

Imperium Aurum

Einleitung:

Goldland ist das größte und kulturell am weitesten fortgeschrittene Reich Ariochias. Es ist reich, groß und unüberschaubar vielfältig, und gibt all jenen Charakteren eine Heimat, die in andere Kulturen nicht hineinpassen (z.B. Ferner Osten, Orient, Franko-romanisch, Nomadenvölker, ...). Regiert wird das Land vom Imperator mit seinen Legionen und Beamten (historisches Vorbild ist das römische Imperium). Es ist das kulturell am weitesten fortgeschrittene Reich Ariochias.

Politik / Wirtschaft:

Das Imperium Aurum besteht aus einem Zentralreich – Porta Auregia und seine Baronien – und den umliegenden Vasallenstaaten, die zwar autark von regionalen Herrschern regiert werden, jedoch dem Imperium tributpflichtig sind, und die auch von festen Truppenkontingenten des Imperators besetzt sind. An der Spitze des Reiches steht seit ungefähr 1.500 Jahren der Imperator, der mit einem gewaltigen Beamtenapparat und dem Rat der Barone als Reichsrat das Reich zentralistisch verwaltet. Der Rat hat vor allem beratende Funktion, ihm gehören auch die Leiter der wichtigsten Akademien und Religionsgemeinschaften an.

Der Beamtenapparat (Steuer, Militär, Verwaltung, Justiz, Verkehr, Handel, ...) ist jedoch ausschließlich dem Imperator und seinen höchsten Beamten (Quästoren) unterstellt.

Wirtschaftlich schneidet das Imperium natürlich an der Wirtschaftsleistung seiner Vasallenstaaten in Form von Tributzahlungen (Silber, Gold, Erze oder Naturalien) mit, jedoch wird auch sehr viel an Wirtschaftsleistung im Kernreich selber erbracht, und viele Erkenntnisse aus der Forschung (z.B. Modernisierung von Landwirtschaft und Manufakturen, Geographie, Kunst, etc.) finden auch den Weg aus dem Zentrum in die Vasallenstaaten – soweit dies möglich und erwünscht ist.

Geografie:

Das Gebiet des Imperiums umspannt – abgesehen von kleinen Randgebieten und vorgelagerten Inselstaaten - den gesamten östlichen Teil des Kontinents, und wird in seiner westlichen Ausdehnung durch den Drachenrücken, das große Nord-süd verlaufenden Mittelgebirge Ariochias, begrenzt. Es reicht von den Eisküsten Tundaras entlang dem Drachenrücken bis zu dem unabhängigen (oder doppelt abhängigen) Stadtstaat La Mer im Süden des Kontinents. Die Grenzen im Osten enden irgendwo in weiten Steppengebieten, im Südosten ist die ehemalige Magierinsel Sceptera Perdita das letzte bekannte Gebiet, das vom Imperium beherrscht wird.

Gesellschaft / Kultur:

Es leben zwar zahlreiche eigenständige Kulturen und Gemeinschaften innerhalb des Imperiums, die Elitegesellschaft des Reiches entspricht einer imperial geführten Renaissance-Kultur, in der sich auch starke elbische Wurzeln finden lassen. Ein wichtiger Aspekt, der jedoch je nach Vasallenstatt unterschiedlich gehandhabt wird, ist die Sklaverei, die in Porta Auregia und den umliegenden Baronien – also dem Kernreich – am stärksten ausgeprägt ist. Dieses System ist jedoch strengen Regeln unterworfen, und wird von imperialer Hand verwaltet.

Religion:

Ebenso vielfältig wie seine Völker sind auch die Formen der Religion und diverser Kulte. Jedoch lässt sich in fast allen großen Religionsgemeinschaften eine gewisse Ähnlichkeit der jeweiligen Glaubensaspekte feststellen (oft gibt es nur unterschiedliche Namen für ein und dieselben Gottheiten) und in fast allen Glaubensinhalten findet sich das Konzept vom träumenden Schöpfer Ariochias wieder – wenn auch oft in sehr verschlüsselter Form.

Magie:

Magieausübung ist im Imperium – vor allem seit einigen Jahren – streng reglementiert, es gibt in Porta Auregia große und kleine Akademien für Adepten und Studierende, und man muss registriertes Mitglied einer solchen Akademie sein oder in einem Kolleg in Kymbria studiert haben, wenn man – offiziell – Magie ausüben möchte.

Spezien:

Im Imperium leben vor allem Menschen, es gibt aber noch einige wenige eigenständige Zwergen- und Elbenvölker, vor allem letztere findet man nur mehr durch Zufall, oder wenn sie sich finden lassen wollen. Weiters existieren noch Spezies und Volksgruppen, die vermutlich aus Mischformen von Elben, Menschen und Zwergen entstanden sind. Orkstämmige Rassen wurden fast vollständig ausgerottet oder assimiliert.

Mode / Äußeres Erscheinungsbild:

Man stelle sich das Spätmittelalter (15. Jahrhundert – Vendoc !) bis zum 16. Jahrhundert – späte Renaissance vor. Je weiter westlich, um so mittelalterlicher. Und eigene Völker oder Stämme haben natürlich ihre ganz eigenen Bekleidungsstil, je nachdem ob es sich um Wüstenbewohner, Waldbewohner oder die fernen östlichen Inseln handelt.

Mythen und Geschichten:

Siehe „Detailliertere Infos“

Kontakt Daten:

Jörg “Jogi” Lindmaier

Karin Langer

