

Aurerijahr

Göttliche Ordnung

Copyright: Nicole Busch
www.aurerijahr.de

Inhaltsangabe

1) Elbenglauben? - Allgemeine Infos Seite 3
2) Götter Seite 4 - 6
2.1) Schöpfungsgeschichte der Götter	
2.2) Übersicht der Götter	
3) Die Elemente Seite 7 - 09
3.1) Ordnung der Elemente	
3.2) Übersicht der Elemente	
3.3) Übersicht des Weltengefüges	
4) Magieverständnis Seite 10
5) Tod und Wiedergeburt Seite 11
6) Feiertage und das Jahr Seite 12 - 14
6.1) Kurze Beschreibung	
6.2) Übersicht des Jahres	

Copyright

1) Elbenglauben? - Allgemeine Infos

Wie bereits ausführlich im Spielerleitfaden erwähnt, ist das essentielle im Verhältnis von Elben zur Religion:

Elben glauben nicht, sondern wissen!

Dieses alte Volk weiß um die Existenz der Götter als ihre Schöpfer und somit erkennen die Elben Aurerijahrs auch andere lichte Gottheiten neben ihrem eigenen Pantheon an, in denen sie sich anders zeigten oder benannt wurden.

Die Götter sind Realität, ebenso wie der »Glauben« an die Elemente, der ein Wissen oder Verständnis vom existierenden Weltgefüge darstellt.

Insgesamt wissen die Elben um die Götter als ihre direkten Erschaffer und hegen gar einen engen Kontakt zu ihnen (zum Beispiel die Hohen Geweihten). Die Kraft der Götter ist in Aurerijahr stark präsent, zwar keineswegs alltäglich und unbedeutend, aber jedem offensichtlich (siehe Spielerleitfaden - Magieverständnis).

2) Götter

2.1) Schöpfungsgeschichte der Götter

[Intimetext]

„Und als die Finsternis das Reich der Lichtes, der Ordnung bedrohte, teilte sich das allumfassende Licht in zwei Aspekte. Diese nahmen Gestalt an, welche unser Volk fortan **Anariel** und **Anardon** nannten. Ihre Kräfte tragen den Namen Sha, das Goldlicht, und Le, das Silberlicht.

Beide bewahrten das Gleichgewicht aller Dinge und den Gleichklang der Welten. Doch das Chaos gierte danach, die Ordnung zu stürzen und die Welten zu unterjochen. So einten die ersten aller Götter ihre Kraft und gebaren die Zwillinge Laithon und Laraia.

Laithons Herz ward vom Feuer erfüllt, von Ehre und Mut. Er eiferte der großen Mutter nach, erstrahlte im Lichte des aufrichtigen Kampfeswillen.

Laraia dagegen glich mehr dem Vater. Sie ward von kühler Schönheit und tiefem, weisen Geist durchhaucht. Ihr Herz ward rein und klar wie das Wasser.

Kel´ und Resh´ nannte man ihre Kraft, diejenigen Elemente, welche mit der Geburt dieser jungen Götter erwachten.

Doch das Gleichgewicht zu wahren und sich dem Feinde zu stellen, erforderte mehr noch. Und so formten Anariel und Anardon drei Völker: Die Drachen nach ihrer Macht, dann die Elben nach ihrem Abbild und ihrem Geiste, und die Zwerge nach ihrer Standhaftigkeit und Kraft. Diese lebten von nun an Seite an Seite mit den Großen Göttern der Alten Welt, unsterblich und vollkommen im Sein.

Auch Laithon und Laraia taten es den Eltern gleich. Um die Pfeiler der Ordnung zu hüten, erschufen sie eine neue Welt mit ihrer jungen Kraft, die dem Unsterblichen Reich ähneln sollte. Und doch vermochten sie es nicht, die Schönheit und Erhabenheit ihrer vollkommenen Heimat einzufangen.

