

Playersguide für Felidia-Charaktere



**Auflage
Stand 23.04.2003**

Inhalt:

1. Vorwort	S. 3
2. Die Provinz Felidia	S.. 3
2.1. Klimaverhältnisse	S. 4
2.2. Landstriche	S. 4
2.3. Gewässer	S. 6
2.4. Städte	S. 7
2.5. Heilige Orte	S. 9
3. Das Geheimnis von Felidia (Geschichte Felidias)	S. 10
4. Die Kristalle aus Felidia (= Sonnensteine)	S. 11
4.1. Allgemeine Informationen	S. 11
4.2. Oranger/ Rosafarbener Kristall	S. 11
5. Die Rassen	S. 12
5.1. Feliciaten	S. 12
5.2. Malatzus	S. 13
5.3. Skruta	S. 13
5.4. Grahme	S. 14
5.5. Drow	S. 15
6. Die gesellschaft Felidias	S. 15

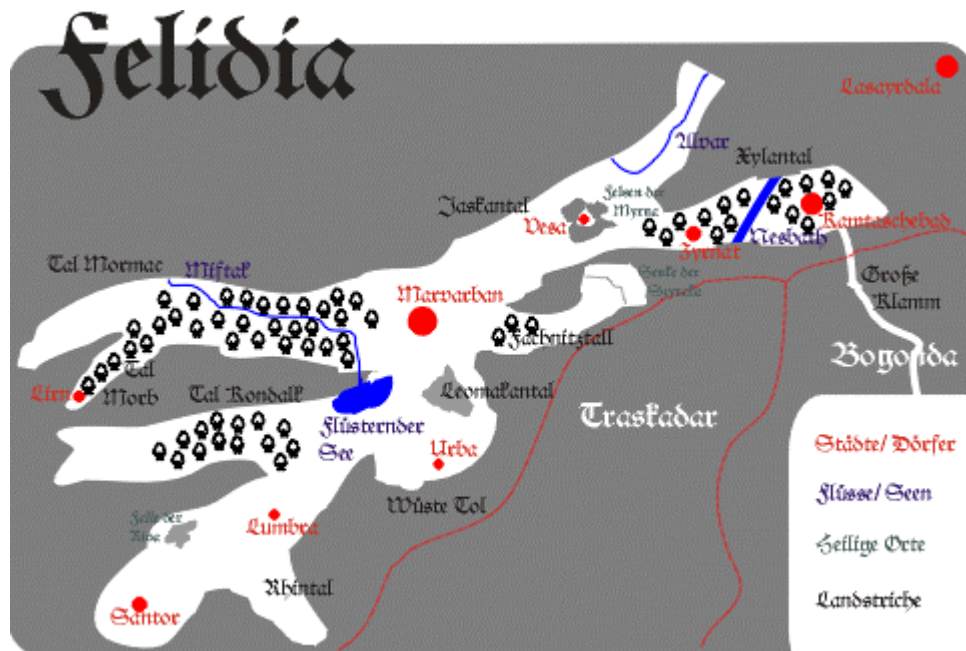
1. Vorwort

Felidia ist eine Provinz tief in den bergen Symburns, die auch „das Tälersystem“ genannt wird. Sie war lange vom Rest Symburns abgeschnitten und hat sich daher völlig eigenständig entwickelt.

In Felidia gibt es verschiedene beispielbare Nicht-Menschen-Rassen, Menschen sind dort nicht angesiedelt. Felidia ist sozusagen der „Orient Symburns“, dementsprechend sollte auch die Ausrüstung Deines Charakters sein.

In diesem Playersguide wird Dir die Provinz und deren Kultur kurz erklärt. Dieser Playersguide vermittelt Dir den Hintergrund, den Du für jeden von dort stammenden Charakter, egal welcher Rasse, benötigst. Felidia zu bespielen ist nicht schwer, Du solltest Dir aber gut überlegen welche Rasse Dir entspricht. Es ist ratsam Dir dazu den entsprechenden Rassen-Playersguide herunterzuladen, in dem näheres erklärt ist.

2. Die Provinz Felidia



In einem rauen, unwegsamen Kristallgebirge, in dem kaum Lebewesen hausen, gibt es ein schmales Tälersystem. Ins Innere dieses Gebirges drang bis heute kaum ein Wanderer oder Abenteurer vor.

Das Tälersystem ist von der Außenwelt durch glatte, steile Felswände von extremer Höhe (ca. 400 m) abgeschnitten. Diese bestehen zum größten Teil aus kristallartigem Material und sind so glatt und hart, daß sie schier unerklimmbar sind.

Bei schlechtem Wetter hängt eine dicke Wolkenschicht über den Tälern, die von den aus diesen aufsteigenden Luftströmungen verursacht wird. Wenn die Sonne scheint, spiegelt sie sich in den Kristallen der Felswände tausendfach wieder und blendet den Betrachter. Im

inneren der Täler entsteht eine Art Brennglaseffekt, der die Luft dort stark aufheizt und extrem heiße Temperaturen hervorruft.

Aufgrund der ungünstigen Sichtverhältnisse bei jeder Witterung konnte kein über das Gebirge hinweg fliegendes Wesen mehr sehen als die schemenhaften Umrisse des zentralen Tales, das auch das breiteste ist. Aufgrund der starken Sonneneinstrahlung nahm man an, daß es sich hierbei um eine Steinwüste handeln müsse, die völlig unbewohnt sei. Es wurde deshalb „Totes Tal“ genannt. Da es keine erkennbare Verbindung zur Außenwelt gab, blieb das Tal bis heute völlig unerforscht.

