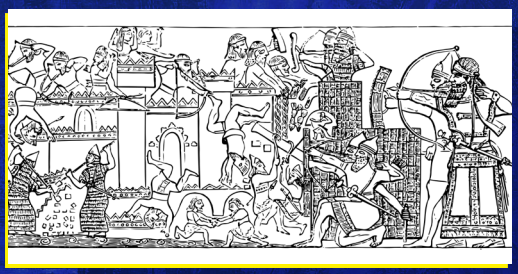

KAPITEL IV
DIE WELT VON
NEO BABYLON
97

ZEITSTRAHL

- bZ = babylonische Zeitrechnung
- 1 bZ entspricht 604 v.Chr.
- 1200 bZ ist der Kataklysmus, also 595 n.Chr.
- 2200 bZ ist die Gründung von Neo Babylon, also entsprechend 1595 n.Chr.
- 2650 bZ ist 2045 n.Chr.



21 VOR DER BABYLONISCHEN ZEITRECHNUNG (VBZ)

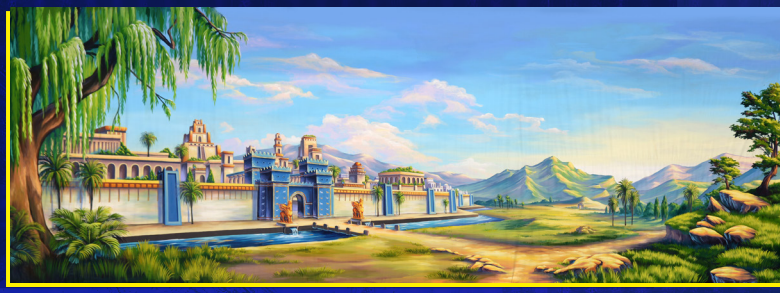
Nach dem Tod von Aššur-bāni-apli aus dem Assyrischen Reich brandschatzten die Babylonier die Stadt Niniveh und plünderten die gesamten Bibliothek an Schrifttafeln. Indem sie das darin enthaltene Wissen nutzten, entwickelten sie ein Verständnis für die Natur der arkanen Magie. Während der Herrschaft von Nabopolassar entwickelten die babylonischen Arkanisten immer mächtigere zivile und militärische Anwendungen der arkanen Magie, was nahezu alle Aspekte der babylonischen Gesellschaft veränderte.

4 BZ

Babylon überfiel und eroberte Kemet und vertrieb den Großteil der herrschenden Kaste nach Westen ins Exil. Die babylonischen Arkanisten lernten, die Lichtmagie aus Kemet in ihre eigenen magischen Handlungen einzubauen, gleichzeitig musste sich die kemetische Religion dem babylonischen Glauben angleichen, was die Reihen der Baru und deren Fähigkeiten anwachsen ließ.

20-33 BZ

Das babylonische Reich erstreckte sich über den gesamten fruchtbaren Halbmond, Nordafrika, die arabische Halbinsel bis hin nach Kleinasien. Nebukadnezar II errichtet das Tor von Ištar und die großen Mauern von Babylon. Das Reich erlebte unvorhergesehenen Wachstum in der Wirtschaft und der Bevölkerung und erlebte eine Renaissance in der Kultur und der Kunst, die auf die Kultur der vergangenen 2.000 Jahre in der Region zurückging.



21 VBZ • 1 BZ • 4 BZ • 20-30 BZ • 44 BZ • 66-75 BZ • 200-300 BZ

JAHR 1 BABYLONISCHER ZEITRECHNUNG (BZ)

Nebukadnezar II bestieg den babylonischen Thron.



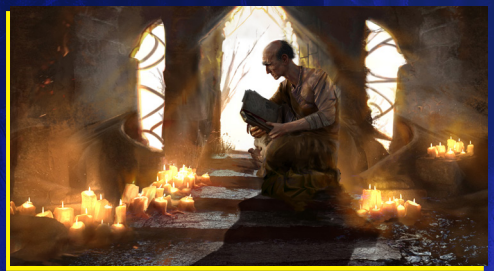
44 BZ

Nebukadnezar II verschwand und legte das Reich in die Hände von Amel-Marduk. Sein Nachfolger war politisch viel weniger versiert, was die Arkanisten ausnutzten und damit anfingen, sich selbst als Macht hinter dem Thron zu etablieren. Damit begann der langsame Wandel Babylons zu einer Arkanokratie, zu einem Reich, das durch seine mächtigen Magier kontrolliert wurde.



66-75 BZ

Der Babylonisch-Persische Krieg. Persien rückte nach Süden in Richtung Babylon vor, was das Reich zwang, seine Streitkräfte aus dem nördlichen Afrika und der arabischen Halbinsel zurück zu ziehen und eine Gegeninvasion zu starten und beginnend mit Lydien und anschließend Armenien vorzurücken. Nachdem sie sich mit dem Medern verbündet hatten, drang Babylon nach Persien und schließlich nach Parthien vor. Während dieser Zeit begann sich das arkane Wissen unter den Eliten der an Babylon angrenzenden Völker auszubreiten.



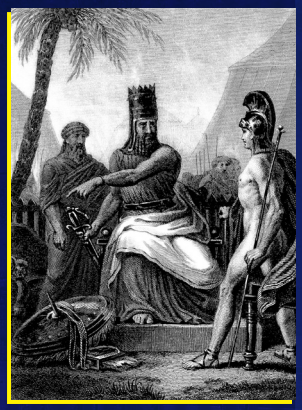
200-300 BZ

Mit der Hilfe von nomadischen lebenden, zwergischen Händlern schaffte es die Exilregierung von Kemet, Allianzen entlang der westafrikanischen Küste und dem Inland zu errichten. Die Allianz zwischen Senegambia und Kemet erstarkte mehr und mehr.



269 BZ

Knapp drei Jahrhunderte nachdem die Vorherrschaft Babylons begonnen hatte, brachte Alexander der Einiger Athen, Sparta, Mazedonien und Syrakus in der zephyrischen Allianz zusammen. Er stoppte den babylonischen Vormarsch auf Byzanz, verhandelte einen Frieden und bot den Hellenen die erste Ruhepause vom Krieg seit Jahrhunderten.



282 BZ

Alexander drang mit der zephyrischen Allianz bis nach Lutèce im Norden vor. In der Hoffnung, neue Verbündete zu finden, akzeptierte er eine Einladung zu einem verbogenen Hof im Wald nordwestlich von Lutèce. Er kehrte stattdessen Tage später mit einer mysteriösen Krankheit aus dem Wald zurück. Sein baldiger Tod veranlasste seine Krieger, den Wald niederzubrennen, wodurch eine große Anzahl nichtmenschlicher Wesen aus dem Wald heraus und in die Welt der Menschen getrieben wurde.

632 BZ

Der hebräische Prophet Yeshua bar Miriam scharte Gefolgsleute um sich und protestierte gegen die babylonische Herrschaft. Er wurde hingerichtet, aber seine Anhänger gingen in den Untergrund. Sie wurden als Nomastiker bekannt und wandten sich gegen die religiösen Aktivitäten der herrschenden Kaste.

730-955 BZ

Das senegambische Reich Kemet (jetzt als Senekemet bekannt) führte Krieg gegen Babylon. Die Armeen und Arkanisten Babylons, die auf breiter Front zu weit verteilt waren, wurden dadurch für die Guerilla-Taktiken Senekemets anfällig. Nach den Friedensverhandlungen schlossen sie ein Vertrag, um sich gegenseitig militärisch und kulturell zu unterstützen. Senekemet herrschte über einen Flickenteppich aus wirtschaftlich sehr wertvollen Gebieten in Nord- und Westafrika. Sie etablierten drei überregionale Hauptstädte: Dakar, Karthago und Memphis. Dakar wurde als Klein-Babylon bekannt.



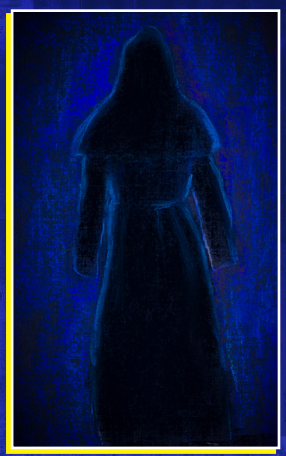
800 BZ

Getrieben von dem Wunsch der Maya, den Seehandel an den Küsten im Westen und Osten zu vereinheitlichen, nahmen sie mit ihren Verbündeten und Handelspartnern aus Polynesien und der Südküste die ehrgeizige Unternehmung in Angriff, den Kanal von Sunabá zu erbauen. Die gemeinsamen politischen Bemühungen führten zur Entstehung dessen, was später zum Handelsimperium von Sunabá werden würde.

269 BZ · 282 BZ · 400-600 BZ · 632 BZ · 730-955 BZ · 800 BZ · 851 BZ · WEITER

400-600 BZ

Eine Zeit der relativen Stabilität, welche von manchen als das "Goldenes Zeitalter" der Antike bezeichnet wurde. Der Handel florierte, wobei Babylon die Rolle des zentralen Umschlagplatzes einnahm, in welchem die Handelsströme aus den entlegensten Teilen der bekannten Welt zusammenliefen. Babylons Sprache und Währung wurden zum Standard im Handel, auch wenn das Reich selbst immer noch von den Arkanisten gelenkt wurde. Von Afrika und Europa gab es einen steten Strom an Gütern und Wissen nach Babylon und Asien, lediglich die Arkanisten behüteten ihre magischen Geheimnisse eifersüchtig. Babylons Macht wurde in Erebu durch die zephyrische Allianz eingedämmt, aber mit den Völkern des Ostens waren Scharmützel und kulturelle Konflikte an der Tagesordnung.



Während die Städte florierten, wurden auch monumentale Bauwerke zur Ehren der Götter, für die öffentliche Verwaltung, zu Unterhaltungszwecken und als bloße Zurschaustellung von Reichtum errichtet. Magier aus der gesamten bekannten Welt kommunizierten miteinander und es bildeten sich Rivalitäten und beständige, freundschaftliche Bündnisse, aber das Wissen fand großteils trotzdem keine Verbreitung.

851 BZ

Nach der Fertigstellung des Kanals von Sunabá erweiterten die Sunabán ihre Handelsrouten schnell über die Atlantikküste des Südatlantiks und schlussendlich bis über den Atlantik. Sie kamen so in Kontakt mit Schiffen aus Senekemet. Während der Handel florierte, kamen Geschichtsgelehrte aus Senekemet zum Schluss, dass dieser neue Kontinent wohl kaum das Atlantis aus den alten Sagen sein könne, nannten es aber in Anlehnung daran Atlantika. Die Kulturen Senekemet und Sunabás vermischen sich infolge des intensiven Handels.



1200 BZ



Eine katastrophale Flut, der Kataklysmus, versenkte den gesamten fruchtbaren Halbmond von Babylon bis zum Mittelmeer unter dem Meeresspiegel. Die Schriften der Baru sprechen davon, dass Enlil, der Herr der Stürme gegen Marduk aufbegehrte, indem er dessen liebste Stadt zerstört und sie im neu entstandenen Rahavmeer versenkte.
Damit endet die politische Vorherrschaft von Babylon. Obwohl viele Arkanisten überlebten, waren sie nicht in der Lage, einen Nachfolgestaat zu errichten. Die Völker des fruchtbaren Halbmondes waren gezwungen, in andere Teile der Welt zu ziehen. Mit sich nahmen sie jedoch ihre Kultur, ihren Glauben und ihre Magie. Der Kataklysmus führte weltweit zu Jahrhunderten voller Elend. Erdbeben, Flutwellen und Vulkanausbrüche verwüsteten weite Teile der Welt. In den Nachwehen des Kataklysmus strotzten die Stürme vor magischer, unkontrollierter Energie und wurde immer häufiger und mächtiger, wodurch sie zu einer der größten Bedrohungen wurden und bis heute noch sind. Unter den aggressiven Vorstöße der nördlichen Stämme begann die zephyrische Allianz auseinander zu brechen, was zu einem Flickenteppich von Staaten in Erebu führte. Die Mitglieder der Allianz entfernten sich politisch und kulturell von einander, behielten aber ein Gefühl der gemeinsamen Identität.

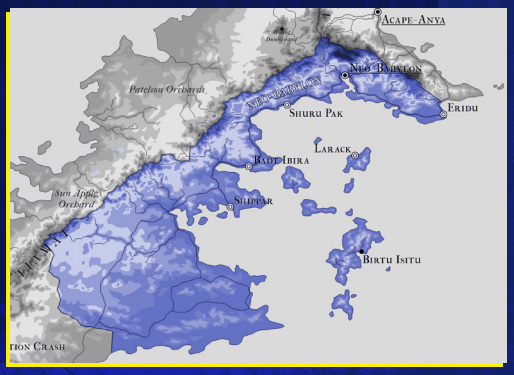
1904 BZ



Das Imperium von Tabaýa erhob sich im Osten von Erebu. Im Verlauf von sechs Jahrhunderten wurden die Tabaýaner eine mächtige und vielfältige Kultur, die militärische Fähigkeiten, innovative Verwaltung und reichhaltige Kultur verband und bleibende Spuren im Mittleren Osten, Südost-Erebu und Nordafrika hinterließ.Diese Zeit dezimierte die Bevölkerung in Erebu stark und führte zur Unabhängigkeit von Eire und Pretanica von der kontinentalen Allianz. Als Nebeneffekt des Mangels an Arbeitskräften verbesserten sich die Bedingungen für Arbeiter und ihrer Familien.

2097-2106 BZ

Als sich die Bevölkerung in Erebu langsam erholte, wurde die Expansion über den Atlantik zum Thema und wohlhabende Häuser und Gilder der Magier begannen damit, Expeditionen zu finanzieren. Rasch wurde Azor „entdeckt". Angeführt und finanziert von mächtigen Magiern aus verschiedenen Nationen wurden sechs Schulen der Magie an der Ostküste von Azor gegründet. Um dieses Unterfangen zu unterstützen, bekamen Einwanderer aus der ganzen Welt bedeutende Arbeit, um die unglaubliche Forschungsarbeit zu unterstützen.
Bald entstand rund um die Schulen eine multikulturelle Siedlung, was teilweise auch der magischen Innovation und dem Handel mit den Ureinwohnern von Azor zu verdanken war, die aus vielen verschiedene Arten bestanden.



1200 BZ • 1585 BZ • 1701-1875 BZ • 1904 BZ • 2097-2106 BZ • 2107 BZ • 2128-2154 BZ

1585 BZ

Eiríkr Rauði und seine Anhänger, die aus Skandza verstoßen wurden, entdeckten den Kontinent Azor zwischen Atlantika und der alten Welt. Sie vermischten sich mit den dort anwesenden Völkern des nordöstlichen Atlantika und wurden zum Volk von Nýfirar, das sich in der Region an der Nordküste von Azor niederließ, die als Drachenkopf bekannt wurde.



1701-1875 BZ

Eine Seuche des Untodes breitet sich über Erebu aus und viele Gemeinschaften fielen den Kreaturen zum Opfer. Schließlich standen Militäreinheiten aus dem Osten auf einem Feldzug den freien Völkern des Westens im Kampf für Freiheit und Sieg bei. Alle Spuren der Vampire und der untoten Legionen wurden ausgelöscht. Diese Zeit dezimierte die Bevölkerung in Erebu stark und führte zur Unabhängigkeit von Eire und Pretanica von der kontinentalen Allianz. Als Nebeneffekt des Mangels an Arbeitskräften verbesserten sich die Bedingungen für Arbeiter und ihrer Familien.



2107 BZ

Die Chaldani, Einheimische von der Ostküste von Azor, empfingen die Neuankömmlinge auf ihrem Kontinent mit offenen Armen. Sofort wurde ein enges Band zwischen den magischen Schulen und Acape Anya, der größten Stadt der Chaldani, geschmiedet.



2128-2154 BR

Verschiedene fortschrittliche, nicht-menschliche Zivilisationen wurden auf Azor entdeckt. Neo Babylon nahm Beziehungen mit der hauptsächlich elfischen Nation von Val Brocelionde, den größtenteils orkischen und zwergischen Völkern von Tulka und den Goblins von Curuq auf.





2200 BZ

1000 Jahre nach dem Kataklysmus wurde offiziell die Stadt Neo Babylon an der Ostküste von Azor gegründet. Der Traum war, den Geist des alten Babylon wiederzuerwecken, wo Gesetze erstmals festgelegt wurden und die gleiche Verpflichtungen für alle galten, vom Bauern über den Priester bis zum Herrscher. Neo Babylon wurde von einem Rat namens Ukkim regiert, der zunächst von Arkanisten dominiert wurde. Im Laufe der Zeit wurden nach und nach Sitze für die Wohlhabenden und Mächtigen in Zünften und Konzernen abgetreten oder geschaffen..

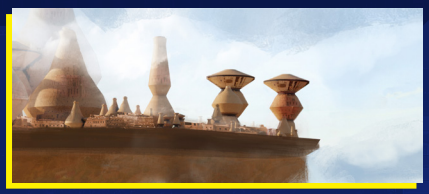
2224 BZ

Luminarische Flüchtlinge, die in Senekemet aus religiösen Gründen verfolgt wurden, siedelten sich im Südosten von Azor an und gründeten die Stadt Santso und schließlich die Nation Kuujitt.



2303 BZ

Die Afrikanische Union gründet sich, um die wirtschaftlichen Interessen der afrikanischen Völker südlich von Senekemet zu schützen.



2512-2544 BZ

Der erste Krieg der Narben wurde durch das Attentat auf die progressive Prinzessin Chalec von den Altapheranischen Yettin ausgelöst. An diesem Krieg waren gleich mehrere Großmächte Erebus beteiligt. Er beinhaltete Stellungskriege, neue militärische Technologien und endete mit einem Vertrag, der vielen Yettin harte Strafen auferlegte. Die Herbstrebellion (2514 bZ) war das Gründungsereignis der Vereinigten Yettin-Konferenz bestehend aus einem Kern von Yettin, der sich dem Konflikt widersetzte. Der zweite Krieg ging aus ungelösten Problemen des Ersten hervor, wobei die Eroberungspläne der „Blutigen Klaue" Konflikte auslösten. Es gab viele Gräueltaten und endete mit dem Sieg der Allianz, zu dem auch Neo Babylon gehörte. Diese Konflikte prägten die Nachkriegsordnung mit Neo Babylon als Führer der freien Welt und Dakar als wichtigem Zentrum für Kommunikation, Forschung und Entwicklung.

