

Sythia – Perle des Ostens



Das Kaiserreich Sythia ist das älteste und vielleicht auch mächtigste Reich der bekannten Welt. Seine Wurzeln gehen zurück zum Anbeginn des laikerianischen Imperiums und darüber hinaus. Man nimmt an, dass Sythia dereinst von Flüchtlingen aus dem Reich der alten Nip-Dynastien gegründet wurde und sich viel des alten Wissens der Pharaonen-Zeit bewahrt hat. Als die Stämme des Westens und des Nordens sich auf ihre lange Wanderschaft machten, als Varkas mit seinen Anhängern aus Heshrar hinauszog, da trieben die Sythen schon Handel mit den Stämmen der heutigen wilden Lande, denen in den Ebenen vor dem Weltendgebirge und den alten Elfenreichen. Als die wandernden Stämme sich in den Gegenden des heutigen Aklon und Hadran niederließen und sich erste Gesellschaftsstrukturen bildeten, da waren es die Sythen, welche Waren über lange und gefährliche Karawanenstraßen dorthin brachten. Und mit ihnen die ersten Ansätze von Kultur und Staatswesen. Als sich das Laikerianische Imperium formte und sich durch Eroberungsfeldzüge immer weiter in alle Richtungen ausdehnte, kam der Handel zum Erliegen und die Sythen zogen sich zurück. Dort irgendwann standen die Legionen Lakerias an den Grenzen des Sythischen Reiches. Der folgende Krieg zog sich über mehrere Jahrhunderte hin, doch nie gelang es den Laikerianern die Verteidigungslinien Sythias zu durchbrechen und im Land des Feindes Fuß zu fassen. Die Sythen hingegen konzentrierten sich auf die Verteidigung und belieferten die Feinde Lakerias mit Waffen, so dass diese sich um den Gegner kümmerten. Die Rechnung der Sythen ging auf und nie in seiner Geschichte vermochte ein Feind einen entscheidenden Erfolg auf sythischem Boden zu erringen. Als dann der Cataclysmus die Welt zerriss, sahen die Sythen dem beginnenden Niedergang Lakerias zu und begannen dann irgendwann wieder Waren an die Überlebenden zu verkaufen. Die folgenden Bruderkriege zwischen Aklon und Hadran füllten die Kassen Sythias, da wie üblich an beide Kriegsparteien verkauft wurde.

Die Jahre des Krieges zwischen dem neuen laikerianischen Imperium und Aklon, des Krieges gegen Kolte und gegen die Untotenheere Fayuns sowie des Bürgerkrieges in Aklon haben die sythischen Truhen auch in der näheren Vergangenheit weiter gut gefüllt. Auch wenn Sythia seinen Verbündeten gegen das Chaos aus dem Norden „Sonderkonditionen“ beim Waffenkauf eingeräumt und Truppen geschickt hat, so ist Krieg, der wo anders als auf eigenem Boden geführt wird, nach wie vor ein gutes Geschäft.

In den aklonischen Bürgerkrieg hat sich Sythia offiziell nicht eingemischt und an alle Kriegsparteien verkauft, Gerüchten zufolge haben gewisse Adelskreise aber den akloner Prinzen Konrad im Exil unterstützt, sowohl mit Geld als auch mit Truppen.

Die Lage

Sythia liegt am östlichen Ende der bekannten Welt und die Ausläufer des Weltendgebirges erstrecken sich bis in das Land hinein. Wenige Fremde sind je weiter in das Land eingedrungen, als bis zu diesen Bergen. Doch weiß man, dass sich das Reich jenseits der Berge noch weiter nach Osten erstreckt. Die Ebenen dort sollen beherrscht sein von kriegerischen Nomadenvölkern, welche Meister des Kampfes zu Pferde sind. Nur wenige Handelsstraßen sind sicher, doch die Gerüchte von unermeßlichen

Reichtümern, welche auf jenen warten, der nur weit genug nach Osten reist, lassen die Sythen ungeahnte Anstrengungen unternehmen, um genügend stark bewaffnete Karawanen aufzustellen.

Der bekannte Teil des Landes ist in drei Provinzen geteilt: Asaxun (sprich: Asaschun), die kaiserliche Provinz mit der Hauptstadt Asaxun, Turillo mit der Provinzhauptstadt Calbria im Norden und im Süden Galicia mit der Provinzhauptstadt Benalma-de-Mar am Carpasischen Binnenmeer. Turillo und Galicia unterscheiden sich in Sprache und Kultur erheblich, so daß die Bewohner der beiden Provinzen sich teilweise nur schwer miteinander verständigen können. Unter den Händlern ist deshalb eine Mischform der beiden Sprachen gebräuchlich, welche auch in der kaiserlichen Provinz und am Hofe gesprochen wird.

