



Aurerijahr

Allgemeines

Copyright: Nicole Busch
www.aurerijahr.de

Inhaltsangabe

1) Allgemeine Landesinformationen Seite 3 - 5
1.1) Wappen	
1.2) Geografie	
1.3) Gliederung der Insel	
1.4) Klima	
1.5) Flora	
1.6) Fauna	
1.7) Magie	
1.8) Handel	
2) Die sieben Länder Aurerijahrs Seite 6 - 12
2.1) Atorija	
2.2) Elrakh	
2.3) Lejten	
2.4) Reshijer	
2.5) Imainar	
2.6) Felhijen	
2.7) Djelen	
Copyright	

1) Allgemeine Landesinformationen

1.1) Wappen



Das Wappen Aurerijahrs und des Hohen Hauses Re'dressa ist die siebenstrahlige aufgehende Sonne auf rotem Grund. Sie steht für die Hoffnung und warme, fürsorgliche Liebe. Die Farbgebung, sowie auch die Sonne symbolisieren ebenfalls die Hohe Mutter Anariel und das Goldlicht des Unsterblichen Reiches, mit denen sich die Elben besonders verbunden und verpflichtet fühlen.

Die sieben Strahlen repräsentieren die sieben Länder Aurerijahrs - das Licht des Landes

1.2) Geografie

Aurerijahr ist gezeichnet von einem riesigen zentralen Gebirge, das zahlreiche Flussquellen und einen stillen Vulkan birgt, sowie zahlreichen tiefen Wäldern und fruchtbaren Ebenen. Über die gesamte Insel ziehen sich Flüsse mit ihren kleineren und größeren Armen und münden im Norden und im Westen jeweils in ein großes, fruchtbares Flussdelta, das in riesigen Wasserfällen ins Meer führt. In den Wäldern findet man einige größere, klare Seen. Besonderes Merkmal sind die weißen hohen Klippen im Norden, Osten und Südwesten. Nur in einer östlichen Bucht und im Nordwesten gleitet das Land flach in die Fluten. Die Insel misst ungefähr 350 x 300 km.

Aurerijahr liegt zwischen der sterblichen und der unsterblichen Welt (Götterreich) - daher ist die Insel nur durch magische Pfade zu erreichen.

1.3) Gliederung der Insel

Die Insel Aurerijahr ist in sieben verschiedene Länder eingeteilt, die von der Kraft der Elemente gekennzeichnet sind: Leijten (Le), Elrakh (Shapi und Le), Felhijen (Pilet), Imainar (Kel), Reshjher (Resh und Shapi), Djelen (Resh und Pilet) und Atorija (Sha). Zölle und Steuern gibt es nicht.

1.4) Klima

Obgleich das Land sich weit in den eisigen, nördlichen Meeren der bekannten Welt befindet, ist es auf der Insel außerordentlich mild bis warm (durchschnittlich ca. 20°C). Da die Insel auf der Schwelle zum Unsterblichen Reich liegt und die Elemente besonders stark sind, erzeugen sie ein ganz eigenes Klima. Im Osten und Süden ist es besonders warm (Sommer), im Norden und Westen etwas windiger und kühler (Frühling). Es gibt keinen Wechsel der Jahreszeiten.

1.5) Flora

Aufgrund des eigenen Klimas und der starken Magie haben sich regional die verschiedensten Pflanzen entwickelt.

Im Norden und Westen findet man die schönsten und farbenprächtigsten Blumen oder auch ganze Bäume übersät mit zarten Blüten. In den tiefen, dunklen Tälern in Leijten und Elrakh gedeihen Pflanzen, die im Silberlicht des Mondes strahlen, in Atorija jene, die im Goldlicht der Sonne erblühen. Die Fauna in Felhijen ist am artenreichsten und reicht von den starken, uralten Bäumen in den Tiefen des Waldes bis zu den zarten Blüten, die Enriels Schritte markieren. Die Pflanzen in Imainar schmücken sich mit Blättern in leuchtenden Rot- und Gelbtönen.

1.6) Fauna

Auch hier spielt die Nähe zum Unsterblichen Reich und die starke Magie der Insel eine große Rolle.

