



Regnum
Solis
Orga

TIRUYA



Die Insel Tiruya - Kolonie der Sonne auf Ariochia

Regnum Solis, das Reich der Sonne, gründet eine Kolonie in der Welt von Ariochia für Handel und Politik.

Eine kleine Flotte mit roten Segeln kreuzt im südariochischen Meer und holt eine Insel aus den Nebeln. Tiruya ist nach Generationen der Isolation wieder zurück und unter dem Banner der Sonne wird dort eine Kolonie gegründet, ein Versorgungs- und Handelsposten auf dem Weg nach Regnum Solis. Die Insel birgt ihre eigene Geschichte, und auch wenn die Bürger der Sonne ihren Blick Richtung Festland richten, werden sie sich damit auseinandersetzen müssen.

Geschichte

Ruinen, verfallene Befestigungsanlagen und Kultstätten alter, längst verschwundener Götter zeugen davon, dass Tiruya früher einmal besiedelt war. Doch seit einer Ewigkeit war sie eine unbedeutende, lebendige Insel inmitten des südariochischen Meeres, nicht fern den Jadranischen Inseln. Ihr inne wohnte Tiruya, der Geist und die Seele der Insel, die für die Fruchtbarkeit der Insel sorgte und sich um das Lebe darauf kümmerte. Die wenigen jadranischen Siedler lebten vergleichsweise primitiv im Gleichgewicht mit der Natur und ihrer tierischen Bewohner.

Raon, Diener des Baranak, hatte viele Namen in Ariochia, er war bekannt als der rote Gaukler, der Seelenhändler, der Halsschneider von Breckenhofen, oder Fleischer von Lombay. Er hatte viele Leben gelebt und viele Seelen geerntet, bis ein Ritter, namens Arin von Denestein, Schwurträger der brennenden Lanze und Inquisitor der roten Flamme, ihn enttarnte und bis aufs weite Meer verfolgte. Der Dämon floh über das Meer und landete aus reinem Zufall auf der Insel Tiruya.

Die Bewohner nahmen den Fremden auf und umsorgten ihn, pflegten seine Wunden und gaben ihm zu essen. Der Inselgeist Tiruya war fasziniert von diesem neuen Wesen, welches so anders war als die Geschöpfe der Insel und dem Geist so viel ähnlicher als die Wesen, die sie kannte. Tiruya sah die dunkle Seele, konnte sich aber nicht vorstellen, dass diese durch Pflege, Hingabe und Liebe nicht wieder zu reiner Schönheit werden konnte. Raon wusste, dass er weiter gejagt wurde und es nur eine Frage der Zeit war, bis er gefunden wurde. Er nutzte all seine Überzeugungskraft, um den Inselgeist zu umgarnen und für sich zu gewinnen. Als sie verschmolzen, nutzte er den verletzlichen Moment, um den Geist zu verschlingen und die Kraft der Insel in sich aufzunehmen. So wurde er der neue Geist der Insel, kurz bevor die „Sturmvolgel“, Arin von Denesteins Schiff, ihn auf der Insel fand. Als neuer Geist der Insel schaffte es Raon, die wenigen Bewohner und selbst manche der Tiere an sich zu binden, und trat so gegen den Inquisitor und seine Magier an. Niemand kennt das genaue Schicksal, doch Raon muss siegreich hervor-gegangen sein, denn er verbarg die Insel in den Nebeln und machte sie für die nächsten Generationen zu einer Falle für ahnungslose Schiffe und verlorene Reisende.

Immer wieder verschwanden Schiffe in den Stürmen und dem Nebel, ein manches von ihnen zerschellte an der Küste Tiruyas, wo Raon das Königreich der Nebel, genannt „Cetos“, gründete. Er sammelte alle Menschen um sich, denen Magie innewohnte, und die gewillt waren sich ihm zu beugen, und erhob sie zu seinen Fürsten, den Drukah, auch Malifikanten genannt, und deren Dienern. Die restlichen wurden das gebrochene Volk, die Bewohner des Nebels. Die Nebelmütter, Männer wie Frauen, waren ihre Anführer, genannt Dhakari, die Nebelkinder, die sogenannten Dhaki, folgten ihnen. Sie bewohnen das Herz der Insel und haben sich in den alten Ruinen in den Gebirgszügen angesiedelt. Regelmäßig ziehen sie im Nebel los um zu jagen.