Über die anderen Provinzen Sythias jenseits der Weltendgebirges ist wenig bekannt, ihre Herrscher halten sich nur sehr selten am kaiserlichen Hof auf, da die Reisen weit und gefährlich sind. Insgesamt soll Sythia acht Provinzen haben.

Ist die Landschaft nahe der Wilden Lande und des Carpasischen Binnenmeeres noch lieblich, voller grüner Wälder und dichter Olivenhaine, so wird sie nach Norden und Osten zunehmend unwirtlicher.

Der Norden geht langsam über in eine Kältetundra, die nur noch sehr wenig Vegetation hervorbringt. Doch liegen nicht weit unter der Erde vielfältige Bodenschätze wie Kohle, Sulfur und andere Substanzen die von Wert für Alchemisten, Magi oder auch die Waffenindustrie des eigenen Landes sind. Der Abbau im Tagebau gestaltet sich hier einfacher, als mühevolleres Anlegen von Minen in den Bergen.

Der Westen und der Süden des Landes diesseits des Weltendgebirges ist die Quelle für alle notwendigen landwirtschaftlichen Produkte, die das Land versorgen oder ins Ausland exportiert werden. Hervorragende Weine kommen insbesondere aus der Provinz Galicia und aus Anbaugebieten nahe des Meeres.

Der Osten diesseits des Weltendgebirges ist geprägt von den schroffen Ausläufern der Berge, Schluchten und Canyons. Viele kleinere Flüsse, welche später im Carpasischen Binnenmeer enden, entspringen in den Bergen und suchen sich ihren Weg durch die Landschaft. Aufgrund dieser Tatsache ist der Ackerbau in dieser Gegend nicht sehr verbreitet und die Bewohner haben sich auf die Viehzucht und näher am Weltendgebirge auf den Bergbau konzentriert. Die Landschaft ist geprägt von großen Herden robuster Rinder mit langen Hörnern, Ziegen, sowie aus Anguir importierten Schafen. Neben dem Nutzvieh gibt es hier auch einige der bekanntesten Zuchtställe für die berühmten sythischen Pferde.

Näher zum Gebirge hin sind einige große Städte Zentren der Waffenindustrie, liefern die Berge doch alle Grundmaterialien für den besten sythischen Stahl. Die vielen Flüsse erleichtern den Transport zum Meer und von dort in alle Welt.

Der sythische Teil des Weltendgebirges ist schroff und unzugänglich. Nur drei bekannte Pässe führen weiter nach Osten und alle drei werden überragt von kaiserlichen Festungen. Es heißt, daß diese neben den herkömmlichen Waffen auch noch mit Kanonen zwergischer Bauart bestückt sein sollen. In den Bergen selbst gibt es eine ganze Reihe zwergischer Minensiedlungen, welche regen Handel mit den sythischen Häusern treiben und unter dem kaiserlichen Schutz stehen. Es heißt, daß tief im

Gebirge verborgen sogar ein ganzes Zwergenkönigreich existiert, welches die großen Zwergenstädte des Westens bei weitem übertreffen soll.

Ein paar der sythischen Häuser haben auch ihre Festungen hier in die unwirtlichen Berge gebaut, trutzige Festungen, welche die letzte Zuflucht mancher Familien sein könnten. Es heißt, daß in einigen von ihnen seit Jahrhunderten die inzwischen untoten Familienoberhäupter mancher Häuser residieren und von hier aus die Geschäfte und Geschicke ihrer Familien lenken.

Der Adel

Die Führer der Provinzen sind die „Caudillo“s (sprich: Koh-di-yo)/ „Caudilla“s, Adlige vergleichbar mit einem Herzog. Aus ihrer Mitte erwählen sie auf Lebenszeit den Herrscher des Landes, den „Emparador“, den Kaiser. Dieser wird automatisch der Caudillo de Asaxun, die Familie des letzten Kaisers übernimmt die Provinz des neuen Kaisers.