Man findet alle Arten von magischen Mischwesen und Kreaturen: Greifen, Pegasi, Kentaurer, Echsenwesen, Faune und selbst die sagenumwobenen Einhörner leben in den Tiefen der Wälder. Auch alle anderen Tierarten sind von der Kraft Aurerijahrs gezeichnet - Viele Vögel schmücken sich beispielsweise mit einem goldenen oder silbernen Federkleid. Füchse, Bären und andere der vielen Arten in Felhijen sind wie die Pflanzen kräftiger und etwas größer gewachsen als in den Menschenreichen.

1.7) Magie

Die Magie, bzw. die göttliche Kraft ist allgegenwärtig, alltäglich und für alle offensichtlich spürbar. Sie umschreibt die absolut reine Wirkung und Kraft der Elemente, welche in allen Dingen und Wesen Aurerijahrs präsent ist.

Diese ist durch göttlichen Willen und nicht durch sterbliche Wesen geformt.

1.8) Handel

Vor dem großen Krieg erstrahlte Aurerijahr in Reichtum, denn die Insel bot viel Gold und Silber. Diese Vorkommen wurden die Flüsse hinab gespült und aufgefangen, nicht direkt abgebaut. Da es lange Zeit kein Geldsystem gab, war der Bedarf an diesen Vorkommen gering und wurde nur für Schmuck verwendet. Gold, Silber und Edelsteine tauschte man meist gegen Nahrungsmittel. Auch Kunsthandwerk, Kleidung, Stoffe und der elbische Schmuck fanden Einzug in den geringfügigen Handel mit anderen Reichen. Erst sehr spät wurden Münzen - ausschließlich für den Handel nach außen - geprägt und benutzt. Für die Elenorai an sich hatten diese keinen Wert.

Es gab nur wenige, sorgfältig auserwählte und kontrollierte Handelswege und Abkommen. Der Austausch von Wissen und Weisheit hatte jedoch oberste Priorität, sodass einige wenige gewählte Besucher das Land unter Aufsicht der Elenorai bereisen durften.

2) Die Sieben Länder Aurerijahrs

2.1) Atorija



Das **Wappen** zeigt die Türme der Heiligen Stadt Shaj´Elandor, sowie die große Sonne, deren Strahlen alles erhellt. Die Sonne ist das Sinnbild für die Große Mutter, das symbolisch neben Anariel auch für die Wächterin steht, deren Hauptsitz in der weißen Hauptstadt ist.

Weiß und Gold sind die Farben Sha´s (Tag).

Atorija ist Hauptteil des Reiches und birgt die Hauptstadt Shaj´Elandor, sowie die Hafenstadt Tijen´Shen (Weißer Fels), die an den berühmten weißen Klippen liegen. Shaj´Elandor ist zudem die größte Stadt und erstreckt sich fast über das ganze Land. Türme und Gebäude wachsen aus dem weißen Fels her-

aus, der das Licht der Sonne speichert und wiedergibt.

Neben den zahlreichen Akademien, war die Stadt vor dem großen Krieg auch Sitz der drei Hohen Räte und der Königsfamilie. Von Shaj´Elandor führt im Südwesten die gigantische Brücke Sha´Nadum nach Imainar.

Im Westen grenzt Atorija an das riesige Gebirge Imainars und Elrakhs, sowie an zahlreiche Wälder, in denen die Städte hineinzuwachsen scheinen.

In Atorija ist das Element des Lichtes (Sha) besonders stark und steht im Zeichen der aufgehenden Sonne. Auf den Inseln vor der Küste befinden sich sieben gigantische Leuchttürme, die die Strahlen der Sonne des Tages speichern und in der Nacht die Schiffe sicher in die Bucht lenken.

2.2) Elrakh



Das **Wappen** Elrakhs zeigt die großen Sterne, die die Augen des Vaters symbolisieren. Anardon der Sternenvater sieht mit ihnen auf die Elben herab, wacht über sie, aber richtet auch über ihre Taten. Der „Enethon“ ist dabei der größte, den man in Aurerijahr sieht.

