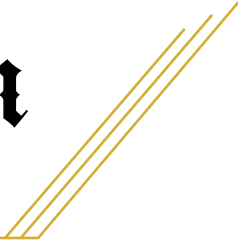




Behenna an Caelum

Early Alpha



Lex Magia

V 0 0 1 6 2





Vorwort

Salve Legens,
du liest gerade eine der frühesten Versionen des Quellenbandes Gehenna an Caelum. Da der Band aktuell in Bearbeitung ist, kann es noch zu Änderungen kommen und viele Seiten fehlen(Aktuell sind nur 95/181 Seiten bearbeitet). Fehler, die du findest, kannst du gerne auf Drive markieren.
Viel Spaß beim lesen wünscht
Das Autorenteam

Dieses Buch enthält keine KI-generierten Texte oder Textpassagen.

Versionsinformationen(V 0.0.16.2)

Seiten: 181
Erstellt am: 04.08.26, 22:38
Zuletzt bearbeitet am: 04.08.2026, 22:17:56

Dieser Quellenband ist aktuell bis **Seite 85**(/181) vollständig bearbeitet. (CeH ab Seite 166)
Vollständige Kapitel: Einleitung(S. 4-26), Praesula(S. 26-86), Städte(S.124-134)

1. Lektorat bis Seite 19, Spellcheck bis Seite 59.

Neu in dieser Version:

V 0.0.16.0: Kapitel Städte fertig;
V 0.0.16.1: Städte Adorias und Concilias; Struktur erweitert; TOC aktualisiert;
V 0.0.16.2: Neues Design implementiert

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4	Freta	92
Praesula	10	Die Insel Refugi.....	94
Nema.....	12	Die Nordwälder	96
Freta.....	14	Das Südschwert.....	98
Vaga	16	Die Schwertsteppen	100
Transfretum	20	Urnurianische Wälder	102
Bruma	22	Senaria	104
Coryza	24	Vaga	106
Praesula	26	Pumainseln	108
Adoria	28	Die Vierkette	110
Städte Adorias	34	Nordland	112
Imperium Concilia	38	Andere Inseln.....	114
Städte Concilias	44	Transfretum	116
Atraila	48	Lignaria	118
Branland	50	Babarica	120
Conlin	52	Guldared	122
Cruoria	54	Städte von A-Z	124
Die vereinigten Länder von Eleutheria	56	Wissenschaft & Handel	134
Ebland	58	Die Dampfrevolution	136
Eshar	60	Alchemie und Magia	138
Ferenreich.....	62	Kalender & Zeitrechnung	140
Frata.....	64	Historik & Mythologie	142
Niari	66	Mondforschung & Kosmologie	144
Perclitia.....	68	Krieg & Kriegsführung.....	146
Proculi.....	70	Sprachen	148
Rechya.....	72	Gesellschaft	150
Sacia.....	74	Leitkultur	152
Scindien	76	Konventionen	154
Skuya.....	78	Kunst, Film & Musik	156
Sororia	80	Titel & Ränge.....	158
Swuize.....	82	Sprichwörter & Aberglaube	160
Ubria	84	Speis & Trank	162
Nema	86	Index	164
Netha	88	Cultus et Historia	166
Nethes.....	90	Inhaltsverzeichnis.....	167



Einleitung

Die Welt von Project Steam wird von ihren Bewohnern meist Gehenna oder Caelum genannt. Der Globus von Gehenna beherbergt 7 Kontinente, die sich in ihrer Größe, Bedeutung und Geographie stark unterscheiden. Sie sind bevölkert von den **Parto**, wie in Project Steam Menschen und menschenähnliche Spezies genannt werden. Der wichtigste Kontinent der modernen Geschichte, auf dem die meisten Abenteuer von Project Steam spielen, ist **Praesula**. Hier begann die Dampfrevolution, deren technischen Fortschritte ganz Gehenna veränderten.

Der Inhalt dieses Bands

Gehenna an Caelum ist eine Erweiterung zum Grundregelwerk von Project Steam. Hier wird die Welt des Rollenspiels im Detail beschrieben, wobei sich der Band besonders an Spieler und Geschichtenerzähler richtet - die wenigsten Parto wissen derart viel über die unterschiedlichen Regionen Gehennas. Da es sich um einen Lore-Band handelt, sind in diesem Buch keinerlei Regeln zu finden, sondern nur eine Beschreibung der Spielwelt.

Wo fange ich an?

Wenn du völlig neu in der Welt von Project Steam bist, am besten ganz klassisch von Vorne. Besonders auf den folgenden Seiten werden die wichtigsten Grundlagen erläutert und ohne diese wird das Lesen des restlichen Bandes durchaus erschwert. Doch ist dieses Kapitel einmal gemeistert, steht dein Interesse an sich vor einer freien Wahl. Ob du einfach weiter liest oder dir die interessantesten Orte anschauen möchtest, ist dir überlassen.

Leitfaden der Kontinente

Das folgenden Kapitel wird erst grundlegendes Wissen über Gehenna vermitteln, wobei sich dieses Kapitel besonders auf die Geographie fokussiert. Die unterschiedlichen Bewohner der Welt und ihre Geschichte werden in den folgenden Kapiteln behandelt. Besonders wichtig ist hierbei die Beschreibung von Gehenna im Allgemeinen auf den folgenden Seiten und das grundlegende Wissen über die Kontinente, besonders **Praesula** und **Nema**.

Parto

Parto werden in Project Steam jene Spezies genannt, die ein Bewusstsein entwickeln können. Meist werden hiermit die menschenähnlichen Spezies beschrieben, der Begriff kann jedoch auch für andere, hochintelligente Spezies verwandt werden. Im Folgenden findest du eine kurze Übersicht der dominierenden Spezies in Gehenna.

Menschen

Die klassischen Menschen sind die dominierende Spezies in großen Teilen Praesulas. Sie sind expansiv und territorial, haben in der Moderne jedoch in den meisten Ländern eine ähnliche Stellung zu den anderen Parto.

Alben

Alben sind aschgraue, humanoide Parto. Sie sind den Menschen überaus ähnlich, sind jedoch weitaus resistenter gegenüber Hitze und haben vorwiegend weißes oder graues Haar und eine aschgraue Haut, die ihnen besonders im Dunkeln ein gespenstisches Aussehen verleiht.

Nanen

Klein und haarig ist wohl die einfachste Beschreibung der Nanen. Sie sind den Menschen besonders durch ihre mechanischen Leistungen bekannt, auch wenn sie vieles mehr zu bieten haben. Bei den Nanen gibt es nur wenige Unterschiede zwischen den Geschlechtern, weshalb die meisten von ihnen kein Konzept von Geschlecht besitzen.

Puella

Die Puella sind eine wunderschöne Spezies, die über die Jahrtausende ihrer Existenz ein besonderes Ziel der Menschen war. Leicht erkennbar an ihrer bläulichen oder grünlichen Haut litten sie viel unter den Menschen. Sie sind äußerst Naturverbunden und haben Probleme, in dichten Städten zu leben, besitzen jedoch auch eine natürliche Verbindung zu Magia.

Tierkinder

Die Tierkinder sind eine äußerst umfangreiche Spezies an unterschiedlichen Parto, die allesamt starke Ähnlichkeiten zu gewissen Tieren haben. Ihre Stellung in der Gesellschaft ist stark von dieser abhängig, und Menschen akzeptieren nur die wenigsten von ihnen.

Adel, Wächter, Hilfreiche und Nutzlose

Die Gesellschaft von Project Steam ist nach dem sogenannten Platonischen System eingeteilt. Dieses entwickelte sich nach dem Untergang des Ferenreichs und teilt die Gesellschaft in mehrere Klassen ein, die unterschiedliche politische und gesellschaftliche Funktionen ausfüllen.

Adel

Die höchste Klasse des Platonischen Systems ist der Adel. Als Herrscherklasse obliegt ihnen ein großer Teil der politischen Kontrolle und Administration. Besonders geschickte oder erfolgreiche Wächter und Hilfreiche können sich den Status als Adliger dabei erarbeiten. Das höchste politische Amt des Adels sind die Conciliae, ein Rat der meist von der Bevölkerung gewählt wird und die wichtigsten Vertreter des Adels beherbergt.

Wächter

Wächter sind Militär und Polizei in einer Institution. Sie übernehmen die Ausführung der Befehle des Adels und werden in den höchsten Rängen von Adligen geführt. Die Wächter haben eine Hierarchie, in der sich durch besondere Leistungen oder Einfluss ein hoher Platz verschafft werden kann.

Hilfreiche

Der Großteil der Bevölkerung ist Hilfreich. Sie bilden die Arbeiterklasse, und umfassen von einfachen Hafenarbeitern bis zu den studierten Erfindern fast alle Berufsgruppen. Die meisten Hilfreichen leben ein einfaches Leben und die wenigsten von ihnen werden jemals diese Klasse verlassen.

Nutzlose

Nutzlose machen, zumindest in den Augen des Adels, ihrem Namen alle Ehre. Sie arbeiten schwarz oder in illegalen Berufen, wobei die meisten von ihnen einfache Diebe und Tagelöhner sind. Sie werden meist in eigene Viertel ausgegrenzt, können sich den Status als Hilfreiche aber häufig erarbeiten.

Außenständische

Die Außenständischen sind die von der Gesellschaft verachteten. Schwerverbrecher, wie zum Beispiel illegale Magia-Nutzer, sind Teil dieser Klasse.

Eine veränderte Welt

Die Geschichte Gehennas ist eine lange, die von den uralten Imperien, den Magiern der Hochzeiten und der modernen Technik handelt. Doch besonders wichtig sind folgende Epochen, die den Lauf der Zeit beschreiben. Davor jedoch - eine kurze Erklärung der Zeitrechnung. In der moderne dreht sich diese um die Schwarze Schlacht, ein großes Ereignis welches im Folgenden behandelt wird. Hierbei werden Jahre vor dieser als Ante Tempus nostrum (Zu Deutsch: "Vor unserer Zeit"), kurz **AT**, bezeichnet. Die Jahre seit der Schwarzen Schlacht hingegen werden Nostra Aetas (Zu Deutsch: "Unserer Zeit"), kurz **NA**, bezeichnet. Zusammengefasst: AT war vor langer Zeit, NA zu unserer Zeit.

Das Ferenreich(ca. 5000 AT – 2000 AT)

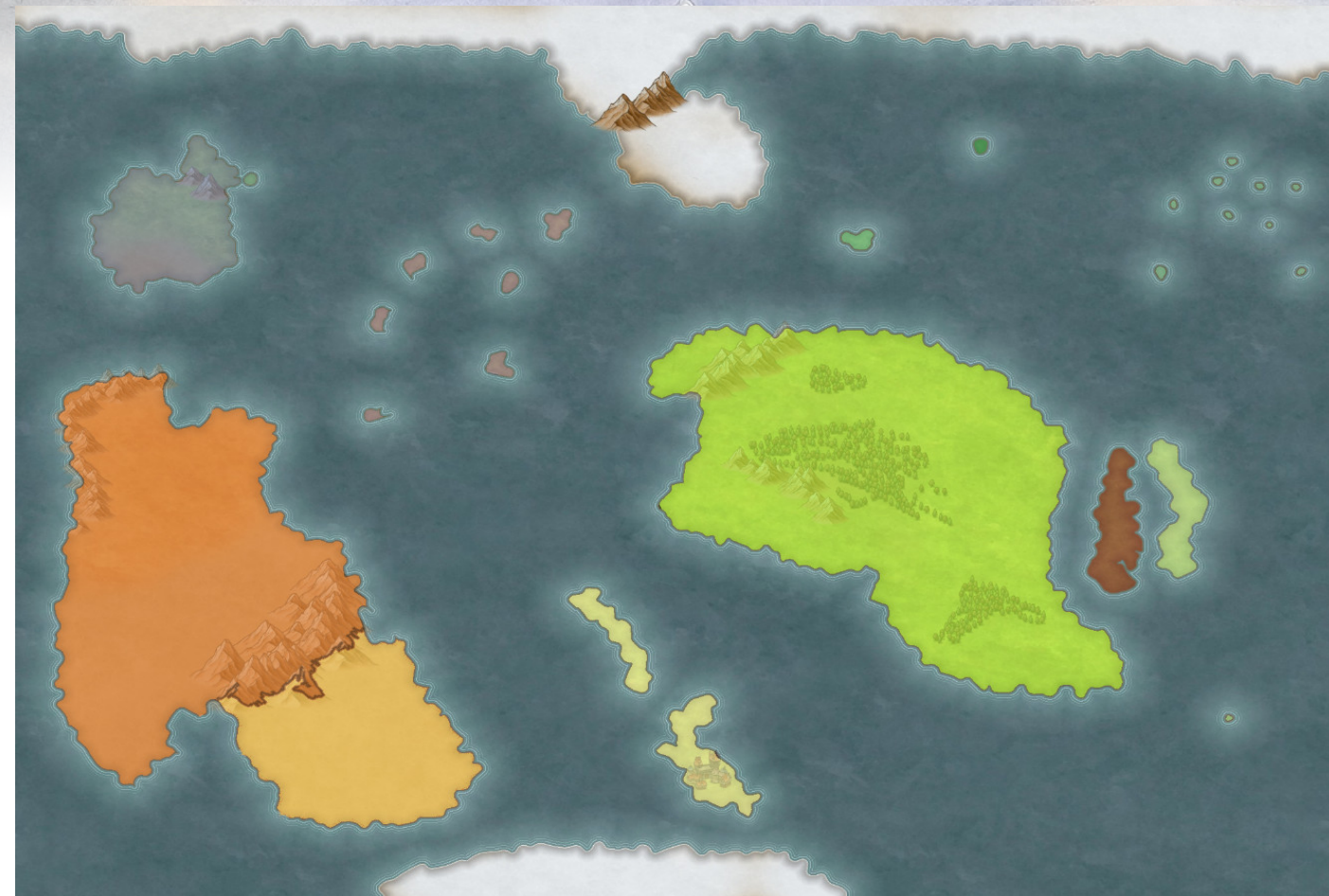
Die Geschichtsschreibung und allgemein bekannte Geschichte beginnt mit der Entstehung des Ferenreichs. Dieses uralte Reich war die erste bekannte Zivilisation, die es schaffte, große Teile von Praesula und Gehenna zu kontrollieren. Bis heute überlebt es im Nordwesten Praesulas, ist jedoch kaum mehr als ein Überbleibsel vergangener Zeiten. Die Feren, wie ursprünglichen Bewohner des Reiches sich nannten, waren begabte Magum und Erfinder. Ihre Errungenschaften sind bis heute spürbar, auch wenn viele von ihnen verloren wurden.

Die neuen Imperien(ca. 2000 AT – 0 AT)

Doch selbst das Ferenreich, nach Jahrtausenden an scheinbar ewiger Dominanz, konnte nicht für immer herrschen. Nach vielen gescheiterten Versuchen entstand eine Revolution in der Provinz Concilia, einer der größten Provinzen des Reiches, die als Handelskultur lange eine friedliche Lösung suchte. Doch schlussendlich griff sie zum letzten Mittel - und erwischte das Ferenreich unvorbereitet. Mit Hilfe anderer Provinzen, besonders jener im modernen Adoria, wuchs eine gewaltige Rebellion, die das Ferenreich fast über den ganzen Kontinent hinweg in unzähligen Schlachten zurückschlagen konnte. Die letzte und entscheidendste war die Schlacht am Weißen Berg, dem Mont Noire, die 2056 AT für Concilia entschieden wurde. Nachdem die Feren bis in ihre Heimat zurückgedrängt wurden, mussten sie schlussendlich kapitulieren.

Doch dies war kein Ende der Unterdrückung. Concilia nahm die Position des verlorenen Ferenreichs ein, und begann eine weniger radikale, aber immer noch eindeutige Unterdrückung der verbliebenen Provinzen. Doch auch sie wurden zum Opfer einer Revolution - diesmal geführt von ihrem alten Verbündeten, Adoria, dessen Provinzen aufgrund ihrer Unterstützung im Kampf gegen das Ferenreich viele Zugeständnisse erhalten hatten und somit ein kompetentes Militär erschaffen konnten. Mit Adorias Sieg wurde das nun gewonnene Reich weiter kleiner, denn die Provinzen Concilias konnten nie von ihnen eingenommen werden.

Aus der Revolution war außerdem ein offener Krieg mit dem jetzt unabhängigen Concilia entstanden, der während der ganzen Herrschaft des Adorianischen Reichs trotz kurzweiligem Frieden immer wieder aufflammte und einen Großteil der Aufmerksamkeit beider Länder forderte. Die ewigen Kriege und Scharmützel beider Nationen hielten bis 214 AT an, wo endlich ein langfristiger Friedensvertrag den Krieg verhindern sollte - zumindest, so war es der Hintergedanke beider, bis sie ihr Militär wieder so ausgebaut hatten, dass sie die jeweils andere Nation restlos übernehmen könnten. Und so kam es, wie es kommen musste. 11 AT, nach 2 Jahrhunderten des Friedens, entbrannte der 11-jährige Krieg. Doch dieser war, mit neuen Erfindungen und besonders groß-flächigem Einsatz von Magia durch beide Seiten, so brutal und zerstörerisch wie nichts, was Gehenna bisher gesehen hatte. Er mündete in der Schlacht am schwarzen Berg. Concilia hatte große Teile seiner Truppen dank einem schwachen Ferenreich an die westliche Grenze Adorias bringen können, und es entbrannte eine Schlacht an dem Ort, an dem Concilia vor zwei Jahrtausenden das Ferenreich endgültig besiegt hatte. Doch so sollte es diesmal nicht kommen. Genaue Berichte der Schlacht existieren nicht, nur Berichte ihrer Folgen. Die an diesem Tag entfachte Magia-Energie war, so die Schätzungen der modernen Gelehrten, so gewaltig, dass sie beide Armeen restlos auslöschte. Die Asche der gefallenen Soldaten färbt den Mont Noire bis heute schwarz, und niemand kann sich dem Magia-verseuchten Gebiet nähern, ohne selbst elendig zu verenden.



Die Moderne(o NA-Heute)

Das Desaster der Schwarzen Schlacht veränderte ganz Praesula fundamental. Lange hatte es Zweifel an der Nutzung von Magia gegeben, doch die unglaubliche Vernichtung, die an jenem Tag ausgelöst wurde, gab diesen Stimmen einen weiteren Grund für ihre Forderungen. Aufgrund der hohen Verluste endete der Krieg der Imperien mit jener Schlacht, da weder Adoria noch Concilia die Macht hatten, weiterzukämpfen ohne Rebellionen in anderen Provinzen zu riskieren. Die Schwarze Schlacht wird inzwischen als Wendepunkt in der Geschichte Praesulas gesehen. Auf sie folgten große Veränderungen, besonders die Magieverbote. Gefördert durch die Entwicklung von Dampfenergie während des Krieges, die als die neue und überlegene Alternative zum veralteten Magia etabliert wurde, ergab sich eine neue Weltordnung, dominiert von den Akademien. Die Aeta Ascenditum, wie diese Epoche heute genannt wird, hielt über 100 Jahre an und sah unzählige Weiterentwicklungen in der Dampf- und Elektrizitätskunde. Begünstigt durch die Aeterna-Edikte, vorgaben der mächtigsten Staatsakademie Adorias, wurde das Patentrecht stark verkürzt und neue

Erfindungen wurden schnell der Allgemeinheit zugänglich.

Doch auch diese Epoche würde ein jähes Ende finden, auch wenn die Festlegung von diesem weiterhin ein Streitpunkt unter den Akademikern ist. Es begann, so ist man sich einig, mit den ersten Einsprüchen der Adligen. Nachdem der ständige Fortschritt ihnen einen stetigen Gewinn gebracht hatte, wurden neue Erfindungen zunehmend von unabhängigen Erfindern gemacht, was den Profiten des Adels gefährlich wurde. Als nun auch noch jene Akademie in Flammen aufging, welche die neue Ära angestoßen hatte, begann mit dem Brand der Staatsakademie Aeterna die Hodernia.

Bekannt als die Nox Ignae verlor Gehenna mit der Akademie nicht nur einen großen Teil des Einfluss der Wissenschaft, sondern auch unzählige Forschungsergebnisse, Blaupausen und einen Teil des Fortschritts, der so hart erkämpft wurde. Die Nox Ignae war ein unüberschaubares Sinnbild für den Wandel der Geister, der die Wissenschaften und den stetigen Fortschritt langsam als überflüssig und, besonders durch den Adel geleitet, als kostspielig sah.

Hodernia(Heutige Epoche)

Mit sinkendem Interesse an den Wissenschaften verging auch der Einfluss der Akademien, ein Umstand der sich über lange Zeit aufgebraut hatte. Auch wenn die Aeterna-Edikte bis heute offiziell teil der Gesetzgebung der meisten Länder sind, werden diese kaum mehr durchgesetzt und noch seltener befolgt. Der Adel zeigte jedoch nicht nur eine Abneigung gegenüber den Wissenschaften. Allgemein schienen sie sich auszuruhen, selbst in militärischen Angelegenheiten. Besonder Adoria und Concilia verloren viele ihrer ehemaligen Provinzen in unterschiedlichen Rebellionen. Dies geschah natürlich nicht erst seit der Hodernia, auch die Aeta Ascendentium hatte einige Abspaltungen erlebt, doch die fehlende Antwort der Militärmächte war neu. Diese Stagnation hat jedoch nicht jeden Bürger Praesulas befallen. Einzelne Entdecker, Erfinder, Mechanikum und selbst Nutzlose treiben die Technik weiter voran, meist in den verdeckten Räumen der Kulte.

Kulte und Geheimgesellschaften

(☺168)

Im modernen Gehenna dominieren unterschiedlichste Vereinigungen die Gesellschaft. Sie arbeiten meist im Verdeckten, und durchziehen jegliche Aspekte des Lebens. Während sie, besonders in Praesula, schon immer existierten, gab der Beginn der Hodernia ihnen eine Chance, bisher unerreichbare Macht zu erlangen. Ohne die Aeterna-Edikte, die das Geheimhalten von Wissen, besonders wissenschaftlichen Ergebnissen, unter hohe Strafen stellten, können sie nun völlig legal operieren. Kulte haben viele Formen.

Einige von ihnen sind einfache Gewerkschaften, andere sind Verbünde von Kriminellen oder Vereinigungen fähigster Erfinder, die ihre Kräfte vereinen möchten. Sie durchziehen vom Adel bis zu den Außenständischen alle Gesellschaftsschichten und sind ein zentrales Element von Gehenna. Die Existenz der Kulte ist dabei kein Geheimnis, auch wenn die meisten ordinären Hilfreichen noch nie direkten Kontakt mit ihnen hatten, wenn sie keine Mitglieder einer Vereinigung sind. Doch ihr genauer Einfluss bleibt meistens Verdeckt, ebenso wie ihre Ziele, Größe und Besonderheiten.

Cultus et Historia

In einigen Teilen dieses Buches wirst du das Geschichtenerzähler-Symbol(☺) finden. Es markiert Stellen, an denen sich zum beschriebenen Thema im hintersten Teil dieses Buches, Cultus et Historia, weitere Informationen finden lassen. Diese Informationen sind nur für Geschichtenerzähler gedacht und haben das Potential, Spieler stark zu Spoilern. Daher ist das Lesen dieses Abschnitts nur für GE oder Spieler, die Charakter- und Spielerwissen besonders gut trennen können, empfohlen.



Sonne, Mond und Sterne

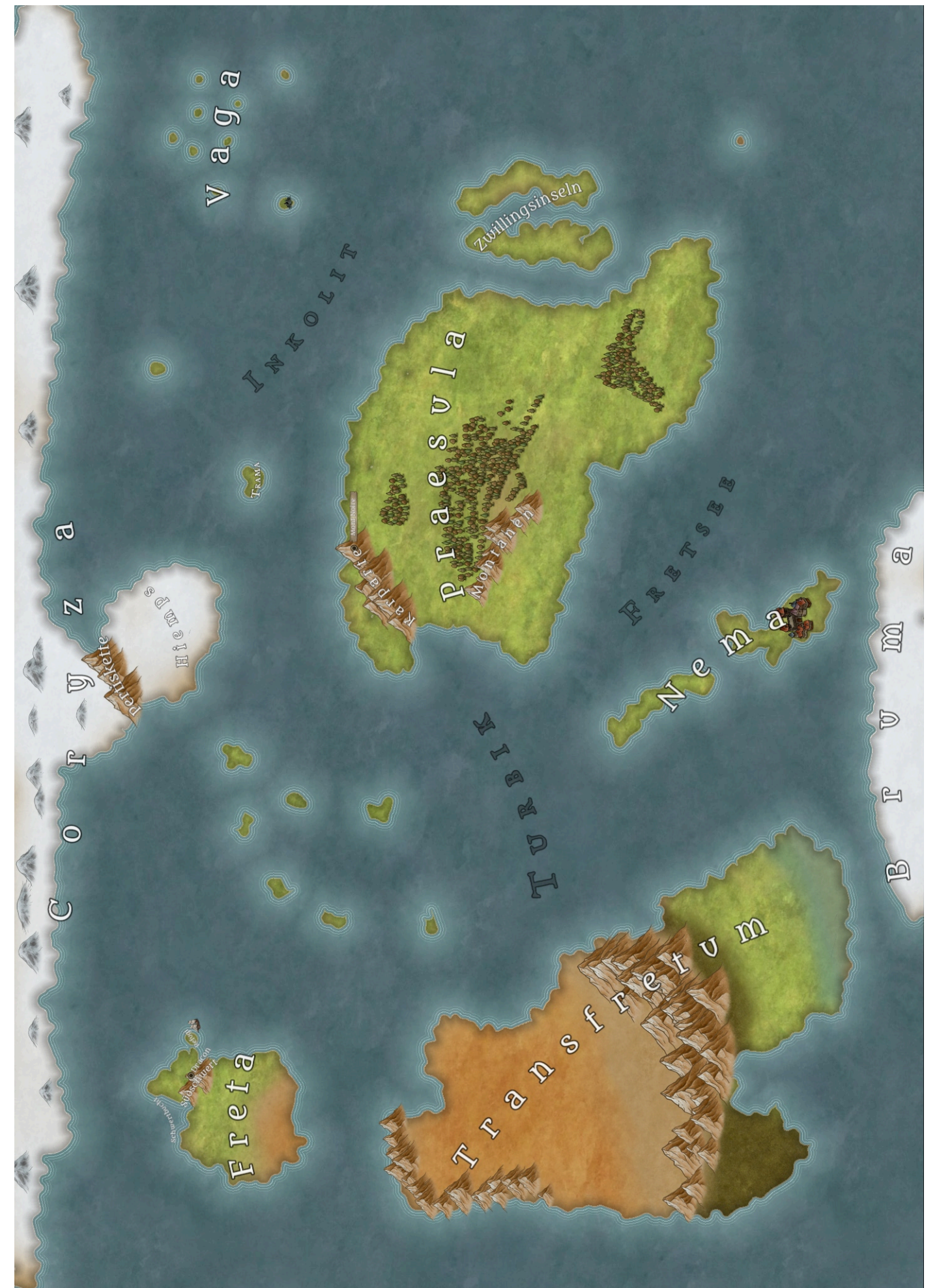
Der Planet, auf dem Project Steam spielt, ist ein recht unspektakulärer Globus. Im Himmel von Gehenna ist am Tag eine Sonne zu sehen, die mit der irdischen vergleichbar ist. Im Nachthimmel hingegen sind an klaren Nächten die 12 Monde zu erkennen. Sie haben unterschiedliche Mondphasen und tauchen somit selten gleichzeitig auf, sind jedoch aufgrund ihrer unterschiedlichen Größen differenzierbar. Auch die Sterne stehen am Nachthimmel und werden mit den Monden zur Orientierung genutzt, besonders in der Schifffahrt.

Die Monde spielen jedoch auch in den Lunarischen Studien eine Rolle, denn ihnen wird meist eine zukunftsbestimmende Bedeutung zugesprochen(☺169).

Religion und Verehrung(☺168)

In Gehenna ist besonders die Verehrung der Natur und Monde verbreitet. Einen bekannten Götterglauben gibt es nicht und die wenigsten Parto kennen das Konzept von Göttern. Stattdessen beruht der Glaube Gehennas auf der Besänftigung der Natur durch Gaben oder kleine Schreine. Hierbei spielen besonders die Schwesternmonde August und Ira eine große Rolle, und ihnen wird ein großer Einfluss auf Gehenna nachgesagt.

Monddeutungen sind ein alter Brauch, wobei besonders den Zyklen der Monde eine große Bedeutung zugeschrieben wird. Es gibt unterschiedlichste Interpretationen, besonders wenn die seltenen Nächte der Farbe beobachtet werden. Besonders eine rote Färbung mehrerer Monde wird hierbei als schlechtes Omen angesehen.





Praesula

Die wunderschöne Sonne des Ostens taucht Praesula meist in eine angenehme Wärme und begünstigt jegliche Art von Vegetation und somit auch Zivilisation. Doch auch die Kälte von Bruma im tiefsten Süden und die Hitze des Ferenreichs im Nordwesten definieren den Kontinent und unterstreichen seine Vielfalt. Somit hat die riesige Landmasse von Wüsten im Nordwesten, über Steppen des Ostens, zu den tiefen, riesigen Wäldern des Zentralen Landes und bis zu den eisigen Permafrostböden des Südens eine enorme Vielfalt an sowohl Vegetation als auch Zivilisation. Praesula ist dabei aber nicht nur ein vielfältiges Zentrum der Parto, sondern auch der Ort, an dem wohl ein Großteil der Abenteuer von Project Steam spielt. Die geographischen Bedingungen sind hier äußerst günstig, und so hat sich eine blühende Zivilisation entwickelt, die den einfachen Ackerbau schon lange hinter sich gelassen hat und inzwischen mit Modernen Dampfmaschinen ihre gesamten Gebiete industrialisiert.

Doch all diese Differenzen bleiben nicht ohne ihre Folgen, denn der gesamte Kontinent scheint immer wieder in unterschiedlichste Kriege zu verfallen, und Spannungen zwischen den Ländern sind an der Tagesordnung. Die Adaption des platonischen Systems lindert die Spannungen dabei in keiner Weise. Dies wird weiter begünstigt durch die klare Dominanz der Menschen, welche die meisten anderen intelligenten Spezies unterdrücken und erst in der Moderne von den Jahrhunderten an Sklaverei abgesehen haben.

Bewohner

Als riesiger Kessel unterschiedlichster Spezies beheimatet Praesula praktisch alle bekannten Parto, ist jedoch dominiert von Menschen, Alben, Tierkindern und Puella. Auch wenn der Kontinent schon häufiger unter der Kontrolle einzelner Länder war, ist bis heute eine Vielfalt unterschiedlichster Kulturen hier zu finden. Besonders bedeutsam sind dabei die Adorianische und Cruorianische Kultur, die von den zwei Supermächten zumindest teilweise in praktisch alle Regionen Praesulas eingebracht wurde.

Landschaften

Aufgrund seiner schieren Größe sind die Landschaften von Praesula in unterschiedlichsten Auswüchsen zu unterteilen. Von den nördlichen Steppen, den Zentralen Wäldern, den Eiswüsten des Südens bis zur Steinwüste im Nordwesten ist hier praktisch jede Art von Landschaft zu finden.

Besonders markant sind dabei der gigantische Terforst, der sich praktisch über den gesamten Nordosten erstreckt, die riesigen Montanen und Karpanten, zwei Bergketten die den Kontinent teilen, und die gemäßigten Wälder bis zur Tundra des Südens.

Die nördlichen Wälder und Steppen

Zwischen den Karpanten und Montanen liegt Praesulas Norden. Klar durch die riesigen Bergketten abgegrenzt ist hier eine durch Wälder und Steppen gezeichnete Landschaft zu finden, die durch zahlreiche Eisenbahnen und gut befestigte Straßen leicht zu bereisen ist. Der gesamte Norden ist adorianische Einflusszone und auch überwiegend Staatsgebiet der Supermacht. Besonders im Nordosten sind jedoch Alleinstehende Länder zu finden, deren Steppen und Wälder ein wunderschönes Bild abgeben. Die moderne Region ist dabei dominiert vom Terforst, der sich von den Montanen bis in den hohen Norden erstreckt. Außerhalb des Terforst finden sich überwiegend flache Steppen, die nur von den hügeligen oder gar bergigen Ausläufern der Montanen und Karpanten durchschnitten werden.

Der Zentrale Osten

Der Zentrale Osten hingegen ist dominiert von Cruoria, der zweiten Supermacht des Kontinents. Von den Montanen im Norden und dem Südstreifen eingegrenzt liegen die Modernen Grenzen des Imperiums fest, doch besonders die sogenannte Pufferzone in den Montanen hat für lange Zeit unterschiedliche Konflikte gesehen, die sich erst mit unterschiedlichen Friedensverträgen der Moderne beruhigen konnten.

Dominiert von den gemäßigten Wäldern und Ausläufern des Terforst im Norden ebenso wie den kalten Regionen des Südens bietet der zentrale Osten eine diverse Landschaft mit vielen unterschiedlichen Tieren und Pflanzen, die hier ein Zuhause finden.



Die Sümpfe und Graslandschaften des Westens

Der Westen Praesulas, lose abgegrenzt von den Montanen, bietet eine bunte Mischung aus Sümpfen, Steppen, Wäldern und den bergigen Landschaften des Nordens. Früher eine Concilianische Einflusszone hat sich der Westen in der Moderne stark von seinen früheren Herrschern abgegrenzt und gilt als weitestgehend unabhängig.

Vom tiefgreifend vernetzten Conlin, das einzelne Teile der Montanen ebenso wie seinen sumpfigen Süden in fester Hand hält bis zu den Vereinigten Ländern von Eleutheria, die mit ihren vielen Häfen regen Handel unterhalten, ist hier eine große Vielfalt an Kulturen und Ländern vertreten, die dem Norden Konkurrenz machen kann.

Die Eiswüsten des Südens

Der tiefe Süden ist ebenfalls ehemaliges Einflussgebiet Cruorias, jedoch nicht so weit vom ehemaligen Herrscher abgegrenzt wie der Osten. In den gewaltigen Eiswüsten und der Tundra haben sich dennoch unterschiedlichste Kulturen angesiedelt, von den nomadischen Stämmen Fratas bis zu den romantischen Siedlern Sororias.

In dieser schwierigen Umgebung ist der Überlebenskampf ein stetiger Begleiter und erfordert von seinen Bewohnern eine stetige Anpassung, welche die ehemals eng verbundenen Stämme über die Jahrtausende in unterschiedlichste Richtungen gedrückt hat. Besonders merklich ist dies im ewigen Krieg zwischen Frata und Sororia, in dem Sororia mit starker Unterstützung zwar immer wieder Land gewinnt, die fratischen Stämme mit ihrer äußerst unorthodoxen Kriegsführung die Sororianer jedoch immer wieder vertreiben.

Die Zwillingsinseln

Im Osten von Concilia finden sich die Zwillingsinseln. Ihre einzigartige Geographie, gespalten zwischen den Vulkanen Sacias und Wäldern Scindiens, hat lange Zeit die menschliche Besiedlung aufgehalten und somit vielen anderen Spezies lange Zeit für diverse Kulturen gelassen, wobei einige bis heute überleben. Besonders im schwer zugänglichen Süden Sacias, der bis heute nicht vollständig erschlossen ist, werden dabei immer wieder Überreste der vergangenen Zeiten gefunden, ebenso wie moderne Siedlungen, um die sich viele Mythen ranken.



Nema

Die Inseln von Nethes und Nethum, die zusammen als Kontinent Nema bekannt sind, mögen zwar nur eine kleine Fläche Gehennas bedecken, sind aber aufgrund ihrer Geographie, Geschichte und Nähe zu Praesula einer der mächtigsten Kontinente der Welt. Ursprünglich besonders von Nichtmenschen bevölkert, haben Jahrhunderte von Praesulanischer Beeinflussung viele Menschen und auch deren Ideale auf den Kontinent gebracht. Doch von den Idyllischen Scisteppen und dem Elmswald von Nethes bis zum Dunkelwald und der Riswüste Nethas ergibt sich ein Kontinent, der trotz seiner geringen Größe unterschiedlichste Klimazonen abdeckt und bis heute eine Heimat für viele unterschiedlicher Spezies bietet. Nethes, die südliche Insel, ist in den kälteren Regionen angesiedelt und im Süden von dichtem Eis bedeckt. In den nördlichsten Teilen der Insel, dominiert von den Scisteppen, liegt Scia, die Hauptstadt von Nethes und Sitz der Zentralregierung von Nema. Aufgrund der reichen Nahrungsquellen sind hier, nördlich der Artisberge, viele Großstädte und Bevölkerungszentren zu finden.

Doch auch in den zentralen Regionen, zwischen Artisbergen und dem südlichen Elmswald ist eine reiche Vielfalt von Städten, Dörfern und Natur zu finden. Netha, die nördliche der Inseln, ist im Süden ebenfalls von Steppen dominiert. In den wärmeren Regionen des Nordens hingegen ist mit dem Dunkelwald ein Dschungel zu finden, dessen gewaltige Ausmaße nur von den Sisten begrenzt werden. Nördlich dieser liegt die Riswüste, die trotz ihrer lebensfeindlichen Geographie besonders an den Küsten nicht spärlich besiedelt ist. Die großen Bevölkerungszentren liegen dennoch südlich der Sisten, wobei Ampliter als Hauptstadt von Netha und Zweitsitz der Zentralregierung die größte Stadt ganz Nethas bildet.

Netha

Die Südlichen Steppen(Ameria und Pro-minens)

Im Süden Nethas liegen die weiten Steppen und Ausläufer des Dunkelwalds, für die die meisten Parto Netha kennen. Die wunderschönen Wälder und das warme Klima sorgen für eine einprägsame Umgebung, in der sich besonders Puella angesiedelt haben.

Ameria, als Hauptstadt Nethas, liegt ebenfalls in den südlichsten Gegenden der Steppe, direkt am Nordkap.

Der Dunkelwald(Osilias)

Im Zentrum von Netha liegt der Dunkelwald, ein Dschungel, der mit seinen vielen Mysterien gefürchtet wie geliebt wird. Aufgrund des Einfluss der Magia-reichen Sisten sind hier, besonders in der Nähe der Provinzhauptstadt Osiry, auch unterschiedliche Wesenheiten und mystische Pflanzen zu finden. Doch der Dunkelwald ist auch ein gefährlicher Ort. Fernab der wenigen befestigten Straßen wagen sich selbst erfahrene Entdecker nur mit guter Vorbereitung ins Dickicht und aufstiege auf die westlichen Sisten gelten, außerhalb der Minengegenden, als überaus gefährlich.

Die Riswüste(Ris)

Im hohen Norden von Netha, getrennt vom Rest des Landes durch die nördlichen Sisten, liegt die Provinz Ris. Die heiße Gegend ist besonders abseits der Ozeane überaus lebensfeindlich, und wenige Straßen verbinden die Küsten. Doch auch hier sind viele Phänomene zu finden, die die Entdecker faszinieren. Besonders die fliegenden Inseln von Kredo, Parto-geschaffene Wegmarken auf denen die wichtigsten Organe der Provinz verweilen, und die fliegenden Steininformationen um die Sisten herum sind das Objekt vieler Studien.

Nethes

Die Scisteppen(Scirasia und Okirsi)

Im Norden von Nethes sind die gewaltigen Scisteppen zu finden. Immer wieder durchbrochen von kleineren Wäldern sind in den weitläufigen Graslandschaften viele Weiden und Felder geschaffen wurden, welche die Provinzen nördlich der Artisberge mit Nahrung versorgen, und sogar einen ausgeprägten Export ermöglichen. Dies zusammen mit dem festen Boden und riesigen freiräumen haben optimale Bedingungen für die Entstehung der Großstädte gegeben, für die besonders Scirasia bekannt ist. Allen voran steht dabei natürlich Scia, die wahrscheinlich größte Stadt Gehennas und Sitz der Zentralregierung.



Die zentralen Regionen(Savinia und Escapins)

Die zentralen Regionen von Nethes, dominiert vom Elmswald, den Artisbergen und nördlichen Grasländern sind die flächenmäßig größten ganz Nemas. Savinia und Escapins, die riesigen Provinzen, welche die zentralen Regionen kontrollieren, exportieren große Mengen ihrer natürlichen Ressourcen an ganz Nema, aber auch an unterschiedlichste Länder Praesulas und sogar andere Kontinente. Die Schifffahrt und der Handel sind jedoch nicht die einzige Industrie von Nethes, welche besonders in Savinia eine große Rolle spielt.

Die Eiswüste(Firstis)

Gespalten zwischen Tundra, Taiga und den Eiswüsten des äußersten Südens ist Firstis eine in Nema einzigartige Provinz. Von den Eispalästen der Provinzhauptstadt Valis zu den wenigen kleinen Dörfern im tiefsten Süden führt ein kleines und unzuverlässiges Straßennetz durch die verschneiten Gebiete. Besonders in den Wintermonaten sind die südlichsten Regionen vollständig abgeschnitten, profitieren aber auch in den Sommermonaten wohl am wenigsten von der Wirtschaft und den Fortschritten Nemas.



Freta

Von der Wüste Senaria im tiefen Süden bis zur eisigen Tundra der Nordwälder hat das vergleichsweise kleine Freta einiges zu bieten. Ursprünglich ausschließlich von den Sagenumwobenen Traferen und Tierkindern besiedelt, hat der Kontinent innerhalb der letzten Jahrhunderte viele Erkundungsmissionen, besonders aus Praesula und Nema begrüßen können. Von Refugi, der lange einzigen Stadt mit modernem Hafen, aus wird der Kontinent langsam aber sicher von unterschiedlichsten Neuankömmlingen erschlossen. Besonders die Nordwälder sind trotz ihrer harschen Bedingungen dabei ein Ziel der Erschließung, da die Reise durch das Südschwert selbst für erfahrene Bergsteiger eine Herausforderung darstellt. Doch Freta hat nicht nur neue Bauten zu bieten. In den tiefen des Südschwerts und besonders in den Schwertsteppen liegen die uralten Bauten der Tierkinder und Traferen, wobei einige Ruinen selbst ihnen unbekannt sind. Entdecker entschlüsseln bis heute die Mysterien des Kontinents.

Refugi

Die Insel Refugi ist teil der Nordöstlichen Tundra und war der Ort, den die ersten Praesulanischen Entdecker für das mysteriöse Land im Norden hielten.

Refugi ist eine kleine Insel, die mit nur vereinzelt Wäldern und einem natürlichem Hafen bei Refugi zwar gute Bedingungen für die erste Besiedlung bot, aber aufgrund seiner Abspaltung vom Festland kaum als verlässliche Basis für die meisten Expeditionen erhalten kann.

Die Nordwälder

Die weite Taiga und kleine Tundra des hohen Nordens bieten eine Harsche, aber besonders für Menschen doch lebensfreundliche Umgebung in der sich viele unterschiedliche Tiere jagen und im Sommer sogar Felder bestellen lassen. Vom Rest des Kontinents durch das Südschwert abgetrennt lebt es sich hier in einer relativen Sicherheit, die viele der Bewohner von Freta genießen.

Der Mischwald nahe des Südschwerts ist dabei ein besonders lebendiger Ort, in dem die Tiere des Südschwerts und die der Nordwälder ein interessantes, gemischtes Ökosystem formen.

Das Südschwert

Die hohen Berge und tiefen Schluchten des Südschwerts erzeugen eine wunderschöne, aber kaum passierbare Umgebung, in der sich besonders die mächtigen Anguis wohl fühlen. Die Berge zieren mysteriöse Ruinen, die in ungeahnten Höhen kaum für menschliche Entdecker erreichbar scheinen. Dominiert wird die Bergkette vom Berg Dracon, dem höchsten des Kontinents und nach Schätzungen adorianischer Geographen der höchste Gehennas. Er ist bei guten Wetterbedingungen selbst von der Nordküste Fretas noch gut erkennbar und gilt als zentrales Merkmal des Kontinents.

Schwertsteppen

Die weiten Schwertsteppen erstrecken sich über den Nordwesten und werden von vielen großen Flüssen aus dem Südschwert durchzogen. Hier finden sich neben der idyllischen Natur viele Ruinen der Ureinwohner.

Urnurianische Wälder

Die dichten und riesigen Laubwälder, die in vielen alten Überlieferungen benannt sind, sind bis jetzt kaum erforscht, zeigen jedoch eine ökologische Vielfalt.

Die Wüste Senaria

Die weite Wüste des Südens ähnelt den nördlichen Wüsten Transfretums und ist nur von wenigen Oasen geziert, was sie zu einer äußerst kargen Sandwüste macht, in der nur wenige Lebewesen ein Zuhause finden. Ausschließlich an den Küsten und den Oasen finden sich mehr Lebewesen, besonders jene die zwischen Senaria und den Urnurianischen Wäldern ziehen.

Die Küsten

Die Küsten von Freta erstrecken sich von der Varianischen Küste im Westen zur Fretküste im Südosten und der Eisküste im Norden. Sie bergen viele Gefahren, mit rauen Gewässern, Unterwasserriffen und Sandbänken. Besonders gefürchtet ist hierbei die Schwertbucht, die zwischen Eisküste und varianischer Küste einen eigentlich optimalen Ort für eine Anlandung bieten würde, aber durch seine unzähligen Riffen eine gefährliche Falle für unzählige Schiffe darstellt.

Der einzige Ort, der erreichbar scheint, ist die Insel Refugi und einige Teile im Osten des Nordwalds.



Die idyllische Inselgruppe, die im Nordosten von Praesula liegt, wird seit den Zeiten der Feren als Vaga bezeichnet. Zwischen den Dschungeln, Palmen und Wäldern der Inseln liegt ein exotisches Ökosystem, dass lange Zeit völlig unberührt von seinen Nachbarinseln war. Aufgrund der großen Distanzen sind bis heute Schiffe und einige Vögel meist die einzigen Berührungspunkte der verschiedenen Ökosysteme, weshalb die einzelnen Inseln unglaubliche Diversität zu bieten haben. Die ehemaligen Protektorate des Ferenreichs sind inzwischen besiedelt, auch wenn bis heute besonders die innersten Teile der südlichen Inseln aufgrund ihres dichten Dschungels unerkundet bleiben. Hier sind vereinzelte, uralte Ruinen zu finden, die schon zu Zeiten des Ferenreichs als antik beschrieben wurden(☺176).

