



Aurerijahr

Aufnahmekriterien

Inhaltsangabe

1) Kriterien für den Spieler Seite 3 - 4
1.1) Welche Ausschlusskriterien muss ich beachten?	
1.2) Wann passe ich gut in das Aurerijahr-Konzept?	
2) Kriterien für den Charakter Seite 5 - 7
2.1) Welche allgemeinen Kriterien gibt es?	
2.2) Welche Klischees sollte ich mit meinem Elbenspiel erfüllen?	
2.3) Kann ich einen bestehenden Charakter weiter spielen?	
2.4) Kann ich auch etwas anderes spielen außer Elben?	
3) Die Gruppe Seite 8 - 9
3.1) Was erwartet mich, wenn ich Aurerijahrspieler werde?	
3.2) Was muss ich dafür tun?	
4) Aufnahmeablauf Seite 10
Wie werde ich Aurerijahrspieler?	
5) Kontaktdaten und Copyright Seite 11

1) Kriterien für den Spieler

1.1) Welche Ausschlusskriterien muss ich beachten?

Aurerijahr legt besonders viel Wert auf Darstellung und glaubhaftes Spiel, sowie das Spiel miteinander! Daher wurden einstimmig unter dem Orgateam der Kampagne Cildor Gelebren Ausschlusskriterien festgelegt. Nicht jeder passt in das elbische Bild, das wir erreichen wollen, um ein gemeinsames und/oder verwandtes Volk darzustellen.

Seid ein wenig ehrlich zu euch selbst und fragt euch, ob ihr in dieses Bild passt, das lediglich für unsere Kampagne ein Standart sein soll und nicht generell für das Elbenspiel maßgebend ist.

Ausschlusskriterien allgemein:

Nicht angenommen werden Leute, die ... :

- 1) ... stark dem Alkohol zugetan sind, Kettenrauchen oder Drogen konsumieren.
- 2) ... ein ungepflegtes Äußeres, unpassendes Äußeres (Es sind keine Modellmaße erforderlich, aber ein gewisses Maß an körperlicher Fitness, geeigneten Proportionen und Körperbeherrschung.) oder ein problematisches Auftreten haben - also nicht in der Lage sind, dem Spielerleitfaden nachzukommen.
- 3) ... fehlende Teamfähigkeit aufweisen und sich IT wie OT nicht als Gemeinschaft erkennen, sowie keine Ratschläge annehmen können. Gruppenspiel und -hilfe steht im Mittelpunkt.
- 4) ... aggressiv sind und nicht für das Rollenspiel auf einen Con fahren.
- 5) ... nicht bereit sind Werterichtlinien (Familie (Haus), Land, Bündnis, Elben ...) und bestehende Organisations- oder Herrschaftsstrukturen anzuerkennen und sich diesen unterzuordnen (z.B. Wächterin, Hoher Rat, Hohe Krieger...).
- 6) ... jünger sind als 16 Jahre.

1.2) Wann passe ich gut in das Aurerijahr-Konzept?

- Du hast Spaß an der Darstellung von **guten Charakteren** bzw. Elben, Hobbits oder andere guten Fantasyrassen.
- Du legst dich nicht auf ein bestehendes Konzept fest und siehst es als "einzig Wahre", sondern bist offen für Neues und kannst dich mit den **wichtigsten Grundklischees** anfreunden.
- Du hast **Spaß an Gruppenspiel** und dem Spiel miteinander. Du bist teamfähig und kannst bestehende Hierarchien akzeptieren.
- **Intensives Charakterspiel** ist dir wichtiger, als Fähigkeiten, die dich mächtig machen. Tiefgründiges Rollenspiel, authentisches Ambiente und Charakterspiel miteinander machen dir Freude.
- Du möchtest kein starkes **Konfliktspiel** innerhalb, aber dafür gern außerhalb der Gruppe anhand von Feindbildern.
- Du trägst gern eine gewisse **Eigenverantwortung** bzw. übernimmst gern eine spezielle Aufgabe innerhalb einer Gruppe. Du möchtest die Möglichkeit haben dir durch dein Spiel immer wichtigere Aufgaben und einen höheren Rang zu erarbeiten.

2) Kriterien für den Charakter

2.1) Welche allgemeinen Kriterien gibt es?

