

Aurerijahr

Die Edlen

Inhaltsangabe

1) Grundlegendes zum Spiel eines Edlen Seite 3
2) Übersicht der drei edlen Säulen Seite 4
3) Die Hohen Krieger Seite 5 - 12
3.1) Gottesgeschenk	
3.2) Hierarchie und Ränge	
3.3) Aufgaben, Pflichten und Kodex	
3.4) Rechte	
3.5) Ausbildung	
3.6) Gruppierungen	
4) Die Hohen Weisen Seite 13 - 17
4.1) Gottesgeschenk	
4.2) Hierarchie und Ränge	
4.3) Aufgaben, Pflichten und Kodex	
4.4) Rechte	
4.5) Ausbildung	
4.6) Gruppierungen	
5) Die Hohen Geweihten Seite 18 - 25
5.1) Gottesgeschenk	
5.2) Hierarchie und Ränge	
5.3) Aufgaben, Pflichten und Kodex	
5.4) Rechte	
5.5) Ausbildung	
5.6) Gruppierungen	
6) Andere Edle der Elben Seite 26 - 29
6.1) Die Wächterin - Nam´Athel	
6.2) Herolde - Palan´Athel	
6.3) Vertraute - Bethan´Athel	

Copyright

1) Grundlegendes zum Spiel eines Edlen

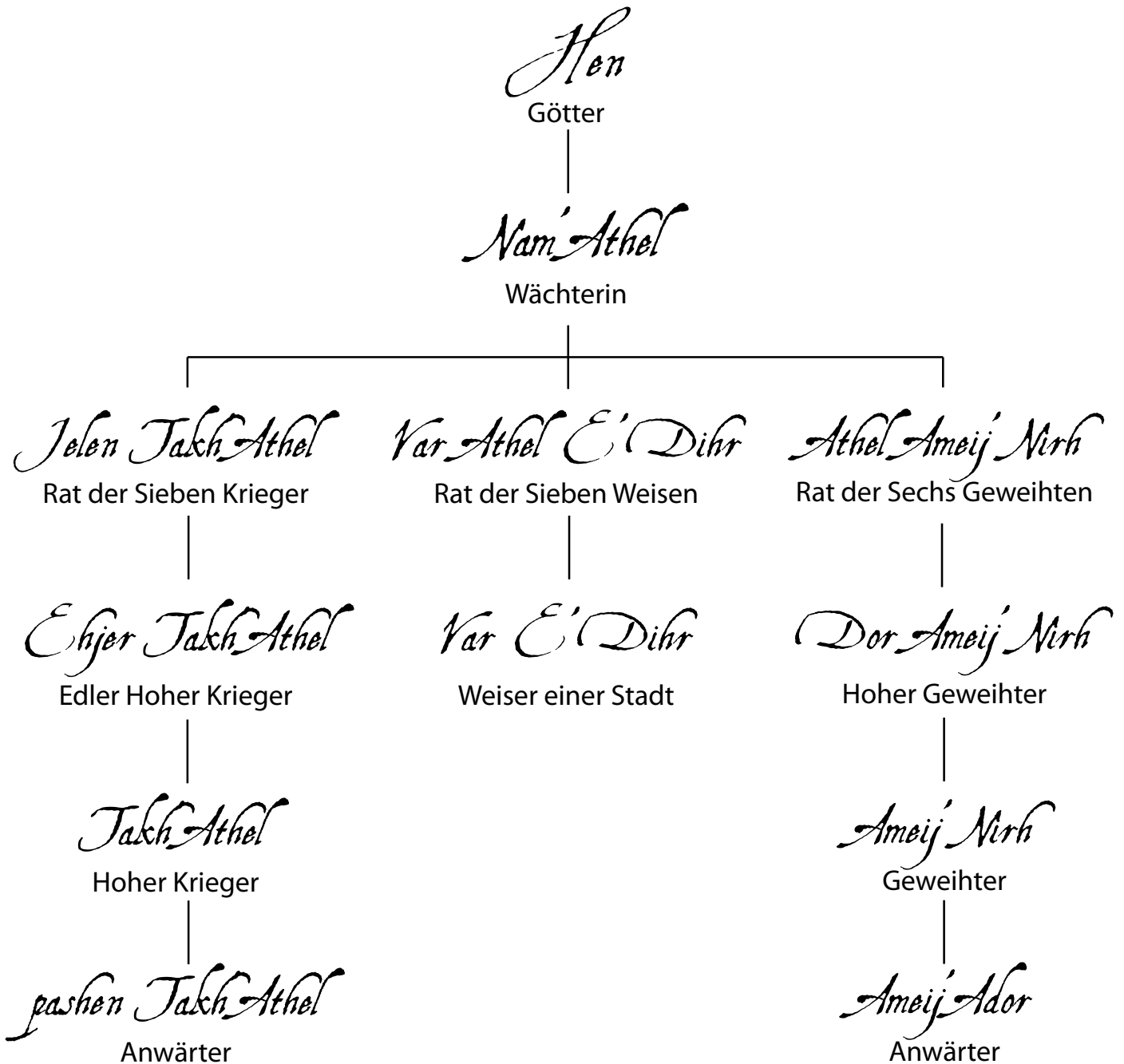
Adelige Rollen bedeuten im Larp oftmals sein eigenes Spiel einzugrenzen und sich selbst zurücknehmen zu müssen. Besonders hier muss man auf Etikette und Umgangsformen achten, darf nicht alle Arbeiten selbst erledigen. Vielmehr agiert man als Darsteller hinter den Kulissen - Man koordiniert und verteilt in den meisten Fällen Aufgaben an andere, statt zu kommandieren und selbst einzugreifen. Hier stehen also eher diplomatische und repräsentative Spielmöglichkeiten im Vordergrund. Man sollte sich also gut überlegen, ob man solch eine Rolle verkörpern möchte, bei der man die Verantwortung für andere trägt und einiges an Selbstdisziplin aufweisen muss, damit man sich im Plotgeschehen nicht in den Vordergrund drängt und seinen Gefährten das Spiel nimmt. Andererseits ist man für die Rolle eines elbischen Adligen denkbar ungeeignet, wenn man mit seinem Charakter gern Macht bzw. Einfluss ausüben möchte und als Spieler nicht stressresistent ist.

Auch die **Ausrüstung** erfordert einiges mehr an Aufwand, weshalb es meist besser ist, sich vorerst eine einfachere Rolle zu wählen und sich erst Schritt für Schritt - auch mit der spielerischen Erfahrung - an eine adelige bzw. edle Rolle heranwagt. Besonders bei den Elben sind auch einfache Berufe durchaus hoch angesehen und niemand wird innerhalb der Gruppe, auch wenn er "einfache" Arbeiten verrichtet, weniger respektiert!

Ein jeder hat in der Gruppe jedoch die Chance sich in die Adelsränge zu begeben, wenn er über die nötigen **Voraussetzungen** wie Erfahrung und Ausrüstung verfügt. Seid euch jedoch bewusst, dass dies einiges an Zeit benötigt und auch nicht alle Mitglieder der Gruppe sofort die Möglichkeit bekommen, wenn das Verhältnis innerhalb der besetzten Berufe unausgeglichen ist ("kein Häuptling ohne Indianer").

