsprechend hoffnungslos, sofern man nicht auf einem Markttag auftritt, wo die unternehmungslustige, unzufriedene und weltfremde Jugend versammelt ist.

Nachwuchs für Freibeuter und Sklavenjäger wird rücksichtslos rekrutiert: Rollkommandos von je zwei Söldnern sind ständig unterwegs. Wer ihnen geeignet erscheint - 15 bis 25 Jahre, ohne offensichtliche Arbeit

oder Verwandtschaft - wird angehalten und in die Garnisonen gebracht. Den dortigen Überredungsversuchen zu widerstehen, braucht mehr Abgebrühtheit und Glück, als die meisten haben.

Traditionell ist die Szene, wo die Rekruten anlässlich des Anwerbungsbesäufnisses fünf glänzende Dublonen - einen Monatssold - im Voraus bekommen, und wenn sie dann am Morgen verkatert erwachen, vor sich den Ausbildner mit den Münzen spielen sehen: "Eure beiden ersten Erfahrungen: Haltet Euch weg von Schnaps und Rum - und behaltet Euren Sold im Auge."

Ruhestand

"Eines Morgens warf der Rittmeister seinem Sergeanten, mit dem er manches Schiff gekapert und manchen Aufstand niedergeschlagen hat, den Sold vor die Füße mit den Worten: 'Zu langsam, Magno. Du bist zu langsam geworden. Das ist das letzte Mal. Hol Dir noch'n Schlauch Wein vom Quartiermeister und dann verdrück dich, bevor ich sentimental werde. Kor mit dir!'" (Aus den Lebenserinnerungen des Uribert von Kieselburg, 30 Jahre Questador und Söldner im Süden)

Die meisten Söldner, Sklaventreiber und Questadores verdrängen schon den Gedanken, daß sie jeden Augenblick von einem Geschütz oder Säbel in Borons Hallen gebracht werden können. Mit dem Schlimmsten aber, was einen Kämpfer erwartet, rechnet keiner: dem Alter!

Am übelsten sind die Invaliden dran: der eine, von Beorn dem Blender geblendet, der andere, den Arm von Rotzen zerschossen, worauf man den Stumpf in siedendes Öl getaucht hatte, der dritte, der den Dolch überlebt hat, den ihm die Hure aus den Brabaker Baracken in die Levthansfreude gerammt hatte - auf sie alle wartet nur noch die Gosse, und wenn es ihnen nicht gelingt, einem Büttel des Bettlerkönigs Respekt einzuprügeln, dann werden sie nicht einmal Betteln gehen dürfen.

Aber auch die anderen, die eben noch Rekruten ausgebildet oder Sklaven geschunden haben, müssen bald ihr Entermesser versetzen. Der eine oder andere verdingt sich noch einige Jahre für eine Reisschale am Tag als Beschützer eines Krämers, auf den er gestern noch gespuckt hätte. Oder man sucht sich ein, zwei junge Strichknaben und arbeitet als Zuhälterin. Aber eines Tages sind sie auch dafür zu alt und vegetieren dann, noch jahrelang von alten Wunden, Brabaker Schweiß und dem Jahresfieber der Schlachtfeldgilbe gequält, in den Gossen dahin. Boronwein und Schwarzer Pfeifer sind ihr einziger Trost, bis Boron irgendwann Erbarmen mit ihnen zeigt.

Viel glücklicher sind da die Kontingente der Kirchenorden, der Stadt- und Tempelgarde daran, und - einzigartig unter Söldnern - der Dukatengarde, deren Mitglieder auf Lebenszeit angeworben werden und mit einer ausreichenden Altersversorgung rechnen können sowie mit beträchtlichen Karrieremöglichkeiten. Auch wenn sie als Kämpfer zu alt sind, können sie noch einige Jahre als Ausbilder, Quartier- oder Zeugmeister arbeiten.

Für die Pensionisten der Elitekontingente schließlich wurde schon unter Bal Honak am Rande des Dschungels, etwa zehn Meilen hantlaaufwärts im Westen, die Veteranenstadt Va'Ahak gegründet, wo - von ehemals 1000 Mann kämpfender Truppe - immerhin etwa 150 Veteranen übriggeblieben sind. Natürlich reicht es auch hier - welcher Söldner hat schon etwas gespart - meist nur für eine selbstgekaute Lehmhütte und den Eintopf aus Shatakwurz, Bananen und Reis. den der Koch in die Holzschale klatscht. Aber immerhin hat die Stadt einen eigenen Boronanger und einen Geweihten. der die Söldner Al'Anfas in das einzige Heim geleitet, das sie jemals haben werden: Borons Hallen,

Recht und Ordnung*

"Womit die meisten Fremden nicht zu Rande kommen, ist, daß in einer Stadt von solcher Sittenlosigkeit so strenge Gesetze herrschen. Es vergeht kaum eine Woche, wo nicht ein ausländischer Söldner, durchreisender Händler oder hoffnungsvoller Questador teuer dafür bezahlt, daß er einen Sklaven "beschädigt", einen Freund eines Granden tötlich beleidigt oder - unter Kriegerrecht immer anwendbar - die Sicherheit der Stadt gefährdet hat."

(Das wohlfeile Brevier für den reisigen Kauffmann, Druckerei Stoorrebrandt, Festum, 989 n.BF.)

Es mag überraschend klingen, doch Al'Anfa ist möglicherweise tatsächlich die Stadt mit den meisten Gesetzen Aventuriens - und diese Gesetze werden befolgt! Die hier geltende "Ius Meridiana" basiert wie die meisten heutigen Gesetzwirke auf Rohals "Codex Pax Aventuriana", aber auch Kaiser Eslams "Allgemeynes Hand- und Halsrecht" wurde in weiten Bereichen übernommen, und dazu kommen - mindestens noch einmal so umfangreich - sämtliche Ergänzungen und Ausnahmen. die die Vizekönige, der Hohe Rat der Zwölf und die Patriarchen in vier Jahrhunderten erlassen haben. Dazu kommen noch einige uralte tulamidische Gesetze, vor allem, wenn es um Seide, Assassinen und Gifte geht. Insgesamt stellt die "Ius Meridiana" jede andere Gesetzessammlung in den Schatten, und die meisten Studiosi der hiesigen juristischen Fakultät ergreifen angesichts der sich in den Himmel türmenden Pergamente, Schriftrollen und Folianten bereits nach einiger Zeit voller Grausen die Flucht.

Aus der Fülle kurioser Sonderregelungen: Ein Hesindegeweihter, der versucht, einem begabten Handwerksburschen das Lesen beizubringen, riskiert schwere Strafen, während sich ein Streuner fast ungeniert als Alrik von Sturmfels ausgeben kann. Ein verheirateter Grande, der sich mit einer Gauklerin einläßt, läuft Gefahr, vor dem Traviatempel gesteinigt zu werden; aber kein Gesetz verbietet ihm, derselben Gauklerin einen Mordauftrag an einem Konkurrenten zu erteilen. Eine Grandessa, die bei Vollmond in den Wassergärten spazierengeht, muß 25 Dublonen Strafe bezahlen, ein Sklave nicht - sofern er nicht entlaufen ist, denn dann wird er in der Arena hingerichtet.

Das Grundrecht unterscheidet sich tiesentlich von dem des neuen und des alten Reiches. da hiezulande die Sklaverei erlaubt ist, jedoch im völligen Gegensatz zu fast allen anderen Staaten kein Adel existiert; sonst ist es jedoch von eher untergeordneter Rolle.

Das Zivilrecht jedoeoh spielt eine entscheidende Rolle, regelt es doch die zahlreichen Beziehungen aller freien Alanfaner untereinander. Hier sind vor allem das Personenrecht. das Sachenrecht. das Eigentumsrecht, das Erbrecht und das Schuldrecht verankert. Das Eigentumsrecht umfaßt natürlich auch die Sklaven, denn Sklaven sind zwar Menschen, aber keine Personen. Ein lustiges Detail am Rande: Es existiert ein uraltes Gesetz. das Männern den geschlechtlichen Umgang mit Sklavinnen gestattet, freie Frauen jedoch geraten durch Beischlaf mit einem Sklaven in den Besitz des Eigentümers eben jenes Sklaven; würde dieses Gesetz heute noch Anwendung finden, hätte dies fatale Folgen für so manche lebenslustige Grandessa ...

Vor allem das Schuldrecht ist von massiver Bedeutung, heißt doch ein nicht eingelöster Schuldvertrag so gut wie immer Sklaverei. Sollten mehrere Gläubiger Anrecht auf einen säumigen Schuldnerhaben und sich nicht über dessen Zukunft einig werden können, sieht die Ius in altertümelndem EslamGarethi vor, daß "er auf der Stell vom Leben in den Tod zu befördern sey, sein Fleisch werde in dem Masze an seyne Gläubiger verteilet, in welchem er schulde ihnen teuer Geld, ein ungerechte Aufteilung sey aber hei späterem Entdecken nicht mehr rückgängig zu machen, so solle jeder Gläubiger darauf schauen, dasz er ja den rechten Teil erhalte'.

Klagen kann jeder Freie der Stadt. Um zu klagen, sucht man einen bestimmten Beamten auf und trägt ihm seinen Fall vor. Dieser Beamte entscheidet dann. oh es zu einer Verhandlung kommt. Unter Umständen schickt er den Kläger zu einem Richter, der den Fall dann entscheidet, oder die Klage wird zurückgewiesen.

Interessanterweise ist die Willkür des einzelnen deutlich geringer als im Feudalismus des Mittelreiches oder gar dem Despotismus der Tulamiden. Alle Entscheidungen werden - zumindest scheinbar - von verschiedenen Versammlungen getroffen. Selbst ein Grande, der ein bestimmtes Urteil erlangen will, muß erst andere Granden überzeugen, bestechen oder manipulieren. (Wie ernst die Alanfaner die Gesetze nehmen, sieht man auch daran, daß Bettler, die einen Granden klagen, eine seltsam kurze Lebenserwartung haben. Ein Gesetz zu biegen, kostet viel mehr als ein Menschenleben ...)

Denn wie streng Gesetze auch sein mögen. es gibt immer Mittel und Wege, um sie zu vermeiden oder zu nutzen. Branibor, der Hohe Drache der Gerechtigkeit, ist in Alveran von Al'Anfa genauso weit entfernt wie von jedem anderen Ort. Und der Koloß, derTräger der Waage der Gerechtigkeit, blickt bezeichnenderweise nach oben, fort von dem Menschen, und so wird seine Waagschale durch das zusätzliche Gewicht von Gold oft in die ihr nicht vorbestimmte Richtung gezogen. "Al'Anfa ist eine anständige Stadt. Aber ob etwas beanstandet wird, bestimmen nur die Granden."

* Zusätzliche Informationen finden Sie in der ENZYKLOPADIA AVENTURICA. Seite 43f.

Ausgewählte Gesetze

- Fremde, die ohne Paß der Hafenmeisterei oder der Kommandantur aufgegriffen werden, werden als Spione behandelt: Verhör, Auspeitschen und anschließende Prangerstrafe an der Galionsfigur einer Galeere. Thorwalern wird nach dem alten Thorwalergesetz zudem die rechte Hand abgeschlagen.
- Tavernen dürfen von Bewaffneten nicht betreten werden (siehe "Ernährung").
- Raub, Fälschung und illegitimer Einsatz von Siegeln, Wappen, Titeln und anderen Hoheitszeichen werden kaum geahndet.
- Privilegien, wichtigstes Statussymbol in Al'Anfa, kann man nicht fälschen.
- Der Index Wchreimum, der Verwendung, Besitz, Handel und Erzeugung der gefährlichsten Gifte mit strengen Strafen belegt, gilt nominell natürlich. De Facto kommt er nur zum Einsatz, wenn im Zuge einer Intrige ein Grande einen Konkurrenten damit ausschalten kann.
- Es ist übrigens nicht strafbar, den Tod eines anderen zu arrangieren, z.B. einen Assassinen mit einem Mordauftrag anzuwerben.
- Auch das Kaiser-Menzel-Edikt (241 n. BF.) über das Verbot der Wilderei ist nominell noch in Kraft, auch wenn es natürlich niemals dazu gedacht war, die Dschungeljagd auf Paradiesvögel und Tiger zu regeln.
- Ehebruch wird mit Verbannung oder Hinrichtung vor dem Traviatempel bestraft - des untreuen Ehegatten, nicht jedoch der Buhschafter. Man beruft sich hierbei auf ein 1500 Jahre altes Gesetz Fran-Horas des Blutigen, der den Adel, um die fortwährenden Hinrichtungen auszugleichen, zur Zeugung ehelicher Kinder anregen wollte.

Strafen

Wie in den meisten Ländern mit Sklavenhandel sind in Al'Anfa Freiheitsstrafen fast unbekannt, Leib- und Blutstrafen selten und die Todesstrafe nur das letzte Mittel gegen renitente Sklaven. Die Alanfaner sind aber - wie so oft dem tulamidischen Vorbild folgend, das sie zur Perfektion gebracht haben - stolz darauf, besonders originelle und pervalisch grausame Strafen zu ersinnen, die den Vorschriften der "Inquisitorischen Halsgerichtsordnung" der Priesterkaiser ebenbürtig sind. Im Gegensatz zu den Vorbildern werden die Strafen aber nicht im eigenen Palast oder im Kerker vollstreckt, sondern in der Arena - zur "moralischen Erbauung" der Fanas.

Ein im ganzen aventurischen Strafwesen berühmtes Foltergerät sind die "alanfanischen Sandalen". Eine örtliche

Spezialität dagegen ist die "alanfanische Schere" (nein, Sie wollen nicht wirklich wissen, was man damit macht). Aber auch Streckbank, Schreckschrauben, Rad, Ausdärmsäbel und Warunker Helm werden vom Obersten Scharfrichter und vom Gubernator der Spiele gerne verwendet, um die Schaulustigen mit neuem Kitzel zu versorgen.

Hinrichtungen werden vor allem an wiederholt entlaufenen oder gewalttätigen Sklaven und an gefangenen Attentätern vollzogen, zuweilen aber auch einmal an einem mißliebigen "Geschäftsfreund" - generell also an Personen, deren Weiterleben in der Sklaverei zu gefährlich wäre. Jeder Richter hat seine Lieblingsmethoden, berüchtigt geworden ist insbesondere die Verwendung von Piranhas, Muränen und Haien. Bei den Waldmenschen besonders gefürchtet ist die Hinrichtung durch Alligatoren, da angeblich Seele oder Tapam mitverschlungen wird - vermutlich ein Aberglaube (vielleicht jedoch auch eine nekromantische Tatsache) aus den echsischen Urzeiten. Für besonders bekannte feindliche Piraten hat sich eine Tradition gebildet. Die Krabbensalat heißt und hei der ein riesiger Bottich voll lebender Schalentiere und ein Eimer voll Mengbiller Feuer zum Einsatz kommen ...

Und was die klassische Hinrichtung angeht: In Al'Anfa wird der Delinquent übrigens rücklings liegend enthauptet, so daß er das drohende Schwert ständig sehen kann - und der Scharfrichter ist ein Rondrageweihter.

Auspeitschen

In Al'Anfa regiert die Peitsche: Auf den Plantagen, auf den Galeeren und in den Minen ist der stechende Schmerz der Geißel das einzige, was die erschöpften Sklaven noch einmal zu Höchstleistungen bringt, auf dem Silberberg das Mittel, um langsam gewordenen Dienern Gehorsam beizubringen, in den Festungen der Söldner die übliche Strafe für Disziplinlosigkeit und Insubordination. Zuweilen hört man - nicht nur in Al'Anfa - Albernische Prahlerereien von Matrosen oder Soldaten, die 20 oder mehr Hiebe "ohne Schmerzenslaut" erduldet haben. All diese Berichte verwechseln die Züchtigung durch die Geißel, Rute oder Reitgerte - die von manchen Praios-Fanatikern ja sogar als Buße am eigenen Leib durchgeführt wird - mit der Bestrafung durch Peitsche oder Neunschwänzige Katze, die man getrost als eine Art Hinrichtung bezeichnen kann: Viele Opfer befinden sich, gefesselt und mit nacktem Rücken den Hieben wehrlos ausgeliefert, nach 10 Hieben schon in Borons Armen, und es ist allgemein üblich, jemanden, der 20 Hiebe überlebt, zu begnadigen.

Das Imperium von Al'Anfa

Machtansprüche

Als mehr oder minder selbsternannter Nachfolger des alten Vizekönigreichs Meridiana beansprucht der Stadtstaat auch dessen Grenzen - und das zu Land wie zur See. Vermutlich ist es gerade die Schlichtheit dieses Grenzverlaufes, der so viele andere Seemächte verärgert. Denn Al'Anfa betrachtet nicht weniger als alle Lande und Meere als sein Eigentum, die südlich der sogenannten Debrek-Linie liegen. Nach alanfanischer

Auffassung sind damit alle Handelsfahrten in diesem Gebiet - also selbst die reinen Umrundungen von Kap Brabak - illegale Schmuggelunternehmungen, sofern der Fahrtensmann keine alanfanische Genehmigung besitzt. Daß der Erwerb einer solchen nicht nur hohe Zollgebühren, sondern auch noch beträchtliche Bestechungssummen erfordert, versteht sich fast von selbst.

Die gleiche Logik verbietet es Al'Anfa auch, die

Existenz unabhängiger Städte oder gar nordländischer Kolonien zu akzeptieren oder gar offiziell gutzuheißen. Mögen die Herren der Stadt auch als Pragmatiker die Gegebenheiten zähneknirschend hinnehmen, wirklich anerkennen werden sie sie wohl niemals.

Die Kolonien

Auch nach der jüngsten Ausdehnung des alananischen Imperiums ist Al'Anfa selbst die einzige wirklich bedeutende Siedlung. Nennenswert sind allenfalls noch die Palaststadt Mirham (die jedoch keine Entscheidungen treffen darf) und das jüngst eroberte Port Corrad. Letztere Generalpräfektur steht unter Kriegerrecht, und während dieser Ausdruck in Al'Anfa eher nur juristische Bedeutung hat, herrschen in Port Corrad Zustände, wie man sie sich wirklich unter Kriegerrecht vorstellt.

Die Südelemitische Halbinsel dazwischen wird natürlich alananisch beansprucht. Auch Selem gilt als Kolonie, allerdings beschränkt man sich wieder auf die Unterstützung des Großkönigs von Selem gegen den novadischen Sultan der Beni Szelemjati, der sich ebenfalls als Herr von Selem bezeichnen läßt. Zu diesem Zweck wurde schon vor Jahrzehnten Port Zornbrecht auf der äußersten Landzunge 30 Meilen südlich von Selem gegründet.

Außenpolitik

Bei dem Ruf, den Al'Anfa nicht nur in Südaventurien genießt, scheint es sich zu erübrigen, über Außenpolitik zu sprechen - behaupteten die meisten Aventurier doch, daß diese Politik ausschließlich aus Piratenüberfällen auf Hoher See und der Versklavung wehrloser Küstendörfer besteht.

Tatsächlich ist das alananische Imperium (und vor ihm bereits der Stadtstaat Al'Anfa) rege auf dem Feld der Diplomatie tätig, um seine Interessen zu wahren. Der Hohe Rat der Zwölf ist nach dem Patriarchat Tar Honaks wieder dazu übergegangen, diplomatische Noten sowie Erlässe und Gesetze, die anderen Nationen kenntlich gemacht werden, vom König in Mirham gegenzeichnen zu lassen - im Name des Imperiums, und natürlich ohne jede Einflußnahme.

