

Anmerkung des Autoren

Um die Häuser und Machtkämpfe in Al Anfa und Umgebung besser darstellen zu können (mehr Würfel für die Proben zu haben) habe ich die Might Tabelle für die Stadt um den Faktor 10 nach unten runter gebrochen. Die Verteilung sieht wie folgt aus:

Might		Al Anfa		Aventurien
Might 1		50 Mann		500 Mann
Might 2		100 Mann		1000 Mann
Might 3		200 Mann		2000 Mann
Might 4		400 Mann		4000 Mann
Might 5		800 Mann		8000 Mann
Might 6		1600 Mann		16000 Mann

Al Anfa

Al'Anfa, die zweitgrößte Stadt [Aventuriens](#), liegt an der Mündung des [Hanfla](#) in die [Goldene Bucht](#). Andere Namen für die Stadt sind Schwarze Perle, Pestbeule des Südens, Boronskrone, Stadt des Roten Goldes und Königin des Südens ([67 v. BF](#) bis [140 BF](#) Alphana und All'Anfang). Al'Anfa wird geprägt vom krassen Gegensatz zwischen Arm und Reich, insbesondere den [Granden](#) und den übrigen Freien, den Fanas. Sie werden mit [Gladiatorenspielen](#) bei Laune gehalten. Um den Fortbestand der Herrschaft zu sichern, ist Al'Anfa wie andere [südaventurische](#) Städte stark militarisiert. Besonders mit dem [Patriarchen von Al'Anfa](#) hat der [Alanfaner Ritus](#) der [Boron-Kirche](#) großen Einfluss auf den [Hohen Rat der Zwölf](#), den von den acht dominierenden [Grandenfamilien](#) gestellten Stadtrat von Al'Anfa und damit auf die faktische Regierung des [Alanfanischen Imperiums](#).

Tempel: [Boron \(Stadt des Schweigens\)](#), [Kor](#), [Marbo](#), [Levthan](#), [Rur](#) und [Gror](#)

Akademien: [Universität von Al'Anfa](#)

Handelswaren: [Edelsteine](#), [Seide](#), [Sklaven](#), [Rauschgift](#)

Al Anfa Company Werte im Aventurischen Maststab

- Might: 3
- Treasure: 6
- Sovereignty: 3
- Terretory: 3
- Influence: 2

Die Häuser in Al Anfa

Haus Bonareth

Das **Haus Bonareth** ist eine [al'anfanische Grandenfamilie](#) die von [khunchomer Sklavenhändlern](#) abstammt. Durch die Dekadenz [Rahjadan Bonareths](#) sind sie aber mittlerweile in die politische Bedeutungslosigkeit abgeglitten.

Oberhaupt: [Rahjadan Bonareth](#)
Erste Erwähnung: [917 BF](#) (Geburt [Rahjadan Bonareths](#))
Verbreitung: [Al'Anfa](#)
Position: Dekadente [Granden](#)

Familienmitglieder

- [Padrigo Bonareth](#) - Hafenkommendant von [Port Visar](#)
 - [Jassandra Bonareth](#) - Hafenmeisterin
 - [Doriano Bonareth](#) - Sohn von *Rahjadan*
 - [Emilia Bonareth](#) - Tochter von *Rahjadan*
 - [Valeria Bonareth](#) - Nichte schwesterlichseits von *Rahjadan*
 - [Aurelian Bonareth](#)
 - [Borondrigo Bonareth](#) - ehemaliger [Boron](#)-Geweihter in [Rashdul](#)
 - [Bal Bonareth](#)
 - [Adran Bonareth](#)
 - [Lucidio Bonareth](#) - Magier
-
- Might: 1
 - Treasure: 4
 - **Sovereignty:** 2
 - Terretory: 1
 - Influence: 1

Haus Florios

Das **Haus Florios** ist eine [al'anfanische Grandenfamilie](#). Sie stammt von [Utulus](#) ab und hat sich vor 140 Jahren durch [Sklavenhandel](#) in den [Rat](#) gekauft. Die Familienmitglieder sind vor allem für ihre Disziplin bekannt. Wegen eines Erbfehlers fehlt fast allen Mitgliedern der halbe Ringfinger der linken Hand.

