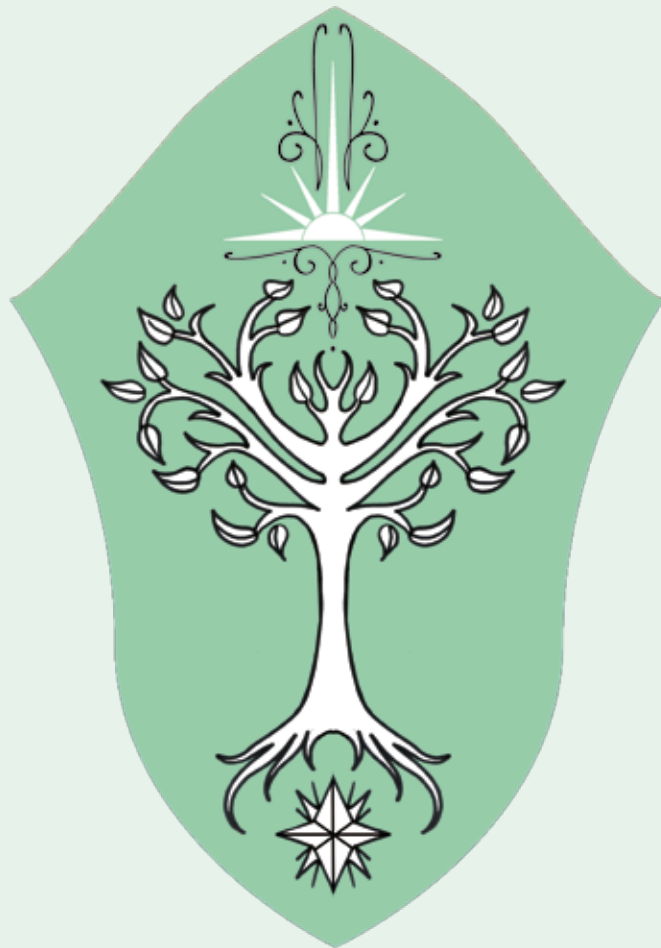


Livestal

Die Elben Aurerijahrs in Drakenstein



Livestral

Die Geschichte

Einst in alten Tagen sandten die Götter die Hocheiben aus die unsterblichen Landen zu verlassen, die irdische Welt zu hüten und über die jungen Völker zu wachen.

Fünf Fürstenhäuser reisten Blutes - Silmeié, an Aséran, Tinnuviliath silivrin, Firyn en-mith, Annûfalas und Re´dressa - segelten zu jener Zeit mit ihrem Volk über das Nordmeer. Jedes von ihnen repräsentierte eine eigene Aufgabe, ein eigenes Ziel oder Pflicht.

Und die Götter gaben ihnen ein großes Reich im Nordmeer, das sie von nun an Heimat nennen sollten und das den Namen Cildor Geleben trug.

Das Haus Re´dressa jedoch wurde durch den Willen der Götter an die Insel Aurerijahr gebunden, bis ans Ende aller Tage, um über dieses Land zu wachen und das Volk der Elenorai mit starkem Herzen zu führen.

Doch die Finsternis suchte einen Weg sich die sterbliche Welt Untertan zu machen und überzog das Reich der Elben mit Krieg. Viele tausend Jahre kämpften sie gegen den alten Feind, bis es letztendlich nur die eine Hoffnung gab. Durch das Wort der Wächterin ward ihnen prophezeit, das erst neues Blut, das weitab von Leid und Verzweiflung heranwächst, den Krieg entscheiden und den Feind in seine Welt zurückdrängen würde. So verließen sie ihre Heimat an der Seite der Wächterin und zogen sich weit in die Menschenreiche zurück, Aurerijahr verschwand im finsternen Nebel.

Seither teilten sich die Wege der Kinder der Sonne, um nicht die Aufmerksamkeit des Schattens auf sich zu lenken. Viele der Familien fanden damals vor 900 Jahren Zuflucht im Lande Drakenstein und zogen sich dort weit in die Wälder zurück. Dort hüteten sie von nun an ihre Kultur und ihr Erbe, wissend, dass die Zeit kommen mag, da sich ihre Kinder erneut unter dem Banner der Sonne einen und erneut in die Schlacht ziehen.