2200 BZ • 2224 BZ • 2303 BZ • 2415 BZ • 2471 BZ • 2489 BZ • 2512-2544 BZ • WEITER

2415 BZ

Iberische Nationalisten, die so genannten Duendes, nährten die Ressentiments vieler Zwerge und Orks, die von der Wirtschaft und Gesellschaft in Erebu ausgegrenzt waren. Ihre Truppen trieben die Eroberung Erebus voran. Viele Iberer desertierten und verweigerten den Kampf. Eine große Zahl von ihnen siedelte in Acape Anya im Norden von Neo Babylon. In den folgenden Jahrzehnten stiegen die Duendes mehrere Male auf und stürzten wieder ab.

2471 BZ

Lutèce wurde von der Armee der Duendes erobert. Viele Elfen flohen vor der Zerstörung und Besetzung und landeten als Flüchtlinge auf Azor, wo sie eine neue Heimat gründete und diese Le Sanctuaire nannten. Gegen Ende von 2471 durchbrachen die lutèsischen Kämpfer schließlich den Würgegriff der Duendes.

2489 BZ

Ein heftiger Sturm verursachte eine große Flut in Neo Babylon und überflutete alles bis hinauf zur großen Zikkurat. Als Konsequenz darauf wurden die Straßen angehoben, in vielen Fällen um bis zu 20 Meter über dem sumpfigen Boden. Als die Zikkurat anwuchs, wurde mehr und mehr der alten Stadt mit Fundamenten für eine neue Stadt überbaut. Die ursprüngliche Stadt, die jetzt als Unterstadt bezeichnet wurde, wurde zur Heimat von Schuldnern, neuen Einwanderern und Kriminellen.





2568 BZ

In Val Bracelionde fanden die ersten von Fae geführten Proteste gegen die Regierung statt.



2570 BZ

Wissenschaftler entwickelten die Cybertechnologie, ein technologisches Konzept, das selbst die Fähigkeiten der mächtigsten Magier herausforderte.

2575 BZ

Das babylonische Weltraumprogramm wurde ins Leben gerufen. Es hatte das Ziel, das Universum außerhalb der Atmosphäre zu erforschen. Das BWP errichtete einen riesigen Campus in einem offenen Wüstengebiet weit im Süden.



2580 BZ

Frühe Anwendungen von Cybertech gelangten langsam auf den öffentlichen Markt. Darunter selbststeuernde Transportfahrzeuge, Geräte für weltweite Kommunikation und die ersten, klobigen Cyberware-Gliedmaßen.



2610 BZ

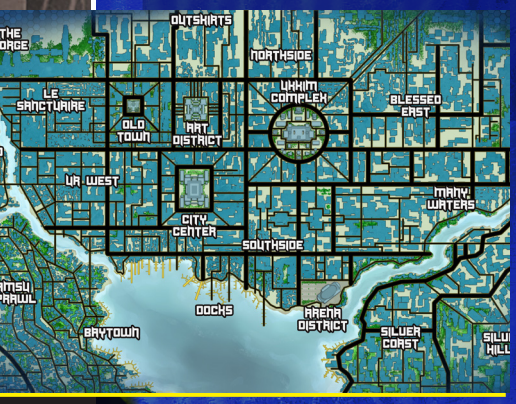
Das Konsortium der Gilden und Konzerne (KG&K) wurde als die maßgebende wirtschaftliche Regulationsbehörde in Neo Babylon gegründet. Das KG&K überwacht und verwaltet das komplexe Geflecht von Gilden und Konzernen, das Triebmotor für die Wirtschaft der Stadt ist. Das KG&K stabilisierte die Finanzsysteme der Stadt, verwaltete den Geldkreislauf und sorgte für das Kräftegleichgewicht zwischen den einflussreichen Wirtschaftskräfte innerhalb der Stadt und ihren wirtschaftlichen Verbündeten.



2568 BZ • 2570 BZ • 2575-2590 BZ • 2580 BZ • 2595 BZ • 2610 BZ • 2613 BZ

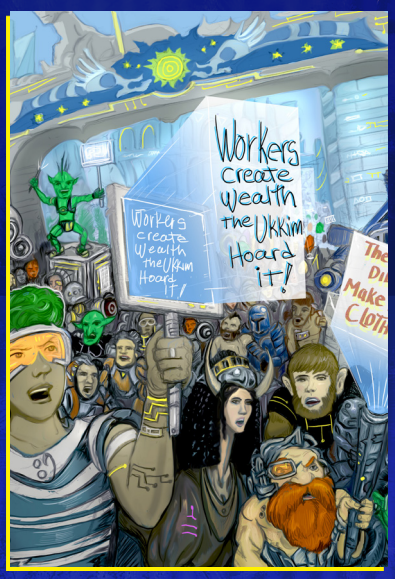
2575-2590 BR

Neo Babylon annektierte die umliegenden Siedlungen. Hamsu, Westerbucht, Willam, die Silberküste und Le Sanctuaire, sowie die Gebiete dazwischen wurden alle zu Stadtteilen von Neo Babylon und unterlagen somit seiner Autorität. Die Ukkim verloren mehr und mehr die Vorherrschaft im Rat der Arkanisten, als die wachsenden Monopole der Konzerne, die sich der Kontrolle der Arkanisten entzogen, durch die technologischen Entwicklungen gestärkt wurden. Wohlstand wurde zur Messlatte von Autorität.



2595 BZ

Gemeinschaften, die das Gefühl hatten, von dem Ukkim und ihrer Konzerne ignoriert zu werden, organisierten den Großen Streik. Sie verlangten nach einem Recht, die eigenen Leute zu repräsentieren und lehnten sich gegen Jahrhunderte der autoritären Kontrolle auf. In Reaktion darauf richtete Neo Babylon das Envoy-Programm ein, um die Leute zufriedenzustellen, ohne irgendwelche echten Zugeständnisse zu machen.



2613 BZ

Das babylonische Weltraumprogramm startete die gigantische Raumstation Eana ins Orbit der Welt. Minuten nach dem Start stürzte sie ab und hinterließ einen Krater an der Einschlagstätte. Der Campus des BWP wurde hochgradig verstrahlt. Zurück blieb ein verstörendes HighTech-Ödland, das die Region entstellt.





2616 BZ

Bei Arbeiten an einer Baugrube im Stadtteil Argenton in Neo Babylon wurde der Hort eines gigantischen Monarchdrachen geöffnet. Der verwüstete den im Bau befindlichen Stadtteil, bevor er an einen unbekannten Ort floh. Die Reichen, die geplant hatten, dort hin zu ziehen, gaben die Siedlung auf und ließen zu, dass der Stadtteil von verschiedenen Fraktionen des organisierten Verbrechens und anderen unerwünschten Elemente übernommen wurde. Der Stadtteil wurde hämisch in „das Leichentuch“ umbenannt.



2646 BZ

Kushia, die Aladlamma, erwarb das Kristall-Hochhaus in Westur und zog dort ins Penthouse. Ihr Eigentum an dem ikonischen Gebäude ist angesichts der zurückgezogenen und geheimnisvollen Natur der Aladlamma rätselhaft. Viele Bewohner von Westur gaben an, dass sie sich unwohl fühlten mit einem so mächtigen Wesen in ihrer unmittelbaren Nähe, das sie sogar überragt. Trotz der Mischung aus Angst, Ehrfurcht und Neugier ist sie zu einer zentralen Figur in Westur geworden. Und eine Quelle für viele Jobs, von denen einige gerüchtehalber nicht ganz legal sind.



2650 BZ

Überall in Neo Babylon wurden von den Gemeinschaften Envoys aller Ideologien benannt und ermächtigt. Und sie werden gebraucht wie nie zuvor, während die Regierung, die Konzerne, die organisierte Kriminalität und dämonische Kräfte weiterhin einen geheimen Krieg gegen die einfachen Leute führen.

2616 BZ · 2625-2638 BZ · 2646 BZ · 2649 BZ · 2650 BZ

2625-2638 BZ

Angefangen im Jahr 2625 bZ unterwanderte die Enkeura, eine politische Gruppierung, die nicht-feeische Personen als minderwertig betrachtete, Tolko und nährten die Feindseligkeit gegenüber Val Broceliande. Das eskalierte in den ersten Feenkrieg in 2632 bZ und führte zu einem Staatsstreich der Enkeura. Die Anführer von Val Broceliande flohen ins Exil. Die Allianz der Azoren formiert sich 2633 bZ und stellt sich vereinigt dem Vormarsch der Enkeura auf Churuq entgegen. Unerwartete Hilfe aus Sunabá stoppt die Invasion und führt zu einer Waffenruhe mit teilweiser Rückgabe der Territorien. Im Jahr 2638 bZ sagt sich die Zauberin Adelante mit der Valkyrenkompanie von der Enkeura los und bündelt ihre Kräfte mit anderen, um Val Broceliande zu befreien. Der Krieg endet im Jahr 2639 bZ mit dem Rückzug der Enkeura und der Begnadigung ihrer Anhänger, die Valkyrenkompanie aber wurde aufgelöst.



2649 BZ

Ein Straßenprediger, der sich Sander Greystar nannte, hielt eine leidenschaftliche Predigt an den Mauern des Ukkim-Komplexes. Diese führte unerwartet zu einem Aufstand und wurde zu einem entscheidenden Moment für die Bewegung des soziale Widerstands in Neo Babylon. Entrechtete Bürger wurden dazu ermutigt, ihre Vorwürfe laut zu äußern. Der Vorfall war ein Wendepunkt für die Envoys und entfachte einen antiautoritären Funken, der bis jetzt in den unteren Kasten schwelt.



Die Geschichte von Neo Babylon

Das Alte Babylon

Im antiken Babylon hat Šarru Nebukadnezar II die Geheimnisse der arkanen Magie entschlüsselt und diese dazu genutzt, die umliegenden Völker zu beherrschen. Dies markierte den Beginn der Babylonischen Zeitrechnung (bZ). Beginnend mit den Pharaonen von Kemet hat der Šarru den größten Teil Nordafrikas und des fruchtbaren Halbmondes erobert, wobei er die Kultur, Magie und Technologie der Besiegten in sein Reich überführte, und ihre Anführer ins Exil nach Westen vertrieb. Er war sich der Gefahren der Magie bewusst, mit welcher er seine Nachbarn unterworfen hatte. Deshalb beschränkte er das Studium der Magie auf den loyalen Rat der Arkanisten, welche die Ukkim genannt wurden. Diese Magier überwachten die Erforschung und die Anwendung der Magie im gesamten Reich und regulierten die Magie außerhalb ihrer eigenen Reihen stark.

Die Nachfolger Nebukadnezars setzten die Expansion Babylons fort. Nahezu drei Jahrhunderte nach dem Beginn des Eroberungsfeldzuges erstreckt sich das Babylonische Reich sich vom fruchtbaren Halbmond, im Süden bis nach Kemet, über die arabische Halbinsel, im Norden bis nach Persien und Parthien, im Osten bis nach Sindhu und im Westen bis nach Byzanz. An diesem Höhepunkt war das babylonische Reich die größte, einflussreichste und furchterregendste Nation der bekannten Welt – und es schien vorherbestimmt, dass es die ganze Welt erobern würde.



Eine Welt wie die Unsere

Subversion spielt auf einer Erde, welche der unseren in vielen Punkten ähnelt. Aber natürlich gibt es einen wichtigen Unterschied. In der Welt von Neo Babylon ist Magie real. In der Antike existierten magische Kräfte und wundersame Kreaturen nur im Reich der Götter, der Legenden und der epischen Erzählungen. In Subversion traten Zwerge, Goblins, Menschen, Orks und Yettin als erste Zivilisationen auf die Welt und konnten, von einander räumlich weit getrennt, ihre Kultur und militärische Größe ausbilden. Auch wenn die Geschichte sich in vielen Dingen ähnlich wie bei uns entwickelt hat, gab es einen bestimmten Punkt als die Magie alles veränderte.

In unserer Welt hat Šarru Nebukadnezar II von 605 – 562 v. Chr. regiert. Er erbte den Titel des Šarru, des Königs, von seinem Vater, der das zweite Babylonische Reich gegründet hatte. Auf der Höhe der Herrschaft von Šarru Nebukadnezar II kontrollierte das Reich den gesamten fruchtbaren Halbmond inklusive Assyrien, Phönizien, Juda, die Überreste von Israel und Teile von Arabien, und sicherte sich so die besten Leuten und ihrer Technologien. Aber nach dem großen Fehlschlag beim Versuch, Ägypten zu erobern, hatte Šarru Nebukadnezar II kaum militärischen Erfolg. Babylon und er fanden sich im Abstieg begriffen, bis das Reich durch Alexander den Großen im Jahr 331 v. Chr. erobert wurde. Beim Tod Alexanders im Jahr 323 v. Ch. Wurde Babylon aufgegeben.

Aber in der Welt von Neo Babylon ist war es nicht so.

ALEXANDER DER EINIGER

Mit der nahezu sicheren Unterwerfung durch den stets expandierenden Nachbarn konfrontiert, brachte Alexander der Einiger die Anführer von Sparta, Athen, Mazedonien und Syrakus zusammen, um die zephyrische Allianz zu formen. Mit Alexander als ihrem General konnten sie die Ausbreitung Babylons vor Byzanz stoppen und einen Frieden aushandeln. Für die hellenistische Welt war es die erste Atempause vor dem Krieg seit Jahrhunderten. Alexander erweiterte seine Allianz gen Westen, eroberte die Römer, die Iberische Halbinsel und segelte gen Süden, um Karthago zu erobern.

Die Allianz, jetzt das zephyrische Reich, dehnte seine Grenzen nach Norden hin aus und bot den Galliern und Kelten Zivilisation und Sicherheit, welche manche gerne annahmen, während andere dies nur mit vorgehaltener Waffe akzeptierten.

In seinem Marsch nach Norden wurde die Stadt Lutèce als neue Basis für Feldzüge in den Norden etabliert, als die Bewohner des Waldes von Broceliande sich an Alexander wandten. In der Hoffnung, in diesen Bewohnern neue Verbündete zu finden, akzeptierte er ihre Einladung zu ihrem Hof zwischen den Bäumen des Waldes von Broceliande. Stattdessen kam Alexander Tage später mit einer mysteriösen Krankheit aus dem Wald zurück. Sein Tod wenige Tage später veranlasste seine Soldaten dazu, den Wald abzubrennen, was die Elfen, sowie die verschiedensten Wesen des Waldes, die man Fae nannte, in die Welt der Menschen trieb. Das vernarbte Land des einstigen Waldes stellte für die kommenden Jahrhunderte die Grenze zwischen dem zephyrischen Reich und den nördlichen Stämmen dar. Einige Flüchtlinge aus Broceliande fanden sogar ihren Weg bis nach Babylon und tauschten dort ihre magischen Geheimnisse gegen ein neues Leben. Lutèce selbst nahm viele der Elfen aus Broceliande auf und wurde damit zu einer der frühesten und diversesten Städte der Welt.

DER AUFSTIEG DER UKKIM

Ihre Niederlage bei Byzanz war ein Vorbote für einige schwierige Jahrhunderte für die Babylonier. Selbst als die Armeen sich erholten, fanden sich die Babylonier umzingelt von erstarkten Feinden, die nur darauf warteten, jede Schwäche oder Unaufmerksamkeit auszunutzen. Im Jahr 845 bZ erhob sich das Reich von Senekemet, das sich aus kemetischen Exilanten und anderen Fraktionen weiter im Westen formiert hatte, um Krieg gegen ihre einstigen Zerstörer zu führen. Da die babylonische Armee an den Grenzen ihres Reiches zu dünn besetzt war, tauchte die Armee von Senekemet aus den Sümpfen auf und belagerte Babylon, wobei sie es beinahe zerstörte. Die Ukkim, nun de facto die Macht hinter dem Thron Babylons, vereinbarten mit Senekemet einen Pakt, um Babylon zu retten. Der Šarru wurde abgesetzt und die Ukkim regierten nun direkt über Babylon. Senekemet zog sich zurück, scheinbar zufrieden damit, was die Ukkim ihnen im Gegenzug dafür gegeben hatten.

In Jahrzehnten hatten die Ukkim, die nun nicht mehr der Laune des Šarru ausgeliefert waren, mit Nachdruck magische Forschungen betrieben. Dies sorgte dann dafür, dass das babylonische Reich wieder Staaten, Städte und Völker in scheinbar endloser Folge eroberte. Jeder Sieg brachte dem Reich neue Ressourcen, neue Bürger und magisches Wissen, und schon schien Babylon wieder auf dem besten Weg, ein magisches Reich zu schaffen, das in der Lage war, die Welt zu beherrschen.

DER KATAKLYSMUS

1.200 Jahre nach ihrem Beginn, fand die Vorherrschaft Babylons ein unerwartetes Ende. Den Legenden zufolge versenkte eine große Flut den gesamten fruchtbaren Halbmond von Babylon bis hin zum Mittelmeer. Es gibt Hunderte von Erklärungsversuchen für den Kataklysmus, von denen keine als endgültige Wahrheit akzeptiert wird. In den offiziellen Schriften der Baru von Neo-Babylon heißt es, dass Enlil, der Herr der Stürme, der frühere Oberste der Götter, den Marduk von seinem Thron vertrieben hatte, seine abtrünnigen Dämonengötter, die Anunnaki, versammelte und sich gegen Marduk auflehnte. Enlil griff das an, was Marduk am liebsten war und versenkte Babylon im neuentstandenen Rahavischen Meer. Andere behaupten, dass es sich um eine große, magische Katastrophe handelte, die von den Arkanisten herbeigeführt wurde, weil sie versucht hatten, das Land selbst zu formen, und sie es in ihrer Hybris stattdessen versenkt hatten. Einige Wissenschaftler vermuten, dass es sich einfach um ein Erdbeben handelte, das das Land so tief absinken ließ, dass es von den Meeren überflutet wurde. Unabhängig von der Ursache wurde dieses Ereignis als der Kataklysmus bekannt. Die Überlebenden von Babylon zerstreuten sich über die ganze Welt und trugen ihre Kultur, ihren Glauben und ihre Magie in alle Ecken der bekannten Welt.

