

Imperium Aurum

Dieses Dokument ist ein „kurzer“ Abriss über das Imperium Aurum aus Sicht des Imperiums!

Imperium Aurum	1
Das Imperium Aurum	2
Zeitrechnung	3
Geschichte	3
Militär und Verwaltung	4
Hierarchien	5
Verwaltungshierarchie des Imperiums	5
Adelshierarchie des Imperiums	6
Militärhierarchie des Imperiums	7
Sonderränge des Imperiums	7
Ager Acerbus	8
Al Imarat (selbstverwaltet)	9
Freie Baronie Eichenfels (selbstverwaltet)	10
Granarium	11
Kymbrien	12
La Mer (selbstverwaltet)	13
Olivetum Viridis	14
Pecuaría	15
Porta Auregia und Umland	16
Regnum Novum	17
Sceptra Perdita (militärverwaltet)	18
Terraqua	19
Torgat' Suul (militärverwaltet)	20
Tundara (selbstverwaltet)	21
Vendoc (selbstverwaltet)	22
Söldnergruppen	23
Mehr oder weniger bekannte Gruppen im Imperium	25

Das Imperium Aurum



Das Imperium ist das größte Land auf Ariochoia und aufgrund der strengen Struktur, der großen Militärmacht und einem Beamtentum, welches seines Gleichen sucht hatten kleinere Länder in früheren Zeiten nichts gegen die Expansion entgegensetzen.

Für eine übersichtliche Organisation unterteilt sich das Imperium in mehrere Provinzen

Jeder Provinz stehen verschiedene Personen vor, welche unterschiedliche Bereiche verwalten. Sie stehen im ständigen Austausch, bilden einen inoffiziellen Rat innerhalb einer Provinz und unterstehen dem Imperator. Solange es Zahlungen ans Imperium gibt und es zu keinen militärischen Auseinandersetzungen mit den anderen Provinzen oder benachbarten Ländern gibt, lässt man die Verwaltung den einzelnen Provinzen in Ruhe und mischt sich wenig aus der Hauptstadt ein.

Herzog/Herzogin

Der Herzog steht der adeligen Säule einer Provinz und zuständig für die Bevölkerung, die Verteilung von Nahrung und Mitteln zur Grundsicherung. Sie arbeiten mehr oder weniger eng mit einem *Volkstribun* (Vertreter der Bevölkerung) zusammen. Er ernennt den ganzen Adel unter sich und kann diese Titel auch wieder entziehen. (Passiert aber nur bei Verfehlungen) Da der Adel weder direkt Geld eintreibt noch mit Militärmacht agiert sind sie zum größten Teil bei der Bevölkerung beliebt.

Prätor

Ein Prätor steht dem Beamtentum vor. Er verwaltet das Geld, kümmert sich um die Steuern und steht der Gerichtsbarkeit vor. Unter ihm befindet sich ein gut geölter Apparat an

Beamten, die nochmal verschiedene Bereiche abdecken und dem Prätor unterstellt sind. Oft sind in dieser Position strenge und „unmenschliche“ Personen zu finden, welche bei der Bevölkerung nicht sehr beliebt sind. Dabei neigen sie einfach nur dazu die Gesetze des Imperiums über persönliche oder moralische Vorlieben zu stellen.

Hinter vorgehaltener Hand werden sie „Avarus“ (altimperialisches Wort für geizig), Improbis (altimperialisches Wort für herzlos), oder „Erbsenzähler“ genannt. Da ihnen die Steuereintreiber unterstehen, geht man aber sicher, dass sie es nicht hören.

Konsul

Dieser militärische Rang ist ein Sonderrang und als Heerführer aller in der Provinz stationierten Truppen zu verstehen. Das Militär stellt die Exekutive und ist der Rechtsprechung zu Seite gestellt. Der Konsul muss nicht direkt aus dem Heer ernannt werden. Oft werden sie allerdings aus den besonders Verdienten Legaten und Tribunen vom Imperator erwählt.

Zeitrechnung

Im Imperium gilt eine klare Zeitrechnung, welche in den meisten Ländern Ariochias Anwendung findet. Sie liegt immer 500 Jahre hinter unserer Zeitrechnung.

