

# **Zusatzinfos Für Felidia-Charaktere**

**1. Auflage  
Stand 21.04.2003**

## Wichtige Personen Symburns

Leute, die man als Symburner kennen sollt:

### Baron von Alaron Garrick von Hohenstein (*Feddersen, Marc*)



Garrick von Hohenstein wurde als Sohn des Freiherrn zu Hohenstein geboren. Die Adelsfamilie verarmte mehr und mehr. Der Vater und Marvin, der jüngere Bruder, litten sehr darunter. Je weniger Geld im Hause war, desto schlimmer wurden ihre Standesdünkel.

Als Garrick beabsichtigte eine Gauklerin zu ehelichen wurde er von der Familie verstoßen. Lange schlug er sich mehr schlecht als recht durchs Leben, schließlich hatte er keinen Beruf gelernt, und rutschte dabei immer weiter ab.

Er besiegte nach Ansicht aller die Räuberbanden in den Wäldern Alarons und Garrick bewies mehrfach eindrucksvoll seine Führungsqualitäten.

Eine neue Liebe fand er in Schenkenheim, einem kleinen Ort in Alaron, Simona, die Tochter der dort ansässigen Wirtin. Nach Verdiensten im Kampf wurde er zum Baron von Alaron ernannt.

Garrick ist ein guter Kämpfer, geschickt und diplomatisch. Die Wälder Alarons sind seine Heimat, dort kennt er sich aus wie in seiner Westentasche. Nach seiner Ernennung zum Baron bezog er die Feste Wildra in Alaron und lässt sich nun die feste Hohenstein an der Flussemündung in Alaron errichten. Viele Adelige, die ein Auge auf die Baronie Alaron geworfen hatten, hassten Garrick.

### Albert von Waldstein Graf zu Symburn (*Feddersen, Arndt*)



Albert von Waldstein ist kein gebürtiger Symburner sondern kam erst später ins Land, als Malvenaris Silberstern, der damalige Graf ihn zum Baron von Demergé ernannte.

Der ordnungsliebende Mann, der die geordneten Verhältnisse Trawoniens und die Disziplin der Achenar gewohnt war versuchte in Symburn ähnliche Umstände zu schaffen und machte sich so viele Feinde.

Seine Bestrebungen die Provinz Alaron zu ordnen scheiterten, als Garrick von Hohenstein Baron dieser Provinz wurde.

Zuletzt übernahm er von Malvenaris den Titel des Grafen zu Symburn, hat jedoch mit viel Widerstand aus den Reihen der anderen Adelligen zu kämpfen.

Waldstein soll ein guter Kämpfer sein und einst Erfolge gegen Luthor de Invyra erzielt haben, auch wenn es ihm letztendlich nicht gelang den Todlosen zu vernichten. Sein Auftreten ist edel und beherrscht. Er lebt in Demergé. Oft trifft man ihn seinem Gutshof Lichterfeste vor den Toren der Stadt Demergé an.

Albert von Waldstein ist oft in Begleitung seines Muendels Jasmina von Staufenberg. Er hat ein großes stehendes Heer, eine höchst disziplinierte Garde und eine große Dienerschaft.

Albert von Waldstein hat in Symburn zahlreiche Feinde. Die anderen Adelligen mit Ausnahme des ehemaligen Grafen Malvenaris Silberstern stehen ihm nicht gerade wohlgesonnen gegenüber. Viele Reiche Händler in Demergé ärgern sich über seine Bestrebungen das Land zu ordnen, was ihnen große Verluste an Macht, Einfluss und auch Einnahmen brachte.

## **Primata von Asalam**

Primata von Asalam ist niemand geringerer als die Baronin von Felidia. Sie ist vom Stamme der Löwen-Feliciaten. Diese Frau genießt in ganz Symburn ein sehr hohes Ansehen. Wie alt sie ist weiß niemand genau. Sie sieht aus als sei sie eine junge Frau, doch berichten selbst die alten in Felidia, daß sie schon regierte als sie selbst noch Kinder waren. Primata ist Hohepriesterin der Szyraka und hat sehr große Macht. Sie gilt als besonnen und weise. Allerdings tritt sie meist nicht selbst auf sondern lässt sich durch Ihren Berater, den weisen Leos-Priester Lekon vertreten.

