

Aurerijahr

Spielerleitfaden

Copyright: Nicole Busch
www.aurerijahr.de

Inhaltsangabe

1) Generelles zur Rollenwahl Seite 3 - 4
1.1) Was muss ich beachten?	
1.2) Der Begriff - Elben oder Elfen?	
2) Äußeres Erscheinungsbild Seite 7 - 26
2.1) Aussehen - Der Körper	
2.2) Kleidung und Accessoires	
2.3) Rüstung	
2.4) Waffen	
3) Elben und die Zeit Seite 27 - 30
3.1) Alter der Elben	
3.2) Zeitbetrachtung	
3.3) Elben und Vergangenheit	
4) Kulturelles Seite 31 - 41
4.1.1) Elbische Religion	
4.1.2) Elben und der Tod	
4.1.3) Die Natur und das Gleichgewicht der Welt	
4.1.4) Magieverständnis	
4.2) Gesellschaftsform und Hierarchien	
4.3) Berufe für Elben	
4.4) Sprache	
5) Elben und andere Völker Seite 42 - 45
5.1) Elben und Menschen	
5.2) Elben und andere lichte Völker	
5.3) Feindbilder	
6) Das Spiel von Elben - ergänzende Verhaltensweisen Seite 46 - 49
6.1) Kriegerisches Verhalten	
6.2) Elben und Gefühle	
6.3) Elben und Arroganz	
7) Unser Lager und das Gruppenspiel Seite 50 - 51
7.1) Ambiente und OT-Gegenstände	
7.2) 24 Stunden intime?	

Vorwort

Dieser Leitfaden stellt eine Basis für das gemeinsame Elbenspiel in der Aurerijahrgruppe dar. Wir wollen damit das Gruppenspiel auf ein gewisses einheitliches Maß bringen, damit die Kultur und das Volk Aurerijahrs sowie die Gruppe selbst als Ganzes erkannt wird.

Es soll eine Grundlage für unser Spiel und die von uns angestrebte Darstellung bilden, keinen generellen Maßstab für das Elbendasein!

Wir sind anderen Konzepten sehr aufgeschlossen gegenüber und sehen keines als richtig oder falsch an. Es geht uns hier vielmehr um das Festlegen auf bestimmte Grundklischees, die alle bestehenden Hintergründe (Tolkien, DSA, D&D, Warhammer ...) vereinen und das Spiel im Larp gemeinsam erlebbar machen, sowie der Herausarbeitung von gewissen Feinheiten, die speziell die Aurerijahrerben charakterisieren.

Der Aurerijahrleitfaden bezieht sich erst einmal auf generelle Darstellungsweisen für unser Spiel, sodass ihr einschätzen könnt, ob sie sich mit eurer eigenen Elbenvorstellung decken. Auf die einzelnen Gemeinsamkeiten und Unterschiede der von uns festgelegten Elbenrassen wird im Dokument ***“Elben Aurerijahrs”*** näher eingegangen.

Ähnliche Ansichten und andere gut durchdachte Spielerleitfäden findet ihr unter:

<http://www.elbenlager.de/index.php?id=spielerleitfaden> (*Elbenlager*)

<http://www.larpwiki.de/cgi-bin/wiki.pl?CharakterTippsElb> (*Artikel von Tharwaellon*)

Viel Spaß beim Lesen!

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

Kontakt: aurerijahr@gmx.de

1) Generelles zur Rollenwahl

1.1) Was muss ich beachten?

Wenn man sich auf die Rolle als Elb einlässt, gibt es einige Dinge, denen man sich bewusst sein sollte: In erster Linie gehören die Elben/Elfen zu den bekanntesten Fantasyrassen, sodass eine Vielzahl von Spielern bereits eine feste Vorstellung dazu hat. Wenn man die Erwartungshaltung seiner Mitspieler erfüllen möchte, sollte man also ganz besonders die Grundklischees der Elben beachten. Diese kristallisieren sich in allen gängigen Konzepten (D&D, DSA, Warhammer, Tolkien ...) heraus und sind als verbindende Gemeinsamkeit leicht zusammenzufassen:

- 1) Elben sind elegant, bewegen sich graziös und legen **Wert auf Schönheit**, ein gepflegtes Äußeres. (Die Schönheitsideale variieren im Detail zwischen Hochelb und Wildelb!)
- 2) Für Elben spielt **Weisheit** und das stetige Streben danach, sowie eine höhere Aufgabe als Sinn ihrer Existenz eine wichtige Rolle. Zu leben heißt stetig zu lernen.
- 3) Sie mischen sich nicht in alle weltlichen Belange ein. Sie sind oft erst einmal zurückhaltend, beobachtend und **bedacht**.
- 4) Elben sind mit das **älteste Volk** und legen auch Wert darauf - das bedeutet nicht unbedingt Arroganz! Vielmehr agieren sie wie Eltern, die ihre Kinder (Nichtelben) beschützen und lernen lassen.
- 5) Elben legen mehr Wert auf Wissen, Höflichkeit, Respekt und andere **höhere Ideale**, als auf materielle Dinge. Geld und Anhäufung von Reichtum spielen für sie keine Rolle.
- 6) Elben leben im **Einklang mit der Natur** und hüten das Gleichgewicht von Geben und Nehmen. Sie sind tief mit den Kräften der Welt und der überirdischen Welt ihrer Schöpfer ("Götter") verankert.
- 7) Elben sind **stolz auf ihre Kultur** und ihr Volk. Sie streben in allen Dingen ihres Lebens nach Perfektion. Sie lieben Kunst, Philosophie, Musik und die schönen Dinge der Welt. Kampf und Krieg widerstrebt ihrem Sinnen, ist jedoch notwendig um das Volk zu verteidigen und eine Waffe zu beherrschen gilt ebenso als hohe Kunst.
- 8) Elben sind von Grund auf **guter Gesinnung**. "Böse" Elben gelten als gefallen und zählen zu den Dunkelelben.

Vorteil der **Erfüllung dieser Klischees** ist, dass es den Mitspielern leichter fällt zu erkennen, was man eigentlich darstellen will und man demnach behandelt und angespielt wird. Trotz dem bietet die Elbendarstellung auf dieser Grundlage noch immer einen gewissen Spielraum für kulturelle Unterschiede und kreative Spielansätze.

Um sich stark von anderen Völkern im Larp abzugrenzen, muss man nicht nur die Grundklischees beachten, sondern sich auch bewusst sein, dass man mit diesen sich selbst und sein **Spiel einschränkt**. Ein ausgelassen feiernder, pöbelnder Elb ist ebenso ungünstig wie ein Elb in einer Räuberbande. Auch ins Plotgeschehen einzugreifen ist nicht immer passend, denn nicht alles tastet die Belange der Elben an. Wenn man mit solcher Einschränkung seiner Spielmöglichkeiten keinen Spaß am Spiel haben kann, sollte man besser davon absehen sich für die Rolle als "klassischer" Elb zu entscheiden.

Auch die **Gesinnung der Elben** ist nicht für jeden Spieler gleichermaßen erfüllend. Aurerijahrelben sind von Grund auf guter Gesinnung und - zumindest die Hochelben - äußerst rechtschaffen. Das bedeutet nicht immer unbedingt zu den "Netten" zu zählen, sondern auch bestimmte Verhaltensweisen und Feindbilder anzunehmen, sowie selbst als Zielscheibe für finstere Gesellen wie Orks oder Dunkelelben herzuhalten. Konfliktspiel mit anderen „bösen“ Völkern ist also unumgebar. Trotz der charaktergegebenen Feindseligkeiten steht für uns der gemeinsame Spielspaß selbstverständlich immer an erster Stelle.

(weitere Informationen zum Spiel mit Feindbildern unter Punkt 5)



Spaß am Spiel miteinander - Elben und Orks auf dem Epic Empires 2010
Foto: Reinhold

1.2) Elben oder Elfen?

Für unseren Leitfaden haben wir uns für den Begriff "Elben" entschieden. Generell sehen wir jedoch **keinen Unterschied** zwischen "Elfen" oder "Elben", da sie mythologisch gesehen den selben Ursprung haben und die gleichen Grundklischees aufweisen. In der Fantasyliteratur unserer Zeit beschreiben beide Begriffe das Volk der schönen, unsterblichen (oder langlebigen) und erhabenen "Spitzohren".

Gerade im Fantasy-Larp ist es wichtig sich auf diese Grundklischees und Gemeinsamkeiten zu berufen und nicht vehement auf einem Hintergrund zu bestehen oder anderes abzulehnen. Nur so ist ein gemeinsames Spiel möglich! Es gibt für die Begrifflichkeiten kein richtig oder falsch!

Intime sind alle Bezeichnungen nach unserem Verständnis ohnehin menschlichen Ursprungs und spiegeln keinesfalls unseren Wortschatz wieder. Die Aurerijahrelben nennen sich selbst die "Elenorai" (= die das Schöne verehren) und legen keinen Wert darauf, wie sie andere Völker in ihrer Sprache nennen, solange diese Begriffe sinngemäß etwas Gleiches bedeuten.

2) Äußeres Erscheinungsbild

Besonders Fremdassen müssen sich im Larp auch optisch stark abheben und unterscheiden, damit es Mitspielern leichter fällt zu erkennen, was es darstellen soll. Der erste Eindruck ist meistens der wichtigste und wird vom äußeren Erscheinungsbild geprägt. Wenn man hier bestimmte Empfehlungen wie auch bei den Grundklischees beachtet, hat man als Spieler gleich von Beginn an einen gewissen Vorsprung und wird auch von anderen als Elb behandelt.

Dieses Bild zu erreichen benötigt einiges an **Motivation und Mühe**, aber nicht zwingend viel Geld. Wer auch hier nicht die nötige Zeit investieren möchte, sollte ebenfalls von einer Elbenrolle absehen oder sich damit abfinden, dass andere nicht gleich erkennen, was es darstellen soll und niemand entsprechend reagieren wird.

Das äußere Erscheinungsbild wird nicht nur durch ein paar spitze Ohren gewährleistet, sondern umfasst Körperproportionen, Körperhaltung, Kleidung, Accessoires, Frisuren und vieles mehr.

2.1) Aussehen - Der Körper

Die Körperproportionen und Größe

Auch hier gibt es zahlreiche verschiedene Quellen, die sich stark unterscheiden. Das Einzige, was ihnen gemein ist, ist die Tatsache, dass Elben relativ schlank sein sollten. So wird die leidige Frage von Körperstatur und Größe nicht mit genauen Maßen beantwortet, sondern man kann nur ungefähr festlegen, dass es keine extreme Richtung annehmen sollte.

Demnach ist es wohl eher eine Frage von **Proportionen und der Gesamtwirkung**.

Man braucht keine Modellmaße, denn viele kleinere Problemzonen lassen sich mit geeigneter Kleidung und Körperhaltung kaschieren, sodass man ein Auge zudrücken kann. Niemand ist perfekt oder der geborene Elb!

Insgesamt sollte euer Körperbau jedoch eindeutig in Richtung "Durchschnittsmaß" gehen.: Dabei kann man gern klein und zierlich, aber auch recht groß sein und etwas über dem Maß liegen. Seid ein wenig ehrlich zu euch selbst, ob ihr diese Anforderungen erfüllt.

Extrem muskulös, aber auch sehr klein und gedrungen, sowie ein wirklich starkes Übergewicht sind leider Extreme, die nach keinem Hintergrund ins Elbenbild passen. Es gibt eben für jede Fremdrasse Grenzen, die nicht überschritten werden sollten um die Grundklischees zu erfüllen.

Die Körperhaltung

Um die grazile und elegante Grundwirkung eines Elben zu gewährleisten oder auch kleinere Problemzonen zu kaschieren, ist es sehr wichtig auf Körperhaltung zu achten. Man sollte hierbei ein gewisses Maß an Körperbeherrschung und Disziplin mitbringen.

Einige Empfehlungen zur Körperhaltung:

- Ihr solltet euch bemühen euch stets aufrecht und gerade zu halten (Schultern zurück, Brust rausstrecken, Rücken gerade). Gebeugte Körperhaltung wirkt oft unterwürfig.
- Bewegt euch immer bewusst und erhaben - egal ob langsam oder schnell.
- Haltet den Kopf gerade um Selbstbewusstsein zu reflektieren.
- Versucht beim Laufen nicht zu trampeln, sondern setzt eure Schritte gezielt und elegant.
- Lasst die Arme nicht baumeln, sondern versucht bewusst mit euren Händen und Armen zu arbeiten.
- Verschränkt beim Sitzen nicht die Beine übereinander oder sitzt nicht breitbeinig da. Stellt die Beine besser gerade nebeneinander - das wirkt eleganter und edler.

Das Gesicht

Ebenso wie die Statur spielt auch das Gesicht selbst für die Gesamterscheinung eine große Rolle. Laut den zahlreichen Vorlagen haben Elben ein eher ebenmäßiges und schönes Gesicht. Persönlicher Geschmack soll hierbei keine Rolle spielen, aber man sollte sich selbst ehrlich betrachten und sich im Extremfall (starke Akne etc.) besser für eine andere Rolle entscheiden.