Nur ein schmaler Durchgang führt von der Großen Klamm in Bogonda aus in das Tälersystem hinein, dieser ist jedoch mit einem starken Illusionszauber getarnt und für Fremde nicht zu finden.

In Wirklichkeit besitzt das Tälersystem viele sehr fruchtbare kleine Nebentäler. In diesen hausen Lebewesen, die sich zum Teil völlig unabhängig von denen in der Außenwelt entwickelt haben, denn sie standen zu diesen in keiner Verbindung. Deshalb trifft man in diesem Gebiet Rassen an, die es nirgends sonst gibt.

2.1. Klimaverhältnisse

Das Klima in Felidia ist sehr extrem.

Tagsüber ist es dort sehr warm, in den Tälern, die viele Kristalle in den Wänden haben sogar unheimlich heiß. In den gemäßigten Bereichen (vor allem dem Tal Mormac, dem Tal Kondalk und dem Xylan-Tal herrscht subtropisches, teilweise tropisches Klima, die übrigen Täler sind Wüstengebiete, in denen die Temperaturen tagsüber bis weit über 60 Grad ansteigen können.

Die gemäßigten Gebiete werden oft von starken Regenfällen heimgesucht.

Nachts ohne die Sonneneinstrahlung fallen die Temperaturen in den Tälern rapide ab. In gesamt Felidia liegen sie dann um den Gefrierpunkt, mancherorts sogar weit darunter.

2.2. Landstriche

Das Jaskantal:

Das Jaskantal ist das breiteste und längste Tal Felidias. Am obersten Ende finden sich kaum Kristalle in den Wänden. Hier um den Fluß Ulvar befindet sich eine öde Felswüste mit kaum Vegetation. In diesem Bereich befindet sich auch das Skruta-Dorf Vesa, die Heimat des Herrschenden Skruta Stammes, der Dallmamann (=Drachentöter). Es liegt inmitten einer Anordnung von Phosphorfelsen, den Felsen der Myrna, einer heiligen Stätte der Feliciaten. Diese Felsen leuchten nachts in fahlem grünen Licht. Dort soll es eine sehr kleine aber nicht minder gefährliche Drachenart, die Felsendrachen, geben.

Weiter abwärts wird das Jaskantal immer heißer und trockener, da der Kristallgehalt in den Wänden ansteigt. Hier liegt die Stadt Marvarban, die Hauptstadt der Provinz Felidia, die von den Löwen-Feliciaten beherrscht wird.

Der flüsternde See, das einzige größere Gewässer Felidias, liegt auch im Jaskantal. Hier entspringt die Quelle der Minka, eine weitere heilige Stätte der Feliciaten.

In der Nähe des Sees befindet sich die sagenumwogene Feste „Sunsteam“, der Sitz eines Ordens, der sich die Ritter der Sonne nennt.

Im weiteren Verlauf des Tales liegt das Skrutadorf Lumbra, die Heimat des Stammes der Putatu (= Bizephyrreiter). Bizephyre sind kräftige, den Pferden nicht unähnliche Reittiere, die über zwei Köpfe verfügen. Sie sind größer und schneller als ein Pferd.

Am der Falle der Riva, einer ca 150 Meter tiefen Grube verehren die Feliciaten die Göttin Riva. In der Grube leben die Drachenrösser, gefürchtete Kreaturen, deren Zähmung schier unmöglich erscheint. Das Fell ist mit Schuppen durchsetzt deren Härte der von Drachenschuppen gleich kommt. Die Tiere sind groß (min. 2m Rückenhöhe), sehr wendig und flink. Ihre Aggressivität ist legendär. Sie sind Fleischfresser und sollen ihre Beute angeblich bei lebendigem Leibe zerreißen. Drachenrösser sind hoch intelligent, haben einen mit Gift gefüllten Stachel an ihrem skorpionartigen Schwanz und kommen in verschiedenen Arten (zweiköpfig, geflügelt oder beides) vor.

Die Wüstenstadt Santor ist die Heimatstadt der Geparden-Feliciaten, der kleinsten und schnellsten Gattung dieser Katzenwesen.

Das Rhintal:

Das Rhintal ist ein ödes Wüstental, das die meisten Leute meiden. Die Wände hier bestehen fast ausschließlich aus Kristall. Am ende des Tales liegt eine alte Festung, die wohl in grauer Vorzeit von Elfen erbaut wurde. Diese Festung ist schon seit Urzeiten verlassen und wird nun von den Grahen bewohnt.

Das Tal Kondalk:

Das Tal Kondalk ist recht gemäßigt für felidianische Verhältnisse. Hier gibt es subtropische Vegetation und eine Vielfalt an Lebewesen.

Die Wüste Tol:

Die Wüste Tol ist eine extremst heiße Kristallwüste, fast ähnlich dem Rhintal. Dort liegt das Skrutadorf Urba, die Heimat des Stammes der Tarragy (=Wüstensöhne). In dieser Wüste gibt es eine winzige Oase, die von einem unterirdischen aus großer Tiefe hervorsprudelnden Quellchen gespeist wird. Hier beten die Feliciaten eine weitere Gottheit an.

Der Sand dort in der Wüste Tol ist schneeweiß und stammt von den Kristallfelsen. Er reflektiert das Licht tausendfach und funkelt in allen Farben.

Das Leomakantal:

Das Leomakantal ist ein unwirtliches Wüstental mit vielen Kristallen in den Wänden, ein Ausläufer der Wüste Tol.

Hier steht die Säule des Leos, eine wichtige heilige Stätte der Feliciaten.

Das Fachnitztal:

Der Eingang zum Fachnitztal ist noch bewaldet, hier sind nur wenige Kristalle in den Wänden, doch je näher man dem Ende kommt, desto trockener und heißer wird es.

