

Die Stadt von Neo Babylon

Ah, Neo Babylon. Stadt der Träume und der Träumer. Die Stadt, in der alles möglich ist. Wo man um drei Uhr morgens eine kemetisch gewürzte Latte und einen glasierten Windbeutel bekommen kann und alle 800 Ausgaben der „Mystische Helden“-Luminovelle auf seinem Halo schauen kann. Man kann seinen Seelenverwandten finden, ein Geschäft eröffnen und sich vornehmen, sein bestes Selbst zu sein, dann schafft man es auch. Aber es ist auch die Stadt, die Propheten tötet, eine strikte Trennung der Stände durchsetzt und den gesamten Wohlstand an einige wenige Eliten verteilt.

Die Stadt wurde im Jahre 2200 bZ offiziell verzeichnet, aber 450 Jahre früher hatte noch niemand eine Ahnung davon, was einmal daraus werden würde. Aus einem Vorschlag von Magiern von überall her geboren, wurde Neo Babylon mit Ressourcen und Zugeständnissen aus den anderen Nationen dieser Zeit errichtet, die davon ausgingen, dass es ein kleiner, aber nützlicher Handelsposten werden würde, ein Zentrum der arkanen Lehre und eine Basis, von wo aus man die Azoren kolonisieren und ausbeuten könnte. Zudem wäre es ein symbolisches Lippenbekenntnis an Friede und Einheit. Neo Babylon hat diese bescheidenen Erwartungen rasch übertroffen. Durch die Kombination der reichhaltigen, natürlichen Ressourcen der Azoren und eine schnelle Monopolisierung der besten Magier der Welt, wurde Neo Babylon zu einem Ort voller Wunder und dadurch dem bevorzugten Reiseziel für die Reichen und Mächtigen - zuerst als Urlaub, aber rasch für Investitionen, Bankgeschäfte und Produktion. Magisches Wissen, Geldmittel und Talente strömten nach Neo Babylon und so dauerte es nicht lange, bis Neo Babylon nicht nur ein Knotenpunkt für Geschäfte war, sondern das Zentrum des Weltmarktes, geschützt durch seine nationsübergreifende Herkunft und die tiefen, wirtschaftlichen, sozialen und politischen Verflechtungen mit den großen Nationen der Zeit. Schnell hatte Neo Babylon seine eigenen, arkan verstärkten Sicherheitstruppen. Als die Eliten der Welt mehr und mehr von Neo Babylon angezogen wurden, wurde es unklar, ob der Ukkim-Rat den vereinigten Willen der Führer der Welt reflektierte oder ihn gestaltete.

Neo Babylon ist zu einem technologischen Wunderwerk, einem arkanen Wunderland, einem Ort für Pilgerfahrten, einem Traum für Konsumhungrige und einem Hafen für Konzerne geworden. Seine Herrscher wie auch seine Bewohner sehen sich einer großen Anzahl Herausforderungen ausgesetzt, die meisten davon aus dem Inneren. Wer weiß, wie die Stadt in der Zukunft aussehen wird. Aber im Moment versucht jeder, sich sein eigenes Stück vom Kuchen zu sichern.

STADTBEZIRKE VON NEO BABYLON

Als die Stadt Neo Babylon vor ungefähr 450 Jahren gegründet wurde, gab es wenig mehr als die Schulen der Magier und ein Dorf mit unterstützenden Angestellten, die ihnen zu Dienst waren. Aber als mehr Bewohner ihren Weg auf die Azoren fanden und der Handel, Geschäfte und Exporte ebenso wichtig wurden, wie arkane Forschungen, wurde aus dem Dorf eine florierende Stadt. Als dann die große Zikkurat errichtet wurde und Pilger die Stadt besuchten, blieben immer wieder immer mehr und Neo Babylon wurde auch zu einem wachsenden, religiösen Zentrum. Der erste, echte Einschnitt für die Stadt kam nach der Flut, als die neue Stadt über den Ruinen der alten Stadt wiedererrichtet wurde und eine harte Trennung zwischen den Bürgern der Oberstadt und der Unterstadt gezogen wurde. Hunderte von Jahren später, nach dem Krieg der Narben, als Flüchtlinge in die mittlerweile pulsierende Metropole gespült wurden, wurde der Platz knapp in der Stadt. Wegen des Bedarfs nach Raum und des Wunsches nach mehr Ressourcen führte Neo Babylon die „kommunale Zusammenlegung“ durch, eine erzwungene Zusammenlegung der umliegenden Ansiedlungen Hamsu, Westerbucht, Willam, Silberküste und Le Sanctuaire und der noch nicht eingemeindeten Gebiete dazwischen.

Jedes Stadtviertel hat sein eigenes Lebensgefühl und eine eigene Demografie. Dennoch sollte man nicht überrascht sein, in einem Künstlerviertel auch das Hauptquartier eines Konzerns zu entdecken, eine herausragende Fabrik im chaotischen Wildwuchs der Hamsu oder einen wichtigen Tempel in einem größtenteils industriellen Gebiet.

DER UKKIM-KOMPLEX

Das Herz von Neo Babylon ist riesig, aber nicht ausschließlich dem Rat der Ukkim gewidmet. Auch wenn die Regierungsgeschäfte am meisten Platz und Aktivität im Bezirk braucht, tragen auch Wohnungen, Gastronomie, Militäreinrichtungen und natürlich die sechs ursprünglichen magischen Schulen zum Trubel im Herzen der Stadt bei.

Der Rat der Ukkim, seine zwölf Abteilungen, die Regierungsbeamten, die Priesterschaft der höheren Baru, Militärverwaltung und die Hierarchie der Friedensrichter arbeiten allesamt ausgehend von der großen Zikkurat im Zentrum des Stadtbezirks. Die sechs magischen Schulen - Mana, Kraft, Licht, Alchemie, Sturm und Feuer - haben jede einen eigenen Turm mit Schulgelände in der Umgebung der Zikkurat.

DAS KÜNSTLERTVIERTEL

Das Künstlerviertel wird auch mit seinem alten Namen, das Frescozentrum, bezeichnet. Es ist für die Konzentration an Museen und Kunstgalerien bekannt. Die bekannteren Künstler bekommen in der Zentralgalerie Räume zum Arbeiten und Ausstellen, während aufstrebende oder weniger talentierte Künstler mit höheren Mieten, ohne Mäzen und mit weniger

attraktiven Galerien in den Randbezirken des Viertels klarkommen müssen. Die Birnu-Schule der Hohen Künste und das Hana-Kloster der Leere sind beliebte Ziele für Besucher.

WESTERBUCHT

Westerbucht schmiegt sich an der Westseite der Bucht von Neo Babylon. Der Stadtbezirk ist voll von betriebsamen Häfen, Fischereibetrieben, Zulieferern für Schifffahrt und nicht wenigen zwielichtigen Geschäften. Kleine, lokale Branchenführer, altehrwürdige, magische Familien und Clans aus der organisierte Kriminalität betreiben die Schiffe hier.

Willam und Tebu waren zwei kleinere Dörfer, die mit Westerbucht zusammengefasst wurden, als sie von Neo Babylon annektiert wurden.

SELIGENOST

Dies ist einer der sichereren und einflussreicheren Stadtbezirke. Seligenost ist eine Mischung aus oberer Mittelklasse und der Elite. Die Polizei patrouilliert hier regelmäßig und das Leben im Bezirk wird als für Neo Babylon ikonisch betrachtet. Wenn man Broschüren im Reisebüro sieht, ist dies der Ort, wo die glücklichen Familien leben.

DAS STADTZENTRUM

Das wirtschaftliche Epizentrum von Neo Babylon ist ein kosmopolitischer Bezirk, in dem der Kommerz gedeiht, Türme der Banken in den Himmel stechen und diverse, kulturelle Enklaven die städtische Kulisse bereichern. Bankinstitute prägen das Straßenbild und fügen sich nahtlos in Luxusboutiquen und hochpreisige Restaurants ein. Die Luft summt vor Energie der Geldtransaktionen, während die Profis über überfüllte Gehwege navigieren, ihre Gesichter beleuchtet vom Glühen ihrer digitalen Display. Das Herz des Bezirks schlägt im Rhythmus der Geschäftswelt, in der im Schatten der aufragenden Bürogebäude Geschäfte verhandelt werden.

Zwischen den glitzernden Türmen fügen kleinere Viertel wie Klein-Dakar, Sunabástadt und Linli Farbtupfer zum kulturellen Mosaik des Stadtzentrums bei. Klein-Dakar ist ein pulsierender Knotenpunkt der westafrikanischen Kultur, dessen Straßen erfüllt sind vom Duft der würzigen Küche und den rhythmischen Schlägen der traditionellen Musik. Sunabástadt ist ein elektronisches Mekka für Goblins, das pulsiert von der Energie der Nachtclubs und der Zusammenkünfte mit getriebenem Techno, wo Neonlichter und digitale Kunstinstallationen das Nachtleben prägen.

Neuskandza, eine nordisch inspirierte Enklave, trägt einen Hauch minimalistische Eleganz zum Bezirk bei. Das skandische Design beeinflusst die Architektur und malerische Cafés bieten nordische Delikatessen und einen ruhigen Rückzugsort inmitten des städtischen Trubels. Linli, ein asiatisch beeinflusstes Viertel, präsentiert sich mit turbulenten Märkten, Tempeln und Zentren mit innovativer Technologie, wo traditionelle und hochmoderne Elemente Seite an Seite stehen.

Die Straßen des Stadtzentrums sind von einem steten Strom an Leuten mit den unterschiedlichsten Hintergründen belebt. Das erzeugt einen weltumspannenden Marktplatz für Ideen und Geschäfte. Die öffentlichen Plätze des Bezirks sind oft Heimat von kulturellen Events, beginnend mit Kunstausstellungen bis zu Vorführungen von Straßenkünstlern. Dies schafft zwischen den turmartigen Strukturen der Wirtschaftsmächte ein Gemeinschaftsgefühl. Das Stadtzentrum verkörpert die harmonische Verbindung von Kommerz und Kultur, die Neo Babylon definiert, wo der Puls der Stadt in jeder Transaktion zu spüren ist und in jeder kulturellen Enklave gefeiert wird.

DIE DOCKS

In den Docks herrscht hektisches Treiben während riesige Frachtschiffe zwischen aufragenden Kranen und flackernden Holo-Schildern ihre Fracht entladen. Ständig spielt eine Symphony aus dem Klirren von Metall, dem Zischen von Dampf, dem Piepen rückwärtsfahrender Ladeautomaten und den Dockarbeitern, deren Cyberware vom Konzern gemietet ist. Nachts, wenn die Gewerkschaft den Laden für den Abend dicht gemacht hat, erscheint die organisierte Kriminalität in Form von Schmugglern und Drogenlieferanten. Sie nutzen die Docks, für die die Friedensrichter Bezahlung bekommen haben, um dort nicht zu patrouillieren.

DIE SCHMIEDE

Dies ist eine High-Tech-Industrie-Zone voller abfallspuckender Fabriken, die sich auf Cybertech und andere, neu entstehende, technologische Forschungsfelder konzentrieren. Ein karges, lebloses, High-Tech-Gebiet weit weg von Wohngebieten, nur für den Fall, dass etwas schief geht.

DER HAMSU-SPRAWL

Ein wucherndes Labyrinth von Behelfsunterkünften und heruntergekommenen Gebäuden, wo die entrechteten Arbeiter der Unterschicht untergebracht sind, die für ihren Lebensunterhalt kämpfen müssen. Von den Gesetzeshütern fast völlig ignoriert, vegetiert diese Enklave der Verarmten am Rande von Neo Babylon, wo sich Hoffnungslosigkeit und Beharrlichkeit zum täglichen Überlebenskampf vermischen.

LE SANCTUAIRE

Dieser Bezirk wurde ursprünglich von Elfen gegründet, die vor den Unruhen der Duendes in Erebu flohen. Er ist bekannt für sein reichhaltiges Kulturangebot und die lebendige Atmosphäre. Als „das Herz des Joie Jazz“ werden bei lebhaften Festivals die Straßen von den Klängen der Musik belebt. Die einzigartige Architektur der Stadt, die von schmiedeeisernen Balkonen und farbenfrohen Stadthäusern geprägt ist, bereichern seinen einzigartigen Charme. Mit einer vielfältigen, kulinarischen Szene, historischen Vierteln wie dem Dorf Sappir und einem allgegenwärtigen Sinn für das Feiern schlägt Le Sanctuaire Besucher mit seiner Mischung aus Geschichte, Musik und überschwänglicher Lebensfreude in seinen Bann.