## **Leyra von Anpalonck**

Diese Löwen-Feliciatin ist vorsteherin des Ordens auf der Feste Sunsteam. Sie leitet die Ritterschaft der Sonne. Sie selbst ist Paladin der Szyraka, erster Ritter Felidias und tritt oft zusammen mit Meister Lekon als Botschafter der Baronin von Felidia auf.

## **Meister Lekon**

Er ist der Berater und Vertreter der Baronin von Felidia. Der Leos-Hohepriester gilt als weisester Mann in ganz Felidia.

## **Nakam von Askameran**

Der „Herr des Schreckens“ führte einst den Aufstand der Panter-Feliciaten an und lässt sich von den Bewohnern Lirns selbst als Gott verehren. Er ist der Magie kundig und sehr mächtig. Man munkelt er befähigt die Toten und hole sie als seine Streiter aus den Gräbern. Nakam führt ein Schreckensregiem. Wer ihm in die Quere kommt wird gnadenlos weggeräumt. Man vermeidet den Namen „Nakam“ auszusprechen, ganz Felidia erstarrt vor schreck, wenn sie diesen Namen hören.

## **Malvenaris Silberstern, Baron zu Synoria (Sommer, Wolfgang)**



Über Malvenaris ist nicht viel bekannt.

Er war lange Zeit der Graf von Symburn, nun ist er, seit er sein Amt an den Baron Waldstein zu Demergé abtrat nur noch Baron der Kernprovinz Synoria.

Doch auch auf diesem Posten wird er wohl nicht lange verweilen, da er sich kaum noch in Symburn aufhält und seinen Ländereien in Liom-Fein weitaus mehr Beachtung schenkt.

Man munkelt, daß seine unvorsichtigen Äußerungen den Baron von Alaron in arge Bedrängnis gebracht haben und dieser mehr als sauer ist.

## Spheron Karmyr Dallmamann

Der riesige Mann mit seinem pechschwarzen Haar ist der Führer der Skruta, Stammesoberhaupt der Dallmamann und derzeit wohl der stärkste lebende Skruta. Mit eiserner Faute regiert er die drei Stämme. Er ist unbeherrscht und aufbrausend aber (für einen Skruta) nicht dumm.

## Die Rosenmönche



Von jeher gab es in Symburn eine Gruppe von Menschen, die die „Große“ als alles lenkende Gottheit verehrten. Diese Mönche waren eine Art Sekte, die in Anlehnung an den in Symburn weit verbreiteten Glauben entstanden war.

Einst fühlte sich eine Priesterin „Kandija“, von der Göttin berufen das „wahre Ich“ dieser Offenbarung zu bekommen. Die meisten blieben ihrem Glauben in der alten Form treu, doch eine kleine Zahl folgte Kandija und gründete den Orden der Rosenmönche, die die Große als einzig wahre Gottheit ansehen und alle anderen Götter als Teil dieser sehen.

Geführt werden die Rosenmönche von Pater Gregor, dem Hohepriester (*Symicki, Paul* – siehe Bild). Sie sind wahre Meister des Heilens in jeglicher Form. Ihre Missionstätigkeit nehmen sie sehr ernst, aber auch die Bildung der Jugend ist ihnen unheimlich wichtig. Die meisten Schulen und Bildungsstätten Symburns werden von ihnen geführt.

Die Rosenmönche kleiden sich in schwarze Kutten, tragen dazu weiße Tücher und Gürtel und haben einen Talisman in Form einer Rose um den Hals, das Symbol der „Großen“. Sie können jeder Rasse angehören.

## Heinrich von Graustaat



Heinrich ist der Baron von Bogonda, ein Mann von greisem Alter. Eric ist sein ältester Sohn und Erbe.

Heinrich gilt als ausgleichend und weise. Er regiert seine Provinz gerecht. Beim Volke ist er sehr beliebt und auch die anderen Barone des Landes Symburn schätzen diesen Greis sehr.