In Aurerijahr gelten alle Edlen als vom Volk oder den Göttern auserwählt und erhalten von ihnen ein bestimmtes Geschenk oder eine Fähigkeit, die sie für ihre Aufgabe eindeutig kennzeichnet und dazu bemächtigt den Weg des Edlen überhaupt zu gehen. Zwar wird solch ein Göttergeschenk auch über die Sippe weitergegeben, wann es sich allerdings äußert, ist nicht festgelegt. Demnach kann es jederzeit als ein "göttliches Zeichen" oder eine Prüfung in das Spiel eingebaut werden und es kann sich somit auch ein bereits **lang gespielter Charakter** in eine der drei Säulen begeben. Er wird daraufhin je nach Erfahrung und Verdienst im Spiel von der Wächterin in höhere Ränge erhoben.

2) Übersicht der drei Edlen Säulen



3) Die Hohen Krieger

Die Hohen Krieger Aurerijahrs sind in der Spielauffassung vergleichbar mit dem adeligen Ritter. Sie gelten als von den Göttern auserwählt und als stärkste Kämpfer bzw. Elitekrieger des Volkes. Sie widmen sich den höchsten Tugenden und schützen das Volk, Recht und Ordnung mit ihrem Leben. Durch das Gottesgeschenk sind auch sie in der Lage die Kraft ihres Elementes umzuweben und zu nutzen - Rein regeltechnisch gehören sie somit eher in die Kategorie "*Paladin*".

3.1) Gottesgeschenk

Für alle Gottesgeschenke der Edlen Ränge gilt: Diese Fähigkeiten ersetzen in keiner Weise die Darstellung! Sie sind lediglich Vorschläge und Möglichkeiten, die ihr im Gegensatz zu anderen Berufen und Rängen in euer Spiel einbauen könnt. Über deren Erfolg und Wirken entscheidet immer noch eure Darstellung.

Wenn ein Hocheib auserwählt wird den Pfad des Hohen Kriegers zu beschreiten, erhält er ein Geschenk der Götter, das ihm Kraft und Schutz gibt. Zum Zeitpunkt seiner Geburt manifestiert sich ein Teil seiner Seele bzw. seiner Kraft in einer Waffe, die er im Laufe seines Lebens finden muss. Diese wird allgemein als „*Seelenwaffe*“ bezeichnet“.

Wo sich die Waffe manifestiert, ist an die Kraft ihres Elementes gebunden und kann auch fern in anderen Ländern sein. Der Weg an diesen Ort und überhaupt dem Ruf der Waffe zu folgen, gilt als erste Prüfung eines Hohen Kriegers. Ab dem Zeitpunkt, da er den Ruf verspürt oder ein Elementwächter das Ungleichgewicht seiner Seele feststellt, gilt der Elb als Anwärter für den Pfad der auserwählten Krieger. Erst mit der Waffe, mit der er auf ewig verbunden bleibt, gilt sein Geist als vollkommen und er kann den Pfad der Hohen vollständig beschreiten. Der vollkommene Geist ist von außen kaum beeinflussbar und ein Hoher Ritter kann sich solcher erwehren ("*Seelenschutz*"), wenn sie seine eigene Macht nicht übersteigt.

Die Waffe enthält durch den Splitter seiner Seele auch einen Teil der Kraft des Elementes, das der Hohe Krieger in sich trägt. Dadurch kann er in geringem Maße die elementare Kraft umweben und nutzen bzw. kleinere Zauber wirken. Welche dies sind, variiert je nach Element und Macht des Elben. Ihre Kraft kann nicht von jemand anderen genutzt werden oder gegen den Krieger erhoben werden.

Eine Seelenwaffe gilt als Spiegel des Trägers und Teil seiner Selbst - Sie ist an die Lebens-

kraft und den Geist des Elben gebunden. Wird sie zerstört, verliert auch dieser einen Teil seiner Lebenskraft.

Durch die Nähe zu den Göttern kann ein auserwählter Edler in einer Notsituation **eine Frage an die Götter der Ordnung** ("lichte" Götter) stellen.

Regelangaben zum geringen Wirken von Magie

Als **Strukturierung, Basis und Empfehlung** für mögliche Zauber gelten die darstellbaren und zu Elben passenden Zauber des DragonSys Regelwerkes. Aber auch weitere, darstellbare Zauber sind möglich, wenn sie zu eurem Charakter bzw. dem Spielhintergrund passen und der empfohlenen Stärke ("Powerlevel") entsprechen.

Nicht erwünscht sind Zauber, die im Spielumfeld unausgewogen bzw. zu überpowert sind oder Telling hervorrufen.

Gerade Magie ist auch unter Elben Aurerijahrs etwas **Besonderes**, da sie das Weltgefüge bei einem Fehler stören kann.

Daher wird Magie sehr vorsichtig und nicht leichtfertig eingesetzt!

Tabelle für die Anzahl der möglichen Zauber:

(Powerlevel als Orientierung anhand des DragonSys-Regelwerkes)

- | |
|------------------------------------|
| 1. Rang: kein Zauber |
| 2. Rang: max. 3 Zauber bis 30 MP |
| 3. Rang: max. 2 Zauber bis 70 MP |
| 4. Rang: max. 1 Zauber bis 100+ MP |

- Den ersten Zauber (2. Rang) kann der Elb erst **mit dem Finden der Waffe** wirken bzw. diese Kraft ist direkt in die Waffe eingewoben (magisches Artefakt = SL-Entscheid). Der Zauber muss dennoch erprobt und der Umgang erlernt werden und wird nicht ohne weiteres ausgelöst. Der Zauber kann auch nur mit der Waffe gewirkt werden.

- Für weitere Zauber dient die Seelenwaffe lediglich als Medium oder Komponente - **nur mit der Waffe** kann ein Hoher Krieger Zauber wirken!

- Alle anderen Zauber können selbst erwählt werden, sofern sie zum Charakter passen. Das Erlernen dieser muss ausgespielt werden und erfolgt **nicht automatisch**.

- Das Wirken der Zauber muss wie alle Magiedarstellungen durch Gestik und Rhetorik, sowie eventuellen Effekten **dargestellt werden**. OT-Ansagen (Telling) und Instant-Wirken sind nicht erlaubt! (siehe Spielerleitfaden: Magieverständnis)

- Ab dem 2. Rang kann ein Hoher Krieger die angegebene Anzahl an Zaubern **zusätzlich lernen**. Es werden keine Zauber auf vorherigen Rängen verlernt, sondern neue dazu gerechnet. So ergeben sich insgesamt: 2. Rang = 3 Zauber, 3. Rang = 5 Zauber (3+ 2 neue), 4. Rang = 6 Zauber (5+ 1 neuer).

Damit ihr euch ungefähr vorstellen könnt, welche Zauber gut zu eurem Element und angestrebtem Powerlevel passen, hier einige Beispiele:

Beispiel-Zauber für Pilet (systemunabhängig):

- 1. Rang - kein Zauber
- 2. Rang - Wunde heilen, Erwachen, 2 Schutzpunkte
- 3. Rang - Körper heilen, Regeneration
- 4. Rang - vollständige Genesung (auch von Giften und Krankheit)

Beispiel-Zauber für Sha (systemunabhängig):

- 1. Rang - kein Zauber
- 2. Rang - Magie aufheben, Licht, Erwachen
- 3. Rang - Wahrheit, Sonnenstrahl
- 4. Rang - vollständiger Magieschutz

Bei den Zaubern, die ihr euch wählt, solltet ihr unbedingt die Aurerijahr-SL in Kenntnis setzen, damit wir einen Überblick über eure bespielten Fähigkeiten haben.

