

Playersguide für Felidiaten-Charaktere



**Auflage
Stand 23.04.2003**

Inhalt:

| | |
|--|-------|
| 1. Vorwort | S. 3 |
| 2. Eigenheiten der Feliciaten | S.. 3 |
| 2.1. Die Stämme | S. 4 |
| 2.2. Spielerische Eigenheiten | S. 6 |
| 3. Darstellung | S. 6 |
| 3.1. Schminke/ Maske | S. 7 |
| 3.2. Gestaltwandlung | S. 7 |
| 3.3. Ausrüstung | S. 8 |
| 4. Feliciatenrüstungen | S. 8 |
| 5. Die Feliciatische Sprache | S. 9 |
| 5.1. Herkunft der Sprache | S. 9 |
| 5.2. Zusammensetzung und Klang der Sprache | S. 10 |
| 5.3. Die Feliciatische Schrift | S. 10 |
| 6. Glaube Felidias | S. 15 |
| 6.1. Beziehung der Götter untereinander | S. 19 |
| 6.2. Die Entstehung des Kairion | S. 19 |
| 6.3. Feliciatische Feiertage | S. 21 |
| 6.4. Gebete an Szyraka | S. 23 |

1. Vorwort

Dieser Playersguide ist als Zusatz zum Felidia-Playersguide gedacht. Er erklärt nichts über die Provinz Felidia, die Sozialstruktur dort oder die anderen dort lebenden Rassen.

Wenn Du also einen Charakter aus Felidia spielen willst solltest Du Dir auch den Playersguide Felidia herunterladen und durchlesen.

Feliciaten sind katzenhafte Wesen. Sie sind keine Mischlinge (Halbkatzen o.ä.) sondern eine eigenständige Rasse, die sich abgeschottet von Menschen und Elfen entwickelt hat. Diese Rasse hat sich den Extremen Bedingungen ihrer Heimat unheimlich gut angepasst.

Einen Feliciaten zu spielen ist - gerade auf Cons mit guten Spielern und NSCs – alles andere als einfach, denn das ungewöhnliche Aussehen und Verhalten der Feliciaten wirkt auf viele Vertreter anderer Rassen befremdlich und bedrohlich. Man wird also oft angefeindet, gemieden oder gar angegriffen werden. Aber gerade das macht die Rasse auch sehr interessant.

Die Feliciaten haben Vor- und Nachteile, die sich aber gegenseitig aufwiegen. Diese Rassenmerkmale solltet Ihr auf jeden Fall verwenden, wenn Ihr Charaktere dieser Rasse spielt. Wer aus irgendeinem Grund von den Rassenmerkmalen abweichen will sollte dies bitte vorher mit der SL abklären.

2. Eigenheiten der Feliciaten

Die herrschende Rasse in Felidia sind die Feliciaten. Anmutig wirkende Katzenwesen, deren humanoide Gestalt der eines Elfen gleicht, allerdings haben sie lange Reißzähne und die typischen Katzenhaften Augen mit den spaltförmigen Pupillen. Sie bewegen sich katzenhaft und geschmeidig. Meist haben sie lange Haare, die Männer tragen gerne Bärte.

Die Feliciaten haben jedoch noch eine zweite Gestalt, die sie annehmen, wenn sie wütend sind oder schwer verletzt werden. Dies ist die Gestalt einer Raubkatze, je nach Stamm die eines Löwen, Tigers, Leoparden, Geparden oder Pumas. Die Verwandlung ist nicht steuerbar. Die besonnenen Löwen haben die Verwandlung jedoch sehr gut unter Kontrolle. Ausgebildete Kämpfer dieser Rasse, vor allem die, die in den Tempeln geschult wurden, haben die Verwandlung meist so zurückgedrängt, daß sie sich überhaupt nicht mehr verwandeln (Vor allem Priester der Szyraka und des Leos und entsprechende Paladinsorden).

Aufgrund ihrer flexiblen, biegsamen Knochen sind Feliciaten nicht besonders stark, das Tragen von Rüstungen ist ihnen fast nicht möglich, nur leichtes Leder oder spezielle magische Katzenrüstungen können sie benutzen. Die Feliciaten kämpfen mit Ausnahme der Löwen und Tiger nur mit leichten Waffen (max. Kurzscher).

Es ist aufgrund der flexiblen Katzenknochen nicht möglich einen Feliciaten zu fesseln, er kann Stricke und Ketten fast immer abstreifen. Wo der Kopf eines Feliciaten hindurchpasst, da kann auch der Rest folgen.

Sie meiden Schmutz und vor allem das Wasser wo immer sie können. Man bringt einen Feliciaten bei Regen nicht vor die Türe, außer es geht um sein Leben.

Feliciaten sind, bis auf die Löwen, eher Einzelgänger.

2.1. Die Stämme

Die Stämme unterscheiden sich einmal in ihrer Katzengestalt, die dem Stammesnamen entspricht (Löwen-Feliciaten à Löwe, Geparden-Feliciaten à Gepard, ...), zum anderen aber auch in ihrem Aussehen in der humanoiden Erscheinungsform.

Die Löwen- und Tiger-Feliciaten sind groß gewachsen und oft kräftig gebaut, während die anderen Stämme eher klein und schwächlich wirken.

Sie unterscheiden sich außerdem in der Haar und Augenfarbe. Tiger haben rot-schwarz gesträhte Haare und meist grüne Augen (selten schwarz-weißes Haar und blaue Augen), Löwen haben blondes oder hellbraunes Haar und bernsteinfarbene Augen, die Haare der Geparden sind hellbraun, meist mit einzelnen schwarzen Strähnen, ihre Augen gelb, die Pumas sind braunäugig und haben dunkelbraune Haare, während die Leoparden rötlich-blondes Haar, oft mit dunklen Strähnen, und grüne Augen haben. Besonders schön wirkt eine Sonderform der Leoparden, die schwarzhaarigen Panter mit den smaragdgrünen Augen.

Ein anderes Stammesmerkmal ist aber auch das Gemüt und die Gesinnung. Löwen sind ruhig und besonnen und haben meist gute Gesinnung, Panter sind aufbrausend und meist böse, die anderen Stämme neigen eher zur Neutralität und etwas ausgeglichenerem Wesen, allerdings sind Tiger sehr leicht reizbar.

Löwen-Feliciaten

| | |
|-------------------------------|--|
| Herkunft: | Marvarban oder nächste Umgebung, evtl. Sunsteam |
| Aussehen: | Groß, kräftig gebaut, möglichst helle Haare, gelbe Augen |
| Gesinnung: | Alle guten Gesinnungen (c.g., n.g., r.g.) |
| Mögliche Klassen: | Kämpfer, Priester, Gelehrte, Handwerker, Kräuterkundige |
| Stammesvorteile: | Keine Gestaltwandlung |
| Stammesnachteile: | Schwerfälliger, können sich aus fesseln nicht so leicht befreien wie die anderen Rassen (aber leichter als Menschen) |
| Weit verbreitete Fähigkeiten: | Lesen & Schreiben, Sprachen, Heraldik, Medizin, Erste Hilfe, Waffenfertigkeiten (vor allem Wuchtwaffen und Armbrust) |

Tiger-Feliciaten

| | |
|-------------------------------|---|
| Herkunft: | Zyrnat oder nächste Umgebung, vereinzelt aus Marvarban |
| Aussehen: | Groß, kräftig gebaut, möglichst rötliche Haare, schwarze Strähnen, gelbe oder grüne Augen, Sehr orientalisch anmutende Ausrüstung |
| Gesinnung: | Alle neutralen und bösen Gesinnungen |
| Mögliche Klassen: | Kämpfer, Priester, Waldläufer, Magier, Gelehrter |
| Stammesvorteile: | -- |
| Stammesnachteile: | -- |
| Weit verbreitete Fähigkeiten: | Giftkunde, Wissen um Magie, Alchemie |

In diesem Stamm gibt es noch – aber sehr wenige – **weiße Tiger**. Sie haben statt rötlicher weiße Haare mit schwarzen Strähnen. Ihre Gesinnung chaotisch gut oder neutral gut. Sie sind die einzigen Feliciaten die (auf Regelbasis der Magie) Psyoniker sein können, meist sind sie jedoch seher und sind KEINE Gestaltwandler.