Mit dem Kataklysmus kamen wirtschaftliche und magische Katastrophen. Der plötzliche Wandel in der Plattentektonik sorgte für massive Erdbeben, Tsunamis und vulkanische Aktivität, welche für Jahrzehnte anhielten, bevor sie langsam abflauten. Stürme, spontane Manifestationen von magischer Energie, wurden in größer und häufiger. In manchen Fällen wurden von den Stürmen ganze Städte einebenen. Diese Gefahr ist selbst in der Gegenwart noch nicht gebannt.

Die Entdeckung von Azor

In 2097 bZ versuchte eine Gruppe aus Händlern, an Dakar vorbei eine Handelsroute zwischen Erebu und dem Handelsreich von Sunabá zu etablieren. Dabei machten sie jedoch eine aufsehenerregende Entdeckung. Sie fanden einen vormals unbekannten Kontinent im Nordatlantik. Einige Historiker sind der Meinung, dass Azor das antike Land Atlantis ist, aber andere Spekulationen kamen auf, dass der Meeresboden sich dort als Reaktion auf den Kataklysmus des Alten Babylon anhob.

Es wurden Bemühungen unternommen, diesen neuen Kontinent zu erkunden und auszubeuten, wobei viele Reiche ihre Magier nach Azor entsandten, um die neue Siedlungen zu fördern. Viele dieser Magier entschieden sich, zu bleiben und eine Stätte der arkanen Lehre aus sechs magischen Schulen zu gründen, von denen jede eine der der magischen Energien repräsentierte. Schon bald entwickelte sich, begünstigt von magischer Innovation und den verschiedenen Völkern Azors, um die Schulen eine florierende, multikulturelle Siedlung.

Die Gründung von Neo Babylon

Die Stadt Neo Babylon wurde im Jahr 2200 bZ offiziell gegründet. Der Traum war, den Geist des alten Babylon wiederzuerwecken, wo Gesetze erstmals festgelegt wurden und die gleiche Verpflichtungen für alle galten, vom Bauern über den Priester bis zum Herrscher.

Die neue Stadt wählte einen sechzigköpfigen Rat, der von den arkanen Schulen im Herzen der Stadt gewählt wurde, um die zwölf Gründungsvölker und die lokalen Interessen Neo Babylons zu repräsentieren. Daraus wurde der Rat der Ukkim, der Neo Babylon bis zum heutigen Tag regiert. Der Handel wuchs schnell und wie das alte Babylon dehnte Neo Babylon seinen Einflussbereich aus, indem es sein arkanes Wissen einsetzte, um die einheimische Bevölkerung Azors zu manipulieren oder einzuschüchtern. Die Gründung der großen Stadt, die zum Dreh- und Angelpunkt der neuen babylonischen Kultur wurde, markierte den Beginn einer neuen Ära für die Welt. Das war vor 450 Jahren.

Für mehr als 200 Jahre schien Neo Babylon immer stärker zu werden, übertraf selbst die kühnsten Erwartungen und wurde die größte Stadt, welche die Welt je gesehen hat. Angetrieben durch die sich stetig ausbreitenden, arkanen Schulen, wurde Neo Babylon das Zentrum der arkanen Magie, wo nahezu alle Magier der bekannten Welt ausgebildet wurden. So wurde dafür Sorge getragen, dass jede größere Ansiedlung über Magier verfügte, die ihre Straßen beleuchten, ihre Feldfrüchte wässern, ihre Schmieden anheizen und - ganz wesentlich - sie vor Manastürmen behüten würden.





Diese Vereinbarungen, welche Sturmverträge genannt wurden, versorgte Neo Babylon mit Abgaben aus den anderen Nationen, die dafür sorgten, dass es in Neo Babylon nie an Gütern oder Dienstleistungen mangelte.

Etwas nördlich von Neo Babylon erwies sich Acape Anya, eine Nation von Ureinwohnern, als zuverlässiger Partner für Neo Babylon, während im Süden und Westen die Elfen aus Val Broceliande, die Goblins von Churuq, die Orks von Tulko und die verschiedenen Volksgruppen der Kuujitt auf Distanz blieben. Trotz derer, die Neo Babylon mit Skepsis betrachteten, sahen doch weit mehr die Gelegenheit, ein neues Leben auf dem Kontinent zu beginnen, indem sie die Wirtschaft von Neo Babylon nutzen wollten, um ihre eigene wirtschaftliche Situation in Schwung zu bringen. Neue Städte wie Hamsu, Westerbucht, die Silberküste und das Piratennest Willam entwickelten in den Außenbezirken von Neo Babylons und nutzten den Einfluss Neo Babylons für ihre eigenen Zwecke.

SCHWIERIGE ZEITEN

Während Neo-Babylon wuchs und gedieh, verlief es in Erebu nicht gut. Eine Gruppe iberischer Nationalisten, die Duendes, kamen an die Macht und lehnten sich gegen die Abgaben aus den Sturmverträgen auf. Sie nährten den Unmut vieler Zwerge und Orks, die sich in Erebu wirtschaftlich und gesellschaftlich übergangen fühlten. Die Stimmung schlug zuerst in Erebu um, und die Eroberungen folgten bald darauf. Die Duendes zogen durch die Küstenregion im Westen von Erebu und drangen sogar bis in den Norden der Azoren vor. Wo sie es konnten, rekrutierten sie. Wo sie das nicht konnten, eroberten sie. Viele Iberer desertierten aus der Armee und weigerten sich, zu kämpfen. Sie ließen sich in großer Zahl in Acape Anya nördlich von Neo-Babylon nieder. In den folgenden Jahrzehnten erhoben sich die Duendes mehrmals und fielen auch wieder, doch im Jahr 2471 wurde Lutèce von der Armee der Duendes erobert. Viele Elfen flohen vor der Zerstörung und der Besatzung und landeten als Flüchtlinge auf den Azoren, wo sie eine neue Heimat gründeten, die sie Le Sanctuaire nannten. Gegen Ende des Jahres 2471 bZ brachen Truppen aus Lutèce den Würgegriff der Duendes auf Lutèce für immer.

DIE FLUT

Im Jahre 2489 bZ wütete ein Sturm, überflutete Neo Babylon und versenkte die ganze Stadt bis hinauf zur Großen Zikkurat. Als Reaktion auf diesen Schaden ließen die Ukkim nahezu die gesamte Stadt neu aufbauen und hoben dabei die Straßenebene an – in manchen Fällen bis zu 20 Metern über das umgebende Sumpfland. Wer es sich nicht leisten konnte, sein Haus neu zu bauen oder in den neuen Häusern in der Oberstadt zu leben, fand sich in verlassenen Kellern wieder, die in die Fundamente der neuen Stadt eingebettet waren. Die Straßen und Häuser der alten Stadt wurden zur Entwässerung, zur Kanalisation für kommende Stürme. Die Ukkim sahen darin eine Gelegenheit und beschlossen, dass zukünftig nur jene in der Oberstadt leben dürfen, die auch die Abgaben zahlen konnten und dadurch etwas zur Gesellschaft beitragen, während Schuldner, Kriminelle und Einwanderer so lange in die Unterstadt verbannt wurden, bis

sie es schafften, sich das Leben und die Abgaben der Oberstadt leisten zu können. Schon bald wuchs die Unterstadt an im Versuch, den Zustrom von Arbeitern aufzunehmen, die verzweifelt versuchen, eine dauerhafte Arbeit zu finden, um sich das Leben in der Oberstadt leisten zu können. Ihre Verzweiflung wurde von vielen Unternehmen ausgenutzt, die Tagelöhner für den einen oder anderen Zweck suchten. Aus diesen Tätigkeiten fließt gerade genug Geld in die Unterstadt, um den Betrieb aufrechtzuerhalten, obwohl es dort weder Gesetzeshüter, noch öffentliche Versorgungseinrichtungen oder eine andere funktionierende Infrastruktur gibt.

DIE KRIEGE DER NARBEN

Die fünfzig Jahre nach der Niederlage der Duendes waren eine Zeit des Friedens und relativen Wohlstands für Neo-Babylon und seine Handelspartner. Dieser Frieden wurde durch den Ersten Krieg der Narben erschüttert, einen brutalen, fünfjährigen Krieg, der große Teile Erebus verwüstete und Millionen von Toten forderte. Der Erste Krieg de Narben begann im Jahr 2512 bZ, als die altaipheranische Prinzessin Chalec Muhotash in der Zeit, als sie in Eravasca im Osten von Erebu lebte, ermordet wurde. Chalec war eine eindrucksvolle Stimme gegen die vorherrschende Meinung, die von ihrem Vater, König Illus Muhotash, vertreten wurde. Sie war dagegen, dass Altaiphera kulturell und technologisch von Erebu isoliert blieb. Ihr Tod ließ Misstrauen in Zorn umschlagen, der die großen Clans der Yettin und ihre als Nomaden lebenden menschlichen und zentaurischen Verbündeten in den Krieg ziehen ließ. Innerhalb weniger Tage hatten sie Eravasca gebrandschatzt, daraufhin zogen die Armeen unaufhaltsam weiter durch den Osten Erebus und hinterließen eine Spur der Verwüstung.

Millionen kamen ums Leben, doch als die Yettin auf Lutèce marschierten, konnte schließlich ein hastig beschlossenes Abkommen zwischen den Staaten Erebus und der Allianz von Skandza den Vormarsch stoppen. Die Allianz von Altaiphera bröckelte durch innere Machtkämpfe, als die Grottenschrate auf ihre Artverwandten aus Erebu trafen und sich weigerten, weiter zu kämpfen. Die Spannungen zwischen den Clans von Almaslar und dem Rest von Altaiphera führte schlussendlich zur Herbstrebellion, bei der die Fraktion der Rebellen die Vereinigte Yettin-Konferenz im Osten von Erebu gründete, und so die Armeen der Yettin schwächte und einen Puffer zwischen Altaiphera und dem Westen bildete. Da sie nun an drei Fronten kämpften und schließlich eingeschlossen wurden, waren die Yettin gezwungen, sich zu ergeben und zurück zu ziehen. Gegen Altaiphera wurden Strafmaßnahmen ergriffen, die viele Yettins in die Armut trieben. Der Waffenstillstand, der den Krieg beendete, wird noch immer jedes Jahr in Lutèce gefeiert, aber die Ereignisse haben viele in Erebu misstrauisch und hasserfüllt gegenüber dem großen Volk gemacht. Die Yettin, einschließlich der Grottenschrate und Almaslar, die geholfen hatten, das Blatt zu wenden, wurden zur Zielscheibe zunehmender Feindseligkeit. Ebenso erging es Orks und Zwergen, die viele Ereber immer noch als Sympathisanten der Duendes betrachteten.

Der Friede nach dem ersten Krieg der Narben war nur von kurzer Dauer. Die Blutige Klaue, eine aggressive und expansive Bewegung innerhalb der altaipherischen Yettin, gewann immer mehr an Ansehen und Einfluss. Angestachelt durch



die erebischen und skandischen Repressalien und die damit einhergehenden wirtschaftlichen Maßnahmen, welche Yettin in ganz Altaiphera verarmen ließen, versammelte die Blutige Klaue die Herden der Minotauren und Zentauren im Norden von Altaiphera, und auch die unzufriedenen Orks und Zwergen aus Kleinasien, die von Nachrichten über die schlechte Behandlung ihrer Vettern in Europa angespornt waren. Im Jahr 2538 bZ schlug die Blutige Klaue in einer Reihe von Überraschungsangriffen zu, wobei ihre Soldaten durch mächtige, in der babylonischen Arkana bisher unbekannte Magie gestärkt wurden. Im Jahr 2540 BZ war Lutetia von den Yettin der Blutigen Klaue besetzt. Große Teile vom Süden Skandzas und Norden Erebus wurden erobert und ihre Anführer verbannt oder hingerichtet. Die Soldaten der versprengten Armeen waren gezwungen, sich auf die Azoren zurückzuziehen oder sich der Vernichtung zu stellen.

Die Besorgnis über den bevorstehenden Sieg der Blutigen Klaue und die Furcht vor deren zukünftigen Plänen führten zu einem Bündnis der restlichen erebischen und skandischen Armeen mit Ländern in der ganzen Welt. Der Gegenangriff wurde von Neo Babylon angeführt. Zum ersten Mal seit dem Kataklysmus zogen Legionen von Kampfmagiern in den Krieg. Feuer und Blitze regneten vom Himmel, während arkane Schilde der Elite der magischen Garde, den Pistolenmagiern Neo Babylons, Deckung boten, um den Feind mit ihren magischen Artefakten zu vernichten. Und auch wenn die geballte Kraft der babylonischen Magie viele Schlachten entschied, wurde der Krieg letztlich von der sich entwickelnden Industrie Neo Babylons gewonnen, die gepanzerte Fahrzeuge und hochentwickelte nichtmagische Waffen für Neo Babylons Verbündete herstellte. Nach sechs harten Kriegsjahren, in denen neue Magie und Technologien zum Einsatz kamen, Städte und Infrastruktur massiv zerstört wurden und es auf beiden Seiten viele Tote gab, wurde die Blutige Klaue schlussendlich besiegt.

Durch seine Rolle beim Sieg in den Narbenkriegen wuchs der Einfluss Neo Babylons auf der Weltbühne. Unter dem Banner der Einheit weitete Neo-Babylon die alten Vereinbarungen im Rahmen der Sturmverträge aus, um die Regelungen für den Handel zu vereinheitlichen und den Nationen beim Wiederaufbau und der Modernisierung zu helfen - im Austausch für einen besseren Zugang Neo-Babylons zu ihren Märkten und die Übernahme von Aspekten der neobabylonischen Gesetze. Durch ihre Investitionen gewannen pro-babylonische Gruppierungen in vielen Ländern an Macht, und viele ausländische Städte wurden für neobabylonische Geschäftsinteressen immer attraktiver. Nirgendwo galt dies mehr als in der Stadt Dakar in Senekemet, die bald den Beinamen „Tor zu Neo Babylon“ erhielt. Schon bald waren viele neobabylonische Unternehmen in Dakar genauso präsent wie in Neo Babylon selbst - ein Trend, der zu wachsenden Spannungen führte, da viele Unternehmen nach einem Druckmittel suchten, um sich der Überwachung durch die Ukkim und die arkanen Schulen zu entziehen.

Während die Bevölkerung von Neo Babylon boomte, annektierte Neo Babylon viele nahe gelegene Siedlungen. Hamsu, Westerbucht, Willam, die Silberküste, Le Sanctuaire und das Gebiet dazwischen wurden Teil der wachsenden Molochs von Neo Babylon.

UNZUFRIEDENHEIT AUF AZOR

Als die ersten Entdecker aus Erebu eintrafen, war Azor bereits besiedelt. Und selbst als sie zu siedeln begannen, dauerte es noch eine Weile, bis Neo Babylon von dem mächtigsten dieser Länder erfuhr. Weit im Süden und Westen von Neo Babylon, jenseits der Stacheln von Tiamat und in einem tiefen und schönen Tal, gab es eine weitgehend elfische Zivilisation. Sie nannten ihr Land Val Broceliande, eindeutig eine Hommage an das Waldkönigreich, das vor über zwei Jahrtausenden von Alexanders Truppen zerstört worden war. Wer dieses Volk war und welche Verbindung es zum alten Königreich der Elfen hatte, war unbekannt.

Nördlich von Neo-Babylon befand sich der Stadtstaat Acape Anya. Sein Volk, die Chaldani, die behaupteten, Einheimische Azors zu sein, hatten seither nýfirische, nordatlantische und babylonische Einwanderer in ihrer Mitte aufgenommen. Die Bevölkerung von Acape Anya wuchs während des Duendes-Aufstandes durch Flüchtlingen und Überläufern an. Die moderne chaldanische Kultur spiegelt die verschiedenen Völker wider, die Acape Anya ausmachen.

Viel weiter südlich, entlang der Ostküste, liegt Kuujitt, eine senekemetische Siedlung, die sich zu einer eigenen Nation entwickelt hat. Entlang der Westküste Azors befindet sich eine mehrheitlich orkische Nation namens Tulko, die kurz nach dem Kataklysmus von ghassulischen Kolonisten gegründet wurde, die vor der Verwüstung ihrer Heimat während des Kataklysmus flohen. An der südlichsten Spitze Azors schließlich liegt Churuq, eine Zivilisation gegründet von sunabáischen Goblins, die aus Erebu, Afrika und Südatlantik eingewandert waren. Mit der Zeit normalisierten sich die Handelsbeziehungen zwischen den meisten dieser Gruppen und Neo-Babylon, und obwohl jede von ihnen ein inselartiges Gebiet aufwies, hielt keine von ihnen geschlossene Grenzen.

Auch wenn auf Azor während der Aufstände der Duendes und der Narbenkriege weitgehend Frieden herrschte und es in vielen Fällen zu einem Zufluchtsort für diejenigen wurde, die vor den Konflikten flohen, nahmen die Spannungen im Val Broceliande im Jahr 2568 bZ zu. Der Teil

der Bevölkerung mit dem Erbe der Fae (eine vererbbare mystische Eigenschaft, die unter anderem die Fähigkeit verleiht, andere Fae auf den ersten Blick zu erkennen) begann gegen das zu protestieren, was sie als Auslöschung und Abwertung ihrer einzigartigen Kultur ansahen - obwohl, wie sie behaupteten, diese Kultur die Grundlage für den Wohlstand von Val Broceliande war, von dem die anderen profitierten. Dies waren die größten Proteste der elfischen Bevölkerung in der bekannten Geschichte. Sie forderten die rechtlicher Anerkennung und Festschreibung von Kernelementen der Kultur der Fae im Rechtssystem von Val Broceliande. Die Regierung von Val Broceliande unterdrückte die Proteste, aber die Saat für die als Enkeura bekannte Fraktion, die im nächsten Jahrhundert an die Macht kommen sollte, war gelegt.