Neben Cetos, dem Königreich der Nebel, gibt es drei Ansiedlungen von Schiffsbrüchigen auf Tiruya. In diesen spielt die ursprüngliche Herkunft und Kultur schon lange keine Rolle mehr, sondern sie alle versuchen nur zu überleben und durch die schwierigen Jahreszeiten zu kommen. Die drei Ansiedlungen sind:

Chara: Chara ist eine kleine Ansiedlung, möglichst nahe an allen notwendigen Ressourcen. Dort ist sowohl brauchbares Ackerland, frisches Quellwasser als auch Holz in unmittelbarer Umgebung zu finden, doch auch das Gebirge ist nahe. Durch seine exponierte Lage bleibt dem Dorf nichts anderes übrig als sich mit dem Königreich der Nebel zu arrangieren und ihm regelmäßig Tribut zu zahlen, in Form von Nahrung, Ware und ab und an auch einem Opfer.



Tianar: Die Siedlung ist auf der südlichen Halbinsel von Tiruya, ein gutes Stück vom Gebirge entfernt. Die Siedlung lebt von Fisch und Holz. Sie handelt mit Chara und versucht den Bewohnern des Nebels die Stirn zu bieten, doch meist ist dies mit Verlusten verbunden, die Tianar bei weitem mehr schmerzen als Cetos.

Rayena: Das Fischerdorf auf einer vorgelagerten felsigen Insel lebt nur vom Fischfang und hat stark mit den Witterungsbedingungen zu kämpfen, selbst Feuerholz ist ein Problem. In Ausflügen auf das Festland, um Ressourcen zu sammeln, stoßen sie immer wieder mit den Bewohnern der Nebel zusammen. Sie versuchen mit Chara zu handeln, doch neben Fisch ist Blut die einzige wirkliche Art, mit der sie bezahlen können.

Das neue Zeitalter auf Tiruya

Der größte Lichtblick war ein Schiff, das im ersten Augenblick nur wie ein weiteres von vielen wirkte, in der Falle der Insel und verloren. Doch die Besatzung aus Regnum Solis konnte ein kurzes klerikales Leuchfeuer entzünden, das es den Suchmannschaften ermöglichte durch die Nebel zu brechen, die Insel zu finden und schließlich zumindest den Fluch des Nebels zu lösen. Nun liegt die Insel wieder im weiten südariochischen Meer in der Nähe der Jadranischen Inseln und eignet sich perfekt um einen Versorgungshafen auf der Handelsroute nach Regnum Solis zu etablieren. So entstand auf Tiruya eine vierte Ansiedelung:

Ankur: Ankur ist die jüngste Siedlung, gegründet vom Ariochia Expeditionskorps der Legati Lucis et Ignis aus Regnum Solis. Die Siedlung ist vorerst nur marginal auf vorhandene Ressourcen angewiesen und bezieht ihre Versorgung aus dem vor Anker liegenden Festungsschiff und den importierten Waren. Die erfahrenen Streitkräfte verstehen es rasch, eine kleine, aber wehrhafte Siedlung zu etablieren, um von dort die restliche Insel zu erkunden und einen Brückenkopf in die neuen Welt zu schlagen. Auch wenn der Fokus der Legati auf dem etablieren eines Versorgungspunktes auf Ariochia liegt und nicht auf der Insel selbst, werden die Bürger der Sonne sich mit den Gegebenheiten vor ihrer Haustüre auseinandersetzen müssen.