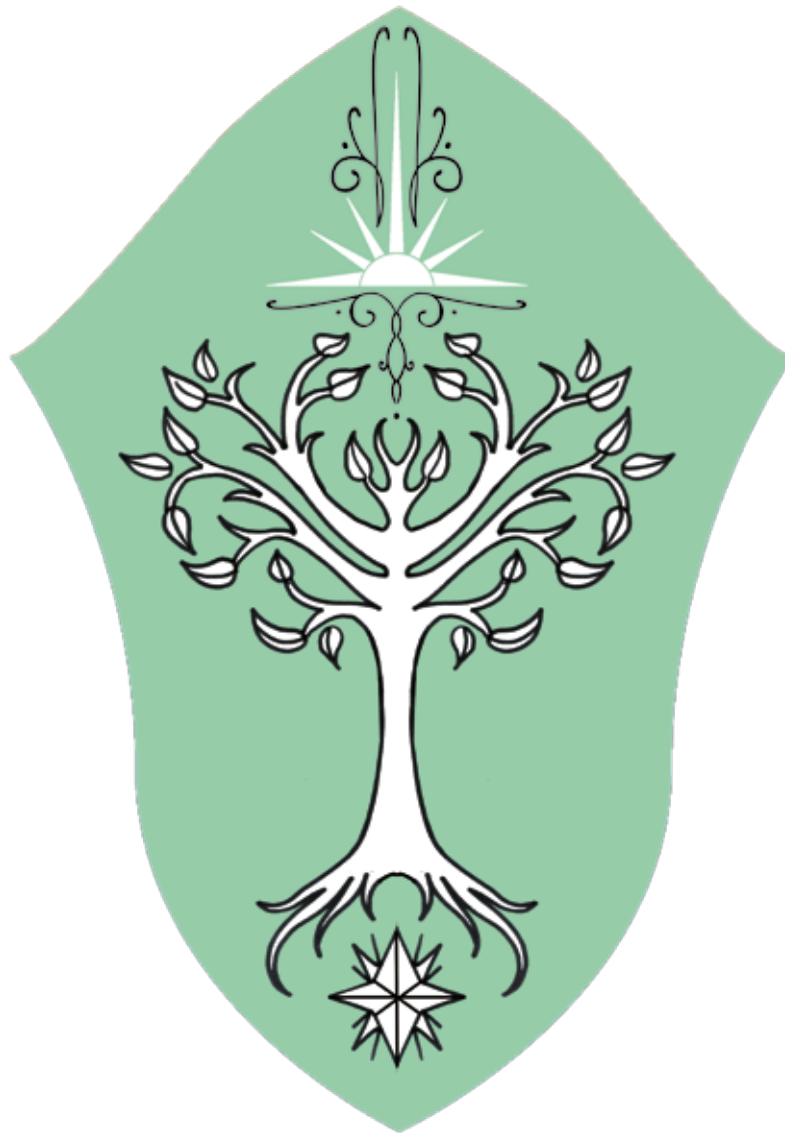
Livestal

Das Wappen

Als sich die Elben in den Wäldern Drakensteins niederließen, wählten sie sich ein neues Banner, unter dem sie sich nun vereinten. Das Wappenschild wurde nach den alten Traditionen umgedreht, um die Treue zum Haus Re´dressa zu kennzeichnen. Bildgegenstände sind im Vordergrund der silberne Baum, der Stern an den Wurzeln und die Sonne über der Krone. Der Stern symbolisiert die Götter, welche die Elben in dieses ferne Land leiteten. Er soll als Zeichen für den großen Vater Anardon gelten.

Der silberne blühende Baum auf hellgrünem Grund steht für den Neuanfang, einem Frühling in den Zeitaltern der Elben Aurerijahrs.

Die Sonne, das Wappenzeichen des Hauses Re´dressa und Landeswappen Aurerijahrs, stellt die Spitze des Wappenschildes dar. Somit wird die Wichtigkeit der alten Heimat noch immer deutlich - die aufgehende Sonne steht noch immer für Hoffnung, Aufrichtigkeit und Pflichtgefühl vor dem Willen der Götter.



