

Playersguide für Synoria-Charaktere

**Auflage
Stand 21.04.2003**

Inhalt:

1. Vorwort	S. 3
2. Die Provinz Synoria	S. 4
2.1. Synorias Bevölkerung	S. 4
2.1.1. Elfen	S. 5
2.1.2. Menschen	S. 5
2.1.3. Zwerge	S. 5
2.1.4. Drachen (nicht bespielbar)	S. 6
2.1.5. Drachenmenschen	S. 6
2.1.6. Halbelfen	S. 6
2.2. Städte Synorias	S. 7
2.2.1. Eloyn	S. 7
2.2.2. Myrania	S. 7
2.2.3. Calzedon	S. 8
2.2.4. Crysalis	S. 8
3. Die Familie Deryn	S. 9
4. Synoria bespielen	S. 12

1. Vorwort:

Synoria, die Kernlande Symburns sind nicht nur geographisch das Herzstück des Landes. Sie sind auch der gesellschaftliche Mittelpunkt und sozusagen die „Kraftquelle“ Symburns.

Man nennt Synoria auch die „Kernlande“ oder die „Drachenlande“.

Alle Informationen in diesem PlayersGuide sind NUR für Charaktere aus dieser Provinz bestimmt. Andere Charaktere können von allem, was hier geschrieben steht nichts wissen, es sei denn sie haben sich dieses Wissen auf irgendeinem Wege IT erworben. In diesem Falle solltet Ihr das aber unbedingt mit der MF-SL abklären.

Wer einen Charakter aus Synoria spielen will kann dies durchaus tun, aber nur nach VORHERIGER Abklärung mit der Mystic Forest SL (orga@mysticforest.de).

Warum? – Ganz einfach:

- Synoria ist das Herz unseres Landes, hier gibt es Dinge die selbst ein alteingesessener Symburner nicht kennt und die auch nicht bekannt werden sollen.
- Viele Zusammenhänge dort sind überaus Komplex und daher unbedingt genau zu studieren ehe man einen Charakter aus dieser Provinz spielt.
- Fehler beim Spiel im Bezug auf Synoria stören unsere Kampagnen und unseren Hintergrund mehr als alles andere und dürfen daher nicht vorkommen.

Die Charaktere aus Synoria verlassen die Provinz nur aus wirklich triftigen Gründen. Solche Gründe bitte vor den Spielen des Charakters mit der MF-SL klären.

Synoria Charaktere geben die Geheimnisse Ihrer Heimat NICHT preis, es sei denn sie haben wirklich keine andere Wahl (z.B. unter schwerer Folter). Sie würden diese aber nie einem anderen, selbst wenn dieser ein guter Freund ist, erzählen oder gar in einer Taverne oder am Lagerfeuer ausposaunen, auch nicht im betrunkenen Zustand.

Rüpel und Pöbel gibt es in Synoria NICHT!!! Auch keine verkrachten Existenzen. In dieser Provinz geht es sehr edel und diszipliniert zu, nicht aus Zwang, sondern weil das Leben dort so gut eingespielt und aufeinander abgestimmt ist.

Kein Charakter kann außenstehende ohne Zustimmung des Hohen Rates mit in die Provinz bringen, selbst wenn er dies noch so sehr wünscht. Einreisegenehmigungen nach Synoria sind mehr als selten. Triftige Gründe um eine derartige Einreise zu beantragen müssen mindestens die Existenz Symburns als ganzes betreffen, nicht nur die einer Provinz.

Diplomaten werden in der Regel nicht in Synoria sondern in Demergé empfangen. ausländische Händler haben keinen Zutritt.

Grundsätzlich sind die Rassen Synorias alle bespielbar. Menschen und Zwerge sind jedoch nur in so geringer Zahl vorhanden, daß ein Auftreten von ihnen in anderen Landesteilen oder gar dem Ausland so gut wie ausgeschlossen ist. Die Drachen sind jedoch NICHT bespielbar. Drachmenschen stellen nach unserer Ansicht eine fast nicht darstellbare Rasse dar. Leider artet das Spiel solcher Rassen gerne in Powergaming aus oder wirkt lächerlich, daher bitten wir von dieser Rasse Abstand zu nehmen.