Das Missionswappen des Ariochia Expeditionskorps. Der Expeditionskorps ist Teil des Ordens Legati Lucis et Ignis und kümmert sich um die diplomatischen Angelegenheiten außerhalb des Reiches der Sonne.

Religion

Die Bewohner des Nebels verehren ihren Inselgeist Raon, ihr Herr und Gott, von dem ihr Leben abhängt. Die Bewohner der drei Dörfer leben eine wilde Mischung aus hergebrachten Kulturen und Religionen. Auch wenn viele der Meinung sind, dass ihre Götter sie auf Tiruya nicht mehr sehen, gibt es doch auch Familien, die persönliche Schutzgeister oder auch ihre Ahnen ehren. Seit die Siedlung Ankur von Regnum Solis gegründet wurde und unter dem rot-goldenen Banner der Sonne Kontakt zu den anderen Siedlungen aufgenommen hat, verbreitet sich auch der Codex Solis.

Magie

Die Adelskaste des Königreichs der Nebel ‚Cetus‘ besteht rein aus magischem Blut, je nach ihrer Begabung im ersten Rang, oder im dienenden zweiten Rang. Sie herrschen über die Bewohner des Nebels, die vor allem von der Jagd und Opfern leben. Die Insel selbst ist von Magie durchzogen, und in ihrer Mitte sitzt Raon, der Dämon, der den indigenen Inselgeist verschlungen und dessen Macht absorbiert hat.

Spezies

Auf der Insel leben vor allem Menschen, vereinzelt waren auch Vertreter anderer Völker unter den Schiffbrüchigen. Die meisten sind über Generationen in die menschliche Population aufgegangen, oder sind Teil der Gesellschaft.

Mode / Äußeres Erscheinungsbild

Die Mode der Bewohner von Tiruya ist schlicht und funktional, oft wurden Stoffe dutzende Male geflickt und neu zusammengenäht. Ab und an gibt es ausgewählte Stücke, die erst kürzlich durch Schiffbrüchige auf die Insel gekommen sind, oder gut gepflegt wurden.

Durch die Ankunft von Regnum Solis wird der Kleidungsstil stark orientalisch geprägt, mit Tuniken, Mänteln, Turbanen, Wickelungen und Schärpen in bunten Farben, mit einem Fokus auf Rot und Gold, zusammen mit blauen und braunen Elementen. Die Farben Rot und Schwarz sind vor allem dem Militär vorbehalten.

Die Inselgruppe von Tiruya



Die Insel liegt im südariochischen Meer zwischen dem Portpunkt von Ariochia, eine Art Tor nach Regnum Solis, und Kontinental-Ariochia. Die Kolonie Ankur findet sich auf dem westlichen Ausläufer der Insel. Die Siedlung Chara liegt an den südwestlichen Gebirgsausläufern der Zentralinsel, in den südlichen Ausläufern liegt Tianar und auf der nordöstlichen Insel Rayena. Cetos - das Königreich der Nebel - erstreckt sich, in einem Netz aus Höhlen und besiedelten Ruinen im Gebirge, lose über die gesamte Zentralinsel.

Der Regnum Solis Expeditionskorps in Ariochia

Die Expeditionsflotte

Dem Ariochia Expeditionskorps des Ordens Legati Lucis et Ignis, stehen drei Schiffe zur Verfügung:

Das Festungsschiff „Suryakirana“:

Die Sanalaans-Klasse, auch Sonnenlanze genannt, wurde als überschweres Kampfschiff entwickelt, um umstrittene Gebiete mittelfristig zu sichern und kleinen Flotten einen mobilen Hafen zu bieten. Als Regnum Solis sein Auge auch auf andere Welten richtete, wurde die Rolle einiger dieser schweren Kriegsschiffe zu multi-funktionalen, exterritorialen Operationsplattformen erweitert, welche auch dazu dienen, andere Kulturen durch Größe und Gestaltung auf den ersten Blick zu beeindrucken.