Pumainseln

Der Südwesten Vagas wird nach der Insel Pumart, einer der größten des Kontinents, benannt. Die Inseln Dor, Agreeable und Toufort liegen zwischen Pumart und Nordland und werden meist zu den Pumainseln gezählt.

Pumart(☺176)

Der dichte Dschungel und die Berge des Südens machen das Inland von Pumart zu einem schwer zugänglichen Gebiet, in dem sich besonders viele Schlangen, Spinnen und Reptilien angesiedelt haben. Die warmen Temperaturen und hohe Luftfeuchtigkeit gepaart mit dieser feindseligen Fauna machen die Erkundung des zentralen Pumarts zu einer Herausforderung, weshalb das Inland bis heute nur wenige Expeditionen sah. Vereinzelt Berichte von Ruinen in den Bergen des Südens brachten zur Zeit der Feren einige Entdecker auf diese Insel, doch die meisten ihrer Expeditionen scheiterten. Besonders an den Küsten von Pumart haben sich jedoch einige kleinere Städte und Dörfer angesiedelt, die meist aus temporären Basen errichtet wurden. Durch die vielen exotischen Stoffe der Insel etablierte sich hier jedoch mehrere permanente Siedlungen, die bis heute die natürlichen Ressourcen der Insel exportieren und sich einem erstaunlichem Reichtum erfreuen können.

Dor

Das spärlich besiedelte Dor ist von einem dichten Dschungel überzogen, der mit seinem schwammigen Boden die Errichtung fester Städte praktisch unmöglich macht. Die Hütten und kleineren Bauten, die sich auf der Insel finden lassen sind meist von einfachen Fischern oder Gewürzhändlern besiedelt.

Toufort

Als die kleinste der Pumainseln ist Toufort nur von einige Hütten und wenigen Parto gezeichnet. Die überwiegend unberührte Natur floriert und die meisten Parto haben die Insel schon vor langer Zeit verlassen. Die wenigen verbleibenden sind meist Einzelgänger oder reiche Urlauber, die hier ihre Ruhe genießen.

Agreeable(☺176)

Obwohl Agreeable nach Pumart die größte der Pumainseln ist, gilt sie als völlig unbewohnt. Einzelne Expeditionen versuchten schon lange, die Insel und ihre vielen Gewürze und Magia-vorräte zu erschließen, doch sie alle scheiterten an der äußerst aggressiven Fauna und dem dichten Dschungel, der selbst das Anlanden an die wenigen Strände mit seinem dichten Wurzelwerk zu einer schwierigen Aufgabe macht. Die wenigen Expeditionen, die zurückkehrten, berichteten nur von fleisch-fressenden Pflanzen und beweglichen Wurzeln.

Vierkette

Die Vierkette liegt im Südosten Vagas, direkt östlich der Pumainseln. Sie besteht aus den Vierlingsinseln, einer Inselkette die sich von Cammont bis nach Pearl bis hoch ins Nordland erstreckt.

Cammont

Cammont ist trotz seiner Größe eine der am besten Erforschten Inseln Vagas. Besonders adorianische Entdecker hatten für lange Zeit ein großes Interesse an den vielen antiken Bauten, die besonders das Inland zieren. Tief in den dichten Dschungeln sind Pyramiden, Tempel und unterschiedliche lange verlassene Städte zu finden, die trotz reger Erforschung bis heute Mysterien aufwerfen(☺176). Besonders die Pyramagna im Zentrum der Insel, eine gewaltige Pyramide die eine dokumentierte Höhe von über 300 Metern haben soll, wirft unzählige Fragen über den Bau auf.



Cammont hat viele kleinere Siedlungen, die von Tourismus, Expeditionen und Exporten ein gutes Leben führen können. Besonders an den nördlichen Stränden, aber auch tief im Dschungel haben sich teils ganze Städte etabliert.

Hurlante

Die kleine unbesiedelte Insel scheint unspektakulär. Weit entfernt von den anderen Inseln der Vierkette blieb Hurlante lange unentdeckt, auch da das flache Land mit niedrigen Bäumen von hoher See umgeben ist, die das Anlanden schwierig gestaltet. Bis heute wird die Insel wie schon von den ferischen Entdeckern überwiegend missachtet.

Viermart

In Viermart beginnt ein gemäßigteres Klima, welches das Nordland dominiert. Die Mischwälder und südlichen Ausläufer des Dschungels ergeben eine interessante Flora und Fauna, die eine Besiedlung eigentlich begünstigen würde. Doch Viermart hat, besonders im Vergleich zum größeren Nannin oder sichereren Inconnue scheinbar wenig interessantes für die unterschiedlichen Entdecker zu bieten.

Doch kürzliche Sichtungen von Pyramiden im südlichen Dschungel könnten vielleicht dieses Interesse wecken. Auch die wenigen ferischen Texte, die aus den Expeditionen des Pre-Cascus überleben und von einigen nematischen Expeditionen in den Ruinen von Pearl entdeckt wurden, haben Versuche von Nema, die Insel für sich zu erschließen, bestärkt.(☺176)

Pearl

Die kleine nördlichste Insel der Vierkette zählt zu den gut erforschten Inseln Vagas und beherbergte einst einige kleine Außenposten, welche aufgrund der geringen Bedeutung der Insel jedoch inzwischen verlassen sind. Der recht lichte Mischwald der Insel beherbergt viele seit langem unberührte Orte, die eine idyllische Umgebung darstellen. Bis heute überdauern in den verlassenen Siedlungen lange unentdeckte Dokumente von Ferischen Entdeckern(☺176), die besonders die südlichen Inseln der Vierkette erkundeten und in kürzlicher Zeit das Interesse von nematischen Entdeckern an der sonst verlassenen Insel geweckt haben. Wenn ihre Pläne gelingen könnte Pearl ein wichtiger Außenposten unterschiedlichster Expeditionen werden.



Nordland

Die große Ansammlung von Inseln im Norden Vagas wird allgemein als Nordland bezeichnet. Die kleineren Distanzen zwischen den Inseln machen die Reisen einfacher als im Süden Vagas und die ruhigere See begünstigt die Schifffahrt. Und auch die ersten Ferischen Schiffe, die Vaga entdeckten, sollen auf der Insel AnCH'Ha, nicht unweit des Nordlands in der Senisgruppe, angelandet sein. Das Nordland ist deshalb jedoch bei weitem nicht flächendeckend erforscht. Auch wenn hier der Dschungel nur in kleineren Ausläufern auffindbar ist sind die dichten Mischwälder gefüllt mit unterschiedlichsten Kreaturen und alten Ruinen, die selbst über die Jahrhunderte nicht völlig entschlüsselt wurden.

Nannin

Als Zentrale Insel des Südens ist Nannin seit langem eine Basis für Expeditionen in die Pumainseln und die Vierkette, aber auch die südlichen Teile des Nordlands. Mehrere Städte konnten besonders im freieren Norden und den Stränden des Südwestens etabliert werden, deren Häfen zu den größten des ganzen Kontinents zählen.

Trotz oder vielleicht gerade wegen dieser wichtigen Stellung sind die südlichen Dschungel und Wälder Heimat für Ruinen, von denen einige aufgrund ihrer unzugänglichen Lage bis heute unentdeckt verbleiben.

Blasia

Die östlichste Insel Vagas ist gezeichnet von einem spärlich besiedelten Mischwald, der nur von vereinzelten alten Bauten durchschnitten wird. Hier etablierte Siedlungen sind klein und bestehen inzwischen, wo ein Großteil der Insel erforscht ist, überwiegend aus Außenposten.

Argenlet(☺176)

Ob Argenlet wirklich einen Teil des Nordlands bilden sollte, ist umstritten. Die Südwestliche Insel liegt außerhalb der zentralen Ansammlungen und war wohl eine der am frühesten besiedelten Inseln Vagas. Hier findet sich eines der rätselhaftesten Geheimnisse der Region, der sogenannte Wall von Argenlet. Eine verfallene Mauer, die sich über den gesamten Süden der Insel zieht und keiner offensichtlichen Funktion dient. Unterschiedliche Berichte berufen sich auf Kriege zwischen Nationen, die auf der Insel stattgefunden haben sollen, das ist aber unbestätigt.

Inconnue(☺176)

Eigentlich wäre diese zentral gelegene Insel der perfekte Ort für Zentral gelegene Stützpunkte. Mit mehreren natürlichen Häfen könnten hier wahre Großstädte entstehen - doch die Küsten von Inconnue haben schon den Feren einen Strich durch diese Rechnung gemacht. Um Inconnue gibt es neben Strömungen unzählige Geysire, Riffe und unerklärtere Naturphänomene. Diese machen das Anlanden an Inconnue fast unmöglich, und die ersten modernen Expeditionen konnten nur durch ausgebildete Aquamagus erste Erfolge erzielen, weshalb Nema aktuell die einzige Nation mit Zugang zur Insel ist.

Dechiquette

Als das moderne Zentrum von Expeditionen nach ganz Vaga ist Dechiquette eine gut erkundete und besiedelte Insel, die große Hafenstädte und sogar im Inland einige Siedlungen beherbergt. Durch die Häfen läuft ein Großteil des Handels mit den anderen Kontinenten und die meisten anderen Inseln Vagas liefern ihre Exporte erst nach Dechiquette, was den Städten ein praktisches Monopol auf den Handel des Kontinents verschafft hat.

Caliente

Nah am Handelszentrum Dechiquette gelegen hat Caliente durchaus einige Außenposten, die ihre Entstehung teils auf das Ferenreich zurückführen können und früher Magia aus den Steininformationen im Süden der Insel exportierten. Auch wenn Nema inzwischen den Magia-Handel wieder aufgenommen hat, ist die Besiedlung der Insel heutzutage weiterhin spärlich.

Kleinere Inseln

Das Nordland hat noch unzählige weitere Inseln, die in ihrer Größe und Bedeutung jedoch weitaus weniger relevant sind. Sie alle haben unterschiedliche Geschichten und sind teilweise sogar besiedelt, wobei besonders Bafort unter den kleineren Inseln als wichtiger Exporteur von Gewürzen größere Siedlungen beherbergt.

Senis

Der hohe westen Vagas wird von den 3 Inseln der Senis gezeichnet. Hier fand die erste Anlandung der Feren an Vagas Küsten statt und bis heute gelten sie als wichtige Knotenpunkte.

Ferische Namen

Besonders in den älteren Teilen Gehennas sind vereinzelt Namen zu finden, die vom alten Ferenreich etabliert wurden und bis heute überdauern. Die meisten von ihnen wurden von Adoria und Concilia in den Zeiten der Großreiche ersetzt, doch die Überlebenden bieten Hinweise auf die alten Operationen der Feren. Ferische Namen sind besonders schwer auszusprechen und haben meist bestimmte Bedeutungen. Mehr über diese Namen und die Sprache Ferisch findest du im Kapitel Sprachen auf Seite 148.

AnCH'Ha

Die Strände von AnCH'Ha gelten als der erste Berührungspunkt der frühen Feren mit den Inselgruppen im Norden. Der Name, der übersetzt etwa "Erster Strand" bedeutet, steht bis heute für die wichtige Rolle dieser Insel in der Geschichte des Kontinents. Die überaus idyllische Insel liegt in den wärmeren Regionen des Westens und hat neben ihren weiten Stränden Inlands dichte Palmen und Dschungel zu bieten. Bis heute liegt hier außerdem Arn'At, die wohl erste Siedlung des Kontinents.

Aurisier

Wie AnCH'Ha ist Aurisier durch seine Palmen und vereinzelten Dschungeln im Inland leicht erkennbar. Auch wenn sich hier früher viele Expeditionen wichtige Außenposten verschafften gilt die Insel inzwischen als relativ bedeutungslos und hat nur wenige Einwohner, die in den alten Siedlungen der Feren leben.

Clevers

Die Nördlichste der Senisinseln liegt in den kälteren Zonen des Nordens, hat aber dennoch durch einen warmen Südwind einige Palmen und einen Dschungel, der für diese Breitengrade selten ist. Trotz ihrer geringen Größe liegen hier viele Ruinen, die gründlich von den frühen Feren erforscht wurden. Da die Ergebnisse dieser antiken Expeditionen jedoch schon lange als verschollen gelten, wagen sich immer noch vereinzelt Entdecker nach Clevers, auch wenn sie nur auf wenige, von den früheren Expeditionen übersehene, Schätze hoffen können. Einige dieser Abenteurer haben sich dabei sogar in den lange verlassenem Bauten der Feren angesiedelt.



Transfretum

Im fernen Westen Praesulas liegt das gewaltige Transfretum. Als zweitgrößter Kontinent Gehennas hat sich hier schon vor der Kolonialisierung durch Concilia eine rege Kultur entwickelt, die auch von dem neu erschaffenen Lignaria nicht verdrängt werden konnte. Obwohl die Ureinwohner Transfretums von den Praesulanern meist als Rückständig angesehen werden, hat sich hier eine durchaus komplexe Kultur entwickelt. Schon seit der Aeta Magia ist der Kontinent von Praesula größtenteils unabhängig, und besonders die ehemalige Kolonie Lignaria hat sich stark von ihren ehemaligen Herrschern entfernt.

Der Saltusdschungel

In den Tiefen des Saltusdschungel lassen sich viele Städte, Dörfer und andere Siedlungen des mächtigen Lignarias finden. Der Regenwald ist gut erschlossen und liefert das Holz für das gesamte Reich Lignarias. Im Süden des Dschungels liegt die mächtige Pertramiskette, welche Barbarica von Lignaria trennt und mit ihren großen Magia-Vorräten einen wichtigen Teil Lignarias darstellt.

Der Tiefe Dschungel

Die südlichen Teile des Saltusdschungels sind bestimmt von der dichten und teils gar überwucherten Pflanzenpracht, die nur von der Vielzahl an Tieren und Kreaturen des Dschungels übertroffen werden kann. Trotz dieser für Zivilisation eigentlich schwierigen Bedingungen sind hier viele Städte zu finden, auch da Lignaria eine äußerst ausgeprägte Holzwirtschaft hat und das wertvolle Holz des Dschungels auch exportiert. Und so haben sich viele Siedlungen hier gefunden, die mit weiten Straßennetzwerken verbunden sind.

Pertramiskette

Die einzigartige Geographie der Pertramiskette macht die Berge besonders in den nördlichen Teilen zu einem optimalen Lebensort für viele Parto. Die vielen Plateaus und gut auffindbaren Auf- und Abstiege haben hier schon vor der Kolonialisierung viele unterschiedliche Siedlung der Gornen ermöglicht, auch wenn diese inzwischen überwiegend von den Städten Lignarias ersetzt wurden.



Tragreplaga

Im Norden des Dschungels hingegen findet sich eine idyllische Savanne, die der Artenvielfalt des Dschungels jedoch nur wenig nachsteht. Hier leben besonders größere Tiere und die exotischen Lebewesen sind seit jeher eine Faszination für viele Praesulanische Entdecker. Doch Lignaria hat hier nur wenige Siedlungen, auch da die holzfokussierte Wirtschaft in der Savanne des Nordens nur schwer Fuß fassen kann.

Saxwüste und Torquen

Im höchsten Norden, gut von den Torquen abgeschieden, findet sich die expansive Steinwüste, welche meist als Saxwüste zusammengefasst wird. Die wenigen Oasen der Wüste ermöglichen zwar das Leben, jedoch sind hier weitaus weniger Spezies als auf dem Rest des Kontinents zu finden. Dennoch ist auch hier eine Zivilisation der Gulden entstanden, die das Gebiet selbst Guldared nennen.

Torreus

Südlich der Saxwüste sind die letzten Ausläufer der Tragreplaga zu finden, die langsam in die trockene Savanne des Nordens übergeht. Hier sind besonders viele Siedlungen der Gulden, da die Bedingungen hier weit weniger lebensfeindlich als im hohen Norden sind. Besonders im Norden der Torreus beginnen jedoch schon die Steininformationen, für welche die Saxwüste bekannt ist.



Saxwüste

Steinformationen zieren die Saxwüste, deren trockene und heiße Umgebung nur von vereinzelten Oasen durchschnitten wird. Siedlungen sind meist in den eindrucksvollen Schluchtoasen zu finden, die zwischen den Steininformationen auftauchen. Abgeschieden von Wind und Wetter und mit frischem Quellwasser bilden diese einen optimalen Lebensort, den nicht nur Parto gerne ausnutzen.

Die Torquen

Im Nordwesten Transfretums findet sich eine große Bergkette, die den gesamten Norden vom Ostwind abtrennt und die trockenen Bedingungen der Saxwüste möglich macht. Tief in den Bergen finden sich dabei vereinzelte Minen der Gulden, die sowohl die seltenen Steine als auch Magia hier abbauen.

Barbarica

Im Südwesten, versteckt hinter der Pertramiskette, liegt das Land der Gornen. Von Praesulanern meist Barbarica genannt ist die Insel gezeichnet von weitläufigen Steppen und Wäldern, die ein gemäßigtes Klima und somit völlig andere Bedingungen als im Norden Transfretums ermöglichen.

Orssteppen

Als wichtige Jagdgründe der Gornen bilden die Orssteppen eine artenreiche und expansive Region, die von der Pertramiskette aus wie die absolute Idylle wirkt.

Arnenwald

Südlich der Steppen beginnt ein großer Wald, der fast den gesamten Süden der Halbinsel bedeckt. Während in den nördlicheren Teilen ein Mischwald dominiert, geht dieser im Süden langsam in einen immergrünen Nadelwald über.

Kaforst

Die Tundra Barbaricas ist mit ihren eisigen Temperaturen und nur vereinzelten Bäumen wenig besiedelt, auch wenn hier vereinzelte Stämme der Gornen ein Zuhause gefunden haben.

Die Halbinsel Meridem

Im Südwesten der Ausläufer der Pertramiskette liegt die Halbinsel Meridem, mit ihren Steppen und Wäldern. Offiziell Staatsgebiet von Lignaria ist die Halbinsel nur äußerst spärlich bewohnt, und immer wieder werden Jagdgruppen der Gornen hier gesichtet.



Bruma

Gewaltige Schluchten, riesige Flüsse und gigantische Bergketten durchschneiden die Eislandschaft, die im Süden von Praesula zu finden ist. Schon lange hat die Kälte besonders südliche Bewohner Praesulas in ihre Fänge gelockt, und so gibt es viele Abgeschiedene Siedlungen, die entweder in Gewaltigen Schluchten versteckt oder von Bergen geschützt den Kontinent überziehen. Besonders die nördlichen Regionen sind seit jeher bewohnt, auch wenn andere Teile des Kontinents bis heute als unerforscht gelten.

Im Schutz des Eises leben jedoch nicht nur einfache Siedler. So lassen sich zwischen den Eisbergen kleine Kultstädte mächtiger Mechanicae oder auch technologisch fortgeschrittene nematische Bastionen finden, die dem Kontinent eine nirgendwo sonst aufzufindende Diversität geben. Das staatenlose Dasein des Kontinents hat jedoch auch zu einer gewissen Kultur geführt, die viele Siedlungen vereint und meist auf der Regel des Stärkeren, aber auch tiefgreifender Kooperation, basiert.

Der hohe Norden

Der hohe Norden zählt zu den erschlossenen Gebieten des Kontinents. Trotz der eisigen Bedingungen sind hier Wälder zu finden, die den Aufbau von Zivilisation ermöglicht haben. Doch auch die Berge des Aquilos-Plateu bieten wichtige Steinbrüche, ebenso wie die nördlichen Ausläufer der Procellen, was einige Nationen veranlasst hat, größere Städte im Eis zu errichten.

Vivbucht

Die Vivbucht ist ein tiefer Einschnitt in die nördlichen Regionen, der jedoch schiffbar ist und somit als Hafen des Kontinents dient. Besonders der Westen hat mehrere Häfen, darunter Insiria und Arxor. Im Osten hingegen ist nur Marsavo schiffbar, da die hohen Klippen der Aquilos komplett ungeeignet für die Schifffahrt sind. Im Westen liegt auch Nemues (☺180), eine wichtige Stadt die ursprünglich von Kultisten errichtet wurde, inzwischen aber vielen Parto eine Heimat bietet. Besonders Arxor und Marsavo sind jedoch die geläufigsten Städte für die meisten Seeleute, da sie als größere Städte mit gut ausgebauten Häfen auch bei Touristen beliebt sind.

Aquilos-Ebenen

Im Osten der Vivbucht liegt eine weitläufige Hochebene, in deren Zentrum das Aquilos-Gebirge liegt. Während der Aufstieg im Norden recht langsam und leicht bereisbar ist, sind die hohen Klippen im Süden schwer passierbar, weshalb die Ebenen eine praktische Halbinsel darstellen.

Da auch hier im Norden ein großer Nadelwald liegt, haben unterschiedliche Nationen vereinzelte Siedlungen errichtet. Die größte von ihnen ist Rupes, ein strategischer Außenposten von Nema, der bei gutem Wetter die ganze Vivbucht überblicken kann.

Westliche Gebiete

Der Westen von Bruma ist heutzutage überwiegend verlassen. Zu Zeiten der Feren wurden hier viele Siedlungen errichtet, besonders an der Küste. Doch die meisten von ihnen sind inzwischen verfallen, und die wenigen natürlichen Ressourcen im Westen geben wenig Gründe für eine erneute Besiedlung.

Fretwald

An der Westküste liegt der Fretwald, durchzogen von den alten Ruinen der Feren(☺180). In seinem Norden liegen mehrere natürliche Häfen, von denen einige sogar bis heute angelaufen werden könnten. Doch inzwischen ist hier außer Überresten alter Zivilisationen wenig zu finden, auch da die meisten Siedlungen nach dem Fall des Ferenreichs von Concilia vernachlässigt wurden.

Puralbanen

Die große Bergkette des Westens der erschlossenste Teil des Westens. In den nördlichsten Ausläufern liegen einige noch aktive Steinbrüche, die besonders Nemues mit seltenen Gesteinen versorgen. Früher war diese Bergkette für ihre Magia-Vorräte bekannt, doch diese sind lange versiegt. Heutzutage verbleiben von ihnen nur noch verlassene Stollen und durchhöhlte Berge, auch wenn viele bereits eingestürzt sind.

Procellen

Die Begrenzung der westlichen Gebiete ist die große Bergkette der Procellen. Hier sind vereinzelte Siedlungen, und mit Evasu sogar eine größere Stadt. Besonders die Steinbrüche des Nordens haben Siedler angelockt, aber auch die Nähe zur Visbucht.

Im Süden der Procellen hingegen liegen keine bekannten Siedlungen, auch wenn Gerüchte von Kultaktivitäten in diesem Gebiet berichten. Auch sollen hier wohl Magia-Vorräte liegen, die anders als im Norden der Procellen, noch nicht erschöpft sind(☺180).

Der Osten

In den östlichen Regionen liegen, auch wegen der Nähe zu Praesula, durchaus viele Siedlungen. Besonders namenhaft ist Vamari, eine größere Stadt im Norden, die einen der wichtigsten Häfen des Kontinents führt und viel Handel sieht.

Machaera

Die Machaera halten die eisigen Winde der Aperioflächen vom Rest des Südens ab und bieten somit einen wichtigen Geographischen Teil des Kontinents. Sie sind überaus spärlich besiedelt und erkundet, auch da sie von vielen Gletschern durchzogen sind.

Cauteren

Die eisigen Cauteren liegen in den tieferen Ebenen des Südens. Nema versucht schon länger, hier einige Magia-Minen zu errichten, doch das dichte Netzwerk Praesulanischer Siedlungen verlangsamt diese Bemühungen zusehends.

Ninbucht

Die Ninbucht bildet einen der wichtigsten Häfen in den südlicheren Regionen Brumas. Geschützt von Wind und Wetter durch die Machaera ist hier mit Prosius eine wichtige Hafenstadt entstanden.

Aperioflächen

Die weiten Aperioflächen trennen den Norden des Kontinents mit dem Eisschwert effektiv von den südlichen Regionen ab. Die eisigen Winde und weiten Schneefelder sind schwer bereisbar, doch besonders das dichte Packeis im Süden mit meterhohen Schneedecken macht ein Erklimmen des Eisschwerts fast unmöglich.

Eremuswüste

Eisschwert

Diese riesige Bergkette trennt den tiefen Süden Brumas vom Rest des Kontinents. Sie ist aufgrund ihrer schwierigen geographischen Lage kaum erforscht, soll jedoch Magia-Vorräte unbekannter Größe beherbergen(☺180).

Glaciespitze(☺180)

Um die tiefsten Teile des Südens ragen sich viele Mysterien, jedoch gibt es keine verlässlichen Berichte aus diesem Gebiet.





Coryza

Die weitreichenden Eiswüsten von Coryza sind bis heute selbst den Gelehrten ein Mysterium. Kaum Expeditionen wagen sich auch nur in die Nähe der gewaltigen Eisberge, welche die Küste von Coryza umgeben. Doch auch wer diese erfolgreich umschifft hat meist mit Unmengen an Treibeis und dicken Eisschichten zu kämpfen, die den meisten Verrückten, die sich zu nah an den Eiswall, wie der Kontinent auch genannt wird, gewagt haben, den Garauus macht. So zeigen die meisten Karten nur die Pertiskette, welche die Halbinsel Hiemps vom Rest des Kontinents trennt.

Dennoch gibt es Interesse an Coryza. Denn während praesulanische Gelehrte den Norden fast aufgegeben haben, ist es einigen Expeditionen der nematischen Societas Explorata gelungen, nicht nur die Eiswüsten zu durchqueren, sondern auch Magiavorkommen in den Nördlichen Ausläufern der Pertiskette zu finden. Da die modernen Flachsiffe Nemas weitaus besser für die gefährlichen Bedingungen gerüstet sind und Nema bereits vorher ein großes Interesse an Stützpunkten im Norden hatte, scheint die bevorstehende Erkundung des Kontinents unaufhaltsam.

Halbinsel Hiemps

Der einzige bereiste Teil des eisigen Kontinents liegt in den südlicheren Regionen und ist vom Rest des Kontinents durch die Pertiskette getrennt. In diesen wärmeren Regionen sind sogar vereinzelte Nadelwälder zu finden, ebenso wie einzelne Kreaturen die sich an die extremen Temperaturen angepasst haben. Doch besonders im Winter ist der Permafrostboden durch meterhohe Schneedecken versteckt und auch das geschütztere Hiemps praktisch unbereisbar.

So existieren selbst hier nur temporäre Siedlungen, die den unterschiedlichen Expeditionen einen temporären Schutz geben können, im Winter jedoch aufgegeben werden müssen.

Hiempsküste

Durch die wärmere Lage aber auch meist günstige Winde ist die Küste um Hiemps der einzige Teil des Kontinents, der nicht von gefährlichen Eisbergen und riesigen Gletschern bedeckt ist und somit immerhin in den Sommermonaten vorsichtige Schifffahrt erlaubt. Trotzdem sind scharfe Winde, hohe Wellen und vereinzelte Eisberge nur einige der Gefahren, die den wenigen Expeditionsschiffen auflauern.

Pertiskette

Die Pertiskette ist eine große Bergformation, welche die Halbinsel vom Rest des Kontinents trennt. Die hohen Berge werden von einigen Gletschern durchzogen und sind fast das gesamte Jahr von dichtem Schnee bedeckt. Jeder aufstieg scheint wie eine fast unlösbare Aufgabe, da sich das Terrain ständig verändert und jederzeit die Gefahr von gewaltigen Schneelawinen lauert.

Unter dem meterdicken Schnee werden jedoch große Magia-Vorräte vermutet, was besonders Nema gute Gründe für die gefährliche Erkundung der Kette gibt. Doch nicht zuletzt, da viele Wanderer von der Eiskrankheit befallen werden, scheint eine wirkliche Erschließung der Vorräte immer noch in weiter Zukunft.

Inland(☺178)

Das Inland von Coryza zählt zu den unberührtesten Gebieten Praesulas. Abgegrenzt von Eisbergen, Gletschern und der Pertiskette ist bis jetzt keiner bekannten Expedition die Rückkehr aus diesem Gebiet geglückt, auch wenn es schon viele versuche gab. Doch Gerüchte und vereinzelte Dokumentationen von Schiffen über die Geographie des Inlands halten sich fest unter den Entdeckern.

Enskette

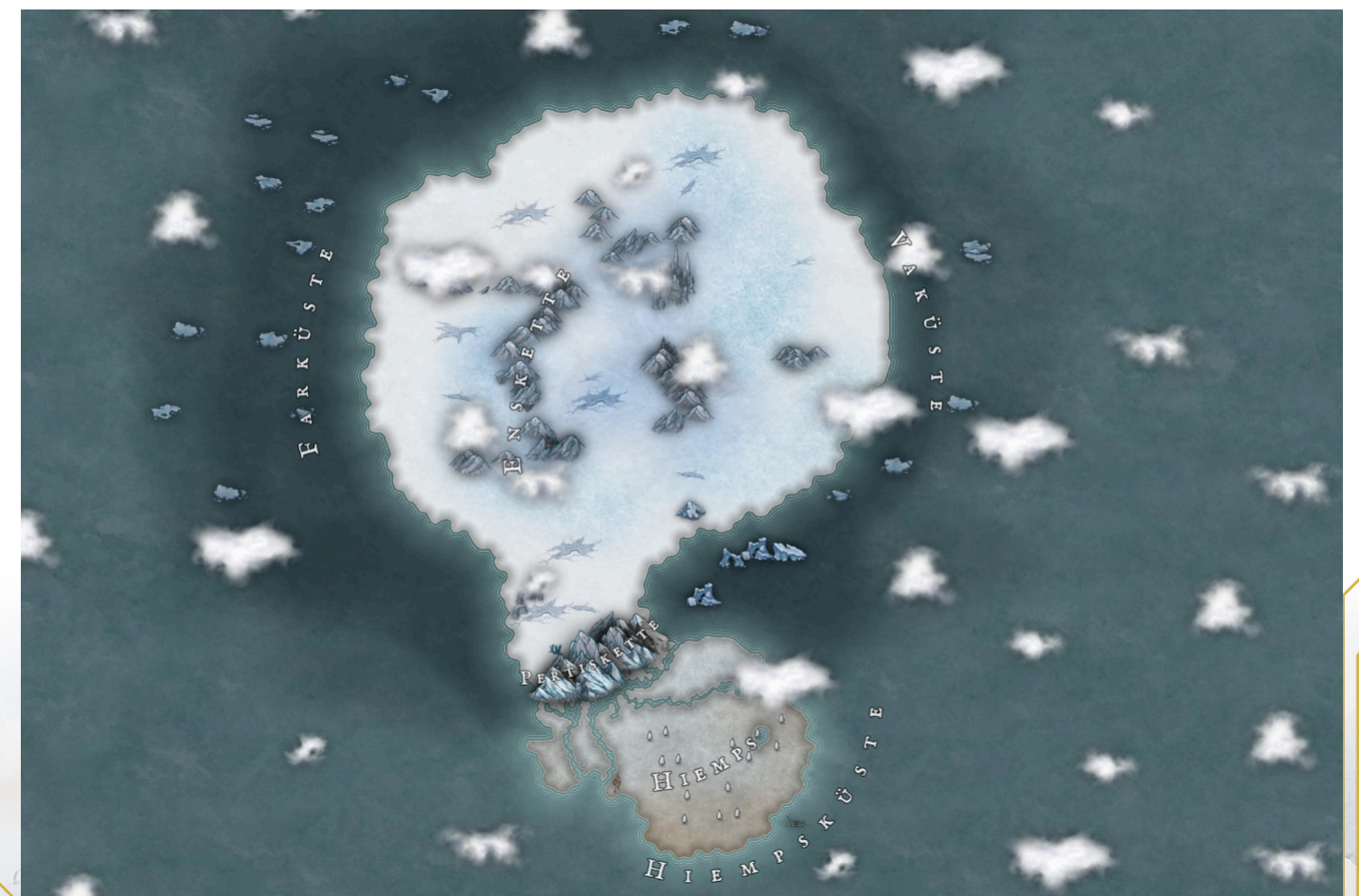
Im Westen des Inlands soll eine gewaltige Bergkette liegen, die bei optimalen Wetterbedingungen aus der Ferne erkennbar ist. Neben einigen Gletschern sollen hier die mächtigen Anguis gesichtet wurden sein, auch wenn besonders diese Berichte besonders umstritten sind.

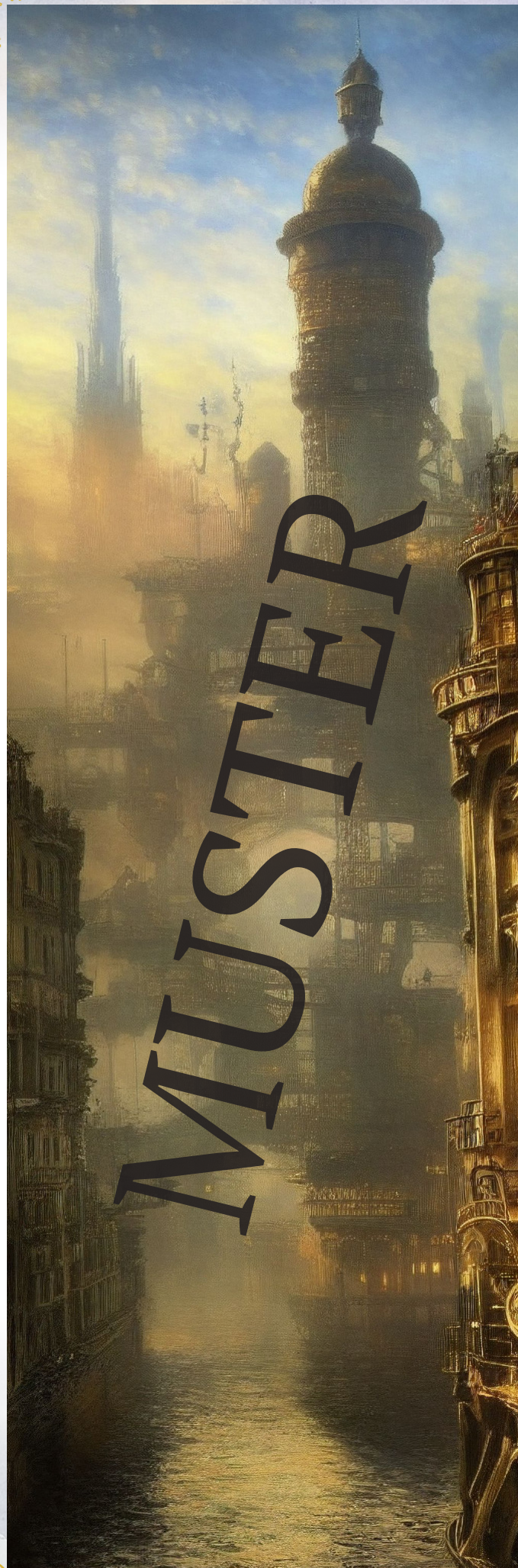
Farküste

Die Farküste, im westen von Coryza und nördlich von Freta, gilt als besonders gefährlich. Eisberge reichen von hier aus weit in die südlichen Regionen hinein und driften teilweise bis nach Freta. Dennoch wagen sich einige mutige Seeleute in die Nähe der Küste, um die Enskette nach hinweisen auf Anguis oder Magia-Vorräte zu untersuchen. Besonders bei klarem Wetter im Frühling sind hier so vereinzelte Schiffe zu finden.

Vaküste

Die sicherere Küste, nördlich von Vaga gelegen, ist im vergleich zur Farküste weitaus weniger bereist. Meist liegen dichte Wolken über dem gesamten Festland, und ein Nebel verdeckt die Eisberge. Dennoch gibt es bis heute hier versuche von Anlandungen.





Praesula

Der mit Nema am weitesten entwickelte Kontinent der Moderne ist zeitgleich auch der größte ganz Gehennas - optimale Bedingungen für eine abwechslungsreiche Geographie und Demographie.

Praesula ist geteilt zwischen den beiden modernen Großmächten, Adoria und Concilia, auch wenn beide seit der Schwarzen Schlacht durchaus an Einfluss verloren haben. Mit ihren vielen Provinzen sind sie dennoch die zentralen Mächte, und jede ihrer Entscheidungen beeinflusst praktisch den ganzen Kontinent.

Leitfaden Praesulas

Im folgenden Kapitel wirst du zuerst eine detaillierte Beschreibung der beiden Großmächte, Adoria und dem Imperium Concilia, finden. Hier ist von den einzelnen Provinzen bis zu kleineren Städten vieles beschrieben, davon musst du dir aber natürlich nicht jedes Detail durchlesen. Nach den zwei zentralen Ländern findest du Beschreibungen aller anderen Länder des Kontinents, zur besseren Orientierung in Alphabetischer Reihenfolge. Auch hier musst du dir natürlich nicht die genauen Beschreibungen jeder Stadt durchlesen, besonders wenn deine Spielergruppe nicht plant, diese zu bereisen.

Bevölkerung

Die ca. zwei Milliarden Bewohner Praesulas sind zwar überwiegend Menschen, auch durch die schlechten Bedingungen die andere Parto lange erlebten, aber es leben auch gute 800 Millionen Nichtmenschen in Praesula. Von den an Hitze angepassten Menschen des Nordens bis zu den eisigen Tierkindern des tiefen Südens hat Praesula einiges an Ethnizitäten zu bieten. Doch seit der Erfindung einfacher Reisemöglichkeiten, besonders der Eisenbahn, findet der Beginn einer intensiven Durchmischung der Bevölkerungen statt. So ist kaum einer überrascht von einem Vulpen (Fuchsähnliche Tierwesen) mit weißem Fell mitten in den Wüsten des Ferenreichs. Der Großteil der Bevölkerung Praesulas lebt in Städten und Dörfern unterschiedlicher Größen, wobei besonders Concilia und Adoria aufgrund ihrer schieren Größe einen guten Teil der Gesamtbevölkerung darstellen.

Hodernia

Während den Zeiten der Hodernia ist fast ganz Praesula in eine langsame Stagnation verfallen, die von den Akademien bis zu den Fabriken die meisten Lebensbereiche ergriffen hat. Doch nicht alle Länder sind diesem Verfallen und besonders ehemaligen Provinzen, die sich erst in der Hodernia von Adoria oder Concilia abgespalten haben, haben sich mit großen internen Veränderungen und Abtrennung von den Großmächten von der Stagnation entfernt. Dies war nicht zuletzt durch große Einflussnahme eines Landes außerhalb von Praesula möglich - Nema. Die neue Großmacht ist, zum ersten mal in der bekannten Geschichte, eine Macht außerhalb Praesula mit tatsächlichem Einfluss auf den Kontinent. Sie versuchen schon länger die Magieverbote in ganz Gehenna zu lockern und auch wenn sie dieses Ziel bei weitem noch nicht erreicht haben, konnten sie gute Handelspartner in den abgespaltenen Provinzen finden. Dieser Einfluss Nemas ist jedoch nicht ohne Konsequenzen - denn Adoria aber auch Concilia sehen der neuen Großmacht mit Misstrauen entgegen und setzen alles daran, den Einfluss von Nema zu unterbinden.

Platonisches System

Das Platonische System ist das zentrale Gesellschaftliche und Politische System ganz Praesulas. Fast alles, egal ob Provinz, Stadt oder Dorf, ist nach diesem Vorbild organisiert. Das System teilt dabei nicht nur nach Ständen auf, sondern ist auch zentraler Bestandteil der Politik. Es beruht auf einem Zentralen Rat, den Conciliae, und vielen Adligen, denen unterschiedlichste Administrative Aufgaben obliegen.

Das bedeutet natürlich nicht, dass jeder Adlige Mitglied der Regierung oder Administration ist - sie arbeiten in unterschiedlichsten Bereichen, aber es gibt genug, die Karrieren als Beamte pflegen.

Durch das Platonische System sind auch die Wächter organisiert, auch wenn ihre genaue Struktur sich in den Ländern unterscheidet. Dennoch sind sie die Zentrale exekutive, während der Adel in unterschiedlichen Teilen legislative und Judikative Aufgaben übernimmt, während andere Teile durch Hilfreiche übernommen werden. Besonders bekannt sind hierbei die Bürgerräte, die Gerichte darstellen.

Übersicht

Praesula ist der wichtigste Kontinent Gehennas. Als Zentrum der Dampfrevolution und Herkunft der Magia steht Praesula an der Spitze der Moderne und hat seinen Einfluss auf ganz Gehenna ausgeweitet. Mit seinen Eindrucksvollen Landschaften bietet der Kontinent eine unglaubliche Diversität.

Einwohner: ca. 2,3 Milliarden Parto, davon ca. 1,5 Milliarden Menschen, 300 Millionen Puella, 200 Millionen Tierkinder, sowie 150 Millionen Alben und Nanen.

Wegmarken: Von den gigantischen Karparten und Mont Noire, dem höchsten Berg des Kontinents und Schauplatz der schwarzen Schlacht bis zum Südschwert und den Montanen ist Praesula ein unverkennbarer Ort.

Landschaften: Überwiegend gezeichnet von Steppen und Wäldern und der Wüste des Nordwestens, wobei Eiswüsten, Tundra und Taiga den Süden dominieren. Doch auch die Sümpfe westlich der Montanen oder die Bergigen Regionen Conlins sind Teil der Praesulanischen Landschaft.

Länder von A-Z: Adoria, Atraila, Branland, Conlin, Cruoria, Ebland, Eleutheria, Eshar, Ferenreich, Frata, Imperium Concilia, Niari, Perclitia, Proculi, Rechya, Sacia, Scindien, Skuya, Sororia, Swuize und Ubria

Technologie

Durch die Stagnation in der Hodernia ist ganz Praesula auf einen ähnlichen technologischen Stand abgerutscht. Dampf- und elektrische Energie dominieren die Technologie, wobei zur Generation beider unterschiedliche Mittel angewandt werden. Zeppeline bedecken den Himmel, während die frühesten Flugmaschinen noch lange nicht sicher genug für Passagiere sind.

Doch diese offensichtliche Technologie ist bei weitem nicht das Limit des Fortschritts in Praesula. In den verdeckten Kulturen forschen Adlige, Hilfreiche und alle anderen Stände an unterschiedlichen Erfindungen und Technologien, die der Öffentlichkeit nur durch Verrat oder Infiltration offenbart werden können. So gibt es vereinzelte Dörfer, in denen ein Meistermechanikus sein Unwesen treibt, und somit hochkomplexe Dampfmaschinen fast das ganze Dorf betreiben, während das Nachbardorf gerade erst einen Bahnhof bauen konnte. Dieser skurrile Fakt ist jedoch den wenigsten Parto so offensichtlich bekannt.



Adoria

Das Ursprungsland des Platonischen Systems ist nicht nur eines der mächtigsten Länder des Kontinents, sondern auch eines der ältesten. Nur die uralten Ahnen der Feren und die Concilianer können ihre Wurzeln vor die der Adorianer datieren. Durch seine Größe, aber auch die frühe radikale Expansion ist Adoria eines der vielfältigsten Ländern des Kontinents.

Grundlagen

Bewohner: ca. 500 Millionen, davon 420 Millionen Menschen, 30 Millionen Tierkinder, 25 Millionen Puella und jeweils unter 10 Millionen Nanen, Alben und weitere Parto

Lage: Im nördlichen Zentrum gelegen wird Adoria von den Montanen im Süden und Karpanten im Westen eingegrenzt. Der Osten ist besiedelt von vielen ehemaligen Provinzen des Großreichs.

Landschaften: Vom Terforst, der den ganzen Südosten Adorias dominiert bis zu den weiten Steppen, wäldern und Bergen des Nordwestens sind die weiten Landschaften von Adoria besonders für ihre idyllischen Ecken bekannt.

Provinzen und Regionen: Adoria ist heutzutage in 11 Provinzen eingeteilt. Diese sind neben administrativen Bereichen auch kulturelle Regionen, deren Kultur sich durchaus unterscheiden kann.

Von A-Z: Centralia, Firium, Lamare, Monsaria, Monsaria Merides, Orsen, Potissima, Riesus, Silvestria, Statum, Südermark

Politisches System: Platonisches System
Politische Führung und Zugehörigkeit:
Unabhängiges Land, geführt von den Conciliae
Ideologie: Adorias Ideale des Handels und der Expansion sind tief in der Ideologie des Landes verwurzelt.

Wichtige Städte: Elvera, die Hauptstadt des Reiches, Bergen, Parvela, Aparia, Shisten, Aspiris, Parsos, Warsten, Kupris und Paniv.

Kultur

Die Kultur der Gründer Adorias, den Arden, hat bis heute einen großen Einfluss auf das Land, wobei diese sich mit den unterschiedlichen Kulturen der Provinzen besonders in den kleineren Städten stark vermischt hat. Besonders die Provinzhauptstädte sind stark von der Ardischen Kultur beeinflusst, auch da

der Adel diese besonders gerne Bereist. Merklich ist hierbei der Adorianische Stil, der besonders die Innenstädte der Provinzen prägt. Die Kultur Adoria ist geprägt vom regen Handel und Austausch, aber auch der Eroberungen von unterschiedlichsten Provinzen. Adorianer sind meist überaus Stolz auf ihr Land, doch auch die Vielfalt des Landes ist ihnen wichtig, und sie legen viel Wert auf die unterschiedlichen Bräuche der Provinzen. Dies wird nur durch die vielen Kulte angetrieben, die ihre eigenen Ideale im ganzen Land etablieren.

