

Prolog - die Welt Konos

Am Anfang war der Göttervater Gnav. Er schuf seine fünf Töchter Quas, Stem, Exort, Ioul und Vex. und gab ihnen die Aufgabe eine Welt zu erschaffen. Jede der Töchter sollte dabei ihre Gabe mit einfließen lassen. So entstand Konos, mit seinen zwei Monden Artem und Xi.

Bevölkert wurde die Welt von vielen magischen Wesen, die zu Wasser und zu Lande hausten, sowie den Elfen. Diese waren eine humanoiden Rasse, die die Göttinnen nach ihrem Abbild geschaffen hatten und die sich durch ihre Intelligenz, Altersresistenz, ihre kurzen spitzen Ohren und die Fähigkeit die Magie, der Göttin der sie dienten, zu wirken, auszeichneten.

Als die Schöpfung vollbracht war lehnten die Göttinnen sich zufrieden zurück und beobachteten. Doch mit der Zeit wurde ihnen das Treiben der friedliebenden Kreaturen zu eintönig. So bedrängten sie schließlich ihren Vater so lange, bis er ihnen versprach etwas gegen die Gleichförmigkeit des Lebens auf Konos zu tun. Gnav schuf den Göttinnen also einen Bruder. Xirt. Diesem gab er die Macht die Schöpfung seiner Schwestern vergehen zu lassen, sodass diese als bald wieder etwas zu tun hätten.

Durch die Gabe des Xirt verlor ein Großteil der Elfen ihre Altersresistenz und die spitzen Ohren. Diese neue Rasse benannte sich Mensch. In den Menschen waren Emotionen wie Hass, Eitelkeit und der gleichen viel stärker ausgeprägt als in den Elfen. Die Harmonie auf Konos war Vergangenheit. Zunächst begannen die Menschen die Elfen zu bekriegen. Dann bekriegten sie sich untereinander. Was der eine hatte, wollte er dem anderen nicht gönnen. Den Göttinnen aber wurde nimmer mehr Langweilig und sie hassen ihren Bruder bis zum heutigen Tag.

Auszüge aus den Unterlagen eines Geschichtsstudenten (000 - heute)

Das Zeitalter der Elfen (000 - 100)

Nach der Schöpfung des Kontinents lebten zunächst die Elfen in Einklang mit den anderen magischen und nicht magischen Wesen auf dem Kontinent. Sie errichteten, zu deren ehren, jedem Gott einen großen Tempel, waren jedoch ansonsten wenig sesshaft und bevorzugten es wie Nomaden von Ort zu Ort zu ziehen. Sie lebten in vielen verschiedenen Stämmen, angeführt von ihren Hütern, besonders mächtigen Magiern. Diese Stämme waren sich untereinander friedlich gesinnt und gingen sich gegenseitig aus dem Weg

Ihre Zeit verbrachten die Elfen damit die Natur im Gleichgewicht zu halten. Sie jagten in Wäldern, in denen das Wild zu viel wurde oder halfen Landstreifen, die von Stürmen zerstört worden waren, bei der Regeneration. Von den natürlichen Ressourcen nahmen sie nur soviel, wie sie brauchten und aufgrund der strengen Regeln die Stämme bezüglich der Fortpflanzung hatten, hielt sich auch die Population der Elfen, trotz derer Altersresistenz, in Maßen. Zwar gab es einige wenige Elfen, denen dieses Dasein auf die Dauer eintönig wurde. Aufgrund des Mangels an Alternativen behielten diese ihre Gedanken wohl für sich.

Die Anfänge der Menschen (101 - 599)

Mit der Schöpfung Xirts um die Jahrhundertwende verlor ein Großteil der Elfen ihre Altersresistenz und wurde zu Menschen. Diese neue Rasse versuchte zunächst an ihrer Herkunft festzuhalten. Denn die neuen Menschen dachten, dass sich an der Gesamtsituation nur wenig geändert hatte. Sie würden sich lediglich fortpflanzen müssen und die neue Generation auf ihr Dasein vorbereiten. Doch dies war leichter gesagt als getan. Denn neben der Unsterblichkeit hatten die neuen Menschen auch die Gleichgültigkeit und Friedfertigkeit der Elfen verloren. Schnell kam es zu Konflikten. Erst über Fortpflanzungspartner, später über Lebensräume und schließlich über jede nur erdenkliche Ressource. Die Stämme in denen die neuen Menschen zuvor als Elfen so friedlich gelebt hatten zerfielen.

