

Es war ein wunderbarer Tag. Die Sonne sandte ihre warmen Strahlen wie einen Segen durch den blauen Himmel. Ich schloss die Augen und sog den Duft der Felder tief in mich ein, roch den süßen Flieder, den strengen Raps und den weichen Duft der Apfelbäume. Selten sah ich einen schöneren Ort, nirgends fühlte ich mich der Natur näher. Die Vögel waren mit ihrem Nestbau beschäftigt, kleine Kaninchen wagten ihre ersten Schritte durch das Gras und die Bienen schwebten von Blütenkelch zu Blütenkelch, auf der Suche nach dem süßesten Nektar. Die Felder waren verlassen, denn heute war Dheas Fest und niemand durfte an diesem Feiertag arbeiten.

Ich war im Herzen des sinitischen Reiches, den ländlichen Gebieten Altheias. Von Ferne konnte ich die Trommeln der Spielmänner hören. Eine Sehnsucht nach Gesellschaft überkam mich und so beschleunigte ich meine Schritte. Bald erblickte ich die kleine Ansammlung an Häusern, einfache, aber mit viel Liebe gebaute Gebäude. Die Straßen waren gepflastert, die Wände gestrichen und kein Fäkalgestank drang an meine Nase. Auf dem Marktplatz stand eine kleine Bühne, auf der die Spielmänner wilde Lieder fiedelten. Die Zuschauer tanzten und lachten, speisten und tranken, sangen und klatschten und ihre Fröhlichkeit war ansteckend, dass auch ich meine Füße nicht stillhalten konnte.

Beschwingten Schrittes begab ich mich auf den Festplatz zu. Kaum hatte mich der erste Dorfbewohner gesehen, gab man mir einen Krug frischen Biers und servierte mir köstliche Speisen. Er drängte mich, von den Geschehnissen aus der fernen Welt zu erzählen. Und so berichtete ich von den Bergen Wardans, den unendlichen Wäldern Grivarons und den weisen Männern aus Enca. Ich sprach über das aufregende Teromberg, die Minen von Robn und den Piraten Abensendes. Ich beschrieb die Schiffe der Skels, die Wüstenstämme der Tandim und das dunkle Fürstentum Gharym. Als ich meine erste Begegnung mit den Tach'ti-Nomaden schilderte, war bereits die Nacht angebrochen. Der Festplatz war leer, die Musik verklungen und die Feuer erloschen. Auch ich war müde vom Essen und dem berauschenden Bier. Meine Ohren rauschten noch von der lauten Musik und meine Augen brannten vom Rauch der Grillfeuer, doch selten in meinem Leben hatte ich mich so zufrieden und geborgen gefühlt, wie in diesem kleinen Dorf - mögen die Götter die Siniten beschützen.

Aus den Erzählungen von Rewold, dem Wanderer

ZUM INHALT DES BUCHS

Dieser Quellenband der Sphäre Valcreon befasst sich mit den Siniten, ihrem Reich und ihren Lebensumständen. Nach einer allgemeinen Einführung folgt eine ausführliche Beschreibung der fünfzehn Fürstentümer, die zeigt, wie unterschiedlich dieses Volk doch ist. Teil der Schilderungen sind auch besondere Orte oder Szenarioideen, mit denen ein, für das Fürstentum typisches Abenteuer, begonnen werden kann.

Bei manchen Fürstentümern folgt noch eine ausgearbeitete Beschreibung eines Ortes oder einer möglichen Begegnung. Das abschließende Szenario *Das Amulett der Beschwörung* führt die Charaktere in die unterschiedlichen Regionen des sinitischen Reiches.

DIE SINITISCHE GESELLSCHAFT

Das sinitische Reich entstand im Jahr 122, als der erste König der Siniten, Solim I., die unterschiedlichen Fürstentümer und Baronien einigte. Trotz vieler Unruhen und Kriege im Laufe der Jahrhunderte ist das sinitische Reich unverändert stark.

