

# **Zusatzinfos Für Synoria-Charaktere**

**1. Auflage  
Stand 21.04.2003**

## Wichtige Personen Symburns

Leute, die man als Symburner kennen sollt:

### Lady Jasalka Deryn von Eloyn

Lady Jasalka wuchs in Eloyn, der Stadt der Hochelfen, in Synoria auf. Ihr Vater Larantallas, der Sprecher des Hohen Rates der zehn in Symburn bereitete seinen Sohn Lion und dessen Schweser Jasalka von Kind an auf ihre Aufgabe vor einst einmal die Magierakademie zu Eloyn zu leiten. Nach dem Verschwinden des Vaters - keiner weiß wohin dieser gegangen ist - wurde Lion an Stelle seines Vaters Leiter der Akademie und Sprecher des Kristalldrachen im Hohen Rat. Der Rat wählte den weisen Elfen schließlich, wie dereinst seinen Vater, zu seinem Sprecher.

Nach Lions Tod übernahm Jasalka seine Aufgaben. Sie wurde jedoch nicht zum Sprecher des Rates gewählt, dieses Amt hat nun ein Waldelf inne.

Jasalka ist ein Hochelf von edlem Geblüt. Sie kleidet sich fein. Man sagt, sie habe den Status des Erzmagus bereits erreicht. Sie lebt in Eloyn in der Magierakademie und wird meist von einer Gesandtschaft Hochelfen begleitet. In Symburn achtet sie jeder.

### 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 Garrik 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 Adligen 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 Adligen 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.

## **Die Erzmagier von Alesandria**

Die Erz- und Meistermagiergilde aus Alessandria, der Kender-Provinz Symburns besteht zum größten Teil aus verkrachten Existenzen, die jedoch alle eins gemeinsam haben: Ein großes magisches Potential.

Es ist eine ganz besondere Magierakademie. Viele dieser Erzmagier sind Kender, doch auch Menschen, Elfen und so manche exotische Rasse ist dort vertreten.

Die Magier der Magiergilde aus Allesandria sind alle mindestens Meistermagier, die meisten weitaus mächtiger. Leider haben sie jedoch extreme Konzentrationsstörungen und andere Ausfallerscheinungen.

Wer schon einmal Opfer ihrer missglückten Versuche oder ihrer abstrusen Theoriegespräche wurde muß sie einfach hassen.

Keine Angst, Ihr werdet sie erkennen.

## 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.

## 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 offenbart 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.

## Frau Wirtin (*Pachtner, Laura*)



„Frau Wirtin“ betrieb lange mit Ihrer Familie die Taverne "zum lustigen Söldner in Alaron, eine noble Schenke in der Nähe von Waldenburg. Als Ihre Kinder begannen auf eigenen Füßen zu stehen übergab sie die Taverne Ihrer Tochter und machte sich auf die Welt zu erkunden und auch Ihr Sohn zog los um Abenteuer zu erleben. Seither sieht man sie mal da mal dort Ihrer Lieblingstätigkeit, dem Bewirten von Gästen, nachgehen. Sie ist eine hervorragende Köchin, macht ausgezeichneten Tee und ist heilkundig

## **Simona (Lederer, Astrid)**



Simona wuchs als Tochter der idealistischen Wirtsleute Hulda und Fred in der kleinen Ortschaft Schenkenheim zusammen mit ihrer Adoptivschwester der Elfe Annetta in ärmlichen Verhältnissen auf.

Schon immer hatte Simona etwas für schöne Kleider und Schmuck übrig. Als Garrik von Hohenstein in Schenkenheim auftauchte machte sie sich an den einflußreichen Mann heran und wickelte ihn mit den Waffen einer Frau um den Finger.

Sie wurde zur Geliebten und ständigen Begleiterin des Barons von Alaron und kam so zu großem Wohlstand und zu viel Macht in Symburn.

