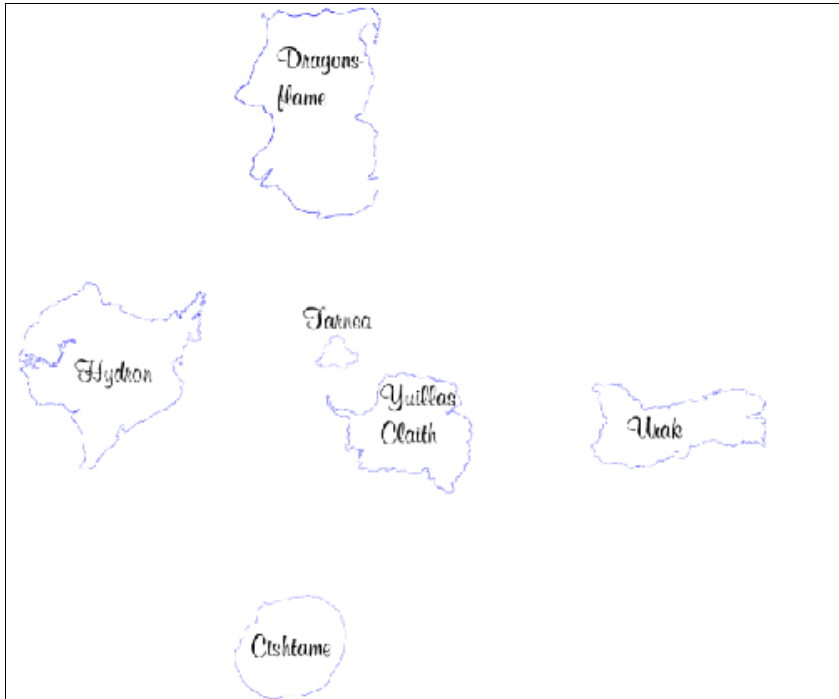


N
W + O
S



Organisatorisches.

Fragen zum Königreich Erathia, oder möchtet ihr einen Erathianischen Charakter spielen ?

Mail an die Erathia-Orga: Erathiaorga@dragonsflame.de
Ansprechpartner: Ridan, Simi, Claudia oder Karli.
Telefon: (0 94 51) 948775 oder (0 94 71) 95 45 37

Weitere Informationen zum Land auf: <http://www.erathia.de>

Königreich Erathia

Informations-Handout für Veranstalter und Spieler

Geographie des Königreiches.

Siehe beiliegende Karte

Besonderheiten.

Dragonsflame

Hauptstadt und Königssitz: Dragonsflame Stadt
Ordensburg der Ritter des Lichts: Sonnenfeste im Herzogtum Loranien
Kloster von Kalchovar: im Blutzackengebirge bei Erlenberg (Gottvaterschrein)
Kriegerakademie Erathias: Akademie der Kriegskünste zu Kartachan
Goldener Drache: bekannteste Hafen-Taverne der Insel

Hydron:

Hauptstadt und Sitz des Großfürsten: Kirash
Ordensburg des Ordo Ferro Ignique: Feste Schwertwinkel in Nurin
Stammsitz des Rates der 12: in Kirash
Hochschule der bildenden und schönen Künste: in Kirash
Domél putho: Magierstadt
Goldener Drache: bekannteste Hafen-Taverne der Insel

Cishtame:

Magierstadt: keine genauere Lageangaben
Unterstadt: keine genauere Lageangaben
Karagors Bluthunde: Stammsitz in der Unterstadt
Bund der Flamme: Magierzirkel in der Magierstadt.

Urak:

Hauptstadt und Fürstensitz: Lohenstein
Magierakademie „Das Konzil der Elemente“: Morena
Morena: heimliche Hauptstadt Uraks

Tarnea:

Burg Drachenfels: Im ehemaligen Fürstentum der Insel

Yuillas Claithe:

Verfluchte Insel im Zentrum Erathias

Klima.