Am Ende des Tales besteht die Felswand nur noch aus purem Kristall. Die Senke am Ende des Tales ist sogar noch von einem Schirm aus Kristall überdacht. Hier herrschen unheimlich hohe Temperaturen, oft weit über 100 Grad. Auch in der Nacht kühlt die Senke nie so sehr aus, wie der Rest des Tälersystemes. Die Feliciaten bringen in dieser Senke, die sie Senke der Szyraka nennen, ihrer Hauptgöttin Brandopfer dar. Syrakagläubige, die sich besonders verdient gemacht haben bekommen von der Pristerschaft der Szyraka einen Sonnenstein aus der Senke als Symbol der Szyraka. Diese Steine haben, so sagt man, magische Fähigkeiten.

Das Xylantal:

Das Xylantal ist dicht bewaldet, der Nesbath, der dort als reißender Strom zutage tritt versorgt den Boden mit ausreichend Wasser und sorgt zusammen mit der durch die Kristalle erzeugten Hitze für tropisches Klima. Das Tal ist mit Dschungelpflanzen und vielen Tieren übersät.

Im Xylantal befindet sich die Feliciatenstadt Zyrnat, in der vor allem die Tiger-Feliciaten leben.

Außerdem wird das Tal von den Malatzus, großen Menschenähnlichen Schlangenwesen, bewohnt, deren Stadt Kamtaschebad sich ebenfalls hier befindet.

Vom Xylantal führen viele Höhlen und Tunnel in den Fels, die ins Reich der Dunkelelfen führen. Die Dunkelelfenstadt Lasayrdala liegt tief in den Felsmassiven verborgen.

Das Tal Mormac:

Das Tal Mormac hat das angenehmste Klima in Felidia. Der Fluß Miftak, der auch den flüsternden See speist, versorgt das Tal mit Wasser. Die Kristalle in den Wänden sind wohldosiert, die Temperaturen recht erträglich.

Erst am Ende des Tales erhöht sich der Kristallgehalt in den Felsen wieder erheblich.

Das Tal Morb:

Dieses Tal ist ein Ausläufer des Tales Mormac und ebenso wie das Ende des Haupttales sehr heiß und schwül. Hier ist dichter Dschungel. Den Urwald hier nennt man auch den „Grünen Abgrund“. Am Ende des Tales liegt Lirn, die Heimat der Panter-Feliciaten.

2.3. Die Gewässer:

Der Fluß Miftak:

Der Miftak versorgt das Tal Mormac mit Wasser. Er ist nicht besonders tief und fließt sehr ruhig dahin. Der Miftak verschwindet am Anfang des Tales in den Fels und tritt dann als Flüsternder See wieder zutage. Das Wasser des Miftak ist sehr ruhig und relativ warm.

Der Fluß Ulvar:

Der Ulvar ist ein kleines, kaltes, sehr klares Flüsschen, das in den Kristallwänden des Jaskantales zutage tritt. Sein Wasser ist sehr frisch und sauber. Ihm werden sogar Heilkräfte nachgesagt.

Der Fluß Nesbath:

Durch das Xylantal fließt der Nesbath, der auf der anderen Seite des Tales wieder im Gebirge verschwindet und erst in Bogonda wieder zutage tritt

Nesbath heißt in der Sprache Bogondas „der schnelle“, was den Kern der Sache sehr wohl trifft. Der Fluß ist reißend und wild. Ihn zu überqueren ist ein wahres Kunststück.

Der flüsternde See:

Er wird vom Miftak gespeist und hat einen unterirdischen Abfluß, der sein Wasser letztendlich in den Nesbath leitet.

Der flüsternde See wird so genannt, weil das Wasser beim austreten aus dem Kristallfels ein eigenartiges murmeln und flüsterndes Geräusch erzeugt.

Die Feliciaten halten dies für die Stimmen der unseligen Verstorbenen. Nach dem Glauben der Feliciaten ist er die Verbindung zum Jenseits. Aus ihm sprechen die Toten mit den Lebenden. Wenn ein Feliciat stirbt, so wird sein Stammesring in den See geworfen, um seinem Geist den Weg ins Jenseits zu weisen.

2.4. Städte

Marvarban

Marvarban ist Haupt- und Regierungstadt der Provinz Felidia. Diese Stadt ist voll pulsierendem Leben. Sie hebt sich durch ihren Baustiel stark von den anderen Städten in Felidia ab, denn hier in Marvarban ist der Baustiel nicht so verspielt wie anderen Orten. Die Bauten sind klar strukturiert, Atriumhäuser und Brunnen prägen das Stadtbild (stelle es die wie eine alte Römische Stadt vor). Selbst die Verzierungen sind weniger verschnörkelt.

Marvarban ist eine auffallend helle freundliche Stadt. In ihrer Mitte befindet sich ein riesiger Marktplatz, auf dem fast jeden Tag reges Treiben herrscht.

In Marvarban herrschen Ruhe und Ordnung. Dafür sorgt auch die Stadtwache, Abgesandte vom Orden der Ritterschaft der Sonne aus Sunsteam, der Ordensfeste in der Wüste. Diese Elitgarde sorgt mit eiserner Hand für Ordnung, Störenfriede sind schnell beseitigt und aus der Stadt geworfen.

Marvarban ist das Centrum Felidias. Hauptsächlich leben hier die Löwen-Feliciaten, doch man trifft auch alle anderen Rassen hier. Feliciaten aller Art, Malatzus und sogar Panter-Feliciaten und Skruta gehen hier ihren Geschäften nach. Nur die Grahme sind hier nicht willkommen. Natürlich werfen die Gardisten auf Skruta und Panter stets ein wachsames Auge, schließlich vertraut man diesen Rassen nicht besonders.

