



Cairteal



KARTE



Das Land Cairteal erscheint mit all der blühenden, lebenden Natur, der idyllischen Atmosphäre und den naturverbundenen Bewohnern, wie das wahrgewordene Paradies. Die Aufgabe der königlichen Familie ist seit jeher, diese Idylle zu bewahren und den Bewohnern zu helfen. König William setzt alles daran, dem gerecht zu werden. Doch die Regierung eines Reiches ist nicht immer leicht und auch mit einem wundervollen Ehemann, vielen treuen Freunden und begabten Beratern gelingt es ihm nicht immer, alle Gefahren und Probleme durch Verbrecher oder Monster zu vermeiden. Dafür gibt es jedoch die Mondlichtkrieger und die Mondlichtgilde, die dem Königspaar zur Seite stehen. Alles in allem kann man also sagen, dass die Zeit unter der Regentschaft von König William und König Silas so friedlich und sicher ist, wie es unter einem so jungen Königspaar nur sein kann. Die Beiden arbeiten hart daran, dem Volk zu zeigen, dass sich jeder einzelne Bewohner auf sie verlassen kann, sie niemanden im Stich lassen und präsent sind. Letzteres ist eines der Gründe dafür, dass so viele Feste gefeiert werden und Will und Silas regelmäßig durch das komplette Königreich reisen.



ELFEN:

Wer eine Elfe zum ersten Mal sieht, wird dieser dank des mysteriösen Charmes, der stets würdevollen Haltung und der eher blassen Haut, sofort einen gewissen Grundrespekt erweisen. Jedoch trügt der Schein, denn trotz des kühlen Äußeren sind die Elfen ein freundliches, friedvolles und herzliches Volk, das gerne Hilfe anbietet. Durch ihr Jahrhundert altes Wissen und mithilfe der Magie unterstützen sie die Bewohner Cairteals darin, ihr alltägliches Leben zu verbessern. Trotz der Tatsache, dass die meisten Elfen auf einer kleinen Insel leben, haben einige von ihnen angefangen, sich dauerhaft in Cairteal niederzulassen und zwischen den Menschen zu leben.

DRUIDEN:

Schon immer kam es hin und wieder mal vor, dass Elfen eine Verbindung mit Menschen eingegangen sind. Die daraus entstandenen Kinder sind halb Elf, halb Mensch. Durch ihre Elfgene können sie auf natürliche Weise Magie wirken.

MENSCHEN:

Trotz der Tatsache, dass die meisten Menschen über keinerlei magische Begabung verfügen, haben sie durch ihre Fähigkeiten eine funktionierende Gesellschaft erschaffen, in der der Handel, die Landwirtschaft, und noch vieles mehr, von großer Bedeutung ist. Jedoch gibt es einige unter ihnen, die von Elfen einen Magiekern erhalten haben, der es ihnen möglich macht ebenfalls Elementmagie zu nutzen.

NATURGEISTER:

Egal in welcher Farbe oder Form. Ob am helllichten Tag oder in der dunkelsten Nacht, an Gewässern, im tiefen Wald, am Lagerfeuer oder in einer finsternen Höhle. Überall in Cairteal berichten die Bewohner seit jeher über kleine, leuchtende Wesen, die in der heimischen Natur leben. In Siedlungen dagegen werden sie so gut wie nie gesehen, denn sie halten sich von Städten und Dörfern fern. Die Naturgeister bevorzugen eher die Gesellschaft von Elfen oder Druiden, mit denen sie gar nicht so selten Verbindungen eingehen, durch dessen Band sie unzertrennlich werden.

Es gibt zwei Arten von Naturgeistern.

Die Körpergröße der einen Art entspricht der eines kleinen Vogels. Auch am helllichten Tag geht von ihnen ein heller, warmer, ja fast schon geisterhafter Schein aus, der an eine brennenden Kerze erinnert. Diese Wesen schweben in der Luft und bewegen sich geräuschlos durch die Natur. Je nach Element haben sie unterschiedliche Farben. Dank ihres Aussehens, nennen die Bewohner Cairteals sie "Elementgeister".