DER ERSTE FEENKRIEG

57 Jahre später, im Jahr 2625, infiltrierten die Enkeura (elfisch für „Die Erneuerer“) die Politik von Tulko (ihrem Nachbarn im Norden) und stachelte die Tulkaner gegen die Führung von Val Broceliande auf. Tulko betrachtete Val Broceliande im Allgemeinen als hochnäsig und undankbar für ihre Unterstützung und die Elfennation tat wenig, um ihnen das Gegenteil zu beweisen. Mit einem verschwindend geringen Bevölkerungsanteil an Fae, hatte Tulko nicht viel mit den Angelegenheiten der Fae zu tun, aber ihre Feindseligkeit gegen die herrschende Klasse von Val Broceliande (angefacht durch Agitatoren der Enkeura) führte dazu, dass sie mit den Enkeura gemeinsame Sache machten.

Im Jahr 2632 überredeten die Enkeura Tulko, in Car Boedrein, eine nahe gelegene Stadt im Val Broceliande, einzumarschieren und sie damit völlig zu überrumpeln. Dies war der Beginn dessen, was man den Ersten Feenkrieg oder in der elfischen Sprache den Satyawe, den Krieg der Trennung, nennen würde. Innerhalb von zwei Monaten war die Enkeura bis zur Stadt Val Broceliande vorgedrungen, wo sie einen Staatsstreich durchführten. Die Führung von Val Broceliande - größtenteils keine Fae - floh ins Exil nach Santso.

Nachdem die Streitkräfte von Enkeura und Tulko den Rest des Landes besetzt hatten, zogen sie nach Süden in Richtung Churuq, welches die zurückweichenden Armeen von Val Broceliande ins Land gelassen hatte, die der Exilregierung loyal waren. Da nun die Stabilität Azors als Ganzes bedroht war, schlossen sich Neo Babylon, Acape Anya, Kuujitt, Churuq und die Exilregierung von Val Broceliande im Jahr 2633 zur Allianz von Azor (AvA) zusammen, um die Enkeura aufzuhalten. Der Krieg entwickelte sich schnell zu einer brutalen Pattsituation, da die Streitkräfte der Enkeura die Magie auf eine Art und Weise einsetzten, die selbst die neobabylonischen Armeen überraschte, und bald verloren beide Seiten täglich Tausende von Soldaten, obwohl die Fronten weitgehend unbeweglich blieben.

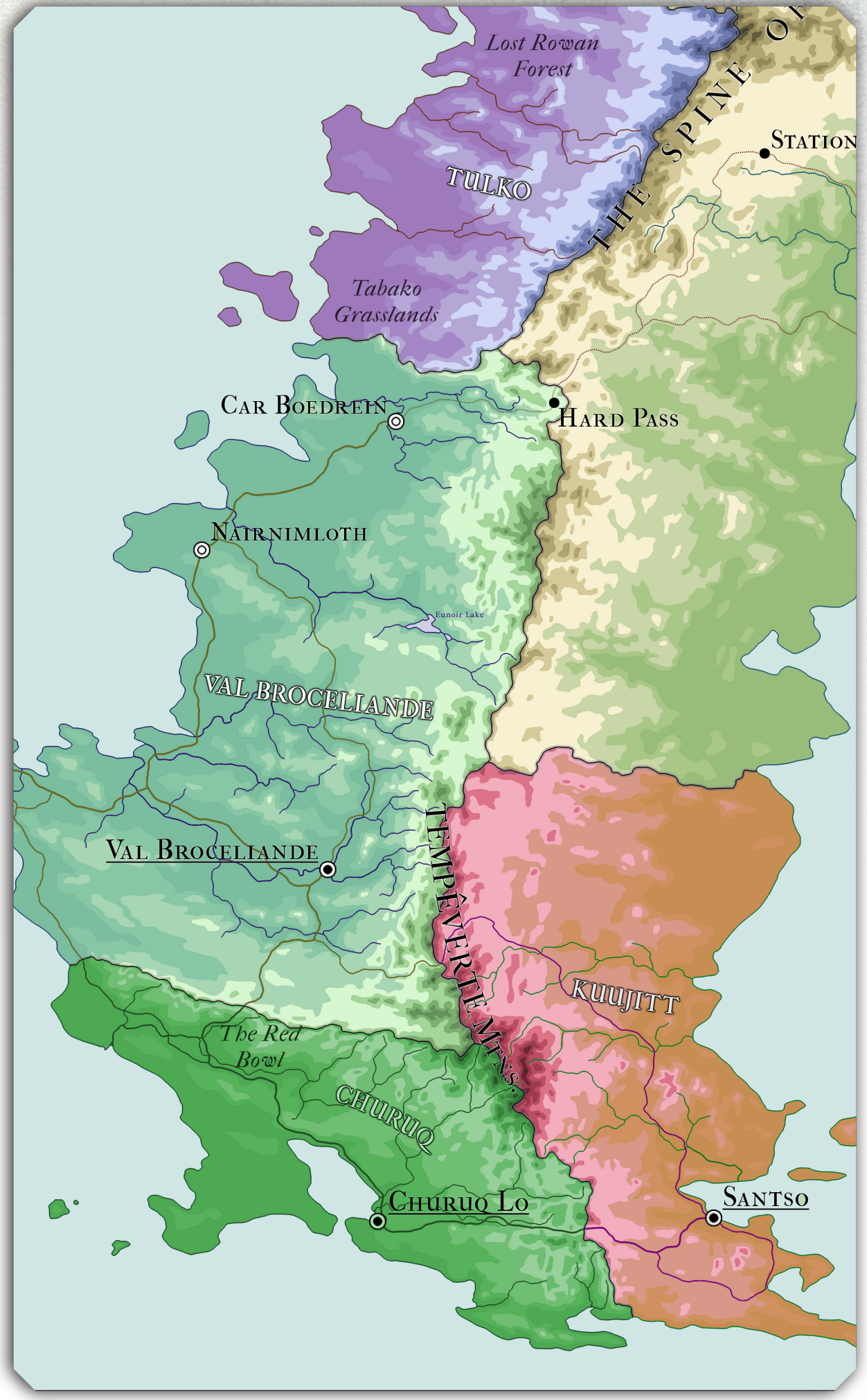
Die Pattsituation wurde schließlich durch die Fürsprache Sunabás im Jahr 2635 durchbrochen, die auf Wunsch der Churuq einen Feldzug unternahmen, um das besetzte Gebiet zurückzuerobern. Dennoch weigerte sich Sunabá, weiter nach Val Broceliande vorzudringen, doch ihre Anwesenheit hielt die Enkeura auf und schränkte sie ein auf Val Broceliande und Tulko.

DER ZWEITE FEENKRIEG

Im Jahr 2636 erkannten die Menschen von Tulko, dass sie benutzt worden waren. Unter dem Deckmantel des Kriegsrechts übernahmen die Enkeura die vollständige Kontrolle über die Regierung von Tulko. Ihre Herrschaft in Tulko war ebenso brutal und bitter, wie ihre Herrschaft über Elfen ohne faeische Abstammung. Während das Land von Val Broceliande immer wilder wurde, wurde es auch immer unwirtlicher für jene, ohne das alles-entscheidende Blut der Fae.

In der Zwischenzeit war die Exilregierung von Val Broceliande in den Jahren nach dem Putsch nicht untätig gewesen. Sie schlossen Bündnisse mit Santso, Churuq und dem Rest der AvA und koordinierten ein Netzwerk von Spionen und Partisanen in Val Broceliande und Tulko, das durch die zunehmende Tyrannei der Enkeura über die Nicht-Fae noch verstärkt wurde. Viele Anhänger der elfischen Überlegenheit, die ursprünglich die Enkeura unterstützt hatten, wurden von der neuen Führung desillusioniert, da Elfen ohne Blut der Fae genauso schlecht behandelt wurden, wie die Elfen die Tulkaner behandelt hatten. Die größte dieser verbitterten Fraktionen, angeführt von der Zauberergeneralin Adelante, war zutiefst verärgert darüber, dass Fae, Orks und Zwerge Land und Titel erhielten, während sie übergangen wurde. Also nahm sie ihre Walküren-Kompanie und lief zur Exilregierung über.

Das Überlaufen der Walküren war der Dreh- und Angelpunkt für die Exilanten, und sie machten ihren Zug. Anfang 2638 bildete die Exilregierung zusammen mit den Walküren und der Allianz von Azor einen Einsatztrupp, um Val Broceliande wieder der früheren Führung zu unterstellen. Nach fast zwei Jahren intensiver Scharmützel, endete der Krieg schließlich im Jahr 2639, als die Überlebenden der Enkeura aus dem Großen Palast flohen und mit unbekanntem Ziel verschwanden. Sie wurden bis heute nicht vor Gericht gestellt. Jene, welche für die Enkeura gekämpft hatten, wurden begnadigt, aber die Valkyrenkompanie wurde aufgelöst, weil sie zu brutal war und an vorurteilsbehafteten Überzeugungen festhielt, die für die AvA und die Führung von Val Broceliande (zumindest in der Öffentlichkeit) inakzeptabel waren. Auf Azor und in Neo-Babylon kehrte wieder „Stabilität“ ein.


Lost Rowan Forest
Tulko
The Spine
Station
Tabako Grasslands
Car Boedrein
Hard Pass
Nairnimloth
Eunoir Lake
Val Brocéliande
Val Brocéliande
Tempêverte Mtns.
Kuujitt
The Red Bowl
Churuq
Churuq Lo
Santso

HOFFNUNG IN DIE ZUKUNFT

Die Belastung durch diese Kriege auf die Menge verfügbarer Magier, die entweder als Kampfmagier für die Front rekrutiert wurden oder die Artefakte und Infrastruktur für Kriegsanstrengungen betrieben, führte zu verstärkten Investitionen in weltliche Technologien zur Entlastung bei grundlegenden Aufgaben.

Selbst als diese Veränderungen die scheinbare Vorherrschaft der arkanen Magie verschoben, als arkane Schmieden durch Fabriken und Alchemisten durch Raffinerien ersetzt wurden, schien sich für die Lebensbedingungen der meisten Leute nur wenig zu ändern. Die anhaltende Vorherrschaft einer mächtigen Elite schürte in vielfacher Hinsicht ein Gefühl der Hoffnungslosigkeit für jene, die sich nach einer gerechteren Welt sehnen. Ein Gefühl, das die Ukkim, die Konzerne und andere Eliten, die sie zu verdrängen versuchen, gerne noch verstärken. Doch trotz ihrer Dominanz haben sich in ihrer Welt Risse gebildet, und die Menschen haben begonnen zu erkennen, wie weit diese Risse gehen könnten.

DER GROSSE STREIK

Der erste Fehler, den die Ukkim und ihre Verbündeten machten, war Selbstgefälligkeit. Als sie immer größere Reiche aus Reichtum und Technologie schufen, stellten sie schnell fest, dass ihr Einfluss weit über das hinausging, was sie mit ihrer persönlichen, arkanen Macht, so gewaltig sie auch sein mag, kontrollieren konnten. Fabriken und Büros entstanden und verschlangen gierig Milliarden von Menschen als Arbeiter für ihr Imperium, indem sie einen einfachen Weg (und oft den einzigen klaren Weg) zu einem gewissen Maß an finanzieller Sicherheit und Komfort boten. Schon bald nach der Gründung dieses Konzernmolochs konnten die Ukkim nicht mehr ohne ihn leben. Nachdem die großen Magier jahrhundertelang Garanten für Luxus und Macht waren, waren sie plötzlich genauso abhängig vom System wie alle anderen. Diese tiefgreifende Machtverschiebung hat die Ukkim unvorbereitet getroffen. Obwohl sie die Machtsysteme kontrollierten - die Konzerne, die Gilden, die Friedensrichter, die Purgatorien, die Finanzsysteme, die Priesterschaft, die Magie - waren diese Systeme stark darauf ausgerichtet, den Ukkim zu dienen und den Status quo aufrechtzuerhalten, so dass nur wenig vom Wohlstand Neo-Babylons von den ausgewählten Eliten nach unten sickerte. Doch während auf Azor



die Spannungen zunahmen, die zu den Feenkriegen führen sollten, kam es zeitgleich auch in Neo-Babylon zu Spannungen anderer Art.

Es ist nicht bekannt, wer den großen Streik im Jahr 2595 bZ organisiert hat oder ob eine Person oder eine Gruppe alles organisiert hat, aber die Forderung war klar: Gemeinschaften fühlten sich von den Ukkim und den Konzernen ignoriert und forderten das Recht, von ihren eigenen Leuten vertreten zu werden, anstatt von den fernen Ukkim, die sie nie treffen würden und die ein Leben in solchem Luxus führen, das sie es sich nicht vorstellen können. Als Antwort auf ihre Forderungen drohten die Ukkim damit, Luxusgüter, Versorgungsleistungen und magische Unterstützung zurückzuhalten, an die sich die Leute gewöhnt hatten. Sie zeichneten das Schreckgespenst eine verarmte Gesellschaft ohne Annehmlichkeiten. Als Antwort darauf riefen die Arbeiter einen Generalstreik aus. Innerhalb von Stunden wurde die Stadt dunkel und die Wunderfabriken stellten die Produktion ein. Die Mächtigen hatten niemanden, der ihre Lebensmittel produzierte, geschweige denn jemanden, der sie zubereitete, servierte oder auslieferte. Im Laufe der Tage wurde immer deutlicher, dass die Ukkim die Last der Zivilisation nicht mehr allein tragen konnten (wenn sie es überhaupt jemals konnten). Zum ersten Mal sah die Elite von Neo Babylon erschrocken, wie ihre große Illusion um sie herum brökelte. Bevor die Illusion ganz zerbröckeln konnte, boten sie den Forderungen des Volkes ein einziges Zugeständnis an: die Envoys.

DIE ENVOY-BEWEGUNG

Auch wenn die Idee von den Streikenden stammt und von den Ukkim umgesetzt wurde, waren die Envoys die einfachste Antwort auf die Forderungen des Großen Streiks einzugehen und dabei so wenig echten Zugeständnissen wie möglich zu machen. Wenn eine Gemeinschaft ein Problem hatte, konnte sie eine Gruppe von Stellvertretern für die Gemeinschaft auswählen, die in ihrem Namen sprachen und sich um eine Lösung des Problems bemühten. In der Vorstellung der Ukkim würden die Envoys dem Rat der Ukkim ein Problem vortragen, der ihnen dann versichern würde, dass das Problem gelöst werden kann und die Situation so entschärfen würde. Die Ukkim unterstützten die Envoy-Bewegung freudig, überhäuften sie mit Lob und erklärten, dass die Envoys befugt wären, ihre Gemeinschaften zu vertreten, und ihnen eine Handvoll Privilegien und Rechte zugestanden würden, die vom Gesetz respektiert würden und im Idealfall für die Ukkim als Puffer zwischen ihnen und dem wütenden Mob fungierten. Wenn die Dinge gut liefen, konnten die Ukkim die Lorbeeren einheimsen. Wenn es schlecht lief, konnte man es den korrupten Envoys anlasten.

Zunächst handelten die Envoys wie erwartet - sie baten die Ukkim, bestimmte Probleme zu lösen. Und anfangs machten die Ukkim eine große Sache daraus, diese Probleme zu lösen, aber mit der Zeit wurden die Lösungen langsam zu Ausreden, und es schien, dass mit der Auflösung des Streiks der Status quo zurückkehren würde.

Doch dann geschah etwas Unerwartetes. Die Envoys hörten auf, die Ukkim um die Lösung ihrer Probleme zu bitten, und begannen, andere Envoys um Hilfe zu bitten. Die Petition an die Ukkim wurde schnell von der Hauptaufgabe der Envoys zu einer trivialen Formalität, und die Gemeinschaften begannen, Envoys aufgrund ihrer Fähigkeiten zur Problemlösung auszuwählen und nicht wegen der Fähigkeit, den Ukkim zu schmeicheln. Offiziell änderte sich nichts - aber inoffiziell hatte man das Gefühl, dass sich alles änderte.

Die Mächtigen haben die Bewegung der Envoys mit Vorsicht behandelt. Die offizielle Ehrerbietung, die ihnen anfangs entgegengebracht wurde, hat immer noch eine gewisse offizielle Wirkung, und die Behauptung, es handele sich um eine „Angelegenheit der Envoys“, reicht aus, um Ärger zu vermeiden, solange die Envoys sich nicht offen kriminell verhalten (oder zumindest nicht erwischt werden). In Sitzungssälen und auf Partys in der Oberstadt versichern sich die Reichen und Mächtigen, dass die Envoys die in sie gesetzten Erwartungen unmöglich erfüllen könnten und schließlich in einem Sturm von Enttäuschung und Machtkämpfen untergehen würden. Die optimistischsten unter den Ukkim gingen davon aus, dass die Bewegung der Envoys höchstens ein Jahrzehnt lang von Bedeutung bleiben würde. Das war vor fünfundfünfzig Jahren.