Simona trägt gerne schöne Kleider und wirkt sehr selbstsicher. Man munkelt sie sei Giftkundig, doch man weiß nichts genaues über sie

## **Merkutio der Bibliothekar (*Markus Täuber*)**



Merkutio ist der Verwalter der großen Bibliothek zu Waldenburg. Er ist Bibliothekar mit Leib und Seele. Das ist schon seit langer, langer Zeit so und ebenso war es bei seinem Vater, bei seinem Großvater, ... Merkutios Familie leitet die Bibliothek sein unzähligen Generationen. Woher sie einst kam liegt im Verborgenen, man sagt aus einem fernen, fernen Land.

Merkutio ist, das weiß in Alaron jedes Kind, eine recht schwierige Persönlichkeit. Man sollte Ihn nicht reizen, denn dann wird er äußerst ungemütlich. Wenn man von ihm etwas will (und das tut jeder, der eine Schrift aus der Bibliothek braucht), dann muß man nach seinen Regeln spielen. Der einzige, mit dem er sich ein wenig arrangiert ist Garrick.

Merkutio ist Magiekundig, was in Alaron eher selten ist und er kann das auch! Im Gegensatz zu den Magiern aus Allesandria funtionieren seine Zauber immer (zu seinem Leidwesen glaubt ihm das aber keiner der Alaroner). Noch ein Grund sich nicht mit ihm anzulegen.

# 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 Dunkeelfen), 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.