Wir stehen euch auch jederzeit bei Fragen zur Seite!

Zusammengefasste Fähigkeiten:

- Seelenschutz
- Frage an die Götter
- geringes Magiewirken mit der Seelenwaffe möglich

3.2) Hierarchie und Ränge

Alle edlen Ränge unterliegen einer stark gegliederten **Hierarchie**, wobei höhere Ränge mehr Pflichten für den Charakter beinhalten, sowie einiges an Selbstdisziplin und Verantwortung für den Spieler bedeuten. Diese werden nur durch das eigene Spiel oder Taten, sowie die Spielerfahrung erlangt und intime von der Wächterin erhoben oder gar zurück gestuft.

Es geht insgesamt auch trotz der Hierarchie um ein Spiel miteinander und darum Mitspieler in das Spiel zu integrieren.

Somit ist ein Anführer immer ein **Koordinator**, statt Kommandant!

Höhere Ränge fungieren für andere als **Lehrmeister und Vorbilder**. Sie müssen in bestimmten Situationen in der Lage sein Entscheidungen zu treffen und andere zu koordinieren. Niedrigere Ränge in der Hierarchie können als Berater herangezogen werden, führen Befehle aus oder koordinieren wiederum andere (Befehlskette).

1. Rang - "pashen Takh 'Athel" - auserwählter Anwärter der Hohen Krieger

- Dieser gilt ab der Geburt und der Feststellung des von den Göttern erwählten Weges, wenn der Elb diesen Pfad beschreiten möchte.

2. Rang - "Takh 'Athel" - Hoher Krieger

- Dieser wird mit der bestandenen ersten Prüfung und dem Finden der Seelenwaffe von der Wächterin erhoben oder von Hohen Geweihten anerkannt. Hier leistet er seinen unbrechbaren Eid auf seine Pflicht, sein Volk und Aurerijahr.

3. Rang - "Ehjer Takh 'Athel" - Edler Hoher Krieger

- Dieser wird durch eigene Taten und Erfolge oder durch eine weitere bestandene Gottesprüfung von der Wächterin erhoben.

4. Rang - "Jelen Takh 'Athel" - Rat der Sieben Krieger

- Dieser wird ebenfalls durch eigene Taten und Erfolge von der Wächterin erhoben.

3.3) Aufgaben, Pflichten und Kodex

Die Hohen Krieger sind in erster Linie die ausführende Kraft, wenn es um den Schutz der göttlichen Ordnung, des Volkes und der Gesetze gilt. Wenn es die Situation erfordert und kein Gericht möglich ist, verteidigen sie diese mit ihrem Leben und ihrer Waffe. Sie sind die **kämpferische Elite** Aurerijahrs und befehligen die verschiedenen Armeeteile je nach ihrem Rang im Kriegsfall, schützen Aurerijahr vor Eindringlingen. Außerdem bilden sie die engere Leibgarde der Wächterin bzw. der Königsfamilie. Weitere Aufgabenbereiche unterscheiden sich je nach Orden, Land oder Element.

Übersichtstabelle der verschiedenen Pflichten

Allgemeine Pflichten für alle Hohen Krieger:

- **Schutz der göttlichen Ordnung:** Leibgarde der Königsfamilie; Verteidigung der Edlen
- **Schutz der Gesetze:** Bekämpfung des Chaos und der Finsternis, sowie von Nekromantie u.a.; Berater in Gerichtsverhandlungen, Vollstrecker von Gerichtsurteilen
- **Schutz des Volkes der Elben, Schutz der Heimat:** Führung der Armee im Kriegsfall

Unterschiedliche Pflichtbereiche der Ränge:

- 1.Rang - Eliteteil der Armee
- 2.Rang - Spezielle Teile eines Heeres führen, Eliteteil der Armee, Leibgarde
- 3.Rang - Heer einer Stadt führen, Leibgarde
- 4.Rang - Heere eines der sieben Länder führen, Sitz im Hohen Kriegsrat Aurerijahrs, Leibgarde

Beispiele für spezialisierte Aufgabenbereiche:

- Sha - Schutz der heiligen Stadt Shaj´Elandor
- Le - Berater in Gerichtsverhandlungen
- Resh - Begleitung der Flotten
- Kel - Schutz des heiligen Tempels der Feuerhüter
- Pilet - Wache/ Schutz von Tempeln der Heilung
- Shapi - Kampf gegen Untote oder Wiedergänger

Wie alle Elben richten vor allem die Edlen ihr gesamtes Leben auf das Streben nach den höchsten Tugenden, nach Perfektion aus. Sie gelten als Vorbilder für das Volk und handeln stets nach den göttlichen Gesetzen. Der daraus resultierende **Kodex für die Hohen Krieger** lautet wie folgt:

- **Aufrichtigkeit:** Ein Hoher Krieger spricht nie die Unwahrheit, noch handelt er für eigenes Wohl.
- **Pflichtgefühl:** Ein Hoher Krieger darf niemals gegen seine von den Göttern auferlegte Pflicht handeln. Diese sind Schutz der Wächterin, Schutz des Volkes und Wahrung der Ordnung und des Gesetzes. Er streitet gegen die Finsternis und den Verfall der sterblichen Welt, wo immer diese ihr Antlitz zeigt. Dies ist es, was seine Klinge führt.
- **Demut:** Ein Hoher Krieger folgt stets dem Wort der Götter, sowie deren höchste Vertreter: der Wächterin, sowie anderen höherrangigen Elben, die auserwählt wurden. Das Zeichen Aurerijahrs darf ein Hoher Krieger niemals ablegen.
- **Opferbereitschaft:** Ein jeder dient der Gemeinschaft. Das eigene Leben steht im Dienste Aurerijahrs und der göttlichen Ordnung.
- **Mut:** Im Kampf gegen die Finsternis kennt ein Hoher Krieger keine Furcht.
- **Weisheit:** Ein Hoher Krieger handelt nie unbedacht, denn er trägt das Wort für viele. Sein gesamtes Leben ist erfüllt vom Streben nach Perfektion und vom Lernen.
- **Reinheit:** Der Geist soll nie von der Finsternis berührt sein. Das Herz eines Hohen Kriegers muss immer frei von Hass sein, denn nicht Wut soll ihre Klinge führen.
- **Hilfsbereitschaft:** Wenn die Situation nicht das eigene Volk gefährdet, darf ein Hoher Krieger im Kampf gegen die Finsternis nie Hilfe verwehren.
- **Güte und Gnade:** Nur die Götter sind unfehlbar. Nachsicht für die sterblichen Völker soll statt Ablehnung das Herz eines Hohen Kriegers erfüllen. So wie er über andere, so soll er auch über sich richten.
- **Gerechtigkeit:** Wer Gerechtigkeit erfahren will, muss gerecht handeln. Willkür ist eine Saat der Finsternis.
- **Respekt:** Ein jeder, welcher der göttlichen Ordnung dieser Welt keinen Schaden zufügt, oder eine hohe Pflicht der Götter trägt soll mit Respekt behandelt werden.