Da die Menschen allerdings schnell bemerkten, dass es ebenso schwer war alleine zu überleben, bildeten sich neue Gruppen. Nachdem diese ersten Schwierigkeiten überwunden schienen

bemerkten die neuen Menschen dann, dass sie im Alter doch gebrechlicher wurden und begannen sich niederzulassen. Im Laufe der Zeit bildeten sich so verschieden größere und kleinere Ansiedelungen von Menschen, die manchmal besser, oft aber mehr schlecht als Recht miteinander auskamen. Schlussendlich jedoch schlossen sich einige dieser Ansiedelungen, meist aus wirtschaftlichen Interessen, zusammen, wobei Verbindungen entstanden, die man lose als Länder bezeichnen könnte.

Die Herrschaftssysteme die die Menschen entwickelten waren dabei sehr unterschiedlich. Im Zentralen Reich Arhyn bestand eine klare Monarchie, während sich in Seron im Nord-Westen ein Clansystem entwickelte. In der Region Ragol im Süd-Westen entwickelte sich derweil gar keine wirkliche Zivilisation und die Menschen leben dort bis heute in losen wilden Gruppen, die sich gegenseitig auszuplündern. Zuletzt hat sich Varél im Osten die Zivilisation zwar weit entwickelt, doch den verschiedenen Fürsten dort geht es wie den Wilden, indes sie von einem Konflikt zum nächsten jagten.

Während all dem zogen sich die verbleibenden Elfen größtenteils in den großen Wald im Zentrum des Landes zurück: Naéhamé. Einige wenige versuchten ihr Glück im Zusammenleben mit den Menschen, andere wollten soweit wie möglich von diesen Weg und verkrochen sich unter die Erde.

So befand sich Konos in stetigem Wandel und die Göttinnen konnten das bunte Treiben kaum mehr überblicken. Sie taten ihr bestes, um den Menschen den Rechten Weg zu weisen und sehnten sich schon bald nach den friedlichen Elfen. Denn die Menschen waren sehr eigenwillig, wollten sich oft nicht von den Göttinnen belehren lassen und nicht selten kam es vor, dass eine Göttin im Gegenzug diesen Menschen ihre magischen Fähigkeiten nahm. Ganze 500 Jahre gelang es ihnen die Situation unter Kontrolle zu halten, ohne dass die Welt aus dem Gleichgewicht viel. Dann jedoch kam es zu einem Ereignis das das Leben auf Konos für immer verändern sollte.

Der Blutkrieg im Zentralland (600 - 625)

Im Jahre 599 wurde Maleficus Domin als erster Sohn des damaligen Xirt Kardinals, sprich dem Oberhaupt der Kirche des Xirt, geboren. Er wuchs auf, wie man es für ein Kind seines Standes erwarten würde. Er war stets gut versorgt, besuchte die Tempelschule und seine Vater bereitete ihn darauf vor eines Tages ein hohes Amt im Tempel, vielleicht sogar das des Kardinals, zu übernehmen. Zu diesen blinden Grundvoraussetzungen für ein erfolgreiches Leben kam dann noch, dass Maleficus sehr intelligent war und eine unglaubliche Begabung für Magie besaß. Bereits im Alter von 10 Jahren war er fähig Zauber zu wirken, die selbst für seinen Vater anspruchsvoll waren. Es kam wie es kommen musste. Maleficus wollte über die Grenzen der bekannten Zauber hinaus. Er begann zu experimentieren. Doch wie Xirt der Gott des Todes, der Vergänglichkeit und der Zerstörung ist, so taten auch die Zauber seiner Anhänger genau das. Sie brachten Tod und Zerstörung.

Wurden von Xirt auch moralisch verwerfliche Taten eher toleriert als von den anderen Göttern, gab es dennoch strenge Regeln was erlaubt war. und wofür selbst einem Xirt Magier sein Fähigkeiten entzogen wurden. Experimente wie Maleficus sie durchführte fielen in diese Kategorie. Normalerweise hätte Xirt ihm hierfür ohne zu zögern seine Magie entzogen, doch nicht an diesem Tag.