Dunkelblau ist die Farbe der Nacht, Silber die Hauptfarbe Le´s (Nacht).

Elrakh ist ein Land, das zum größten Teil von Gebirge bedeckt wird. Die schneebedeckten nördlichen Berge fallen steil hinab in die dunklen, tiefen Wälder, die noch bis nach Resh´jher reichen. Auch hier gibt es Gebiete, in denen Licht nur von den Pflanzen

selbst erzeugt wird und nur schwach die Umgebung erleuchten. Hier herrschen die Elemente der Dunkelheit (Le) und des Windes (Shapi). Die Täler und Schluchten sind zerklüftet, die Bäume im Wind verbogen. Trotz dessen ist dieses Land voller verborgener Schönheit. Die Architektur ist robuster und schmuckloser, die Gebäude verschmelzen mit dem schwarzen Fels.

Hilian ist gleichzeitig Hauptstadt des Landes, als auch die mächtigste Festung Aurerijahrs. Hierhin zog man sich zu Zeiten des großen Krieges zurück. In Kar´takh befindet sich die wichtigste Akademie des Kriegshandwerks, sowie etliche Tempel der Elemente. Elrakh stellte den größten Teil des aurerijahrnischen Heeres.

2.3) Lejten



Dieses **Wappen** zeigt den Sichelmond als Zeichen Le's und des Großen Vaters, sowie seine Augen - die Sterne.

Schwarz ist die Farbe des Vaters, Silber die Hauptfarbe Le's (Nacht).

Lejten ist ausnahmslos von den höchsten Bergen der Insel bedeckt, deren Schatten kaum Licht in das Land lassen und die selbst fast schwarz erscheinen. Hier ist das Element der Nacht (Le) am stärksten - man preist die Schönheit der Nacht, den Glanz der Sterne und des Mondes.

Auch hier findet man große steinerne Städte, die mit den Schluchten und Hängen der Felsen verschmelzen. Die Stadt Kio wurde erst kurz vor dem großen Krieg als Hauptstadt des Territoriums ernannt, Kro'let hatte lange Zeit um das Privileg gekämpft. Alle Städte Lejstens sind voller von Tempel der Seher und Sternendeuter, sowie zahlreicher Bibliotheken und Akademien. Die Flora des Landes erstrahlt fast vollständig im Silberglanz des Mondes und leuchtet aus sich heraus.

2.4) Reshijer



Das **Wappen** zeigt die silberne Stadt Reshdal, die als Sitz des Wissens gilt. Die Schwanenschwingen, die schützend darum liegen, symbolisieren die Kraft Shapis (Wind). Der Schwan selbst ist das am meisten verehrte Tier in diesem Land und steht für Schönheit, Reinheit und Stolz. Darüber prangt der voll Mond, denn der Große Vater steht für den klaren, urteilenden Geist.

Blau ist die Hauptfarbe Reshs (Wasser), Silber oder Weiß steht für einen Aspekt Shapis.

Resh´jher ist der nördlichste Punkt der Insel. Hier herrschen vor allem die Elemente des Wassers (Resh) und des Windes (Shapi).

Entlang der felsigen Küste findet man unzählige weiße Städte, die an den Klippen hängen und sich oft bis unter die Wasseroberfläche erstrecken. Silberne Leuchttürme prangen hier an gigantischen Wasserfällen in die Höhe. Das Land wird von drei großen himmelblauen Flüssen und dessen Nebenarmen durchzogen und ist somit sehr wasserreich und fruchtbar. Die Flüsse und dessen Zu- und Abflüsse bilden riesige Seepplatten und fächern sich zum Meer hin auf, münden in gigantischen Wasserfällen.

Resh´dal ist die Hauptstadt dieses Landes und liegt an der Küste, mitten im größten Flussgebiet. Resh´dal und Eresh sind beiderseits die wichtigsten Städte Reshijers.

In Resh´jher findet man die umfangreichsten Bibliotheken, denn die Elben hier hüten alles Wissen, das das Volk Aurerijahrs je sammelte. Ebenso gibt es viele Akademien und Tempel, sowie Orte der Ruhe und der geistigen Heilung.