Wichtigste Mitglieder: [Folsina Florios](#), [Immuel Florios](#)
Verbreitung: [Al'Anfa](#)
Position: Guter Rückhalt bei Militär und Kirche

Weitere Familienmitglieder

- [Oboto Florios](#) - Kommandant der Stadtwache
- [Die Horigan](#) - abtrünnige Tochter von [Immuel Florios](#)
- [Ogdan Florios](#) - einziger Blattgoldschmied
- [Tirion Florios](#) - Dekan der medizinischen Fakultät

Might: 2
Treasure: 3
Sovereignty: 3
Terretory: 1
Influence: 2

Haus Honak

Das **Haus Honak** ist eine al'anfanische [Grandenfamilie](#). Es kam scheinbar aus dem Nichts und brachte es innerhalb kürzester Zeit zu einem der wichtigsten Häuser [Al'Anfas](#), denn aus ihrer Blutlinie entstammten die letzten drei [Patriarchen](#). Unbeugsamkeit, Charisma und unbedingter [Boronglaube](#) zeichnen die Mitglieder dieser Familie aus.

Wichtigste Mitglieder
[Amir Honak](#), [Amira Honak](#)

Erste Erwähnung
[917 BF](#) ([Bal\(phemor\) Honak](#) kommt nach [Al'Anfa](#))

Verbreitung
Hauptsächlich [Al'Anfa](#) und die [Schwarze Allianz](#)

Position
Blutlinie der Patriarchen und starker Einfluss auf die [al'anfanische Boronkirche](#)

Weitere Familienmitglieder

- [Yasmina Honak](#) - Kuckuckskind von [Viviane Perval](#)

Bedeutende Ahnen

- [Bal\(phemor\) Honak](#) - wurde [938 BF Patriarch von Al'Anfa](#)
- [Tar\(quinio\) Honak](#) - großer Herrscher und Kriegsherr

Might: 1
Treasure: 4
Sovereignty: 3
Terretory: 1
Influence: 3

Haus Karinor

Das **Haus Karinor** gehört zu den acht [Grandenfamilien Al'Anfas](#). Die Wurzeln der sich friedlich gebenden Familie entsprangen dem Alten Reich, die größte Einnahmequelle ist die Reederei.

Wichtigste Mitglieder: [Shantalla Karinor](#)

Erste Erwähnung: 686 BF (Velvenya Karinor wird erste Matriachin von Al'Anfa)

Position: Einflussreiche Grandenfamilie

Weitere Familienmitglieder

- [Ramin Karinor](#) - verschollener Sohn Losans
- [Deredan Karinor](#) - Vater Shantallas
- [Gilia Karinor](#) - Frau von [Rahjadan Bonareth](#)
- [Dalamides Karinor](#) - Dekan-Marschall der Kriegsfakultät
- [Malane Karinor](#) - ehemalige [Magistra Kryptographicae](#) im [Rat der Zwölf](#)
- [Alena Perval-Karinor](#) - Tochter von Ramin Karinor und [Viviane Perval](#)
- [Avessandra Karinor](#) - Kapitänin der [Boronsichel](#)

Bedeutende Ahnen

- Sancta [Velvenya Karinor](#) - [Heilige](#) des [Boronkultes](#)
- [Losan Karinor](#) - ehemaliges Oberhaupt
- [Hevane Karinor](#) - Mutter [Amir Honaks](#)
- [Duridanya Karinor](#) - Generalin im Khôm-Feldzug

Might: 1
Treasure: 5
Sovereignty: 2
Terretory: 1
Influence: 2

Haus Kugres

Das **Haus Kugres** ist eine [al'anfanische Grandenfamilie](#) die in den letzten Jahrzehnten stark an Reichtum und somit Macht dazugewonnen hat. Ihre Wurzeln liegen in [Darpatrien](#).

Wichtigste Mitglieder

[Salix Kugres](#), [Dolgur Kugres](#)

Verbreitung

[Al'Anfa](#)

Position

Handel

Weitere Familienmitglieder

- [Antherin Kugres](#) - Dekan-Admiral der Seefahrtsfakultät
- [Efferaine R'Hordin-Kugres](#) - [Efferd](#)-Hochgeweihte
- [Calmora Kugres](#)
- [Coragon Kugres](#)

Might: 1

Treasure: 4

Sovereignty: 2

Terretory: 1

Influence: 2

Haus Paligan

Das **Haus Paligan** ist eine der acht [Grandenfamilien Al'Anfas](#). Die ehemalige vizekönigliche Dynastie ist in Südaventurien nach wie vor reich und mächtig und mit Rängen und zahlreichen Titeln ausgestattet. Das Haus hat über Kaiserinwitwe [Alara Paligan](#) starke Bande zum [Mittelreich](#).

