

## Über das Königreich Balamar

Das ewige Königreich Balamar wurde vor über 500 Jahren durch die Vereinigung der balamariachen Barbaren gegründet. Der alleinige und uneingeschränkte Souverän unter der Gnade Aurums ist seine Majestät König Dagonet II. von Grimas. Das Reich ist in die neun Markgrafschafte Fernien, Heistbach, Hanorien, Melanto, Sutzberg, Hanorien und Westmark, sowie die drei Reichstädte Anur Thal, Elros und Port Iamar unterteilt, daneben die Königsstadt und autonome Gebiete wie der Floriwald und das Barbarenprotektorat. Die Markgrafschafte ihrerseits sind in Lehen aufgeteilt.

Die Gläserne Klinge ist ein weltlicher Orden, der sich des Sammelns und Bewahrens von Wissen widmet, die Schulen im Reich betreibt und die weithin bekannte Balamade herstellt. Unabhängig dessen bildet die Magierakademie zu Elros, als Angehörige der Frauen Bilde, Magier aus.

## Zweck der Reise

Die Einreise nach Balamar ist nur zu bestimmten Zwecken gestattet. Solltet ihr einen falschen Zweck eurer Reise angeben, begeht ihr ein Verbrechen und werdet mit Verbannung bis hin zu Kerkerhaft bestraft. Die folgenden Zwecke sind die einzig statthafte:

- Handel (erfordert Erwerb eines Handelsbriefes)
- Erwerb und Pflege von Grund und Boden (erfordert Bürgerrecht)
- Diplomatie
- Erwerb der Reichsangehörigkeit
- Eintritt zur Gläsernen Klinge
- Zusammenarbeit mit Gläserner Klinge oder Magierakademie zu Elros
- Arbeit oder Lehre (Lehre oder mehr als 30 Tage Arbeit im Jahr bedarf Genehmigung durch ein Gericht)
- Ausreisen

## Wichtige Gesetze

An dieser Stelle seien einige Gesetze aufgeführt, welche von den euch Bekannten unterschiedlich sein können. Die Gesetze eurer Heimat sind in Balamar nicht von Belang, es gelten ausschließlich die Gesetze des Königs. Magt ihr, die Gesetze zu missachten, werdet ihr vor ein Gericht geführt und verurteilt. Folgende sind einige Gesetze und Regularien, deren Kenntnis für euch besonders wichtig ist:

- Jeder Mann und jede Frau ist frei. Es gibt keine Einschränkung in der Freiheit der Wohnung, der Arbeit und der Reise.
- Männer und Frauen sind gleich vor dem Gesetz und in ihrer Freiheit.
- Über Leibes-, Lebens-, Geldstrafe und Kerkerhaft bestimmt stets ein Gericht.
- Ungläubigen sind das Betreten von Kirchen und Kapellen und die Benutzung von Schreinen, Bedenks- und Gebetsstätten verboten, so sie nicht von Kirchenleuten dazu eingeladen werden.
- Es ist verboten, Zwang gegen einen Balamaren auszuüben.
- Murei ist gestattet und durch Gesetz geregelt. Muren zu schlagen oder Lohn zu verweigern ist ein Verbrechen.
- Das Betreten der Königsstadt ist nur mit Erlaubnis gestattet.
- Schädliche Murei zu wirken ist verboten.
- Fremden Armeen ist das Betreten balamariachen Bodens bei Lebensstrafe verboten.
- Jedem ist es gestattet, Waffen zu tragen, aber in Gerichtshäusern, Kirchenstätten, der Königsstadt und Gebäuden des Königs und der Markgrafen, sowie den Wohnungen von Balamaren eingeschränkt. Ausländer dürfen nicht mehr als eine einzelne Waffe am Körper tragen, ausgenommen bewaffnetes Gefolge adeliger Reisender.