Sein Sohn Eric führt die Streitkräfte und wird einst die Provinz Bogonda erben.

# Die Wappen Symburns

## Die ein Symburner zumindestens gesehen haben sollte...

### Synoria

Ein silberner Drache auf dunkelrotem Grund steht über einem grünen Baum auf weißem Grund. Hierbei handelt es sich um das alte Familienwappen der Silbersterns.

Da Symburn lange von diesen regiert wurde, wurde ihr Wappen zum Landeswappen. Der Drache steht für die großen Drachen Synorias, der Baum für die Elfen.



### Symburn

Ein silberner Drache auf dunkelrotem Grund steht über einem grünen Baum auf weißem Grund. Der Drache steht für die großen Drachen Synorias, der Baum für die Elfen. Das Wappen ist fast völlig identisch mit dem Wappen Synorias, ist aber seitenverkehrt



### Bogonda

Ein goldenes Drachenboot auf dunkelrotem Grund auf einem grauen Fluß, unter Wolkenbehangenem Himmel. Dies ist das Wappen der Graubärte.

Das Boot steht für die Tradition der bogondaer Fluß-Schiffahrt, der wolkenbehangene Himmel für das Rauhe Klima Bogondas und das graue Wasser für den gefährlichen und oft trügerischen Fluß Nesbath, im Kern Bogondas.



### Sindorain

Ein silbernes Schwert auf Blauem Grund vor einem dunkelroten Hügel. Es handelt sich dabei um das Wappen des Geschlechtes derer von Singenburg, die Sindorain seit Generationen regieren.

Das Schwert steht für die Gerechtigkeit und den Kampfesmut der Singenburgs, Der Hügel für das während den Hexenkriegen blutgetränkte Land, das erst unter der Herrschaft der Singenburgs wieder aufatmen konnte.



### Felidia

Ein gelbes Katzenauge auf weinrotem Grund, verzahnt mit einem schwarzen Grund. Dies ist das Wappen der Feliciaten, der herrschenden Rasse Felidias.

Das Auge steht für die Katzengöttin Szyraka, die Patronin der Feliciaten, und vor allem der herrschenden Rasse, der Löwen-Feliciaten. Der schwarze Grund, der sich mit dem roten verbindet steht für die finsternen Rassen (Panther, Skruta und Dunkelelfen), die gegen die gerechte Herrschaft der Löwen ankämpfen.



## Alessandria

Das Wappen Alessandrias ist umstritten.

Die Alessandriner sehen ihr Wappen als Wappen der Provinz, ein goldener Schlüssel mit einem silbernen Dolch gekreuzt auf dunkelrotem Grund.

Die Kenderaner dagegen sehen ihr Wappen, einen dunkelroten, einen grünen und einen blauen Edelstein vor grauem Grund als offizielles Wappen der Provinz.

Fraglich ist ob das Volk der Echsen, dass sich nun mehr und mehr zu Wort meldet auch noch mitreden will.



## Alaron

Das Wappen Alarons ist ein gelber Phoenix mit weinroter Zeichnung vor blauem Grund.

Der Phoenix steht dafür, daß Alaron unter der Herrschaft Garriks auferstand wie der legendäre Feuervogel aus der Asche. Die Farben Gelb und Blau ergeben zusammen das grün des Waldes.

Man munkelt, daß Garrik damit auf den alten Phönix-Rat anspielen wollte, der ganz Symburn im Kampf gegen Luthor vereint hatte.



## Alaron

(ehemaliges Wappen Alarons, seit langer, langer Zeit nicht mehr in Verwendung, Familienwappen der Adelsfamilie de Invyra)

Das Wappen hat die Grundfarbe des Symburnwappens, jedoch längs geteilt. Vor diesem Hintergrund kreuzen sich ein Schwert in schwarz-silber und ein Ast in schwarz-grün. Das Schwert steht für das Regiment der Familie Invyra, stark und schützend, der Ast für die Bevölkerung, die Waldelfen aus Alaron (die damals dort lebten).