Bevölkerung

Das sinitische Reich hat etwa 8 Millionen Einwohner, wobei der größte Teil der Bevölkerung in Kleinstädten und Dörfern unter 4000 Einwohnern lebt. Der ländliche Anteil ist sehr groß. In größeren Städten leben nur etwa 500.000 Einwohner.

Hierarchie

Der König ist das höchste Amt im sinitischen Reich. Der Titel wird vererbt.

Die nächste Hierarchiestufe sind die Fürsten, welche für die Verwaltung der Fürstentümer zuständig sind und diese autark regieren dürfen. Sie haben eigene Armeen, können eigene Steuern erheben und Gesetze erlassen, sofern diese nicht den übergreifenden sinitischen Gesetzen widersprechen.

Den Fürsten untergeordnet sind die Gebietsverweser, die für einzelne Regionen in den Fürstengebieten zuständig sind. Die Verweser werden vom Fürsten bestellt und sind meist adliger Herkunft, überwiegend Grafen und Barone.

Diesen unterstellt sind die Bürgermeister und Dorfsprecher, welche von der Bevölkerung gewählt werden. Je nach Größe der Ansiedlung verfügen die Bürgermeister und Dorfsprecher noch über Verwaltungsbeamte, die ihnen zurarbeiten.

Die Gesellschaft

Die sinitische Gesellschaft ist familienorientiert und patriarchalisch, obwohl die Frauen mehr Rechte haben als bei anderen Völkern, dürfen sie doch arbeiten und höherer Bildungsgrade erreichen. Im ländlichen Bereich leben mehrere Generationen unter einem Dach. Hier werden Ehen vielerorts unter Vätern ausgehandelt und arrangiert, um Verbindungen zu schaffen, die zum Vorteil beider Familien sind. Liebesheiraten sind selten. In kleineren Dörfern kann dies dazu führen, dass alle Bewohner miteinander verwandt sind.

Die Städte des sinitischen Reiches sind weltoffen und modern. Die alten Gewohnheiten sind ihnen fremd geworden.

Obwohl es eigentlich keine vorgeschriebenen Stände gibt, stehen die Adligen über dem einfachen Volk und werden im alltäglichen Leben bevorzugt.

Auf dem Land lebt man von Viehzucht, Fischfang, Jagd und Ackerbau, meist selbstversorgt. In der Stadt wird Handel betrieben, Künste gefördert und die Wissenschaft vorangetrieben.

Die Trennung ist für einen Außenstehenden kaum zu erkennen – für Siniten unterscheidet sich ein Städter aber stark von einem Bewohner des Landes.

Rechte, Pflichten und Gesetze

Rechte eines Siniten

Ein Bürger auf sinitischem Grund steht unter dem Schutz des Königs. Hierzu gehört der Schutz seines Heims, der Schutz seines Besitzes und der Schutz seines Leibes. Wird eines der Dinge bedroht, steht es jedem Siniten frei, um Hilfe zu er-

suchen, die ihm gewährt werden muss, entweder in Form einer Wache oder in Form eines gerichtlichen Verfahrens.

Fremde, die sich auf dem Gebiet des sinitischen Reiches befinden, haben eingeschränkte Rechte beim Kauf von Ländereien und der Beteiligung an Wahlen, stehen aber auch unter dem Schutz und Jurisdiktion des Königs.

Pflichten

Jede Geburt und jeder Tod eines Bürgers müssen dem örtlichen Einwohneramt gemeldet werden. Jeder nicht gemeldete Bewohner wird nicht als Bürger des sinitischen Reiches angesehen und hat kein langfristiges Bleiberecht.

Gesetze

Die sinitischen Gesetze sehen vergleichsweise geringe Strafen vor. Während einige Völker Todesstrafen alltäglich sind, verhängen die Siniten vergleichsweise wenige Todesurteile. Trotzdem verfolgen sie Verbrecher ebenso gnadenlos, wie andere Völker. Eine detaillierte Auflistung der Gesetze und Strafen folgt auf S. 7.