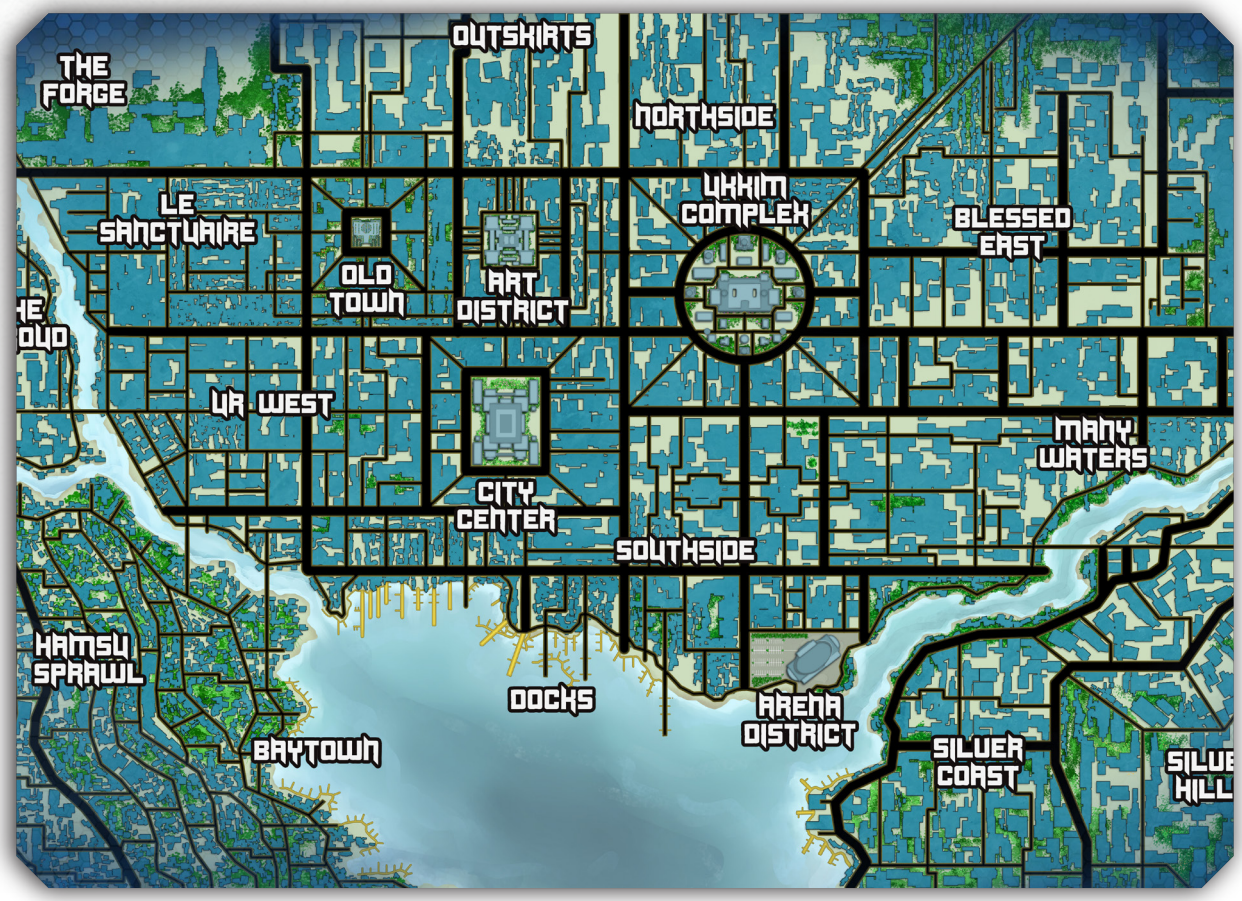
Die Herausforderungen, mit denen sie konfrontiert werden, sind natürlich ernstzunehmen. Viele Gemeinschaften haben ernsthafte Probleme, und die zur Verfügung stehenden Mittel reichen nicht aus, um ihre Bedürfnisse zu erfüllen. Jeder Envoy hat seine eigene Meinung darüber, wie die Welt funktioniert und wie man sie verändern kann, und unter den Envoys haben sich ideologische Blöcke gebildet, die ihre (offensichtlich richtige) Weltanschauung auf Kosten derjenigen der anderen durchsetzen. Einiges davon wird von Ukkim-Agitatoren angeheizt, aber vieles davon ist einfach die Natur der Vielfalt.

Nichtsdestotrotz werden seit mehr als fünf Jahrzehnten jeden Tag neue Envoys eingesetzt, von denen jeder hofft, die Probleme seiner Gemeinschaft zu lösen.

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 Azor 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 von Azor 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.

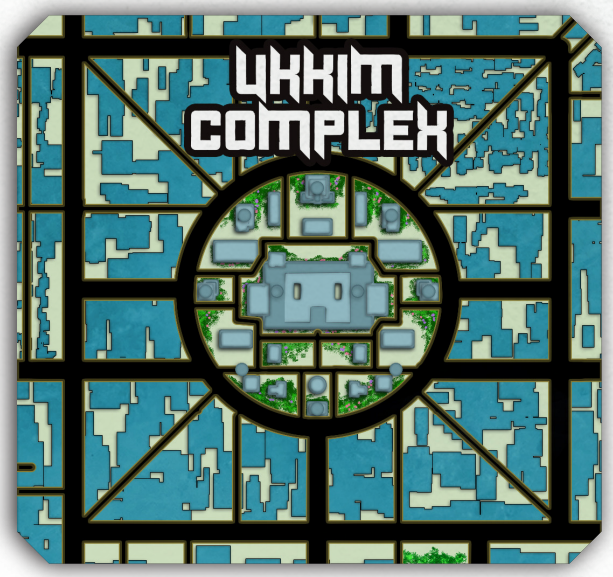
STADTBEZIRKE VON NEO BABYLON

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 Diensten waren. Aber als mehr Bewohner ihren Weg nach Azor 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 den meisten Platz brauchen und die meisten Aktivität im Bezirk verursachen, 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 Künstlerviertel

Das Künstlerviertel wird auch mit seinem alten Namen, das Frescozentrum, bezeichnet. Es it 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 Birmu-Schule der Hohen Künste und das Hana-Kloster der Leere sind beliebte Ziele für Besucher.



Westerbucht

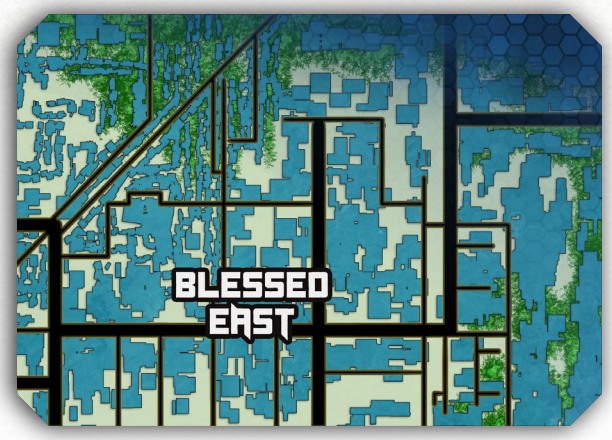
Westerbucht schmiegt sich an der Westseite der Bucht von Neo Babylon. Der Stadtbezirk ist voll von betriebsamen Häfen, Fischereibetrieben, Zulieferern für Schifffahrt und nicht wenigen zwielichtigen Geschäften. Kleine, lokale Branchenführer, altehrwürdige, magische Familien und Clans aus der organisierte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

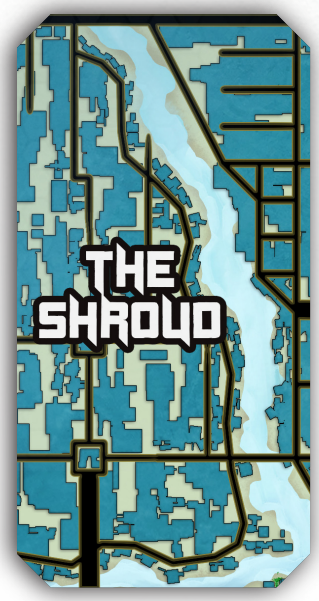
Der Stadtrand

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.



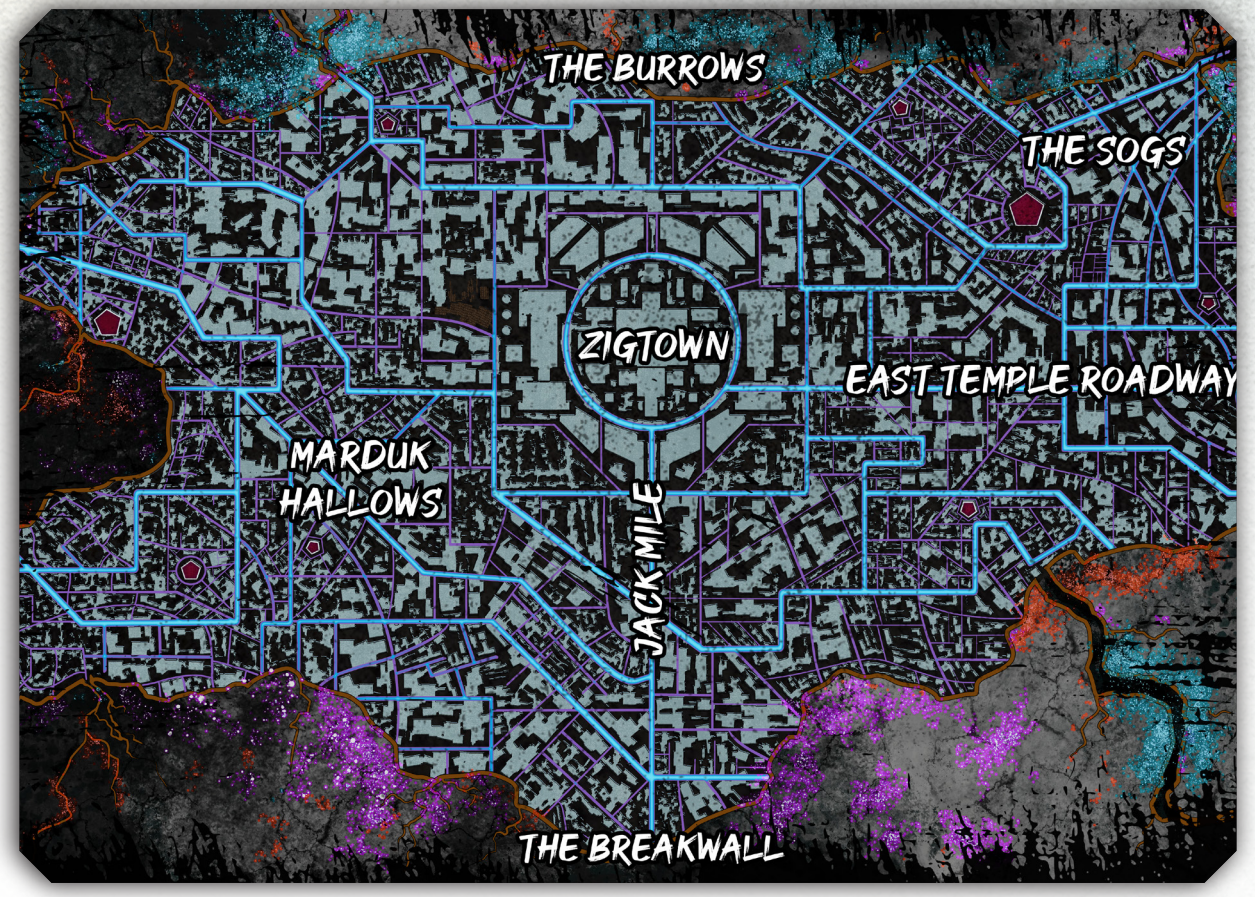
Die Südstadt

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

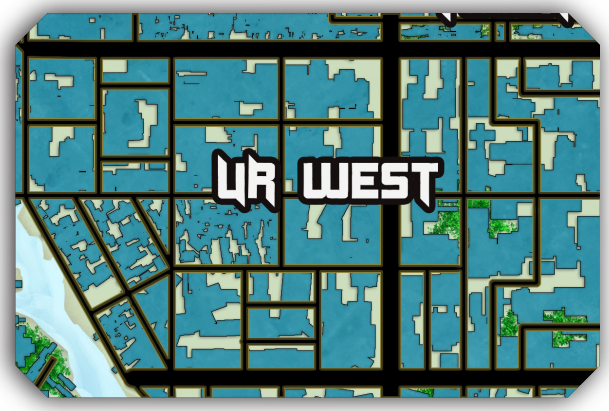
Die einstige Stadt von Neo Babylon wurde nach der Großen Flut 289 überbaut und vergessen. Nun brodelt dieses unterirdische Reich von der Gewalt der rivalisierenden Gruppierungen, die um die Vorherrschaft kämpfen. Die Unterstadt ist ein dreckiges Schlachtfeld, in dem verrottende Technik die Gassen und 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.



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 unterstütze, 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 Sturm-verträge

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 abzuarbeiten. 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 Friedens-richter

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 Kommunikations-Mittel

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

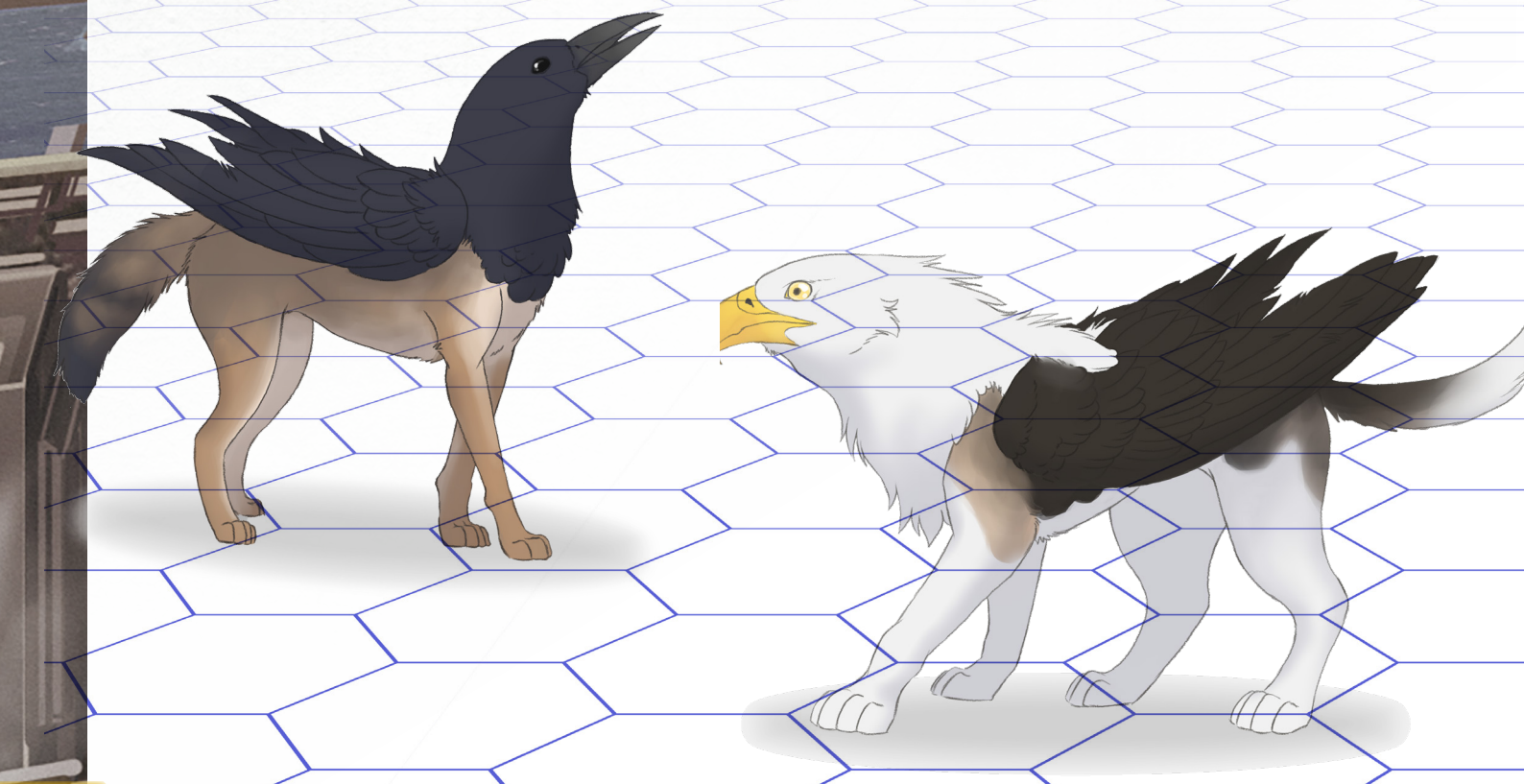
Wo auch immer man in Neo Babylon ist, es gibt immer Tiere. Einige, wie Pferde, Mushussu, Greifen, Opinici, Pegasi, Einhörner, Kamele, Sturmhirsche und so weiter dienen dem Zweck, die Bürger von A nach B zu bringen. Diese Überbleibsel aus früheren Zeiten bleiben entweder als verschwenderische Zurschaustellung 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 Tierkontrolleinrichtungen 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 herzhafte 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.

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.

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 Wurzel der Chaldani, als auch dem anhaltenden Einfluss durch zwergische Einwanderer geprägt. Die Stadt ist umgeben von sanften Hügeln und üppigem Grün, denn



Außerhalb von Neo Babylon

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 lebhafte, 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.

