

# Das Königreich Galladoorn

## Willkommen im Königreich Galladoorn

*„Zwischen den zwei Flussgeschwistern, die da heißen Rheyne und Mayngelegen ist das goldne Land, es wird stets das unsre sein zu streiten und verteidigen, gegen alle Widrigkeit aller Finsternis zu trotzen steht Galladoorn bereit.“*

– 1. Strophe der Hymne Galladoorns –



# Im Reich der Eiche

Das kleine Königreich Galladoorn liegt zentral in den Mittellanden zwischen den Ländern Kharkov und Valconnan im Westen, Etraklin im Norden, Hohensolms im Osten und Steinsberg, Allerland, Wenzingen und Burgund im Süden.

Das ursprüngliche Land ist eingebettet zwischen den Flüssen Rheyn und Mayn, welche die Landschaft und den Handel in Galladoorn prägen. In den letzten Jahren ist westlich des Rheins die Baronie Schwingenstein eingegliedert worden, während das Fürstentum Leutern den Heilerstaat zu seinen Ländereien gewann und im Osten die Baronie Dornengrund sich erneut dem Reich anschloss.

Obwohl Galladoorn schon seit vielen Jahrhunderten bewirtschaftet und kultiviert wird, ist das Land abseits der Städte, Dörfer und Weiler mit Mischwäldern, Sümpfen und Auen durchsetzt und unwegsam und wild. Es wird allerorten durchzogen von kleinen Flösschen und Wildbächen, die im Frühling und Herbst oft um ein vielfaches anschwellen und die Wiesen und Felder überschwemmen. Dominiert wird das Herz des Landes von einem gewaltigen Wald, dem Mittenwald, welcher sich im Osten in die Wälder Erbnachts verliert, die bis an das Ufer des Mayns reichen.

An den Ufern der beiden großen Flüsse in Leutern, der Kronmark, Waldbrunn und Rabenmund ist das Land flach und fruchtbar, durchzogen von zahllosen Auen und Flösschen, eingerahmt in Hügel und kleine Wäldchen. Sumpfgebiete und Riedauen wechseln sich ab mit Kornfeldern und Äckern, Feuchtwiesen und Auwäldern, Weinbergen, kleinen Weilern und einigen reichen Städten, in denen flussaufwärts und flussabwärts Handel mit allen Herren Länder getrieben wird.

Vor allem in Leutern prägen Weinberge und Obstbäume das Land, während in Waldbrunn unzählige Kornfelder und Viehweiden die Landschaft dominieren.

Im Westen, jenseits des Rheyns liegt Schwingenstein, ein bergiges und waldreiches Land, das eine gänzlich andere Landschaft bietet.

Das Land dort ist größtenteils unkultiviert und wild. Dichte Nadelwälder und tiefe Schluchten mit reißenden Bächen und Wasserfällen machen das Reisen beschwerlich und nur schlecht ausgebaute Straßen führen zu den wenigen Städten dieser Region. Im Südosten fällt das Land zum Fluss hin ab und bietet Platz für Felder und einige Weinberge.

Während der Westen des ursprünglichen Reichsgebietes relativ kultiviert und idyllisch liegt, wird die Gegend im mittleren Norden und Süden, in Tron und Zwingern, deutlich rauer und ursprünglicher. Das Land steigt langsam an und wird zunehmend hügeliger und steiniger. Dies endet im Norden in den Tronner Bergen, die sich wie ein Schwert von Norden bis hinab zum Mittenwald ziehen und Waldbrunn und Tron von Rabenmund abschneiden.

In Zwingern erheben sich schließlich die Zwingernberge, welche sich an der gesamten Südgrenze des Fürstentums bis an den Mayn ziehen. In der Gegend zu ihren Füßen ist das Land durch viele kleine Täler und ein vorgelagertes Mittelgebirge dominiert, in dem wenig gedeiht und zahlreiche trutzige Burgen das Bild prägen.

Ein gänzlich anderes Bild ist im Nordosten zu finden, wo sich Rabenmund an einer ähnlich vorteilhaften Landschaft erfreut wie die Länder am Rheyn. Dort hat die Maynkehre ein fruchtbares, leicht hügeliges Land geschaffen, in dem sich viele Bauern und Bürger niedergelassen haben. Dort finden sich kaum unwegsame Gegenden und der Boden ist tief und fruchtbar. Die wenigen Wälder sind fast gezähmt und an den Flüssen wie der Gersprenz sind Überschwemmungen deutlich seltener als im Westen.

Östlich des Mayns, durch zwei Brücken und einige Fähren

verbunden, liegt Dornengrund, die östlichste Baronie des Reiches. Auch hier prägen tiefe Wälder und hügelige, fruchtbare grüne Täler das Landschaftsbild. An den Ufern des Mayns und in den Tälern wird Landwirtschaft betrieben, doch ein Großteil der Laub- und Mischwälder sind noch unberührt und unwegsam. Allerorten findet man kleine Bäche, die zum Mayn hin fließen, und einen unberührten Wald, in dem noch einige vom Volk der Elfen wohnen. Das Land steigt im Süden stetig an und wandelt sich langsam in ein Hochland, das baumlos und Wind umtost zu Füßen der Eisenzinnen, dem dritten Hochgebirge in Galladoorn, liegt. Dort sieht man allerhöchstens Schafzüchter und Torfstecher und kaum mehr Siedlungen und Dörfer.