Versorgung und Landwirtschaft

Die Siniten bevorzugen Dreifelderwirtschaft. Gepflügt wird mit Ochsen oder Reitechsen. Neben den unterschiedlichen Getreidearten, werden Gemüse wie Mais, Bohnen, Kraut, Kohl, Linsen und Rüben sowie Obst wie Weintrauben, Äpfel, Kirschen und Birnen angebaut. In der Viehzucht werden Schweine, Rinder, Schafe, Ziegen und Hühner gehalten. Der Fleischbedarf wird durch Jagd und Fischfang ergänzt.

Das sinitische Lehenssystem

Den sinitischen Königen und Fürsten wurde früh bewusst, dass Bauern, die ihren eigenen Grund bearbeiten, höhere Ernten vorweisen können, daher wurden viele Böden dauerhaft an Familien verpachtet, die dafür ein Zehntel ihrer Ernte abführen oder eine entsprechende Summe in Gold bezahlen. Somit kann das Land der Bauern auch immer an die nächste Generation weitergegeben werden, was zu einer Versorgungssicherheit mit Lebensmitteln geführt hat. Manche Fürsten erlauben ihren Pächtern sogar ihr Land zu kaufen, um sich so von der Lehnspflicht zu befreien.

Handel

Den größten Anteil am Handel haben die Städte. Die Landbevölkerung ist überwiegend selbstversorgend. Hier existiert noch Naturalientausch – Gold und Silber spielen keine so starke Rolle wie in der Stadt.

Sinitische Münzen entsprechen den Valcreon-weit anerkannten Gewichten und Reinheiten, sind aber mit dem Konterfei des jeweiligen Königs verziert. Da es wenig Beschränkungen für den Eintritt in Städte und die Durchquerung der Fürstentümer gibt, ist das sinitische Reich zum beliebtesten Handelsplatz Valcreons geworden.

In den ersten vierhundert Jahren ihrer Existenz hat sich das Reich selbst versorgt und ist bis heute noch unabhängig. In den letzten beiden Jahrhunderten wurde der Handel zwischen den Fürstentümern und mit anderen Völkern größer. Anfänglich wurden nur Nahrungsmittel exportiert, aber im Laufe der Zeit weitete sich dies auf alle nur vorstellbaren Waren aus.

Waren und Zoll

Waren, die mit Verkaufsabsichten in ein Fürstentum eingeführt werden, werden bezollt. Der Zoll richtet sich nach den Vorschriften des jeweiligen Fürstentums, wobei die sinitische Gesetzgebung eine Höchstgrenze von 20 von 100 vorgeschrieben hat. Der Warenwert wird von ansässigen Zollbeamten geschätzt. Eine Besteuerung der Durchreise ist nicht vorgesehen.

Es ist die Pflicht eines Händlers, seine Ware entweder an den Grenzen oder am Ort des Verkaufs zu verzollen. Dafür erhält er einen Zollbrief, der die verzollte Ware auflistet und die Verzollung bestätigt. Die Einnahmen gehen an das jeweilige Fürstenhaus. Darüber hinaus dürfen Dörfer und Städte eine zusätzliche Zollgebühr eintreiben.

Glaube, Gebräuche und Aberglaube

Die Siniten kennen viele unterschiedliche Sitten und Gebräuche. Der Glaube an die Götter und die damit verbundenen Verhaltensweisen prägt das alltägliche Leben. In diese Traditionen mischt sich aber auch viel Aberglaube.

Die Siniten achten die Feiertage und sind sehr gottesfürchtig, wobei die Landbevölkerung mehr im Glauben verhaftet ist, als die Städter. Im sinitischen Reich sind die Glaubensrichtungen des Xehil und der Dhea verbreitet.

Charakter der Siniten

Die Siniten sind friedlich, gastfreundlich und hilfsbereit. In manchen Städten herrscht mehr Extravaganz und Dekadenz, ohne jedoch ausufernd zu werden. Siniten tolerieren alle fremden Völker auf ihrem Territorium.