Bedeutendster Verbündeter ist Mengbilla, vor allem durch den Handel mit der Seide und den Sklaven. erst in zweiter Linie durch den Boronkult, schließlich aber auch durch die verwandten plutokratischen Machtstrukturen. Reibungspunkte jüngerer Zeit waren die schweren Verluste der mengbillanischen Bezirksgardisten im Khomfeldzug und die anschließende "Beuteteilung", die letztlich mit der Übernahme der Besatzung Port Corrads durch alananische Truppen endete. Die mehrfach laut gewordenen Distanzierungen Kerim ak'Bashi, des Obersten Tempelherren in der Halle des Schweigens zu Mengbilla, vom Muttertempel in Al'Anfa wurden als das verurteilt, was sie tatsächlich waren: Versuche Mengbillas, die schwarze Umarmung

zu lockern, um zumindest eine Hand für das aufblühende Horasreich zu haben. Letztlich war und ist aber für Mengbilla das Wohlwollen Al'Anfas entscheidend ...

Wichtig sind die Kontakte mit Kuslik in Form des Handels- und Unterstützungsvertrages mit Kusmina von Kuslik. Der Machtaufbau der Fürstin gegen Vinsalt geht schon bis zur Staatsgefährdung. Die Verhandlungen mit Croenar von Marvinko, Landgraf von Sikram, sind durch die jüngsten Ereignisse und die Expansion des Horasiates hinfällig geworden.

Mit dem Kaiserreich besteht eine jahrhundertlange Form der Nichtbeziehung, die erst durch die paliganische Heiratspolitik beendet wurde. Während tulamidische Prinzen und Prinzessinnen durchaus als standesgemäß betrachtet wurden, waren die jungen Granden und Grandessas nie gut genug, um mit neureichischen Edlen verheiratet zu werden. Erst Alara Paligan wurde für würdig befunden, gleich den Thronfolger zu heiraten.

Die Verwandtschaftsbeziehungen hielten Al'Anfa aber nicht ab, beim Isorischen Aufstand in Albernia repräsentativ Galeeren zu der Usurpatorin zu schicken. Eine Anekdote am Rande: Etwa 948 n.BF. wurde der junge Prinz Storko von Gareth als Botschafter nach Al'Anfa abgeschoben. 25 Jahre später kehrte er zurück und war plötzlich der Bruder des Kaisers Reto.

Die Beziehung zum Bornland ist strapaziert. Daran ändert auch der Elefant als Geschenk für den Tiergarten Festums nichts. Der Seekrieg mit Festum - von beiden Seiten mit viel Trommelwirbel eröffnet, aber lustlos geführt - erlahmt zusehends.

Regional sehr wichtig ist schließlich der Kontakt mit den leicht beeinflussbaren Piraten der Schwarze Schlange von Charypso. So haben wir die merkwürdige Situation, daß das sklavenhaltende, aber theokratische Al'Anfa mit Charypso verbündet ist, das obskuren Götzendiensten, nicht aber dem Sklavenfang anhängt (während sich das eher mittelreichischfreie Brabak mit den Sklavenfängern und Freibeutern von Sylla verbündet hatte).

Die meisten ausländischen Botschafter in Al'Anfa sind - neben der ständigen Teilnahme an Empfängen und Orgien - damit beschäftigt, Angehörige ihres Reiches aus irgendwelchen Schwierigkeiten zu befreien, üblicherweise zum Großhandelspreis freizukaufen. Natürlich holt sich der Botschafter das Geld bei den "Unglücksraben" wieder ...

Insgesamt hat Südaventurien ungefähr 280.000 Einwohner, davon 100.000 in Al'Anfa. 50.000 in Mengbilla und Trahelien. weitere 100.000 Zwölfgöttergläubige in Brabak und den anderen Siedlerstätten sowie 30.000 Waldmenschen und Insulaner.

Meister-Informationen 1: Sklaverei und Silberschätze

Meistertips: Unfreiheit der Spieler

Als Einleitung für die meisten typisch alananischen Abenteuer sei gesagt, daß der Meister dabei immer etwas Vorsicht mit dem Ego seiner Spieler walten lassen sollte. Die Helden mit Sklaverei, Drogenabhängigkeit und Intrigen zu konfrontieren hat - neben moralischen Aspekten - vor allem eines gemeinsam: Der Spieler verliert die uneingeschränkte Handlungsfreiheit und Kontrolle über seinen Charakter. Es mag einen Abend lang unterhaltsam sein, vom Meisterdiktat zu bekommen, welche Arbeiten und Strafen man über sich ergehen lassen muß, wohin und wozu man von der Drogensucht getrieben wird, und wie man durch raffinierte Machenschaften unsichtbarer Drahtzieher immer tiefer ins Verhängnis gerät. Aber danach braucht jeder durchschnittliche Spieler eine Erleichterung, meist in Form explosiver Gewaltausübung, sei es, daß man schließlich den geheimen Manipulator "von Mann zu Mann" stellt oder endlich dem Sklaventreiber "seine Peitsche zu fressen gibt".

Abenteuerentwurf: Als Sklaven nach Al'Anfa

Gefangennahme

Der Ort: Sklavenjäger agieren gewohnheitsmäßig in der gesamten südlichen und südwestlichen Hälfte Aventuriens - sowohl Professionelle als auch Piraten, die allfällige Zeugen als Nebenerwerb in die Sklaverei verschachern. Küstenbereiche sind am ganzen Kontinent gefährdet, obwohl Überfälle zum Zweck der Versklavung nördlich Thorwals kaum vorkommen. Dazu kommt die Gewohnheit, Strafgefangene heimlich in die Sklaverei zu verkaufen, insbesondere in Kuslik und auf den Zyklopeninseln - und straffällig werden Helden eigentlich viel zu oft (Hausfriedensbruch, Totschlag, Aufruhr, Verschwörung usw.), ohne daß das Nachwirkungen hätte. Darüber hinaus sind die Beziehungen eines Pokallos durchaus imstande, selbst Strafgefangene vom Straßenbau in Weiden oder Schanzarbeiten an der Orkgrenze "auszulösen" und weiterzuverkaufen.

Die Situation: Die Art der Gefangennahme kann sowohl Planung wie Zufall überlassen bleiben - sowohl von Seiten der Meisterpersonen wie auch des Meisters. Denkbar ist ein direkter Sturmangriff einer deutlichen Übermacht. Für stärkere Helden eignet sich die Gefangennahme nach durchzechter Nacht, z.B. in einer kleinen Fischertaverne. Recht häufig ergeben sich Szenen, wo Räuber die Helden eigentlich besiegen; sollten diese ihre Waffen strecken, ergibt sich das weitere von selbst, wobei sich auch die anfängliche Ratlosigkeit der Räuber hübsch spielen läßt. Als durchaus praktikabel hat sich aber auch die plumpste Falle erwiesen: Die unerfahrenen Helden treffen z.B. in der alananischen Wildnis auf das Lager eines verwegenen Haufens. Nachdem man sich mißtrauisch dazugesetzt hat, wird es gemütlich, ehe es dann doch zum Streit kommt. Die Sklavenjäger beschließen, daß sie Überstunden machen, und kassieren die Helden einfach ein. Die Technik: Professionelle Sklavenjäger sind mit

einigen Hilfsmitteln ausgerüstet, um Helden relativ unbeschadet einzufangen. Erfahrungsgemäß ist es ja recht schwierig, Spielern zu vermitteln, daß sie erstens verloren haben, daß aber zweitens eine Kapitulation ein sinnvoller Ausweg ist. Hilfreich hierbei ist es, wenn die Helden ihre Handlungsfreiheit verlieren und die Sklavenjäger ihnen eine "goldene Brücke" bauen: Wir wollen Euch ja nicht umbringen - aber wir können's ja tun, wenn Ihr darauf besteht." Typische Hilfsmittel sind:

Zwei-Mann-Wurfnetz: zwei GE-Proben mit etwa -10 für das entsprechende Wurfaffen-Talent gegen eine entsprechend erschwerte Ausweichen-Probe

Mhanadistanische Bolas: jeder Treffer 1 W6 Malus auf GE und alle davon abgeleiteten Werte

Weidener Wurfgeschlingen (Lassos): jede KR, in der dem Angreifer eine KK-Probe gelingt, 2W6 Malus auf GE und alle davon abgeleiteten Werte

Geschosse, mit Mandragora vergiftet: KK-Probe oder 1 Minute Brechreiz (jeweils Gefahreninstinkt-Probe, um reagieren zu dürfen)

Geschosse, mit Halbgift vergiftet: Malus von 3 auf MU, GE, KK, AT, PA für 1 SR

Geschosse, mit Schlafgift vergiftet: Tiefschlaf nach 3 KR Geschosse, mit Kelmon vergiftet (wegen des Preises nur für die ganz harten Brocken)

Totschläger, Schrotsocken, Sandsäckchen u.ä. (nur gegen halb-wehrlose Opfer): 1W6 TP (KK-13), aber keine echten Schadenspunkte (siehe Waffenloser Kampf)

Schlafmittel, bereits einige Stunden vorher in Essen oder Getränk gemischt: jeweils KK-Probe, um reagieren zu dürfen

Transport

Gefangene werden üblicherweise ins Joch gespannt, das sind klappbare Holzbalken mit Öffnungen für Hals und Handgelenke oder auch einfach zwei zusammengebundene Äste, oder ihre Arme werden rücklings an ein Sklavenkreuz gebunden. (Gönnen Sie den Spielern maßgeschneiderte Joche, je nach ihrer vorhergehenden Verteidigung - eines der wenigen Vergnügen, das sie noch haben: "He, Joruk, dem Zwerg da bindest du noch'n Kreuz drauf. Den Ast knickt der ja wie nix ...") Fesseln werden mit nassen Lederriemen angelegt, die binnen einer Stunde trocknen und sich schmerzhaft zusammenziehen. Alle Gefangenen werden zunächst an eine Leine gelegt.

Offensichtlich Magiebegabte (Elfenohren, Gildentätowierung) werden ungern gefangen. Wenn es aber schon mal geschehen ist (und natürlich läßt man keinen zurück), verbindet man ihnen Auge und Mund und legt ihnen vorläufig schwere Ketten um den Hals (siehe MYSTERIA ARCANA, Seite 65).

Vor Verschiffung oder Verfrachtung auf einen Wagen werden alle Gefangene bei einem Schmied in Eisen gelegt: Halsringe, Hand- und Fußschellen werden zusammengeklappt und dann mit einem glühenden Eisenstift verschweißt und vernagelt! Romantisch, wenn der Schmied auch nur ein bedrohtes Opfer ist und sich für jeden Handgriff mit Blicken entschuldigt.

Ab diesem Moment sind die Gefangenen Ausgestoßene - auch in Nichtsklavenhalter-Gebieten sind Eisen Erkennungs-zeichen der entflohenen Schwerverbrecher! Alle Gefangenen werden aneinandergekettet.

Vergessen Sie nicht, daß Ihre Spieler ständig an Flucht denken. Überspringen Sie billigerweise alle Zwischenetappen - oder spielen Sie durch, wieviele Umständlichkeiten der Sklaventransport macht, wieviele Chancen er bietet, und wieviele Tricks die Sklavenhändler längst kennen. Lassen Sie die Spieler Hoffnung schöpfen und wieder verlieren. Beim unvenneidlichen Zwischentransport auf Boot oder Wagen sehen sich die Helden plötzlich gemeinsam nur zwei oder drei Sklaventreiber gegenüber - aber es ist unmöglich, den Ausbruch auf dem schwankenden Gefährt zu koordinieren, ohne sich abzusprechen, und das lassen Sie (und die Sklaventreiber) natürlich nicht zu!

Die Sklaven bekommen kaum zu essen, kaum zu trinken und werden stündlich (beim Wachwechsel) mit Fußtritten und Wassereimern geweckt. Senken Sie die wichtigsten Eigenschaften je Woche um 2 Punkte (bis zu einer maximalen Erschöpfung von 6). An kritischen Tagen und bei wertvollen Sklaven (wie unseren Helden) sind Sklavenhändlerveteranen durchaus bereit, einige Tropfen Boronwein oder einige Krümel Alphana ins Feuer zu werfen, um die Gefangenen für etwa 10 Stunden zu beruhigen (Malus von 1 auf alle Eigenschaften; KK-Proben, um nicht wegzudösen; immerhin etwa 1 Dukaten Kosten).

Die Helden wechseln mehrfach den Besitzer. Dabei können sie hören, wie man ihnen Komplimente macht, sprich: Der Verkäufer teilt dein Käufer nach Geschäftsabschluß noch Einzelheiten ihrer Befreiungsversuche mit: "Der Blonde ist saustark, und der Kleine beißt gerne."

Beim Zwischenverkauf im Piratenhafen, in Khunehom und dann in Al'Anfa stehen sie manchmal eine halbe Stunde scheinbar unbeaufsichtigt. Die (unvermeidliche) Flucht erfolgt mit dem Bewegungstempo eines Morfus, und nach einer hoffnungsvollen Stunde sind sie umzingelt. Anschließend gibt es Peitsche und Stock.

Einige Sklavenhändler-Archetypen:

Der Eisenharte: "He, Joruk, verpaß dem Blondem 'mal eine Abreibung mit dem Eisernen Besen." - "Aber ich hab doch gar nichts gemacht." - "Klar! Jetzt kannst du dir ausdenken, was du kriegst, wenn du was machst ..."

Der Gemütsmensch (sinnvollerweise der erste oder zweite Zwischenhändler): "Jungs und Mädels, ich weiß, euch geht's dreckig, aber ich muß euch nach Al'Anfa schaffen. Macht mir keine Schwierigkeiten. Ich haben Ruf zu verlieren, und dann muß ich wieder mit den Shurinbolzen schießen lassen."

Der alte Hase (kennt jeden Trick und kommentiert ihn im vorhinein): "Ah, der Kleine da blinzelt schon nach den Schlüsseln. Denkst wohl schon, wie du 'ran kommst. Is' nicht, Kleiner. Und der Rauschebart da sieht mir genau aus wie einer, der ... (plaudert des Spielers schönste Errungenschaft aus, sei es die beim Schmied gestohlene Feile oder die eingeölten Handgelenke, die schon fast durchs Eisen passen.) Ach, und du da, Spitzohr: Falls du irgend'n Mist baust wie 'n Hase zu

werden - dann schneide ich deinem Kumpel da hier genau diesen Finger ab."

Sklavenalltag

Am Bestimmungsort angekommen, sei es Plantage, Bergwerk, Kriegsgaleere, Arena oder Haushalt, werden die Helden vom Oberaufseher eingewiesen. Viel wichtiger ist aber die Begegnung mit den alten Sklaven: "Schau einem Tubaka niemals in die Augen - das maecht ihn tobsüchtig. Zeig einem Tuhaka niemals, daß du schlauer bist als er - das macht ihn rachsüchtig. Melde einem Tubaka niemals, daß etwas mißlungen ist - das macht dich zum Schuldigen."

Gehen Sie sich Mühe, nicht nur die üblen Umstände des Sklavenalltages zu schildern (die Kranken, die plötzlich verschwunden sind, das brackige Wasser, dessen Oberfläche mit öligem Film und Fliegenlarven bedeckt ist), sondern auch die vielfältigen Methoden, mit denen sich die Sklaven an ihre mißliche Lage angepaßt und mit dieser arrangiert haben (das abendliche Singen der Sklavenjammer am Lagerfeuer, die Klopffzeichen der Waldmenschen, mit denen sie in den Zellen kommunizieren).

Flucht

Natürlich ist der Zweck des Abenteuers nicht, daß unsere Helden in der Sklaverei vermodern. Irgendwann haben sie sich genügend erholt und mit der Situation vertraut gemacht, daß ein Fluchtversuch Chancen hat.

Doch die Chancen sind immer beunruhigend niedrig: Im Lauf der Jahrhunderte haben die Sklavenjäger gelernt, wie entlaufene Sklaven denken. Für den Sklaven ist es stets das erste (und einzige) Mal - für den Sklavenjäger den wöchentliche Einsatz. Waldmenschen laufen fast immer direkt zum nächsten zusammenhängenden Waldgebiet, wobei sie allen Plantagen auf etwa eine Meile ausweichen. Da sie Hungern gewöhnt sind, halten sie sich meist nicht mit Stehlen auf. Mittelländer und Tulamiden denken verblüffend ähnlich: Die einzige größere Straße von Al'Anfa führt nach Mirham: von dort dürften sich Wege in den Norden und Osten finden lassen. Oder man versucht, in einem der umliegenden Fischerdörfer ein Boot zu stehlen. Da die Flucht zumindest eine Woche dauert, müssen sich die Flüchtlinge unweigerlich um Nahrung und Wasser umsehen. Nahrung gibt es, scheinbar griffbereit, in den Hainen der Plantagen: Wasser, obwohl es ständig von Himmel und Bäumen tropft, in trinkbarer Menge und Qualität nur an einigen Brunnen und Wasserstellen.

Die Strategie ist daher offensichtl ich: Die Verfolger entsenden drei bis fünf Patrouillen von je drei bis fünf Mann. Diese, beritten und ausgeruht, können binnen zwölf Stunden jeden Ort absuchen, den die Flüchtlinge auf ihrer Route erreichen können - selbst wenn sie eine Nacht Vorsprung haben. Meist müssen die Sklavenjäger nur am Südrand der scheinbar ungefährlichsten Plantage, 20 Meilen Richtung Mirham, lagern und warten.

Zudem werden natürlich alle Plantagen- und Minenbesitzer auf der Strecke alarmiert: Angesichts der Prämien und guter Nachbarschaftsbeziehungen ist manch einer versucht, selbst eine Patrouille loszuschicken; in jedem Fall sind alle Aufseher informiert.

Machen Sie mit Ihren Spielern durchaus einen Wettbewerb daraus, ihre Helden wiedereinzufangen. Es kann sehr lehrreich sein, wenn selbstbewußte Spieler von feixenden Sklavenjägern erfahren, daß sie erwartungsgemäß Fluchtweg A gewählt haben. Beim nächsten Mal dann ...

Denn natürlich werden unsere Helden als hervorragendes Material nicht hingerichtet, sondern nur schwer bestraft. Übrigens ist Felddiebstahl natürlich ein eigenes Verbrechen, und der (ohnehin schon schlechtgelaunte) Sklavenhalter muß nach alananischem Recht dem Plantagenbesitzer den Schaden ersetzen, den seine Sklaven angerichtet haben.

Finale

Natürlich können Sie das Abenteuer einfach mit dem heiß ersehnten Entkommen der Helden enden lassen. Zwei Arten von Finale sollten Sie aber in jedem Fall überdenken:

Der Massenausbruch ist eine überaus befriedigende Schluß Szene. Nicht nur die Helden entkommen, sondern auch einige neue Freunde, und zudem versetzt man der verhaßten Sklaverei einen harten Schlag. Im ersten Aufruhr ist auch die heiß

ersehnte Rache möglich, bei dem die bösartigen Sklavenschinder, der gnadenlose Oberaufseher und sogar die arrogante Plantagen-besitzerin ihr verdientes Ende finden ...