Weißer Tiger müssen „**zweites Gesicht**“ nach That's Live nehmen. Diese Sonderrasse bitte **nur nach Absprache mit der SL** spielen!

Puma-Feliciaten

| | |
|-------------------------------|---|
| Herkunft: | Wanderndes Volk, das durch das Tälersystem zieht |
| Aussehen: | Braune Haare, gelbe Augen |
| Gesinnung: | Alle Gesinnungen, meist aber neutrale Gesinnungen |
| Mögliche Klassen: | Kämpfer, Priester (nur Ontra), Barden, Spitzbuben, Kräuterkundige, Seher |
| Stammesvorteile: | Kennen viele alte Symburner Legenden (bekommt Ihr auf Anfrage von der MF-SL, wenn Ihr solch einen Charakter anfangt). |
| Stammesnachteile: | Keine Priester der allgemeinen Gottheiten möglich. |
| Weit verbreitete Fähigkeiten: | Legenden & Geschichten, Zweites Gesicht, Sprachen, Heraldik, Medizin, Erste Hilfe, Lesen & Schreiben |

Leoparden-Feliciaten

| | |
|-------------------------------|--|
| Herkunft: | Marvarban oder Dörfer im Wald (z.B. Parvala) |
| Aussehen: | zierlich, schmal, elfenhaft, helle oder braune Haare, grüne oder gelbe Augen |
| Gesinnung: | Alle Gesinnungen |
| Mögliche Klassen: | Waldläufer, Spitzbuben, Magier, Schamanen, Gelehrte, Handwerker, Meuchler |
| Stammesvorteile: | -- |
| Stammesnachteile: | -- |
| Weit verbreitete Fähigkeiten: | Diebesfertigkeiten |

Panther-Feliciaten (Sonderform des Leoparden-Feliciaten)

| | |
|-------------------------------|---|
| Herkunft: | Lirn |
| Aussehen: | zierlich, schmal, elfenhaft, schwarze Haare, grüne Augen |
| Gesinnung: | Alle bösen Gesinnungen oder chaotisch neutral (r.b., c.b., n.b, c.n.) |
| Mögliche Klassen: | Spitzbuben, Magier, Gelehrte, Meuchler |
| Stammesvorteile: | Sind in der Regel sehr reich |
| Stammesnachteile: | Kann Gestaltwandlung nur durch Artefakt unterdrücken, sehr aufbrausend. |
| Weit verbreitete Fähigkeiten: | Meucheln, Giftkunde, Diebesfertigkeiten, Wissen um Magie |

Geparden-Feliciaten

| | |
|-------------------------------|--|
| Herkunft: | Marvarban, Santor oder die Gegend um diese Städte |
| Aussehen: | Schmal, elegant, blonde oder hellbraune Haare, gelbe Augen |
| Gesinnung: | Alle Gesinnungen |
| Mögliche Klassen: | Alles außer reinem Kämpfer, oft Waldläufer oder Spitzbuben |
| Stammesvorteile: | -- |
| Stammesnachteile: | -- |
| Weit verbreitete Fähigkeiten: | Erste Hilfe, Fernwaffen, Diebesfähigkeiten |

2.2. Spielerische Eigenheiten

Jeder Feliciat sollte den Vorteil **schnelle Heilung** besitzen.

Beim Anblick von Wehrwesen geraten Feliciaten völlig in Panik. Ausgebildete Kämpfer der Löwen dagegen werden sich vor allem den Wehrwölfen, als ihren Erzfeinden, aber energisch entgegenstellen und alles daran setzen diese zu vernichten.

Auf Grund des ausgeprägten Geruchsinnes können Feliciaten andere Tiermenschen oder Wehrwesen von Menschen und Elfen unterscheiden. Sie vermögen als Unterton des Geruches das Wesen zu erkennen, dass mit in die Rasse einspielt (z.B. beim Wehrwolf, Wolfwehr oder Wolfsmenschen den Wolf), nicht aber wie sie eingebracht wurde (ob eingekreuzt, per Lykantrophie oder wie auch immer).

Feliciaten versuchen ihre Identität (Rasse) weitgehend geheim zu halten, da sie wissen wie sehr man sie teilweise fürchtet und welche Probleme sich daraus ergeben können. Sie reisen deshalb meist verumumt oder verbergen die Gesichter auf andere Art und Weise.

Jeder Feliciat spricht als **Muttersprache Feliciat**. Wer die Allgemeinsprache der Mittellande oder eine andere Sprache können will muß sich diese mit EPs erkaufen.

3. Darstellung:

Feliciaten werden einfach und relativ unauffällig dargestellt. Je nach Rasse (Löwe, Tieger, Gepard, ...) kann das Erscheinungsbild variieren (siehe oben).

Bitte spiele nur Feliciaten-Rassen, die Du auch darstellen kannst (bitte keine 120 kg Geparden und 40 kg Löwen ...). Wer einen Feliciaten spielt muß sich die dafür notwendige Ausrüstung (Zähne, Kontaktlinsen, Elfenohren) beschaffen, damit der Charakter deutlich als Feliciat zu erkennen ist.

3.1. Schminke/ Maske

Wer einen Feliciaten spielen will muß für die nötige Optik sorgen (Elfenohren, Katzenkontaktlinsen, lange Zähne für die menschliche Gestalt und ein entsprechendes Katzenkostüm mit Maske für die Katzengestalt – verzichtbar bei Löwen-Feliciaten Paladinen oder Priestern guter Gottheiten).

Elfenohren:

Kleine Ausführung, max. mittlere – umgekehrt aufgesetzt, also das eigentlich für die rechte Seite gedachte links und das für die linke rechts

Reißzähne:

Am besten unten auf die Eckzähne gesetzte Vampirzähne, notfalls auch oben im Gebiß

Kontaktlinsen:

Fun-Linsen, farbig mit spaltenförmiger Pupille – Katzenaugen.

3.2. Gestaltwandlung:

Durch mitgebrachtes entsprechendes Kostüm (Maske, Klauenhände, Anzug o.ä.).

In vielen Fällen ist die Gestaltwandlung aber unterdrückbar. Da sie schwer darzustellen ist wäre es ratsam eine derartige Möglichkeit herauszusuchen und auf die Gestaltwandlung zu verzichten.