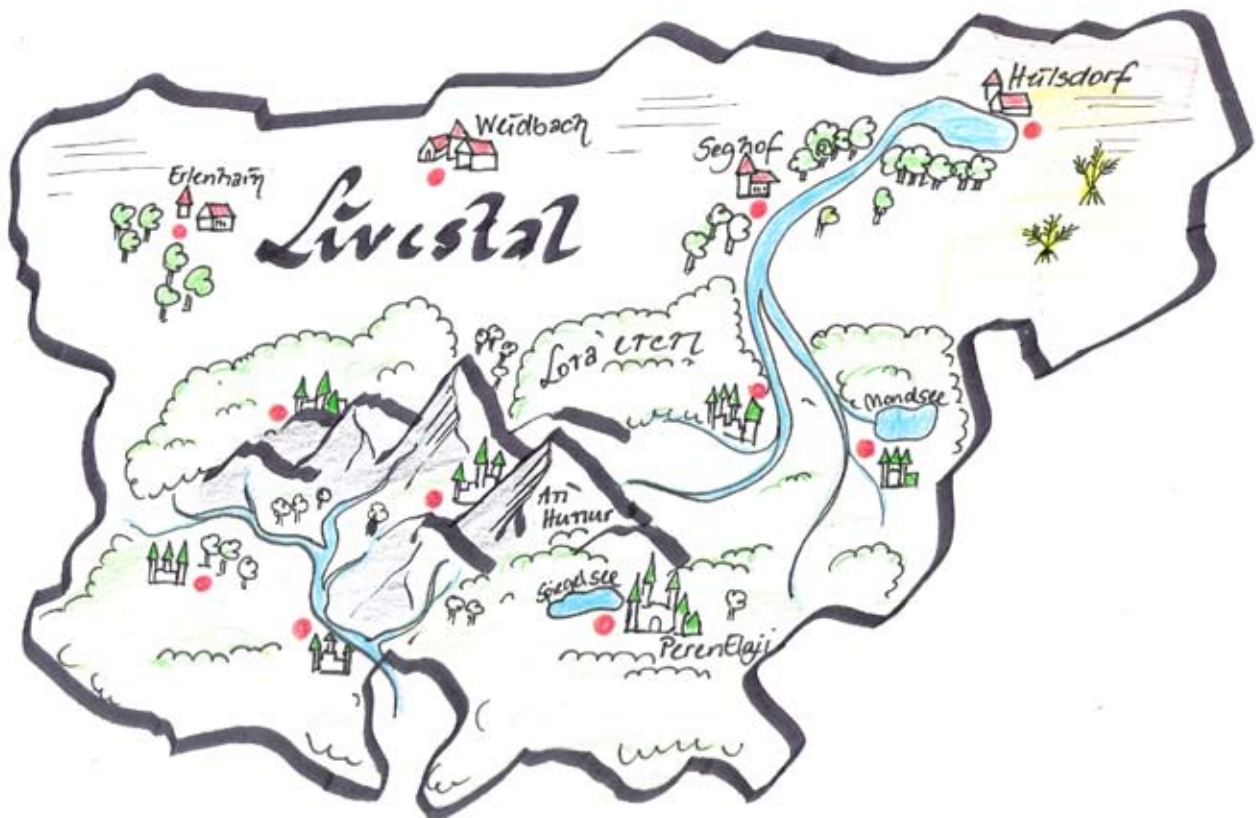
Livestal

Das Land

Geografie:

Hier im Lande Drakenstein zogen sich die Elben Aurerijahrs weit in die südwestlichen Wälder zurück, die im heutzutage sogenannten Herzogtum „Jahr´Lanori“ (Menschen: Livestal) liegen.

Die Landschaft ist gezeichnet durch von Menschen dünn besiedelte, fruchtbare Ebenen im Norden, sowie dem dichten und von Flüssen durchzogenen Wald „Lora´eren“ (Menschen: Erenswald), in dem die Elben leben. Weiterhin liegt recht zentral im großen Wald das Gebirge „An´Hunur“ (Menschen: Kalemmer Höhe).



Gliederung des Landes:

Im dichten Wald des Herzogtums finden sich zahlreiche kleinere Siedlungen, in denen wenige Familien leben, sowie die große Elbenstadt Stadt Peren´Elaji (Stern des Waldes) in dessen Herzen.

Klima:

Obgleich das Land Drakenstein und der Großteil Livestals an den Jahreswechsel gebunden ist, bleibt das Herz des Waldes, somit die Stadt Peren´Elaji immer grün. Hier herrscht das ganze Jahr über Frühling.

