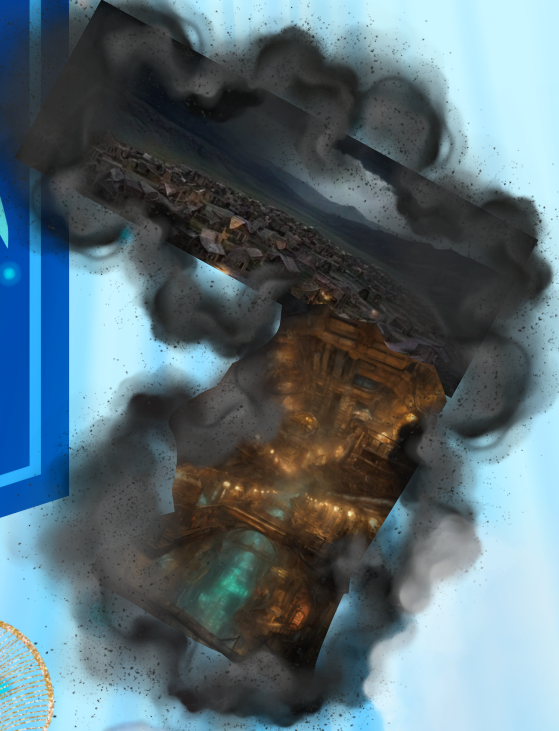
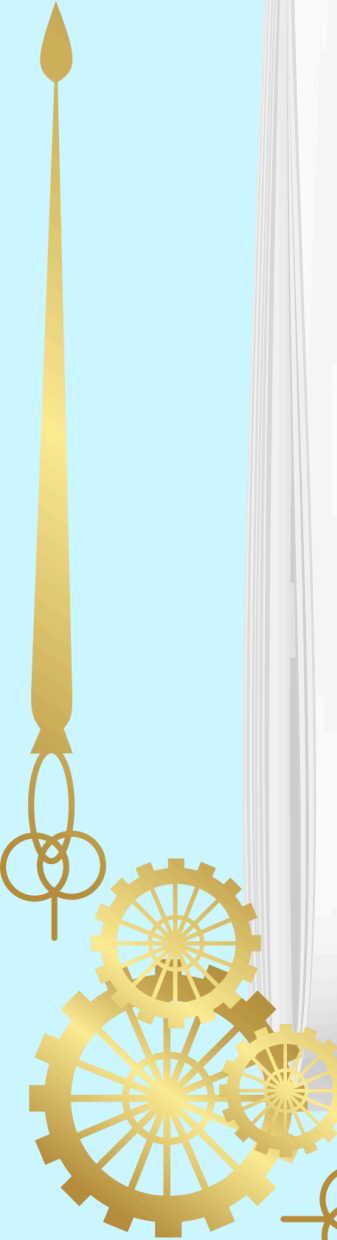




