

Legenden und Gerüchte des Imperiums

Die Chöre der Horm

Es gibt unzählige Sagen über die legendären, angeblich vom Sand erzeugten Gesänge, von denen Reisende schon seit Tausenden von Jahren berichten, auch wenn viele dieser Geschichten nur im Umland der Wüste erzählt werden. Die zwei berühmtesten Legenden kennt jedoch jedes Kind zwischen Manto und Realgar: Die von der verratenen Garde und die vom grausamen Mondkönig.

Die verräterische Garde

Vor langer Zeit lebte ein genialer Technosph oder Alchemist. Er stammte aus altem Adel und verfügte über großen Besitz, darunter eine prächtige Villa in dem Landstrich, der heute Horm-Wüste genannt wird. Er suchte nach einem Weg, um seine wunderschöne Tochter mit neuem Leben zu erfüllen, die nach schwerer Erkrankung bewusstlos darniederlag. Nach Jahren erfolgloser Forschung studierte er uralte Schriften und begann mit immer scheußlicheren Experimenten. Schließlich verfügte er über das Wissen und genügend Opfer, um seine Tochter zu heilen. Als sich gewaltige purpurne Wolken über seinem Labor auftürmten, nahen Truppen des Imperators, um das frevelhafte Vorhaben zu vereiteln. Die Garde des Technosphs erkämpfte einen blutigen Fluchtweg. Doch die Tochter in ihrem kupfernen Sarg war nicht vollkommen ins Leben zurückgekehrt. Seiner Opfertiere und Sklaven beraubt, fasste der Vater einen furchtbaren Entschluss: Während einer Rast versetzte er den Wein seiner Garde mit Drogen und lähmte so die Krieger. Dann leitete er die Lebensenergie seiner treuen Wächter in den wundersamen Sarg. Doch die Machina geriet außer Kontrolle: Sie begann Leben aus dem umliegenden Land zu ziehen! Über Nacht entstand die Horm und Hunderttausende, einschließlich der imperialen Truppen, starben. Vater und Tochter aber verließen das Ödland und sollen seitdem nicht mehr altern. Bis heute erheben sich von Zeit zu Zeit die Gebeine der toten Leibwache und rufen mit hohlen Stimmen nach denen, die ihr Leben nahmen und noch immer die Welt durchstreifen.

Stimmen des Imperiums

„Die Städte des Drachen werden wirklich immer barbarischer. Ich habe neulich gehört, dass der amtierende Champion von Realgar ein riesiger Affe sein soll! Ein gigantisches Monstrum mit weißem Pelz und einer Axt aus blauem Glas – was soll das, frag ich euch?“

Stimmen des Imperiums

„Die Technosophen sollen irgendwo jenseits der Grenzen des Imperiums, viele behaupten in der Steppe von Itha Vol, ein geheimes unterirdisches Labor betreiben, in dem sie völlig neue Machina entwickeln – aber diese Machina sind lebendig! Große Gebilde aus künstlichen Sehnen und Muskeln, die mit Blut betrieben werden – und dieses Blut ist ganz und gar nicht künstlich!“