Wichtigste Mitglieder

[Alara Paligan von Gareth](#), [Goldo Paligan](#), [Brotos Paligan](#), [Darion Paligan](#)

Erste Erwähnung

o BF ([Hadrokles Paligan](#) sperrt die Straße von Sylla)

Verbreitung

Hauptsächlich [Al'Anfa](#), aber auch in [Garetien](#) ([Gareth](#), [Perricum](#))

Position

Einflussreiche Grandenfamilie Al'Anfas mit vielen Beziehungen ins Ausland; ehemalige vizekönigliche Dynastie.

Weitere Familienmitglieder

- [Andra Paligan](#) - Ahnin der Paligans (Seeräuberin)
- [Cessario Paligan](#) - Vetter Goldo Paligans
- [Lariella Paligan](#) - Nichte von Goldo Paligan
- [Mogano Paligan-Iganez](#) - entfernter Verwandter Goldo Paligans

- [Varinella Paligan](#) - Verwandte Rimiona Paligans
- [Silvana Ugolinez-Paligan](#) - Mutter Amato Ugolinez-Paligans, Frau Irato Ugolinez-Paligans (verstorben)
- [Irato Ugolinez-Paligan](#) - entfernter Vetter Goldo Paligans, Vater Amato Ugolinez-Paligans und Ehemann Silvana Ugolinez-Paligans (verstorben)
- [Amato Ugolinez-Paligan](#) - entfernter Neffe Goldo Paligans, Sohn Silvana und Irato Ugolinez-Paligans
- [Darion Paligan](#) - Sohn Goldos
- [Goldito Paligan](#) - Sohn Goldos
- [Damiano Jiminez-Paligan](#) - Gouverneur von [Porto Paligan](#)
- [Olea Andra Paligan](#) - Kapitänin der [Stern von Teremon](#)

Might: 1
 Treasure: 3
Sovereignty: 3
 Terretory: 1
 Influence: 4

Haus Ulfhart

Das **Haus Ulfhart** ist eine oft unterschätzte [al'anfanische Grandenfamilie](#), die sich vor allem durch Zurückhaltung und enormen Reichtum auszeichnet. Der Familienvorsitz wird stets über die weibliche Linie vererbt, stammt man doch von [aranischen Freibeuterinnen](#) ab.

Wichtigste Mitglieder

[Tsaiane Ulfhart](#)

Erste Erwähnung

um [800 BF](#) (Gründung [Syllas](#) durch die Ulfharts)

Verbreitung

[Al'Anfa](#)

Position

heimliche Intrigen

Weitere Familienmitglieder

- Admiralissima [Gerlita Ulfhart](#) - bedeutende Seefahrerin
- [Jaccino Ulfhart](#) - Tsageweihter

- Might: 1
- Treasure: 3
- **Sovereignty:** 3
- Terretory: 1
- Influence: 4

Haus Willmaan

Das Haus Willmaan ist eine [al'anfanische Grandenfamilie](#), die langsam droht in die Bedeutungslosigkeit abzusacken. Bis auf [Sannah Wilmaan](#) sind alle Familienmitglieder in Lethargie verfallen, was auf den Fluch der [Priester-Wächter](#) aus der [Vampirgrotte](#) unter dem Silberberg zurückzuführen ist.

Wichtigste Mitglieder

[Sannah Wilmaan](#), [Mata Al'Sulem](#)

Erste Erwähnung

28. [ING 947 BF](#) (Die Seeschlacht von [Charypso](#) wurde u.a. wegen der Unfähigkeit von Admiralissimus [Jonnar Wilmaan](#) verloren)

Verbreitung

[Al'Anfa](#)

Position

langsam schwindender Einfluss

Weitere Familienmitglieder

- [Galek Wilmaan](#)
- Admiralissimus [Jonnar Wilmaan](#) - Auslöser des Fluches
- [Dragan Wilmaan](#) - Dekan-Mechanicus der Al'Gebra

Might: 1

Treasure: 3

Sovereignty: 1

Terretory: 1

Influence: 1

Haus Zornbrecht

Das **Haus Zornbrecht** ist eine [al'anfanische Grandenfamilie](#), die von [thorwalschen Sklavenhändlern](#) abstammt. Sie gehören zu den wichtigsten Familien der Stadt, auch wenn sie in den letzten Jahren an Macht verloren haben. Besonders bekannt sind sie für die blutige Durchsetzung ihrer Ziele.