Da auch hier niemand perfekt ist, kann man kleinere Problemzonen gut mit **Make-up** kaschieren - Mitesser und unebene Haut kann ein jeder mit etwas Fingerspitzengefühl leicht

abschminken. Auch die Herren müssen vor Make-up keine Abscheu hegen - Ein leichter Bartschatten lässt sich mit ein wenig Puder unaufwendig verbergen.

Beim Make-up solltet ihr euch allerdings gut beraten lassen, welcher **Farbtyp** zu euch passt und eurem Hautbild entspricht. Es darf nach außen hin nicht erkennbar sein, dass ihr geschminkt seid, sondern es sollte natürlich wirken. Somit ist auch von einem sehr farbkräftigen Make-up abzuraten. Es gibt im Netz zahlreiche Anleitungen, die ein jeder auch ohne professionelle Ausbildung anwenden kann.

Man muss nicht tief in den Farbtopf greifen um elbisch zu wirken, aber insgesamt sollte euer Gesicht gepflegt, natürlich und - so gut es geht - ebenmäßig wirken. Männer sollten stets darauf achten gut rasiert zu sein.

Die Ohren

Auffälligstes Merkmal der Elben sind wohl die spitzen Ohren. Seid euch jedoch bewusst, dass man euren Charakter **auch ohne sie** auf den ersten Blick erkennen sollte und sie nicht einziges Merkmal einer gelungenen Elbendarstellung sind!

Im Netz findet man **zahlreiche Modelle** in verschiedenen Formen, über die der persönliche Geschmack entscheiden sollte. Außer den sehr extrem abstehenden WOW-Ohren, sind alle Passformen für Aurerijahrelben denkbar. Die genauen Formen für die verschiedenen Rassen sind im Dokument "Elben Aurerijahrs" zu finden. Wichtig ist aber vor allem, dass sie euer Gesicht gut ergänzen und zu euch passen. Was dem einen steht, muss nicht zwangsläufig für den anderen gelten.

Nach dem Kauf solltet ihr die Ohren zurechtschneiden und auf eure Größe anpassen. So werden die Übergänge im Nachhinein nicht mehr allzu sichtbar sein.

Weiterhin ist das **Abschminken der Ohren** unumgänglich, denn sie werden vom Hersteller meist mit einem auffälligen Gelbstich geliefert. Der Aufwand hält sich in Grenzen, erzielt aber ein tolles Ergebnis und unterstützt die Illusion vom "echten" Elben. Zum Abschminken könnt ihr Schminke auf Wasserbasis verwenden, aber auch ganz einfaches Make-up aus der Drogerie.



Geschminkte und ungeschminkte Ohren
Foto: Sarah H.

Neben dem Einfärben der Ohren in einem zu eurem Gesicht passenden Hautton wirken sie gemessen an der stärkeren Durchblutung besonders echt, wenn sie einen kleinen Rotstich bekommen.

Die Übergänge bekommt man leider ohne großen Aufwand nie wirklich kaschiert. Ob man mit Modelliermasse oder Latexmilch die Kanten weicher macht, man sieht es leider auch dann noch - Wenn man nicht gerade eine professionelle Ausbildung genossen hat. Zudem sind die Materialien recht teuer und der Aufwand lohnt sich meist nicht. Leichter ist es da, die Übergänge der Ohren mit Haaren - also einer durchdachten Frisur - abzudecken.

Innerhalb der Gruppe helfen wir uns stets gegenseitig, falls jemand keine Erfahrung oder Schwierigkeiten beim Gebrauch von Latexohren haben sollte.

Die Haare

In den meisten bekannten Konzepten werden Elben stets mit langem, wallendem Haar dargestellt. Viele Spieler tragen ihr Haar allerdings eher kurz oder sehr modern geschnitten. Hier muss man nicht unbedingt gleich resignieren, sondern kann gern auf Perücken oder Haarteile zurückgreifen.

Ebay bietet dahingehend zahlreiche Wahlmöglichkeiten für wenig Geld. Man sollte allerdings darauf achten, dass sie eine gewisse Qualität aufweisen, gut sitzen und nicht nach Plastik oder Karnevalsperücken aussehen. Lasst besser auch die Finger von Perücken mit Pony oder starken Locken. Schaut, welche Form und Farbe gut mit eurem Typ harmonieren und seht von starken Farbtönen wie Grün, Blau, Gelb, Feuerrot oder Pink ab.



Kelen mit typischer Elbenfrisur
Foto: Phillip B.

Weiterer Vorteil einer **Perücke** oder eines Haarteiles ist es, dass man bequem zu Haus die Frisur vorflechten und vorbereiten kann und sich somit auf dem Con einiges an Zeit erspart. Wenn ihr beim Kauf unsicher seid, wird auch hier die Gruppe gern beraten. Viele unserer Spieler haben dahingehend einiges an Erfahrung gesammelt.

Auch Elben mit Glatze, kurzem oder mittellangem Haar sind durchaus denkbar, aber immer eine Frage der Gesamterscheinung. Wenn man von einem Grundklischee wie den Haaren abweicht, sollte man andere (Kleidung, Ausrüstung, Mimik...) stärker betonen.



Ceriel Kado mit Hochsteckfrisur
Foto: Carolin A.

Für die **Gestaltung der Haare** gibt es ebenso zahlreiche Anleitungen im Netz oder schöne Vorlagen in Film und Fernsehen. Seht von modernen OT-Frisuren ab und versucht es besser mit Flechtmöglichkeiten und Zöpfen. Hierbei kann man das Haupthaar nach hinten nehmen und zwei kleinere Zöpfe vor den Ohren flechten (siehe Legolas, Elrond, etc.), kleinere Perlen oder Schmuckstücke einflechten, aber auch anderes ist möglich und der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt, solange es zur Rolle passt, edel und gepflegt aussieht. Auch aufwendige Hochsteckfrisuren sind durchaus denkbar.

Weiterhin ist es auch eine Frage der Rolle selbst - ein Krieger wird im Gegensatz zu anderen eine eng geflochtene oder gebundene (praktische) Frisur bevorzugen.

Probiert aus und seht, was euer Gesicht und eure Ohrenform gut ergänzt. Insgesamt solltet ihr zumindest darauf achten, dass eurer Haar gut gepflegt - also gekämmt und gewaschen ist.

Weitere Beispiele für elbische Frisuren von Jenny (Tinwetari):



Fischgretenzopf
Foto: Jennifer C.



„Fairytale Waterfall“ Zopf
Foto: Jennifer C.



Kordelzopf
Foto: Jennifer C.

2.2) Kleidung und Accessoires

Die Kleidung

Nichts bestimmt den ersten Eindruck so sehr wie das, was als Erstes ins Auge fällt: Die Gewandung. Daher ist es unablässig, dass man bei Fremdassen einiges an Zeit und Mühe investieren muss, um sie von anderen abzuheben. Es gibt kaum pauschale Regeln - wichtig ist nur, dass sie fremdartig und andersartig wirkt, zu euch und eurer Rolle passt und einige Grundklischees aufgreift.

Wenn ihr eure Gewandung möglichst „authentisch“ gestaltet, gibt es einige wichtige Punkte, über die ihr euch Gedanken machen solltet:

- **Woher kommt euer Charakter?** Stammt er aus einer Stadt oder aus dem Wald? Lebt er eher im Gebirge oder an der Küste? Dies beeinflusst den Grad der Alltagstauglichkeit, Stoffe, aber auch Farben.
- **Welcher Elbenart gehört euer Charakter an?** Hochelben kleiden sich deutlich anders und wählen andere Stoffe und Farben als Wildelben - Darauf wird im Dokument "Elben Aurerijahrs" näher eingegangen.
- **Wie alt ist euer Charakter?** Jüngere Elben könnten beispielsweise eher hellere Farben (Frühling) bevorzugen, ältere eher gedeckte Töne (Herbst).
- **Welchen Beruf übt euer Charakter aus?** Ein Jäger trägt andere Kleidung als ein Edler, ein Krieger andere als ein Handwerker. Aber auch der Grad des Verschleißes und die Stoffwahl können davon beeinflusst werden.
- **Zu welchem Anlass soll die Kleidung getragen werden?** Es ist ratsam nach und nach mehrere Gewandungen für verschiedene Anlässe zu haben - Soll es zeremonielle/ repräsentative Kleidung bzw. Festgewand oder etwas Alltägliches sein?

Einige weitere Grundlagen, die ihr bei der Gestaltung beachten solltet, sind:

- Benutzt **keine bloßen historischen Vorlagen** und Schnitte. Nehmt sie gern als Grundlage, aber verfremdet sie so gut es geht, damit sie nicht "menschlich" wirken. Die Empirelinie, italienische Renaissance, Antike, aber auch gotische und romanische Formen sind als Inspirationsgrundlage für Kleider gut geeignet; Rokoko, Barock oder spanische Mode eher nicht.

- Die Elbengewandung sollte **einige Details** aufweisen, die verdeutlichen, wie viel Wert ein Volk auf Kleidung legt, das stets nach Perfektion strebt. Stickereien und Borte, aber auch die Stoffwahl bieten da zahlreiche Gestaltungsmöglichkeiten. Die Motive der Verzierungen sollten nicht massiv, sondern filigran wirken. Jugendstilmotive oder keltische Ornamentik bieten eine schöne Inspiration für Muster.
- Orientiert euch in den Schnittproportionen und Verzierungen gern an natürlich vorkommende Formen wie **Blüten und Blätter**.
- Der Schnitt der Gewandung sollte euch möglichst strecken und die **Längswirkung** des Körpers unterstreichen: Vermeidet gestaltete Querlinien/Nähte/Säume, aber auch Silhouetten, die euch optisch gedrungen oder breiter erscheinen lassen - z.B. Rocklängen, die genau unter dem Knie enden oder weite Puffärmel. Auch modern anmutende Schnitte und Längen, die "sexy" wirken, sind nicht ratsam (Minirock, tiefes Dekolleté).
- Versucht **viele Lagen** übereinander zu kombinieren, deren Formen sich gut ergänzen.

Die **Stoffwahl** wird von eurem Konzept nachhaltig beeinflusst. Hochelben können durchaus sehr edle, schimmernde und gemusterte Stoffe tragen, Wildelben eher grobe, natürliche Materialien. Macht euch also in erster Linie Gedanken, was sinnvoll erscheint und versucht insgesamt eher natürliche Fasern wie Baumwolle, Wolle, Kaschmir, Leinen oder Seide zu verwenden. Zahlreiche Webarten bieten unterschiedlichste Einsatzmöglichkeiten - ob Baumwollsamt, Batist oder Seidenchiffon - Achtet lediglich darauf, dass sie kein modernes Webmuster haben (sichtbare Körperbindung wie bei Jeansstoffen).

Synthetische Stoffe sind bei Elben ebenfalls denkbar und bieten den Vorteil, dass sie um einiges billiger und meistens pflegeleichter sind. Allerdings sollte man hier stark darauf achten, dass sie nicht nach Plastik bzw. modern aussehen, was sehr schnell geschieht, wenn man nicht etwas Finger-spitzengefühl und Erfahrung mitbringt. Außerdem gibt es hier viele Materialien, die einfach immer unnatürlich wirken, wie z.B. Pannesamt. Bei Geweben, die nur einen gewissen Chemiefaseranteil haben, wird man eher fündig. Solltet ihr euch unsicher sein, lasst die Finger davon. Verwendet in diesem Fall besser fein gewebte, natürliche Stoffen und wertet sie durch Verzierungen auf.



Lilya in Zeremoniegewandung
Foto: Karsten Flögel, Oliver Jahn

Leider gibt es kaum **Gewandungsangebote**, die man von der Stange kaufen kann. Als Elbenspieler kommt man nicht umhin, selbst etwas Hand anzulegen oder sich etwas anfertigen zu lassen. Man findet zwar einige Teile - selbst bei H&M oder auf dem Flohmarkt - die man als Basis verwenden kann, aber ohne Eigeninitiative reicht es allein meist nicht. Wenn ihr selbst nicht wisst, wie ihr eure Gewandung zusammenstellen oder selbst anfertigen sollt, fragt besser einen Fachmann. Auch die Gruppe bietet hier Hilfestellung beim Basteln, Beratung beim Kauf oder die Möglichkeit sich vorübergehend etwas zu leihen.

Außerdem bekommt jeder Aurerijahrspieler (außer Wildelben) eine **Zeremoniegewandung** aus dem Fundus geliehen und hat so erst einmal eine Basis, mit der er agieren kann und ohne einen vorschnellen Fehlkauf zu tätigen langsam seine characterspezifische Ausrüstung aufbauen kann.

Das Farbkonzept



Beispiel für Pastellfarben einer hochelbischen Gewandung

Im Großen und Ganzen gibt es außer beißenden Neontönen bzw. sehr knalligen Nuancen (Pink, Neongrün, starkes Gelb ...) kaum Farben über die sich sagen lässt, dass sie unumgänglich "unelbisch" sind. Man kann fast alle Farbnuancen verwenden, wenn sie in das Gesamtkonzept und zum Charakter passen. Ein passendes Farbkonzept zu erstellen, setzt aber ein wenig Erfahrung voraus. Wenn ihr euch unsicher seid, greift für edle Kleidung zu den für Elben sehr typischen Pastelltönen und hellen Farben, für im Wald lebende Elben zu eher erdigen Tönen, die sich an der Natur orientieren.