Magie

Für Städter ist Magie etwas Alltägliches und Teil ihres Lebens geworden. Die Landbevölkerung kennt Zauberei nur von ihren Priestern, die meist nur Lebensmagie und Naturzauber wirken.

Essen und Trinken

Die sinitische Küche ist fleischorientiert und fetthaltig. Typische Speisen sind Braten mit regionalem Gemüse und dunklem Roggenbrot. An den Küsten und Seen wird viel Fisch serviert, bereichert um Muscheln und Krustentiere. Zu den Lieblingsgetränken der Siniten gehören Bier, Wein und scharf gebrannter Schnaps. Kinder trinken gesüßte Limonade oder Kuhmilch.

Sklaverei

Die Haltung von Sklaven und der Sklavenhandel sind verboten und unter Strafe gestellt. In der sinitischen Geschichte wurden selbst Kriegsgefangene nicht zur Zwangsarbeit verpflichtet.

Bestechung

Bestechung ist in der sinitischen Gesellschaft zwar vorhanden, aber verboten. Vor allem Verwalter, Wachen und Soldaten werden nach sinitischem Recht schwerer bestraft, wenn sie Bestechungsgold annehmen, daher ist Bestechung schwierig.

Die Häufigkeiten und Möglichkeiten der Bestechung unterscheiden sich von Fürstentum zu Fürstentum und werden in der jeweiligen Beschreibung gesondert aufgelistet.

Militär

Schon in den ersten Jahrhunderten Valcreons waren die Siniten ein weit verstreutes Volk. Aufgrund der Größe ihres Landes hatten sie nie die Bestrebung ihre Grenzen zu überschreiten oder neues Territorium zu erobern. Aber mit dem Eroberungszug des T'chik Rtk Mt und dem Feldzug der Kelgharen haben aber auch die Siniten die Notwendigkeit einer großen und schlagkräftigen Armee einsehen müssen. Seit diesen Ereignissen ist dieses Volk sehr wehrhaft.

Der größte Teil der Armee kommt aus den einfachen Bevölkerungsschichten. Die Militärführer stammen meist aus adligen oder wohlhabenden Häusern, da solche Positionen in der sinitischen Gesellschaft sehr angesehen sind.

Die Bezahlung ist gut und der sinitische König hat sich verpflichtet, jeden im Krieg Verwehrten, mit einem lebenslangen Ruhegold auszustatten. Daher findet die Armee regen Zuspruch und viele Freiwilligen.

Der sinitische Stil

Im Laufe der letzten Jahrhunderte haben die Militärführer einen Kampfstil entwickelt, der als *sinitischer Stil* bekannt wurde. Er besteht aus der Zusammenarbeit zwischen Artillerie, Infanterie, Kavallerie und Kampfzauberern.

Kern des Ganzen ist die Infanterie, die einen Schildwall bildet, um unter geringen Verlusten zum Gegner zu gelangen. Unterstützt werden sie von Bogen- und Armbrustschützen. Die Kavallerie versucht feindliche Schützen auszuschalten und Angriffe in den Rücken der Infanterie zu vermeiden. Die Kampfmagier unterstützen die Einheiten oder greifen den Feind direkt mit Zaubersprüchen an.

Diese Kombination macht den Angriff eines sinitischen Heers zur tödlichen Gefahr.

Dienstgrade

Das sinitische Militär, unterteilt in Artillerie, Infanterie, Kavallerie, Magier und Marine kennt sieben Dienstgrade:

- Soldat
- Feldwebel
- Leutnant
- Hauptmann
- Major
- Oberst
- General

Jeder Dienstgrad wird durch einen Stern auf dem Revers der Uniform angezeigt. Ein Soldat hat einen Stern, während beim General sieben Sterne die Uniform zieren. Die Artillerie hat weiße Sterne, die Infanterie rote, die Kavallerie gelbe, die Magier grüne Sterne und die Marine blaue.