Wichtigste Mitglieder

[Nareb Emano Zornbrecht](#), [Amosh Tiljak](#)

Erste Erwähnung

[660 BF](#) ([Walkir Zornbrecht](#) gründet die [al'anfanische Fremdenlegion](#))

Verbreitung

[Al'Anfa](#) und die [Schwarze Allianz](#), gering auch in [Fasar](#) und dem [Mittelreich](#)

Position

starker Einfluss bei der Flotte, guter Einfluss auf die Rechtsprechung

Weitere Familienmitglieder

- [Ralmir von Zornbrecht-Hauberach](#) - Markverweser zur [Sichelwacht](#)

- [Boronliebe Zornbrecht-Hauberach](#) - Frau des Markverwesers zur [Sichelwacht](#)
- [Dindymus Tiljak](#) - Dekan der Juristischen Fakultät
- [Dirial von Zornbrecht-Lomarion](#) - [Spektabilität](#) der magischen Fakultät und im Gildenrat der Schwarzmagier
- [Janda Zornbrecht](#)
- [Loriano Casaro Zornbrecht](#) - Kapitän der [Goldenen Bucht](#)
- [Rodrigo Zornbrecht](#) - Kapitän der [Bishdaniel](#)
- [Ghynna Zornbrecht](#) - Statthalterin von [Sylla](#)
- [Rezzan Zornbrecht](#) - vertritt Nareb gelegentlich im [Hohen Rat der Zwölf](#)

Bedeutende Ahnen

- [Phranya Yalma Zornbrecht](#) - Großadmiralissima der [Schwarzen Armada](#), Mitglied des [Triumvirates](#)
- [Walkir Zornbrecht](#) - erster *König des Südens*
- [Blotgrim Walkirson](#)
- [Stian Dimion Zornbrecht](#) - Oberst der Armee [Uriels von Notmark](#) während der [Borbaradkrise](#), starb in der [Schlacht auf den Vallusanischen Weiden](#)

Might: 2
 Treasure: 3
 Sovereignty: 3
 Terretory: 1
 Influence: 2

In Al Anfa stationierte [Militäreinheiten](#)

1 Banner Ordenskrieger der ,[Basaltfaust](#) (50 Mann)

Der Orden wurde von [Bal Honak](#) gegründet, der die hundert besten [Söldner](#) in der Arena paarweise gegeneinander antreten ließ. Die Verlierer wurden begnadigt, die besten fünfzig bildeten das [Banner](#) der **Basaltfaust** und wurden zu Ordensrittern geweiht. Seither gilt die Basaltfaust als die Garde der Unbesiegbaren. Ihre Ausrüstung besteht aus einer [Boronssichel](#), einem geschwärztem [Plattenpanzer](#) und einem Wappenrock mit schwarzer Faust in silbernem Kreis.

Der Großmeister der Basaltfaust trägt [Bal Honaks Rüstung](#).

Might: 1
 Treasure: 4
 Sovereignty: 4
 Terretory: 2
 Influence: 2

2 Banner Ordenskrieger des [Schwarzen Rabens](#), (100 Mann)

Der **Orden des Schwarzen Raben** (auch bekannt unter den Bezeichnungen **Rabengarde** oder **Boronsrabem**) ist ein kurz nach der Abspaltung des [Al'Anfaner Boronkultes](#) gegründeter Ritterorden, der immer noch einen Teil der Leibwache des [Patriarchen](#) stellt und Bestandteil der weltlichen Macht des Stadtstaates ist.

Might: 2
Treasure: 3
Sovereignty: 3
Terretory: 3
Influence: 4

2 Banner Ordenskrieger des [Schwarzen Löwen](#), (100 Mann)

Seiner Zeit regte [Bal Honak](#) den Oberst-Geweihten des noch jungen [Kor](#)-Tempels zur Gründung eines Ordens an. Sein Sohn [Tar Honak](#) übertrug ihm die Leitung der Spiele in . Der Orden des Schwarzen Löwen ist zwei [Banner](#) und 1/2 Banner Akoluthen stark und sehr individuell bewaffnet. Seine Zentrale befindet sich im Ordenshaus am Sklavenmarkt.

Sie gehören zur Elite [Al'Anfader Kor-Kirche](#), straffer geführt als der Orden [Schwarzer Bund des Kor](#) werden diese Recken bei heiklen Aufträgen herangezogen, zu denen auch das Niederschlagen von Aufständen jeglicher Art und der Schutz von Plantagen vor Tieren und Plünderern zählt.

