

Kaiserreich Drachenstein

Beitrag von „Kaetyr Veuxin II.“ vom 4. März 2008, 19:24

Nach einiger Zeit hat nun auch Drachenstein, eine der etwas älteren Micronationen (fünf Jahre seit dem 22. Februar) seinen Weg auf den Marktplatz der Mikronationen gefunden. Zu diesem Anlass erstmal ein herzliches "Sali Vuz", einen guten Tag.

Nun aber etwas über Drachenstein:



image not found or type unknown

Kaetyrrike Drakestrin



image not found or type unknown

Kultur

Die Kultur Drachensteins ist ein recht eigensinniges Konstrukt, ein Gemisch der sieben Völker Drachensteins (Menschen, Hobbits, Vampire, Elben, Elfen, Zwerge, Drachen), deren Lebensart sich wiederum von Landstrich zu Landstrich unterscheiden kann. Dieser Teil der Simulation ist wohl am ausgearbeitesten, neben mehrerer eigens konstruierter Sprachen (Hauptsprache davon: Drakisch, die Handelssprache und "Common Tongue" Drachensteins) und einer großdetaillierten Landkarte bietet sie zahlreiche Feinheiten, von ausgearbeiteten Gebäuden bis hin zu geologischen Bemühungen und Stadtbeschreibungen. Die Haupt- und Staatsreligion ist runisch ("runis", von "run" (Zeichen)), in welcher die vier Götter Parn, Marron, Zerron und Nerron verehrt werden. Daneben gilt Magie als fast sakraler Bestandteil der Welt, die Magier haben sich in der Magiergilde organisiert. Am Ehesten ließe sich die Welt Drachensteins im klassischen Fantasy ansiedeln.

Politik

Wie der Name bereits verrät, wird das Land von einem Kaiser regiert, meiner Wenigkeit. Seit 6 Jahrtausenden regiert das Haus der Draker von Pretannica aus, die Ursprünge der Geschichtsschreibung vermischen sich jedoch mit Legenden. Das Reich ist in sieben Provinzen (Arlstroy, Esturien, Malazien, Pelata, Pizar, Pretanz und Vincaster) unterteilt, die erste Lehensstufe, regiert von Königen. Diese Provinzen sind aufgeteilt in Fürstentümer, diese in Burgschaften und diese wiederum in Fautheien. Die sieben Könige und alle gemeldeten Staatsbürger sind Mitglied des Reichsconciliums, welches ständig tagt und in zwei Kammern, der Volkskammer und der Königskammer, Edikte ausarbeitet und beschließt, auch wenn sie die Unterschrift des Kaisers brauchen, um Gültigkeit zu erlangen. Die Gerichtsbarkeit Drachensteins liegt größtenteils in den Händen der Legislative.

Wirtschaft und Forschung

Auf den Haupthandelswegen Drachensteins herrscht reger Verkehr, Wegwachen und einigermaßen gepflasterte oder befestigte Straßen ermöglichen hier ein sicheres und schnelles Vorankommen. Neben dem Fuß, dem Esel oder Pferd und der Kutsche gilt das kleine Handelsboot auf den vielen Flüssen besonders in den ausufernden Deltas Vincasters als gefragtes Verkehrsmittel. Während die Händlergilde fast ausschließlich (meist geteilt mit der örtlichen Obrigkeit) das Zollrecht für Brücken und Häfen innehat, verlangt die Wanderergilde manchmal einen kleinen Betrag für ihre Wegdienste entlang der Pfade oder Schutzgeld für ihre bewaffneten Reiter, die die Straßen vor Wegelagerern beschützen. Fast ein Privileg der Reichen sind Luftschiffe, die vom Wind getrieben die Strecke vom Osten zum Westen des Reiches in fast 10 Tagen bewältigen können. Für die schnelle Nachrichtenübermittlung nutzt man Brieftauben oder magische Mittel. Über das Meer fahren die kleineren Schiffe oft nur in Sichtweite der Küste, fortschrittlichere Kriegs- oder Forschungsbarken wagen sich allerdings auch darüber hinaus. Die in Auftrag gegebene Fünfmastbark "Pretannica", verbunden mit der Gründung der Kaiserlich Drakischen Civilmarinecompagnie, soll fast so schnell wie ein Luftschiff werden und

dient neben der Verbindung der neuen Westprovinzen Arldroy und Esturien wohl auch in Bälde der Erforschung der westlich gelegenen "Terra Barbarica", dem unerforschten, großen Kontinent, auf dem die Westprovinzen liegen. Neben dem Erkunden der Land- und Seemassen werden auch Bemühungen unternommen, die Gesetze der Götter zu ergründen, etwa in der neugeschaffenen Alchemistengilde.

URL: www.drakestrin.de - Besuch ist stets willkommen, und unseren Tee wie auch unseren Met enthalten wir niemandem vor!