Es ist ein Zeichen für den Schrecken, den Luthor in den Herzen der Menschen von Alaron verbreitet.



## Traskadar

Dies ist das Landeswappen Traskadars, jede der Städte in Traskadar führt aber auch noch ein eigenes Stadtwappen.

Traskadar wird hauptsächlich von recht eigenbrötlerischen Zwergen bewohnt. Diesen Zwergen sagt man einen legendären Kampfesmut nach.



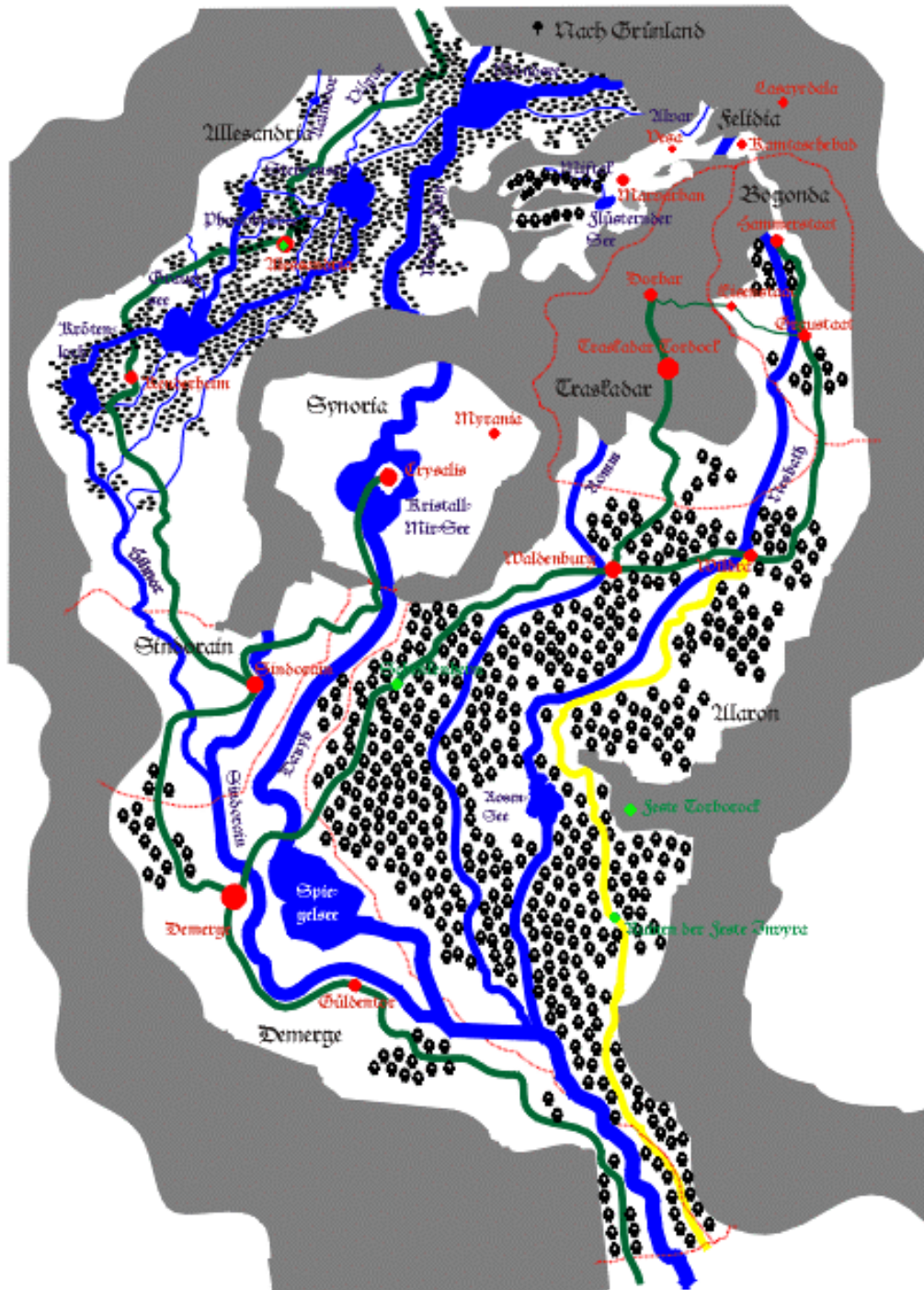
## Demerge

Zum Wappen aus Demerge sagen wir hier lieber nichts, sondern lassen seine einfache, schlichte Schönheit sprechen.