Might: 2
Treasure: 2
Sovereignty: 4
Terretory: 2
Influence: 2

5 Kompanien [Dukatengarde](#), (250 Mann)

Der Name dieser Söldner rührt daher, dass ihr Sold eine lange Zeit täglich einen [Dukaten](#) entsprach, was etwa so viel ist wie der Tagessold eines Söldnerhauptmanns im [Mittelreich](#). Nach 25 Jahren Dienstzeit in der Dukatengarde bekommt jeder Söldner ein eigenes Stück Land in [Va'Ahak](#) zugewiesen. Die Söldner der Dukatengarde finden meist Einsatz in den Palästen auf dem [Silberberg](#). Die Bewaffnung ist traditionell der (große) [Sklaventod](#). Jedoch ziehen es die [Granden](#), bei denen sie oftmals jahrelang angestellt sind vor, sie eigens nach ihren Bedürfnissen auszurüsten.

Might: 3
Treasure: 2
Sovereignty: 3
Terretory: 1
Influence: 1

5 Kompanien [Schwarzer Bund des Kor](#), (250 Mann)

Der Schwarze Bund des Kor gilt als besonders blutrünstige Truppe, was von der Obrigkeit auch noch gefördert wird. Er ist in [Al'Anfa](#) in Mietskasernen untergebracht, in denen die Geweihten des [Kor](#) und Söldner auf engstem Raum zusammen leben. Jedoch ist die Einheit in Wirklichkeit die entbehrlichste aller Söldlinge, die man bei Erstürmungen von Festungen und Schiffen opfert, damit die Gardetruppen keine Verluste erleiden. Die Hauptaufgabe besteht darin, die [Schwarzen Galeeren](#) zu bemannen, [Zölle](#) einzutreiben und Konvois zu eskortieren. Die Bewaffnung ist innerhalb einer [Kompanie](#) einheitlich, jedoch umfasst die Auswahl das ganze Spektrum südaventurischer Waffen, einschließlich [Armbrüste](#).

Might: 3
Treasure: 2
Sovereignty: 1
Terretory: 1
Influence: 1

2 Banner [Tempelgarde](#), (100 Mann)

Die **Tempelgarde** dient hauptsächlich dem Schutz des [Patriarchen von Al'Anfa](#) und der [Stadt des Schweigens](#). Gerüstet ist sie in schwarze, mit goldenen Raben bestickte [Tuchrüstungen](#), mit einem [Lederhelm](#) in Form eines Rabenkopfes und mit [Lederschildern](#), die einem Aufrecht sitzenden [Boronsrabem](#) gleichen. Bewaffnet ist sie mit prunkvollen [Schnittern](#) mit Elfenbeinverzierung und dem [Sklaventod](#).

Might: 2
Treasure: 2
Sovereignty: 2
Terretory: 2
Influence: 3

6 Kompanien [Stadtgarde](#), (300 Mann)

Nicht gerade die Elite Al Anfas, mehr zur Aufrechterhaltung der Ordnung und zum Eintreiben der Zölle gedacht als zum Kämpfen. Aber ein Bürger der seine Heimat und Familie verteidigt, kann über sich hinaus wachsen.

Might: 3
Treasure: 2
Sovereignty: 1
Terretory: 2
Influence: 1

2 Schwadronen Alanfanische Fremdenlegion, (100 Mann)

Die **Alanfanische Fremdenlegion** ist das älteste Kontingent der Al'Anfaner und wird vor allem für schnelle Überfälle und Strafexpeditionen eingesetzt. Von den Fremdenlegionären erwartet man keine Loyalität für Al'Anfa, sondern nur eiserne Disziplin.

Might: 2
Treasure: 2
Sovereignty: 1
Terretory: 1
Influence: 1

300 Freibeuter

Might: 3
Treasure: 3
Sovereignty: 2
Terretory: 2
Influence: 1

8000 Freibeuter auf 200 Schiffen

Die nicht in der Stadt stationierten Freibeuten sind in ihren Schiffen auf den Meeren unterwegs und benötigen einen längeren Zeitraum um Nach Al Anfa zu kommen. Man kann standartmäßig davon ausgehen, das 4 Schiffe die Woche nach Al Anfa kommen und die Anzahl pro Woche nach der Mobilmachung verdoppeln

1 Woche 4 Schiffe (4)
2 Woche 8 Schiffe (12)
3 Woche 16 Schiffe (28)
4 Woche 32 Schiffe (60)
5 Woche 64 Schiffe (124)
6 Woche 56 Schiffe (200)

Diese Zeit zur Mobilmachung der gesamten Flotte lässt sich halbieren, wenn man alle im Hafen befindlichen Schiffe mit dem Auftrag zum Einsammeln der anderen Schiffe komplett wieder auf See schickt, dann ist All Anfa aber komplett ohne Deckung durch Seestreitkräfte.