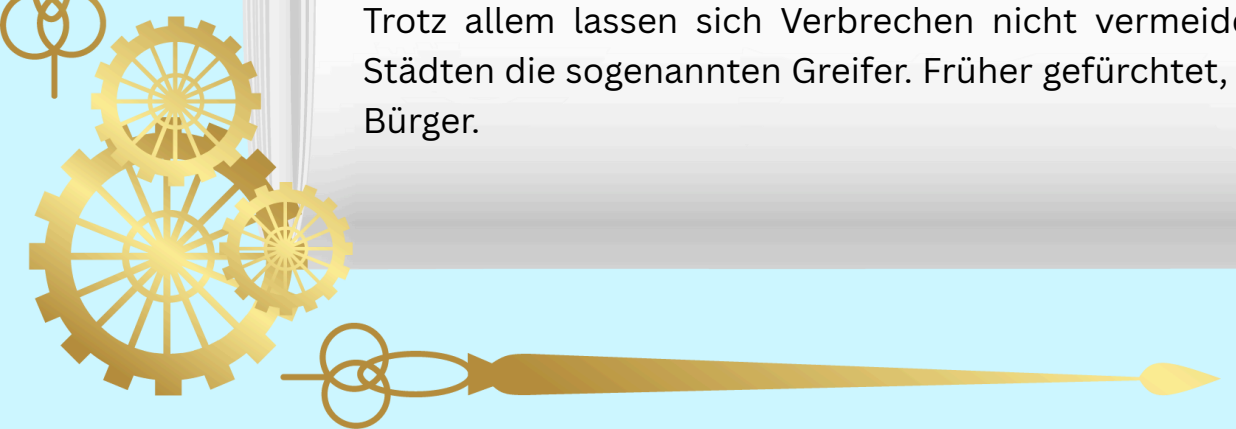
Arcelia



So beeindruckend die Städte und Dörfer Arcelias durch die ständig wachsende Technologien auch sind, ist die Fürsorge der Bewohner, der vielfältigen Natur gegenüber nicht minder bewundernswert. Die abwechslungsreiche natürliche

Gestaltung der unzähligen grünen Oasen in den größeren Städten, ist vor allem Prinzessin Lydia zu verdanken. Die industriellen Meilensteine dagegen hat der junge Prinz Kylian gesetzt, indem er die Elektrizität und mehrere dampfgetriebene Fortbewegungsmitteln eingeführt hat. Dank ihm existieren ausreichend Arbeitsplätze für alle Anwohner, sodass kaum jemand unter Armut leidet. Unter den Bewohnern wird er als einer der begabtesten Erfinder bezeichnet. Gleichzeitig zum industriellen Fortschritt werden jahrhundertealte Traditionen und Sitten neu geschrieben und gelebt. Besonders der junge König Rhydian sorgt gemeinsam mit dem königlichen Rat dafür, dass altes Wissen und die Traditionen der Drachenwandler erhalten und weiterzugeben werden. Zudem ist ihm ein transparenter Führungsstil und ein Königreich in dem Platz für jeden ist, besonders wichtig. Das zeigt er vor allem, durch aktive und regelmäßige Gespräche mit den Bürgern, in denen er sich all die Sorgen und Forderungen anhört und diese mit dem Rat zusammen bespricht. Damit sorgt er dafür, dass die Kluft zwischen der königlichen Familie und des Volkes immer geringer wird. Denn nur das gemeinsame und wirksame Gestalten Arcelias wird für eine grenzenlose Zukunft sorgen.

Trotz allem lassen sich Verbrechen nicht vermeiden. Dafür gibt es in allen größeren Städten die sogenannten Greifer. Früher gefürchtet, sorgen sie nun für die Sicherheit der Bürger.



Drachenwandler

Bei dieser Rasse handelt es sich um Wesen, die sowohl Drachen- als auch Menschengestalt annehmen können. Ersteres sogar in 3 unterschiedlichen Größen: So groß wie ein Gecko, so groß wie ein Husky und so groß wie ein Elefant. Nur wenige leben in ganz Arcelia verteilt, dazu zählen unter anderem, die 7 Beschützer der Königskinder. Die meisten haben sich schon vor vielen Jahrzehnten gänzlich in den Himmelstempel zurückgezogen. Dort können sie ungestört ihr Leben nach den alten Traditionen weiterleben, ohne von der Modernisierung des restlichen Reiches beeinflusst zu werden. Auch wenn König Rhydian alles daran setzt, die alten Traditionen wieder mehr zu verbreiten, ziehen die Drachenwandler ihren geschützten Ort vor.



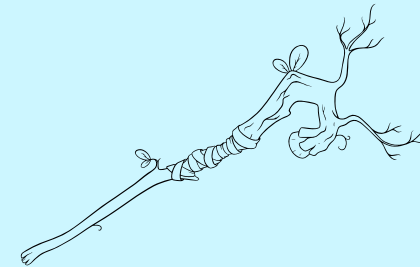
Menschen



Zu Menschen gibt es nicht sonderlich viel zu sagen. Sie verfügen über keine besonderen Fähigkeiten. Sie führen ein normales Leben in der von ihnen erschaffenen Zivilisation und haben sich im Laufe der Jahre sehr auf den industriellen Fortschritt konzentriert. Sie haben gewöhnliche Jobs wie Handwerker, Erfinder, Wachmänner (ehemals Greifer), Bäcker, Schneider, Alchemisten und vielen mehr.

