

DONADORS FÜHRER ZU DEN VÖLKERN DER ELFEN

Eine Einsicht von Elfen über Elfen

Donador - Übers. Frederik Grobe

23. Dezember 2023

Vorwort

Dies ist eine erste Version eines Inworld-Quellenbuchs zu den Elfvölkern Midgards geschrieben aus Sicht des Charakters Donador.

Einige Worte zum Autor:

Donador (geb. 1435 nL) ist ein elfischer Elementarforscher und Autor mehrerer wissenschaftlicher Werke. Während seines über 900 Jahre währenden Lebens haben in Forschungsreisen immer wieder in die Welt der Menschen geführt.

Elfen und die Unsterblichkeit

»Elfen sind unsterblich.« - Was genau bedeutet das? Es heißt, dass Elfen keinen körperlichen Verfall kennen und einer Kraft trotzen, unter der selbst Berge vergehen: Die Zeit. Elfische Körper können dennoch genauso wie jedes andere Lebewesen dieser Welt durch Gewalt und Magie zerstört werden; sie sind also faktisch nicht unsterblich, sondern wie Vielen bekannt Alterslos. Zu beachten ist, dass wenngleich der Körper eines Elfen nicht altert, das Selbe nicht für seine Seele gilt.

Eine klassische Fehlannahme über Elfen ist zu glauben, dass aus einem ewigen Leben Stillstand folgen müsse. In Wirklichkeit wirkt diese scheinbare Ordnung der elfischen Kultur als Gegenkraft zur elfischen Natur:

Die Unsterblichkeit des elfischen Volks ist eine Folge der Heimat unserer Vorfahren. Während der Kreislauf des Lebens von Altern und Erneuerung in den Mittelwelten natürlich entsteht, ist dieser Inbegriff des Gleichgewichts keine Selbstverständlichkeit in den Ebenen der Ordnung und des Chaos. Um Leben in geregelten Bahnen auf den nahen Chaosebenen zu ermöglichen und somit auf ihr Ziel des Ausgleichs dieser Kräfte hinzuwirken schufen die Urdrachen unsterbliche Völker wie die Alfar, und gaben diesen die Mittel ihrer Heimat Gestalt und Stabilität zu geben.

Nur dank ihrer physischen Stabilität gelang es unseren Vorfahren ihrer chaotischen Natur, die selbst nach Äonen auf Midgard fortlebt, Herr zu werden. Dadurch, dass Wissen und Hierarchien erhalten bleiben, und zahlreiche Generationen in direkter Verbindung stehen, konnte eine Zivilisation entstehen, die die sie umgebende stetig wandelnde Welt bezwingt, statt von ihr zerrieben zu werden.

Dieser Fakt ist für uns Elfen auf Midgard sowohl Segen, als auch Fluch, da wir sowohl unsere tausende Jahre alte Macht gegenüber den auf- und absteigenden Völkern dieser Welt erhalten konnten, als auch dank unserer Unfähigkeit uns an die Umstände dieser Welt anzupassen, niemals neu erstarken werden.

Dieser Gegensatz in Geist eines jeden Elfen ist Grundlage unserer Kultur und unseres Verständnisses von Magie und den Sphären. Wir verbinden dabei unsere chaotischen Natur als Erbe unserer Heimat mit dem Mond und nennen sie entsprechend **Mondgeflecht**, welche für die Magier Valians die **Anima** darstellt, und die ordnende Kraft, welche unseren Körpern und unserem Geist anheftet mit den Sternen und bezeichnen sie entsprechend als **Sternengestalt**.

Das Wissen, nicht altern zu müssen, ändert nicht viel am alltäglichen Leben einer Person. Sowohl die Wahrnehmung von Zeit, als auch die Wahl von kurzfristigen Zielen und Wünschen sind davon kaum betroffen. In vielerlei Hinsicht leben alle Völker bis ins Alter so, als wären sie Alterslos.

Das Wissen um die klare Begrenztheit des Lebens hält Niemanden auf und treibt auch Niemanden dazu, dass zu unternehmen, was ihm Freude und Erfüllung verschafft. Ein Elf könnte ein Projekt erst in 20 Jahren anfangen, aber wofür sollte man sich 20 Jahre langweilen.

Woher kommt also die besondere Zeitwahrnehmung der Elfen?

Der Geist eines Wesens ist nur begrenzt in der Lage Wissen und Erfahrungen aufzunehmen. Dennoch ermöglicht unsere Lebenserwartung, wie von unseren Schöpfern vorgesehen, sich weitaus tiefer mit Themen zu beschäftigen und Fähigkeiten zu verbessern als andere Wesen. Aus diesem Grund reifen Wesen mit längerem Leben langsamer, wie es auch bei den Zwergen im Vergleich zum Menschen zu sehen ist.

Langsamere Entwicklung bedeutet, dass der Geist auf die Menge der kommenden Erfahrungen und Erlebnisse vorbereitet werden und Fähigkeiten und Wissen fest verankert werden kann und so nicht verloren geht. Hätte ich das Bogenschießen innerhalb einer Woche erlernt, hätte ich es nach 20 Jahren wieder vergessen. 10 Jahre Grundlagenunterricht in der Baumschule haben dazu geführt, dass selbst knapp 900 Jahre später man mir einen Kurzbogen in die Hand drücken könnte.

Diese Verzögerung der Reife bedeutet, dass der Geist eines Elfen sich mit 3 Jahren bereits vollständig gebildet hat, man jedoch erst mit knapp 100 Jahren von einem reifen Elfen reden kann. Hier zeigt sich wieder der Gegensatz der wilden und impulsiven Anima eines Elfen zu seinem ordnenden und trägen Astralleib.

