

The Splintered Truth

Von Meilenstein

Kapitel 7: Beschreibung der Welt

Was wäre, wenn sich das Ordnungssystem, wie wir es heute kennen, nicht durchgesetzt hätte, sondern ein anderes System an seiner Stelle wäre? Ein System, welches in dieser Form noch nicht existiert hat, jedoch unserem sehr ähnlich ist?

In dieser anderen Welt gilt das Gesetz der Machtaufteilung zwischen Gilden und Regierungen. Während die Politiker in ihren jeweiligen Ländern die Oberhäupter sind, wird alles Andere von den Gilden entschieden. Ausnahmen sind möglich. Die Welt ist mit dieser Ordnung aufgewachsen. Ohne sie würde die Welt in pure Anarchie zerfallen, denn ihr ist eine Form wie die unsere nicht bekannt. Neben den normalen Strukturen wie der Polizei, Feuerwehr, Gericht, Ämter, Gefängnis, und Schulen gibt es gesetzliche und freie Gilden.

Gesetzliche Gilden sind zum Beispiel die Gilde der Ordnung, welche die Polizei bei ihrer Arbeit unterstützt, oder die Gilde des Brandschutzes, die der Feuerwehr unter den Armen greift. Diese Arten von Gilden werden von der Regierung gefördert, jedoch auch gelenkt, da sie gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Zu den freien Gilden zählen beispielsweise Kriegergilden, Jänergilden oder Magiergilden. Sie bestehen nur aus einer Gruppe stolzer Mitstreiter und gehen einer Tätigkeit nach, für die sie speziell gegründet wurden. Diese freien Gilden, auch Arbeitergilden oder Themengilden genannt, werden zwar nicht gefördert, unterliegen aber weniger gesetzlichen Bestimmungen und haben dadurch mehr Handlungsspielraum.

Eine freie Gilde ist in der Regel ärmer und kleiner, kann jedoch viel mehr Ansehen erlangen als es einer gesetzlichen Gilde je möglich wäre.

In den letzten fünfzig Jahren hatte die Anzahl freier Gilden stetig zugenommen, da sie wie Firmen agieren konnten und sich dies für Geschäftsleute als profitabel erwies. Es entstanden viele neue Arbeitsplätze, und freie Gilden genossen beim Volk Wohlwollen.

Natürlich gibt es auch Grauzonen wie Glückspielgilden, Wettgilden oder Kreditgilden, die das System ausnutzen, um nach Geld zu fischen.

Damit die Regierung nicht den Überblick, und damit ihre Macht, verlor, hatte sie einige wichtige Gesetze erlassen:

□ Jede Gilde darf nur einen Gildenmeister haben.

□ Jeder Gildemeister darf nur einer Gilde vorsitzen.

□ Es darf nicht jeder zu einem Gildemeister ernannt werden oder eine Gilde gründen. Folgende Bedingungen müssen erfüllt werden:

- Jahrelange Schulungen und Training sowie eine Rangklasse S
- Der Gründer benötigt ein hohes Startkapital
- Der Gründer darf nicht auf der weltweiten Fahndungsliste stehen
- Eine Gilde muss aus mindestens vier Mitgliedern bestehen
- Wenn möglich sollte sich eine Gilde klar definieren und ihre Tätigkeiten offenlegen

□ Ein Rangaufstieg innerhalb einer Gilde kann nur noch durch zwei Wege erreicht werden:

- Durch eine kurze, kostspielige schriftliche Prüfung
- Das Erreichen des Halbfinals der großen Spiele, die alle paar Jahre stattfinden
- Gilden, welche sich nach der gesetzlichen Regelung in der Grauzone befinden, werden von der Regierung strenger überwacht
- Gesetzliche Gilden erhalten einen jährlichen Zuschuss
- Freie Gilden unterliegen strengeren Auflagen bei Straftaten
- Freie Gilden können bei Missständen einfacher aufgelöst werden

Die feineren Strukturen sind bei jeder Gilde unterschiedlich. Sie werden von Regionalgildenämtern geregelt. Die sonstige Freiheit liegt bei den Gildemeistern. Sie bestimmen auch die maximale Anzahl der Mitglieder, die von mindesten vier bis zu über 1.000.000 Mitgliedern reichen. Ein gesetzlicher Maximalwert existiert nicht.