Die sieben übrigen Caudillos bilden den „Consejo“ (sprich: Con-se-cho), den Rat des Reiches, welcher den Kaiser berät und unterstützt. Ihm gehören als Berater noch eine unbestimmte Anzahl Vertreter der adeligen Familien an, in der Regel allerdings nur Vertreter der Hohen Häuser (s.u.). Aufgrund der Entfernungen ist der Einfluß des Caudillo de Galicia und des Caudillo di Turillo im Rat und am Hof üblicherweise am höchsten, da diese stets anwesend sein können, wenn Ereignisse von Wichtigkeit zu besprechen und Entscheidungen zu treffen sind. Der derzeitige Kaiser ist Emparador Grande Juan Maria Sebastiano Caudillo de Asaxun.

Der übrige Adel setzt sich zusammen aus den „Principe / Principa“ (sprich: prin-schi-peh / -pah), vergleichbar den Fürsten. Wie die Caudillo's haben die Principe's Anspruch darauf mit „Grande“ oder ihrem Titel angesprochen zu werden. Bei Frauen wird grundsätzlich immer der Titel verwendet.

Der niedere Adel besteht aus den „Conde / Conda“, bzw. in der Provinz Turillo „Conti / Contessa“, vergleichbar den Grafen, den „Baroni / Baronessa“ (in Galicia nicht gebräuchlich) und den „Caballero“, den Rittern. Es ist gebräuchlich diese Adligen mit ihrem Titel anzusprechen oder mit „Don / Donja“. Die Ausnahme bilden die Caballeros, welche nur mit „Don“ angesprochen werden. Der Begriff „Caballeros“ wird aber häufig von höherstehenden Adligen verwendet, um im Rang unter ihnen stehende männliche Adlige anzusprechen, insbesondere wenn es darum geht ihnen Anweisungen zu erteilen.

Im Gegensatz zum Lehnssystem werden in Sythia alle Titel direkt vom Kaiser vergeben, ebenso die damit zusammenhängenden Ländereien. Allerdings ist es Sitte, dass die Caudillos, Principes und Condes/Conti Titel und Ländereien unter ihrem Rang vergeben können und diese Vergabe dann vom Kaiser bestätigen lassen, in der Regel nur eine Formfrage. Doch es gab auch schon zahlreiche Intrigen um solche Bestätigungen, die den Aufstieg zur Macht vieler verhindert haben oder diese bereits vor Erlangen eines Titels in den Ruin trieben.

Neben dem Rang eines Adligen ist es von entscheidender Wichtigkeit, welchem Haus er angehört und wie dessen Stellenwert in der sythischen Gesellschaft ist. Die Sythen messen alles an einem Faktor: Dem wirtschaftlichen Erfolg. Die erste Frage welche ein Sythe sich stellt ist: Was bringt es mir ein? Seit Jahrtausenden ist das Handelsmonopol in den Händen des sythischen Adels, nichtadeligen Familien ist der Handel gleich welcher Art untersagt. Es bleibt ihnen kaum etwas anderes übrig, sich als Diener, Söldner, Seeleute, Handwerker oder Angestellte eines Handelshauses ihr Brot zu verdienen.

Die Sythen unterscheiden bei den adeligen Häusern in die Hohen Häuser und die Niederen Häuser. Naturgemäß gehören die Häuser der Caudillos und des Emparador zu den Hohen Häusern und nehmen hier die führende Rolle ein. Man sagt sogar, dass der Consejo und die anderen Hohen Häuser die wahre Macht in Sythia seien. Weitere Beispiele für die Hohen Häuser sind die Häuser Lugosi, Naraxia oder di Largo. Ein besonders gutes Beispiel für eines der Niederen Häuser ist seit dem Tod des letzten Conti das Haus Dalomas. Maßstab für Einordnung ist hier ausschließlich der wirtschaftliche Erfolg und der Stand eines Hauses gilt in Sythia mehr, als der Rang seines Familienoberhauptes. So gibt es Principes, deren Häuser nahezu bedeutungslos sind und Baroni auf deren Stimme selbst der Kaiser hört.

Der Hof

Der kaiserliche Hof residiert zumeist in Asaxun und hat sich in den letzten Jahren auch nicht bewegt. Emparador Grande Juan Maria Sebastiano Caudillo de Asaxun wurde im Jahr 5002 geboren wurde und hat den 5013 mit 11 Jahren bestiegen.