Beispiel

Ein Spiel, welches am 19.10.2025 stattfindet ist IT nach Imperialer Zeitrechnung ist das der 19.10.1525.

Möchtest du es noch schöner ausdrücken? Versuch es mal so:

19.Tag des 10. Mondes im Jahre 1525

Simpel, oder?

Geschichte

Der Kern des Imperiums entstand vor ca. 1.500 Jahren. Damals begannen sich in den Ebenen rund um das heutige Porta Auregia die Menschen in immer größerer Zahl anzusiedeln, da das Land, das nach den Magierkriegen in weiten Teilen zerstört worden war, wieder fruchtbar wurde. Diejenigen Elfenstämme, die in diesem Gebiet noch lebten, zogen immer weiter in den Westen zurück. Etliche blieben jedoch auch und versuchten mit der jungen, aufstrebenden Kultur zu verschmelzen. Tatsächlich war es auch ein Halbelf, der aufgrund seiner außergewöhnlichen Fähigkeiten im Sturm die Herzen der Menschen und Elfen eroberte, die in der Tiefebene um Porta Auregia siedelten. Obwohl er durchaus ausreichend Mittel und Unterstützung gehabt hätte, "sein" Volk in schnellen Kriegszügen gegen seine Nachbarn zu führen, nützte er die Zeit, die ihm blieb, dazu, das Kernreich zu befestigen und - gemeinsam mit den vornehmsten Elfen- und Menschenfamilien - den Grundstein für jene Kultur zu legen, die die nächsten 1.500 Jahre weite Gebiete östlich des Kontinents prägen sollte. Durch den sprunghaften Anstieg der Bevölkerung wurde der Druck in den Westen immer stärker, und jene Periode vor ca. 1.300 Jahren begann, die heute als die Elfenkriege bekannt ist. Ihre Geschichte kann an anderer Stelle nachgelesen werden; für den vorliegenden geschichtlichen Überblick ist nur wichtig, dass diese Kriege zu der Entwicklung der menschlichen Kulturen westlich des Drachenrückens führten. Der Osten hingegen gehörte nach diesen Kriegen (bis auf wenige Ausnahmen) nur mehr den Menschen. Siedler und Abenteurer zogen entlang des Drachenrückens in den Norden, aber vor allem in den Süden, um Reiche wie Kymbria, Vendoc oder La Mer zu gründen. In dieser

Zeit, die ca. von 1.200 bis 1.000 vor unserer Zeitrechnung dauerte, dehnte sich das Kernreich des Imperiums bis an die Grenzen der Bhor ny Maé aus, wo es an eine natürliche Grenze stieß. Der Imperator erkannte damals schon die Sinnlosigkeit, die Völker dieser magielosen und unfruchtbaren Ebene zu unterwerfen. Er schloss lieber lockere Verträge ab und begnügte sich damit, das bisherige Staatsgebiet zu kultivieren. Als vor ca. 700 Jahren die Staatenbildung an der Ostseite des Drachenrückens abgeschlossen war, war auch die Stunde des Imperiums gekommen. Fast 1.000 Jahre langsame und friedliche Expansion hatten das Kernreich in einem Ausmaß gestärkt, dass es nun ein leichtes war, jene Gebiete, die erst am Anfang ihres Daseins standen, zu besetzen. Ob es nun im Westen oder im Osten war, innerhalb von nur zwanzig Jahren gelang es dem Imperium, sein Staatsgebiet um das Sechsfache zu vergrößern. Nur Kymbria bildete eine Ausnahme. Durch die damals schon sehr friedliebende und wissenschaftliche Gesellschaft schien es nicht notwendig, das Land mit Waffengewalt zu erobern. Der damalige Imperator war klug genug zu wissen, dass man Wissen nicht zerstören durfte. Obwohl der imperiale Einfluss schon viel früher zu spüren war, wurde Kymbria erst vor ca. 450 Jahren offizieller Bestandteil des Imperiums. Das Imperium reichte nun von den Eisküsten Tundaras entlang dem Drachenrücken bis zu dem unabhängigen (oder doppelt abhängigen) Stadtstaat La Mer im Süden des Kontinents. Die Grenzen im Osten enden irgendwo in weiten Steppengebieten, im Südosten lag die Magierinsel Halbland – jetzt das zerstörte Sceptra Perdita, das letzte bekannte Reich, das unter den Einfluss des Imperiums geriet.