Die Marine gehört zu den größten und schlagkräftigsten Flotten Valcreons. Neben den Grundlagen der Seefahrt und des Seekampfes, erhält jeder Marinesoldat eine Grundausbildung in den wichtigsten Elementen der Infanterie und der Artillerie.

Der Geheimdienst

Die Mitglieder des Geheimdienstes rekrutieren sich aus dem Militär. Schon Jahrhunderte alt, haben sich die Spione des Geheimdienstes in alle Schichten der Bevölkerung und allen anderen Völkern platziert. Ihre Aufgabe ist das Sammeln von Informationen, was auch mit Entführungen, Erpressungen oder Morde verbunden sein kann. Offiziell leugnet der König die Existenz des Geheimdienstes, tatsächlich ist er unverzichtbar.

Die Namensgebung

In der Namensgebung zeigt sich noch die eher patriarchalische Ausrichtung der Siniten. Da Vor- und Nachname den gleichen Anfangsbuchstaben haben, muss die Frau entweder ihren vorhandenen Vornamen anpassen oder sich einen anderen herausuchen. Sie übernimmt den Nachnamen des Mannes.

GESETZE UND STRAFEN

Schon Solim I., der erste König des sinitischen Reiches, führte eine allgemein bindende Gesetzgebung für alle Fürstentümer ein. Obwohl Gesetze angepasst wurden, basieren sie immer noch auf diesen Vorschriften zur Mitte des zweiten Jahrhunderts. Je nach Fürstentum werden diese unterschiedlich streng ausgelegt. Bspw. wird in Rohn Diebstahl und Raub härter bestraft als in anderen Fürstentümern, um den zahlreichen Raubüberfällen dort entgegenzuwirken.

Die Strafen nach sinitischer Gesetzgebung

Kleinere Delikte wie Diebstahl, Wucher oder Unruhestiftung werden mit Geldstrafen und Zwangsarbeit geahndet. Bei Wiederholungstätern steigen diese. Hierfür können alternativ auch Züchtigungsmaßnahmen wie Auspeitschung oder Stockschläge angeordnet werden.

Schwere Delikte wie Schmuggel, Ausüben verbotener Magie, Raub oder Erpressung werden mit langer Zwangsarbeit bestraft. Die Todesstrafe wird bei Mord, Verrat oder ähnlichen schweren Delikten verhängt. Der Tod des Verurteilten erfolgt durch öffentliches Erhängen.

Todesstrafe oder lebenslange Zwangsarbeit

- Mord
- Hochverrat
- Vergewaltigung
- Angriff auf den König

10 Jahre Zwangsarbeit und Verbannung aus dem Reich.

- Anwendung verbotener Magie
- Unerwünschte Bezauberung (mit Schädigung)
- Drogenhandel
- Erpressung
- Fälschung
- Mitglied in verbotener Vereinigung
- Piraterie
- Raub
- Schmuggel
- Sklavenhandel oder -haltung
- Spionage
- Verschwörung

5 Jahre Zwangsarbeit samt Verbannung aus dem Reich.

- Brandstiftung (ohne Todesfolge)
- Entführung
- Totschlag
- Versuchter Mord

3 Jahre Zwangsarbeit oder Verlust der Bürgerrechte.

- Bestechung
- Betrug
- Diebstahl
- Drogenbesitz
- Duellieren
- Hehlerei
- Körperverletzung
- Sklavenhaltung
- Unerwünschte Bezauberung
- Wucher

6 Monate Zwangsarbeit oder öffentliche Züchtigung.

- Belästigung
- Beleidigung Offizieller
- Betteln
- Prügeleien
- Ruhestörung
- Unterschlagung der Steuer
- Verschmutzung
- Verstoß gegen gute Sitten
- Zollunterschlagung

FEIERTAGE DES SINITISCHEN REICHES

Die folgenden Feiertage gelten für das ganze sinitische Reich. Die speziellen Feste der Fürstentümer sind in den jeweiligen Beschreibungen zu finden.