VIELWASSER

Benannt nach dem umgebenden Summen der Generatoren, ist dieser Bezirk hauptsächlich ein zweckmäßiger Bezirk mit einer lebhaften Gemeinschaft der Arbeiterklasse, Angrenzend zu den Kraftwerken sind Mieten hier erschwinglich, doch es fehlt der Glanz der gehobenen Nachbarschaften. Dies macht den Bezirk zu einer praktikablen, aber wenig erstrebenswerten Wahl für jene, die es sich nicht leisten können, fernab von der andauernden Betriebsamkeit der Industrie zu leben. Trotz seines zweckmäßigen Charakters leben die Leute in Vielwasser in einer soliden, stabilen Gemeinschaft der mittleren Kaste und leisten ihren Beitrag zur Energie-Infrastruktur der Stadt. Sie sind stolz auf ihre gewissenhafte Arbeit.

NORDRAND

Die Zitadelle, die imposante Heimat der Kampfmagier und der magischen Garde, überragt die Kasernen, das Ausbildungsgelände und den Flugplatz von Nordrand, was den Bezirk zu einer Autorität in der Luft macht - auch wenn ein genauer Blick enthüllt, dass viele der Kasernen und Ausbildungsplätze verlassen sind und die umgebende Wildnis anfängt, das Gelände zurück zu fordern. Sie sind nur noch Überreste aus der Blütezeit von Nordrand auf dem Höhepunkt der Feenkriege.

Neben dem Militär der Ukkim beherbergt Nordrand auch den Agade-Flughafen, den wichtigsten Flughafen von Neo Babylon, und ebenfalls die Luftdivision der Friedensrichter, wo die Senkrechtstarter mit den Eliteeingreiftruppen stationiert sind. Sie sind bereit, auf jede Störung der öffentlichen Ordnung zu reagieren, mit denen die Wachposten der Friedensrichter vor Ort nicht klar kommen.

DIE ALTSTADT

Die Altstadt von Neo Babylon ist eine Hommage an die alte Stadt Babylon. Sie dient als Zentrum der Tourismusindustrie von Neo Babylon. Die Altstadt ist eine sorgfältige Nachbildung des antiken Babylon und bietet Besuchern eine fesselnde Zeitreise inmitten der modernen Kulisse der Stadt. Straßen aus Pflasterstein schlängeln sich durch das Herz des Viertels und werden von aufwendig gestalteten Bauwerken gesäumt, die die Pracht der historischen babylonischen Ära unter Nebukadnezar II. widerspiegeln. Touristen schreiten durch Torbögen, die mit antiken Symbolen geschmückt sind, und tauchen in die Verschmelzung von Vergangenheit und Zukunft ein.

Der Touristenbereich der Altstadt ist ein Fest der Sinne. Lebhaftige Marktstände flankieren die Hauptstraße und bieten eine Auswahl an Artefakten, traditionellem Handwerk und holografischen Souvenirs. Straßenkünstler in historischer Gewandung erwecken mit ihrer fesselnden Darbietung vergangene Zeiten zum Leben und die Luft ist erfüllt von den melodischen Klängen traditioneller Instrumente, während in der Ferne das Brummen des Verkehrs einstimmt.

DER STADTRAND

Wenn man von Neo Babylon nach Norden geht, wandelt sich der Sprawl zu einzelnen Lagerhäusern und Leichtindustrie, dann zu Schrottplätzen mit verrosteten Fahrzeugen und kaputten Geräten und schließlich zu offenen Flächen. Der Stadtrand öffnet den Blick auf ein Mosaik aus Bergen, Hügeln und Wäldern und bilden einen dramatischen Kontrast zur geschäftigen, künstlichen Umgebung innerhalb der Stadtgrenzen.

DAS LEICHENTUCH

Das Leichentuch war einst ein aufstrebender zweiter Finanzsektor für Neo Babylon und ist inzwischen gezeichnet von den Narben durch den Angriff eines Monarchdrachen, der seine Skyline verunstaltete und seine Straßen ins Chaos stürzte. In der Folge geriet der Bezirk unter die Kontrolle rücksichtsloser Bravia-Familien, die dieses Chaos ausnutzten. Einst majestätische Gebäude befinden sich nun in verschiedenen Zuständen des Zerfalls und der anhaltende Geruch verkohlter Überreste erinnert ständig an die zerstörerische Kraft, die dafür verantwortlich war.

Die Gangster haben das Leichentuch in eine düstere Unterwelt verwandelt, deren engen Gassen und heruntergekommenen Gebäude Schutz für illegale Aktivitäten bieten. Graffiti und Gang-Symbole markieren Territorien, in der die Bewohner in angespannter und bedrückender Atmosphäre ihrer Wege gehen.

DIE SILBERNE KÜSTE

Als Enklave der Oberschicht entlang der Ostküste der Bucht von Neo Babylon scheint die silberne Küste ein strahlendes Zeugnis der Opulenz und des HighTech-Luxus zu sein. Ihre hoch aufragenden, in Chrom gehüllten Wolkenkratzern wandeln sich beständig, um den veränderlichen Stilen und Geschmäckern zu gehorchen. Eindrucksvolle Konzernhauptquartiere und die Wohnhäuser der Eliten erzeugen eine Fassade der Wichtigkeit entlang der unberührten, reinen Küsten.

DIE SILBERNEN HÜGEL

Direkt hinter der silbernen Küste erstreckt sich dieser Spielplatz der Eliten mit Luxusanwesen, jedes einzelne ein Wunder moderner Architektur mit Ausblick auf perfekte, künstliche Strände an der Küste entlang. Palmen, Gaslicht und grelles Neon erzeugen einen unvollkommenen Flickenteppich der Individualparadiese nach den Launen der übermäßig Reichen. Die Luft ist erfüllt vom entfernten Rauschen eines privaten Schwebefahrzeugs und den sanften Klängen exklusiver Clubanlagen, wo die Elite der Stadt zusammenkommt, um über Geschäfte zu reden und um ihre dekadenten Vergnügen zu genießen.

Private Sicherheitsdrohnen in eleganter Chromverkleidung patrouillieren die Straßen und stellen die Exklusivität der Enklave sicher. Die Straßen sind makellos und werden von Designer-Boutiquen, Edelrestaurants und futuristischen Kunstinstallationen flankiert, die den Reichtum und die kulturelle Erhabenheit der Oberen Kaste unterstreichen.

DIE SÜDSTADT

Zwischen den betriebsamen Docks und den hoch aufragenden Gebäuden des Ukkim-Komplex' liegt dieser Bezirk, der eine Kakophonie der Kontraste ist. Hier mischt sich der industrielle Herzschlag der Docks nahtlos mit der neonbeleuchteten Extravaganz der Skyline der Innenstadt. Im südöstlichen Eck der Südstadt befinden sich die Sportstätten. Dieser elektrisierende Knotenpunkt verbindet die Leidenschaften und die Konflikte. Riesige, holografische Anzeigetafeln verkünden die kommenden Pukku-Spiele, Drohnenrennen, Wettkämpfe unter Yojin und andere Schauspiele.

DIE UNTERSTADT

Die einstige Stadt von Neo Babylon wurde nach der Großen Flut 289 überbaut und vergessen. Nun brodeln dieses unterirdische Reich von der Gewalt der rivalisierenden Gruppierungen, die um die Vorherrschaft kämpfen. Die Unterstadt ist ein dreckiges Schlachtfeld, in dem verrottende Technik die Gassen und verlassene Tunnel bedeckt. Der gesamte Bezirk dient - wenngleich nicht offiziell - als Spielfeld für Gangstreitigkeiten und illegale Aktivitäten. Banden durchstreifen die Schatten, in die kein Gesetzeshüter freiwillig seinen Fuß setzt, und streiten sich um Ressourcen, schützen ihre Gemeinschaften und schaffen ein gefährliches Ökosystem, in dem nur die Härtesten überleben.

WESTUR

Westur fügte sich in die Lücken zwischen Neo Babylon und den eingemeindeten Bezirken. Das Viertel wuchs wild ohne Konzept heran und so pulsiert es mit einer chaotischen Verschmelzung neuer Technologie und kultureller Ambivalenz. Riesige Wolkenkratzer werden von holografischen Projektionen eingehüllt und werfen ihre Schatten über die dicht bevölkerten Straßen, wo flackernde Neonlichter im allgegenwärtigen Nieselregen das Ambiente einer fremden Welt erzeugen.

Der Bezirk ist ein Labyrinth aus engen Gassen und hektischen Märkten, wo Straßenverkäufer eine Mischung aus neuester Unterhaltungselektronik, magischen Artefakten, Mode und Essen anbieten.

I LEBEN IN NEO BABYLON

DIE REGIERUNG VON NEO BABYLON

Neo Babylon wird von den Ukkim regiert. Die Ukkim sind ein Rat von sechzig Magiern, die von einer komplexen Zusammenstellung von Räten und Wahlmännern aus den Schulen der Magie in diese Position gewählt werden. Historisch war jeder Ukkim dafür verantwortlich, die zwölf Bevölkerungsgruppen der Gründer zu repräsentieren, die lokalen Interessen von Neo Babylon voranzubringen oder sicherzustellen, dass die Magie für eine bestimmte Reihe magischer Aufgaben verantwortlich ist. So ist zum Beispiel der Ukkim für Transportwesen verantwortlich dafür, dass die magischen Frachtschiffe betrieben werden können, während der Ukkim für Verteidigung verantwortlich ist für die Ausbildung und Überwachung der Kampfmagier und der magischen Garde. Selbst jetzt, wo die Vorherrschaft der Magie in Neo Babylon schwindet, besteht die Struktur der Ukkim weiter und jeder bewahrt sich seinen eigenen Einflussbereich, wo er die Prioritäten festlegt, Gelder ausgibt und Strafen für Verstöße gegen diese Gebote festlegt. Auch wenn ihr tatsächlicher Einfluss hinter Bürokratie, Briefkastenfirmen und Geschäften in Hinterzimmer verborgen bleibt, trägt in Wahrheit nahezu jede Facette der Gesellschaft und Wirtschaft die Spuren der Einflussnahme der Ukkim.

MAGIE IN NEO BABYLON

Die Arkane Magie war ein Schlüssel zum Aufstieg von Neo Babylon zur weltweiten Vormachtstellung. Neo Babylon besitzt mehr Anwender des Arkanen als jede andere Nation und nahezu alle der begabtesten Magier lebt in Neo Babylon. Doch während das Alte Babylon die Magie wie eine Keule wirbelte, seine Feinde einäscherte und ihre Waffen zu nutzlosen

Spielzeugen machte, hat Neo Babylon die letzten 400 Jahre damit verbracht, die Magie dazu zu nutzen, durch Geschenke und Diplomatie Macht aufzubauen.

Neo Babylon verkündet triumphierend den Erfolg eines kosmopolitischen Stadt-Experimentes und hütet seine arkanen Geheimnisse mit der selben Hingabe, wie es großzügig Geschenke verteilt. Auch wenn viele Magier sich ein Zubrot verdienen, ihre Dienste auf dem freien Markt zu verkaufen, beruht die Macht der Ukkim auf der Abgabe, einer Steuer auf jeglichen Handel in Neo Babylon. Die Abgabe wurde ursprünglich eingerichtet, um die Magier zu bezahlen und die magische Infrastruktur von Neo Babylon zu unterstützen, aber als die Bevölkerung in Neo Babylon anwuchs und der Wohlstand explodierte, während die Technik Neo Babylons Abhängigkeit von Magie verringerte, verwenden die Ukkim die Abgabe nun, um die Verwaltung von Neo Babylon zu bezahlen - einschließlich der arkanen Schulen und einen Großteil ihres Lebensstils. Und das alles unter dem Deckmantel ihrer Rolle als Anführer.

DIE STURMVERTRÄGE

Die Abgaben enden jedoch nicht an den Grenzen von Neo Babylon. Seit dem Kataklysmus sind Manastürme zu einer zunehmend gefährlichen Bedrohung für die Zivilisationen überall auf der Welt geworden. Fast alle Länder der Welt haben Verträge mit Neo Babylon ausgehandelt, um ihnen Sturmhüter zur Verfügung zu stellen. Diese Magier sind darin ausgebildet, Manastürme aufzulösen. Sie werden mit Abgaben aus diesen Ländern bezahlt.

Im Laufe der Jahrhunderte wurden diese Verträge ausgeweitet, nachdem die Magie eine größere Rolle in der Wirtschaft einnahm. Länder bezahlten Alchemisten dafür, ihre Güter zu veredeln, Kraftmagier lieferten Energie für Schiffe und Feuermagier befeuerten ihre Schmieden. Mittels der Sturmverträge behielt Neo Babylon die Kontrolle über sein arkanes Wissen und führte fast die ganze Welt in die Abhängigkeit von seinen Wundern. Für die Länder, die die Sturmverträge unterzeichneten, war die Unterschrift eine Notwendigkeit für Wohlstand, auch wenn das bedeutete, dass ein Zehnt der eigenen Arbeit und natürlicher Ressourcen bezahlt werden musste und dass oft eigene Vorstellungen von Gesellschaft und Regierung aufgegeben werden müssen, um die Erwartungen von Neo Babylon zu erfüllen. Wie auch in Neo Babylon hat sich die Natur der Abgaben durch das Aufkommen zunehmend leistungsfähigerer Technologie verlagert. Die Abgabe hat nun weniger mit der Überlegenheit der arkanen Magie zu tun und ist eher eine Möglichkeit für die Industrie Neo Babylons, sich in fremden Nationen zu etablieren.