Militär und Verwaltung

Sämtliche Eroberungen wurden nach dem Prinzip durchgeführt, dass nur dort Blut fließen sollte, wo es notwendig war. In vielen Fällen wurden Abhängigkeiten durch Heiratspolitik (wie in Halbland) oder durch Handelsverträge geschaffen. Im ganzen Reich wurden Straßen gebaut und Handelsknotenpunkte angelegt. Ein gewaltige zentrale Verwaltung - mit Sitz in Porta Auregia, der mittlerweile wirklich goldenen Hauptstadt - hielt das Wunderwerk des Handels und der Kommunikation am Laufen. Dass all dies Geld kostete, war natürlich klar. Vordringliche Aufgabe der Gesandten des Imperators war (und ist) es daher, auf ihren Reisen durch das Reich höflich aber bestimmt dafür zu sorgen, dass die entsprechenden Abgaben geleistet werden. Um diesen Wünschen Nachdruck zu verleihen, richtete der Imperator in jedem Land einige Garnisonen von Elitesoldaten ein, die regelmäßig abgelöst werden, um jede Verbrüderung mit den Einheimischen bereits im Ansatz zu unterbinden. Weiters wurden in jedem Land gut bewaffnete Einheiten aus der Bevölkerung rekrutiert, die meistens unter dem Kommando von besonders treuen lokalen Gefolgsleuten des Imperators stehen. Diese Einheiten wurden benutzt, wenn es in Nachbarländern zu Aufständen oder Unruhen kam. Somit blieben die Eliteeinheiten im Land, und die Gefahr, dass in ihrer Abwesenheit eine einheimische Armee revoltierte, wurde vermieden. Natürlich gibt es außer den "Kolonialarmeen" auch ein gewaltiges stehendes Heer, dessen Regimenter in der Ebene rund um Porta Auregia lagern. Im Kriegsfall oder bei größeren Unruhen ist es natürlich jenes Heer, das in Marsch gesetzt wird. Im Übrigen verfügt der Imperator nicht nur über herkömmlich bewaffnete Regimenter. Von der Person des Imperators ist dem Volk jeweils nur sein Beiname bekannt (derzeit: "Foederatus benevolus" - d.h. wohlwollender Bundesgenosse - oder "Foederatus XVI."). Er wird gewöhnlich durch seine Hofkanzlei ("cancellaria") nach außen vertreten, sodass sich oft nur die Unterschrift des Kanzlers (derzeit: "Azcaffius") auf offiziellen kaiserlichen Urkunden findet.

Hierarchien

Die Regierungsstruktur des Imperium Aurum weist eine streng einzuhaltende geteilte Rangordnung und Tätigkeitstrennung auf, ihre drei Säulen sind die Verwaltung, der Adel und das Militär.

Verwaltungshierarchie des Imperiums

Imperium Aurum (gesamtes Reich)

Imperator

Rat der Barone

Kanzler (derzeit Azcaffius)

Porta Auregia

Imperator

Kanzler (derzeit Azcaffius)

Provinzen

1x Prätor

Prätor ist die Bezeichnung für die obersten Beamten und Befehlshaber. Prätores sind direkt dem Imperator unterstellt und für die Gerichtsbarkeit zuständig.

4x Präfekt

Präfekten kümmern sich im Allgemeinen um die Sicherheit der Bürger. Sie betreuen die Brandbekämpfung, die Hospitäler, Waisenhäuser sie sind auch für die Kontrollen in Akademien, Hochschulen und Universitäten zuständig.

4x Ädil

Ädilen führen Aufsicht über Straßen, Gasthäuser, Wasserleitungen, Thermen, Märkte, die Getreide- und Ölversorgung des Imperium Aurum sowie über die öffentlichen Spiele.

12x Quästor

Quästoren sind Untersuchungsrichter für Mordfälle und andere Verbrechen, dann Gehilfen höherer Beamter, Verwalter der Staats-, der Kriegs- und der Provinzkassen.