Koloss von Al'Anfa

Der **Koloss von Al'Anfa** ist eine 50 [Schritt](#) hohe, bronzene Statue, die über der Einfahrt zum Hafen von [Al'Anfa](#) steht. Sie wird zu den [Zwölf Menschenwundern](#) gezählt. Erbaut nach Plänen des Geometers [Odo Halim](#) wurde der Koloss nach nahezu 40 Jahren Bauzeit am 30. [Rahja 1026 BF](#) fertiggestellt und eingeweiht. Der Kopf der Statue ist ein gekröntes Rabenhaupt.

Ein Koloss wie dieser wurde ursprünglich [640 BF](#) zum ersten Mal erbaut, wurde dann aber während des großen Erdbebens von [Havena 702 BF](#) zerstört.

Der [Troll Rumbatz](#) stand im Austausch für zehn Fässer Kandiszucker Modell für das Monument.

Die Bal-Honak-Arena in [Al'Anfa](#) wurde nach dem früheren Patriarchen [Balphemor Honak](#) benannt. Sie ist eine der größten und prächtigsten [Arenen Aventuriens](#). Unter dem Bauwerk gibt es zahlreiche Gänge und Kammern für die Kämpfer, darunter auch eine Schmiede, eine riesige Waffenkammer und die [Gladiatorentaverne Korszahn](#).

Die Kampfschule "Zum Blutigen Madamal" in Al'Anfa

Alle "Eleven" beginnen auf dem niedrigsten der sechs Grade der Schule: Schüler, Novize, Initiat, Lehrer, Adept und Meister. Dem ist jeweils eine Stufe in Gestalt einer Farbe zugeteilt, äußeres Zeichen dafür, wie weit der Schüler in seinen Fertigkeiten fortgeschritten ist. Jeder Eleve trägt ein entsprechendes Stirnband in weiß, gelb, grün, blau, rot oder schwarz. Während die Schüler der grundlegenden Ausbildung im Laufe des 2. Ausbildungsgötterlaufes den Grad eines Novizen erreichen und den ersten Teil der Ausbildung maximal mit der Stufe eines grünen Initiaten beenden, benötigen andere Schüler in den ersten drei Graden einen Mond, um von einer Stufe zur nächsten zu gelangen, Lehrer benötigen drei Monde pro Stufe/Farbe, Adepten sechs und ein Meister übt einen ganzen Götterlauf, um die nächste Stufe zu erreichen.

Die Schule orientiert sich an Broadcutter aus dem First Year of our Reign

Der Silberberg

Der Silberberg ist das Nobelviertel [Al'Anfas](#), wo viele Villen und Paläste der [Granden](#) stehen. Unter ihm erstreckt sich das [Labyrinth des Bal Honak](#).

Das im Auftrag des Patriarchen [Bal Honak](#) erbaute **Labyrinth des Bal Honak** ist eines der [Zwölf Menschenwunder](#) und erstreckt sich unterhalb weiter Teile des [alanfanischen Silberbergs](#).

Von Hunderten, die darin ausgesetzt wurden, soll die [Elfe Sirinda Eulensang](#) die einzige sein, der jemals die Flucht aus den Gängen gelang.

Ein Teil des Labyrinths wird von der [Hand Borons](#) genutzt. Außerdem soll sich irgendwo hier die legendäre [Artefaktsammlung Bal Honaks](#) befinden.

Der Visra

Der Visra ist ein [Vulkan](#) nahe [Al'Anfa](#). An seinen Hängen erheben sich die schwarzen Pyramiden, die den [Granden](#) als Gräber dienen.

Das "feurige" *Vs'Ra* war eine Stätte der [Ssrkhrsechim](#). In der Zeit von [680-250 v. BF](#) diente der Vulkan als kultisches Zentrum der [Visar](#)-Verehrung der [Wudu](#). [660 BF](#) war der Vulkan der Schauplatz der [Schlacht am Visra](#).