DIE HOHEN RICHTER MARDUKS

Auch wenn die Ukkim das aus den Abgaben eingezogene Geld kontrollieren und Gesetze beschließen, sind es die hohen Richter Marduks, allesamt Baru von Marduk, die über jene Gericht halten, die ihnen vorgeführt werden. Die hohen Richter brüsten sich damit, die Regeln buchstabengetreu einzuhalten - ein Ruf, der ihnen widerwillig ein gewisses Vertrauen eingebracht hat, auch wenn die Gesetze, die sie so hoch schätzen hauptsächlich den Ukkim und ihren Verbündeten zu nützen scheinen.

GELD UND MACHT

Das Wichtigste, was man über Neo Babylon wissen muss, ist dass es nur mit Geld am Laufen gehalten wird. Das gilt insbesondere für den Silberschekel-Standard, umgangssprachlich auch Stanz genannt. Stanz sind die Währung in Neo Babylon und de facto eine weltweite Handelswährung. Alles hat seinen Preis, nicht nur Bedarfsartikel, Güter und Dienstleistungen, sondern auch Sicherheit, Freiheit und Gerechtigkeit.

Die meisten Leute in Neo Babylon bevorzugen Kreditkarten und elektronische Zahlungsmittel, die über drahtlose Halo-Transmitter übertragen werden. Echte Silberschekel als Münze existieren zwar, werden aber im Alltag selten benutzt. Das dünnere „Papiergeld“, Scheine aus Plastik, sind gebräuchlicher, hauptsächlich in der Unterschicht oder bei Kriminellen, wo elektronische Transaktionen weniger praktikabel, unsicher oder unerwünscht sind. Die bei weitem ungebräuchlichste Variante sind ausfüllbare, vorab bezahlte Stanz-Sticks, kurz Stanstix, die eine festgelegte Summe digitaler Währung enthalten. Diese können bei teilnehmenden Händlern zurückgegeben oder wieder befüllt werden und weiterverwendet werden.

DER PREIS DER GERECHTIGKEIT

Stanz sind nicht nur die Handelswährung, in Neo Babylon sind sie auch die Währung der Gerechtigkeit. Jedes Vergehen, vom Urinieren in der Öffentlichkeit bis zum Mord, wird in Neo Babylon mit einer Geldstrafe geahndet und den Opfern als Wiedergutmachung ausbezahlt (und um die Kosten der Strafverfolgungsbehörden und der Gerichtsbarkeit zu decken). Solange der Täter die Geldstrafe bezahlen kann, gilt ihre Schuld als beglichen und das Verbrechen ist im Auge des Gesetzes abgegolten. Falls der Täter sich die Geldstrafe nicht leisten kann, werden sie dazu verurteilt, ihre Schuld im Purgatorium abzuarbeiten, wo er arbeitet, bis seine Schuld beglichen ist.

Es ist wohl nicht sehr überraschend, dass dieses System die Armen hart trifft, aber den Reichen nicht viel ausmacht. Viele kleinere Vergehen werden von den Reichen als Nebenkosten ihrer Geschäftstätigkeit abgetan, wobei im Gegenzug die pflichtbewusste Strafverfolgung durch die Friedensrichter die Ressourcen der ärmeren Gemeinschaften belasten, während sich gleichzeitig die Taschen der Friedensrichter mit Waren füllen, die im Purgatorium hergestellt wurden. Auch wenn eine Person

wegen eines schweren Verbrechens wie Mord verurteilt wird, ist nicht sichergestellt, dass ein Individuum mit ausreichend Ressourcen ins Purgatorium kommt. Selbst falls diese Person sich die Geldstrafe nicht direkt leisten kann, gibt es Organisationen, die Lohnzahlungen für Personen mit höherem Einkommen vorschießen, um ihnen zu ermöglichen, außerhalb des Purgatoriums ihre Schulden abzarbeiten. Für jene ohne diesen Vorteil ist die Ableistung ihrer Schulden im Purgatorium oft eine lange und grausame Angelegenheit, wo schlechte Bezahlung zusammen kommt mit strengen Vorschriften, deren Verletzung zusätzliche Verurteilungen und Geldstrafen nach sich zieht. Die Insassen des Purgatoriums sind darauf angewiesen, medizinische Versorgung, ihr eigenes Essen und sonstige Bedarfsartikel von ihrem eigenen Lohn zu kaufen. Für jene, die nicht arbeiten können oder wollen, ist das Purgatorium ein sicheres Todesurteil.

DIE FRIEDENSRICHTER

Nach dem Krieg der Narben wurde das bisherige Durcheinander von Polizeiwesen und Sicherheitsdiensten in Neo Babylon durch die Friedensrichter ersetzt. Sie sind per Gesetz die einzige Macht, der es erlaubt ist, Schusswaffen und andere tödliche Waffen einzusetzen. Nach dem Motto „Frieden durch Ordnung“ sind die Friedensrichter verantwortlich, die Ordnung in der Oberstadt aufrecht zu erhalten und jene zu finden und zu bestrafen, die ein Gesetz gebrochen haben, sowie sicherzustellen, dass sie entweder bezahlen oder ins Purgatorium gebracht werden (und nebenbei einen kleinen Anteil für sich zu sichern). Auch wenn der Großteil der Pflichten eines Friedensrichters die Streife in der Stadt auf der Suche nach potenziellen Kriminellen ist, können sie auch für die Sicherheit von Privatpersonen und Konzernen angeheuert werden.

Technisch unterstehen sie den Ukkim und den hohen Richtern, aber die Friedensrichter genießen viele Freiheiten bei der Wahl ihrer Methoden und Ziele, solange die öffentliche Ordnung gewährleistet ist. Wie die meisten Dinge in Neo Babylon hängt es von der Schicht ab, was das bedeutet. Für die Reichen (insbesondere jene, die Friedensrichter für Sicherheitsdienste bezahlen) bedeutet das Schutz gegen jegliche Störung für ihr opulentes und wohl behütetes Leben.

Bei den niedrigeren Schichten verlassen sich die Friedensrichter auf die Furcht der Bürger und eigene Straffreiheit, um die Ordnung aufrecht zu erhalten. Sie tragen eine übertrieben schwere Rüstung, was sie für jede legal zivil verfügbare Bewaffnung unverwundbar macht. Das wird komplettiert durch eine goldene Gesichtsmaske, so dass sie zu einem gesichtslosen Symbol der Ordnung werden, das nicht zur Verantwortung gezogen werden kann, und durch metallbeschlagene Stiefel, die ihre Anwesenheit verkünden und potenzielle Kriminelle in Schrecken versetzen. Trotz ihrer Sonderbefugnis zum Einsatz von tödlicher Gewalt sind Friedensrichter selten mit Schusswaffen ausgerüstet, sondern verwenden stattdessen lieber ihre ikonischen Betäubungsschlagstöcke. Der Grund dafür ist simpel: tote und verletzte Kriminelle verdienen nicht so viel wie gesunde, lebende Gauner.

Außerhalb von Neo Babylon variiert die Rolle der Friedensrichter. Auch wenn sich nur eine Handvoll anderer Nationen für die innere Sicherheit und polizeiliche Aufgaben auf Friedensrichter verlassen, vertrauen viele Firmen aus Neo Babylon weiter auf Friedensrichter als private Sicherheit, wenn sie im Ausland tätig sind. Den Friedensrichtern werden in der großen Mehrheit der Nationen auf der Welt auch entsprechende Privilegien gewährt. In großen Handelsstädten ist es nicht unüblich, dass ausgewiesene Handelsbezirke von den Friedensrichtern kontrolliert werden, die dort das Gesetz von Neo Babylon durchsetzen, ein Zugeständnis, das gemacht wurde, um mehr Geschäftsleute aus Neo Babylon anzulocken.

LEBENSHALTUNGSKOSTEN

Für die meisten in Neo Babylon besteht das Leben daraus, Geld zu verdienen, um zu überleben. Das Leben in Neo Babylon ist teuer, zumindest außerhalb der Unterstadt. Die Wohnsituation ist streng reguliert und selbst die kleinste Wohnung kostet fast so viel, wie ein Niedriglohnarbeiter verdienen kann. Essen, zumindest das, was nicht auf billigste Weise zu Brei verarbeitet wurde und nur technisch die Ernährungsanforderungen der Konsumenten abdeckt, wird schnell teuer. Frisches Essen wird als Luxus betrachtet. Nahezu alles in der Gesellschaft von Neo Babylon ist konsumierbar, entweder aufgrund des Geschmacks oder der Gestaltung. Größere Anschaffungen wie Fahrzeuge befinden sich selten in Privatbesitz, sondern werden stattdessen aus einer Fahrzeugflotte eines Konzerns gemietet. Selbst kleinere Anschaffungen werden schnell als überflüssig angesehen, sei es durch einen Wandel der Mode, weil sie technisch veraltet sind oder von schlechter Qualität sind. Ersparnisse sind selten. Bei den Ärmsten ist es schlichtweg ein Ding der Unmöglichkeit, etwas beiseite zu schaffen, für Andere jedoch aufgrund der unerbittlichen Logik der sozialen Schicht.

DIE KASTEN

Der vorgeschobene Grund für ein System mit Kasten ist es, eine einfache Methode für Händler und Behörden anzubieten, um die Zahlungsfähigkeit einer Person zu bestimmen, wenn es darum geht, die Legitimation für Wohnraum, Mietverträge und Kreditwürdigkeit. Um legal in der Oberstadt von Neo Babylon zu leben, muss man einen Beweis der Zahlungsfähigkeit erbringen, die dazu verwendet wird, dass man einer Kaste zugewiesen wird. Wer das nicht kann, wird in die Unterstadt verbannt. Fast alle Wohnungen werden nach Kasten kategorisiert, offiziell aufgrund von Kreditwürdigkeit und Haftungsfragen. In der Praxis jedoch als Maßnahme zur Separation von Wohlhabenden und Habenichtsen.

Aber auch jenseits von Wohnen durchdringt die Kaste fast jeden Aspekt des Lebens in Neo Babylon. Elitäre Veranstalter und Boutiquen grenzen Kunden aus niederen Kasten gezielt aus, um eine exklusive Atmosphäre zu wahren. Unter dem Vorwand, Leute vor Geldstrafen zu bewahren, die sie nicht bezahlen könnten, beschränken viele Gesetze gewisse

Aktivitäten auf Angehörige einer bestimmten Kaste. Zum Beispiel ist das Autofahren in Neo Babylon auf Personen der unteren Mittelkaste oder höher beschränkt, Luftfahrzeuge sogar auf die obere Kaste oder höher. Die Friedensrichter nutzen die Kaste, um zu entscheiden, wer direkt festgenommen wird und wer lediglich eine Vorladung erhält. Und viel wesentlicher sind viele Arbeitsplätze offiziell oder inoffiziell Personen aus bestimmten Kasten vorbehalten.

Die Bestimmung der Kaste basiert auf einer komplexen Mischung von Faktoren. Der wichtigste Faktor ist es, ein hohes Niveau an Konsum aufrechtzuerhalten, ohne dabei zu viele Schulden anzuhäufen. Durch den Anreiz, die eigene Kaste zu verbessern, werden die Babylonier ständig dazu aufgefordert, auf möglichst großem Fuß zu leben - ein Verhalten, das die meisten Arbeiter beständig auf ihren nächsten Zahltag warten lässt.

TECHNOLOGIE

Während die Magier von Neo Babylon immer ausgefeiltere Techniken entwickelten, um ihre Kräfte zu nutzen, blieb die Bedeutung der Cybertechnologie lange Zeit unbemerkt. Während der Feenkriege drängten die Ukkim darauf, immer kreativere Wege zu finden, ihre magischen Kräfte für in Vorteile im Kampf zu nutzen. Und während die Magier die Stadt verließen, um die Kriegsbemühungen zu unterstützen, führten eben jene Bemühungen, den Bedarf an Magiern zu senken, auch zu einem Fortschritt in der zivilen Infrastruktur. Langsam gelang es einer neuen Reihe von Technologien, wichtige Funktionen zu erfüllen, ohne dass die Überwachung durch einen Magier erforderlich wäre.