Marvarban ist auch der Sitz der Baronin von Felidia. Hier gibt es Paläste und Tempel, Tavernen und Märkte, Handwerker und Händler. Fast jeder Bewohner Felidias war schon einmal in dieser Stadt, denn nur hier gibt es eine derartige Fülle an Waren, manche Tempel sind nur hier zu finden und auch die medizinische Versorgung ist hier vorbildlich.

Santor

Santor ist eine kleine Wüstenstadt. Hier leben vor allem Geparden-Feliciaten. Das Städtchen besteht aus hellen Lehmhäusern, wasser ist hier Mangelware. Die Stadt ist ärmlich aber beschaulich. Hier ist man unter sich, weit ab vom Trubel der Hauptstadt.

Zyrnat

Die Sagenumwogene runde Stadt war einst die Heimat des Kalhardin Samir, eines in Symburn legendären Magiers. Sie liegt mitten im Dschungel Felidias. Hier ist es tropisch heiß, feucht und für den, der dieses Klima nicht gewohnt ist kaum auszuhalten. Das Zentrum der Stadt bildet der runde Tempel des Dschungelgottes Shirnac. Zyrnat ist ein Eldorado der Schurken und Wegelagerer. Man muß ständig auf der Hut sein. Die dort lebenden Tieger-Feliciaten sind auch nicht gerade das, was man als ehrenhafte Zeitgenossen bezeichnet. Hier herrscht das Recht des Stärkeren – oder vielmehr das des Verschlageneren. Diese typisch orientalische Stadt mit ihren geschwungenen Dächern, ihren vielen Verzierungen und Malereien und den Farben des Orients bezaubert den reisenden, doch birgt sie für ihn ungeahnte Gefahren.

Lirn

Das Dorf in den Bäumen weit hinten im Tal Morb liegt wie Zyrnat im Dschungel, doch hier ist er unwegsamer und bedrohlicher als am Eingang des Tälersystemes, man nennt ihn den „Grünen Abgrund“. Dies ist die Zufluchtsstädte der ausgestoßenen, der Panter-Feliciaten und ihres Herren Nakam von Askameran, dem Herren des Schreckens. Er und seine Schergen leben hier im verborgenen und man sagt keiner, der nicht von ihm eingeladen wurde habe diese Stadt je gesehen ohne sein Leben zu lassen. Jeder Bewohner Felidias meidet diesen Ort.

Die Häuser sind hier fast eins mit dem Urwald, sie hängen hoch in den riesigen Bäumen oder führen tief in ihre hohlen Stämme hinein. Lirn ist nicht groß und doch so unübersichtlich, daß man nicht sagen kann wo der Ort beginnt und wo er endet. Die Wiege des Bösen hier in Felidia verschmilzt mehr und mehr mit dem tödlichen Dschungel und wird zum grünen Grab für jeden Eindringling. Hier herrscht Nakams mörderisches Recht, keiner kann sich seiner Bosheit entziehen.

Kamtaschebad

Die erste Stadt im Tälersystem, durch die jeder reisende hindurch muß gehärt den Malatzus. Kamtaschebad ist eine zauberhafte Stadt, doch auch sie birgt viele Gefahren. Mitten im Dschungel, direkt neben Zyrnat, ist sie das Ziel vieler Reisender und doch auch für nicht wenige davon die Endstation. Vom Stile her gleicht sie Zyrnat. Ihr orientalischer Flair ist wunderschön und bedrohlich zugleich.

Vesa

Vesa ist das Dorf der Skruta vom Stamme der Dallmamann, der Drachentöter. Es liegt inmitten der Felder der Myrna in einer unwirtlichen Geröllwüste. Hier herrschen harte Lebensbedingungen. Luxus gibt es nicht. Die Hütten sind klein und primitiv, die Techniken der Handwerker hier brachial und einfach. Hier lebt Spheron Karmyr Dallmamann, der Herr der Skruta und er herrscht mit eiserner Faust. Ein falsches Wort und man ist des Todes. Ein unwirtlicher Ort in einer unwirtlichen Gegend.

Urba

Auch Urba ist ein Dorf der Skruta, doch hier lebt der Stamm der Tarragy, der Wüstensöhne. Sie sind um vieles umgänglicher als die Dallmamann. Auch hier sind die Sitten rau und die Hütten einfach, doch hier wird man als Gast weitaus freundlicher empfangen.

Lumbra

Dieses Dorf ist die Heimat des Skrutastammes der Puttatu, der Bicephyrreiter. Einfach und ärmlich steht es da, schon von weitem kann man die Pferche sehen, in denen die zweiköpfigen Rösser des Stammes stehen. Sie sind der ganze Stolz jener Leute.

Lasayrdala

Diese Stadt liegt verborgen in den Felsen, weit unter der Erde. Die Zahlreichen Höhlen in den Wänden des Xylantales bilden ein Labyrinth von Gängen, durchsät mit unzähligen Fallen und Unwegsamkeiten. Nur wer den Weg weiß findet in die Stadt unter der Erde, nach Lasayrdala, der Stadt der Drow. Man sagt die Gänge liefen jenseits von Lasayrdala noch weiter, doch wohin sie führen kann niemand sagen außer den Drow selbst, denn kein lebendes Wesen konnte darüber berichten. Die einzigen die außer den schwarzen Elfen dort unten Zutritt finden sind ausgewählte Vertreter Lirns, die aber nie darüber berichten würden.