Kirchen, Sekten und Kulte

- [Puniner Ritus](#): Vor allem im Norden Aventuriens bis hin zum [Mittel-](#) und [Horasreich](#) zu finden.
- [Al'Anfaner Ritus](#): Im Süden Aventuriens vorherrschend.
- [Visaristen](#): Um [1010 BF](#) kam in [Nostria](#) die Sekte der [Visaristen](#) unter [Vitus Werdegast](#) auf. [1014 BF](#) verschwand der Kult wieder.
- [Zaboroniten](#): In der Sekte der zum [Rur-und-Gror](#)-Glauben gehörenden [Zaboroniten](#) gelten [Tsa](#) und [Boron](#) als zwei Aspekte ein und derselben Wesenheit.
- [Lowanger Dualismus](#): In diesem im [Svellttal](#) und [Nostria](#) zu findenden Kult wird der Lichtbringer [Praios](#) als Herr der Ordnung und Widersacher [Borons](#), des Fürsten der Finsternis, gesehen.
- Bei den [Tulamiden](#) nur geringe Verehrung als Sohn der Totengöttin [Maha Bor](#).
-

In der Kurzgeschichte [Die letzte Glut](#) kommt Boron trotz einer umfangreichen Darstellung des Götterhimmels nicht vor. Stattdessen findet sich in der Aufzählung der [Totenreiche](#) das des [Nereton](#). Es ist daher möglich, dass [Nereton](#) mit Boron identisch ist. [Golgari](#) hingegen wird als eigenständige [Entität](#) dargestellt.

☐ Ist eventuell identisch mit dem [myranischen Nereton/Annereton](#). Dieser ist in [Aventurien](#) allerdings auch schon als [Rethon](#) bekannt.

- Ist eventuell identisch mit [Visar](#)/V'Sar.

Retcon

Im [Abenteuer Ausbau-Spiel](#) Seite 27 sowie in [Die Götter des Schwarzen Auges](#) Seite 14 steht, dass der Boronkult in "vielen Städten" verboten ist, dort aber meistens geheime Sekten existieren, die ihn als Gott des Schlafs und Vergessens mit illegalen Rauschkräutern verehren. Weiterhin wurde in [Die Bettler von Grangor](#) Seite 7 davon gesprochen dass im [Lieblichen Feld](#) ein generelles Verbot des Kultes herrscht. Das Verbot im Lieblichen Feld wurde durch die Einführung des [Silem-Horas-Ediktes](#) unpassend, und daher folgerichtig in der Überarbeitung von [Die Bettler von Grangor](#) in [Die Geheimnisse von Grangor](#) auch nicht mehr erwähnt. Weiterhin wurde in späteren offiziellen Produkten auch kein einziges Boron-Verbot mehr genannt, und stattdessen die Verehrung durch den [Puniner Ritus](#) in den Vordergrund gestellt. In [Das Buch der Regeln II](#) Seite 41 wird die Liturgie "Wunderbare Herrschaft über

Grabgestalten" erwähnt, mit der ein [Boroni Untote](#) (u.a. [Vampire](#)) verjagen, herbeirufen und kontrollieren kann. In späteren Publikationen wird deutlich, dass allein die Existenz von Untoten gegen das Wesen Borons ist, sodass ein [Geweihter](#) Untote generell vernichtet und weder rufen kann noch will. [Spekulatives](#)

Wappen von I. n. r.: Stadt Al'Anfa, Schwarze Allianz

[Blasonierung](#): Eine goldene Krone auf Schwarz (selten verwendet, häufiger:) Wappen der [Schwarzen Allianz](#) **Metropole** [Einwohnerzahl](#) 85 000 (25 % Sklaven, [1032](#), [1027](#) und [1026 BF](#)),

80 000 (25 % Sklaven, [1017 BF](#)),

80 000 (davon 20 000 Sklaven und 20 000 weitere Sklaven im Umland, [1017 BF](#)),

60 000 (ohne Sklaven, [1006 BF](#)) Gründungsdatum ca. [16. Jh. v. BF](#) von [Tulamiden](#)

[Oberhaupt](#) [Patriarch Amir Honak](#) Zugehörigkeit derographisch [Meridiana](#), [Halbinsel von](#)

[Al'Anfa](#) politisch Hauptstadt des [Alanfanischen Imperiums](#) [Handelszone](#) ALA

[Verkehrswege](#) [Palaststraße](#), [Straße nach Pinnacht](#), [Perlenmeer](#) [Nachbarorte](#)

[Va'Ahak](#)

[Mirham](#)

[Pinnacht](#)



Al'Anfa

[Shoy'Rina](#)

[H'Rabaal](#)

[Tyrinth](#)

Mirham

Die befestigte Palaststadt **Mirham** liegt am östlichen Abhang des [Regengebirges](#) am Fluss [Chamir](#) und wird von König [Damian](#) als *Mirhamionette* [Al'Anfas](#) regiert. Nominell ist Mirham Residenzstadt des (nicht mehr existenten) [Vizekönigreichs Meridiana](#), gehört aber faktisch zum [alanfanischen Imperium](#).

