



Ein Bericht meiner Reise ins Reich der Eiche - Galladoorn.

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 Rheynd und Maayn, welche die Landschaft und den Handel in Galladoorn prägen. 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 allerdorten durchzogen von kleinen Flüssen 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 Maayns reichen.

Es gibt keine offizielle Staatsreligion in Galladoorn, jedoch ist die Religion der Gemeinschaft des Drachen in Galladoorn die am weitesten verbreitete Glaubensgemeinschaft.

In den dreissiger Jahren der Regentschaft König Erions war eine zweite Religion, der Sech-Kult, in Galladoorn sehr verbreitet. Nach einigen Zwischenfällen wurde dieser Kult allerdings verboten und seine Anhänger für vogelfrei erklärt. Weitere, in einzelnen Regionen Galladoorns verbreitete Religionen sind der Meret-Kult, der hauptsächlich in Schwingenstein praktiziert wird, der Kult der Rosmerta, sowie der Dreifaltigkeitsglaube.

In der schicksalhaften Nacht 38 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 die Akademie wieder aufzubauen.

Der erste Magier des Reiches, Gildenoberhaupt und königlicher Hofmagier ist der 7. Viviane neu eingesetzte Magius Elementarius Ignatius.

Zu seiner Zeit als Gildenoberhaupt hat der in den Galladoornkriegen gefallene Dolarion von Krähenhain eine Verfügung erlassen, auf das "wilde Magie" in Galladoorn eingedämmt werden soll. Fremde, nicht der Gilde angehörende

Galladoorn -3-

MAGIEKUNDIGE, MÜSSEN SICH SCHRIFTLICH ERFASSEN LASSEN UND HABEN DEN BEAMTEN DER MAGIERGILDE GEGENZÜBER ERKLÄRUNG ÜBER JHR TUN ABZUGEBEN.

NEURROMANTIE IST IN GALLADOORN BEI TODESSTRAFE VERBOTEN, ALLE ANDEREN "DUNKLEN KÜNSTE" SIND STARK REGLEMENTIERT, BEZIEHUNGSWEISE GLEICH VERBOTEN.

ES HAT MICH EINIGES AN MÜNZEN UND ÜBERREDUNGSKÜNSTEN GEKASTET, UM BEI DER FRAGE, WAS DENN EIGENTLICH ZU DIESEN "DUNKLEN KÜNSTEN" GEHÖRT - OHNE GLEICH VOR DEM GILDENTRIBUNAL ZU LANDEN.

ES SIND UNTER ANDEREM AUCH BLUTMAGIE, BEHERRSCHUNG UND BESCHWÖRUNG.

SEID JHR IN GALLADOORN, SO SPRECHT NICHT ÜBER FAKTIEREREI UND KOOPERATION MIT DÄMONISCHEN - ES GILT ALS REUELOSE HINWENDEREI.

DOCH NIE, NIEMALS, VERLIERT EIN SCHLECHTES WORT ÜBER DIE TATSACHE, DASS DAS REICH DER EICHE EINE KÖNIGIN HAT, ODER ETWAS ÜBER IHRE HERKUNFT. SPRECHT NICHT SCHLECHT ÜBER IHREN VATER, IHRE LEGITIMATION ODER DARÜBER, DASS JEMAND ANDERES ANSPRUCH AUF DEN THRON HÄTTE!

Wilhelm Hasenfuß III.