## Adel

Reisende von Stand haben die Möglichkeit, ihren Titel anerkennen zu lassen. Dazu müsst ihr mitsamt eurem Adelsbrief, und bestenfalls einem oder mehreren Zeugen, bei einem Gericht des Reiches, dem König oder einem Markgrafen vorstellig werden, damit dieses euren Titel anerkennt, und euch ein entsprechendes Papier ausstellt. Ohne diese Anerkennung ist es euch verboten, einen Adelstitel öffentlich zu führen, was nach dem Adelsgesetz des Reiches ein Verbrechen darstellt, das mit nicht weniger als drei Jahren Kerkerhaft bestraft wird, und bis zu eurem Lebensende andauern kann.

Ein anerkannter Titel gibt euch kein Recht, Land oder Privilegien einzufordern. Es ist euch nicht gestattet, euch in Angelegenheiten des Reiches und seiner Lehnherrn einzumischen. Ihr habt das Recht, mir eurem Titel angesprochen zu werden, und gegenüber eurem Gefolge die Rechte, die ihr aus eurer Heimat an ihnen habt, außer Leibeigenschaft und Sklaverei, jene sind mit Überschreiten der Grenze unwirksam und die Betroffenen sind frei, sie einzufangen ist ein Verbrechen. Die Anerkennung eures Titels kann durch ein Gericht aufgehoben werden, so ihr ein schweres Verbrechen gegen das Reich begeht. Droht ihr, als Regent eines fremden Landes, dem Reich Balamar mit Krieg, seid ihr des Todes. Büttel vertreten das Recht im Reich und dürfen euch befragen und einkerkern

lassen, so ein Gericht merkt, das ihr eines Verbrechens verdächtig seid. Gegenüber Balamaren seid ihr nicht leistungsfähig. Ihr dürft ein Gefolge unter Waffen von nicht mehr als 20 Mann zu eurem Schutz haben, haben damit aber keine Rechte gegenüber Balamaren, sondern nur das Recht, euch zu verteidigen zu lassen, außer gegen Angehörige von Stadtwachen, Garderegimenten, balamariache Armeen sowie der Gerichtsbarkeit von Reich und Kirche.

## Handel

Um im Reich Balamar handeln und Waren transportieren zu dürfen, bedarf es eines Handelsbriefes. Gleich welchen Umfang der angestrebte Handel hat. Diese sind in den Städten oder bei Lehnherrn zu erwerben. Außerdem wird eure Ware geprüft und bezollt, ihr erhaltet dann einen Zollschein, damit könnt ihr zeigen, das ihr den Zoll bereits gezahlt habt. Handel ohne Handelsbrief, der binnen eines Tages über den Wert von fünf Silberlingen hinaus geht, ist ein Verbrechen. Ausgenommen ist Handel im Frachthafen Port Iamara.

## Grundbesitz

Zwar könnt ihr kein Lehen besitzen, ihr könnt aber ein eingeschränktes Bürgerrecht erwerben, so ihr einen balamariachen Bürgen habt, welches euch berechtigt, Grund in Balamar zu ererben. Diesen dürft ihr bewirtschaften, habt daran jedoch keine Rechte eines Lehnherrn, sondern seid lediglich Grundbesitzer, und dem Lehnherrn, auf dessen Lehen euer Grund liegt verpflichtet, undgrachtet eures Standes.

## Reichsbürgerschaft

So ihr es wünscht, habt ihr die Möglichkeit, Balamare zu werden. Dazu begehrt euch zu einem Gericht, dem König oder einem Markgrafen und tragt euer Anliegen vor. Die Voraussetzungen lauten wie folgt:

- Magische Unbedenklichkeit
- Nicht sterblichlich in Balamar oder verbündeten Reichen geacht
- Arbeitsfähig und willig
- Der altragerianischen Gemeinsprache mächtig
- Mehr Nutzen als Last

Mit dem Erwerb der balamariachen Reichsbürgerschaft habt ihr das Recht, euch freie Wohnung und Arbeit zu suchen, eine Schule zu besuchen und einen Adelsbrief des untitulierten Adels zu erwerben. Ewige Bürger und Handelsbriefe behalten ihre Gültigkeit und ihre Schranken werden aufgehoben. Anerkannte Adelstitel werden beibehalten, aber gegebenenfalls dem balamariachen Adelsrecht angepasst, so

der Titel darin nicht vorkommt. Der höchste einführbare Titel ist der des Fürsten. Ob euch ein Lehen zugeteilt wird, obliegt der Entscheidung des Königs oder eines Markgrafen. Ihr habt keinen Rechtsanspruch darauf.