Die Gestaltwandlung kann unterdrückt werden durch:

- Zugehörigkeit zum Stamm der Löwen-Feliciaten, da diese Rasse die Verwandlung unterdrückt und erfolgreich bekämpft hat.
- Artefakte (bitte mit der SL-Abklären)
- Eiserne Disziplin und Training der Selbstbeherrschung (bei Paladinen aller Feliciaten-Gottheiten oder begründet durch entsprechende Schulungen in der Hintergrundgeschichte). Das muß aber insgesamt mit ins Charakterkonzept einfließen, der Charakter muß insgesamt sehr diszipliniert und überlegen auftreten.
- Durch Göttliche Gnade (bei Priestern und Paladinen guter Feliciaten-Gottheiten)

3.3. Ausrüstung:

Die Ausstattung Deines Charakters sollte, zumindest in einigen Details, orientalischen Einschlag haben.

Metallrüstungen sind nicht erlaubt, es sei denn es handelt sich dabei um magische Feliciatenrüstungen (siehe unten), solltet Ihr solch eine tragen wollen, dann haltet bitte Rücksprache mit der MF-SL, denn nur diese kann Euch solch eine Rüstung genehmigen. Außer den Anhängern Szyrakas und denen des Leos ist es fast unmöglich an solch eine Rüstung zu kommen, wer trotzdem eine will muß sich diese als Artefakt mit EPs erkaufen.

Wuchtwaffen sind nur für Löwen- und Tiger-Feliciaten zugelassen, ansonsten wählt bitte leichte Waffen.

4. Feliciatenrüstungen:

Feliciaten können auf Grund ihres recht leichten, sehr biegsamen Knochenbaues (wie bei einer Katze) keine schweren Rüstungen tragen. Sie können zwar kurze Zeit große Lasten schleppen oder stemmen, doch dies führt zu extrem schneller Ermüdung. Das Tragen einer starren Rüstung ist aber noch aus einem anderen Grund für sie unmöglich: Sie bekommen darin Atemnot und Panikattacken, denn die Rüstung engt sie viel zu sehr ein. Kein Feliciat würde freiwillig etwas schwereres bzw. unflexibleres als eine leichte Lederrüstung anlegen. Tut er es doch, so wird er von Anfällen geplagt und wird nach spätestens 15 Min ohnmächtig.

Um gerade den Streitern der Gottheiten das Tragen besser schützender Rüstungen zu ermöglichen haben die Priesterschaften der Szyraka und des Leos ein Verfahren entwickelt die Rüstungen über göttliche Magie (Ritual) an die Bedürfnisse der Feliciaten anzupassen. Diese Segnung dauert sehr lange und muß von einem hochrangigen Szyrakapriester durchgeführt werden.

Auf den gesegneten Rüstungsteilen erscheint dann das Symbol der Szyraka (👁).

Diese Rüstungsteile können von den Feliciaten nun ohne Probleme getragen werden. Sie haben aber keinerlei weitere Vorteile für den Träger, sind also weder magisch noch heilig noch bieten sie einen erhöhten Schutz. Sie können zwar mit weiteren Zaubern belegt werden, dies ist aber eher unüblich. Sie sind jedoch als göttlich verändert erkennbar, wenn ein Wesen den Blick für solche Dinge hat.

Versucht ein Wesen anderer Rasse die Rüstung anzulegen, so hat diese bei ihm die Wirkung, die eine normale Rüstung auf einen Feliciaten hat (Erstickungsanfälle, Panikattacken, Ohnmacht nach ca. 15 Min), denn die Rüstungen sind auf die körperlichen Bedürfnisse eines Feliciaten angepasst und für andere Wesen somit ungeeignet geworden.

Jeder Schmied kann Feliciatenrüstungen reparieren, wird aber auf Grund des veränderten Materials, das er nicht gewohnt ist, länger dazu brauchen als üblich (und folglich auch mehr Geld dafür verlangen oder es bei Zeitdruck bleiben lassen).

Wird eine Rüstung beschädigt verliert sie ihre Eigenschaft nicht (z.B. bei Ausbeulen oder Ausbesserungen mit eigenen Teilen), erst wenn fremdes Material eingesetzt wird (z.B. bei

Verlust von Teilen oder großen Beschädigungen), verschwindet das Auge und die Rüstung kann von Feliciaten nicht mehr getragen werden.

Dem kann man durch vorherige Segnung des Materials (in einem Gottesdienst, Dauer min. 1h) vorbeugen. Für die Materialsegnung ist kein hochrangiger Priester von Nöten, allerdings sollte der Leiter des Gottesdienstes Priester oder Paladin sein. Ist er das nicht, so ist es sehr wahrscheinlich daß das Ritual wirkungslos bleibt (SL Entscheidung).

Für Feliciaten mit schwereren Rüstungen ist es daher ratsam sich selbst mit den Reperaturen auszukennen und auch Material aus der Heimat mitzuführen.

Die Feliciatenrüstungen werden in der Regel nur an die Priesterschaft und die Gotteskrieger des Szyraka-Glaubens, vereinzelt auch an die des Leoa-Glaubens ausgehändigt. Alle anderen können diese nur über EP-Aufwand als Artefakt erwerben. Da die Rüstungen aber kaum spielbeeinflussende Wirkungen haben sind sie nicht besonders teuer (Rücksprache mit der SL)

5. Die Feliciatische Sprache:

In der Provinz Felidia in Symburn spricht man eine eigene Sprache, die meisten Kinder, vor allem in gebildeten Schichten, wachsen jedoch zweisprachig (feliciat und trawonisch) auf. (OT: Englisch gesprochen wie geschrieben)

5.1. Herkunft der Sprache:

Vom Klang der Sprache her findet man keinerlei Ähnlichkeiten mit uns bekannten Sprachen, doch betrachtet man das geschriebene Wort, so findet man eindeutige Parallelen zu der Sprache Liom Féins. Dies ist auch leicht zu erklären, denn Liom Féin war in unserem Lande lange gleich einem Protektor. Die Sprache der äusseren Provinzen hat sich nach und nach der Mittellaendischen angepasst, während das völlig in sich abgeschlossene Felidia diese Entwicklung nicht mitgemacht hat. Hier blieb der liom-féiner Sprachstamm weiter die Grundlage der eigenen Sprache und entwickelte sich, durch den völligen Abschluss von den übrigen Provinzen und die fehlenden weiteren Einflüsse durch Liom Féin eigenständig weiter. An der Schreibweise der Worte hat sich nichts Gravierendes geändert, doch die Aussprache entwickelte sich hin zu einer harten, der Schrift entsprechenden Aussprache während die liom-féiner Sprache eher weich klingt und bei dieser die Sprechweise von der Schreibweise stark abweicht.

Als nächstes nahm die Sprache der Dunkeelfen aus der unterirdischen Stadt Lasayrdala Einfluss auf die Entwicklung der Sprache Felidias, denn die Tunnelssysteme der Drow waren die einzige Verbindung Felidias zur äusseren Welt, nach Symburn, vor allem aber nach Torog-Nai.

Die Sprachen der primitiven Stämme Felidias wurden noch weit mehr von der Sprache der Drow beeinflusst als die der Feliciaten selbst. So wurde der Dialekt der Skruta der Sprache der Drow sehr ähnlich während sich die Sprache Feliciat nach wie vor auf den liom-féiner Ursprung stützte.

Sehr vereinzelt findet man auch elfische Einflüsse und Entsprechungen in Feliciat, woher diese stammen ist allerdings nicht erklärbar, zumindest habe ich bisher keine plausible Erklärung dafür finden können.