Trotz dessen erfüllte es den Vater und die Mutter mit Stolz, sodass sie die unvollkommene Welt von nun an und bis in die Ewigkeit hüten wollten. Und so ruht sie nun im Schoße Anariels, die sie mit Wärme und der fürsorglichen Lieber der Mutter umgibt und Sha´s Segen spendet, sowohl als auch im Schoße Anardons, der sie mit seinem sehenden Geiste betrachtet und über sie wacht.

Aber schon bald erschien den Hohen Göttern diese Welt leer und schutzlos, denn sie war nicht von gleicher Kraft wie das Unsterbliche Reich. Und so fand die Finsternis einen Weg die Ordnung zu stören und drohte das Werk der Götter zu vernichten. Und in dieser Zeit des Krieges gebar Anariel die Kinder Elunahr und Enriel, die neue Hoffnung geben sollten.




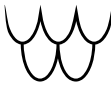


Elunahr glich der Nacht, dem Vater - kühl und sacht ward sein Blick. Doch in ihm schlummerte eine Macht, die zum tosenden Sturm werden konnte, über den Feind hinwegfegt und nimmt, was seine Schwerter gibt. Der Sturmherr ward er genannt, Herr des Todes.

Enriel glich der Mutter, voller Liebe ward ihr Blick. In ihr verbarg sich die Kraft, welche Bestand versprach und Leben spendete. Man nannte sie die Schöpferin, diejenige, die gibt. Shapi´ und Pilet nannte man ihre Kraft, welche die jüngsten Kräfte der Ordnung sind.

Auch sie wollten das Gleichgewicht hüten und ihren Eltern nacheifern. Und so schufen sie die jungen Völker in der sterblichen Welt, denn diese sollte nicht länger leer verbleiben. Doch auch dieses Werk der Kinder ward unvollkommen, obwohl es Anariel und Anardon mit Stolz erfüllte.

So entsandten die Lichtherren voller Schmerz die unsterblichen Völker, die sie geschaffen hatten, um über die Neue Welt und ihre junge Schöpfung zu wachen. Jedes von ihnen bekam einen Teil der Pflicht zugetan. Sollten sie diese erfüllen, solange die sterbliche Macht sie bindet, werden sie eines Tages zurückkehren in das Unsterbliche Reich und ewigen Frieden erfahren. An diesem Tage würden sie wieder Seite an Seite mit den Götter leben, mit den Eltern, die sie schufen.“

2.2) Übersicht der Götter

<i>Anariel</i>		Sha	Herrin der Sonne, des Goldlichtes Die Hohe Mutter	- schufen die Drachen, Hochelben und Zwerge
<i>Anardon</i>		Le	Herr des Mondes und der Sterne, des Silberlichtes Der Hohe Vater	- wachen über das Unsterbliche Reich
<i>Laithon</i>		Kel	Herr der Kriegskunst und der Strategie Gott der Flammen	- schufen die irdische Welt - formten die Gemeinelben
<i>Laraia</i>		Resh	Herrin des Wissens und der Weisheit Göttin des Wassers	
<i>Elunahr</i>		Shapi	Herr des Todes Gott des Sturmes	- schufen die sterblichen Völker
<i>Enriel</i>		Pilet	Herrin der Schöpfung, der Fruchtbarkeit Göttin der Erde	- formten die Wildelben

3) Die Elemente

3.1) Ordnung der Elemente

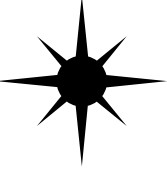


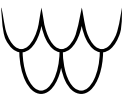


Die Elemente sind die ***Pfeiler der Ordnung***, welche dem Chaos bzw. der Finsternis entgegen stehen. Hiermit werden also lediglich die reinsten Kräfte der Götter bezeichnet: Sie repräsentieren die Kräfte der sterblichen und unsterblichen Welt und ergeben gemeinsam einen ausgewogenen Kreislauf, der das Grundprinzip der Ordnung beschreibt.