Nach dem Principium Silentium, einem der wichtigsten Ideale der Kulte, horten sie ihr Wissen, was den Fortschritt des Landes im gesamten äußerst langsam macht. Nur Veröffentlichungen der seit der Nox Ignae (☺174) stark geschwächten Akademien und vereinzelte Brüchen des Schweigens treiben die Industrie des Landes in größeren Schritten voran. Doch dieser Stillstand ist ein recht junges Phänomen. Lange hatte die Staatsakademie Aeterna (☺174) mit ihren Aeterna-Edikten die Geheimhaltung von wissenschaftlichen Werken unter hohe Strafen gestellt und mit nur kurzen Patentrechten einen raschen Fortschritt angetrieben. Der Widerstand unterschiedlicher Adliger, aber auch Hilfreicher, die von den Fortschritten mehr profitieren wollten, haben dies zu Zeiten der Hodernia jedoch praktisch unmöglich gemacht. Der Adel sieht im Fall der Akademien bis heute jedoch einen wichtigen Schritt für Adorias Zukunft, und auch ein Versagen der Akademien selbst. Trotz dieser Entwicklungen ist Adoria jedoch keinesfalls rückschrittlich. Auch wenn der einst große Vorsprung langsam schrumpft, hat ihr enormer Einfluss in Praesula dafür gesorgt, dass die meisten Länder ähnlichen Problemen entgegenstehen.

Gesetze und Gepflogenheiten

In Adoria gelten strenge Magia-Verbote, die in den letzten Jahrhunderten zu unzähligen großflächigen Verhaftungen und Razzien geführt haben. Doch besonders seit der Hodernia tauchen vermehrt Gerüchte über mächtige Magia-Kulte auf. Adoria hat ebenfalls eine vergleichsweise starke Trennung der Klassen. Besonders in Elvera sind die bekannten Nutzlosenviertel fast komplett aus der Stadt ausgeschlossen.



Provinzen und Regionen

Das alte Zentrum (Potissima)

Bewohner: ca. 60 Millionen, davon ca. 40 Millionen Menschen, und jeweils ca. 5 Millionen Puella, Alben, Tierkinder und Nanen.

Lage: An der Ostgrenze Adorias, zwischen dem Terforst und der Küste. Nördlich von Firium und östlich von Centralia, früher zentral im Reich gelegen.

Landschaften: Ausläufer des Terforst im Süden und weitläufige Grassteppen im Norden.

Handel: Exportiert überwiegend Industrieprodukte, Kunst, Mechanika und Textilien. Importiert fast ausschließlich Rohmaterialien, Steine und Nahrungsmittel.

Ideologie: Militärisch-zentriert, patriotisch und politisch geladen.

Wichtige Städte: Elvera, KOMMT

Früher noch die geographische Mitte des reiches liegt das alte Zentrum heutzutage zwar im klaren Osten an der Grenze Adorias, beherbergt bis heute das politische Zentrum Adorias. Die riesige Metropole Elvera, die Reichs- und Provinzhauptstadt zugleich ist, gilt als die größte Stadt des Landes und hat einen enormen Einfluss auf ganz Praesula.

Gelegen zwischen dem Terforst im Süden, einem gigantischen Wald der das Zentrum Praesulas fast völlig bedeckt, und den Steppen im Norden ist Potissima eine belebte und einflussreiche Provinz.

Kulturell ist sie stark von den Arden, aber auch dem Ständigen Einfluss neuer Bewohner durch die wichtige Stellung der Provinz geprägt, was eine vielfältige aber auch typisch Adorianische Kultur geformt hat.

Bewohner des alten Zentrums

Ein Bewohner Potissimas ist ein stolzer Adorianer, der durch die Nähe zur Reichshauptstadt meist überraschend politisch gebildet ist, aber auch kritischere Meinungen über die aktuelle Politik hat und sich nicht selten viel mit ihr auseinandergesetzt. Kulturell ist Potissima stark von der adorianischen Gesamtkultur geprägt, da sich hier die Kulturen aller anderen Provinzen vereinen. Doch auch die alte Kultur der Arden hält sich. Das Militär wird hoch angesehen und Gehorsam sowie Arbeit gelten als Tugenden. Ein Charakter aus Potissima: Charaktere aus Potissima sind nicht unbedingt typische Bewohner der Provinz. Dennoch sind sie meist auffällig arbeitswillig und gehorchen den Autoritäten, wenn sie ihre Befehle denn für sinnvoll erachten.

Der Terforst(Südermark, Firium und Silvestria)

Bewohner: ca. 100 Millionen, davon ca. 70 Millionen Menschen,
Firium: ca. 40 Millionen, davon ca. 20 Millionen Menschen,
Silvestria: ca. 25 Millionen, davon ca. 20 Millionen Menschen,
Südermark: ca. 35 Millionen, davon ca. 30 Millionen Menschen.

Lage: Im Süden Adorias, zwischen den Montanen und zentralen Steppen.

Landschaften: Die Regionen des Terforst sind vom dichten Mischwald geprägt, der besonders um die größeren Städte stark bewirtschaftet wird.

Handel: Exporte: Industrieprodukte, Mechanika, Textilien, Holz, Kunst, Nahrungsmittel; Importe: Rohstoffe, Nahrungsmittel;

Ideologie: Besonders die Südermark und Silvestria sind geprägt von den alten Idealen der Arden und halten an ihrem regen Handel und Bräuchen fest. Firium hingegen ist moderner und stark von der Industrie geprägt.

Wichtige Städte: Parvela, Shisten und Aparia als Provinzhauptstädte, aber auch KOMMT

Die drei Provinzen des Terforst zählen zu den ältesten Adorias und waren schon zu Zeiten des Concilianischen Großreichs von den Stämmen der Arden besetzt. Besonders **Firium** spielt bis heute eine Zentrale Rolle in der Forst- und Landwirtschaft, aber auch in der industriellen Produktion. Der Terforst ist ein dichter Mischwald, der bis zu den Montanen angrenzt und selbst das Staatsgebiet von Adoria überschreitet. Der Iuncta, ein großer see der den Terforst entzwei teilt und im riesigen Iunctsee mündet ist hierbei eine der zentralen Lebensadern der Region, und viele der wichtigsten Städte des Terforst liegen an seinen unterschiedlichen Armen. **Silvestria** ist noch geprägt von den alten Handelsidealen der Arden und besitzt eine bekannte Eisenbahn und viele Handelsgilden. Es steht schon seit Urzeiten in einer Konkurrenz mit der **Südermark**, und die beiden Provinzen sind für ihre freundliche Rivalität bekannt. Geeint werden sie besonders durch ihre Abneigung gegenüber Firium, welches zwar industriell entwickelter ist, sich aber auch mehr von den Wurzeln der Arden abgespalten hat.

Bewohner des Terforst

Besonders die Bewohner der Südermark und Silvestrias legen viel wert auf ihr ardisches Brauchtum, Sie können recht starrsinnig wirken, besonders wenn sie versuchen, ihre Feste in fremden Landen zu wahren und sehr an ihrem Brauchtum festhalten. Andererseits sind sie jedoch auch offen und meist freundlich. Die meisten werden sich gut mit anderen Kulturen verstehen, auch wenn sie diese vielleicht auch etwas beeinflussen möchten.

Ein Charakter aus dem Terforst: Charaktere aus dem Terforst legen meist ebenfalls Wert auf ihre Bräuche, wenn auch ihr verlangen nach Konversion anderer Kulturen meist etwas geringer ausfällt. Sie schwärmen von den Festen ihrer Heimat und erwarten in den meisten Landen ebenso offen empfangen zu werden, wie Reisende dies im Terforst auch werden. Kommt man ihnen hingegen eher unfreundlich entgegen, werden sie schnell empört.

Gesinnung und Bräuche

Die ardischen Brauchtümer sind stark im Terforst, besonders jedoch in Silvestria und der Südermark. Hier wird viel wert auf die Industrie, aber auch das traditionellere Handgearbeitete gelegt. Sowohl die komplizierten Produkte der Industrie als auch die Holzarbeiten sind wichtige Güter und werden gerne als Dekoration genutzt.

Untermauert wird dies von den jährlichen Holzprozessionen, die inzwischen zwar mehr Volksfest als eine Versammlung der Förster sind, aber dennoch überaus beliebt sind. Auch die unterschiedlichen Großmärkte, die in Firium im Sommer und in Silvestria und der Südermark im Herbst durch die Lande ziehen sind in ganz Adoria bekannt. Hier werden ebenfalls viele Schnitzereien, aber auch Mechanika, Möbel, Rohmaterialien und viele weitere Kleinigkeiten verkauft.

Reisende beschreiben die Terforster meist als freundlich und weltoffen, besonders die Besucher der verschiedenen Feste. Doch auch starr und altbacken werden besonders die Dörfler gerne genannt, da sie doch sehr versessen auf ihre vielen Traditionen und Bräuche sind.

Im Kern haben die Bewohner des Terforst jedoch die Weltoffenheit der Arden und begrüßen besonders Zuzügler gerne, auch wenn diese sich ihren Brauchtümern unterordnen müssen.

Zentrale Steppen und Grasländer(Centralia und Riesus)

Bewohner: ca. 140 Millionen, davon ca. 80 Millionen Menschen.

Centralia: ca. 80 Millionen, davon ca. 45 Millionen Menschen.

Riesus: Ca. 60 Millionen, davon ca. 35 Millionen Menschen.

Lage: Im Westen und den zentral gelegenen Steppen Adorias.

Landschaften: Geprägt von Grasland und Steppen, durchziehen Hügelketten und Wälder die Landschaft.

Handel: Exporte: Kohle, Öl, Schwere Industrie, Nahrungsmittel, Finanzmittel.

Importe: Rohmaterialien(Überwiegend Erze), Holz, Textilien

Ideologie: Stark durch Potissima aber auch den Westen beeinflusst steht besonders Centralia für eine moderne und stark platonische Ideologie.

Wichtige Städte: Aspiris und Parsos als Hauptstädte, neben KOMMT.

Die weiten Landschaften der zentralen Steppen sind durchzogen von den vielen Städten und Industriegiganten, die besonders in Centralia ein Zuhause gefunden haben. Die Erze der Karparten werden überwiegend hier verarbeitet und die schwere Industrie hat hier zur Entstehung vieler Großstädte beigetragen, welche die Region definieren.

Bewohner der Zentralen Steppen

Besonders die Städter der Region sind bekannt für ihre fokussierte aber auch genießende Einstellung. Anders als in den frühen Tagen der Industrialisierung können die meisten Hilfreichen hier ein angenehmeres Leben als in anderen Teilen Adorias führen, was zu einem Aufleben der Künste und einem Fokus auf ein angenehmeres Leben geführt hat. Besonders die Städte Centralias werden aber auch als Verweichlicht gesehen, da sie weitaus ungerner die harte Arbeit übernehmen, die im Rest Adorias normalisiert ist.

Ein Charakter aus dem Zentrum: Besonders Hilfreiche Charaktere aus dem Zentrum sind wahrscheinlich weitaus gebildeter als die Hilfreichen andere Provinzen. Sie sprechen gehoben und vielleicht überheblich, haben aber meist auch Ahnung von dem, worüber sie sprechen. Nutzlose und Arbeiter hingegen sind weitaus einfacher und meist verbittert.

Doch auch die vielen kleineren Dörfer sind ein idyllischer Rückzugsort für viele Hilfreiche und Adlige, besonders Senioren finden hier meist enge Kommunen. Die Grasländer sind bis heute auch ein Zentrum der Adorianischen Landwirtschaft, die hier floriert. Weiden und Felder zieren die Landschaft und bieten ideale Lebensbedingungen für die vielen Nutztiere. Aber auch Felder sind hier häufig zu sehen, wobei besonders Getreide und vereinzelt Gemüse angebaut wird.

Kultur

Die Bewohner des geographischen Zentrums Adorias werden von den anderen Provinzen meist gemischt gesehen. Während einerseits die moderne und industriell geprägte Kultur der Zentralen Provinzen bewundert wird, werden besonders die Städter auch als zimperlich oder verwöhnt verspottet.

Die Prävalenz der Industrie in den Städten hat die Kultur der reicheren Hilfreichen stark verändert. Während die ärmsten Fabrikarbeiter weiter schundarbeit leisten müssen, lebt ein Großteil der Hilfreichen unter guten Bedingungen. Besonders die Künste haben hiervon Profitiert, und die Kultur der Opern und Theater floriert.

Die meisten Städter haben sich von den alten Idealen der Arden größtenteils losgelöst und Leben eine modernere Kultur, die zwar weiter auf Akzeptanz anderer Kulturen, aber auch auf künstlerischeren Ideen basiert.

Die großen Theateraufführungen des Sommers gelten als wichtigste Volksfeste, die sogar einzeln gesetzliche Feiertage sind. Die Städte sind von moderner Architektur und prunkvollen Gebäuden geprägt, die viele Touristen anlocken.

Viele Bewohner des Zentrums sind gebildet und pflegen ein gehobenes Aussehen, selbst unter den Hilfreichen.

Die Industriegebiete sind gut von den Zentren getrennt und bilden meist ärmere und unansehnlichere Teile der Stadt, in denen immer noch eine härtere Kultur herrscht, doch außerhalb dieser ist der Umgang vornehmer, aber auch freundlicher.

Ob Student oder Mechanika, die meisten Konversationen der Straße drehen sich um die Künste, Arbeit oder Politik. Für Besucher wirkt dies entweder überaus gebildet, oder absolut überheblich. Beides entspricht natürlich zumindest teilweise der Wahrheit.

Die Karparten(Monsaria und Monsaria Merides)

Bewohner: ca. 50 Millionen, davon ca. XX Millionen Menschen

Lage: Im tiefsten Westen Adorias, mitten in den Karparten.

Landschaften: Fast ausschließlich die bergigen Regionen der Karparten, wobei im Osten vereinzelt auch deren Ausläufer zu finden sind.

Handel: Exporte: Erze, Kohle, Öl, Industrieprodukte, Steine.

Importe: Nahrungsmittel, Textilien, Mechanika

Ideologie: Stark industriell und teils ferisch geprägt.

Wichtige Städte: Bergen, Awaris, KOMMT

Tief in den hohen Bergen der Karparten liegen die Provinzen Monsaria und ihre Schwesterprovinz Monsaria Merides, meist Merides genannt. Hier floriert der Bergbau und die Minen und Verarbeitung der Erze nehmen einen großen Teil der Industrie ein. So haben sich neben den Dörfern auch Städte um die großen Minen gebildet, welche, anders als die Dörfer, auch gut erreichbar sind.

Die schwere Arbeit der Minen und Fabriken definiert den Alltag der meisten Einwohner und hat für eine harte und strikte Kultur gesorgt, auf die viele Adorianer meist herabblicken. Die Monsarianer könnte dies jedoch kaum weniger interessieren. Sie kümmern sich um ihre eigenen Probleme und stehen Besuchern meist vorsichtig gegenüber.

Nordküste(Statum und Orsen)

Bewohner: ca. 90 Millionen, davon ca. XX Millionen Menschen

Lage: An der Nordküste, von Cruoria bis zur ehemaligen Provinz Atraila.

Landschaften: Von den Dünen, Stränden und Häfen der Küste bis zu den von Flüssen durchzogenen Landschaften des Südens erstrecken sich die maritim geprägten Provinzen Statum und Orsen.

Handel: Exporte: Nahrungsmittel, Handelsgüter aller Art(Rohstoffe, Mechanika, uvm.). Importe: Handelsgüter aller Art(Rohstoffe, Mechanika, uvm.), Nahrungsmittel.

Ideologie: Geprägt von den vielen Seefahrern ist die Nordküste überaus abwechslungsreich, aber klar maritim geprägt.

Wichtige Städte: Warsten, Kupris, Archella(?), KOMMT

Bewohner der Karparten

Die einfachen Monsarianer sind meist geplagt von der Arbeit der Minen und den vielen Problemen, die diese mit sich bringt. Sie wirken verbittert und sind in sich gekehrt, während sie besonders auswärtigen mit viel Vorsicht und Ablehnung entgegentreten. Viele halten wenig von der Zentralregierung und dem Rest von Adoria.

Bewohner der Nordküste

Hart im nehmen und Barsch sind wohl die besten Beschreibungen für die Seefahrer und Landsleute von Statum und Orsen. Doch sie sind auch offen für die vielen unterschiedlichen Kulturen der hier ankommenden Reisenden, und werden, solange diese sich an ihre raue Art gewöhnen können, kaum Vorurteile Zeigen.

Die Nordküste ist ein weites Gebiet, welches zum großen Teil von der Schifffahrt geprägt ist. Obwohl diese Region seit der Abspaltung Atrailas geschrumpft ist, zählt sie bis heute zu den wichtigsten Teilen des modernen Adorias. Durch sie läuft ein Großteil der Schifffahrt und somit des Handels Adorias, besonders mit den anderen Kontinenten. Die gut ausgebauten Straßen und Schienen verbinden die Nordküste mit dem Rest Adorias und erlauben einen nahtlosen Transport der großen Mengen an Handelsgütern die durch die Region fließen. Durch diese maritim geprägte Industrie sind viele Statumer und Orser äußerst vertraut mit dem Umgang der Seefahrer. Dieser hat die Kultur der Provinzen stark verändert und besonders seit der Dampfrevolution für eine gegenüber Seefahrern offene und stark von ihrer Kultur geprägte Umgebung gesorgt. Viele Reisende erleben die Bewohner der Nordküste als Rau und Hart im nehmen, was wohl auch an der überaus brutalen Küste liegt, an welcher sie leben. Die Meere im Norden Praesulas sind für ihre starken Winde und Sturmfluten bekannt, die auch die Nordküste nicht verschonen. Auch wenn die meisten modernen Bewohner sicher vor diesen Naturgewalten sind, zumindest solange die Deiche diese abhalten, haben die großen Stürme der Vergangenheit die Region geprägt, ebenso wie die vielen Kriege und Ereignisse in der Region, in der nicht zuletzt die Schwarze Schlacht stattfand.



Westküste(Lamare)

Bewohner: ca. 60 Millionen, davon ca. XX Millionen Menschen

Lage: Südlich der Karparten, im tiefsten Südwesten Adorias.

Landschaften: Einzelne Sümpfe im Osten und die Küstenregion im Westen prägen die Landschaft Lamares.

Handel: Exporte: Rohstoffe, Nahrungsmittel, Handelsgüter aller Art.

Importe: Handelsgüter aller Art, Nahrungsmittel, Holz. Metall.

Ideologie: Obwohl Lamare wie die Nordküste Maritim geprägt ist, ist der Einfluss Monsarias und des Ferenreichs klar erkennbar und ergibt eine weitaus geschlosseneren Gesellschaft.

Wichtige Städte: Paniv, Kommt

Südlich der Karparten liegen die flachen und sumpfigen Ländereien der Westküste. Hier liegen die größten Werften Adorias, aber auch eine Vielzahl von Häfen, die durch ihre Lage im Vergleich zur Nordküste überaus ruhig sind. Im Osten liegen große Industriegebiete, die sowohl die Schiffswerften mit Materialien versorgen, als auch viele importierte Handelsgüter verarbeiten und so eine wichtige Lebensader der Provinz bilden.

Bewohner der Westküste

Bewohner der Westküste ähneln ihren nördlichen Nachbarn, den Monsarianern, augenscheinlich stark. Sie sind barsch und verschlossen, meist Arbeiter in den Fabriken oder Werften und abgehärtet. Doch sie sind weitaus freundlicher gegenüber besonders Seefahrern und haben auch bessere Verbindungen zur Zentralregierung, auch wenn sie besonders die Provinzen der Karparten schätzen.

Doch wird man erst von ihnen Akzeptiert findet man sich in einer engen Gemeinschaft wieder, die viel Wert auf Geselligkeit und Unterhaltung legt.

Die Bewohner von Lamare sind zwar stark von den vielen Seefahrern, die in der Provinz zu finden sind, geprägt, verhalten sich aber dennoch überraschen vorsichtig und verschlossen gegenüber reisenden. Viele Arbeiter, besonders aus den Werften und der Industrie, leben hier und pflegen einen ähnlich Harschen Umgang wie ihre Nachbarn im Norden.

Besonders die Hafenstädte sind dennoch auf ihre Art offen, auch wenn dies für unerfahrene nicht so merken wird. Besonders Seefahrer kennen die Lamarer jedoch gut und schätzen deren barsche aber verträgliche Art.



Städte Adorias

Elvera

Bewohner: ca. 10 Millionen aller möglichen Spezies, jedoch von Menschen dominiert
Region: Adoria; Norden des Terforst, am Inger und im Norden des Iunctsees
Herrschaft: Conciliae, geführt von Concilia Constance Seneca.

Handel: Exporte: Technologie, Wissen, Mechanika, Politik.

Importe: Nahrungsmittel, Rohmaterialien, Mechanika.

Besonderheiten: Als Hauptstadt Adorias ist Elvera eines der wichtigsten Zentren Praesulas und sieht täglich tausende von Touristen und Reisenden.

Ideologie und Stimmung: Die Kultur Elveras ist vielfältig. Bekannt für einen starken Wächterfokus und Klassentrennung kann die Großstadt jedoch schnell erdrückend wirken.

Die Überlegene. So wird Elvera von ihren Bewohnern und denen Adorias gerne genannt. Ihre Geschichte ist die des Krieges, und während ihrer langen Existenz hat sie mehr als einmal die Herrschaft gewechselt. Inzwischen ist sie jedoch überwiegend friedlich, auch da das Reich, welches sich, wie die Bewohner der Stadt es zu sagen Pflegen, um sie herum entwickelt hat, ein riesiges ist. Und mit dieser Friedlichkeit kommt auch eine gewisse Arroganz, oder eben ein Selbstbewusstsein, welche die Stadtbewohner, mit denen sich die Stadt rühmt, eint. Die Akademien der Stadt sind legendär und ihre Abgänger berühmt, fast genau so wie die Conciliae der Stadt. Doch auch der gewaltige Verwaltungsapparat, mittels dem von der Stadt aus ein ganzes Reich beherrscht wird, ist ein enormer, der unter der Aufsicht der Akademien bis ins kleinste Detail optimiert wird. Der Fortschritt gegen die Magie ist eines der obersten Ziele der Stadt und auch eines, welches in fast jedem Viertel, dass den Bürgern zugänglich ist, allgegenwärtig scheint. Optisch ist das Stadtbild äußerst einheitlich, und Gebäude aus weißem Gestein mit roten Ziegeldächern bestimmen den großen Teil außerhalb des Stadtzentrums. Im Zentrum der Stadt stehen die riesigen Türme der Akademica Rectia, gepaart mit denen den Villen der Adligen.

Potissima

Sie alle sind mit Gold bestückt und aus reinem Marmor und strahlen einen unermesslichen Reichtum aus, der ihre Dekaden fast übertrifft. Und in der Mitte all dieser Türme ist das Zentrum der Consiliaten, die Consiliatei, deren riesige Kuppel das Zentrum der Stadt bildet.

Außerhalb dieses Stils sind einzig und allein die Castrae der Wächter und die gigantischen Wasserwerke, die mit ihren blauen Dächern gut sichtbar sind, was durchaus geplant ist. Die Fabriken von Elvera, gemeinsam mit vielen der anderen Viertel, sind im Norden der Stadt angesiedelt, und sie werden den meisten Besuchern erst gar nicht ins Auge fallen, denn sie sind hinter den Mauern und Türmen der Akademicae civilis vom Stadtzentrum aus fast nicht zu sehen.

Doch auch sie existieren, und die, die es geschafft haben, sie zu besichtigen, haben wenig Gutes von den Armenvierteln der Stadt zu berichten. Denn hinter der Fassade der Hauptstadt verbergen sich unzählige Nutzlose, auf deren Rücken der Reichtum der Stadt aufgebaut wurde, von dem sie jedoch wenig haben. Hier blüht die Kriminalität förmlich, gut abgetrennt vom Rest der Stadt durch die Catrae civilis, die fast jeden Grenzübertritt, der in Problemen für die Bürger resultiert, brutal bestraft. So hat sich innerhalb der Hinterstadt ein ganz eigenes System aufgebaut, das nur noch wenig mit den Werten der Stadt zu tun hat, und in dem Sogar manchmal Magie praktiziert wird.

Die meisten seiner Ressourcen erhält Elvera dabei inzwischen aus einem großen Teil der umliegenden Landen, welche von vielen kleineren Dörfern bewirtschaftet werden. Die Technologie hat die Forstwirtschaft jedoch schon lange als Einnahmequelle komplett abgelöst, und so hat Elvera als Importstadt ein riesiges Handelsdefizit, was sich jedoch mithilfe der Steuern von ganz Adoria ohne Probleme ausgleichen lässt. Dennoch floriert der Handel mit Technologie, und der Adel hier genießt nicht umsonst den unglaublichen Reichtum, der das Stadtbild dominiert. Elvera ist die allgemeine Vorzeigestadt ganz Adorias. Die Organisation, Macht und ganze Art der Stadt sollen ein Beispiel für eine richtig geführte Stadt sein, welches ganz Praesula gerne vorgehalten wird.

Parvela

Bewohner: ca. 4 Millionen, davon ca. 1 Million nicht menschliche Parto.

Region: Mitten im Terforst, gelegen am süden des Iunctsees, mit direktem Blick auf Elvera.

Herrschaft: Geführt von 12 Conciliae, die auch über die Provinz herrschen.

Handel: Exporte: Industrieprodukte, Mechanika, Rohstoffe, Luxusprodukte. Importe: Rohstoffe, Nahrung, Holz, Luxusprodukte.

Besonderheiten: Provinzhauptstadt Firiums

Ideologie und Stimmung: Parvela ist die Industrielle Schwester Elveras, die Stolz auf ihre Industrie ist.

Gegenüber von Elvera, auf der anderen Seite des Iunctsees und in der Provinz Firium sitzt die Provinzhauptstadt Parvela. Die Industriestadt hat viele Gesichter, nutzt jedoch besonders ihre Nähe zu Elvera und die guten Handelsrouten über die Flüsse gerne aus, was Parvela zur dominanten Macht im Süden adorias gemacht hat.

Das Stadtbild ist besonders von den vielen Fabriken und dem gigantischen Hafen gezeichnet, weshalb die Stadt auch gerne als Fabrik Elveras bezeichnet wird - dort würde man das Stadtbild lieber vor so vielen Fabriken schützen. Auch Parvela hat dennoch eine Starke Abgrenzung der unterschiedlichen Viertel. Der Norden ist fast ausschließlich mit Fabriken und Werften bedeckt, während im Süden die Viertel der Hilfreichen einen Puffer zu den Palästen der Adligen im tiefen Süden bilden. Der Süden ist dabei auf einem Hügel errichtet, was besonders das Rathaus der Conciliae über die Stadt praktisch thronen lässt.

Aparia

Bewohner: ca. 3 Millionen

Region: In den lichtereren Teilen des Terforst, am Fluss XXXXXXXX.

Herrschaft: Geführt von 7 Conciliae.

Handel: Exporte:

Importe:

Besonderheiten: Provinzhauptstadt der Südermark

Ideologie und Stimmung: Die Mischung von Tradition und Moderne ist in Aparia wahrlich perfekt gelungen, und die traditionell ardisch geprägten Bewohner sind sehr froh darüber.

Firium

Die aus Holz gefertigten Fachwerkhäuser Aparias sind ein wahrlich schöner Anblick, auch wenn er für eine so belebte und wichtige Stadt vielleicht etwas aus der Zeit gefallen wirken mag. Doch trotz seiner traditionellen Art ist Aparia eine durchaus moderne Stadt, und besonders die Industrieviertel muten weit moderner an, wo die Fabriken Reihe an Reihe brummen.

Hier sitzen die großen Gilden und vielen Produkten aus der ganzen Region wird in der Handelsstadt der letzte Feinschliff verpasst, bevor diese verschifft werden. Doch auch die großen Holzprozessionen und andere Volksfeste sind in der Stadt besonders traditionell gehalten, wobei viele Einwohner sogar uralte Trachten der Arden tragen.

Shisten

Bewohner: ca. 3,5 Millionen

Region: In den tiefsten Teilen des Terforst, fernab von den großen Flüssen.

Herrschaft: Geführt von 12 Conciliae.

Handel: Exporte:

Importe:

Besonderheiten: Provinzhauptstadt Silvestrias.

Ideologie und Stimmung: Shisten ist wahrlich vernarrt in die Försterei, welche der Anfang der Stadt war und inzwischen die Grundlage ihrer Industrie bildet.

Tief im Terforst ist die untypische Provinzhauptstadt Shisten zu finden. Trotz ihrer abgelegenen Lage konnte hier eine riesige Stadt entstehen, die anders als eigentlich für die Arden typisch nicht entlang wichtiger Handelsrouten lag. Natürlich ist Shisten inzwischen durch das gut ausgebauten Eisenbahnnetz Silvestrias bestens an den Rest Praesulas angeschlossen, aber das war nicht immer der Fall.

In den frühen Tagen der Stadt prägte sich das Bild, was sich bis heute hält. Als kleine Siedlung unterschiedlicher Förster begann die Stadt einen Zuwachs zu erleben, als eben diese Förster die ersten organisierten Großförstereien der Arden etablierten. Von Shisten aus wurde bald die Försterei der ganzen Provinz kontrolliert, breite Straßen tief in den Wald geschlagen und neue Handelsrouten etabliert, die Shisten bald zu einer wahren Großstadt machten.

Silvestria

Aspiris

Bewohner: ca. 5 Millionen, davon ca. 3 Millionen Menschen

Region: Im Zentrum Centralias, an den noch wasserreichen teilen des Warn.

Herrschaft: Geführt von 10 Conciliae, die auch die Provinz kontrollieren.

Handel: Exporte:

Importe:

Besonderheiten: Provinzhauptstadt centralias.

Ideologie und Stimmung: Aspiris ist eine akademisch und industriell geprägte Stadt, die besonders mit ihren modernen Bauten und einheitlichem Bild prägt, auch wenn hinter den Fassaden vieles unschöne passiert.

Als Hauptstadt des Wissens kann Aspiris selbst Puren Konkurrenz machen. Auch wenn hier nicht die Staatsakademie Aeterna gewesen sein mag, ist Aspiris der Sitz der meisten anderen wichtigen Akademien - oder zumindest der, die in der Hodernia noch zu diesen zählen. Ihre gläsernen, modernen Fassaden prägen die Adelsviertel, aber selbst in den Nutzlosen-vierteln sind moderne Bauten zu finden.

Parsos

Bewohner: ca. 3 Millionen.

Region: Nördlich der Grasländer im Sumacwald.

Herrschaft: Geführt von 6 Conciliae.

Handel: Exporte: Öl, Industrieprodukte, Metalle, verarbeitete Rohstoffe.

Importe: Rohstoffe, Mechanika, Nahrung, Luxusprodukte.

Besonderheiten: Provinzhauptstadt von riesus.

Ideologie und Stimmung: Parsos ist als Industriestadt auch von einer klaren und einschneidenden Klassentrennung definiert, die besonders viele Hilfreiche in ihre eigenen Viertel trennt und eine gespaltene Kultur hervorruft.

Parsos ist eine vielschichtige Stadt, die mit ihrem unordentlichen Aussehen, anders als für Riesus typisch, recht wenig Touristen anlockt. Doch die industrielle Macht der Stadt, die große Teile der aus den Karparten gewonnenen Erze in die so wichtigen Metalle verarbeitet und auch viel Öl und andere Rohstoffe raffiniert, ist fast nicht zu überbieten.

Centralia

Awaris

Bewohner: ca. 2 Millionen

Region: In den hügeligen Gebieten knapp südlich der Montanen.

Herrschaft: Geführt von 4 Conciliae.

Handel: Exporte:

Importe:

Besonderheiten: Provinzhauptstadt von Monsaria Merides.

Ideologie und Stimmung: Als eine der wenigen Städte außerhalb der Karparten ist die Stimmung in Awaris sehr anders als im Rest der Provinz, mit traditionell ardischen Idealen.

Trotz der Stellung als Provinzhauptstadt unterscheidet sich Awaris stark vom Rest der Provinz. Außerhalb der Berge gelegen sieht man hier seit jeher viele Reisende, und die Stadt legt mehr wert auf den Tourismus als auf die Kultur der Karparten.

Bergen

Bewohner: ca. 1 Million

Region: Mitten im zentralen Teil der Karparten.

Herrschaft: Geführt von 6 Conciliae.

Handel: Exporte:

Importe:

Besonderheiten: Provinzhauptstadt monsarias.

Ideologie und Stimmung: In Bergen herrscht ein für Monsaria typischer protektionismus und die verbitterte Stimmung der Minenarbeiter.

Als die größte Stadt Monsarias ist Bergen trotz seiner guten Anbindung an den Rest adorias bis heute stark von der ferischen Kultur der Karparten geprägt. Die Minenstadt sitzt auf gewaltigen Vorräten an Erzen, und früher wurde hier auch Magia gefördert.

Kupris

Bewohner: ca. 3 Millionen.

Region: An der Nordküste, zentral in der Provinz.

Herrschaft: Geführt von 12 Conciliae

Handel: Als Handelsstadt importiert Kupris nur Nahrungsmittel und Holz exklusiv für sich.

Besonderheiten: Provinzhauptstadt orsens.

Ideologie und Stimmung: Als wichtige Handelsstadt hat Kupris seit jeher viele Reisende, behält aber die eigene Kultur.

Monsaria Merides

Monsaria

Orsen

Schon immer hat Kupris viel Wert auf seine eigene Kultur gelegt. Hier ist die barsche Art der Nordküste voll ausgeprägt, aber auch besonders die moderne Art der zentralen Provinzen ist stark vertreten.

Warsten

Bewohner: ca. 4 Millionen.

Region: An der westlichen Nordküste Adorias.

Herrschaft: Geführt von 10 Conciliae.

Handel: Exporte:

Importe:

Besonderheiten: Provinzhauptstadt statums.

Ideologie und Stimmung: Warsten ist international, aber auch tief in seiner Art verfahren. Dennoch sind die meisten Bewohner, besonders jedoch die Adligen äußerst stolz auf ihre florierende Stadt des Handels.

Der Schmelztiegel adorias, wie Warsten auch gerne genannt wird, ist der belebteste internationale und interkontinentale Hafen des Landes. Die Schiffe aus ganz Gehenna, die im tiefen Hafenbecken ankommen bringen viele Seeleute, was auch zum permanenten Problem der Stadt mit Wohnraum geführt hat.

Paniv

Bewohner: ca. 5,5 Millionen.

Region: Direkt an der kleinen Westküste adorias.

Herrschaft: Geführt von 21 Conciliae.

Handel: Exporte:

Importe:

Besonderheiten: Provinzhauptstadt Lamares.

Ideologie und Stimmung: Paniv bildet das Bindeglied zwischen den Monsarern im Norden und dem Rest Adorias. Obwohl die meisten Handelsrouten direkt zu den zentralen Provinzen verlaufen ist besonders Paniv in regem Austausch mit seinen nördlichen Nachbarn, so vereint es auch die Kultur der Karparten mit den offeneren adorianern. Trotzdem wirken die Paniver oft äußerst Barsch.

Geprägt von großen Werften, dem Hafen und harter Industrie ist Paniv eine Stadt der Industrie, wie so viele seiner nördlichen Nachbarn. Wenig Gedanken werden an das Stadtbild verschwendet, was auch zu einer recht dreckig wirkenden Stadt geführt hat, was für die meisten Seeleute jedoch keine Probleme bereitet.

Lamare

Statum



Imperium Concilia

Die militärische Macht Concilia ist seit jeher schwer zu überbieten, ebenso wie die Entschlossenheit seiner Wächter. Doch Concilia hat weit mehr als nur militärische Macht zu bieten. Die weiten Gebiete erstrecken sich über mehrere Klimazonen und ergeben an vielen Orten ein wunderschönes Landschaftsbild, das besonders beim Adel beliebt ist.

Grundlagen

Bewohner: Ca. 450 Millionen, davon ca. 385 Millionen Menschen, ca. 20 Millionen Alben und je ca. 15 Millionen Nanen, Puella und Tierkinder.

Lage: Im südlichen Zentrum Praesulas gelegen ist Concilia im Süden vom Südstreifen begrenzt, der den Kontinent vom tiefen Süden trennt. Im Norden sind zwischen den Ausläufern der Montanen unterschiedlichste Hügelketten zu finden, auch wenn hier weit weniger klare geographische Grenzen zu finden sind.

Landschaften: Zwischen Marforst und Terforst liegen die weiten Felder des Kornstreifens, begrenzt von den vielen Hügelketten des Ostens. Doch auch weite Graslandschaften und die Küstenregion des Ostens sind wichtige Teile von Concilia.

Provinzen und Regionen: Das moderne Concilia teilt sich in 10 Provinzen ein, die alle feste Bestandteile des Reiches bilden. Trotz der Provinzverluste im Norden bleibt die nationale Identität des Landes weiterhin stark. Von A-Z: Casimia, Castra, Concilia Magna, Corinsera, Flacia, Idillium Citerior, Iulia, Opins, Persilva, Zoricum.

Politisches System: Platonisches System. Politische Führung und Zugehörigkeit: Unabhängiges Land, geführt von den Conciliae.

Ideologie: Concilia ist dominiert von einer ausgeprägten nationalen Identität, die sich besonders auf die lange Geschichte und militärische Macht des Landes beruft. Dieser Nationalstolz führt auch zu einer häufig fast protektionistischen Einstellung, die besonders in den Reihen der Wächter vertreten ist.

Wichtige Städte: Emporis als Landeshauptstadt, Viscis und Aevis, Lindus, Istro, Ravna, Imsca, Dyrrsuria, Naporva, Messimbria und Napocae als Provinzhauptstädte.

Das zweite Imperium, wie das Land sich gerne selber betitelt, zählt zu den ältesten Mächten Gehennas. Noch in der Zeit vor der Erstarkung der Feren und der folgenden Erschaffung des Ferenreichs versammelten sich die Räte im Süden Praesulas, unter dem gemeinsamen Namen der Concilia.

Das nach frühen Überlieferungen zu schließen relativ friedliche Volk wurde damals von der Invasion des Ferenreichs überrascht und litt stark unter den fern westlichen Unterdrückern, die versuchten, eine fremde Kultur der Wüste auf die südlichen Händler zu zwingen. Nach Jahrhunderten des friedlichen Widerstands war ein offener Krieg die letzte Option, die den Räten blieb. Die frühen Schlachten der ersten Concilianischen Armee sind bis heute legendär. Die Völkerstämme hatten schon lange Magia aus den südlichen Regionen gewonnen und konnten ihr Wissen mit dem der Feren kombinieren. Nach einem unerwartet effektiven Erstschatz, der das mächtige Ferenreich unvorbereitet traf, sahen sich viele Stämme der südlichen Regionen ermutigt, ebenfalls die Schlacht zu suchen. Unter dem Banner der Räte, welche sich nun vollends Concilia nannten, schlugen die jungen Armeen das Ferenreich immer weiter zurück. Getrieben von der schon immer starken und nun modernisierten Wirtschaft der Nation war den Concilianern kein Einhalt mehr zu gebieten und sie marschierten bis in die Karpaten.

Kultur

Die Kultur der frühen Stämme, welche die Räte ausriefen, hat sich heute in den Kulturen des entstehenden Großreiches verloren, doch ihr schlussendlicher Wille zum Krieg hat sich seit jeher gehalten.

Das moderne Concilia hat eine unglaubliche Geschichte, die sich von den frühen Schlachten, über die Zeit des Concilianischen Imperiums bis zum Krieg der Imperien mit Adoria erstreckt. Heute trauert man hier dem alten Ruhm des Großreiches immer noch hinterher und versucht vieles, um ihn wiederzu erlangen. All diese Konflikte beschäftigen den durchschnittlichen Bürger des modernen Imperium Concilia jedoch weniger. Man begegnet Adorianern zwar natürlich mit einem etwas vorsichtigen Blick, ist ihnen jedoch nicht mehr offen Feindselig gegenüber, wie es noch vor Jahrzehnten der Fall war.



Dies ist auch von diplomatischer Kooperation gezeichnet, die schon kurz nach dem Krieg der Imperien sehr langsam wuchs. Sofern kein erneuter Krieg zwischen den Imperien ausbricht, wird dies sich wohl kaum ändern. Im Zuge der Hodernia schrumpft der Einfluss Concilia weiter, während die Stagnation auch das Imperium weiter ergreift. Zweifelsohne ein Produkt der wachsenden Toleranz zwischen den Imperien und der daraus folgenden Beeinflussung, ist auch der moderne Concilianische Adel, welcher die Räte kontrolliert, auf eine Zerstörung der letzten Akademien aus.

Trotz dieser Entwicklungen halten sich besonders Vorurteile gegenüber Puella und Tierkindern hartnäckig, was Concilia einen etwas rückständigen Ruf eingebracht hat. Auch die Tendenz, zur Klärung von Konflikten ein Duell auszurufen, wenn auch meist nur zum ersten Blut, bestärkt diesen.

Doch Concilia hat auch schönere Seiten. Besonders der Adel gilt als Kunstverliebt, und die starke Handwerkstradition, besonders in der Schmiede, hat starke Gilden und in ganz Praesula bekannte Produkte hervorgebracht, auf die hier viel Wert gelegt wird.

Gesetze und Gepflogenheiten

Concilia ist bekannt für seine etwas eigene Gesetzgebung. Besonders das Erbwaffenrecht wird hierbei im Rest Praesulas mit Skepsis betrachtet, da es viele Parto offensichtlich benachteiligt. Nach dem Erbwaffenrecht sind das Führen und offene Tragen von Waffen nur Menschen und Nanen gestattet. Diese haben viele Rechte im Umgang mit ihren Waffen, was besonders in größeren Städten andere Parto meist hilflos zurücklässt. Auch wenn erste Städte strengere Gesetze einführen, ist eine echte Änderung noch in weiter Ferne. Zu dieser Gesetzgebung zählen auch die strengsten Magieverbote Praesulas. Selbst Interaktion mit Artefakten wird hier hart bestraft, was den Handel mit Artefakten durch Concilia praktisch unmöglich macht. Besonders das Erbwaffenrecht hat zu einem Machtgefälle zwischen den unterschiedlichen Parto geführt, welches im Alltag in Concilia besonders spürbar ist. Während der Adel versucht, die "Altsünden" zu bereinigen, sind die Bürger meist noch bei weitem nicht so fortschrittlich, auch wenn es vermehrte Ausnahmen, besonders unter den Nutzlosen, gibt.

Provinzen und Regionen

Das Zentrum des Imperiums – Concilia Magna

Bewohner: ca. 80 Millionen, davon ca. 70 Millionen Menschen.

Lage: Das Zentrum erstreckt sich über den gesamten Südosten und hat auch in der Landesmitte große Gebiete.

Landschaften: Vom Marforst über die Berge und Küste des Ostens bis hin zum Südstreifen hat das Zentrum mit der größten Fläche auch viele unterschiedliche, aber allesamt doch schöne Landschaften.

Handel: Exporte: Industrieprodukte, Kunst, Holz, Waffen, Schmiedewaren;
Importe: Rohstoffe, Textilien;

Ideologie: Fokussiert auf die eigene Stellung als Reichszentrum, aber auch die mächtige Stellung des ganzen Lands, ebenso wie die Künste und Handwerke.

Wichtige Städte: Emporis, Chullu, KOMMT

Die riesige Region die sich um die Hauptstadt des Imperiums, Emporis, erstreckt, ist die größte Provinz des Landes und auch die Bevölkerungsreichste. Hier ist die Kultur des Imperiums in vollem Schwung. Ein guter Teil des Adels hat sich hier niedergelassen, auch wenn viele in den Südländern zumindest ein Ferienhaus besitzen. Hier sind auch die Sitze der meisten Handwerksgilden, die ihr Können gerne unter Beweis stellen, weshalb einige der Zentralen fast schon als Museen gelten könnten. Aber auch viele Industriezentren sind ansässig, besonders in der Küstenregion, die auch eines der wichtigsten Handelszentren ganz Concilias bildet. Doch auch die eher negativen Seiten des Landes sind hier ausgeprägt. Das Erbwaffenrecht wird besonders in den Großstädten strengstens durchgesetzt, sogar in den Nutzlosenvierteln, um ein gutes Bild des Landes präsentieren zu können. In wichtigen Tourismus- und Handelsstädten sind die Nutzlosen meist ganz aus der Stadt verbannt, so leben sie in abgelegenen Vororten oder außerhalb der Stadtmauern und kommen nur zur "Arbeit" in die Städte, die ihnen gegenüber zu wichtigen Anlässen auch gesperrt werden können. Besonders zum Jährlichen Vorvatersfest sind die meisten von ihnen, zumindest offiziell, nicht in den Städten zu finden.

Bewohner des Zentrums

Die wichtigsten Organe des ganzen Landes locken alle möglichen Parto an – nicht nur adlige. Viele erfolgreiche Handwerker, Mechanika, Schmiede und viele mehr haben sich hier ein Zuhause gemacht, nah an den Handelszentren und immer von den Adligen gut besucht. Sie bringen Kulturen aller Art, auch von außerhalb Concilias, mit, können aber meist trotzdem als klar Concilianisch erkannt werden.

Ein Charakter aus dem Zentrum: Ein Charakter aus Concilia Magna ist wohl einer der vielfältigsten. Er kann vom einfachen Schmied oder einflussreichen Adligen bis zum unterdrückten Nutzlosen praktisch jeden Teil der Gesellschaft widerspiegeln. Er wird jedoch wissen, sich an die Concilianische Kultur anzupassen und stolz zu bleiben, egal was da passieren mag.

Der Kornstreifen – Flacia

Bewohner: ca. 70 Millionen, davon ca. 65 Millionen Menschen.

Lage: Im Zentrum des Lands, direkt nördlich von Concilia Magna

Landschaften: Flacia ist dominiert von den weiten Feldern und Wiesen des Kornstreifens, die einen Großteil von Wirtschaft und Alltag bestimmen.

Handel: Exporte: Rohstoffe, Nahrung, Textilien, Schmiedewaren, Industrieprodukte;
Importe: Mechanika, Kunst, Industrieprodukte;

Ideologie: Flacia war schon lange für die Nahrung des Imperiums verantwortlich und besonders der Adel hat sich diesem Ziel verschrieben.