1x Zensor

Ein Zensor ist der oberste Steuerbeamte und hat Aufsicht über die Verwendung öffentlicher Gelder, die Vermögensverhältnisse und Lebensweise der Bürger. Sie führen Bürgerlisten und teilen sie in die Vermögens- und Steuerklassen und damit in die Stimmrechtsklassen

Adelshierarchie des Imperiums

„Der Adel“ im Imperium ist abgesehen vom Imperator selbst eine relativ moderne Sache. Die Namen der einzelnen Ränge mischen sich hier mit aktuelleren Titeln aus anderen Ländern und Reichen.

Imperator

Höchster und uneingeschränkter Herrscher des Imperiums Aurum

Herzog/Herzogin

Oberster Adelige einer Provinz

Graf/Gräfin

3-5 mal pro Provinz

Baron/Baronin

3-5 mal pro Grafschaft

Edler/Edle

3-5 mal pro Baronie

Militärhierarchie des Imperiums

Imperator

Konsul

Ernannt vom Imperator; die Aufgaben eines Konsuls sind die Einberufung und Leitung von Volksversammlungen und Senat, die Ausführung der Beschlüsse des Imperators und der Oberbefehl über die Truppen der Provinz.

Legat

Militärischer Führer von zehn Kohorten, dies entspricht einer Legion (4.000-5.500 Personen)

Tribun

Stabsoffizier in einer Legion und Führer eine Kohorte (480-800 Personen)

Primus Pilus

Ranghöchster Zenturio einer Kohorte

Zenturio

Militärischer Führer von acht Decurien dies entspricht einer Zenturie (80 Personen)

Optio

Ranghoher Decurio, der im Zweifel den Zenturio vertritt

Decurio

Militärischer Führer von zehn Legionären dies entspricht einer Decurie (10 Personen)

Legionär

Einfacher Soldat

Sonderränge des Imperiums

Volkstribun

Der Volkstribun ist ein Beamter, der die Interessen des Volkes vertritt. Die Volkstribune sind unverletzlich und haben Vetorecht gegen die Beschlüsse anderer Beamter. Sie konnten eine Volksversammlung einberufen und leiten. Oft wird dieser Titel nur vergeben, um die Bevölkerung zu beruhigen. Ihr Einfluss große Veränderungen anzustoßen ist begrenzt.

Senator/Senatorin

In Porta Auregia gibt es einen Rat, der dem Imperator Vorschläge unterbreitet und sich um kleine Angelegenheiten des Imperiums kümmert. Die Mitglieder daraus setzten sich aus Vertretern des Adels und der einfachen Bürger zusammen. Die Leitung des Senats und auch die Macht eine Versammlung einzuberufen, obliegt dem „Senatskonsul“, dieser wiederum ist direkt dem Imperator unterstellt.

Der Senat besteht aus 45 Personen:

- 3 Vertreter aus jeder Provinz (2x Adelige, 1x Bürgerliche)
- 9 Vertreter aus der Hauptstadt (1 Konsul, 6x Adelige, 2x Bürgerliche)

Ager Acerbus



Etwa 310.000km²

Ager Acerbus ist die nördlichste der Kernprovinzen des Imperiums. Ihre vielen Grenzen (Zakkharum, Xamras und Groß-Yüan) machen diese Provinz zu einem perfekten Dreh- und Angelpunkt des Handels. Die Hauptstadt Mercurium liegt am Fluss Mercurium.

Die Anführer der Provinz:

Herzog: Auridope Anica Thegia (w)

Prätor: Chranus Lapenis (m)

Konsul: Dorokus Auriothonus Uvus (m)

Zuständig:

Al Imarat (selbstverwaltet)



Etwa 360.000km²

Al Imarat scheint für die meisten Außenstehenden als eigenständiges Land auf. In den Archiven des Imperiums wird es aber als „selbstverwaltete“ Provinz geführt. Wie genau die Abgaben oder die Rekrutierung für das Militär funktioniert scheint nur hochrangigen Imperialen Beamten bekannt zu sein.