In der Ordnung der Elemente stehen sich stets zwei Aspekte gegenüber, in denen eines ohne das andere nicht existieren kann. So ergänzen sich beispielsweise zwei gleichwertige Elemente oder sie können in „sterbliche“ und „unsterbliche“ Mächte geordnet werden. Die Zusammengehörigkeit und Systematik der verschiedenen Aspekte steht in der göttlichen Ordnung immer im Mittelpunkt.

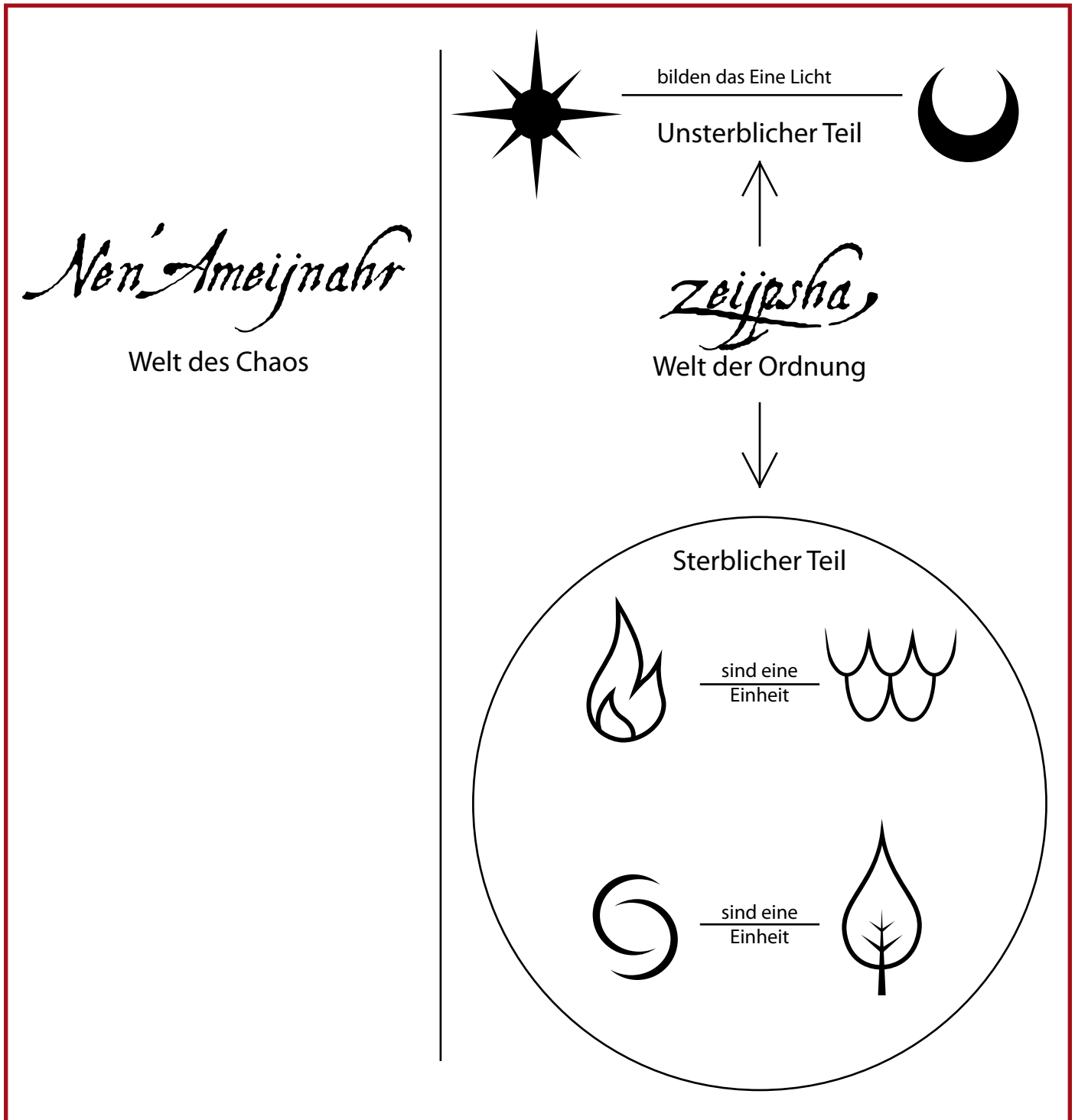
Insgesamt bildet die Ordnung der eine gewisse ***Hierarchie und Wechselwirkung***, die nicht aus den Fugen geraten darf. Das Gleichgewicht dieser muss unbedingt bewahrt werden, sodass die Welt der Ordnung nicht vom Chaos verschlungen wird.

