

Über das Königreich Galladoorn

Geographie

Das Königreich Galladoorn ist neben dem Zarentum Kharkov eines der zwei fiktiven Reiche, in dem die Liverollenspiele der Gilde der Drachenreiter e.V. stattfinden. Geographisch gesehen liegt es zentral in den Mittellanden und grenzt an die Länder Kharkov, Vallconnan, Schemurien, Etraklin, Hohensolms, Steinsberg (Protektorat von Allerland) und die Neuen Marken Burgunds.

Das Land ist unterteilt in die Kronmark Eichenhain (Königslande), in die Fürstentümer Rabenmund, Zwingern und Leutern und in die Baronien Erbnacht, Waldbrunn, Tron, Dornengrund und Schwingenstein.

Geschichte

Vor 600 Jahren bestand das heutige Galladoorn aus den Königreichen Zwingern und Eichenhain. Vor etwa 540 Jahren, in der heute „Das Dunkle Zeitalter“ genannten Zeit, vereinten sich die beiden Königreiche im Kampf gegen den „Orden der Schatten“ zum heutigen Königreich Galladoorn. Dies konnte nur geschehen, weil König Hellbronn III. von Zwingern auf seine Königswürde verzichtete und das Knie vor Siegmund von Eichenhain beugte. Deswegen wird die Krone des Reiches auch als die Bruderkrone Galladoorns bezeichnet.

Politik

Die regierende Monarchin Galladoorns ist Ihre königliche

Majestät Königin Viviane aus dem alten Königsgeschlecht derer von Eichenhain, die im Jahre 40 nach Erion, nach dem tragischen Tod des alten Königs Erion des Guten, ihres Vaters, das Erbe antrat und zur ersten Königin in der Geschichte Galaldoorns gekrönt wurde.

Adelshierarchie

Zuoberst der Adelshierarchie steht die Königin. Ihr untergeordnet sind die Fürsten und die Barone als Landesherren der oben bereits genannten Provinzen. Diese bilden auch den Kronrat der Königin. Die Gemarkungen und Bezirke innerhalb der Provinzen werden wiederum von adeligen, aber auch verdienten nicht-adeligen Stadt- und Markverwesern verwaltet. Diese Verweser können den Rang eines Ritters oder auch den eines Freiherren inne haben.

Religion

Es gibt keine offizielle Staatsreligion in Galladoorn, jedoch ist die Religion der Gemeinschaft des Drachen in Galladoorn die am weitesten verbreitete Glaubensgemeinschaft. Vor rund zehn Jahren war eine zweite Religion, der Seth-Kult, in Galladoorn sehr verbreitet. Nach einigen Zwischenfällen wurde dieser Kult allerdings verboten und seine Anhänger für vogelfrei erklärt. Eine weitere verbotene Glaubensrichtung ist der Orden der Schatten, der vor einigen hundert Jahren maßgeblich für die Das Dunkle Zeitalter genannte Periode des Krieges als auch die Galladoornkriege verantwortlich war.

Weitere in einzelnen Regionen Galladoorns verbreitete Religionen sind der Meret-Kult (hauptsächlich in Schwingenstein), der Kult der Rosmerta, sowie der Dreifaltigkeitsglaube.

Einwohner

Galladoorn hatte vor den düsteren Ereignissen seit dem Jahr 39 n. Erion eine Bevölkerung von vielleicht 100.000 Einwohnern, die überwiegend aus Menschen bestand. Man darf davon ausgehen, dass die Dunkle Nacht und ihre Folgen (einschließlich des Krieges um Erbnacht 6 Viviane) rund 20.000 Einwohner das Leben gekostet hat.

Des Weiteren gibt es in Galladoorn vereinzelt Siedlungen von Orks, Elfen, Zwergen und anderen Rassen in geringerer Anzahl.

Ökonomie

Die Infrastruktur hat unter der Dunklen Nacht gelitten. Trotz allem existieren noch ausgezeichnete Handelswege in Galladoorn, die ausgebaut sind (oder gerade wieder unter Hochdruck ausgebaut werden) und Galladoorn eine zentrale Position in den Mittellanden einnehmen lassen. Damit sind die Voraussetzungen für blühende Handelsbeziehungen gegeben.

Es gibt, in den weniger geschliffenen Gebieten, in Abständen von einem Tagesmarsch Wegstationen, an denen man Pferde wechseln lassen kann. Des Weiteren werden Galladoorns Flüsse für regen Schifffahrtsverkehr genutzt.

Galladoorns Handelsprodukte:

- Keramik und Porzellan, das wichtigste Luxusgut
- div. weitere Luxusgüter, z.B. Schnitzereien der Elfen, Schmiedewaren der Zwerge, etc.
- Wein, rot und weiß (Dornengrunder Lebenstropfen, Starkburger Königsrebe, Waldbrunner neue Ernte)
- Erze
- Edelmetalle, vor allem Silber
- Landwirtschaftliche Güter
- Edel- und Bauhölzer

Zeitrechnung

In Galladoorn wird die Zeit nach Regierungsjahren des Königs angegeben. Gegenwärtig (2013) schreiben wir das Jahr 13 nach Vivianes Inthronisierung (also „reales“ Jahr minus 2000). Das Jahr wird in 12 Mondperioden (Monate) eingeteilt. Das Datum wird auf langatmige Weise gebildet, da man die Monate in Galladoorn nicht benannt, sondern durchnummeriert hat. So ist der erste Januar des Jahres 9 Viviane in Galladoorn der erste Tag des ersten Monats im Jahre 9 Viviane.