Ausschlusskriterien allgemein:

Charakter ... :

- 1) ... ist kein Elb, Halbelb, Hobbit/Halbling oder sonst für ein Elbenreich passend.
- 2) ... passt nicht in das Hintergrundkonzept (Nachfolgegeneration des Krieges). Elben, die den Krieg noch erlebt haben sind als SC für die meisten alterstechnisch nicht darstellbar. Unsere Auffassung zum Alter von Elben entnehmt bitte dem Leitfaden.
- 3) ... hat eine problematische Abstammungslinie (Halbork, Halbdrow, Halbdrache, Dämon, Engel, Weihnachtsmann... ;)
- 4) ... ist absolut nicht als Elb erkennbar und orientiert sich nicht am Spielerleitfaden oder Gewandungsstandard/ den Grundklischees.
- 5) ... verfolgt dem Landeshintergrund zuwider laufende Ziele (Weltherrschaft, Landesherrschaft, Erschaffung von Menschensiedlungen, Stürzen der Hierarchie) oder verfolgt dem Hintergrund der anderen Mitspieler schadende Ziele (landesinterne Streitereien, Torpedierung der Konzepte der Mitspieler.)
- 6) ... hat eine böse Gesinnung.

2.2) Welche Klischees sollte ich mit meinem Elbenspiel erfüllen?

Elbenspiel und deren glaubhafte, fantasievolle Darstellung steht im Mittelpunkt des Aurerijahr-Spiels! Als Orientierung und Darstellungshilfe möchte ich neben unserem eigenen Leitfaden auf den Spielerleitfaden des Elbenlagers, sowie auf den Artikel von Tharwaellon im Larpwiki verweisen:

<http://www.elbenlager.de/index.php?id=spielerleitfaden> oder
<http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?CharakterTippsElb>

Aurerijahr bezieht sich auf keinen bisher bekannten Elbenhintergrund und wertet kein Konzept als "richtig" im Fantasybereich. Vielmehr geht es um die flexible und kreative Darstellung, sowie die Einhaltung von gewissen Klischees, die eindeutig zeigen, was ihr darstellen wollt.

Für die Aurerijahrelben sind es besonders die folgenden:

- 1) Elben sind elegant, bewegen sich graziös und legen **Wert auf Schönheit**, ein gepflegtes Äußeres. (Die Schönheitsideale variieren im Detail zwischen Hochelb und Wildelb!)
- 2) Für Elben spielt **Weisheit** und das stetige Streben danach, sowie eine höhere Aufgabe als Sinn ihrer Existenz eine wichtige Rolle. Zu leben heißt stetig zu lernen.
- 3) Sie mischen sich nicht in alle weltlichen Belange ein. Sie sind oft erst einmal zurückhaltend, beobachtend und **bedacht**.
- 4) Elben sind mit das **älteste Volk** und legen auch Wert darauf - das bedeutet nicht unbedingt Arroganz! Vielmehr agieren sie wie Eltern, die ihre Kinder (Nichtelben) beschützen und lernen lassen.
- 5) Elben legen mehr Wert auf Wissen, Höflichkeit, Respekt und andere **höhere Ideale**, als auf materielle Dinge. Geld und Anhäufung von Reichtum spielen für sie keine Rolle.
- 6) Elben leben im **Einklang mit der Natur** und hüten das Gleichgewicht von Geben und Nehmen. Sie sind tief mit den Kräften der Welt und der überirdischen Welt ihrer Schöpfer ("Götter") verankert.
- 7) Elben sind **stolz auf ihre Kultur** und ihr Volk. Sie streben in allen Dingen ihres Lebens nach Perfektion. Sie lieben Kunst, Philosophie, Musik und die schönen Dinge der Welt. Kampf und Krieg widerstrebt ihrem Sinnen, ist jedoch notwendig um das Volk zu verteidigen und eine Waffe zu beherrschen gilt ebenso als hohe Kunst.
- 8) Elben sind von Grund auf **guter Gesinnung**. "Böse" Elben gelten als gefallen und zählen zu den Dunkelelben.

2.3) Kann ich einen bestehenden Charakter weiter spielen?

Das bespielte Konzept Aurerijahrs ermöglicht es problemlos bestehende Charaktere jedes anderen Elbenhintergrundes in die Geschichte zu integrieren, sofern dieser nicht komplett den Grundklischees und dem Leitfaden widerspricht. Über kleinere Abweichungen kann mit der Orga gesprochen werden.

In gemeinsamer Absprache wird die Eingliederung in die Geschichte erarbeitet - Es reicht völlig, wenn ein Vorfahre einst aus Aurerijahr stammte.

2.4) Kann ich auch etwas anderes spielen außer Elben?