Dann gibt es noch die Tiergeister.

Anders als die Elementgeister sind sie nicht auf eine Größe beschränkt. Sie können munter zwischen mehreren Größen hin und her wechseln. Ob nun so klein, dass sie problemlos auf der Hand gehalten werden können, so groß, dass man sogar auf ihnen reiten könnte oder irgendwas dazwischen.

MONDLICHTKRIEGER:

Eine Handvoll vom Phönix erschaffene Krieger, die für die Sicherheit der Bewohner und des Königreichs verantwortlich sind. Jeder von ihnen hat eine besondere Begabung, die ihm im Kampf hilft. Einer von ihnen ist für den Schutz des Elfenbaums zuständig.

Burg Cair

Diese Burg ist bereits seit Generationen im Besitz der königlichen Familie und befindet sich auf einem der höchsten Hügel des Landes.

Diese Lage macht es Angreifern besonders schwer sich der Burg zu nähern, ohne bemerkt zu werden.

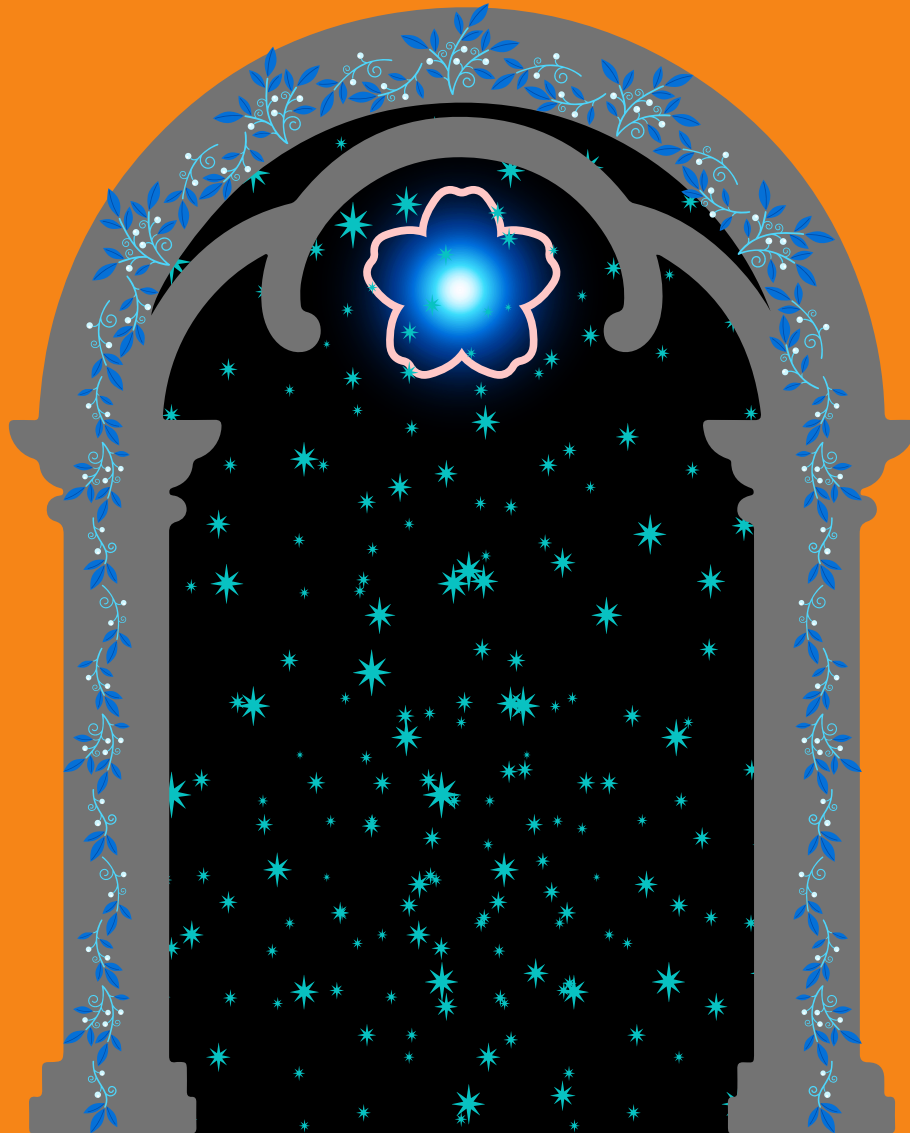
Die Größe der Burg mag auf dem ersten Blick täuschen, jedoch bietet diese, neben der Königsfamilie auch ausreichend Platz für die Wachen, die Bediensteten und den Hochmagier. Neben einem natürlich angelegten Garten, befindet sich hinter den Burgmauern auch ein Trainingsplatz auf dem neue Ritter und Wachen das Kämpfen erlernen.