2. Die Provinz Synoria:

Synoria ist eine flächenmäßig eher kleine Provinz in der Mitte von Symburn. Von weitem sieht es für manchen Reisenden, wie eine riesige graue Festung aus, denn sie ist ganz von steilen Felsmassiven umringt. Diese Festung ist ein Gebirgswall, bei dem es nur einen Durchweg gibt. Durch diese Schlucht fließt die Danyb, ein mächtiger ruhig dahinfließender Strom. Und auf beiden Seiten der Schlucht erheben sich anmutig, fast lebendig, zwei Statuen, die eine ist stellt ein aufgebäumtes Einhorn dar. Die andere Statue ist ungefähr 10 x so groß und stellt einen sitzenden Drachen dar, der drohend in die Schlucht heruntersieht. Man sagt, dass diese beiden Wesen, die Wächter und Hüter des Eingangs zu Synoria sind. Welche genaue Bedeutung sie haben weiß keiner mehr. Es sind Symbole aus grauer Vorzeit, um die sich Mythen und Legenden ranken.

Aber dies sind nicht die einzigen Geheimnisse in Synoria. Es scheint als sei diese Provinz selbst ein einziges Geheimnis, dass vielleicht nie gelüftet wird!

Einem Gerücht zu Folge wurde vor langer Zeit ein Tor geschaffen. Dieses Tor geschaffen durch Magie ist die Verbindung zwischen zwei Reichen. Damit wurde ein Bündnis geschlossen, dass mit mehr als Worten besiegelt wurde. Wo dieses Tor liegt, wohin es führt und ob es je wirklich existiert hat kann niemand genau sagen. Die Hochelfen wissen, dass dieses Tor wirklich existiert. Es führt nach Liom-Fein, wird aber peinlichst geheim gehalten. Synoria betreibt kaum Handel mit anderen Provinzen oder gar dem Ausland. Die einzigen Erzeugnisse Synorias, die man auch jenseits des Felswalles kennt, sind das Synorianische Wasser, ein gar heftiges Gebräu, dem allerlei mystische Wirkungen zugeschrieben werden und die ebenfalls sagenumwogenen „Synorischen Kristalle“. Leider bekommt man beides kaum, beides ist außerhalb Synorias sehr rar (Synorisches Wasser ist ein guter, klarer Obstbrand, dem heilende Wirkung zugeschrieben wird – richtig angewandt Heilung 1 bei min. 3 Schlucken, darf nur 1x am Tag eingesetzt werden).

2.1. Synorias Bevölkerung:

Sie nennen sich selbst Synorianer, auch von den restlichen Provinzen von Symburn werden sie so genannt! Der Name Synorianer hat sich im Lauf der Jahrhunderte entwickelt und wurde zu einem wesentlichen Bestandteil der Geschichte von Synoria und Symburn. Die Synorianer leben abgeschnitten von den restlichen Provinzen. Von den meisten werden sie auch das Einsiedlervolk genannt. Aber einige gaben ihnen den Namen „Angsthasen“, weil sie sich hinter diesem Gebirgswall in Sicherheit wiegen können. Man muß eben immer verspotten, was man nicht kennt und was man fürchtet.

Durch die Abgeschlossenheit vom Rest Symburns blieben die Bräuche und Künste in Synoria so, wie sie vor Hundert von Jahren waren. Auch heute noch sind die Synorianer stolz auf ihre Traditionen, die sich kaum geändert haben. Und wenn jemand versuchen würde ihre Traditionen wegzunehmen oder zu verändern, derjenige würde ihren ganzen Zorn zu spüren bekommen. Natürlich haben sich die Bräuche ein bisschen verändert! Dies geschah, damit alle Bewohner Synorias gemeinsam feiern können. Obwohl die Bevölkerung unterschiedlich ist, haben alle eine Gemeinsamkeit! Sie alle sind Synorianer. Dadurch haben sie gelernt gemeinsam in dieser Provinz zu leben und eine Einheit zu bilden!

Hier leben Elfen, Menschen und Zwerge zusammen. Zumindest sind dies die Rassen, die man kennt.

2.1.1. Elfen:

Es gibt zwei Elfenrassen in Synoria.

Die älteste sind die Hochelfen. Sie leben überwiegend in der Stadt Eloyn. Die meisten von ihnen besitzen Ehrenämter! Auch sind die meisten mit der hohen Kunst der Magie bewandert! Die Elfen leben seit Jahrhunderten in Synoria, keiner weiß ob sie hierher gezogen sind oder ob dieser Ort nicht die Geburtsstädte aller Elfen ist! Die Stadt führt die ehrenwerte Erzmagierin Jasalka Deryn von Eloyn. Sie übernahm die Führung nach dem Tode ihres älteren Bruders Lion Deryn von Eloyn, der diese erst kurz davor von seines Vaters Larantalas übernommen hatte, nachdem dieser verschwand.