3.4) Rechte

Alle von den Göttern auserwählte Elben werden stets mit **Respekt** behandelt und ihren Entscheidungen ist Folge zu leisten, wenn sie einen höheren Rang bekleiden. Jeder edle Elb hat das Recht direkt das Wort an die Wächterin zu richten, sowie von anderen Edlen in der Entscheidungsfindung erhört zu werden.

Ein Hoher Krieger und seine Familie erhalten einen **Wohnsitz** in dem Gebiet, in dem er seine Pflicht erfüllt. Jelen Takh´Ather erhalten zusätzlich einen Sitz im Palast der Königsfamilie und sind Mitglied des Hohen Kriegsrates, dem Rat der Sieben Hohen Krieger.

3.5) Ausbildung

Mit dem Tag, da sich ein Elb für den Pfad des Hohen Kriegers entscheidet und die Wahl der Götter anerkannt wird, kann er sich in die Ausbildung begeben. Hat er sein 90. Lebensjahr vollendet, kann er sich im Umgang mit Waffen lehren lassen. Weiterhin spielen vor allem Rhetorik, Philosophie, Rechtssprechung, Logik und strategische Kriegsführung während seiner Ausbildung eine Rolle.

Die Ausbildung eines Hohen Kriegers gilt niemals als abgeschlossen. In seinem gesamten Leben strebt ein Elb nach Perfektion und Vollendung. Demnach ist er stets bereit von älteren und weiseren seines Volkes, oder ferner auch von Vertretern anderer Völker zu lernen. Ein Hoher Krieger kann stets unerfahrene und jüngere Elben ausbilden. Die Ausbildung an der Waffe obliegt jedoch vorwiegend den Geweihten des Feuers (Elementwächter Kels).

3.6) Orden und Gruppierungen

Die Gruppierungen der Hohen Krieger gliedern sich in erster Linie in die **sieben Länder** Aurerijahrs. Oberhaupt dieser sind die Jelen Takh´Ather.

Darauf folgen die **Heere der vielen Städte**, die somit unzählige Gruppierungen mit unterschiedlichsten Aufgaben bilden. Oberhaupt dieser sind jeweils die Ehjer Takh´Athel. Hier ist die Kreativität der Spieler gefragt: Es können gern Ideen für neue "Orden" der Hohen Krieger in die Geschichte eingebaut werden.

Beispiele für bestehende Orden der Hohen Krieger:

Nathier´Elaji (Sternenbanner)	- Kio
Thur al Thar´Andon (Klinge des Sichelmondes)	- Krolet
Ennon´Efori (Heer der Strahlen)	- Sha´j Elandor
Ethrai´Irithir (Sturmesschwingen)	- Hilian
Bergodai al Ya´uhr (Hüter des Wortes)	- Reshdahl
Faehelai os fenduren´Kel (Auserwählte der Wahren Flamme)	- Agaeir

4) Die Hohen Weisen

Die Hohen Weisen Aurerijahrs sind die erwählten Sprecher des Volkes von Aurerijahr. Sie sind die Gerichtsbarkeit und die Repräsentanten der verschiedenen Städte und Länder der Insel. Somit agieren sie als Rechtssprecher, Botschafter und Diplomaten.

Das Spielverständnis dieser ist vergleichbar mit dem **Adelsrang** eines Grafen oder im höheren Rang gar eines Herzogs (Landesfürsten).

4.1) Gottesgeschenk

Die Hohen Weisen erhalten **kein einheitliches Geschenk** der Götter, denn sie werden vom Volk aufgrund ihres Alters und ihrer Weisheit gewählt. Dennoch kann man ihre schnelle Lernfähigkeit und das damit angehäuften Wissen als von den Göttern gesandt empfinden. Die Weisen sind oft Gelehrte, die sich ihr Leben lang den Studien widmen.

Wenn ein Elb in den Rang eines Weisen erhoben wird, erhält er somit eine engere Bindung zu den Göttern. Er kann wie alle anderen Edlen in einer Notsituation eine **Frage an die Götter** der Ordnung ("lichte" Götter) stellen.

Zusammengefasste Fähigkeiten:

- Frage an die Götter

4.2) Hierarchie und Ränge

Alle edlen Ränge unterliegen einer stark gegliederten **Hierarchie**, wobei höhere Ränge mehr Pflichten für den Charakter beinhalten, sowie einiges an Selbstdisziplin und Verantwortung für den Spieler bedeuten. Diese werden nur durch das eigene Spiel oder Taten, sowie die Spielerfahrung erlangt und intime von der Wächterin erhoben oder gar zurück gestuft.

Es geht insgesamt auch trotz der Hierarchie um ein Spiel miteinander und darum Mitspieler in das Spiel zu integrieren - Somit ist ein Anführer immer ein **Koordinator**, statt Kommandant!

Bei den Hohen Weisen können ebenfalls niedrigere Ränge als **Berater** fungieren und es gilt auch hier die Befehlskette. Sie führen Befehle aus oder koordinieren wiederum andere.

1. Rang: „Var E´Dihr“ - Hoher Weiser

Da es keine Anwärter für die Ränge gibt, sind die Weisen automatisch den höheren Rängen der anderen beiden Säulen ebenbürtig. Der erste Rang der Hohen Weisen wird vom Volk gewählt und vom Var Athel E´Dihr erhoben.

2. Rang: „Var Athel E´Dihr“ - Rat der sieben Weisen

Besonders herausragende Weise werden im ersten Rang von ebenbürtigen Elben gewählt und daraufhin von der Wächterin in den höchsten Rang erhoben.

4.3) Aufgaben, Pflichten und Kodex

Die Hohen Weisen gelten als "weltliche" Wächter einer Sippe, Stadt oder Land. Sie repräsentieren und leiten die Geschicke dieser Aufgabenbereiche, haben somit ein diplomatisches und repräsentatives Amt inne. Als **Botschafter** tragen die Wünsche des Volkes an höhere Weise oder die Wächterin heran, welcher die höchsten im Rat der Sieben mit weisen Worten in der Regierung zur Seite stehen. Außerdem können sie als Diplomaten in andere Länder entsandt werden.

Das Element des Weisen spielt in den Pflichtbereichen keine Rolle.

Übersichtstabelle der verschiedenen Pflichten

Allgemeine Pflichten für alle Hohen Weisen:

- **Schutz der göttlichen Ordnung und der Gesetze:** Rat der Richter bzw. Gericht halten und Entscheidungsgewalt in einem Rat bei Verstoß gegen Gesetze
 - **Wache über das Volk:** Koordinieren der weltlichen Angelegenheiten die Regierung betreffend, Botschafter/ Diplomaten.
- Ein Hoher Weiser kann auch die ihm zugewiesenen, gleich- oder niedriger gestellten Hohen Krieger und Weisen mit Aufgaben versehen.

Unterschiedliche Pflichtbereiche der Ränge:

- 1. Rang - Wache über eine Stadt
- 2. Rang - Wache über eines der sieben Länder, Rat der Hohen Weisen

Wie alle Elben richten vor allem die Edlen ihr gesamtes Leben auf das Streben nach den höchsten Tugenden, nach Perfektion aus. Sie gelten als Vorbilder für das Volk und handeln stets nach den göttlichen Gesetzen. Der daraus resultierende **Kodex für die Hohen Weisen** lautet wie folgt:

- **Aufrichtigkeit:** Ein Hoher Weiser spricht nie die Unwahrheit, noch handelt er für eigenes Wohl. Er hat keine Stimme für sich, sondern für viele.