Lasayrdala ist eine Stadt voll von Magie. Im Schein der Phosphorkugeln erstrahlt sie in falem grünen Licht. Bedrohlich und kalt.

2.5. Heilige Orte

Die Quelle des Brol

Brol ist der Gott der Gesundheit. Er ist gütig, bescheiden und verlangt keine Opfer.

Die Feliciaten glauben, er sei körperlos und somit vor jeder Krankheit gefeit..

Die Quelle des Brol, an der er verehrt wird liegt am Anfang des Jaskantales am Ursprung des Ulvar. Sie ist von einem frischen kleinen Wäldchen umgeben. In diesen Hain bringt man unheilbar Kranke, denn Brol soll schon so manche Wunderheilung vollbracht haben.

Die Quelle der Minka

Minka, die Göttin des Wassers und der Reinheit steht in der Hierarchie der Feliciatengötter an unterster Stelle, denn die Feliciaten meiden das Wasser, sofern dies irgendwie möglich ist. Trotzdem erkennen sie, daß ohne Wasser kein Leben im Tal möglich wäre. Deshalb verehren sie die Minka an der Quelle der Minka am Ende des Tales Kondalk.

Der Wassergöttin werden genau wie dem Brol keine Opfer dargebracht.

Die Felsen der Myrna

Die Myrna ist bei den Feliciaten gefürchtet. Sie ist hartherzig, böse und gefährlich. Sie haust in den Felsen der Myrna rings um Vesa.. Dies sind gigantische Felssäulen, die in der Nacht schaurig grün leuchten, denn sie enthalten jede Menge Phosphor.

Man erzählt sich, daß Myrna nur durch Licht in Schach gehalten werden könne. Deshalb wäre es auch so wichtig, daß die Felsen, in denen sie gefangen ist jede Nacht hell leuchten, denn würden sie dies einmal nicht tun, so würde die Göttin herauskommen und Besitz vom ganzen Tälersystem ergreifen. Sie würde dann alle Feliciaten versklaven, die anderen Lebewesen töten und eine Schreckensherrschaft der Finsternis errichten.

Um die rasende Göttin wenigstens etwas zu besänftigen, werden ihr Tieropfer dargebracht. Diese werden in der Abenddämmerung in einer Höhle in den Felsen der Myrna festgebunden und sind meist schon in der Früh des nächsten Tages verschwunden.

Die Falle der Riva

Riva ist die Göttin der Rache. Sie steht für Vergeltung und Gerechtigkeit, aber auch für unnachgiebigkeit und Grausamkeit.

Man verehrt sie an der Falle der Riva, einer tiefen Schlucht im Jaskantal, deren Grund mit merkwürdigen dunklen Gesteinsplatten bedeckt ist, indem man Opfertiere in die Schlucht hinabstürzt.

Die Senke der Szyraka

Die Szyraka ist die Herrin aller Götter. Sie gilt als weise, gerecht aber konsequent. Zu spaßen ist mit ihr nicht.

Opfer werden ihr gebracht, indem man sie unter die Kristallplatte der Senke der Szyraka am Ende des Fachnitztales stellt, wo sie sich durch die Brennglaswirkung selbst entzünden.

Die Säule des Leos

Der Gott Leos wird an einer bizarr geformten Steinsäule im Leomakantal verehrt. Man sagt, das Berühren der Säule würde die Weisheit des Gläubigen erhöhen und ihm Wissen schenken.)

3. Das Geheimnis von Felidia (Geschichte Felidias)

Über Jahrhunderte hinweg lebten die Feliciaten in einem völlig von der Außenwelt abgeschnitten Tälersystem um das Jaskantal, daß in der Außenwelt eher unter dem Namen totes Tal bekannt ist. Da das Tälersystem keine Verbindung zur Außenwelt hatte haben sich dort Lebewesen entwickelt, die außerhalb der Täler nicht, oder zumindest nicht in der selben Form, existieren.

Es gab im Großen und Ganzen nur zwei Berührungspunkte mit der Außenwelt. Einer der Berührungspunkte ist das Höhlen und Tunnelsystem vom Xylantal aus, in dem die Dunkelelfenstadt Lasayrdala liegt. Hin und wieder kamen die Dunkelelfen nach Feidia oder die Feliciaten bereisten die Gänge dort, doch da auch die Dunkelelfen kaum Verbindung nach draußen hatten wurde Felidia trotzdem nicht bekannt. Die zweite Verbindung ermöglichte es keinem lebenden Wesen das Tälersystem zu betreten. Durch die Luftwirbel zwischen den Wänden der Täler war es unmöglich auf dem Luftweg nach Felidia zu gelangen. Wer es versuchte, der erreichte den Talboden nur als Toter. Das gleiche gilt für vereinzelte Wanderer, die in das Tälersystem hineinstürzten, keiner von ihnen hat den Sturz je überlebt. Man erzählt sich, dass die Seelen jener noch heute in den Tälern spuken und ihren furchtbaren Tod beklagen.

Lange wusste man nicht, dass es im toten Tal Leben, ja sogar eine hochentwickelte Zivilisation gab. Die Feliciaten waren davon überzeugt, dass die Außenwelt noch nicht reif sei ihren Göttern zu dienen und diese es deshalb nicht wünschten, dass die Feliciaten das Tälersystem verließen. Daß Verlassen Felidias wurde als kätzerischer Frevel angesehen und man sagte, die Katzengöttin Szyraka würde jeden, der es versuchte empfindlich bestrafen.

Eines Tages erschütterte ein schweres Erdbeben das Xylantal. Durch die Heftige Erdbewegung stürzte die Felswand, die das Xylantal bisher von der großen Klamm in Bogonda trennte in sich zusammen. Seither ist dort anstelle einer wand eine bizarre, schwer zu überwindende Geröllhalde in der Erdrutsche und ähnliches an der Tagesordnung sind.