Lion selbst ist eher ein dunkles Kapitel Synorias, denn sein Tod im Feldzug gegen Luthor de Invyra, einen Todlosen der Symburn heimsuchte und zu unterjochen versuchte, hat einen etwas eigenartigen Beigeschmack. Lion handelte nicht wie man es von ihm, dem Sprecher des hohen Rates, erwartet hätte sondern unüberlegt und impulsiv. Man munkelt er sei Luthors mächtigen Künsten erlegen und zum Zeitpunkt seines Todes nicht mehr Herr seiner selbst gewesen.

In Eloyn gibt es eine Magieakademie, welche die besten Magier in ganz Symburn hervorbrachte. Nur den Besten wird die Ehre zu teil, an dieser Akademie zu studieren und sich uraltes Wissen anzueignen. Jasalka selbst leitet die Akademie. Die meisten an der Akademie sind vom Volke der Hochelfen, nur wenige Waldelfen befinden sich darunter, andere Rassen gibt es dort kaum.

In den Wäldern hinter Eloyn liegt noch eine etwas kleinere Stadt im Namen Myrania. Hier lebt die zweite Elfenrasse, die Waldelfen. Einst lebten sie in Alaron, doch vom dortigen Herrscher Luthor de Invyra verfolgt und fast ausgerottet flüchteten sie nach Synoria hinein. In Myrania, leben heute überwiegend Waldelfen, früher war auch diese Stadt in den Händen der Hochelfen. Einigen Menschen wurde die Ehre zu Teil in der Stadt zu leben. Es sind wenige, dennoch werden sie genauso Ehrenvoll behandelt wie jeder andere in der Stadt. Stadthalter Myranias ist Sir Quarion Shantarazar. Er ist der Führer des Waldelfenvolkes.

Es gibt auch Mischlinge aus beiden Rassen. Das kommt sogar recht häufig vor, denn die Elfen aus Myrania und Eloyn achten sich als Gleichgestellte.

2.1.2. Menschen:

Sie wanderten vor ca. 200 bis 240 Jahren nach Synoria ein. Woher sie kamen weiß man nicht, vielleicht durch das Tor aus den Legenden. Es waren überwiegend Bauern und Fischer, die sich hier ansiedelten. Dieser Tätigkeit gehen auch heute noch einige ihre Nachfahren nach. Ihre Zahl ist verschwindend gering. Ein Mensch der einmal die Wunder Synorias blicken durfte, so sagt man, wird es nie mehr freiwillig verlassen.

2.1.3. Zwerge:

Sie sind ungefähr vor 300 Jahren in Synoria eingewandert. Unter ihnen waren Kämpfer, Bierbrauer und Baumeister. Dieses Volk baute sich in den Hängen des äußeren Felsmassives, gegenüber der Provinz Traskadar ihre Gebirgsstadt Chalzedon. Die Zahl der Zwerge in Synoria ist noch wesentlich geringer als die der Menschen.

2.1.4. Drachen (nicht beispielbar):

Die Drachen in Synoria sind die Mächtigsten Wesen Symburns. In Synoria gibt es 10 große Drachen, jeder hat sich einen Sprecher aus einer der zehn alten Volksgruppen Symburns (Feliciaten, Menschen, Drow, Hochelfen, Waldelfen, Echsen, Malatzus, Zwerge, Kender, Skruta) erwählt. Orks, Skaven und andere zugewanderte Völker haben keinen Vertreter im Rat.

Drache (Farbe)	Rasse	Auserwählter
Kristalldrache (weiß)	Hochelfen	Jasalka Deryn von Eloyn (Ratssprecher)
Smaragddrache (grün)	Waldelfen	Kalkarin Felyandril
Rubindrache (rot)	Malatzus	Zach Sa`Nchar
Saphierdrache (blau)	Menschen	Kara von Nirgendwo
Obsidiandrache (schwarz)	Drow	Lurnachas Machanial
Citrindrache (gelb)	Feliciaten	Elondr Al`Halvan
Topasdrache (grau)	Zwerge	Bondogal Feldenspalter
Ametystdrache (violett)	Echsen	Chahchsachnach
Achatdrache (braun)	Skruta	Nomyr Narrat Dallmamann
Opaldrache (bunt)	Kender	Nohara Vogelsang

Die Vertreter werden vom jeweiligen Drachen nicht nach Stand oder Bildung sondern seiner Eignung im Innersten gewählt. Was genau dies bedeutet weiß niemand, doch es sind die Weisesten Ihres Volkes.