Livestal

Das Land

Magie/göttliche Kraft:

Da das ganze Reich Drakenstein seiner Magie beraubt ist, sind auch die Kräfte Livestals sehr schwach. Dennoch versuchen die Elben auch hier ihrer Pflicht nachzukommen und hüten die Kräfte der Ordnung (Elemente) so gut es geht. Das Herz des Waldes bildet das Zentrum dieser Kraft und lediglich hier konnte das Gleichgewicht der göttlichen Ordnung wieder bewahrt und gestärkt werden (= hier ist die Kraft der Elemente spürbar).

Handel:

Über die Jahre hinweg wurden wenige Handelsbeziehungen zu Menschen aufgebaut. Da die Elben fürchten der Schatten könnte sie entdecken, sind sie sehr vorsichtig und zaghaft mit ihrem Kontakt nach außen.

Der wenige Handel bezieht sich auf Schmuck und Kunsthandwerk, das über den Flussweg gegen Nahrung und Materialien wie Wolle oder Seide eingetauscht wird.

Es gibt eine Art Geldsystem, das noch aus Aurerijahr stammt. Dieses wird jedoch lediglich für den Handel nach außen genutzt und hat unter den Elben selbst keine Bedeutung.

Livestal

Die Bevölkerung

Im Zuge der letzten Flucht aus Aurerijahr fanden vor allem viele Hochelbenfamilien Zuflucht in Drakenstein. Auch Gemeinelben reisten mit ihnen, sowie ein alter Wildelbenstamm, der nun jedoch fast ausgestorben ist.

| | |
|--------------------|-------------|
| Hochelben | 50 % |
| Gemeinelben | 48 % |
| Wildelben | 2 % |

Die Hochelben leben vor allem in der großen Stadt Peren´Elaji, sowie am Mondsee und in kleinen Siedlungen im Gebirge. Die Siedlungen, die recht nah am Waldrand liegen, werden vor allem von den Gemeinelben bewohnt.

Der letzte Wildelbenstamm jedoch sichert und verteidigt die Grenzen und streift durch den eher lichten Teil des Waldes.

Insgesamt leben in Livestal ungefähr 50 Familien, demnach mehr als 500 Elben.



Das Weltverständnis

Bis zum heutigen Tage erhielten die Elben das Erbe Aurerijahrs. Die göttliche Ordnung ist noch immer das höchste Gut ihres Handelns, es gelten noch immer die Traditionen des alten Reiches.

Wichtigste Punkte sind dabei:

- Es existieren **zwei Welten**: Die Welt des Chaos und die der Ordnung. Beide stehen sich entgegen.
- Die Welt der Ordnung besteht aus einem **unsterblichen und einem sterblichen Teil**.
- Der unsterbliche Teil ist das **Reich der Götter** und besteht aus den Grundpfeilern Sha (Licht, Sonne) und Le (Nacht, Mond/Sterne). In dieser Welt wurden die Elben geschaffen.
- Der sterbliche Teil ist die **irdische Welt** mit den Elementen Resh (Wasser), Kel (Feuer), Pilet (Schöpfung/Erde) und Shapi (Zerstörung/Wind). Hier wurden die jungen Völker wie die Menschen geschaffen.
- Höchste und erste **Götter der Ordnung** sind Anariel (Sha) und Anardon (Le), die alle anderen Gottheiten schufen. Ihre ersten Kinder waren Laraia (Resh), Laithon (Kel), Enriel (Pilet) und Elunahr (Shapi).
- Jeder Elb erhält von den Göttern eine **göttliche Pflicht**, die er erfüllen muss um in das Unsterbliche Reich zurückkehren zu können.
- Die Wache über die **göttliche Ordnung** (Bewahrung des Gleichgewichts der Elemente) und die göttliche Pflicht jedes einzelnen sind die höchsten Richtwerte im Leben der Elben.
- Jeder, der vom göttlichen Pfad abweicht und der Aufgabe des Volkes zuwider handelt, gilt als Verräter und gefallen (Dunkelelben). Jeder Elb erwartet das **Gericht der Götter**, wenn er das sterbliche Reich verlässt.

Die ausführlichen Informationen zur Religion sind im Download „AurerijahrReligion“ auf www.aurerijahr.de nachlesbar.