Wann immer eine Frage von Gefühlen getrieben wird, kann also davon ausgegangen werden, dass ein Elf schneller und unbedachter handeln mag, als ein Mensch. Hat er Durst? Dann erwartet er jetzt zu trinken. Möchte er schlafen? Dann wird er dies nicht erst in 10 Jahren tun. Dies trifft also vor allem auf all jene Handlungen und Zeitrahmen zu, die auch ein Mensch einfach überblicken kann.

Der Unterschied tritt erst dann wahrlich zur Sicht, wenn auch ein Mensch für die Zukunft planen würde. Wenn ein Mensch sich Etwas für in einem Jahr vornehmen würde, kann man für einen Elfen gut und gerne eine oder mehr Größenordnungen mehr erwarten. Die elfische Gründlichkeit ein Thema oder eine Fertigkeit vollständig auf ewig begreifen zu wollen, kombiniert mit unserem manchmal trägen Geist und oftmals immenser Ungeduld führt dazu, dass unsere Projekte gerne Jahrhunderte dauern können, wobei entsprechende Erwartungen auch auf andere Völker erweitert werden.

Man könnte sagen, dass die elfischen Völker Prokrastination zu einer Kunstform erhoben haben.

Elfen und Gnome

Eine wichtige Rolle insbesondere im modernen (Selbst-)Verständnis der Elfen spielt ihre Beziehung zu den anderen intelligenten Völkern Midgards. Die ältesten Gefährten des elfischen Volks sind dabei die **Gnome**, die zumindest etwa solange mit den Elfen zusammenarbeiteten, wie diese auf Midgard wandeln.

Gnome sind von Natur aus freundliche Wesen, die sich gänzlich frei von Streben nach Macht über Andere stets außerordentlich gut mit anderen Spezies vertrugen. Offen, neugierig und lernfähig, interessiert an faszinierenden Dingen genauso wie an faszinierenden Ideen verbinden sie viele der positiven charakterlichen Eigenschaften von Elfen und Zwergen. Daher waren es auch seit jeher die Gnome, welche den Austausch zwischen den intelligenten Wesen Midgards förderten.

Die Ursprünge des Volks der Gnome liegt leider jenseits der Geschichten und Überlieferungen unseres Volkes und sollten die Gnome genaueres Wissen besitzen, so behalten sie dieses für sich. Entsprechend existieren zahlreiche Theorien zu ihrer Herkunft und den Beginnen der Elfisch-Gnomischen Beziehung.

Eine verwegene These einiger Forscher ist dabei die Theorie, dass die Gnome aus der Verbindung des elfischen und zwergischen Volks zur Zeit des ersten Bündnisses Midgards hervorgingen.

Äquivalent zu der Existenz von entsprechenden Verbindungen von Menschen mit Elfen (sogenannten **Lothenons**) und Menschen mit Zwergen, soll dies die geringere Körpergröße bei gewissen elfenähnlichen (Gestalt, Ohrenform, Hautton, etc.) Aspekten, die für Zwerge hohe Lebensspanne von Gnomen, sowie die Anziehung des Volks der Gnome zu den seit Jahrtausenden zerstrittenen Elfen und Zwergen erklären.

Wenngleich diese Theorie für Viele merkwürdig bis blasphemisch klingen mag, lässt sie sich leider aufgrund des Mangels an zwergisch-elfischen Kontakt weder durch "neue" Gnome belegen noch durch deren Nicht-Existenz widerlegen.

Dies soll jedoch in keiner Weise die Bedeutung des gnomischen Volks für die Elfen und Midgard als Ganzes schmälern. Um dieser gerecht zu werden, würde es mehrerer Bücher bedürfen, daher soll hier nur ein Blick auf die elfische Seite geworfen werden.

Die Gnome haben sich als begabte Händler erwiesen und verstehen es, wertvolle Ressourcen aus den Zwergenminen und den menschlichen Siedlungen zu beschaffen.

Diese Handelsverbindungen haben für die Elfen nach wie vor eine doppelte Bedeutung: Erstens erhalten sie Zugang zu Rohstoffen und Waren, die in ihrer eigenen elfischen Umgebung selten vorkommen.

Zweitens dienen die Handelsrouten immer noch als wichtige Informationsquelle über die Geschehnisse in der Welt der Menschen und Zwerge.

Die bemerkenswerte Feinmotorik der Gnome hat nach wie vor ihren Platz in der Magie. Gnomische Thaumaturgen beherrschen nach wie vor die Fähigkeit mit ihren elfischen Partnern **“Steine der Macht“** herzustellen. Diese Steine sind nicht nur als Handelsgut beliebt, sondern auch von zentraler Bedeutung für die elfische Zivilisation (s. Elfen und Magie).

Die Fertigkeit der Gnome bei der Herstellung dieser Steine ist nach wie vor von unschätzbarem Wert für die elfische Gemeinschaft, die ihrer Natur nach den Kontakt zum leblosen und geordneten Element Stein meiden. Gnome hingegen verbinden die zwergische Art in Steinen lebendige Facetten zu finden mit der elfischen Fähigkeit die harmonischen Linien im Kristall zu sehen, denen das Netz aus Silberfäden folgt.

Die den Gnomen eigene Neugierde stellt zudem den gezieltsten Motor von Fortschritt und Wandel in der elfischen Gesellschaft dar. Wo elfische Forscher sich gerne mit Theorien und Verständnis begnügen, tendieren Gnome dazu ihr Wissen durch Versuche und ausgefallene Erfindungen zu erweitern. Dies führt zwar nur selten zu tieferem Verständnis und mag ihrer kürzeren Lebenszeit geschuldet sein, zeigt jedoch auch neue Wege eine Thematik zu betrachten und bringt oft neue Ideen und neues Zauberwerk hervor.

Die elfische Gesellschaft beachtet Gnome meist wenig oder mit einer gutwilligen Überheblichkeit gemischt mit etwas Stolz, vergleichbar mit der Haltung gegenüber eines erwachsenen cleveren aber etwas merkwürdigen Kinds, dass noch immer in den Wurzeln des eigenen Wohnbaums lebt.