Die Suryakirana, unter dem Kommando von Nagash-Alay Tamnieh Delara, soll in Ariochia als Heimatbasis dienen, bis Ankur als Kolonie auf der Insel Tiruya weit genug aufgebaut und etabliert ist, um diese Rolle zu übernehmen.

Die „Aparodha“:

Das Schiff unter dem Kommando von Ras-Alay Javid Khani dient als Verbindungs- und Versorgungsschiff und soll den Transportweg nach Regnum Solis und Kontinental-Ariochia aufrechterhalten. Die wehrhafte, schnelle Fregatte gilt als Multifunktionsschiff, das sowohl selbständige Transportmissionen in unsicheren Gewässern als auch militärische Operationen durchführen kann. Sie entspricht einem der typischsten Schiffe aus dem Reich der Sonne, die meist auf eine Optimierung des Transportraumes zugunsten von Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit verzichten, und sowohl für zivile als auch militärische Zwecke genutzt werden können. Dieser mögliche Doppelnutzen zieht sich durch die Kultur des Reichs der Sonne.

MASSTAB 1:10000



Die „Sarkalla“:

Die Korvette dient als schnelles Kurier- und Aufklärungsschiff. Im Falle eines Konflikts nutzte man sie für das Stören feindlicher, oder für die Sicherung eigener Seewege.

Während die Schiffe Suryakirana und Aparodha sich dem Aufbau und der Sicherung der Siedlung Ankur und der bestehenden Handelswege in Ariochia widmen, soll die Sarkalla vor allem in diplomatischer Mission unterwegs sein, neue Beziehungen knüpfen und das Netzwerk erweitern. Kommandiert von Ras-Alay Sarya Heydari stellt sie das Bindeglied zwischen den drei Missionen auf Ariochia dar:

- **Aufbau der Kolonie Ankur**
- **Wahrung der Sicherheit**
- **Ausbau der diplomatischen Beziehungen im Sinne des Lichts**

Ankur

Auf der Suche nach dem verschwundenen Handelsschiff „Aasha“ fand Regnum Solis die Insel Tiruya, welche seit Generationen in den Nebeln verborgen lag. Der Mission gelang es, die Insel dem Nebel zu entreißen, auch wenn der Ursprung des Problems noch nicht gelöst wurde. Durch die optimale Lage zwischen Kontinental-Ariochia und dem Regnum Solis Portpunkt auf offener See, sowie dem wachsenden Interesse an Ariochia, beschloss das Reich der Sonne dort eine Kolonie zu etablieren. Diese soll als neuer Heimathafen und Operationsbasis in Ariochia dienen. Ras-Alay Yaris Ahsan wurde mit dem Aufbau betraut, dazu gehört die Gründung der Stadt, Nutzung der Ressourcen vor Ort, Einbeziehung der indigenen Bevölkerung, sowie Sicherung der Insel. Bis die Siedlung sich autonom erhalten kann, liegt die Suryakirana vor Anker und die Aparodha sichert die regelmäßige Versorgung.

Diplomatie der Sonne in Ariochia

Durch den wachsenden Handelskontakt und die ersten Berichte diplomatischer Delegationen hat Regnum Solis beschlossen, den losen Kontakt zu intensivieren. Ziel ist nicht nur, eine autonome Kolonie zu gründen, sondern vor allem enge diplomatische Beziehungen zu den einzelnen Nationen zu knüpfen, die Handelswege weiter auszubauen, und, wenn möglich, sie für einen gemeinsamen „Leuchtfeuer-Pakt“ zu gewinnen, der sich gegen die immer drohende Dunkelheit auf jeder Welt stellt.

Wenn möglich, will Regnum Solis ein Netzwerk aus sich gegenseitig unterstützenden Verbündeten schaffen, die auf eine Bedrohung durch die Dunkelheit mit vereinten Kräften und entschlossen reagiert, da dem Reich der Sonne bewusst ist, dass es diesen Kampf nicht auf jeder Welt führen können und auch nicht gewillt sind das zu tun.