Den Glauben an Ordon, dem die Menschen folgen, erkennen sie als abgewandeltes Erbe der göttlichen Pflicht an. Ordon sehen sie als Sinnbild des Gleichgewichts der Welten, nicht als Gott selbst.

Livestal

Die Regierung

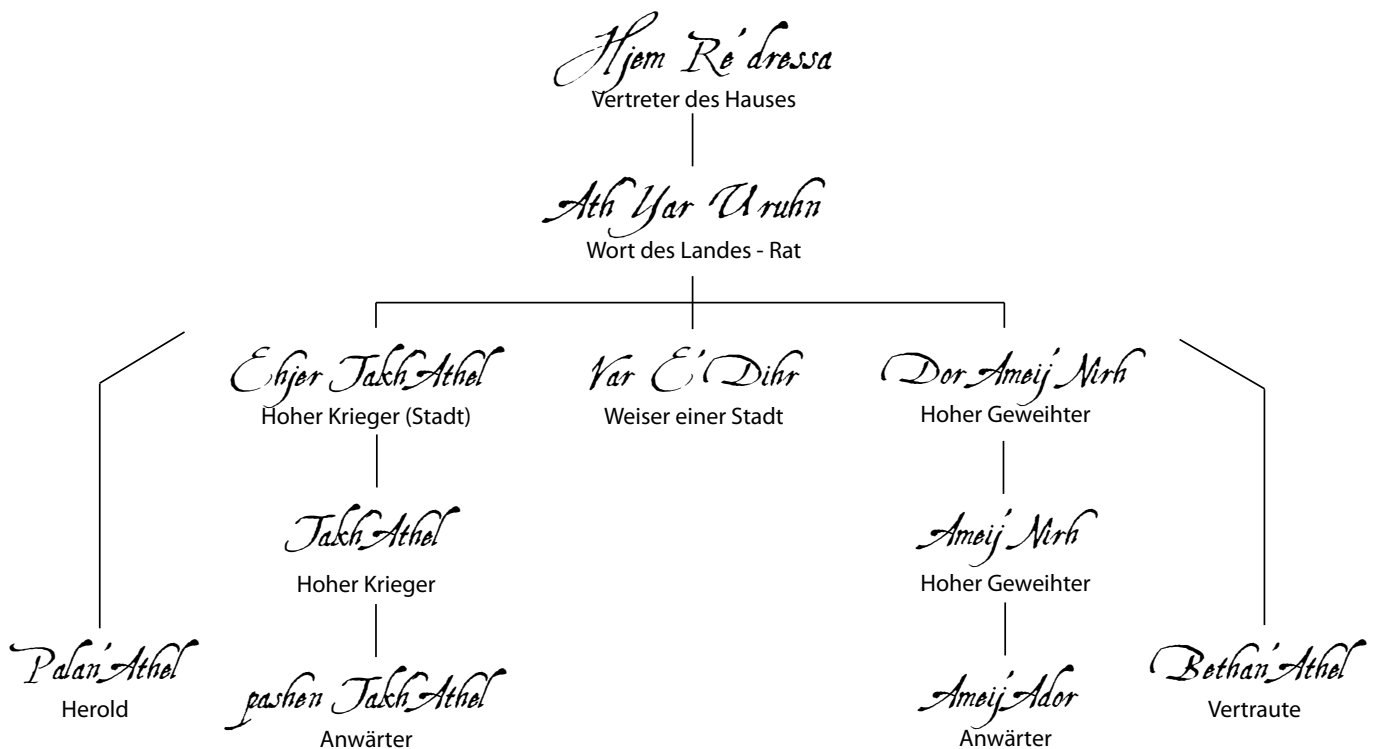
Regierung/ Hierarchie:

Ganz nach der Tradition Aurerijahrs wurde ein Rat einberufen, der die Geschicke der Elben leitet. Da das Hohe Haus weiter in die Menschenreiche zog, und somit die Wächterin als Oberhaupt fehlte, wurde nach den alten Gesetzen des Reiches gehandelt und der Rat besprach und beschloss somit durch Mehrheitsentscheid. Diese Ordnung wird beibehalten, bis das Haus Re´dressa seinen Platz wieder einnimmt.

Da es nur wenige Familien gab, die sich in Drakenstein niederließen, musste man in der Not die eigentlich drei Hohen Räte durch einen einzelnen ersetzen. Somit sitzen bis heute im Rate der Elben Livestals: die 6 gewählten Weise der Städte/Siedlungen, die 6 höchsten anwesenden Wächter der Elemente (Hohe Geweihte) und drei gewählte Hohe Krieger.