- **Pflichtgefühl:** Ein Hoher Weiser darf niemals gegen seine auferlegte Pflicht handeln. Diese ist die Bewahrung der göttlichen Ordnung im Reich, sowie die Wache über das Volk der Elben.
- **Demut:** Ein Hoher Weiser folgt stets dem Wort der Götter, sowie deren höchste Vertreter: der Wächterin, sowie anderen höherrangigen Elben, die auserwählt wurden. Das Zeichen seines Pflichtbereiches darf ein Hoher Weiser niemals verbergen - dies ist die silberne Krone der Landeswächter oder das Amulett mit dem Zeichen seiner Stadt.
- **Opferbereitschaft:** Ein jeder dient der Gemeinschaft. Das eigene Leben steht im Dienste Aurerijahrs und der göttlichen Ordnung.
- **Weisheit:** Ein Hoher Weiser handelt nie unbedacht, denn er trägt das Wort für viele. Sein gesamtes Leben ist erfüllt vom Streben nach Perfektion und vom Lernen.
- **Reinheit:** Der Geist soll nie von der Finsternis berührt sein. Das Herz eines Hohen Weisen muss immer frei von Gier sein, denn nicht das Streben nach Macht soll sein Denken leiten.
- **Güte und Gnade:** Nur die Götter sind unfehlbar. Güte soll sein Herz erfüllen, wenn sein Geist ein Urteil fällt. So wie er über andere, so soll er auch über sich richten.
- **Gerechtigkeit:** Wer Gerechtigkeit erfahren will, muss gerecht handeln. Willkür ist eine Saat der Finsternis.
- **Respekt:** Ein jeder, der der göttlichen Ordnung dieser Welt keinen Schaden zufügt, soll mit Respekt behandelt werden.

4.4) Rechte

Alle von den Göttern auserwählte Elben werden stets mit **Respekt** behandelt und ihren Entscheidungen ist Folge zu leisten, wenn sie einen höheren Rang bekleiden. Jeder edle Elb hat das Recht direkt das Wort an die Wächterin zu richten, sowie von anderen Edlen in der Entscheidungsfindung erhört zu werden.

Ein Hoher Weiser und seine Familie erhalten einen **Wohnsitz** in dem Gebiet, in dem er seine Pflicht erfüllt. Var Athel E´Dihr erhalten zusätzlich einen Sitz im Palast der Königsfamilie und sind Mitglied des Hohen Reichsrates, dem Rat der Sieben Hohen Weisen.

Weiterhin hat er das Recht im Gerichtsrat ein Urteil zu sprechen, ist somit **Gerichtbarkeit**

seiner Stadt. Var Athel E´dih ist es erlaubt ein Urteil zu einem Verstoß gegen die Landesgesetze außer Kraft zu setzen, wenn es nicht von der Wächterin gesprochen wurde.

4.5) Ausbildung

Da ein Weiser erst aufgrund seiner Befähigung erwählt wird, muss er sich zuvor lang in die Ausbildung begeben. Alter spielt bei der Wahl keine Rolle, solange er dem Kindesalter entwachsen ist und das Volk ihn als würdig erachtet, fortan seine Stimme zu sein. Ein Hoher Weiser sollte sich vor allem in Rhetorik, Philosophie, Rechtssprechung und Logik lehren lassen. Weitere Fachkenntnisse und die vorherige Berufung sind davon losgelöst.

Die Ausbildung eines Hohen Weisen gilt niemals als abgeschlossen. In seinem gesamten Leben strebt ein Elb nach Perfektion und Vollendung. Demnach ist er stets bereit von älteren und weiseren seines Volkes, oder ferner auch von Vertretern anderer Völker zu lernen.

4.6) Orden und Gruppierungen

Die Hohen Weisen ordnen sich in erster Linie in die **sieben Länder** und darauf folgend in die jeweiligen Städte ein. Dies kennzeichnet jedoch nur die verschiedenen Pflichtbereiche. Die Weisen an sich sind meist in zahlreiche **Akademien** gegliedert, in denen sie sich ihren Studien widmen. Auch hier können die Aurerijahrspieler gern eigene Ideen einbringen und Akademien der Elben in die Geschichte einbauen.

Beispiele für bestehende Akademien der Hohen Weisen:

Irithwain (Die weiße Feder)	- Akademie für Schriften und Sprachen	- Reshijer
Lohr´Glindir (Heilendes Wissen)	- Akademie für Heilkunst	- Djelen

5) Die Hohen Geweihten

Wie auch die Hohen Krieger gelten die Geweihten als von den Göttern auserwählt. Sie haben eine tiefere Verbindung zu den Elementen und somit dem Weltgefüge, wodurch sie deren Kraft stärker nutzen und weben können. Höchste Pflicht ist jedoch diese Kraft zu schützen und das Gleichgewicht zu wahren. Die Hohen Geweihten sind vom Spielverständnis und Hintergrundkonzept her besonders feinfühlig **Elbenmagier**, welche direkt nach dem Willen der Götter handeln. Rein regeltechnisch sind sie als "Kleriker" zu klassifizieren (Erklärung dazu im Spielerleitfaden "Magieverständnis").

5.1) Gottesgeschenk

Für alle Gottesgeschenke der Edlen Ränge gilt: Diese Fähigkeiten ersetzen in keiner Weise die Darstellung! Sie sind lediglich Vorschläge und Möglichkeiten, die ihr im Gegensatz zu anderen Berufen und Rängen in euer Spiel einbauen könnt.
Über deren Erfolg und Wirken entscheidet immer noch eure Darstellung.

Das Gottesgeschenk, das einen Elben als Hohen Geweihten auszeichnet, ist bereits sehr früh spürbar. Die **Kraft des Elementes**, das er in sich trägt, ist besonders stark und ausgeprägt. Dies wird er im Laufe seines Lebens entweder selbst erspüren oder wird von anderen besonders feinfühligem Elben erkannt.

Wenn sich ein Elb mit jenem Göttergeschenk in die Ausbildung begibt, kann er seine Fähigkeiten, die auf sein Element ausgerichtet sind, weiter verfeinern und lernen **kontrolliert zu wirken**. Ein Hoher Geweihter ist in der Lage durch den Elementfunken, den er in sich trägt, sich in das Weltgefüge einzufühlen und Veränderungen, sowie die Kraft des Elementes in allen Dingen zu erspüren. Außerdem kann er im Laufe seiner Ausbildung lernen aus der Macht seines Elementes zu schöpfen und diese umzuweben, wobei er stets den Willen der Götter berücksichtigt. Die Art der Magie kann zwischen den Elementen variieren.

Durch die Nähe zu den Göttern kann ein auserwählter Edler in einer Notsituation eine **Frage an die Götter** der Ordnung ("lichte" Götter) stellen.

Regelangaben zum Wirken von Magie

Als **Strukturierung, Basis und Empfehlung** für mögliche Zauber gelten die darstellbaren und zu Elben passenden Zauber des DragonSys Regelwerkes. Aber auch weitere, darstellbare Zauber sind möglich, wenn sie zu eurem Charakter bzw. dem Spielhintergrund passen und der empfohlenen Stärke ("Powerlevel") entsprechen.

Nicht erwünscht sind Zauber, die im Spielumfeld unausgewogen bzw. zu überpower sind oder Telling hervorrufen.