Das Geschwister sich nicht immer verstehen sollte jedem klar sein. Aufgrund seiner besonderen Aufgabe war Xirt jedoch zumeist das Opfer seiner Schwestern. Ständig musste er sich anhören, was für ein furchtbaren Gott und Bruder er war, hatte er doch nichts anderes im Sinn, als ständig die Schöpfungen seiner Schwestern zu verunstalten. Es war an eben einem solchen Tag, als Xirt eine predigt seine Schwestern über sich ergehen lassen musste, dass er das tief schwarze Karma von Maleficus bemerkt und sich entschied, entgegen seiner Pflicht, diesem seine Taten durchgehen zu lassen. Er wollte es seinen Schwestern heimzahlen. Von Xirt unbehelligt konnte Maleficus also seine perfiden Experimente weiterführen.

Schließlich gelangte Maleficus an eine Schwelle, die noch kein anderer Xirt-Magier, vielleicht sogar Magier überhaupt, erreicht hatte. Er stellte die heiligen Eigenschaften der Magie selbst in Frage. Bis zu diesem Zeitpunkt konnte Magie nur gewirkt werden, wenn ein Gott dem Magier einen Teil seiner Essenz in Form von Mana zur Verfügung stellte. Doch Maleficus hatte durch seine Forschung herausgefunden, dass es ebenso möglich sein sollte die Lebensenergie anderer Wesen für das Wirken von Magie zu verwenden. Als er diese Vermutung bestätigen wollte, führte er ein entsprechendes Experiment an einem anderen Menschen durch. Was allerdings erneut die Götter alarmierte. Gnav wurde aufmerksam.

Darauf hin, so sagt man, suchte Gnav Xirt auf, um diesen für seine Taten zur Rechenschaft zu ziehen. Xirt hatte jedoch vorgesorgt. Er hatte in weiser Voraussicht bereits seinen Kardinal darum gebeten, ihn auf Konos herunter zu beschwören. Denn es war den Kardinälen möglich dies zu tun. Zwar war ein Beschwörung mit großem Aufwand verbunden und dem Kardinal selbst, war es in der Zeit, in dem er seinem Gott seinen Körper zur Verfügung stellte nicht möglich irgendetwas zu tun als die Handlungen seines Körpers wie in einem Fremden zu beobachten, dennoch würde kein Kardinal seinem Gott eine solche bitte ausschlagen. Xirt kam also nach Konos. Gnav suchte ihn vergeblich im Reich der Götter. Doch er kam schließlich zu dem Schluss, dass Xirt sich an dem einzigen Ort befinden musste an dem er noch nicht gesucht hatte: Konos. Er bat seinen Kardinal, Gerald Magnus, ihn in sich aufzunehmen und setzte seine Suche auf Konos fort.

Unterdes zeigten Maleficus Experimente weitere Erfolge. Lebensenergie konnte sich in der Tat verwenden lassen wie Mana. Es war nur Logisch, die Götter hatten alle Wesen geschaffen, natürlich musste also auch in allen Wesen ein Teil ihrer Essenz stecken, selbst in denen die keine Magischen Fähigkeiten besaßen. Eine perfekte alternative für Magier, die mehr Zauber wirken wollten, als es ihr zur Verfügung gestelltes Mana erlaubte... wenn man davon absah, dass die meisten Opfer starben. Für Maleficus zumindest, war das kein Problem. Als dann die ersten Gerüchte über Gnav's Ankunft auf Konos aufkamen, ging Maleficus Plan in die Finale Phase. Xirt befand sich weiter im Körper seines Vaters und ihr Verhältnis war besser den je. In einem Gespräch hatte Xirt Maleficus sogar verraten, dass seine Macht in dieser Form stark eingeschränkt war. Gefährliches Wissen, welches Maleficus zu seinem Vorteil nutzen wollte. So lud er den Gott in sein persönliches Labor ein, wo eine Falle auf diesen lauerte. Wie der Gott im Körper seines Kardinal das Labor betrat fand er sich umgeben von dutzenden frischer Leichen und einem mit ihrer Energie gestärkten Maleficus. Noch bevor er irgendetwas tun konnte war sein geliehener Körper von einem Fallbeil in zwei Stücke geteilt. Der Gott benötigte jedoch einen Körper um zu existieren und so blieb im nichts anderes als sich mit Maleficus zu verbinden. Dieser wiederum nahm Xirt freudig in sich auf, er hatte genug Energie gesammelt, um den Gott in sich zu binden und nicht selbst zu dessen Marionette zu werden.