Der Weise Peren´Elajis ist Irindur, der Bruder des Königs Fehemohr. Die Weisen der anderen Siedlungen, in denen meist drei oder vier Häuser/Familien leben, sind meist Oberhaupt des größten dort lebenden Hauses.

Es gilt noch immer die Hierarchie des alten Reiches, die durch den Willen der Götter einberufen wurde.



Aus den Angelegenheiten der Menschen halten sie sich heraus, erkennen jedoch die Königin als Oberhaupt der Menschen an und danken ihr für die gewährte Zuflucht.



Die Gesetze

Es gelten noch immer die alten Gesetze Aurerijahrs. Die Elben wichen nicht ab vom Pfad der göttlichen Pflicht und der Ordnung. Sie respektieren und folgen dem Worte der Götter noch immer.

Die Gesetze sind im Download „AurerijahrGesetze“ auf www.aurerijahr.de nachlesbar.

Lediglich die Rechte und Pflichten der Edlen wurden ob der Umstände abgewandelt und angepasst:

Änderungen:

Ein Mitglied des Hauses Re´dressas:

- sitzt dem Rat vor und entscheidet im Notfall als letzte Instanz als Vertretung für die Wächterin/Königin;
- sonst wird per Mehrheitsentscheid abgestimmt, der königliche Vertreter spricht als Weiser und Geweihter für die Stadt Peren´Elaji und erhält somit 2 Stimmen
- höchster Richter (= Höchster Geweihter)

(Momentan ist es Irindur, der Bruder Fehemohrs)

Höchste Krieger:

- führt die Krieger einer Siedlung
- unter ihnen werden 3 erwählt, die im Rat eine Stimme erhalten

Höchste Geweihte:

- repräsentiert ein Element
- je einer pro Stadt/Siedlung, der im Rat eine Stimme erhält; der Rat tagt in Peren´Elaji
- diese 6 Priester stellen das höchste Gericht des Landes dar

Höchste Weise:

- je einer pro Stadt/Siedlung, der im Rat eine Stimme erhält; der Rat tagt in Peren´Elaji



Impressum und Kontakt

Der Hintergrund von Aurerijahr ist besonders als geistiges Eigentum der Orga zu respektieren und darf niemals ohne ihre Erlaubnis verwendet und verändert werden!

Nicole Busch, Aurerijahr Orga

Kontakt: aurerijahr1@gmx.de

Website: www.aurerijahr.de

Der Hintergrund von Drakenstein ist besonders als geistiges Eigentum der Orga zu respektieren und darf niemals ohne ihre Erlaubnis verwendet und verändert werden!

Sven Beyerlein, Drakenstein Orga

Kontakt: esel@drakenstein.de

Website: www.drakenstein.de

Wie kann ich Livestal oder/bzw. Aurerijahr bespielen?

1) Um einen gewissen Standard im Elbenspiel zu erreichen, haben wir uns in der gemeinsamen Elbenkampagne dazu entschieden, einen Spielerleitfaden bzw. Aufnahmekriterien zu erstellen. Schau einfach mal unter www.aurerijahr.de (Konzept) nach ...

Keine Angst schonmal vorab - Es geht allein um wenige Grundvoraussetzungen, Motivation in der Darstellung und Interesse an glaubhaftem, konsequentem Spiel!

2) Schreibe an aurerijahr@gmx.de, wenn du meinst, dass es das Richtige für dich ist und es dir Spaß machen würde. Dann würden wir probenhalber gemeinsam mit der Gruppe einen Con besuchen, um zu sehen wie das Spiel intern harmonisiert und/oder dir das Konzept zusagt.

3) Wenn es also auf beiden Seiten klappt und die „Probezeit“ überstanden ist, wird in Zusammenarbeit mit der Orga am Charakterhintergrund gefeilt, um deine Geschichte sinnvoll in die Timeline einzuarbeiten und dich deinen Wünschen entsprechend einen Teil der Geschichte werden zu lassen.

Möchtest du das Gemeinschaftsprojekt Livestal bespielen, wird das ebenfalls mit der Drakenstein Orga abgesprochen bzw. weitergeleitet.