Diese Cybertech genannte Technologie ermöglichte es Geräten tagelang autonom zu arbeiten. Die Komplexität und Rechenleistung dieser Geräte wuchs explosionsartig und verwandelte sie von einfachen Antrieben und Maschinen zu Geräten, die autonom Güter zwischen Städten oder Nationen transportierten, oder zu Computern, die über die ganze Welt miteinander kommunizieren konnten, oder zu künstlichen Körperteilen, die die Funktion eines verlorenen Gliedmaß wieder herstellen (und in vielen Fällen auch übertreffen) konnten. Die Ukkim, die die ursprünglichen Forschungen bezahlt hatten, befanden sich in einer Zwickmühle. Diese Wundergeräte schwächten ihren Einfluss auf die Welt und machten es in vielen Fällen überflüssig, einen Magier anzustellen, um die diversen Bedürfnisse der zivilisierten Welt abzudecken. Auf der anderen Seite stellten diese Erfindungen eine neue und aufregende Form der Macht und des Wohlstandes dar, die sie - zumindest im Moment - noch unter Kontrolle hatten. Aus Angst, dass das Ignorieren dieser Technologie nur dazu führen würde, dass diese woanders florieren würde, begannen die Ukkim damit, neuen Konzernen Lizenzen zu erteilen, um die neuen Technologien zu entwickeln und in den Einsatz zu bringen.

Der explosionsartige Anstieg an Konzernen, die innerhalb der letzten einhundert Jahren Innovationen in der Cybertech produzierten, hat die Welt verändert, dass man sie kaum Wiedererkennen kann. Segelschiffe, die bei perfekten Winden eines Kraftmagiers über die Ozeane gleiten, wurden durch Schiffe mit Cybertech-Triebwerken abgelöst. Alchemistenläden, die sorgfältig Tränke herstellten, wurden durch pharmazeutische Fabriken im Industriemaßstab ersetzt, die dieselben Verbindungen in größerem Maßstab erzeugen. Aber trotz all der offensichtlichen Veränderungen, hat sich wenig daran geändert, wer die Welt kontrolliert. Während der Aufstieg der Cybertech zu einer neuen Klasse von Konzerneliten geführt hat, waren jegliche Konflikte, die sie mit den Ukkim haben, für all jene weitgehend unbemerkt, die nicht aufmerksam das Gerangel zwischen den Ukkim und den Konzernen beobachteten.

HALOS UND ANDERE KOMMUNIKATIONSMITTEL

Fast jeder in Neo Babylon, außer den Inhaftierten und jenen, die sich der modernen Gesellschaft verweigern, hat einen HALO, einen Handheld Link Organizer. Über Halos betreiben Leute Telekommunikation, überweisen Geld, suchen nach Informationen, organisieren ihr Leben, weisen ihre Identität oder ihre Kaste aus, steuern damit andere Geräte und vieles mehr.

Mehr Details zu Halos und anderen Computern in Neo Babylon gibt es in „Geräte in der Welt“ auf Seite ### Geräte in der Welt.

TRANSPORTWESEN

Neo Babylon hat unglaublich viele Optionen, wenn es um den Personennahverkehr geht. Es gibt Motorräder, Reittiere, Flugfahrzeuge, fliegende Kreaturen, magische Vehikel und das städtische Einschienenbahn-Metro-Netz. Einige Züge der Einschienenbahn in Neo Babylon lassen sich von oben und von unten mit einer Schiene verbinden. Das ist so, weil diese Züge auch immer wieder in die Unterstadt hinab fahren können. Wenn sie von der oberirdischen Schiene auf die Unterirdische wechseln, hängen die Schienen von der Decke. Die Metro überprüft von Fahrgästen die ID auf dem Halo (kurz H-ID), sobald eine Station betreten wird, wenn sie einsteigen und wenn sie den Zug verlassen.

Fahrzeuge in Privateigentum sind in Neo Babylon selten, da nahezu alle Personen ihr Fahrzeug leasen (entweder aus finanzieller Notwendigkeit oder weil ihnen dieser Luxus erlaubt, immer Zugriff auf die aktuellsten Modelle zu haben). Wie bei den meisten anderen Vorgängen in Neo Babylon ist das, was verfügbar ist, stark durch die eigene Kaste limitiert. Etwas anderes als ein Einpersonen-Pendlerfahrrad zu leasen, ist für jene aus der unteren Kaste fast unmöglich. Flugfahrzeuge und ##flugfähige## Kreaturen sind auf die obere Kaste und die Elitekaste beschränkt.

Die Bürger der Unterstadt haben keine Einschränkungen, wie sie sich durch die Unterstadt fortbewegen, weil es dort unten kein Gesetz gibt, das sie dazu zwingen würde. Deshalb sieht man oft Autos mit Monsterreifen, unzuverlässige

Flugvehikel und alle Arten von Reittieren. Aber es gibt keinen öffentlichen Personennahverkehr und natürlich auch keine legale Möglichkeit, um in die Oberstadt zu reisen.

NUTZTIERE UND SCHÄDLINGE

Wo auch immer man in Neo Babylon ist, es gibt immer Tiere. Einige, wie Pferde, Mushussu, Greifen, Opinici, Pegasi, Einhörner, Kamele, Sturmhirsche und so weiter dienen dem Zweck, die Bürger von A nach B zu bringen. Diese Überbleibsel aus früheren Zeiten bleiben entweder als verschwenderische Zurschaustellung des eigenen Reichtums oder als Versuch, die räuberischen Mietkosten für motorisierte Fahrzeuge zu vermeiden erhalten. Haustiere sind in Neo Babylon ähnlich häufig, darunter Hunde, Katzen, Vögel, B'eagles, Parakätzchen, Milai und noch exotischere Tiere. Alle domestizierten Tiere müssen registriert werden. Ist dies nicht der Fall, werden sie bei Sichtung gefangen und in Tierkontrollenrichtungen gebracht, die umgangssprachlich Auffangtierheim genannt werden.

Abgesehen von domestizierten Tieren gibt es ein lebhaftes, städtisches Ökosystem von Aasfressern, darunter Ratten, Kroyoten und Waschbärkondore (die alle im Allgemeinen als Schädlinge gelten).

ESSEN

Bis vor relativ kurzer Zeit war Nahrung in Neo Babylon nie knapp. Die Ukkim sorgten dafür, dass jeder genug zu essen hatte, denn mit ihrem arkanen Wissen und ihren Fähigkeiten war es einfach, Essen zu produzieren und zu verteilen. Doch als die Stadt wuchs, haben die Ukkim die Verantwortung dafür an Konzerne übergeben. Doch auch wenn die Konzerne rein rechtlich gesehen ihrer Pflicht nachkommen, genügend Nahrungsmittel zu produzieren (zumindest für die Oberstadt), gilt dies nur, wenn man den kaum schmackhaften Brei auf Nährstoffen dazu zählt. Für Nahrungsmittel mit einem gewissen Maß an Genuss muss man bereit sein, zu zahlen.

Getreidebrei ist wahrscheinlich weltweit das häufigste Gericht. Gerste ist die gebräuchlichste Grundzutat, aber auch Reis, Weizen, Hafer (Haferflocken), Mais, Roggen, Triticale und Buchweizen sind weit verbreitet. Obwohl es ambitionierte Versuche gab, den Standard-Brei schmackhaft und in manchen Fällen aufregend zu machen, betreiben in der Regel Angehörige der unteren Kasten Lokale mit Brei. Es sind immer süße und herzhaftere Sorten verfügbar und avantgardistische Restaurants erweitern ständig die Grenzen der Zutaten, der Texturen und der Geschmacksrichtungen. Neue Sorten von bitteren, Umami- und saueren Breivarianten sind nicht üblich, können aber gefunden werden).

Kebabs sind in vielerlei Hinsicht genauso wichtig wie Haferbrei, außerdem sind sie in vielen Situationen vielleicht einfacher zu handhaben (und daher allgegenwärtiger), beispielsweise bei Sportveranstaltungen oder wenn Schüsseln und Besteck nicht praktisch sind.

Außerhalb von Neo Babylon

An jedem beliebigen Tag drehen sich die Schlagzeilen auf der ganzen Welt um die Geschehnisse in Neo Babylon. Neo Babylon ist die einflussreichste Stadt und Kultur der Welt, wo Magie, Handel und Einfluss auf ihrem Zenit sind, und das nicht grundlos. Und auch wenn uns Neo Babylon etwas anderes glauben lassen will, existieren auch andere Orte auf dieser Welt mit blühender Kultur und ganz eigenen Einflüssen.

I DIE AZOREN

ACAPE ANYA

Der Stadtstaat Acape Anya liegt nördlich von Neo Babylon und verfügt neben der gleichnamigen Hauptstadt über wunderschöne, ruhige ländliche Gebiete, die einen deutlichen Kontrast zum städtischen Moloch von Neo Babylon stehen. Ursprünglich war Acape Anya eine der größten Städte der Azoren. Die Landschaft dort wurde sowohl von den Wurzeln der Chaldani, als auch dem anhaltenden Einfluss durch zwergische Einwanderer geprägt. Die Stadt ist umgeben von sanften Hügeln und üppigem Grün, denn die Chaldani bevorzugen das gute Leben und gestalten ihre Umgebung nach diesem Geschmack. Der Architekturstil in Acape Anya ist für seine Komplexität und Liebe zum Detail bekannt und nutzt viele Verzierungen und Schnörkel, welche die kulturelle Verschmelzung des lateinischen und atlantischen Erbes widerspiegeln. Die Städte in Acape Anya sind mit pulsierenden Nachbarschaften durchzogen und die Häuser sind eine Repräsentation des Bekenntnis der Chaldani zu großen, weit verzweigten Familien und ihrer sprichwörtlichen Gastfreundschaft, die schlussendlich ihren Niederschlag darin fand, dass sie vor Jahrhunderten die zwergischen Siedler mit offenen Armen willkommen hießen.

Die Chaldani beanspruchen für sich, die einzigen, menschlichen Ureinwohner der Azoren zu sein und die Gelehrten von Neo Babylon bestätigen diesen Anspruch. In der Zeit seit der Entdeckung der Azoren hat das Land aber dennoch so viele Kulturen der Einwanderer aus dem Nordatlantik, Drachenkopf und jene mit babylonischem Erbe willkommen geheißen und für sich angenommen. Die Geschichte von Acape Anya ist durchzogen von Begegnungen mit neuen Kulturen, hauptsächlich durch den Angriff der Duende, der Erebu vor Hunderten von Jahren erschüttert hatte. Als die Duende durch die Azoren zogen, haben viele Zwerge, die ursprünglich in Iberien beheimatet waren, ihren Posten aufgegeben und fanden in Acape Anya Zuflucht. Dieser Einfluss durch zwergische Einwanderer verwandelte die Kultur der Chaldani in eine einzigartige Mischung aus Lateinischem, dem alten Chaldani und den zwergischen Elementen. Im Laufe der Zeit wuchsen, befeuert durch Reste von Feindseligkeit aus der Ära der Duende, die Spannungen zwischen Acape Anya und einigen Städten in Erebu. Die Entstehung der Bravia Erebu, einem Syndikat der organisierten Kriminalität, das im iberischen Nationalismus verwurzelt ist, hat die Beziehungen mit den Städten der erebischen Nachbarn noch komplizierter gemacht.

Zur heutigen Zeit präsentiert sich Acape Anya als lebhaftere, pulsierende Stadt mit reichhaltiger, kultureller Angebot. Das Volk der Chaldani lebt weiterhin sein Vermächtnis aus Großfamilien, Gastfreundschaft und der Liebe zu gutem Leben. Die Sprache der Stadt, Chaldani, ist eine melodische Mischung aus Latein, dem Alt-Chaldani und der Sprache der Zwerge. Die Städte Otrasevilla und Artelonia im Norden waren ursprünglich lediglich Ferienorte für wohlhabende Chaldani, haben sich aber inzwischen zu eigenständigen Städten entwickelt, wenn auch immer noch unter der Verwaltung von Acape Anya. Acape Anya steht vor geopolitischen Herausforderungen, insbesondere mit beim Umgang mit der Bravia, die ihrem Einfluss aus Iberien nach Neo Babylon ausdehnt, aber auch mit Neo Babylon, welches seinen Nachbarn in den Azoren oft die eigenen Interessen aufzwingt. Trotz dieser Herausforderungen bleibt Acape Anya ein zuverlässiger Partner für Neo Babylon und dient als nördlicher Verbündeter im Angesicht von Grenzkonflikten auf den Azoren und darüber hinaus.

Acape Anya wird von einem Rat von elf Bürgern beherrscht, der für die Dauer von 10 Jahren bestimmt wird, indem zufällig aus einer Liste von prominenten (also wohlhabenden) Bürgern ausgewählt wird. Der Rat bestimmt anschließend aus den eigenen Reihen einen obersten Kanzler, der gleichzeitig die Funktion als Staatsoberhaupt inne hat. Die jüngste Ziehung hat ernsthafte Kontroversen erzeugt, denn sie hat zu fünf Ratsmitgliedern mit bekannten Verbindungen zur Bravia geführt. Das wiederum führte dazu, dass viele in Acape Anya sich Sorgen machen, dass Acape Anya an der Schwelle zur direkten Kontrolle durch die Bravia steht.