An der südöstlichen Spitze Al Imarat wurde nach dem Fall Halblands eine Festungsstadt des Imperium Aurum mit Hafen und Flotte als strategischer Brückenkopf (Medium Aurum des Imperiums) und Leuchtturm gebaut. Al Imarat waren damit einverstanden, denn die Gefahr, die aus Sceptra Perdita, dem ehemaligen Halbland, kommen könnte, ist ernst zu nehmen.

Einige von Om`Shanns Paladinen sind ständig in Pharas Firmas stationiert. Außerdem kommen die Soldaten des Imperators über magischem Weg nach Pharas Firmas und müssen nicht durch die Wüste und ganz Imarat reisen. Kein anderer Ort auf der Halbinsel ist untypischer für Al Imarat. Kaum, dass man die Stadttore der Festungsstadt passiert hat, meint man, man befindet sich in einer Garnison von Porto Auregia und nicht am Felsen hoch über der Einfahrt in den Golf von Al`Nujum. Die goldländischen Soldaten wachen über Sceptra Perdita und das umliegende Meer, das von Ungeheuern und Seemonstern unsicher gemacht wird. Zu der Festung gehören auch einige Kriegsschiffe, die aber nie den Golf von Al`Nujum befahren.

Konsul: Thesope Atalanta Galla-Al'Chadida (w)

Besondere Orte:

- Universität für die Lehren der alten Väter, spezialisiert auf Geschichte und Theologie
- Die Hohe Schule für Erzählkunst
- Akademie al Khemet, magische Akademie mit Schwerpunkt auf den alten Lehren der Kampfkunst
- Palast der 1.000 Winde, Schule für Bauchtanz und orientalischen Gesang

Zuständig: Claudia Sch.

Freie Baronie Eichenfels (selbstverwaltet)



Etwa 90.000km²

Eigener Hintergrund auf der Homepage

Zuständig: Reini & Martina

Granarium



Etwa 340.000km²

Granadium ist der größte Lieferant an Edelmetallen des Imperiums. Zwar sucht man die den Bergen leider ergebnislos nach Edelsteinen, aber Gerüchten zu folge gibt es sogar vereinzelt Vorkommen von Mithril und Mondsilber. Die größten abgebauten Metalle wandern nach Porta Auregia, aber auch die restlichen Mengen reichen aus, um Granadium zu einer Hochburg von Feinschmieden und Schmuckherstellern zu machen. Die Grenzen zu Xamras und Groß-Yüan fördern dies noch weiter.

Bekannte Orte:

Die Anführer der Provinz:

Herzog: Fortunatus Chrysos Cinna (m)

Prätor: Laelia Marcellina Attica (w)

Konsul: Eris Evensong

Zuständig: Karin L & Jogi

Kymbrien



Etwa 130.000km²

Kymbrien ist derzeit eine „umkämpfte“ Provinz des Imperiums. Der kybrische Widerstand und der Widerstand von Kymbrien versuchen die Provinz unabhängig zu machen. Durch die chaotische Art dieses Aufbegehren ist es derzeit allerdings von wenig Erfolg gekrönt. Die Grenzen vom Drachenrücken und zu Ardag sorgen bei einigen der Bevölkerung für das Gefühl, man stehe mit dem Rücken zur Wand. Mit beiden Nachbarn ist Handel durchwegs schwierig. Das Imperium geht derzeit mit starker Hand gegen die „Rebellen“ vor.

Besondere Orte:

- Die Hohe Schule der Sympathischen Magie, Alchemie und Astrologie in Combwitch
- Die Hohe Schule der Philosophie, Rhetorik und Politik in Oxfrog
- Die Hohe Schule der Kartographie, des Schiffsbaus und der Navigation in Beetwen
- Orda Hekate in den Tatzenschuppen, bekannt für hermetische Magie die sich an den Elementen Feuer, Wasser, Erde, Luft und Geist orientiert.

Die Anführer der Provinz:

Herzog: Chrysa Lauriella Vergiliana (w)

Prätor: Creon Whitethorn

Konsul: Eilidiel Whitethorn

Zuständig: Julia L.