Wichtige Städte: Viscis und Aevis, KOMMT

Flacia hat schon lange einen etwas besonderen Status im Imperium. Es gilt als Kornkammer des Landes und versorgt große Teile Concilias mit seinen Produkten, zu denen neben Nahrung auch Textilien, Öl und andere wichtige Rohstoffe zählen. Trotz dieser unabstreitbaren Wichtigkeit wird es auch als etwas rückständig und sehr ländlich angesehen, so hat es nicht allzu viele Großstädte und dafür umso mehr Dörfer, von denen nicht alle sonderlich viel vom Rest des Landes mitbekommen. Ein Fünkchen Wahrheit haben diese Vorurteile, doch sie sind bei weitem nicht alles, was den Kornstreifen ausmacht.

Besonders in den Dörfern lebt eine ganz eigene Kultur auf, die zwar klar Concilianisch bleibt, aber auch viele Eigenheiten hat. Handwerker eines Dorfes sind meist Anlaufstellen für gleich mehrere umliegende Dörfer und spezialisiert, was zwar bedeutet das nicht jedes Dorf wichtige Berufe füllen kann, aber die Gemeinschaft der Dörfer zusammen alle wichtigen Aspekte abdeckt. Diese Gemeinsamkeit ist in der Kornkammer kulturell verankert und wird auf viele Aspekte übertragen, auch die gemeinsame Versorgung. Selbst die Provinzhauptstädte Viscis und Aevis arbeiten meist gemeinsam, trotz alter Rivalitäten, und bilden so das Zentrum der Provinz.

Bewohner des Kornstreifens

Bewohner des Kornstreifens kommen meist aus einem der unzähligen Dörfer, die die landwirtschaftlich geprägte Region besiedeln. Sie legen großen Wert auf den Zusammenhalt der Gemeinschaft und werden hart arbeiten, um diese am Leben zu halten. Dennoch sind sie geprägt vom harten Leben der Höfe und meist recht stolz auf ihre Arbeit, auch wenn sie ihren Beitrag als nicht genügend gewertschätzt sehen.

Ein Charakter aus Flacia: Ein Charakter aus Flacia kann ein einfacher Bauer, aber auch ein gelernter und fähiger Handwerker sein. Selbst für ländliche Regionen seltenere Berufe sind hier aufgrund der Gemeinschaft möglich, auf die der Charakter sicherlich einen großen Wert legt. Er wird wahrscheinlich seine Gruppe verteidigen, mit Worten wie taten, wenn er diese denn als seine Gemeinschaft ansieht.

Die Südländer – Idillium Citerior und Persilva

Bewohner: ca. 55 Millionen, davon ca. 50 Millionen Menschen.

Idillium Citerior: ca. 20 Millionen, davon ca. 18 Millionen Menschen.

Persilva: ca. 35 Millionen, davon ca. 32 Millionen Menschen.

Lage: Im Süden des Zentrums und des Terforst, angrenzend an den Südstreifen.

Landschaften: Geprägt von Wald und weiten Flächen der Küstengegend.

Handel: Exporte: Kunst, Mechanik, Industrieprodukte;
Importe:

Ideologie: Adlig geprägt und besonders vornehm.

Wichtige Städte: Ravna, Istro, KOMMT

Bewohner der Südländer

Die adligen oder zumindest hilfreichen Parto der Südländer führen ein recht entspanntes Leben. Der Großteil von ihnen sind Handwerker, Gelehrte oder im Ruhestand, was dem ruhigen Klima, welches die Adligen so sehr lieben, nur hilft. Generell kann man die Südländer als recht entspannt zusammenfassen, auch wenn viele von ihnen durchaus noch arbeiten.

Ein Charakter aus den Südländern: Die meisten Charaktere aus den Südländern werden wohl Hilfreiche sein, die ihrem alltäglichen Arbeitsleben als Handwerker oder gelehrte bis jetzt meist problemlos nachgegangen sind und mit einer fast naiven Weltsicht umherstreifen. Aber auch nutzlose Südländer existieren, die im Vergleich zum Rest Concilias aber auch ein etwas besseres Leben führen konnten und somit sogar von ihresgleichen überrascht sein können.

Die Südländer sind besonders bekannt für ihren Stand beim Concilianischen Adel als ruhiger Rückzugsort, der besonders im Sommer gerne zur Entspannung genutzt wird. Die meisten Städte sind vergleichsweise ruhig und haben größere Adligen- und Hilfreichenviertel als üblich, ebenso wie besonders viele Künstler und Wissenschaftler.

Als intellektuelles Zentrum concilias sind die Südländer auch im Alltag recht ruhig, wobei einige der Handwerksbezirke auch durchaus lauter werden können. Die Wächter sind hier auch stark vertreten, wenn auch selten auf Patrouille, denn viele ältere oder anderweitig einflussreiche Wächter lassen sich in diese ruhigen Gegenden versetzen.

Das ist natürlich nicht die ganze Realität. Auch die Südländer haben Nutzlose und Probleme, doch man ignoriert diese lieber gekonnt als sie so direkt anzugehen wie der Rest concilias das gerne tut. Selbst das Erbwaffenrecht wird in den Hilfreichenvierteln nicht so eng gesehen, da viele Schmiedehilfen und Anwärter Waffen durch diese transportieren.

Die Nutzlosen werden dafür meist zwar stark aus den Städten gehalten, in ihren Vierteln außerhalb aber weitgehend in Ruhe gelassen. Das heißt natürlich nicht, dass sie sich nicht auch in den Städten aufhalten – nur, dass man dies nicht mitbekommt.

Auch der Tourismus ist hier recht stark, besonders der des Adels ist gerne gesehen.



Die Grenzwächter des Terforst – Castra und Iulia

Bewohner: ca. 75 Millionen, davon ca. 65 Millionen Menschen.

Castra: ca. 40 Millionen, davon ca. 33 Millionen Menschen.

Iulia: ca. 35 Millionen, davon ca. 32 Millionen Menschen.

Lage: Im Nordwesten, direkt angrenzend an Adoria und die "Pufferstaten", nördlich von Flacia und Casimia.

Landschaften: Dominiert von den Ausläufern des Terforst und den Montanen, mit einigen nur spärlich bewaldeten Flächen im Süden.

Handel: Exporte: Holz, Stein, Erze, Öl, Rohstoffe;

Importe: Nahrung, Mechanika;

Ideologie: Als Grenzregionen zu Adoria und den "Pufferstaten" sind Castra und Iulia weiterhin schwer befestigt und legen einen großen Wert auf ihre Wächter, haben jedoch auch eine etablierte Kultur von Hilfreichen, wobei besonders die Holzarbeiter und Steinbrüche wichtige Teile bilden.

Wichtige Städte: Naporva, Messimbria, KOMMT

Die wäldlichen und bergigen Regionen des Nordens sind schon lange wichtige Verteidigung in den vielen Kriegen zwischen Adoria und Concilia. Bis heute sind sie durchzogen von unterschiedlichsten Verteidigungsanlagen und unterhalten eine starke Wächterpräsenz.

Kulturell haben die Grenzwächter, wie die beiden Provinzen gerne genannt werden, jedoch mehr zu bieten als ihre Wächter. Durch ihre natürlichen Ressourcen haben sie neben vielen Förstern auch eine lebendige Jagdkultur, ebenso wie viele Steinhauer und Bergleute. Diese stark auf hilfreichen und wächtern aufgebaute Kultur ist durchaus merklich. So mögen die Adligen zwar die Ländereien der Jäger und Förster besitzen, doch die Kontrolle und Bewirtschaftung dieser liegt zu großen teilen in der Hand der hilfreichen.

Dies spiegelt sich auch in den vielen anderen Gebieten, wie den Steinbrüchen und Minen, wieder, die überwiegend von den Hilfreichen selbst verwaltet werden. Das hat zu durchaus guten Arbeitsbedingungen geführt, zumindest im Vergleich zum Rest Concilias. Aufgrund der wichtigen Stellung als Rohstofflieferanten wird auch die Zentralregierung diesen Zustand wohl kaum ändern.

Der Westen – Corinsera und Casimia
Bewohner: ca. 100 Millionen, davon ca. 75 Millionen Menschen

Corinsera: ca. 55 Millionen, davon ca. 40 Millionen Menschen.

Casimia: ca. 45 Millionen, davon ca. 35 Millionen Menschen.

Lage: Im westen von Flacia und dem Zentrum gelegen, angrenzend an die kleine Westküste und Eleutheria.

Landschaften: Mit überwiegend weiten Grasländern und Feldern, ebenso wie den letzten Ausläufern der Montanen im Norden und einigen Waldstücken im Osten hat der Westen für seine große eine wahre Bandbreite an Landschaften.

Handel: Exporte: Fisch, Handelsgüter, Schiffe, Nahrungsmittel;

Importe: Mechanika, Holz, Rohstoffe;

Ideologie: Stark gespalten aber dennoch im Zusammenhalt findet man die westlichen Regionen, zwischen der vom Handel geprägten Küste und den ländlichen konservativen.

Wichtige Städte: Lindus, Imsca, KOMMT

Der Westen ist, trotz ihrer geringen Größe, besonders in Corinsera von der Küste geprägt. Der Schiffsbau ist hier, als einzige Verbindung zur Fretsee, besonders wichtig und teilt sich mit dem Handel die gesamte Region um die Küste herum. Hier ist ein klarer Unterschied zum Rest des Westens zu bemerken, da die stark von Adoria, Nema und Freta beeinflussten Gebiete doch eine andere Stimmung bieten als die konservativen, ländlichen Gebiete. Besonders abseits der Hauptstraßen ist dieser Konflikt doch recht deutlich. Das heißt jedoch nicht, dass diese Unterschiede den provinzzstolz als wichtigste Schiffsbauer irgendwie einschränken.

Bewohner des Terforst und Westen

Terforst: Ob die angesehen Wächter oder die selbstverwaltenden Hilfreichen, die Bewohner des Terforst wissen um ihre Relevanz und ruhen sich, vielleicht etwas zu sehr, auf dieser aus. Das heißt aber nicht, dass sie nicht tüchtig wären.

Westen: An der Küste ist ein vom interkontinentalen Handel diverses Bild zu finden, was einen großen unterschied zu den eher Konservativen ländlichen Gebieten bildet. Dennoch können alle Einwohner diesen Konflikt für das größere Wohl beiseite legen.

Die nördlichen Weiten – Zorricum und Opins

Bewohner: ca. 70 Millionen, davon ca. 55 Millionen Menschen.

Zorricum: ca. 50 Millionen, davon ca. 40 Millionen Menschen.

Opins: ca. 20 Millionen, davon ca. 15 Millionen Menschen.

Lage: Im äußersten Nordosten Concilias, an der Ostküste und den Grenzen zu den Nördlichen Nationen.

Landschaften: Zwischen den weiten, flachen Grasländern und Steppen im Norden bis zum hügeligen Süden erstrecken sich die nördlichen Weiten über riesige Gebiete.

Handel: Exporte: Schiffe, Meeresgüter, Nahrungsmittel;

Importe: Mechanika, Kunst, Öl, Rohstoffe;

Ideologie: Als historisch wechselhafte Regionen existiert hier ein Mischmasch der Kulturen

Wichtige Städte: Napocae, Dyrrsuria, Osrich

Bewohner der nördlichen Weiten

Die Bewohner der nördlichen Weiten haben sich zu großen Teilen an ihre neuen Herrscher angepasst, aber legen viel Wert auf ihre eigenen Feste und Kulturen, was wohl auch der Grund für die in Concilia etwas ausländisch wirkenden Stadt- und Regionsnamen ist. Auch wenn tatsächlich wenig von ihren Vorfahren bekannt ist, halten die Einwohner schon seit langen an ihren Traditionen fest – auch wenn heutzutage niemand mehr sagen kann, ob diese tatsächlich von ihren Vorfahren stammen, oder erst später erdacht worden.

Die nördlichen Weiten, besonders Opins, haben häufig den Herrscher gewechselt. So konnten sie zumindest einen Teil ihrer Ursprünglichen Kultur behalten, auch wenn der Concilianische Einfluss inzwischen klar erkennbar ist. Viele Einwohner sind bis heute Stolz auf ihre Herkunft, als einer der am frühesten entwickelten Stämme und gedachter Ursprung der Landwirtschaft – auch wenn sich dass kaum beweisen lässt. Trotzdem dass die meisten von ihnen durchaus Stolz auf ihr Land sind, ist ihre wahre Loyalität in ihrer Provinz geblieben. Unterschiedliche Feste in Opins, aber auch Zorricum, feiern ihre Herkunft und zeigen traditionelle Kleidungen, die in Praesula sonst selten zu finden sind – auch wenn es für Touristen etwas extrem wirken kann.



Städte Concilias

Emporis

Concilia Magna

Bewohner: ca. 9,5 Millionen

Region: Im westen des Marforst, zwischen den Kornfeldern des Nordens und dem Südstreifen.

Herrschaft: Beherrscht von 12 Conciliae, die direkt dem Zentralrat Concilias unterstellt sind.

Handel: Exporte: Industrieprodukte, Mechanika, Handelsgüter, Luxusprodukte. Importe: Luxusgüter, Rohstoffe, Nahrung.

Besonderheiten: Hauptstadt concilias.

Ideologie und Stimmung: Das gewaltige Emporis ist geprägt von der strengen Kontrolle der Wächter und den großen Adelsiverteln, aber auch von den Freiheiten der Handwerker und vielen Hilfreichen, die in der Stadt leben.

Die hohen Mauern von Emporis werden nur von den vielen Türmen und Hochhäusern der Hauptstadt des Imperium Concilias überschattet. Emporis ist eine gewaltige Stadt, in der die unterschiedlichsten Gestalten ihrem Alltag nachgehen. Die Zentren der wichtigsten Handwerksgilden sind hier zu finden, allen voran die Gilde der hohen Mechanikum. In den äußeren Vierteln, die außerhalb der alten Stadtmauern liegen, sind die vielen Fabriken und Viertel der Hilfreichen zu finden, die durch die hohen Mauern vom Rest der Stadt getrennt sind, aber immernoch in den modernen Stadtmauern liegen. Außerhalb dieser tummeln sich nutzlose, aber auch moderne Viertel der Hilfreichen und einige Industrieviertel, die allesamt gut voneinander abgetrennt sind.

Emporis ist eine moderne Stadt, die aber auch eine lange Geschichte als Reichshauptstadt hat und diese bis heute erhält. Selbst der erste Palast der Räte ist noch hier zu finden, auch wenn er über die Jahrhunderte viel verändert wurde und inzwischen ein Museum beherbergt. Das gesamte Stadtzentrum, innerhalb der alten Stadtmauern, ist inzwischen für die Adligen und wichtigen Gilden vorhergesehen und beherbergt auch das Regierungsviertel mit dem Palast der Conciliae, dem riesigen Parlament des Zentralrats mit seinen vielen Procuratus. Gänzlich ohne Fabriken wird es von einer Mischung aus modernen Gebäuden und den alten Villen gezeichnet.

Außerhalb der alten Stadtmauern sind die vielen Viertel der Hilfreichen, während die Industriegebiete eher in den äußeren teilen der Stadt liegen. Hier ist eine schöne Mischung aus Bürogebäuden, kleinen Läden und den Zentralen der Gilden zu finden, wobei der Reichtum abnimmt, umso entfernter das Stadtzentrum ist.

Nah an den alten Mauern liegen auch die Wallanlagen, ein großer Park der aus den künstlichen Flüssen der alten Verteidigungsanlagen und vielen Grünflächen besteht und von Adligen und Hilfreichen gleichermaßen besucht wird. Fabriken sind besonders im Osten der Stadt zu finden, wodurch der Westwind ihren Rauch meist aus der Stadt weht.

Besonders Markant sind auch die Kasernen und Kontrollpunkte der Wächter, die wichtigen Castren Empori. Von den Castren aus wird die harte Kontrolle der Wächter ausgeübt, die die Sicherheit der Stadt aufrecht erhalten sollen und besonders Nutzlose aus der Stadt halten. Dadurch haben sich außerhalb der Stadtmauer, meist um die weniger genutzten Stadttore, große Nutzlosenviertel angesiedelt, auch wenn immer noch viele Nutzlose durch die Stadt streifen - wenn auch eher versteckt.

Viscis

Flacia

Bewohner: ca. 4,5 Millionen

Region: Im Süden Flacias, näher am Marforst aber immernoch geprägt von Feldern und flachen Länderreien.

Herrschaft: Geführt von 6 Conciliae, die mit den Conciliae von Aevis die Provinz kontrollieren.

Handel: Exporte: Industrieprodukte.

Importe: Rohöl, Rohstoffe, Nahrung.

Besonderheiten: Mit Aevis Provinzhauptstadt Flacias.

Ideologie und Stimmung: Als größte Stadt Flacias ist Viscis eine typische Großstadt, in der sich viele ihrer Bewohner praktisch verlieren.

Die gewaltigen Fabriken von Viscis verschlucken den Himmel über der Stadt ebenso wie das gesamte Stadtbild. Große teile des im ganzen Land geförderten Öls werden über komplexe Netzwerke hier verarbeitet, ebenso wie die vielen anderen Rohstoffe.

Viele der Hilfreichen der Stadt arbeiten in der Industrie, während nur die reicheren Hilfreichen und Adligen dem Handwerk, Wissenschaften oder den Künsten nachgehen. Die Kultur der Stadt ist somit auch gänzlich anders als im Rest der Provinz, geprägt durch harte Arbeit und eine allumfassende unpersönlichkeit, die viele Bewohner beklagen. Doch die Adligen brauchen die gut aufgestellte Industrie, um die Macht der Stadt zu erhalten.

Aevis

Flacia

Bewohner: ca. 4 Millionen

Region: Im Norden Flacias, umring von weiten Feldern und den Ausläufern des Terforst.

Herrschaft: Geführt von 6 Conciliae, die mit den Conciliae von Viscis die Provinz kontrollieren.

Handel: Exporte: Mechanika, Handwerksprodukte.

Importe: Rohstoffe, Nahrungsmittel.

Besonderheiten: Mit Viscis Provinzhauptstadt Flacias.

Ideologie und Stimmung: In stetiger Konkurrenz zu Viscis ist Aevis eine von Zusammenhalt und Gemeinschaft geprägte Stadt, die diese Ideale trotz ihrer Größe erhalten konnte.

Aevis ist eine durchaus schöne Stadt, die zwar viele Fabriken, aber auch viele Handwerker, Mechanikum und Akademien zieren. Besonders das Stadzentrum, welches von sowohl Hilfreichen als auch Adligen bewohnt wird, ist von modernen Hochhäusern und großen Akademien gezeichnet, die auch einige Touristen anlocken.

Dennoch ist die Stadt in stetiger Konkurrenz zu Viscis, der zweiten Provinzhauptstadt. Trotz ihrer modernen Industrie und Wissenschaft ist Viscis mit seinen vielen Fabriken weiter industrielle vorreiterin, auch wenn der Abstand zwischen den beiden stetig kleiner wird. Viele Bewohner Aevis fiebern in diesem Rennen mit, anders als die Visciser, die scheinbar kein Interesse an der freundlichen Konkurrenz haben.

Aevis ist aber besonders in den umliegenden Dörfern beliebt, auch da durch viele unterschiedliche Abkommen die Stadt viel mit den Dörfern kooperiert und auch Ärzte oder Mechanikum, je nach Bedarf, in die Dörfer schickt, im Austausch für günstige Nahrungsmittel und andere Rohstoffe. Insgesamt hat die Stadt ein sehr weltoffenes Bild, was besonders für den Kornstreifen eher untypisch ist.

Ravna

Bewohner: ca. 1 Million

Region: Direkt am See Masira, im südlichen Marforst.

Herrschaft: Geführt von 9 Conciliae.

Handel: Exporte: Handwerksgüter, Mechanika. Importe: Rohstoffe, Metalle, Luxusgüter.

Besonderheiten: Provinzhauptstadt von Idillium Citerior.

Ideologie und Stimmung: Die entspannte und genüssliche Stimmung der idyllischen Stadt ist in ganz Concilia unter adligen bekannt und macht die Stadt zu einem beliebten Ziel für adlige Reisende.

Am Masira gelegen und in den Wäldern des Marforst ist Ravna das perfekte Beispiel für die Idylle des Südens. Trotz der Größe der Stadt geht es hier überaus entspannt und besonders in den Adelsvierteln fast dörflich zu. Die vielen Wächter der Stadt sind meist in ihren eigenen Vierteln und selten in Uniform zu finden, während die Hilfreichen neben dem Handwerk meist für den Adel arbeiten.

Diese entspannte Stimmung der Stadt ist beliebt und besonders im concilianischen Adel weithin bekannt, auch wenn sogar adorianische Hilfreiche die Stadt besuchen. Die vielen Grünflächen und die Badestrände am Masira machen besonders im Sommer ein äußerst schönes Bild, während sich im Winter besonders Museen und Filmhäuser viel Beliebtheit erfreuen können. Auch die historische Seite Ravnas, das im Ferrenreich eine loyale Stadt war und in viele Schlachten mit dem frühen Concilia verwickelt war, ist weithin bekannt.

Das einzige, was diese Idylle zu stören vermag, sind die weiten Viertel der Nutzlosen, die außerhalb der Stadttore existieren.

Istro

Bewohner: ca. 800.000

Region: In den westlichen Ausläufern des Marforst, im Nordosten persilvas.

Herrschaft: Geführt von 5 Conciliae.

Handel: Als fast schon pure Tourismusstadt hat Istro kaum Handelsbeziehungen.

Besonderheiten: Provinzhauptstadt persilvas.

Ideologie und Stimmung: Istro ist eine kleine und vom Adel geprägte Stadt, die ärmere Außenseiter konsequent verbannt und auch vor den Stadttoren keine Nutzlosenviertel hat.

Idillium Citerior

Istro mag für seine Stellung als Provinzhauptstadt recht klein wirken. Doch durch die hohe Anzahl adliger, die ca. 40% der Bevölkerung ausmachen, ist hier ein wahres Machtzentrum entstanden, welches besonders gerne als Rückzugsort genutzt wird. Istro selbst lebt dabei praktisch nur vom Tourismus, der die vielen Theater, Museen und anderen Kultureinrichtungen genießt.

Durch die sehr schwache eigene Industrie ist Istro jedoch historisch sehr anfällig für Krisen gewesen, während denen besonders die Hilfreichen der Stadt unter den ausbleibenden Touristen gelitten haben. Bis heute erzählen sie sich von den Plagen des Kriegs der Imperien und der Aeterna-Krise, was auch zu Zwietracht zwischen den Hilfreichen und Adligen geführt hat.

Messimbria

Bewohner: ca. 3,5 Millionen

Region: In den südlichen Ausläufern der Montanen, im Westen des Terforst.

Herrschaft: Geführt von 12 Conciliae, die auch die Provinz kontrollieren.

Handel: Exporte: Erze, Metall, Waffen. Importe: Öl, Nahrung, Waffen, Rohstoffe.

Besonderheiten: Provinzhauptstadt castras.

Ideologie und Stimmung: Die Festung des Nordens ist ein inzwischen friedlicher Ort, der dennoch einen harten Umgangston und noch härtere Arbeit pflegt, ein Fakt der auch von den Wächtern hart durchgesetzt wird.

Castra

Messimbria macht ihrem Stand als Teil der Grenzwächter des Nordens alle Ehre. Zur Hälfte in die Montanen gebaut ist Messimbria eine gigantische Festung, die bis heute als uneinnehmbar gilt. Das Zentrum der Stadt liegt dabei tief in einer partogemachten Höhle, die es vor Angriffen aus allen Richtungen schützt. Die äußeren Bereiche sind von einem Netzwerk an insgesamt 9 Stadtmauern durchzogen, wobei jede einzelne die Stadt verteidigen könnte. Dabei stellen die Mauern auch unterschiedliche Phasen des Wachstums der Stadt dar, wobei die zehnte Mauer bereits konstruiert wird. In Friedenszeiten ist Messimbria eine Minen- und Industriestadt. Besonders im tiefen Westen der Stadt leben viele Minenarbeiter, während der Osten eher von Fabriken und Vierteln der reicheren Hilfreichen und Adligen dominiert wird.

Naporva

Bewohner: ca. 3 Millionen

Region: In den Ausläufern des Terforst, gebaut am Iuliasee

Herrschaft: Geführt von 14 Conciliae, wovon 2 die Stadt und 12 die Provinz kontrollieren.

Handel: Exporte: Metall, Industrieprodukte.

Importe: Rohstoffe, Erze, Steine, Nahrung.

Besonderheiten: Provinzhauptstadt iulias.

Ideologie und Stimmung: Die moderne ist schon lange in Naporva eingekehrt, auch wenn besonders die Wächter Ausländern vorsichtig gegenüber treten. Insgesamt herrscht in den Zeiten des Friedens jedoch eine geschäftige Stimmung in der Stadt, auch wenn weiterhin viele Wächter hier stationiert sind.

Die ehemalige Försterstadt Naporva ist inzwischen zu einer Festung geworden, deren hohe Steinmauern die Stadt lange Jahre vor den Angriffen adorias und anderer Staaten geschützt haben. Trotzdem sind besonders im Stadtkern bis heute die alten Holz- und Fachwerkhäuser der ehemaligen Kleinstadt zu finden, auch wenn ihre Anzahl immer geringer wird. Natürlich sind aber auch im Zentrum viele moderne Häuser, besonders aus Ziegelstein zu finden, die der Stadt ihr Charakteristisches Bild zwischen Holz und Stein verleihen. Naporva lebt dabei von der Metall- und Steinindustrie, verarbeitet aber auch viele andere Rohstoffe aus den Montanen. Die großen Fabriken haben auch zu den Charakteristisch braunen Ziegeln der Stadt beigetragen, die unter einem praktisch allgegenwärtigen Smog existiert. Immer wieder tragen dabei starke Stürme den Staub der Minen und Fabriken durch die Stadt.

Lindus

Bewohner: ca. 5 Millionen

Region: Im Zentrum corinseras, in den weiten Feldern und Steppen.

Herrschaft: Geführt von 10 Conciliae.

Handel: Exporte: Mechanika, Technologie.

Importe: Rohstoffe, Metalle, Öl.

Besonderheiten: Provinzhauptstadt corinseras

Ideologie und Stimmung: Trotz seines früheren Glanz ist Lindus inzwischen in eine Krise geraten, die auch die Bewohner erfasst hat und zu einer regelrechten Flucht aus der Stadt geführt hat.

Iulia

Früher war Lindus ein Zentrum von moderner Technologie, besonders mit den vielen Magum der Stadt, aber auch den großen Mechanikum. Doch mit der Hodernia haben sich viele von ihnen aus der Stadt zurückgezogen. Viele Fabriken sind inzwischen geschlossen, und bis heute liegt die größte Magia-Fabrik concilias hier in einer ungemütlichen Ruhe. Durch die Schließungen verloren besonders viele Hilfreiche ihre Arbeit, was zu einer regelrechten Flucht aus der Stadt führte. Bis heute stehen viele Häuser leer, besonders nahe der Industriegebiete. Nur das Stadtzentrum steht unverändert, beherbergt von den Adligen, wobei die meisten Häuser hier auch nur Zweit- oder Drittwohnsitze sind - aber immerhin bleiben sie instand gehalten.

Die verbleibende Industrie der Stadt fokussiert sich überwiegend auch die Massenproduktion wichtiger Mechanika, womit besonders die Flacia mit Maschinen für die Landwirtschaft versorgt wird.

Imsca

Bewohner: ca. 6 Millionen

Region: Inmitten der Weiten des Westens, umringt von den Ölfeldern.

Herrschaft: Geführt von 6 Conciliae.

Handel: Exporte: Öl, Industrieprodukte.

Importe: Handelsgüter, Luxusgüter.

Besonderheiten: Provinzhauptstadt casimias.

Ideologie und Stimmung: Geprägt vom Reichtum der Region ist besonders das Zentrum von Imsca ein Ort, an dem die Gelüste der Reichen ihre volle Erfüllung finden. Doch auch die armen Fabrikarbeiter leben hier, wenn auch in den riesigen Vierteln außerhalb der Mauern.

Casimia

Die frühere Händlerstadt war lange aufgrund ihrer vorteilhaften Lage an den wichtigen Handelsrouten ein wichtiges Zentrum des Westens. Doch nachdem die Güterbahnen und der schrumpfende Handel mit Eleutheria die meisten Routen verschwinden ließen, rutschte die Stadt in eine existenzkrise. Doch mit dem Aufleben der Aeta Ascendentium fand sich in den Feldern um Imsca ein neuer Schatz - Erdöl. Die Förderung und Raffinierung dieser Ressource machte Imsca zu einer der reichsten Städte concilias, die ihren Reichtum auch prompt zur Modernisierung der in Verfall geratenen Stadt nutzte.

Atraila

Die ehemalige Provinz Atraila ist eine der jüngsten Abspaltungen von Adoria. Das ehemalige Handelszentrum des Reiches hat inzwischen enge Beziehungen zum Imperium Concilia aufgebaut, auch wenn der Handel mit Adoria ebenfalls auflebt. Die ländlichen Regionen von Atraila werden dabei von Puren und Aneria dominiert, wobei es durchaus viele Industriestädte gibt.

Grundlagen

Bewohner: ca. 10 Millionen, davon ca.

Lage: Östlich Adorias an der Inkoltküste, wobei sich der Süden des Landes bis zum Terforst erstreckt.

Landschaften: Die maritim geprägte Nation ist besonders für die Küste am Inkolt bekannt, ebenso wie für die Ausläufe des Inger und der vielen anderen Flüsse. Der waldige Süden wird nur von wenigen Industriestädten und Dörfern gezeichnet.

Provinzen und Regionen: Trotz seines recht jungen Alters ist Atraila bereits in mehrere administrative Provinzen eingeteilt. Von A-Z:

Politisches System: Platonisches System, unabhängiges Land, geführt von den Conciliae

Ideologie: Das maritim geprägte Land ist weitgehend Adorianisch geprägt, hat jedoch eine eigene Handelskultur des offenen Handels entwickelt.

Wichtige Städte: Geren, Archella, Puren, Aneria

Atraila ist ein junges Land, welches jedoch jetzt schon eine wichtige Rolle im Handel des Kontinents einnimmt, auch wenn viele der Handelsbeziehungen natürlich aus den Provinz-Zeiten stammen. Trotz des Concilianischen Einflusses während des Unabhängigkeitskriegs ist Atraila jedoch auf eine besonders freie Handelspolitik eingegangen, die dem jungen Land zu weiterem Wohlstand verholfen haben. Trotz der starken Industrie bleiben die südlichen Gebiete jedoch bis heute weitestgehend ländlich, während sich alle Bevölkerungszentren an die großen Flüsse und Häfen anreihen. So sind auch Eisenbahnen und große Straßen im Süden recht rar, und die alten Großstraßen Adorias verfallen zunehmend.

Bewohner Atrailas

Atraila ist ein entwickeltes, aber durch seinen langen Kampf mit den Naturgewalten gezeichnetes Land. Die meisten gebürtigen Atrailianer sind kühl und abgehärtet, aber auch sehr offen und hegen weniger Vorurteile als die meisten Praesulaner gegen die unterschiedlichen Spezies, die sie hier als Gäste begrüßen dürfen. In den kleinen Dörfern und Städten des Südens ist dies jedoch weit weniger verbreitet, herrscht hier doch eine eher Adorianische Kultur.

Ein Charakter aus Atraila: Durch die Dominanz des Handels sind hier viele Charaktere, besonders jedoch Seefahrer oder Reisende prävalent. Aber auch viele andere Berufe sind vertreten, denn der adorianische Einfluss ist noch lange nicht verschwunden. Charaktere aus Atraila haben meist zumindest einen Teil der abgehärteten und offenen Kultur des Landes verinnerlicht, weshalb sie sich gut als verträgliche Mitstreiter für eine Vielzahl an Gruppen eignen

Kultur

Atraila ist bekannt für die raue aber offene Art seiner Schifffahrer, die inzwischen auch auf die meisten Landgänger äußerst gut passt. Auch wenn die modernen Städte durch ihre Dämme gut vor den Sturmfluten und Witterungen des Meeres geschützt werden sind Überbleibsel wie der Sturmruf, ein Glockenläuten oder Sirenen in den größeren Städten und menschliche Rufe in den kleineren, wichtige Bestandteile von Atrailas Kultur. Dennoch ist die adorianische Kultur, besonders die der Nordküste, hier äußerst verbreitet.

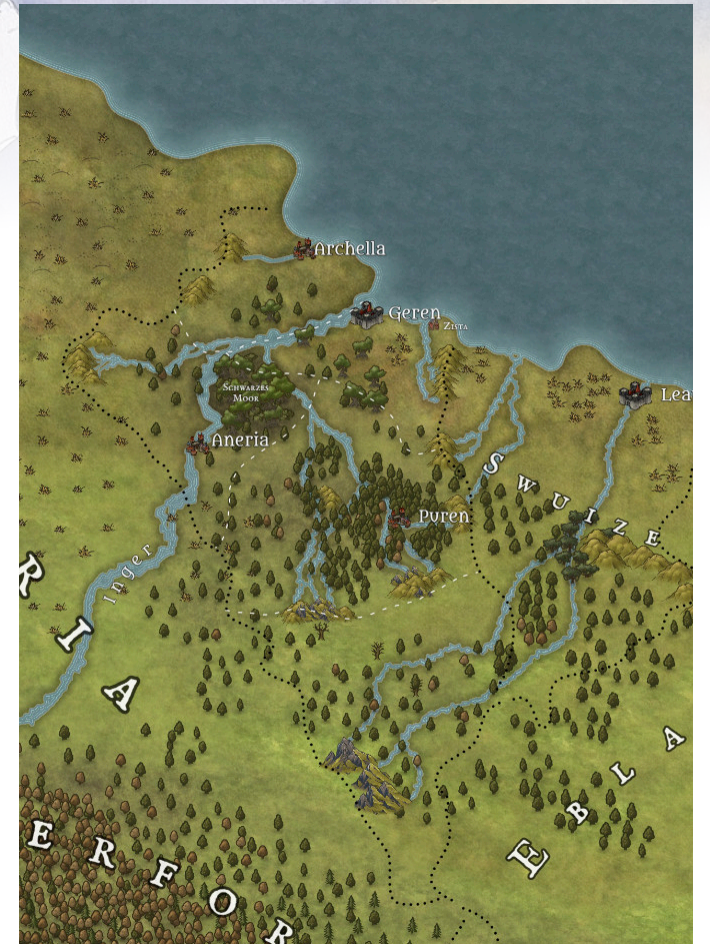
Trotz des großen Einflusses Concilias während des Unabhängigkeitskriegs hat sich die Kultur des Imperiums nicht durchsetzen können. Der Handel mit fernen Orten wie Nema oder Freta hat einen weit merklicheren Effekt, der besonders die Hafengegend zu einem Sammelpunkt für viele unterschiedliche Kulturen und Spezies macht. Doch auch abseits der Häfen ist Atraila vielfältig. Zwischen der starken Industrie Anerias und den Akademien Purens sind viele Gruppen im Land aktiv, auch wenn die meisten von ihnen ihre Vorfahren auf die Seefahrer zurückführen können. Besonders in Puren ist dabei die Offenheit und Akzeptanz der Atrailianer zu finden, während die Industriestädte das Durchhaltevermögen der Seefahrer beweisen.

Gesetze und Gepflogenheiten

Atraila hat seine ursprüngliche Adorianische Gesetzgebung zu großen Teilen übernommen, mit einigen wichtigen Ausnahmen. Bau- und Fabrikrechte wurden gelockert, was unter anderem zum wilden Baustil Purens geführt hat, aber die schnelle Entwicklung des Landes sehr begünstigt. Die gewaltigen Einnahmen aus dem Handel werden überwiegend in Investitionen geleitet, wobei das "Recht auf Fortschritt" jedem die Möglichkeit versichert, gewonnenes Geld anzulegen. Dass das auch das Geld der Nutzlosen beinhaltet mag zu adorianischen Zeiten zwar noch undenkbar gewesen sein, ist jetzt aber ein normaler Teil des Lebens - auch wenn das Geld aus nicht allzu legitimen Quellen kommt, ist es eine Ressource, die das Land gerne nutzt. Aber zu diesen Neuerungen zählen auch mehr Rechte für Fabriken und Besitzer im generellen, was die Arbeiterrechte stark eingeschränkt hat.

Arbeit ist in Atraila eine Tugend, Arbeitszeiten werden meist penibel eingehalten und Verspätungen oder Ausfälle, selbst während Krankheiten, werden mindestens mit prüfenden Blicken betrachtet oder direkt verurteilt. Neben diesen klar modernen Gesetzen und Erwartungen, die erst aus der Unabhängigkeit entstanden sind, gibt es aber auch noch ältere Traditionen. Besonders auf seine Nachbarn achtet man hier viel, nicht nur durch den Sturmruf sondern auch im allgemeinen. Der Zusammenhalt ist selbst in den größeren Städten wichtig, und es ist nicht ungewöhnlich dass für den Nachbarn das Haus sturmsicher oder der Garten nach diesem aufgeräumt wird. Auch seemännisch geprägte Feste wie das der Sommerschmelze, wenn die Handelsrouten in den tiefen Süden wieder eröffnet werden, sind wichtige Teile der Kultur.

Das Handelsfest im Spätsommer ist hierbei wohl das wichtigste. Als eine Abwandlung der Erntefeste bildet es das Ende des Geschäftsjahrs, bei dem die Erfolge des abgeschlossenen Jahrs mit Alkohol, Schiffsparaden und vielen Fahnen gefeiert werden. Jedes Jahr kommen auch unterschiedlichste Seefahrer extra ins Land, da während des Fests besonders viele Stellen für sie offen sind, die gerne auch einen Festagszuschlag bieten. Neben diesen bekannten gibt es aber auch viele kleinere Feste, die regional gehalten werden.



Handel

Der Handel ist natürlicherweise einer der Zentralen Aspekte Atrailas. Besonders viel Seehandel ist weiterhin mit Adoria, auch wenn Nema, Vaga und Freta immer wichtigere Partner werden, ebenso wie andere Länder Praesulas. Concilia hat hierbei, dank seiner Unterstützung im Unabhängigkeitskrieg, besondere Privilegien, die das Land auch gerne ausnutzt. Neben dem freien Handel, von dem beide Seiten profitieren, hat Concilia besondere Rechte beim Import und Export von Waffen und ähnlichem, mit denen sich das Land weiter stärken will.

Doch nicht nur der offizielle Handel lebt auf. Auch Schmuggler haben zwischen den vielen und wenig kontrollierten Schiffen ein leichtes Spiel, weshalb Atraila besonders für den Artefakthandel als guter Importhafen gilt - zumindest nach den Gerüchten. Die Atrailianischen Wächter haben viel mit illegalem Magia zu tun, auch wenn dies offiziell nur ungerne behandelt wird. Arbeit für die Wächter machen aber auch viel einfachere Schmuggelgüter, wie illegaler Alkohol oder die vielen Waffen, die so in die Hände der Nutzlosen gekommen sind - doch auch das ist offiziell kein Thema.



Branland

Die kleine Grenzregion, die den Zugang Concilias zur Westküste fast vollständig abschneidet, symbolisiert für den einfachen Reisenden die Grenze zwischen Nord- und Südpraesula. Die weiten Felder und Wälder des Nordens werden bei Vera von den Gewaltigen Bergen des Südstreifens durchschnitten und sorgen für einen ruckartigen Übergang in die Kälte, die den Süden Praesulas dominiert.

Grundlagen

Bewohner: ca. 20 Millionen, davon ca.

Lage: Eingequetscht zwischen Concilia, Eleutheria und der Westküste, getrennt durch den Südstreifen.

Landschaften: Von den recht Warmen Regionen des Nordens bis zu den Kalten und harschen Bergen des Südens hat das Branland für seine Größe doch recht viele eindrucksvolle Landschaften, wobei besonders der Anguisspass bei reisenden beliebt ist.

Provinzen und Regionen: Das Nordland und Südland sind die einzigen administrativen Provinzen.

Politisches System: Platonisch, unter Führung der Conciliae, mit besonderem Einfluss der Wächter.

Ideologie: In zwei Teile gespalten ist das Branland sehr unterschiedlich, je nachdem, wohin man denn guckt. Die meisten kennen nur den Norden, der von den Wächtern dominiert wird und für diese bekannt ist. Der Süden und die Magianutzenden Südbrannen hingegen kennen nur die wenigsten, auch wenn sie sich zunehmend bekannt machen.

Wichtige Städte: Vera, KOMMT

Die Bastion des Westens, ein von Adoria vergebener Titel der hier mit stolz getragen wird, macht ihrem Namen alle Ehre. Das Brannland ist bekannt für seine mächtigen Wächter, die sogar die meisten Conciliae stellen. Seit langer Zeit gelten sie als wichtige Alliierte Adorias, auch wenn ihr militärischer Fokus selbst für Adoria etwas extrem ist. Die Wächter führen einen sehr strikten Staat, der verbrechen hart bestraft und den Wächtern selbst große Freiheiten gibt, um Kriminalität zu finden und zu eliminieren. Für Ausländer ist dies meist fast diktatorisch, doch die meisten Einwohner wissen, das nicht zu erwähnen.

Kultur

Nordbrannen

Die Kultur der Nordbrannen ist die dominierende Kultur des Landes, von der die meisten denken, wenn sie über das Brannland sprechen. Sie ist in allen großen Städte vertreten, und nur in den abgelegenen Regionen des Südens praktisch nicht existent. Dabei ist die Wächterkultur der Nordbrannen ist weitgehend bekannt. Seit der Eigenständigkeit des Lands nach dem Krieg der Imperien hat sich hier eine überaus eigene Richtung des platonischen System etabliert, in dem die Wächter die meisten Verwaltungs-funktionen führen, wobei viele von ihnen auch als Adlige gelten. Besonders die Wächter-conciliae, das oberste Gremium, haben großen Einfluss auf viele Aspekte des alltäglichen Lebens. Besonders das Conciliae-fest, ein jährliches Fest im Frühling welches die Conciliae und Wächter des Landes feiert, ist in ganz Praesula bekannt. Während der großen Militärparade halten die Conciliae auch ihre jährliche Ansprache zum Stand der Nation, in welcher sie sich gerne selbst feiern.

Abseits ihrer Wächterkultur sind die Nordbrannen modern und vorsichtig. Sie achten, besonders in der Öffentlichkeit, sehr auf ihre Worte, während sie ihre echten Meinungen meist nur hinter verschlossenen Türen äußern.

Südbrannen(☺174)

Im Gegensatz zu den bekannten Nordbrannen stehen die Südbrannen. Ihre Kultur dominiert die abgelegenen Stämme des Südens, die sich schon lange von ihren nördlichen Verwandten abgespalten haben. Ihre Kultur orientiert sich bis heute an der der uralten Brannen, weit vor der Einflussnahme des Ferenreichs. Sie feiern die hohen Künste ihrer Magie und sind vom Norden praktisch unreguliert, auch da sie trotz des Anguisspass weitgehend isoliert leben. Lange Zeit herrschten hier Feudalherren, bis zur Ausrufung des Kaiserreichs unter Kaiser Braum Anguisschlächter I.(☺174). Nun, da ihre eigenen Konflikte überwiegend beiseite gelegt wurden, sind die Konflikte des Nordens mit den Südbrannen offensichtlicher geworden. Das harte Überleben in den Bergen bestimmt einen Großteil ihrer Kultur, so verehren sie die Berge und ihre Tiere als Schützer und Richter, deren Entscheidungen sie akzeptieren müssen.



Gesetze und Gepflogenheiten

Nordbrannen

Die Wächterfokussiertheit der Brannen ist besonders in ihren Gesetzen merklich. Viele von ihnen behandeln die unterschiedlichen harten Strafen, die für die vielen Dinge angesetzt werden, die als Verbrechen angesehen werden. Auch die "Staatslästigung", also das verurteilen staatlicher Entscheidungen oder Beschwerde über das Handeln der Wächter sind unter Strafe, was wohl der Grund für die vorsichtige Redensart der Brannen ist. Aber auch die weitreichenden Rechte der Wächter sind in den Gesetzbüchern verankert. Ihnen werden großflächige Möglichkeiten verliehen, wie die grundlose Durchsuchung von Personen. Die einzige Ausnahme hierbei ist das hohe Recht auf Besitz, weshalb Durchsuchungen von Häusern, aber auch Beschlagnahme äußerst selten ist. Die weniger gesetzestreuen Brannen haben viele Möglichkeiten gefunden, trotzdem ihren Aktivitäten nachzugehen. Sprintertavernen sind fast nur in Privathäusern, die nicht grundlos durchsucht werden dürfen, zu finden, und viele Kriminelle Geschäfte laufen einfach hinter verschlossenen Türen ab.

Bewohner des Branlands

Das Brannland ist geteilt, und so sind es auch seine Bewohner.

Die Nordbrannen sind stolz auf ihr Land und ihre Stellung als Bastion des Westens, aber auch überaus vorsichtig und der Wachsamkeit der Wächter bewusst. Sie sind geübt darin ihre wahre Meinung zu verstecken, viele von ihnen feiern die Wächter jedoch auch für die Sicherheit, die sie ihnen bieten.

Die Südbrannen sind rückständig, aber trotzdem nicht schwach und besonders mit Magia vertraut, verlassen ihre Regionen jedoch selten.

Ein Charakter aus dem Branland: Ein Charakter aus dem Brannland ist mit ziemlicher Sicherheit ein Nordbranne, der entweder unter den Wächtern leidet, oder diese fast verehrt. So oder so wird er nur wirklich offen mit Personen sein, denen er eng Vertrauen kann, und überaus vorsichtig sein.

Südbrannen(☺174)

Über die Gesetze der Südbrannen ist wenig bekannt. Sie sind von einem Kaiser geführt, der großen Einfluss hat, und folgen mehr Traditionen als tatsächlichen Gesetzbüchern. Da sie nur seltenst auswärtige in ihre Dörfer eintreten lassen, ist selbst das aber nicht sicher.