Im Königreich herrscht, je nachdem auf welcher Insel man sich befindet, auch ein anderes Klima vor. So ist es beispielsweise auf Cishtame trocken mit höheren Temperaturen, Hydron hat gemischte Temperaturen und feuchtes Klima und auf Dragonsflame ist es eher windig mit gemäßigten Temperaturen.

Herrschaftsform des Reiches.

In Erathia herrscht seit über mehreren Jahrhunderten die erblich-absolutistische Monarchie. Als 567 n. G. Wolfried, der letzte erathianische König abgesetzt wurde, erlosch auch seine Linie. Um Unruhen zu vermeiden, wurden die Amtsgeschäfte in die Hände des gerade wieder gegründeten Rates der 12 gegeben. 51 Jahre herrschte dieser weise über das Land, doch dann wurde der Ruf des Volkes nach einem neuen König so laut, dass der Rat nicht umhin konnte, einen aus ihren Reihen in einer Wahl zum König zu krönen. Und so wurde Lewinyus I., damaliger Herzog von Kartachan, neuer König des Inselkönigreiches Erathia. Erbitterter Gegenkandidat bei der Wahl war der Großfürst zu Hydron – Cale von Aquaestin. Legislative, Judikative und Exekutive liegen allein in seiner Majestät Hand. Im zur Seite steht beratend aber weiterhin der Rat der 12. Sollte der jetzige König nicht kinderlos bleiben, kann der Titel weitervererbt werden.

Die Großfürstentümer, Herzogtümer und Fürstentümer werden durch die jeweiligen Großfürsten, Fürsten und Herzöge verwaltet, die dem König bei ihrem Leben zu Treue und Beistand verpflichtet sind.

Das Wappen Erathias ist eine goldene Lilie auf blauem Grund. Dies ist das Wappen des Herzogtums Kartachan und wurde von Lewinyus I. zum Landeswappen erklärt. Es ersetzt das alte Wappen, die weiße Burg auf grünem Grund, welches aber immer noch das Wappen des Fürstentums Karadesh ist.

Besondere Personen im heutigen Erathia sind:

- Seine Majestät, Lewinyus I., König von Erathia
- Cale von Aquaestin, Großfürst zu Hydron
- Baronin Vanadis von Wöggerspitz, die Schwester des Königs
- Baron Cirrus von Gordawan, erster Kammerdiener seiner Majestät
- Celia von Kartachan, Schwägerin seiner Majestät
- Erzmagister Soran ai fa Ebenhain, Hofmagus am Königshof zu Erathia
- Seine Heiligkeit, Thelonus von Hohen-Fey, Oberster Hohepriester des Gottvater.
- Xermonos Aradon – Oberhaupt des „Bundes der Flamme“
- Zeno von Urak, Fürst der Erdinsel Urak
- Feivel von Spahlding, General der Gesamt-Erathianischen Truppen
- Prioris Jakoba, Diplomatische Vertreterin des Ordo Ferro Ignique
- Achaz von Klingenthal, freier Ritter an der erathianischen Königstafel
- Hagen von Lohenberg, Reichsritter an der erathianischen Königstafel

619 n. G.

Auf der Insel Tarnea wird in der Feste Drachenfels ein Tor entdeckt. Es führt in das ferne Land Andorien. Der König selbst reist mit einer Gesandtschaft auf die Insel, um mit den über das Tor angereisten Andoriern diplomatische Kontakte aufzunehmen. Noch im selben Jahr wird die Burg von Ermittlern der EGG untersucht und steht seither unter Verschluss.

620 n. G

Gründung der Königstafel. Seine Majestät beruft 11 Ritter und Reichsritter seines Vertrauens an die Königstafel zu Erathia.

622 n. G.

Erathia tritt in Handelsbeziehungen mit dem weit entfernten Land Trawonien in den Mittellanden ein. Das Land blüht auf.

Magie.