Besonders die Elben Aurerijahrs sind mit diesen Kräften tief verwurzelt und spüren durch diese Verbindung Veränderungen im Weltgefüge oder ihrer Heimat durch das jeweilige Element. Sie werden aktiv davon beeinflusst und können die Kraft der Götter, von der sie berührt sind, umweben, spüren und nutzen. Das Element gibt jedoch keine Auskunft über die Gesinnung eines Wesens, sondern lediglich über den Quell seiner „Magie“ und der Art seiner Bindung mit der Welt.

3.2) Übersicht der Elemente

<p>Sha </p> <p>Le </p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">umfasst alle anderen</p>	<p>Das Unsterbliche Reich</p> <p>nur Hochelben</p>	<p>Goldlicht, Licht, Tag, Sonne (aktiv)</p> <p>Aufrichtigkeit, Pflichtbewusstsein, die Mutter</p> <hr/> <p>Silberlicht, Nacht, Mond, Sterne (passiv)</p> <p>Demut, Ruhe, Ausgeglichenheit, Traumwelt, der Vater</p>
<p>Fel </p> <p>Resh </p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">umfasst alle anderen</p>	<p>Das sterbliche Reich</p> <p>Hochelben Gemeinelben</p>	<p>Feuer (aktiv)</p> <p>Ehre, Mut, Opferbereitschaft, Kampf</p> <hr/> <p>Wasser, Eis (passiv)</p> <p>Wissen, Weisheit, Reinheit</p>
<p>Shapi </p> <p>Pilet </p> <p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">umfasst alle anderen</p>	<p>Der Kreislauf des sterblichen Lebens</p> <p>Hochelben Gemeinelben Wildelben</p>	<p>Wind, Sturm (aktiv)</p> <p>Standhaftigkeit, Kraft, Respekt, Tod Zerstörung</p> <hr/> <p>Schöpfung, Natur (passiv)</p> <p>Heilung, Hilfsbereitschaft, Liebe, Erde, Leben, Fruchtbarkeit</p>

3.3) Übersicht des Weltengefüges



4) Magieverständnis

Mit Magie beschreiben wir die Kraft der einzelnen Elemente, welche durch ein nicht göttliches Wesen gewebt werden.

Gemeinsam bilden die Elemente einen Kreislauf bzw. ein Gleichgewicht, das in seiner höchsten Harmonie als "göttliche Ordnung" bezeichnet wird. Die Elemente an sich sind die reinsten Kräfte der Götter.

Wenn ein Elb Aurerijahrs - ein Hoher Geweihter - Magie wirkt, nutzt er die Kraft des Elementes, das er in sich trägt, und nimmt so Verbindung zum Weltgefüge auf. Demnach gibt es in Aurerijahr im klassischen Sinne keine wirklichen "Magier", welche die Kraft der Welt mithilfe von Komponenten dem eigenen Willen unterwerfen oder gar entreißen, sondern die Elben umweben die Macht der Elemente intuitiv und formen sie nach ihrem Können, empfangen aber ebenso den Willen der Götter. So ist jede von einem Aurerijahrelben geformte Magie eine **Mischung aus eigener Kraft und dem göttlichen Willen**.