Conlin

Tief in den Montanen und den Sümpfen zu ihrem Süden lebten einst die vielen Stämme, die von Adoria als "Conlin" lange verabscheut wurden. Doch diese Abneigung ist längst vergangen, und die beiden Länder genießen inzwischen einen regen Austausch - der Name ist jedoch geblieben.

Grundlagen

Bewohner: ca. 90 Millionen, davon ca.

Lage: Conlin umschließt die Montanen und ihren Süden fast völlig. Es liegt direkt südlich von Adoria, im westlichen Zentrum Praesulas.

Landschaften: Geprägt von den Montanen, die den ganzen Norden dominieren, und den Grasländern, Wäldern und Sümpfen im Süden. Durchzogen werden diese immer wieder von den vielen Flüssen, die aus den Montanen in den Süden fließen.

Provinzen und Regionen: Östliche und Westliche Montanen, Hohe Sümpfe, Grasstreifen im Süden und Wasserwälder des Ostens. Als ehemalige Provinz hat Conlin aktuell keine eigenen Provinzen.

Politisches System: Platonisches System, unter Führung der Conciliae.

Politische Zugehörigkeit: Unabhängiges Land.

Ideologie:

Wichtige Städte: Pankir, Narsis, KOMMT BEWOHNER EINBAUEN?

Die Montanen sind der unabstreitbar wichtigste Teil Conlins. Neben einem natürlichen Schutzwall zum Norden bieten sie auch den Lebensraum für einen stattlichen Teil der Bewohner Conlins. In den frühen Zeiten des Ferenreichs waren die Montanen nur äußerst spärlich besiedelt, doch nach Jahrtausenden der Zivilisation und des Handels ist die Bergkette von Städten, Straßen und Schienen durchsetzt, worunter zwar auch viele Ruinen, aber weit mehr bewohnte Gebiete fallen.

Aber auch die Sümpfe des Südens sind erschlossen und formen mit den Montanen ein vernetztes Imperium, das lange als wichtiger Puffer im Krieg zwischen Adoria und Concilia fungiert hat.

Bis heute unterhält Conlin ein mächtiges und modernes Militär, welches besonders für seine Bergjäger bekannt ist.

Kultur

Conlins Kultur war lange stark von den ehemaligen Stämmen geprägt. Doch nachdem Jahre adorianischer oder concilianischer Kontrolle diese bereits unterdrückt hatten, löschten die Magieverbote große Teile der klassischen Conliner Kultur aus. Dennoch sind die Einflüsse unverkennbar und teilen das Land in zwei Kulturgruppen - die der Berge, und die der Flachländer.

Die Bergläufer, wie die Bewohner der Berge traditionell genannt wurden, sind seit jeher mit diesen vertraut. Sie legen einen besonders hohen Wert auf die Familie, wobei diese meist verwandte bis zum 2. Grad beinhaltet.

Besitztümer gehören dabei häufig der Familie und werden von dieser Gemeinschaftlich verwaltet, was heutzutage meist mehrere Häuser oder bei adligen Familien sogar ganze Stadtteile umfasst. Die adligen Stadthalter, welche aus den alten Stammesoberhäuptern entstanden sind, verwalten dabei die kulturellen Teile der Städte und wirken als Vermittler zwischen den Familien, haben jedoch keinerlei offizielle politische Macht - die meisten von ihnen sind jedoch ebenfalls Conciliae. Eine der wenigen überlebenden Traditionen der alten Zeit ist der erste Berggang. Hier reist eine Gruppe Jugendlicher oder junger Erwachsener durch die Berge, heute meist zur nächsten Stadt und zurück. Die Sumpfgänger sind das flachländische Äquivalent der Bergläufer und beheimaten überwiegend die Hohen Sümpfe und Grasländer. Sie können ihren Ursprung ebenfalls auf die alten Stämme zurückverfolgen, haben jedoch deutlich andere Traditionen als die Bergläufer.

Besonders in der Wasserzeit, wenn der Regen die Flüsse zum Überlaufen bringt, sieht bis heute viele Feste und das gemeinsame Einweihen der Flussschiffe, zu dem sich ganze Städte versammeln. Auch wenn in den Grasländern die Wasserzeit weit weniger Bedeutung hat, werden auch hier gerne Schiffe in die vielen Seen oder Flüsse gelassen, um die Tradition am Leben zu halten. Besonders in den flacheren Ausläufern der Montanen hat sich dabei schon lange eine Mischkultur entwickelt, die einzelne Traditionen der Bergläufer und Sumpfgänger behält, auch wenn inzwischen die meisten Städte noch weniger traditionell als der Rest Conlins ist.



Gesetze und Gepflogenheiten

Conlin hat überwiegend wenig besondere Gesetze. Auch hier gelten Strenge Magieverbote, und der Handel ist besonders unreguliert, aber große Teile des Gesetzbuches sind direkt von Adoria übernommen. Doch es gibt einige Ausnahmen. Eine von diesen ist das Verbot der Faulheit, oder genauer des "Untüchtigen und Unfähigem Verhalten". Es ist eines der wenigen überlebenden Gesetze der alten Stämme und mag heute kaum verfolgt werden, illegalisiert jedoch offiziell die Nutzlosen, was tatsächlich zu einem leicht geringeren Anteil an Nutzlosen geführt hat - zumindest nach offiziellen Zahlen.

Auffällig sind auch die etwas entspannteren Teile der Magieverbote, welche besonders den Handel mit magischen Artefakten nicht ausschließen - was besonders mit Eleutheria, Nema und Cruoria zu regem Handel geführt hat.

Böse Zungen berichten jedoch auch von zunehmender illegaler Magienutzung, die durch die laxeren Verbote in den Gassen der Städte für Unruhe sorgen soll(☺174) - doch der Adel verneint den Anstieg vehement, sodass bis heute keinerlei Reformen in Gang gebracht werden konnten.

Regionen

Conlin ist grob einteilbar in 4 distinkte Regionen, die jedoch keine administrative Funktion haben.

Hierbei unterscheidet man meist zwischen den West- und Ostmontanen, den Sümpfen und den Grasländern. Letztere gelten als die kulturell abgeschiedensten Teile des Landes, da ihre Herkunft nicht von den alten Stämmen sondern von Siedlern aus dem modernen Concilia und Eleutheria stammt. Die Regionen haben in der Vergangenheit häufiger zwischen Eleutherianischer, Conlischer oder Concilianischer Herrschaft gewechselt, sind aber inzwischen überwiegend Unterstützer der conlischen Herrschaft.

Die West- und Ostmontanen werden manchmal auch zusammengefasst, aufgrund ihrer unterschiedlichen Beeinflussung, im Westen durch Adoria und Osten durch Concilia, gerne getrennt betrachtet. Besonders in den Städten und Ruinen ist dieser Unterschied bis heute gut zu erkennen.

Die Sümpfe sind der meist vergessene Teil Conlins, zumindest auf der Weltebene. Doch sie sind das Herz des Landes und hier liegt auch die Hauptstadt, Pankir.



Cruoria

Das verfluchte Land ist gezeichnet von den Schlachten der Geschichte, und muss deren Last bis heute tragen. Besonders die Schwarze Schlacht hat hier tiefe Narben hinterlassen. Magia ist ein allgegenwärtiger Begleiter, dessen unterschiedliche Phänomene das Land überaus lebensfeindlich gestalten.

Grundlagen

Bewohner: ca. 15 Millionen, davon ca.

Lage: Im Nordwesten Adorias, in den nördlichsten Teilen der Karparten. Getrennt von Adoria durch eine Mischung aus Hügelketten und einem Wall, welcher in der moderne errichtet wurde.

Landschaften: Zwischen den fast unbewohnten Karparten im Westen und den dichten Wäldern im Osten ist Cruoria geteilt. Durch die Magia-Verseuchung ist der Westen dabei auch in den wäldlichen Regionen spärlicher besiedelt.

Provinzen und Regionen: Karparten, Schwarzer Berg, Norische Wälder, Tutelakette. Als ehemalige Provinz hat Cruoria keine administrativen Provinzen.

Politisches System: Platonisch
Ideologie:

Wichtige Städte:

Die einstige Provinz war schon immer von Krieg und Blutvergießen geprägt. Die Kriege mehrerer Reiche haben die Region und Bewohner verändert, und bis heute sind die Cruorianer bekannt für ihre unbarmherzige Kälte, aber auch für ihren Stolz. Cruoria war für einen Großteil seiner Existenz in Gefolgschaft gezwungen worden. Als ehemalige Provinz von sowohl dem Ferenreich als auch Adoria hat es über 2000 Jahre der Rebellion gebraucht, bekannt als die Jahre des Zwangs, bis die Region ihre Unabhängigkeit erstreiten konnte. Diese Rebellionen haben jedoch bis heute nicht geendet und lokale Kriegsherren kämpfen weiter gegen die neue Regierung. Doch diese Zeit hat tiefe Narben hinterlassen. Die Magia-Verseuchung, verursacht von der Schwarzen Schlacht, verursacht im Westen des Landes bis heute viele magische Entladungen, die durchaus gefährlich sein können.

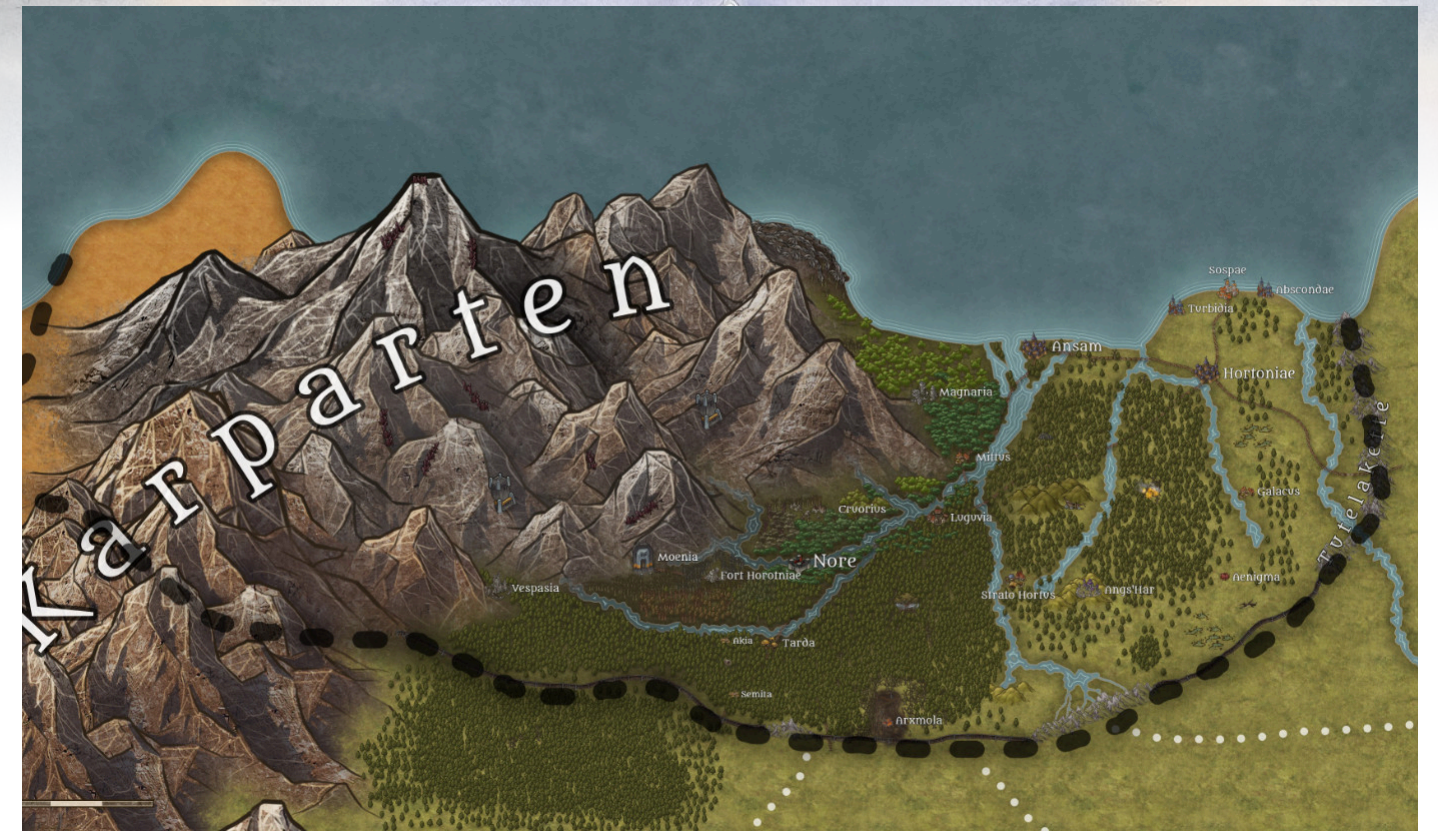
Dennoch ist Cruoria ein Land der Mystik. Seine belebte Geschichte hat neben der Zerstörung auch viele Ruinen und große Mengen an Magiastaub zurückgelassen. Auch wenn die Erforschung dieser Orte meist aufgrund der Rebellen schwer möglich ist, versucht besonders der Adorianische Adel immer die wertvollen Artefakte vergangener Zeiten zu erlangen.

Kultur

Die alte Kultur der Arden, die wie in Adoria auch lange Cruoria besiedelten, ist hier nach den Jahrtausenden des Kriegs kaum wieder zu erkennen. Die Cruorianer gelten im Ausland als abgehärtet, kalt und kriegertisch, aber auch stolz. Doch nicht alles davon trifft zwangsläufig zu. In den harschen Gebieten des modernen Cruoria dreht sich der Alltag für viele seiner Bewohner ums Überleben. Auch wenn die Hilfsreichen und Adligen in den Städten inzwischen in relativer Sicherheit leben, haben sich viele Praktiken und Bräuche etabliert, um die magische Gefahr aus dem Haus zu halten. So werden in den Städten zu den Mondzyklen und zu besonderen Mondereignissen (☺169) Feste abgehalten, um die Gefahr zu bannen. Auch Glücksbringer aus Lavendel sind typisch, sowohl getragen als auch an Türen und Fenstern, da sie ebenfalls das Magia abhalten sollen. Doch neben diesen offensichtlichen Einflüssen hat der Krieg auch andere Teile des Lebens geprägt. Die Cruorianische Kultur ist von einem starken Patriotismus und Unabhängigkeitswunsch geprägt. Begrüßungen und Höflichkeiten sind meist kurz gehalten, und selbst unter den Adligen ist ein relativ knapper Umgangston bräuchlich. Nur zu den Essen und Feierlichkeiten ändert sich dies, wo ausgiebige Gespräche üblich sind.

Gesetze und Gepflogenheiten

In Cruoria gelten im allgemeinen keine richtigen Magieverbote, zumindest laut Adoria. Während die Nutzung von Magia zwar ausdrücklich verboten ist, sind Nutzung von, Handel mit und Bergung von Artefakten legal. Dies ist für das geschundene Land fast überlebenswichtig, damit die Artefaktjäger weiterarbeiten und die ländlichen Teile des Landes von der Magischen Verseuchung reinigen.



Neben diesen etwas besonderen Gesetzen sind außerdem Besitz und führen von Waffen völlig legal. Dies hat vielen Bürgerwehren im Land einen festen Platz gegeben, die zwar teilweise auch gegen die Regierung stehen, aber die weitere Existenz eines unabhängigen Cruorias garantieren sollen.

Die Seuche(☺174)

Ganz Cruoria ist von den alten Wunden der Schwarzen Schlacht, aber auch den vielen Kriegen am Schwarzen Berg, übersät. Die Magia-Verseuchung, oder einfach "die Seuche", ist besonders im Westen vertreten und geht überwiegend vom Schwarzen Berg aus, der so verpestet ist, dass ihn wohl seit jenem Tag kein Lebewesen mehr betreten hat. Diese Seuche zeigt sich in Cruoria in unterschiedlichen Magia-Phänomenen, die besonders außerhalb der Städte äußerst prägnant sein können. Hierzu zählen Magia-Wesenheiten, Illusionen, veränderte Pflanzen, Untote und vieles mehr. Praktisch jede Art von Magia-Korruption kann hier gefunden werden, und bedroht auch die vielen Artefaktsammler, die gegen die Seuche arbeiten. Die Städte, großen Straßen und Schienen gelten inzwischen als sicher, auch wenn dem nicht immer so war. Durch diese Sicherheit ist der Handel aufgeblüht, aber auch die Anzahl an Abenteurern, die ins Land reisen.

Bewohner Cruorias

Cruorianer gelten nicht umsonst als abgehärtet. Sie sind meistens außerhalb von gesellschaftlichen Versammlungen wie dem Abendessen wortkarg und wenig vornehm. Das heißt nicht, dass sie die Worte ihres Gegenübers nicht ernst nehmen – sie erwarten auch selber keine große Reaktion auf ihre Aussagen.

Ein Charakter aus Cruoria: Charaktere aus Cruoria können vielfältig sein. Besonders Entdecker, Nutzlose und andere Abenteurer werden jedoch häufiger eine engere Verbindung zu Magia haben, als anderen Ländern vielleicht lieb ist. Sie haben wahrscheinlich schon einmal ein Artefakt gesehen, vielleicht sogar geborgen, auch wenn sie die wertvollen Gegenstände natürlich nicht behalten konnten. Neben dieser Erfahrung werden sie wahrscheinlich wenig überrascht von den meisten Magischen Phänomenen sein, die andere Charaktere aus den Stiefeln hauen würden.

Für alle Reisen abseits dieser stehen unterschiedliche lokale Führer zur Verfügung, die besonders Artefaktjäger zu den gefährlichsten Orten leiten können, auch wenn sie selber selten lebensmüde genug sind, um diese zu betreten. Auch Artefakthändler und größere Firmen stellen ihre Entdecker manchmal anderen zur Verfügung, wenn sie selber keine Expeditionen im Gebiet planen.

Die vereinigten Länder von Eleutheria

Erst in jüngerer Zeit hat sich ein Verbund der Länder aus Janau, der Region des Südwestens, zu einem Land erklärt, und dann, nach der Revolution von Nema, sich als klarer Verbündeter des neuen Staates etabliert. Der Name Eleutheria wurde dabei ursprünglich von Adoria zur Verspottung der Unabhängigkeitswünsche von Janau genutzt, von der revolutionären Region jedoch schnell übernommen.

Grundlagen

Bewohner: ca. 75 Millionen, davon ca. 20 Millionen Tierkinder, Alben, Puella und Nanen.

Lage: An der Südwestlichen Küste von Praesula, direkt südlich von Conlin.

Landschaften: Zwischen den Hügeln und Grasländern des Westens und den Waldigen Regionen des Ostens fast entzwei gespalten.

Provinzen und Regionen: Eleutheria hat seine adorianischen Provinzen zwar überwunden, jedoch einige Stadtnamen beibehalten

Von A-Z: Hulnar, Kigen, Janeva, Quenz;

Politisches System: Abgewandeltes platonisches System, mit einem Kanzler als Vorstand der Concilia.

Ideologie: Stark nematisch Beeinflusst ist Eleutheria auf eine freie und Speziismusfreie Gesellschaft fokussiert, die auch Magia zunehmend erlaubt.

Wichtige Städte: Clen, Bugwer, Kins, Yillinx, Juvih

Seit der Revolution hat sich in Eleutheria einiges verändert. Hier hat das Zeitalter der Hodernia praktisch aufgehört, was besonders von der langsamen Abschaffung der Magiaverbote gezeichnet ist. Auch wenn besonders die private Nutzung streng reguliert ist, erlebt sich die alte Kultur der Stämme mit ihrer ganz eigenen Idee von Magia eine Renaissance.

Trotz der vielen Reisenden und dem Kulturellen austausch lässt sich dabei in den Provinzen noch eine ganz eigene Stimmung finden, welche die Jahrhunderte von adorianischem und concilianischem Einfluss überlebt hat.

Bewohner Eleutherias

Offen, modern und tolerant – so geben sich die Eleutherianer gerne. Und ganz unrecht haben sie damit nicht, besonders im Vergleich zu ihren direkten Nachbarn. Sie legen wert auf ihre Traditionen und erkennen sich gegenseitig an den Stämmen, deren Kultur seit der Revolution wieder auflebt. Doch auch die Vielfalt und der gegenseitige Austausch der Eleutherianer ist nicht zu unterschätzen.

Ein Charakter aus dem Eleutheria: Ein Charakter aus Eleutheria kann von seinem Stamm gezeichnet sein – ein Holzfäller aus Hulnar oder Bergmann aus Quenz – aber auch weit unabhängiger von alten Traditionen sein, besonders wenn er aus den großen Städten stammt. Er wird sicherlich offener gegenüber Magia und den unterschiedlichsten Parto sein, aber in seinen Vorurteilen lassen sich doch meist die alten Ideen der Adorianer zu finden.

Kultur

Die Stämme von Janau haben ihre ganz eigene Kultur, welche sie in ihrem neuen Land auch gerne ausleben. Von den Schifffahrern der handelsprovinz Kigen bis zu den Bergleuten und Holzfällern von Quenz haben dabei auch die alten Stämme, wie die Viller oder Kiger, ihre alten Territorien behalten können. Auch wenn der Austausch unter den Stämmen als Tugend zählt, sind durchaus protektionistische Tendenzen besonders unter den abgelegenen Hulnarern zu finden.

Eleutherianische Kultur ist dennoch klar von den vier Tugenden – Wissenschaft, Austausch, Tradition und Gleichheit – geprägt, die sogar in den Gesetzbüchern festgeschrieben sind. Dabei sind besonders die Stämme von Janeva, die die Hauptstadt Clen und viele Zentrale Teile des Landes kontrollieren, die Verfechter dieser Ideale.

Das hat durchaus auch zu Spannungen zwischen den Stämmen geführt. Die Janevanische Herrschaft passt besonders den Villern aus Quenz nicht, die eigentlich eher Wert auf ihre Isolation legen. Dennoch passen sich, auch durch den tugendhaften Austausch, immer mehr Stämme an die Kultur der Janever an, die zunehmend zur dominanten Kultur ganz Eleutherias wird. Die Janever legen dabei einen besonderen Wert auf den Erhalt des Wissens der anderen Kulturen.



Gesetze und Gepflogenheiten

Die Gesetze Eleutherias sind in insgesamt sieben Gesetzbüchern aufgeteilt, die jeweils eigene Teile der Eleutherianischen Gesetzgebung bilden.

Besonders markant ist das Gesetzbuch fünf, welches Magia reguliert. Es erlaubt unter anderem den Handel mit Artefakten, die Bergung und Raffinerierung von Magiakristallen, und sogar Firmen den Besitz von Magiakugeln. Es reguliert aber auch die private Nutzung stark, besonders den privaten Besitz von Kugeln oder das Wirken von Magia. Es macht zwar keine Unterschiede zwischen den Ständen, sieht aber spezielle Lizenzen zur Nutzung vor – die für Adlige durchaus leichter zu erreichen sind.

Doch Eleutheria hat mehr zu bieten als nur seine Gesetze. Die vier Tugenden sind bei den meisten Stämmen nicht nur Gesetze, sondern wahre Tugenden, deren ideale Stolz vertreten werden.

Auch die Stammesfeste sind ein wichtiger Teil Eleutherias, auch wenn sie sehr abhängig von der Region sind. Viele Arten von Erntedankfesten, Sommerfesten und Winterfesten sind zu finden, oder sogar die sehr eigenen Schiffsfeste.

Nema's Einfluss

Seit der Revolution ist der Handel mit Nema unbestreitbar überlebenswichtig für Eleutheria geworden. Doch diese Abhängigkeit wird von Nema durchaus ausgenutzt.

So beherbergt Eleutheria Außenposten des nematischen Militärs und besetzt sogar Teile der eigenen Wächter mit Nematern. Adoria und Concilia gefällt das natürlich nicht sonderlich, aber im Zuge des auflebenden Handels haben sie, bis jetzt, noch nichts gegen Eleutheria unternommen.

Es gibt auch viele Gerüchte um Einsätze anderer nematischer Gruppen und Kulte, wie den Geheimdiensten oder unabhängigen militärischen Kulturen, doch diese konnten nie bestätigt werden(E).

Neben diesen offensichtlichen Einflüssen existiert natürlich auch die kulturelle Seite. Nematische Prinzipien von Offenheit und Toleranz sind unbestreitbar wichtig, und viele flüchtige Puella und Tierkinder finden seitdem in Eleutheria Schutz, oder zumindest die Möglichkeit der Reise nach Nema. Besonders die westlichen Stämme, aber auch die Quenzer Stämme profitieren natürlich auch vom Handel oder dem Bergbau, der durch die Magia-Exporte entsteht.



Ebland

Die Burgen und Ruinen vergangener Zeiten schmücken die weiten Flächen von Ebland, deren alte Macht von den modernen Aufbauten der Mechanikus noch weit übertroffen wird. Ein Großteil der Menschen lebt in ihrem Schutz, der Tierkindern und anderen Spezies meist verweigert wird. Der immer paranoide Adel erhält bis heute die Symbiose von Burgherren und Bewohnern aufrecht, auch wenn die modernen Mechanikus hierbei besondere Plätze erhalten, da sie für einen Großteil der Verteidigung zuständig sind.

Grundlagen

Bewohner: ca. 60 Millionen, davon ca. 8 Millionen Nichtmenschen

Lage: Zwischen Atraila, Adoria und Swuize im Westen, Ubria, Proculi und Concilia im Südosten eingequetscht.

Landschaften: Dominiert von den Grasländern im Süden und den kleinen Wäldern der Küste, immer wieder durchzogen von den vielen Flüssen.

Provinzen von A-Z: Ankvilla, Lekarnsland, Quellenlande, Südfelsen, Swezaren

Politisches System: Platonisch, geführt von den Conciliae.

Ideologie: Altmodisch geprägt von den Burgherren, mit modernen Elementen und der Vormacht der Mechanikus.

Wichtige Städte: Lerkarn, Swinks, Urkins, Hugns, Pronks, Fanx

Trotz dieser praktischen Bereitschaft für einen Krieg ruht das Ebland seit Jahrzehnten in einem beständigen Frieden, der nur von kleineren Konflikten zwischen Burgherren oder Kulturen gestört wird. Diese Friedlichkeit, gepaart mit der zentralisierten Macht der Burgherren, hat das Land jedoch auch zu einem Zentrum für Nutzlose und Schmuggler gemacht. Während Schatten die Städte terrorisieren, floriert der Partohandel im Schatten der Burgmauern. Besonders Tierkinder, aber auch Menschen und Puella sind bei den Kunden beliebt, was einige Wälder zu beliebten Jagdgebieten für die Händler gemacht hat.

Doch die hohen Mauern haben auch schönere Seiten, die in der Kunst der Schmiede und Mechanikum gerne zur Schau gestellt wird.

Kultur

Die Spaltung der Gesellschaft in die Burg- und Landsleute ist besonders in ihrer Kultur ersichtlich. Die Burgherren legen einen großen Wert auf das Stadtbild, aus dem Nutzlose zu großen teilen ausgeschlossen werden. Ihre Hütten zieren somit meist die Gebiete um die Burgen, die jedoch dennoch keine verlässliche Sicherheit vor Kriminalität bieten - auch, da die Kontrollen an den Toren bestenfalls spärlich sind.

Auf dem Land hingegen leben die Leute ein gänzlich anderes Leben. Hier ist der Einfluss der Nutzlosen weit größer, und der Partohandel hat fast ganze Dörfer eingenommen.

Die gut patrouillierten Straßen und Schienen bilden für Reisende zwar einen gewissen Schutz, aber Überfälle sind dennoch keine Seltenheit, besonders für Adlige ohne das Geld, eigene Wächter zu engagieren.

Die meisten von ihnen verlassen die Burgen deshalb nur selten, und schicken eher ihre Boten zu ihren Kontakten im ganzen Land. Die Wächter mögen Kriminalität in den Burgen nicht verhindern können, aber offene Angriffe sind unglaublich selten. Selbst nutzlose Kleidung wird schnell gefunden und noch schneller entfernt.

Gesetze und Gepflogenheiten

Die Gesetze vom Ebland sind klar für und von adlige Burgherren geschrieben. Klare Verbote von "unzüchtiger Kleidung" und viele andere Vorschriften sorgen für ein gutes Bild innerhalb der Burgen und die guten Möglichkeiten, besonders für Mechanikum, sich in den Adel einzuarbeiten, hat zu einer großen Zahl an Hilfreichen geführt, die in den Burgen ein überaus entspanntes Leben führen. Hier ist Kriminalität selten und Magia eine ferne Gefahr, um die man sich wohl kaum kümmern muss.

Auch Sklaverei ist offiziell verboten, auch wenn die Strafen nicht sonderlich hoch sein mögen. Adligen kann ebenfalls eine Erlaubnis zur Nutzung von Sklaven für die vielen Arbeiten, die außerhalb der Burgmauern anfallen, gegeben werden.

Besonders bekannt sind, anders als diese Feinheiten, die Burgfeste der Adligen. Sogar aus Adoria und Concilia reisen jedes Jahr viele Adlige ein, um das Spektakel zu erleben.



Schatten der Burgmauern(E)

In den Schatten der Burgmauern hingegen sind diese Gesetze nicht mehr viel wert. Wächter sind hier seltener, und viele Dörfer werden gänzlich von Bürgerwehren und Hilfreichen kontrolliert. Besonders in den Nutzlosen-vierteln, meist direkt außerhalb der Burgen, ist das Leid groß. Aus den Burgen sind sie sowieso verbannt, aber hier leben meist die niedersten der Nutzlosen - kürzlich gefallene Hilfreiche, Diebe und Schatten, die in den Burgen ihr Unwesen treiben, und natürlich die Partohändler.

Das Ebland ist eines der letzten Länder mit einem so großen Problem mit illegaler Sklaverei. In den Dörfern ist viel Arbeit zu verrichten - vom Bestellen der Felder bis hin zur Forsterei. Und "helfende Hände" werden auch von den hier lebenden Hilfreichen zumindest ignoriert, so sorgen sie doch dafür, dass die Burgherren keine Sanktionen gegen die Dörfer verhängen, was durchaus die Auslöschung der ganzen Gemeinschaft bedeuten könnte. Doch auch die Adligen sind Teil dieses Problems - wenn auch nicht gänzlich illegal, denn sie können die "Besitzerlaubnis" für Parto offiziell erhalten.

Bewohner des Eblands

Die Bewohner des Eblands sind in zwei weitere Klassen gespalten: Die Burgbewohner und die Landsleute. Fast alle Wächter sind in den Burgen stationiert und reisen nur ins Land, wenn die Arbeit dort nicht mehr verrichtet wird. Da außerhalb der Burgen fast ausschließlich Nutzlose und ärmere Hilfreiche leben, haben sich hier besonders viele Bürgerwehren etabliert.

Ein Charakter aus dem Ebland: Ein Charakter aus dem Ebland kann ein reicher und erfolgreicher Hilfreicher aus den Burgen sein, der sein Leben lang vor dem Unheil der Welt geschützt war. Aber auch ein Nutzloser, vielleicht gar ein Schatten, der nichts außer die Ignoranz der Burgherren und das Leid in den Nutzlosen-vierteln kennt, ist ganz klar ein Ebländer.

Andere Länder sehen dabei über dieses Problem gerne hinweg, immerhin ist die Sklaverei offiziell illegal. Die meisten Reisenden werden sowieso nur Augen für die schönen Burgen und ihre Sicherheit haben. Auch der Partohandel und Schmuggel, der in einigen Küstenstädten stattfindet, wird eher als kleines Problem belächelt - auch wenn sein wahrer Umfang unbekannt bleibt.(E)

Eshar

Die sumpfigen Landstriche im Südosten Adorias beherbergen eine weitere abgespaltene Provinz. Die wenigen Einwohner, die trotz der Lebensfeindlichkeit des Landes in den vielen kleinen Dörfern leben, die in entwässerten Teilen der Sümpfe zu finden sind, haben mit dieser Revolution jedoch recht wenig zu tun. Das mag auch daran liegen, dass die meisten von ihnen kaum mit Adoria oder anderen Herrschern in Berührung gekommen sind, ebenso wenig wie mit den Veränderungen der Hodernia. Obwohl das Land aufgrund seiner Lage eine große Anzahl an Reisenden und Händlern auf der Durchreise begrüßt, scheinen ihre Neuigkeiten nie etwas zu verändern.

Grundlagen

Bewohner: ca. 18 Millionen, davon ca. 2 Millionen Nichtmenschen.

Lage: Direkt an den Montanen im Südwesten Adorias, abgespalten durch die vielen Sümpfe.

Landschaften: Ganz Eshar ist von den vielen Sümpfen, Seen und Flüssen geprägt, die zwar teilweise Erschlossen, zu großen Teilen aber auch bis heute unberührt sind.

Provinzen von A-Z:

Politisches System: Platonisch, mit Abwandlungen in besonders abgelegenen Dörfern.

Ideologie: In den Burgstätten typisch Adorianisch, in den Dörfern eigene Kulturen, besonders Isolationistisch.

Wichtige Städte: Keolen, Stints, Echur, Cassim, Dubret, Wirjen, pigad, Thohinor, Gronn

Der Sumpf hat Eshar lange zu einem für kleine Dörfer überaus freundlichem, für Großstädte aber feindlichem Land gemacht. Doch schon in Zeiten der Aeta Ascendentium begannen die ersten Entwässerungen den Platz für Großstädte zu erschließen.

Heutzutage gibt es durchaus einige Großstädte, verbunden durch gut befestigte Straßen, aber der Großteil des Landes lebt weiterhin in den vielen Dörfern. Mit den Witterungsabhängigkeiten Straßen verirren sich nicht zu viele Reisende hier, und selbst wenn sind die Dörfer fast vollständig abgeschottet und legen auch Wert darauf.

Bewohner Eshars

Die Bewohner Eshars sind vom Sumpf schon seit der Errichtung der Städte entzwei gespalten. Auf der einen Seite stehen die traditionellen und stagnanten Dörfler, die sich gegen jede Änderung streuben, auf der anderen die modernen Städter, die jede Änderung begrüßen, aber auch den Erbkrieg mit Rechya weiterführen. Während die Städter die Dörfler einfach belächeln, haben diese Teils einen tiefen Hass für ihre Landsbrüder entwickelt, der sogar den für Rechya übertrifft.

Ein Charakter aus Eshar: Ein Charakter aus Eshar ist mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Städter - warum sollte denn ein Dörfler sein Land verlassen? Als Städter kommen besonders hilfreiche und mechanische berufe für Charaktere infrage, aber auch die so hoch gestellten Wächter. Für Charaktere aus dem Dorf hingegen kommen besonders Wächter-, aber auch einfache Bauerncharaktere oder gar Bürgerwehren infrage.

Kultur

Städter

Die erst in jüngerer Zeit errichteten die adorianischen Bauherren die Städte von Eshar, eine Provinz die davor eher ländlich geprägt war und Adoria mit vielen lokalen Spezialitäten versorgt hatte. Eigentlich eher als Handelszentren geplant, entwickelte sich schnell eine Industrie in den Städten, und bis heute ist man hier fokussiert auf diese. Die Städte sind dazu fast berüchtigt für ihren Elitismus. Seit der Errichtung hat man viele Fortschritte machen können, die das Leben hier massiv verändert haben. Die Dörfer wirken dagegen wirklich fast rückständig, und die meisten Städter haben inzwischen durchaus eine Abneigung gegen sie entwickelt. Besonders erwähnenswert ist jedoch auch der Erbkrieg mit Rechya. Ursprünglich entstanden durch den Überfall von Rechya, in welchem aus einem einfachen Krieg zwischen Dörfern eine Schlacht gegen die ganze Region ward, führen besonders die Städter den Krieg bis heute weiter - und rekrutieren dabei besonders gerne aus den Dörfern.

Dörfler

Der Hass, den die meisten Städte auf Rechya empfinden, ist besonders in den nördlichen Dörfern jedoch kaum vertreten.



Er ist eher ersetzt durch den Hass auf die Städter, welche die Dörfler zusehends in einen ihnen ungewollten Krieg zwingen. Doch die Dörfler wehren sich durchaus. Immer häufiger müssen die Wächter der Städte selbst in die Dörfer kommen, um überhaupt noch neue Anwärter zu finden - die sich während dieser Besuche meist gut versteckt halten. Doch besonders die Dörfer haben mehr zu bieten als nur ihren Pazifismus. Die Dörfler sind tüchtige, wenn auch vielleicht etwas zu festgefahrene, hilfreiche, wobei besonders Jäger, Förster und Bauern vertreten sind, aber auch Torf- und Ölarbeiter. Ihre Kultur ist schon seit Jahrzehnten kaum von äußeren beeinflusst, da der Sumpf sie überaus gut isoliert.

So hat sich eine stagnante Gesellschaft eingebürgert, die jedoch auch viel Wert auf diesen Stillstand, ebenso wie ihr einfaches und entspannteres Leben legt. Auch wenn ein Dorf nahe an einer Großstraße liegt, ändert sich das selten, sodass Reisende das Gefühl bekommen können, in einer kleinen Zeitreise in die Vergangenheit zu übernachten - was durchaus attraktiv für einige interessierte Entdecker sein kann, und Eshar zu seinem allgemein bekannten Charme verholten hat.

Gesetze und Gepflogenheiten

Während die Dörfer ihrem Ruf als Zeitkapseln auch in ihren Gesetzen alle Ehre machen, haben die Städter viele der adorianischen Gesetze landesweit verändert. So existiert eine Wächterpflicht, nach welcher Dörfer und Städte einen Teil ihrer Bevölkerung als Wächter zur Verfügung stellen müssen, auch wenn diese aus der hilfreichen Bevölkerung rekrutiert werden müssen. Auch wenn die Durchsetzung dieses Gesetzes Schwierigkeiten erweist, versuchen die Städter ihr bestes um genügend Wächter zu finden. Auch für die Arbeit von Mechanikern sind besondere Gesetze gegeben, die z.B. das Erhalten von Krediten und den Handel von Mechanik erleichtern - diese sind praktisch zollfrei - um die neueste Technologie ins Land zu bringen. Diese wird allerdings nicht nur für den Krieg genutzt - auch in der Entwässerung und Landwirtschaft der Städte, aber auch im Alltag findet sie viele unterschiedliche Anwendungen.

Die Dörfler hingegen haben ein eher ungeschriebenes, neues Gesetz: Sie wollen sich niemals in die Wächterschaft rekrutieren lassen.



Ferenreich

Das einst mächtigste Reich Gehennas ist heutzutage kaum mehr als ein loser Verbund rebellierender Städte und Provinzen, die viele ihrer Jahrhunderte alten Errungenschaften längst verloren haben. Dennoch werden viele Landstriche von den gewaltigen Ruinen der alten Ferenstädte geschmückt und von ihrer uralten Magie dominiert. Doch während die von Adoria eingesetzte Zentralregierung um den letzten Rest ihrer Macht kämpft, sind es die Chra'Wen, die die alte Macht ihrer Vorfahren zu ihrem Vorteil nutzen und so einen ungekannten Siegeszug durch das Reich anführen.

Die inzwischen veralteten Strukturen des Platonischen Systems fallen immer weiter den alten Traditionen und Rebellionen zum Opfer, weshalb große Teile des heutigen Ferenreichs von lokalen Kriegsherren kontrolliert werden. Auch wenn ihr tatsächlicher Einfluss unterschiedlich ist, haben sie doch dafür gesorgt, dass die unendlichen Wüsten ein überaus gefährliches Gebiet geworden sind, was auch in Adoria für Unmut sorgt.

Grundlagen

Bewohner: ca. 30 Millionen

Lage: Fernster westen ganz Praesulas, hinter den Karparten.

Landschaften: Dominiert von Sand- und Steinwüsten, mit einzelnen Oasen und feuchten Regionen, wo die großen Flüsse aus den Karparten fließen. Regen ist hier sehr selten, da ein Großteil im Osten, an den Karparten, abregnet.

Provinzen und Regionen: Die rote Wüste im Süden, mit den Oasen des Zentrums und der mittleren und Nördlichen Wüste, getrennt durch die Oasen von Fluven.

Von A-Z: CHar'Osta, CHar'Wa, CHa'Kir, Cha'Kir'Wa, Feren'Sen, Fluven'Ki, Ki'An'Irasir, Ki'Astar, Sen'Et

Politisches System: Platonisch in den von Adoria kontrollierten Regionen, diktatorisch oder traditionell monarchisch in den von Rebellen kontrollierten Regionen.

Ideologie: Adorianisch oder traditions- und kulturorientiert, je nach Region.

Wichtige Städte: Feren, Fluven, Fentres, Arn, Xeren(ehem.)

Adorianische Gebiete

Die Zeiten haben sich im Ferenreich schon lange gegen Adoria gewendet. Während das Großreich früher das ganze Ferenreich in eiserner Hand hielt, ist inzwischen ein Großteil der Gebiete verloren, wobei praktisch nur die Provinzen Feren'Sen und CHar'Kir weiter in adorianischer Hand bleiben. Trotz der vielen Angriffe der Armeen und Alliierten des Chamen konnten, mit viel Unterstützung Adorias, die Wächter bis jetzt beide Provinzen halten.

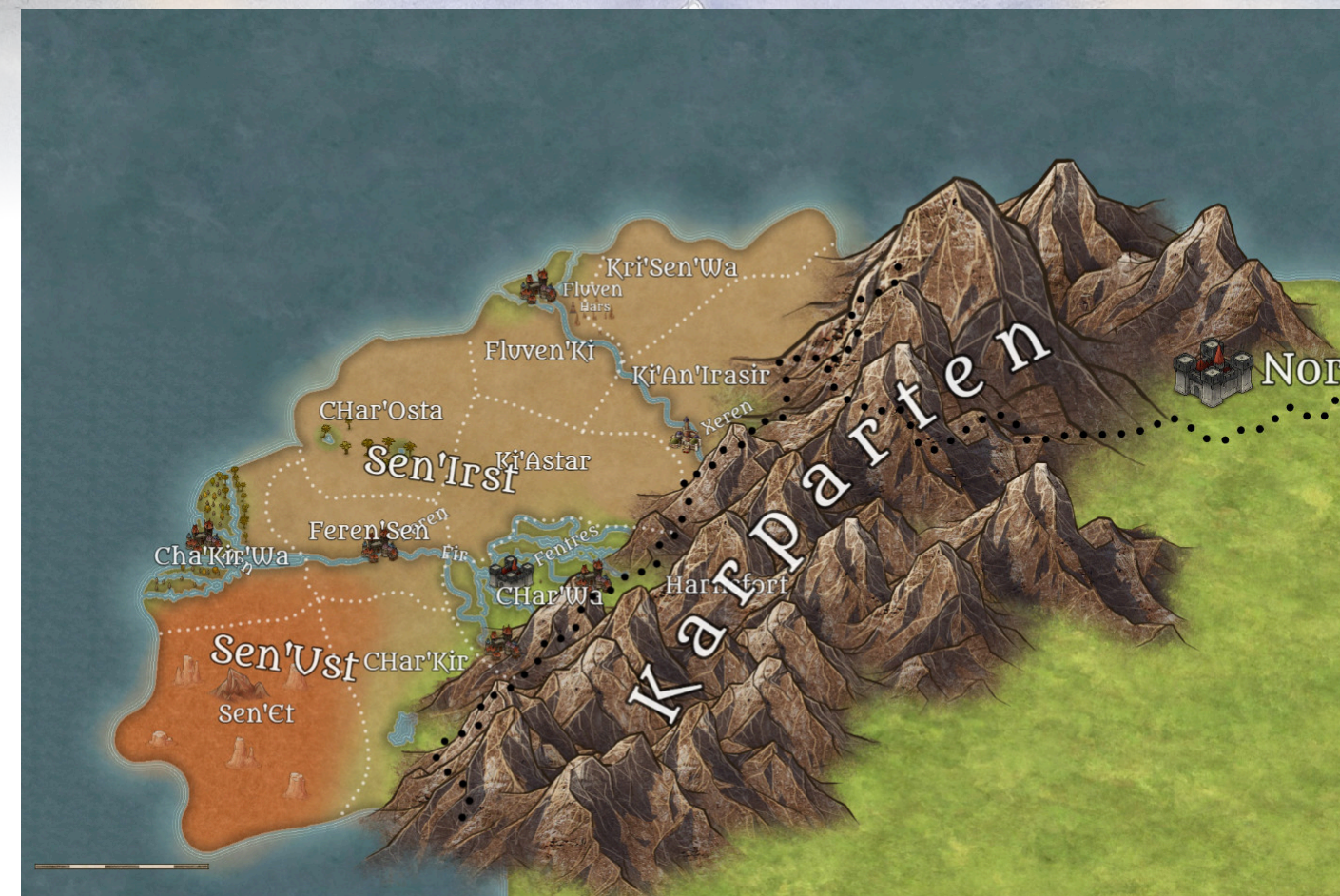
Besonders die Hauptstadt Feren ist auch ein beliebtes Reiseziel vieler Adorianer und beherbergt neben äußerst loyalen Universitäten auch viele andere wichtige Organe, die zur Rückeroberung des ganzen Reichs nötig wären. CHar'Kir, als letzter Zugang Adorias zur Hauptstadt hat auch an Bedeutung gewonnen, und auch hier hat sich eine klar adorianische Kultur eingeprägt.

Kultur

Die vom Chamen oder anderen Kriegsherren kontrollierten Gebiete verfolgen eine eher traditionelle ferische Kultur, auf welche sie unglaublich stolz sind. Sie benutzen dabei besonders gerne die angestammten Namen der Feren, die trotz vielen Versuchen von Adoria und Concilia nie ganz verschwunden sind und in den unterdrückten Gebieten als wahre Namen behandelt werden, auch wenn geläufigere adorianische oder concilianische Namen im Alltag verwandt werden.

Ihre Kultur ist, ganz traditionell, geprägt von der Wüste. Der Erhalt der Oasen ist ihnen ebenso wichtig wie die Präservierung jedes Tropfen Wassers, den sie bekommen können. Ferisch richtet sich der Tag nach dem Sonnengang, wobei aus der jeweiligen Aktivität der Sonne, gemessen mit Magia oder speziellen Teleskopen, auch Omen gelesen werden. Auch wenn die Monddeutung zunehmend an Popularität gewinnt, verabscheuen besonders orthodoxe Feren diese weiterhin.