Die Magie ist in Erathia anerkannt. Das Konzil der Elemente zu Urak erfreut sich regem Interesses an Aufnahmeanträgen. Der neueste Zweig im Konzil ist die Aus und Weiterbildung der Kampf magie, als wertvoller Bestandteil der erathianischen Armee

Schwarze Magie ist in ganz Erathia verboten. Ihre Ausübung wird gnadenlos mit dem Tode bestraft. Dieses alte Gesetz stammt noch aus dem aller ersten Gesetzentwurf des erathianischen Rechts. Jeder Erathianer ist aufgerufen, jeglichen Verdacht auf schwarze Magie anzuzeigen.

Maße.

1 Bertin (ca 1 cm)
1 Te'Bertin > 10 Bertin
1 Ostaar > 10 Te'Bertin > 100 Bertin
1 Uulum > 1000 Ostaar > 10.000 Te'Bertin

Gewichte.

1 Nuum (ca 1 Gramm)
1 Sestaar > 500 Nuum
1 Ebsuur > 2 Sestaar > 1.000 Nuum
1 Nevate > 50 Ebsuur > 100 Sestaar
1 Xe'Rall > 20 Nevate > 1.000 Ebsuur

Flächen.

1 Qu-Bertin (ca 1 cm²)
- - -
1 Qu-Ostaar (ca 1 m²)
1 Qu-Uulum (ca 1 km²)

Zeitrechnung, Kalender.

Die neue erathianische Zeitrechnung beginnt nach Gottvater. Wir schreiben nun das Jahr 623 nach Gottvater (n. G.) (real 2005), im Zeitalter des Aufbaus.

Hier einige wichtige Ereignisse der Aufzeichnungen der erathianischen Geschichte:

0 n. G.

Persekhua wird vom Lichtengel Gottvaters besiegt und verbannt. Eine neue, gemeinsame Zeitrechnung beginnt. Sie trägt den Namen „nach Gottvater“. Ein neues Zeitalter ist am entstehen. Das Zeitalter des Umbruchs.

7 n. G.

Ein Rat aus einflussreichen Persönlichkeiten von jeder Insel schließt sich zusammen. Jeweils 3 Mitglieder von 4 Inseln (Dragonsflame, Urak, Hydron und Cishtame) finden sich erstmals 7 n. G. auf Hydron ein, und beschließen hier den Rat der 12. (In Anlehnung an den Rat der 12 auf Hydron, der bereits 1400 Jahre in dieser Form existiert).

Die 4 Inselreiche schließen sich zu einem Königreich zusammen und geben diesem den Namen Erathia.

532 n. G.

König Wolfried bestimmt, dass Cashtek, anstelle von Dragonsflame Stadt, die neue Hauptstadt von Dragonsflame sein soll.

567 n. G.

In Hydron werden die alten, versteckten Schriften des Rates gefunden.

Der Rat der 12 wird wieder ins Leben gerufen, nachdem König Wolfried, unter zu Hilfenahme der Adelligen und Bürger ganz Erathias, für verrückt erklärt und abgesetzt wurde.

618 n. G.

Die Anhänger einer Sekte namens „Die Befreier“ versuchen, auf der verschollenen Insel Yuillas Claithe den dunklen Engel Persekhua zu befreien. Dieses Unterfangen konnte mit Hilfe einer Gruppe Helden vereitelt werden. Die Befreier konnten vernichtet und Persekhua in seinem Gefängnis gefestigt werden.

Dragonsflame Stadt wird anstelle von Cashtek wieder zur Hauptstadt von Dragonsflame.

Lewinyus von Kartachan wird vom Rat der 12 zum neuen König von Erathia gewählt.

Politik.

Nach der Krönung seiner Majestät wurden auch einige Kontakte zu anderen Ländern und Reichen geknüpft.

Im besonderen sind erwähnt:

Trawonien, Andorien, Cinnabar, Corba.