CHURUQ

Weit südlich von Neo Babylon an der Südküste der Azoren befindet sich Churuq, eine Nation, die vorwiegend von Goblins bewohnt wird. Das allein unterscheidet sie deutlich von den meisten anderen Regionen. Die Hauptstadt heißt Churuq-

Lo. Die goblinischen Siedler aus dem Südatlantik, die Churuq gegründet haben, bauten ihre Zivilisation um einen uralten Turm herum auf, weil sie entdeckt hatten, dass er mit magischer Energie erfüllt ist. Die kompakte Natur der Gebäude und Räume in Churuq spiegelt den kleinen Wuchs der meisten Einwohner und ebenso die pragmatische Denkweise der Leute dort wider. Anders als in anderen Regionen wird in der Kultur von Churuq die körperliche Leistungsfähigkeit nicht so hoch geschätzt, was dazu führt, dass die Einwohner dort im Allgemeinen weniger muskulär sind. Die Nation versucht sich am Spagat zwischen Wissenschaft und dem Arkanen und zieht Forscher, Entdecker und Innovatoren aus den Azoren und dem gesamten südlichen Atlantik an. Churuq wurde zum Knotenpunkt von positiven Interaktionen mit anderen Nationen und beweist damit seine Anpassungsfähigkeit und seine Hingabe dafür, Gemeinsamkeiten zu finden.

Die Geschichte Churuqs wird von einer Periode der Ablösung von den umgebenden Regionen gekennzeichnet, wobei Individuen ihre Vernetzung zu Bekannten überall auf der Welt durch persönliche Nachrichten aufrechterhalten haben. Ihre Vorliebe für einen intellektuellen Ansatz statt eines Körperlichen zeigt sich in dem Schwerpunkt auf Lesen, Lernen und kulturellem Austausch. Churuq, das einst fast schon eine inselartige Isolation innehatte, fand sich selbst an vorderster Front eines Konflikts, der die gesamten Azoren betraf. Während der letzten Feenkriege sah sich Churuq mit einer beträchtlichen Bedrohung konfrontiert, als die Kräfte von Enkeura nach Süden drängten, was Neo Babylon, Acape Anya, Kuujitt, Churuq und die Exil-Regierung von Val Broceliande dazu veranlasste, die Allianz der Azoren (AdA) zu gründen. Die Allianz konnte die Invasion mit unerwarteter Hilfe von Streitkräften der Sunabán aus dem Südatlantik erfolgreich stoppen. Churuqs Widerstandsfähigkeit und die Zusammenarbeit mit den anderen Nationen spielten eine entscheidende Rolle bei der Abwehr der Eindringlinge und der Wiederherstellung des Friedens in der Region.

Ähnlich wie ihre Schwesternation Sunabá, aber extremer als diese, wird Churuq von so genannten Tujawa regiert. Dabei handelt es sich um absurd schwachen Regenten, die eine Mischung aus in der Öffentlichkeit beliebten Hofnarren und Botschaftern darstellen, die jedoch ohne die Unterstützung der Völker in den verschiedenen Provinzen nahezu machtlos sind. Den Tujawa geht es hauptsächlich um Prunk und Symbolik, denn die echte Macht gehört dem, der den Fluss der Gelder kontrolliert. Nach den Feenkriegen schlingerte Churuq de facto in eine Militärdiktatur, in der sich der Großteil der Regierungsausgaben durch die Hände des militärischen Kapitão, des hohen Marschalls, fließen.

Churuqs Regierungsrepräsentanten auf kommunaler Ebene zeigen ihr Engagement für eine harmonische Gesellschaft, in der auch Nicht-Goblin-Bewohner zum größeren Ganzen beitragen können. Die Landessprache La-Churuq spiegelt mit ihrem niedrigen Sprachniveau, den abrupten Sprechpausen in Kombination mit dem bewussten Sprachtempo die charakteristischen Sprachmuster der Churuqianer wider und erschwert Besuchern die einfache Kommunikation mit Einheimischen. Die Küche von Churuq, die sich dadurch auszeichnet, dass sie eher auf bestimmte Techniken, als auf bestimmte Zutaten setzt, ist oft das, wozu sich Besucher am häufigsten äußern. Die Schokoladespezialitäten und der beliebte „wunderliche Goblinwein“ aus den Weinbergen von Churuq gehören zu den wertvollsten Delikatessen und sind sehr teuer, da Churuq sie nicht exportiert und sie nur in Churuq selbst gekauft werden können.

DRACHENKOPF

Drachenkopf, das sich weit nördlich von Neo Babylon an der eisigen Nordküste der Azoren liegt, ist die Heimat des Volkes der Nýfirar, welches hier eine zerklüftete und malerische Landschaft vorzuweisen hat. Die am weitesten nördlich gelegene Nation der Azoren umfasst nicht nur das Festland, sondern auch die Inseln von Drachenkopf, die alle die für Nýfirar typische Fusion aus scandanischer und nordatlantischer Kultur beheimaten. Das Klima wird charakterisiert durch kalte Winter und relativ kühle Sommer, was zur Rauchen Schönheit des Landes beiträgt. Das Auge des Drachen, ein kolossaler See verziert mit versunkenen, vulkanischen Felsformationen, dient als hinreißendes Kernelement, denn in seiner Oberfläche spiegeln sich die felsigen Tiefen darunter, was die Illusion eines gigantischen, vielfarbigen Auges erzeugt. Der Regierungssitz und das größte Ballungszentrum ist die Stadt Nýnæmi.

Die Geschichte von Drachenkopf ist stark verwunden mit der abenteuerlustigen Mentalität des Volkes der Scandza und insbesondere mit Eiríkr Rauði und seiner verstoßener Anhänger. Im Jahre 1585 BZ trafen sie auf den Azoren ein und vermischten sich dort mit den Völkern des nordöstlichen Atlantik, wo sie schließlich Drachenkopf an der Nordküste gründeten.

In der Gegenwart ist Drachenkopf ein Land regiert von obersten Königen, die als Yarlmaus bekannt sind, die über die einzelnen Städte regieren, sich aber für eine gemeinsame Verteidigung vereinen. Die Sprache und die Bräuche, sowie ein gesundes Misstrauen gegenüber der Yarlmaus repräsentieren die geschichtliche Verschmelzung der Scandza und der Atlantischen Traditionen. Die Yarlmaus regieren, wenn es es möglich ist, im Konsens, was die Stabilität und den Schutz von Drachenkopf sicherstellt. Doch in Krisenzeiten haben sie die absolute Autorität. Vergangene Yarlmaus mussten den Preis dafür zahlen, dass sie gegen den Willen des Volkes gehandelt hatten, und so müssen sich die Yarlmaus sobald die Krise überwunden ist, den Urteil des Volkes stellen. Seine ausgedehnten Wäldern, offenen Graslandschaften und das bezaubernde Auge des Drachen und die florierenden Fisch- und Walexporten von Dragonhead sind ein Zeugnis für die herzlichen und kräftigen Menschen dieses Landes.

KUJITT

Im tiefen Süden schmiegt sich Kuujitt an die östliche Küstenlinie der Azoren. Kuujitt ist ein tropisches Paradies mit üppigen Regenwäldern, lebhaften Korallenriffen und Strände mit goldenem Sand. Das Land wird durchzogen mit kristallfarbenen

Flüssen, die sich durch den dichten Dschungel schlängeln. In der Ferne erheben sich hohe Gebirgszüge, deren Spitzen oft im Nebel verschwinden. Das Klima ist gleichbleibend warm und feucht, was eine große Artenvielfalt der Flora und Fauna fördert. Santso, die Hauptstadt, liegt strategisch günstig an der Küste und bietet einen atemberaubenden Blick über den Atlantischen Ozean. Die Geographie von Kuujitt dient nicht nur als überwältigende Kulisse für seine Einwohner, sondern zieht auch neugierige Reisende an, die vor der politischen Komplexität anderer Länder eine Zuflucht suchen.

In der Geschichtsschreibung von Kuujitt gab es zirka 1200 BZ einen ausschlaggebenden Moment, als eine Gruppe spiritueller Visionäre aus Senekemet, die vom babylonischen Pantheon desillusioniert waren und sich etwas zuwandten, was sie als „die strahlenden Prinzipien“ bezeichneten. Sie begründeten die Religion der Luminaria und vertraten die Lehre der erleuchteten Harmonie, des himmlischen Gleichgewichts und der strahlenden Weisheit. Die Luminarier sahen sich mit Ablehnung durch ihre senekemetianischen Landsleute konfrontiert, was schlussendlich zu ihrer Abwanderung in den Westen führte. Im Jahre 2224 BZ errichteten diese luminarischen Flüchtlinge Santso an der Küste der Azoren. Damit legten sie den Grundstein der Nation von Kuujitt. Das junge Land wuchs parallel mit der Blüte ihrer einzigartigen religiösen und kulturellen Identität und bot Zuflucht für jene, welche vor religiöser Verfolgung auf der Flucht waren.

Das Land Kuujitt, das inzwischen überwiegend dem Glauben der Luminarier folgt, wird regiert vom Baxsar Xalkat, dem Anführer der Religion der Luminarier. Dieser Anführer wird durch einen technokratischen Prozess bestimmt, bei dem die Bewertung der Fähigkeiten als Redner, die Meisterschaft der luminarischen Theologie und die Kompetenz beim Wirken der heiligen Magie beurteilt wird. Der Baxsar Xalkat erbt die Verantwortung zum Zeitpunkt des Todes seines Vorgängers, wodurch die Kontinuität der Herrschaft gesichert wird. Die Regierung von Kuujitt verbindet spirituelle und bürgerliche Ebenen, wobei der Baxsar Xalkat die Nation mit nach der Grundlage der strahlenden Prinzipien anführt. Trotz gelegentlicher Unannehmlichkeiten von Touristen aus Neo Babylon, die durch das Aufeinanderprallen unterschiedlicher, religiöser Praktiken verursacht werden, gilt Kuujitt als Hafen der Ruhe, frei von den politischen Intrigen, wie man sie im Rest der Azoren kennt. Die Nation wurde zu einem geschätzten Ziel, die durch die Anziehungskraft ihrer natürlichen Schönheit und geistiger Ruhe die Herzen jener bestechen, die eine Verschnaufpause vor der turbulenten Welt jenseits seiner Grenzen suchen.

TULKO

Tulko ist ein üppiges und fruchtbares Land, das sich westlich von Neo Babylon jenseits des Grates von Tiamat an der Westküste der Azoren befindet und für seine Getreideproduktion bekannt ist. Das Land wird charakterisiert durch seine weiten Ackerflächen und die weltberühmten Tabak-Ebenen, Weinberge, Obstgärten, weitläufigen Hügel und Fischfarmen, die die Landschaft durchziehen. Die Hauptstadt Kiyn Tulko ist ein Vermächtnis des ##GE ghassulianischen Einflusses, die geschmückt ist mit Behausungen von niedrigem, technischen Standard und hohem Komfort, die sich harmonisch in die natürliche Umgebung einschmiegen. Die große Mehrheit der Bevölkerung von Tulko besteht nicht aus elfischen oder menschlichen Gemeinschaften, es sind hauptsächlich Orks und Zwerge, die ihr reichhaltiges, kulturelles Erbe einbringen. Auch wenn Tulko nicht offen feindselig gegenüber anderen Nationen ist, zeigt man sich nicht einverstanden mit den meisten autoritären Regierungen - ein Gefühl, dass durch historische Ereignisse noch verstärkt wurde.

Tulko wurde mindestens einhundert Jahre vor der Gründung von Neo Babylon von Orks und Zwergen gegründet, die nach einem besseren und einfacheren Leben fern von der Politik und dem Hochmut von Val Broceliande suchten. Aber das sollte nicht das Ende der gemeinsamen Verstrickungen sein. Im Jahre 2625 begannen die Enkeura (was auf elfisch sinngemäß die Erneuerer sind) die Führungsebene der Tulko zu manipulieren und Ressentiments gegen Val Broceliande zu schüren. Im Jahr 2636 schließlich realisierte das Volk der Tulko die bittere Wahrheit: sie wurden benutzt! Sie mussten die brutale und schlimme Herrschaft der Enkeura erdulden und schlossen sich im zweiten Feenkrieg dem Widerstand an. ##mit der Geschichte auf Konsistenz prüfen

In der Gegenwart wird die Regierung von Tulko vom Rat der Mütter gebildet, eine milde Form von Feudalsystem, das nominell von einer Großen Mutter angeführt wird. Dennoch ist die Macht auf örtliche Räte verteilt, jedem Rat steht eine Mutter vor. Die Leute in Tulko sind Fremden gegenüber kühler geworden, aber nicht aus grundsätzlichem Fremdenhass, sondern wegen ihrer erlernten Wachsamkeit. Das Altlasten durch den Verrat der Enkeura und die anhaltende Einflussnahme durch die Exilregierung von Val Broceliande sorgen für ein fragiles Gleichgewicht in Tulko, bei der innere Spannungen und Druck von Außen die Entwicklung der Nation beeinflussen. Die quirligen Leute von Tulko und ihre ghassulianische Kultur verleihen dem Ganzen eine zusätzliche Schicht Komplexität, deren Einfluss sich in der Freude am Essen, in der Familie und der Kultur des Teilens niederschlägt.