Die Beziehung zwischen Individuen insbesondere außerhalb der gemeinsamen Heimat ist jedoch meist von großem gegenseitigem Verständnis und triezender Zuneigung geprägt. Ähnlich der Haltung gegenüber eines jüngeren Geschwisterkinds, versteht doch kaum ein anderes Wesen besser, wie es ist ein Elf bzw. Gnom zu sein.

Elfen und ihr Wohnraum

Die ersten Elfen auf Midgard lebten sehr ähnlich zu ihren Verwandten Realtaileanns. Sie brachten in großer Menge die Baumaterialien ihrer Heimat, in erster Linie Silber und Sternensilber, aus denen sie auf uns heute unbekannt Art gewaltige Türme schufen.

So wie die Zwerge sich zum Zentrum der Berge in die Tiefen des Steins gezogen fühlen, leben auch die Elfen gerne in Mitten ihres Elements Luft. Elfische Baukunst zieht es auch daher immer zu den Sternen, ist meist von viel Tageslicht und offenen Räumen ohne Türen und Fensterläden geprägt. Elfen mögen es wie der Wind durch ihre Heimat zu streifen und empfinden selbst einfache Hindernisse meist als beschränkend und unangenehm.

Die einstigen Wohnstätten wurden vollständig Opfer des ersten Kataklysmus und ihre Überreste finden sich heute nur noch als Erzadern begraben unter den Bergen des Belogoras und des Corran.

Stattdessen zog es die heutigen Elfen angewidert von den unharmonischen und naturfernen Behausungen anderer Wesen hin zu den harmonischsten und magischsten Orten Midgards; die damals noch gewaltigen magischen Wälder Broceliande, Racudin und Nindoriën.

Die natürliche Fähigkeit des elfischen Volks das Weltenlied und damit ihre Umgebung zu beeinflussen, formte diese Wälder von wilden Unterholz zu Städten einer gewaltigen Zivilisation, in denen kein Unrat und kein Verfall existieren kann und die Bäume selbst sich zu Räumen, Kolonnaden, Treppen und Möbeln formen, solange noch ein Elf dort lebt.

Dennoch sind auch in den Häusern der Waldelfen und noch weniger in den Türmen der Coraniaid Erainns von Handwerkern geschaffene Möbel, Werkzeuge und Dekorationen keine Seltenheit. Die Bewohner selbst schmücken die in ihrer Anwesenheit unvergänglichen Lebensräume mit kunstvollen Ornamenten, Schnitzereien und Intarsien. Insbesondere als natürlich geltende Materialien wie Stoff und Holz werden in Verbindung mit Farben gerne für Außen- und Innendekorationen eingesetzt.

Holzfiguren und Spielzeuge aus gnomischer Produktion, sowie sonstiger Schmuck aus pflanzlichen oder tierischen Materialien erfreuen sich insbesondere unter Kindern großer Beliebtheit, haben jedoch oft eine nicht ansatzweise mit der Kindheit eines Elfen vergleichbare Lebensdauer.

Hier zeigt sich warum wir oftmals nur geringe Bindungen zu einfachen Gegenständen und entsprechenden Erinnerungen haben: Gegenstände, die weder magisch sind, noch aus außergewöhnlich haltbaren Substanzen bestehen, sind Verbrauchsobjekte und werden somit wenig anders als Parfum (s. Elfen und Alltag) oder Lebensmittel behandelt.

Leider gilt Ähnliches auch für kurzlebige Wesen und Schrift auf Pergament. Beides wird zwar genutzt und geschätzt, der Versuch Derartiges über Jahrhunderte zu behalten oder nach ein paar Jahren Besitz für hunderte Jahre nachzuweinen, erscheint den Meisten sinnlos. Daher nehmen im elfischen Umfeld auch nur solche Dinge und Wesen eine wichtige Rolle ein, die über mehrere Jahrhunderte und somit auch über eine Generation hinweg erhalten bleiben.

Herausragende handwerkliche und magische Fähigkeiten sorgen dafür, dass trotz gewaltiger Zeiträume Vieles vererbt wird und somit insbesondere noch als Folge des Kriegs der Magier ein Überschuss an vielen Objekten herrscht.

Als letztes erhaltenes Elfenreich ist der Broceliande wenngleich nicht geeinigt noch immer bewacht. Das Eindringen von Außenstehenden wird als Risiko für die fragile Harmonie dieses Ortes gesehen, nicht zuletzt da die Spannungen zu den umliegenden Mächten selten größer waren. Daher wird im Allgemeinen abgesehen von Elfen und Gnomen nur ausgewählten Personen der Eintritt gewährt. Dabei übernimmt stets ein angesehenes Mitglied der Gemeinschaft die Bürgschaft, zudem werden entsprechende Personen meist mit Augenbinden und über magische Pfade, manchmal mit Umwegen durch die Anderswelt, geführt. Auch das Auflegen eines Geas ist nicht selten, wird jedoch ungerne als Ersatz verwendet.

Langfristige Aufenthalte sind zwar ungerne gesehen, aber entgegen klassischer Vorteile nicht grundsätzlich verboten. Ein paar Jahrzehnte bei gutem Verhalten werden dabei eh mehr als langer Besuch wahrgenommen.

Fehlverhalten jenseits Fragen der Etikette werden dabei jedoch auf wenig bis gar keine Toleranz stoßen.

Zuletzt stellt sich noch die Frage über die Lebensumstände jener Elfen außerhalb des Broceliande. Während im Süden Clanngadarns und vereinzelt in Moravod noch elfische Gemeinschaften existieren sollen, leben gerade in diesen Regionen und in Erainn seit dem Ende des Kriegs viele Elfen unter Menschen.

Auch hier schaffen sie sich gerne Türme und möglichst natürliche Lebensumgebungen, sind jedoch auf die Produkte ihrer menschlichen Nachbarn angewiesen.