Die Mittelländische Allgemeinsprache nahm erst sehr spät Einfluss auf die feliciatische Sprache. Gravierende Änderungen in der feliciatischen Sprache auf grund dieses Einflusses findet man kaum. Auf Hoch-Feliciat hatte das Mittelländische keinerlei Einfluss genommen, lediglich einzelne Stammes-Dialekte haben Begriffe aus der Allgemeinsprache aufgegriffen, vor allem in der Dialektsprache der Puma-Feliciaten, jenes Stammes, der die weitesten reisen unternimmt, findet man Ausdrücke die an die mittelländische Allgemeinsprache erinnern. Das Altfeliciatische, auch Felida genannt, unterscheidet sich in der Aussprache nicht im geringsten von der heutigen feliciatischen Sprache.

5.2. Zusammensetzung und Klang der Sprache

Feliciat ist vom geschriebenen Wort her nach wie vor weitgehend identisch mit der Sprache Liom Féins, allerdings wird man diese Ähnlichkeit nicht feststellen, wenn man die beiden Sprachen nur hört, da eine völlig andere Aussprache den Worten einen derart anderen Klang gibt, dass es zu keiner Verständigung unter den Sprechern der beiden Sprachen kommen wird. Vergleicht man geschriebenes Feliciat mit geschriebenem Liom Féin, so stellt man fest, dass vor allem Doppelungen von Buchstaben anders verwendet werden und stumme Buchstaben wie der Buchstabe „H“ häufig weggefallen sind. Ansonsten sind kaum Abweichungen erkenntlich. Im Gegensatz zur Sprache Liom Féins kennt die feliciatische Sprache eine Unterscheidung von großen und kleinen Buchstaben ähnlich der mittellaendischen Sprache.

Das gesprochene Wort hat jedoch einen total unterschiedlichen Klang. Während Liom Féin eine sehr weiche, weit entwickelte und zivilisierte Aussprache aufweist wird Feliciat kurz, hart und sehr nahe am geschriebenen Text gesprochen. Diese Tatsache laesst die feliciatische Sprache im Vergleich zur liom-féiner Sprache primitiver, härter und unmelodischer klingen. Oft vermeint man in bestimmten feliciatischen Worten einen brüllenden oder knurrenden Unterton zu vernehmen, der dem Liom Féin völlig fehlt. Die Sprache Liom Féins steht auf einer völlig anderen Entwicklungsstufe als die der Feliciaten. Obgleich die Feliciatische Kultur eine reiche, fortschrittliche Hochkultur darstellt und sehr moderne Gesellschaftszüge vorweist, weit besser als die Liom Féins, so ist die Sprache im Vergleich zu der Liom Féins doch recht zurückgeblieben.

5.3. Die feliciatische Schrift

Die Feliciaten schieben früher nur nach ihrem eigenen System. Die Schriftzeichen sind sehr bildlich und können gut als Hieroglyphen bezeichnet werden. Nach langer Arbeit ist es mir gelungen sie mit mittellaendischen Buchstaben gleichzusetzen und teils sogar ihre Herkunft genauer zu erkennen.

Viele Zeichen wurden von Goetternamen abgeleitet. Dabei wird das Symbol des Gottes für den Anfangsbuchstaben des Gottesnamen verwendet. Hier wird in der Regel der grosse Buchstabe durch das Gottessymbol dargestellt. Wir finden dies bei folgenden Zeichen:

| | |
|--|----|
| B (fuer den Gott Brolm, den Gott des Lebens und der Heilung) | ☞ |
| L (fuer den Gott Leos, den Gott des Wissens und der Weisheit) | ☞ |
| M (fuer die Goettin Myrna, die Goettin des Todes) | ☞ |
| N (fuer den vergoetterten Nakam) | 💎 |
| P (fuer die Goettin Philla, die Goettin des Windes) | ☼ |
| R (fuer die Goettin Riva, die Goettin der Rache und Gerechtigkeit) | ⚖️ |
| S (fuer den Gott Shirnac, den Gott des Dschungels) | ☞ |

Eigenartiger Weise wurde das Symbol der Minka, der Goettin des Wassers dem kleinen M zugeordnet, was wahrscheinlich auf das geringe Ansehen dieser Gottheit bei den Feliciaten zurueckzufuehren ist.

m ≈

Eine besondere Ausnahme bildet die oberste Gottheit, Szyraka. Ihr Symbol steht nicht für den Anfangsbuchstaben ihres Namens sondern für den ersten und den letzten Buchstaben des Alphabetes, je nachdem ob es waagrecht oder senkrecht gezeichnet wird.

A ①
Z ②



















Die kleinen Buchstaben werden oft durch die symbole fremder Gottheiten darbestellt

| | |
|---|---|
| k (fuer Kattun, den Skruta-Gott der des Mondes) | ☾ |
| l (fuer den Dunkelelfengott Loryander) | ☞ |
| p (fuer Pirra, die Skruta-Goettin der Sonne) | ☼ |
| z (fuer den Malatzu-Gott Zsaschan) | ☞ |

Ausserdem lassen sich einige Zeichen durch Richtungsanzeigen erklaren.

| | |
|---|-----|
| E und e (wie das feliciatische Wort fuer Erde - Eart) | ☞ ☞ |
| H und h (wie das feliciatische Wort fuer Himmel - Heaven) | ☞ ☞ |
| A (als Beginn des kleinen Alphabetes nach vorne weisend) | ☞ |














Oft findet man Zeichen die zusammen gehoeren für den gleichen Buchstaben in groß und in klein

| | |
|---|---|
| C und c (verschieden gerichtete kreuze) |   |
| D und d (Baum und Pflanze) |   |
| F und f (Pfeile) |   |
| G und g (Feder und Schriftrolle) |   |
| I und i (Dolch und Nadel) |   |
| Q und q |   |
| R und r (Waage und Gewicht) |   |
| V und v (Fuss und Pfote) |   |
| W und w (Pfeil und Armbrust) |   |


Fuer das kleine s wird das symburner Wappen (zweigeteiltes Wappen) verwendet. Auch Trawonien wurde in die Symbolik mit einbezogen. So stehen Wappen und Einhorn für T wie Trawonien. Die Zuordnung des einfarbigen und des geteilten Wappens ist hier verkehrt und gewiss auf Änderungen des Wappendesighns im laufe der Epochen zurueckzufuehren.

| | |
|---------|---|
| s |  |
| T und t |   |

Die folgenden Zeichen konnte ich nicht zuordnen, die Herkunft des verwendeten Zeichens nicht ermitteln.

| | |
|---------|---|
| b |  |
| J und j |   |
| K |  |
| n |  |
| O und o |   |
| U und u |   |
| X und x |   |
| Y und y |   |

Die Feliciatischen Ziffern sind bis hin zur 3 recht logisch aufgebaut. Je höher die Zahl, desto mehr Spiralen

| | |
|---|---|
| 1 |  |
| 2 |  |
| 3 |  |

Teilweise wird die folgende Ziffer durch das selbe Symbol wie die vorhergehende dargestellt, nur die Farbe wird dunkler je höher der Zahlenwert.

| | |
|---------|---|
| 4 und 5 |   |
| 8 und 9 |   |

Hinter den restlichen Ziffern fand ich bisher leider keine Systematik.

| | |
|---|---|
| 6 | ☺ |
| 7 | ☹ |
| 0 | ★ |

Die Zahl 125887 wird wie folgt dargestellt: ☹♦☺☹☹☹

Die Schwierigkeit der feliciatischen Schrift liegt aber nicht nur in den fremdartigen Zeichen sondern auch in der Schreibrichtung. So kann Feliciat nicht nur von links nach rechts sondern auch von oben nach unten geschrieben sein. Eine Schreibrichtung von rechts nach links kommt sehr selten vor wurde aber auch schon beobachtet.

