



Aurerijahr

Glossar

Inhaltsangabe

1) Allgemeine Larp-Begriffe Seite 3 - 6
2) Begriffe aus der Cildor Geleben- Kampagne Seite 7
2) Aurerijahr Begriffe Seite 8 - 11

Copyright

1) Allgemeine Larp-Begriffe

Abenteuer-Con - Standard der Larp-Veranstaltungen mit beispielsweise Rätseln, Kampf und Ambiente.

Ambiente-Con - Veranstaltung, deren Hauptaugenmerk auf der erlebten, authentischen Spielwelt liegt, Es gibt fast keinen oder wenig Plot.

Ambiente - Spielatmosphäre, Lebendigkeit und Authentizität des bespielten Szenarios.

Artefakt - Von Magie durchdrungener Gegenstand, der bestimmte Fähigkeiten besitzt.

Ausspielen - Die dargestellte Reaktion oder Folge in einer Spielsituation, die nicht über die Grenze der darzustellenden Spielelemente hinausgeht z.B. vor der Wucht eines Treffers zurücktaumeln, Verletzungen nach einem Kampf, auf den Zauber eines Mitspieler reagieren oder auch Angst vor einem Gegner; nicht aber sexuelle Handlungen und ähnliches!

Charakter - Ist die fiktive Figur, die von einem Spieler mit Spiel und Ausrüstung dargestellt wird. Es gibt NSC- und SC-Charaktere.

Charakterhintergrund - Die Lebensgeschichte des Charakters.

Charakterkonzept - Grundgerüst des Charakters: z.B. Ziele, Ängste, Werte, Ideale, Beruf, Herkunft/Heimat, aber auch die Lebensgeschichte und Erfahrungen.

Charakterwissen - Bildungsgrad und/ oder das in Erfahrung gebrachte Wissen eines Charakters, getrennt vom Spielerwissen und rollengebunden.

Check-IN - Einweisung der Spieler durch die Orga/SL auf oder vor einer Con; Charakterdaten werden abgesprochen, Finanzielles geklärt, Waffen- und Rüstungscheck findet statt.

Con - (engl. "convention"), bezeichnet eine LARP-Veranstaltung.

Conzahler - Ein Teilnehmer, der den festgelegten Con-Beitrag erst auf der Veranstaltung selbst bezahlt.

Dieben - Spielaktion, bei der ein Charakter einem anderen einen Spielgegenstand entwendet; Diebereien müssen mit der SL abgesprochen werden und das Diebesgut wird nach dem Con zurück gegeben.

DKWDDK - "Du kannst, was du darstellen kannst"; Regelphilosophie, bei der das Spiel punktelos verläuft und das Hauptaugenmerk auf der erkennbaren Darstellung liegt.

DKWDK - "Du kannst, was du kannst"; Regelphilosophie und punkteloses Spiel, bei der die möglichen Fertigkeiten des Charakters den Fähigkeiten des Spielers entsprechen.

DragonSys - Punktebasiertes Regelwerk mit mittlerweile verschiedenen Versionen, das in der deutschen LARP-Szene weit verbreitet ist.

Einladungscon - Con, bei der die Orga gezielt Spieler einlädt; nicht öffentlich.

EP - Erfahrungspunkte in punktebasierten Regelwerken.

Erfahrungspunkte - Punkte, die ein Spieler für eine absolvierte Con für seinen Charakter von der Orga erhält und damit nicht reale Fertigkeiten aus einem punktebasierten Regelwerk "kaufen" kann.

Fertigkeiten - Kenntnisse und Fähigkeiten eines Charakters; Dinge, die nicht real dargestellt werden können, werden durch Regeln simuliert.

Gewandung - Kleidung, die der Spielwelt und dem Charakterhintergrund angepasst ist.

GSC - Von der Orga/ SL eingesetzter Spielercharakter, der in den Hintergrund einer Con eingebunden ist.

Hand-Out - Von der Orga/ SL ausgehändigte Informationen

HighFantasy - Bezeichnung für eine Spielwelt, die stark von Magie durchdrungen und von Fremdrassen bevölkert ist (Elben, Orks, Dämonen, Engel, usw.), klassische Fantasywelt mit verschiedenen, möglichen Abstufungen.