Das Weben der Magie ist bei den Aurerijahrelben stets besonders vorsichtig, intuitiv und von höheren Mächten „bewilligt“. Wir bezeichnen diese Art der Wirkung nur rein regeltechnisch als „klerikal“ und klassifizieren unsere Magier als „Kleriker/ Priester“.

Im Spiel stellen sie jedoch lediglich eine **extremere Art von Elbenmagiern** dar, welche neben den eigenen Fähigkeiten besonders empfindsam dem göttlichen Willen folgen („die Gesänge der Götter empfangen“).

5) Tod und Wiedergeburt

Hat ein Aurerijahrelb sein Schicksal erfüllt, kann er aus einer eigenen Entscheidung heraus "ins Goldlicht" gehen oder warten, bis seine Lebensjahre aufgebraucht sind. Das Goldlicht beschreibt den Pfad ins **Unsterbliche Reich**, um dort das Gottesurteil zu erwarten.

Hat er dieser seine Pflicht erfüllt, darf er in das Unsterbliche Reich zurückkehren und auf ewig an der Seite der Götter und seinesgleichen leben. Falls sein Schicksal unerfüllt ist, kann ein Elb wiedergeboren werden. Handelte bzw. schadete er seinem Volk und der Pflicht, kann er bestraft werden.

Die Wiedergeburt wird nicht zwingend negativ angesehen - Es kann auch sein, dass sie vorherbestimmt bzw. zur Erfüllung der Pflicht gehört.

Manchmal kann es vorkommen, dass die Seele eines Elben gebunden an seine Pflicht zurückbleibt, wenn dieser unvorhergesehen stirbt, etwas unerledigt bleibt oder gar einen Gefährten nicht zurücklassen kann. Als Geist irrt diese Seele dann durch die Welt, bis sie den Weg des Lichtes findet, die Pflicht erfüllt ist oder jemand anderes ihr dabei hilft.

Aurerijahrelben ist also bewusst, dass das sterbliche Leben nur eine Prüfung ist, bis sie ewigen Frieden an der Seite der Götter erfahren werden. Der Tod bedeutet keineswegs das Ende, sondern lediglich das Vergehen des sterblichen Leibes. Das "Selbst" kann einen Neuanfang wagen oder steigt in das Licht zu seinem Volk auf.

6) Feiertage und das Jahr

6.1) Kurze Beschreibung

Das Jahr (ein Kreislauf) ist in 6 Zyklen eingeteilt, die jeweils einem in dieser Zeit dominanten Element zugeteilt sind. In jedem dieser Zyklen gibt es einen Feiertag, an dem ein Ritual zur Weihung und Ehrung des entsprechenden Elementes und der Gottheit vollzogen wird.

1. Zyklus: Resh (Wasser) herrscht zu Beginn des Jahres. Am ersten Tag der Zeitspanne findet ein Ritual im Tempel statt, zu dem sich alle Elenorai, die das Element in sich tragen, zur Meditation einfinden. Der höchste anwesende Wächter des Elementes führt die Gemeinschaft anschließend zum nächstgelegenen heiligen Gewässer, um dort mit allen in einen gemeinsamen Gesang zu Ehren Laraias einzustimmen. Oftmals ist es auch üblich, dass gemeinsam gebadet wird, um den Geist zu reinigen.

2. Zyklus: Pilet (Schöpfung) herrscht im aufstrebenden Teil des Jahres. Die Welt erwacht erneut zum Leben und alle Pflanzen schmücken sich mit den schönsten Blüten. Am letzten Tage dieses Zyklus finden sich die Elenorai am Tempel des Elementes ein um gemeinsam das Wachstum des Lebens zu unterstützen. Sie vereinen die Kraft in einem Ritual und bieten sie der irdischen Welt als Geschenk dar. Am Tempel lässt der höchste Elementwächter in dieser Zeit ein Samenkorn zu einem stattlichen Stamm heranwachsen. Bei den wild lebenden Elben wird dieses Fest zwar noch immer vollzogen, jedoch unterscheiden sich ihre Sitten stark von denen der älteren Elben.