Das geringe Alter des Kaisers hat den Einfluss des Consejo in den ersten Jahren nach der Thronbesteigung stark ansteigen lassen und es wurden eine ganze Reihe von Gesetzen erlassen, welche dem Adel und insbesondere den Caudillos und den Hohen Häusern, sehr weitgehende Rechte einräumt. So wurde bestimmt, daß die Steuereinnahmen einer Provinz nicht mehr wie bisher an kaiserlichen Steuereintreiber abgeführt werden, sondern durch die Caudillos eingetrieben und an den Kaiser abgeführt werden. Diese Entscheidung hat zu nicht unerheblichen Mindereinnahmen der kaiserlichen Truhen geführt, welche bis heute andauern.

Diese ersten Jahren sahen auch den kometenhaften Aufstieg und Fall eines gewissen Doctorius Esubam Lamoses, welcher 5014 plötzlich auf der Bildfläche auftauchte und, nachdem er 5016 die Amorta – Sythias wichtigste Waffenmesse – auf seinem Schloss ausrichtete, nach einem Desaster unklaren Ausmaßes genauso plötzlich wieder verschwand. Seinen Erfolg hatte Lamoses dem Umstand zu verdanken, dass er in der Lage war ausgefallene und effektive Kriegswaffen zu beschaffen, welche für die Macht des Kaisers von nicht unerheblichem Interesse waren. Der Aufstieg dieses Unbekannten hatte insbesondere die Mitglieder des Consejo verärgert und ihm bedeutend mehr Feinde als Freunde geschaffen, was in einem Land, welches den Giftmord zur Kunstform erhoben hat, mehr als gefährlich ist.

Das Gesetz

Das sythische Gesetz ist kompliziert, umfangreich und in vielen Dingen mehr als nur undeutlich. Rechte haben prinzipiell nur Adlige als Personen und adlige Familien als

Institutionen. Auch ein freier Sythe hat keine Möglichkeit sein Recht gegen einen Adligen einzuklagen, zumal das Gerichtsrecht ebenfalls in den Händen des Adels liegt und in den Familien an Mitglieder vergeben wird. Es sind lediglich die Tötung und die ungerechtfertigte Verletzung eines freien Sythen dem Adel untersagt, wobei eigentlich in der Praxis jede Verletzung gerechtfertigt ist. Bei Ehrenhändeln macht das Gesetz sogar eine Ausnahme und gestattet die Tötung im ehrenvollen Kampf, wobei der ehrenvolle Kampf in der Regel weit ausgelegt wird. Auch die Tötung eines Adligen in so einem Kampf wird vor dem Gesetz nicht bestraft, wobei nur der Adelige das Forderungsrecht besitzt. Andererseits bedeutet die Tötung eines Mitgliedes einer adeligen Familie auch, daß man sich dem Zorn der Familie aussetzt, was in einem Land, welches die Blutrache zur Kunstform erhoben hat, äußerst ungesund ist.

Für Rechtsstreitigkeiten unter freien, nichtadeligen Sythern gibt es ein weniger umfangreiches Gesetzeswerk, welches auf den Adel keine Anwendung findet. Das Problem ist nur einen adeligen Richter zu finden, der Lust hat sich mit einem Streit unter Freien zu beschäftigen. Die Bestechung ist hier der übliche Weg, wie bei fast allen Fällen in denen ein freier Sythe etwas von einem Adligen will.

Leibeigenschaft, Frondienst und Sklaverei sind in Sythia weder verboten, noch unüblich.

Die Armee

Sythia unterhält im Unterschied zu Aklon oder Hadran kein Lehnsherr und auch kein stehendes Heer, zumindestens prinzipiell nicht. Die einzigen regulären Truppen sind die Leibgarden der adeligen Familien, welche in den Fällen der Hohen Häuser schon einige Regimenter stark sein können.

Für die Landesverteidigung, den Schutz des Handels und gelegentliche Strafexpeditionen steht Sythia ein effektives Instrument zur Verfügung: Die sythische Fremdenlegion. Sie besteht aus Söldnern welche aus allen bekannten Ländern angeworben wurden und von sythischen Offizieren und Unteroffizieren geführt werden. Die Fremdenlegion fragt nicht wer Du bist, woher Du kommst oder was Du getan hast. Sie verlangt nur zwei Dinge: Das Du gehorchst und im Sinne Sythias kämpfst. Die Entlohnung ist für eine Söldnerarmee hervorragend, gerechte Anteile an der Beute sind selbstverständlich. Man macht sich keine Gedanken darüber, wie die Fremdenlegion aussieht, die Einheiten identifizieren sich durch die Banner der sie führenden Offiziere und Unteroffiziere. Eine einheitliche Uniform gibt es nicht, doch hat sich im Lauf der Zeit ein unter den Fremdenlegionären beliebter Stil herauskristallisiert. Hierzu gehören geschlitzte Hosen in mehreren Farben, ebensolche Wämse, welche das Hemd sehen lassen, welches oftmals bauschig geschnitten ist. Breitrempige Hüte oder große Barrette mit Federn sind üblich, ebenso einzelne Plattenteile als Rüstung.