Der „Hohe Rat der Zehn“ ist die eigentliche Regierung Symburns. Der Regent des Landes ist von seinem Wohlwollen abhängig.

Die Drachen wachen über das Wohl des Landes und die Wahrung seiner Grenzen. Interne Streitigkeiten der Provinzen, Angriffe auf andere Länder oder Völker oder gar Streitigkeiten einzelner Wesen interessieren den Rat nicht, es gibt kaum Zeugnis vom Eingreifen Synorias in das Geschehen in oder um Symburn.

Die 10 großen Drachen sind keine einfachen Tiere sondern immens mächtige, sehr alte magische Wesen von unvorstellbarer Schönheit und unvorstellbarem Schrecken, Sie sind nicht mit menschlichen Maßen zu messen oder einzuordnen. Sie existieren außerhalb von Raum und Zeit und beeinflussen auf magische Weise seit Urgedenken beides.

2.1.5. Drachenmenschen:

Die Drachenmenschen sind keine Mischlinge (also keine Halbdrachen o.ä.) sondern eine komplett eigene Rasse. Sie sind die Begünstigten der Drachen, ihre Gefährten und Werkzeuge und werden wie die Drachen selbst nie außerhalb Synorias gesehen.

2.1.5. Halbelfen:

In Synoria gibt es – sehr vereinzelt – auch Halbelfen. Kaum einer von ihnen hat hochelfisches Blut in sich, die meisten stammen von Waldelfen ab.

2.2. Städte Synorias

2.2.1. Die Stadt Eloyn:

Dort wo die Danyb aus dem kristallinen See geboren wird und gemächlich ihren Lauf beginnt, wo die Stadt der Drachen im Nebel des Sees verschwindet, im Herzen Symburns, dort liegt die altehrwürdige Stadt Eloyn, als ewiger Wächter vor der Drachenstadt hingewandt zum Eingang, welcher gesäumt ist von des Einhorns und des Drachen Blick.

Eloyn ist eine Hafenstadt, von ihr aus kann man nach Crysalis, der sagenumwogenen Kristallstadt inmitten des glasklaren Kristall-Myr-Sees hinübersetzen.

Sie ist die Stadt, in der man in Synoria Handel treiben soll und wo sich die hohen Herrschaften, die wenigen Botschafter und Botenreiter sowie die Herolde und Gesandten einfinden sollen, wenn es denn etwas zu besprechen gibt, was dem Ohr der Synorianer Aufmerksamkeit abverlangen will.

Auch der Hohe Rat der Zehn zu Symburn tagt in den Hallen der alten Stadt Eloyn um von dort aus zu Überwachen was der Graf tut und ob er seinen Aufgaben gerecht wird. Die Geschichte des Hohen Rates soll an anderer Stelle noch niedergeschrieben werden.

Eloyn als die Heimatstadt des hohen Elfenvolkes Symburns ist geprägt von der Elfen Baukunst, gegen welche die menschliche plump und einfach wirken will. Sind doch Elfen allesamt ein wundersames Volk, voll Anmut und Zierde wie denn auch von Weisheit und Geduld geprägt. So gibt es immerhin Zungen, welche behaupten wollen, Elfen und besonders die vom hohen Volk, seien nicht von sterblichem Stamme. Ob dies wahr oder unwahr ist sei hier nicht weiter von Belang. Wichtig ist nur, dass sie mit Sicherheit zu den ältesten der Völker der hiesigen Lande gehören.

Die Architektur des hohen Elfenvolkes:

Erbaut aus dreizehn hohen Türmen wächst Eloyn in den Himmel nach dem seine Einwohner streben. Verbunden sind diese mit filigranen Brücken welche von einem zum anderen wachsen und auf den verschiedenen Höhen hinüberreichen. An deren Füßen tummelt sich allerlei gemeines Volk der verschiedensten Rassen. Diese erbauen zwischen den Türmen eigene Häuser, welche sich aber in der art ihres Stiels fein in die Struktur der Stadt eingliedern, sind doch jene ebenfalls geschaffen aus feinem weißen Gestein, welches die weisen wohl Marmor nennen mögen.

Eloyn ist die Stadt des Wissens und des Handels in Synoria, mit ihrer bekannten Akademie der magischen Künste, ihrem Marktplätzen, Adeligen, Händlern und Gemeinen herrscht in dieser Stadt sowohl am Tage als auch zu den Stunden der nacht ein reges, immerwährendes Treiben.