Somit zeichnen sich regionale und kulturelle Unterschiede zwischen den verschiedenen Elbenarten ab. Einige genauere Informationen zu diesen Feinheiten findet ihr im Dokument "Elben Aurerijahrs".

Wichtig bei den Farben eurer Kleidung ist ebenfalls, dass man die Farbwirkung und Farbsymbolik im Konzept beachtet. Hierzu findet ihr folgend zwei kleine Tabellen zur Übersicht:

Tabelle zur Übersicht der allgemeinen Symbolik und Farbwirkung:

Rottöne	-	Leben, Feuer, Blut - energetisch, vital, bestimmt, spontan, mutig, willensstark, aggressiv, dominierend
Orange	-	Gesundheit, Vitalität - sinnlich, gesellig, verspielt
Gelbtöne	-	Sonne, Optimismus - klares Denken, offen, gesellig, positiv, heiter, unruhig
Grüntöne	-	Natur, Harmonie - offen, sympathisch, mitfühlend, entspannt, naturverbunden
Blautöne	-	Himmel, Wasser, Religiosität, Fantasie - nachdenklich, treu, ehrlich, gelassen, verschwiegen, kalt, erfrischend, beruhigend
Violett/ Indigo	-	Nachthimmel - tiefsinnig, weise, inspirierend, isoliert, idealistisch, nobel, würdevoll, perfektionistisch, bescheiden
Türkis	-	Geist, "Heilfarbe" - gefasst, klar, kreativ, eitel
Braun	-	Erde, Baumrinde - sicher, stabil, beständig, konservativ, bodenständig
Grau	-	Neutralität - sicher, unvoreingenommen, weise, gemütlich
Schwarz	-	Nacht - würdevoll, diskret, mächtig, unnahbar, herrisch
Weiß	-	Schnee, Licht - unschuldig, rein, ordentlich, spirituell, keusch, vollkommen
Pastelltöne	-	zart, rein, jugendlich

Tabelle zur Übersicht zur Farbsymbolik in Aurerijahr:

Sha	- Sonne, Tag	- Gold - pflichtbewusst, aufrichtig, ehrlich, rechtschaffen, traditionell, selbstlos, göttliche Ordnung, Mutter, Sonne Weiß - rein, spirituell, vollkommen, ehrlich, Erneuerung, Respekt
Le	- Mond, Nacht	- Silber - edel, würdevoll, weise, sicher, gebildet, traditionell, göttliche Ordnung, Vater, Sterne, Mond Violett/Indigo - tiefsinnig, gebildet, weise, stolz, Reife/ Erfahrung, Traumwelt Schwarz - demütig, bescheiden, erhaben, nobel, Traumwelt
Kel	- Feuer, Kampf	- Rot - mutig, opferbereit, stark, Liebe, Kampf Gelb - optimistisch, reinigend, Flamme, Kampf Orange - gesellig, Liebe, Kunst
Resh	- Wasser, Wissen	- Blau - treu, loyal, weise, gebildet, neutral, tiefsinnig, Erfahrung, Wissen Türkis - gebildet, kreativ, stolz, Reinheit, Kunst, Heilung
Shapi	- Wind/ Zerstörung	- Grau - standhaft, Trost spendend, neutral, sicher, Tod Weiß - spirituell, Erneuerung, Respekt
Pilet	- Erde/ Schöpfung	- Braun - bodenständig, patriotisch (das Wohl des Volkes bedenkend), Erde, Heilung, Liebe Grün - mitfühlend, fürsorglich, Nächstenliebe, Freundschaft, Geburt, Harmonie, Natur

Fast jede Farbe ist also verwendbar, man sollte nur darauf achten, dass die Kleidung interessante Kontraste enthält und die Farben gut miteinander harmonieren.

Die Schuhe

Passende Schuhe für seine Gewandung zu finden, gestaltet sich meist recht schwierig. Es gibt einfach keine tatsächlichen "Elbenschuhe" günstig zu kaufen und man muss sich oft eine gewisse Zeit lang umsehen, bis man etwas Erschwingliches findet.

Generell lässt sich zumindest sagen, dass man **OT-Schuhe** (Turnschuhe, BW-Stiefel, Plateauschuhe, Pumps, Chucks ...), aber auch stark historische Schuhe (Kuhmaulschuhe) tunlichst vermeiden sollte.

Besser sind Schuhe, die euren Fuß **schlank** wirken lassen, zu eurer Gewandung passen und zumindest vom Material her "authentisch" wirken (Leder, Wild/Velourleder, aber auch optisch ansprechende Imitate ...). Ihr solltet euch auch gut in ihnen bewegen können - das heißt: Achtet auf einen guten Sitz und Passform.

Als Frau hat man den gewissen Vorteil, dass es oft bei diversen Schuhanbietern geeignete Ballerinas, Mokassins oder Stiefel in "Nostalgikoptik" im Angebot gibt. Auch auf dem Flohmarkt findet man viele Alternativen, die man leicht umarbeiten kann. Für die Männer gibt es dafür reichlich Larphändler im Netz, die günstige Ambienteschuhe anbieten, aber auch ab und an bei den bekannten Schuhhändlern passende Lederstiefel. Hier gilt meistens: Einfach die Augen offen halten. Tipps zu Händlern und Quellen kann die Gruppe bieten, falls ihr euch unsicher seid.



Lenoras Elbenstiefel aus verziertem Synthetikmaterial

Sollte man tatsächlich nicht fündig werden, kann man zumindest Schuhe, mit denen man nicht den ganzen Tag im Wald herumlaufen muss, mit Stoff beziehen oder **Gamaschen** darüber tragen bzw. diese abtarnen.

Die Accessoires und Schmuck

Kopfbedeckungen runden jede Gewandung ab und können bei Perückenträgern gut den Ansatz kaschieren. Elben mit Hüten entsprechen zwar nicht dem Klischee, aber es gibt viele andere Schmuckmöglichkeiten um den Kopf zu zieren.

Für sehr edle Elben bieten sich vor allem **Diademe aus Metall** an. Diese können bei den Damen gern mit Perlen und zusätzlichem Zierrat verschönert werden, Männer sollten besser auf schlichtere und weniger verspielte Varianten zurückgreifen. Formen und Verzierungen sind dabei keine Grenzen gesetzt, solange sie filigran und fein gearbeitet aussehen. Für Wildelben eignen sich besonders gut geflochtene Lederbänder mit Perlen und Federn oder fein punzierte Stirnriemen.

Insgesamt sollte elbischer Kopfschmuck immer den Bezug zur gesellschaftlichen Stellung (z.B. Edler, Krieger oder Handwerker?) herstellen - Viel Prunk ist also nicht immer angebracht. Außerdem sollte dieser nie massiv wirken und zu eurem Typ, sowie der restlichen Gewandung passen. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten im Netz - sogar bei Ebay - schlichte Diademe zu erstehen, die man mit etwas Eigeninitiative noch aufwerten kann.



Lenora mit Diadem
Foto: Karsten Flögel

Um eurer Gewandung mehr Tiefe zu geben, bietet es sich immer an zu verschiedenen Accessoires zu greifen. Elbische und **elegante Ringe, Ketten, Broschen oder Amulette** sind eine Möglichkeit um die Ausrüstung zu erweitern. Hierbei gilt nur zu beachten, dass es nicht zu überladen wirken sollte. Elben gieren nicht nach Reichtum und tragen dies nicht zur Schau - Allerdings achten sie die schönen Dinge und Kunstfertigkeit ihres Volkes. Überlegt also gut, was zu eurem Charakter passt. Der Unterschied zwischen den edlen und archaischen Extremen unter den Elbenarten sollte deutlich sein. Tragt beispielsweise nur Schmuckstücke, die für euren Charakter von Bedeutung sind bzw. eine Geschichte erzählen oder die gesellschaftliche Stellung dezent unterstreichen (z.B. das Amulett eines Stadtrates, ein Ring mit dem Wappen der Familie, ein Lederband mit Knochen und Federn ...).

Auch **Gürtel oder Schärpen** werden oft vernachlässigt, können aber jedes Gewand enorm aufwerten und gut ergänzen, oder gar Problemzonen kaschieren.

Für **Taschen und Beutel** gilt das gleiche wie für Schmuckstücke. Sie sollten fein verziert wirken und sich gut ins Gesamtbild fügen. Ein reisender Elb kann gern einiges am Leib mit sich führen, sollte aber nicht überladen wirken.

2.3) Rüstung

Da Rüstung schon im Allgemeinen sehr kostenaufwendig ist, empfiehlt es sich zuerst in eine passende Gewandung zu investieren und erst später auf Rüstteile zu sparen, wenn man auch wirklich Spaß an der Rolle hat.

Auch hier gibt es kaum Angebote auf dem allgemeinen Markt und man ist meist gezwungen sich etwas anfertigen zu lassen oder selbst Hand anzulegen. Wie auch bei der Kleidung solltet ihr bei der Gestaltung und Auswahl der Rüstung die wichtigen Punkte zu Elbenrasse, Berufung und Herkunft beachten.

Eine Rüstung muss ebenfalls *fremdartig* wirken und historische Formen passen nur sehr selten, können aber bei der Gestaltung als Inspiration zum Basisaufbau herhalten. Insgesamt sollte das Design aber stark verfremdet sein und andersartig wirken. Schöne Vorbilder findet ihr beispielsweise bei den Warhammer-, D&D- oder auch "Herr der Ringe" Artworks. Bei einer Elbenrüstung gilt also zusätzlich, dass sie optisch ansprechend ist und den Körper nicht gedrungen erscheinen lässt. Sie sollte *schlanke, filigrane Formen* enthalten und gut sitzen.

Lederrüstungen

Eine Lederrüstung passt vor allem gut zu Waldläufern und Jägern, also naturverbundenen Charakteren, kann aber auch bei einem Hochelben gut aussehen, wenn sie hochwertig verarbeitet ist.

Der Detailgestaltung sind fast keine Grenzen gesetzt - es kann eine Schuppenrüstung mit feinen, spitzen Schuppen sein, eine Rüstung, in deren Formen sich Blattmuster wieder erkennen lassen und sinnvoll überlappen oder gar eine geflochtene Rüstung, deren Teile ein schönes Muster ergeben.

Entscheidet euch nicht gleich für die erste Lederrüstung, nur weil der Hersteller sie als "Elbenrüstung" bezeichnet. Einfache Verzierungen reichen da nicht aus, sondern ein *schlankes, formschönes Design* spricht eher auf die Grundklischees an.



Victor in seiner Lederrüstung (Farmer)
Foto: Victor S.

Verzierungen kann man auch leicht selbst noch anbringen und jedes schlichte Rüstteil enorm aufwerten. Punzieren oder bemalen ist leichter, als man denkt, und mit gutem Werkzeug für jeden machbar.

Weitere Empfehlungen zu Lederrüstungen:

- Vermeidet **schwarze Spaltlederrüstungen**. Sie wirken eher "böartig" und würden einem Dunkelelben besser stehen.
- Vermeidet **überflüssige, große, stark sichtbare Metallnieten**, da sie oft zwergisch wirken können. Allerdings gibt es mit filigranen oder floralen Ziernieten eine schöne Alternative.
- Vermeidet **übergroße Schulterteile** - Sie lassen euch meist gedrungen und sehr breit-schultrig bzw. aggressiv wirken.

Kettenhemden

Selbst Kettenhemden findet man häufig in Elbenkonzepten wieder. In der Umsetzung ist es allerdings schwierig, sie wirklich elbisch zu gestalten - Zumindest sollte man sie meist nicht so lassen, wie man sie vom Hersteller bekommt oder sinnvoll mit Gewandungsteilen ergänzen, da sie sonst sehr schnell plump oder „menschlich“ erscheinen.

Achtet vor allem darauf, dass die Kettenhemden eine **relativ kleine Ringgröße** haben und somit viel filigraner aussehen.

Wenn ihr selbst etwas Hand anlegen wollt, gibt es einige Möglichkeiten so ein Rüstungsteil umzugestalten: Zum einen kann man den geraden Saumverlauf abändern, in dem man einige Ringe herausnimmt und ihn so spitz oder abgerundet zulaufen lässt. Das unterstützt eine gestreckte Körperform oder wirkt zumindest fremdartiger.

Man kann auch an die letzte Ringreihe ein schön geschwungenes Lederteil anbringen, das selbst aufwendig verziert ist.



Atanon mit Kettenhemd
Foto: Daniel Schmidt

Wenn man über zwei linke Hände beim Basteln verfügt, kann man das Kettenhemd auch sinnvoll mit **Kleidungsstücken ergänzen** und kaschieren. Mit mehreren überlappenden Lagen könnt ihr vieles verdecken - Jedoch sollte an ein oder zwei Stellen die Rüstung hindurchblitzen, damit euer Gegenüber eindeutig erkennen kann, dass ihr nicht ungerüstet seid. Wichtig ist nur: Tragt ein Kettenhemd nie als oberste Lage eurer Gewandung. Das wirkt in den meisten Fällen eher unakzentuiert und plump.