Hofhaltung - Con, die in einem höfischen Szenario spielt; Das Spiel dreht sich fast ausschließlich um Gesellschaftliches (Bälle, Diplomatie, Festlichkeiten von Adeligen).

In-Time - Bezeichnet etwas (z.B. Zeit, Ort, Person), die sich im Spiel befindet oder in die Spielwelt gehört; Gegenteil von Out-Time.

Kampagne -
1) Serie von Cons einer Orga, die einen gemeinsamen Hauptplot haben und aufeinander aufbauen.
2) Zusammenschluss von LARP-Gruppen oder Länder, um eine gemeinsame Spielwelt zu simulieren; Orgas sind trotzdem autark.

LARP - "Live-Action-Role-Playing", Rollenspiel, bei dem die Spieler ihre Charaktere real darstellen.

Lebenspunkte - Simulation der Trefferpunkte eines Charakters nach punktebasiertem Spiel.

Location - Veranstaltungsort einer Con.

Magiepunkte - Simulation der nutzbaren magischen Energie eines Charakters nach punktebasiertem Spiel.

Meucheln - Hinterhältiges und unvorhergesehenes Töten eines Charakters durch Kehlschnitt; Meucheln muss mit der SL abgesprochen werden.

Mindestalter - Vom Veranstalter bzw. der Orga festgelegtes Alter, um an einer Veranstaltung teilzunehmen, Haftungsgründe.

MP - Magiepunkte

NSC - Nichtspielercharakter; Ein Charakter, dessen Hintergrund von der SL vorgegeben wird um den Plot auszus schmücken; Gegensatz zu SC.

Orga - Organisation; Gruppe oder Einzelperson, die eine Con vorbereitet und durchführt oder einen Spielhintergrund koordiniert (organisiert).

Out-Time - Bezeichnet etwas (z.B. Zeit, Ort, Person), die sich nicht im Spiel befindet oder in die Realität gehört; Gegenteil von In-Time.

Plot - Spielhandlung eines Cons, welche von der Orga oder Spielern stammt; Es kann auf einer Veranstaltung einen Hauptplot und unabhängig davon mehrere Nebenplots geben.

Powergamer - Spieler, der Regeln so extrem auswählt oder auslegt, dass sein Charakter möglichst mächtig und unbesiegbar ist; Meist sehr einseitiges, selbstbezogenes Spiel.

Regelwerk - Strukturieren das Spiel um unterschiedliche Vorstellungen auf einen Nenner zu bringen; Es gibt punktelose und punktebasierte Systeme.

Rüstungscheck - Überprüfen der Rüstungen auf Sicherheit vor Spielbeginn durch die Orga/SL.

SC - Spielercharakter, dessen Hintergrund vom Spieler selbst erstellt wird; Gegensatz zu NSC.

Spielbereich - Von der Orga/ SL festgelegter Bereich, in dem gespielt wird; Zelte und Schlafräume gelten oft nicht als Spielbereich (conabhängig).

SL - Spielleitung; Koordinatoren einer Con, die Ansprechpartner für Regel- und Charakterfragen, große Spielaktionen (Dieben. Meucheln, Rituale...), aber auch (Spiel-)Probleme sind.

Spieler - Teilnehmer am LARP, der einen Charakter darstellt.

Springer - Spieler, die zwischen den NSC-Rollen wechseln.

STOP - Befehl in einer Notsituation, bei dem alle das Spiel unterbrechen.

Szenario - siehe Plot

Telling - Out-time-Ansage in einer nicht darstellbaren Spielaktion (" Du siehst jetzt wie ich mich verwandle"); oft sehr unbeliebt, da es Darstellung verdrängt.

Time-Freeze - Anhalten der Spielzeit; alle Charaktere werden "eingefroren".

Time-In - Beginn der Spielzeit.

Time-Out - Unterbrechung der Spielzeit, auch als STOP-Befehl.

Todesstoß - Angekündigtes Töten eines hilflosen Charakters in punktebasiertem Spiel.

Trefferpunkte - Simulierter Wert, den ein Charakter an Kampftreffern aushält.

Waffencheck - Überprüfen der Polsterwaffen auf Sicherheit vor Spielbeginn durch die Orga/ SL.