Es gibt lediglich eine Sache, die in allen Strukturen gilt: Die Ränge sind überall gleich, somit verliert man seinen Rang auch nicht, wenn man seine Gilde wechselt. Die Rangaufteilung lautet folgendermaßen: C - B - A und S. Nur Menschen vom Rang S dürfen Gildemeister werden und eine neue Gilde gründen.

Die Welt:

Die alternative Welt besteht aus fünf großen Kontinenten. Der nördlichste von ihnen ist der lange, aber nicht besonders breite Kontinent Nosmania, auch die lange Tundra genannt. Dort herrschen die weltweit kältesten Temperaturen.

Östlich von Nosmania liegt Dovado, ebenfalls ein sehr eisiger Kontinent. Dovado besitzt die höchsten Berge der Welt, aber dafür die kleinste Bevölkerungsdichte von allen Kontinenten.

Im Osten liegt der Kontinent Pestologa. Auf ihm herrscht ein durchschnittliches Klima. Er beherbergt den Großteil der Weltpopulation und die weltweit reichsten Länder.

Im Westen liegt Anomagon. Eigentlich ist dieser Kontinent eine endlose Steppe, die als Lebensraum für Menschen sehr ungeeignet ist. Die Städte liegen weit auseinander und sind nicht besonders groß.

Im Süden liegt der große Wüstenkontinent Berianzo. Auf ihm leben viele Menschen in vereinzelt Stämmen, die besonders magisch angelernt sind. Die Menschen aus diesem Bereich leben besonders gesund und sind meistens am besten gebaut, da es dort erstaunlich viel sauberes und heilendes Grundwasser gibt.

In der Mitte der fünf Kontinente liegen zwei große Inselreiche. Die nördlichen Inseln heißen zusammen die Sommerinseln und die südlichen Inseln heißen zusammen die Winterinseln. Das Klima auf diesen Inseln ist ein paradoxes Phänomen. Die nördlichen Kontinente Nosmania und Dovado werden die meiste Zeit über von bitterkalten Schneestürmen heimgesucht, während es den nördlichen Inselgruppen südlich der beiden Kontinente fast das ganze Jahr über ausschließlich sonnig ist. Das Gegenstück bildet die gegenüberliegende Inselgruppe weit im Süden, nördlich von Berianzo, wo es überwiegend warm ist.

Eine der Inseln in der Inselgruppe der Sommerinseln heißt Ranger Island und ist zu 80% in Privatbesitz einer wohlhabenden Familie der alten Reiche. Einige Meilen von der Westküste entfernt liegt eine freie Stadt. In dieser Stadt wohnen ungefähr 3000 Menschen. Südlich von dieser Stadt liegt ein kleiner Hafen mit knapp 100 Bewohnern. Der Hafen ist die einzige Verbindung zum Festland. Auf dieser Insel geschah in den letzten Jahren nichts Nennenswertes. Die Bewohner lebten sehr zurückgezogen. Auf dieser Insel gibt es zurzeit auch nur eine einzige Gilde. Sie nennt sich Ranger Guild und ihre Aufgabe ist es, die Probleme der Dorfbewohner zu lösen; das Suchen von verschwundenen Objekten oder Personen. Das Unterstützen bei Veranstaltungen, Reparieren von kaputten Dingen und allerlei andere kleine Aufgaben, die die Bewohner gelegentlich haben. Dieser Gilde kam ein großes Recht zuteil: sie durfte in den Bereich des Privatbesitzes. Dies durften die Bewohner der Insel nicht. Eine Zeit lang blieb es ruhig in der Stadt und auf der Insel. Jeder lebte sein Leben- bis zu jenem Tag.