Die dreizehn steinernen Türme sind bei näherer Betrachtung von gewaltigem Ausmaßen, ist dies doch die größte Stadt Synorias, so mag wohl ein einzelner dieser Türme an seinem Fuße einen Umfang haben, den 900 Mann nicht umfassen mögen und eine Höhe von nicht weniger als dem.

2.2.2. Die Stadt Myrania:

Die Stadt Myrania liegt abseits von den Handelsrouten. Einst war dort nur eine winzige Siedlung zu finden in der einige Hochelfen zurückgezogen lebten, doch dann, zu Zeiten des grausamen Barons Luthor de Invyra, flüchteten die Waldelfen aus Alaron und fanden in Synoria Zuflucht und eine neue Heimat. Aus der kleinen Siedlung wurde eine Stadt, verborgen in den mystischen Wäldern Synorias, naturverbunden und rein.

Myrania scheint mit den Bäumen zu wachsen, sich ihnen anzupassen und vollkommen eins mit der Natur zu sein. Die Gebäude machen nicht den Eindruck als habe man sie gebaut, vielmehr als seien sie gewachsen wie die Bäume an die sie sich schmiegen und in deren mächtigen Kronen sie hängen. Ein Ort der Ruhe und Beschaulichkeit und gleichzeitig doch ein Ort der Kraft und des Wachstums ist Myrania. Die Familie Shantarazar regiert dort schon seit der Ankunft der Waldelfen in Synoria und genießt hohes Ansehen. Quarion, der Herr der Stadt, und seine Frau Serena werden von ihren Untertanen geschätzt und geliebt. Viele der Waldelfen verlassen jedoch die Stadt um in den Wäldern zu leben und dort noch mehr über die Natur zu lernen, noch mehr eins mit ihr zu sein. Auch Serena tat dies und lebte lange draußen in der Natur ehe sie Quarion heiratete.

2.2.3. Die Stadt Chalzedon:

Chalzedon wurde direkt in den Gebirgswall an der Grenze zur Provinz Traskadar gehauen. Die Stadt wurde mit gewaltigen Statuen versehen. Reliefs und Muster zieren jene gewaltige Stadt. Es macht den Eindruck, als sie die Stätte eines Herrschers wäre, obgleich sie die Bezeichnung Stadt von ihrer Größe her kaum verdient, zu wenige haben sich dort eingefunden, zu gering ist die Zahl ihrer Bewohner.

2.2.4. Die Stadt Crysalis:

Crysalis ist die sagenumwogene Kristallstadt im Zentrum Synorias. Sie liegt auf einer Insel mitten im klaren Kristall-Myr-See, dessen Tiefe gerne unterschätzt wird. Rasante Strudel machen es an vielen Stellen unmöglich hinüber zu setzen. Aus Eloyen fahren wenige gut geschulte Schiffer hinüber nach Crysalis. Man sagt es gäbe nur eine einzige sichere Fahrtlinie dort hin.

Nach Crysalis darf nicht jeder, auch nicht jeder Synorianer. Nur die, die dort leben, jene die kaum einer kennt, die Drachenmenschen und die Mitglieder des Rates der 10, die Sprecher der großen alten Drachen.

Von weitem wirkt Crysalis wie ein riesiger, Ljunstvoll getsalteter Kristall im Sonnenlicht, doch genaueres kann man schon wegen der Reflexionen des Lichtes nicht erkennen. Auf jeden Fall gibt es kaum einen berauschenderen, schöneren Anblick als diese Stadt voll Licht.

3. Die Familie Deryn

Vor langer, langer Zeit, es mag schon 1500 Jahre oder noch viel länger zurückliegen wurde Larantals als Sohn eines magiebegabten Elfenpaares in Eloyn geboren. Er wuchs in einer traumhaften Umgebung auf. Der geheimnisvolle Wald von Myrania begann kurz hinter der Heimatstadt des jungen Elfen am kristallklaren, riesigen Kristall-Mir-See.

Schon in jungen Jahren machte der Vater Larantals mit den Künsten der Magie vertraut. Der Elf wuchs gewissermaßen mit dieser Wissenschaft auf. Sein Interesse war groß und sein Wissensdurst fast unstillbar. Nichts liebte er mehr als sich in der Bibliothek seiner Eltern in Büchern zu vergraben. So kam es, dass er nicht gerade begeistert war, als der Vater ihm anbot das Kämpfen zu lernen. Zu Waffenübungen hatte der Junge keine Lust. Nach langem Drängen des Vaters erklärte er sich bereit ein wenig zu trainieren, doch dies verstärkte seine Überzeugung, Kämpfen sei nicht sein Ding um so mehr. Er widmete sich lieber seinen Büchern als dem kalten Stahl.