Ja das ist durchaus möglich.

Andere Völker neben den Elben, die zu Aurerijahr passen, sind:

- Hobbits und Halblinge
- Dryaden und Nymphen, sowie andere „gute“, mythologische Wesen
- Halbelben

3) Die Gruppe

3.1) Was erwartet mich, wenn ich Aurerijahrspieler werde?

Die Zusammenarbeit und der Rückhalt in der Gruppe sind uns besonders wichtig. Daher bietet Aurerijahr viele Vorteile, was das Elbenspiel angeht:

- Anfängern helfen wir gern bei der **Erarbeitung der Ausrüstung**. Wir geben gern Tipps und Anregungen, leihen aber auch Kleidung und anderes für den Anfang aus. Wir treffen uns regelmäßig zum gemeinsamen Basteln.
- Jeder Aurerijahrspieler bekommt einen Wimpel und (außer Wildelben) eine rollenspezifische **Zeremoniegewandung** aus dem Fundus geliehen oder gegen den Materialpreis angefertigt.
- Wenn wir als Gruppe reisen, haben wir ein **großes Lager mit ambientiger Dekoration**, das alle Aurerijahrspieler nutzen können.
- Du hast einen **aktiv bespielten Hintergrund** als Plattform für dein Spiel, der auch durch Cons lebendig gehalten wird.
- Jeder Aurerijahrspieler hat außerdem die Möglichkeit in Absprache mit der Spielleitung Anregungen für den Plot und den Hintergrund, sowie **eigene Ideen** einzubauen und sich kreativ innerhalb des Konzeptrahmens zu beteiligen.
- Du wirst Teil der Geschichte Aurerijahrs - durch Eingliederung deiner Familiengeschichte in den Hintergrund, sowie deinen eigenen Handlungen und dein Spiel.
- Du kannst über **Neuaufnahmen** mitentscheiden.
- Du kannst über unser **Forum nutzen** und so an aktuelle Informationen gelangen oder den Kontakt zu Mitspielern halten.

3.2) Was muss ich dafür tun?

- Wir haben eine **gemeinsame Gruppenkasse**, die beispielsweise für Anschaffungen für das Lager oder Gastgeschenke genutzt wird. Dafür haben wir einen kleinen festgelegten Betrag, den jeder der Gruppe beisteuert.
- Im Jahr sollten wir zumindest 1-2 Mal gemeinsam **als Gruppe an einem Con** teilnehmen.
- Du solltest ab und zu an den **Gruppentreffen** außerhalb der Cons teilnehmen.
- Wenn du eine Rundmail von der Orga erhältst, solltest du dich bemühen zu antworten. Wir möchten den **Kontakt** auch zwischen den Cons möglichst aktiv und aufrecht erhalten.
- Du solltest den **Anweisungen der Orga** Folge leisten können.

4) Aufnahmeablauf

Wie werde ich Aurerijahrspieler?

1) Bewerbung

- Kontaktaufnahme mit der Spielleitung/ Orga
- Vorstellung des Spielers, Charakters
- Absprache von Vorstellungen, Wünschen und der Spielauffassung

2) Testspiel und Treffen

- OT-Treffen mit Spielern der Gruppe und/ oder der Orga
- gemeinsamer Besuch eines Cons mit der Gruppe

3) Abstimmung

- Neuaufnahme wird in der Gruppe besprochen und abgestimmt
- Spieler wird kontaktiert

4) Integration

- Charaktererstellung oder -Eingliederung in Zusammenarbeit mit der Spielleitung, um die Geschichte, sowie eigene Vorstellungen in den Hintergrund einzubetten

5) Probezeit

- Probezeit von einigen Cons, um zu sehen wie das Spiel längerfristig harmoniert

Ich wünsche allen Spielern ein schönes und ereignisreiches Zusammenspiel!

5) Kontakt

Ansprechpartner für Aurerijahr:

Autor, Spieleraufnahmen, Hauptorga
Nicole Busch - Aurerijahr@gmx.de

Ansprechpartner für das Sternendämmertal:

Autor. Spieleraufnahmen, Hauptorga:
Sonja Gerlach - calenlyra@gmx.net [Nan-Eldune] und
Sarah Hilden - lyraine@gmx.de [Nan-elmoth]

Der Hintergrund von Aurerijahr ist als geistiges Eigentum der Urheberin zu respektieren und darf ohne deren Erlaubnis nicht verwendet oder verändert werden!

Copyright: Nicole Busch