Viele dieser Elfen nutzen ihre immense Weisheit, ihren mit anderen Wesen unvergleichlichen Erfahrungsschatz und ihre Affinität zur Magie und der Natur, um als Heiler und Berater (gerne auch sehr aktiv wie etwa im Fall der grauen Eminenzen Moravods) tätig zu werden.

Die natürliche Bescheidenheit aller Elfen und latente Vorbehalte der Bevölkerung lassen diese Elfen jedoch nur selten Führungsrollen einnehmen. Ausnahmen bilden dabei die Coraniaid Erainns, die aufgrund ihrer Bedeutung im Krieg großen Respekt und Vertrauen in der Bevölkerung genießen. Entsprechend leben die meisten Exil-Elfen gut, aber in tendenziell einfacheren Umständen.

Elfen und ihre Gesellschaft

Das verbliebene elfische Volk teilt sich heutzutage klassischerweise in die verbliebenen Coraniaid, landläufig auch Hochelfen genannt, sowie die Siolcin, landläufig auch als Waldelfen bezeichnet. Biologisch identisch zeichnen sich die Coraniaid sowie ihre Nachkommen durch äußerliche Änderungen aus, die sie ihrer zeitweisen Existenz auf Avalon verdanken. Es stellt sich somit die Frage, was zu dieser Spaltung geführt hat und welche Strukturen die beiden Völker besitzen.

Den ersten Hinweis finden wir in ihren Namen:

Coraniaid lässt sich als "Bund der Gerechten" übersetzen. Siolcin hingegen ist eine Abkürzung für Soillasin, was so viel heißt wie "die Erleuchteten". Direkt lässt sich die Dynamik und das Selbstverständnis der beiden Völker erkennen:

Zentraler Motor der Coraniaid ist ihre überzogenes und irrationales Ehrverständnis, welches meist gleichermaßen ungesund für sie und ihre Umgebung ist. Getrieben von der impulsiven elfischen Anima sehen sie sich als auserwählt alles in ihrer Wahrnehmung Böse zu vernichten. Entsprechend ist ihre Zahl auf Midgard inzwischen auf wenige Hundert gesunken.

Die Gesellschaft der Siolcin basiert auf dem Wissen, dass jedes Mitglied der Gesellschaft durch die ordnende Kraft unseres Geistes dazu gezwungen ist, sich an die Regeln der Gemeinschaft zu halten oder diese zu verlassen, was jederzeit erlaubt ist.

Gleichzeitig berücksichtigen diese Regeln unser oftmals unstetes Gemüt und sind daher darauf bedacht möglichst wenig in persönliche Freiheiten einzugreifen. Das Resultat ist eine gesellschaftliche Ordnung, die abgesehen von bedeutenden Einschnitten innerhalb der letzten Tausend Jahre, im Kleinen über Zehntausend Jahre unverändert Stand gehalten hat.

Jeder Elf weiß, dass jedes Mitglied der Gesellschaft jederzeit in der Lage wäre, sich selbst zu versorgen. Daher hat jedes Individuum die Freiheit seinen eigenen Interessen nachzugehen, ohne sich sorgen zu müssen, von der Gesellschaft fallen gelassen zu werden. Da jedoch die Interessen vieler Elfen in der Kultivierung und Nutzung von Pflanzen und in der Jagd liegen, sowie ihre Umgebung in der Hinsicht passiv reichhaltiger machen, ist die Versorgung mit Lebensmitteln ganzjährig problemlos gesichert. Ähnliches gilt für die meisten handwerklichen Produkte, die wir in entsprechenden Mengen benötigen.

Da Nachfrage und Interessen in dieser Weise ausgeglichen sind, gibt es keinen Bedarf für elfisches Geld. Erzeugte Produkte werden frei gegeben und genommen. Die durchaus reiche Auswahl und das relative Desinteresse an materiellen Gütern lässt auch Antipathien und Hierarchien nicht zu Konflikten in der Verteilung führen.

Dennoch wird Geld, eher in Form haltbarer Tauschgüter wie Edelmetalle und Kristalle, insbesondere über gnomische Händler genutzt, um an menschliche Waren zu gelangen. Die unfassbare Qualität elfischer Erzeugnisse und ihr entsprechender Wert in der menschlichen Gesellschaft lassen auch hier zu, dass weder auf Profit noch auf die Aufteilung gekaufter Waren geachtet werden muss.

Elfen sind als Individuen einzelgängerischer als Menschen, Zwerge und Gnome. Die lange Koexistenz und entsprechend hohe Zahl mondäner Interaktionen sorgt dafür, dass Elfen gerne lange Phasen außerhalb der Gemeinschaft verbringen, also in die Wildnis oder in die menschliche Zivilisation ziehen.

Dies geschieht insbesondere in jüngeren Jahren oft, wenn der Drang nach neuen Erfahrungen groß ist, und man sich als Person beweisen und entwickeln möchte. Auch wechseln Elfen in jüngeren Jahren gerne ihren Wohnort und verbringen Zeit in anderen Bereichen des Broceliande.

Soziale Interaktionen insbesondere im öffentlichen Raum sind meist durch Gelassenheit und emotionale Distanz geprägt. Man grüßt, unterhält und verhält sich ruhig und zeigt dabei höchstens geringfügig Freude oder Abneigung. Entsprechend ist auch der Inhalt der Gespräche und die allgemeine Zusammenarbeit durch Logik und Verständnis geprägt.

Dies gilt auch für den alltäglichen Austausch zwischen Freunden und Verwandten, wobei insbesondere die Hierarchie zwischen Eltern und Kindern, sowie zwischen Ständen und gegenüber gewissen Ämtern eine besondere Rolle spielt.

Elfen mögen zwar mitbedingt durch ihren überragenden Intellekt, sowie unsere bereits erläuterten Beziehungen zu Objekten gerne den Anschein eines rein geistigen losgelösten und logischen Wesens vermitteln. Dem ist allerdings nicht so.

