Arten von Staaten

Inhaltsverzeichnis

- 1 Nichtspielbare Staaten (Link zur Artikelkategorie)
  - 1.1 Heilige Städte
  - 1.2 Provinztitel
  - 1.3 Schreinstaaten
  - 1.4 Andere nichtspielbare Staaten
- 2 Spielbare Staaten (Link zur Artikelkategorie)
  - 2.1 Stadtstaaten
  - 2.2 Grenzmarken
  - 2.3 Ackerbaugebiete

Das Staatenspiel ist auf eine bestimmte Art von Staaten beschränkt, die allerdings auch untereinander recht unterschiedlich sind. Daneben gibt es eine Reihe von Staaten, die nicht von Spielern ausgewählt werden dürfen und entweder stabile Pfeiler der Hegemonie als ganzer oder für eine Region ausmachen. Daneben gibt es Staaten, die durch ihre Verfasstheit ungeeignet sind.

1 Nichtspielbare Staaten (Link zur Artikelkategorie)

1.1 Heilige Städte

Die fünf heiligen Städte (Mehita, Goman, Persuna, Tabar und Timor) sind die Entitäten mit den meisten Stimmrechten in der Hegemonie im Hohen Rat und nicht spielbar. Sie dienen in erster Linie als wichtige Treffpunkte im Rollenspiel, Sitz von Fraktionen und politische sowie wirtschaftliche Zentren.

1.2 Provinztitel

Auch wenn der Begriff irreführend sein mag, handelt es sich hierbei in der Regel um Staaten. Diese sind mit den Privilegien der Stimmrechtsführung der Provinzen verbunden (Shaikhan Banaba, Mahdinat Solaman, Shaikhan Vashir) und wie die Heiligen Städte oft Machtzentren der Fraktionen oder wirtschaftliche wie politische Säulen und daher nicht spielbar. Besonderheiten sind das Shaikhan Alegon, welches an Faantir Gried direkt vergeben wurde, sowie die Föderation von Tarawa, welche zwischen den Teilstaaten in Tarawa wandern kann.

1.3 Schreinstaaten

In der futunischen Hegemonie existieren einige Orte, die auf Grund ihrer Naturwunder, besonderer Schreine oder spezielle Ereignisse unter besonderen Schutz gestellt wurden. Sie sind daher oftmals dünn besiedelte Gebiete, in denen das Gros des Territoriums Totalreservat mit nur wenigen Pilgerpfaden darstellt. Diese Staaten stehen unter besonderem Schutz der Hegemonie und können nicht angetastet werden.

1.4 Andere nichtspielbare Staaten

Hierunter fallen Staaten mit dem Sitz besonderer Institutionen wie Tzaris (Futunisches Oberkommando, Tiamat) oder die Ebenen von Tatakoto (faktisch der südwestliche Teil des Mahdinats Solaman) sowie Fadash (futunische Nahrungserzeugung unter der Stiftung Persuna). Diese und eine Reihe anderer Staaten sind von den jeweiligen Fraktionen so sehr dominiert, dass sie keine Bewegungsfreiräume haben und diese auch nicht erringen können. Einige Staaten sind auch so reich oder stabil, dass sie wegen der mangelnden Herausforderung und ihrer Überlegenheit nicht wählbar sind. Ein Beispiel für letztere Staaten ist etwa Ghin, ein reicher Stadtstaat im nördlichen Alegon.

2 Spielbare Staaten (Link zur Artikelkategorie)

2.1 Stadtstaaten

Ein nicht unbeträchtlicher Anteil besteht aus Stadtstaaten, also Gebieten mit einem überwältigenden Zentrum aber wenig Umland, die in der Regel kaum in der Lage sind, sich selbst zu versorgen und auf Handel oder andere Quellen angewiesen sind.

2.2 Grenzmarken

Diese Gebiete liegen in der Regel am Rand der Hegemonie und sind an sich militärisch oder politisch wichtig, aber wirtschaftlich wie sozial abgehängt. Einige sind mit einem militärischen Mandat verknüpft oder isolierte Gebiete in Bergtälern oder Sumpflandschaften.

2.3 Ackerbaugebiete

Ein Großteil der Teilstaaten ist für die Versorgung der nicht unbeträchtlichen Bevölkerung der Hegemonie zuständig und daher großteils auf die Landwirtschaft ausgelegt, aber sozial und in anderen Bereichen abgehängt.

(silberkon)