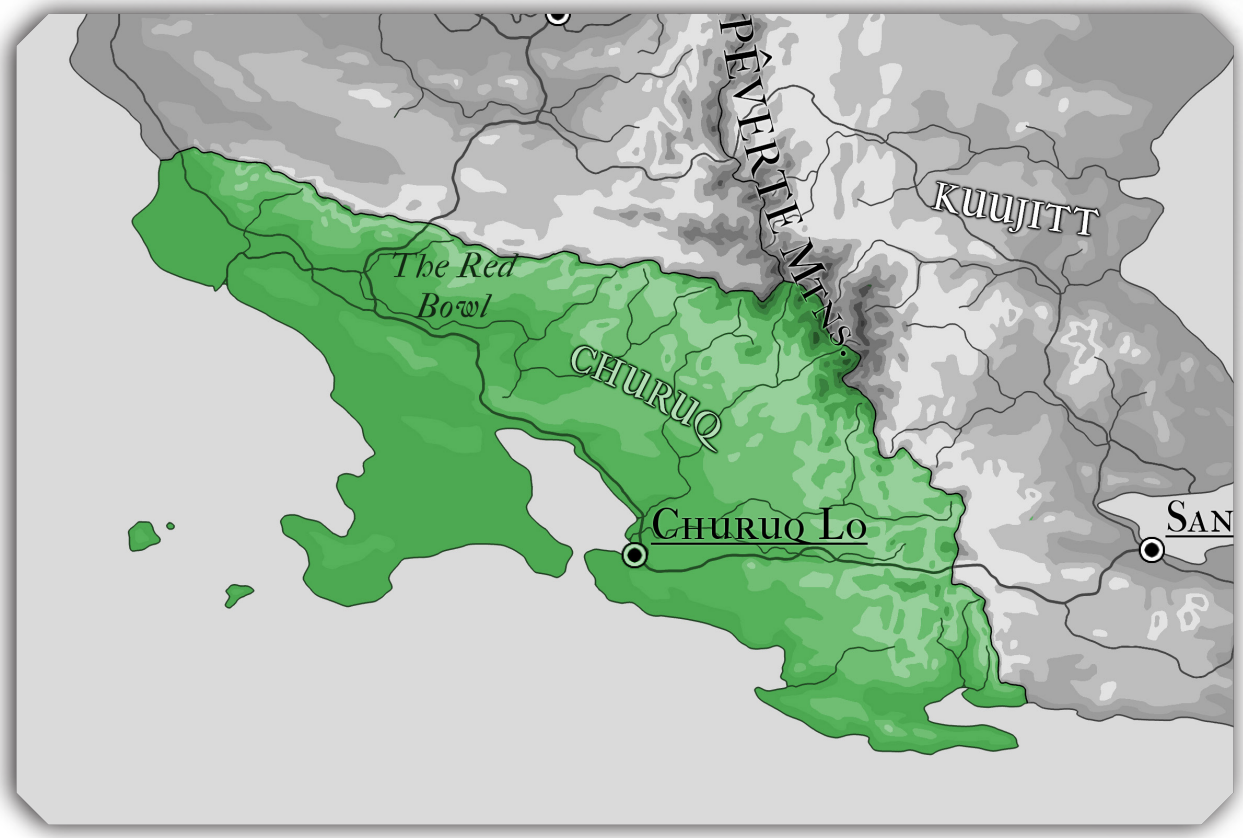


Acape Anya wird von einem Rat von elf Bürgern beherrscht, der für die Dauer von 10 Jahren bestimmt wird, indem zufällig aus einer Liste von prominenten (also wohlhabenden) Bürgern ausgewählt wird. Der Rat bestimmt anschließend aus den eigenen Reihen einen obersten Kanzler, der gleichzeitig die Funktion 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.



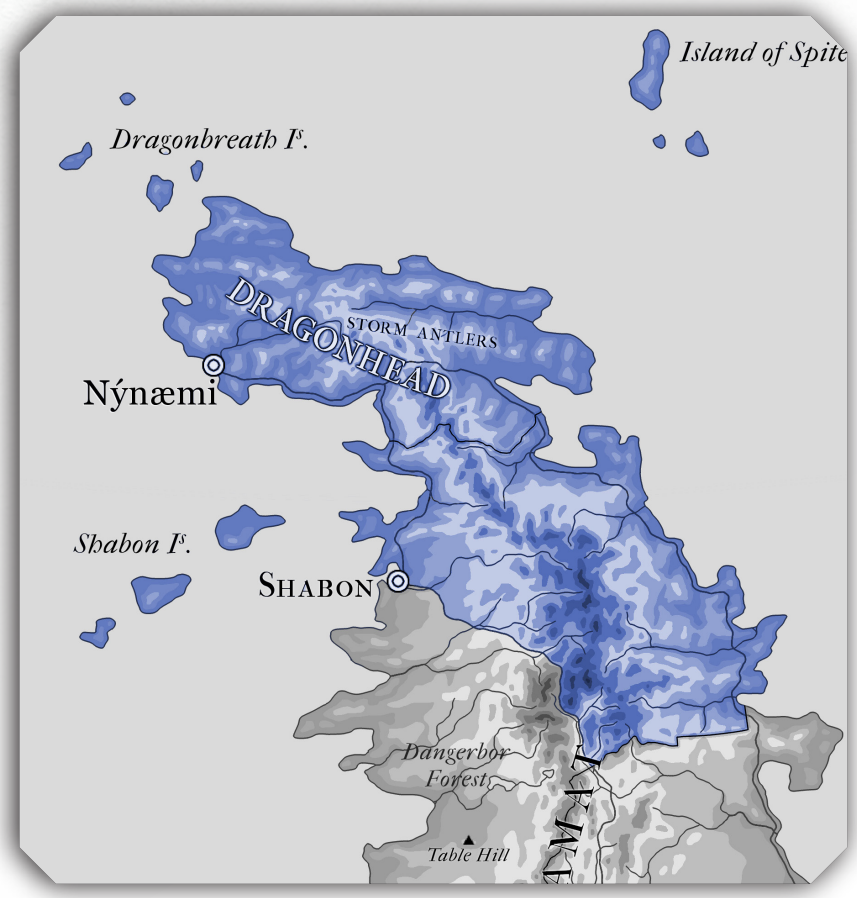
Churuq, das einst fast schon eine inselartige Isolation innehatte, fand sich selbst an vorderster Front eines Konflikts, der die gesamten Azoren betraf. Während der letzten Feenkriege sah sich Churuq mit einer beträchtlichen Bedrohung konfrontiert, als die Kräfte von Enkeura nach Süden drängten, was 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 scandzanischer 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 Yarlmaws 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 Yarlmaws repräsentieren die geschichtliche Verschmelzung der Scandza und der Atlantischen Traditionen. Die Yarlmaws 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 Yarlmaws mussten den Preis dafür zahlen, dass sie gegen den Willen des Volkes gehandelt hatten, und so müssen sich die Yarlmaws 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.



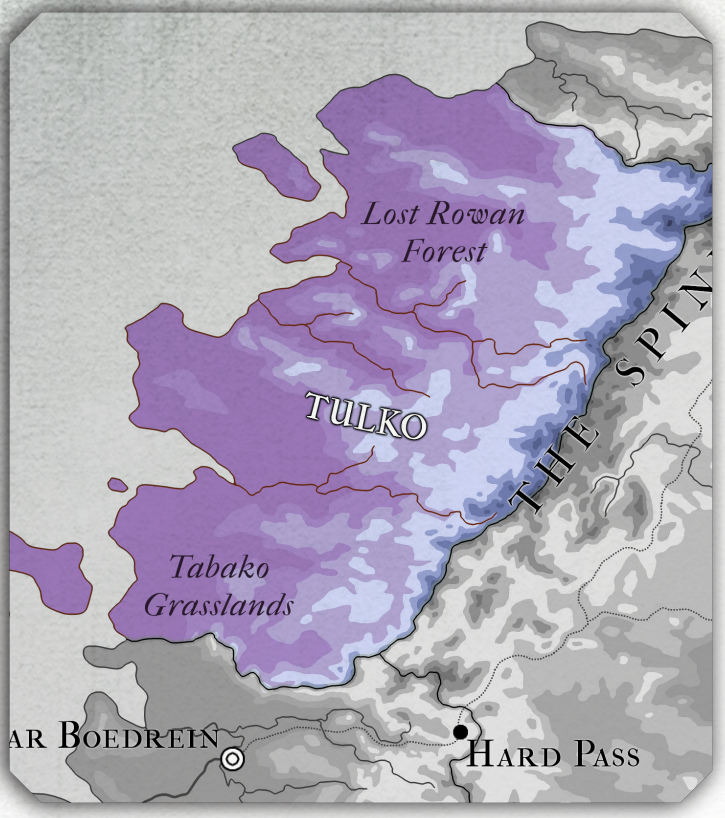
Kuujitt

m 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

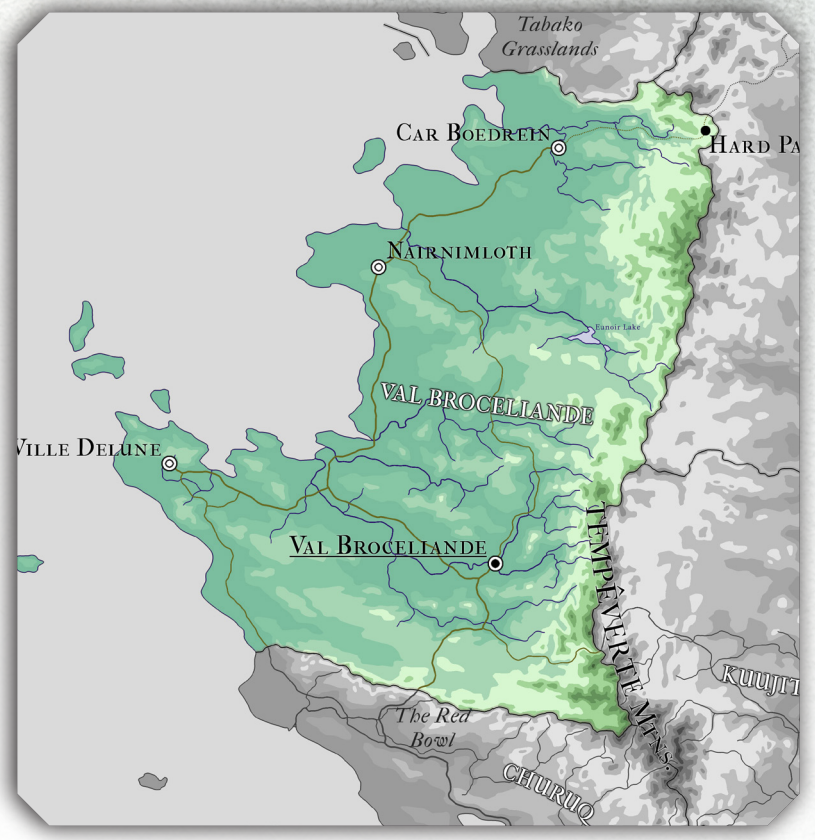
In der Gegenwart wird die Regierung von Tulko vom Rat der Mütter gebildet, eine milde Form von Feudalsystem, das nominell von einer Großen Mutter angeführt wird. Dennoch ist die Macht auf örtliche Räte verteilt, jedem Rat steht eine Mutter vor. Die Leute in Tulko sind Fremden gegenüber kühler geworden, 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 Faeberührten, 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.

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 ermöglichst 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 blickt 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 lebhafte 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 finsteren 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 altehrwürdigen 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 Kralle rebellierten. Erfüllt vom Wunsch nach Friede 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 einen 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 den 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 Beis Shu gehörten. Yangguo ging aus dem Konflikten der Drei Königreichen 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, öffentliche Bauarbeiten und Denkmälern sowie großenParaden. 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 Bürher die Handelsgesetze kennt und von jedem Bürger wird erwartet, dass er sie einhält. Nach uralten Verträgen muss ein Zehnten 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 Mischehen führt zu Gemeinschaften, in denen Kulturen aus der ganzen Welt in einer einzigen Gemeinschaft als Nation verschmelzen.

Die Völker von Neo Babylon

DIE SIEBEN BLUTLINIEN VON KINGU

Nach der Religion von Neo Babylon gibt es sieben ursprüngliche Völker, die als Diener der Götter erschaffen wurden. Die Götter haben sicherlich auch andere Wesen erschaffen, aber diese Sieben wurden speziell als Stellvertreter der Götter auf Erden geschaffen, um ihnen Opfergaben zu bringen und die Götter mit ihrem Leben zu ehren.

Als der hohe Gott Marduk Tiamat besiegte, gab er den Befehl, Diener für jene Götter zu erschaffen, die den Altvorderen nicht mehr länger dienen wollten. Antu formte sie aus Ton, Enki beseelte sie mit dem Blut von Kingu, der besiegten Gemahlin von Tiamat, und Damkina brachte die jungen Völker zur Welt.

Religionsgelehrte werden bemerken, dass es nicht immer sieben Blutlinien waren. In den frühesten Schriften wurde erwähnt, dass lediglich Menschen durch das Blut von Kingu erschaffen wurden. Aber als klar wurde, dass die anderen Völker besondere Bestimmungen hatten und den Göttern durch Zivilisation und die Gabe der Regierung dienten, sahen die Priester und Schriftgelehrten das als Offenbarung, dass neben den Menschen andere Völker als Erben von Kingu gelten sollten. Ob in Zukunft noch mehr Völker als Blutlinie von Kingu enthüllt werden, wissen nur die Götter selbst.

Kuru, die Zwerge

“Dann gingen alle Götter zu ihrem Richtstuhl und berieten sich: wie soll das Volk der Kuru erschaffen werden? Kinder der Knochen der Erde und der dunklen See. Den Menschen ähnlich, aber gedrungener, robuster. Und so erschufen sie sie und platzierten sie auf der Erde.”

Die alten Schriften sagen, dass die Zwerge einer der sieben Stämme sei, die von den Göttern Antu, Enki und Damkina aus Lehm und Blut erschaffen wurden. Ihre Lehren besagen, dass sie mehr Lehm als Blut erhalten haben. Vielleicht ist das der Grund, weshalb sie ihre Zivilisationen immer in Einklang zum Land um sich herum errichten. Ursprünglich bestand die Kultur der Zwerge fast ausschließlich aus Landwirtschaft und Bergbau, doch als es ihre Vorfahren auch aufs Meer und in die Lüfte zog, wurden sie ebenfalls zu großartigen Piloten, Piraten und Ingenieuren.

BIOLOGISCHE MERKMALE

LEBENSERWARTUNG

Zwerge werden ähnlich erwachsen wie Menschen, aber sie leben wesentlich länger und scheinen widerstandsfähig gegenüber den üblichen biologischen Todesursachen der Menschen zu sein. Zwerge leben häufig bis zu 150 Jahre und verbringen dabei ihr halbes Leben als das, was andere Völker als sehr alte Wesen betrachten.

GRÖSSE

Durchschnittliche Zwerge sind knapp 1,40 Meter groß. Dieser Durchschnitt scheint irreführend, denn viele Zwerge sind nur gut einen Meter groß, andere wiederum können bis zu 1,75 Meter groß werden, auch wenn diese Fälle extrem selten sind.

KÖRPERLICHE ERSCHEINUNG

Im Vergleich zu den Menschen wachsen die Haare der Zwerge sehr schnell. Ihre Körper sind im Allgemeinen etwas stämmiger als die der



anderen Völkern und ihre Hautfarbe gleicht denen der Menschen, wobei es selten Ausprägungen der Zwerge gibt, deren Haut leicht bläuliche Farbtöne hat. Manche Zwerge haben seltene, rezessiv vererbte Merkmale, vermutlich regionale Varianten, die atypisch sind oder von manchen gar als monströs betrachtet werden.

Lilu, die Elfen

Die frühen Manuskripte der Hohen Schrift haben die Stämme der Elfen nicht erwähnt. Die neueste Ausgaben der offiziellen Schriften der Baru erklärten die Lilu zu einem der Stämme, die von den Göttern Antu, Enki und Damkina erschaffen wurden. Elfen hatten eine komplizierte Geschichte mit den anderen Stämmen der Welt. Durch die Feenkriege, die noch in der jüngeren Erinnerung sind, besteht weiterhin eine große Portion Misstrauen. Aber die Zeit schreitet voran und die Elfenstämme, von denen einige noch die altehrwürdigen Traditionen aufrecht erhalten, finden auch in der modernen Welt ihren Platz.

Vor der Anerkennung als Blutlinie von Kingu wurden die Lilu als eine Art Dämon angesehen, ähnlich den Lilith, die nachts in die Häuser schleichen, Kinder stehlen oder sich mit den Bewohnern paaren, um dämonische Kinder zu zeugen. Aber bisher hat niemand einen historischen Beleg für diesen alten, hysterischen Aberglauben vorlegen können.



Biologische Merkmale

Lebenserwartung

Das Alter der Elfen ist kompliziert. Neben der Tatsache, dass Elfen älter werden als jedes andere Volk, variiert die Obergrenze sehr stark. Junge Elfen reifen etwa so heran wie Menschen, aber danach gibt es keinen körperlichen Verfall wenn sie älter werden. Wenn Elfen sterben, dann sterben sie einfach. Sie haben kein mittleres Alter oder Seniorenalter.

Grösse

Die Größe eines durchschnittlichen Elf beträgt zirka 1,65 Meter. Es gibt bei Elfen weniger Größenunterschiede als bei anderen Völkern, auch wenn es durchaus Ausnahmen gibt.

Körperliche Erscheinung

Elfen haben nur leichte kosmetische Unterschiede zu Menschen, aber die sind untrüglich. Sie haben spitze Ohren und schärfere Gesichtszüge als durchschnittliche Menschen. Ihr Haar ist dünner, aber stärker als das anderer Völker. Dafür haben sie dünnere Haut und sind anfälliger für Allergien als andere Völker. Ihre Hautfarbe ähnelt denen der Menschen, selten mit grünen oder violetten Schattierungen.

Ahazu, die Goblins

Von all jenen unter dem Firmament,
Die Ersten Sieben, die ihr kennt,
Sind sie klein und schlüpfrig,
Die Ahazu, so wendig.
Ignoriere sie mitnichten,
Ihre tief verwurzelten Geschichten.
Über ihren Geist allein,
Wirst du nie ihr Meister sein.

Die Ahazu, oder Goblins haben mehr als alle anderen Völker ihre Anpassungsfähigkeit perfektioniert. Gemäß der Worte aus der Hohen Schrift waren sie eines der letzten sieben Völker, die von Antu aus Lehm geschaffen, von Enki mit Kingus Blut belebt und von der Göttin Damkina zur Welt gebracht wurden. Ihre Gabe bestand darin, sich die Methoden der anderen anzueignen. Goblins wurden immer damit in Verbindung gebracht, zu reparieren, zu helfen oder anderweitig andere Kulturen und Völker zu bereichern. Trotz ihres umfangreichen, weltweiten Vermächtnisses, wurde ihre eigene, einzigartige Kultur selten in den Mittelpunkt gerückt.

Vor der Anerkennung der Ahazu als eine Blutlinie Kingus, wurden sie für Dämonen gehalten, die in fremde Häuser schleichen, um sich die Besitztümer anderer Leute einzuheimsen.



BIOLOGISCHE MERKMALE

LEBENSERWARTUNG

Goblins haben einen ähnlichen Lebenszyklus wie Menschen und leben typischerweise weniger als 100 Jahren. Goblinkörper zeigen äußerliche Alterungserscheinungen wie ergrautes Haar, Abmagerung und runzelige, faltige Haut, ihre körperlichen und geistigen Fertigkeiten lassen aber im Alter nicht nach.

GRÖSSE

Die meisten Goblins sind durchschnittlich 1,25 Meter groß, aber es ist auch durchaus üblich, dass nur knapp unter einem Meter groß sind.