VAL BROCELIANDE

Val Broceliande, das mystische Land im Tal von Broceliande auf den Azoren, liefert eine wundersame Kulisse mit uralten Wäldern, zauberhaften Landschaften und tödlichen Intrigen. Das Land ist reich am unglaublichen Sehenswürdigkeiten, wie zum Beispiel dem glitzernden Hain, wo von den Fæ berührte Kreaturen in einer heiligen Messe zusammen kommen, und dem Mondscheinsee, der selbst in tiefschwarzer Nacht die Schönheit des Himmels reflektiert. Der silberne Wasserfall, der in flüssigem Mondlicht zu baden scheint, und die flüsternden Weiden, Bäume, die über ein kompliziertes Netzwerk miteinander kommunizieren, tragen zu der ätherischen Anziehung bei. Die rote Schale ist ein geisterhaftes Tal an der

Grenze zu Churuq, das vom Blut aus den Feenkriegen rot gefärbt ist. Und auch wenn das Tal nicht schön ist, so ist es doch bemerkenswert.

Die Geschichte von Val Broceliande ist durchdrungen von den altehrwürdigen Traditionen der Faerberührten, welche die ersten Bewohner der Azoren waren. Viel später wurden in Jahr 2568 bZ Proteste niedergeschlagen, die von den Fae initiiert wurden - was wiederum den Grundstein für den Aufstieg der Enkeura im folgenden Jahrhundert legte. Der erste Feenkrieg im Jahre 2632 bZ begann mit der Infiltration von Tulko durch die Enkeura, was zu einem Staatsstreich in Val Broceliande führte und die Anführer ins Exil zwang. Die Feenkriege sind ein düsteres Kapitel in der Geschichte von Val Broceliande, wo die Kultur der Fae auf die unfaire Herrschaft der Enkeura prallte. Dieser Konflikt führte im Jahr 2636 bZ zum zweiten Feenkrieg. Die endgültige Niederlage der Enkeura im Jahr 2639 bZ brachte Stabilität für die Azoren.

In der Gegenwart wird Val Broceliande von einem Hof der Edlen regiert, einem Parlamentären System, das aus dem Familienoberhäuptern der einflussreichsten und mächtigsten Familien im Reich besteht. Dieser Hof überwacht das Gleichgewicht aus Tradition und Fortschritt und bewahrt die magische Essenz von Val Broceliande, während sie es dennoch an die dynamische Entwicklung der Azoren anpassen. Der Hof der Edlen setzt stark auf Diplomatie und soziale Stellung als Mittel zum Machtgewinn, wodurch Repräsentanten von verschiedenen adligen Häusern die Führung gemeinsam übernehmen. Trotz der Erniedrigung durch die Feenkriege ist Val Broceliande ein Symbol für verschwenderischen, und dennoch nachhaltigen Wohlstand, wobei die zauberhafte Stadt Val Broceliande eine würdige Hauptstadt ist. Die Rhón Túrëa, eine handverlesene Truppe von Val Broceliande, schützt die adligen Familien, die Garda Foret patrouillieren die Wälder und Grenzen und die Garda Ville kümmert sich um Geheimdienstarbeit und Polizeiarbeit innerhalb von Val Broceliande.

I DIE GROSSEN MÄCHTE DER WELT

DIE AFRIKANISCHE UNION

Die Afrikanische Union umfasst den Kontinent grob unterhalb des zehnten, nördlichen Breitengrades und breitet sich über Wüsten und üppige Landschaften aus. Die Geschichte der afrikanischen Union ist eine Geschichte des Widerstandes gegen die Hegemonie durch Neo Babylon. Senekemet im Norden dient als weicher Puffer gegen die babylonische Einflussnahme. Das Ergebnis ist, dass die Staaten südlich davon sich ungehindert auf eine Weise entwickeln und wachsen konnten, die atypisch zur restlichen Welt unter babylonischem Einfluss ist. In 2303 bZ unterzeichneten die Mitgliedsstaaten den afrikanischen Schutzvertrag und schufen damit die afrikanische Union zum Schutz der wirtschaftlichen, kulturellen und militärischen Interessen der Völker südlich von Senekemet.

Die afrikanische Union ist in Folge seiner üppigen Regenwälder und Savannen historisch die Heimat von vielen der begabtesten Spiritualisten, die mit heimischen Geistern oder andere magische Kreaturen verhandeln, um ihren Segen oder Schutz zu erbitten. Für viele Mitgliedsnationen bilden die starken Verbindungen zu lokalen Geistern den Kern ihrer Verteidigung gegen Feinde und viel wesentlicher gegen Stürme. Dies ermöglicht es ihnen, nicht die Sturmabgaben zu zahlen, was die seltene Unabhängigkeit von Neo Babylon gewährleistet. Und dennoch geht der Widerstand und die kulturelle Isolation nur so weit. Viele Mitgliedsnationen müssen auf die Sturmwächter aus Neo Babylon zurück greifen und die damit einhergehenden Zugeständnisse an die Macht Neo Babylons machen. Die Nähe zu Senekemet stellt eine Herausforderung für die wirtschaftliche Isolation der AU dar, denn während sie die Cybertechnologie annehmen, bringen sie auch ein Standbein für Konzerne in die Nation.

In der Gegenwart operiert die afrikanische Union als lose Mischung von Nationen mal als Bündnis eigenständiger Einzelstaaten, mal als gemeinsam agierender, großer Bündnisstaat. Dieses wird von einem Rat regiert, der aus Stellvertretern der verschiedenen Regionen zusammengesetzt ist. Er beaufsichtigt die größeren Entscheidungen und sorgt für eine breite Zustimmung bei jeder großen Maßnahme. Die Union konzentriert sich auf diplomatische Zusammenarbeit, wirtschaftliche Entwicklung und die Bewahrung ihres reichen, spirituellen und ökologischen Vermächtnisses. Auch wenn Konflikte anhalten, bleibt der primäre Fokus der Union, eine gemeinsame Front zu bilden, den Frieden zu bewahren und das artenreiche Leben in der afrikanischen Union zu schützen.

Das Vermächtnis ihrer Verbindung und ihr Vertrauen auf die Geister hat eine Gesellschaft hervorgebracht, die sich drastisch von jenen unterscheidet, die mithilfe der Cybertechnologie industrialisiert wurden. Die AU steht bei der Entwicklung und Nutzung von Cybertechnologie an vorderster Front, wenn es darum geht, Cybertechnologie auf eine Art und Weise einzusetzen, dass sie die Umwelt und die Naturgeister minimal stört. Cybertech-Drohnen sorgen unter dem Einfluss uralter Geister dafür, dass die Früchte gedeihen und kleine Werkstätten sind überall in der Landschaft verteilt. Dort werden Cybertechnologie-Maschinen für die umliegenden Gemeinden zusammengebaut. Die geringe Größe und die hochspezialisierte Art ihrer Technologie hat verhindert, dass sie ein ernstzunehmender Exporteur wurden, aber es hat in der afrikanischen Union in großen Maßstab zum Einsatz von Cybertechnologie geführt.

ALTAIPHERA

Altaiphera dehnt sich über eine umfangreiche und unterschiedliche Geographie aus, von Scandza im Westen über die nördlichsten Regionen der Alten Welt von Nurgan im Osten und seinen majestätischen Bergen von Altai, die das Zentrum dominieren. Die altaipheranische Herdsteppe, die durch weitläufiges Grasland und zerfurchtes Gelände charakterisiert wird, dient einer sehr vielfältigen, nomadischen Bevölkerung als Heimat. Die Berge von Altai, eine hervorragende, natürliche Grenzbefestigung, sind sowohl ein Schutz als auch eine Verbindung, denn ihre schneebedeckten Spitzen und tiefen Täler formen die Routen für die Nomaden und für die jahreszeitlichen Wanderungen der Zentauren, Minotauren und diverser Reitervölker, sowie vieler Arten von Yettin. Die Landschaft reflektiert ein dynamisches Zusammenspiel von Ökosystemen, von den ausgedehnten Grasebenen, wo Herden grasen, bis zu den zerklüfteten Gebirgspässen, die die Nomaden auf ihren wiederkehrenden Reisen führen.

In den Annalen der Geschichte Altaipheras ist der Krieg der Narben vor hundert Jahren das schwerwiegendste Ereignis der modernen Geschichte. Nach der Ermordung der fortschrittlichen Prinzessin Chalec zogen die Altaipheraner in den Krieg. Die Yettin waren verärgert über die neue Technologie und den fehlenden Respekt für die Natur, den sie im Westen sahen und sie gaben den Leuten in Erebu die Schuld an Chalecs Tod. Der Krieg endete mit einem Vertrag, der viele Yettin harte Strafen auferlegte. In der Herbstrebellion weigerten sich viele Schrate aus der Steppe, ihre Artgenossen im Westen zu bekämpfen und schlossen sich mit Gemeinschaften der (Yettin mit schwarzem Fell und roten Augen) zusammen, um sich dem Kriegstreiben zu widersetzen. Dies wurde zum Gründungsereignis der vereinigten Yettin-Konferenz, wo ein harter Kern der Yettin, die sich dem Konflikt verweigerten, die ersten Bürger dieser neuen Nation im Süden wurden. Der zweite Krieg der Narben entfachte sich an ungelösten Konflikten aus dem ersten Krieg, wobei hier die Expansionisten und militärische Ambitionen einer Fraktion mit dem Namen „Blutige Klaue“ einen neuen Konflikt führten. Eine Allianz, zu der auch Neo Babylon gehörte, überwältigte schließlich die Blutige Klaue und zwang die Altaipheraner zurück in ihr Territorium.

Die Regierungsstruktur des gegenwärtigen Altaiphera ist eine Monarchie, bei der die Herrscherehre per Vererbung innerhalb der königlichen Familie weitergegeben wird. Der Monarch trägt den Titel Bashkys und herrscht von der Hauptstadt Altain Khaanutag aus. Die Monarchen werden als Symbol der Beständigkeit und Tradition verehrt. Sie behalten das komplizierte Geflecht der nomadischen Völker und Spezies im Blick und bewahren das empfindliche Gleichgewicht zwischen den verschiedenen altaipherischen Stämmen. Die Regierung wird durch eine Mischung aus handelsüblichen Gesetzen, mündlich überlieferten Traditionen und königlichen Dekreten charakterisiert. In ihnen spiegelt sich die einzigartige Verbindung aus althergebrachten, nomadischen Bräuchen und den administrativen Bedürfnissen einer weitläufigen und sehr unterschiedlichen Region. Auch wenn die Altaipheraner sehr an ihre nomadische Unabhängigkeit festhalten, scheinen sie ganz allgemein dennoch ihren Bashky zu schätzen, der sie durch die Herausforderungen des ausgedehnten Territoriums und der immer präsenten, kulturellen Bedrohungen aus dem Westen navigieren kann.

EREBU

Die Föderation von Erebu ist aus der Asche der zephyrischen Allianz aufgestiegen und reicht vom Rahavmeer im Süden bis zum atlantischen Ozean im Westen und hat Grenzen mit Scandza im Norden. Gemäßigte Regionen strotzen vor sonnenverwöhnten Weinhängen, historischen Ruinen, in denen die Geschichte des alten Mazedonien widerhallt, wunderschönen Küsten und einer reichhaltigen Auswahl an Kunst, Geschichte und kulinarischer Freuden. Die Strände am Mittelmeer und am Atlantik und die Gipfel der Alpen bilden natürliche Grenzen. Die Völker Erebus sind vereint von einem gemeinsamen Vermächtnis der Kreativität, der Belastbarkeit und einem tiefgreifenden Sinn für die einfachen Freuden des Lebens.

Erebu hatte einen ordentlichen Anteil an den Konflikten, begonnen mit dem Tod von Alexander, dem Einiger und der Zerstörung des Waldes von Val Broceliande. Lutesia war für lange Zeit eine Bastion der Hoffnung und eine Zuflucht für Ereber. Die Stadt musste sich gegen Angriffe der Duendes verteidigen und errichtete als Denkmal für den Waffenstillstands ihr magisches, alles überragendes Eichendenkmal. Erebu überlebte auch beide Kriege der Narben, wenn auch nur knapp, und wurde immer stärker.