Die wilde emotionale Seite eines Elfen zeigt sich, wenn losgelöst von Etikette und Gelassenheit, umso stärker. Dies zeigt sich positiv in den rauschenden Festen insbesondere bei Vermählungen, Geburten, Natur- und Gedenkfeierlichkeiten, aber auch negativ in der an Coraniaid erinnernden Duellkultur:

Werden Konflikte, so möglich, meist verdrängt oder sehr subtil ausge-
tragen, gibt es bei den außerordentlich seltenen harten Gegensätzen oder
starken Ehrverletzungen meist keine friedliche Einigung.

In diesen Fällen verlässt entweder eine Partei die Gemeinschaft oder es
kommt zum Duell. Diese müssen nicht tödlich enden, dennoch ist dies
meist, insbesondere bei jüngeren Elfen, der Fall. Dies geht neben dem
wildem Ausbruch der Gefühle auch auf die elfische Kampftradition zurück,
die viel Wert auf Offensive legt.

Berühmt ist der Ausspruch des ersten Siolcin-Königs Taithalomar: "Nur
im Tod kann dein Feind dich nicht erstechen."

Privates und als nicht intellektuell angesehene Interessen (wobei Kunst
und Handwerk als intellektuell gilt) sind weitestgehend Tabu-Themen,
dennoch will ich im Dienste der Wissenschaft auch hierüber berichten.

Elfen kennen zwei Formen der Lebensgesellschaft. Diese Struktur ist Siolcin und Coroniaid gemein und wurde von Letzteren auch grob an das Erainnische Volk weitergegeben.

Die **Melethrin** (wörtl. Liebhaberschaft) ist ein vergleichsweise loser Bund zwischen zwei Personen beliebigen Geschlechts, welche sowohl romantische Beziehungen, als auch solche die mehr einer äußerst engen Freundschaft entsprechen, bezeichnen kann. Fast alle Beziehungen, auch jene, die bereits viele hundert bis tausend Jahre bestehen, fallen unter diesen Begriff:

Eine Melethrin benötigt an sich nur drei Elfen, zwei Melethril (wörtl. Liebhaber, aber ohne klare sexuelle Bedeutung) und einen Zeugen, ist jederzeit mit einem beliebigen Zeugen auflösbar, kommt mit keiner rechtlichen oder moralischen Verpflichtung jenseits gegenseitiger Unterstützung und kann theoretisch mit beliebig vielen Personen geschlossen werden. Letzteres ist ausgesprochen selten.

Während die meisten Elfen maximal eine Beziehung führen, sind mehr als zwei Melethrin eine absolute Ausnahme und meist eine Kombination aus einem romantischen und einem freundschaftlichen Verhältnis.

Meistens wird jedoch eine Melethrin in Anwesenheit der gesamten Gemeinschaft gefeiert und ist mit zusätzlichen Ritualen verbunden.

Dem gegenüber steht die formale Ehe, die **Erthad** (wörtl. Vereinigung) welche insbesondere für gewisse Ämter notwendig ist. Die Erthad ist eine dauerhafte Verbindung zwischen einem männlichen und weiblichen Elfen gleich dem Königpaar der ersten Alfar Tiathlannea und Alderonn.

Ein Erthad ist stets eine Verbindung zwischen zwei hochstehenden Persönlichkeiten und dient der Vereinigung zweier Personen in einem Amt. Da dieses im Gleichgewicht stehen soll, ist es wichtig männliche und weibliche Weisheit zu verbinden, wobei davon ausgegangen wird, dass auch nach dem Tod eines Partners seine Weisheit beim anderen Partner verbleibt.

Eine Person kann nur Teil **einer** Erthad sein, jedoch nebenher auch Teil einer Melethrin sein. Dies ist bei beiden Geschlechtern nicht unbekannt, insbesondere bei Vereinigungen aus politischen Gründen, gibt aber gerne Anlass für Gerüchte. Die Harmonie eines Herrscherpaars sollte ungestört sein und die Vereinigung im besten Fall beidseitig gewünscht. Teil einer Erthad ist auch immer eine Blutsbrüderschaft. Dies ist auch bei vielen dauerhaften Melethrin der Fall, wenngleich eine Melethrin nicht unbedingt notwendig für eine Blutsbrüderschaft ist.

Elfen haben einen im Vergleich mit Menschen nur geringen Sexualtrieb. Dies ist auch Teil unserer geringen Fortpflanzung, die unserem theoretisch unbegrenzten Leben entgegen wirkt. Dennoch ist der Wunsch nach romantischen Beziehungen nicht so viel geringer als bei Menschen wie unsere Lebensdauer größer ist.

Eine Folge davon ist, dass zwar viele enge Beziehungen für einen Elfen tausende Jahre bestehen können, insbesondere in jüngeren Jahren Beziehungen relativ gesehen deutlich schneller wechseln. Frühe romantische Beziehungen können gerne bereits Mitte 20 beginnen und viele Elfen sind auch noch mit mehreren Jahrhunderten sehr aktiv.

Gingen wir davon aus, dass fast jeder Elf etwa 500 Jahre lang eine durchschnittliche Länge von 10 Jahren pro ernsthafter Beziehung hat, was eher lang wäre, kann man sich die Folgen für Gemeinschaften von meist maximal 10.000 Elfen in näherer Umgebung denken.

Ähnlich wie auch Zwerge und Menschen kennt die elfische Gesellschaft Standesunterschiede. Diese folgen direkt aus der unterschiedlichen Bedeutung von Berufen, welche traditionell vererbt werden.

Die elfische Gemeinschaft glaubt, dass die Urdrahen jeden Elfen mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet haben, durch die er besonders für eine gewisse Berufung geeignet ist. Da elfische Seelen echt unsterblich sind, vertiefen sich diese Eignungen mit jedem zusätzlichen Leben, dass man mit der Perfektion einer Aufgabe verbracht hat.