2.5) Imainar



Das **Wappen** Imainars zeigt die Heilige Flamme, die in Kjel´Thor gehütet wird. Hier befindet sich die größte Kriegerschule des gesamten Reiches.

Rot steht hier für Kel (Feuer) und den Kampf, Gold für Aufrichtigkeit und Pflichtbewusstsein (Sha).

Imainar wird dominiert von den Kräften des Feuers (Kel). Das gesamte Land ist von einem riesigen Gebirge bedeckt, sowie von wenigen bewaldeten Gebieten. Im Herzen dessen befindet sich ein stiller Vulkan (Arakh), dessen Flammen von Wächtern des Feuerns behütet wird.

Die Hauptstadt **Imainars** - Agaeir, die sich am und im Vulkan erstreckt, besteht zum Großteil aus Tempeln und Bibliotheken. Das Land beherbergt viele der größten Städte Aurerijahrs. Sie alle sind äußerst prachtvoll an den grauen Berghängen gelegen und sind nur aus Stein gearbeitet. Es gibt nur wenige kalte Bergflüsse, jedoch überwiegend heiße Quellen.

Die Stadt Kjel´Thor war stets Wiege des Kriegshandwerks und bis zum großen Krieg stellte Imainar den zweitgrößten Teil der Armee.

2.6) Felhijen



Das **Wappen** Felhijens zeigt den großen, goldenen Mutterbaum, sowie einen Kristall, der für das Herz des Waldes steht, das die Wildelben hüten.

Die Farben Grün und Gold stehen für Pilet (die Schöpfung), für die Natur und die Große Mutter.

Felhijen ist ausschließlich von tiefen Wäldern bedeckt und grenzt im Osten an das große Gebirge, sowie im Süden an die weißen Klippen.

Das Land ist flächenmäßig das größte und bietet Heimat für alle Elbenarten Aurerijahrs. Es gibt viele kleine Städte von Elben und Halblingen im Westen und im Osten ziehen die Wildelben durch die Tiefen des Waldes. Jäger und Bogenschützen werden hier ebenso geschult wie Heiler, Behüter und Wächter des Lebens (Wächter und Weber der Kraft Pilets). Auch in Felhijen sind viele Tempel und Orte der Meditation und Heilung zu finden, denn hier herrscht vor allem Element der Schöpfung (Pilet).

Die Türme Man´tus, der größten und Hauptstadt des Landes, sind Eins mit den Bäumen, welche enorme Ausmaße annehmen können. Ihre Stämme sind stärker als in einer anderen Region der Insel und voller Kraft, sodass sie hoch in den Himmel wachsen können und in den östlichen Gebieten ein dichtes Blätterdach über manche Gebiete knüpfen. Solche Orte dürfen nur von wenigen betreten werden und gelten als große Heiligtümer, in denen die Wildelben das Herz des Waldes hüten.

2.7) Djelen



Dieses **Wappen** zeigt die Blume „An´Erielle“ - eine starke Heilpflanze, die an der Küste Aurerijahrs wächst.

Die Farbe Türkis steht für die Heilung - für die Kraft Reshs (Wasser) und Pilets (Schöpfung) gleichermaßen, Silber steht zudem für Reinheit und Klarheit.

In **Djelen** herrschen vor allem die Elemente des Wassers (Resh) und des Lebens (Pilet). Der Großteil des Landes ist mit Wäldern und einer weiten fruchtbaren Ebene im Westen bedeckt. Hier haben sich vor allem viele Gemeinelben neben den Hochelben niedergelassen.

An den weißen Klippen im Westen gibt es einige Städte, deren silberne Kuppeln an den Schluchten über dem Meer hängen. In Djelen gibt es besonders viele Gelehrte und somit unzählige Akademien und Tempel. In Djelen wird sich überwiegend der Heilkunst verschrieben, sodass es hier die meisten Orte der Meditation und Erneuerung gibt.

Das Land zählt außerdem mit seinen fruchtbaren Ebenen als wichtigste und größte Nahrungsquelle.

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