Im Augenblick befindet sich das Königreich Erathia in keinem Krieg.

Bevölkerung.

In Erathia leben vorwiegend Menschen, aber auch Zwerge, Elfen und Halblinge friedlich miteinander. Zwar sind die Populationen der nicht-menschlichen Rassen eher als klein und abgeschieden anzusehen, doch von Abkapselung kann keine Rede sein.

Die erathianische Gesellschaft kann in drei Schichten eingeteilt werden: Adel, Bürger und Bauern. Der Klerus steht außerhalb dieser Schichten, da im Glauben alle gleich sind, wodurch die Herkunft unwichtig wird.

Adel

Die meisten Adelsfamilien Erathias verfügen über große Ländereien und Besitztümer. Das Land wird zumeist an Bauern verpachtet, so dass es für die Landwirtschaft genutzt werden kann. Die Landesherrn haben die direkte Gerichtsbarkeit über jeden Bewohner ihrer Ländereien inne. Sie sind zwar immer den königlichen Gesetzen verpflichtet, haben aber oft genug eigene Ansichten und Auslegungen.

Bürger

In den Städten Erathias leben Händler, Handwerker und Soldaten.

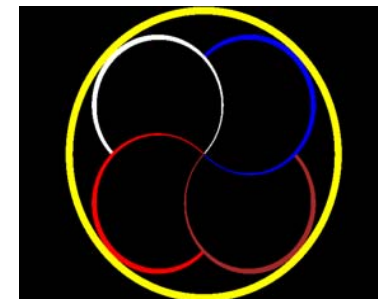
Sie genießen das Bürgerrecht, wodurch sie ausschließlich der Gerichtsbarkeit ihrer Stadt untergeordnet sind. Bürger können sich vom Wehrdienst freikaufen.

Bauern

Die erathianischen Bauern sind nicht frei. Sie sind ihrem Lehnsherrn zur Treue verpflichtet. Manche mögen dies als Leibeigenschaft bezeichnen. Sie unterstehen der Gerichtsbarkeit des Lehnsherrn, des Landesherrn und des Königs. Sie können jederzeit zu Frondiensten oder Kriegsdiensten herangezogen werden. Die wenigsten erathianischen Bauern sind des Lesens und Schreibens mächtig.

Religion

In Erathia herrscht Religionsfreiheit für alle nach dem Befinden der EGG Nicht-Bösen Götterglauben.



Glaube an Gottvater

Das Zeichen des allgemeinen Glaubens: Vier ineinander übergehende Kreise, die von einem großen Kreis umschlossen werden. Jeder Kreis symbolisiert eine der vier Elementar-Gottheiten, die miteinander in Verbindung stehen und sich doch gegenseitig in ihrer unkontrollierten Entfaltung hindern. Sie alle werden von einem großen Kreis zusammengehalten, der Gottvater repräsentiert und die Elemente zusammenhält. Der äußerste Kreis kann auch als die Sonne interpretiert werden. Dieses Zeichen wird „veterē meni“ genannt.

Glaube an die Naturgötter auf den verschiedenen Inseln:

Hydron	Ahyr	(Mutter des Wassers)
Urak	Unan	(Vater der Erde)
Cishtame	Agni	(Flamme des Lebens)
Dragonsflame	Bren	(Gott der Lüfte)

Die vier Elementar Gottheiten sind die Kinder des Gottvater.

Handel.

Nachfolgend sind die wichtigsten Güter aufgeführt, mit denen das Königreich Handel betreibt.

<u>Aus Hydron</u>	<u>Aus Dragonsflame</u>	<u>Aus Urak</u>	<u>Aus Cishtame</u>
Papier	Rüstzeug	Hafer	Meersalz
Tinte	Schmuck	Gerste	Waffen
Kohlestifte	Honigbier	Kartoffeln	(Zwergenarbeit)
Kohle	Honigmet	Dinkel	Rüstzeug
Tuchware	Kerzen	Weizen	(Zwergenarbeit)
Reis	Honig	Mehl	Alchemistika
Rum	Edelhölzer	Rohleder	
Zucker	Rüstzeug	Schafwolle	
Gewürze	Edelsteine	Edelmetalle	
Tee	Honigbier		
Liköre	Fruchtliköre		
Bier			
Wein			
Seife			
Öl			
Soße			
Oliven			
Obst			
Nüsse			
Marmor			

Währung.