Weitere Empfehlungen zu Kettenhemden:

- Vermeidet **massiv** wirkende Kettenhemden mit vernieteten oder sehr großen Ringen.
- Keine **rostigen** oder schlecht verarbeiteten Kettenhemden.
- Das Kettenhemd sollte am besten **über dem Knie** enden. Formen, die deutlich länger sind, lassen euch gedrungen wirken. Außerdem seid ihr so viel beweglicher.

Metallrüstungen

Ein schwer gepanzerter Elb ist durchaus denkbar. Vor allem die Warhammer-Artworks zeigen zahlreiche Elben in stark verzierten Plattenrüstungen und auch in der "Herr der Ringe"-Verfilmung findet man einige Möglichkeiten für elbische Rüstungen aus Metall. Hier ist man als Spieler allerdings tatsächlich gezwungen sich mit der nötigen Erfahrung selbst heranzuwagen oder beim Fachmann etwas anfertigen zu lassen, was sehr kostenaufwendig sein kann.

Wie auch bei der Lederrüstung solltet ihr auf keinen Fall auf sehr historische Rüstformen zurückgreifen, sondern auf ein **fremdartiges, körperbetontes, schlankes** und formschönes Design achten. Meist zählt hier die Optik vor Rüstschutz - Achtet aber darauf, dass ihr das Maß nicht überschreitet und eure Rüstung tatsächlich auch noch einen Zweck erfüllt! Ein bauchfreies Plattentop ohne weiteren Schutz ist eher unangebracht, auch wenn man die Figur dafür hätte.



Nimgalad in Rüstung
Foto: Jewgeni T.

Insgesamt passen Metallrüstungen eher zu Hochelben und sollten von anderen - wie den wilden Elben - besser vermieden werden.

Die Formen der Metallrüstungen können durchaus variieren: Neben den blanken Harnischen sind beispielsweise auch Schuppenmäntel aus filigranen Einzelteilen möglich.

Eine gute Alternative zur Rüstung aus Metall sind optisch ansprechende **Plastikrüstungen** wie von Norton Armouries. Besonders für Spieler mit gesundheitlichen Einschränkungen ist solch eine Rüstung eine gute Ausweichmöglichkeit, bevor man sein Wohlbefinden riskiert. Wie im Film zählt im Larp die Optik, die auch eine Plastikrüstung erfüllen kann. Berücksichtigt, dass ihr euch in entsprechender Rüstung sinnvoll bewegt und diese nicht als Plastikteil erkennbar ist.

Weitere Empfehlungen zu Plattenrüstungen:

- Kein Design mit großen Zacken oder Spitzen (Klingenbrecher). Solch "böses" Design wirkt sehr aggressiv und sollte den Dunkelelben vorbehalten bleiben.
- Gut verarbeitete Kanten! Sicherheit geht immer vor und ihr solltet trotz einer schönen Form eure Mitspieler nicht gefährden.
- Achtet auf guten Sitz eurer Rüstung und die Funktionalität der einzelnen Teile zueinander. Es muss gewährleistet sein, dass sich der Elb darin noch immer characterspezifisch und elegant bewegen kann.
- Verzierungsmöglichkeiten sind beispielsweise sauber aufgetragene, gemalte Ornamente oder Gravuren.

Elbenhelme

Wie schon zuvor genannt, komplettieren **Kopfbedeckungen** jede Gewandung, so wie auch ein Helm jede Rüstung "ganz" erscheinen lässt. Aber auch hier gibt es keine passenden Standard-Artikel, sondern man muss meist auf eine Sonderanfertigung zurückgreifen. Gerade die Ohren und - wenn man eine trägt - Perücken sind mit einem Helm ein Problem.

Rein historische Formen sind hier ebenfalls unangebracht - es sollte eindeutig fremdartig aussehen und zur Rüstung passen.



Fenya mit Helmalternative
Foto: Karsten Flögel

Vollhelme sind im Design sehr anspruchsvoll, denn sie können schnell klobig und unpraktisch wirken, sind aber mit ein wenig Fingerspitzengefühl zur entsprechenden Rüstung durchaus denkbar.

Halboffene Alternativen oder gar eine Art Stirnreif mit angebrachten weiteren Schutzteilen sind da vielleicht eher ratsam. Solche Teile kann man leicht rollenspezifisch verzieren - entweder mit Perlen, geflochtenen Lederbändern oder Federn und Edelsteinen als noblere Variante. Zumindest sollte sich jeder Krieger bemühen auch etwas Passendes auf dem Kopf zu tragen bzw. der Gestaltung des Kopfes mit Frisur oder Accessoires ebenfalls Aufmerksamkeit widmen, damit das Gesamtbild nicht unausgewogen erscheint.

Weitere Empfehlungen zu Helmen:

- Eher spitz zulaufende Formen als Nasal oder Wangenschutz passen gut zu elbischen Helmen.
- Seht von klobigen Topfhelmen und Helmen mit ähnlich abgeflachtem Kopfteil ab. Sie wirken eher zwergisch bzw. gedrungen.
- Generell passen Helme mit etwas lang gezogenem Kopfteil gut, da sie euch größer erscheinen lassen.

2.4) Waffen

Im Gegensatz zu Rüstungen bieten zahlreiche Larp-Händler passende Elbenwaffen an. Aber auch hier solltet ihr genau schauen, ob das Design tatsächlich so wirkt. Die Waffenarten der Elben sind vielfältig, aber sie sind insgesamt stets formschön und ausgewogen in den Proportionen. Vermeidet also auch hier sehr historische Formen und greift zum andersartigen Design. Es entscheidet nicht eine ausgefallene Verzierung über die Eignung für einen Elben, sondern die *filigrane, schlichte und elegante Form*.

Wie jeder Gebrauchsgegenstand erfüllen auch Waffen verschiedene Zwecke. Überlegt euch gut, was zu eurer Rolle passt und sinnvoll erscheint. Nicht jeder muss unbedingt ein Schwert tragen und nicht zu jedem elbischen Krieger passt ein Speer.

Wichtig ist ebenfalls, dass ihr gut und *sicher* mit eurer Waffe umgehen könnt, sodass ihr mit etwas mehr Erfahrung sogar elbische Bewegungen in die Kampfhandlung mit einbauen könnt (elegante, fließende Bewegung).

Der Kampf mit zwei Waffen (z.B. Kurzschwerter) ist äußerst schwierig und tunlichst zu vermeiden, wenn man nicht einiges an Übung darin hat. Übernehmt euch einfach nicht, sondern seid ehrlich mit dem Urteil darüber, mit welcher Waffe ihr gut und leicht umgehen könnt.

Fernkampfwaffen

Der *Bogen* ist hier wohl die beste Variante und auch das einzige, was wirklich sinnvoll ist. Schwere Armbrüste oder Pistolen sind ungeeignet.

Vermeidet hier eine moderne Optik (Sportbögen) und entscheidet euch besser für klassische Formen und schön gearbeitete Bögen aus Holz. Auch andere Materialien sind denkbar, sollten aber dann gut abgetarnt sein (z.B. mit einer Lederummantelung). Wer ein Händchen dafür hat, kann seinen Bogen leicht mit diversen elbischen Malereien bzw. Ornamenten verzieren.



Schwert der Königin
Foto: Nicole B.

Nahkampfwaffen

Hier gibt es eine enorm große Auswahl an Möglichkeiten, die stets charakterabhängig gewählt werden sollten und ganz vom persönlichen Geschmack und Können abhängen.

Um dies etwas einzugrenzen, ist es leichter zu sagen, was zu einem Elben weniger passt:

- **Wuchtwaffen** passen nur bedingt. Ein formschöner Streitkolben kann für einen hochelbischen Ritter passen - Generell sind sie jedoch eher untypisch und man sollte vorsichtig in der Auswahl sein. Große Hämmer, grobschlächtige Keulen oder riesige Flegel passen eher nicht.
- **Äxte** müssen, wenn es zum Charakter passen sollte, ganz besonders formschön und fremdartig sein (Beispiel Warhammer). Große wuchtige Äxte sind doch eher etwas für Zwerge.
- Keine Waffen mit **"böartigem" Design** - Waffen mit großen Zacken, Kerben oder Klingenfängern passen besser zu finsternen Gestalten.
- Keine **überproportionierten** Waffen im Mangastil.
- Keine sehr **historischen Waffen** (Gassenhauer, Rabenschnabel, Rapier ...). Eure Waffe sollte fremdartig aussehen - Asymmetrie und eine geschwungene Form sind einfache und sehr typische Gestaltungsmöglichkeiten für eine Elbenwaffe, um sie leicht abzuheben.

Schilder

Schilder sind äußerst praktisch, aber passen auch nicht zu jedem Charakter. Der elbische Kampfstil ist meist flexibel und gewandt - Schilder können da sehr störend sein.

Wenn ihr euch für eines entscheiden solltet, achtet darauf, dass es nicht zu groß ist (z.B. Turmschilder), sodass ihr noch relativ beweglich bleibt. Es sollte eine schöne Form haben und nicht massiv wirken. Blattformen bieten sich als Inspiration sehr gut an, Vorlagen gibt es ebenfalls in zahlreichen bekannten Artworks.

Auch der Umgang mit diesem sollte geübt sein und nicht unbeholfen aussehen.

- Ein Schild wirkt schnell massiv - achtet auf eine elegante Proportion.
- Vermeidet Schilde, die einfach nur nach genagelten Brettern aussehen. Ein elbisches Handwerksstück ist immer gut und qualitativ hochwertig gearbeitet.
- Vermeidet typische Wikingerrundschilder, sondern greift besser zu länglichen Formen. Wenn ihr trotzdem ein Rundschild verwenden wollt, sollte es relativ klein sein.
- Je größer das Schild, desto graziler und schlanker sollte die Form sein.

3) Elben und die Zeit

3.1) Alter der Elben

Hier gibt es unzählige verschiedene Ansichten und Konzepte. Mal sind Elben unsterblich, mal einfach nur enorm langlebige. Daher darf man sich im Larp ganz besonders nicht auf eine Ansicht oder bestimmte Jahreszahlen festlegen, sondern muss auch Anderes akzeptieren können. Im Grunde enthalten alle Hintergründe einen gemeinsamen Kern.

Die **Aurerijahrelben** sind an sich ebenfalls unsterblich, wenn sie ihre Pflicht erfüllt haben und in das Götterreich zurückkehren. Jedoch ist ihr Leib in der sterblichen Welt durchaus vergänglich und somit die Zeit, in der sie ihr Schicksal erfüllen sollten, begrenzt. Hochelben haben durch ihre noch immer sehr enge Verbindung zum Unsterblichen Reich die längste Lebenserwartung, während das junge Volk der wilden Elben nicht älter als 1000 Jahre wird. Die genaue Auflistung findet ihr im Dokument "Elben Aurerijahrs".



Geweihte und ihre jüngere Vertraute
Foto: Karsten Flögel

Auch wann ein Elb erwachsen ist oder ein hohes Alter erreicht, unterscheidet sich stark in den zahlreichen Vorlagen. Demnach sollte man es mit den Jahren nicht allzu genau nehmen. Es reicht, wenn man seinen Charakter als Kind, jugendlich, erwachsen oder von hohem Alter kategorisiert. Zumindest für Aurerijahr gilt ein Hochelb ab dem 100sten Jahr als erwachsen, bei Wildelben ab dem 60sten. Letztendlich spielt es für einen Elben ohnehin keine besondere Rolle, wie alt er genau ist.

In der praktischen Umsetzung eures Charakters solltet ihr euch bewusst sein, dass ein sehr hohes Alter **kaum realistisch** darstellbar ist. Die Lebenserfahrung, die Weisheit oder das autoritäre Äußere eines mehrere tausend Jahre alten Elben kann ein junger Spieler nicht reflektieren. Seid also ehrlich zu euch selbst, welches Alter ihr tatsächlich vertreten könnt und zu welchem auch euer äußeres Erscheinungsbild am besten passt.

Da in Aurerijahr die Nachfolgeneration des Krieges bespielt wird, kann kein SC-Elb älter als 850 Jahre sein. Dies ist eine **Festlegung der Spielleitung**, welche nicht bedeutet, dass es keine alten Elben im Volk gibt. Vielmehr ist es eine Eingrenzung, was für einen Spieler im Larp-Durchschnittsalter realistisch darstellbar ist. Die meisten Charaktere bewegen sich um die 150 Jahre und werden von SCs Mitte 20 gespielt, um eine gute Orientierung zu haben.

3.2) Zeitbetrachtung

Mit der hohen Lebenserwartung ändern sich auch viele Verhaltensweisen im Gegensatz zu einem Menschen. Frei nach dem Motto **“Elben haben Zeit”** kann man das Spiel andersartig gestalten um dies zu reflektieren. Eine gewisse Ausgeglichenheit, Gelassenheit, aber auch Entrückung von der Welt sind nur einige Möglichkeiten.