La Mer (selbstverwaltet)

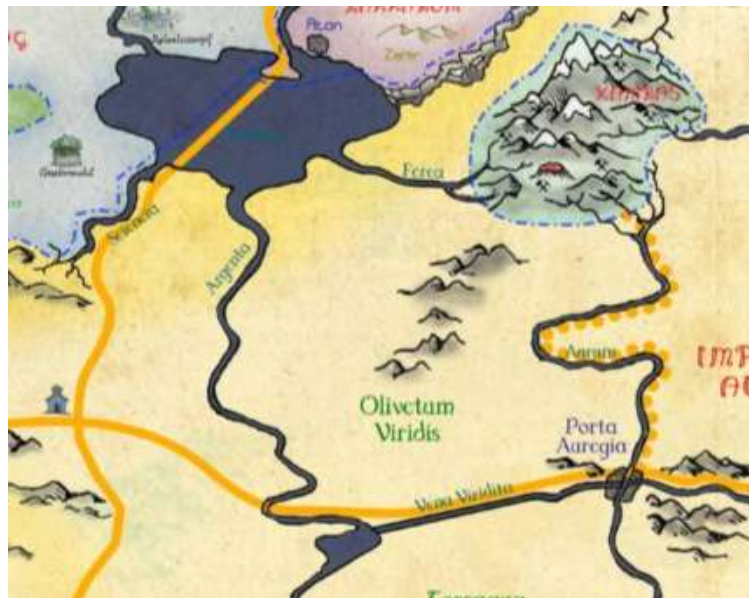


Etwa 9.000km²

Eigener Hintergrund auf der Homepage

Zuständig: Claudia Sch.

Olivetum Viridis



Etwa 320.000km²

Bekannte Orte:

- Scola Medicinae Naturalae, Hochschule für Naturheilkunde

nahe Estran

Die Anführer der Provinz:

Herzog: Horatius Craxus Rullus (m)

Prätor: Livio Russus (m)

Konsul: Hermia Armina Calva (f)

Zuständig: Karin L & Jogi

Pecuaria



Etwa 500.000 km²

Bekannte Orte:

- Scola Recurandi, Universität für magische und mundane Heilkunst,
- Academia Obtestationium esentiae obscurae, spezialisiert auf das Beschwören von Geistern und Studien mit dem Jenseits
- Das technomagische Institut zur Erschaffung neuer Innovationen
Rektorin: Magistra Major Artifex Irigiam Güyldien
Dieses technomagische Institut ist nicht sehr beliebt und wurde daher an den Rand des Imperiums verbannt. Man erhoffte sich scheinbar, dass es in die Bedeutungslosigkeit verschwindet, aber wenn auch klein hält sie sich wacker am Süd-westlichsten Teil von Pecuaria.

Die Anführer der Provinz:

Herzog: Fabiola Adelpia Sura (w)

Prätor: Lucrezia Cyrilla Crusa (w)

Konsul: Peregrinus Imbrex (m)

Zuständig: Karin L & Jogi

Porta Auregia und Umland



Etwa 40.000km²

Bekannte Orte:

- Academia Naturae Verae Hominis, spezialisiert auf die Erforschung der "Wahren Natur des Menschen" und den "Funken des Lebens",
- Universitas Artis Botanicae, spezialisiert auf Botanik und die Lehre vom "Heilenden Kraut"
- Studiorum Nihilitas, spezialisiert auf Philosophie und die Lehre vom "Nichts"
- Scola Grammaticae, Universität für Sprachwissenschaften
- Forum Aurum, Hochschule für Staatsverwaltung und Diplomatie
- Academia Daemonologica Mesembrea, spezialisiert auf das Bannen von Dämonen, angeblich besitzt die Hochschule ein Kataclysmium in den Kellerräumlichkeiten zum Thema Dämonischer Forschung

Die Anführer der Provinz:

Imperator

Kanzler: Azcaffius

Senatskonsul: Vindariel Winterpath

Zuständig: Karin L & Jogi

Regnum Novum



Etwa 550.00 km²

Die Anführer der Provinz:

Herzogin: Octavia von Lycia (w)

Prätor: Milaniel Fogsinger

Konsul: Tasia Hibrida Sempronia (w)

Zuständig: Alex G.