Ein anderes Szenario erlaubt den Übergang zu anderen Abenteuern in Al'Anfa: Die Helden - möglicherweise als besonders renitente Sklaven untragbar geworden - werden als Opfer für den Tag des Großen Schlafes ausgewählt und geehrt. Im Augenblick des tödlichen Sprunges werden sie gerettet. Vorstellbar sind das Eingreifen eines Granden oder Borongeweihten, der besondere Agenten benötigt - besonders beeindruckend, wenn die Helden im letzten Moment gegen einige unglückliche Mohas ausgetauscht werden.

Die extremste Variante ist ein Wunder Borons oder Efferds: Alle Helden überstehen den Sturz, sei es subtilerweise, indem sie im Wasser landen (durch eine plötzliche Windböe?), sei es völlig fantastischerweise, indem bei jedem ein riesiger Rabe erscheint und ihn auffängt.

Mit diesem Zeichen werden die Helden zu heißumkämpften Spielfiguren in der Theokratie von Al'Anfa - denn was dieses Wunder zu bezeugen hat, darüber hat jeder Grande seine eigenen Vorstellungen.

Abenteuervorschläge 1

Plündert mein Grab!

Der Geist eines Granden (aus einer beliebigen Familie, ausgenommen Wilmaan oder Florios) beauftragt die Helden, sein Grab zu plündern. Er schmachtet in Borons düsterer Totenhalle, denn er war heimlich überzeugter Phexgläubiger und kann nicht in Phexens Hort eingehen, weil er mit dem traditionellen Segen durch den Patriarch persönlich bestattet wurde. Es gilt, die boronischen Riten zu neutralisieren, also gepflegt zu schänden. Die Helden können dafür alle Grabschätze behalten. Der Geist kann nur wenige Informationen im Bezug auf das Grab geben, weil er alles dem zwergischen Baumeister überlassen hat; er kann aber mittels Poltergeist-Telekinese den Zugang ermöglichen.

Wenn die Helden sich von Geistern nicht abschrecken lassen, haben sie die Erkundung einer der lebensgefährlichen Schwarzen Pyramiden vor sich. In der Grabkammer stehen die Helden vor der Mumie, umgeben von einem beträchtlichen Schatz von etwa 2000 Dublonen Wert und drei Maultierladungen Umfang.

Aber natürlich denkt ein Silberberger - noch dazu phexgläubig - auch im Tod nicht daran, sich von seinem Schatz zu trennen. Sobald die Helden die heiligen Glyphen auf der Mumie gebrochen haben, erscheint das Gespenst, blockiert mit einem Poltergeist'schen FORTIFEX INVISIBIL die Tür und fährt in die Mumie, die sich untot erhebt. Anschließend setzt der Wiedergänger

alles daran, die Helden buchstäblich mit ins Grab zu nehmen. Falls die Helden kämpferisch kein Gegner sind, besteht immer noch die Möglichkeit, das Gespenst mit einem inbrünstigen Gebet schleunigst zum Einzug in Phexens Hort zu zwingen.

Meistertips: Fallen und Sicherungen

Nicht nur die Schwarzen Pyramiden, sondern auch die Silberberger Paläste und das legendäre Labyrinth strotzen vor Fallen. Bei der Gestaltung eigener Fallen sollten Sie allgemein zwei widersprüchliche Aspekte bedenken.

1. Im Spiel, also in Aventurien, ist der Zweck einer Falle das Verhindern eines Einbruches, üblicherweise durch tödliche Abwehr eines Eindringlings.

2. Am Spieltisch, also in der Wirklichkeit, ist der Zweck einer Falle genau das Gegenteil: Sie muß den Helden eines Spielers behindern, aber nicht aufhalten, und insbesondere sollte sie den Helden nicht töten.

Eine "anständige" Falle sollte also realisierbar und finanzierbar sein, theoretisch sicher und tödlich, im Erleben des Spielers aber sollte sie dank seiner Fähigkeiten entdeckbar, neutralisierbar oder zumindest zu überleben sein.

Bestehen Sie bei Erkundung einer geschlossenen Anlage immer darauf - egal, ob Fallen vorhanden sind oder nicht -, daß jeder Spieler für seinen Helden folgendes ausdrücklich beschreibt: Weg im Gang oder Raum, Ziel der Aufmerksamkeit, Körperhaltung, besondere Vorsichtsmaßnahmen.

Personen 1

Der Große Theatralo

Der Sohn eines aranischen Schweinehirten und einer entlaufenen thalusischen Leibeigenen hätte sich, als er sich bereits in seinen ersten zehn Lebensjahren in den meisten Städten zwischen Zorgan und Khunchom herumgetrieben hatte, nicht träumen lassen, daß er dereinst vor allen gekrönten und gesalbten Häuptern Aventuriens stehen und sich von diesen beklatschen lassen würde. Noeh dazu dafür, solchen Unfug zu rufen

wie "FULMINIZZEL SEMBELQUAST!" oder „DELIRERATUS BLITZGESCHEIT!" Der beliebteste aller Jahrmarktszauberer ist seit Jahrzehnten einer der wenigen, der im nobelsten Villenviertel Al'Anfas gebaut hat. Er dürfte nach Methellessa ya Comari der größte Illusionist unserer Zeit sein. Bis heute gesteht er sich selbst nicht ein, daß er wirklich zaubern kann dabei ist er das klassische Beispiel eines Scharlatans (18. Stufe, Spezialgebiet Illusion) und einer der zehn wirklich mächtigen Magiebegabten Südaventuriens.

Geheimnisse 1

Das Labyrinth

Unter Einsatz gnadenloser Sklavenarbeit und schier unerschöpflicher Geldmittel ließ Bal Honak das berühmte Labyrinth unter dem Rabenfelsen in den kristallharten Fels treiben: offiziell Symbol der tiefgründigen und weitreichenden Macht Borons, in Wirklichkeit aber wohl eine Art Zuflucht für den Fall einer neuen göttlichen Heimsuchung. Von Hunderten, die der Patriarch als Gefangene, als Opfer an Boron oder zur eigenen Belustigung ins Labyrinth werfen ließ, soll nur die Elfe Sirinda Eulensang entkommen sein, indem sie einen roten Bauschfaden von ihrem Mantel abwickelte und so nicht die Orientierung verlor.

Tatsächlich umfaßt das Labyrinth weit mehr als die durchaus geplanten Einbauten Bal Honaks, die die Stadt des Schweigens zu einer wirklich stadtgroßen Anlage gemacht haben, bis hinab zur Schatzkammer. Teils beabsichtigt, teils unwissentlich erzeugte und entdeckte man damals jedoch Verbindungen zu mehr als einem Dutzend unabhängiger Stollensysteme!

Im wesentlichen besteht der gesamte Silberberg aus schwarzem Basalt und Obsidian, die der Visra aufgeschüttet hat und über denen sich lediglich dünne Schichten Erdreich gebildet haben. Durch die vulkanischen Gesteinsschichten ziehen sich kreuz und quer Gänge, Korridore, Kammern und Gewölbe. Jeder der acht Paläste hat natürlich ein oder mehrere geheime Fluchtgänge, von denen viele absichtlich, unabsichtlich oder unwissentlich ins Labyrinth führen. Auch die alte Zwingfeste ist mit den unterirdischen Anlagen verbunden.

Des weiteren liegt hier irgendwo die legendäre Schatzkammer des Tar Honak, und ein ganz beträchtlicher Teil der Fläche - oder besser: des Volumens - befindet sich im Besitz der Hand Borons (der berühmten alananischen Assassinen), die heutzutage die hauptsächlichsten Benutzer und besten Kenner des Labyrinthes sind. Aber auch sie kennen nicht alle Verbindungen und Geheimtüren, und auch sie können die Herkunft der ältesten Gänge nicht klären. Schon die Wudu scheinen einige natürliche Magmakanäle vom Berg Visra bis zum Silberberg verfolgt und erweitert zu haben, wobei mit primitivsten Mitteln offensichtlich Arbeitsleistungen erbracht wurden, die bei allem Fanatismus und aller Sklavenschinderei niemals von einem lebenden Menschen hätten erbracht werden

können ...

In die Westwand gehauen, verläuft schließlich, von den Siedlern nur verbreitert, im Zickzaek die steile Prozessionstreppe, die zu zwei eindeutig aus vormenschlichen Zeiten stammenden Komplexen führt: Der vordere hat eine durchgehende Deckenhöhe von mindestens dreieinhalb Schritt, und neben Glypen des H'Chuchas (der altechsischen heiligen Schrift) und den Überresten von Reliefs, die wohl zum Pantheon der Sterbenden Götter gehören, findet man hier die klobigen Steinrunen, die die Riesen der Zyklopeninseln in ihren Höhlen und an ihren Schmiedewaren anbringen. Noch merkwürdiger ist der hintere Teil, der, obwohl seine Gänge zwei Schritt breit sind, häufig Deckenhöhen von nur einem Schritt oder weniger hat. Manche Kammern sind - bis heute nicht geöffnet - mit demselben gegossenen, steinharten Sand versiegelt, den man im Dom von Shan'r'trak in den Spinnenbergen der Syllanischen Halbinsel gefunden hat.

Kryptor - Das giftige Grauen

Ein aufmerksamer Spieler oder ein einschlägig gebildeter Held kann bei einem Besuch im Hesindetempel (36) entdecken, wer der schlangenneugierige Kryptor von Sant'Argelion in Wirklichkeit ist. Eine "heilige" Schriftrolle an seinem Schrein nennt ihn "die göttliche Kobra, deren Biß sogar Götter tötet". Dahinter steckt niemand anderer als die Erzdämonin Charyptoroth, die Tiefe Tochter, die Unbarmherzige Ersäuerin, die Gegenspielerin Efferds, die Herrin der Seeschlangen des Feuermeeres, die seit den letzten dämonischen Echsentagen auch auf Altoum verehrt wird, der Stadt Charypso und dem ganzen Charyptischen Meer den Namen gegeben hat, die Ursprung des Piratenkultes der Schwarzen Schlange ist, und die von Swafnir und seinen Walen seit Urzeiten unter dem alten Namen Hranngar verfolgt wird.

Das Schiff der Sklavenbefreier

In so mancher Kneipe in den Städten um Kap Brabak erzählt man hinter vorgehaltener Hand von der Thalukke "Manakus", einem Schiff, welches seit zwei Jahren die Meere des Südens unsicher macht und zumindest für die Sklavenhändler des Kalifates und Al'Anfas eine Bedrohung darstellt. Kein gewöhnliches Schiff, wie es scheint, denn von ihm geht ein bläuliches Glosen aus,

das des Nachts gespenstisch übers Wasser scheint. Von der Besatzung erzählt man sich, sie sei verdammt an Bord des Schiffes zu arbeiten, bis sie der Tod erlöse. Die "Manakus" und ihre Besatzung ist oft beobachtet worden, wie sie Sklavenhändler überfallen und ihre Ware befreit hat. Es heißt, mit den befreiten Gefangenen sei nie ein Wort gewechselt worden. Man hat sie meist am nächsten Strand abgesetzt oder mit den besiegten Händlern auf dem Schiff gelassen.

Im Jahr 997 n.BF. wurde Xentokar, der älteste Sohn des Brabaker Kaufmannes Alrik Monesquu, von Piraten gefangenengenommen, um Lösegeld zu erpressen. Der entsprechende Brief jedoch wurde von seinem jüngeren Bruder unterschlagen, der Gefangene wurde, nachdem man kein Lösegeld für ihn erhielt, an den Schwarzzogcr Gubbruz verkauft, wo er bis zu dessen Tod auf Schloß Zizirie arbeitete. Danach flüchtete er und kehrte nach Brabak zurück. Sein Vater war inzwischen aus Gram gestorben; Xentokar war sein Lieblingssohn gewesen. Xentokar rächte sich an seinem Bruder, von dessen Schandtät ihm schon die Piraten erzählten. Mit seines Vaters Vermögen baute er die 'Liebliche Prinzessin Einer' und befuhr mit ihr das Perlenmeer. Ein Alchimist aus Selem, dem er gegen einige anfanische Söldner beistand, verriet ihm das Rezept für eine alchimistische Gwen-Petryl-Tinktur, mit deren Hilfe er seinem Schiff jenes gespenstische Glühen geben konnte. Xentokar nannte sein Schiff um in "Adamantenland" und nahm mit seiner Besatzung, meist ehemaligen Sklaven, den Kampf gegen die Sklaverei auf.

Der sterbende Stamm

Ehemals beherrschten die Tinzamehas ("tapfere Farbwechsler") die ganze Halbinsel von Al'Anfa. Schon durch den einsetzenden Sklavenhandel als einer der ersten Stämme dezimiert, wurden sie während des Manakus-Aufstandes zwei Generationen später praktisch ausgerottet. Keine 50 Tinzamehas überlebten das Massaker. Heute teilen sich die Sklavenhändler und die Anoihas ihr Stammesgebiet.

In den über 300 Jahren wurde es schleethin zur Lebensweise der letzten Tinzamehas, sich zunächst in die wenigen Dschungelflecken der Halbinsel von Al'Anfa, dann in die Berge zurückzuziehen und spurlos zu verschwinden. Sie fischten mit Harpune und Netz, jagten mit Blasrohr, Bogen und Schlinge - alles das machte kein Geräusch und hinterließ keine Spuren. Sie lebten an Stellen, die sie wegen ihrer Unzugänglichkeit ausgesucht hatten, an den Schluchtenrändern des oberen Hanfla, und ihre kleinen Wohnhütten und Vorratsschuppen waren sorgfältig mit frischem Laub getarnt. Beim Durchstreifen des Geländes sprangen sie von Felsblock zu Felsblock, ihre nackten Füße hinterließen keine Abdrücke; oder sie wateten die Wasserläufe hinauf und hinab, machten die Bergbäche zur Landstraße. Auf dem Erdboden wurde jede Fußspur verwischt und mit altem Laub zugedeckt. Sie hielten ihre Feuer so klein, daß der Rauch nie über das Blätterdach der Bäume emporstieg, und deckten die Feuer- und Lagerstellen hinterher mit Geröll zu.

Sie kletterten die senkrechten Wände des Hanfla an Seilen aus Seidenlianen hinauf und hinab und schleppten auf demselben Weg auch ihre gefangenen Fische sowie

kunstvoll geflochtene Körbe mit Trinkwasser hinauf. Als letztes Relikt des Stammesstolzes verblieb der Brauch, bei der Mannbarkeitsprobe auf einer der Plantagen einzudringen und aus der Fülle von Nahrung und Ausrüstung gerade so viel zu stehlen, wie man unbehindert tragen kann und daß es den reichen Eroberern gar nicht sofort auffällt. Das damit verbundene Tabu verbietet im Fall einer Gefangennahme, irgend etwas über die Existenz der Tinzamehas verlauten zu lassen. Genau diese Existenz ist die Erklärung für die zahlreichen Gerüchte über Kopfgänger mitten in Al'Anfa, über Gefangene, die starben, ehe man sie noch foltern konnte, und möglicherweise auch über die Zuflucht, den geheimen Ort, an dem sich entflohene Sklaven verbergen und in Frieden leben können.

Bedeutende Schätze

Die Artefaktensammlung Honak

Die legendäre Artefaktensammlung Tar Honaks wird tief in den Gewölben des Labyrinthes gelagert und kann als einer der bedeutenden Schätze Aventuriens gelten. Selbst nach dem Tod des Patriarchen im Khom-Feldzug wurde die Sammlung noch durch einige zurückkehrende Karawanen mit Beute aus dem Kalifat bereichert. Letztere wurde aber nur noch in den Vorräumen gelagert, wo stets zwei Mann der Basaltfaust Wache halten vor dem drei Schritt großen Eisentor, das nur durch zwergische Kugellager beweglich bleibt. Denn der einzige Schlüssel zur Schatzkammer ist seit Tar Honaks Tod verschwunden. Ob ihn Nahema an sich genommen hat oder Königin Peri III., der Mautaban oder die hellhäutigen Abenteurer, von denen allen behauptet wird, daß sie mit Tar Honaks Tod zu tun haben, oder ein unbedeutender Söldner oder Sklave, der den Leichnam kurz unbewacht vorfand - wer weiß?

Bis auf Weiteres bleibt uns nur, einen kurzen Blick auf die Inventarliste zu werfen, die ebenfalls in Tar Honaks Nachlaß gefunden wurde:

- der vergoldete Nullmeilenstein, der bis zu Bosparans Fall im Mittelpunkt des Alten Reiches stand
- zwei alttulamische Stadtgötter unbekannter Identität, gefertigt aus Alabaster, Elfenbein, Gold, Saphiren, Amethyst und Lapislazuli
- eine echte Vardari-Laute des berühmten Belhanker Instrumentenbauers Borsepe Vardari (ca. 800 n.BF.)
- der taubeneigroße Smaragd "Dschungelfeuer"
- zwei Dutzend Spieluhren und andere Feinmechaniken, wie sie nur von einigen Magie-Dilletanten des Lieblichen Feldes oder Sorp Sanderwik in Festum gefertigt werden können
- achteiliges Geschmeide, anhand der Runen als Werk der legendären Zwergenschmiede Aurin und Raurin zu identifizieren
- ein kupferner Spinnengötze von einem Quader Gewicht, im Dschungel von Shan'R'Trak gefunden
- ein fantastischer Drachenhelm
- zwei Klingen aus echter Zyklopenarbeit
- der versilberte Schädel eines Mandraken, einer mythologischen Drachen-Mensch-Kreatur
- sowie 635 weitere Artefakte

Rabenfeder

Verschollen ist seit dem Tode Tar Honaks auch das legendäre Schwert des Patriarchen: Rabenfeder ist ein kunstvolles Krummschwert aus der Schmiede Saladan (Arivor), gefertigt aus schwarzem maraskanischen Endurium (magisches Meteoreisen) und daher auffällig leicht, mit leicht gekrümmter Spitze, den Griff mit 112 schwarzen Diamanten aus Mengbilla besetzt!

Sein materieller Wert beträgt etwa 250 Dublonen, tatsächlich ist es selbstverständlich unbezahlbar.

TP für Andere: 1 W+4 Gewicht: 75 Länge: 90
BF: 1 WV: 8/8

Magie: Nach einer Verletzung wird zu dem Wundfieberwurf 15 addiert, d.h. es besteht eine um 75% erhöhte Chance, Wundfieber zu bekommen.

Meister-Informationen II: Intrigen, Mord und Dekadenz

Meistertips: Spielen in Al'Anfa

Al'Anfa ist anders

Wenn Sie, geschätzter Meister, die Schwarze Perle präsentieren, dann halten Sie sich stets an zwei Richtlinien: Überraschung und Härte. Al'Anfa ist nicht, wie es Klein-Alrik erwartet. Die Postbeule des Südens ist nicht einfach eine mittelländische Stadt, gewürzt mit Dolchen und Rauschkraut. Sie ist eine der wenigen echten Hochkulturen Aventuriens und eine Großmacht - eine Stadt von korrumpierender Faszination! Es ist wichtig, den Spielern das Bild einer ganzen Welt zu vermitteln, fremdartig, aber in sich geschlossen. Am besten gelingt das durch konkrete Einzelheiten, die teilweise für die Handlung Bedeutung haben, teilweise aber nur für die Atmosphäre des Spieles.