Avaloria

Die Hauptstadt gilt als die größte Stadt Cairteals, die ihren Bewohnern eine Vielzahl an Arbeitsplätzen, sowie Unterkünfte zum Wohnen bietet. Wer durch die Hauptstadt schlendert erfreut sich einer Vielzahl an Geschäften, in denen es allerlei Stoffe, Pelze, handgefertigtes Tongeschirr, geschmiedete Waffen und noch vieles mehr, zu kaufen gibt. Zwischen den großen Geschäften auf den Hauptstraßen, befinden sich auch kleine, unscheinbare Kräutерläden, die allerlei Heilkräuter zum Verkauf anbieten. Nicht zuletzt sind es die Wirtshäuser, die vom laufenden Handel, profitieren. Hier werden Besucher und Reisende untergebracht, die sich entweder ein neues Leben in der Hauptstadt aufbauen oder nur auf der Durchreise sind. Dank dem Ackerland, das sich rund um die Stadt erstreckt und reich an Nähstoffen ist, müssen weder die Bewohner, noch Händler oder Durchreisende, sich um ihr Essen sorgen. Trotz ihrer Größe gilt die Hauptstadt als ein sicherer Ort, was vor allem den königlichen Wachen zu verdanken ist.





Lichtergarten

Wer das erste Mal vom Lichtergarten hört stellt sich einen wunderschönen mystischen Garten mit versteckten Orten und Geheimnissen vor. Und das ist er auch. Doch die verschiedenen Pflanzen und Blumen sind nicht das was gemeint ist, wenn über die betörenden Blüten geredet wird. Damon, der sogenannte Gärtner gewährt jedoch nur sorgfältig ausgewählten Gästen Einlass um sich von den Schönheiten verzaubern zu lassen. Und noch weniger bekommen von ihm die Erlaubnis diese zu berühren, denn jede einzelne Knospe wird von ihm sorgsam ausgesucht und mit viel Geduld und Hingabe zum blühen gebracht.



Der glänzende Palast

Das Schloss der Elfen liegt auf einer kleinen Insel, die nur mithilfe eines Bootes oder eines Portals zu erreichen ist. Der gesamte Boden, jede Treppe, jede Brücke, jede einzelne Säule, einfach alles besteht aus silbernem Marmor, dem das Schloss seinen Namen zu verdanken hat. Einzig und allein das Kuppeldach ist aus Glas, weshalb der darunter liegende Tanz- und Festsaal auch als Glassaal bezeichnet wird.