Mit Xirt gebunden und all der göttlichen Macht in seiner Gewalt, war es ein leichtes für Maleficus zunächst den Tempel, anschließend die ganze Stadt, die um diesen Errichtet worden war, einzunehmen. Dort wartet er auf Gerald Magnus und bereitet sich auf die nächste Konfrontation vor die sein Schicksal entscheiden sollte. Dieser lies nicht lange auf sich warten, denn auch die Nachricht vom Fall des Xirt Kardinals hatte sich wie ein Lauffeuer im Land verbreitet. Es kam zu einem gewaltigen Kampf der große Teile des Umlands verwüstete. Erzählungen zu folge unterlag Gerald, doch genaues ist über die Umstände des Kampfes nicht bekannt. Niemand der nahe genug an dem Geschehen gewesen wäre, um es sehen zu können, hätte überleben können, heißt es. Gerald Magnus und mit ihm Gnav, waren verschwunden. Niemand wusste wohin.

Die Göttinnen, die die Geschehnisse auf Konos beobachtet hatten, gerieten in Panik. Was war mit ihrem Vater, ihrem Bruder geschehen? Sie berieten lange darüber was am besten zu tun wäre, doch fanden sie keine Antwort. Aus Angst vor dem Potential der Menschen entschieden sie sich deshalb den meisten von ihnen die Fähigkeit Magie zu wirken zu entziehen. Nur den ehrwürdigsten Familien gestatten sie ihre Magie zu behalten. Die Menschen nannten diesen Umschwung später „die Reinigung“. Mit diesem Vorgehen spielten sie Maleficus jedoch in die Karten.

Nach seinem Kampf mit Gnav war Maleficus für einige Zeit von der Bildfläche verschwunden, zumindest wusste niemand wo er gewesen war. Als er ein halbes Jahr nach seinem Kampf mit in seine Heimatstadt zurückkehrte bot sich ihm ein Bild so großer Zerstörung, dass er nur genießen konnte. Die einst prächtige Stadt lag in Trümmern, in den Straßen tummelten sich hungernde Menschen. Es lag auf der Hand was geschehen war. Die meisten Menschen hatten mit ihren magischen Fähigkeiten auch ihren glauben verloren. So vertrieben sei die wenigen denen ihre Magie geblieben war, um schließlich festzustellen, dass sie nicht darauf vorbereitet waren sich selbst ohne die Hilfe von Magie zu versorgen.

In all dieser Verzweiflung und Hoffnungslosigkeit, sah Maleficus großes Potential. Er versammelte die verbliebenen Menschen der Stadt auf dem Marktplatz und hielt eine inspirierende Rede darüber, dass nun erst das wahre Zeitalter der Menschen gekommen sei. Die Taten der Göttinnen sollten dies bestätigen, hatten sich doch gezeigt, dass selbst die Götter sich vor den Menschen fürchteten. Er verkündete, dass er eine Weg gefunden hatte Magie unabhängig von den Wünschen der Göttern zu wirken und versprach dieses Geheimnis mit allen zu Teilen, die ihn in seiner Sache, diese Botschaft in der Welt zu verbreiten, unterstützen würden. Auch wenn die sich ihm Anschlossen wussten, dass er mit Sicherheit noch etwas anderes im Schilde führte, das Versprechen auf Macht und Wohlstand überzeugte sie ihm zu Folgen. Die Gemeinschaft, die fortan als die Blutmagier bekannt sein sollte war gegründet.