Je älter Larantals wurde, desto mehr verabscheute er Waffen und die damit zusammenhängende Gewalt. Seine Waffe waren Worte. Der junge Mann wusste sich schon als Jüngling äußerst gewählt und geschickt auszudrücken. Larantals erwies sich mit der Zeit nicht nur als guter Redner, sondern auch als ausgezeichnete Strategie und Diplomat. Bald schon wussten die hohen Herren Synorias den jungen Elfen als Berater zu schätzen. Sein Weg führte unaufhaltsam nach oben. Letztendlich brachte er es gar zum Stadthalter Eloyns. Die Stadt blühte unter seiner Herrschaft mehr und mehr auf.

Jahre später war es an der Zeit den Vertreter Hochelfen im hohen Rat der Zehn neu zu bestimmen. Die Wahl fiel auf Larantals. Von nun an saß er in der Regierung der Grafschaft Symburns. Die Jahre zogen ins Land. Die Zeit verging. Larantals sah die Menschen im Rat kommen und gehen. Der Elf sah, wie der Vertreter des Phönixrates Einzug in den Rat hielt und wie diese Organisation mehr und mehr an Macht gewann.

Larantals heiratete eine Frau aus einer alten Adelsfamilie Myranias, Dialara Cassiltenera.

Larantals verfolgte mit Argwohn das Treiben des Lehnsherren von Alaron, des Luthor de Invyra. Dieser Elf verhielt sich höchst ungebührlich. Er war kaum zu fassen. Die Nachbarprovinzen Traskadar und vor allem Demergé regten sich sehr über das Verhalten des Herren von Alaron auf.

Er tüftelte mit Demergé eine Falle für Luthor aus. Und siehe da, die Falle schnappte zu. Luthor hatte einen verhängnisvollen Fehler gemacht. Vom Rat wurde ihm mitgeteilt, dass er seiner Position enthoben sei und das Lehn Alaron zurückgeben müsse, doch er reagierte nicht darauf. So kam es, dass die Truppen Demergés und Traskadars gegen Invyra in den Krieg zogen. Unterstützt wurden sie vom Rat des Phönix und einer stattlichen Zahl elfischer Magier. Nach Monaten der Belagerung konnten die Truppen die Burg stürmen und die Familie Invyra, wie man glaubte, ausrotten.

Knapp 200 Jahre später begann es Aufruhr wegen dem Rat des Phönix zu geben. Diese Organisation schien große interne Schwierigkeiten zu haben. Die Zahl der Mitglieder schwand und schwand. Bald verloren Sie den Sitz im Rat. Von da an hörte man nichts mehr über sie. Gerüchten zufolge sollen sie allesamt unter Eigenartigen Umständen ums Leben gekommen sein. In diesem Jahr wurde Larantals ein Sohn geboren, Lion.

Lion entwickelte sich prächtig. Der Jüngling war von der Magie ebenso angetan wie sein Vater. Er zog oft umher um möglichst viel über diese Kunst in Erfahrung zu bringen und machte weite Reisen.

Dann eines Tages übernahm Malvinaris Silberstern den Titel des Grafen zu Symburn und somit auch den Vorsitz über den Rat.

Knapp ein Jahrhundert später erwarteten Larantals noch einmal Vaterfreuden. Dialara gebar ihm Zwillinge. Zwei Mädchen, Jasalka und Jerana. Leider starb die schwächliche Jerana bereits wenige Tage nach ihrer Geburt. Jasalka aber war gesund und munter. Auch sie wurde

in en magischen Künsten unterrichtet. Das Mädchen wurde Hargan de Velano, einem tapferen Krieger aus adeligem Haus versprochen. Anfangs hasste Jasalka den Gedanken diesen Mann heiraten zu müssen, doch als sie ihn kennenlernte, empfand sie die Wahl ihres Vaters als sehr gut. Hargan und sie verstanden sich auf Anhieb. Von ihm lernte Jasalka mit einem Schwert umzugehen.

Vor kurzem nun hielt wieder ein Vertreter des Phönixrates Einzug in den Hohen Rat der Zehn. Kara von Nirgendwo, eine Halbelfin aus Alaron. Der Rat schien neue Kraft zu haben. Es schien fast, als sei er aus einem Jahrhunderte dauernden Schlaf wieder erwacht.