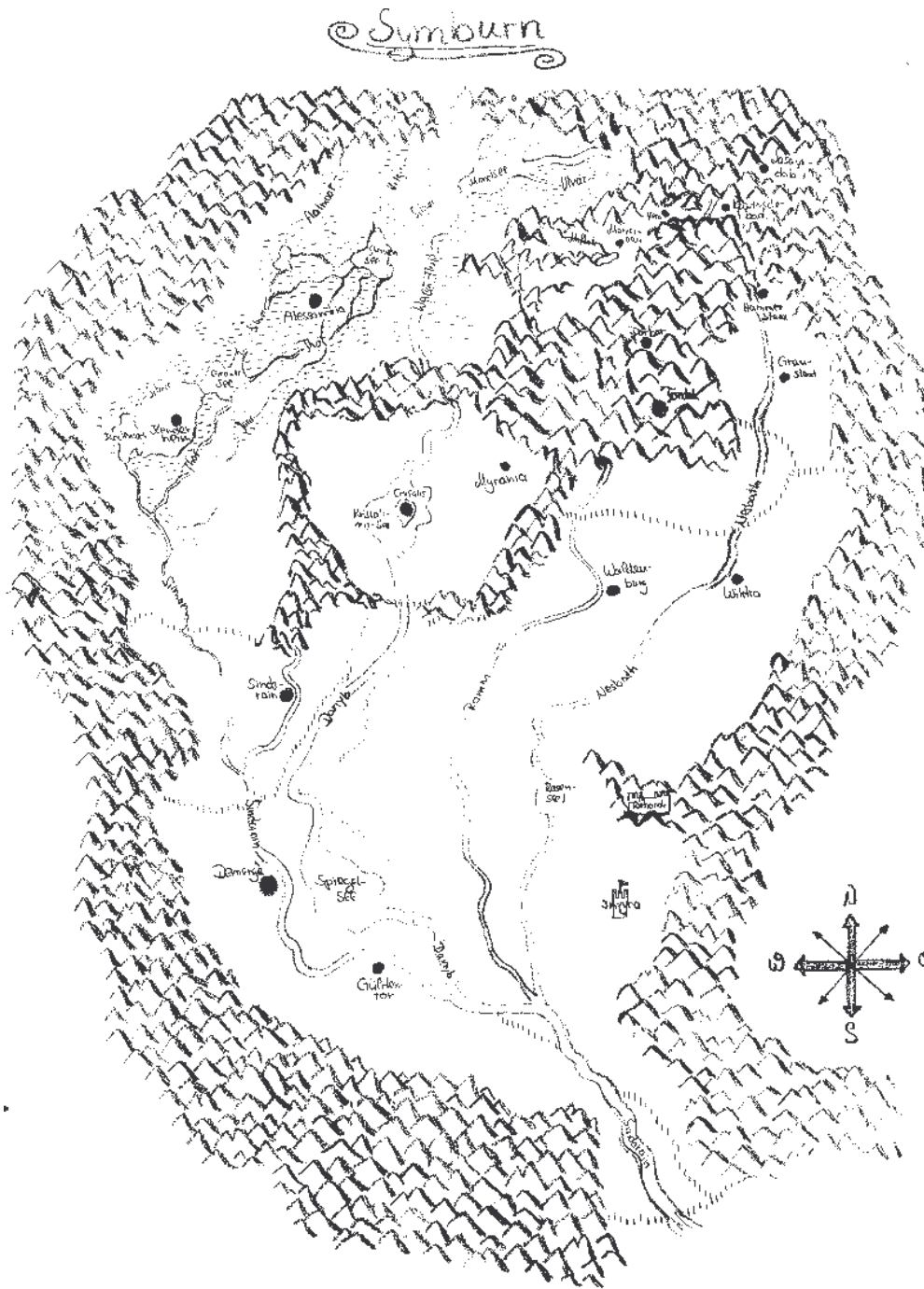




## Genauer, als sie ein Symburner kennt



## IT





**Felidiakarte**

**IT**

# Legende

Laurante, Tochter des Windes oder Sieg ueber den Tod

Eine Schrift aus der Reihe „Helden der Heimat“ von Jerwein aus Graustaat

Vor langer, langer zeit lebte in Felidia eine schoene Frau. Laurante war von solcher Schoenheit, dass ihr alle Maenner zu Fuessen lagen, doch sie war nicht eingebildet oder eitel, nein, sie war ein hilfsbereites Wesen.

Die Winde der Wueste brachten so manchen Schrecken mit sich und die Drachenroesser in der falle der Riva liessen ihre schaurigen Stimmen weithin erschallen. Jedem war bewusst, dass ein grosses Unheil in der Luft lag, dass etwas schreckliches, grausames und unmenschliches geschehen wuerde.

Zwei tage versetzte diese Stimmung die Nomaden vom Stamme der Maemi in Angst und Schrecken. Laurante und Ihre Familie waren veraengstigt und eingeschuechtert. Da tauchte es auf, wie aus dem nichts. Gewaltige Sandgelbe Schwingen, lange weisse Zaehne und einen Atem heisser als der Wuestenwind. Er, der Fluch der Vorvaeter, jenes unselige Wesen, der Wurm Barlankor, der alle X Jahre kommt um eine Jungfrau aus dem Stamme der Maemi zu rauben. Das aelteste unverheiratete Maedchen musste stets daran glauben. Alrana, Laurantes grosse Schwester wuerde es sein. Sie weinte und flehte, doch das Untier schien kein Erbarmen zu kennen. Auch der Mann, den sie wenige tage darauf geheiratet haette, Darlak, flehte den Wurm an, doch er kannte keine Einsicht. Waere er doch nur einige tage spaeter