1. Tag im ersten Mond – Neues Jahr

Das neue Jahr wird mit Freude begrüßt und allen Personen, denen man begegnet, schenkt man die besten Wünsche für die kommenden Monde.

8. Tag im dritten Mond – Eisende

Nachdem ein Viertel des Jahres vergangen ist, feiert das sinitische Volk das Ende der kalten Jahreszeit - Eisende. Jede Person trägt eine Fackel auf den Marktplatz, wo große Holzfiguren verbrannt werden, die den Winter darstellen soll. Durch die Verbrennung soll alles Böse ferngehalten werden.

Alle Bürger maskieren sich mit schrecklichen Fratzen und Kostümen, was nach dem Aberglauben dabei hilft, böse Geister und Dämonen zu vertreiben. Um Mitternacht werden die Masken abgezogen und ebenfalls verbrannt.

17. Tag im dritten Mond - Saattag

An dem Tag huldigen die sinitischen Bauern der Naturgöttin Dhea und werfen die Erste Saat aus. Auf den Wegen werden Blumen gestreut.

31. Tag im dritten Mond – Solim-Feier

König Solim I. gilt als der Einiger der sinitischen Stämme und Gründer des sinitischen Volks. Zu seinen Ehren gibt es im ganzen Land Freudenfeste. Alle Geschäfte sind geschlossen. Die Bürger kochen und verteilen die Speisen auf den Straßen.

5. Tag im vierten Mond - Gottestag

Dieser Tag ist für die Götter. Das sinitische Volk lässt die Arbeit ruhen und huldigt den Göttern.

17. Tag im fünften Mond – Sonnentag

Der längste Tag des Jahres. Man freut sich am Sonnentag über die warme Jahreszeit, fängt aber am nächsten Morgen mit den Vorbereitungen für den Winter an.

17. Tag im siebten Mond – Erntefeier

Zum Ende der Erntesaison wird der Naturgöttin Dhea für die Ernte gedankt. Es folgt ein großes Festessen, bei dem auch die Armen- und Obdachlosen gespeist werden.

7. Tag im achten Mond – Ehrefeier des heiligen Emgalos

Der Hetarom-Priester Emgalos Ers war im späten sechsten Jahrhundert Vermittler des Königs. Mit seiner charismatischen Art schlichtete er viele Konflikte zwischen Fürsten und verhinderte einen Krieg mit den T'chk. Der Feiertag in Teromberg erinnert an seinen Todestag, den 7. Tag im achten Mond 605.

34. Tag im neunten Mond – Jahresabend / Totengedenk

Letzter Tag des Jahres. Am Abend zum neuen Jahr erinnern sich die Siniten an die Verstorbenen.

Die regionalen Feiertage

Die regionalen Feiertage werden hier nur kurz aufgelistet. Eine ausführliche Erläuterung erfolgt entsprechend bei der Beschreibung der Fürstentümer.

4. Tag im zweiten Mond

Tag der Erde in Rohn.

10. Tag im zweiten Mond

Unabhängigkeit Vemsburgs.

21. Tag im dritten Mond

Gründung Ahensendes im Jahr 412.

11. Tag im vierten Mond

Besiedlung der Frostmark im Jahre 212.

1. Tag des fünften Monats

Rarghon Ghem, die Prüfung zum Erwachsenendasein der Tach' ti.

4. Tag im sechsten Mond

Erinnerung an die Annexion der Frostmark durch die T'chk im Jahre 268.

6. Tag im sechsten Mond

Blutturnier der Gharym.

14. Tag im sechsten Mond

Gründung Encas im Jahr 360.

25. Tag im sechsten Mond

Erinnerung der Wardan an die große Schlacht an den Bluthügeln im Jahr 406.

1. Tag im siebten Mond

Tag des Baumes in Grivaron.

27. Tag im siebten Mond

Opfertag der Senyron.

15. Tag im achten Mond

Kampfspiele der Tandim

Kalender des sinitischen Reichs mit Feiertagen

Auf der folgenden Seite folgt eine kalendarische Übersicht über alle übergreifenden und Fürstentum-spezifischen Feiertage des sinitischen Reichs. Die das ganze Reich umfassenden Feiertage sind fett markiert.