Auch akademisch lassen sich durchaus Unterschiede zur adorianischen Kultur feststellen. Magia ist ein akzeptierter Teil der Wissenschaften, keine mystische Praxis, und wird gerne mit anderen Instrumenten verknüpft, auch wenn die hohen Künste davon schon lange verschwunden sind.



Der Chamen

Aus der kleinen und unbedeutenden Stadt Fentres hat der Chamen das moderne Zentrum des ganzen Landes erschaffen, aus welchem Chamen He'Chaw'Kre über große Teile des Ferenreichs herrscht.

Die Rebellion des Chamens gegen die adorianer mag zwar nicht die erste gewesen sein, aber sie war mit Abstand die erfolgreichste. Seine Kämpfer, die Chra'Wen, sind selbst in Adoria bekannt und auch von dessen Wächtern gefürchtet, auch wenn sie inzwischen nur die wenigsten Angriffe auf adorianische Städte anführen.

In den Landen des Chamen, ein alter ferischer Adelstitel, gelten ganz eigene Gesetze, wobei die lokalen Kriegsherren, die der Chamen meist selbst gewählt hat, meist zu guten Teilen selbst bestimmen können. So ergibt sich ein Flickenteppich an Gesetzbüchern, der selbst für einheimische manchmal nur schwer zu überblicken ist. Eine äußerst prägnante Gegebenheit, die der Chamen nicht verändert hat, sind die platonischen Stände. So ist der Adel zwar praktisch nur die Gefolgschaft des jeweiligen Kriegsherren, aber die Wächter, Hilfreichen und Nutzlosen existieren, wenn auch in abgewandelter Form, weiterhin.

Bewohner des Ferenreichs

Die Bewohner des Ferenreichs sind schwer einzuordnen. Während manche von ihnen wahrlich traditionell und stolz auf ihre Herkunft sind, verabscheuen andere die Taten ihrer Vorfahren, oder stehen dem ganzen weit neutraler gegenüber. Dennoch haben besonders die Feren in den vom Chamen kontrollierten Bereichen eines gemeinsam: Sie praktizieren zumindest Teile der uralten Kultur.

Ein Charakter aus dem Ferenreich: Ein Charakter aus dem Ferenreich kann aus den unterschiedlichsten Gegenden, mit völlig anderen Voraussetzungen und Umgebungen kommen – ein bisschen ferische Kultur wird sicher in ihm stecken. Ob es ein ferischer Name, das befolgen des Sonnengangs oder einfach der Umgang ist, zumindest einen Teil der Kultur behalten fast alle Feren. Anderweitig steht die Wahl frei, vom lokalen Kriegsherren bis zum nutzlosen aus Feren selbst.

Dennoch ist durchaus die andere Stimmung hier merklich. Während sich viele Feren über das aufleben ihrer alten Traditionen freuen, gibt es auch genug, die sich die Bequemlichkeit des modernen, adorianischen Lebens zumindest teilweise zurückwünschen.



Frata

Das Land der Bruderschaft, angestammte Heimat der Nomaden der Eislande, wird in der Moderne zwar gerne belächelt, ist jedoch immer noch eine scheinbar uneinnehmbare Region, an der sich selbst das alte Concilia die Zähne ausgebissen hat. Die Fraten sind eine Volksgruppe, die sich fast perfekt an die Gegebenheiten ihrer kalten Heimat angepasst hat. Eine kämpferische Gemeinschaft, die Außenständischen gegenüber zwar freundlich, Feinden gegenüber jedoch unglaublich rücksichtslos ist.

Frata ist eine vom Kampf gezeichnete Region, ob ums Überleben oder gegen die alten Feinde Sororias. Das Land ist gespalten in viele Dorf- und Familiengemeinschaften, von denen fast alle in den wandernden Zeltdörfern leben. Sie wechseln, je nach Jahreszeit, ihre Jagdgründe, verstecken sich so jedoch auch vor feindlichen Truppen.

Das Land mag keine wirkliche Regierung oder Industrie haben, ist aber dennoch aufgrund der bis heute prävalenten Nutzung von Magia nicht zu unterschätzen und hat seit Jahrtausenden dem Einfluss von Concilia und Adoria standgehalten.

Grundlagen

Bewohner: ca. 10 Millionen

Lage: Im äußersten Süden Praesulas, angrenzend an Sororia im westen und Concilia im Norden, getrennt durch den Südstreifen.

Landschaften: Fast ganz Frata ist eine Eiswüste, mit einigen gemäßigteren Gebieten im höchsten Norden, die jedoch ebenfalls fast immer verschneit sind. Im Süden liegt die Aesiskette, eine eisige Bergregion, und die Dunkelwälder.

Provinzen und Regionen: Keine administrativen oder geographischen Regionen.

Politisches System: Stammesgeführt, mit Rats Herrschaft in der Hauptstadt Marken.

Ideologie: Die Familien- und Dorfgemeinschaften des Landes sind ideologisch gespalten, legen jedoch einen hohen Wert auf den Kampf und das Überleben in der eisigen Region.

Wichtige Städte: Marken, Unsen, Dörfer von Arven

Kultur

Die Fraten sind seit jeher äußerst eigen. Geprägt vom vielen Krieg und den harschen Bedingungen des Landes sind seine Bewohner ein vorsichtiger und misstrauischer Schlag, der das Überleben in den eisigen Regionen perfektioniert hat.

Das Land besteht nicht aus einer geeinten Gesellschaft, sondern aus vielen einzelnen Stämmen, die seit dem Krieg der Imperien von Concilia als Land zusammengefasst werden und inzwischen auch zunehmend so agieren. So besteht rege Kommunikation zwischen Stämmen, die über das einteilen von Jagdgebieten hinausgeht und tatsächliche taktische Entscheidungen im Krieg mit Sororia übermittelt.

Die Kultur der Fraten ist dabei durchaus vielseitig, kann aber für die meisten Stämme zumindest ungefähr zusammengefasst werden. Besonders die Bewohner der Küstenregionen legen großen Wert auf ihren Schiffsbau, der meist aus einfachen Kanus oder anderen, kleinen Schiffen besteht, die für die Jagd auf Robben, Wale und vieles mehr, aber auch die Fischerei genutzt werden.

In den Regionen des Inlands hingegen ist meist ein regerer Wechsel der Dörfer zu finden. Die Zeltstädte werden regelmäßig bewegt, teils um die Jagdgründe der jahreszeit anzupassen, teils um das Dorf vor Feinden zu schützen. Doch selbst im aufgebauten Zustand sind die verschneiten und mit ihrem weißem äußeren gut getarnten Zelte kaum von der Umgebung zu unterscheiden.

Zum Umzug der Zelte, der Traditionell als „Schneewanderung“ benannt wird, werden meist Schlitten genutzt, die entweder von Wölfen, Hunden oder anderen Wildtieren gezogen werden und sogar mehrere Zelte und Personen transportieren können.

Die Fratische Kultur hat jedoch mehr zu bieten als nur den puren Kampf ums Überleben. Die Holzarbeit ist hier überaus beliebt, und selbst in Concilia weiß man von den Schnitzkünsten und Schlitten der Stämme. Auch die Gastfreundschaft, die eigentlich im Angesicht des Krieges verwirrend wirken kann, ist weitgehend bekannt.

Die Klicksprache der Fraten, die genutzt wird um Geheimnisse über Distanzen zu übermitteln, ist besonders in Sororia bekannt.



Stämme und Praktiken

Die vielen Stämme und ihre Regeln machen eine Gesamtübersicht ihrer Gesetze fast unmöglich. Doch besonders die großen Stämme oder Verbünde dieser haben große Ähnlichkeiten.

Verband von Arven: Der Verband von Arven ist eine große Stammesgruppe, die aus bis zu 10 Stämmen besteht, welche sich um Marken angesiedelt haben. Sie verteidigen nicht nur eine der wenigen befestigten Siedlungen des Landes, sondern dient auch als wichtigstes Forschungsinstitut für unterschiedliche Magia-Errungenschaften.

Enkslaser: Die Bewohner der Anguiskette im tiefsten Süden umfasst einen der wichtigsten Aspekte für das Überleben des ganzen Landes - die Magia-erschließung. Hier ist ein Großteil der wenigen Industrie des Landes zu finden, die in den wohl lebensfeindlichsten Gebieten der Region ihrer Arbeit nachgeht. Von hier aus wird das Magia an die Stämme verteilt, die die lange und beschwerliche Reise in den tiefen Süden selbst aufnehmen müssen. Die Enklaser gelten als wichtigster Stützpfeiler der anderen Stämme und werden von diesen besonders im Westen auch gut geschützt.

Bewohner Fratas

Fast verschmolzen mit dem Eis sind die Fraten, so gut kennen sie sich mit dem Überleben in den eisigen Regionen des Südens aus. Sie sind talentierte und erfahrene Jäger, die sich ihre Magia-Fähigkeiten auch bei der Jagd zur Nutzen machen. Dennoch legen sie viel Wert auf den Erhalt und die Gesundheit ihrer Umwelt, immerhin brauchen sie diese zum Überleben. Doch auch ihre Gastfreundschaft, Schnitzkunst und Holzarbeit sind bekannte Fähigkeiten der Fraten. Doch man sollte ihnen niemals feindlich gegenüber treten, denn jeder der das Tut, wird den vollen Zorn des jeweiligen Stammes erfahren.

Ein Charakter aus Frata: Charaktere aus Frata sind vom Überleben in der Eiswüste gezeichnete Partos, die mit ihren Fähigkeiten zum Überleben glänzen - jedoch auch überaus überfordert von den wärmeren Gebieten sein können, in denen viele ihrer Taktiken kaum Nutzen zeigen. Sie sind meist auch gänzlich unvertraut mit dem platonischen System und seinen Gegebenheiten, ebenso wie mit den Magiaverboten, was das Überleben in anderen Teilen Praesulas für sie durchaus erschwert. Das Spielen von Fraten im Rest von Praesula ist dementsprechend nur für erfahrene Spieler empfohlen, auch wenn es durchaus sehr interessant sein kann.



Niari

Die alten Stämme der Niari, die die Gebiete des heutigen Staates schon im Cascus besiedelten, haben sich seit jeher gegen die äußeren Einflüsse des Kontinents gewehrt. Nun, da sie erneut einen eigenen Staat erringen konnten, blüht ihre uralte Kultur erneut auf. Dies wird von beiden Imperien, die einst über diese Provinz herrschten, mit Misstrauen und Vorsicht begutachtet, jedoch ist es längst außerhalb ihrer Macht, die Niarianische Kultur weiter zu unterdrücken.

Die heilige Volksgemeinschaft, welche seit jeher ein wichtiger Teil der Niarischen Stämme war, ist nun das Staatssystem. Auch wenn die Grundlagen des Systems natürlich platonisch sind, zwar aufgezwungen von Adoria aber inzwischen kulturell akzeptiert, unterscheidet sich der Niarianische Staat sichtlich von seinen Zeitgenossen.

Diese Ideologie hat jedoch auch ihre Schattenseiten. Während der Adel die Ziele der Gesellschaft definiert, werden die Probleme der einzelnen fast völlig ignoriert. Besonders in der Industrie hat das zu außerordentlich schlechten Arbeitsbedingungen geführt.

Grundlagen

Bewohner: ca. 12 Millionen, davon ca. 100.000 nicht menschlich.

Lage: In der Pufferzone zwischen Adoria und Concilia, östlich von Conlin in den Ausläufern der Montanen. Grenzt an Perclitia und Proculi.

Landschaften: Zwischen den Ausläufern der Montanen im Süden und denen des Terforst im Norden ist Niari in Wald- und Bergregionen gespalten, wobei ein Großteil der Bevölkerung in den flacheren Regionen lebt.

Provinzen und Regionen: Niari ist organisiert in 5 Provinzen, die administrative und kulturelle Unterschiede im Land bilden.

Von A-Z: Brivaria, Ilerda, Pisaurus, Serum, Vengasari

Politisches System: Platonisch mit Einflüssen der Volksgemeinschaft, welche besonders vom Adel durchgesetzt wird.

Ideologie: Kollektivistisch und überaus fokussiert auf ihre Gemeinschaft lebt Niari in einer besonders eigenen Kultur, welche die großen Ziele der Gesellschaft über praktisch alles andere stellt.

Wichtige Städte: Celsa, Acrae, Sobi, Arbeia, Turig, Oderus.

Die Volksgemeinschaft

Die heilige Volksgemeinschaft von Niari ist ein altes kulturelles Konzept, was in der moderne, nach dem Ende der concilianischen und adorianischen Herrschaft, wieder aufgelebt ist. Ganz verschwunden war es natürlich nie - die Niarianer, besonders der Adel, haben sich lange gegen die Ideen der Herrschermächte gewehrt - aber jetzt ist es wieder Teil der offiziellen Gesetzgebung.

Diese äußerst kollektivistische Gesellschaft und ihre „Heiligen Ziele“ bilden einen ganz eigenen Glauben, der sich auf die spirituellen Ziele und den Zusammenhalt fokussiert. Dabei werden Gegner dieses Systems, die diesem Schaden, meist aggressiv ausgegrenzt. Besonders die Nutzlosen sind hiervon betroffen, wobei auch der Fall in die Nutzlosigkeit schnell passieren kann. Die Industrie, die überwiegend vom Adel kontrolliert wird, beschäftigt einen großen Teil der hilfeichen, wobei deren

Arbeitsbedingungen meist überwiegend negativ sind. Beschwerden sind jedoch äußerst ungern gesehen, da Arbeit als Leistung für die Gesellschaft gesehen wird, die durchaus erfüllt werden muss.

Neben seiner Industrie, die besonders in den Regionen in und um die Montanen beheimatet ist, hat Niari auch eine ausgeprägte Landwirtschaft, die besonders im Norden vertreten ist. Diese Arbeit ist meist von Hilfreichen kontrolliert, auch wenn diese ihre Arbeit nach den großen Handelsketten richten müssen. Trotzdem hat dies zu durchaus zu besseren Arbeitsbedingungen geführt, auch da die Landwirte selten ihre Mitarbeiter in die Nutzlosigkeit abrutschen lassen.

Abseits der Arbeit ist Niari jedoch weitaus lebendiger. Die Volksgemeinschaft steht auch für eine Vorliebe zu kulturellen Einrichtungen, wobei besonders das Theater oder die Oper in praktisch jeder größeren Stadt vertreten sind und auch eine gute Finanzierung erfahren. Auch die Filmtheater von Celsa, die zu den ersten ihrer Art zählen, sind besonders beliebt bei Reisenden.

Neben den Künsten und der Arbeit sind auch die Tugenden von Ordnung, Pünktlichkeit und Effizienz wichtig in Niari. Bereits frühe Aufzeichnungen der Concilianer loben die Pünktlichkeit der damaligen Stämme, auch wenn Effizienz eine modernere Erfindung ist.

Bewohner Niari

Die Niarianer sind ein auf ihre Volksgemeinschaft fokussierter Schlag. Besonders die hilfeichen verfolgen die Ziele der Gesellschaft streng und ignorieren dabei auch gerne ihre eigenen Probleme, zumindest soweit das möglich ist.

Doch auch ihre Vorliebe für die Künste des Theaters und ihre vielen Tugenden sind essentielle Bestandteile niarianischer Kultur.

Ein Charakter aus Niari: Niarianer legen meistens wenig Wert auf ihr Individuum - ähnlich ist das bei den meisten Charakteren aus Niari. Sie mögen exzellente Fähigkeiten besitzen, beachten jedoch eher deren Nutzen für die Gesellschaft und weniger den Nutzen für sich. Es mag dabei durchaus Ausnahmen geben, doch diese werden meist sehr vorsichtig geäußert. Die Individuellere Ideologie vieler anderer Länder wird verwirrend auf Niarianer wirken, besonders die von hilfeichen.

Gesetze und Gepflogenheiten der Volksgemeinschaft

Niari hat seit seiner Unabhängigkeit eine ganze Reihe interessanter Gesetze erlassen. Hierzu zählt zweifelsohne die Verankerung der Volksgemeinschaft, deren Ziele ganz offiziell in der Verfassung gegeben sind und auch in vielen anderen Gesetzen auftauchen.

Aber auch die Tugenden von Ordnung, Pünktlichkeit, Effizienz und Arbeit sind niedergeschrieben und sollen von jedem Bewohner verfolgt werden.

Für Vergehen werden dabei meistens Geldstrafen verhängt, die besonders ärmere hilfeiche schnell in die Nutzlosigkeit bringen können.

Natürlich haben sich diese Gepflogenheiten aber schon lange vor der Gesetzgebung in der Kultur des Landes verankert. Für jedes Treffen kommt ein Niarianer meist mindestens 15 Minuten vor dem vereinbarten Termin, jeder Ort wird ordentlich hinterlassen und Arbeitslosigkeit existiert offiziell nicht einmal - auch wenn es natürlich einige Nutzlose gibt. Neben diesen besonders markanten Gesetzen gibt es auch einige weitere interessante Erlassungen, wie das besonders strikte Verbot vom Magia-abbau in den Magiareichen Montanen oder das allgemeine Verbot von Kulte, auch wenn dieses nicht verfolgt wird.



Perclitia

Der kleinste Staat Praesulas ist zugleich einer der jüngsten des Kontinents. Mit der Unterstützung von Nema überrante eine Allianz von Puella und Tierkindern 161 NA das Staatsgebiet von Varia und stießen in den folgenden Schlachten bis in die Gebiete von Niari vor, die heutzutage jedoch allesamt wieder unter der Kontrolle von Niari stehen - jedoch erst, nachdem Niari seine Staatskassen für die Reperationszahlungen geplündert hat. Perclitia ist einer der fortschrittlichsten Staaten des Kontinents, der neben seiner modernen Technik durch die Gleichstellung aller Parto glänzt.

Trotz dieser für Adoria und Concilia überaus unangenehmen Entwicklungen scheinen beide Supermächte erstaunlich desinteressiert an den Entwicklungen in Perclitia - ob das an dem Schuldgefühl einiger adorianischer Adliger oder einer tatsächlichen Besserung der Vorurteile gegenüber Puella und Tierkindern ist, bleibt jedoch unklar. Ungeachtet der Beweggründe scheinen Perclitia diese Chance gut genutzt zu haben, zählt es doch inzwischen als nicht zu unterschätzende Militärmacht.

Grundlagen

Bewohner: ca. 6 Millionen, davon ca. 500.000 Menschen

Lage: Zwischen Niari und Adoria in den tiefen des südlichen Terforst, mit einer kleinen Grenze zu Conlin.

Landschaften: Geprägt vom Terforst und den nördlichen Ausläufern der Montanen, die einst Varia vor adorianischem Einfluss schützten. Auch der Ensgar und einige andere Flüsse führen durch die Region.

Provinzen und Regionen: Perclitia hat keine administrativen Provinzen, kann jedoch in die Gebiete südlich des Ensgar, dominiert von der Hauptstadt Sciavens, und die nordwestlichen und nordöstlichen Gebiete eingeteilt werden.

Politisches System: Von Puella und Tierkindern geführte Abwandlung des platonischen Systems.

Ideologie: Freiheit und Gleichheit sind die Ideale, auf denen Perclitia aufgebaut ist, wobei der Fokus besonders auf die unterschiedlichen Parto gelegt ist.

Wichtige Städte: Sciavens, Amplitervens, Schenhen, Linis, Erisatus, Karingard, Calvis

Kultur

Der junge Staat besitzt eine ebenso junge Kultur, die besonders von Mischmasch der vielen Kulturen von Puella und Tierkindern aus den unterschiedlichsten Teilen Gehennas definiert ist. Viele von ihnen konnten hier zum ersten Mal eine Freiheit ausleben, die ihnen bislang völlig unbekannt war.

Das ist auch überall im Land leicht zu erkennen. Die Städte sind gezeichnet von den vielen Grünflächen und eigenen Puellavierteln, die Natur mit den modernen Bauten der Städte kombinieren. Reisende beschreiben die Großstädte meist als „dörfliche Städte“, was durchaus passend ist - so erinnern nur die Stadtkerne an andere praesulanische Großstädte.

Doch neben dieser Offenheit für andere Spezies und besonders anderswo unterdrückte Parto hat Perclitia auch ein gewaltiges Problem mit Armut. Während die gehobenen Schichten extrem wohlhabend sind und einen Großteil der Städte bevölkern, sind die ärmeren Schichten der hilfeichen und nutzlosen völlig abgeschottet von diesem Reichtum. Sie leben meist in Dörfern und Vorstädten, in denen Kriminalität und Leid an der Tagesordnung stehen.

Viele der Parto, die wegen der Unterdrückung ohne Geld oder besondere Fähigkeiten nach Perclitia reisen, enden in genau diesen Nutzlosenvierteln.

Bewohner Perclitias

Perclitianer sind demographisch gänzlich anders als jedes andere praesulanische Land. Große Teile der Bevölkerung bestehen aus Puella, Tierkindern und Alben, wobei Menschen und Nanen nur kleine Anteile ausmachen. Selbst Traferen oder Egreden sind hier zu finden. Doch alle von ihnen werden große Probleme mit den Vorurteilen und der Diskriminierung, die sie im Rest Praesulas erfahren, haben.

Ein Charakter aus Perclitia: Stolz, politisch und verbittert gegen jede Diskriminierung - so stellen sich die meisten einen Perclitianer vor. Das ist auch nicht unbedingt falsch, auch wenn viele von ihnen aufgrund ihrer Erfahrungen außerhalb des Landes eher vorsichtig mit diesen Eigenschaften umgehen. Charaktere aus Perclitia sind wahrscheinlich keine Menschen, und werden versuchen, auch außerhalb ihres Landes die Diskriminierung, die sie deshalb erfahren, zu bekämpfen.



Gesetze und Technik

Perclitia glänzt mit seinen modernen Erfindungen, die besonders in den Großstädten gerne zur Schau gestellt werden. So thronen die Agrartürme über Sciavens, riesige Wolkenkratzer, die die Städte mit Nahrung versorgen, während die gewaltigen Observatorien von Amplitervens die genauesten Erkenntnisse über die Monde der heutigen Zeit liefern.

Besonders die Landwirtschaft ist unglaublich modern, und selbst außerhalb der Agrartürme liefert das Land gewaltige Ernteerträge selbst im Winter, was es zu einem wichtigen Exporteur von Nahrung in die ganze Region gemacht hat, der auch Provinzen von Adoria versorgt.

Obwohl Perclitia dabei offiziell nicht platonisch ist, gibt es einen stark an die Conciliae erinnernden obersten Rat, ebenso wie die typischen Klassen des platonischen Systems. Besonders sind jedoch die Hilfreichen, die praktisch noch einmal in arme und reiche Hilfreiche unterteilt sind, wobei es fast keine Mittelschicht gibt. Die ärmeren Hilfreichen sind meist Einwanderer und müssen niedere Arbeit aufnehmen, um ihr Überleben zu garantieren.

Offiziell gibt es zwar Armutsschutzgesetze, die eine totale Armut verhindern sollen, doch die niedrigen Zahlungen und komplexen Antragsprozesse machen diese praktisch nutzlos in der Bekämpfung der Armut - wobei auch scheinbar nur ein geringes Interesse darin besteht (☺174).

Neben den vielen an adorianische Gesetzgebung erinnernden Gesetzen gibt es aber auch viele Alleinstellungsmerkmale.

Eines davon sind die extremen Gleichstellungsgesetze, die Diskriminierung auf Basis von Spezies unter Todesstrafe stellen, oder verurteilte in den Klagewald (☺174) verbannen. Auch der Tierschutz ist besonders ausgeprägt, was zu einer florierenden Natur geführt hat. Die Landwirtschaft verlässt sich überwiegend auf pflanzliche Alternativen, wobei Nutztiere meist in besonders artgerechten Bedingungen gehalten werden, die im Rest Praesulas praktisch undenkbar wären.

Generell kann durchaus gesagt werden, dass der Schutz von Leben im allgemeinen äußerst hoch angesehen wird, was auch in der kostenlosen Grundversorgung, einer Möglichkeit für jeden von Ärzten lebensrettende Maßnahmen zu erhalten, zu sehen ist.



Proculi

Auch wenn die Montanen weit im Westen liegen hat Proculi doch ein recht bergiges Erscheinungsbild, welches von vielen größeren Erhöhungen im Süden und einem hügeligen Norden geprägt wird. Um diese herum ranken sich die großen Festungen der Adligen und gewaltige Städte, die mit ausgeklügelten Aufzugsystemen verbunden sind und teils tief in den Fels reichen.

Aufgrund seiner Lage zwischen Adoria und Concilia hat Proculi für lange Zeit beiden Seiten als Front gedient. So sind die Grenzen des Landes von schweren Festungs- und Verteidigungsanlagen gezeichnet, wobei der Friedenswall(☺174) den Süden des Landes schützt. So gilt das Land, seitdem es sich von Concilia abspalten konnte, als fast uneinnehmbar, auch wenn Perlictia das sicherlich in Frage stellt.

Das moderne Proculi ist jedoch weit weniger Kriegstreiberisch als dies früher der Fall war. Inzwischen hat sich eine wahre Kriegsmüdigkeit in der Bevölkerung breit gemacht, wobei sich besonders der Adel weit mehr auf ihre Mechanika als auf die Wächter verlässt um ihre Macht zu sichern.

Grundlagen

Bewohner: ca. 25 Millionen, davon ca. 4 Millionen Nanan, Puella, Alben und Tierkinder

Lage: Im Südosten Adorias, zwischen dem Ebland und Niar liegt Proculi direkt zwischen den Großmächten.

Landschaften: Geprägt von den vielen Bergen im Süden und Norden, die von weiten Wäldern und Grasländern durchschnitten werden.

Provinzen und Regionen: Proculi ist in 4 administrative Regionen aufgeteilt, die jedoch keine kulturellen Grenzen sind.

Von A-Z: Ensaria, Luren, Tarioch, Vallum.

Politisches System: Platonisch, mit starker Herrschaft der Adligen und einem Fokus auf Technik.

Ideologie: Anstatt auf den ewigen Krieg ist das moderne Proculi auf seine technischen Fortschritte fokussiert, die einen hohen Stellenwert in der modernen Gesellschaft haben.

Wichtige Städte: Antioch, Torum, Moriva, Corwall, Pisir, Utoda, Apameis

Bewohner Proculis

Die Bewohner Proculis, besonders jedoch die Hilfreichen, sind in ihrer Ideologie zwar etwas starr(Natürlich abgesehen von ihrer Kriegsmüdigkeit) und könnten gar als veraltet bezeichnet werden, legen jedoch auch großen Wert auf moderne Technik ebenso wie altes Handwerk. Dieser Zwiespalt, der auch den Adel und die Großfamilien der Hilfreichen trennt, hat das Land inzwischen ideologisch gespalten, was praktisch für jeden Bewohner zum Alltag zählt.

Ein Charakter aus Proculi: Ein Charakter aus Proculi könnte aus den unterschiedlichsten Hintergründen kommen - ob ein moderner und technikverliebter adliger Mechanika oder ein hinterwäldlerischer Hilfreicher aus einer Großfamilie, beides sind typische Charaktere. Doch auch verbitterte Wächter, Puella die unter dem Erbwaffenrecht leiden und aus ihren familien ausgestoßene Hilfreiche sind typisch.

Kultur

Jahrhunderte des Krieges prägen Proculi seit jeher, auch schon weit vor dem Unabhängigkeitskrieg. Der gewaltige Friedenswall im Süden, aber auch die vielen Verteidigungsanlagen im Norden zeugen davon. Doch die modernen Proculianer sind äußerst Kriegsmüde, so haben sie doch ihr großen Ziele von Unabhängigkeit und Wohlstand erreichen können. Der Handel läuft gut, obwohl Procli nur wenige Häfen entlang des Ensgar hat, da die vielen Straßen und Schienen, welche die Imperien einst in ihre Provinz bauten, inzwischen zum Handel mit den ehemaligen Herrschern genutzt werden.

Doch der Adel Proculis haben in der Abwesenheit des Kriegs neue Ziele für sich gefunden. Besonders die technologie ist ihnen wichtig, und viele Adelshäuser beschäftigen eigene Mechanika, wenn sie nicht selber als solche ausgebildet wurden. Die modernste Technik wird dabei gerne vom adel gehortet, und erst nach der nächsten großen Erfindung an den Rest der Bevölkerung weitergegeben. Diese praktische Technokratie verärgert besonders die Wächter, deren veraltete Technologie für viele Probleme in der Polizeiarbeit sorgt. Doch der Adel scheint sich immer weniger auf ihre Stärke und mehr auf die macht der eigenen Technologie zu verlassen.



Trotz dieses gewaltigen Idealswechsels bleiben viele Ideen unverändert. Anders als ihre westlichen Nachbarn verfolgt Proculi wenig Kollektivismus, wobei dank der Mischung an adorianischem und concilianischem Einfluss auch wenig wirklich individualistische Ideale vertreten sind.

Stattdessen sind die Proculianer sehr familienbezogen, weshalb nicht nur die Adelshäuser und ihre Familienverbünde, sondern auch hilfreiche Häuser existieren. Diese werden außerhalb Proculis auch gerne mit Kulturen gleichgesetzt, so tragen die Familien meist viele Rituale und Fähigkeiten durch die Generationen, sind jedoch natürlich nicht mit den Kulturen gleichzusetzen. Dabei ist auch die Familienehre wichtig, die es aufrecht zu erhalten gilt. Familien geben meist auch ihre Berufe oder Fähigkeiten weiter, weshalb manche Großfamilien fast wie Gilden fungieren. Fällt ein Beruf weg, kann das die Ehre der Familie stark beschädigen, weshalb die fortschrittliche Technik des Adel von den mächtigen Familien meist äußerst vorsichtig begutachtet wird.

Gesetze und Gepflogenheiten

In Proculi gelten bis heute weit stärker durchgesetzte Aeterna-Edikte(☺174), welche jedoch den Adel spezifisch befreien und somit nur hilfreiche ihre Erfindungen dem Adel bereitstellen müssen. Dies dient natürlich der technologischen Übermacht des Adels, die auch in den metallenen Soldaten(☺174), welche Antioch inzwischen patroulieren, zu sehen ist.

Neben diesen ist die Gesetzschreibung jedoch größtenteils ein wildes Mischmasch aus adorianischen und concilianischen Gesetzestexten, wobei die meisten der etwas besonderen Gesetze Concilias inzwischen verschwunden sind.

Gesellschaftlich hat dies jedoch besonders die Großfamilien der Hilfreichen noch nicht überzeugt, von denen viele in ihren Vierteln weiter Erbwaffenrechte unterschiedlicher Arten durchsetzen und jegliche Magie direkt melden. Währenddessen leben die von beiden Seiten ausgeschlossenen Nutzlosen in ihren Elendsvierteln außerhalb der Stadt, ohne Mechanik oder moderne Technologien, aber häufiger mit Magia.



Rechya

Die weiten Grasflächen und Mischwälder Rechyas spiegeln sich in den Türmen von Busula und bilden einen wunderschönen Kontrast zwischen Natur und Maschine, welcher das Land prägt. Belebte Handelsrouten verbinden die riesigen Bevölkerungszentren, die als Grundlagen der kulturellen Entwicklung gelten. Als Vorzeigebispiel der adorianischen Einflusszone ist der Handel hier ein Teil des Lebens, sei es mit den eigentlich feindlichen Vereinigten Ländern von Eleutheria oder Adoria. Die gewaltigen Häfen des Westens sind jedoch ebenfalls nicht zu unterschätzen und versorgen große Teile des Landes mit importierter Technologie aus Adoria oder exotischen Stoffen aus Vaga.

Doch hinter der ansehnlichen Fassade des Staates steht ein brutaler Erbkrieg mit Eshar, der die nördliche Dorfbevölkerung in Tod und Verderben zwingt. Auch wenn, anders als in den Esharischen Städten, die höheren Schichten nichts von einem Krieg wissen wollen, sind sie doch die Architekten dieses ewigen Blutbades.

Grundlagen

Bewohner: ca. 22 Millionen

Lage: Im Süden Eshars, angrenzend an Eleutheria und Conlin mit einem kleinen Küstenstreifen im Westen.

Landschaften: Rechya hat trotz seiner geringen Größe eine nicht zu unterschätzende Vielfalt an Landschaften. Von den Hügeln und Wäldern des Südens, dem von Flüssen und Grasländern geprägtem Zentrum bis zu den Montanen im Norden und der Küste des Westens sind hier ebenso viele Landschaften wie Kulturen zu finden.

Provinzen und Regionen: Rechya teilt sich in größtenteils administrative Provinzen auf, die aber auch den Grenzen der alten Stämme und Länder, aus denen Rechya einst bestand, ähneln.

Von A-Z: Amica, Corsin, Ejulia, Eleuvin, Firis, Nemausus, Odium

Politisches System: Platonisch.

Ideologie: Rechya besteht aus vielen Kulturen, verfolgt insgesamt aber ein Leitbild von Wettbewerb und Handel.

Wichtige Städte: Busula, Mazaca, Fokins, Forens, Visera, Krun, Hagers, Uzin, Iltujis.

Kultur

Die Geschwisterstaaten

Amica und Odium waren früher eigenständige Länder, bevor sie unter der Flagge Rechyas vereint wurden. Früher herrschte viel Krieg zwischen den Staaten, der inzwischen jedoch eher ein mal mehr, mal weniger freundschaftlicher Wettbewerb geworden ist. Hier, an der Westküste, findet man den Großteil des Schiffshandels, der einen großen Teil der Konkurrenz der beiden Provinzen ausmacht. Bis heute feiern beide das jährliche Friedensfest, in dem beide in Schiffsrennen, Kornspenden und anderen Wettbewerben antreten. Besonders wichtig ist jedoch die Auszählung des Jahreshandels, der die erfolgreichere der beiden Provinzen für das Geschäftsjahr definiert.

Der Kriegerische Norden

Der Norden des Landes ist besonders gezeichnet vom Erbkrieg mit Eshar. Hier werden besonders aus den Dörfern viele Wächter rekrutiert, und der passend benannte Kriegspass sieht immer wieder Schlachten. Schon vor der Entstehung von Rechya als eigenen Staat trugen sich hier viele Scharmützel zwischen den Stämmen des modernen Eshars und Rechyas aus, die auch der Hauptgrund für die modernen Spannungen sind.

Während früher der Krieg noch weite Unterstützung erfuhr, sind inzwischen besonders die Dörfer, welche den Großteil der Lasten des Kriegs tragen müssen, stark gegen diesen. Dennoch feiert man auch hier jeden Sieg, und trauert über jede Schlacht, sowie es die Städte tun.

Der Süden

Im Süden, fernab von den Küsten und Kriegen, liegen Firis, Eleuvin und Ejulia. Die Provinzen werden von ihren Landesgenossen meist als untätig betrachtet, bilden mit ihrer Förderung von Erzen, Öl und der Holzproduktion jedoch die Grundlage der Handelsmacht Rechyas. Hier verlaufen auch die lukrativen Handelsrouten mit Eleutheria, die besonders Eleuvin zu beträchtlichem Wohlstand verholfen haben. Neben ihrer wichtigen Rolle als Rohstoffproduzenten besitzen sie aber auch die Technologie zur Verarbeitung der meisten Rohstoffe, was ihre Fabriken durchaus ausnutzen.



Gesetze und Gepflogenheiten

Trotz seiner großen kulturellen Unterschiede ist das Gesetzbuch Rechyas erstaunlich geeint. Fast nur die Feiertage werden in die Hände der Provinzen gelegt, um ihren Kulturen diesen Freiraum zu geben, aber die meisten anderen Angelegenheiten sind landesweit geregelt. Das liegt auch an den strengen Gesetzen zur Meinungsfreiheit, die auch kulturelle oder spirituelle Äußerungen und Praktiken unter hohem Schutz stellen. Selbst für sehr kritische Aussagen gegenüber dem platonischen System muss man in Rechya kaum Konsequenzen fürchten, so können selbst Arbeitgeber nicht basierend auf diesen handeln.

Ein weiterer Grund ist sicher, dass Rechya insgesamt trotz der unterschiedlichen Traditionen auch durch einen Patriotismus vereint ist, der in den meisten Provinzen besonders für das Land gilt. Einzig in den Dörfern des Nordens ist dieser weniger vertreten, was wohl mit dem Krieg begründet werden kann.

Neben diesen hat Rechya aber noch weitere Besonderheiten tief in seinen Gesetzbüchern versteckt. Besonders bekannt unter Händlern ist das Magia-Schlupfloch.

Bewohner Rechyas

Die Bewohner Rechyas mögen ihre ganz eigenen Traditionen haben, je nachdem welcher Kultur sie angehören, aber sie alle sind geeint durch ihren Nationalstolz. Sie sehen ihre Heimat als eine der wichtigsten Handelsnationen, die nicht mehr im Schatten von Adoria stehen muss. Dennoch lästern sie gerne über ihre Politik, die sie von ihrem Stolz gut trennen können.

Ein Charakter aus Rechya: Rechyaner sind neben ihrem Nationalstolz auch für ihre moderne und vom Handel geprägte Umgangsweise bekannt. Charaktere aus Rechya sind vielleicht Händler, die auch gerne mal gefährliches Magia transportieren, oder Wächter, die in der Kriegsmaschinerie des Erbkrieges gefangen sind. Auch einfache Hilfreiche oder besonders kompetitive Seefahrer, ebenso wie Nutzlose aus den Gassen der Großstädte, sind absolut möglich. Besonders die jeweilige Provinz, aus der der Charakter stammt, ist kulturell wichtig.

Dieses ermöglicht trotz dem offiziellen Verbot von Magia den Handel mit diesem, wenn der Nutzungsort nicht innerhalb von Rechya liegt - was auch zu der Förderung von Magia im Süden und in den Montanen bei Odium geführt hat, welches besonders Eleutheria importiert.



Sacia

Die westliche der Zwillingsinseln, die vielen nur als Schaubild der schlimmsten Gewalten der Natur bekannt ist, ist eine wahrhaftig lebensfeindliche Umgebung, die von Vulkanen, Lavaflüssen und kaum fruchtbarem Land gekennzeichnet ist. Wenige Lebewesen können hier überleben, mit der Ausnahme einiger Anguis und natürlich den humanoiden Spezies, die sich hier mit einigen Städten ansiedeln konnten.

Doch sind die Festungen von Sacia wohl kaum normale Siedlungen, da sie sich immer wieder gegen die Macht der Natur erwehren müssen. Sie sind extrem gut befestigt und, aufgrund häufiger Vulkanausbrüche, meist unterirdisch, oder zumindest auf eine andere Art und Weise vor Ausbrüchen geschützt. Diese Art des ständigen Überlebenskampfes hat das Land geprägt, weshalb viele der lokalen Gesetze von denen Praesulas abweichen, wohl auch da selbst die Imperien die Insel nie lange halten konnten. So kommt es, dass hier fast alles legal ist, was dem Überleben der Gesellschaft dient. Nicht nur sind der Abbau und Nutzung von Magia legal, sie sind sogar erforderlich zum Überleben der Bewohner.

Grundlagen

Bewohner: ca. 18 Millionen, davon ca. 4 Millionen Alben, Tierkinder und Nanen.

Lage: Einige Kilometer abseits der Ostküste Concilias, als die westliche der Zwillingsinseln.

Landschaften: Die überwiegend aus Vulkanlandschaften bestehende Insel hat im Norden einige Wälder, die jedoch eher klein ausfallen. Südlich der Kalfren, der Bergkette in der Mitte des Landes, sind die Ignaen zu finden, große Felder aus Vulkangestein, die fast keine Vegetation aufweisen und von Flüssen aus Lava durchschnitten werden. Südlich der Ignaen sind einige weitere Berge zu finden.

Provinzen und Regionen: Sacia ist in sowohl administrative Provinzen in den bewohnbaren Teilen der Insel, als auch Regionen mit administrativen Funktionen in den unbewohnbaren Gebieten eingeteilt. Von A-Z: Comen, Ignaen, Kalfren, Musi, Nimmers, Novin, R'Inka

Politisches System: Platonisch, ohne Magieverbote, Nutzlose leben meist in Städten.

Ideologie: Sacia ist geprägt vom Kampf ums Überleben, der hier täglich bestritten wird. Alles, was diesem Kampf hilft, ist gern gesehen

Wichtige Städte: Nova, Statia, Viso, Calflumen, R'hezz, KOMMT

Kultur

Sacia ist eine gänzlich eigene Kultur. Nicht nur durch die lange Abschottung, sondern durch pure Logik. Denn kaum eine der Kulturen Praesulas könnte wohl den täglichen Kampf überleben, wie die Sacianer es tun.

Sacias ganze Kultur ist aufgebaut auf dem Überlebenskampf. Das wichtigste Ziel ist der Schutz der Städte, den die ehrenhaften Mechanika, Schmelzgänger und Magum gewährleisten. Auch wenn dies durch moderne Dampftechnik vielleicht nicht mehr so dringlich ist wie früher, haben viele Einwohner die alten Ideale verinnerlicht und feiern immernoch jährlich im großen Siegeszügen ihre Arbeit.

Doch nicht nur das ewige Ringen ums Überleben definiert Sacias Kultur. Die lange Zeit um die Vulkane und Lavaflüsse herum ließ eine spirituelle Kultur entstehen, welche sich nach den Ausbrüchen der größten Vulkane (meist „Wärter“ genannt) richtet und viele Feste feiert. Auch die Landwirtschaft, die durch die Vulkane zwar eingeschränkt ist, aber mit ihrer fruchtbaren Erde auch äußerst ertragreich ist, richtet sich nach den Wärtern mit ihren Ernten und Saaten.

Die Nutzung der natürlichen Gegebenheiten wird dabei besonders begrüßt, und seit jeher richten sich die Siedlungen nach den unterirdischen Vorkommen von Magma.

Technik und Magia

Die lebensfeindliche Umgebung Sacias wird, ganz im Einklang mit der Philosophie „Jedes Mittel ist recht“ inzwischen gerne für eigene Zwecke genutzt. Viele Städte generieren Energie durch die immense Hitze aus dem Untergrund, gut geschützt durch dicke Mauern oder Felswände vor den meisten ihrer negativen Effekte. Schon weit vor dieser Technik siedelte man sich besonders gerne in der Nähe von aktiven Vulkanen an, um ihre fruchtbare Asche auf den Äckern zu nutzen. Dies beschleunigte das Bevölkerungswachstum, was das Überleben einer beträchtlichen Population in den wenigen Städten erlaubt.

Besonders ausgeklügelt ist die Wasserversorgung der Städte, die früher über unsichere Aquedukte, heutzutage überunterirdische, gut isolierte Leitungen funktioniert.

Bewohner Sacias

Die Sacianer sind allgemein bekannt für ihren ungebrochenen Willen. Sie trotzen vielen Rückschlägen und die Fähigkeit, aus diesen zu lernen, ist der Kultur unglaublich wichtig. Doch die Sacianer sind auch spirituell mit ihrem Land verankert, so legen sie viel Wert auf die Vulkane und ihre Flüsse. Generell gibt es hier einen Zusammenhalt, der besonders in den kleineren und mittelgroßen Städten zu finden ist.

Ein Charakter aus Sacia: Ein Charakter aus Sacia ist sicherlich gezeichnet. Ob vom Überleben, einem magischen Unfall oder dem Exil – das ist immer unterschiedlich. Vielleicht haben sie die verbotene Kunst des Magia ausprobiert, oder gerade durch diese überleben können – vielleicht sind sie auch Meister der modernen Technik, die sie gerne in anderen Teilen Praesulas anwenden. Doch die feindliche Natur könnte auch gut auf ihrem Körper Narben hinterlassen haben, oder bis heute ihre Lungen zerstören.

Trotz all dieser Technik gibt es bis heute einige Probleme. Besonders die Bergstädte leiden unter den giftigen Gasen, die aus dem Gestein austreten. Immer wieder hört man die lauten Sirenen durch die Höhlen schallen, während sich die Bewohner ihre Gasmasken aufsetzen oder nasse Tücher umbinden, als wäre es das Normalste der Welt.

Der große Stolz der Sacianer sind dabei die Schmelzgänger, auch Magmatiten genannt. Früher waren es noch ungeschützte Nutzlose, die Arbeiten an den heißen und giftigen Lavaflüssen verrichten mussten. Heute sind die Hilfreichen oder Wächter durch ausgeklügelte Anzüge vor den negativen Effekten gut geschützt, und auch weit angesehener als die meist schnell verstorbenen Nutzlosen der alten Zeit.

Die nutzlose Bevölkerung wird heutzutage auch nur seltenst in den sicheren Tod außerhalb der Städte geschickt, auch wenn ihre Viertel merklich schlechter vor den Naturgewalten geschützt sind.

Neben all dieser Technik findet auch Magia, besonders natürlich Ignimagicus, viel Anwendung in Sacia. Auch wenn die Nutzung seit der Aeta Ascendentium besonders privat stärker reguliert wurde, verlassen sich viele Städte bis heute auf Artefakte oder ausgewählte Magum, um sich vor der Lava effektiv schützen zu können.



Scindien

Die östliche der Zwillingsinseln ist ein durchaus schöner Ort, der mit seinen weiten Steppen und belebten Wäldern wie das genaue Gegenstück von Sacia wirkt. Die Insel existierte lange Zeit überwiegend isoliert von der Welt, da die wenigsten Siedler sich trautes oder es als sinnvoll erachteten, Sacia zu umsegeln. Doch nicht alle Spezies waren so vorsichtig, weshalb Scindien schon lange vor der Zeit der concilianischen Stämme von Alben, Tierkindern und, aufgrund seiner ablegenheit, besonders Puella bevölkert wurde. Doch die Invasion der Menschen sollte das ändern. Die Insel wurde schnell ein gefährlicher Ort, und besonders Puella, die in Scindien eine ihrer letzten Fluchtmöglichkeiten sahen, waren den Invasoren praktisch hilflos ausgeliefert. Dennoch versuchten sie mit Unterstützung der Alben die Insel zurückzuerobern, was die menschlichen Bewohner in einen jahrhundertelangen Krieg zwang. Diesen konnten die Menschen zwar für sich entscheiden, er erweckte jedoch die kriegerische Kultur Scindiens, welche zur Zeit von Concilia zur berühmten Abspaltung Scindiens und damit zum Beginn des Endes von Concilia führte.