Vollständige Beschreibung der Stadt

Al'Anfa ist die bisher größte Stadt Aventuriens, die wir ausführlich beschreiben. Weder wir, die Autoren, noch Sie, der Meister, sind imstande, die ganze Stadt auszuarbeiten - und es wäre auch sinnlos, ja störend, sich von vornherein jeder Flexibilität und Überraschung zu berauben. Eine praktische Methode, um die Schwarze Perle stets originell, überraschend und befriedigend erscheinen zu lassen, ist die Mitgestaltung durch Ihre Spieler. Lassen Sie zuweilen einen der Spieler beschreiben, was er in den Straßen zu sehen glaubt, und wenn es plausibel und passend erscheint, verwenden Sie die Idee. Den Magier, der Goldsäcke verschenkt, können Sie getrost streichen, aber wenn der Spieler behauptet, einen Mord auf offener Straße beobachten zu können, beschließen Sie großzügig, daß das in Al'Anfa bis zu einem halben Dutzend Mal am Tag geschieht. Vielleicht hat das Ereignis überhaupt keine Bedeutung für die Spieler - vielleicht ist aber auch ihre Interpretation des Beobachteten so überzeugend, daß Sie daraus sofort eine Handlungslinie weben wollen.

Bösartigkeit und Dekadenz

Was Bösartigkeit, Dekadenz, Hochkultur, Vielfalt und Leibesfreuden angeht, muß die Schwarze Perle absolut maßgebend sein: Was es in diesen Bereichen in Al'Anfa nicht gibt, gibt's auf dem ganzen Kontinent nicht. Betonen Sie immer wieder das Gefühl, Opfer oder Ware zu sein. In Aventurien herrscht im wesentlichen

Gleichberechtigung der Geschlechter! Gönnen Sie den männlichen Spielern daher umgekehrte Rollensituationen: Belästigen Sie Ihre Helden mit zudringlichen Söldnerinnen, brünstigen Matrosinnen und lüsternen Grandessas - allesamt unattraktiv, arrogant und berechnend-kalt, so daß keiner Ihrer Spieler auf den Gedanken kommt, man böte ihm ein kostenloses Vergnügen an...

Als Richtlinie: In einer Stadt von der Größe Al'Anfas sterben im Jahr etwa 2.000 Einwohner - also etwa ein halbes Dutzend pro Tag. In Al'Anfa sterben die wenigsten an Altersschwäche...

Empfohlene Literatur

Weitere Inspirationen und ausführliche Beschreibungen von "Zuständen wie in Al'Anfa" finden Sie in jeder Bibliothek unter den Stichworten: Borgia, Messalina, Caligula, Spartacus: empfehlenswert sind auch Episoden aus der Byzantinischen und Chinesischen Geschichte.

Meistertips: Rollenspiel

Verwicklungen

Behandeln Sie die Helden, wenn es um Intrigen geht, niemals als einheitliche Gruppe, sondern als Ansammlung von Individuen. Es genügt, ein oder zwei Helden in ein Szenarium zu verwickeln, und die ganze Gruppe wird hineingezogen. Lokken Sie einen Helden über Ehre, Verantwortungsgefühl oder Goldgier, motivieren Sie den zweiten mittels Sympathie oder Antipathie für die Beteiligten, und die restlichen Helden werden aus Neugier und Abenteuerlust in der einen oder anderen Form mitziehen.

Intrigen, die zugleich glaubwürdig und dennoch spielbar sind, erfordern von Ihnen vor allem Sorgfalt und Aufmerksamkeit. Bei genauer Lektüre werden Sie feststellen, daß sich auch die Autoren dem Problem gestellt haben, Querverbindungen immer wieder zu verfolgen und herauszuarbeiten. Diesen Spielstil müssen auch Sie einbringen, wenn Sie von Ihren Spielern raffiniertes Spiel erwarten. Sie können von Ihren Spielern schwerlich verlangen, die Lücke in der Intrige Ihres Erzschurken zu entdecken, wenn Sie selbst andere Details vernachlässigt und damit als irrelevant dargestellt haben.

Charakterisierung und Interaktion

Wenn Sie sich daran machen sollten, Al'Anfas Intrigen auch nur halbwegs überzeugend darzustellen, stehen Sie vor einer gewaltigen Aufgabe: Einige Dutzend Meisterpersonen warten darauf, entsprechend ihrem unterschiedlichen Charakter und ihrer jeweiligen Situation dargestellt zu werden; ihre Aktionen und - was noch komplizierter ist - ihre Reaktionen.

Wie reagiert Goldo Paligan auf den neuesten Vorstoß Amir Honaks, den Hohen Rat der Zwölf zu "boronisieren"; welche Richtlinien gibt er seinem Mann im Rat, Brotos Paligan, vor, und wie weit hält der sich daran?

Was tut Oderin du Metuant, wenn ihm klar wird, daß er in Port Corrad ehrenvoll und notwendig, aber letztlich doch abgeschoben agiert; wen (außerhalb der Garden, die offensichtlich nicht genug Hausmacht darstellen) sucht er sich als neuen Bündnispartner, und was sagt der Betreffende zu dem Angebot?

Und - rollenspielerisch am wichtigsten: Wie reagiert Nareb Zornbrecht auf die Handvoll ausländischer Glücksritter, die im Gefolge eines anderen Granden hochgespült, sich in immer mehr Geheimnisse und Privilegien mischen und zunehmend gefährlich werden; was will Rahjadan Bonareth für die Unterstützung eines Gesetzesvorschlages, der "zufällig" allen Personen, die an der Tausend-Oger-Schlacht beteiligt waren, den Zutritt zum gesamten Silberberg verbietet; und was müßte man einem Irschan Perval bieten, damit er seinen Geheimbund vom Blute des Kor für eine etwas endgültigere Lösung einsetzt?

Für diese anspruchsvollen Rollenspiel-Probleme empfehlen wir Ihnen eine Methode, die Sie durchaus auch sonst verwenden können: Verwenden Sie echte Menschen als Vorbilder. Wählen Sie unter Ihren Freunden, Bekannten, Mitspielern und Lieblingsprominenten diejenigen aus, die dem Charakter einer Meisterperson ähneln. Stützen Sie Verhalten und Entscheidungen auf die, die jenes Vorbild (überzeichnet) treffen würde.

Denkweise der Granden

Dertypische al'anfanische Grande ist reich, verwöhnt, mitleidlos, vergnügungssüchtig und gefährlich und schenkt seine gesamte Liebe irgendeiner merkwürdigen Marotte. Seine gesamte Philosophie beruht auf Machtausweitung durch Gewaltausübung. Er kennt keine Gnade. Rücksicht, Reue oder Skrupel, sondern nur Ziele sowie Methoden zum Erreichen selbiger. Es mag zu denken geben, daß sich fast jeder Granden irgendwann mit Dumpfschädel ins Bett legen muß, einer Infektionskrankheit, die man, wie jeder aventurische Heilkundige weiß, von der Äußerung grober Unwahrheiten bekommen kann.

Klassische Zitate:

"Seine Feinde kann man nun einmal nur schwer verraten!"

"Freiheit? Für die Sklaven? Wer ist schon frei? Denkt Ihr, ich sei frei? Blutsbande befehlen, wo ich zu stehen habe, Dolche und Gift, wohin ich zu gehen habe. Meine Machtgier sagt, wem ich zu schmeicheln habe, mein Überlebenswillen diktiert, wen mein Degen durchbohren soll. Meine Familie bestimmt, welche Frau ich heirate, meine Begierden, mit welchen ich schlafe. Sogar diese Worte der Rechtfertigung spreche ich nur, weil ich nicht schweigen oder Euch schweigen machen kann, wie es mir gefiele. Nennt Ihr das frei?"

"Meinen Sklaven vermache ich alles, was sie mir im Lauf meines Lebens gestohlen haben."

Mitspieler-Intrigen

Wenn Sie an neuen Aspekten des Rollenspiels interessiert sind, bietet Al'Anfa eine Möglichkeit, von den konventionellen Meister-Spieler-Konzepten abzuweichen: Lassen Sie jeden Ihrer Spieler eine der Grandenfamilien spielen. Die Beteiligung Ihrer Spieler kann von einem kleinen Notizblatt nach jedem Spielabend ("Unsere Intrigen für diese Woche") bis zur Ausarbeitung aller Familienmitglieder und ihrer Darstellung bei Begegnungen reichen. Natürlich behalten Sie stets die letzte Entscheidungsgewalt und auch das Recht, eine Meisterperson wieder zu übernehmen, wenn das für die Handlung nötig ist.

Personen II

Das folgende Kapitel versucht einen Überblick über jene drei Dutzend Granden, die Al'Anfas Politik gestalten: das Haus Honak, das über das Patriarchat zu einem bestimmenden Faktor wurde, den alleinstehenden Oderin du Metuant, den der Khom-Feldzug an die Spitze spülte, sowie die Angehörigen der acht alten Sklavenhändlerhäuser.

Um der Fülle der Informationen und der daraus bestehenden Beziehungen genüge zu tun, haben wir der Beschreibung jedes Hauses ein kurzes Überblicksformat vorangestellt.

(Gleich ein Tip am Rande. in einer jahrelangen Testspielrunde für intrigante Städte entwickelt: Behalten Sie in allen privaten Aufzählungen und Beschreibungen immer die vorgegebene Reihenfolge der Häuser bei, um zumindest ansatzweise den Überblick zu behalten. Auch

wenn Sie Namen vergessen, haben Sie noch eine zweite Richtlinie. Honak ist immer der Erste, Zornbrecht der Dritte, Kugres der Letzte.)

Volkes Stimme: Was ein halbwegs gut informierter Fana (Angehöriger des Pöbels) über das Haus zu sagen weiß.

Bedeutende Angehörige: Das derzeitige Oberhaupt des Hauses, das Mitglied im Hohen Rat der Zwölf, sonstige Angehörige - alle mit Angabe der wichtigsten Positionen und der Verwandtschaft. Sie müssen sich von diesen Angaben nicht knebeln lassen. Die Redaktion empfindet es jedoch als Notwendigkeit einer kompetenten Spicli I fe, die früher und hierin publizierten Daten konsistent zu sammeln, zu berücksichtigen und zu präsentieren. Die einzelnen Personen sind dabei ohne weiteres ersetzbar. Al'Anfas Politik darf nicht personenbezogen sein:

Es muß - im Interesse anspruchsvollen Rollenspieles – über Jahre möglich sein, einzelne Intriganten zu stürzen (siehe Tar Honak), ohne daß sich das hassenswerte System ändert.

Bedeutende Ahnen: Die berühmtesten Verstorbenen.
Domänen: Die wichtigsten politischen, militärischen und wirtschaftlichen Einflußbereiche, auf denen die Macht des Hauses basiert. (Sitze im Rat werden, da gleichmäßig verteilt, nicht nochmals aufgeführt; der Sklavenhandel ist bekannte Domäne der acht alten Häuser.)

Vermögen: Das gesamte gebundene und freie Eigentum des Hauses. Faustregel: Der Umsatz (Investitionen und Ausgaben, die binnen eines Jahres üblich sind) entspricht einem Fünftel des Vermögens, der Gewinn (der im Wesentlichen dem Luxus dient) entspricht wiederum einem Fünftel des Umsatzes. *

Strategie: Der vorherrschende Charakter und Stil des Oberhauptes oder der Familie, wenn es um Erhaltung und Ausbreitung der Macht und den Kampf gegen Konkurrenten geht.

Typische Intrige: Ein Beispiel, wie ein Konkurrent, ob ebenbürtig oder unterlegen, attackiert wird.

Zitat: Typische Aussage des Oberhauptes.

Die Dynastie Honak

Volkes Stimme: "Amir Honak, denke ich, ist recht beliebt."

"Der Patriarch ist ein Mann von politischer Weitsicht, ein harter Verhandlungspartner und ein bewundernswerter Tänzer." (Dio de Cavazo, Kanzler Traheliens)

"Eine grausame, gefühllose Bestie! Oh, möge er unter namenlosen Qualen elendig verrecken!'" (anonym)

Bedeutende Angehörige: **Amir Honak**, Patriarch, Triumvirator, Oberster Regulator der Tempelgarde, Hoher Rat der Zwölf, **Amira**, Halbfelie (Tochter), **Karim**, Halbfelie (Sohn, entführt), **Viviane Perval-Karinor** (Gattin), **Irschan Perval**, Großexecutor, Staatsminister im Hohen Rat der Zwölf (Schwager)

Bedeutende Ahnen:

Balphemor Honak, Patriarch, **Tarquinio Honak**, Patriarch Domänen: siehe Titel. Geheimbund vom Blute des Kor

Vermögen: ca. 50.000 Dublonen (ohne Tar Honaks Artefaktensammlung)

Strategie: permanente Verquickung von Freundschaft, Leidenschaft und Politik

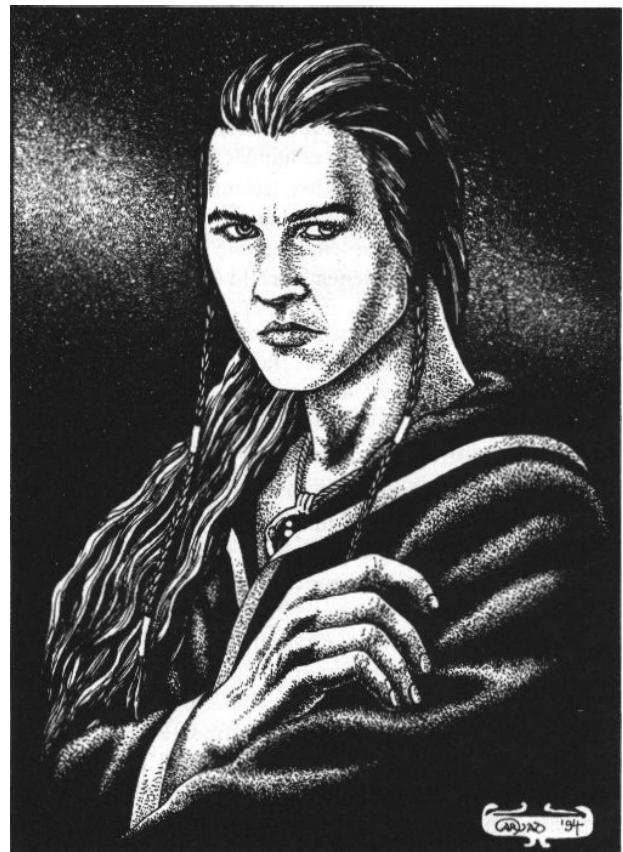
Typische Intrige: Irschan und Viviane haben ein inzestuöses Verhältnis, das aber Amir Honak nicht daran

* Binnen einer Generation (25.Jahren) ließe sich ein Vermögen also verdoppeln, sofern das Piraten, Stürme, Krieg, Hunger und andere Katastrophen nicht verhindern. Da Gesamt-Aventurien nur über ein begrenztes Gesamtvermögen verfügt, können wir uns darauf verlassen, daß für jedes Vermögen, das gemacht wird, ein anderes verloren gehen muß. Und da stets die Großen die Kleinen fressen, sind es üblicherweise die spärlichen Habseligkeiten, ja gar die Freiheit Dutzender, wenn nicht Hunderter Unglücklicher, die so ein neues Vermögen bilden.

hinderte, die Schwester seines Liebhabers - denn auch diese Rolle nimmt Irschan ein - zu ehelichen. Der Ehebund war überdies von Irschan eingefädelt worden, um über die Frau an der Seite des Patriarchen größeren Einfluß auf dessen Entscheidungen zu gewinnen. Natürlich war es auch Irschan, der seinerzeit Vivianes ersten Gemahl umbrachte, da dieser ebenfalls nach Einfluß über Amir Honak trachtete und Irschan damit im Wege war.

Zitat: Irschan Perval: "Vertraut mir, ich weiß, was gut für Euch ist."

Amir Honak, mit dreißig Jahren jüngster Patriarch der Geschichte, ist mit seinen dunkelbraunen hüftlangen Haaren eine auffällige Erscheinung. Wie auch schon sein Vater, will er Al'Anfa zur Vorherrschaft über den aventurischen Süden verhelfen. Seine Taten vollbringt Amir jedoch immer mit dem Ziel Boron zu dienen, diesem allein fühlt er sich untertan. Er dient ihm als Geweihter. Diplomat und als Kämpfer. Von den jüngeren Boronis aufgrund seiner tiefen Gläubigkeit bewundert, ist er seinen Freunden gegenüber großzügig und unterstützt sie selbstlos, was ihm allerdings schon häufiger Ärger einbrachte. Gerne mischt er sich, verkleidet als Karim, der Gardist, unter "sein" Volk, um zu erfahren, was der Fana denkt. Aus Amirs erster Ehe mit Saga Mondlicht stammt die Halbfelie Amira, die heute schon den unbeugsamen Willen und die echeinuivolle Aura ihres Ahnen Bal Honak hat. Es ist bekannt, daß Amir ein ausschweifendes Liebesleben sowohl mit Frauen wie Männern führt.



Amir Honak

Besonders vom Großexecutor Irschan Perval weiß man, daß er dieses ausnutzte, um auf angenehmem Wege zu Ruhm und Einfluß zu gelangen.

Amir Honaks Werte:

MU:15 **AG:**3 **ST:** 13 **geb.:** 8. Bor 987 B. F.
KL:14 **HA:**3 **MR:** 8 **Größe:** 1,85
IN:14 **RA:**2 **LE:** 68 **Haarfarbe:** dkl.braun
CH:17 **TA:**1 **AU:** 81 **Augenfarbe:** grau-grün
FF:12 **NG:**6 **AE/KE:** 57
GE:14 **GG:**4 **AT/PA:** 15/12 (Schwert)
KK:13 **JZ:** 6

Herausragende Talente: Bekehren 15, Betören 13, Götter & Kulte 11, Lesen/Schreiben 14, Lügen 12, Menschenkenntnis 13, Staatskunst 10, Schwerter 13, Stichwaffen 13

Irschan Perval

Der überaus gutaussehende Magier ist stets elegant und stilvoll gekleidet, zahlreiche Ringe an seinen schlanken Fingern zeugen von dem Luxus, mit dem er sich gern umgibt. Sein Auftreten ist selbstherrlich und arrogant, jedoch versteht er es, mit seiner großen Ausstrahlungskraft so manchen darüber hinwegzutäuschen und zu blenden. Hinter dieser Fassade verbirgt sich ein kalter, berechnender Geist mit einem ausgeprägten Hang zur Grausamkeit. Skrupel und Zweifel sind ihm fremd, sein gesamtes Bestreben kennt nur ein Ziel: die Vergrößerung seiner persönlichen Macht. Er ist bereit, beinahe alles dafür zu tun und schreckt selbst davor nicht zurück, seine Schwester Viviane, die ihm in bedingungsloser Liebe ergeben ist, für seine Zwecke zu benutzen. (Eine Liebe, von der Eingeweihte behaupten, sie überschreite die Grenzen der Geschwisterlichkeit bei weitem.)



Nachdem er den Sohn des früheren Patriarchen Tar Honak zu seinem Liebhaber gemacht hatte, wurde er in den Hohen Rat gewählt und schon wenige Monde später zum Staatsminister ernannt. Sein Einsatz wiederum beschleunigte Amirs Karriere.