## 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 **Siegmond von Eichenhain** beugte. Deswegen wird die Krone des Reiches auch als die Bruderkrone Galladoorns bezeichnet.

Mehr zur [Historie](#)

## Politik und Adel

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

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](#).

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. In den 30er Jahren der Regentschaft König Erions 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.

Mehr zu den einzelnen [Religionen](#) in Galladoorn.

## Einwohner

Galladoorn hatte vor den düsteren Ereignissen seit dem Jahr 39

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.

## Handel

*„Und so sei es jedem Manne und jeder Fruwe aus den Landen jensyts der Grenzen versagt ohne Brief hier nunmehr Handel zu treyben“*

– Stadtverordnung der Stadt Heven den Handel betreffend, aus dem Jahre 10 Albrechts des Starken –

Die Infrastruktur Galladoorns 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. Güter aus aller Herren Länder passieren auf dem Fluss- oder dem Landweg Galladoorn, da die Wege hier gangbarer sind und die Landschaft nicht so rau erscheint wie z.B. in Kharkov.

Die Reichsstraße verbindet alle größeren Städte des Reiches miteinander. Die nördliche Reichsstraße läuft von Kolonia über Tron und Freihefens. Dort gabelt sie sich und erreicht im Norden Mühlenburg, von wo aus sie nach Schemurien und Valconnan weiterführt. Nach Süden hin verbindet sie Rathsfelden und Königstolz mit Leutern und weiter in den Süden reicht sie bis nach Hohengrund. Dort gabelt sie sich erneut und windet sich zwischen den Zwingerner Bergen bis hinauf zur Zwingernburg wo sie sich erneut nach Norden wendet, gen

Erbnacht.

Dort endet die Reichsstraße derzeit, doch die fleißigen Bewohner der wieder eroberten Provinz sind dabei, die Trasse wieder in Stand zu setzen, damit auch hier die Verbindung zwischen dem Süden und dem Norden wiederhergestellt wird.

Es gibt in den weniger vom Krieg betroffenen Gebieten in Abständen von einem Tagesmarsch Wegstationen, an denen man Pferde wechseln lassen kann. Des Weiteren werden Galladoorns Flüsse für regen Schifffahrtsverkehr genutzt. Eine neu gebaute Brücke verbindet seit vier Jahren Rabenmund und Dornengrund und gibt so einen weiteren Weg nach Osten frei, während im Süden Leuterns die Handelsstraße durch Burgund unter die Obhut des Fürsten von Leutern gestellt wurde.

Der Handel Galladoorns liegt entweder in den Händen der Adligen, die Straßen, Brücken und Zollstationen kontrollieren oder bei den einflussreichen Handelshäusern. Dazwischen gibt es auch unzählige freie Händler und ausländische Handelskompanien, die in Galladoorn ihren Profit machen.

Einige der wichtigen Handelshäuser sind das Handelshaus Venetresca, das Handelshaus Rothrock, das Bankhaus Taubenthal (das einzige in Galladoorn bei dem man Wechselbriefe erstehen kann) die Westwindkompanie aus Kolonia, das Handelshaus Sommburg aus Schwingenstein und das Fuhrherrenkartell aus Tron.

Galladoorns wichtigste Handelsprodukte sind neben Holz, landwirtschaftliche Güter wie Rinder, Fleisch und Käse und Erz einige teure Luxuswaren. Diese sind Keramik, Glas und Porzellan, Wein aus Leutern, Rabenmund und Schwingenstein, Edelmetalle wie Silber aus Zwingern, Rabenmund und Tron und feine Stoffe aus der Stadt Kolonia in Rabenmund. Ein großer Teil des Profits wird in Galladoorn auch durch Zwischenhandel und Transport verdient und, so beispielsweise beim Hause Rothrock oder dem Fuhrherrenkartell.

# Zeitrechnung, Maße, Währung und Steuern

## Zeitrechnung

In Galladoorn wird die Zeit nach Regierungsjahren des Königs angegeben. Gegenwärtig (2013) schreiben wir das Jahr 13 Viviane (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

- $0.001 \text{ km} = 1\text{m} = 100 \text{ cm}$
- 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

### Große Goldmünze





**Große Silbermünze**



**Kleine Goldmünze**



**Kleine Silbermünze**



**Kupfermünze**



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 festen 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.

Mehr zum Kriegswesen und findet sich in den Regionen

# Magie

In der schicksalhaften Nacht 39 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, Magieryilde und -akademie wieder aufzubauen.

Der Erste Magier des Reiches, Gildenerhaupt 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 Gildenerhaupt 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 Magieryilde gegenüber Erklärung über ihr Tun abzugeben.

Mehr zur [Magieryschaft](#)