KÖRPERLICHE ERSCHEINUNG

Goblins gehören zu den kleinsten Völkern der Welt und ihre Hautfarbe reicht von grün (am häufigsten) bis gelb und orange mit wunderschönen Schattierungen und Abstufungen dazwischen. Typischerweise haben Goblins etwas große und knollige Nasen, längliche und spitze Ohren als auch eine schmale, drahtige Muskulatur.

HARMAKU, DIE HARPYIEN

"Von Ishtar am meisten geliebt, flogen die Harmaku über das Meer mit farbenfrohen Gefieder, frei von den Fesseln der Erde, verbunden durch ihre Leidenschaft und ihre Familie."

Die zweite Blutlinie Kingus, wurde von Ishtar selbst beansprucht und so bat sie Antu, sie nach ihrem Antlitz zu formen. Es wurde berichtet, dass Harmakubruten in alten Zeiten in Kolonien auf zerklüfteten Klippen über dem Ozean lebten und auf den Winden und thermischen Strömungen durch die Lüfte glitten, um mit Klauen und Netzen Fisch aus dem Ozean zu fangen. Ob das jemals der Wirklichkeit entsprach, ist Anlass für Diskussionen, da nur die stärksten Harmaku sich auf ihre Flügel verlassen können, um sicher zu gleiten, da ihre Flügel mehr zu Balance und Dekorationszwecken zu gebrauchen sind. Harmaku pflanzen sich mit Parthenogenese fort, und werden im Allgemeinen von anderen Völkern als rein weiblich betrachtet, obwohl die Kultur der Harmaku kein sinnvolles Konzept von Geschlecht haben (zumindest keines, das mit dem anderen Völker vereinbar wäre). Harmaku, die sich in größere Gesellschaften integrieren, nutzen üblicherweise weibliche Pronomen, auch wenn einige von ihnen darauf bestehen, dass das Überstülpen von Geschlechtskategorien auf die Harmaku unangebracht ist. Die Familienverbände der Harmaku heißen Brut. Bruten haben gemeinsamen Ahnenlinien, die hinabreichen zu verschiedenen Matriarchinvorfahren aus grauer Vorzeit.

BIOLOGISCHE MERKMALE

LEBENSERWARTUNG

Harmaku reifen langsamer heran, als andere Völker. Sie erreichen das Erwachsenenalter mit zirka 25 Jahren. Sie haben eine leicht verlängerte Lebenszeit von gut 120 Jahren oder mehr, obwohl sie anfälliger gegenüber Krankheiten sind. Nur mit dem Aufstieg der modernen Medizin konnten ihre durchschnittliche Lebenserwartung die anderer Völkern übersteigen.

GRÖSSE

Abhängig von der jeweiligen Brut unterscheidet sich die Größe der Harmaku stark. Die kleinsten sind kaum größer als Goblins mit 1,25 Meter, während andere den Yettin mit einer Größe von gut 2,50 Meter das Wasser reichen können.

KÖRPERLICHE ERSCHEINUNG

Harmaku unterscheiden sich von anderen Völkern deutlich durch ihre Flügel, ihr Federkleid und ihren Klauen als Füße. Technisch gesehen sind alle Harmaku Klone. In den Augen von Außenstehenden sehen alle Harmaku einer Brut ähnlich aus. Dennoch weisen sie größere, äußerliche Unterschiede auf als eineiige Zwillinge anderer Völker. Die Mitglieder einer Brut haben kaum Schwierigkeiten, sich gegenseitig zu unterscheiden, selbst in der größten Brutstämmen. Verschiedene Bruten jedoch haben sehr große, äußerliche Ausprägungen. Manche haben aufwändige Gefieder, die den größten Teil ihres Körpers bedecken, andere haben lediglich Federn an den Flügeln. Gefieder- und Hautfarbe, variieren stark, von farbenprächtig bis tiefschwarz.



Awilu, die Menschen

"Was die Menschen betrifft, sind ihre Tage gezählt, und alles was sie tun, ist nichts als Wind."

Die Hohen Schriften besagen, dass die Menschen als erstes Volk erschaffen wurden, um den Göttern zu dienen. Es steht geschrieben, dass Marduks Befehl zur Erschaffung der Menschen in der Luft hing, bis die ersten menschlichen Ohren ihn hörten. Deshalb blieb auch Marduks Ehrgeiz und Wille an ihnen haften. Die Menschen waren die ersten, die große Zivilisationen erschufen und sich in die entlegensten Winkel der Welt ausgebreitet haben. Sie assimilierten andere Kulturen und wurden von andere Völker assimiliert.

BIOLOGISCHE MERKMALE

LEBENSERWARTUNG

Körperlich erreicht ein Mensch das Erwachsenenalter mit gut 20 Jahren, die mentale und emotionale Reife benötigt ein wenig länger. Ein Mensch kann bei guter Gesundheit im Schnitt ein Alter von 80 bis 100 Jahren erreichen.

GRÖSSE

Der durchschnittliche Mensch ist 1,70 Meter groß, aber es gibt große Abweichungen in beide Richtungen.

KÖRPERLICHE ERSCHEINUNG

Menschen sind im Vergleich zu anderen Völkern körperlich irgendwie unauffällig. Ihre Haarfarbe reicht von irdischen Braun- und Rottönen über hellblond bis zu einem dunklen Schwarz. Ihre Hautfarben variieren ebenfalls von dunkelbraun zu oliv, zu rötlich, bis hin zu einem blassen Teint.

Urqurk, die Orks

"Die Erde und der Wind gebaren das Verlangen, das Verlangen gebar Tod und Schlamm, und diese den Keim des Lebens. Da brachen die Orks aus dem Ei hervor. Inspiriert und genährt durch Taautus, waren sie die Ersten, die Buchstaben erfanden und in ihrer eigenen Weise Aufzeichnungen erstellten, und so lehrte er sie die tiefe Magie der Sphären."

Die Tafeln der Schöpfung verzeichnen das Volk der Orks als ein von Damkina geborenes Volk. Historische Aufzeichnungen über dem Einfluss der Orks als Teil der ghassulischen Völker gehen zurück auf alte, kemetische Aufzeichnungen unter Thutmoses III. Wie es in der Hohen Schrift geschrieben steht, regte sich der erste Urqurk aus Lehm, noch bevor ihm das Blut von Kingu gegeben wurde, so groß war ihr Wunsch nach Leben. Und als Enki Kingus Blut hinzufügte, hatte Damkina ihn beinahe fallen lassen, so lebhaft zappelten er. In alten



Geschichten, die versuchten, sie als rechtmäßiges Volk zu diskreditieren, wurden den Orks viele Eigenschaften wie Hitzköpfigkeit und höhere Schmerztoleranz zugeschrieben, die aber nie allgemein zutrafen. Tatsächlich haben Orks mehr Ähnlichkeiten mit den Menschen als jedes andere Volk. Sie haben ebenfalls im Laufe der Geschichte überall auf der Welt Unterwerfung, Verfolgung und Integration erfahren.



BIOLOGISCHE MERKMALE

LEBENSERWARTUNG

Ein Ork erreicht die physische Reife mit ungefähr 17 Jahren, etwas eher als die Menschen. Was die Ernährung anbelangt sind Orks wesentlich empfindlicher als andere Völker. Da viele in ärmlichen Verhältnissen leben, ist ihre Lebensspanne oft kürzer als die der Menschen. Aber gesunde Orks, die in guten Verhältnissen leben, können bis 100 Jahre alt werden. In einigen seltenen Fällen haben Orks eine Lebenspanne von 175 Jahren erreicht.

GRÖSSE

Der durchschnittliche Ork ist 1,90 Meter groß, aber die Spanne in beide Richtungen ist noch größer als bei den Menschen.

KÖRPERLICHE ERSCHEINUNG

Orks neigen dazu größer und bulliger als Menschen zu sein und haben prägnante Gesichtsknochen, sind aber dennoch in der Erscheinung den Menschen sehr ähnlich mit Ausnahme der verlängerten und spitzen Ohren. Auch ihre unteren Eckzähne gehen in große Stoßzähne über. Orkhaar und -haut sind den Menschen ähnlich, aber es gibt leicht grünliche Tönungen in einigen Blutlinien.

LA-TARAK, DIE YETTIN

Die Yettin der Berggemeinschaften behaupten von sich, dass sie schon seit Anbeginn der Zeit dort gelebt haben. Ursprünglich glaubten sie nicht an die Schöpfergottheiten, sondern konzentrierten sich auf bedeutsame Fragen der Philosophie und des Verhaltens und darauf, wie die Welt im Hier und Jetzt funktioniert. Alte babylonische Quellen stellten sich La-Tarak als eine beschützende Gottheit vor, in Tierfelle gehüllt, die in den Steppenebenen von Mesopotamien umherzog. Als die Yettin häufiger mit anderen Völkern in Kontakt traten, hielt sich zuerst die Hypothese, dass die Yettin Dämonen oder von den Göttern geschickte halbmenschliche Monster wären. Beide Theorien haben sich als unwahr erwiesen, halten sich aber in bestimmten, religiösen Kreisen. Die aktuellste Enthüllung aus der Hohen Schrift definiert die La-Tarak als Diener der Götter, vom Blute Kingus, wie die anderen Völker. Gesegnet mit der Gabe, an jene Orte zu herrschen, an den andere Völker nicht überleben können oder wollen.

BIOLOGISCHE MERKMALE

LEBENSERWARTUNG

Yettin reifen mit der gleichen Geschwindigkeit heran wie Menschen und haben eine ähnliche Lebensspanne. Einige Yettin können diese Grenze aus unbekannten Gründen überwinden und für hunderte von Jahren leben.

GRÖSSE

Selbst der kleinste Yettin ist noch über zwei Meter groß, aber der typische Durchschnitt bewegt sich zwischen 2,50 Metern und 2,75 Metern. Der größte Yettin, der je aufgezeichnet wurde, war fast vier Meter groß.

KÖRPERLICHE ERSCHEINUNG

Mehr als jedes andere Volk unterscheiden sich die Yettin aus den unterschiedlichen Teilen der Welt auf verschiedene Weise. Ihre Gemeinsamkeiten bestehen in Größe, den Muskeln und ihren groben Gesichtszügen mit flachen Nasen. Ihre Vielfalt zeigt sich in der Länge der Arme, ihrer Fellfarbe und -beschaffenheit oder den Fehlen von Fell. Die meisten Yettin haben überall Pelz, außer im Gesicht, in den Handflächen und auf den Fußsohlen.

DIE GROSSEN KULTUREN VON NEO BABYLON

ALTAIPHERANER

Die Altaipheraner sind die größte, in Altaiphera, in der Steppe im Nordosten von Erebu ansässige Yettin-Kultur. Da sie das körperlich Größte der üblichen Völker des Planeten sind, fühlen sie sich üblicherweise in ihren eigenen Gemeischaften am Wohlsten und integrieren sich in den meisten Fällen wenig mit den umliegenden Kulturen. Das hat zum Stereotyp der Yettin und ihrem antisozialen Verhalten geführt. In Wahrheit fühlen sie sich genauso zu Gemeinschaften hingezogen, wie alle anderen, was durch die Gründung der Vereinigten Yettin Konferenz (VYK) bewiesen scheint.

Die VYK ist der Nachfolger der Herbstrebellion, bei der Tausende von Yettin aus den Steppen während des ersten Krieg der Narben gegen die altaipheranischen Yettin rebelliert hatten. Sie hatten sich geweigert, ihre Artgenossen im Westen zu bekämpfen und kehrten dem Krieg den Rücken. Schließlich schmiedete sie das zu einer einzigen Nation mit vielen Arten von Yettin und anderen Völkern zusammen, insbesondere während sie sich gegen die schlimmsten Plünderungen der Blutigen Klaue verteidigten. Keine einzelne Yettin-Kultur dominiert die VYK, und die Bürger haben viele verschiedene Lebensstile, von High-Tech-Unternehmensmitarbeitern bis hin zu technikfeindlichen Jägern und Sammlern.

Die Küche der VYK ist schwer zu beschreiben, außer über die Menge. Große Mahlzeiten mit frischen Lebensmitteln sind der Standard, der allgemein erwartet wird. Essen gibt es im Überfluss, wobei der Fokus auf der Kaloriendichte liegt. Die Natur des Landes als Schmelztiegel bringt es mit sich, dass viele Einwanderer sich an die lokale Umgebung anpassen mussten, als sie ihren Nahrungsbedürfnissen nachgehen wollten. Das hat zu umfangreichen Experimenten mit einem Gefühl der kulinarischen und kpnstlerischen Freiheit geführt.

Durch den Sprachstamm bei den Yettin scheint die Sprache der VYK, altaipheranisch, zu hallen und aus der Tiefe der Kehle hervorzurumpeln mit kehligen Konsonanten, möglicherweise wegen des verlängerten Aufbaus im weichen Gaumen der Yettin, der sich ihren Essgewohnheiten angepasst hat. Für andere Völker ist es schwierig, aber nicht unmöglich, die Sprache zu lernen und flüssig zu sprechen.

LÄNDER MIT EINER MEHRHEIT DER ALTAIPHERANISCHEN KULTUR

Altaiphera, VYK (Vereinigte Yettin Konferenz)

STÄDTE MIT DER GRÖSSTEN ALTAIPHERANISCHEN BEVÖLKERUNG

Kuligorod, Melkogorod, Moskvĕgorod, Neo Babylon



ALTAIPHERANISCHE NAMEN

Die Namen in der VYK variieren. Wichtig ist, dass die meisten Einwohner der VYK einen dreiteiligen Namen mit einem Vornamen und zwei Nachnamen haben, je einen von jedem Elternteil.

HÄUFIGE VORNAMEN

Oksana, Kateryna, Oleg, Anton, Terta, Greg, Kira

HÄUFIGE NACHNAMEN

Bokyo, Vovk, Kulik (oder Kulig), Hongar, Olynik

Nachnamen können auch durch Anhängen von ‚-kev' an den Vornamen eines Elternteils gebildet werden.

BABYLONISCH

Die erste wahrhaft kosmopolitische Stadt der Welt Neo Babylon hat seine Anfänge hinter sich gelassen. Aus der Stadt, die viele Kulturen durch Handel vereint wurde stattdessen ein welteweiter Führer in nahezu allen Bereichen.

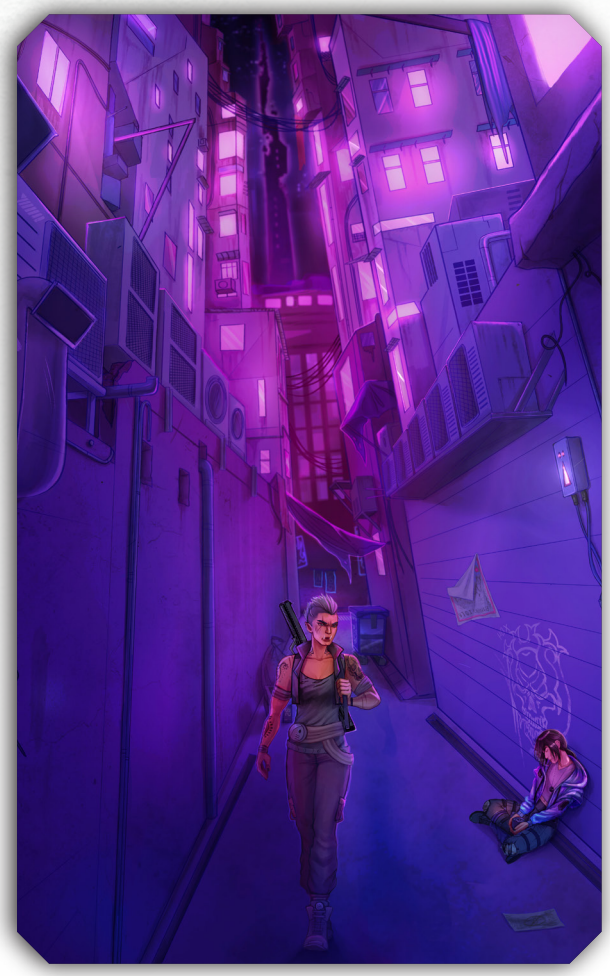
Für viele ist der neobabylonische Traum, alle Kulturen zu vermischen, das beste aus allen Welten zu haben, grenzenlose Möglichkeiten zu bieten und sich aus der Flut der Härten zu erheben, wie die Geschichte sie angeboten hat, ein lohnenswertes Vorhaben. Für andere aber steht Neo Babylon und seine Propaganda für Gleichmacherei eines wunderschönen, vielfältigen Erbes, für Frevel und Kleingeistigkeit seiner Gruppierungen und statt grenzenloser Möglichkeiten für Unterdrückung. Träume und Alpträume. Daraus ist Neo Babylon gebaut.

Die babylonische Ernährung ist reichhaltig und beinhaltet Fleisch, Fisch, Milchprodukte, Gemüse und Früchte, sowie Getreide und Hülsenfrüchte. Gerste ist das gebräuchlichste Getreide und wird häufig in Brei, Brot und Bier verwendet. Linsen und Kichererbsen sind ebenfalls gebräuchlich, sowie über 50 Fishgerichte, Dutzende Arten Käse und zahllose Varianten von Suppen und Eintöpfen. Endlose Kombinationen von Fleisch, Käse, Gewürzen und Getreiden halten die babylonische Küche in ständiger Bewegung.

Das beste Beispiel für die synkretistische Kultur von Neo Babylon findet sich in den Bereichen der Magie, der Religion und der Sprache. In der Stadt ist jede Art magische Schule und jede Art Kloster vorhanden, wobei der „heilige Glaube Babylons“ dominiert. Diese Religion ist zu einem Monolith geworden, in den Praktiken und Glauben aus einer



Vielzahl polytheistischer Glaubensgemeinschaften einfließen und so eine „universelle Religion“ erschaffen, allesamt mit den Namen und Gesichtern der Götter des alten Babylons. Die Leute in Neo Babylon sprechen in der Regel gemeines Ur, ein reichhaltiges Amalgam aus Sprachen ohne große, interne Konsistenz.