Gerade Magie ist auch unter Elben Aurerijahrs etwas **Besonderes**, da sie das Weltgefüge bei einem Fehler stören kann.

Daher wird Magie sehr vorsichtig und nicht leichtfertig eingesetzt!

Table für die Anzahl der möglichen Zauber:

(Powerlevel als Orientierung anhand des DragonSys-Regelwerkes)

- | |
|------------------------------------------|
| 1. Rang: unbegrenzt Zauber (0 - 10 MP) |
| 2. Rang: unbegrenzt Zauber (0 - 30 MP) |
| 3. Rang: unbegrenzt Zauber (0 - 70 MP) |
| 4. Rang: unbegrenzt Zauber (0 - 100+ MP) |

- Um Magie weben zu können, dient der Elementfunken, den ein Hoher Geweihter stärker in sich trägt, als Medium. Er kann **nur das Element** nutzen, erspüren und weben, das er selbst in sich trägt.

- Alle Zauber können selbst erwählt werden, sofern sie zum Charakter und in das empfohlene "Powerlevel" passen. Das Erlernen dieser muss ausgespielt werden und erfolgt **nicht automatisch**.

- Das Wirken der Zauber muss wie alle Magiedarstellungen durch Gestik und Rhetorik, sowie eventuellen Effekten **dargestellt werden**. OT-Ansagen (Telling) und Instant-Wirken sind nicht erlaubt! Wie ein Geweihter seine Kraft wirkt, ist ihm überlassen: Dies kann durch Gesang, aber auch durch eine angemessenen lange Formel/ Gebet sein. Hierzu beachtet bitte den Absatz im Spielerleitfaden (Magieverständnis).

Bei den Zaubern, die ihr euch wählt, solltet ihr unbedingt die Aurerijahr-SL in Kenntnis setzen, damit wir einen Überblick über eure bespielten Fähigkeiten haben.

Wir stehen euch auch jederzeit bei Fragen zur Seite!

Damit ihr euch ungefähr vorstellen könnt, welche Magiearten gut zu eurem Element passen, hier einige Beispiele:

- Sha* - Lichtmagie, Schutz, Kampf
- Le* - Sternenmagie, Hellsicht, Schlafzauber, Analysezauber, Illusionsmagie
- Kel* - Feuermagie, Kampf, Kraft und Schutz, körperliche Heilung (als Ausnahme)
- Resh* - Wassermagie, Analyse, geistige Reinigung/ Heilung, Kampf (als Ausnahme)
- Shapi* - Windmagie, Schutzzauber, Illusionsmagie, Kampf, Kommunikation
- Pilet* - Erdmagie, körperliche Heilung, Regeneration, Schutzzauber, Kraft, Wachstum

Zusammengefasste Fähigkeiten:

- Frage an die Götter
 - starkes Magiewirken
 - stärkerer Bund zu einem Element und durch dieses zu Aurerijahr

5.2) Hierarchie und Ränge

Alle edlen Ränge unterliegen einer stark gegliederten **Hierarchie**, wobei höhere Ränge mehr Pflichten für den Charakter beinhalten, sowie einiges an Selbstdisziplin und Verantwortung für den Spieler bedeuten. Diese werden nur durch das eigene Spiel oder Taten, sowie die Spielerfahrung erlangt und intime von der Wächterin erhoben oder gar zurück gestuft.

Es geht insgesamt auch trotz der Hierarchie um ein Spiel miteinander und darum Mitspieler in das Spiel zu integrieren.

Somit ist ein Anführer immer ein **Koordinator**, statt Kommandant!

Die Hohen Geweihten sind ebenfalls in vier Ränge gegliedert, die einen unterschiedlichen Umfang ihrer Pflicht inne haben. Höhere Ränge fungieren für andere als **Lehrmeister und Vorbilder**. Sie müssen in bestimmten Situationen in der Lage sein Entscheidungen zu treffen und andere zu koordinieren. Niedrigere Ränge in der Hierarchie können als Berater he-

1. Rang: „Ameij´Ador“ - Auserwählter Anwärter der Hohen Geweihten

Dieser gilt ab der Geburt und der Feststellung des von den Göttern erwählten Weges, wenn der Elb diesen Pfad beschreiten möchte.

2. Rang: „Ameij´Nirh“ - Elementwächter

Dieser Rang gilt für Elben, die bereits einen Teil der Ausbildung vollzogen und eine erste göttliche Prüfung bestanden haben. Sie werden von höheren Geweihten oder der Wächterin erhoben.

3. Rang: „Dor´Ameij´Nirh“ - Lehrende Elementwächter

Dieser Rang zeichnet Elben aus, die einen hohen Grad in der Kraft des Elementes erreicht und eine weitere göttliche Prüfung bestanden haben. Sie werden also aufgrund eigener Taten und Erfolge von höheren Geweihten oder der Wächterin erhoben.

4. Rang: „Athel Ameij´Nirh“ - Rat der sechs Geweihten

Dieser ist der höchste Rang der Elementwächter und zeichnet Elben aus, die den höchsten Grad in der Kraft des Elementes erreicht haben. Somit werden auch sie aufgrund eigener Taten und Erfolge von der Wächterin erhoben.

rangezogen werden, führen Befehle aus oder koordinieren oder lehren wiederum andere

(Befehlskette).

5.3) Aufgaben, Pflichten und Kodex

Die Hohen Geweihten sind vor allem die Wächter und **Hüter der göttlichen Ordnung**. Dies bedeutet sie fühlen sich in das Weltgefüge ein und können Veränderungen erspüren, diesen sogar entgegen wirken.

Außerdem gelten sie neben den Hohen Weisen als **Rechtsgelehrte** und Richter bei Verstößen gegen die Lands- aber auch göttlichen Gesetze. Sie sitzen in jenem Fall im Rat der Richter und beraten so bei besonders schweren Vergehen gegen die göttliche Ordnung die Wächterin in der Entscheidungsfindung. Weitere Aufgabenbereiche unterscheiden sich je nach Land, Tempel bzw. Element.

Übersichtstabelle der verschiedenen Pflichten

- **Schutz der göttlichen Ordnung:** Wache über die Elemente und das Gleichgewicht
- **Schutz der Gesetze:** Rat der Richter bzw. Berater bei Verstoß gegen Landesgesetze, Rat der Richter und Entscheidungsgewalt bei Verstoß gegen geringere göttliche Gesetze oder Rat der Richter im Hohen Gericht der Wächterin bei schweren Vergehen gegen göttliche Gesetze
- **Wahrung der Kultur und Gemeinschaft:** Ausbildung von anderen Elben, Ehrung der alten Traditionen und Festtage

Allgemeine Pflichten für alle Hohen Geweihten:

Unterschiedliche Pflichtbereiche der Ränge:

- | | | |
|---------|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Rang | - | eigene Ausbildung |
| 2. Rang | - | Ausbildung der Anwärter, Wache über sein Element |
| 3. Rang | - | Oberster eines Tempels, Wache über sein Element, Richter und Gerichtsrat, Ausbildung anderer Elben |
| 4. Rang | - | Oberster Wächter eines Elementes, Ausbildung anderer Elben, Wache über sein Element, Richter und Gerichtsrat, Rat der Hohen Geweihten |

Beispiele für spezialisierte Aufgabenbereiche:

- Sha - Führung der Chronik der Hohen Taten, Erhalten des Lichtes Sha´j Elandors
- Le - Weissagung, Prophezeiung, Sterndeutung, Sorge um verlorenen Seelen
- Kel - Kampfausbildung, Erhalten der Heiligen Flamme Imainars
- Resh - Reinigung des Geistes, Wache über das Wissen (Archivierung, Bibliotheken)
- Shapi - Bestattungen, Seelsorge, Begleitung von Kranken, Ehrung der Gefallenen
- Pilet - Heilung, Geburtshilfe, Pflege & Regeneration der Vegetation

Wie alle Elben richten vor allem die Edlen ihr gesamtes Leben auf das Streben nach den höchsten Tugenden, nach Perfektion aus. Sie gelten als Vorbilder für das Volk und handeln stets nach den göttlichen Gesetzen. Der daraus resultierende **Kodex für die Hohen Geweihten** lautet wie folgt:

- **Aufrichtigkeit:** Ein Hoher Geweihter spricht nie die Unwahrheit, noch handelt er für eigenes Wohl.
- **Pflichtgefühl:** Ein Hoher Geweihter darf niemals gegen seine von den Göttern auferlegte Pflicht handeln. Diese sind die Wache über das Gleichgewicht und die göttliche Ordnung der Elemente, sowie die Wahrung der Ordnung und des Gesetzes.
- **Demut:** Ein Hoher Geweihter folgt stets dem Wort der Götter, sowie deren höchste Vertreter: der Wächterin, sowie anderen höherrangigen Elben, die auserwählt wurden. Das Zeichen seines Pflichtbereiches darf ein Hoher Geweihter niemals verbergen - dies ist das Zeichen des Elementes, über das er Wache hält.
- **Opferbereitschaft:** Ein jeder dient der Gemeinschaft. Das eigene Leben steht im Dienste Aurerijahrs und der göttlichen Ordnung.
- **Mut:** Im Kampf gegen die Finsternis kennt ein Geweihter keine Furcht. Er muss Trost und Hoffnung für andere spenden.
- **Weisheit:** Ein Hoher Geweihter handelt nie unbedacht, denn er trägt das Wort für eine höhere Ordnung. Sein gesamtes Leben ist erfüllt vom Streben nach Perfektion und den Prüfungen der Götter.
- **Reinheit:** Der Geist soll nie von der Finsternis berührt sein. Das Herz eines Hohen Geweihten

ten muss immer frei von Gier sein, denn nicht das Streben nach Macht soll sein Handeln leiten.

- **Hilfsbereitschaft:** Wenn die Situation nicht das eigene Volk gefährdet, darf ein Hoher Geweihter im Kampf gegen die Finsternis und das Chaos nie Hilfe verwehren.

- **Güte und Gnade:** Nur die Götter sind unfehlbar. Güte soll sein Herz erfüllen, wenn sein Geist ein Urteil fällt. So wie er über andere, so soll er auch über sich richten.

- **Gerechtigkeit:** Wer Gerechtigkeit erfahren will, muss gerecht handeln. Willkür ist eine Saat der Finsternis.

- **Respekt:** Ein jeder, der der göttlichen Ordnung dieser Welt keinen Schaden zufügt, soll mit Respekt behandelt werden

5.4) Rechte

Alle von den Göttern auserwählte Elben werden stets mit **Respekt** behandelt und ihren Entscheidungen ist Folge zu leisten, wenn sie einen höheren Rang bekleiden. Jeder edle Elb hat das Recht direkt das Wort an die Wächterin zu richten, sowie von anderen Edlen in der Entscheidungsfindung erhört zu werden.

Ein Hoher Geweihter und seine Familie erhalten einen **Wohnsitz** in dem Gebiet, in dem er seine Pflicht erfüllt. Dieser ist meist in den Tempel eingegliedert.

Athel Ameij´Nirh erhalten zusätzlich einen Sitz im Palast der Königsfamilie und sind Mitglied des Hohen Rat der Ordnung, dem Rat der Sechs Hohen Geweihten.

Weiterhin hat er das Recht im **Gerichtsrat** ein Urteil zu sprechen, wenn ein Vergehen gegen ein geringeres göttliches Gesetz vorliegt. In Angelegenheiten der Landesgesetze sitzen die Hohen Geweihten neben den Weisen im Gerichtsrat. Athel Ameij´Nirh ist es zudem erlaubt ein Urteil zu einem Verstoß gegen die Gottesgesetze außer Kraft zu setzen, wenn es nicht von der Wächterin gesprochen wurde.

5.5) Ausbildung

Mit dem Tag, da sich ein Elb auf den Pfad der Hohen Geweihten begibt und seine tiefere Verbindung zu einem Element erkannt wird, begibt er sich in einen Tempel zur Ausbildung. Im Mittelpunkt dieser stehen vor allem : Philosophie, Rechtssprechung, Studium des Weltengefüges und der Kraft der Elemente, sowie das Studium des Webens der elementa-

ren Kraft.

Die Ausbildung eines Hohen Geweihten gilt niemals als abgeschlossen. In seinem gesamten Leben strebt ein Elb nach Perfektion und Vollendung. Demnach ist er stets bereit von älteren und weiseren seines Volkes, oder ferner auch von Vertretern anderer Völker zu lernen. Ein Hoher Geweihter kann stets unerfahrene und jüngere Elben ausbilden, auch die Säulen der Edlen und Völker der Elben übergreifend.

5.6) Orden und Gruppierungen

Die Hohen Geweihten sind in erster Linie in verschiedene Tempel in den zahlreichen Städten der Länder gruppiert. Jeder Tempel kann einen eigenen Pflichtbereich inne haben. Dem übergeordnet stehen die sechs Orden, die den Elementen zugeordnet sind. Auch hier können die Aurerijahrspieler gern eigene Ideen einbringen und Tempel der Städte in die Geschichte einbauen.

Beispiele für bestehende Tempel der Hohen Geweihten:

Athglin Henai (Bibliothek der Götter) - Die große Bibliothek in Reshdahl (Reshijer)
Mer´Minoel (Ort der Ruhe) - Tempel der Heilung in Alanuhr (Djelen)
Kel´Bergodai (Flammenbewahrer) - Tempel der Flammenhüter in Agadir (Imainar)

6) Andere Edle der Elben

6.1) Die Wächterin - Nam´Athel

Die Königin ist die Wächterin des Reiches und wacht über die sechs Elemente und das Volk. Sie leitet die Geschicke des Landes nach innen und nach außen. Sie gilt als die Verkörperung und als Seele Aurerijahrs.

Vom Spielverständnis her gleicht sie dem Rang einer **Königin** - als Oberhaupt des gesamten Reiches.

Gottesgeschenk - Als Einzige trägt sie den Bund zu **allen Elementen**. Somit eint sie das Prinzip des Gleichgewichtes und der göttlichen Ordnung in sich und kann diese in allem Umfang erspüren und nutzen. Dadurch ist sie direkt mit Aurerijahr verbunden: Störungen in der Ordnung des Reiches erspürt sie aktiv (körperlich und geistig), Auswirkungen auf sie selbst können auch das Land beeinflussen. Wenn sie ihre sterbliche Hülle verlässt, geht ihre Seele als Funken in die Insel ein oder kehrt in einem neuen Leib wieder, sodass sie über ihr Volk wacht, bis dieses seine Pflicht vollständig erfüllt hat.