Um ihre eigene Existenz zu verbessern und ihre Seele langfristig zu entwickeln, erfüllen fast alle Elfen ihre Aufgabe mit großen Stolz.

Da neben einer gewissen Art von Ehre und Bedeutung mit einem höheren "Stand" kein echter Vorteil kommt, zieht es auch kaum Jemanden dazu sozial aufzusteigen. Lieber perfektioniert man seine eigenen Fähigkeiten und gewinnt die viel höher geschätzte Anerkennung seiner Mitelfen.

An dieser Stelle muss für die menschliche Leserschaft klargestellt werden, dass Geschlecht in der elfischen Gesellschaft weder für die Berufsausübung noch für die Bedeutung einer Person eine Rolle spielt. Die körperlichen Fähigkeiten beider Geschlechter sind kaum unterscheidbar.

Allein die leicht höhere Hitzköpfigkeit männlicher Elfen lässt sie eher kriegerische Aufgaben übernehmen. Dadurch treten sie auch leicht öfter in Kontakt mit Menschen und treten in leicht höherer Zahl in Geschichten und Überlieferungen auf.

Eine besondere Bedeutung insbesondere als Entscheider und bei rituellen Handlungen besitzen Herrscherpaare, Druidenmagier, Drachensänger, Heiler und der Kriegeradel. Sie bilden somit etwas wie eine Oberschicht und präsentieren sich oft auch als Solche gegenüber Außenstehenden. Herrscher und überdurchschnittlich viele hochstehende Druiden stammen dabei meist aus alten Dynastien, oder Familien, deren Abkömmlinge ansonsten den als Kriegeradel bezeichneten Kern elfischer Heere stellt. Da diese Amtshalter ihre direkte Umgebung selten verlassen und Risiken vermeiden, liegt ihr Durchschnittsalter bei mehreren Tausend Jahren und wechseln entsprechend selten.

Während die meisten Druiden und Heiler den Beruf von einem Elternteil übernommen haben, werden viele Drachensänger in jungen Jahren aus verschiedensten Elternhäusern ausgewählt. Begründet wird dies darin, dass derart freie Geister nicht den Weg zurück in bardische Familien suchen, sondern sich frei über alle Elfenkinder verteilen.

Weniger hochgestellt sind sämtliche handwerklichen Berufe, sowie Jäger und Waldläufer, die auch kriegerische Tätigkeiten übernehmen. Dabei wird größerer Fähigkeit, welche meist höherem Alter entspricht, eine höhere Bedeutung zugeschrieben.

Eine Unterschicht oder gar Unfreiheit existiert nicht. Jede Aufgabe innerhalb der Gesellschaft gilt als ehrenhaft und Personen außerhalb der Gesellschaft sind respektierte Einzelgänger.

Das elfische Rechtssystem kennt keine Freiheitsstrafen (Anm. d. Übers. Midgard kennt allgemein kaum Gefängnisstrafen; gemeint sind übliche Bestrafungen durch evtl. zeitweise Leibeigenschaft). Die allgemein seltenen Straftaten werden entweder durch entsprechende Gegenleistungen, oder bei schwerwiegenden Fällen mit Exil und im schlimmsten Fall durch Tod im rituellen Kampf geahndet.

Elfen und Magie

Der Begriff der Magie entstammt dem menschlichen Umgang mit jenen seltenen Phänomenen, die sich außerhalb ihrer Hütten und Felder ereignen. Statt im Einklang mit der Welt zu stehen und ihre Umgebung zu verstehen, teilen die Menschen im Allgemeinen ihre Umgebung lieber in normale Dinge und unverständliche Dinge.

Jede Tätigkeit, die nicht allein durch grobe physische Krafteinwirkung vorstättengeht, wird als Magie bezeichnet.

Ein sehr neugieriger und verblüffend weiser Mensch sagte einst zu mir "Magie ist Wissenschaft die wir noch nicht verstehen."

Darauf antwortete ich ihm "Magie ist Wissenschaft die ihr noch nicht versteht!"

Aus elfischer Sicht ist Magie nicht von Schriftstellerei, Malerei und Gesang zu trennen. Nichts in dieser Welt ist wahrlich unerklärbar. Die Weisheit die Untrennbarkeit von Materiellem und Metaphysischen zu erkennen, gewinnt jeder Elf im Kindesalter. Harmonie, Lebenskraft und die innere Kraft des Wandels (in Valian Magan wörtl. Macht genannt), Konzepte, die für Menschen nur schwerlich zu begreifen sind, sind fundamental für das Wohlgehen eines Elfen.

Die besondere Wahrnehmung, insbesondere von älteren Elfen des ersten bis vierten Zeitalters, für magische Ausstrahlungen schenkt einen viel direkteren Zugang zur alltäglichen Verwendung von Techniken, die über das Materielle hinausgehen. Vieles davon erscheint den Menschen als unnatürlich. Dennoch ist wie bei jeglicher Kunst die Umsetzung dieser Fähigkeiten mit Wissen und Übung verbunden.

Wenngleich jeder Elf besondere von Menschen als magisch wahrgenommene Fähigkeiten sowie ein herausragendes Verständnis für die dahinterliegenden Prinzipien und Kräfte besitzt, sieht sich nicht jeder Elf dazu berufen diese Kräfte zu meistern.

Genau wie für das Bogenschießen erlernt jeder Elf die Grundzüge der Magie. Viele bringen es zu praktischen Fähigkeiten, die fast alle Menschen in den Schatten stellt und einige Wenige gehören zu den größten Meistern des Multiversums.

Dabei begnügen sich viele Elfenmagier mit dem Wissen Dinge einmal gemeistert zu haben und zu wissen, Unglaubliches vollbringen zu können, ohne das Bedürfnis zu verspüren diese Fähigkeiten aktiv zu trainieren oder einzusetzen.