Das Einbrechen der Wand sahen die Feliciatischen Priester als Omen an. Sie glaubten nun wäre die Zeit gekommen auch die Lebewesen in der äußeren Welt zu den Göttern zu führen. Als die Priester dies öffentlich verkündeten wurde eine Expedition gestartet um die Welt jenseits der Felsen zu erkunden und zu missionieren.

Der beschwerliche Weg durch den Dschungel des Xylantales, die Geröllhalden und die unwirtliche große Klamm schwächten die Expeditionsteilnehmer sehr. Einige waren bereits auf der Strecke geblieben, andere kurz davor aufzugeben.

In einer Vollmondnacht trafen sie die ersten Lebewesen der Außenwelt. Die anfangs harmlos aussehenden Wesen entpuppten sich jedoch bald als eine Horde von Wehrwölfen, böartigen Lykantrophen. Gegen diese blutrünstigen Wesen hatten die geschwächten Feliciaten kaum eine Chance. Durch den Verrat eines jungen Mannes aus den eigenen Reihen, des abgrundtief bösen Magiers Nakam von Askameran, kamen fast alle Expeditionsteilnehmer ums Leben.

Mannes aus den eigenen Reihen, des abgrundtief bösen Magiers Nakam von Askameran, kamen fast alle Expeditionsteilnehmer ums Leben.

Nakam belegte die Wehrwölfe mit einem mächtigen Fluchzauber, an dem sie kurz danach kläglich verendeten, noch ehe sich die Kunde vom Eintreffen der Feliciaten in der Außenwelt verbreiten konnte.

Durch diese Begebenheit wurden die Feliciaten vorsichtiger und misstrauisch, was die Wesen der Welt jenseits der Felswände anbelangte. Man errichtete zwischen der großen Klamm und dem Xylantal eine mächtige Illusionäre Felswand, so dass ein Betrachter in der Klamm meint, die Wand stünde so wie vor dem Erdbeben.

Nakam brüstete sich sehr mit seinem Sieg über die Wehrwölfe. Er verlangte als Dank dafür als Gott verehrt zu werden. Für seine Freveltaten wurde er aus der feliciatischen Gesellschaft ausgestoßen. Er gründete mit seinen Anhängern das Dorf Lirn und lebt seither dort.

4. Die Kristalle aus Felidia (= Sonnensteine)

Bei diesen Steinen handelt es sich um die Kristalle, die in den Felswänden Felidias sitzen und dort eine Art Brennglaseneffekt entwickeln, wodurch das Tälersystem sehr stark aufgeheizt wird.

Feliciaten lieben die Wärme und somit auch die Steine, die ihnen diese bescheren. Sie verehren diese als „Versteinerte Tränen der Götter“.

Die Kristalle sind unheimlich hart (härter als Diamant) und daher nur sehr schwer zu zerstören.

4.1. Transparenter Kristall (dargestellt durch Bergkristall)

Der Stein hat keine magische Wirkung, die Wirkung ist durch das Material bedingt. Der Stein speichert Wärme in extremem Maße, fühlt sich deshalb warm, bei warmem Wetter sogar sehr heiß an. Auf der blanken Haut getragen schützt der Stein den Träger vor Erfrierungen (wirkt nicht gegen Zauber die durch Eis/ Kälte Schaden zufügen, also nur gegen „natürliche“ Kälte). Der Charakter fühlt sich bei Kälte auf jeden Fall trotzdem unwohl. Diese Steine sind in der Säule des Leos vorhanden und werden von dort gebrochen um als Symbol des Leos von seinen verdienten Gläubigen (Priester, Paladine, Leute die sich um Leos verdient gemacht haben) getragen zu werden.
(Die Wirkung lässt sich recht schön mit einem Taschenwärmer darstellen)

4.2. Oranger/ Rosafarbener Kristall (dargestellt durch Salzkristall)

Dieser Kristall speichert ähnlich dem Transparenten etwas, allerdings nicht Wärme sondern Licht. Auch hier ist die Wirkung nicht magisch sondern rein materialbedingt. Er wirkt nicht so stark wie mag. Licht sondern hat nur einen schwachen Schein. Diese Steine kommen nur am Eingang zur Senke der Szyraka vor und werden vom Wächter der Senke dort streng behütet. Nur Feliciaten die sehr stark im Glauben an Szyraka sind (Paladine, Priester) oder sich besonders verdient gemacht haben erhalten solch einen Stein.

Oft liegen auf solchen Steinen aber noch zusätzliche Segnungen oder Verzauberungen von mehr oder weniger großer Macht. So schützen manche der weißen Steine vor Kältezaubern (z.B. der auf Kneipe II ausgespielte – dieser aber nur auf sehr niedriger Stufe), manche orangen oder rosafarbenen können wirklich mag. Licht wirken.

Im Carachun, dem großen Loyalitätsgottesdienst der Ritterschaft der Sonne, wird ein riesiger oranger Kristall eingesetzt, der enorme Kräfte hat. Er kann Gesinnungen erkennen und verbrennt jeden, Verräter bei der kleinsten Berührung.

Die Kristalle sind in Felidia nicht gerade selten, also auch nicht wirklich materiell wertvoll (eher ideeller Wert da die Feliciaten sie den Göttern zuordnen). Diese einfachen Kristalle kommen auch auf der anderen Seite der Felswand in Synoria vor, daher werden sie oft Synorische Kristalle genannt. Synoria hat diese auch noch in anderen Farbstellungen, während sie in Felidia nur in transparent oder orangefarbenen vorkommen. Allerdings sind die Adern mit speziellen Speicherwirkungen sehr schwer zugänglich und selten und somit auch recht wertvoll. Diese gibt es nur in Felidia.