Die geopolitische Landschaft von Erebu ist das Resultat von diplomatischem Geschick und der Pflege von gegenseitigem Verständnis und der Zusammenarbeit. Die Regierungsbelange werden größtenteils von den Erben des Hauses Archon erledigt, wobei lokale Angelegenheiten oder nationale Angelegenheiten von geringer Wichtigkeit vom gewählten Haus Koinoí gehandhabt werden. Beide Häuser sitzen in Lutesia. Die Städte von Erebu sind lebhaftere Zentren im künstlerischen Stil des mazedonischen Avantgarde, iberisch-klassischer Eleganz und der romantischen Ausstrahlung von Lutesia im Einklang mit der dynamischen Energie von Eravasca. Erebu gilt als Leuchtturm des kulturellen Schaffens, ein Ort, wo die Rhythmen der Mistrenco-Tänzer in Einklang neben Opernhäusern und Theatern stehen und wo die Obersten der Religion Seite an Seite mit mächtigen Verbrecherfamilien sitzen. Erebu ist ein enger Verbündeter von Neo Babylon und die Kultur von Erebu nimmt viele Elemente aus Mode und Wirtschaft Neo Babylons wohlwollend auf.

NURGAN

Nurgan wurde vor vierzehn Jahrhunderten von Sun Wukong im Nordosten von Asia gegründet. Das Land umfasst sehr unterschiedliche und zerklüftete geographische Landschaften. Das weite Ausmaß der mongolischen Steppen umfassen die nördlichen Gebiete und bieten einen Korridor für Nomaden, die die Kulturen der Region geprägt hat. Das gebirgige Gelände oberhalb von Yangguo steht im Kontrast mit den ausgedehnten Ebenen von Mongolien, wohingegen die Inselgruppen des östlichen Meeres der Komposition ein verworrenes Netz von Inseln hinzufügt. Die Geographie von Nurgan ist gekennzeichnet von Steppen, Gebirge und Inseln. Sie hat die Entwicklung von einzigartigen Kulturen und Traditionen, und insbesondere dem Weg der Yojin, innerhalb der Region begünstigt.

Im Verlauf seiner Geschichte war Nurgan immer geprägt von der Handschrift von Sun Wukong, der vor 1400 Jahren die Regierung, die Kultur und die Werte seiner jungen Nation entwarf. Seitdem ist Nurgan zu einer Hochburg der Technologie geworden, die das Arkane aktiv meidet und sich vergleichsweise laut der babylonischen Agenda des modernen Zeitalters entgegenstellt. Dennoch werden Nurgans Ressourcen hauptsächlich in den eigenen Schutz geleitet, wodurch seine Fähigkeit, nennenswerten Einfluss auf die globale, politische Bühne auszuüben, eingeschränkt ist. Die Tradition der Yojin, ein zentrales Element der Identität von Nurgan, ist eine Form der sanften Gewalt, die zwar einen unglaublichen Einfluss hat, aber sich nur selten direkt in die Angelegenheiten des Imperiums einmischt. Kulturgüter, wie zum Beispiel Filme, zeichnen ein Bild der nurganesischen Belastbarkeit (und des Antiheldentums???) und leisten einen Beitrag zum weltweiten Ruf des Landes. Die verschiedenen Kulturen haben sich zu einer eigenständigen Identität verbunden, die über bloße panasiatische Einflüsse hinaus von einer gemeinsamen Geschichte und Idealen zusammengehalten wird.

In der Gegenwart wird Nurgan von einer aristokratischen Oligarchie regiert, die von einem Kaiser - dem Tenshi - angeführt wird. Diese Herrschaftsform hat ihren Sitz in der Hauptstadt Yúnshin. In ihr spiegelt sich eine Hierarchie wider, welche während der gesamten Geschichte der Region andauert und in der der Tenshi sowohl gleichermaßen ein politisches und symbolisches Leitbild darstellt. Die oberste Priorität der Regierung von Nurgan ist die Ablehnung von arkaner Magie zum Wohl von technischem Fortschritt, was eine Gesellschaft geschaffen hat, die sich auf Innovation und Pragmatismus stützt. Die heilige Magie hat auch ihren Platz. In Nurgan, wird aber marginalisiert und eher unter den nomadischen Völkern oder Dorfbewohnern praktiziert, nur selten dagegen in größeren Städten, dafür aber mit viel Getöse und zur Unterstützung des Tenshi. Die Aristokratie von Nurgan legt viel Wert auf Tradition. Sie überwacht die allgemeine Entwicklung der Nation und wahrt das Gleichgewicht von kulturellen Werten und den stetig wechselnden Herausforderungen der modernen Ära.

OCETI SAKOWIN

Die Oceti Sakowin folgen dem Lauf des Mississippi: Um die Quelle herum wachsen sie und werden stark, dann fließen sie nach Süden. Ihre Ländereien erstrecken sich Vom Gichigami bis zu den Schwarzen Hügeln. Die Machtbasis des Feuers der sieben Räte befindet sich in den Steppen und Wäldern der nördlichen Ebenen. Durch ein System von gegenseitigen Verpflichtungen, Verträgen und Drohungen dehnen sie ihre Reichweite den Mississippi herunter aus bis an die Golfküste. Dörfer, Anlegestellen und Lagerhäuser säumen die Ufer, während Schwärme von Kanus, Treidelboote und erhandelte Schiffe aus Neo Babylon ziehen von Flussmagiern geleitet auf dem Wasser.

Die Oceti Sakowin existierten seit Generationen als lose Idee von verbündeten Gruppierungen, die sich gegenseitig als einen Teil des selben Volkes betrachteten, aber nicht als vereinte Nation. Dies änderte sich 2355 bZ, als die organisierte Eisenkonföderation die Überfälle der Dakota im Norden abwehrte und erfolgreich einen Gegenangriff führte. Diese Niederlage und die Bedrohung durch einen organisierten Rivalen als Nachbarn machte den Anführern der Oceti Sakowin Sorgen und wurde in jedem Winterlager zum Hauptthema für Diskussionen. Drei Jahre später offenbarte Chahkahdoka, der Sohn eines Häuptlings, sein Geheimnis: er hatte die Wassermagie gelernt und der Fluss würde ihre Domäne werden. In den folgenden Jahrzehnten versammelten sich die Oceti Sakowin um Chahkahdoka und seine Flussmagier und sie begannen, nach Süden zu drängen. Sie manipulierten die Gewässer des Flusses, um große Flotten mit Soldaten, Händlern und Diplomaten entlang seines Laufes zu transportieren. Durch Verträge, Krieg und Zwang erlangten die Oceto Sakowin die Kontrolle über den Mississippi und sie erlaubten keinen Handelsverkehr über den Fluss, an dem sie nicht auch selbst beteiligt waren. Als sie am Delta des Flusses auf Händler aus Neo Babylon trafen, erweiterten sie diese Vereinbarung. Neo Babylon durfte in ihren Gewässern Handel treiben, aber die Oceti Sakowin bestimmen die Handelspartner und haben bei jedem Handel ein Vorrecht. Mit Hilfe des Handelsabkommens mit Neo Babylon und der Technologie schwangen sich die Oceti Sakowin zur vorherrschenden Macht in den Nordatlantischen Ebenen auf und sie arbeiten unermüdlich, um diese Position zu halten.

Chahkahdoka formte die Oceti Sakowin aus lose verbündeten Gruppierungen zu einer militärischen Koalition und seine Flussmagier stellten sicher, dass dieser Zusammenhalt in den Jahrhunderten seit seinem Tod nicht schwindet. Die ersten Flussmagier waren von Chahkahdoka aus Leuten aus der gesamten Nation und über die Grenzen von Stämmen und Gruppierungen hinweg handverlesen. Die Logen des Flusses bewahren diese Tradition, indem sie stammesübergreifende Kohorten ausbilden, den Zusammenhalt untereinander wahren und gleichzeitig die Bedeutung der eigenen Gemeinschaft kontinuierlich hervorheben. Auch heute noch besteht diese Koalition der Stämme, die sich gegenseitig und ihre Interessen verteidigen. Dabei haben die Oceti Sakowin die Autonomie ihrer Stämme nie aufgegeben und lassen die lokalen

Regierungsaufgaben dezentralisiert entscheiden, auch wenn der Einfluss der Loge auf Entscheidungen unmöglich ignoriert werden kann. Viele machen sich Sorgen wegen interner Pläne der Loge und was wohl mit Stämmen geschieht, die sich gegen sie wenden.

SKANDZA

Skandza ist die militärische, politische und wirtschaftliche Union der verschiedenen Völker, die im Norden Erebus vorkommen, was es hauptsächlich auf die Völker um das Baltische Meer einschränkt, sowie jene mit Diutischer Abstammung. Die Landschaften der Region variieren von Fjorden im Westen und den Bergen von Skandza, welche Teile der Halbinsel bedecken, tiefliegenden, flachen Gebieten im Süden, sowie Inselgruppen und Seen im Osten. Ätherische Nordlichter tanzen im Norden und mittelalterliche Burgen durchziehen die Ländereien im Süden. Zwischen Skandza und Erebu liegt Rodrom, ein wüster und unbewohnbarer Landstrich, der für seine Höllengruben und Städte unter Kuppeln bekannt ist, die mit gnomischer Hilfe aus menschlichen Siedlungen entstanden sind, als der Kataklysmus das Land verwüstete.

Hunderte von Jahren vor der Gründung von Neo Babylon überfielen, kolonisierten und handelten die Völker von Skandza sich gegenseitig und ganz Erebu. Ihre Langschiffe erforschten die Welt und Eiríkr Rauði wurde zum ersten Ereber, der im Jahr 1585 bZ die Azoren betrat. Diese Heldentaten führten zur Gründung von Drachenkopf an der Nordküste der Azoren, wo sich die skandische Kultur mit der der indigenen Völker aus der Nordatlantischen Region vermischten. Skandza übernahm schlussendlich die babylonischen Religionspraktiken, wobei ihre Götter wie Odin, Sif und Thor im Pantheon der Baru als Nabu, Ishtar und Marduk Einzug hielten. Drachenkopf hat auch zahlreiche Kriege und Scharmützel zwischen Stämmen an der Grenze von Erebu, den Krieg der Narben sowie Verträge mit den Verbündeten Neo Babylons erlebt, die seine modernen Grenzen geformt haben.

Der größte Teil der Regierungsaufgaben wird von einem Bürgermeister vor Ort übernommen, dem Jarl. So kann jede Dorfgemeinschaft eine gewisse Autonomie wahren, wobei die weitreichenden Entscheidungen im Großen Rat getroffen werden, der den Wohlstand Aller fördern soll. Die Städte von Skandza sind geschäftige Zentren der Innovation, wo Ästhetik, Handwerkskunst und Unternehmergeist sich mit geistiger Leistung verbinden. In Skandza existieren die finsternen Wälder weiter wie seit Jahrtausenden, nur jetzt neben Städten mit moderner Architektur. Daraus entsteht eine dynamische, nach vorn gerichtete Gesellschaft, die aus ihren geschichtlichen Wurzeln Kraft schöpfen kann.

SENEKEMET

Senekemet erstreckt sich in einem Flickenteppich oberhalb des zehnten nördlichen Breitengrades quer über den Kontinent Afrika und ist eine vielfältige Region mit großen geografischen Unterschieden. Von den trockenen Gebieten der Wüste Sahara bis zum üppigen Grün der Regionen in Senegambia und am Nil ist Senekemet geprägt von der Kulisse seiner Landschaften. Seine weitläufige und vielfältige Geographie hat eine entscheidende Rolle bei der Gestaltung der Geschichte Senekemets und der Entwicklung seiner unterschiedlichen kulturellen und wirtschaftlichen Zentren gespielt. Dakar, eine der drei Hauptstädte, ist eine unglaublich fortschrittliche Hafenstadt und nimmt eine prominente Position in der politischen Landschaft von Senekemet ein, da sie als Tor zu Neo Babylon fungiert.

Senekemets Geschichtsschreibung ist eng mit den Ereignissen des Jahres 845 bZ verbunden, als Senekemet in Kemet seine gestohlenen Kulturschätze von Babylon wiedererlangte, nachdem sie eine strategische Allianz mit dem babylonischen Arkanistenrat eingegangen waren. Die Arkanisten setzten den Herrscher von Babylon ab und Senekemet, das nun von neuer Technologie und magischen Geheimnissen gestärkt war, errichtete drei regionale Hauptstädte mit unterschiedlichen, kulturellen Einflüssen und Funktionen. Karthago hat den Vorsitz über die Administrative, Memphis über Justiz und Religion und Dakar ist das Zentrum der Monarchie.