Ich weiß, dass ich sicherlich wieder einen Elementargeist beschwören könnte. Ich bräuchte wahrscheinlich ein paar Monate um mich wieder an Alles zu erinnern und manche Menschen würden behaupten, dass ich diese Fähigkeit verloren habe. Aus elfischer Sicht sind derartige Dinge jedoch Teil der eigenen Fähigkeiten.

Ihre Mithilfe ist gefragt:

Sehr geehrte menschliche Leser,
im Dienste der Wissenschaft würde ich sie gerne bitten Ihre Bekannten und Verwandten sowie jeden Menschen, der Ihnen über den Weg kommt, zu fragen, ob sie magisch begabt seien, welches der zwei Elemente Wasser oder Feuer sie bevorzugen und ob sie ein Anhänger eines Feuer- oder Wasserwesens sind.

Sie können die Ergebnisse in der folgenden Tabelle eintragen und diese vor Ihrem Tod bei einer beliebigen Universität am Meer der Fünf Winde abgeben.

Vielen Dank für Ihren Beitrag zur Wissenschaft!

Kultmitglied:	Wasser-Anhänger	Feuer-Anhänger	Anderes/Nichts
nicht magisch Wasser			
magisch Wasser			
nicht magisch Feuer			
magisch Feuer			

Wenngleich manche Menschen sich dessen nicht bewusst sind, ist die arkane Spruchmagie eine Entwicklung der Elfen. Fast alle noch heute bekannten Zauberformeln gehen dabei auf die Erkenntnisse der ersten Elfen Midgards und ihrer Vorväter Realtaileanns zurück und sind meist nur schwache Abbilder der Fähigkeiten dieser Druidenmagier.

Genauso wie die Zwerge unbestreitbar die Fähigkeiten gemeistert haben, die Kraft der Schrift zu nutzen und Energie in Stein und Metall zu gießen, haben die Elfen die Macht geschaffen die Welt durch ihre Bewegungen und Schwingungen in der Luft zu wandeln.

Die ersten menschlichen Zauberer waren entsprechend die von Elfen ausgebildeten Druiden, Magier und Barden (drei Zünfte, die in der elfischen Gesellschaft noch immer vereint sind), sowie in zwergischen Künsten geschulten Thaumaturgen und Beschwörer. Allein die Diener mächtiger Geister, wie die Schamanen und Priester, sowie die ebenfalls uralten und hochintelligenten Schwarzalben haben es geschafft in geringer Menge eine eigene göttliche beziehungsweise finstere Magie zu entwickeln.

Elfen und Alltag

Der Lebensrythmus der meisten Elfen ist so divers wie bei den meisten intelligenten Wesen, und relevant durch seine kulturelle Umgebung bedingt. Die meisten elfischen Gemeinschaften teilen den Tag in vier Teile: Geschlafen wird dabei klassischerweise um Mittag und Mitternacht herum, während die Dämmerung als wichtigste Zeit des Tags geschätzt wird. Ein Elf wird versuchen wichtige Ereignisse wie Feiern und Rituale auf Sonnenauf- oder untergang zu legen.

Die meisten Elfen verzichten auf diesen Schlaf- und Arbeitsrythmus, der auch in manchen südlichen menschlichen Kulturen noch zum Teil erhalten geblieben ist, wenn sie sich in menschlichen Umgebungen befinden. Die meisten elfischen Gemeinschaften außerhalb des Broceliande haben ihn daher auch fast gänzlich aufgegeben.

Während der Tagesablauf von Menschen stark vom gesellschaftlichen Stand abhängig ist, folgen fast alle Elfen einem gleichermaßen individuellen und einheitlichen Tagesablauf.

Bis zum fünfzigsten Lebensjahr besuchen alle elfischen Kinder eine gemeinsame Ausbildung, die meist als Baumschule bezeichnet wird.

Hier werden grundlegende Fähigkeiten wie Bogenschießen, Jagd, Spurensuche, Verbergen in der Natur, Pflanzen- und Naturkunde, sowie Gesang und Kulturwissen vermittelt. Anschließend beginnt eine Ausbildung meist bei einem Verwandten oder guten Freund der Familie, die den Sprössling zu seiner späteren Berufung heranzuführen soll.

Zukünftige Barden-Druiden, Zauberer und Adelige erhalten zudem meist früher schon Einführungen in die Magie, sowie höhere Kampfeskunst.

Nach Abschluss der grundlegenden Ausbildung mit etwa 50 bis 100 Jahren und den oft folgenden Wanderjahren, welche meist als Bachzeit bezeichnet wird, lassen sich viele Elfen nieder und beginnen teilweise mit einer Familienplanung.

Während die meisten Elfen eine starke Verbundenheit zu Eltern und Geschwistern besitzen, die teilweise magisch anmutende Ausmaße annimmt, wird anderer Verwandtschaft nur eine geringe Bedeutung beigemessen. Die ohnehin meist sehr hohe Dichte an komplexen Verwandtschaften innerhalb einer Gesellschaft, die ohne weiteres 20 verschachtelte Generationen kennt, sorgt dafür, dass ein derartiger Zusammenhalt sich ohnehin auf die gesamte Gemeinschaft ausdehnt.

Wenn ein Elf seine Geistzeit, auch Meerzeit genannt, erreicht, zieht er sich meist aus dem aktiven Arbeitsleben zurück.

Während geistige und körperliche Fähigkeiten meistens erhalten geblieben sind, fehlt es Vielen an Kreativität oder Bindung an weltliche Tätigkeiten, um weiterhin den Willen zu haben, aktiv Neues zu schaffen.

Viele übernehmen Rollen als Ausbilder oder Lehrer, während Andere sich in spezifische Aspekte ihrer einstigen Arbeit oder Freizeitaktivitäten vertiefen. So lebt insbesondere die elfische Geschichtsschreibung und Kultur sowie Wissensarchive in den Köpfen dieser meist mehrere tausend Jahre alten lebenden Büchern.