Im Wald von Alaron, so wurde dem hohen Rat der Zehn berichtet, verschwanden mehr und mehr Leute. Kaum ein Händlertrupp kam unbehelligt durch das Gebiet. Im Herbst lud der neue Lehnsherr Demergés die Familie Deryn und andere Mitglieder des Rates zu sich an seinen Hof ein. Mann wollte eine Lösung für das Problem der Provinz Alarons finden. Und sich die Sache aus der Nähe ansehen. Berichten überlebender Wanderer zufolge schien es im Wald eine Räuberbande zu geben, die den Reisenden auflauerte. Diese tauchte meist in der Nähe der Taverne „zur lachenden Fledermaus“ am Fuße der Ruinen von Invyra auf.

Larantalas, seine Frau und seine Tochter folgten der Einladung, Lion war gerade auf einer Reise durch Trawonien unterwegs, denn er hatte von einem neuen Volk Kunde bekommen. Eigenartig aussehende Wesen mit blauer Haut, genannt die Askalabein. Wenige Tage nach der Ankunft der Familie Deryn in Demergé geschah ein schreckliches Unglück. Jasalka wurde von unbekannten entführt. Sie kamen mitten in der nacht. Gespenstisch leise waren sie eingedrungen und hatten die Wachen vor Jasalkas Türe überwältigt. Dennoch hatten Jasalka und ihre Zofe Irma mitbekommen, dass vor dem gemach Unheilvolles Vorging. Die beiden Frauen versteckten sich. Als die Eindringlinge in den Raum stürmten schafften sie es erstaunlich schnell Jasalka zu finden. Irma entdeckten sie nicht. Die Zofe beobachtete, wie ihre Herrin aus dem Zimmer geschleppt wurde. Dabei rutschte der schwarze Mantel eines Entführers zur Seite und gab den Blick auf ein Wappen frei. Halb rot, halb weiß und von geschwungener Form war es. im Vordergrund ein schwarz-silbernes Schwert, gekreuzt mit einem grün-schwarzen Ast. Als sie dies später Larantalas und Malvinaris Silberstern berichtete staunten diese nicht schlecht. Das Wappen gehörte zur Burg Invyra. Wie konnte dies sein? Invyra war doch vor über langer Zeit vernichtet worden.

Wahrscheinlich, so vermutete man, hatten die Räuber dort im Wald das Wappen in den Trümmern der Burg gefunden und sich angeeignet. Man beschloss diesen Halunken nun ein für alle mal das Handwerk zu legen. So kam es, dass Malvinaris seine Verbündeten zu Hilfe rief. Larantalas ließ nach seinem Sohn Lion und Hargan de Velano schicken und auch Kara mobilisierte den Rat des Phönix und dessen Verbündete.

Der Feldzug gegen Invyra war diesmal nicht von durchschlagendem Erfolg gekrönt. Jasalka und Lion wären beinahe dem Todlosen zum Opfer gefallen, Hargan ließ im Kampf gegen ihn sein Leben. Noch heute trauert Jasalka um ihn. In Larantalas und seinem Sohn wuchs der Haß gegen Luthor und die Familie de Invyra ins unermessliche.

Vor nicht einmal einem Jahreslauf verschwand Larantalas, niemand weiß wohin uns aus welchem Grund und überließ seinem Sohn Lion die Führung der Stadt Eloyn, die Leitung der Magierakademie und auch den Sitz im Hohen Rat.

Anfangs waren alle zufrieden mit dem neuen Herrn der Stadt. Er erwies sich als überlegt und weise. Als er sich dann entschloss zusammen mit Garrik von Hohenstein und dessen Verbündeten erneut gegen Invyra zu ziehen, und die Mission selbst leiten wollte stieg sein Ansehen nur noch mehr. Doch auf Invyra begann er sich zu verändern. Er fing an seine eigenen Kräfte zu überschätzen und rannte schließlich blindlings in den Tod, als er sich einem Zweikampf mit Luthor stellte. Sein Volk war entsetzt und man nahm an, er sei nicht mehr Herr seiner selbst gewesen so etwas törichtes zu tun. Kurz vor dem Tode Lions rief einer der

elfischen Seher aus heiterem Himmel den Namen „Lainhyr Thalion o Eloyn“, den elfischen Namen Lions, aus und begann zu weinen. Eine böses Omen.

„Der Tod eines Elfen“, so sagte Larantalas einst, „ist der Feind des Morgens. Jedes mal wenn ein Elf stirbt, so wird der Morgen etwas weniger glanzvoll sein, für uns Elfen etwas mehr verblassen“. War Lions Tod das Zeichen, daß die Elfen an Glanz verlohren? Wo war Larantalas? Würde er wieder auftauchen, jetzt wo sein Sohn tot war? Niemand wusste wie es weiter gehen sollte.