Während die Aussprache von Felida und Feliciat nicht voneinander abweicht und auch die Wortbedeutungen gleich geblieben sind haben sich die Zeichen sehr verändert. Einen Zusammenhang konnte ich bisher nicht finden. Die Zeichenschrift der Felida erinnert jedoch mehr an die in Liom Féin gebräuchlichen mittellaendischen Zeichen und wird damit auch in diesen ihren Ursprung haben. Über die Generationen hat sie sich dann zum heutigen Feliciat, einer völlig eigenen Schrift entwickelt.

Dokumente aus der Zeit der Felida sind ausschliesslich in den Felidazeichen geschrieben, selbst wenn sich auf mittellaendische Allgemeinsprache verfasst sind. Heute werden für viele Dokumente, selbst wenn sie auf Feliciat geschrieben sind die mittellaendischen Schriftzeichen hergenommen. Man findet jedoch nach wie vor vereinzelt Schriften, die trotz mittellaendischer Allgemeinsprache mit feliciatischen Schriftzeichen zu Papier gebracht wurden. Vor allem aeltere Felidiabewohner haben sich eben noch nicht auf die modernen, einheitlicheren Zeichen umstellen können.

Feliciatische Schriftzeichen:

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| A | ☹ | K | ☹ | U | ☹ |
| B | ☹ | L | ☹ | V | ☹ |
| C | ☹ | M | ☹ | W | ☹ |
| D | ☹ | N | ☹ | X | ☹ |
| E | ☹ | O | ☹ | Y | ☹ |
| F | ☹ | P | ☹ | Z | ☹ |
| G | ☹ | Q | ☹ | | |
| H | ☹ | R | ☹ | | |
| I | ☹ | S | ☹ | | |
| J | ☹ | T | ☹ | | |

Alt Feliciatische Schriftzeichen (Felida):

| | |
|---|---|
| A | ᐃ |
| B | B |
| C | X |
| D | ᐃ |
| E | ᐃ |
| F | ᐃ |
| G | ᐃ |
| H | ᐃ |
| I | ᐃ |
| J | ᐃ |

| | |
|---|---|
| K | ᐃ |
| L | ᐃ |
| M | ᐃ |
| N | ᐃ |
| O | ᐃ |
| P | ᐃ |
| Q | ᐃ |
| R | ᐃ |
| S | ᐃ |
| T | ᐃ |

| | |
|---|---|
| U | ᐃ |
| V | ᐃ |
| W | ᐃ |
| X | ᐃ |
| Y | ᐃ |
| Z | ᐃ |

In Felida gibt es keine Unterscheidung zwischen Groß- und Kleinbuchstaben.

Außerdem gibt es in Felidia eine Schnellschrift mit Kürzeln etc. (ähnlich Steno), die aber nur sehr wenige beherrschen.

6. Glaube der Feliciaten



Symbol:

Anhänger:

Aussehen:

Gesinnung:

Priesterschaft:

Aufgabenbereich:

Paladine:

Angewohnheiten:

Leos

der Gott des Wissens und der Weisheit

Aufgeschlagenes Buch

Vor allem Angehörige des Stammes der Löwen-Feliciaten (Stammesgottheit)

Leos zeigt sich in der Gestalt eines großen prächtigen Löwe mit goldener Mähne.

Die Anhänger müssen guter Gesinnung sein

Sehr belesen und weise, verwalten riesige Bibliotheken. Friedfertig und besonnen aber durchaus wehrhaft.

Das tragen von Rüstungen ist ihnen Gestattet, sie tragen meist weiße oder cremfarbene Kutten und Mäntel.

Die Priester des Leos sind rechtschaffen gut.

Jeder Priester muß lesen und schreiben können und eine weitere Bildung (z.B. Wappenkunde, Legenden & Geschichten, ...) haben.

Magie im Sinne von Hexen- oder Schulmagie dürfen die Priester nicht erlernen, wohl aber Waffenfertigkeiten.

Die Priesterschaft betreibt Schulen und Bibliotheken und ist für die Bildung des Nachwuchses zuständig.

Die Paladine des Leos werden in Marvarban im großen Tempel ausgebildet. Sie sind gebildet und weise. Vorwiegend werden dort männliche Löwenfeliciaten ausgebildet. Nur selten befindet sich eine Frau unter den Paladinsanwärtern.

Die Streiter des Leos Kämpfen für Wissen und gegen alle die es vernichten Wollen (Chaos, dumme Völker wie Grahme, Orks, ...) mit Waffengewalt.

Die Paladine sind jedoch auch gut im Kampf ausgebildet. Sie sind hervorragende Strategen und effektive Einzelkämpfer.

Ihre Rüstung ist für Feliciaten meist auffällig schwer. Sie gehören zu den wenigen Privilegierten, die Katzenrüstungen erhalten und somit auch Metallrüstungen tragen können.

Ihr Auftreten ist nicht aggressiv aber doch sehr fanatisch.

Ihr Tun ist durch Barmherzigkeit geprägt, kann aber bei einer drohenden Gefahr für ihr Volk, ihren Glauben oder das Wissen der Feliciaten, insbesondere aber bei Gotteslästerung und Verrat unerwartet harte und brutale Züge annehmen. Sie sind ausgesprochen konsequent.

Regelmäßige Pilgerreisen zu berühmten Bildungsstätten oder der Säule des Leos



Shirnac
der Gott des Dschungels

| | |
|-------------------|--|
| Symbol: | Blatt |
| Anhänger: | Vor allem Angehörige des Stammes der Tiger-Feliciaten (Stammesgottheit) |
| Aussehen: | Shirnac zeigt sich in Form eines Dschungelwesens von immenser Größe |
| Gesinnung: | Die Anhänger können jede Gesinnung haben, müssen aber Naturverbunden sein. |
| Priesterschaft: | Sehr naturverbunden und auf das Überleben in der Wildnis geschult. Farbenfrohe Kleidung, die Farben rot und grün sind besonders häufig. Rüstungen werden in der Regel nicht getragen, allenfalls weiches Leder ist erlaubt. Die Priester des Shirnacs sind chaotisch neutral. Die Fähigkeit Pflanzenkunde ist Voraussetzung, auch Kräuterkunde, Tierkunde usw. sind sehr beliebt. Die Priester können die Künste der Schulmagie erlernen und kurze Waffen (z.B. Dolche) führen. |
| Aufgabenbereiche: | Die Priesterschaft schützt die Natur und vor allem den Dschungel und die darin lebenden Kreaturen, egal ob gut oder böse, ob groß oder klein. |
| Angewohnheiten: | Regelmäßige Meditation in der freien Natur |