Viviane wurde zunächst mit Ramin Karinor, Amirs Halbbruder, vermählt. Doch nur kurz währte ihr "trautes" Eheglück, da Ramin bei einem Unfall auf rätselhafte Weise den Tod fand. Wenig später vermählte Irschan Perval seine Schwester Viviane mit dem jungen Patriarchen. Fragt man sie nach den Umständen dieser so überraschend schnell erfolgten zweiten Hochzeit, so erwidert sie demutsvoll, "es sei wohl Borons Wille gewesen" und blickt dabei liebevoll auf ihre jüngste Tochter Yasmina, deren dunkle Augen ganz bemerkenswert denen ihres Onkels Irschan gleichen.

Irschan Pervals Werte:

MU:14 **AG:**1 **ST:** 12 **geb.:** 14. Hes 975 B.F.
KL:15 **HA:**3 **MR:** 14 **Größe:** 1,80
IN:14 **RA:**2 **LE:** 44 **Haarfarbe:** schwarz
CH:17 **TA:**1 **AU:** 57 **Augenfarbe:** schwarz
FF:13 **NG:**2 **AE/KE:** 80
GE:12 **GG:**5 **AT/PA:** 14/11 (Dolch)
KK:13 **JZ:** 6

Herausragende Talente: Alchimie 10, Bekehren 15, Betören 11, Etikette 10, Götter und Kulte 10, Lesen/Schreiben 14, Lügen 13, Magiekunde 16, Menschenkenntnis 12, Staatskunst 14, Selbstbeherrschung 10, Schwerter 13, Stichwaffen 13

Zauberfertigkeiten: Bannbaladin 13, Höllenpein 13, Horrrophobus 12, Ignifaxius 12, Hartes Schmelze 14, Brenne Toter Stoff 11, Weiches Erstarre 11, In dein Trachten 11, Arcanovi 10

Oderin du Metuant

Volkes Stimme: "Der Marschall-Gubernator ist ein harter Hund. Der kennt keine Gnade. Aber immerhin hat er die ganzen Städte erobert und all die Sklaven erbeutet. Das Imperium - das ist er."

Oderin du Metuant, Triumvirator, Träger des Rabenhelmes, Marschall-Gubernator, Generalpräfekt von Port Corrad, Großmeister des Ordens des Schwarzen Raben

Bedeutende Ahnen:

Rondriga du Metuant, Gräfin von Mascara (Dröl)
Domäne: siehe Titel

Vermögen: ca. 20.000 Dublonen

Strategie: schrittweise Eroberung durch maximale Effizienz

Typische Intrige: Oderin du Metuant war unter Tar Honak der gefürchtete "Greifer", der die Todgeweihten abholte, wenn sie noch gar nichts davon ahnten, daß sie dem Patriarchen im Weg waren. Die Verhaftung eines bisherigen Freundes aus Gründen der Staatsräson - mit Gewissensbissen, aber im Gefühl, das Richtige zu tun - ist charakteristisch für du Metuant.

Zitat: "Popularität ist nur dazu da, um verbraucht zu werden!"

Oderin du Metuant, verarmter Sproß eines Drölschen Adelsgeschlechtes, wuchs ohne Eltern auf der Vater

starb im Piratenkampf, die Mutter war zehn Monate im Jahr auf See. So kam er früh ins Internat der Kriegs-Fakultät. Dann wurden die Boronsraben sein Zuhause, und bis heute gelten seine Ambitionen dem Orden, der Boronsstadt und dem Gott der Toten. Befehle führte er ebenso gnadenlos und effizient aus, wie er sie heute gibt. Im Laut' der Jahre hat er Hunderte abgeholt und zu einem letzten Verhör in die Stadt des Schweigens geführt. Nach dem Khom-Feldzug, den nur er vor dem Zusammenbruch rettete, kehrte er im Triumphmarsch nach Al'Anfa zurück (kein überlebender alananischer Feldherr der letzten 150 Jahre hat, unabhängig vom Ausgang seines Feldzuges, auf dieses Privileg verzichtet). Der Marschallgubernator trägt den schwarzen Rabenhelm, das Zeiehen des alananischen Oberkommandierenden, und er hat sich eine Position geschaffen, wo er unentbehrlich scheint. Aber damit hat er auch den Gipfel der Schwarzen Pyramide erklommen, und hier wird anders gekämpft, als er es gewohnt ist. Als Generalpräfekt von Port Corrad und Marschallgubernator von Selem ist er selbst von seiner Hausmacht, der Rabengarde, getrennt, nur die zehn Besten - Männer und Frauen, an deren Seite er über zwei Jahrzehnte gekämpft hat - befinden sich stets in Rufweite. Wenn er nicht bald in die Offensive geht, verliert er seinen Feldzug doch noch - aber den Feind hat er bis heute nicht einmal gesehen. Der Mann mit dem Bürstenhaarschnitt und der hohen Stirn ist ein Ordenskrieger der härtesten Sorte: loyal, perfekt ausgebildet, unerschütterlich, furchtlos und gnadenlos. Er denkt effizient und im großen Maßstab. Für ihn sind Al'Anfa, die Granden und er selbst vom Schicksal auserwählt, den Kontinent zu beherrschen. Alle ungewöhnlichen Ereignisse sind für ihn nur Trittsteine oder Hindernisse auf dem Weg zur unumschränkten Macht. Er ist bereit, in Jahrhunderten zu denken, seine Loyalität wankt auch nicht bei der Aussicht, nur ein Vorarbeiter zukünftiger Glorie zu sein.

Haus Zornbrecht

Volkes Stimme: "Zornbrecht? Ein wichtiger Mann, ein guter Mann. Ich muß jetzt ganz dringend gehen ..."
Bedeutende Angehörige:

Nareb Emano Zornbrecht, Hoher Rat der Zwölf
Boronliebe Zornbrecht-Hauberach, Adelige (Schwester)
Phranya Yalma Zornbrecht, Großadmiralissima der Armada, Triumviratorin (Base väterlicherseits)

Amosh Tiljak, Praios-Hochgeweihter, Höchster Richter (Vetter mütterlicherseits), **Dindymus Tiljak**, Dekan der Juridischen Fakultät (Vetter m.)

Dirion von Zornbrecht-Loinarion, Spektabilität der Magischen Fakultät, Gildenrat der Schwarzmagier (entfernter Schwager)

Bedeutende Ahnen: **Walkir Zornbrecht**, Söldnerkönig, **Blotgrim Walkirson**, Sklavenjäger Janda Zornbrecht, Sklavenjägerin

Domänen: Straf- und Sachenrecht, Kaperpolitik, Seidenplantage Fort Zornbrecht. Zithabarplantage Lamaria, Perlentaueherei

Vermögen: ca. 250.000 Dublonen

Strategie: wie ein hungriger Löwe

Typische Intrige: Narebs Privatsöldner provozieren einen Kampf. Hochrichter Amosh Tiljak ordnet als Schadenersatz die "Confiszierung" der Güter des Aufrührers an: des Opfers! Nareb wirbt kurzfristig eine gesamte Kompanie der Dukatengarde an, besetzt die Güter und schafft vollendete Tatsachen.

Zitat: "Das Geheimnis des Erfolges ist, daß es kein Geheimnis gibt."

Nareb Emano Zornbrecht kann wohl auf die blutigste Familiengeschichte aller Granden zurückblicken. Der König des Südens dürfte bekannt sein. Janda Zornbrecht versklavte vor 200 Jahren halb Chalukistan und wurde schließlich von der eigenen Familie vergiftet. Neben der Schöpfung des Königstitels gelang es dem Haus Zornbrecht, daß sogar eine kleine Kolonie südlich von Selem nach ihnen benannt wurde. Heute ist das Blut des Hauses deutlich tulamidisch beeinflusst, Narebs Vater Teresch stammt von den Erhabenen Fasars ab. Das Äußere des Oberhauptes des berühmtesten Sklavenhändlerhauses erinnert aber noch immer an das thorwalsche Erbe des Walkir Zornbrecht, wenn auch Kleidung und Lebensstil dem eines tulamidischen Potentaten entsprechen: Der massige halbkahle Schädel wird von einem Kranz rotblonder Haare gekrönt, die blauen Äuglein lugen über feisten Hamsterbacken gierig in die Welt. Und obwohl Zornbrecht über 2(H) Stein wiegt und sich außerhalb seines Palastes nur in einer Zwölf-Mann-Sänfte fortbewegt, ist er ein gefürchteter Ringkämpfer. Er liebt es, sich mit Sklaven zu messen und hat schon mehreren Hrruzat-Kämpfern das Kreuz gebrochen. Er trägt an jedem Finger mindestens einen Ring und zwei Opale anstelle von Schneidezähnen, und mit jedem dieser Schmuckstücke könnte man in Weiden oder Tobrien eine ganze Baronie kaufen. (Eine ältere Beschreibung finden Sie in der ENZYKLOPAEDIA AVENTURICA, Seite 106.)

Die rücksichtslose Gier der Zornbrechts hat sich auch in Narebs Generation erhalten, und bis heute konnte er die Position des mächtigsten Hauses Al'Anfas verteidigen. Die einzig annähernd diplomatische Leistung des Hauses stellt der Kontakt zu Markverweser Ralmir von Zornbrecht-Hauberach dar. Der vormalige Reichs-Obrist im Gouvernement Südmeer, dem heutigen Königreich Kemi, verwaltet die Weidener Reichsmark Sichelwacht. Während seiner Zeit als Reichsobrist in Khedu lernte er Narebs Schwester Boronliebe kennen, die er ehelichte und mit sich ins Reich nahm. Kaiser HaI verlieh ihm dort als Anerkennung seiner Dienste um Krone und Reich die Mark Sichelwaecht.

Haus Paligan

Volkes Stimme: "Goldo der Großartige legt es darauf an, wieder Vizekönig zu werden. Geltungssüchtig wie er ist, würde der dafür glatt Al'Anfa an den Kaiser verschachern..."

Bedeutende Angehörige:

Goldo Paligan, genannt der Großartige, Markgraf von HötAlem, **Darion Paligan**, Großadmiral, vermißt (Sohn) **Brotos Paligan**, Liturgiemeister (Bruder), **Alara von Gareth**, Kaiserin (Schwester), **Rimiona Paligan**, Botschafterin in Gareth (Schwester), **Timshal Paligan**, Graf von Perricum (Sohn Rimionas), **Argiope**, Kaiserliche Hofmarschallin (Base mütterlicherseits)

Bedeutende Ahnen:

Admiraloberst Hadrokles Paligan, erster Vizekönig Andra Paligan, Seeräuberin

Domänen: Werftmeisterei, größte Orangerie Gran Paligana, Tabakplantage Santa Marbo, Alphanasammlerei (Altoum), Kunstmäzen

Vermögen: ca. 250.000 Dublonen (in einer Statistik der Phexkirche "Die zwölf phexbegnadetsten Magnaten" wird Goldo Paligan als sechstreichster Aventurier geführt, direkt hinter Nareb Zornbrecht.)

Strategie: exzessive Repräsentation - immerhin war man als einziger einmal hochadelig!

Typische Intrige: Goldo kennt den kaiserlichen Heiratsvertrag Alaras mit einigen geheimen Zusatzklauseln über Schweigepflicht über Verzicht auf ehelichen Verkehr. Er weiß aueh, daß Alara noch einige zusätzliche Verpflichtungen übernommen hat - und daß sie Prinz Brin geboren hat, gibt ihm zu denken. Angesichts des Verschwindens des kaiserlichen Gatten Hal, des Thronfolge-Krieges und der bedingten Regentschaft Brins wäre er an den Hintergründen brennend interessiert. Wäre es möglich, daß man König Brin mit dem Wissen um seinen echten Vater erpressen könnte? (Siehe dazu DIE ATTENTÄTER, Seite 38.)

Zitat: "Mitleid ist kostenlos - Neid muß man sich erst verdienen!"

Die einstige vizekönigliche Dynastie zählt auch heute noch zu den wichtigsten Häusern Al'Anfas: dank der großen Vergangenheit genießt sie heute Kontakte, uni die sie selbst ein Zornbrecht beneidet, und ihre Arroganz sucht selbst in Al'Anfa vergeblich ihresgleichen.

Der junge Goldo Paligan hatte mit einem für Granden ungewöhnlichen Problem zu tun: er hatte drei eheliche Geschwister und zudem noch eine Base. Es kostete ihn zwanzig Jahre, sich ihrer in typisch alanfanischer Weise zu entledigen: Seinen Bruder machte er zum Boroni, indem er ihn davon überzeugte, daß er zum zukünftigen Patriarchen bestimmt sei. Als er den kaiserlichen Heiratsvertrag ausgehandelt hatte, war er auch die Frauen los: Alara ging mit einem Dutzend edelster Alanfaner Katzen, ebensovielen Sklaven und noch einmal so vielen Schrankkoffern voller Seidenkleider nach Gareth, Base Argiope durfte sie gleich begleiten, und die jüngere Rimiona folgte bald nach. Spätestens als er die Tochter des

Fürstprotektors Salpikon III. heiratete und sich vom Rat präventiv den Titel eines Markgrafen von Höt-Alem reservieren ließ, war ihm der Neid der anderen Granden

sicher. Eine ungewöhnlich imposante Erscheinung mit gewelltem dunkelblondem Haar und einem gepflegten, bereits grau melierten Vollbart, kam der selbstgewählte Beiname, "der Großartige", auch den anderen widerstrebend über die Lippen. Anfang 1008 n.BF. wurde sein einziger Sohn Darion zum Großadmiral ernannt und von El Harkir verschleppt. Goldo war wenig betroffen; jedoch ist die Prämie für Wiederauffinden oder Befreiung noch immer ausgesetzt, schon um den Schein zu wahren. Erst in letzter Zeit plagt ihn die Unruhe, daß nach seinem Ableben alles Erworbene an die garethische Linie fallen könnte - nicht gerade die Art, wie Goldo in die Annalen Al'Anfas eingehen möchte. Er braucht dringend eine Gattin und einen Erben. Daher schweift sein Blick derzeit über die Prinzessinnen Aventuriens, besonders die Töchter der AmeneHoras schienen ihm ideal, um das Haus aufzuputzen. Jemanden paliganisieren nennt er das ...

Haus Karinor

Volkes Stimme: "Die Grandessa Shantalla Karinor ist die schönste Frau Aventuriens, schöner als Prinzessin Einer, die Shanja von Rashdul oder die Zauberin Nahema."

"Es heißt, das rahjanische Blut rase und glühe in den Karinors bis zur Siedehitze und treibe sie einander zu wie brünstige Stiere und Stuten; und so maßlos sei ihre Leidenschaft, daß sie nur untereinander Erfüllung fänden ..."

Bedeutende Angehörige:

Shantalla Karinor, **Deredan Karinor**, Reeder (Vater), **Gilia Karinor**, Gemahlin Rahjadan Bonareths (Halbschwester vät.) **Malane Karinor**, Kryptographin, Halbschwester Amir Honaks (Base mütt..) **Dalamides Karinor**, Dekan-Marschall der Kriegsfakultät (Vetter, entfernt)

Bedeutende Ahnen:

Velvenya Karinor, erste Patriarchin

Hevane Karinor, Gattin Tar Honaks, Mutter Amir Honaks Duridanya Karinor, Generalin im Khom-Feldzug

Domänen: größte Reederei (12 Schiffe), Die Börse, Geldwucherei, Seidenplantage Gran Dorada, Opalmine

Vermögen: ca. 50.000 Dublonen

Strategie: Verführung und Verheiratung

Typische Intrige: Wenn Shantalla wirklich etwas Unanständiges erledigt haben will, verdreht sie einem Geweihten, Söldner, Gladiatoren, Sklaven oder fremden Helden den Kopf und bittet ihn um einen Gefallen ...

Zitat: "Ein skrupelloser Karrierist ohne jeden Funken Praiosfurcht - genau der richtige Mann für uns. Und gut gebaut ist er zudem."

Die Karinor sind eine verhältnismäßig friedliche Familie (verglichen mit den Zornbrechts). Losan Karinors größter Erfolg war die Verheiratung seiner Tochter Hevane, die er angeblich mehr liebte als ein Vater sollte, mit dem Patriarchen.

Als Losan kinderlos starb, erlebte sein Bruder Deredan eine üble Überraschung. Nicht er wurde Nachfolger, auch nicht Hevane, sondern Deredans wunderschöne, blutjunge Tochter Shantalla. Es brauchte wenig Fantasie

um zu erraten, welche Beziehung zwischen Onkel und Nichte bestanden hatte. Allerdings hat Losan - entgegen dem üblichen Universalerben Brauch - jedem der Verwandten ein eigenes Schiff hinterlassen, von dessen Profiten er leben sollte. Und auch Shantalla zeigte sich großzügig und übertrug ihrem Vater die Leitung der Reederei. Sie selbst widmet sich einem rahjagefälligen Leben, an dem angeblich schon alle Gesellschaftsschichten der Stadt teilhaben durfte.

Haus Bonareth

Volkes Stimme: "Rahjadan Bonareth? Weiß gar nicht, ob das jetzt schon der Enkel oder noch der Sohn ist. Heißen alle gleich, sehen alle gleich unverschämt gut aus, und sind angeblich recht wohlthätig. Sind aber nicht viel in Al'Anfa."

Bedeutende Angehörige:

Rahjadan Bonareth, Hoher Rat der Zwölf, Obristin
Valeria Bonareth, Hafenkommandantin von Port Visar (Nichte schwesterl icherseits)

Bedeutende Ahnen: -

Domäne: Hafenmeisterei. Seidenplantage Libra Bonareth, Zuckerwurzplantage Aria Paradisa (auch Vragieswurzel)

Vermögen: ca. 20.000 Dublonen

Strategie: allem seinen Lauflassen

Typische Intrige: Rahjadan gräbt irgendein uraltes Geheimnis über seinen Gegner aus, lädt ihn zu einer Orgie nach Aria Paradisa ein und macht ihm nachher klar, daß er die Peinlichkeit nicht unbedingt veröffentlichen muß, sofern ...

Zitat: "Man sollte dieses Leben nicht allzu ernst nehmen. Hier ist sowieso noch keiner lebend 'rausgekommen!"

Rahjadan Bonareth ist ein Phänomen: Die meiste Zeit verbringt er auf seiner prachtvollen Aria Paradisa, wo er wohl vor allem die Eigenproduktion an Boronwein prüft. Kommt der Mittdreißiger zu einer der Tagungen des Rates in die Stadt, zeigt er sich als Inbegriff blühenden Lebens. Jeden Morgen beginnt er dann seinen "Spaziergang" (nur seine Sänfenträger gehen) durch die Stadt mit dem Besuch bei dem uralten Bettler Foxe, dem er einen ganzen Oreal überreicht. Rahjadan ist fest überzeugt, daß sein Glück von diesem Segen abhängt, und trotz der Warnungen seiner Leibgarde und trotz zwei mißlungener Attentate an dieser Stelle läßt er sich von dieser Gewohnheit nicht abbringen. All das wäre nicht so merkwürdig, wenn sich nicht die älteren Alanfanerdaran erinnerten, daß das sein Vater und vielleicht sogar sein Großvater auch schon so gehalten haben. Glaubt man seinen Worten, so gilt sein einziges Augenmerk seiner jugendlichen Gemahlin Gilia Karinor, welche ihm kürzlich zwei Erben schenkte und bereits wieder guter Hoffnung ist. Diese leichtfertigen Äußerungen dürfen jedoch nicht über Rahjadans zahlreiche Verflechtungen in zwielichtigen Nebenerwerbsquellen hinwegtäuschen, sei es nun der Rauschkrauthandel oder die Zuhälterei. Dabei ist allerdings gewiß, daß viele dieser Geschäfte von seinen Vorfahren angeknüpft wurden und er sie einfach aus Nachlässigkeit und Bequemlichkeit weiterlaufen läßt.