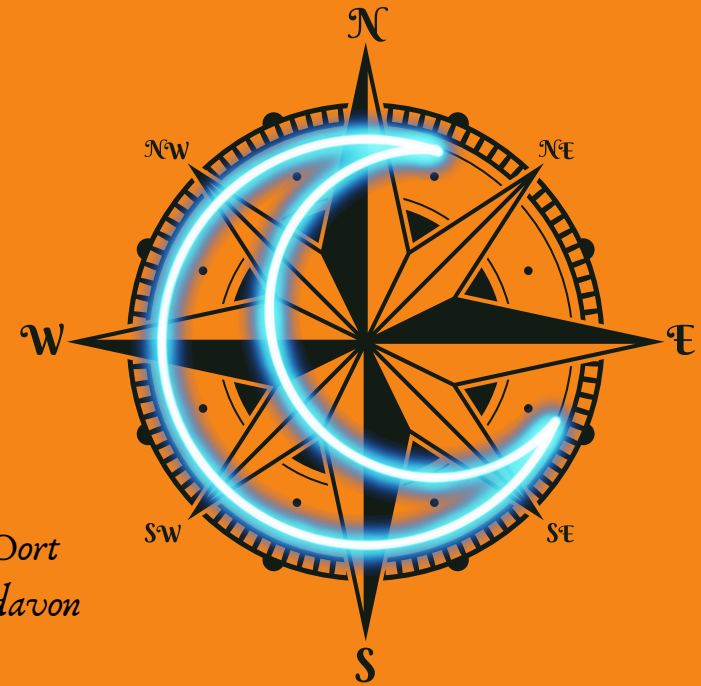
Inmitten des rund gebauten Gebäudes liegt der Sternengarten mit der Mondlichtquelle und dem dazugehörigen Lebensbaum, welcher vom 13. Mondlichtkrieger bewacht und beschützt wird.

Dieser bewohnt, gemeinsam mit seinen 12 Kameraden den Anbau des Schlosses in dem jeder der Mondlichtkrieger ein eigenes Zimmer hat.

Die Elfen leben im Hauptteil des Schlosses, abgesehen von denen, die ein Leben unter den Menschen vorziehen.



Hauptquartier der Mondlichtgilde



Was einst nur ein leerstehendes Gästehaus war, wurde von einer Gruppe Kinder, die sich selbst die Mondlichtgilde nannte, als Hauptquartier benutzt. Dort planten sie ihre Abenteuer, verbrachten dort gemeinsam Nächte und träumten davon irgendwann die stärkste Abenteuerergruppe des Landes zu werden.

Besonders in den letzten Jahren schlossen sich ihnen immer mehr Mitglieder an, wodurch sie nun die bekannteste und größte Gilde in ganz Cairteal ist.

Durch den Wachstum musste das Gildenhaus immer wieder erweitert werden. Der Hauptraum mit den Regalen voller Bücher, Schriftrollen und Landkarten, dem Bartresen, an dem man sich über neueste Aufträge informieren kann und den vielen Tischen, die zum gemeinsamen Essen, Trinken, Spielen, Unterhaltungen oder Planungen einladen, ist der wohl belebteste Ort. Zusätzlich dazu befindet sich im Erdgeschoss noch die Küche, ein kleiner Stall in dem sechs Pferde Platz finden, eine Waffenkammer durch die man direkten Zugang zum außen gelegenen Trainingsplatz, sowie zu einem kleinen Garten hat.

Doch ist das noch nicht alles. Durch eine Treppe im hinteren Bereich des Hauptraumes gelangt man zu den Zimmern in denen einige Gildenmitglieder wohnen. Nur von dort aus kommt man in das oberste Stockwerk, das einzig und allein für die drei Gründer und ausgewählte Gäste zugänglich ist.

Ruine der Nordfestung

Die Ruine, einst als Nordfestung bekannt, war zu seiner Zeit ein Ort des Schreckens. Auch heute noch halten sich die Bewohner Cairteals davon fern, da es dort spuken soll. Man erzählt sich, dass die ruhelosen Seelen der dort gehängten Kinder noch zwischen den Überresten der kleinen Steinhäusern hausen sollen. Sollte sich doch mal jemand dorthin verirren, wird er einen wunderschönen Ort vorfinden.

Unterschiedliche Pflanzen und Blumenarten in den verschiedensten Farben haben sich auf dem Boden breit gemacht. Die äußere Mauer ist fast vollständig mit Efeu bedeckt. Doch trotz dem schönen Anblick wird der ursprüngliche Grund für die Errichtung nie vergessen werden und für ewig als Warnung gelten, damit sich dieses Grauen niemals wieder wiederholt.