Philla
die Göttin des Windes

| | |
|------------------|--|
| Symbol: | Windrose |
| Anhänger: | Vor allem Angehörige des Stammes der Geparden-Feliciaten (Stammesgottheit) |
| Aussehen: | Man berichtet Clanda zeige sich in vierfacher Gestalt. Die Gestalten gleichen sich wie ein Ei dem anderen und können völlig unabhängig voneinander handeln. Eine schaut stets nach Norden, eine nach Süden, eine nach Osten und eine nach Westen.. |
| Gesinnung: | Die Anhänger müssen guter oder neutraler Gesinnung sein |
| Priesterschaft: | Die Priesterschaft ist meist sehr fitt und gut durchtrainiert. Die Tracht des Ordens ist in durchscheinenden Grau- und Blautönen gehalten, Rüstungen sind nicht erlaubt. Die Priester der Clanda sind chaotisch gut. Die Priester tragen Nahkampfwaffen, Fernwaffen dagegen sind erlaubt. Jeder Priester muß die Kartographie erlernen. |
| Aufgabenbereich: | Die Priester üben sich in der Kunst der Wettervorhersage und des Kartenzeichnens. |
| Angewohnheiten: | Die Priester sind meist auf Wanderschaft und nur sehr selten sesshaft. |



Szyraka

die Katzengöttin (die große Katze), Göttin der Sonne, des Krieges und des Feuers

| | |
|------------------|---|
| Symbol: | Katzenauge |
| Anhänger: | Vor allem Angehörige der feliciatischen Rasse. |
| Aussehen: | Sie zeigt sich in der Gestalt einer beliebigen Raubkatze |
| Gesinnung: | Die Anhänger können jeder Gesinnung sein |
| Priesterschaft: | Die Priester sind stets bemüht die rechtlichen Gepflogenheiten des Landes zu erlernen. Sie gelten als weise und gerecht. Die Priester sind meist rechtschaffen gut, können aber auch jede andere rechtschaffene Gesinnung haben. Die Priester dürfen Rüstungen tragen und Waffen verwenden. Sie bedienen sich der elementaren Feuermagie. |
| Aufgabenbereich: | Die Priester üben sich in der Kampfeskunst und missionieren. Sie betreiben Waffenschulen und üben Gerechtigkeit. |
| Paladine: | <p>Die Paladine der Szyraka sind alle weiblich. Sie durchlaufen einen langen Weg bis zum Paladinsstatus.</p> <p>Aus allen kleinen Mädchen eines Jahrganges werden einige wenige ausgewählt um von Kindesbeinen an im Szyrakatempel auf diese Laufbahn vorbereitet zu werden. Nur sehr wenige dieser Auserwählten werden nach durchlaufen der Schulzeit dort im Tempel zu Paladinsanwärtern. Die weitere Ausbildung findet auf Sunsteam statt. Hier wird vor allem das Kampfgeschick trainiert. Bei der Auswahl zählen Kraft, Ausdauer, Geistige Stärke und Überlegenheit.</p> <p>Die Paladine der Szyraka sind jene Gruppe für die die Kartenrüstungen gefertigt werden. Sie tragen metallene Rüstungen. Das Ziel jeder tempelschülerin ist es später einmal „die goldene Rüstung“ zu tragen, die das Zeichen des Paladinsstatus ist und feierlich verliehen wird.</p> <p>Sie stellen die Leibgarde der Baronin von Felidia und eine große Anzahl von Missionaren, die den Glauben Felidias in die Welt hinaus bringen. Notfalls mit Feuer und Schwert (wie die Kreuzritter). Sie sind religiöse Fanatiker, hart konsequent aber gerecht.</p> |
| Angewohnheiten: | Die Priester bringen ihrer Gottheit regelmäßig Brandopfer dar. |



Brol der Gütige
Gott des Lebens und der Gesundheit

| | |
|------------------|---|
| Symbol: | Mörser mit Stößel |
| Anhänger: | Vor allem Angehörige der feliciatischen Rasse. |
| Aussehen: | Er erscheint als rötlicher Nebel. |
| Gesinnung: | Die Anhänger können jeder guten Gesinnung sein. |
| Priesterschaft: | Die Priester haben Kodex gegen Waffen und erlernen die Fähigkeiten Kräuterkunde, erste Hilfe, krankheiten heilen und Medizin. Ihre Kleidung ist in rot gehalten. Die Gesinnung der Brol-Priester ist stets chaotisch gut. |
| Aufgabenbereich: | Die Priester heilen Verwundete und Kranke, stellen Arzneimittel her und helfen den Kranken und Schwachen. |
| Angewohnheiten: | Die Priester opfern der Gottheit wohlriechende Heilkräuter |

| | |
|------------------|--|
| | Myrna die Göttin der Finsernis |
| Symbol: | Knochen |
| Anhänger: | Vor allem Angehörige der feliciatischen Rasse, Malatzus und Dunkelelfen. |
| Aussehen: | Man berichtet, diese Göttin trete in Dämonenhafter Gestalt mit riesigen Schwingen und grün leuchtenden Augen auf. |
| Gesinnung: | Die Anhänger können jeder bösen Gesinnung sein. |
| Priesterschaft: | Die Priesterschaft ist völlig in schwarz gekleidet und grotesk geschminkt. Waffen und Rüstungen sind erlaubt, doch auch das Anwenden von Magie ist möglich. Die Priester beherrschen meist Giftkunde und können meucheln. |
| Aufgabenbereich: | Ziel der Priesterschaft ist die Erschaffung eines Reiches der Finsternis und des Bösen, die Eliminierung der Barmherzigkeit und Güte. |
| Angewohnheiten: | Menschenopfer sind an der Tagesordnung. |



Minka
Göttin der Reinheit und des Wassers

| | |
|------------------|---|
| Symbol: | Wasserwelle |
| Anhänger: | Alle Rassen |
| Aussehen: | Er erscheint als durchscheinende Gestalt, die wirkt als bestünde sie völlig aus Wasser. |
| Gesinnung: | Die Anhänger können jeder Gesinnung sein. |
| Priesterschaft: | Die Priester legen großen Wert auf Sauberkeit, tragen Kleidung oder den Farben des Wassers (grün, blau, Türkis, ...) und keine Rüstungen. Sie bedienen sich der elementaren Magie des Wassers. |
| Aufgabenbereich: | Die Priesterschaft betreibt Badehäuser und ähnliche Einrichtungen und schützt Gewässer aller Art. |
| Angewohnheiten: | Rituelle Waschungen |



Riva
Göttin des Krieges und der Gerechtigkeit

| | |
|------------------|---|
| Symbol: | Waage |
| Anhänger: | Vor allem Angehörige der feliciatischen Rasse. |
| Aussehen: | Sie erscheint schwer gerüstet und zum Kampfe bereit. |
| Gesinnung: | Die Anhänger können jeder Gesinnung sein, müssen aber einen ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit haben. |
| Priesterschaft: | Die Priester sind hart im nehmen, gerecht und kampferprobt. Sie tragen Rüstungen und sind bewaffnet. |
| Aufgabenbereich: | Sie sind unnachgiebig und gerecht, Barmherzigkeit ist ihnen fremd. Die Priester sind meist Rechtsgelehrte und hervorragende Kämpfer. Sie führen in Schlachten und halten Gericht. |
| Angewohnheiten: | Der Göttin werden Opfer dargebracht, vor allem vor einem Kampf. Diese werden gerne an der Falle der Riva dargeboten. |

Neben diesen Göttern gibt es noch eine Vielzahl von kleineren, unbedeutenderen Gottheiten, die aber meist in einer Abhängigkeit zu den Großen Göttern stehen (deren Geschwister, Diener oder handlanger sind):

Clanda (Göttin des Waldes/ Stammesgottheit der Leopardenfeliciaten) 

Ontra (Göttin der Wanderschaft und der reise/ Stammesgottheit der Puma-Feliciaten) 

Nirr (Göttin des Lebens)

Parra (Kriegsgottheit) 

Plor (Gott der Fruchtbarkeit und der Liebe) 

Die Panter Feliciaten verehren einen Mann namens **Nakam** von Askamera, einen bössartigen Panter-Feliciaten mit enormen Magischen Fähigkeiten als Gott, der wie sie selbst in Lirn lebt. Er trägt einen Smaragd als Symbol.