Zeit für Meditation (Lenora)
Foto: Deneriel

Elben achten die schönen Dinge der Welt. So kann man sich auf einem Con ruhig die **Zeit nehmen** durch den Wald zu schreiten und die Natur bewundern. Man sollte ab und zu inne halten, um seine Umgebung ausgiebig und bewusst wahrzunehmen.

Außerdem streben Elben in ihrer Existenz nach Wissen und Weisheit oder auch nach Perfektion in Musik, Kunst oder Kriegskunst. Sie verbringen fast ihr ganzes Leben mit Studien.

Auch dies kann man in der Praxis sehr gut darstellen, indem man öfter etwas liest, sich mit alten Schriften in vorhandenen Bibliotheken beschäftigt oder mit anderen Elben und Völkern austauscht. Man sollte nur darauf achten, dass man sich vor den jüngeren Völkern nicht als „Schüler“ entblößt, da es das erhabene Klischee der Elben schnell zerstören kann. Besser ist es hier ein gewisses Interesse an anderen Kulturen zu zeigen und eine Situation, in der man etwas lernen kann, immer zu nutzen. Ein Elb wird mit seinem Wissen kaum prahlen, aber man kann gern in angebrachten Situationen einen klugen Ratschlag parat haben.

Auch die **Betrachtung der Welt** an sich ist durch das höhere Zeitverständnis geprägt. Ein Elb wird sich nicht in alle Belange der jüngeren Völker einmischen, sondern agiert vorerst eher als stiller Betrachter. Elben betrachten die Geschehnisse im größeren Rahmen und sollten weitsichtiger sein als andere. Ereignisse, die das große Gefüge des Gleichgewichts stören, bedürfen eher eines Handelns, als beispielsweise die Länderstreitigkeiten der Menschen.

Elben haben außerdem die Möglichkeit sich in gefährlichen Situationen zurückzuziehen und es irgendwann noch einmal zu versuchen. Unbedachte, vorschnelle Aktionen sind also meist zu vermeiden.

Jedoch werden nicht alle Probleme und Schwierigkeiten von allein gelöst. Manchmal bedarf es einer sofortigen Handlung - besonders wenn man im Plotverlauf an eine Zeitspanne

gebunden oder das Leben von Freunden bedroht ist. Trotz dessen sind Elben weniger impulsiv und kopflos, sondern versuchen ihre Vorgehensweise bedacht zu planen. Sie können aber durchaus bestimmt sein, wenn es die Situation verlangt. Hier das richtige Maß zu finden hängt natürlich von der jeweiligen Rolle ab.

Die **Erfahrungen**, die ein Elb in seinem Leben sammelt, müssen nicht immer positiv sein. Stellt man sich vor, dass man hunderte von Jahren mit seinen Erinnerungen verbringen muss, können Verlust und Leid sehr schwer wiegen und zu einer gewissen Melancholie führen. Seid also sehr vorsichtig mit dramatischen Geschichten und überlegt euch gut, was euer Charakter bislang erlebt hat.

Durch das hohe Lebensalter ist es ohnehin sehr wichtig, dass man einige **Geschichten** parat hat, was sein Charakter zuvor getan hat, sowie ein Ziel für die Zukunft festlegt.

Da Elben viel Zeit mit Lernprozessen verbringen, muss der Lebenslauf nicht unbedingt sehr abwechslungsreich sein. Man kann gut und gern 50 Jahre mit einer Studie verbracht haben, sollte dieses erlangte Wissen dann aber auch auf eine gewisse Weise präsentieren können. Demnach erkennt man auch hier, dass es meist klüger ist einen jüngeren Elben darzustellen.

3.3) Elben und Vergangenheit

Durch die lange Lebenserwartung und die enge Verbundenheit zum Weltgefüge betrachten Elben die Vergangenheit auf eine sehr spezielle Weise. Gerade in Aurerijahr erinnert man sich gern an die Zeit vor dem Großen Krieg, oder Hochelben gar an das Unsterbliche Reich, aus dem sie einst kamen. Demnach wird die Vergangenheit des Volkes manchmal sogar als glanzvoller und schöner angesehen als die Gegenwart. Sie ist stets präsent und wird bewusst wahrgenommen.

Dies bedeutet jedoch nicht, dass sich die Elben in ihren Erinnerungen verlieren! Das Schicksal und die höhere Pflicht bestimmen die Zukunft jedes Aurerijahrelben und werden mit Stolz getragen. Auch das Bewusstsein eines Tages an die Seite der Götter zurückkehren zu können, bestimmt das Verhalten der Aurerijahrelben nachhaltig und lässt sie hoffnungsvoll auf die kommenden Zeiten blicken.



Vorbereitung für die Schlacht
Foto: Karsten Flögel

Die **Erinnerung an die Alte Zeit** führt mit sich, dass man sich etwas mit dem Aurerijahr-Hintergrund beschäftigt und zumindest wichtige Eckdaten kennt (Wendungen im Krieg, die Entrückung Nan-Elmoths, die Wächterinnen ...). Hierzu sollten Aurerijahrspieler grob die Chronik des Reiches überfliegen und einige Namen der Geschichte behalten, sowie auch eigene Vorfahren benennen können. Gerade die eigene Familiengeschichte ist etwas, das einen Elben mit Stolz erfüllt und keinesfalls vergessen werden sollte. Durch die Macht des Schattens während des Krieges ist zwar einiges an Wissen verloren gegangen und man muss die Chroniken keinesfalls auswendig lernen, allerdings ist vieles auch erhalten geblieben - Vor allem bei einem Volk, dessen höchstes Gut Wissen und Weisheit ist!

Tradition und Geschichtsverständnis spielen also im Volk eine große Rolle. Elben sind daher eher konservativ und lehnen schnelle Veränderungen meist ab, wenn es noch einen anderen Weg gibt.

Auch die Entstehung der Welten, die Schöpfung der Ordnung, ist für Aurerijahr-elben sehr präsent - auch wenn sie lang zurückliegt. Gerade Hochelben erinnern sich als einzige Elbenart durch das kollektive Gedächtnis bewusst an diese Zeit - Sie glauben also nicht, sondern sie wissen! Durch "geträumte Erinnerung" oder gar von den Göttern gesandte Visionen ist es jedem Elben möglich in gewissem Maße auf dieses alte Wissen zurückzugreifen. Generell sind diese Erinnerungen jedoch **etwas Besonderes** und sollten auch so gehandhabt werden.



Kel'Morel vertieft in die Schriften
Foto: Karsten Flögel

4) Kulturelles

4.1.1) Religion

Auch hier gibt es viele Vorlagen und verschiedene Quellen, die kulturelle Unterschiede festmachen können. Daher ist es unablässig, dass man sich anderem gegenüber tolerant verhält und nichts konsequent ablehnt, solange es in den groben Rahmen zum Elbenspiel passt. Große Gemeinsamkeit aller Konzepte ist zumindest, dass Elben einen starken Bezug zu höheren Mächten haben oder sehr nah an dessen Ursprung geknüpft sind. Chaosgötter oder Götter der Finsternis passen in keinem Fall zum (lichten) Elben.

Elben glauben nicht, sondern wissen!

Die Aurerijahr-“Religion“ ist daher relativ offen gestaltet - die Gottheiten und das Grundgerüst vereinen die wichtigsten Attribute, die man in allen Elbenkonzepten findet. Andere lichte Gottheiten werden durchaus anerkannt und dem eigenen Pantheon untergeordnet. Meist findet sich ohnehin das gleiche **Götterverständnis** unter unterschiedlichsten Namen wieder und so ist das Spiel mit anderen sehr religiösen Völkern durchaus möglich, wenn man sich nicht auf Unterschiede versteift.

Aurerijahr selbst hat einen enorm starken Bezug zum Göttlichen, was in allen Lebenslagen spürbar ist und vieles aktiv beeinflusst. Neben dem **Bewusstsein** und dem Wissen um die Entstehungsgeschichte des Volkes und der Existenz der Götter spielt die göttliche Ordnung und deren Erhalt die größte Rolle im Leben eines Aurerijahrelben. Die göttliche Pflicht - also das von den Göttern auferlegte Schicksal - ist die höhere Aufgabe, die man im sterblichen Leben erfüllen sollte, um nach dessen Erfüllung in das Reich des Ursprungs (bei den Wildelben die “Geisterwelt“) zurückkehren zu können. Die Götter sind also Realität! Sie bestimmen nicht nur die Pflichten jedes einzelnen Elben, sondern gewähren ihre Kraft auserwählten Wächtern (= Hohe Geweihte) und sind auf Aurerijahr - als Zwischenwelt des unsterblichen und sterblichen Reiches - tatsächlich präsent. Anariel und Anardon gelten als Mutter und Vater der Elben und zusammen als das „Eine Licht“, das alles andere schuf.

Die göttliche Pflicht des Volkes umfasst allgemein das Bewahren der Ordnung und des Gleichgewichts der Jungen (sterblichen) Welt, auf dass die Finsternis und das Chaos nicht eindringen kann. Die Elben ersehnen den Tag, an dem diese Welt stark genug ist und sie in das Reich ihres Ursprungs zurückkehren können, um dort an der Seite ihrer Schöpfer bis in alle Zeit zu leben. Durch die von den Göttern geschenkte **Verbindung zur Welt** (das Tragen des Funkens eines Elementes), können Elben dieses Gleichgewicht aktiv spüren und sind eng miteinander und seiner Kraft selbst verwoben. Aus der göttlichen Pflicht ergeben sich

die hierarchische Struktur, sowie die göttlichen Gesetze, die über allem stehen und jeder Elb respektiert! Wer diese missachtet, riskiert sein unsterbliches Leben und die Strafe der Götter.

Jeder Aurerijahreldb verfügt über ein **Grundwissen zur Religion** - also der Entstehungsgeschichte, den Göttern, der göttlichen Pflicht und Ordnung. Als Elementwächter (= Hohe Geweihte) sollte man dieses Wissen natürlich noch mehr vertiefen.

Weitere wichtige Informationen zur Religion Aurerijahrs findet ihr im entsprechenden Dokument. Zwischen den Elbenrassen gibt es weiterhin einige Feinheiten, die ihr in den "Elben Aurerijahrs" nachlesen könnt.

Wichtigste Daten zur Religion, die ein jeder Elb wissen sollte:

- 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 in ihm wirken die Kräfte von Sha (Goldlicht) und Le (Silberlicht). In dieser Welt wurden die Elben geschaffen.
- Der sterbliche Teil ist die **irdische Welt** mit den Kräften/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** bzw. das „Eine Licht“ 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.

4.1.2) Elben und der Tod

Wie schon zuvor erwähnt, ist das Leben der Aurerijahelben im sterblichen Reich durchaus begrenzt. Unter den Gesetzmäßigkeiten dieser Welt verfällt selbst der Leib eines Elben - wenn auch um einiges langsamer als bei den jüngeren Völkern. Krankheiten gibt es bei den Elben jedoch nicht - es geht lediglich um eine Art zeitliche Begrenzung der göttlichen Pflicht, also das **Aufbrauchen der Lebensjahre** je länger das Volk entfernt vom Götterreich lebt.

Andererseits sind Elben nicht unverwundbar und können durch äußere Einwirkung ums Leben gebracht werden.

Eine andere Möglichkeit, wie ein Elb seine sterbliche Hülle verlässt, ist die bewusste Entscheidung. Hat er seine Pflicht erfüllt oder seinen Lebenswillen aufgrund schrecklicher Ereignisse (Leid und Trauer) verloren, kann er aus einer **eigenen Entscheidung** heraus dem Leben entsagen.



Eljisjah in Trauer um einen Freund
Foto: Sophia Bartel

Auf welche Weise er nun auch immer geht, der Weg ist für alle Elben der gleiche. Er folgt dem Pfad des Lichtes in das unsterbliche Reich und erwartet das **Götterurteil**. Hier richten sie über die Erfüllung seiner Pflicht. Konnte der Elb dieser nicht nachkommen, gewähren sie ihm einen neuen Versuch und seine Seele wird wiedergeboren.

Hat er seine göttliche Aufgabe erfüllen können, darf er in das unsterbliche Reich eingehen und dort auf ewig leben.

Elben, die sich jedoch wissentlich gegen den Willen der Götter stellen und ihm entgegen handelten, entsagen dieser Unsterblichkeit und müssen Strafe erfahren (Verdammung in die Welt des Chaos oder gänzliche Vernichtung sind die schlimmsten Strafen).

Manchmal kann es vorkommen, dass die Seele eines Elben gebunden an seine Pflicht zurückbleiben kann, wenn dieser unvorhergesehen stirbt und noch etwas unerledigt zurückbleibt 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.

Der **Seelenbund**, den Gefährten eingehen können, bindet zwei Seelen bis in alle Zeit aneinander. So sind sie nicht nur in der sterblichen Welt so eng miteinander verwoben, dass sie Leid und Freud des anderen teilen und seine Existenz spüren, sondern diesen auch im unsterblichen Reich leicht finden oder auf ihn in der Zwischenwelt warten können. Sie können so ihren Partner als Geist begleiten, bis beide bereit sind zu gehen.