Doch dann würde Jasalka vom Rat nach Crysalis gerufen. Der Kristalldrache erwählte sie zu seinem neuen Sprecher.

Von nun an übernahm Lions kleine Schwester Jasalka die Führung. Oft wirft sie sich selbst vor dem Bruder im Kampfe gegen Invyra nicht beigestanden zu haben, doch er hatte darauf bestanden, daß sie in Eloyn zurückblieb, als habe er seinen Tod bereits geahnt.

4. Synoria Bespielen

Die beispielbaren Rassen aus Synoria sind vor allem die Wald- und die Hochelfen.

Bitte betrachte Dich einmal kritisch selbst im Spiegel, ob Du wirklich zum Spielen eines Elfen geeignet bist. Elfen sind schlank, edel und grazil. Wenn Du dem, wie man sich einen Elfen vorstellt nicht entsprichst wäre ein Halbelf wohl eher angebracht.

Denkt daran, dass Ihr Hochelfen seit. Spielt die Charakter anmutig und elegant aber auch mit einer gehörigen Portion Arroganz. Ihr seit mächtig und wisst das auch! Eure Gesinnung ist rechtschaffen neutral bis rechtschaffen gut. Laßt anderen Rassen, vor allem den Menschen spüren, dass Ihr etwas besseres seit. „Was kümmert uns das Menschenpack“ ist Eure Devise. Ihr seit intelligent und weitsichtig genug eine Mission nicht durch übertriebene Arroganz zu gefährden, denn Ihr wisst, dass Ihr die meisten Ziele alleine nicht erreichen werdet. Ihr werdet also immer dann eingreifen, wenn es keinen anderen Ausweg mehr gibt, Eure Kräfte aber nicht in einfachen Kämpfen oder an „Kleinigkeiten“ verschwenden. Was das niedere Volk tun kann soll es tun, da macht Ihr Euch die Hände nicht schmutzig. Aus dieser Rasse bieten sich vor allem Magiekundige, Seher und ehrenvolle Krieger als Charakterklassen an. Kein Hochelf wird sich mit Menschen oder anderen Rassen verbrüdern!

Die Waldelfen dagegen sind nicht so überheblich. Daß heißt nicht, daß sie sich mit anderen Rassen jedereit abgeben, aber sie sind zumindest nicht ganz so abweisend zu ihnen. Die Waldelfen lachen gerne, tanzen und singen und lieben die Natur. Ideale Charakterklassen sind Waldläufer, Magier und Heilkundige. Waldelfen HASSEN ES Leben zu vernichten!

Die Elfen sprechen Sindarin. Diese Sprache müsst Ihr nicht unbedingt können, wer sich aber damit befassen will kann dies gerne tun. Einen Grundwortschatz findet Ihr zum downloaden als pdf-Datei unter <http://www.sindarlambion.net/files/Wortschatz.pdf>. Einen Kurs in Sindarin zum downloaden findet Ihr unter <http://www.sindarin-kurs.de>, weitere Infos zur Sprache gibt es unter <http://sindarlambion.net/sindarin.htm>.

Natürlich sind auch die Menschen und Zwerge Synorias beispielbar, doch durch deren geringe Zahl und ihre noch geringere Bereitschaft die Provinz je wieder zu verlassen ist es eher unwahrscheinlich, daß sie auf Reisen gehen. Ihr solltet Menschen lieber aus den Provinzen Bogonda, Sindorain, Demergé oder Alaron spielen, für die Zwerge bietet sich Traskadar oder Bogonda an. Wenn Ihr aber unbedingt einen Vertreter dieser rassen aus Synoria spielen wollt, dann haltet einfach Rücksprache mit uns.

Auch die Drachenmenschen sind beispielbar, Allerdings gibt es bei diesen einige Probleme in der darstellung. Sie sind eher als NSC-Rasse gedacht, denn ein 60 EP-Drachenschm wird nur in den seltensten Fällen glaubwürdig sein. Da solche Rassen im Larp meist in unschönes PowerGaming ausarten raten wir Euch von dieser rasse her ab, vor allem wenn Ihr noch nicht viel Rollenspielerfahrung besitzt.

Für Fragen stehen wir Euch jederzeit zur Verfügung.

Postanschrift: Mystic Forest, z.Hd. Daniela Schmatz, Isarstr. 67, 93057 Regensburg

E-Mail: orga@mysticforest.de

Tel: 0941/ 448954 oder Mobil: 0171-2126589