6.1. Beziehungen der Gottheiten untereinander

Stammesgötter werden nur von den entsprechenden Stämmen verehrt, die Priesterschaft und die Paladine meist auch nur von dieser geachtet. Allgemeine Götter werden von allen Stämmen gleichermaßen angesehen und verehrt.

Szyraka ist die oberste Gottheit Felidias und wird von allen Feliciaten (Ausnahme sind nur die Panter) verehrt. Sie wird auch von den Anhängern anderer Gottheiten hoch geschätzt und verehrt.

Die anderen Götter reihen sich als Handlanger der Szyraka ein. Oft nehmen die Stammesgötter im Vergleich zu den allgemeinen Gottheiten einen höheren Rang ein. Vor allem bei den Löwen ist Leos deutlich über die allgemeinen Gottheiten gestellt. Manche sehen ihn als Bruder der Szyraka und ihren Weisen Berater. Leos Macht ist fast so groß wie die der Szyraka. Beide Gottheiten sind im Einklang und achten sich nach Vorstellung der Feliciaten sehr.

Die anderen Stammesgottheiten haben einen niedrigeren Rang, kommen etwa dem der Riva, des Brol oder der Myrna gleich und sind somit eindeutig Szyraka untergeordnet.

Weniger Ansehen genießt Minka, sie ist eine niedere Gottheit.

Priester anderer Gottheiten werden stets mit Respekt behandelt, sind sie doch alle Handlanger der selben Herrin, der Szyraka. Priester untergeordneter Gottheiten (also aller anderen Feliciatengötter) verehren Szyrak stets mit.

Nach Vorstellung der Feliciaten ist die Gemeinschaft der Götter sehr harmonisch. Nur Myrna brach aus dieser Tradition aus und versuchte Unruhe zu stiften, worauf sie von den anderen in die Felsen um Vesa verbannt wurde (siehe Felsen der Myrna), um den Frieden zu wahren. Hin und wieder kommt es zu Meinungsverschiedenheiten unterschiedlicher Götter (z.B. Brol und Riva), die jedoch stets durch Szyrakas Macht und die Weisheit ihres beraters Leos beigelegt werden.

Die Götter leben nach Feliciatischer Vorstellung im Kairion zusammen (vergleichbar mit dem Olymp).

6.2. Die Entstehung des Kairion (Entstehung des Götterhimmels aus Sicht der Feliciaten) (Fragment)

... und dann entstand das Kairion, jene prächtige und schöne Wirklichkeit, in der noch heute die Götter verkehren. Mit Blitz und Donner, mit Feuer und Sturm wirbelte die Welt auf und ließ das beste von ihr gen Himmel fahren. Dort setzte sich der Staub und die guten Dinge begannen sich zu einem zu fügen. Das Kairion ward entstanden.

Dort lebte fortan die große Mutter und regierte dort, sie gebar Kinder:
Das Erstgeborene eine Tochter, von großer Macht und vielseitigem Geschick
Das zweite ein Sohn von Weisheit durchtränkt und doch mit eiserner hand
Das Dritte wieder eine Tochter von anmutiger finsterer Gestalt
Das Vierte ein Sohn, die Güte in den Augen
Das Fünfte wieder eine Tochter, geboren für die Rache

Die Prophezeiung der großen Mutter besagte:

Während Szyraka die Älteste und ihr Bruder, der weise Leos, das Zepter übernehmen würden war es den anderen nicht bedacht zu Herrschen, doch jeder sollte seine Aufgabe finden.

Die Dritte, Myrna die schwarze, sollte abfallen, doch davon zu anderer Zeit. Der Vierte, Brol, wird das Leben schützen und lieben, die Jüngste, Riva, Rache üben zu jeder Zeit.

Dies sprach sie und dann ging sie fort, verließ das Kairion und verschwand für alle Zeit.

6.3. Feliciatische Feiertage

| Quelur | Pradur | Elur | Ylur | Melkur | Zrat |
|---------------------|------------|------------|-------------|------------|--------------------|
| 1 Jahrsprung | 1 Naichron | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 Lianla | 3 | 3 | 3 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 Nacht des Blutes |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 |
| 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |
| 9 | 9 | 9 | 9 Tschalhab | 9 | 9 |
| 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| 11 | 11 | 11 | 11 | 11 | 11 |
| 12 | 12 | 12 | 12 | 12 | 12 |
| 13 | 13 | 13 | 13 | 13 | 13 |
| 14 | 14 | 14 | 14 | 14 | 14 |
| 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| 16 | 16 | 16 | 16 | 16 | 16 |
| 17 | 17 | 17 | 17 | 17 | 17 |
| 18 | 18 | 18 | 18 | 18 | 18 |
| 19 | 19 | 19 | 19 | 19 | 19 |
| 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |
| 21 | 21 | 21 | 21 | 21 | 21 |
| 22 | 22 | 22 | 22 | 22 | 22 |
| 23 | 23 | 23 | 23 | 23 | 23 |
| 24 | 24 | 24 | 24 | 24 | 24 |
| 25 | 25 | 25 Limur | 25 | 25 | 25 |
| 26 | 26 | 26 | 26 | 26 | 26 |
| 27 | 27 | 27 | 27 | 27 | 27 |
| 28 | 28 | 28 | 28 | 28 | 28 |
| 29 | 29 | 29 | 29 | 29 | 29 |
| 30 | 30 | 30 | 30 Bilwark | 30 | 30 |
| 31 | 31 | 31 | 31 | 31 | 31 |
| 32 | 32 | 32 | 32 | 32 | 32 Karmeth |
| 33 | 33 | 33 | 33 | 33 | 33 |
| 34 | 34 | 34 | 34 | 34 | 34 |
| 35 | 35 | 35 | 35 | 35 | 35 |
| 36 Schwarzer Tag | 36 | 36 | 36 | 36 | 36 |
| 37 | 37 | 37 | 37 | 37 | 37 |
| 38 | 38 Volgron | 38 | 38 | 38 | 38 |
| 39 | 39 | 39 | 39 | 39 | 39 |
| 40 Lyrmat | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 |
| 41 | 41 | 41 | 41 | 41 | 41 |
| 42 | 42 | 42 | 42 | 42 | 42 |
| 43 | 43 | 43 | 43 | 43 | 43 |
| 44 | 44 | 44 | 44 | 44 | 44 |
| 45 | 45 | 45 Grülwar | 45 | 45 | 45 |
| 46 | 46 | 46 | 46 | 46 | 46 |
| 47 | 47 | 47 | 47 | 47 | 47 |
| 48 | 48 | 48 | 48 | 48 | 48 |
| 49 | 49 | 49 | 49 | 49 | 49 |
| 50 | 50 | 50 | 50 | 50 Zeet | 50 |
| 51 | 51 | 51 | 51 | 51 | 51 |
| 52 Tag d. Aufbruchs | 52 | 52 | 52 | 52 | 52 |
| 53 | 53 | 53 | 53 | 53 | 53 |
| 54 | 54 | 54 | 54 | 54 | 54 |
| 55 | 55 | 55 | 55 | 55 | 55 |
| 56 | 56 | 56 | 56 | 56 | 56 |
| 57 | 57 | 57 | 57 | 57 Fahruhn | 57 |
| 58 | 58 | 58 | 58 | 58 | 58 |
| 59 | 59 | 59 | 59 | 59 | 59 |
| | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 |
| | 61 | 61 Kastan | 61 | 61 | 61 |
| | | | 62 | | |