Die offizielle Währung ist das erathianische Gold, Silber und Kupfer. Offizieller Tauschkurs ist 12 Kupfer für ein Silber und 12 Silber für ein Gold. Es zeigt auf der einen Seite die Zahl „Eins“, umrandet von stilisierten Lilien und auf der anderen Seite das Kreuz, das auf die vier Elementarinseln weist. Natürlich werden auch andere Währungen akzeptiert, wobei die erathianische Währung als die beliebtere gilt, da sie die stabilere ist. Traditionelles Zahlungsmittel in Dragonsflame sind jedoch immer noch Edelmetalle in Rohform (darunter Gold, Silber und Kupfer), geschliffene Edelsteine und besondere Naturalien.

Steuern und Zölle.

Diese lassen sich in 3 Kategorien unterteilen.

- Der „Zehnt“ – eine Abgabe welche die Landbevölkerung ihrem Provinz- oder Pachtherrn zu entrichten hat.
- Das „Bürgergeld“ – bezahlen die Bürger für den Sold der Stadtwachen, Erhalt von Befestigungen, Strassen und öffentlichen Gebäuden. Des weiteren wird für den Bürger das „Prokopfgeld“ fällig, es deckt Gehälter von Richtern und Räten, und die königlichen Steuern.
- Während das Prokopfgeld für jeden Bürger gleich ist, richtet sich das Bürgergeld nach dem Verdienst einer Familie. Ein Bürger ist vom „Zehnt“ nicht betroffen.
- Die „Königlichen Steuern“ – welche vom Fürsten bis zum Stadtrat zu entrichten sind, werden vom Königshaus diktiert und unterliegen keinen Bestimmungen was die Höhe betrifft.
- Zölle werden von den Fürsten und Großfürsten eigenständig festgelegt. Es gibt Handelszölle die jeder zu entrichten hat, der Waren über eine Provinzgrenze schafft. Diese sind derzeit allerdings kaum der Rede wert.

Gesetze.

In Erathia gelten die königlichen Gesetze. Diese sind für das ganze Königreich verbindlich. Jedoch hat jeder Provinzherr die Möglichkeit, Details selbst zu reglementieren. Dies gilt allerdings nur innerhalb der Grenzen dieser Provinz. Städte haben entsprechende Zusätze zu den einzelnen Paragraphen, je nach Bedarf reglementiert dies der jeweilige Rat oder Stadtvater.

Die niedere Gerichtsbarkeit wird durch den jeweiligen vom Adel eingesetzten Vogt oder Stadtvater repräsentiert. Dem Landadel obliegt die Gerichtsbarkeit über jeden Bewohner seines Grund und Bodens. Bürger unterstehen ausschließlich der städtischen Gerichtsbarkeit. Über den jeweiligen Gerichtsbarkeiten steht im Einzelnen nur ein Dreierat der EGG und darüber der Richtspruch des Königs.

Militärwesen.

Alle Erstgeborenen der erathianischen Familien, männlichen Geschlechts, sind dem Militär verpflichtet. Für vier Jahre müssen sie in einer der 18 erathianischen Infanterieeinheiten dienen. Nach Ablauf dieser Zeit, werden sie mit einem Eid auf das Königshaus belegt. Allerdings können sie jeder Zeit wieder zu den Waffen gerufen werden. Adelligen ist es gestattet, finanziell vom Dienst in der Armee Abstand zu nehmen. Ersatzweise kann der Dienst auch in einem der erathianischen Orden abgeleistet werden.