	1. Mond	2. Mond	3. Mond	4. Mond	5. Mond	6. Mond	7. Mond	8. Mond	9. Mond
1. Tag	Neujahr				Rarghon Ghem (Tach'ti)		Tag des Baums (Grivaron)		
2. Tag									
3. Tag									
4. Tag		Tag der Erde (Rohn)				Annektion (Frostmark)			
5. Tag				Gottestag					
6. Tag						Blutturnier (Gharym)			
7. Tag							Emgalos-Feier		
8. Tag			Eisende						
9. Tag									
10. Tag		Unabhängigkeit (Vemsburg)							
11. Tag				Gründung (Frostmark)					
12. Tag									
13. Tag									
14. Tag						Gründung (Enca)			
15. Tag								Kampfspiele (T'andim)	
16. Tag									
17. Tag			Saattag		Sonnentag		Erntefeier		
18. Tag									
19. Tag									
20. Tag									
21. Tag			Gründung (Ahensende)						
22. Tag						Fürstengeburtstag (Altheia)			
23. Tag									
24. Tag									
25. Tag						Bluthügelschlacht (Wardan)			
26. Tag									
27. Tag							Opfertag (Senyron)		
28. Tag									
29. Tag									
30. Tag									
31. Tag			Solim-Feier						
32. Tag									
33. Tag									
34. Tag									Jahresabend

DIE SINITISCHEN KÖNIGE

Solim I. „Der Einiger“ – 104-134

Solim I. ist als der Einiger des sinitischen Reiches bekannt geworden. Ausgerüstet mit einer starken Armee und hohem Verhandlungsgeschick, gelingt es dem König die zersplitterten Fürstentümer der Siniten im Jahr 122 zu einigen.

Solim II. „Der Schlichter“ – 134-144

Der Sohn Solims I. kann die Siniten unter einem Banner halten. Er verbessert die diplomatischen Kontakte mit den umliegenden Völkern und schlichtet Grenzstreitigkeiten. Zum ersten Mal werden die exakten Grenzen des sinitischen Reiches und dessen Fürstentümern festgelegt. Nach nur zehn Jahren Regentschaft stirbt Solim II. ohne Erben.

Silran I. „Der Lustkönig“ 144-161

Der Neffe Solims II. wird mit 19 Jahren König. Er verschwendet sein Gold in prunkvollen Festen und vernachlässigt sein Volk, daher kommt es im Jahr 161 zu einem Aufstand. Die aufgebrachte Bevölkerung setzt die Herrscherfamilie ab und verbannt den König. General Lirsanth Lokrio übernimmt die Herrschaft des sinitischen Reiches.

Lirsanth I. „Der Krieger“ 161-188

Lirsanth I. kämpft sein ganzes Leben gegen die Unabhängigkeitsversuche einiger Fürstentümer an. Im Jahr 188 stirbt er siegreich, aber ermattet.

Linork I. „Der Diplomat“ 188-209

Lirsanths Neffe Linork ist gebildet und fördert die gute Nachbarschaft zu anderen Völkern. Der Handel mit den T'chk blüht auf und bringt den Siniten den ersten Wohlstand.

Linork II. „Der Ruhige“ 209-231

Der Sohn Linorks I. ist ein unspektakulärer König. Er führt das Reich gut und bewahrt den erarbeiteten Wohlstand. Er sichert die Grenzen und hält den Frieden zwischen den Fürsten. Ohne männlichen Erben gibt Linork II. sein Amt an seinen Neffen Larmunth.

Larmunth I. „Der Eitle“ 231-244

Schon zu Beginn seiner Amtszeit beginnt Larmunth I. mit dem obersten Priester der T'chk einen ersten Streit, der zur Einstellung aller Handelsbeziehungen führt. Der neue König vernachlässigt seine Amtsgeschäfte, was zur Verschlechterung der Lebensbedingungen im Reich führt. Im Jahr 244 erheben sich die Massen wiederum gegen ihren König. Larmunth I. muss fliehen und verbringt den Rest seines Lebens im Exil bei den Vendal.