Grundlagen

Bewohner: ca. 35 Millionen, davon ca. 8 Millionen nicht-menschen

Lage: Fernab der Ostküste Concilias, als östliche der Zwillingsinseln.

Landschaften: Von den Wäldern bis zu den Hügelketten und Flüssen ist Scindien das komplette Gegenteil Sacias.

Provinzen und Regionen: Scindien teilt sich in 6 Provinzen mit ursprünglich geographischen, inzwischen aber auch administrativen Funktionen.

Von A-Z: Firland, Incurs, Inkars, Kirvast, Krirorsta, Waan.

Politisches System: Platonisch, mit geringerer diskriminierung der Spezies

Ideologie: Scindien ist ein überaus revolutionärer Staat, der als abgelegenes Land zu großen teilen unabhängig ist. Hier herrscht eine relative Gleichberechtigung der Spezies, auch wenn Vorurteile durchaus vorhanden sind.

Wichtige Städte: Erkhain, Mondfels, Incursia.

Kultur

Scindien ist schon lange von einer revolutionistischen und hitzigen Kultur geprägt, die sich aus den frühen Zeiten der Insel entwickelt hat. Doch durch diese hat sich auch eine instabile balance zwischen den unterschiedlichen Spezies etabliert, die zwar immer wieder ins Ungleichgewicht gerät, aber bis heute hält.

Besonders zwischen den Menschen und Puella entstehen immer wieder spannungen. Die größtenteils menschlichen Adligen versuchen immer wieder die Rechte der Puella einzuschränken, die sich gewaltsam dagegen wehren. Auch außerhalb Scindiens bekannt sind die immer wieder aufflammenden Konflikte mit den vielen Puella-kommunen, die fernab der Städte unabhängig leben. Auch gewaltsame Zwischenfälle sind dabei nicht selten. Generell ist die Kultur des Landes sehr reaktionär und lebt in gewisser art und weise von den Konflikten. Hitzige Diskussionen sind auch zwischen einfachen Einwohnern häufig, und eine der beliebtesten Attraktionen sind die öffentlichen debatten der Adligen oder Gelehrten. Wirkliche Ereignisse sind dabei die Debatten der Conciliae, welche besonders vor den Wahlen große aufmerksamkeit erregen und besonders in Erkhain auch auf den größten Bühnen des Landes ausgetragen werden.

Was auf außenstehende erstmal abschreckend wirken kann, hat einen sehr kulturellen Hintergrund. Die Scindier schätzen es, für sich und ihre Ideale stark einzustehen und über die unterschiedlichsten Themen zu diskutieren, ebenso wie ihre Unabhängigkeit. Eskaliert eine dieser diskussionen, gibt es die möglichkeit des Duells, eine Tradition die aus der Abspaltung von Concilia hervorging. Duelle werden dabei jedoch seltenst bis zum Tode ausgetragen. Außerhalb ihrer auseinandersetzungen sieht man eine gänzlich andere Seite der Scindier. Denn ganz anders als die hitzigen Diskussionen leben die Scindier ein recht entspanntes Leben. Sie legen viel wert auf ihr Essen, welches meist in bis zu 5 Mahlzeiten pro tag außartet, und genießen dabei viele unterschiedliche Getränke und Spezialitäten. Auch im Arbeitsleben gilt diese gelassenheit, weshalb viele der reicheren Hilfreichen auch nur 6 Stunden täglich arbeiten, was im Rest Praesulas praktisch undenkbar wäre.



Gesetze und Gepflogenheiten

Die Gesetze Scindiens sind zu großen teilen von den menschlichen Invasoren geprägt. Sie haben ihre Gesetzesbücher aus Concilia in großen Teilen übernommen, doch im Verlauf des langen Widerstands der Puella haben sich viele von diesen verändert, besonders seit der Unabhängigkeit des Landes.

Es herrscht keine gesetzliche diskriminierung der Spezies mehr, was zur Abschaffung des Erbwaffenrechts, aber auch anderen gesetzlichen Anpassung geführt hat. Sogar in der Konstitution steht diese Gleichstellung geschrieben, auch wenn einzelne Adlige dies immer wieder ändern wollen.

Auch der Handel mit Magia wurde erleichtert, und sogar die Nutzung kann mit besonderen Genehmigungen erlaubt sein. Dies ist jedoch eher auf die nähe zu Sacia und die Magia-vorkommen im Land zurückzuführen, denn der Handel mit Sacia ist wichtig für Scindien und viele reichere Sacianer besuchen gerne die andere Zwillingsinsel.

Im weiteren hat Scindien auch einige eher besondere Gesetze zu seinen Wahlen, die sogar die beliebten Diskussionen zu einer offiziellen pflicht machen, und auch einige Diskussionen der Conciliae öffentlich machen.

Bewohner Scindiens

Die Scindier schaffen nicht nur eine balance zwischen den Spezies, sondern balancieren auch ihre hitzigen diskussionen perfekt mit ihrem entspannten Lebensstil. Während in einer Diskussion die verbalen Fetzen fliegen, kann es gut sein, dass die Parteien danach ein üppiges mahl teilen. Diese dualität ist den Scindiern ebenso wichtig wie ihr Mittagsschlaf. Zwischen den Mahlzeiten, Spezialitäten und Diskussionen ist den Scindiern jedoch der erhalt und das ausleben ihrer Kultur wohl am wichtigsten. Gegen jeden einschnitt oder angriff werden sie sich äußerst hitzig wehren.

Ein Charakter aus Scindien: Charaktere aus Scindien können von den gänzlich anderen Kommunen stammen, aber auch typische Scindier sein. Ob ausgestoßen oder adlig, sie werden jedoch sicherlich ihre hitzige Art behalten haben und diese auch gerne zeigen. Diese Kultur ist ihnen wichtig, und gegen jeden Einschnitt wird sich gewehrt.

Besonders Duellanten und andere Kämpfer bieten sich aufgrund der revolutionistischen Kultur natürlich an, aber auch die gelehrten oder redegewandten Adligen genießen ein hohes Ansehen, während die Nutzlosen meist aus vielen Dieben und Tagelöhnern bestehen. Auch Wächter sind natürlich besonders vertreten.



Skuya

Das Handelsimperium des Südens ist eine alte Conclianische Provinz, die nach dem Fall des alten Reiches trotz ihrer geringen Größe die Unabhängigkeit erringen konnte. Seine alte Funktion als Imperiumshafen erfüllt es jedoch bis heute, weshalb selbst in den eisigsten Wintern die Eisbrecher von Vramen die Seewege offen und die Bevölkerung von Skuya am Leben halten. Doch der Seehandel wird für mehr als nur das Überleben genutzt. Skuyanische Schiffe machen einen großen Teil der Reisen nach Freta aus, doch auch mit Transfretum und Vaga herrscht ein reger Handel. Selbst das Aufleben der Piraterie scheint Skuya nicht stoppen zu können, da die Flachsiffe bis heute mehr auf den Krieg als auf den Handel ausgelegt sind. Dieses Überbleibsel concilianischer Kultur ist jedoch einer der wenigen erkennbaren Einflüsse des alten Eroberers, denn die Kultur der Skuyaner hat sich auch vor einem der mächtigsten Reiche der Geschichte schützen können, auch wenn sie durch die Periode der Beherrschung unverkennbar geprägt wurde.

Grundlagen

Bewohner: ca. 20 Millionen, davon ca. 1 Million Nichtmenschen

Lage: Im Südwesten Praesulas gelegen grenzt Skuya an das Branland im Westen und Concilia im Norden an, mit welchen sie dank dem Anguispass gut verbunden sind. Im Osten liegt Sororia, mit welchem Skuya zwar regen Handel betreibt, jedoch existieren kaum Straßen, welche die 2 Länder verbinden.

Landschaften: Die Bergigen Regionen Skuyas geben besonders im Norden Atemberaubende Blicke auf die verschneiten Länder, während der flachere Süden und Osten von vereinzelt Nadelwäldern durchsetzt ist.

Provinzen und Regionen: Skuya ist in 4 administrative Provinzen geteilt, die keine kulturelle Bedeutung haben.

Von A-Z: Filia, Mirvella, Quelgia, Vugium.

Politisches System: Platonisches System mit besonders starken Wächtern und starker Unterdrückung durch die Adligen.

Ideologie: So pazifistisch die Skuyaner scheinen mögen, leben sie doch in einem System der Unterdrückung, das sie prägt.

Wichtige Städte: Vramen, Pifins, Iuforia, Osur.

Kultur

Die Skuyaner pflegen einen äußerst pazifistischen und geschlossenen Umgang miteinander. Es kommt einer Kriegserklärung gleich, bewaffnet das Haus eines anderen zu betreten, und das offene Tragen von Waffen ist für alle Bürger verboten. Selbst Wächter sind in den Städten selten bewaffnet zu sehen, was aber auch nicht zuletzt an der scheinbaren Friedlichkeit der Städte liegt. Doch unter der pazifistischen Fassade verbirgt sich eine unglaubliche Anzahl an Attentaten, verübt durch Kriminelle wie durch Wächter. Die Adligen versuchen seit jeher die Vox Populi zum ewigen Verstummen zu zwingen, denn jeder Bürger soll ein störungsfreies Leben in den Mauern der Städte führen können. Nutzlose werden dabei meistens getötet oder versklavt, und der Reichtum des Staates ruht auf ausgelagerter Sklaverei und Korruption. Gegenüber Fremden wird dieses Bild nach genauer Untersuchung schnell klar, besonders wenn sie das außenpolitische Verhalten des Landes kennen.

Denn der kleine Staat ist schwer militarisiert und seine Flotte an Handelsschiffen mehr eine versteckte Kriegsflotte. Auch wenn sie im Vergleich zu den modernen Schiffen der anderen Praesulanischen Seemächten klein erscheint, hat die Marine Skuya zu großem Reichtum geführt, selbst wenn dies auf dem Rücken vieler Unschuldiger passierte. Doch die einfachen Bürger und Besucher des Landes werden von all diesem wenig mitbekommen. Denn Skuya ist ein unbestreitbar schöner Ort und alle Bürger, die dem System folgen, werden mit einem ungemeinen Reichtum belohnt. Rebellion ist somit selten und aufgrund strenger Kontrollen und fehlender Waffen kaum möglich. Doch auch Magia wird extrem streng kontrolliert. Selbst eine Berührung könnte tödlich für Bürger enden, während besonders einige Wächter scheinbar rücksichtslosen Umgang mit Magia pflegen.

All dies ist leicht mit der Herkunft der Skuyaner in den Stämmen der alten Brannen zu erklären, denn die Situation im Branland ist nicht sonderlich anders - doch das ist bei weitem nicht alles. Concilia hat schon lange eine große Rolle in der Region gespielt, und die Unterdrückung kommt wohl eher von der brutalen Herrschaft des Imperiums.



Gesetze und Gepflogenheiten

Die Gesetze Skuyas sind äußerst streng. Die Erweiterung der Waffenverbote Concilias hat zu einem allgemeinen und absoluten Waffenverbot geführt. So sind kaum Schusswaffen in den Städten zu finden, während die Waffen der Wächter gut gesichert in ihren Forten sind. Auch die Magiaverbote zählen zu den strengsten Praesulas und übertreffen sogar die von Concilia, denn jeder Kontakt mit Magia, ob gewollt oder nicht, kann mit dem Tod bestraft werden.

Dahingegen sind für Wächter auffällig wenige Regeln vorhanden. Der Adel hat ihnen schon lange viele Geldmittel zur Aufrüstung zur Verfügung gestellt, die auch die eigene Herrschaft sicherstellen sollen. Auch mit Magia dürfen die Wächter hantieren, teilweise sollen sie es sogar nutzen dürfen.

Offiziell ist das Ziel des Adels bei alledem die Sicherheit der Bewohner zu garantieren und ein angenehmes Stadtbild zu erhalten. Doch dahinter steht der Versuch, jede Form des Widerstands im Kern auszulöschen. Auch um die Bevölkerung auf einen Krieg vorzubereiten, den sie sicherlich nicht gerne hinnehmen werden. Böse Zungen aus Adoria behaupten gerne, dass dies auch auf Befehl Concilias

Bewohner Skuyas

Die Skuyaner sind ein überwiegend friedliches Volk, was besonders im Alltag Konflikte scheut und lieber hinter vorgehaltener Hand spricht. Den Frieden suchen die Skuyaner auch im Inneren, weshalb sie in dieser Stille auch ein glückliches Leben führen, in dem nur wenig Außergewöhnliches passiert. Dies gilt jedoch nur für die Hilfreichen und den Adel. Die Nutzlosen führen ein gänzlich anderes Leben in den eisigen Winden Skuyas, während die Wächter weit mehr an Brutalität gewöhnt sind als selbst die Nutzlosen.

Ein Charakter aus Skuya: Charaktere aus Skuya fallen gerne aus dem typischen Bild der Skuyaner. Vielleicht haben sie ihren Frieden einfach nie finden können und suchen etwas Neues, oder sie wurden brutal aus diesem herausgerissen. Vielleicht waren sie aber auch schon immer Teil der Wächter oder Nutzlosen und ein weit härteres Leben gewöhnt?

geschieht, auch wenn die Provinz das Land schon lange offiziell verlassen hat(☺174). Ungeachtet dessen bleibt die Realität der Unterdrückung für die Skuyaner dieselbe, egal von wem sie ausgeht - auch wenn viele es noch nicht wahrhaben wollen.



Sororia

Die Kriegerschaft des Südens, Herrscher der Eiswüste und ehemaliger Schutzwall zwischen Concilia und Frata. Sororia ist eine ehemalige Provinz von Concilia und seit jeher Erbfeind der Fraten. In den Folgejahren des Krieges zwischen Concilia und den Fraten wurde Sororia zum Stützpunkt des Imperiums im Süden. So wurden die Sororianer ausgebildet und von Concilia beeinflusst, was signifikant zu der heutigen Kultur der Bewohner geführt hat. Sie kämpfen bis heute mit Frata, auch wenn die Fraten immer mehr Gebiet einnehmen konnten.

Doch Sororia besitzt im Gegenteil zu Frata nicht nur eine funktionierende Industrie, sondern eine überraschend individualistische Kultur, die mit der stammesorientierten Kriegsführung der Fraten gut umgehen kann. Die Sororianer verlassen sich auf ihre talentiertesten Krieger, die Helden von Sororia, durch welche eine florierende Industrie entstand, die trotz des ständigen Kriegs funktionieren kann. Doch trotz aller Bemühungen der Helden fallen immer wieder Dörfer und Städte in die Hände der Fraten, besonders seitdem Concilia den Großteil seiner Macht verloren hat.

Grundlagen

Bewohner: ca. 25 Millionen, davon ca. 7 Millionen Tierkinder, Puella und Nanen.

Lage: Im südlichsten Teil Praesulas, zwischen Skuya und Frata, an der südlichen Grenze Concilias.

Landschaften: Sororia ist geprägt von den eisigen Regionen des Südens. Im Norden existieren jedoch auch einige Grünflächen, wo teils sogar Landwirtschaft möglich ist.

Provinzen und Regionen: Sororia ist in fünf geographisch und administrativ basierte Provinzen eingeteilt.

Von A-Z: Arnus, Firus, Oravia, Premus, Proelia.

Politisches System: Platonisch mit großem Einfluss Concilias.

Ideologie: Sororia ist vom Individualismus gezeichnet, der nicht nur die Helden von Sororia, sondern auch eine durchaus interessante Industrie hervorgebracht hat.

Wichtige Städte: Arnswen, Firans, Anskin, Irsis, Eskerika, Konle, Ispars

Heldenkultur

Sororias sehr eigene Kultur hat sich trotz des großen Einfluss von Concilia in der ganzen Region gut halten können. Das ist natürlich nicht zuletzt der Fall, da beide einen gemeinsamen Ursprung haben, denn die frühen Stämme die Concilia begründeten, waren auch im heutigen Sororia beheimatet.

Besonders Firus ist dabei gezeichnet von Concilia, so gilt hier sogar ein Erbwaffenrecht, was jedoch spezifisch nicht für die Helden gilt. Die Helden von Sororia sind eine praktische Eliteeinheit, die zwar im System der Wächter existiert, aber fähige Kämpfer aus allen Gesellschaftsschichten willend akzeptiert. Mit den einfachen Wächtern zusammen schützen sie das Land, wobei Wächter besonders auf Polizeiarbeit fokussiert sind und meist nur bei direkten Angriffen in den Krieg mit Frata verwickelt werden.

Generell herrscht in Sororia eine überaus individualistische Kultur, welche weit über die gefeierten Helden hinausgeht. Besonders die Selbständigkeit ist ein hohes Gut, aber auch Freiheiten von Ausdruck und Verkörperung persönlicher Eigenschaften werden als wichtige Grundrechte angesehen.

Doch auch die Erwartungen an einzelne sind sehr hoch. Fehlender Erfolg oder gar Nutzlosigkeit sind in den Augen der Sororianer persönliches Versagen, für welches jeder einzelne verantwortlich gemacht wird - egal, ob das wirklich der Fall ist.

Durch die fortgeschrittene Industrialisierung ist das Erreichen dieser Erfolge jedoch durchaus schwieriger, und durchaus einige ärmere Hilfreiche arbeiten in den großen Fabriken des Landes. Trotzdem ist ihre Arbeit natürlich wichtig, auch wenn sie nie befördert werden. Die Industrie des Landes ist schon lange neben normaleren Produkten auf den Krieg fokussiert und wahrscheinlich einer der Gründe für den Erfolg der Helden.

Neben diesen, teils auch moderneren Ideen, hat Sororia auch uralte Ideale. Zu diesen zählt unter anderem die traditionelle Jagd, welche lange vor der Landwirtschaft das Überleben der alten Stämme garantierte, ebenso wie der Bau von Flachsbooten, die die flachen Eiswasser des Südens und den Liris gut passieren können, und die vielen traditionellen Kleidungen, die bis heute besonders in den Dörfern getragen werden und vor der Kälte schützen.



Gesetze und Gepflogenheiten

Sororia ist seit jeher eine Nation der eisigen Kälte, was sich trotz der Industrialisierung und folgenden Trivialisierung vieler alter Probleme bis heute zeigt.

Während in Oravia und Proelia besonders die Schnitzerei verbreitet ist, kennen die westlichen Regionen viele traditionelle Steinarbeiten, von denen einige bis heute die Großstädte zieren. Die ganz eigene Architektur des Westens hat sogar einige Gebiete Concilias inspiriert, so nutzen sie die flache Bauweise und Türgänge gerne in ihren eigenen kälteren Regionen. Auch der Bergbau und die Nutzung von Kohle für Feuer sind schon lange in der Region bekannt.

Dieses kulturelle Erbe ist auch gesetzlich geschützt, und auch neue Hochbauten mit guter Isolierung dürfen in einigen Städten nicht die alten Kohletürme überragen.

Neben diesen Gesetzen ist auch der Einfluss Concilias mit dem Erbwaffenrecht in Firus oder den im Nordwesten strengen Magiavboten zu sehen - die jedoch nicht für die Helden von Sororia gelten.

Diese Sonderstellung der Helden ist auch in anderen Teilen des Gesetzes zu finden. So ist die Verurteilung eines Helden nur durch ein

Bewohner Sororias

Die Herrscher der Eiswüste sind ein verschlossenes und abgehartetes Volk. Sie zeigen ihre Traditionen gerne, sind Außenstehenden gegenüber aber meist misstrauisch, sofern sie denn nicht aus Concilia kommen. In den Städten lieben sie ihre Feste, genauso wie besonders im Osten ihre Helden. Unter sich sind sie äußerst offen und herzlich. Kein Sororianer wird ein Starkbier mit einem guten Kameraden ausschlagen, und besonders zu Kriegszeiten ist die Stimmung in den sicheren Städten meist gut.

Ein Charakter aus Sororia: Charaktere aus Sororia sind wahrscheinlich Helden. Sie sind angesehene Krieger, die mit ihren Fähigkeiten das ganze Land schützen und eng mit den Wächtern zusammenarbeiten. Aber sie können auch von angehenden Helden bis zu einfachen Fabrikarbeitern, Landwirten oder Jägern eine Vielzahl an Hintergründen haben, die nicht ganz so heroisch sind.

Militärgericht möglich, und ihre Handlungen werden selten hinterfragt.

Die Helden genießen auch innerhalb der Wächter Sonderrechte, und können nur von Hochrangigen Offizieren befehligt werden und normale Wächter sind ihnen unterstellt.



Swuize

Trotz der uralten Handelstraditionen als Region ist Swuize ein recht junges Land, welches erst im Zuge des Kriegs der Imperien nach 29 AT entstand. Dennoch hat es sich aufgrund seiner vorteilhaften Lage und der bereits existierenden Infrastruktur als Reiches und wichtiges Land Praesulas etablieren können. Mit seinem alten Stand als Handelsimperium des Nordens hat Swuize mit vielen anderen Ländern durchaus vorteilhafte Verteidigungsbündnisse schließen können, die seine Sicherheit praktisch garantieren. So kann man sich hier selbst den offenen Handel mit magischen Artefakten erlauben, ohne den Zorn anderer Länder fürchten zu müssen. Dennoch gelten auch in Swuize Magieverbote für die Hilfreichen, die schon vielen Händlern zum Verhängnis wurden.

Swuize ist außerdem die Heimat vieler Handelsunternehmen, die von hier aus den Handel im großteil Gehennas dominieren. Der enorme Reichtum dieser Händler führt jedoch auch zu ungewöhnlichen Ausmaßen an Korruption, weshalb fast alle Conciliae teile mächtiger Handelsimperien sind.

Grundlagen

Bewohner: ca. 5 Millionen Parto.

Lage: Im Nordosten Praesulas, zwischen Atrila und dem Ebland.

Landschaften: Im Norden ist Swuize von vielen Flüssen und Marschen durchsetzt, während den Süden viele Wälder und die Clivkette zeichnen.

Provinzen und Regionen: Swuize ist in 6 überwiegend administrative Provinzen geteilt, die alle vergleichsweise klein sind.

Von A-Z: Clivuns, Firnsland, Gonsland, Leauris, Tagmonia, Termonia.

Politisches System: Platonisch, wobei der Adel überwiegend aus Großhändlern und Arilatus besteht.

Ideologie: Durch den Einfluss der langen Handelstradition haben sich in Swuize viele unterschiedliche Ideologien etabliert, die jedoch in die progressiven ideale der Städte und die eher adorianisch geprägten ideen der Dörfer eingeteilt werden können.

Wichtige Städte: Leau, Ingris, Caso, Lega, Cistuco, Legentium, Ucris, Brixelum, Terfins, Mutia

Kultur

Swuize ist als alte Handelsregion schon lange von den fernen Ländern beeinflusst. Auch wenn besonders Adorianische Kultur hier durchaus vorhanden ist sind auch elemente aus den fernen Ländern Transfretums, Vagas und Nemas klar erkennbar. Als wahrer Schmelztiegel der Kulturen ist Swuize somit das wohl diverseste Land Praesulas, in welchem sich eine ganz eigene Kultur entwickeln konnte. Gekennzeichnet wird diese ohne jede Frage durch die Liebe des Handels, was der wohl bis heute adorianischste Teil Swuizes ist.

Besonders in den Dörfern hingegen ist die concilianische spaltung der Gesellschaft zu erkennen, denn die sogenannten „Hinterwälder“ sind besonders gegenüber Puella äußerst feindselig gestimmt, halten aber auch nicht viel von der Mischkultur der Städte und den vielen Reisenden, die gerne durch die Länderreien streifen.

Die feindlichkeiten zwischen Städten und Dörfern gehen schon auf die Ursprünge des Landes zurück, denn während die Städte ihre Unabhängigkeit pflanzen, verschwendeten sie wohl keine Gedanken an die vielen Dörfer, die sehr von adorias Herrschaft profitierten. In den nördlichen Hafenstädten hingegen ist eine besondere Vorliebe für die transfretische Schmiedekunst aufgelebt, welche gerne bei den jährlichen Märkten zur schau gestellt wird. Besonders beliebt sind dabei das Sommerfest, die Handelsankfeste und das Geisterfest im Winter. Auf den großen Märkten sind neben unterschiedlichen lokalen Traditionen auch waren aus aller Welt zu finden, wobei hier sowohl Großhändler als auch Reisende unterschiedlichste Wünsche erfüllt sehen können.

Hier ist auch eines der wichtigen Ideale Swuizes zu erkennen, denn die Feste heißen jeden Reisenden willkommen, egal aus welchen Landen er stammen mag. Swuize als Land aber auch seine Bewohner legen großen Wert auf gute Beziehungen mit ganz Gehenna, wobei sie in fast jedem Konflikt äußerst neutral verbleiben. Für Puella, die gerne aus Nema oder Perclitia anreisen, werden sogar gesonderte Unterkünfte außerhalb der Städte eingerichtet, während Tierkinder ebenfalls ihren Bedürfnissen angepasste Unterkünfte genießen können.

Bewohner von Swuize

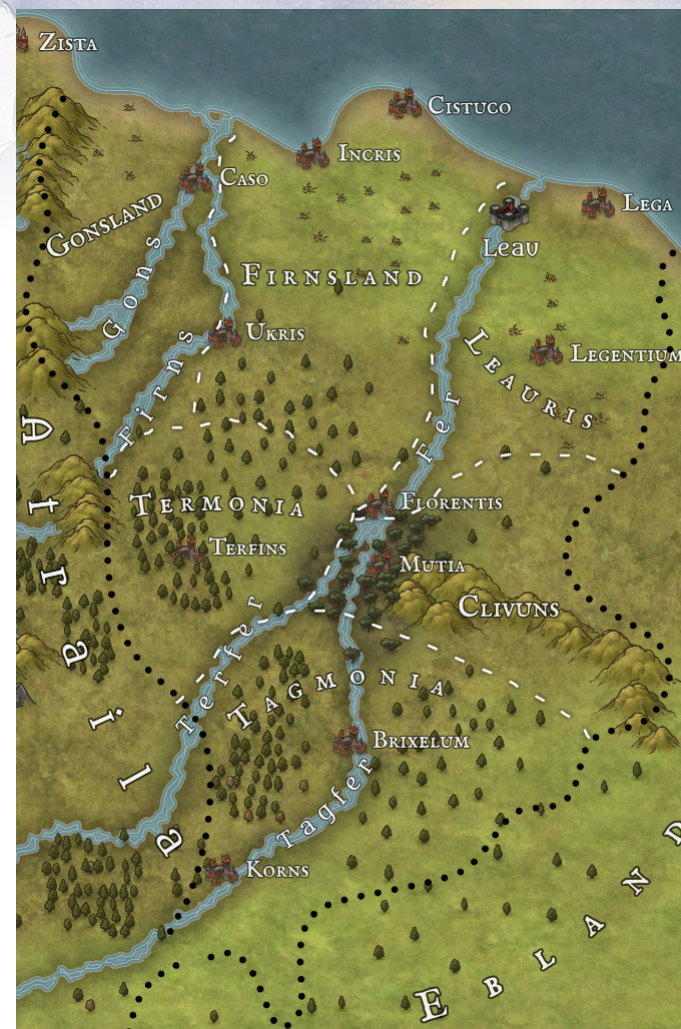
In ganz Praesula sind die Swuizer für ihre offene, lustige aber manchmal auch rauere Art bekannt. „Er redet wie ein Swuizer“ ist ein selbst in Nema bekanntes sprichwort für die äußerst verträgliche Umgangsweise der Einwohner, was durchaus zutreffend ist. Die vorliebe für Geschichten, welche die Swuizer gerne aus aller Welt sammeln um diese dann weiterzutragen hat ihnen auch einen Ruf als Geschichtsschreiber eingebracht, auch wenn viele der Geschichten nicht völlig auf der Wahrheit basieren. So manch eine böse Zunge mag ihnen dabei auch eine fehlende Ehrlichkeit oder zumindest Achtsamkeit vorwerfen, eine Einstellung die ebenfalls weit verbreitet ist.

Ein Charakter aus Swuize: Einen Charakter aus Swuize kann man wohl in jedem Teil der Welt finden. Egal ob als Matrose, Händler, Entdecker oder Schreiberling, die vorliebe für das Erkunden fremder Völker eint doch die meisten Swuizen. Natürlich existieren hier aber auch viele Nutzlose oder Dörfler, die vielleicht sehr andere Gedanken über diese fernen Länder haben.

Auch abseits der großen Feste genießen die vielen Gaststätten und Schenken einen regen Betrieb durch die vielen Matrosen, wobei einheimische Swuizen besonders gerne die vielen Geschichten der reisenden hören, auch wenn wohl einiges erfunden ist. In den südlichsten Gebieten des Landes, die überwiegend vom Handel auf den Flüssen und Straßen leben und somit weit mehr von Adoria, aber auch Atrila und dem Ebland beeinflusst werden. Hier, aber auch im Zentrum des Landes herrscht tendenziell ein rauere Ton, der aber von der stereotypisch offenen art der Swuizen unterlegt wird. In der Region konnte sich auch eine starke Industrie etablieren, welche den Norden mit den vielen Exporten versorgt, wobei auch Rohstoffe exportiert werden.

Gesetze und Gepflogenheiten

Durch Swuizes neutrale Position als Handelspartner konnte sich das land durchaus einige eher verpönte Gesetze erlauben. Besonders markant sind hierbei natürlich die weit entspannteren Magieverbote. Zwar ist die Nutzung von Magia den hilfreichen streng verboten, der Handel mit diesem oder sogar Artefakten ist aber erlaubt, und der Adel darf sogar Artefakte nutzen, wenn auch keine eigene Magie praktizieren.



Doch der Handel und der Reichtum, den er mit sich bringt, haben auch unschönere Effekte, ebenso wie die entspannten Magieverbote. Denn der Adel ist durchzogen von Korruption, die auch gesetzlich gesichert ist - Adlige können nicht von den Wächtern für ihre privaten Geschäfte verfolgt werden, wenn kein gesicherter Verdacht besteht. Generell sind die meisten Adligen teil von den mächtigen Handelsimperien, die große teile des Handels kontrollieren und in Swuize meist ihre Hauptsitze haben.

Ein guter Grund dafür ist in den Handels- und Firmengesetze von Swuize zu finden. Firmen genießen einen gesetzlichen Schutz, der auch die meisten Kontrollen anderer Länder umgehen lässt. Auch die wichtige Position Swuizes, aufgrund derer kaum ein anderes Land sich mit dem Handelszentrum ernsthaft anlegen möchte, spielt hierbei eine wichtige Rolle.

Neben den Handelsgesetzen ist ein großteil der Gesetze von Adoria übernommen worden, wie bei vielen Ländern der Region. Natürlich mit einigen Änderungen für Feiertage, die Positionen der Wächter und weiterem.



Ubria

Die uralte Bastion des Osten ist wohl eines der ältesten Länder Praesulas. Noch vor der Zeit des Ferenreichs praktizierten die Ubrien ihre mächtige Magie hier, die teils noch bis heute zu bewundern ist. Seine Blütezeit erlebte Ubria jedoch als Provinz des Ferenreichs. Durch die Nähe zu den wichtigen Häfen im heutigen Swuize und mächtigen Magiern, die einen regen Austausch mit ihren ferischen Genossen pflegten, verhalfen dem Land zu einem mächtigen Status im alten Reich, was Ubrias Status als exotisches Land jedoch nur weiter fundierte, da es die Möglichkeit der kulturellen Abspaltung erhielt.

In modernen Zeiten profitiert Ubria überwiegend durch seine hochentwickelte Technologie und recht lockere Interpretation der Magieverbote, zumindest auf staatlicher Ebene. Die Staatsmagier sind hierbei wohl das beste Beispiel. Offiziell ein Teil der Wächter, spezialisiert auf Magiebekämpfung, üben sie häufig auch andere Aufgaben für ihr Land aus. Der private Magiegebrauch wird jedoch dafür sehr streng verfolgt, um die potentielle Macht der alten Ubrischen Magie im Zaum zu halten.

Grundlagen

Bewohner: ca. 25 Millionen, davon ca. 5 Millionen Alben, Puella, Tierkinder und Nanen.

Lage: An der Ostküste Praesulas, direkt nördlich von Concilia und angrenzend an das Ebland.

Landschaften: Die westlichen Regionen Ubrias sind von den vielen Hügeln und Bergen definiert, die die natürliche Grenze des Landes bilden. Im Rest des Landes sind einige Wälder, Grasländer und Flüsse zu finden, an welchen die vielen Städte liegen.

Provinzen und Regionen: Ubria ist geteilt in 4 administrative Provinzen, die aber auch historische Grundlagen haben.

Von A-Z: Eneru, Farenwiz, Farkt, Livenkar

Politisches System: Platonisch, mit lockeren Magieverboten und einem besonderen Fokus auf die Staatsmagier, die teils auch als Adlige zählen.

Ideologie: Die alte Macht und lang währende Unabhängigkeit Ubrias haben die Entwicklung einer überwiegend unabhängigen Kultur erlaubt, die Ubria zwar etwas isoliert, aber auch Schutz vor den Kriegen und Entwicklungen im Rest Praesulas gewährt.

Wichtige Städte: Armena, Forts, Iratan, Imber, Orek, Arenwiz, Asivar, Evirarkt, Arinawa

Kultur

Ubria besitzt eine gänzlich eigene Kultur, die früher tief mit der ferischen verbunden war, seit dem Fall des Reiches aber zunehmend in seine eigene Richtung gegangen ist - natürlich nicht ohne gegenseitige Beeinflussung mit den anderen Ländern Praesulas.

Besonders die tief in der Kultur Ubrias verwurzelte Magie ist ein großer Stolz der Ubrianer und auch ein Alleinstellungsmerkmal im modernen Praesula. Zwischen den fliegenden Festungen von Armena und Forts, aber auch den vielen traditionellen Tänzen und Theaterstücken ist die liebevolle Nutzung von Magia zu finden, auch wenn selbst hier die Nachwirkungen der schwarzen Schlacht in Form von strikten Regulierungen erkenntlich sind.

Die Ubrianer sind dabei kulturell besonders für ihre familiäre Gastfreundschaft, ihren Stolz auf ihre Geschichte und eine formelle Umgangsweise bekannt, die besonderen Wert auf Höflichkeit und Etikette legt. Das Familienleben ist ein zentrales Element der Kultur, Familien treffen sich häufig auch über mehrere Generationen und pflegen hierarchische Strukturen. Anders als in anderen familiären Kulturen legen die Ubrianer dabei aber kaum Wert auf die Familienehre oder deren Ansehen, sondern viel mehr auf den Zusammenhalt. Auch die lange Geschichte der Wissenschaften ist ein Teil des Nationalstolzes, und die Forscher genießen ein hohes Ansehen.

Magia und Gesetze

Die Hodernia hat nie die Reise über die Hügel von Ubria geschafft. Trotzdem floriert der Handel des vergleichsweise kleinen Landes, weshalb es nach Ubria, Atraila und den Großmächten wohl zu den wichtigsten Handelszentren auf dem Kontinent zählt. Hier hält sich besonders die Nutzung von Magia, aber auch die Faszination mit Technik der Feren, wobei die Ubrianer eine ganz eigene Variante beider Künste gefunden haben. Während das Ferenreich viel auf seine unabhängigen Magier und Universitäten setzte, arbeiten die Ubrianischen Staatsmagier in ihrer langen Kultur schon immer eng mit den herrschenden Mächten zusammen, welche seit der Einführung des platonischen Systems die Adligen sind.

Bewohner Ubrias

Die Ubrianer sind weitgehend bekannt als sehr eigene, aber unverkennbar freundliche Kultur bekannt. So mögen viele ihre Etikette nicht direkt verstehen, aber der Respekt, den sie ihrem Gegenüber zollen, wird doch deutlich. Ubrianer legen viel Wert auf familiäre Bündnisse, aber auch auf ihre lange Geschichte als Land. Ehre oder Ansehen spielen dabei jedoch nur eine untergeordnete Rolle, anders als die Hilfsbereitschaft, die sogar im Gesetz verankert ist.

Ein Charakter aus Ubria: Ein Charakter aus Ubria wird Probleme haben, sich in anderen Teilen Adorias zurechtzufinden. Er ist immerhin mit einer gänzlich anderen Etikette aufgewachsen. Das heißt aber nicht, dass man ihn als unhöflich erleben wird - ganz im Gegenteil. Dennoch mag einem Ubrianer der Rest Praesulas als rückständig im Gedächtnis bleiben, was durchaus zu Konflikten führen kann.

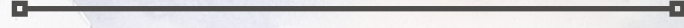
Auch die technischen Fortschritte, die inzwischen sogar wichtiger als magische geworden sind, werden meist in den Staatsakademien erreicht, welche die talentiertesten Köpfe des Landes mit gutem Gehalt, aber auch nicht immer freiwillig vereinen.

Die private Nutzung von Magia hingegen ist streng reguliert und nur mit speziellen Genehmigungen erlaubt. Die Staatsmagier garantieren die Verbote mit ihrer Macht, was auch offiziell ihre primäre Aufgabe ist. Durch seine eher abgetrennte Existenz hat Ubria auch sehr eigene Gesetze entwickelt, die die Kultur des Landes viel mehr widerspiegeln als die Gesetzbücher vieler ehemalig adorianischer oder conciliansicher Länder. Familienbesitze sind gänzlich anders geregelt, so kann eine ganze Familie als gesetzliche Entität agieren, und gesetzliche Regelungen zu Hilfeleistungen spiegeln die gefühlte Verantwortung für ihre Mitparte wieder. Ubria pflegt auch ein tatächliches Sozialsystem, was vielen Nutzlosen den Weg zurück in die Arbeit ermöglichen soll, auch wenn der tatsächliche Erfolg bestenfalls durchmischt ist.

Die Hochtechnologie spielt ebenfalls im Alltag eine große Rolle, und viele Hilfreiche können anderen Aufgaben als einem Fabrikalltag nachgehen.



Nemə

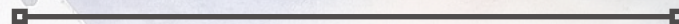








Ereta









Das Südschwert



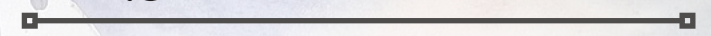
Die Schwertsteppen







Vağa







Die Vierkette

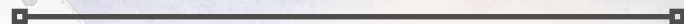


Nordland





Transfretum









Guldared

Städte von A-Z

Leitfaden

In diesem Kapitel sind unterschiedliche Städte alphabetisch aufgelistet, die nicht in Adoria oder Concilia liegen. Du findest hier beispielhaft Städte aus ganz Praesula, aus denen dein Charakter stammen kann, oder in denen deine Gruppe spielen könnte. Die Beschreibungen sind dabei recht kurz gehalten, um dieses Kapitel übersichtlicher zu gestalten. Zu jeder Stadt sind außerdem auch einige grundlegende Informationen hier zu finden, die du unten auf dieser Seite beschrieben findest.

Solltest du ein Spiel leiten oder nur eine einfache Stadt suchen, steht es dir natürlich auch frei, Städte selbst zu entwickeln. Zur eigenen Entwicklung von Städten findest du mehr in den „Regeln für die Spielleitung“ des Grundregelwerks.

Zu Städten anderer Kontinente

Auch auf anderen Kontinenten als Praesula lassen sich natürlich viele Städte finden. Einige von ihnen kannst du im Kapitel **Cultus et Historia**(☺166) finden.

Beispiel

Name der Stadt

Land

Bewohner: Die geschätzten Bewohner der Stadt.

Region: Die geographische Lage der Stadt, eventuell mit naheliegenden Städten oder Wegmarken.

Herrschaft: Die Herrscher der Stadt, egal ob Conciliae oder Kriegsherren.

Handel: Dominante Exporte und Importe der Stadt. Dies ist keine vollständige Auflistung aller Im- und Exporte.

Besonderheiten: Besonderheiten der Stadt, z.B. alternative Namen, besondere Wegmarken oder ein Status als Landes- oder Provinzhauptstadt.

Ideologie und Stimmung: Eine grobe Übersicht über die Stimmung in der Stadt und andere Besonderheiten.

Nach diesen Grundlagen wäre hier die Beschreibung der Stadt zu finden.

Aneria

Bewohner: ca. 600.000

Region: Im westen Atrailas, direkt an den weitesten Armen des Ingers.

Herrschaft: Von 12 Conciliae, die ausschließlich durch die Adligen gewählt werden, geführt und eng mit der Zentralregierung verbunden.

Handel: Exporte: Schiffe, Luxusgüter, Industrieprodukte, Abfall
Importe: Nahrungsmittel, Öl, Landwirtschaftliche Güter, Rohstoffe

Besonderheiten: Als komplette Fabrikstadt ist Aneria ein dunkler Ort, verdeckt von den Rauchschwaden der Fabriken, und eine der größten Städte Atrailas.

Ideologie und Stimmung: Das dunkle Licht, welches durch die Rauchschwaden dringt, passt perfekt zur düsteren Stimmung der Einwohner. Zu jeder Tageszeit ist hier dennoch ein reger Betrieb, der nicht unbedingt beliebt bei den Einwohnern ist.

Dicke Rauchschwaden verdunkeln meist Aneria und erzeugen in der Stadt eine ständig gleiche Dämmerung, die vom Licht der Laternen nur noch verstärkt wird. Die Bewohner haben sich diesem Leben angepasst, und zu jeder Zeit ist auf den Straßen und in den Fabriken ein reger Betrieb, der nur von Stromausfällen unterbrochen werden kann. Aneria ist eine riesige Fabrikstadt, die bis zu 10 Schiffe in nur einem Tag zu Wasser lässt und dazu unmenge an Luxusprodukten produziert. Somit hat die Stadt seit jeher eine unglaubliche strategische Wichtigkeit, und ihre Einnahme durch Adoria wurde während der Abspaltung von Atraila nur durch das Eingreifen Concilias verhindert. Das fehlende Sonnenlicht ist innerhalb der Stadt äußerst merklich und hat einen erwartbaren Effekt auf die Bewohner von Aneria. Ein ständiges, bedrückendes Gefühl ist in der Stadt ein normaler Begleiter, der von der ständigen Präsenz der Wächter nur noch verstärkt wird. Besonders als einfacher Hilfreicher, also meist Fabrikarbeiter, hat man es hier nicht leicht, denn die Arbeit ist ausbeuterisch und gefährlich. Aber eine Ausreise ist kaum möglich, und dementsprechend gibt es fast kein Entkommen aus der Stadt, außer natürlich für die reichen Besucher, die ihre Fabriken oder auch einfach nur die Stadt besichtigen wollen.

Atraila

Armena

Ubria

Bewohner: ca. 400.000

Region: Im Zentrum Ubrias, an der wichtigsten Wasserroute des Landes.

Herrschaft: Armena wird von 10 Conciliae geführt, von denen mindestens 6 Ubriansicher Herkunft sein müssen.

Handel: Exporte: Industrieprodukte, Wissen. Importe: Nahrung, Arbeitskräfte.

Besonderheiten: Hauptstadt von Ubria, in der jedoch viele Adorianer und andere Ausländer leben. Die Stadt ist eine eigene Provinz, hat jedoch nur wenige Einwohner.

Ideologie und Stimmung: Die vielen Intrigen und Kulkriege innerhalb der Stadt haben Armena einen äußerst passenden Ruf als Hauptstadt der Kulte eingebracht.

Die adorianischen Gebäude von Armena, der Hauptstadt von Ubria, sind für das Land durchaus außergewöhnlich und stoßen die meisten einheimischen Bewohner von der Stadt ab. Sie werden jedoch problemlos mit Adorianern ersetzt, die ihre Plätze gerne einnehmen und der Stadt so, neben einiger Diversität, einen interessanten Stil verpasst haben. Doch dieser schöne Baustil steht in einem starken Kontrast zu dem, was sich innerhalb der Stadt tatsächlich abspielt. Die Ursprünglichen Einwohner verabscheuen teils die Neuankömmlinge, teils versuchen sie mit ihnen Handel zu treiben, und so hat sich zwischen allen Beteiligten ein riesiges Netz an Kulturen und Intrigen entwickelt, denen nicht einmal Reisende richtig entgehen können. Kämpfe auf offener Straße sind durchaus normal, und die Wächter der Stadt haben einige Viertel praktisch aufgegeben, häufig da sie selbst, oder zumindest ihre Vorgesetzten, Mitglieder von einem der vielen Kulte sind.

Arven

Frata

Bewohner: ca. 200.000-500.000

Region: Im Zentrum Fratas, in den eisigen Regionen nördlich der Dunkelwälder.

Herrschaft: Geführt von den 10 Stammesoberhäuptern des Verbunds von Arven.

Handel: Gering bis nicht vorhanden.

Besonderheiten: Arven ist ein Verbund vieler Dörfer und Stämme, die um die Hauptstadt Marken angesiedelt sind.

Ideologie und Stimmung: Je nach dominierendem Stamm stark unterschiedlich.

Arven ist keine wirkliche Stadt. Es ist ein Verband aus 10 bekannten Stämmen, die sich in vielen beweglichen Dörfern um das befestigte Marken angesiedelt haben und unterschiedliche eigene Interessen verfolgen. Besonders wichtig ist jedoch ihre Aufgabe als Verteidigung der Hauptstadt, ebenso wie die vielen Forscher in den Dörfern. Da ihre beweglichen Dörfer jedoch einen recht festen Verbund bilden, der auch eine vereinte Führung hat, wird Arven außerhalb Fratas fast immer als Stadt in der Nähe von Marken benannt.

Busula

Rechya

Bewohner: ca. 800.000

Region: Im zentralen Norden Rechyas, südlich des Kriegsspass und im Zentrum von Nemausus.

Herrschaft: Die platonisch geführte Stadt hat 16 Conciliae, die auch die Conciliae Rechyas sind.