Durch diese Verbindung kann eine Wächterin ebenfalls auf die Erinnerungen und das Wissen aller Wächterinnen zuvor zurück greifen - dies nennt sich **„der alte Geist“**, der mit der Zeit in ihr erwacht.

Die Wächterin gilt als den Göttern am nächsten und kann wie alle Edlen eine Frage an die („lichten“) Götter stellen und hat eine starke Verbindung zu Anariel und Anardon, die direkt über ihre Taten wachen.

Zusammengefasste Fähigkeiten:

- Frage an die Götter
- starkes Magiewirken durch alle Elemente
- „Alter Geist“, altes Wissen
- direkter, aktiver Bund zu Aurerijahr

Hierarchie und Ränge - Die Wächterin ist die **Spitze aller Edlen Säulen** und steht somit an höchster Stelle der Hierarchie des Reiches. Das Alter spielt bei ihrem Amtsantritt keine Rolle, solange sie das Gottesgeschenk trägt und von der Mutter bestimmt wird.

Aufgaben, Pflichten und Kodex - Als oberste aller Säulen eint die Wächterin alle Pflichten der anderen.

Übersichtstabelle der verschiedenen Pflichten

- **Schutz der göttlichen Ordnung:** Wache über die Elemente und das Gleichgewicht
- **Schutz der Gesetze:** Höchste Richterin und Entscheidungsgewalt in allen Belangen, Richterin über schwere Vergehen gegen die göttlichen Gesetze, kann andere Urteile außer Kraft setzen
- **Schutz des Volkes der Elben, Schutz der Heimat:** Führung des Heeres im Kriegsfall
- **Wache über das Volk:** Koordinieren der weltlichen Angelegenheiten die Regierung betreffend
- **Wahrung der Kultur und Gemeinschaft:** Ehrung der alten Traditionen und Festtage

Sie muss im höchsten Maße den hohen Tugenden folgen, welche den **Kodex jeder der drei Säulen** umfasst.

Rechte - Ihrem Wort ist **immer** Folge zu leisten, denn sie untersteht direkt den Göttern. Sie ist die höchste Richterin unter den Elben. Das Leben der Wächterin wird geschützt von den Hohen Kriegern, ihrer engeren Leibgarde, sowie jeder andere Elb Aurerijahrs muss im Notfall ihr Leben bewahren. Die Wächterin hat ihren Hauptsitz in Shaj´Elandor, sowie weitere in jedem anderen Land Aurerijahrs.

Ausbildung - Sobald die tiefe Verbindung zu den Elementen erkannt wird, die jeder Elb durch sein eigenes Element deutlich spüren kann, muss die Wächterin sich in die Ausbildung begeben. Mittelpunkt dieser sind vor allem: Rhetorik, Rechtssprechung, Logik und strategische Kriegsführung, Kriegskunst, Heilkunst, Studium des Weltengefüges und der Kraft der Elemente, sowie das Studium des Webens der elementaren Kraft. Auch sie widmet sich ihr gesamtes Leben lang diesen Studien.

6.2) Herolde - Palan´Athel

Ein Herold agiert als Diplomat, Botschafter und **Berater eines Hohen Edlen**. Im Kriegsfall führen die Herolde die Banner ins Feld. Da sie einem Hohen Elben folgen und ihre Fähigkeiten in seinen Dienst stellen, werden sie in der Gesellschaft ebenfalls als Edle angesehen.

Gottesgeschenk - Herolde tragen **kein bestimmtes** Gottesgeschenk. Dieser Weg wird vollständig selbst erwählt - Ein Herold kann auch aus anderen Berufen oder Säulen wechseln.

Hierarchie und Ränge - Diese orientieren sich unter den Herolden **an dem Edlen**, dem sie sich anschließen und von dem sie erhoben werden. Als Gelehrter und Weiser werden Herolde auch oftmals aufgrund ihres Wissens in den Rang eines Hohen Weisen erwählt.

Aufgaben und Pflichten - In erster Linie steht der Aufgabenbereich als **Berater und Botschafter** eines Hohen Edlen im Vordergrund. Ein Herold sorgt sich zum Beispiel weiterhin um die hohe Kunst der Wappen- und Stammbaumkunde oder studiert fremde Gebräuche und Sitten. Somit zählt er als **höherer Gelehrter**, der seine Studien auf die Hohen Edlen ausrichtet. Ein Herold muss stets das Wappen des Edlen, dem er folgt, offen tragen.

Rechte - Ein Herold und seine Familie erhält einen **Wohnsitz** im Anwesen des Edlen, dem er sich anschließt. Von diesem wird er zunehmend in seinen **Studien** unterstützt und gefördert.

Ausbildung - Als besonderer Pfad der Gelehrten widmen sich die Herolde in den verschiedensten Akademien der Elben ihren Studien. Sie lassen sich zum Beispiel in Rhetorik, Philosophie, Gesetzeskunde, Sitten und Gebräuche anderer Völker oder Geschichte lehren.

Die Ausbildung eines Herolds gilt niemals als abgeschlossen. In seinem gesamten Leben strebt ein Elb nach Perfektion und Vollendung. Demnach ist er stets bereit von älteren und weiseren seines Volkes, oder ferner auch von Vertretern anderer Völker zu lernen.

6.3) Vertraute - Bethan´Athel

Vertraute kümmern sich um das leibliche und seelische Wohl eines anderen Elben: Sie helfen diesem beispielsweise bei kleineren, alltäglichen Aufgaben, leisten ihm Gesellschaft und begleiten ihn auf Reisen. In den meisten Fällen sind sie Schüler, Boten oder Leibheiler. Gerade da sie sich um das Wohl anderer sorgen, gelten Vertraute als Edle unter den Elben. Vom Spielverständnis her sind sie mit *Hofdamen/Höflingen* oder Zofen vergleichbar.

Gottesgeschenk - Vertraute tragen *kein bestimmtes* Gottesgeschenk. Dieser Weg wird vollständig selbst erwählt. Ein Vertrauter kann auch aus anderen Berufen oder Säulen wechseln.

Hierarchie und Ränge - Diese orientieren sich unter den Vertrauten *an dem Edlen*, dem sie sich anschließen und von dem sie erhoben werden.

Aufgaben, Pflichten - Die Vertrauten können viele verschiedene Aufgabenbereiche des alltäglichen Lebens eines Edlen bereichern. Oftmals widmen sie sich einem *Fachbereich ihres Elementes* entsprechend (zB. Pilet - Leibheiler), können aber auch als Reisegefährten, Barden oder "Zofen" agieren. Hier ist der Kreativität kaum Grenzen gesetzt und ein jeder Spieler kann eigene Ideen einbauen. Ein Vertrauter muss stets das Wappen des Edlen, dem er folgt, offen tragen.

Rechte - Ein Vertrauter und seine Familie erhält einen *Wohnsitz* im Anwesen des Edlen, dem er sich anschließt. Von diesem wird er zunehmend in seinen *Studien* unterstützt und gefördert.

Ausbildung - Viele Vertraute können auch Schüler eines Hohen Edlen sein und werden in erster Linie von diesem ausgebildet. Aber auch weiterhin ist der Rang eines Vertrauten vom vorherigen Beruf losgelöst: Vertraute können sich auch weiterhin besonderen Fähigkeiten widmen: Seien es die künstlerischen Fertigkeiten oder beispielsweise die Heilkunst. Es ist ihm freigestellt.

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