5. Die Rassen

5.1. 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).

Die Stämme unterscheiden sich einmal in ihrer Katzensgestalt, zum anderen aber auch in ihrem Aussehen in der humanoiden Erscheinungsform.

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

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).

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.

Jeder Feliciat besitzt den Vorteil schnelle Heilung, 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 Tiernmenschen 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).

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.

Wer einen Feliciaten spielen will sollte sich unbedingt den Feliciaten-PlayersGuide durchlesen um mehr über diese Rasse und ihre Bespielbarkeit zu erfahren.

5.2. Malatzus

Malatzus sind Schlangenmenschen. Sie haben lange Zähne, die ein lähmendes Gift führen und eine zischende Aussprache. Auf ihrer Haut sind deutlich Reptilienschuppen zu erkennen, vor allem im Gesicht und an den Händen.

Malatzus sind meist bössartig, es gibt allerdings auch Ausnahmen.

Die Farbschattierungen sind unterschiedlich, genau wie die Begabungen der einzelnen Unterarten.

Wer einen Malatzu spielen will sollte sich unbedingt den Malatzu-PlayersGuide durchlesen um mehr über diese Rasse und ihre Bespielbarkeit zu erfahren.

5.3. Skruta

Es gibt drei verschiedene Stämme. Der Stamm der Dallmamann (=Drachentöter) deren Dorf sich Vesa nennt, den der Puttadu (=Bicephyrreiter) aus Lumbra und den der Tarragy (=Wüstensöhne) aus Urba. Die Stämme bekriegen sich untereinander oft. Es herrscht ein ständiges Kräfteressen.

Die Skruta haben keine sehr hoch entwickelte Kultur. Bei ihnen gibt es eigentlich nur drei Gesetze: „Die Kinder sind die Macht des Stammes, also achte auf sie“ - „Das Weib ist notwendig um Kinder zu zeugen, deshalb muß man es dulden, solange es dazu taugt, wenngleich es nicht mehr wert ist als ein gutes Pferd“ - „Der Stärkste hat immer Recht“. Es herrscht also ein äußerst frauenfeindliches Faustrecht. So etwas wie Etikette oder gar Tischmanieren kennen die Barbaren nicht. Skruta haben stark kanibalische Züge. Es macht für sie keinen Unterschied ein Tier oder einen stammesfremden Menschen zu verspeisen. Dementsprechend gering ist ihre Hemmschwelle beim Töten anderer Menschen.

Das Verhalten der Skruta mag für den außen stehenden Betrachter grausam und brutal wirken, wird aber nur durch die niedrige Kultur und die schwierigen Lebensumstände dieses Volkes verursacht.

Sobald der amtierende Herrscher nicht mehr in der Lage ist eine Truppe in eine Schlacht zu führen, oder stirbt, wird aus allen als erwachsen anerkannten Männern des Stammes der neue Häuptling durch Zweikämpfe (jeder muß gegen jeden Mitbewerber 2 x angetreten sein) ermittelt. Der stärkste Mann wird dann neuer Stammesführer und bleibt dies, solange er in der Lage ist ein Heer in eine Schlacht zu führen.

Je stärker ein Skruta ist, desto mehr zählt er in der Gesellschaft.

Als erwachsener Mann zählt jedes Mitglied männlichen Geschlechts, das eine ihm vom Stammesoberhaupt auferlegte Mutprobe bestanden hat. Wer dies noch nicht geschafft hat gilt als Kind. Frauen gelten, sobald sie geschlechtsreif sind als Untermenschen, die lediglich der Fortpflanzung dienen. Kann sie ihren Aufgaben (Gebären von Kindern, aufziehen dieser, dem Mann dienen) nicht mehr gerecht werden, so ist sie in der Augen der Skruta weniger wert als ein Tier und wird oft einfach getötet.

Skruta sind in der Regel sehr wortkarge Gesellen. Sie verständigen sich durch Gesten und das Zurufen einzelner Worte oder Laute. Es wird nicht diskutiert sondern alles ausgekämpft.

Skruta begrüßen sich durch einen Schlag mit dem Handballen der rechten Hand an die linke Schulter des Gegenübers. Je kräftiger der Schlag, desto mehr Hochachtung für den anderen drückt er aus.

Hand schütteln gilt als Kriegserklärung, ebenso wie das Berühren der Waffen des Gegners.

Skruta behalten sich von jedem mindestens gleichstarken Gegner (anderer, mindestens gleichstarker Mensch, gefährliches Raubtier, ...), den sie töten ein Urug (=Trophäe), Diese werden auf einem Band um den Hals getragen und hart verteidigt. Das Urug ist in der Regel irgendein unverwechselbarer Teil des gegnerischen Körpers (Zahn, Knochen, Fell/ Haut, Auge, Horn, ...). Nimmt man einem Skruter sein Urug, so nimmt man ihm sozusagen seine Vergangenheit. Eigentlich ist es nur den erwachsenen Männern gestattet Urugs zu targen.

Skruta haben eine starke Abneigung gegen Magie, da diese nach ihrer Auffassung etwas unnatürliches, böses und gefährliches ist. Sie meiden magische Gegenstände und Magie wirkende Personen, wo immer ihnen dies möglich ist. Ein Skruta würde nie einwilligen einen Zauber auf ihn zu sprechen.

Jeder Skruta reagiert extrem allergisch auf Magie.

Skruta sind naturverbunden und tragen deshalb keine Metallrüstungen.