Maße

0.001 km = 1m = 100 cm

Hohlmaß: Angabe in Litern

Währung

Das galladoornische Währungssystem besteht aus 6 Münzen:

1 großes Gold =

10 großes Silber =

100 Kupfer

1 großes Gold = 4 kleine Gold

1 großes Silber = 4 kleine Silber

Preisbeispiele:

Bier – 3 Kupfer

Laib Brot – 3 Kupfer

Ebenfalls werden Kupfer-, Silber- und Goldmünzen aus anderen Ländern häufig gesehen; viel Handel bringt viel Geld ins Land. Seit wenigen Jahren besitzt auch die Baronie Tron Münzprägerechte. Vor einigen Jahren wurden die Keramis als langjährige Währung durch das aktuelle Währungssystem ersetzt.

Steuern

Das Volk zahlt den zehnten Teil seines Einkommens an den jeweiligen Landesherren, dazu kommen noch Zusatzsteuern und Frondienste. Es gibt keine kirchlichen Abgaben.

Militär

Galladoorn hat in Friedenszeiten etwa achthundert Mann unter Waffen, Stadtwachen und Dorfbüttel mit eingeschlossen. Im Kriegsfall kann das Reich einen Heerbann von vielleicht fünfhundert Kämpfern zusammenziehen, sowie einige hundert Bauern mit einfacher Bewaffnung zusätzlich einziehen. Neben den regulären Einheiten greifen Adlige oder Stadtbere auch auf die Landsknechte der Landsknechtbanner der galladoornischen Landsknechtschulen zurück.

Magie

In der schicksalhaften Nacht 39 n. Erion wurde die Königliche Akademie der arkanen Künste zu Galladoorn völlig zerstört. Nur wenige Magier überlebten und an diesen ist es momentan, zusammen mit zurückgekehrten galladoornischen Magiern aus dem Ausland, Magiergilde und -akademie wieder aufzubauen.

Der Erste Magier des Reiches, Gildenoberhaupt und königlicher Hofmagier ist der 7 Viviane neu eingesetzte Magius Elementarius Magnus Ignatius. Akademieleiter ist seit dem Jahr 2 Viviane Magius Elementarius Zendijin von Rosenhain.

Zu seiner Zeit als Akademieleiter hat der in den Galladoornkriegen gefallene Volarion von Krähenhain eine Verfügung erlassen, auf dass „wilde Magie“ in Galladoorn eingedämmt werden soll. Fremde, nicht der Gilde angehörende Magiekundige, müssen sich schriftlich erfassen lassen und haben den Beamten der Magiergilde gegenüber Erklärung über ihr Tun abzugeben.

Die Provinzen

Die Kronmark Eichenhain (Königslande)

Das Stammland der Krone und zugleich größte Provinz.

Fürstentum Zwingern

Auf der wiederaufgebauten Zwingernburg residiert nun die Fürstin Katharina Isabella von Zwingern, und herrscht über die zweitgrößte Provinz des Reiches, die Kernlande des ehemaligen Königreiches Zwingern, mit strenger Hand.

Fürstentum Rabenmund

In Kolonia, der wichtigsten und größten Stadt der Provinz steht der Sitz des Fürsten Kolon von Rabenmund, Vertreter der Königin in Belangen der Außenpolitik. Rabenmund ist bekannt für seine hohe Kultur der schönen Künste.

Fürstentum Leutern

Von Burg Leutern aus regiert Galan von Leutern, Fürst von Leutern, das durch den Anschluss des Heilerstaates (heute Lichtenau) gewachsene Fürstentum.

Baronie Erbnacht

In der ehemals vom Orden der Schatten besetzten Baronie herrscht die „Auserwählte des Drachen“, Isabella von Tiefensee als neue Baronin über das leidgeprüfte Volk. Mit großem Elan und eifrigem Geschick versucht sie dem Volk das Vertrauen in den Adel wiederzugeben.

Baronie Waldbrunn

Der ehemalige Kronvogt Richart von Falkenstein herrscht nunmehr als Baron über die Provinz im Nordwesten des Reiches. In der ehemaligen Baronie Ravenhoff versucht der neue Baron die Zustände zu ordnen, die seit dem Krieg dort herrschen.

Baronie Tron

Die Wirtschaft der Provinz befindet sich im Aufschwung. Der Handel floriert und wird durch neu geknüpfte Beziehungen zum Ausland und die Münzprägerechte wieder belebt. Das Silber des Sichelwall-Gebirges füllt dem Adel die Kassen. Than von Durheym, Baron von Tron, verfolgt mit großem Elan die Etablierung seines Haus als Baronsgeschlecht gegen den Anspruch des rechtmäßigen Erben der Baronwürde Silvanus Magnus von Tron, der deswegen schon vor der Krone vorgesprochen hat.

Baronie Dornengrund

Unter der jungen Baronin Isadora von Falkenhaag und ihrem Gatten, dem streitbaren Baron Gregor von Falkenhaag, Ritter Galladoorns, arbeitet man die hinter der Dornenhecke verschlafene Zeit wieder nach und kehrt zum Alltag zurück. Der Handel floriert, gerade mit den Elben und Zwergen. Hohendornen gilt als die schönste Stadt des Reiches.

Baronie Schwingenstein

Im reichen Schwingenstein herrscht der vom Krieg gezeichnete Baron Romarik Aurora von Tauenrank, der sein Gesicht mittlerweile hinter einer Maske verbirgt, mit ruhiger Hand über seine Provinz. Die Baronie profitiert vom Rheyndhandel und von den, vom Hofmagier Schwingensteins und inoffiziellen Kanzler Sustineo ausgehandelten Handelsverträgen mit anderen Reichen. Schwingenstein gilt neben dem Fürstentum Rabenmund derzeit als eine der militärisch am potentesten Provinzen des Reiches.