2) Begriffe aus der Cildor Gelebren Kampagne

Cildor Gelebren - (OT) Kampagne aus dem Sternendämmertal und Aurerijahr, (IT) alter Bund, der zwischen den einzelnen, autarken Reichen bestand.

Nan-Eldune - Magisch entrücktes Land des Sternendämmertals.

Nan-Elmoth - Insel des Sternendämmertals, deren magische Strukturen durch die Entrückung stark beschädigt wurden.

Schatten (Der Seelentrinker) - Feind Cildor Gelebrens, der nach der Kraft und der Unsterblichkeit der Elben giert; Er nährt sich von Magie.

Sternendämmertal - Elbenländer von Sonja Gerlach, Nan-Elmoth und Nan-Eldune.

3) Aurerijahr Begriffe

Anardon - Vatergottheit, Erschaffer der Hochelben, Herr des Mondes, Gestalt bzw. Personifizierung des Silberlichtes.

Anariel - Muttergottheit, Erschafferin der Hochelben, Herrin der Sonne, Gestalt bzw. Personifizierung des Goldlichtes.

Andalron - Die Toten Inseln nordwestlich von Aurerijahr, der im Krieg zerbrochene, größte Teil von Reshijer und Djelen.

Atorija - Land im Osten Aurerijahrs, stärkstes Element: Sha.

Aurerijahr - Inselreich mit sieben Ländern, liegt zwischen dem unsterblichen und den sterblichen Reich, kann nur durch die verborgenen Elbenpfade erreicht werden.

Ceriel`Thur - Ehemalige Wächterin von Aurerijahr, die ihrem Volk den Rückzug aufgrund der Prophezeiung ermöglichte; Ihr Schicksal ist nicht bekannt.

Chaos - Steht der Ordnung entgegen bzw. will diese zerstören; das Böse; Aus der Welt des Chaos stammen Dämonen, der Schatten und andere Kreaturen der Finsternis.

Dunkel elben - Gefallene Elben, die der Finsternis oder dem Chaos dienen, Beispiele: Drow, Druchii oder die Schattenelben Aurerijahrs.

Dunkelheit - Aspekt der Kraft Le nicht gleichzusetzen mit Finsternis oder dem Bösen.

Dielen - Land im Westen Aurerijahrs, stärkstes Element: Pilet und Resh.

Edler Elb - Adelliger Elb, Elb, der eine hohe Pflicht erfüllt und sich diese verdient hat.

Element - Reinste Kräfte der Götter und Grundpfeiler der Ordnung; Kräfte, welche in höchster Harmonie die göttliche Ordnung bilden und so gegen das Chaos stehen.

Elementwächter - Geweihte eines Gottes, welche dessen Kraft behüten und in seinem Namen dienen; "Elbenmagier" bzw. "Priester/Kleriker" in Aurerijahr.

Elrakh - Land nordöstlich in Aurerijahr, stärkstes Element: Le und Shapi.

Elunahr - Gott des Todes, Herr der Winde, Patron der Wildelben.

Enriel - Göttin der Fruchtbarkeit und der Natur, Herrin der Erde, Patronin der Wildelben.

Felhijen - Land zentral in Aurerijahr, stärkstes Element: Pilet.

Finsternis - Kraft, die der Ordnung/ dem Licht entgegen steht, das Böse, das Chaos.

Gemeinelben - Elben, die von den Göttern in der irdischen Welt geschaffen wurden.
(Standardelb)

Geweihter - Elb, der mehr von der Kraft eines Gottes berührt ist als andere, diese Macht bewahrt, die Worte des Gottes empfängt und diesen folgt; "Elbenmagier" bzw. "Priester/Kleriker" in Aurerijahr.

Goldlicht - Ein Aspekt des „Einen Lichtes“, aus dem alles andere entstand (Sha); nahm in Anariel Gestalt an.

Götter - OT-Begriff, sowie Begriff in der Sprache der Menschen für höchsten und mächtigsten Wesen; erste Ordnung und das „Eine Licht“ sind Anariel und Anardon als Ursprung aller Dinge der Lichtwelt und Erschaffer der vollkommenen Völker; Laithon, Laraia, Enriel und Elunahr sind die zweite Ordnung als deren Gedanken/Kinder welche die unvollkommenen Völker und die irdische Welt formten.