Handel: Exporte: Waffen, Mechanika, Luxusprodukte.

Importe: Erze, Rohstoffe, Nahrung.

Besonderheiten: Hauptstadt von Rechya.

Ideologie und Stimmung: Als Anführerin des Erbkriegs mit Eshar ist Busula von einer kriegslustigen Stimmung geprägt.

Die hohen Türme von Busula sind das definierendste Merkmal der Hauptstadt Rechyas. Ihre alte Konstruktion mag zwar überwiegend durch moderne Glasfassaden ersetzt sein, hat aber immer noch einen großen Einfluss auf das Stadtbild.

Generell steht die schöne Stadt im Kontrast zu ihrer vom Krieg geprägten Geschichte, wobei der Krieg auch heute hier vieles beeinflusst. Früher, als Eshar noch vor den Toren der Stadt stand, erlitt Busula häufig viele Schäden, weshalb die Stadt mindestens drei mal praktisch von Grund auf neu errichtet wurde. Dennoch wollen besonders im modernen Busula viele den Erbkrieg mit Eshar weiterkämpfen, auch wenn sie nur ihre vielen Konstruktionen an die Front schicken. Der ständige Kriegszustand hilft dabei auch der Wirtschaft der Stadt, die sehr kriegslastig ist.

Calflumen

Sacia

Bewohner: ca. 350.000

Region: Auf der Insel Sacia, südlich der Ignaen. Hier liegt eine der gefährlichsten Umgebungen Sacias.

Herrschaft: Platonisches Herrschaftssystem, kaum Einflüsse durch Nova, jedoch rege Handelsbeziehungen mit der Hauptstadt.

Handel: Exporte: Mechanika, Magia, Industrieprodukte.

Importe: Nahrung und Lebensmittel, Wolle, Rohstoffe.

Besonderheiten: Als eine der jüngsten Städte Sacias ist Calflumen äußerst modern, was in der wohl lebensfeindlichsten Umgebung der Insel auch nötig ist.

Ideologie und Stimmung: Die Ebenen definieren die Stadt, in der alle ärmeren ihr Elend in den unersten von ihnen ausleben müssen. Besonders in den oberen Ebenen ist jedoch ein ausgelassenes Leben möglich.

Die Lavaflüsse und unzähligen Vulkane von Sacia machen den mittleren Süden zwar fast unbewohnbar, trotzdem halten sich jedoch einige wenige Siedlungen standhaft in der lebensfeindlichen Umgebung. Eine von ihnen ist Calflumen, eine relativ junge Stadt, die sich modernster Technologie bedient, um das Überleben so nah an den Ignaen möglich zu machen. Ihre Dampftechnologie ist wohl die modernste von Sacia, und ihre Kühlungssysteme schaffen es, das unterirdische Calflumen durchaus kühl zu halten.

Aufgrund ihrer reichen Ressourcen und Möglichkeiten, diese zu verarbeiten, leben die oberen Ebenen von Calflumen, wo die Kühlungs- und Dampfsysteme am besten funktionieren, in relativem Reichtum, und die künstliche Sonne der Stadt spendet ihnen meist ein angenehmes Licht, was in den unteren Regionen der Stadt nur noch als gedämpfte Schatten ankommt. Die mittleren Ebenen werden dabei überwiegend von Maschinerie und Fabriken besetzt, was die untersten Schichten, sehr nah an den Minen, für die einfache Bevölkerung zurücklässt. Die Stadt ist auch für ihre vielen Intrigen bekannt, die dafür sorgen, dass sich die Bevölkerung der Oberschicht durchaus häufiger verändert. Auch wenn es in diesem Chaos Strömungen nach Nema gibt, konnte sich bislang keine dieser scheinbar verdeckt arbeitenden Organisationen an die Oberfläche kämpfen.

Erkhain

Scindien

Bewohner: ca. 700.000

Region: Im Zentrum von Scindien, direkt an der Mese und südlich der Quellwälder.

Herrschaft: Platonisch, geführt von 12 Conciliae, die auch das ganze Land kontrollieren.

Handel: Exporte: Holz, Nahrung, Technologie. Importe: Rohstoffe, Luxusprodukte.

Besonderheiten: Hauptstadt Scindiens.

Ideologie und Stimmung: Erkhain war lange von den Fluten der Mese geprägt und bis heute gilt die Zeit der Fluten als Warnung. Dennoch kann man der Stadt durchaus eine ausgelassene Stimmung nachsagen.

Im Herzen von Scindien gelegen, ist Erkhain eine relativ sichere und idyllische Stadt, die mitten im großen Wald von Scindien, Ingens Silva, liegt. Ihre Gründungsgeschichte geht auf die Fruchtbarkeit der umliegenden Felder zurück, die sich bis heute erhalten hat. Durch Erkhain läuft die Mese, ein größerer Fluss, der die umliegenden Felder regelmäßig überschwemmt und dadurch ihre Fruchtbarkeit erhält. Doch die saisonalen Überschwemmungen bedeuten auch, dass Erkhain ein äußerst ausgeklügeltes Deichsystem braucht. Und auch wenn die Stadt heutzutage durch gut strukturierte Deiche und Fluttore gesichert ist, sodass es seit Jahren keine Überschwemmungen mehr gab, haben die alten Zeiten, als Überschwemmungen noch an der Tagesordnung waren, das Stadtbild und die Kultur der Bewohner geprägt. So sind die meisten Häuser auch heute noch mit einer speziellen Bauweise gebaut, die es ihnen erlaubt, auch bei Überschwemmungen sicher zu bleiben, und die meisten Türen sind entweder im zweiten Stock, oder es gibt einen Unterraum im ersten Stock, der nur zur Wassersicherheit gedacht ist.

Fentres

Ferenreich

Bewohner: ca. 170.000

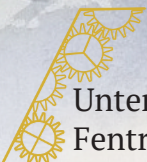
Region: Im Osten des Ferenreichs, mitten in den Oasen von Chaw'Wa

Herrschaft: Traditionell monarchisch geprägte Diktatur des Chamen He'Chaw'Kre.

Handel: Exporte: Krieger, Waffen, Luxusgüter. Importe: Nahrung, Rekruten, Rohstoffe.

Besonderheiten: Hauptstadt vom Reich des Chamen.

Ideologie und Stimmung: Seit der Machtübernahme des Chamen He'Chaw'Kre ist trotz seiner kriegerischen Geschichte eine Zeit von Reichtum und Genuss in der Stadt eingezo-



Unter der Herrschaft von He'Chaw'Kre ist Fentres als Zentrum der Front zu einer bisher ungekannten Macht gelangt, die zu einer schnellen Entwicklung der Stadt geführt hat. So ist es zu der wohl modernsten Stadt des Ferenreichs geworden, welche die Macht ihres Kriegsherren eindrucksvoll widerspiegelt. Neben dem Haus der Chra'Wen ist der Palast des He'Chaw'Kre wohl das prunkvollste Bauwerk der Stadt, was die Macht des unumstrittenen Kriegsherren nur noch weiter verstärkt.

Fentres war bis zum Fall des platonischen Systems ein unbedeutendes Dorf, welches nur durch seine strikt wächterfokussierte Gesellschaft auffiel. Doch als die ersten Städte des Westens den Traditionalisten zum Opfer fielen, kippte die Stimmung im Dorf schnell. He'Chaw'Kre hatte mit seinen Untertanen, den ursprünglichen Chra'Wen, die Catrae Fentres angegriffen und in einem blutigen Kampf die Kontrolle über das Dorf erobert. Die Bewohner, viele von ihnen gute Freunde des baldigen Kriegsherren, jubelten seinem Siegeszug über den Marktplatz zu, auch wenn niemand von ihnen ahnen konnte, zu was He'Chaw'Kre berufen war. Fentres war als erstes Dorf des Ostens gefallen, und dass, ohne das jemand etwas mitbekommen konnte. Desertierte Wächter, Kriminelle und unzählige Nutzlose der ganzen Region traten den Chra'Wen bei, die aufgrund ihres raschen Sieges in der Unterwelt eine unangreifbare Stellung hatten. Sie ermöglichten den schnellen Kriegszug gegen alle umliegenden Dörfer und Städte, deren Beute dem einst kleinen Dorf zu einem ungekannten Reichtum verhalfen, den es bis heute als Zentrum der Front behält.

Auch wenn die modernen Chra'Wen wenig mit ihren Ursprüngen zu tun haben, sind sie dadurch nicht weniger legendär geworden. Denn die Krieger von Schwert und Schuss sind nicht nur mit moderner Artillerie und herausragenden Waffen ausgestattet, sondern auch mit dem Erbe des Ferenreichs - Magia. Ihre neu gefundene Macht wächst dabei jeden Tag, weshalb sogar Adoria langsam auf seine Sicherheit im Westen achten muss. Abseits seiner kriegerischen Geschichte ist Fentres inzwischen eine der reichsten Städte des Ferenreichs, auch da der Chamen große Teile seines Reichtums in der Stadt behält.

Feren

Ferenreich

Bewohner: ca. 750.000

Region: Im südlichen Zentrum des Ferenreichs gelegen, als Teil einer Oase.

Herrschaft: Instabiles platonisches System unter der Führung von 5 Conciliae, die von Adoria gewählt werden.

Handel: Exporte: Mechanika, Luxusprodukte. Importe: Rohstoffe, Öl.

Besonderheiten: Hauptstadt des Ferenreichs und Gründungsstadt des alten Reichs, kontrolliert von Adoria.

Ideologie und Stimmung: Trotz der offiziell sicheren Herrschaft Adorias sieht Feren immer wieder Proteste gegen die adorianische Herrschaft, die meist schnellstens unterdrückt werden. Im allgemeinen ist die Stadt dennoch sehr loyal gegenüber ihren Herrschern, und die meisten Einwohner leben ein sorgenfreies Leben, fernab des Kriegs.

Als eine der ältesten Städte Praesulas wurde Feren bereits um 9000 AT gegründet und hat schon viele Reiche gesehen. Die Einflüsse unterschiedlichster Epochen sind in der Stadt zu erkennen, wobei die des Ferenreichs, dessen namensgebende Haupt- und Gründungsstadt Feren war, wohl am prominentesten sind. So reihen sich im Stadtkern die alten und prunkvollen Häuser und Tempel an kleine Lehmhäuser, während in den äußeren Gebieten Gebäude aus Holz und Metall zu finden sind, ebenso wie gewaltige Fabriken. Das Straßennetz von Feren ist den umliegenden Häusern meist sehr ähnlich, so wechseln sich Pflasterstein, Pfad und geglättete Straße häufiger ab, was das Reisen zu einer echten Herausforderung macht.

Anders als die Architektur der Stadt ist das Bahnnetz der Ferenbahn gut ausgebaut, sodass von hier aus Verbindungen in fast jede Stadt des Reiches möglich sind, auch wenn die meisten nicht von der Regierung kontrolliert werden.

Feren ist eine der wenigen Städte des Ferenreichs, die noch unter der Kontrolle der Zentralregierung stehen und nicht in den Händen von Kriegsherren sind. Die Stadt ist somit recht beliebt bei praesulanischen Touristen, da sie im Osten als recht sicher gilt. Dennoch gibt es häufig Angriffe der unzähligen Kriegsherren, auch wenn die Wächter bis jetzt die Oberhand behalten können.

Fluven

Ferenreich

Bewohner: ca. 250.000

Region: Im Westen des Ferenreichs, im Mündungsgebiet der Were.

Herrschaft: Sen'Ra Az'Chkrs, als Statthalter und Kriegsherr von Chamen He'Chaw'Kre.

Handel: Exporte: Schiffe, Soldaten, Waffen. Importe: Nahrung, Verbrauchsmittel.

Besonderheiten: Zu großen Teilen von Piraterie, aber auch dem Handel geprägt.

Ideologie und Stimmung: Die etwas gesetzlose Art Fluvens ist weithin bekannt, und die Stadt ist besonders bei den großen Handelsnationen überaus unbeliebt.

Die Plage des Nordwesten, wie Fluven auch häufig genannt wird, ist ein Sammelort für Nutzlose jeder Art, der unter der rücksichtslosen Herrschaft von Sen'Ra Az'Chkrs (Gesp. Akchkrss) zu einem der verhasstesten profitierenden des Seehandels wurde. Von den vielen Mündungen der Were aus stechen täglich unzählige Schiffe in See, die den Handel der Nema-Adoria-Route immer weiter lähmen. Die Kämpfer von Az'Chkrs sind jedoch nicht nur auf der See äußerst geschickt, sondern haben es ihm sogar erlaubt, große Teile des Nordwestens unter seine Kontrolle zu zwingen. Durch sein Reich kann er so eine Versorgung von Fluven konstant sicherstellen, womit er die Nutzlosen der Stadt bei Laune hält.

Dieses instabile Machtkonstrukt droht jedoch in letzter Zeit immer mehr zu zerfallen, auch da er sich teils gegen den Chamen stellt, dem sich Az'Chkrs offiziell unterstellen muss. In der Stadt ist die Stimmung trotz der Machtkämpfe jedoch unverändert ausgelassen und angespannt zugleich, was zu der interessanten Mischung aus Spaß und Morden führt, wie sie nur in Fluven existiert. Das Stadtbild ist dabei von dreckigen Gassen dominiert, wobei sich hölzerne und moderne Gebäude abwechseln. Schnell macht sich bei den einfachen Touristen ein dreckiges Gefühl breit, wobei die meisten Bewohner dieses scheinbar einfach ignorieren.

Forts

Ubria

Bewohner: ca. 450.000

Region: Im Nordosten Ubrias, an der Küste.

Herrschaft: Kontrolliert von 4 Conciliae, die häufig Teil der Magiergilden sind.

Handel: Exporte: Magia, Mechanika, Technologien.

Importe: Rohstoffe, Magia-erz, Nahrung.

Besonderheiten: Als Provinzstadt ist Forts eine ganze Provinz und verwaltet sich größtenteils selbst.

Ideologie und Stimmung: Forts ist geprägt von einem unbändigen Fokus auf Magia, mit welchem auch viele Kulte in der Stadt agieren. Es gelten nur sehr simple Magiaverbote.

Die Fliegende, wie Forts auch genannt wird, ist wohl einer der exotischsten Anblicke, den ganz Ubria zu bieten hat. Denn als wäre die gewaltige, fliegende Stadtmitte nicht außergewöhnlich genug, ist Ubria dank den Sambren, die das Land seit Urzeiten bevölkern, eine Stadt vieler Gesichter. So fliegen Segler auf den lebhaften Handelsrouten der Stadt und verbinden, zusätzlich zur gigantischen Brücke der Sicherheit, die umliegende Stadt mit der fliegenden Festung. Aber auch die Pagoden und geschwungenen Dachsparren geben der Stadt ein sehr eigenes Bild, was besonders Reisende zur See immer wieder in die Hafenstadt zieht.

Aber auch die Bewohner Forts sind durchaus eigens und bringen ihre selbst für Ubria außergewöhnliche Magie gerne zum Vorschein, die auch die fliegende Festung ermöglicht. Diese Magie ist wohl auch das größte Geheimnis der Stadt, welches durch unterschiedlichste Organisationen gerne auch gewaltsam unter Verschluss gehalten wird.

Geren

Atraila

Bewohner: ca. 300.000

Region: An der Nordküste Atrailas, direkt bei der Mündung des Ingers.

Herrschaft: Geren wird von 21 Conciliae kontrolliert, die sich in 6 Stadtverwalter und 15 Landesverwalter teilen, welche die Zentralregierung bilden.

Handel: Exporte:

Importe:

Besonderheiten: Hauptstadt von Atraila und junge Hafenstadt.

Ideologie und Stimmung: Das maritim geprägte Geren ist besonders für eine Hauptstadt recht klein, war jedoch als Revolutionsführer und Handelszentrum eine logische Wahl. Besonders maritime Kulturen vieler Länder mischen sich hier.

Die noch recht junge Stadt Geren ist ein Produkt der Abspaltung von Adoria und war das Handelszentrum der ehemaligen Provinz. Trotzdem war die Hafenstadt für Adorianische Verhältnisse recht klein, was ein großer Teil der Unabhängigkeitsinitiative von Geren war. Trotz der komplizierten Geschichte mit Adoria sind inzwischen die für die Hafenstadt wichtigen Handelsbeziehungen erneut rege, auch wenn das Imperium Concilia einen noch wichtigeren Handelspartner und auch den wohl nächsten Verbündeten darstellt. Die maritime Stadt an sich ist jedoch immer noch adorianisch geprägt und der Adel genießt einen großen Wohlstand, auch wenn die Hilfreichen sich über die stetig steigenden Lebensstandards ebenfalls freuen können. Dieser Reichtum rührt jedoch nicht ausschließlich vom Handel, denn Geren ist in jüngeren Jahren auch für seine lebhaften und auslebigen Spiele, Märkte und einen hohen Genuss jeglicher Art bekannt geworden, der auch viele Reisende in die Stadt zieht. In der Schattenseite dieser Entwicklungen steht jedoch die immer steigende Zahl der Nutzlosen und kriminellen, die sich in den ärmsten Vierteln der Stadt an Reisenden bereichern, Schiffe überfallen und den Wächtern eine ordentliche Arbeit verschaffen, auch wenn diese scheinbar immer noch nicht ernsthaft durchgreifen, was einige reiche Bürger in berechtigter Verwunderung zurücklässt.

Imber

Ubria

Bewohner: ca. 340.000

Region: Im Süden Ubrtias, direkt an der Ostküste gelegen.

Herrschaft: Imber wird von 7 Conciliae kontrolliert.

Handel: Exporte: Mechanika, Luxusgüter, Industrieprodukte.

Importe: Rohstoffe, Lebensmittel, Stoffe, Sand, Metalle.

Besonderheiten: Provinzhauptstadt Farkts, äußerst moderne Stadt.

Ideologie und Stimmung: Imber ist bekannt für seine glückliche Bevölkerung, die eine entspannte Einstellung zum Leben hat. Doch auch Ignoranz gegenüber den vielen Problemen der Stadt durchzieht besonders die Hilfreichen und Adligen.

Das durchaus moderne Imber könnte für so viele seiner schönen Gebäude, Theater oder auch einfachen Bewohner bekannt sein. Doch all dies scheint für die meisten concilianischen Reisenden nicht von Belang zu sein, und so haben sie die Stadt Imber getauft, was so viel wie "Stadt des Regens" bedeutet. Eine durchaus unschöne Angelegenheit, die jedoch die übermäßig freundlichen Bewohner nicht zu kümmern scheint.

Imber ist geprägt von einer modernen Architektur, die Wolkenkratzer favorisiert und mit vielen gläsernen Elementen unglaublich schön anmutet, was von den teuren, motorisierten Kutschen und vielen exquisit gekleideten Bürgern nur noch unterstützt wird. Alles in der Stadt scheint perfekt zu sein und jegliche Abweichungen von diesem Stil fallen schnell auf und werden als unschön betrachtet. Doch auch die Nutzlosen existieren in Imber, wenn auch nicht allzu zahlreich. Lange störten sie das Stadtbild, jedoch scheinen sie in letzter Zeit zu verschwinden. Wenn man den Gerüchten Glauben schenken mag, werden sie unter die Stadt gezwungen, in ein ausgeklügeltes Kanalisationssystem, in welchem sie sich scheinbar eine Stadt aufbauen sollen. Aber wer würde das denn auch glauben, die Bewohner von Imber sicher nicht.

Incursia

Scindien

Bewohner: ca. 360.000

Region: An der südwestlichen Küste Scindiens.

Herrschaft: Kontrolliert von 6 Conciliae.

Handel: Exporte: Holz, Nahrung, Wissen.

Importe: Waffen, Steine, Rohstoffe.

Besonderheiten: Erste Stadt Scindiens

Ideologie und Stimmung: Incursia ist geprägt von alten Differenzen und modernen Problemen, die wohl nie gelöst werden.

Als die erste Stadt der Insel, errichtet von den Alben, hat Incursia bereits unzählige Zeitalter, Spezies und Herrscher durchlebt, eine Tatsache, die sich im Stadtbild bis heute widerspiegelt. Am Hafen stehen bis heute noch teilweise uralte Bauten aus Vulkangestein, die von uralten Alben erbaut wurden und mit ihrer Schwärze im starken Kontrast zu den etwas neueren, aber immer noch uralten, Bauten der Puella, die sich mit einem unnatürlich hellen Weiß vom Stadtbild abheben.

In seiner langen Geschichte nach der ersten Invasion der Menschen hat sich die Stadt zu einer Bastion entwickelt und war immer wieder Ziel von Angriffen der Alben und Puella, wurde jedoch nach jeder Invasion erfolgreich zurückerobert. Heute weht das stolze Banner der scindischen Menschen zwar immer noch über der Stadt, jedoch ist der Krieg Vergangenheit. Trotz ihrer inzwischen erreichten Diversität ist die Stadt jedoch immer noch militärisch geprägt und bekannt für ihre äußerst brutale vorgehensweise gegenüber fast jeder Problematik.

Leau

Swuize

Bewohner: ca. 400.000

Region: An der Nordküste Swuizes, um die Mündung des Fers.

Herrschaft: Leau wird von 12 Conciliae kontrolliert, die direkt der Zentralregierung unterstellt sind.

Handel: Exporte: Schiffe, Handelsgüter.

Importe: Holz, Waffen, Erze, Handelsgüter.

Besonderheiten: Hauptstadt von Swuize, fast völlig auf kleinen Inseln gebaute Stadt.

Ideologie und Stimmung: Leau ist eng mit dem Wasser verbunden, was sich auch in der maritimen Kultur der Stadt widerspiegelt.

Die Stadt des Wassers macht ihrem Namen alle Ehre. Nicht nur ist die bekannte Hafenstadt ein wichtiger Handelspunkt für das ganze Land, sondern sie ist tatsächlich mit und im Wasser gebaut. Denn viele kleinere Inseln, verbunden von Brücken und motorisierten Booten, sind, was Leau ausmacht. Abgesehen vom großen Hafen sind die meisten Gebäude äußerst klein, und selbst Fabriken bestehen aus mehreren Teilen, die auf einzelnen Inseln platziert wurden und somit fast alles passierbar machen. Die Inseln sind dabei teils natürliche Produkte des weiten Mündungsgebietes des Fers, teils aber auch künstlich errichtet, wobei einige Gebiete auch immer wieder gegen die Abtragung ihrer Fundamente kämpfen müssen.

Leau hat durch die Fer außerdem eine äußerst gute Anbindung zum restlichen Land, was es schon lange als wichtigste Stadt der Region etabliert hat. Trotzdem ist die Stadt kaum verteidigt, was zu vielen Herrschaftswechsels führte. Auch wenn Leau schon länger friedlich ist, halten sich kaum Conciliae länger als einige Jahre, und die Bewohner der Stadt haben inzwischen eine solche Apathie gegenüber ihren Herrschern entwickelt, das sich dies wohl kaum zu ändern scheint.

Marken

Bewohner: ca. 460.000

Region: Im nördlichen Zentrum Fratas, mitten in der Eiswüste.

Herrschaft: Kontrolliert von Repräsentanten unterschiedlicher Stämme und der Stadt.

Handel: Exporte: Industrieprodukte, Magia. Importe: Nahrung, Rohstoffe, Öl.

Besonderheiten: Hauptstadt von Frata.

Ideologie und Stimmung: Marken ist gänzlich anders als der Rest Fratas, wobei seine Bewohner dennoch viele teile ihrer ursprünglichen Kultur ausleben.

Die eisige Stadt ist eine der wenigen befestigten Siedlungen Fratas. Errichtet aus den Steinen des Südstreifens reihen sich hohe Stadtmauern um die Hauptstadt des Landes, umringt von den vielen Siedlungen Arvens. In der Stadt herrscht dabei eine gänzlich andere Kultur als in den meisten Teilen des Landes. Anstatt zu Jagen wird für Nahrung gehandelt, und besonders die Industrie und Forschung sind in der Stadt wichtig. Durch Heizungssysteme, betrieben von den gewaltigen Bezirksöfen, ist der Kampf gegen die Kälte hier größtenteils gewonnen, auch wenn viele der Einwohner die Stadt häufig verlassen, um mit den Arven zu handeln oder Äquivalente zu den Schneewanderungen zu feiern.

Mondfels

Bewohner: ca. 450.000

Region: Im Zentrum Scindiens, westlich der Mondkette

Herrschaft: Kontrolliert von 10 Conciliae, wobei immer 6 Conciliae aus der Akademie des Mondes stammen.

Handel: Exporte: Magia, Forschung, Erze. Importe: Öl, Nahrungsmittel.

Besonderheiten: Stadt der Mondakademie.

Ideologie und Stimmung: Geprägt von der Akademie des Mondes und großen sozialen Unterschieden.

Gebaut an einem der wenigen Berge Scindiens ist Mondfels die wohl bedeutendste Minenstadt des Landes. Hier wird neben wichtigen Erzen auch Magia abgebaut. Aber Mondfels ist nicht nur eine Minenstadt, sondern besitzt auch viele Feldern und fruchtbares Umland, weshalb die Stadt äußerst reich geworden ist.

Frata

Innerhalb der Stadt gibt es durchaus große soziale Unterschiede, die in einem recht diversen Stadtbild resultiert haben. In den nah an den Bergen gelegenen Bereichen stehen die einfachen Häuser der vielen einfachen Minenarbeiter, die teils noch aus Holz bestehen.

Die bereiche im Nordosten des Berges, wo die Minen schon lange erschöpft sind, sind hingegen von der Akademie des Mondes geprägt, deren Campus fast das gesamte Gebiet einnimmt, und die Gerüchten zufolge sogar Magie praktizieren soll, auch wenn diese natürlich unbestätigt sind. Hier leben dementsprechend überwiegend Akademiker. Die Stadtmitte ist dabei von der reicheren Bevölkerung besiedelt, die viel Handel treibt. Entsprechend offen ist man hier gegenüber Besuchern, was auch für den Rest der Stadt gilt, der überwiegend Mittelständische, Bauern, Fabriken und ähnliches beherbergt.

Ihren Namen bekam die Stadt von einem großen Felsen, der bis heute im Norden des Stadtzentrums zu bewundern ist und wie ein Mond aussieht, aufgrund von Magia jedoch auch noch weitere interessante Effekte hat.

Nore

Bewohner: ca. 740.000

Region: Südöstlich des Schwarzen Berges, außerhalb der Karpanten.

Herrschaft: Kontrolliert von 20 Conciliae, wobei nur 6 aus der Stadt stammen und auch ganz Cruoria kontrollieren.

Handel: Exporte:

Importe:

Besonderheiten: Neue Hauptstadt von Cruoria.

Ideologie und Stimmung: Nore ist eine große und diverse Stadt, die vor der Seuche sicher ist.

Trotz seiner Nähe zum schwarzen Berg konnte die neue Hauptstadt Cruorias durch die unermüdliche Arbeit unzähliger Artefaktjäger bis heute vor der Seuche geschützt werden. Auch wenn immer wieder Zwischenfälle besonders die Nutzlosenviertel erschüttern, kann besonders im Stadtzentrum ein völlig normales Leben aufblühen. Hier stehen auch die neuen Regierungsgebäude, wobei für den Palast der Conciliae das gesamte Fundament aus dem zerstörten Cruorius nach Nore transportiert wurde.

Die meisten Spuren des früheren Nores sind inzwischen völlig verwischt, seitdem die große Wanderung aus Cruorius vollendet ist. Auch kulturell überlebt nur wenig von der früher reichen Kultur der Stadt, die durch die vielen Reisenden aus dem ganzen Land nur weiter verschwindet.

Dafür hat das alte, Magiafokussierte und wenig industrialisierte Nore nun stattdessen eine florierende Industrie und beherbergt die meisten wichtigen Firmensitze des Landes, wobei besonders die großen Artefaktfirmen hier viele Büros besitzen. Das mag auch aufgrund der zentralen Lage Nores sein, denn hier ist man durch Eisenbahn und Straßen exzellent mit dem Rest Cruorias verbunden, was besonders für Händler äußerst interessant ist. Auch Touristen kann das neue Nore mit seinen alten Ruinen der Feren und den Nachwirkungen der Schwarzen Schlacht anlocken, die man hier in Sicherheit bestaunen kann.

Puren

Bewohner: ca. 560.000

Region: Im Zentrum Atrailas, gelegen im Mündungsgebiet des Viri.

Herrschaft: Kontrolliert von 9 Conciliae.

Handel: Exporte: Industrieprodukte aller Art. Importe: Öl, Rohstoffe, Luxusprodukte.

Besonderheiten: „Stadt der Weisheit“, akademisch und industriell fokussiert.

Ideologie und Stimmung: Puren ist mit seiner verwirrenden Architektur und unzähligen Fabriken eine moderne, aber auch hektische und unübersichtliche Stadt.

Die Stadt der Weisheit, wie Puren auch genannt wird, ist eine der gebildetsten und progressivsten Städte um Adoira. Dies hat schnell zu einer Bewegung gegen das als rückschrittlich erachtete Adoria geführt, die schließlich zur Abspaltung der Provinz beigetragen hat. Diese Tatsache wird sowohl von den Gelehrten als auch den einfachen Bürgern der Stadt gerne erwähnt, und auch recht häufig etwas überzogen. Doch die Abspaltung von Atraila hat ihnen auch durchaus geholfen, denn immerhin sind sie inzwischen dank der Zusammenarbeit mit dem Imperium Concilia eine der modernsten Städte außerhalb der Imperien und zeigen dies auch gerne.

So ist das Stadtbild geprägt von den Maschinen der Moderne, und die gewaltigen Quatturen ähneln inzwischen eher Fabriken, die in der Lage sind unzählige Maschinen innerhalb kürzester Zeit zu produzieren, und das fast ohne Mitarbeiter. Doch die Technik ist nicht das einzig auffällige. Denn die Nebenwirkungen des rapiden Wachstums sind unzählige Gebäude, die provisorisch gefertigt aussehen, und Puren so ein äußerst verwirrendes und unsauberes Gefühl geben, was sich innerhalb der ganzen Stadt hält. Die Häuser hier sind teils mit wild über die Straße gebauten Gängen verbunden, wurden einfach in der Höhe erweitert ohne das Fundament zu verändern oder haben andere unnatürlich anmutende Modifikationen. Viele Neuankömmlinge finden diesen Stil unglaublich verwirrend, Puren's Einwohner navigieren ihn jedoch mit einer Gelassenheit, die fast unnatürlich wirkt.

Vera

Bewohner: ca. 640.000

Region: Im südlichsten Teil der Nordlande, am Anfang des Anguispass und nahe des Südstreifens.

Herrschaft: Kontrolliert von 7 Concilia, von denen immer 4 Wächter sind.

Handel: Exporte:

Importe:

Besonderheiten: Grenze zu den Südländern.

Ideologie und Stimmung: Die Wächter-fokussierte Kultur der Nordbrannen ist besonders in Vera merklich, die als Waffenproduzent besonders wichtig ist.

Als die letzte besiedelte Station der vielen Reisenden auf ihrem Weg zum Anguispass ist Vera eine von vielen Händlern und Besuchern, aber auch einer eigenen starken Industrie geprägte Stadt. Besonders die Rüstungsindustrie, die mit den Erzen aus den Südländern hier Waffen für das ganze Land produziert, ist ein wichtiger Aspekt und auch der Grund für die besonders hohe Wächterpräsenz der Stadt. Die Adelswächter, wie die Conciliae hier genannt werden, haben weitreichende Sicherheitsgebiete um die Industrieviertel eingerichtet, die auch mit Kontrollen von Einwohnern daherkommen. Dennoch hört man hier, wie im Rest des Branlands auch, natürlich keine Beschwerden über diese.



Wissenschaft & Handel





Die Dampfrevolution





Kalender & Zeitrechnung





Mondforschung & Kosmologie





Sprachen

Praesulanisch

Academisch

Ferisch



Gesellschaft

Leitfaden der Gesellschaft



Leitkultur



Konventionen





Titel & Ränge

Ränge, Adlige Titel usw.



Sprichwörter & Aberglaube



Speis & Trank





Cultus et Historia

NUR FÜR GESCHICHTENERZÄHLER

Leitfaden

Gehenna hat viele Geheimnisse. In diesem Abschnitt, der extra für Geschichtenerzähler gedacht ist, wirst du einige von ihnen erfahren.

Doch diese Informationen sind bewusst so weit hinten in diesem Buch zu finden. Für Spieler könnte Wissen über die hier Beschriebenen Themen das Mysterium, was das spielen äußerst spaßig machen kann, gelüftet werden - eine unschöne Angelegenheit, wenn man dies nicht wünscht. Sehe dies also als letzte Warnung, bevor du in die Geheimnisse von Project Steam eintauchst.

Leitfaden

Du hast vielleicht bereits das GE-Symbol(☺) in anderen Teilen dieses Buchs gesehen. Es markiert Mysterien, deren Hintergründe du in diesem Kapitel finden kannst.

Notizen

Städte andere Kontinente einfügen

Inhaltsverzeichnis

Grundlagen 168

Kulte.....	168
Götter und Glauben.....	168
» Naturglauben	168
» Magiaglauben	169
Die Monde.....	169
» Rote Nächte	169
» Dunkle Nächte	169
» Blaue Nächte	169
» Weiße Nächte	169
» Mondlose Nächte	170
» Vollmond	170
Magia.....	170
» Pia	170
Akte des Magia	170
Anderswelt	170

Geschichtliches 172

Praesula 174

Staatsakademie Aeterna.....	174
» Nox Ignae	174
» Aeterna-Edikte	174
Branland.....	174
» Südbrannen	174
Conlin.....	174
» Magia: Nutzung und -Handel	174
Cruoria	174
» Die Seuche	174
» Blutfelder	174
» Arboriae	174
» Cruorius	174
» Ewiges Feuer	174
Perclitia.....	174
» Klagewald	174
» Kosten der Gleichstellung	174
Proculi.....	174
» Friedenswall	174
» Metallene Soldaten	174
Skuya.....	174

Vaga 176

Ruinen.....	176
Pumainseln	176
» Pumart	176

» Agreeable	176
Vierkette	176
» Cammont	176
» Viermart	176
» Pearl	176
Nordland	176
» Argenlet	176
» Inconnue	176
Städte	176
Coryza	178
Städte	178
Bruma	180
Nemues	180
Procellen	180
Fretwald	180
Der Tiefe Süden.....	180



Grundlagen

Kulte

Götter und Glauben

"In den alten Zeiten, wo der Zauber noch keine Bedeutung hatte und die Tore der Welt kaum geschlossen waren, lebte eine Dame, deren Haut so schön und Anblick so überwältigend war, sodass sie das ganze Land beneidete. So hatte sie sich entschlossen, die Stadt zu verlassen, und sich in den dunklen Wäldern niederzulassen; wo sie niemand zu sehen vermochte, und die neidischen Blicke sie nicht mehr erreichen würden.

Doch die Einsamkeit lastete auf ihr, und so klagte sie in den Himmel 'Bitte, oh lieber Himmel, so lasst mich doch nicht mehr so einsam fühlen!' Und der Himmel erhörte ihren Wunsch. Sie vernahm das leise flüstern der Winde, und ihre Seele fühlte sich leichter, fast fliegend.

Nun trug es sich zu, dass die Dame gierig war. Einen hungrigen Wintertag ging sie erneut in den Wald und bat 'Oh, Himmel, erlasset mich von meinem Hunger, lasst mich nie mehr Hunger verspüren!'

Und der Himmel erhörte auch diesen Wunsch. Ihr Hunger verflog wie das rauschen der Blätter, und sie vermochte fast die Stimme ihres Himmels zu hören.

So geschah es, dass sich die Dame wieder und wieder an den Himmel wand, der ihre Wünsche erhörte. Eines Tages dann, fragte sie den Himmel, ob der Neid, der ihr solches Leid zufügte, denn nicht einfach aus den Herzen des Landes verschwinden könne. Und der Himmel erhörte ihren Wunsch.

Nun, befreit von ihrer Last, floh sie aus dem Wald in die Stadt, und erzählte jedem von ihrem Glück des Himmels, dessen Stimme sie so häufig erahnte, und bat jeden, der es denn hören wollte, mit ihr zum Himmel zu sprechen.

Und so traten immer mehr von ihnen an den Himmel heran, und baten ihn um ihre Gefälligkeiten. Und der Himmel erhörte auch sie. Die Altare, Tempel und Gebete zum Himmel verbreiteten sich schnell in der ganzen Stadt, und so erhielt sie den Namen 'Himmels Gipfel'.

Doch eines Tages kam ein Reisender in die Stadt. 'So stoppet eure Lästerei, ihr verrückten! Der Himmel gibt und nimmt, wie alles in der Natur, Gebete dürfen niemals an ihn gerichtet werden!'

Doch sie lachten ihn aus der Stadt. Niemand glaubte an seine Worte, waren sie doch vernarrt in die Stimme des Himmels.

Und so geschah es. Eines Tages, da erhörte die Dame keine Antwort von ihrem geliebten Himmel. Und schnell sprach sich rum 'Der Himmel hat uns verlassen'. Man sagt, das Chaos habe nur wenige Tage gebraucht, bis es die Stadt übernommen hatte. Und als der Reisende wiederkehrte, da war die Stadt leer - getötet hatten sie sich gegenseitig, allesamt. Ihr Fanatismus war ihnen zu viel geworden.

Und so schrieb er eine Botschaft an das Rathaus 'Die Götter werden uns alle umbringen, wenn wir sie nicht verlassen.'

- Aus "Märchen der Schwestern Krahr, von ca. 30.000 AT

Götterglaube ist schon lange kein Teil von Gehenna mehr. Warum? Das ist eine schwierige Frage. Heutzutage hat das Wort 'Gott' fast jede Bedeutung verloren und ist vielleicht noch den wenigen bekannt, die die uralten Schriften kennen.

Doch das heißt nicht, dass der Glaube verschwunden ist. Die Menschen beten zwar keine personifizierten Götter oder heiligen Wesen mehr an, aber ihre Bitten und Gebete werden dennoch an etwas gerichtet. Für die meisten von ihnen ist das die Natur selbst - sie beten an den Himmel und Regen für eine gute Ernte, die Berge für Schutz oder die Wälder für Holz. Niemand von ihnen würde auch nur auf die Idee kommen, dass sich hinter diesen vielleicht eine Stimme oder gar eine Person verbergen könnte.

Doch es gibt auch andere Glaubensrichtungen. Einige gelehrte des Magias verehren die Aspekte des Magia wie die Gewalten der Natur, und schreiben ihnen eigene Bedeutungen zu - ebenso wie einige die Monde verehren (Mehr dazu in "Die Monde", ☺169)

Dennoch ist merklich, dass Gehenna den Religionen keine allzu große Bedeutung zuschreibt - so sind sie nicht einmal an Landesgrenzen gebunden, und kleine Schreine eher in Dörfern zu finden, geprägt von den kulturellen Idealen der Region.

Naturglauben

Pantheon der Fruchtbarkeit

Pantheon der 4 Seen

Pantheon der Monde

Magiaglauben

Aspektzentrisch

Mondzentrisch

Die Monde

"Rote Nächte, der Feind allen Lebens. Während die Jäger in ihren Höhlen kauern und die Gejagten sich verstecken, steigen die Kräfte der Nacht aus der Dunkelheit auf.

'Die Überlieferungen sind wahr. Ihre Schriften haben nicht gelogen. Wir sind verloren.' Ungläubig steht Fech vor seinem Gefolge, hinter ihm aufgereiht. Ungläubige Angst, wie nur die Mächte über der Vorstellung sie verursachen, steht ihm im Gesicht. Er erhört die Prophezeiung. Sein Gefolge verbrachte die Nacht mit dem Abbau der Feste. Die Augen der Ferasussuru erspähten in den ersten Strahlen des Morgens die Zerstörung. Xeren war gefallen. Eine Pia, zweifellos. Die Spuren ihrer Magie waren selbst von unserer Entfernung spürbar. Fech musste sich auf einen Kampf vorbereiten."

- Aus "Die Reisen der Pia", ursprünglich aus einer verlorenen Schrift des Pia Archwin Fech

Die Monde Gehennas sind gezeichnet von der Macht des Magia. Es ist nicht mehr bekannt, ob diese Verbindung natürlich ist, oder das Wirken der ersten Pia. Klar ist nur, dass sie auf das Wirken von Magia reagieren. Besonders die Schwestermonde, August und Iras, weisen starke Reaktionen auf mächtige Nutzer auf. Allgemein bekannt ist hierbei die Bedeutung einer roten Nacht. Diese signalisiert eine unglaublich destruktive Anwendung von Magia. Sie zeigt sich nur den Unglücklichen, die in der Nähe der Aktivität sind. Nur wenigen Wissenden sind hingegen die Bedeutungen von dunklen, blauen oder weißen Nächten bekannt. Auch unterschiedliche Mondkonstellationen, die im Volksmund durchaus Bedeutungen haben, sind schwer zu deuten. Einige Monde deuten jedoch auch auf Ereignisse in der Zukunft hin, die nicht unbedingt mit Magia zu tun haben müssen.

Viele Akademien haben Abteilungen, die sich dem lunarischen Studium widmen, auch wenn die wenigsten ernsthafte Erfolge erzielen können.

Rote Nächte

Eines der wohl schrecklichsten Zeichen, welches sich offenbaren kann. Ein rotes Erscheinen aller Monde einer Nacht deutet auf eine Nutzung von Magia hin, die in ihren destruktiven Eigenschaften so mächtig ist, dass ihre Energie selbst die Monde erreichen kann und von diesen reflektiert wird. Je weiter ein Beobachter vom Epizentrum der Energie entfernt ist, desto sanfter wird der rote Schimmer, bis dieser gar nicht mehr sichtbar ist. Eine Rote Nacht kann sich hierbei auch durch Wolken bemerkbar machen, da diese einen roten Schimmer annehmen. Bekannte Beispiele für Rote Nächte sind der Fall von Xeren, die Nacht der Schwarzen Schlacht und der Brand der Staatsakademie Aeterna.

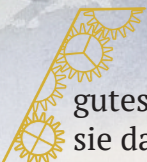
Dunkle Nächte

Von einer dunklen Nacht ist zu sprechen, wenn alle Monde einer gegebenen Nacht ihren Schein verlieren. Hierbei ist eine Nacht, in der keine Monde aufgehen, nicht eingeschlossen, da diese als Mondlose Nacht deklariert wird. Dunkle Nächte können künstlich verursacht werden, wenn ein Individuum mit genügend Macht dies wünscht. Daher sind sie im Allgemeinen unzuverlässig für die Deutung. Sind sie nicht künstlich verursacht, zeigen dunkle Nächte Tod und Verderben an. Sie müssen nicht von Magia verursacht werden, jedoch kann auch eine leise Massenvernichtung eine dunkle Nacht verursachen. Ein bekanntes Beispiel für eine dunkle Nacht ist der Untergang der Varianischen Armee.

Blaue Nächte

Weißer Nächte

Eine weiße Nacht ist daran zu erkennen, dass alle Monde einer gegebenen Nacht außerhalb ihrer Zyklen in die Vollmondphase eintreten. Weiße Nächte haben auch schwächere Varianten, bei denen weniger Monde in die Vollmondphase eintreten. Eine weiße Nacht ist nicht allzu selten und wird im Volksmund als



gutes Omen angesehen. In Wirklichkeit zeigt sie das plötzliche Wirken einer Macht an, die so intensiv ist, dass sie die Nacht verschluckt. Meist bedeutet dies die plötzliche Aktivität eines oder mehrerer Pia. Eine weiße Nacht kann hierbei lokal sein und sich nur nahe des Epizentrums offenbaren, eine mächtige Quelle kann jedoch auch eine globale weiße Nacht verursachen. Ist dies der Fall, ist jedem Wissenden klar, welche gottgleiche Macht gerade Gehenna betreten hat. Bekannte Beispiele für eine Weiße Nacht gibt es viele, auch wenn die wohl mächtigste in Überlieferungen, die die Nacht vor der Schlacht am Weißen Berg als globale weiße Nacht beschreiben, zu finden ist.

Mondlose Nächte

Eine Mondlose Nacht ist relativ selten. Von ihr ist zu sprechen, wenn in einer gegebenen Nacht kein einziger Mond am Firmament zu erkennen ist. Eine mondlose Nacht ist immer in ganz Gehenna zu sehen und wird im Allgemeinen als Omen großer Zerstörung angesehen. Sie prophezeien die nahe Zukunft, auch wenn ihre Vorhersage nicht definitiv sein muss. Im Volksmund werden auch Nächte mit wenigen Monden oder Monden in frühen oder Späten Phasen als Prophezeiungen angesehen, auch wenn das nur bedingt stimmt.

Vollmond

Von einer Nacht des Vollmonds ist zu sprechen, wenn alle Monde Gehennas in einer Nacht aufgehen. Sie wird im Allgemeinen als Zeichen für Magia angesehen. In einer Nacht des Vollmonds ist die Benutzung von Magia weit leichter, jedoch auch unkontrollierte Magie weit gefährlicher. Früher wurde eine solche Nacht als Omen für Fortschritt gesehen, während in großen Teilen Praesulas eine Nacht des Vollmonds inzwischen für Kampf und Folter steht.

Magia

Pia

Akte des Magia

Anderswelt





Staatsakademie Aeterna

Nox Ignae

Aeterna-Edikte

Branland

Südbrannen

Der Kaiser

Gesetze und Gepflogenheiten

Conlin

Magia: Nutzung und -Handel

Cruoria

Die Seuche

Blutfelder

Arboriae

Cruorius

Ewiges Feuer

Perclitia

Klagewald

Kosten der Gleichstellung
Verarmte machen die niederen Arbeiten, die
sonst von Puella o.ä. übernommen wurden.

Proculi

Friedenswall

Metallene Soldaten

Skuya

Beziehungen mit Concilia



Vaga

- Ruinen
- Pumainseln
- Pumart
- Agreable
- Vierkette
- Cammont
- Viermart
- Pearl
- Nordland
- Argenlet
- Inconnue
- Städte





Bruma

Nemues

Procellen

Fretwald

Der Tiefe Süden

Städte