Sceptra Perdita (militärverwaltet)



Etwa 110.000km²

Besondere Orte:

- Burj al Dschini, Geisterbeschwörung (Als es noch das Halbland war)
- Burj al Hakim, Heilkunde (Als es noch das Halbland war)
- Burj al Ifritim, Dämonologie (Als es noch das Halbland war)

Die Anführer der Provinz:

Konsul: Cornelius Russus (m)

Zuständig: Claudia S.

Terraqua



Etwa 240.000km²

Die Anführer der Provinz:

Herzog: Callista von Terraqua (f)

Prätor: Caerleon Crimsonfate

Konsul: derzeit unbesetzt

Zuständig: Alex G.

Torgat' Suul (militärverwaltet)



Etwa 600.000km²

Die Anführer der Provinz:

Konsulin: Aemilia Gnaea Anisota (w)

Auch wenn es für das Imperium eine Provinz ist, ist es den Bewohner:innen des Imperiums absolut verboten die Mauer zu überqueren. Die beiden Legionen, welche die Mauer und ihre Türme als Verteidigungslinie halten, werden von der örtlichen Bevölkerung „unterstützt“. Die Legionen sind schwach besetzt mit etwa 1.000 Legionären. Diese starke Unterbesetzung ist der Konsulin ein Dorn im Auge

Auf einen Legionär kommen etwa 5 Zivilisten.

Die gesamt Mannstärke beträgt auf die gesamte Länge etwa 12.000 Personen

Tundara (selbstverwaltet)



Etwa 450.000km²

Die Anführer der Provinz:

Konsul Varius Evander Sisenna (m)

Eigener Hintergrund auf der Homepage

Zuständig: Kathi K.

Vendoc (selbstverwaltet)



Etwa 300.000km²

Besondere Orte:

- Lycée Grande du Notre Dame Innoval, bildet Magier und andere Wissenschaftler aus, z.B. Literatur, Rhetorik...
- Académique de arts plastiques, Künstlerakademie

Eigener Hintergrund auf der Homepage

- Zuständig: Kathi K.

Söldnergruppen

Im Imperium gibt es eine große Masse an Söldnerarmeen oder -heeren, welche unterschiedliche Aufgaben übernehmen. Sie unterstützen das stehende Heer oder übernehmen „schmutzige“ Aufgaben, welche nicht offiziell erledigt werden können. Auch als Kopfgeldjäger verdingen sich einige. Die Größe und die Organisation sind absolut unterschiedlich. Alle offiziellen Söldnergruppen, welche hier tätig werden dürfen, keine Aufträge gegen das Imperium Aurum annehmen und sind verpflichtet solche Angebote zu melden. Untereinander gibt es hier oft Probleme. Die einzelnen Gruppen arbeiten schlecht bis gar nicht zusammen. Sie sehen sich als Konkurrenz und nicht selten kommt es zu körperlichen Auseinandersetzungen, wenn sich Aufträge kreuzen oder man sich in Tavernen trifft.

Hier einige Beispiele der bekanntesten Einheiten

Die Schilde des Imperators

Diese Gruppe ist in und um Porta Auregia stationiert und zählt zu den elitärsten Söldnern des Imperiums. Sie sind spezialisiert auf Personenschutz und sind durchwegs als selbstaufopfernd und ehrbar bekannt. Ihre Mitglieder verstehen sich auf das Tragen von mittelschwerer Rüstung und Armbrüsten. Auch Hellebarden, Kurzschwerter und Schilde kommen zum Einsatz. Erkennbar sind sie durch ihr heraldisches Zeichen, welches ein Schild mit dem Kranz des Imperators in Silber zeigt.

Truppenstärke: etwa 120 Personen

Die blutende Hand

Kleinere Verbände sind vor allem in Kymbrien und im Westen des Imperiums zu finden. Sie gelten als skrupellose Kopfgeldjäger. Sie springen mit der Bevölkerung nicht zimperlich um und hatten schon öfter Probleme mit den örtlichen Baronen oder Stellen. Die höheren Vertreter des Imperiums werden davon nicht berührt und schätzen sie aufgrund ihrer Effizienz. Meistens sind sie selbstständig tätig und sammeln Kopfgeldaufträge bei den Magistraten ein. Man sagt, dass ihr schikanieren, der Bewohner Kymbriens einen großen Beitrag zum Widerstand beigetragen hat.