Dryade

Menschenähnliche Wesen mit spitzen Ohren, die ebenso wie die Drachenwandler die Zivilisation meiden und sich lieber in der Natur aufhalten. Sie bewohnen Höhlen versteckt hinter Büschen, oder Häuser hoch oben in den Baumkronen. Sie sind sehr naturverbunden und achten auf die Fauna und Flora des Landes. Sie sorgen dafür, dass die Menschen sich nicht noch weiter ausbreiten und somit mehr Natur zerstören.



Waldgeister

Die kleinen Wesen, die entfernt menschliche Gestalt haben, leben gemeinsam mit den Dryaden in der Natur. Nicht selten kommt es vor, dass Waldgeister und Dryaden ein unzertrennliches starkes Band verbindet, was sie zu lebenslänglichen Weggefährten macht.



Asteria

Die Hauptstadt mit den verwinkelten Gassen und versteckten Ecken ist rund um das Königsschloss gebaut und bietet alles was das Herz begehrt. Neben den großen Fabriken gibt es einige kleine Druckereien und mehrere Werkstätten. In einer von ihnen verbringt Prinz Kylian die meiste Zeit des Tages, während König Rhydian sich im Schloss oder dem daneben liegenden Ratsgebäude um die Regierung des Reiches kümmert. Zwischen den bunten Treiben auf den Hauptstraßen der Stadt machen Schilder auf Bäckereien, Schneidereien und andere Geschäfte aufmerksam. Der Dreh und Angelpunkt der Stadt ist jedoch der große Marktplatz, direkt vor den Schlosstoren.





Whisperwind Palace

Das Königsschloss repräsentiert als das prächtigste Bauwerk des gesamten Königreichs, durch die hochwertige Bauweise, ganz Arcelia. Als solches steht es im Herzen des Landes, umgeben von einem glänzenden, schwarzen Marmormauerwerk, dass sich rund um das Schloss und die dazugehörigen Ländereien erstreckt. Dieses wurde zum Schutz der königlichen Familie erbaut und bietet durch die glatte und rutschige Oberfläche keine Klettermöglichkeit. Der einzige Weg um ins Innere des Schlosses zu gelangen, ist durch den großen Torbogen der rund um die Uhr bewacht wird. Doch anders als früher ist es nicht mehr streng untersagt das Schloss zu betreten. Neben den rauschenden Ballnächten und ausgelassenen Festen, dürfen die Bürger jederzeit um eine Audienz bei der Königsfamilie bitten.

Himmelstempel

Das kleine Dorf hoch oben auf dem höchsten Berg des Landes ist ausschließlich von Drachenwandlern bewohnt. Tritt man durch das runde Eingangstor, ist es als würde man eine ganz andere Welt betreten. Im Gegensatz zum Rest des Reiches, ist der Himmelstempel von jeglichem Fortschritt unberührt geblieben. Die Drachenwandler leben ihre alten Traditionen und haben nicht vor, diese und ihren Wohnort so schnell aufzugeben, denn dieser stellt ihnen alles zur Verfügung, was sie benötigen. Ein kunstvoll angelegter Steingarten mit vielen Bonsaibäumen, wunderschönen Blumen und einem kleinen Teich liegt im hinteren Bereich des Geländes und ist nur durch das Gemeinschaftshaus zu erreichen. In diesem befindet sich eine Bibliothek, ein Speisesaal mit niedrigen Tischen und der Raum der Stille.

Das Dojo befindet sich in einem extra Gebäude, das ausschließlich zum Trainieren errichtet wurde. Zudem gibt es noch einen abgegrenzten Bereich mit heißen Quellen, die privaten Wohnhäuser der Bewohner und ein Gästehaus für Besucher.



Institut

Außerhalb der Hauptstadt befindet sich das Institut, in dem sich alles um Alchemie dreht. Prinz Talyns ursprünglich geheime Forschungsstätte wurde vor ein paar Jahren für andere Alchemiebegeisterte geöffnet. Für die Studierenden gibt es ein großes und zwei kleinere Labore, eine kleine Bibliothek mit Talyns sorgfältig ausgewählten Büchern über Alchemie, einen Gemeinschaftsraum, einen Wohntrakt mit Gemeinschaftsschlafräumen. Der Westflügel jedoch ist nach wie vor nur für Talyn und den Drachenvandler Arrow zugänglich. Nur selten kommt es vor, dass er jemanden dorthin einlädt.