gekommen, dann waere Alrana keine Jungfrau mehr gewesen, doch so war ihr Schicksal besiegelt. Wie er es immer tat, so wuerde er sie verschlingen, dann noch wueten und so manches Kind des Stammes mit in den Tod reissen, doch was konnten die Wanderer schon gegen dieses Monster ausrichten?

Da hoeret Laurante eine Stimme in der Luft: „Ich bin der Wind, die macht der Luefte. Du kannst dies grausame Wesen besiegen, ich werde dich schuetzen und dir beistehen, doch Dein leben wird danach ein anderes sein. Du wirst zu einem Teil von mir werden, zu dem Saeuseln der Winde in den Zweigen, dem kuehlenden Luftzug in der sengenden Hitze oder gar dem Wind der die Regenwolken bringt.“ Da sprang das Maedchen auf „Nimm mich anstelle meiner Schwester“ schrie sie. Als sie dies rief begann es zu tosen, als tobe ein gewaltiger Sturm, doch man merkte nicht die kleinste Bewegung in der Luft. Als das Untier nach Ihr schnappte, da fuhr ihm eine gewaltige Windboee in den Hals, an der das Untier erstickte.

Laurante aber war verschwunden und wurde nie wieder gesehen, doch man sagt, man hoere Ihre Stimme in den Winden des Wueste, man vernehme ihre Lieder, diese seien froehlich und zufrieden.

Seit diesem Tage musste kein Maedchen der Maemi mehr um ihr leben fuerchten und alle X Jahre erscheint eine schoene Gestalt mit wehenden Haaren in der Naehe der Nomaden und laechelt ihnen zu. Man sagt, dies sei Laurante, die Tochter des Windes, Schutzgeist der Maemi, die Heldin, die den gelben Wurm bezwang, was zuvor schon scharen von Kriegern versuchten aber nie zu Wege gebracht hatten.