| Name | Gottheit | Beschreibung |
|----------------------------------|---|---|
| Jahrsprung | alle | An diesem Tag feiern alle Feliciaten das Fest der Jahreswende. Mit zahlreichen Bräuchen wird das alte Jahr vertrieben und das neue begrüßt. |
| Schwarzer Tag | Trauertag: Szyraka Feiertag: Nakam | Der Tag der Niederlage im Kampf gegen die Wehrwölfe. Überall herrscht gedrückte Stimmung, es werden Trauergottesdienste für die gefallenen abgehalten. Die Gläubigen schweigen den ganzen Tag. Nur die Panther feiern den Tag als Tag des Triumphes |
| Lyrmat (= Tag der Abrechnung) | Riva | Waffen werden senkrecht über den Eingangstüren befestigt. Offene Rechnungen werden beglichen, indem man sich fiese kleine Streiche spielt. Die Priesterschaft der Riva feiert diesen Tag mit vielen Tieropfern an der Falle der Riva. |
| Tag des Aufbruchs | Ontra | An diesem Tag erhalten die Puma-Feliciaten die Weihe ihrer Stammesgottheit Ontra. Dazu treffen sich alle Stämme vor den Toren von Marvarban, Gottesdienste zu ehren von Ontra werden gefeiert, abends ziehen die Stämme feierlich in alle Richtungen davon. |
| Naichron | Nakam | Dies ist Nakams Geburtstag. Er wird von seinen Anhängern ausschweifend gefeiert. |
| Die 9 Tage der Katze | Szyraka (die 5 göttl. Geschwister) | An diesen Tagen wird wenig gearbeitet, dafür werden am Abend feste gefeiert. Es werden große Feuer entfacht um die sich die Szyraka-Gläubigen. In jedem der Feuer liegen 5 farbige Kristallkugeln als Symbol der 5 Göttlichen Geschwister |
| Volgron (= Tag des Waldes) | Clanda | Die Priesterschaft der Clanda hält Gottesdienste ab, jeder Gläubige versucht sich an diesem Tag hauptsächlich im Wald aufzuhalten. |
| Lianla | Nirr | Alle Neugeborenen des letzten Jahres werden in die Höhle der Nirr gebracht und dort von deren Priesterschaft gesegnet. |
| Limur | Plor | Der Tag ist einer niederen Gottheit, dem Plor, Gott der Fruchtbarkeit gewidmet. An diesem Tag werden vielerorts ausschweifende Orgien gefeiert. |
| Grülwar (= Der grüne Tag) | Shirnac | Die Gläubigen feiern mit Gottesdiensten und alten, traditionsreichen Gesängen. |
| Kastan | Leos/ Szyraka | Dieser Feiertag wird am heißesten Tag des Jahres gefeiert, den die Gelehrten der Leostempel bestimmen. Es werden große Feuer entzündet um die Sonne zu preisen. |
| Tschalhab | Minka | Der Tag der Waschung ist der Feiertag der Minka, der Göttin des Wassers. An diesem Tag finden rituelle Waschungen, meist an der Quelle der Minka statt, die den Feliciaten viel Überwindung abverlangen. |
| Bilwark | alle | Ein großes Sommerfest, an dem den Göttern für die Gaben aller Art und die Erhaltung der Familie gedankt wird. |

| | | |
|------------------------------------|--------|--|
| Zeet (= Tag der klingenden Waffen) | Parra | Die Feliciaten befestigen Waffen waagrecht über ihren Eingangstüren, Priester der Parra halten Waffenwettkämpfe ab. |
| Fahruhn | Philla | (= Tag des Windes) Es ist Tradition an diesem Tag die Haare offen zu tragen, egal welche Frisur man sonst wählt. Alle Fenster und Türen werden weit geöffnet, damit Philla Einzug in die Häuser der Gläubigen halten kann. |
| Nacht des Blutes | Myrna | Wenn die Dämmerung hereinbricht verschanzen sich die meisten Feliciaten in ihren Häusern, denn die Priesterschaft und treue Anhänger der Myrna versetzen sich in eine Art Bluttausch, ziehen dann durch die Straßen der Städte, hinaus zu den Felsen der Myrna, wo sie blutige Opfer darbringen. |
| Karmeth | Leos | (= Tag der Einsicht) An diesem Tag suchen die Löwen-Feliciaten Bibliotheken oder andere Bildungsstätten auf, denn man sagt was man an diesem Tag lernt, vergisst man ein Leben lang nicht mehr. Die Priester des Leos pilgern am Abend zur Säule des Leos. |

6.4. Gebete an Szyraka – Verehrung der großen Katze

Szyraka wird von allen Feliciaten (Ausnahme die Panter-Feliciaten) verehrt. Hier ihre wichtigsten Gebete.

| Allgemeinsprache | feliciat |
|---|---|
| <u>Gebet</u> | <u>Prayer:</u> |
| Oh Szyraka, große Katze Anfang und Ende, Sonne und Mond Mutter und Vater Gib mir die Kraft diesen tag in deinem Sinne zu leben Gib mir die Kraft dein Diener zu sein Den ganzen Tag, die ganze Hilf mir zu Dir zu beten Hilf mir für eine besser Welt zu beten Hilf mir für die anderen zu beten Und hilf mir gerecht zu sein Richte Deine Augen auf mich Schütze mich Den ganzen Tag | Oh Szyraka, big Cat Te Beginning and te End, Te Sun and te Moon Ouer Moter and Fater Give me Power to live tis Day in your Way Give me te Power to be your Servant All Day, all Night Help me to pray to you Let me pray for a better world Help me th pray for other And help me to be lawful Keep your Eys on me Care for me All Day long |

Kampfgebet

Szyraka mach mich stark
Szyraka gib mir die Kraft meine Feinde
zu bezwingen
Gib mir die Kraft unsere Feinde zu
bezwingen
Gib mir die Kraft Deine Feinde zu
beszingen
Wache über mich
Richte Dein wachsames Auge auf mich
Gib mir den Sieg

Gebet bei der Geburt eines Kindes

Oh Zyraka, gnädige große Katze
Sieh dieses neue Leben
Hilf es zu lenken
Hilf es zu formen
In deinem Sinne
Gib diesem Kind die Kraft
Dir würdig zu dienen
Ein Leben lang

Battle Prayer

Szyraka make me strong
Szyraka give me te Power to overwhelm
my Foes
Give me te Power to overwelm our Foes
Give me te Power to overwelm your
Foes
Watch over me
Keep your watchful Eyes on me
Give me victory

Prayer for te Birt of a Child

Oh Szyraka, loving great Cat
See this new Life
Help us to guide it
Help us to form it
In your Way
Empower this Child to serve you well
His hole Life long.