Wie jeder Elb im speziellen mit dem Tod umgeht, hängt von euch und eurer Rolle ab. Zumindest sind sich Aurerijahrelben bewusst, dass das sterbliche Leben nur eine Prüfung ist und höheres auf sie wartet.

Das Leben an sich gilt als heilig und muss stets bewahrt werden. Jemand anderen zu töten ist für alle Elben ein tief reichender Eingriff in das Gefüge der Welt und sollte nicht leichtfertig oder ohne Grund geschehen. Seelen sind unantastbar - über diese dürfen nur die Götter richten!

4.1.3) Die Natur und das Gleichgewicht der Welt

Die **Naturverbundenheit** der Elben gehört zu den wichtigsten, bekannten Grundklischees. Egal welcher Art oder welcher Kultur euer Charakter angehört, die tiefe Verbundenheit und das Gefühl für das Weltgefüge sollte im Spiel einigermaßen erkennbar sein. Dies könnt ihr zum Ausdruck bringen, indem ihr bewusst die Schönheit der Umgebung bewundert, nicht achtlos durch den Wald trampelt und dabei womöglich junge Pflanzen zerstört. Wenn ihr Heilkräuter findet, nehmt nicht alles, sondern nur, was ihr wirklich braucht.

Je tiefer die Verbindung zur Natur ist, desto stärker können sich bestimmte Fähigkeiten ausprägen: Ein Elb kann durchaus die Stimmen des Waldes vernehmen, mit Tieren sprechen oder Veränderungen der Umgebung sehr intensiv spüren. Dies gilt ganz besonders für Elben, die die Elemente Pilet (Erde) oder Shapi (Wind) in sich tragen - also im Wald lebende oder gänzlich wilde Elben. Bei den hohen Elben äußert sich die Naturverbundenheit eher im Verständnis für das gesamte **Gleichgewicht der Welt** und die Konzentration auf die göttliche Pflicht, die damit verbunden ist.

Doch um zu leben kommen auch Elben nicht umhin, sich der **natürlichen Ressourcen** zu bedienen. Dies ist aber im Gegensatz zu den jungen Völkern immer eine Frage des Maßes. Da die Elben Aurerijahrs das tiefe Gleichgewicht der Welt behüten, achten sie besonders auf ein ausgewogenes Verhältnis von Geben und Nehmen. Die Intensität kann sich zwischen den Elbenarten stark unterscheiden: Während Wildelben jeden Luxus ablehnen, um der Natur nichts "unnötig" zu entnehmen, verwenden Hochelben durchaus geschlagenes Holz beispielsweise für Schiffe, Waffen und Kunsthandwerk. Die Elben achten sehr darauf ihrer Umwelt keinen unnötigen Schaden zuzufügen, das zu nutzen, was sich von selbst erneuern kann oder helfen der Regeneration aus eigenen Kräften nach.

Es gibt unter den Aurerijahrelben einige Mächtige, die in der Lage sind Dinge nach ihrem Willen wachsen zu lassen. So können Elbensiedlungen wie im Land Felhijen beispielsweise aus Bäumen gewachsen sein oder auch die heilige Stadt Shaj´Elandor erwuchs aus weißem

Fels. Dies ist also ebenfalls eine Möglichkeit in der Kultur der Elben ihre Umgebung zu formen, ohne ihr zu schaden. Darstellbar ist es für Spieler natürlich kaum, aber der Charakter wird diese Dinge durchaus kennen.

Gerade im Anbau von Nahrungsmitteln erkennt man das Verlangen, das Gleichgewicht zu bewahren, sehr deutlich. Zwar findet man keine groß angelegten Felder, wie in den Menschenreichen, aber in vielen Regionen lässt man das, was ohnehin vorhanden ist durch die Kraft der mächtigen Elben schnell nachwachsen und **regenerieren**.

Aurerijahrelben sind nicht zwangsweise Vegetarier, auch wenn sie jedes Leben als heilig ansehen. Es gibt durchaus viele Jäger, welche keinesfalls über einen schlechten Ruf verfügen - besonders unter den wild lebenden Elben. Aber auch hier ist es eine Frage des Maßes von Geben und Nehmen. Es werden keine jungen oder trächtigen Tiere erlegt. Jedes Opfer wird hoch geachtet und der Tod des Tieres mit Respekt betrachtet. Ein Elb tötet niemals ein Tier aus **sportlichem Jagdwillen**, sondern immer zu einem Zweck - ob er nun vom Wahnsinn/ der Finsternis befallene Wesen erlösen möchte oder ein Wild für seine Sippe erlegt, dass diese sich ernähren kann.

Insgesamt ordnet sich das Gefühl für die Natur der göttlichen Pflicht unter. Manchmal ist es nötig Opfer zu bringen, wenn es dem höheren Ganzen dient. Es kann also gut sein, dass im Krieg gegen die Finsternis beispielsweise auch Teile von Wäldern und Länder vernichtet werden können. Ein Elb würde in dem Falle den Verlust natürlich beklagen und später alles dafür tun diese Lücke zu füllen, muss sich jedoch auch der Notwendigkeit bewusst sein.

Wie ihr hier euer Maß findet, hängt also stark von der Elbenart und eurem Charakter ab. Zumindest sind Elben was die Natur betrifft keinesfalls rücksichts- oder arglos und wissen um das zerbrechliche Gefüge der natürlichen Kräfte, welche zu hüten ihre höchste Pflicht ist.

4.1.4) Magie

Elben gelten allgemein als stark magische oder **stets magiebegabte Wesen**. Dies ist in unserem Konzept nicht unbedingt anders, nur verwenden wir unterschiedliche Begriffe und vielleicht auch ein etwas abweichendes Verständnis dafür.

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 also die reinsten Kräfte der Götter. Da die Aurerijahrrelben dieses Gleichgewicht besonders hüten müssen, würden sie diese Macht niemals allein dem eigenen Willen unterwerfen und aus dem Kreislauf entfernen.

Wenn ein Elb Aurerijahrs **“Magie wirkt”**, nutzt er die Kraft des Elementes, das er in sich trägt, und nimmt so Verbindung zum Weltgefüge auf. Er kann die Energie seines Elementes intuitiv umformen und nutzen, empfängt aber zudem den Willen der Götter und handelt nach diesem.

So ist jede von einem Aurerijahrrelben geformte Magie eine Mischung aus eigener Kraft und dem göttlichen Willen, der über die Vollkommenheit der gewirkten Kraft wacht. Es wird gewährleistet, dass das zerbrechliche Gleichgewicht der Elemente nicht gestört wird.



Geweihte sieht in die Zukunft
Foto: Janny S.

Magiewirker werden entweder als Geisterweber bei den Wildelben oder als Geweihte bzw. **Elementwächter** bei den Hochelben bezeichnet. Das Weben der Magie ist bei den Aurerijahrrelben 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“).

Demnach sind alle Arten von Magie als böse angesehen und für einen Aurerijahrrelben absolut nicht passend, die den Kreislauf stören und ihm Energie entreißen. Dies umfasst vor allem Blutmagie und Nekromantie, sowie alle anderen sehr „aggressiven“ und unkontrollierten Magiearten.

Insgesamt wirken Elben Aurerijahrs vor allem alle Arten von Magie, die sich mit Heilung, Schutz oder Analyse beschäftigen. Dies hängt allerdings stark vom Element ab, über welches der Träger verfügt.

Kampfzauber sind durchaus denkbar, sollten aber entsprechend des Grundklischees der Elben was Kriegshandlungen betrifft, eher in Ausnahmefällen auftreten und entsprechend dargestellt werden.

Da Elben sich nicht sofort in alle Belange einmischen, denken wir, dass ein wirklich mächtiger Magiewirker dies nicht gleich zur Schau trägt, sondern sich bemüht, andere beim Lernen zu unterstützen. Ein wenig Eitelkeit kann natürlich auch zum entsprechenden Charakter passen...

Hier findet ihr eine kurze Tabelle, welche Magieformen beispielsweise gut zu den entsprechenden Elementen passen können. Je nachdem wie gut die Beispiele zutreffen, sind sie hierarchisch angeordnet:

Sha	-	Lichtmagie, Schutz- und Kampfzauber
Le	-	Sternenmagie, Hellsicht, geistige Reinigung/ Heilung, Schlaf-, Analyse- und Illusionsmagie
Kel	-	Feuermagie, Kampfmagie, Kraft- und Schutzzauber, körperliche Heilung (als Ausnahme)
Resh	-	Wassermagie, geistige Reinigung/ Heilung, Analysemagie, Kampf (als Ausnahme)
Shapi	-	Windmagie, Schutz-, Illusions- und Kampfmagie
Pilet	-	Erdmagie, körperliche Heilung, Regeneration, Schutz- und Kraftzauber

Was die **Darstellung** betrifft, ist Magie immer ein recht heikles Thema und jeder hat daran einen anderen Anspruch. Da wir hauptsächlich nach DKWDDK spielen, sind lediglich nicht darstellbare Zauber oder Zauber, die Telling hervorrufen, unter Aurerijahrspielern nicht erwünscht (z.B. Unsichtbarkeit, Erdbeben, Verwandlungen).

Insgesamt ist uns schönes Spiel besonders wichtig. Zaubersprüche bzw. Gebete sollten gut ausformuliert sein und der Situation entsprechend vorgetragen werden.

Da die Magie von Aurerijahr-Elben eher klerikal ist und man größtenteils auf Komponenten verzichten kann, solltet ihr möglichst lang reden und euch dabei in Szene setzen. Man kann gut mit verschiedenen Gesten und Stimmlagen seine Formeln untermalen, Gesang oder andere kreative Elemente einbauen und seine Inszenierung mit entsprechenden Effekten ausschmücken.

Einzig wichtig ist, dass ihr euch dabei Zeit lasst, klar und deutlich sprecht, damit euer Gegenüber mitbekommt, was ihr tut, und eurem Charakter entsprechende Zauber auswählt,

die auch wirklich zu ihm passen. Ein Diener des Wassers sollte beispielsweise nicht mit Feuerbällen um sich werfen.

Rituale bieten die beste Möglichkeit elbische Magie besonders schön darzustellen. Man kann sich Zeit lassen, viele Leute ins Spiel integrieren und mit vielen Requisiten und Komponenten seine Inszenierung ausgestalten.

4.2) Gesellschaftsform und Hierarchien



Illios schwört seinen Eid
Foto: Thorsten Schröder

Aufgrund des starken Bezugs zum Göttlichen und der Wahrung der göttlichen Ordnung ist das Volk Aurerijahrs in einer bestimmten **Hierarchie** eingeteilt. Diese gewährleistet, dass jeder Elb die Möglichkeit hat seiner Pflicht nachzukommen und dafür Respekt erhält, welcher ohnehin einen sehr hohen Stellenwert im Miteinander der Elben einnimmt.

Den Elben Aurerijahrs ist bewusst, dass sie auserwählt sind eine gemeinsame Aufgabe zu erfüllen und, dass ein jeder seinen Teil dazu beiträgt - egal ob als Krieger oder Edler.

Die Hierarchie wird nicht angezweifelt, da sie von den Göttern selbst bestimmt wird. Zudem werden die Pflichtbereiche nur jenen zuteil, die sich darum durch eigene Taten verdient gemacht haben und von der Wächterin erhoben werden.

Eine edle Pflicht zu erfüllen bedeutet nicht über großen Reichtum oder Ländereien zu verfügen, wie bei den jungen Völkern. Ein Edler verzichtet auf eigenes Wohl um anderen zu dienen und erfüllt meist eine Pflicht, die es ihm untersagt eine eigene Stimme zu haben.

Solch ein Elb trägt die **Verantwortung** für das Wohl anderer und wacht über deren Leben, verdient dafür aber großen Respekt und die Loyalität des Volkes.

Die **Regierung des Reiches** führt die von den Göttern erwählte Wächterin/ Königin, die als einzige das hohe Göttergeschenk trägt. Dieses Geschenk beinhaltet die Bindung an die Insel auf ewig, aber auch das tiefste Empfinden für das Gleichgewicht des Reiches. Im Grunde ist die Wächterin Spiegel Aurerijahrs und gleichzeitig das Herz bzw. de Seele der Insel.

Sie wird unterstützt vom Hohen Rat, der aus drei Säulen besteht, die in verschiedenen Aufgabenbereichen agieren: den Hohen Kriegern, den Hohen Geweihten und den Hohen Wei-

sen, die speziell vom Volk als Vertreter für die sieben Länder gewählt werden. Diese sind komplett für alle Aurerijahrrelben erspielbar.

Die detaillierte Hierarchie der edlen Aurerijahrrelben findet ihr detailliert im Dokument "Edle Säulen", sowie die Rechte und Pflichten der Edlen in den "Gesetzen Aurerijahrs".

Die Einhaltung dieser von den Göttern gewollten Ordnung und die mit den hohen Rängen verbundene Erfahrung erfüllt die Elben Aurerijahrs mit Stolz.

Zusammenhalt, Nächstenliebe und Respekt sind unter ihnen stets spürbar und wird jedem Elb entgegengebracht, der sich an der Aufgabe des Volkes auf seine Weise beteiligt.