Tiksanu I. „Der Revolutionär“ 244-261

Tiksamu Tharon, Fürst und Anführer der Revolution gegen Larmunth I., wird als neuer sinitischer König gekrönt und mildert die diplomatischen Verstimmungen mit den T'chk ab. Er benötigt der Regentschaft, um die Verfehlungen seines Vorgängers zu bereinigen. Nach seinem Tod ist das sinitische Reich wieder stabil.

Tiksanu II. „Der Unglückliche“ 261- 292

Kaum ein König hat größere Schicksalsschläge zu erleiden, als Tiksanu II. Im Jahr 267 trifft eine schreckliche Naturkatastrophe das sinitische Volk schwer. Wenige Monate später kündigen die T'chk alle diplomatischen Beziehungen und annektieren im Jahr 268 Teile der Frostmark. Bis zum Ende der Herrschaft Tiksanus II. hat sich das sinitische Reich nicht von diesen beiden Katastrophen erholt.

Terom I. „Der Erneuerer“ 292- 324

Der Neffe Tiksanus II. verstärkt den Handel und verbessert das Straßennetz durch die sinitischen Gebiete, um auch abgelegene Regionen besser erreichbar zu machen. Er baut die Hauptstadt Teromberg und versucht sich als Schlichter im Bruderkrieg der Tham. Das Verhältnis zu den T'chk bleibt angespannt, weil er die Annexion der Frostmark nicht akzeptiert. Terom I. hat keine Kinder und so ernennt er seinen Neffen Ralimus zum Nachfolger. Terom I. stirbt im Jahr 324 als einer der größten Herrscher des sinitischen Reiches.

Ralimus I. „Der Kluge“ 324-352

In die Regentschaft Raliums I. fällt der große Krieg zwischen den Vendal und den Alburen. Da der Weg beider Armeen über das sinitische Gebiet führt, besteht die Gefahr, dass die Siniten mit in diesen Krieg gezogen werden. Ralimus I. schafft aber Wege, in denen sich die Armeen über sein Gebiet bewegen können, ohne auf die sinitische Bevölkerung zu treffen. So bleiben die Siniten vom Krieg verschont.

Ralimus II. „Der Verräter“ 352-366

Ralimus II. verstärkt die Erforschung von Somera und übersendet die ersten Siedler auf den Kontinent. Gegen den Willen der Bevölkerung tritt Ralimus Teile des sinitischen Gebiets an die T'chk ab und erhält dafür die Herrschaft über Somera. Für den Tausch verflucht ihn die Bevölkerung noch heute. Sein Tod im Jahre 366 ist mysteriös. Obwohl viele von einem Mord sprechen, konnte dieser nie wirklich nachgewiesen werden. Von den Bürgern wird sein Dahinscheiden Raliums II. gefeiert.

Ralimus III. „Das Kind“ 366-371

Mit elf Jahren wird Ralimus III. König über die Siniten. Sein Amtsantritt ist von Unruhen begleitet. Viele Fürsten weigern sich, dem neuen König Tribut zu zollen und verlangen die Rückgabe der an die T'chk abgetretenen Gebiete. Die Siniten sind zerrissen und der erarbeitete Wohlstand und Frieden geht verloren. Einige Fürsten treten aus dem sinitischen Verbund aus und erklären sich unabhängig. Mit 16 Jahren erliegt Ralimus III. einem Giftanschlag. Nachfolger wird Hatora Hamlira, ein von den versammelten Fürsten gewählter Regent.

Hatora I. „Der neue Einiger“ 371-397

Hatora I. wendet seine ganze Herrscherzeit auf, um die zerrissenen Siniten wieder zu einigen und den Handel anzuregen. Im Jahr seines Todes hinterlässt der schwerkranke Hatora ein geeinigtes und gestärktes Sinitenreich.