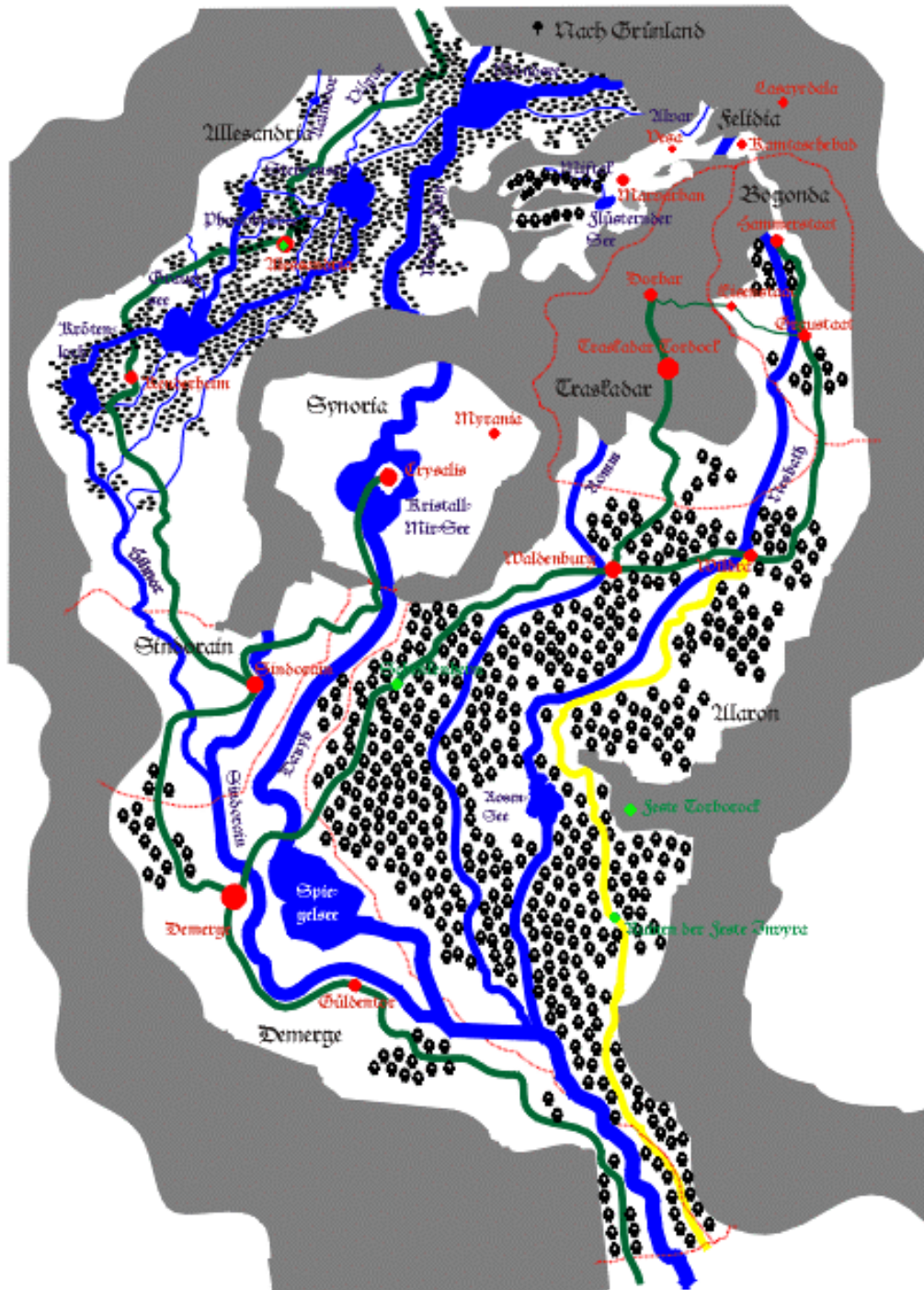
### Demerge

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



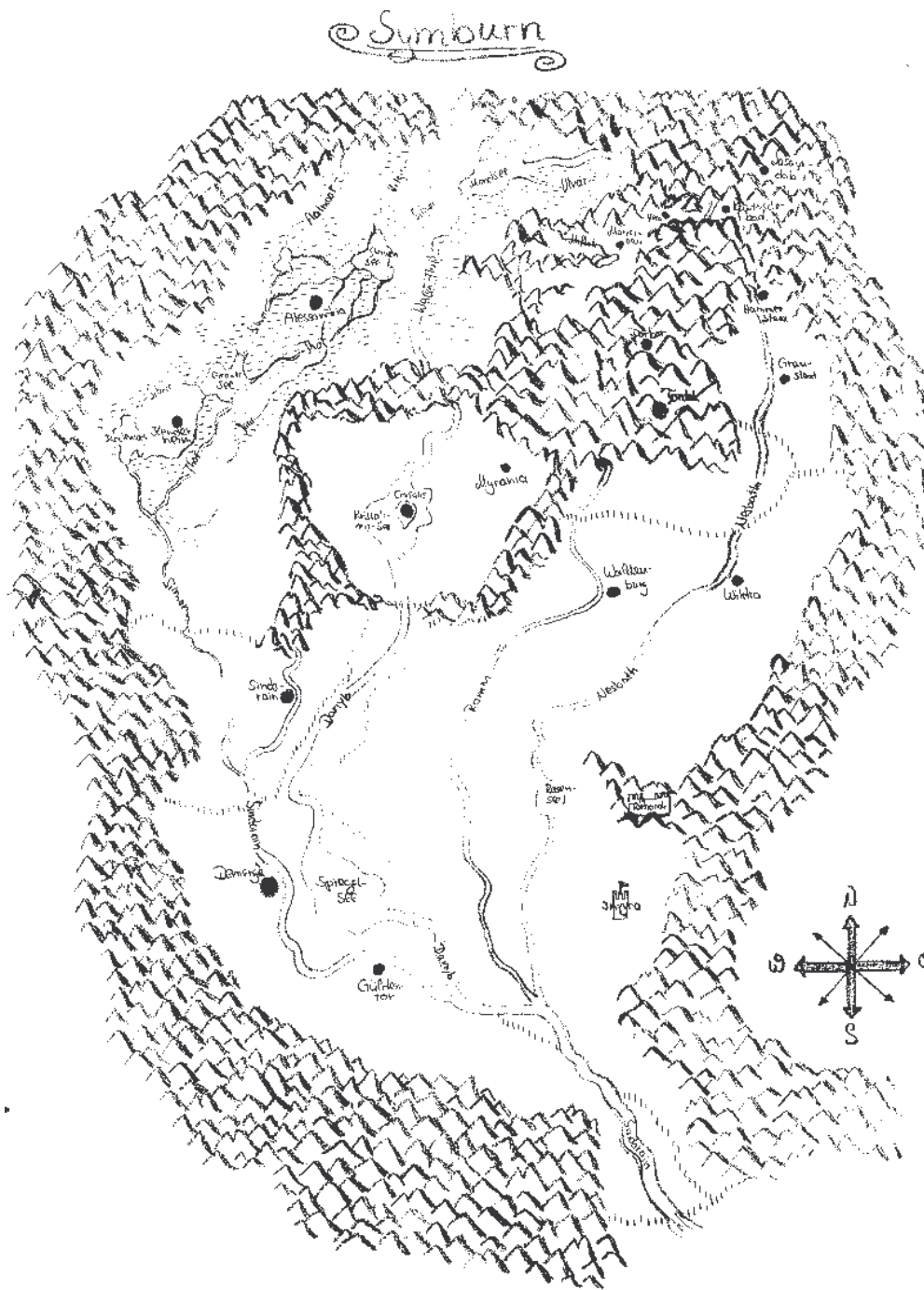


## Genauer, als sie ein Symburner kennt





## IT



# Legende

## Veverka das Eichhoernchen oder eine Elfe auf den Spuren ihrer Vorfahren

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

Veverka war eine wunderschöne Frau, die jüngste Tochter aus dem Hause Obecuá. Man sagt, die junge Elfin sei mit der Natur Ihrer Heimat Synoria so sehr verbunden, dass sie mit den Wesen des Waldes reden, wie sie fühlen und sich gar in eines von ihnen verwandeln könne.

Lange hatte sie dort gelebt, in den tiefen Wäldern Myranias, doch dann entschloss sie sich hinauszuziehen in die Wälder ihrer Vorväter um dort die Natur zu unterstützen und ihr zu dienen. So begab sie sich fort aus Synoria, aus den Kernlanden ohne Feindseligkeit und fern von allem Bösen, hinaus nach Alaron, der Provinz der dunklen Wälder, der wilden Tiere und des Verbrechens. Dort, wo einst die Stämme der Waldelfen lebten, ehe ihr Frieden von einem aus den eigenen Reihen zerstört wurde, von einem, der nicht einmal von reinem Blute und schon gar nicht reinen Herzens war, gebrochen wurde, wollte sie kämpfen für die Natur und die gerechte Sache, für Leben und Licht.