Gottesgeschenk - Von den Göttern gesandte Fähigkeiten und Eigenschaften.

Göttliche Ordnung - Das Gleichgewicht der Welt der Ordnung, die dem Chaos und der Finsternis entgegen steht; höchste Harmonie der Elemente/ Kräfte der Götter.

Göttliche Pflicht - Von den Göttern auferlegte Aufgabe bzw. Schicksal mit dessen Erfüllung der Elb erneut in das Unsterbliche Reich bzw. ins Ewige Licht aufsteigen kann.

Herold - Berater und Diplomat eines Edlen.

Hochelben - Älteste und erste Elben, die aus dem Unsterblichen Reich stammen.
(erhabenes Extrem)

Hoher Elb - Adelliger Elb.

Hohe Geweihte - "Elbenmagier" bzw. "Priester/Kleriker", die ihr Element umweben können und der entsprechenden Gottheit nahe stehen.

Hoher Krieger - Elitekrieger der Hochelben, Elbenritter bzw. "Paladine".

Hoher Weiser - Gewählte Vertreter von Städten und Ländern aller Elben Aurerijahrs, Diplomaten/ Botschafter.

Imainar - Land zentral in Aurerijahr, stärkstes Element: Kel.

Kel - Element des Feuers, sterblich.

Laithon - Gottheit des Krieges und der Strategie, Herr des Feuers, Patron der Gemeinelben.

Laraia - Gottheit des Wissens und der Weisheit, Herrin des Wassers, Patronin der Gemeinelben.

Le - Element des Silberlichts, unsterblich.

Lejten - Land nordwestlich in Aurerijahr, stärkstes Element: Le.

Leodress - Herrin der Schatteneiben, Verräterin Aurerijahrs, die der Finsternis dient und über den Schatten in Aurerijahr gebietet.

Lichtherrschaft - Mächtiges Ritual, das durch Ceriel´Thur begonnen wurde und die Kraft Aurerijahrs erneuern soll, dass sie vom Schatten befreit werden kann.

Pilet - Element der Erde, der Schöpfung, sterblich.

Prophezeiung des Neuen Blutes - Prophezeiung der Götter durch die Wächterin Cerie´Thur verkündet, die besagt, dass erst eine junge Generation, die fern vom Krieg heranwächst, den Krieg endgültig beenden und wahrhaft Frieden bringen kann; Daraufhin verließ ein Großteil der Elben Aurerijahr, um eines Tages mit den Elben jungen Blutes in den letzten Krieg zurückzukehren.

Re´dressa - Erste Hochelbin und erste Wächterin Aurerijahrs, Begründerin des Hohen Hauses; Name des Königshauses Aurerijahrs.

Resh - Element des Wassers, sterblich.

Reshijer - Land im Norden Aurerijahrs, stärkstes Element: Resh und Shapi.

Schattenelben - Elben Aurerijahrs, die der Finsternis dienen und freiwillig den Schatten in sich tragen; Sie haben sehr blasse Haut und schwarze Adern.

Sha - Element des Lichtes, der Sonne (Goldlicht), unsterblich.

Shaj´Elandor - Die mächtige Hauptstadt Aurerijahrs, Sitz der Königsfamilie, heilige Stadt, die vollständig aus weißem Fels gewachsen ist und von den Göttern selbst geschaffen wurde. Sie befindet sich an der Ostküste der Insel und erstreckte sich fast über ganz Atorija; Ist im letzten Krieg zerfallen.

Shapi - Element des Windes, des Todes, sterblich.

Silberlicht - Ein Aspekt des „Einen Lichtes“, aus dem alles andere entstand (Le); nahm in Anardon Gestalt an.

Vertraute - Elben, die sich um das Wohl eines Edlen sorgen; Schüler eines anderen Elben.

Wächterin - Elbenkönigin und Oberhaupt des gesamten Reiches, „Königin des Sonnenbanner“, die mit der Insel direkt verbunden ist.

Wildelben - Jüngste und eher primitive Elbenart. (naturverbundenes Extrem)

Der Hintergrund von Aurerijahr ist als geistiges Eigentum des Urhebers zu respektieren und darf ohne dessen Erlaubnis nicht verwendet oder verändert werden!

Copyright: Nicole Busch