Eine wichtige Ausnahme bildet hierbei der Kriegeradel: Als Herrscher sowohl in besonderer Verantwortung als auch unter höherem Risiko erreichen nur Wenige die Meerzeit in der selben Art wie ein durchschnittlicher Elf. Das uralte Königspaar Doronions leitet ihr Volk heute genauso wie vor dem zweiten Riesenkrieg und würde nicht daran denken abzudanken, da wir derartige Qualitäten insbesondere in ungewissen Zeiten von unseren Herrschern besonders erwünschen.

Wenngleich viele Elfen abstreiten würden, in der selben Weise nach weltlichen Gütern zu streben wie etwa die Zwerge, hat für viele Elfen neben ihren einzigartigen magischen Besitztümern ihr körperliche Erscheinung eine außerordentliche Bedeutung.

Großes Unverständnis wird der menschlichen und zwergischen Unsitte entgegengebracht, auf eine ausreichende Körper- und Mundhygiene zu verzichten. Elfen baden gerne oft und lang, wobei besonders von Naturgeistern bewohnte natürliche Quellen bevorzugt werden.

Die enge Bindung zu Nymphen führt teilweise zum Unglück menschlicher Besucher, die im Nachhinein oft wenig Verständnis dafür haben, wie bei vielen Elfen üblich, mehrere Jahre bei einer Nymphe zu verbringen.

Auch im Heim wird nicht nur auf Sauberkeit der Räume sondern auch der Bewohner geachtet. Wasser und sogar Reinigungszauber sind häufig und es ist üblich sich im eigenen Zimmer vor und nach dem Schlaf zu säubern.

Haar- und Mundpflege werden dabei besonders beachtet. Wenn auch elfische Körper besonders vor Verfall bewahrt sind, muss darauf geachtet werden die Makellosigkeit des Gebisses zu bewahren.

Verfärbte oder gar fehlende Zähne werden als Zeichen vollkommener Verwahrlosung angesehen und sind entsprechend fast nie anzutreffen.

Elfen zahnen auch nicht wie Menschen, und ausgeschlagene Zähne werden entweder durch Heilmagie wieder eingesetzt oder kunstvoll und kaum merklich ersetzt.

Die traditionale elfische Haarpracht ist bei Männern und Frauen gleichermaßen lang und halboffen mit einzelnen Flechtmustern.

Insbesondere Gelehrte verzichten jedoch oft auf das mit Tollkühnheit und Kampfeslust assoziierte lange Haar; Jäger neigen oft zu leicht praktischen festen Flechtfrisuren.

Von einem Elf wird erwartet, dass ihm auch im dichtesten Dornenbusch kein Haar verloren geht. Entsprechend ist eine ordentliche Frisur auch nach einer Jagd oder einem Kampf ein Zeichen besonderen Geschicks.

Während elfische Kleidung von besonderer Eleganz und Kunstfertigkeit ist, und wir mit Stolz unsere Werke präsentieren und auch gerne als Ehrengeschenk übergeben, kommt sie nicht an die Bedeutung der von fast allen Elfen immer getragenen Däfte.

Wie auch die Kleidung die Natur in Farben und Formen nachahmt, sind in erster Linie grazile Naturdüfte beliebt. Die richtigen Duftnoten und Stärken zu erreichen, ist jedoch eine ausgesprochen komplexe Kunst.

Die elfische Fähigkeit auf ihre eigene alchemistische Art Essenzen zu extrahieren, ist daher sonst unerreicht.

Populäre Düfte sind dabei einer Mode unterworfen, welche zwar rhythmisch den Jahreszeiten folgt, aber auch von neuen Errungenschaften und Kombinationen beeinflusst wird.

Zum Zeitpunkt der Verfassung wurde mir mitgeteilt, dass "Erster Regen im Frühling nach einem Brand im Pinienwald mit vereinzelt Birken" die zur Zeit beliebteste Note in Aglarintur sein soll.

Danksagung und Schlussbemerkung

Dies soll es fürs Erste sein mit diesem detaillierteren Einblick in die elfische Gesellschaft. Dieses Werk ist ein Novum für mich, und als Herausforderung gedacht, ein kurzes Werk auch in unter zwanzig Jahren zu vollenden. Als Perfektionist schmerzt es mich viele Aspekte auslassen zu müssen, aber Grenzen müssen gezogen werden. Eine der wichtigsten Fähigkeiten eines Autors ist es, auch dann seinen Inhalt zu vermitteln, wenn man nicht die Zeit hatte, sich kurz zu fassen.

Ich hoffe Ihre Neugierde für unser oft missverstandenes Volk geweckt zu haben und damit vielleicht einen Beitrag zur Völkerverständigung zu leisten. Sollten Sie noch Fragen haben, können Sie mich sicherlich in den kommenden Jahren bei einem meiner Vorträge zur Elementartheorie in Ikonium, Candranor oder Heljagard treffen.

Ansonsten würde ich gerne diese Gelegenheit nutzen, um mich bei meinen Freunden in Celeduin für weitere Einsichten zu bedanken und Sie für die kommende Veröffentlichung meines Lebenswerks zur universellen Elementarlehre neugierig zu machen.

Das Buch wird unter dem Titel „Die Elemente“ zu meinem tausendsten Geburtstag am Naondag der ersten Triade des Drachenmonds 2435 und erstmalig dank des Engagements der Universität Ikonium gedruckt erscheinen.

Nai autuvalyë séressë, Donador

A.d.Ü.: Dies war die frei verfügbare Leseversion von DONADORS FÜHRER ZU DEN VÖLKERN DER ELFEN. Das Original ist in etwa 100 Seiten lang und konnte daher noch nicht vollständig übersetzt werden. Wir würden uns daher über Rückmeldungen zum bisherigen Stil der Übersetzung freuen. Mit elfischen Grüßen - der Übersetzer