Der Mondkönig

Während der Herrschaft des Polyarchen lebte ein mächtiger Magier namens Ylbored. Als er noch ein Kind war, vergiftete man seine Eltern und verkaufte ihn in eine ferne Provinz. Sein neuer Besitzer erkannte das Talent des Jungen und ließ ihn ausbilden. Als Ylbored Jahre später ins Kernland zurückkehrte, um Rache zu üben, floh der Mörder seiner Eltern zu einem exotischen Kult: Dessen Priester geißelten Magie als sündhaft und böse und vermochten magische Angriffe nahezu perfekt zu vereiteln. Niedergeschlagen suchte Ylbored nach Wegen, um den Widerstand des Kultes zu durchbrechen, doch er scheiterte. Ylbored beschwor immer stärkere Dämonen, ohne Erfolg. Schließlich verschwand er. Niemand weiß wohin, doch nach sieben Jahren kehrte er zurück. Ylbored versammelte Assistenten, Künstler und Lehrlinge und bezog eine Ruine in der Wüste, nicht weit vom Hauptheiligtum des Kultes. Dort zelebrierte er bizarre Rituale und blutige Orgien, begleitet von fremdartigen Klängen, die im Dunkel über die Dünen tanzten. Ylbored strebte nach bisher ungeahnter Macht: Der Sage nach flackerten eines Nachts fahle Lichter über die düsteren Gesichter der Grauen Monde. Blitze in nie gesehenen Farben erhellten den Sand und verbreiteten Panik unter dem Getier der Horm. Als der Silbermond unterging rief Ylbored ein Wesen aus der toten Hülle eines Mondes herab. Doch während er verzweifelt versuchte, den König des Mondes zu unterwerfen, wütete die Kreatur unter den Dienern des Magiers. Wenigstens gelang es Ylbored, den Mondkönig zu dem Heiligtum zu locken, in dem sich sein Erzfeind verbarg. Rasend vor Verlangen und Hunger vernichtete der König den Tempel und seine Bewohner. Ylbored versuchte, die geschwächten Kreatur in ein Wüsteninsekt zu bannen. Doch auch er war nicht mehr im vollen Besitz seiner Kräfte. Der Legende nach starb er als der Mondkönig in den Leib des Insekts einfuhr. Seitdem soll der König als gewaltige chitingepanzerte Monstrosität unter dem Sand auf Opfer lauern – und wenn der Silbermond untergegangen ist, kann man ihn zu seinen grauen Brüdern und Schwestern singen hören.

Spruchwörter des Imperiums

„Ein Esel mit einem Sack Gold auf dem Rücken bleibt doch ein Esel.“



Das Land der Polyarchen

Kurz vor Beginn des „Exzellenten Exils“ empfing der Imperator einen jungen Gelehrten namens Jamiral Domillos. Dieser bat den Herrscher um Unterstützung für eine große Expedition. Er wollte eine vergessene Kolonie der Polyarchen aufspüren, voller kostbarer Schriften und Schätze aus alter Zeit. Wenige Tage vor Ascalions Rettung verließen über sechzig Schiffe mit fast 10.000 Mann an Bord den Hafen von Manto und segelten nach Osten. Weder die Schiffe noch Jamiral Domillos kehrten je zurück. Angeblich wurde dreißig Jahre später das Wrack eines Schiffes unbekannter Bauart an der Ostküste angespült. In den Trümmern fand man einen jungen Mann, der behauptete, ein Sohn Domillos' zu sein. Sein Vater, so geht die Sage, habe jenseits des Ozeans eine Stadt voller Schätze gefunden, in der goldhäutige Menschen lebten. Domillos habe die Tochter des Herrschers geheiratet und drei Söhne gezeugt, von denen der Schiffbrüchige der jüngste sei. Sein Vater herrsche nun über die Stadt und das fruchtbare Umland. Je nachdem, wer diese Geschichte erzählt, folgen mehr oder weniger lange Aufzählungen der Wunder jenes fernen Landes. Doch jede Erzählung endet damit, dass die Garde des Imperators erschien und sowohl der Schiffbrüchige als auch sein Boot auf Nimmerwiedersehen im Copal verschwanden.

Stimmen des Imperiums

„Ich sag euch: zumindest jeder zweite sogenannte Gott, der in irgendeiner glorifizierten Hütte verehrt wird, ist schlicht und ergreifend das Ergebnis eines fehlgeschlagenen daemonologischen Experiments in einem dieser glitzernden Türme. Jemand sollte diese Wahnsinnigen besser aufhalten, bevor sie noch was wirklich Gefährliches herbei beschwören. Was? Ich? Nee, ich hab bestimmt nichts gegen den Adel! Ich meinte ja auch nur...“

Der Drache und der Gründer

Die Landbrücke, die das imperiale Kernland mit dem Kontinent verbindet, wird von ihren Bewohnern „Drache“ genannt. Die älteste und bekannteste Erklärung dafür birgt die Legende des Gründers – des ersten sagenhaften Imperators. Er schuf das Großreich, aus dem das Imperium der Polyarchen hervorging. Dieser Legende nach war das Kernland des Imperiums ursprünglich eine große Insel. Nachdem der Gründer die Völker seiner Heimat vereint hatte, suchte er einen Weg, um die Länder westlich des Meeres zu erobern. Doch in seinem Reich gab es