Das Geheimnis: Der ewig junge Lebemann hat den Traum der meisten Granden verwirklicht, auch wenn er langsam zum Alptraum versauert. Rahjadan Bonareth ist unsterblich, seit er vor etwa 45 Jahren in den dunklen Schluchten des Yalath, einem Nebenfluß des Jalob, die schwarzgesichtige Königin Shaz-man-yat und das Überweib Hanaestil und ihren verbotenen Liebesrausch fand. (Siehe dazu MYSTERIA ARCANA. Seite 156, 158 und 166.) Ihrer Anleitung zufolge bannte er in einer blutigen Beschwörung den Zauber ZEITEN LAST UND ZEITEN PEIN in ein Gemälde. Seither altert sein Abbild an seiner Stelle, während Rahjadan in gewissen Abständen die Nachfolge seines Sohnes bekannt gibt, den er selbst darstellt! Aber inzwischen ist ihm auf dämonische Weise alles schal geworden, weder Rahja noch Boron können ihn noch erfreuen. Die Zeugung seiner ersten Kinder hat ihn fasziniert, irgendwie hat er erwartet, daß Tsas Wunder auch seine Seele erneuert - doch diese verrottet langsam in seinem ewig jungen Körper ...

Haus Ulfhart

Volkes Stimme: "Über die junge Ulfhart weiß man fast nichts. Eher ein verwöhntes Ding, das sein Erbe verpraßt. Dabei ist sie die Uurnichte oder so von Admiralissima Gerlita Ulthart, die die Thorwaler in der Seeschlacht von Selem schlug."

Bedeutende Angehörige: **Tsaiane Ulfhart**, Hoher Rat der Zwölf

Bedeutende Ahnen: Admiralissima Gerlita Ulfhart
Domänen: Phex-Tempel, Seidenplantage Al'Varania, Opalmine

Vermögen: ca. 30.000 Dublonen

Strategie: Heimliches Auslegen und Zuziehen von Schlingen

Typische Intrige: Tsaiane läßt Phex-Geweihte, Diebe und Bettler Indizien plazieren, Dokumente fälschen und Utensilien unterschlagen. Dann spielt sie dem Hauptgegner ihres Feindes eindeutiges Material überein schweres Verbrechen zu - am liebsten über solche, die der Feind tatsächlich begangen hat.

Zitat: "Und falls ihr erwägt, etwas dagegen zu unternehmen: Vergeßt es! Ich habe schon mehr miese Tricks vergessen als ihr euch jemals ausdenken werdet."

Die kaum Vierzigjährige mit dem breiten Mund und dem strahlenden Lächeln folgte überraschend ihrer gleichnamigen Tante in der Führung des Hauses Ulfhart nach. Sie macht den bezaubernd-unschuldigen Eindruck eines ewigen Mädchens, wenn sie versonnen mit ihren Locken spielt, aber sie ist eine Intrigantin, die jedem anderen Oberhaupt zumindest ebenbürtig ist. Ein wenig kann man hinter die Maske ihres Lächelns blicken, wenn man die begeisterte Tigerjägerin im Regenwald beobachtet: mindestens ein Dutzend der königlichen Tiere hat sie mit vergifteten Armbrustbolzen erledigt - und ebenso würde sie es mit jedem Konkurrenten tun, ergäbe sich die Notwendigkeit dazu. Sie hat eine unglaubliche Menschenkenntnis und reagiert vom ersten Augenblick an auf die Stärke (oder Schwäche) einer Persönlichkeit.



Tsaiane Ulfhart

Sie ist der Typ, der mit einer Frau knochenharte Verhandlungen führt und gleichzeitig deren Ehemann unter dem Tisch handgreiflich klarmacht, was sie als Gegenleistung erwartet.

Das Geheimnis: Hintergrund all dessen ist, daß Tsaiane Ullhart die Geheime Hochgeweihte des Phex ist, die dem Vogtvikar die entscheidenden Anweisungen gibt. Ihre Liebe gilt ganz diesem Leben, und so wird das Haus Ulfhart wohl mit ihr enden.

Haus Wilmaan

Volkes Stimme: "Zu den Wilmaans fällt mir gar nichts ein. Dragan von der Universität geht nie auf den Silberberg. Vielleicht spukt's dort. Vielleicht hat's was mit dem Admiral zu tun, den die Brabaker damals ertränkt haben. Aber da hätten sich doch die Boronis drum gekümmert, oder?"

Bedeutende Angehörige: **Galek Wilmaan**, **Mata Al'Sulem**, die Älteste (Großtante, entfernt), **Dragan Wilmaan**, Dekan Mechanicus der Al'Gebra (Vetter väterlicherseits)

Bedeutende Ahnen: Admiralissimus Jonnar Wilmaan

Domänen: Tabakplantage Al'Sulem, Lastelefanten, Edelholzfällerei

Vermögen: ca. 25.000 Dublonen

Strategie: langsame lähmende Manipulation

Typische Intrige: -

Zitat: "Treffen wir uns bei Euch, das sind wir entspannter. Und was soll schon geschehen - dies ist die Stadt Borons!"

Galek Wilmaan ist, wie es scheint, ein Mann, der Befehlen gewohnt ist: schulterlanges, graues, gewelltes

Haar, herrische schwarze Augenbrauen und eine kühne Nase: ein wenig blaß vielleicht, aber die Wilmaan leiden seit Generationen alle an Blutarmut. Dabei hat der Hausherr der Wilmaans nichts zu sagen. Die alte Hexe Mata Al'Sulem, die seit einem halben Jahrhundert den Familienratsitz innehat, hat eine geheimnisvolle Macht über ihn. Die Wilmaans haben auch als einzige keinen Hausmagier. Die jüngeren, weiterverwandten Granden, immerhin ein halbes Dutzend, meiden den Palast, wo immer es geht, und es scheint, daß sie dafür sogar die Hoffnung auf das Erbe geopfert haben.

Das Geheimnis: Admiralissimus Jonnar Wilmaan war nach dem Desaster der Schlacht von Charypso dem Selbstmord nahe. In einem merkwürdigen Taumel entdeckte er die berüchtigte Vampirgrotte im Vulkan Visra und übernachtete darin. Als er erwachte, konnte er keine Veränderung an sich feststellen: kein Blutdurst, keine Unsterblichkeit. Aber die Höhle konnte er nicht mehr verlassen. Es dauerte drei Jahre, bis es ihm gelang, seine Nichte Mata zu sich zu rufen. Erst an dem Entsetzen in ihrem Gesicht erkannte er, wie entsetzlich die überirdische Kreatur sein mußte, die aus ihm geworden war. Mata wurde seine Mittlerin, einziger Kontakt zu einer Welt, die er nur noch schemenartig erkennen konnte. Auch Mata wurde im Lauf der Jahrzehnte zunehmend merkwürdiger. Die Wilmaans gerieten immer mehr in den Bann ihrer beiden Vorfahren und lernten, gewisse Dinge hinzunehmen. Über die Familie ist eine unheimliche ansteckende Lethargie gekommen, die keine Fragen stellt, während das Leben langsam entweicht.

Haus Florios

Volkes Stimme: "Flurios? Mit diesen Utulus ist nicht gut Bananen essen. Ein falscher Schritt, und die haben dich. Außerdem haben die alle einen halben Finger weniger, weil ihr Stammvater seinen dem Namenlosen geopfert hat ..."

Bedeutende Angehörige: **Folsina Florios**, **Immuel Florios**, Ordinarius (Halbbruder väterlicherseits), **Oboto Florios**, Stadtmarschall der Stadtgarde (Onkel vät.), **Ogdan Florios**, einziger Blattgoltschmied (Vetter, entfernt)

Bedeutende Ahnen: -

Domänen: größte Reisplantage La Perainaya, Orangerie La Floretta, Alphanasammllerei (Mohagebiet)

Vermögen: ca. 30.000 Dublonen

Strategie: Einschüchterung Schwächerer, Arrangement mit Stärkeren

Typische Intrige: Folsina, Immuel und Oboto arbeiten alle damit, Untergebene zu disziplinieren und durch Respekt zu zusätzlichen privaten Diensten zu nötigen. Das Netz aus Beschaffern und Zuträgern rentiert sich über die große Zahl.

Zitat: "Was hat Er sich dabei eigentlich gedacht? Und schau Er mich nicht so frech an!"

Die Herkunft der Florios ist nicht ganz geklärt. Jedenfalls sind die offensichtlich von dunkelhäutigen Insulaner abstammenden Granden in Garden und Geweihtentum zu Einfluß gelangt und haben sich vor etwa 120 Jahren mit überraschend großem Vermögen in den Sklavenhandel und den Hohen Rat der Zwölf hineingekauft. Die meisten Angehörigen des Hauses Florios sind extrem diszipliniert und verlangen von ihrer Umgebung noch mehr Disziplin. Auch ihre gesamte Politik beruht auf diesen Konzepten. Folsina, eine mopsige Matrone, gütig vom guten Leben, pflegt bei Audienzen ihre Gäste in tiefe, weiche alafanische Lehnssessel zu setzen, während sie selbst auf einem harten, hohen Holzstuhl Platz nimmt: "Das macht sie untätig und ihren Verstand weich und nachgiebig." In ihrem Palastgarten läßt sie jede Woche alle Blumen umsetzen, nur um die Sklaven auf Trab zu halten. Ohoto, ein stiernackiger Kerl mit Gurkennase und Glubschaugen, ist ein glühender Verehrer der Amazonenkönigin Yppolita, von der er jedes erreichbare Bild oder Dokument sammelt. Die Konsequenz in Führungsangelegenheiten verbindet die Florios mit Oderin du Metuant. Durch einen familiären Erbfehler fehlt allen Florios an der linken Hand der halbe Ringfinger.

Haus Kugres

Volkes Stimme: "Salix Kugres muß sagenhaft reich sein. Der fertigt jede Münze, die in Al'Anfa auf den Markt kommt. Aber er ist wohl schon reichlich krank und geht nicht einmal borontags aus dem Haus. Höhö, die Zorganpocken soll er kriegen ..."

Bedeutende Angehörige: **Salix Kugres**, Rektor der Universität, **Dolgur Kugres**, Glaubenswahrer im Flohen Rat (Vetter vät.), **Antherin Kugres**, Dekan-Admiral der Seefahrtshochschule (Vetter mütt.), **Efferaine R'Hordin-Kugres**, EfferdHochgeweihte (Bruders Witwe)

Bedeutende Ahnen: -

Domänen: Währungsprokurator (Münze). Seidenplantage San Phecadia,

Kakaopflanzung La Kugrella, Elfenbeinjagd Vermögen: ca. 50.000 Dublonen

Strategie: systematischer Tausch und Komplettierung

Typische Intrige: Salix Kugres' Angebote sind fast immer unwiderstehlich: Er erwirbt hier ein Haus, dort eine Schiffsladung, hier ein Nutzungsrecht, dort eine Dienstleistung - und morgen tauscht er alles gegen den nächst größeren Brocken. Alle Beteiligten sind über die phexgesegneten Geschäfte begeistert, aber irgendwie ist es immer Salix Kugres, der die Goldgrube von morgen hat.

Zitat: (breit grinsend) "Macht macht nicht glücklich - aber sie entschädigt dafür, nicht glücklich zu sein."

Salix Kugres hat sein Haus, vor fünfzehn Jahren noch ein mäßig reiches Handelshaus, mit raffinierten Manövern zu einem der führenden Häuser Al'Anfas gemacht. Der wohlbeleibte Endfünfziger wirkt mit seinen verlebten Gesichtszügen, die noch von einstiger Schönheit zeugen, und der auffälligen, ja zum Teil recht geckenhaften Kleidung eher wie ein alternder Lebemann denn wie das Oberhaupt eines bedeutenden Sklavenhandlerrhauses. Man würde ihn leicht unterschätzen, wären da nicht der irritierende, stechende und zugleich gehetzte Blick aus kleinen braunen Augen. Salix Kugres ist strikt phexgläubig und weigert sich, einen Fuß in die Stadt des Schweigens zu setzen - aber im "Die offene Hand" hat man ihn auch noch nie gesehen.

Das Geheimnis: Salix Kugres befindet sich bereits im Dritten Kreis der Verdammnis des Tasfarel, des Erzdämons des Geizes und der Gier. Er könnte schon einige der übelsten Dämonen herbeirufen, beschränkt sich aber auf den Dämonenpakt, der ihm Macht über alle Geschäftsabschlüsse gibt. Er trägt das Mal des Tasfarel in Form eines Diamanten, der aus seinem Bauchnabel wächst, und kann keinen Tempel betreten. Noch könnte er sich vielleicht während der Namenlosen Tagen mit einem Ritual befreien - aber wahrscheinlich hilft nur noch ein Großes Wunder.

Der Hohe Rat der Zwölf

Im folgenden nun die aktuelle Zusammensetzung des Hohen Rates der Zwölf, der, dank einer Gesetzeslücke, derzeit aus sieben Boronis und nur fünf Bürgern besteht.

Mata Al'Sulem, die Älteste

"Wenn sie dir einmal mit ihren stechenden gelben Augen bis ins Innere deiner Seele gestarrt hat, dann hörst du auf, zu viel zu fragen." (Aron Florios, Novize)

Unwillkürlich drängen sich einem Bilder von warzigen Kröten und düsteren Hexennächten auf, sieht man zum ersten Mal die spindeldürre, bucklige Geweihte, deren knochige Finger sich um den Rabenkopf ihres Stabes krallen.

Mit ihrem schlohweißen Haar und den verdorrten, gleichwie wächsernen Gesichtszügen nacht sie ihrem Titel alle Ehre, und munkelt man auch viel über ihr unglaublich hohes Alter, so weiß doch niemand genaues - und irgendwie will es auch niemand wirklich wissen ...

Die "Älteste" besaß bereits zu Bal Honaks Zeiten, mit dem sie die geheimnisvolle Aura teilte, eine unumstrittene Vormachtstellung im Rat - als offizielle Vertreterin des Hauses Wilmaan, obwohl nie klar wurde, in welchem verwandtschaftlichen Verhältnis sie steht - und wenn sie tatsächlich einmal mit krächzender Stimme das Wort erhebt, bedarf es schon einer gehörigen Portion Mut und Willenskraft, um ihr zu widersprechen.

Brotos Paligan, Liturgiemeister

Nach außen verkörpert der Bruder von Goldo und Alara Paligan und Onkel des mittelreichischen Reichsbehüters Brin das landläufige Bild des typischen Boronpriesters. Stets finster dreinschauend, schreitet der hagere, kahlgeschorene Zeremonienmeister gemessenen Schrittes durch die ehrwürdigen Hallen des Borontempels, und kaum jemals verläßt eine Silbe seine blassen dünnen Lippen. Innerlich jedoch ist der frühere Vertraute Tar Honaks zerfressen von Neid und Machtgier. Er verachtet den Honaksohn Amirals "wirrköpfigen Heißsporn" und ist davon überzeugt, daß nur ihm selbst die Nachfolge des verstorbenen Patriarchen zustehe. Es ist ein offenes Geheimnis, daß er zur Erlangung des Patriarchentitels zu beinahe allem bereit wäre.

Dolgur Kugres, Glaubenswahrer

"Wenn er heute einen bestimmten Vers zu Rate zieht, um zweifelsfrei zu belegen, daß genau dies Borons Wille sei, so mag er morgen mit just demselben Vers das Gegenteil davon beweisen."

Der ernste, hagere Rechtsgelehrte bildet die oberste theologische Instanz in Glaubensangelegenheiten, und ihm obliegt die Entscheidungsgewalt in Glaubensstreitigkeiten. Seine Hauptaufgabe ist die hierzu "angemessene" Auslegung der Heiligen Schriften, wobei böse Zungen behaupten, er habe es nicht einmal nötig, die Schriften zu fälschen. Quasi nebenher versieht der Priester auch inquisitorische Tätigkeiten, d.h. er sorgt für die Verbreitung des einzig wahren Glaubens auch außerhalb des Tempels.

Malane Karinor, Kryptographin

Die bildhübsche Geweihte ist wohl die einzige unter den Ratsmitgliedern, der auch von Nicht-Al'Anfanern Aufrichtigkeit und Integrität bescheinigt würden. Ganz und gar erfüllt von tiefem Glauben an ihren Herrn, strahlt sie mit ihren gerade 20 Jahren bereits eine innere Kraft und Gelassenheit aus, wie sie nur wenige Gläubige jemals erreichen. Und wenn sie dabei bisweilen die Grenze zum Fanatismus zu überschreiten droht, so mag die Erklärung auch in ihrem jugendlichen Idealismus zu suchen sein.

Die jungfräuliche Priesterin, die bereits mit 12 Jahren ihren Leib und ihre Seele Boron verschrieben hatte, versieht ihre Aufgabe als Archivarin und Schriftgelehrte mit Ernst und Hingabe, und sie ist es auch, die als einzige ein offenes Ohr für die Belange ratsuchender Gläubiger zeigt.

Ihre größte "weltliche" Liebe gilt ihrem Halbbruder Amir Honak, und so verwundert es wenig, daß sie dem neuesten Ratsmitglied Irschan Perval mit tiefem Mißtrauen begegnet, da sie seinen "verderblichen Einfluß" auf ihren Bruder fürchtet.

Immuell Florios, Ordinarius

Der stattliche dunkelhäutige Mittvierziger erinnert mit seinem barschen, strengen Auftreten eher an einen Wehrheimer Offizier als an einen Geweihten des Totengottes. So vollzieht er seine Aufgabe als oberster Lehrmeister und Ausbilder der jungen Novizen mit militärisch anmutendem Drill und unnachgiebiger Härte,

was ihm (unter diesen) den zweifelhaften Ruhm des Meistgehaßten, aber auch Meistgefürchteten einbrachte. Mit blindem Haß verfolgt er alles, was seinen Vorstellungen von Boronstreue widerspricht - was ihn allerdings nicht daran hindert, durchaus einmal von seinen berüchtigten Strafmaßnahmen abzusehen, sollte der arme Beschuldigte das Glück haben, einer einflußreichen Familie zu entstammen, oder die bedauernswerte Sünderin seinen unmißverständlichen Annäherungsversuchen ein wenig entgegenkommen.

Onjegin Wulwes'H'Joden, Schatzmeister des Tempels

Der etwa sechzigjährige, rotgesichtige, ewig schwitzende Kämmerer entstammt, wie der Name (trotz alphanisierter Schreibweise) vermuten läßt, einer eingewanderten bornländischen Händlersfamilie. Dementsprechend verfügt er über einen ausgeprägten Geschäftssinn und macht vor allem dadurch von sich reden, daß er ständig neue, zum Teil ungeheuerliche Sondersteuern ersinnt, um die - seiner Meinung nach - viel zu leeren Schatzkammern des Borontempels aufzufüllen. So legte er vor wenigen Monden dem Rat den Entwurf einer sogenannten "Bürgerrechtssteuer" vor, nach der jeder Bürger zusätzlich zur gewohnten Kopfsteuer eine jährlichen Abgabe von 2 Dublonen (!) zu leisten habe, da er ansonsten seiner Bürgerrechte verlustig gehe und automatisch zum Unfreien werde. Bisher wurde der Erlaß noch nicht verabschiedet ...