3. Zyklus: Der Höhepunkt des Jahres wird erreicht und auch das aurerijahrnisches Neujahr eingeläutet. Zur Hälfte des Zyklus wird in allen Teilen der Insel das **Neujahrsfest** gefeiert. Zur Mittagsstunde, wenn die Sonne am höchsten steht, beginnt das neue Jahr, der neue Kreislauf. Man findet sich zu einem geselligen Beisammensein ein und begrüßt den Kreislauf mit Gesängen und Opfern. Gefeiert wird bis die Sonne sich dem Horizont neigt. Alle Elben wenden dann den Blick ins Licht und strecken die Hände gen Himmel, um die letzten blutroten Strahlen einzufangen und gemeinsam zu meditieren. Wichtig hierbei ist die Gemeinschaft: Es werden Wünsche und Ängste für den neuen Zyklus benannt und vor den Götter um Beistand gebeten.

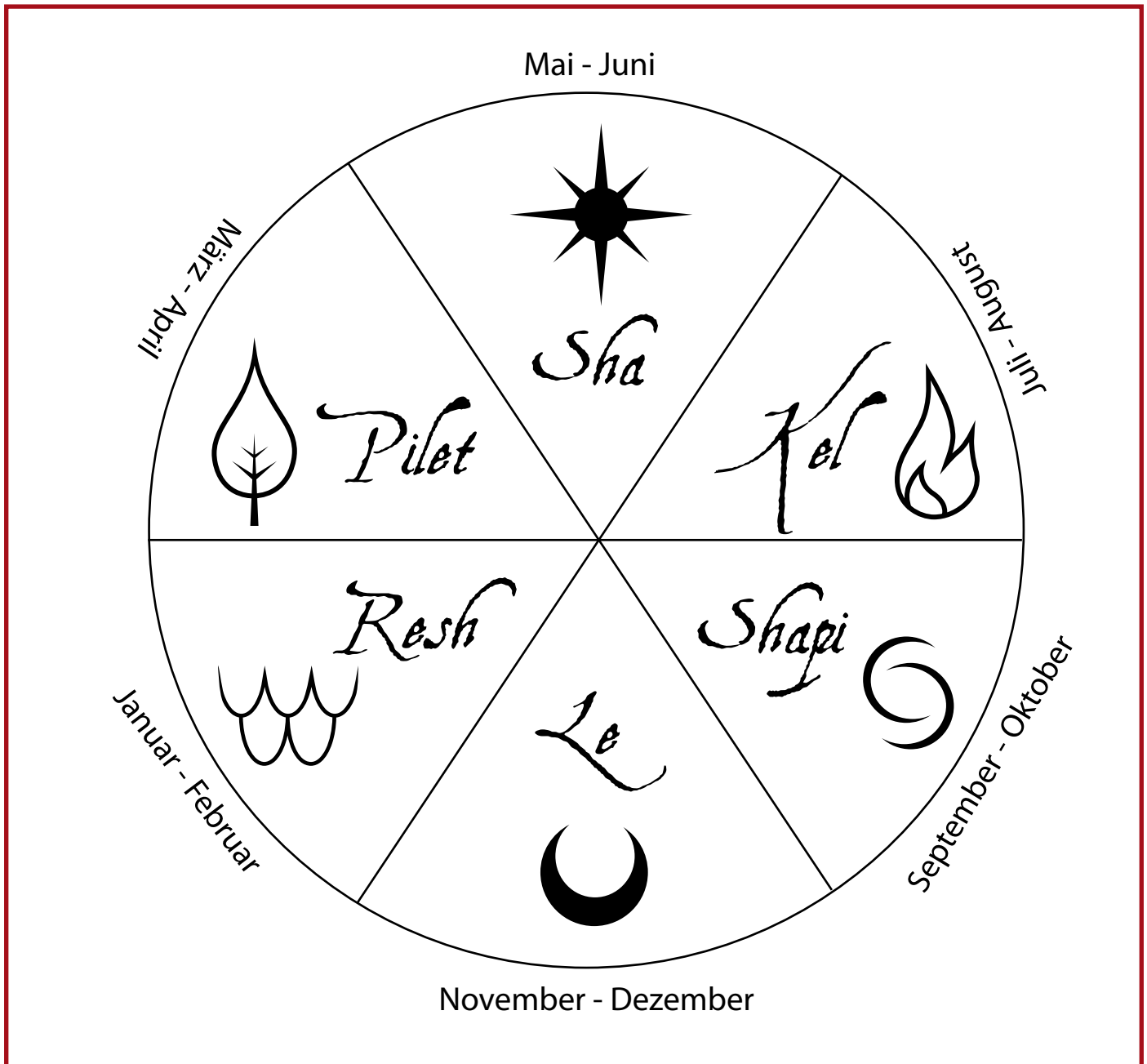
Am Ende dieses Zyklus, wenn die Tage wieder kürzer werden und die Herrschaft des Lichtes sich dem Ende neigt, begeht man das Fest des Elementes **Sha**. In Sha´jElandor - der heiligen Stadt - begrüßt man die aufgehende Sonne im Osten und meditiert bis sie ihren hohen Thron eingenommen hat. Am Wächterpalast ehrt die amtierende Wächterin und höchste Vertreterin des Gleichgewichts die Taten des Volkes, erhebt einige Elenorai in eine neue Pflicht und ruft zum gemeinsamen Gebet.