Hochgeistige Fähigkeiten (Trankkunde, Wissen um Magie, Medizin, ...) sind für den einfachen Geist eines Skruta nicht erlernbar. Skruta können nur einfache handwerkliche Dinge (z.B. Schmieden, kochen, ...) erlernen oder Dinge, die sie zum Überleben in der Wildniß benötigen (jagen, Spuren lesen, ...). Skruta sind stark wie ein Ork aber auch so undizipliniert.

Wer einen Skruta spielen will sollte sich unbedingt den Skruta-PlayersGuide durchlesen um mehr über diese Rasse und ihre Bespielbarkeit zu erfahren.

5.4. Grahme

Grahme sind große, wuchtige, unansehnliche Wesen. Sie sind mit den Orks entfernt verwandt, verhalten sich wie diese und sehen auch ähnlich aus, nur dass ihre Haut nicht grün oder braun sondern in der Regel grau ist.

Sie sind dumm und primitiv aber recht stark.

Im Gegensatz zu Orks sind sie sehr „Modewußt“, wobei ihre Kleidung, die meist zu eng, zu kurz und vor allem völlig Geschmacklos ist, das Auge eines normalen zivilisierten Menschen regelrecht beleidigt. Sie haben einfach einen fürchterlich schlechten Geschmack. Ihr Führer ist Pimf Polg, der zusammen mit seiner Frau Kathra schon viel Ärger gemacht hat. Er lebt in der Feste Prakta im Rhintal. Die feste wurde nicht von Grahmen erbaut, vielmehr ist es eine alte verlassene Elfenburg, die von den Grahmen besetzt wurde.

Wer einen Grahm spielen will kann dies gerne tun. Hier gibt es außer dem Aussehen (Ork mit grauer Haut) und der Ausstattung (**geschmacklose Klamotten**) nicht viel nennenswertes. Sie sind dumm wie ein Ork, stinken und sind in Felidia unbeliebt wie die Pest. Als Grahm solltest Du auf alle **hochgeistigen Fähigkeiten verzichten** und Dein Profil durch die Fähigkeit **Zähigkeit** aufbessern. Bedenke auch, daß diese Fähigkeit nach That's Live einen Vorteil voraussetzt. Die Grahme sind in der Regel **MUK**, vereinzelt können aber auch MK als Schamanen gespielt werden.

5.5. Drow

Die Drow stammen aus den Tunneln um Lasayrdala. Es gibt nicht besonders viele von ihnen, aber das ändert nichts daran, daß sie sehr gefährlich sind.

Sie werden von den Bewohnern des Tälersystemes gehasst. Lediglich die Bewohner Lirns (Panter-Feliciaten) und der Skruta-Stamm der Dallmamann aus Vesa sind ihnen freundlich gesonnen und treiben sogar Handel mit ihnen.

Wer einen Drow aus Felidia spielen will sollte sich unbedingt den Drow-PlayersGuide durchlesen um mehr über diese Rasse und ihre Bespielbarkeit zu erfahren.

6. Die Gesellschaft Felidias

Im Grund genommen leben die Völker Felidias recht friedlich miteinander. Man hat gelernt sich zu tolerieren oder aus dem Weg zu gehen.

Immer wieder sorgen die Panter-Feliciaten durch Übergriffe auf andere Volksgruppen für Aufruhr, auch die Plünderzüge der Drow haben in letzter Zeit stark zugenommen und müssen immer wieder zurückgeschlagen werden.

Die eindeutig Herrschende Rasse sind die Feliciaten, genauer gesagt der Stamm der Löwen-Feliciaten. Aus ihren Reihen stammt auch die Baronin von Felidia nebst ihren Beratern. Interessenkonflikte mit den primitiven Skruta sind vorprogrammiert, denn die Feliciaten haben ein Matriarchat, während die Skruta den Frauen keinerlei Wert zumessen und ein reines Patriarchat haben. Diese Konflikte halten sich jedoch in Grenzen. Feliciaten achten Skruta zwar nicht, sie bezeichnen sie bisweilen sogar als Viehzeug, räumen ihnen aber durchaus eine gewisse Gefährlichkeit ein und vermeiden daher Konflikte wo immer dies möglich ist.

Die einzelnen feliciatischen Stämme kommen sehr gut miteinander aus. Sie sind ein Volk. Die einzige Ausnahme bilden dabei die Verstoßenen Panter-Feliciaten aus Lirn.

Die Skruta-Stämme bekriegen sich immer wieder einmal, meist jedoch herrscht auch bei ihnen Frieden, denn die Dallmamann sind der mit Abstand stärkste Stamm und behaupten sich meist sehr schnell wieder als uneingeschränkte Herrscher der Skruta.

Die Grahme stellen für niemanden eine besondere Gefahr da. Die einzigen, die hin und wieder Ärger mit ihnen bekommen sind die Bewohner von Santor. Allerdings ergeben sich dabei meist keine allzu großen Probleme, denn die zZahl der Grahme ist nicht sehr groß. Die schlauen Feliciaten mit ihren fortschrittlichen Technologien sind diesen Primitivlingen um

Längen überlegen. Die Skruta, die selbst kaum eine höhere Entwicklungsstufe haben als die Grahme sind ihnen von Kraft und Ausdauer aber vor allem zahlenmäßig so sehr überlegen, daß auch sie von den Grahmen nichts zu befürchten haben.

Malatzus und Drow wiederum sind von Prakta zu weit weg, als daß sie die Grahme zu fürchten hätten.

Die Völker treiben untereinander Handel und unterstützen sich in vielerlei Belangen. In Marvarban herrscht eine Art Marktfrieden.