Amir Honak, Oberster Regulator der Tempelgarde

Als Tar Honak seinen einzigen Sohn Amir als siebten Boroni in den Rat berief, beugte er damit das Gesetz über die Verteilung der Sitze bis zum Äußersten. Doch auch nach dem Tode seines Vaters und seinem eigenen erst kürzlich erfolgten Aufstieg in das Triumvirat und zum Patriarchen denkt der charismatische, kriegerisch gesinnte Hochgeweihte nicht daran, sein Amt im Rat aufzugeben. Allerdings geht die Rückkehr zu den alten Verhältnissen so weit, daß der junge Patriarch zwar nach altem Gesetz den Vorsitz führt, aber auf sein diktatorisches Recht verzichtet und sich bei Abstimmungen seines Ratssitzes bedient - als einer von zwölf! Nur eine Handvoll Eingeweihter kennt die eigentlichen Gründe hierfür, nämlich Amirs Wunschtraum, ausschließlich Geweihten des Boron einen Platz im Rat zu erlauben. Wie diese Pläne vom alphanischen Grandentum oder von Amirs machtbesessenem "Geliebten", dem Großexecutor Irschan Perval, aufgenommen würden, läßt sich unschwer erraten ...

Nareb Emano Zornbrecht

Im Rat agiert der berühmte Grande nach Art eines hungrigen Löwen, wenig subtil, aber keineswegs berechenbar. Das Schicksal von Stadt und Imperium liegt ihm nur insoweit am Herzen, wie seine eigenen Machtinteressen davon berührt werden.

Tsaiane Ulfhart

Tsaiane Ulfhart gehört int Rat zu den stillen Stimmen, die sich vernünftigen und nützlichen Vorschlägen anschließt, Einzelvorstöße aber eher mit einem Veto belegt.

Rahjadan Bonareth

Der jugendliche Bonareth ist für sein politisches Desinteresse berüchtigt. Im Rat sei er nur, weil "dies zum guten Ton gehöre" und die Geschäfte, "nun, die laufen halt so nebenbei". Rahjadan ist bekannt für seine Vorliebe für die Fürstin Kusmina von Kuslik, und er war es auch, der damals auf die Ratifizierung des Unterstützungsvertrages zwischen Al'Anfa und dem Fürstentum drängte.

Amosh Tiljak, Oberster Richter

"Praios erwählte mich zu Seinem Stellvertreter, um Recht und Gesetz zu sprechen in diesern Staate. Was also faselt Ihr von Unrecht, mein Herr?" (Amosh Tiljak)

Selbst einem Dexter Nemrod würden sich die Nackenhaare sträuben bei einer solch offenkundigen und dreisten Heuchelei, denn wenn es einen Mann gibt, dem Wahrheitsliebe und Gerechtigkeit bei der Ausübung seines Amtes nur hinderlich sind, so ist es Seine Eminenz, der Hochgeweihte des Praios und oberste Richter Al'Anfas selbst. Nicht genug, daß die Drahtzieher der schmutzigsten Betrügereien von dem Vetter und Vertrauten Nareb Zornbrechts meist verschont bleiben, wenn sie nur genug "Entgegenkommen" zeigen, nein, er ist sogar vielfach selbst in ihre Machenschaften verwickelt. Neben seiner Bestechlichkeit ist er für seine Akte reiner Willkür berüchtigt, in denen er von Zeit zu

Zeit harmlose Bagatelldinge mit unvorstellbarer Härte ahndet, um "ein Exempel zu statuieren". Ani erschreckendsten ist aber wohl die Angewohnheit, gelegentlich an Hinrichtungen teilzunehmen und diese mit den Worten "Praios' Wille geschehe" zu eröffnen. Dabei wirkt der alterslose, schlanke, hochgewachsene Geweihte mit seinem eisgrauen Haar und den stahlblauen Augen in seiner schneeweißen Robe beinahe göttlich.

Irschan Perval, Großexecutor

Zunächst hatte der so rasch aufgestiegene Neuling im Rat erhebliche Schwierigkeiten mit den "Alteingesessenen", doch mit ein wenig beschwichtigendem Handgeld hie und da, sowie dem Einsatz seines "BANNenden" Charmes gelang es ihm bald, seinen Rang zu behaupten. Inzwischen ist er weitestgehend geachtet und findet mit seinen Vorschlägen zum Teil großen Anklang. Sein Ziel ist es, dem Rat wieder die vollständige Regierungskompetenz zuzuführen, welche er vormalig innehatte.

Sein politisches Hauptziel ist jedoch ein Vereinigtes Imperium des Südens (unter alananischer Führung versteht sich), und er führt oder plant hierzu Verhandlungen mit den wichtigsten südlichen Stadtstaaten, einschließlich Trahelien. Daß ihm in einem solchen Südreich eine oder auch "die" tragende Position zustünde, findet er völlig selbstverständlich.

Die Hand Borons

Die alananischen Assassinen sind in ganz Aventurien geradezu sprichwörtlich bekannt, berüchtigter als die maraskanischen Meuchler oder jede andere Gruppe. Seit Jahrhunderten bringt man jedes ungeklärte Attentat mit diesen legendären Boronsdienern in Verbindung. Unter Bal Honak wurden sie endgültig zur niemals deklarierten, aber allgemein gefürchteten Geheimpolizei Al'Anfas. Herrscher wie König Mizirion, Kalif Abu Dhelrumun und Fürst Ras Kasan leben oder lebten in ständiger Angst vor dem Meucheldolch aus Al'Anfa. In der Schwarzen Perle selbst herrscht eine diffuse Vorstellung von Allwissenheit und Allgegenwart der Assassinen, personifiziert durch die namenlose Sternenleere am nächtlichen Himmel, ein Sternbild zwischen Stute und Greif, das angeblich einen verummten Meuchler (nicht) zeigt. Und es vergeht kein Monat, wo nicht Jemand, der gegen den Patriarchen oder die Granden gesprochen hat, tot aufgefunden wird - obwohl vermutlich die Morde, die tatsächlich auf die Hand Borons zurückgehen, jene sind, wo es entweder keine Leiche oder scheinbar eine natürliche Todesursache gibt.

Organisation

Die Assassinen Al'Anfas bezeichnen sich selbst als die Hand Borons. Sie wurden sicherlich inspiriert von den Assassinen von Al'Bor (Mengbilla), die sich schon zur

Zeit der Priesterkaiser formierten; und bis heute sind ihre religiösen Motive entscheidend - vergleichbar mit den Schattenkriegern von Fasar oder der Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas auf Maraskan.

Über die Organisation ist so gut wie nichts sicher bekannt. Man kann davon ausgehen, daß die Hand Borons nicht mehr als zwanzig bis dreißig aktive Attentäter besitzt und insgesamt, mit Schülern. Ausbildern und Anführern, nicht viel mehr als fünfzig Personen umfaßt. Auch über die Person oder auch nur Existenz eines Oberhauptes ist nichts bekannt; die bisweilen (seit 500 Jahren!) in Gerüchten aufscheinende "Schwarze Witwe" ist wohl eher so etwas wie der Beste unter den Assassinen.

Macht und Einfluß beruhen jedoch darauf, daß die Hand Borons die Infrastruktur und Ressourcen der gesamten Stadt des Schweigens mitbenützen kann - ob mit Unterstützung, Billigung oder auch nur Wissen des Patriarchen und der Granden, kann man jedoch nicht sagen. Jedenfalls sind sie die hauptsächlichen Benützer des Labyrinthes, und wenn man bedenkt, was es erfordert, heimlich zwei Dutzend Elitekrieger auszubilden, auszurüsten, zu ernähren, medizinisch zu versorgen und mit Informationen auszustatten, kann man erlauben, daß das Kontaktnetz der Hand Borons sich über die halbe Stadt und etwa ein halbes Tausend Komplizen erstrecken muß.

Kontaktaufnahme

Während man in jeder größeren Stadt Aventuriens einen mehr oder weniger professionellen Halsabschneider für 15 Dukaten anheuern kann, steht es in der Stadt des Totengottes jedem frei, um ein Eingreifen der Hand Borons zu beten. Das ist in informierten Kreisen - in erster Linie den Granden, die ja auch Gifte austauschen wie Kochrezepte - ein offenes Geheimnis. Diesem Mythos zufolge muß man Zugang zur Stadt des Schweigens finden, wo in einem der Säulengänge ein unauffälliger Schrein mit einer Hand aus rotem Blutachat steht. Hier muß man Boron ein Opfer bringen - mindestens 20 Dublonen - und halblaut, aber deutlich seinen Wunsch formulieren. Sollte der Gott den Bittsteller erhören, gibt es kurz darauf wie gewünscht einen Toten zu beklagen. Sollte der Opfernde jedoch binnen eines Tages eine schwarze Orchideenblüte in Bett oder Sänfte finden, hat er mit seinem Wunsch das Mißfallen Borons erregt. Was das zur Folge hat, bleibt diversen Gerüchten überlassen. Unausgesprochen ist es den Granden auch klar, daß man besser keine Mordwünsche an Familienoberhäuptern äußert; wenn Boron einmal damit begänne, wieso sollte er dann in einigen Jahren beim heutigen Auftraggeber Halt machen ...

Aufgaben und Verbindungen

Wie bereits angedeutet, ist die Existenz als halbkäuferliche Meuchlergilde nur ein Nebenaspekt der Hand Borons. Vor allem ist sie die Geheimpolizei der Boronskrone, und ihre Ritualmorde dienen vor allem dem Erhalt des gottgewollten Status Quo. An den Machtstreitigkeiten der Granden untereinander scheint sie sich im Wesentlichen nicht zu beteiligen - aber das muß bei einer Politik, die nur aus unaufgeklärten Morden besteht, natürlich reine Spekulation bleiben.

Im Großen und Ganzen verfolgt die Hand Borons die Interessen der Stadt Al'Anfa in ihrer Gesamtheit, und damit arbeitet sie - man verzeihe das Wortspiel - Hand in Hand mit den Agenten des Borontempels, des Hohen Rates der Zwölf, der Granden und der Söldnerkontingente. Insofern sind die folgenden Angaben nicht nur auf die Hand Borons, sondern auf alle Geheimdienste Al'Anfas bezogen. Dennoch wird aber ganz deutlich, daß ein Angehöriger der Hand Borons nicht einfach ein Meuchelmörder ist, sondern ebenso Spion, Geheimpolizist, Dieb und sogar Diplomat.

Förderung der Sklaverei

Geheimbotschafter tun alles, um das öffentliche Bild Al'Anfas in Aventurien zu korrigieren: sie bestechen Würdenträger in ganz Aventurien, damit sie zugunsten der Königin des Südens oder der Sklaverei sprechen, bezahlen Gerüchteschmiede, Volksredner und Barden für Lobhudeleien und Heldenlieder, und verschicken teuerste Geschenke an die Herrscher Aventuriens, z.B. den Elefanten im Tierpark von Festum.

Eine Fassadengeheimorganisation der Hand Borons, genannt "Die Sippe", arbeitet im Liebliehen Feld daran, die Sklaverei wieder einführen. Ihre Machenschaften haben immerhin zum Tod des Kronprinzen Jaltek

geführt (siehe Geheimnisse des Liebliehen Feldes, Seite 8, unten), und mit der Ausrufung des Horasiates, das kaum mehr Rücksichten auf das Neue Reich nehmen muß, und dem aufblühenden Kolonialismus nehmen die Versuchungen für die Vinsalter von Jahr zu Jahr zu.

Seidendiebe und Adamantenräuber

Die Hand Borons ist auch die letzte und wichtigste Instanz, wenn es um die Verteidigung von Al'Anfas Monopolen geht. Das beginnt mit gezielter Desinformation: zahlreiche falsche Gerüchte über Ursprung der Seide und der Diamanten, über ihren Transport, ja ihr Aussehen werden von den Agenten ausgesät. In den wenigen Fällen, wo Räuber jedoch mit diesen Produkten oder auch nur Informationen darüber entkommen können und wo auch die Verfolgung durch die Schwarze Armada keinen Erfolg bringt, ist es die Hand Borons, die sich auf die Spur der Delinquenten setzt - und die zerstört eher alle Beute, als daß sie sie in fremden Händen läßt.

Maraskan

Die Hand Borons pflegt intensiven Kontakt mit den Exilmaraskancrn, denen die Schwarze Perle Hoffnungen auf eine Befreiung Maraskans vom kaiserlichen Joch macht; beim Überfall auf das Kalifat waren sie sogar bereit, 50 Mann zu stellen. Auch mit anderen Exilregierungen, die sich in Thalusa, Boran und Festum verstecken, hat die Hand Borons Kontakt. Langfristiges Ziel ist tatsächlich eine Befreiung der Insel und die Installation eines Marionettenkönigs - endgültiges Ziel ist aber natürlich die Annexion Maraskans, die die Seemacht Al'Anfa zum unumstrittenen Herrscher des Perlenmeers und des Südmeers machen würde.

Kriegspolitik

Ist die Hand Borons schon in Friedenszeiten gnadenlos, so schlägt sie im Krieg stets an den schmerzhaftesten Punkten des Gegners zu. Im Krieg gegen Brabak (944-947 n.BF.) fielen ihr König Peleistons Gattin und sein ältester Sohn sowie drei Mitglieder der Audienza zum Opfer, während die Harani von Sylla ein Attentat nur um "Säbelbreite" überlebte. Im Krieg gegen Trahelien gelang es einer Agentin der Hand Borons, die beiden Töchter Königin Peris III. zu entführen und sie damit zur Kapitulation zu zwingen. Auch das Manöver, mit dem Chanya Al' Mout'pekeret, die trahelische Oberbefehlshaberin, in alananische Dienste gepreßt wurde, trug die "Handschrift" der Organisation.

Eigene Machtausbreitung

Auch die Hand Borons zeigt die allen Organisationen gemeinsame Tendenz, sich auszudehnen, wobei sie die bewährte Methode der konspirativen Zellen benützt: "Filialen" der Hand Borons werden von erfahrenen Mitgliedern gegründet, Einheimische werden rekrutiert, teils vor Ort, teils - wenn über jeden Zweifel erhaben - in Al'Anfa ausgebildet, und dann der traditionelle Mythos verbreitet. Derartige Tochtergruppen existieren in Mengbilla, Thalusa, Kuslik und Vinsalt (siehe auch Geheimnisse des Liebliehen Feldes, Seite 8, oben).

Techniken

Der Einsatz eines Assassinen beginnt üblicherweise keineswegs mit dem Einsteigen eines schwarz gekleideten mit gezücktem Dolch in das Gebäude seines Opfers. Wie jeder gute Geheimdienst lebt die Hand Borons vor allen von ihrem Informationsnetz, das sich weit über Südaventurien hinaus erstreckt:

In jedem Borontempel des Alanfaner Ritus bis Mengbilla und Rashdul sind mindestens zwei Geweihte stationiert, die über Mittelsmänner regelmäßige Berichte in die Hauptstadt abschicken, und häufig ein weiterer, der vor seiner Weihe Söldner oder Gladiator in Al'Anfa war und jederzeit für eine Handvoll von Boron gesegnete Dublonen einen Mord begehen würde. Fürstprotektor Refardeon 11. plaudert bei seiner Mätresse regelmäßig seine (wenig bedeutenden) Geheimnisse aus, die sich für die Zeit danach schon jetzt einen Vorrat an Dublonen anlegt. Ebenso halten es drei Offiziere der trahelischen Schwarzen Armee. In Chorhop gelang es dem regierenden PhexHochgeweihten Adlan Zeforika bislang drei alanfanische Agenten zu entlarven - weswegen er auch noch nichts über den Nebenerwerb seines Schreibers herausgefunden hat. Bei der Brabaker Expedition der Korisande wurden gleich zwei Agenten (einer aus Fanatismus und einer durch Erpressung) eingeschleust. Und wer ahnt schon, daß König Mizirions Barbier ein Alanfaner ist, der zwar im Labyrinth die entscheidende Prüfung nicht bestand, aber dennoch mit seinem Rasiermesser dämonisch gut umgehen kann. Schriftliche Berichte wie auch Anweisungen werden durch bezahlte Boten, z.B. Händler, oder leitende Agenten, häufig aber einfach durch Kapitäne der Schwarzen Galeeren weitertransportiert. Der Agent besucht zum gewohnten Zeitpunkt (was in Aventurien durchaus mehrere Tage umfassen kann) den Hafen, um sich mit dem Kapitän zu treffen.

Was nun tatsächlich die Techniken angeht, Opfer möglichst effektiv zu beseitigen, können die Assassinen natürlich auf ein enormes Repertoire zurückgreifen. Allerdings ist es erklärtes Ziel der Ausbildung, daß "in der Hand eines Dieners Borons jedes Mittel zum Schlüssel zu Borons Reichs" wird. Ein perfekt ausgebildeter Assassine (und ehe er das nicht ist, fungiert er nur als Agent), kann mit einer Armbrust ebenso töten wie mit einer Feile, mit Hruruzat ebenso wie mit Kukris, mit einer Liane ebenso wie mit einer Schlange.

Aus der Fülle der Meuchlerwaffen seien erwähnt: der Kettenstab (zwei metallbeschlagene Holzstücke, durch eine Kette verbunden), die Würgeschlinge aus Draht oder Seidenliane, und der Baccanaq, die rituelle Pantherklauenimitation der Waldmenschengeheimbünde. Zu den besonderen Gehässigkeiten gehört der Rittersporn (siehe KAISER RETOS WAFFENKAMMER, Seite 38), ein Schuh mit einer hervorspringende Spitze, die meist vergiftet ist.

Sollten ausnahmsweise Personen gefesselt werden, wird der Mengbiller Würgeknoten verwendet, der dem kreuz und quer Gefesselten jeden Befreiungsversuch verbietet, da er sich bei der leisesten Bewegung spürbar zusammenzieht - um den Hals!

Falls es im Interesse der Hand Borons ist, daß man eine rituelle Tötung auf sie zurückführen kann, wird eine fingergliedgroße Hand aus schwarzem Obsidian zurückgelassen. Für besonders abschreckende Wirkung wird das Opfer auch mit einem handförmigen Brandeisen markiert. Und bei besonders prominenten Opfern kommt es vor, daß der Kopf des Gegners - unmißverständlich in Seide und Edelfholz, die Schätze Al'Anfas, verpackt - an den politischen Gegner geschickt wird.

Aus der Meuchlerwerkstatt

Sicherheit

Ein diebstahlsicherer Beutel schreit, wenn er gestohlen wird (einfache Einweg-Illusionszauberei).

Dokumente werden gesichert durch einen Bronzebehälter mit Phosphor: wenn die Schublade geöffnet wird, löst das Licht einen alles zerstörenden Brand aus.

Der Alanfanische Stuhl ist ein bequemer Edelfholzstuhl mit einem Geheimfach in der Armlehne. Auf Knopfdruck schnellte der Inhalt hervor, je nach Wunsch ein Dolch, Gift oder Gold.

Der Drehtisch

Viele Tische am Silberberg sind kreisrund und beweglich gelagert. Es ist viel einfacher, das eigene Getränk zu vergiften, dann das Gegenüber abzulenken und den Tisch im Halbkreis zu drehen. Und solltest du einmal den Verdacht haben, daß der Gast etwas in dein Getränk geschüttet hat ...