## Arbeit und Lehre

Wohne die Reichsbürgerchaft bedarf das Antreten einer Lehre bei einem balamarischen Meister die Genehmigung durch ein Gericht. Es ist gestattet, zeitlich begrenzte Arbeit zu tun, etwa für einen anderen Reisenden. Die Arbeit darf nicht länger als 30 Tage binnen eines Jahres andauern, sonst muss eine Genehmigung beim örtlichen Gericht eingeholt werden. Das Betteln ist mancherorts verboten, wenn ihr in Not geratet, wendet euch an die Kirche oder verlasst das Reich.

## Glaube

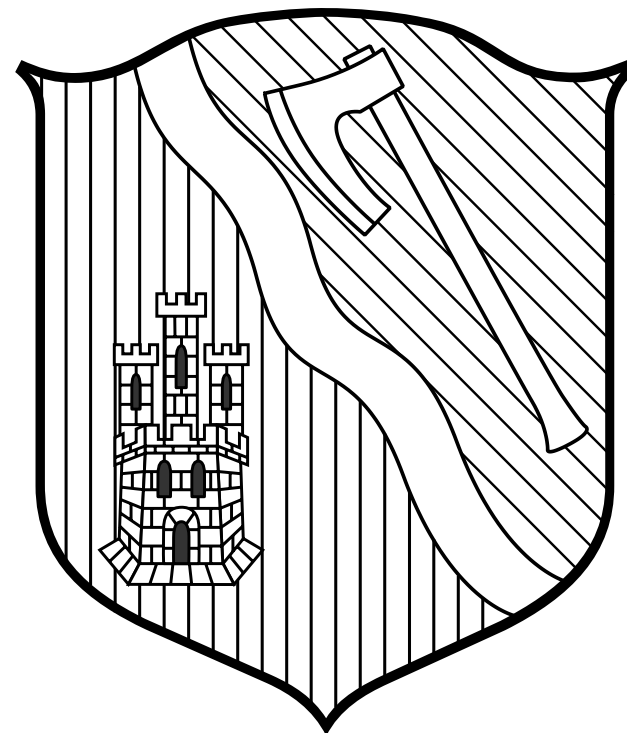
Es ist im Reich Balamar grundsätzlich jedem gestattet, seinen Glauben auszuüben. Ebenso darf jeder darüber sprechen, es ist allerdings verboten, zu missionieren und öffentliche Reden über fremden Glauben und Predigten bedürfen der Genehmigung. Die meisten Balamaren sind Aurunggläubig. Aurum ist der Gott des einigen und ewigen Reiches Balamar. Ungläubigen ist es verboten, Stätten des Aurungglaubens zu betreten oder gar zu benutzen, so sie nicht von Leuten der Kirche dazu eingeladen werden. Bei Verbrechen gegen die Aurumkirche, wird der Täter zumeist der Berichtbarkeit der Kirche übergeben.

## Magie

Grundsätzlich ist es im Reich Balamar gestattet, Magie zu wirken, solange sie nicht schädlicher Natur ist. Das folgende sind Beispiele verbotener Hexerei, die von der Aurumkirche verfolgt wird:

- Die Erachkung von Untoten wird mit dem Tode bestraft
- Die Störung der Ruhe der Toten
- Schwarze Magie
- Magie dunkler Mächte
- Chaosmagie
- Magie die den Geist des Ziels dem Zaubernenden unterwirft (Beeinflussungsmagie)
- Magie die zu unpassenden Taten verleitet („Schelmenmagie“)

Bevor ihr aus Unwissenheit ein Verbrechen begeht, lasst es besser bleiben oder fragt bei der Kirche, der Gläsernen Klinge oder der Magierakademie zu Elros nach, denn wer fragt, geht nicht fehl. Wer fehlt geht weil er nicht fragt, dem wird Strafe angedeihen.



**Königreich Balamar**  
Merkblatt für Reisende