In der Gegenwart wird Senekemet von einer technokratischen Monarchie regiert, ein System, bei dem der Monarch - der Fir'aun - aus einer Schiefertafel mit Kandidaten, die nach technischer Expertise und Wissen ausgewählt wurden, bestimmt wird. Die Region hat sich zu einem dynamischen wirtschaftlichen Machtzentrum entwickelt, bei dem insbesondere Dakar als Knotenpunkt der Konzernmacht und des technologischen Fortschritts hervorsticht und als Schlüsselposition im weltweiten Handel agiert. Die Integration von neuen Technologien und das Erscheinen von Konzerneinrichtungen haben bei der Gestaltung der Bühne in Senekemet eine entscheidende Rolle gespielt. Die altherwürdigen Familien von Senekemet reichen Jahrtausende zurück und viele von ihnen bewahren Geheimnisse über die Welt und ihre Magie, die genau so alt sind. Sich in der komplexen Politik der Region zu bewegen, hat sich schon oft als tödliches Unterfangen herausgestellt.

SINDHU

Sidhu befindet sich im südlichen Teil des asiatischen Kontinents und bietet eine große und reichhaltige, geografische Spanne. Die Landschaften rangieren von den fruchtbaren Ebenen des Ganges-Flussbeckens zu den aufragenden Spitzen des Himalaya im Norden. Üppige, tropische Wälder bedecken die südlichen Regionen und die Küstenlinie entlang der Bucht von Bengal fügt eine maritime Komponente zu Sidhus Geographie hinzu. Diese unterschiedlichen Geländeformen haben eine wesentliche Rolle bei der Ausbildung der Kultur und Geschichte der Nation gespielt und begünstigten eine reichhaltige Auswahl an Traditionen und Lebensweisen.

Im den Jahren bis 2650 bZ hat Sidhu eine bewegte Entwicklung erlebt. Es war schon immer ein Schmelztiegel der Kulturen und hat seine Vergangenheit, die bis in die Zeit des alten Babylon zurückreicht, angenommen. Mächtige Imperien kamen und gingen, aber Sidhu hat sich neben den Göttern Babylons immer seine lokalen Gottheiten bewahrt. Mehr als jede andere Kultur hat das Volk von Sidhu nach dem Kataklysmus babylonische Flüchtlinge mit offenen Armen empfangen. Dadurch haben ihre Kulturen parallel existiert und viele multikulturelle Lebensweisen entwickelt, wie es im Westen nicht der Fall war. Nun steht Sidhu für ein schillerndes Mosaik der alten Hindu-Traditionen und babylonischer Innovationen. Die Heilige Magie hat nahezu alle Aspekte des Lebens durchdrungen. Dies führte zu einer sehr spirituellen und weniger technologiebasierten Kultur als die außerhalb von Sidhu. Insbesondere Kalikkhetrô, die Hauptstadt, weist einen der höchsten Werte für Lebensqualität der Welt auf. Man leidet dort also nicht an dem Mangel von moderner Technik.

In der Gegenwart wird Sidhu unter einer bürokratischen Monarchie von Satrapien geleitet, einer einzigartigen Regierungsstruktur, in der der Monarch nur symbolische Galionsfigur ist und die eigentliche Regierungsführung vom Kongress der Satrapen ausgeübt wird. Die Rolle des Monarchen ist rein zeremoniell und symbolisiert Kontinuität und Tradition. Die Satrapien sind regionale Verwaltungseinheiten und verfügen über erhebliche Macht und Autonomie bei der Verwaltung ihrer jeweiligen Gebiete. Der Kongress der Satrapen, der sich aus Satrapien aus ganz Sidhu zusammensetzt, stimmt über alle Staats- und Regierungsangelegenheiten ab, danach werden die Gesetzestexte vom Monarchen nur noch feierlich unterzeichnet.

VEREINIGTE YETTIN-KONFERENZ

Die VYK wurde aus Gruppen formiert, die während des ersten Kriegs der Narben gegen die Brutalität des Regimes der Blutigen Krallen rebellierten. Erfüllt vom Wunsch nach Frieden und Einheit verbündeten sie sich, um ihre eigene, souveräne Nation im Norden des Schwarzen Meeres und im Westen von den Karpaten umschlossen zu gründen. Eingebettet in die Ackerflächen eines breiten Beckens mit einem Flickenteppich aus goldenen Äckern, gewundenen Flüssen und tiefschwarzer Erde, wurde sie zu einer Bastion der Landwirtschaft und zu einem Zufluchtsort für Yettin, die nach einem harmonischen Zusammenleben suchten. Die Wirtschaft hängt vom Export von landwirtschaftlichen Produkten ab, insbesondere von Getreide und Wein. Inspiriert von den verschiedenen Kulturen der Region entwickelten die unterschiedlichen Verbündeten eine einzigartige Gesellschaft, die althergebrachte Traditionen mit ihren eigenen gemeinschaftlichen Werten verband.

Die Hauptstadt der Konferenz ist Gelidara, das in den Bergen im Westen des Landes liegt. Die Regierung ist in den Händen einer Reihe von Ältesten, vor allem von Yettin, die ihre Entscheidungen durch Einstimmigkeit treffen. Die Infrastruktur der Nation zeigt den Scharfsinn und die Findigkeit der Bevölkerung, obwohl sie nach den allgemeinen Maßstäben unkonventionell ist. Gebäude, Aufzüge, Straßen, Fahrzeuge, Möbel: sie alle sind so gebaut, dass selbst die größten Yettin, Minotauren und Zentauren in ihnen Platz finden. Der aus der Asche eines Konflikts geborene VYK ist ein Beweis für das außergewöhnliche Potenzial zwischen unterschiedlichen Wesen, wenn sie Harmonie anstreben ... zumindest an der Oberfläche.

Unterschwellig gibt es Unzufriedenheit in der Konferenz, vor allem Unzufriedenheit mit den Ältesten. Darüber hinaus gibt es starke Spannungen zwischen den Yettin und den wachsenden Minderheiten. Die weltliche Mehrheit in VYK stößt außerdem mit den religiösen Minderheiten zusammen, insbesondere mit solchen, die das Weltbild von Neo Babylon akzeptiert haben. Auf der internationalen Bühne stellt sich die VYK entschieden gegen die neobabylonische Einflussnahme und reguliert Unternehmensaktivitäten streng, um eine Agenda der Nachhaltigkeit zu unterstützen.

YANGGUO

Yangguo besetzt weite Landstriche vom Osten Asiens südlich von Nurgan. Es umfasst Territorien, die einst zu Liu Bei Shu gehörten. Yangguo ging aus dem Konflikten der Drei Königreiche siegreich hervor und etablierte sich dabei als der neue Staat der Han. Die geografische Landschaft von Yangguo ist vielfältig und reicht von den Gebirgsregionen von Sichuan bis zu den Küstenregionen um das Östliche Meer. Die Insel von Liuqiu dient als Sitz der Macht, ein ruhiger Hafen, der seit der Unruhe der Taiping-Rebellion durch den Schutz von babylonischen Arkanisten gesichert ist. Xiamen, eine betriebsame Hafenstadt, beheimatet nun die politische Hauptstadt, während die friedliche Insel Liuqiu eine gut zu verteidigende Festung für die Arkanisten wurde.

Die Geschichte von Yangguo ist geprägt vom dynamischen Zusammenspiel der politischen Intrige, Magie und kultureller Evolution. Zhuge Liang, der nach Liu Bei Kaiser wurde, herrschte mit magischem Können, aber sein Tod schuf Wege für eine Dynastie, die sich mit Herausforderungen und Umstürzen konfrontiert sah. Die legendären Anführer Kumarajiva und Faxian spielten eine entscheidende Rolle und beeinflussten den Kurs der Geschichte, indem sie in Reich buddhistische Lehren mit arkanen Formeln vermischten. Die Tang-Dynastie erlebte die subtile Integration von Magie in die Regierung und damit - unter dem Deckmantel einer bürgerlichen Bürokratie - ein planvolles, magisches Rekrutierungssystem. Trotz des Einflusses von Neo Babylon markiert die Taiping-Rebellion, bei der ein populärer, geistiger Führer eine Rebellion gegen die babylonische Einflussnahme anführte, einen Wendepunkt. In der Folge war die Bürokratie „widerstrebend“ gezwungen, immer mehr Kontrolle über das Imperium auszuüben, wodurch der Kaiser zu einer Galionsfigur degradiert wurde. Sun Wukong, ein einflussreicher Yettin-Held, verließ Yangguo aus Protest gegen den babylonischen Einfluss, was dann zur Gründung von Nurgan im Norden führte.

Im heutigen Yangguo ist die politische Bühne durch eine Mischung aus akademischem Adel und Einflussnahme durch Arkanisten gekennzeichnet. Der Leiter der Hanlin-Akademie verfügt über beträchtliche Macht und steuert von Liuqiu aus den Kurs der Nation. Der Kaiser, heute eine Symbolfigur, steht im Schatten des Adels, der deutlich pro-babylonisch eingestellt ist und weiterhin die Bürokratie leitet. Xiamen präsentiert sich mit atemberaubend hohen Gebäuden, massiven, öffentlichen Bauarbeiten und Denkmälern sowie großen Paraden. Allerdings ist die Nation zwischen benachbarten Mächten eingezwängt. Yangguo weist eine streng hierarchische Gesellschaft auf, deren Einordnung auf akademischen Leistungen basiert. Das Rechtssystem ist an einen Mechanismus gekoppelt, der sozial erwünschtes Verhalten mit Punkten belohnt, um gesellschaftliche Konformität sicherzustellen. Der Alltag dreht sich um Bildung, den Dienst am Staat und die Herausforderungen, die eine mörderische, individualistische Gesellschaft mit sich bringt. Das empfindliche Gleichgewicht zwischen Magie, Regierungsführung und gesellschaftlicher Ordnung wird hierbei betont.

SUNABÁ

Das Handelsimperium von Sunabá dehnt sich weiter aus, als jede andere Nation auf der Erde. Es reicht von Handelsposten in Australien bis zu den Handelsinseln von Sunabá im Atlantischen Ozean, auch wenn der Großteil der Bevölkerung in Küstenstädten lebt, die sich aus der östlichen Ecke des Südatlantik nach Norden über Mittelamerika und die Halbinsel von Yukatan ausbreiten, wobei die Hauptstadt zentral am großen Kanal von Sunabá liegt.

Der Ursprung des Handelsimperium von Sunabá liegt in Handelsrouten, die von polynesischen Piloten etabliert wurden, deren Beherrschung der Magie der Kraft weiter zurück reicht als in Neo Babylon. Sie verbanden einen Großteil des Südpazifiks, einschließlich des Süd- und Zentralatlantiks, und etablierten schlussendlich formalisierte Handelsabkommen, die Orte im gesamten Pazifik verbanden. Die Übernahme dieser Handelsabkommen bildete die ursprüngliche Grundlage des Handelsimperium von Sunabá, das größtenteils von den Orten geprägt wurde, die diese Abkommen annahmen. Um 800 bZ war der Handel über den Pazifischen Ozean und den Süd- und Mittelatlantik etwas ganz gewöhnliches und gipfelte im Bau des Kanals von Sunabá. Dies war nur durch umfassende Zusammenarbeit und Magie der Kraft möglich – und damit einhergehend auch der gemeinsamen Verwaltung, die formell den Grundstein legte für das, was später das Imperium werden sollte. Im Laufe der nächsten Jahrhunderte wuchs es langsam, um mittlerweile einen Großteil der Karibik und der Ostküste des Südatlantiks zu umfassen. Die Fähigkeiten in der Seefahrt und der Wille zu Handeln der Sunabán waren in der Antike beispiellos – und so nahmen die Sunabán im Jahr 850 bZ Kontakt mit Senekemet auf und bauten eine Handelsbeziehung mit Senekemet auf.

Obwohl es sich technisch gesehen um ein Kaiserreich handelt (wobei die Nachfolge ausschließlich durch Adoption erfolgt, wodurch die Herrschaft an verschiedene Völker im gesamten Reich weitergegeben wird), ist die Fähigkeit des Kaisers, neue Gesetze zu erlassen, ziemlich schwach. Das Recht basiert weitgehend auf Präzedenzfällen und der Auslegung dieser tausend Jahre alten Handelsabkommen, so dass in ganz Sunabá jeder Bürger die Handelsgesetze kennt und von jedem Bürger wird erwartet, dass er sie einhält. Nach uralten Verträgen muss ein Zehntel an das Militär des Kaiserreiches gezahlt werden, so dass die Ozeane frei von Piraten bleiben und das Eindringen fremder Nationen begrenzt wird. Die Kulturen von Sunabá sind so vielfältig, wie das Reich riesig ist und die lange Tradition von interkulturellen Verbindungen und Mischen führt zu Gemeinschaften, in denen Kulturen aus der ganzen Welt in einer einzigen Gemeinschaft als Nation verschmelzen.