Truppenstärke: Einheiten von etwa 10-20 Personen (gesamt etwa 200)

Die Seeteufel

Eine der kleinsten oder bekanntesten Truppen im Imperium haben ihre Garnison in der Hauptstadt von Regnum Novum (Der einzige Imperialen Hauptstadt mit Meereszugang) Dort unterhalten sie einen kleinen Pier mit zwei Briggs (Venator & Venatus) mit voller Besatzung und je 10 Kanonen an Bord. Sie machen Jagd auf Piraten und sind manchmal Geleitschutz für Händler, welche sich ihre Dienste leisten können. Rau, wie alle Seeleute, sind ihre Umgangsformen, aber sie zählen als Zuverlässig und Kompetent. Ihre Fahne zeigt einen giftgrünen Seeteufel mit aufgerissenem Maul auf schwarzen Grund und wirkt auf den ersten Blick wie eine Piratenflagge.

Truppenstärke: gesamt etwa 75 Personen (60 davon fixe Schiffsmannschaften)

Die Gemeinschaft des Schwertes

Im ganzen Imperium verbreitet ist diese große Gruppe eher ein loser Zusammenschluss an altgedienten ehemaligen Soldaten oder jungen „Abenteurern“, welche ihr Glück in der großen Welt suchen. Ihre Quartiere umfassen zwischen 10 und 30 Personen und sind in fast allen größeren Städten anzutreffen. Die Aufträge, welche Angenommen werden unterscheiden sich von Person zu Person und können ziemlich alles umfassen. Obwohl es

einen Gründer gibt, hat jede „Zelle“ ihren eigenen Sprecher und handelt weitgehend autark.
Die Zeichen sind 5 Schwerter die überkreuzt einen Kreis bilden.

Truppenstärke: etwa 1500 Personen über das ganze Imperium verteilt

Mehr oder weniger bekannte Gruppen im Imperium

Die Schrifltreiter

Söldner ist für diese Gruppe nicht der richtige Begriff, aber sie werden als solche geführt. Sie kümmern sich ausschließlich um das schnelle und sichere Übermitteln von Nachrichten auf natürlichem Wege. Sie liegen ständig im Streit mit Magier Gilden, welche den „magischen Boten“ lehren, welcher zur Übermittlung kurzer Nachrichten als sicherer und schneller gilt. Ihr Hauptargumente, welche für die Schrifltreiter spricht, ist zum einen der persönliche Aspekt und die Möglichkeit Dinge zu versenden. Wer hat denn schon einmal ein ganzes Buch mit einem magischen Boten übermittelt? Ihr Zeiten sind zwei parallele Hände welche von oben, bzw. unten kommen. Die eine hat eine Schriftrolle in der Handfläche. Die andere 3 Münzen.

Truppenstärke: etwa 1000 Personen über das ganze Imperium verteilt

Die Gilde

Kaum jemand weiß es, aber in der großen und reinen Stadt Porta Auregia gibt es eine Gilde, welche sich um die „Umverteilung“ von Gütern kümmert. Einbrüche, Diebstähle und ähnliches gehen auf ihr Konto. Aus irgendeinem Grund werden zwar immer wieder Mitglieder erwischt, eingesperrt oder sogar öffentlich hingerichtet, aber dieses Geschwür im Herzen des Imperiums scheint nicht ausmerzbar zu sein. Böse Gerüchte besagen, dass diese schurkenhafte Vereinigung für die Verwaltung arbeitet und die hingerichteten Mitglieder in Wirklichkeit unliebsame Personen sind, welche einfach verschwinden soll... Was für ein Unsinn, oder?

Truppenstärke: unbekannt

Anführer: unbekannt

Die Bruderschaft

Ein Gerücht, nicht mehr sind diese Attentäter, welche nur im Schatten agieren. Ob sie eine verdeckte Identität haben? Vielleicht sind sie eure Nachbarn? Wer weiß das schon...

Angeblich töten sie im Auftrag von einer der höchsten Personen des Imperiums. Aber ist das wirklich nötig? Mit der großen imperialen Militärmacht?

Vielleicht sind sie nur ein Gerücht...

... oder nicht?

Truppenstärke: unbekannt

Anführer: unbekannt