LÄNDER MIT EINER MEHRHEIT DER BABYLONISCHEN KULTUR

Neo Babylon, Mazar, Tabaya (Es muss angemerkt werden, dass nahezu alle Länder im Osten von Azor babylonisch beeinflusst sind, aber in einer Form, die eher auch mit den einheimischen Kulturen vermischt ist. Es ist gar nicht möglich, den babylonischen Einfluss der letzten 2500 Jahre überzubewerten oder zu entwirren.)

STÄDTE MIT DER GRÖSSTEN BABYLONISCHEN BEVÖLKERUNG

Neo Babylon, Eridu, Shuru-Pak, Larack, Birtu Isitu, Shippar, Badt Ibira

NEOBABYLONISCHE NAMEN

Die häufigste Form, die Götter zu ehren, findet sich in der Namenvergabe in Neo Babylon. Andere Namen wie Ansa, Cloy, Yanzu und Charliziru sind in letzter Zeit in Mode, auch wenn sie keine babylonische Herkunft haben.

HÄUFIGE VORNAMEN

(Männer) Abed, Abimiras, Beltashazar, Callen, Chad, Charliziru, Cloy, Dagan, Dakuri, Gibil, Lidan, Mishak, Sargon, Shadrak, Yanzu. (Frauen) Allatu, Annatu, Ansa, Banit, Belit, Damkina, Gaga, Gula, Ishtar, Kishar, Kissare, Lilitu, Mot, Mummu, Ri, Rubati, Shala

HÄUFIGE NACHNAMEN

Abinebo, Abumar, Baalmar, Baghdasaryan, Baldiyan, Balthazar, Balto, Enlilyan, Gudeamar, Hammurabi, Ilgi, Inannayan, Merodach, Neboyan, Nabua, Rimsin, Tassi

Die Nachnamen in Neo Babylon werden oft als Hommage an die bevorzugte Gottheit der Familie gewählt. "Bel" ist eine häufige Silbe, die auf den Gott Marduk hinweist. Mar bedeutet „Tochter von" und yan bedeutet „Sohn von". Familiennamen sind oft [Name der Gottheit + mar/yan], wie beispielseise Belmar oder Belyan, Ishmar oder Ishyan, Nabumar oder Nabuyan.

De Broceliande

Die Legenden besagen, dass Val Broceliande die erste Nation war, die kurz nach dem Kataklysmus von Exilanten auf Azor gegründet wurde. Diese Exilanten kamen aus der ganzen Welt zusammen und wurden von „Fae-Kreaturen" geleitet und waren hauptsächlich eirische Elfen, die aus dem Wald von Broceliande stammten. Auf jeden Fall ist dies die älteste Kultur auf Azor. Für Leute mit dieser Herkunft sind die Feenkriege noch zu frisch und haben vor, während und nach viele vertrieben, sowohl Unterstützer, als auch Gegner der Enkeura. Die jüngste Geschichte hat viele Leute dieser Herkunft grundlegend und oft radikal politisiert. Das schlimmste Beispiel ist die Gang der Valkyren, die in der Unterstadt beheimatet ist.

Für Außenstehende können Leute dieser Herkunft mürrisch und humorlos erscheinen. Auch wenn sie, wie uns gesagt wurde, zu Witzen in der Lage sind, ist ihre Kultur typisch für die insulare Lebensweise. In der Interaktion sind sie von einer angeborenen Zurückhaltung geprägt. Die Leute aus Val Broceliande geben keinen Vertrauensvorschuss, sondern warten auf Beweise.

Von den elfischen Gründern geerbt, haben die Leute hier einen Sinn für das Einfache und Grobschlächtige. Kunst, Essen und Sprache werden allesamt ohne Schnörkel und Verzierungen abgeleistet. Das ist für die Funktion überflüssig. Das Essen wird oft mit alleinstehenden Zutaten gereicht und werden selten zu einer Mahlzeit kombiniert, sondern als Gegensätze auf dem Teller positioniert Ebenso sind die geschwungenen Bögen der Architektur von Broceliande einfach der effizienteste Weg für die Lastenverteilung. Über die Tatsache, dass die Bögen als schön und in Harmonie mit der Natur gelten, wird oft hinweg gesehen. Die lokalen Dialekte sind rau und voller harter Konsonanten, legt mehr Wert auf die Beziehung der Worte zueinander, als auf ausufernde Beschreibungen.

LÄNDER MIT EINER MEHRHEIT DER BROCELIANDISCHEN KULTUR

Val Broceliande

STÄDTE MIT DER GRÖSSTEN BROCELIANDISCHEN BEVÖLKERUNG

Val Broceliande, Ville Dilune, Naernimloth, Car Boedrino

BROCELIANDISCHE NAMEN

In Val Broceliande werden Nachnamen traditionell vom männlichen Elternteil vererbt, auch wenn innerhalb der Fraktion der Enkeura ein Kind den Nachnamen des höchstrangigen Familienmitglieds bekommt, sei es die Großmutter, der Onkel oder der Cousin dritten Grades.

HÄUFIGE VORNAMEN

Adelante, Dëaron, Enzo, Gabriel, Greyson, Louis, Lucièn, Sophya, Yuliette,

HÄUFIGE NACHNAMEN

Kuivariel, Lúthien, Merolás, Éndomiel, Ingirathorin

Chaldani (Acape Anya)

Acape Anya war eine der größten Städte, die schon vor der Gründung von Neo Babylon auf Azor existierten. Sie ist bekannt dafür, eine der geselligsten und herzlichsten Gegenden auf Azor zu sein. Ursprünglich war die Stadt von den frühen



Chaldani bevölkert, ein Volk, dessen kulturelle Kennzeichen denen Babylons merkwürdigerweise ähneln. Doch die Zusammensetzung der Bevölkerung entwickelte sich mit jeder Welle an Flüchtlingen, mit deutlichen Sprüngen infolge der Angriffe der Duendes in Erebu vor hundert Jahren. Als die Armeen der Duendes schließlich Azor erreichten, sind viele Krieger, hauptsächlich Zwerge, desertiert und haben sich in Acape Anya niedergelassen. Seither haben zwergische Einwanderer aus Iberia und Atlantika hier eine Heimat gefunden und die Kultur der Chaldani in eine wunderschöne Mischung aus mediterranen und zentralatlantischen Wurzeln verwandelt. Nun, da Acape Anya größtenteils eine zwergische Stadt ist, schätzen die Chaldani dort große, verzweigte Familien und die Gastfreundschaft. Es gibt fast immer einen zuätzlichen Platz am Tisch. Die lokale Kultur favorisiert Zierwerk und verspieltes Rokoko in allen Kunstformen und man genießt das feine Leben.

Die Chaldani sind oft Feinschmecker und Genießer, was sich sowohl in der Kreativität, aber auch beim Teilen zeigt. Das bedeutet aber auch, dass die Verweigerung von Gastlichkeit und geteilten Mahlzeiten eine tiefe Beleidigung ist. Die vorherrschende Küche dreht sich um kleine Teller, die auf wändig verziert sind und komplexe Geschmackswelten aufbauen. Man genießt Weine, die nicht nur die Fähigkeiten des Winzers unter Beweis stellen, sondern auch die Zeit und wie sie mit den Komponenten interagiert.

Es gibt ein paar Spannungen zwischen Acape Anya und Städten in Erebu, hauptsächlich wegen anhaltender Spannungen, die durch die Duendes verursacht wurden. Aus der Duendes bildete sich die erebische Bravia, ein Verbrechersyndikat, das die meisten erebischen Städte geißelt und das sich nun über Acape Anyas iberische Wurzeln nach Neo Babylon ausweitet.

In Acape Anya wird Chaldani gesprochen, eine Mischung aus Latein, den alten Chaldani und zwergischen Sprachen. Sie ist wohlklingend und schnell, mit nahezu stakkatoartiger Geschwindigkeit, die einen Anfänger der Sprache im dritten Partizip Vergangenheitspräsens verloren gehen lässt.

LÄNDER MIT EINER MEHRHEIT DER CHALDANI-KULTUR

Acape Anya

STÄDTE MIT DER GRÖSSTEN CHALDANISCHEN BEVÖLKERUNG

Acape Anya, Artelonia, Otrasevilla

CHALDANISCHE NAMEN

Nach den chaldanischen Bräuchen besteht der Name einer Person aus ihrem Vornamen gefolgt



von den ersten Nachnamen ihrer Eltern. Deshalb wäre Henri, das Kind von Yonath Domangul Gomul und Zephira Baro Suarul, mit vollem Namen Henri Domangul Baro. Historisch nennen Männer den Nachnamen des Vaters zuerst und Frauen den der Mutter, so dass Maria, wäre sie das Kind der selben Eltern, Maria Baro Domangul genannt würde. In jüngster Zeit musste diese Regel weichen und Kinder jeglichen Geschlechts entscheiden selbst, in welcher Reihenfolge ihre Nachnamen kommen.

HÄUFIGE VORNAMEN

(Frauen) Camiline, Danili, Lucialis, Sofi, Isabelis, Valentis, Victori, Zephira (Männer) Diegur, Henri, Martur, Nicolin, Santiagri, Sebastin, Tomin, Yonathur

HÄUFIGE NACHNAMEN

Azuco, Baro, Cervinta, Domangul, Esparath, Estergo, Florul, Gomul, Hyraxias, Lopul, Paladino, Ramirul, Rejeso, Ruul, Suarul, Velasul

Hinweis: Die Endung “-ul” bedeutet im Wortsinn „Kind von“. Also bedeutet Gomul „Kind von Gom“. Die Endung “-as” weist auf eine Region hin, weshalb Anyas “aus Acape Anya” oder Iberias “aus Iberia” bedeutet. Die Endung “-o” deutet üblicherweise auf einen Beruf hin, wie in Paladino “ein Paladin” oder Baro “ein Barupriester”.

CHURUQIANER

Die churuqische Nation wurde auf Azor von goblinischen Kolonisten auf Südatlantika gegründet. Und wegen seiner einzigartigen Geschichte weist es ein paar Merkmale auf, die

nirgendwo sonst auf der Welt so ausgeprägt sind. Für die meisten Besucher ist die kompakte Gestaltung der Gebäude das Offensichtlichste. Die Kultur der Churuq legt wenig Wert auf körperliche Eigenschaften, weshalb Leute jedes Volkes hier weniger muskulös sind als durchschnittlich.

Aber die Mythen von der Gründung lassen vermuten, dass die Kolonisten bei ihrer Ankunft einen arkanen Turm aus alten Zeiten gefunden hatten, um den sie siedelten. Forscher, Entdecker und Erfinder scharten sich in der neuen Stadt (und späteren Nation). Im Laufe der Zeit überschritt Churuq die Schwelle zwischen der reinen Anwendung von Wissenschaft und der Magie. Die praktische Anwendung beider Technologien gemeinsam auf Probleme des Alltags führte zu vielen positiven Interaktionen mit anderen Nationen. Und selbst, wenn Churuq einer der wenigen Orte mit goblinischer Mehrheit ist, hat sich das Land nicht in ein Goblinland verwandelt. Bewohner aller Völker erklären bereitwillig, dass sie von allem, das sie in anderen Kulturen gefunden haben, für sich das beste herausgezogen haben. Jeder von ihnen findet seine eigene Wahrheit und zeigt dabei, dass das Ganze mehr ist, als die Summe seiner Teile.

Die churuqische Küche basiert viel mehr auf bestimmte Techniken, statt bevorzugter Zutaten. Es gibt kaum beliebte Standardgerichte. Das Pochieren in Wasser, in Öl oder sogar mit bloßer Magie ist weiter verbreitet als die stumpfere Anwendung von Feuer. Die Region ist besonders bekannt für ihre Chocolatiers und einzigartigen Weinberge, die den äußerst beliebten „wunderlichen Goblinwein“ hervorbringen.

Die lokale Sprache La-Churuq ist von der Sprechweise der Goblins beeinflusst, wird auf einem tieferen Sprachniveau gesprochen und wirkt mit seinen Knacklauten leicht holprig. Das Sprechtempo ist auch langsamer als in anderen Regionen, was dazu führt, dass manche die schlauen Churuqianer unterschätzen.

LÄNDER MIT EINER MEHRHEIT DER CHURUQISCHEN KULTUR

Churuq, Sunabá (Sunabá hat technisch betrachtet keine churuqische Mehrheit, aber es gibt eine große Schnittmenge zwischen der Kultur Churuqs und der goblinischen Bevölkerung von Sunabá).

STÄDTE MIT DER GRÖSSTEN CHURUQISCHEN BEVÖLKERUNG

Churuq-Lo, Kaaporanga, Ibira Rambuera

CHURUQISCHE NAMEN

Namen mit churuqischer Herkunft klingen für Außenstehende oft harsch und irgendwie albern. Tatsächlich haben die Churuqianer erst vor kurzen, innerhalb der letzten 100 Jahre,



angefangen, Nachnamen zu verwenden, um den Handel und die Kommunikation mit anderen Völkern zu erleichtern. Das Resultat ist, dass die Namensgebung für andere komisch und irgendwie krude wirkt, aber inzwischen von jenen als heilig betrachtet werden, die von ihren Nachfahren gewählt wurden. ase of trade and communication with other peoples. As a result, their naming conventions seem odd and somewhat crude to others but are now considered sacred among those whose ancestors chose them. Mach dich ruhig darüber lustig - auf eigene Gefahr! Churuqische Vornamen stammen aus La-Churuq und kennen kein Geschlecht. Die Nachnamen werden in Handelsbeziehungen verwendet und stammen aus dem gemeinen Ur

HÄUFIGE VORNAMEN

Moachee, Cauag, Ubirajaruk, Ubiratak, Ruduk, Jacug, Janaínak, Iaree, Uiarag, Potiruk, Iracemak, Maírug

Die Endungen „-ee, -ak, -ag, -uk“ und „-ug” sind alle häufig bei churuqischen Namen. „-ee” bedeutet in etwa „ist wie“, also bedeutet „Moachee” in etwa „ist wie Schmerz“. „-ak” bedeutet „Jäger“ wie in „Ubiratak” oder „Jäger mit hartem Speer“. „-ag” bedeutet „Arbeiter“, also ist Uiarag soviel wie „der der Wasser trägt“, „-uk” bedeutet „Gott”, was aber im Churuqischen eher in die Bedeutung

von „der Geist von...“ hat statt einer Wesenheit, die verehrt wird. Also wäre Ruduk der „Gott der Träume. „-ug“ bedeutet „Kind“ und „Potirug” wird zu „Blumenkind“.

HÄUFIGE NACHNAMEN

„Trink das nicht“, „Blume, die verborgen ist“, Götterträumer, Handelsrückgang, „Haus der Fischeier“, Mondauge, Schmerzenssohn, „Süß wie Kühe“, Wasserfallenlasser, Holzspeer

Grundsätzlich ist alles, was einen Ort, eine Person, eine Idee oder einen Gegenstand beschreiben könnte, der für Churuqianer vor 100 Jahren wichtig oder passend schien, in der churuqischen Namensgebung ein guter Kandidat als Nachnamen.

GHASSULIANER (TULKO)

Lange bevor Babylon den Gipfel seiner Macht erreicht hatte, beherrschten die Ghassulianer, eine frühe, orkisch dominierte, nomadische Kultur, den Mittelmeerraum mit ihrem Handelsimperium, gründeten dabei Kolonien und erschlossen neue Regionen zum Erforschen, während sie gleichzeitig die Grenzen der altertümlichen Magie erweiterten. Archäologen sagen auch, dass die Ghassulianer eine Form der alphabetischen Schrift, die im Gegensatz zur Silbenschrift des modernen Babylon steht, erfunden haben könnten und sie dieses System in Erebu verbreitet hätten.

Auch wenn ihre ursprüngliche Heimat im Kataklysmus verloren ging und ihre Kolonien entweder von Alexander erobert wurden oder sich ihm angeschlossen hatten und als Senekemet zusammen gefasst wurden. ist diese Kultur in vielen Leuten auf der Welt tief verwurzelt. Sie tritt hauptsächlich in der Stadt Tulko auf Azor, in der Schwarzmeernation von Tabaýa und in Karthago auf. Ghassulianer haben eine tiefe und beständige Liebe zu ihrem Heimatland und haben tendenziell das patriotische Verlangen, es zu verteidigen. Diese Kultur schätzt sowohl Technologie als auch Magie und betrachtet beide als Wege zu Wissen und Wohlstand. Die Ghassulianer haben die popkulturelle Wahrnehmung von Orks stark beeinflusst (insbesondere in Neo-Babylon), wo sie immer die Rolle des weisen Ratgebers oder Philosophen-Wissenschaftlers zu übernehmen scheinen.

Ihre Sprache trällert mit fast schon musikalischen Qualitäten über die Zunge und in die Ohren, was durch pfeidende Konsonanten und Vokale (ursprünglich aufgrund der Stoßzähne der Orks) noch verstärkt wird. Die Sprache ist deshalb für nicht einheimische Sprecher schwer zu beherrschen. Die ghassulianische Küche verwendet viel Hülsenfrüchten und ist intensiv mit Gewürzen und Kräutern gewürzt. Das Essen ist weder karg



noch spartanisch, aber es ist oberflächlich schlicht, dabei aber technisch aufwendig zuzubereiten.

LÄNDER MIT EINER MEHRHEIT DER GHASSULIANISCHEN KULTUR

Tulko

STÄDTE MIT DER GRÖSSTEN GHASSULIANISCHEN BEVÖLKERUNG

Kiyn Carthage, Kiyn Tulko, Kiyn Tabako, Kiyn Rowan

GHASSULIANISCHE NAMEN

Ghassulianische Familien neigen dazu, den Nachnamen der Mutter weiterzugeben. Vornamen sind häufig Zusammensetzungen von echten Worten mit einer speziellen Bedeutung. Gebräuchliche Vorsilben sind „Abd-” (Diener von), „Mithon-” (Geschenk des/der), „Ger” (Fremder, fremdes) und „Hanni-” (von ... geliebt)

HÄUFIGE VORNAMEN

Bomilcar, Gerfilo, Mago, Sophonisba, Hannibal, Mithocedar

HÄUFIGE NACHNAMEN

Barca, Gisco, Kanaan, Bel-El, Yehawmilk