4.3) Berufe für Elben

Innerhalb des Aurerijahrkonzeptes gibt es hier viele verschiedene Möglichkeiten und fast alles, das zu einem Elben passt, ist denkbar. Wichtig ist uns, dass jeder in der Gruppe eine **bestimmte Aufgabe** hat und sich durch Können bzw. eigenes Spiel auch höhere Ränge erspielen kann, sowie auch Spaß an seinem Aufgabenfeld hat.

Zu Elben passende Berufsfelder sind zum Beispiel:

- Soldat, Waldläufer, Späher, Jäger, Leibwache ... = **kriegerische Berufe**
- Barde, Maler, Bildhauer... = **künstlerische Berufe**
- Waffenschmied, Bogner, Rüstungsschmied, Goldschmied ... = **handwerkliche Berufe**
- Kartograf, Kräuterkundiger/ Alchemist, Kaligraf, Philosoph, Heiler... = **gelehrte Berufe**

Da die Elben einen hohen Bildungsgrad repräsentieren, ist es unablässig, dass man sich als Spieler mit seinem erwählten Beruf auseinandersetzt. Ein wenig **Grundwissen** sollte man als Kräuterkundiger beispielsweise mitbringen oder sich aneignen, sowie als Barde ein gewisses musikalisches Talent aufweisen und tonsicher sein.

Zusätzlich ergeben sich entsprechend der Regierungsform die drei Säulen der Edlen bzw. Hohen Elben (Adel):

- **Hohe Geweihte** - Diese sind die von den Göttern auserwählten Elementwächter (Magier/Priester), deren Aufgabenbereiche zwischen den Elementen/Göttern variieren. Generell agieren sie stets als Lehrer, Richter bzw. Rechtsgelehrte und werden von anderen Elben aufgrund ihrer tieferen und ausgeprägteren Verbindung zum Weltgefüge besonders respektiert. Sie können durchaus als Kriegspriester (zB. Kel - Feuer), Hellseher (zB. Le - Nacht) oder als Heiler (z.B. Pilet - Schöpfung) auftreten.

- **Hohe Krieger** - Diese sind die von den Göttern auserwählten Krieger, die Recht und Ordnung, sowie das Volk mit dem Leben verteidigen. Sie gelten als die stärksten Kämpfer, da sie neben der körperlichen Kraft auch in der Lage sind die Macht ihres Elementes zu weben. Sie agieren als Heerführer im Kriegsfall und sind die Leibgarde der Königin. Weitere Aufgabenbereiche richten sich auch hier je nach dem Element, das der "Ritter" (Hohe Krieger) in sich trägt.

- **Hohe Weise** - Sie werden von den Elben selbst erwählt und vertreten die zahlreichen Städte, sowie im höchsten Rang eines der sieben Länder Aurerijahrs. Sie treten vor allem als Diplomaten auf und tragen die Wünsche des Volkes an die Königin heran, welcher sie im Hohen Rat mit weisen Worten zur Seite stehen.

Weitere edle Berufe, die sich einem Hohen Elben anschließen, sind:

- **Herold** - Er agiert als Diplomat, Botschafter und Berater eines Hohen Edlen. Im Kriegsfall führen die Herolde die Banner ins Feld.

- **Vertrauter** - Diese 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. Sie befinden sich stets in einer Lehrbeziehung zu ihrem Mentor. Gerade da sie sich um das Wohl anderer sorgen, gelten Vertraute als Edle unter den Elben.



Vertraute der Königin (Resharja)
Foto: Karsten Flögel

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. 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.

Ein Anführer ist immer ein Koordinator statt Kommandant!

Auch die Ausrüstung erfordert einiges mehr an Aufwand, weshalb es meist besser ist, sich eine einfachere Rolle zu wählen und sich erst Schritt für Schritt - auch mit der spielerischen Erfahrung - an eine adelige Rolle heranzuwagen. 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!

4.4) Sprache

Im Spiel ist es stets sehr schön, wenn Elbenspieler eine fiktive Sprache zumindest teilweise beherrschen, die sie eindeutig von den anderen Völkern abhebt. Die wohl am meisten verbreiteten Sprachen sind Tolkiens Sindarin oder Quenya. Sie sind auch durchaus für Aurerijahrelben denkbar.

Zum anderen haben wir für Aurerijahr eine eigene Sprache mit passender Schrift konstruiert, die zumindest den Anspruch erfüllen soll, unser Spiel sinnvoll zu ergänzen und unsere Kultur von anderen zu unterscheiden.

Es ist lediglich ein Spielangebot und keinesfalls ein Zwang!

Zumindest die einfachen Floskeln kann sich jeder einmal ansehen, da sie die Darstellung einfach fremdartiger wirken lassen und trotzdem jeder weiß, was gemeint ist. Die Vokabelliste und die Schriftzeichen findet ihr in den entsprechenden Dokumenten auf unserer Website.

Ansonsten sollte man sich als Elbenspieler bemühen deutlich und vielleicht auch etwas langsamer oder betonter zu sprechen. Ein wild plappernder Elb wirkt immer eher gehetzt oder kindlich.

5) Elben und andere Völker

5.1) Elben und Menschen

Hier gibt es ebenso zahlreiche Auslegungen und Ansichten, worüber meistens eigener Geschmack und eigene Vorstellung entscheidet.

Das Volk Aurerijahrs für sich ist jedoch vor allem sehr hilfsbereit und stets auf die Erfüllung seiner göttlichen Pflicht bedacht. Die **Bewahrung der sterblichen Welt** bedeutet also auch, die jungen Völker auf den rechten Weg zu leiten und sie vor einem verführerischen Pakt mit der Finsternis zu schützen. Menschen sehen sie demnach als Kinder oder Heranwachsende an, die man anleiten und lehren bzw. lernen lassen muss. Die Elben Aurerijahrs wollen diesem jungen Volk, das sich so leicht vom Chaos blenden lässt, ein Vorbild sein. Hier muss man als Elbenspieler sehr darauf achten, dass man eher als weiser und zurückhaltender Ratgeber und nicht als rücksichtsloser Besserwisser auftritt.



Lilya heilt einen Menschen (Ilen)
Foto: Karsten Flögel

Es sind also durchaus Freundschaften zu Menschencharakteren möglich, wobei man als Elbenspieler darauf achten sollte, dass man diese nicht vorschnell eingeht und sich nicht zu sehr vom eigenen Volk entfernt. Gerade die **Unterschiede zwischen den Völkern** und das Verdienen des Respekts untereinander können viele spannende Spielsituationen ergeben. Menschen, die als Freunde eines Elben akzeptiert werden, sollten auch von anderen Spielern der Gruppe als Verbündete, also höflich, und nicht mit der sonst so gewollten Vorsicht behandelt werden.

Wie genau man dieses Bild umsetzt, hängt natürlich vom Charakter und der Elbenrasse ab. Wildelben meiden den Kontakt zu anderen weitestgehend und es ist daher schwer und benötigt eine lange Zeit um ein Verhältnis zwischen Mensch und wildem Elb aufzubauen, während es bei den Hochelben durchaus besser funktionieren kann. Es ist - wie bei so vielem - immer eine Frage des Maßes und des Gesamtkonzeptes.

Ihr solltet euch zumindest zur Betrachtung von Menschen sehr früh Gedanken machen, da ihr auf Cons sofort mit solchem Spiel konfrontiert werdet. Seid euch im Klaren, dass je mehr euer Charakter Menschen meidet, ihr weniger Möglichkeiten habt, andere außerhalb der Gruppe anzuspielen und mit ihnen gemeinsam zu agieren.

5.2) Elben und andere lichte Völker

Was die Sichtweise auf andere Völker angeht, wird diese ebenfalls von der göttlichen Pflicht und dem hohen Ziel des Elbenvolkes beeinflusst. Man kann hier ähnlich wie bei den Menschen verfahren und hat einen gewissen eigenen Interpretationsspielraum zwischen möglicher Freundschaft und Ablehnung/ Vorsicht.

Zu den akzeptablen Völkern zählen alle, die nicht der Welt der Finsternis entstammen (z.B. Halblinge, Gnome, Kobolde, Kender, Zwerge, ...) oder dieser Kraft dienen.

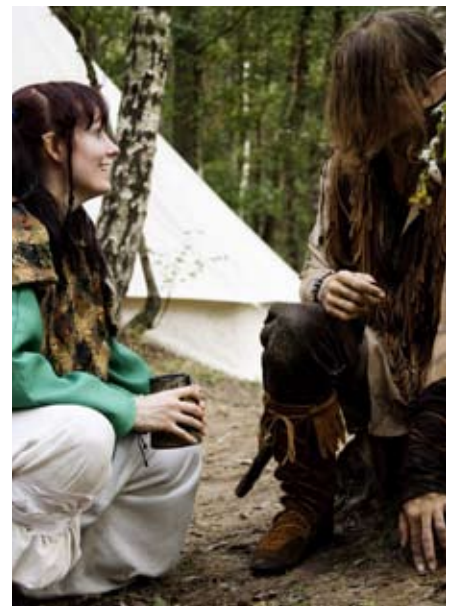
Was **Zwerge** betrifft, ist das Verhältnis allerdings ziemlich angespannt, wie es fast allen Konzepten zu entnehmen ist. Im Aurerijahrhintergrund entstammen auch Zwerge der unsterblichen Welt und zählen nach den Elben zu den ältesten Kindern der Götter, auch wenn sie andere Aspekte in sich vereinen. So, wie es in der Welt immer ein ausgleichendes und ergänzendes Gegenstück gibt, wurden Elben und Zwerge als sich "gegenüber stehende" Mächte geschaffen.

Auch die Zwerge wurden mit einer zu erfüllenden Pflicht in die sterbliche Welt entsandt. In den Augen der Aurerijahr-elben haben sie diese allerdings längst verloren und geben sich größtenteils den niederen und finsternen Empfindungen der Gier hin. So haben sich **Konflikte** zwischen den Völkern entwickelt, die zu Spannungen führen können.

Zwar stehen die Elben den Zwergen als ebenso altes Volk im Notfall noch immer zur Seite und auch Freundschaften einzelner Charaktere können sich gern über einige Zeit entwickeln (z.B. wie bei Legolas und Gimli), aber man muss sich im Klaren sein, dass sie einfach sehr gegensätzlich sind und sich schönes Konfliktspiel ergeben kann.

Wie man es im Genauen darstellt, ist jedem selbst überlassen, solange es nicht in wilden Beschimpfungen und somit unelbischem Verhalten endet.

Hass zu empfinden lehnen Aurerijahr-elben schließlich ab, aber zwischen Vorsicht, Ablehnung oder auch Respekt und Zuneigung kann jeder sein eigenes charakterspezifisches Maß finden.



Annäherungsversuche von Kenderin Schovit an einen Wildelben
Foto: Karsten Flögel

5.3) Feindbilder

Der klassische Gegensatz von **Gut und Böse** ist für das Fantasygenre nicht wegzudenken und gehört in jede durchdachte, fantastische Welt. Solch eine klare Definierung des Spiels sollte nicht untergraben werden, da es sonst das Bild der Elben nach den bekannten Grundklischees als rechtschaffene oder gute Wesen oder auch jeder anderen bekannten Fantasyrasse verklärt.



Kampf gegen die Orks
Foto: Nummi/ Epic Empires

Verbrüderungen mit bekannten Feindbildern oder Todfeinden führen dazu, dass das Spiel selbst unglaublich erscheint und der Charakter nicht mehr als das wahrgenommen wird, was er darstellen soll. Als Spieler nimmt man sich dabei viel Spielpotential und spannende Spielmomente, wenn man sich in Grauzonen begibt.

Auch in Aurerijahr spielt dieser Kontrast ebenfalls eine große Rolle und darf gerade durch den Bezug zum Göttlichen nicht umgangen werden. Es bilden sich zahlreiche feste Feindbilder, die jedem Aurerijahrelben bekannt sind. Verbrüderungen oder Verhandlungen sind mit Erzfeinden nicht denkbar. Ein Elb Aurerijahrs handelt stets nach den göttlichen Gesetzen und versucht die daraus resultierenden Feindbilder aktiv zu bekämpfen, wenn es die Situation zulässt. Kampfhandlungen sollten also stets wohl überlegt und bedacht sein, nicht aus einer Laune heraus entstehen.

Das größte Feindbild, für das es keine Gnade gibt, ist:

- **Gefallene Elben - Dunkelelben.** Gerade durch die eigene Geschichte und die göttliche Pflicht, die jeder Elb achtet, sind Dunkelelben die absoluten Todfeinde Aurerijahrs. Sie gelten als vom göttlichen Pfad abgekommen und geben sich finsternen Trieben wie die Gier nach Macht und Reichtum hin. Sie sind Verräter am eigenen Volk und an der göttlichen Ordnung!

Dazu zählen alle Arten von Dunkelelben jeglicher Konzepte - wie Druchii, Drow oder die vom Schatten eingenommen Elben Aurerijahrs.