4. Zyklus: Kel - das Feuer - erstarkt und färbt die Blätter der Pflanzen in Imainar tragen das tiefste Rot. Am letzten Tag dieses Jahresabschnitts finden sich die Elenorai zum gemeinsamen Erproben der Kriegskunst am Tempel ein. Feste zu Ehren des besten Kämpfers, der im Wettstreit erkoren wird, werden gefeiert. Viele Elenorai pilgern nach Imainar zum großen Vulkan und bringen dort ein Opfer dar.

5. Zyklus: Shapi - der Sturm - zieht über das Land im Norden. Zur Hälfte dieses Zyklus pilgern die Elenorai in gemeinsamen Gruppen in die Tempel. An diesem Tag herrscht Stille in ganz Aurerijahr und es wird nicht gesprochen, bis der höchste Elementwächter zum gemeinsamen Lied oder Wort an die Götter anstimmt. Man ehrt auf diese Weise die Gefallenen und die Ahnen, das Endliche in dieser Welt. Auch dieser Festtag wird noch immer von den Wildelben in abgewandelter Form begangen.

6. Zyklus: Der Höhepunkt des Kreislaufs wird erreicht und entgegengesetzt zum Licht herrscht jetzt **Le** - die Dunkelheit. Selbst am Tage leuchten die Augen Anardons hell und der silberne Schein der Nacht ist mehr zu spüren, der Glanz des Mondes allgegenwärtig. Zu Beginn dieses Zyklus finden sich die Elenorai bei Vollmond abermals in einer Gemeinschaft und tragen einen Le'shen - den Stein des Dunkels - der das Licht der Sterne widerspiegelt zum Tempel des Elementes um ihn dort abzulegen. Der höchste Elementwächter stimmt zum Lied oder Wort an die Götter an. Es wird meditiert und die Elben einen ihren Geist um sich gemeinsam der unsterblichen Welt zu erinnern, an die Zeit als sie an der Seite der Götter lebten.

6.2) Übersicht des Jahres



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