[Tempel](#) : [Boron](#) (Al'Anfaner Ritus)

Persönlichkeiten: [König Damian von Shoy'Rina](#)
[Salpikon Savertin](#), Primus der [Bruderschaft der Wissenden](#)

[Magierakademie:](#) [Schule der variablen Form](#)

Might: 2
Treasure: 3
Sovereignty: 1
Territory: 2
Influence: 1

Va'Ahak

Va'Ahak ist eine [Veteranenstadt](#) 10 Meilen [Hanfla](#)-aufwärts von [Al'Anfa](#). Mit nur 1500 Einwohnern ist sie nicht besonders groß und wird von den meisten Kriegsherren als leichte Beute gesehen, doch die Stadt der alten Söldner ist mit Männern und freien bevölkert, die genau wissen was sie machen müssen, wenn es zu Gewalt kommt.

Might: 3*
Treasure: 2
Sovereignty: 4
Terretory: 2
Influence: 1

- Die Might kann sich bei schlechten Verhalten der Besatzer oder Angreifer auf 4 steigern, wenn sich alle alten Veteranen zum Kampf entschließen, außerdem würde die Dukatengarde sich auch einmischen, wenn ihre altgedienten Recken zu sehr schikaniert werden. (Dann Might 5)

Pinnacht

Pinnacht ist eine Festung an der nordöstlichen Spitze der [Halbinsel von Al'Anfa](#). Hier endet die [Straße](#) von [Al'Anfa](#).

Militäreinheiten : [Schwarzer Bund des Kor](#)

Might: 3
Treasure: 2
Sovereignty: 1
Terretory: 1
Influence: 1

Shoy'Rina

Shoy'Rina ist der alte [Adelssitz](#) der [Familie Shoy'Rina](#) 25 Meilen nordöstlich von [Al'Anfa](#) auf der [Straße](#) nach [Pinnacht](#). Die Familie mischt sich für gewöhnlich nicht in die Belange Al Anfas ein, solange sie nicht angegangen wird.

Might: 1
Treasure: 3
Sovereignty: 2
Terretory: 2
Influence: 1

Tyrinth

Tyrinth wurde [669 BF](#) von [Huntas I. von Shoy'Rina](#) auf den Ruinen [Nabuleths](#) gegründet. Etwa [930 BF](#) wurde es von der [Otta](#) der [Blauen Rochen](#) unter [Hetfrau Olverja Kendrifari](#) gebrandschatzt und zerstört. Heute liegt es in Trümmern. Bewohnt sind nur ein paar armselige Hütten. Es wäre der ideale Ausgangspunkt für eine Kampagne mit einem neuem Haus, dass sich in Al Anfa etablieren will

Might: 0
Treasure: 1
Sovereignty: 1
Terretory: 2
Influence: 0

(Achtung! Um eine Company zu werden müssen die Spieler die Werte auf mindestens 1 anheben!)

H'Rabaal

H'Rabaal ist eine uralte echsische Tempelstadt, die bereits vor etwa 1400 Jahren von [Tulamiden](#) erobert und besiedelt wurde. Dennoch leben hier weiterhin viele [Achaz](#) und auch die alten echsischen Bauten in den Sümpfen sind nicht vollkommen unbewohnt.

Politisch gehört H'Rabaal zum [Königreich Brabak](#), der alte "König" [Azzaph Charazzar](#) versucht seine Stadt jedoch so unabhängig wie möglich zu halten. Es stellt für kleinere Companys eine gute Gelegenheit dar, ihre Macht im Kampf zu erproben, was aber zu Problemen mit dem [Königreich Brabak](#) führen könnte.

Tempel: [Chr'Ssir'Ssr](#), [Hesinde/H'Szint](#), [Kha](#), [Tsa/Zsahh](#), weitere vermutet

Handelswaren: Kräuter, [Gifte](#), [Iryanleder](#)

Stationierte : 1 Lanze Königlich Brabaker Hellebardiere

Persönlichkeiten: [Azzaph Charazzar](#), [Zaraphine Charazzar](#), [Essirta Charazzar](#), [Ksiszif](#)

Besondere Orte:

verfallene Tempelpyramiden; einige Häuser in den Panzern ausgestorbener [Riesenschildkröten](#); versiegelte Pyramide weit außerhalb der Stadt

Might: 1
Treasure: 2
Sovereignty: 2
Terretory: 2
Influence: 1