Das alanfanische Messer

Da die Alanfaner, was Vergiftungen angeht, schon ungemeine Vorsicht walten lassen, muß man zu immer neuen Tricks greifen. Halbwegs vertrauenerweckend muß es doch sein, wenn Gast und Gastgeber vom gleichen Apfel speisen, den der Gastgeber erst vor den Augen des Gastes mit dem Messer geteilt hat.

Auf diesem Gedanken beruht das Attentat mit dem alanfanischen Messer, dessen eine Seite mit Mengbiller Kukris (12.Stufe, nach 10 KR 1 W6/KR, 3 SR lang) präpariert wird. Allerdings erfordert es Kühnheit und Geschick von Seiten des Giftmörders, den Apfel ohne Schmier zu teilen - und natürlich, um sich zu merken, welche Seite die vergiftete ist ...

Der Süße Tod

Immer beliebt ist der Süße Tod, bei dem man dem Fremden die einheimischen kleinen, blauen Äpfel anbietet und sicherheitshalber gleich binnen eines halben Wasserraß (1/2 Stunde) etwas Palmenwein - obwohl es ausreicht, wenn das Opfer innerhalb der nächsten 3 Tage Alkohol zu sich nimmt (5W20 SP).

Die Liane des Todes

Der Attentäter läßt nächtens über dem Bett des Opfers eine abgeschälte Mirhamer Seidenliane herabhängen - aus einer Dachluke, einem früher gebohrten Loch, oder - mittels einer Angel - von einem Fenster seitlich. Das Kukris, das aus dem feinen Faden hervortritt, rinnt daran binnen 1 SR herab und tropft in Mund, Nase oder Ohr

des Opfers. Da Kukris ein Einnahmegift ist, wirkt es erst, wenn es in den Körperkreislauf eindringt. Da das Opfer aber keine Verwundung spürt, schläft es meist trotz der ersten Juckanfalle weiter und erwacht erst, wenn die tödlichen Gliederkrämpfe einsetzen.

Abenteuervorschläge II

Inszenierte Schurkerei

Der reiche Apotheker Savartin Salish hat sich in die Grandessa Fiona Karinor verliebt. Sie ist ihm geneigt, hält ihn jedoch - typische Grandessa, die sie ist - für zu weich für ein Leben am Silberberg. Savartin heuert ein Rudel fremder Abenteurer an und inszeniert mit ihnen eine Serie von Überfällen und Entführungsversuchen, bei denen er mit Degen und Dolch brillieren kann. Er wird Todesstöße vortäuschen, aber sonst echte Attaeken führen (während er als Geldgeber natürlich auf schwache Angriffe besteht). Leider besteht Familie Karinor zunehmend auf Leibwachen und zusätzliche Beschützer für Fiona, und es braucht alle Schläue Savertins und der Helden, diese von den Kämpfen fernzuhalten. Als Höhepunkt möchte Savartin eine echte Intrige aufdecken. Leider fehlt ihm dafür wirklich die Raffinesse; ein hübscher Plan von Seiten der Helden ist ihm eine Verdoppelung der Belohnung wert.

Im Dienst des Apothekers

Savartin wird auch später Bedarf für Agenten haben. Weitere Abenteuer für unsere Helden ergeben sich aus Savertins Handel mit Giften, Heilmitteln und Rauschgiften sowie aus möglichen Intrigen der Familie Karinor und ihrer Feinde: Für die Karinors ist Savartin ein Eindringling, für die Paligans und Bonareths ein neuer Karinor!

Was wird aber Savertins Gattin Fiona dazu sagen, daß "das Mordgesindel von Damals-nun für ihn arbeitet"? Die unelegante Lösung: Versteckspielen. Die alanfanische Lösung (die vielleicht ein Held für Savartin entdecken könnte): "Ich habe die Mordbuben gekauft, die dich damals ermorden wollten, Liebling. Immerhin waren sie recht gut (auch wenn ich besser war) - und vor allem kenne ich ihre Tricks schon!" "Mein Schatz, jetzt bist du ein echter Silberberger!"

Duellisten

Die ideale Geschichte für hervorragende Schwertkämpfer, die sich auf dem Kampfplatz sicherer bewegen als auf dem höfischen Parkett: Duelle sind in Al'Anfa nicht so häufig wie im Lieblichen Feld, aber oft nicht zu vermeiden. Wenn beide Kontrahenten die offene Konfrontation wünschen, wird das Duell öffentlich ausgetragen: in der Arena oder (wenn der Fana nichts erfahren soll) in der Stadt des Schweigens, niemals jedoch am Silberberg, wo die Manipulationsmöglichkeiten der einzelnen Familien zu groß sind.

Einem Fremden wird es nur dann gelingen, eine Duellforderung anzubringen, wenn seine Ehre außer Frage steht: mittelländische Adelige, Geweihte, angesehene Gelehrte, bekannte Handelsherren, sehr selten berühmte Krieger. In den meisten Fällen wird unser selbstbewußter Held feststellen müssen, daß ihm ein Silberberger ins Gesicht lacht: "Vor etwas wie Euch muß ich meine Ehre niemals verteidigen..." (Natürlich schließt das nicht aus, daß die Duellforderung von Seiten eines heißblütigen Alanfaners erfolgt.)

Eine beliebte Methode der Granden, Konkurrenten zu beseitigen, ist das provozierte Duell. Ein satisfaktionsfähiger Held wird bezahlt, belohnt oder gezwungen, sodaß er als Protagonist den unerwünschten Konkurrenten zum Duell zwingt und ihn dabei beseitigt. Sollte der Schwertmeister nicht über jeden Zweifel erhaben sein, muß der Intrigant zur nächsten List greifen. Er selbst spricht die Duellforderung aus, wenn möglich bereits in Begleitung seines "Vetters aus Perricum" (des Helden). Am Tag des Duells wird er jedoch von Straßenräubern (den übrigen Helden) verletzt. Heldenmütig erscheint er dennoch am Kampfplatz, worauf ein (bezahlter) Priester darauf besteht, daß der Granden seinen Sekundanten benennt. Überrascht sieht sich der Herausgeforderte plötzlich dem "Vetter aus Perricum" gegenüber ...

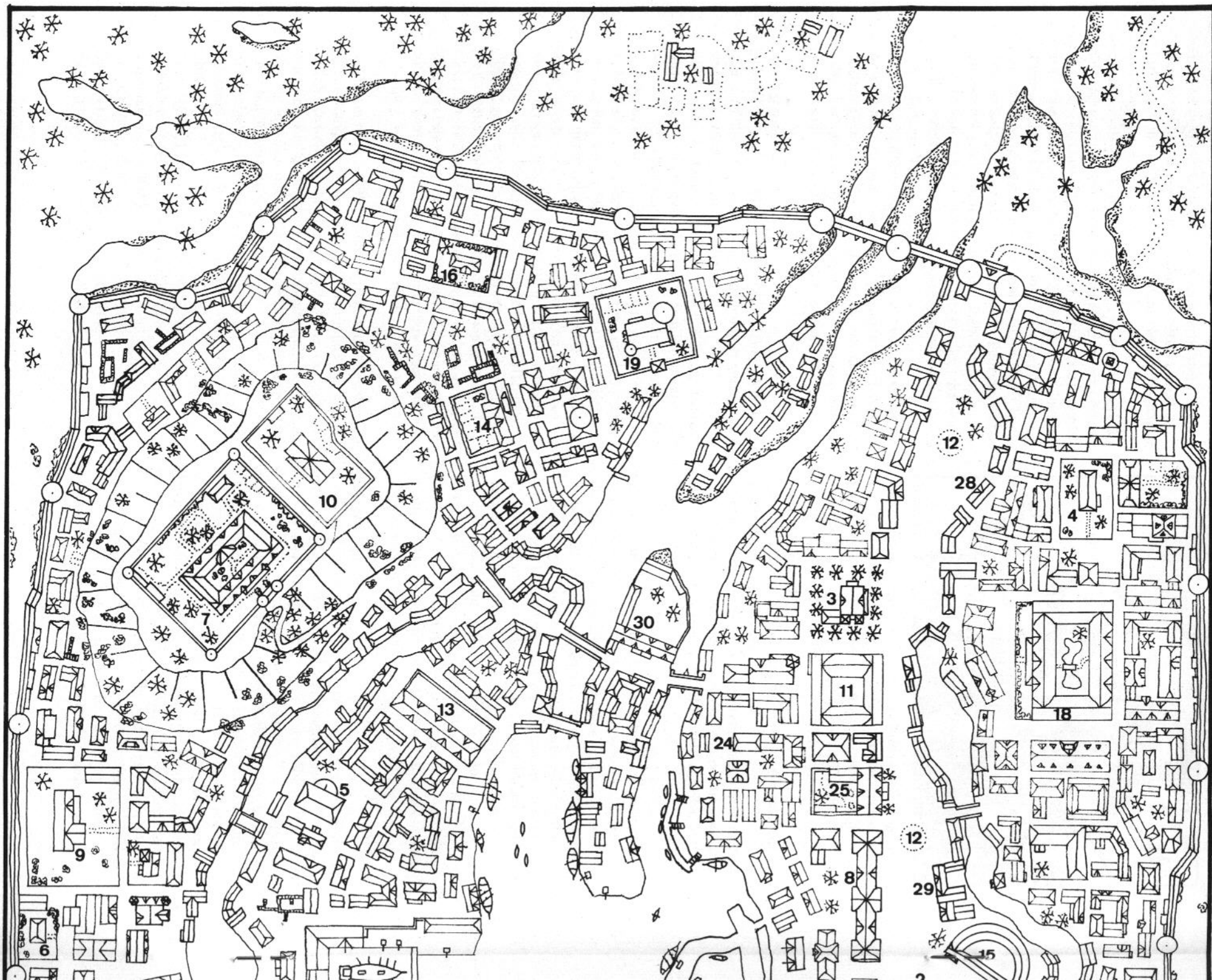
Natürlich ist all das Theorie: Der Kontrahent ist ja auch Alanfaner und kennt auch ein Dutzend Tricks, um das Duell zu vermeiden oder zu manipulieren. Plötzliche politische oder familiäre Verpflichtungen (Gardedienst, Trauerfall etc.), Gift oder Heckenschützen gegen Herausforderer und Sekundant, Tage vor dem Duell, kurz vor Beginn oder während des Kampfes, bestochene Schiedsrichter, die eingreifen, abrechnen oder vergiftete Klingen übersehen usw.

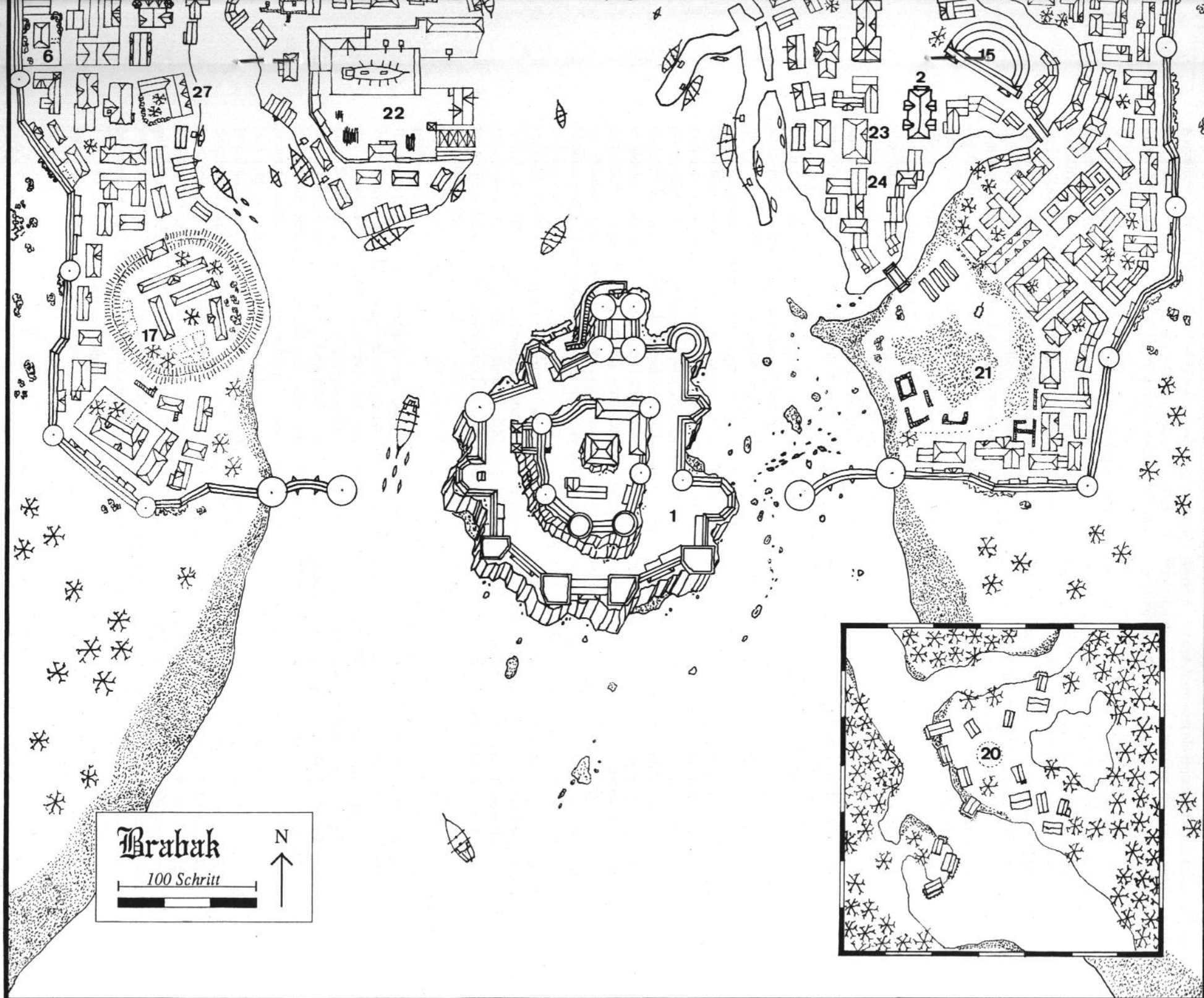
Machen Sie es Ihrem Helden richtig schwer, ehe er die Genugtuung hat, ungestraft einen echten Silberberger "abzustechen".

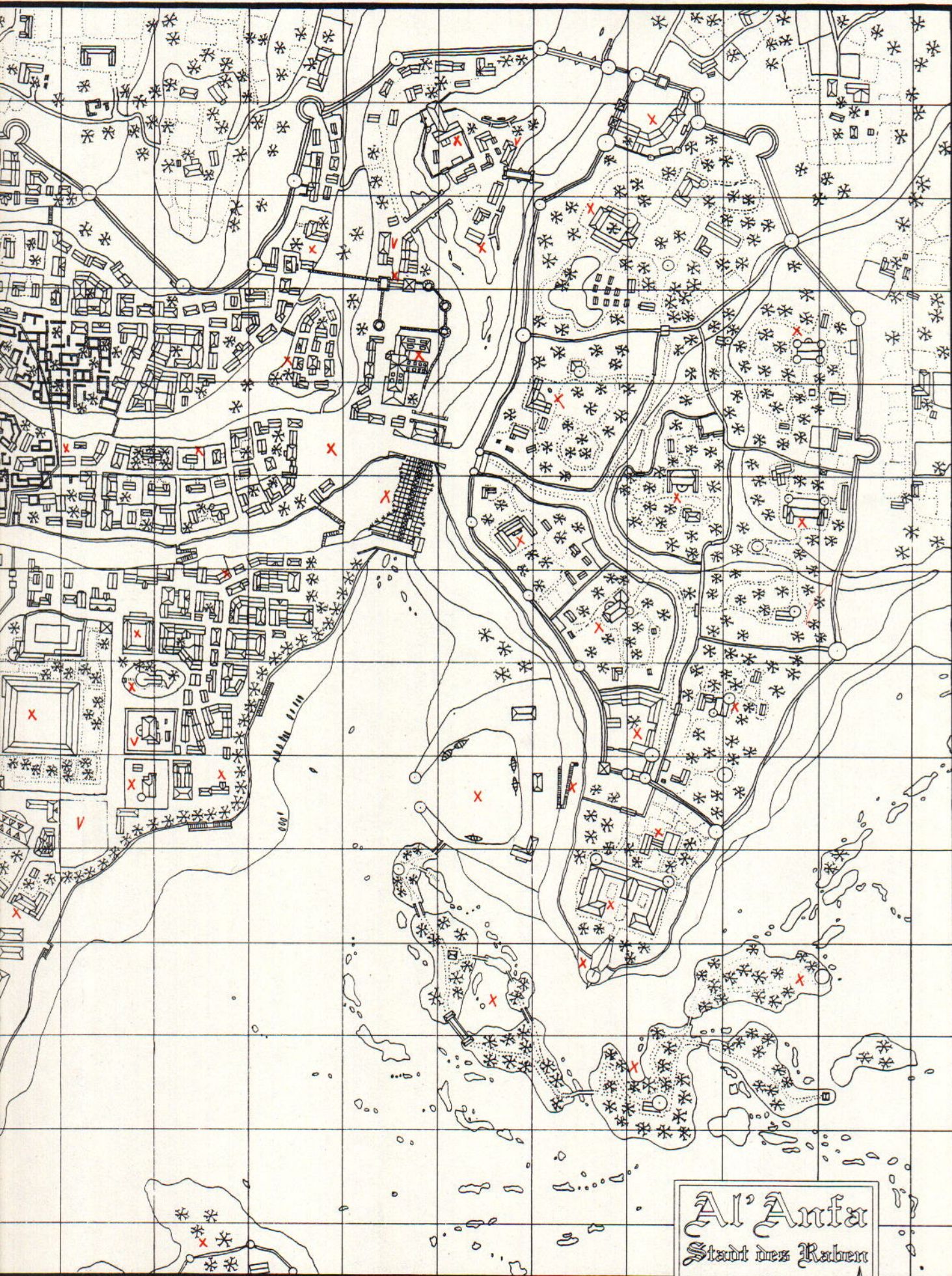
Arenabesuch

Üblicherweise ist es für die Spieler nicht besonders spannend, dem Meister zuzusehen, wie er den Kampf zweier Gladiatoren auswürfelt. Wenn Sie nicht zu den wenigen gehören, die selbst Szenen ohne Teilnahme der Spieler spannend mitreißend gestalten können, lautet unsere Empfehlung: Lassen Sie die Spieler (während ihre Helden auf der Tribüne sitzen) einen der Gladiatoren darstellen - passenderweise einen, auf dessen Erfolg sie hoffen oder gar gewettet haben. Falls sich die Spieler nicht einigen können, bietet sich sogar endlich einmal die Gelegenheit für die Spieler, ihre Fähigkeiten wettbewerbsmäßig gegeneinander einzusetzen. Es kann sehr hübsches Rollenspiel werden, wenn der Spieler "unten" die Tricks und Finten des Gladiators spielt und zugleich "oben" den fiebernden Bewunderer, der jeden Fehler beißend kommentiert.

All das gilt natürlich für jene Abenteuer in Al'Anfa, wo die Helden nicht ohnehin in der Arena kämpfen müssen, ähem ...







Al-Anfa
Stadt des Raben

100 Schritte

gen. N