Weitere unumgängliche Feindbilder sind:

- **Wesen der Finsternis oder des Chaos.** Die göttliche Pflicht des Volkes beinhaltet das Bewahren der Jungen Welt vor dem Chaos. Auch der Kampf gegen Wesen der Finsternis, die in diese Welt eindringen, gehört zu dieser Aufgabe. Hierzu zählen beispielsweise jegliche Dämonen, Teufel, Diener und Kreaturen der Chaosgötter, die eindeutig als "böse" Rassen klassifiziert werden.
- **Gefallene Wesen, die sich der Mächte der Finsternis bedienen** oder unumkehrbar von ihr korrumpiert wurden. Hierzu zählen die sterblichen Völker und Wesen, die sich der Finsternis hingeben. Das sind vor allem: Nekromanten und Diener der Schwarzen Magie, aber auch Rassen wie Skaven, Orks und Goblinoide, die eindeutig als böse Kreaturen zählen.

Wie schon zuvor genannt, geht es uns trotz dessen um den **Spielspaß** aller. Konfliktspiel gehört also durchaus dazu, darf aber andere Mitspieler nicht einengen oder zu einer bestimmten Handlung bzw. Konsequenz zwingen. Wir wollen Spielansätze bieten und reagieren auch gern selbst auf Spiel mit Feindbildern, gehen aber immer von einer gegenseitigen **Rücksicht und Fairness** untereinander aus. Wir spielen vor allem nach Opferregel.



Aurerijahrspieler als Druchii-Gruppe
Foto: Deneriel

Weiterhin ist das Festlegen von Feindbildern **keinesfalls eine Entscheidung** aus einer OT-Abneigung gegenüber diesen Spielern oder Rassen heraus. Viele unserer Mitglieder stehen auch gern selbst einmal auf der "bösen" Seite und spielen als Zweitcharaktere Orks, Goblins oder gar Dunkelelves. Auch wir mögen ein abwechslungsreiches Spielangebot und sind nicht immer als "gute" Elben unterwegs, haben also einiges an Verständnis für die "andere Seite".

Mit den Feindbildern soll also lediglich ein rundes, facettenreiches und "authentisches" Bild der Aurerijahrelves entstehen, das verschiedene Spielansätze und Interaktionen mit Mitspielern bietet.

Seid euch bewusst, dass Konfliktspiel stets aus dem Spiel und der Rolle heraus entsteht. Falls ihr merkt, dass euer Gegenüber damit nicht umgehen kann, lasst es besser um nicht unnötigen Frust zu provozieren.

Ein klärendes OT Gespräch ist manchmal gar nicht so falsch...

6) Das Spiel von Elben - Ergänzende Verhaltensweisen

So facettenreich wie das Elbenspiel ist, wollen wir hier ergänzend auf einige wenige Punkte eingehen, die zuvor nicht eindeutig genannt wurden:

6.1) Kriegerisches Verhalten

Ein Volk, das so sehr die schönen Dinge schätzt und das Leben als heilig ansieht wie die Aurerijahrelben, verabscheut den zerstörerischen Krieg umso mehr. Das bedeutet nicht, dass alle Elben Pazifisten sind, sondern dass man den Kampf, so weit es geht, meidet.

Elben Aurerijahrs sind jedoch durchaus wehrhaft und greifen zu den Waffen, wenn es um die Verteidigung ihres Volkes oder Freunde geht, sowie auch der Ausmerzung des Chaos in all seinen Facetten. Entsprechend der oben genannten **Feindbilder** gibt es Völker, mit denen man als Elb nicht friedlich verhandeln kann, oder auch Situationen, in denen schnell und endgültig gehandelt werden muss, um andere bzw. Unschuldige nicht unnötig zu gefährden.

Im Gegensatz zu den finsternen Völkern empfinden sie dabei jedoch keine Freude, sondern sehen kriegerische Auseinandersetzungen als **notwendiges Übel**. Die Schrecken des Krieges können ein so langlebiges Wesen sehr prägen und man sollte sich als Elb gut überlegen, wann es angebracht ist, dies zu riskieren.



In der Schlacht (Lenora)
Foto: Nummi/ Epic Empires

6.2) Elben und Gefühle

In vielen Konzepten werden Elben nach außen als gefühllos und unnahbar dargestellt. Aber gerade ein Volk, das so tief mit der Welt und miteinander verwoben ist, hat nach unserem Verständnis eine durchaus **ausgeprägte Gefühlswelt**! Es ist nicht immer ganz leicht hier ein Maß zu finden, das fremdartig, aber auch zu Elben passend wirkt. Wie man dieses findet, hängt ganz vom Charakter ab.

Insgesamt solltet ihr die unnahbare und distanzierte Wirkung auf andere nicht zu stark untergraben. Ihr könnt durchaus eure Gefühle nach außen reflektieren, achtet aber besonders darauf, wem ihr dies zeigt und in welchem Maß. Man kann durchaus herzlich lachen, wird

aber wohl schauen in welcher Gesellschaft und zu welchem Anlass. Unter seines gleichen kann ein Elb durchaus deutlich emotionaler handeln und sich mehr öffnen als unter Fremden.



Geweihte in Trauer (Dagmar, NSC)
Foto: Andreas Ingerl

Gerade Elben sollten nicht ungehemmt und zügellos wirken - sich selbst perfekt unter Kontrolle zu haben, ist ein Ideal, das von solch einem Volk, das als Vorbild fungieren will, angestrebt werden sollte. Der Vorteil dabei ist, dass man in besonders emotionalen Situationen mit der nun erhöhten Dosierung seiner Reaktionen viel Dramatik erzeugen kann, wenn man sonst doch so zurückhaltend war.

Aurerijahrelden haben besonders durch den tiefen Bund zur Welt und zum Göttlichen auch eine starke Bindung zueinander. Deren Maß hängt davon ab, wie nah sich die Betroffenen stehen. Innerhalb einer Familie oder Gefährten ist diese Verbindung so stark, dass man die Gefühle des anderen spüren kann.

Diese **empathische Fähigkeit** führt auch dazu, dass Elben es meist nicht nötig haben, ihre Emotionen eindeutig auszudrücken. Beispielsweise kann sich dies im Spiel zeigen, dass ein trauernder Elb nicht weint, sondern mit schmerz erfülltem Blick die Nähe zu den anderen sucht. Hier kann jeder selbst kreativ sein und sehen, wie er das in sein Spiel einbaut.

Die Gefühle nach außen anders als bei Menschen zu gestalten, ist jedoch der schwierigste Teil. Mit seiner Mimik (z.B. sanftes Lächeln, Blickkontakt) oder kleinen, unauffälligen Gesten (z.B. bei Angst leicht die Hand auf die Waffe legen) kann man viel bewirken. Trauer kann man beispielsweise statt durch lautes Wehklagen auch mit gefühlsbetontem Gesang ausdrücken.

Macht euch einfach ein wenig Gedanken, was zu eurem Charakter passt. Es gibt viele Möglichkeiten, die aber allesamt ein gewisses Maß nicht überschreiten sollten.

Trotzdem gibt es Gefühle, die einem Elben nicht gut zu Gesicht stehen. Schlechte Laune mit Fluchen und Zetern passt nicht so ganz ins elbische Bild. Weiterhin gibt es Empfindungen, die in Aurerijahr als Saat des Schattens und der Finsternis gelten - Diese sind beispielsweise Gier, Neid, Hass, Missgunst und Selbstsucht. Diese gehören nicht ins Bild der "**Guten**" und sollten generell vermieden werden.

Empfehlungen zu für Elben durchaus passende Gefühle, die man nach außen zeigen kann:

- Freude, Glück
- Mitgefühl
- Trauer, Kummer
- Liebe, Zuneigung, Sympathie

Empfehlungen zu Emotionen, über deren Maß ihr vorsichtig entscheiden solltet und sie meist besser nicht nach außen zeigt, wenn ihr nicht sicher seid:

- Ärger, Wut, Zorn
- Verzweiflung
- Ablehnung, Misstrauen, Zweifel
- Angst

6.3) Elben und Arroganz

Das wohl größte Vorurteil, das viele Spieler gegenüber Elben haben oder viele Elbenspieler nach außen reflektieren wollen, ist, dass diese äußerst arrogant sind. Dies erscheint auf den zweiten Blick allerdings als sehr oberflächlich:

Wie in vielen Vorlagen und entsprechend der Darstellung, die wir verkörpern wollen, sind Elben **von der Welt entrückt**, unnahbar, stolz und fungieren als eine Art weiser Ratgeber, der nach Vollendung strebt.

Dies sollte keinesfalls mit Arroganz verwechselt werden!

Wenn ein Elb einfach nur arrogant dargestellt wird, erreicht er leider keine großartige Spiel-tiefe und der Spieler macht es sich selbst sehr schwer, mit anderen in Kontakt zu kommen. Überlegt euch gut, ob es angebracht ist, ein Volk, das nach Perfektion strebt mit diesem Makel zu behaften!

Für uns bedeutet Arroganz die vollständige Ablehnung anderer Völker, die so als minderwertig angesehen werden. Dies passt nicht in das Aurerijahrspiel, das darauf beruht, die jungen Völker zu leiten und ihnen ein Vorbild zu sein.

Elben sind somit zwar einfach ältere Wesen und stolz auf ihr Volk, aber sollten besser in einer **Elternrolle** gesehen werden.

Das ständige Streben nach Wissen stellt einen weiteren Aspekt der Kultur dar, welcher bedeutet, dass man auch bereit ist, von anderen zu lernen. Unfehlbar und allwissend sind nur die Götter und Arroganz ist somit ein Zeichen der Finsternis, dem Abweichen vom göttlichen Pfad.

Auch **außerhalb des Spiels** haben Elbenspieler oft mit diesem Vorurteil zu kämpfen. Eine Bitte somit an andere Mitspieler:

Seid fair und denkt daran, dass auch Elbenspieler nur Menschen sind, die Spaß an ihrem Hobby haben.

Elbenspiel bedeutet manchmal sich selbst stark zurückzunehmen, kann sehr anstrengend sein, übt darstellerisch allerdings auch einen gewissen Reiz aus - wie alle anderen Fantasyrassen. Spieler, die Elben darstellen, weil sie sich besser fühlen wollen als andere, sind im Larp - unserer Meinung nach - ohnehin fehl am Platz ...

7) Unser Lager und das Gruppenspiel

7.1) Ambiente und OT-Gegenstände

Um die Illusion der lebendigen Spielwelt aufrecht zu halten, versuchen wir sehr auf die Gestaltung unseres Lagers, aber auch auf den Umgang mit diesem zu achten.

Outtime-Müll und entsprechende Gegenstände sind zu vermeiden. Trinkflaschen, Nutella-Gläser und anderes kann man mit etwas Stoff leicht abtarnen oder in passende Behälter füllen. Etwas, dass sich nicht abtarnen lässt, behaltet besser im Outtime-Bereich.

Das Lager selbst besteht aus Gegenständen aller Mitspieler und größtenteils dem Aurerijahrfundus. Zwar sind diese von allen Gruppenmitgliedern nutzbar, aber es ist wohl selbstverständlich, dass damit *sorgsam* umgegangen wird.



Lagerausstattung auf dem Aurerijahr 1
Foto: Deneriel

7.2) 24 Stunden intime?

Hier gibt es zahlreiche verschiedene Ansichten, keine von ihnen ist richtig oder falsch. Es ist nur wichtig, die Ansichten anderer Mitspieler zu achten und zu respektieren.

Für uns gilt: Ja und nein.

Wir bemühen uns stets so lang und gut es geht in der Rolle zu bleiben. Aber Larp ist ein Hobby, dass seine **Grenzen** hat und eine gewisse Anstrengung nicht überschreiten sollte.

Gerade eine Fremdrasse zu spielen benötigt einiges an Aufwand in Darstellung und Spiel. Man muss sich schminken, Latexteile kleben oder die ganze Zeit über auf Körperhaltung achten, was als Elbenspieler durchaus schnell zu starken Rückenschmerzen führen kann. Man braucht einfach Pausen, um das Make-up zu richten oder einfach mal durchzuatmen. Das ist bei uns jederzeit möglich und wir zwingen niemanden 24 Stunden am Tag intime zu bleiben.

Wichtig dabei ist nur, dass man andere Mitspieler nicht stört!

Dazu richten wir stets einen **abgetrennten Outtime-Bereich** ein, wenn es möglich ist, oder sehen unsere Schlafstätte als Outtime-Rückzugsort an. So bleibt das Spiel ungestört rund um die Uhr aufrecht erhalten, aber diejenigen, die eine Pause brauchen, haben die Möglichkeit sich vom Spiel zu entfernen und (nur dort!) outtime zu sein.

Auch Außenstehende bitten wir dies zu beachten. Die Schlafräume sind ein Bereich, in dem sich Menschen umziehen wollen und gerade Fremrassen-Darsteller verschnauften können und müssen. Dieser Bereich ist als Privatsphäre zu achten! Das sollte von allen ebenso respektiert werden wie der Intime-Spielbereich.

Kontaktdaten und Impressum

Ansprechpartner für Aurerijahr:

Autor/ Urheber, Spieleraufnahmen, Hauptorga

Nicole Busch Aurerijahr@gmx.de
www.aurerijahr.de

Die Weiterverwendung der Fotos ist nicht gestattet!