Die Fremdenlegion ist keine Armee welche man vorzeigen kann, doch ist sie effizient, hervorragend ausgebildet und bewaffnet. Sie sind die Männer, welche den Willen des Kaisers in die Welt tragen und die Handelsmacht Sythias sichern.

Ränge in der Fremdenlegion und den Leibgarden sind: *Marejallo* (Marschall), *Coronel* (Obrist), *Capitano* (Hauptmann), *Teniente* (Leutnant), *Sargento* (Feldwebel), *Corporal* (Unteroffizier) und *Soldado* (Soldat; Leibgarde), bzw. *Mercenario* (Söldner;

Fremdenlegion). In der Legion herrscht Gleichberechtigung: Wenn eine Frau hart genug ist, kann sie es genauso weit bringen wie ein Mann.

Die Wahrung

Die sythische Wahrung ist der *Real* (= Goldstuck), der sich in 10 *Dezimo* (= Silberstuck) aufteilt, welcher sich wiederum in 10 *Centimo* (= Kupferstuck) aufteilt. Kaiserliche Schuldverschreibungen, sowie Schuldverschreibungen und Wechsel der Handelshauser sind ubliches Zahlungsmittel und werden auch im internationalen Handel akzeptiert. Auslandische Wahrungen werden in der Regel mit einer 10 – 20% Gebuhr getauscht. Auslandische Schuldverschreibungen werden als Zahlungsmittel akzeptiert, wobei allerdings ublicherweise 10% Gebuhren genommen werden. Beim Umtausch auslandischer Schuldverschreibungen in Sythische oder in Bargeld werden in der Regel 50 – 90% Gebuhren genommen.

Der Glaube

Die Religion spielt in Sythia eine eher untergeordnete Rolle. Neben einzelnen ultorianischen Klostern gibt es vor allem eine ganze Anzahl suavitischer Kloster, Bibliotheken und Hospize. Insbesondere sei hier die grote bekannte suavitische Bibliothek in Asaxun – eines der Zentren des suavitischen Glaubens – zu erwahnen, welche von sich behauptet eine Kopie von jedem in den letzten 2000 Jahren geschriebenen Buch zu besitzen. Der suavitische Glaube ist hauptsachlich in den des Lesens und Schreibens machtigen adeligen Familien und bei den Bewohnern der groen Stadte zu finden.

Insbesondere die Landbevolkerung hangt dem fardeanischen Glauben an, da es das Land ist, welches sie versorgt. Groe religiose Zentren der Fardea sucht man in Sythia jedoch vergebens.

Geruchten zufolge soll sich in groen Teilen des Adels auch immer noch das Vermachtnis der Nip-Dynastien halten, wobei viele Adelige, welche Malagash folgen, dies in der Vergangenheit auch offen zugaben. Da in Sythia absolute Religionsfreiheit herrscht, solange die Religion den Handel nicht beeintrachtigt, ist dies nur fur die in der Regel aus dem Ausland stammenden Ultorianer ein Problem. Da diese aber nur sehr wenig Gehor am kaiserlichen Hof finden, wird dies wohl auch noch sehr lange so bleiben, denn Glaubenskriege sind schlecht fur das Geschaft.

Insbesondere Avatiz ist bei den nach Luxus strebenden Sythen besonders beliebt und die Geschichten uber extravaganteste Ausschweifungen im Namen von Avatiz sind bereits Legende.

Seit der von Kolte ausgehenden Dunklen Bedrohung hat sich diese Situation allerdings gewandelt: Auch wenn die Rechtslage sich nicht geandert hat, geht kein sythischer Adliger mehr damit hausieren Malagash zu folgen. Als die Kolten den Suden angriffen, machten finstere Geruchte um Sauberungsaktionen einer unbekannten Fraktion die Runde. Fakt ist, dass eine groe Anzahl sythischer Adliger, die ihren Malagash-Glauben nicht einmal unbedingt offentlich machten und auch solche die es taten, unter mysteriosen Umstanden ruiniert wurden, unbekanntem Krankheiten, tragischen Unfallen und anscheinend zufalligen Verbrechen zum Opfer fielen.