Man berichtet sich, dass sie auf dem Weg dort hin an eine Stelle des Waldes kam, die gefürchteter war als alle anderen, denn dort trieben böse Menschen ihr Unwesen, von denen man sagte sie seien ungleich grausamer als jedes wilde Tier.

Als Veverka an diese Stelle kam traf sie auf die Räuber. Diese hatten gerade ein Eichhoernchen gefangen und quälten es aufs Uebelste. Veverka befahl ihnen ihr Tun zu beenden, doch sie lachten nur. Noch einmal warnte Veverka sie, doch wieder schlugen sie die Worte der Elfin in den Wind. Veverka sprang beherzt zwischen die Männer hinein. Erschrocken liessen diese das Tierchen los und es konnte fliehen. Die wütenden Männer wollten sich auf die Elfe stürzen, doch da begann der Waldboden zu vibrieren, alles schien zu erzittern. Die Geister der Natur, die Kräfte des Lebens kamen hervor. Sie zogen die Bösen hinfür, die Männer wurden nie mehr gesehen.

Das Eichhoernchen aber war seiner Retterin so dankbar, dass es sie von diesem Tage an überallhin begleitete. Bald hatte die junge Elfe, die man nun immer mit einem Eichhoernchen auf der Schulter sah, den Namen „Veverka das Eichhoernchen“