Maleficus kümmerte sich zunächst, um die Stärkung seiner Reihen und derer Loyalität. Zu diesem Zweck Gestaltete er den Tempel des Xirt um. In den Hallen in denen er groß geworden war, wollte er sich fortan wie ein Gott verehren lassen. Die Tempel der anderen Götter in der Stadt lies er zerstören. Als niemand mehr seine Autorität in Frage stellen konnte versklavte er die, die ihm nicht folgen wollten, um seine Felder zu bestellen und seinen Anhängern als Quelle für ihre Magie zu dienen. Mit dieser Basis im Rücken zogen er und seine Blutmagier hinaus in die Welt. Sein Ziel sollte allen schon bald klar werden.

Maleficus Prämisse war einfach und effizient. Folgt mir und es wird euch gut gehen, leistet Widerstand und es wird euer Ende sein. Wurde er in den ersten Dörfern in denen er Einmarschierte noch schief angestarrt, so war seine Macht doch ohne gleichen und schon bald unterwarf sich ihm jede Siedlung die er betrat. Mit dem Anwachsen der Reihen der Blutmagier nahm entsprechend die Anzahl der Gott gläubigen Menschen ab. Eine Entwicklung die auch den Göttinnen nicht entging. Sie verstanden, dass sie einen großen Fehler begangen hatten. Ein neuer Plan musste beschlossen werden, bevor die Menschheit sich selbst mit Maleficus Magie ausgelöscht hatte. Auf den Kontinent hinabzusteigen kam in Anbetracht der vorangegangenen Vorkommnisse nicht in Frage, außerdem mussten sie den Menschen dazu bringen ihnen wieder zu Vertrauen. Am Ende kamen die Göttinnen zu dem Schluss, dass die von den Menschen verursachten Probleme auch von diesen wieder gelöst werden musste und also ein Mensch Maleficus besiegen müsste. Da dies jedoch ohne besondere Fähigkeiten unmöglich war, nahmen sie Kontakt zu Darius Magnus, dem Sohn des verschwundenen Gerald, auf. Quas, Vex und Exort versahen ihn mit der Gabe einen Teil ihrer Magie nutzen zu können, jedoch anders als gebürtige Magier. Darius konnte fortan Sphären beschwören, mit denen er ein Verbindung zur göttlichen Magie herstellen konnte. So war sein eigenes magisches Talent sehr gering, doch mit der Macht der Sphären der drei Göttinnen war seine Magier so stark, wie die meisten gebürtigen Magier nur davon Träumen konnten.

Darius wusste, dass es ihm trotz seiner Macht schwerfallen würde an Maleficius heran zu kommen. Dieser hatte inzwischen einen großen Teil des Zentrums des Kontinents an sich gerissen, war von seinen Anhängern Umgeben und hatte zudem noch seinen Hauptstützpunkt auf eine kleine gut zu verteidigende Insel verlegt.

Darius brauchte Verbündete. Er half den Menschen die sich gegen Maleficius zu wehr setzten so gut er konnte. Stand mit ihnen Seite an Seite in zahlreichen Schlachten und verkündete stolz, dass die Götter die Welt nicht verlassen hatten. Schließlich gelang es ihm so, die Göttinnen davon zu überzeugen auch anderen Menschen die sich im Kampf gegen Maleficius bewährt wieder einen teil ihrer Magie zu geben. Diese neue Art von Magiern wurde schon bald in der Bevölkerung als Invoker bekannt.

Schnell bildete sich ein starker Widerstand gegen Maleficius Blutmagier. Doch auch, wenn es nun wieder Hoffnung gab, der Schreckensherrschaft Maleficius ein Ende bereiten zu können, so waren die Blutmagier doch zähe Gegner. Fünf Jahre führten Darius und Maleficius erbitterten Krieg ohne, dass einer große Fortschritte erzielte und sich lediglich die Zahl der Opfer ins unermessliche zu steigern schien. Darius kam letztlich zu den Schluss, dass er alles dafür riskieren musste, um den Krieg zu beenden. Er sammelte sein Freunde und zog mit ihnen auf, um Maleficius zu konfrontieren.

Auch über diese Schlacht ist nicht viel bekannt, außer das Darius wohl Siegreich gewesen sein musste. Nach seiner Rückkehr von Maleficius Insel, hörte man von diesem und damit auch Xirt nichts mehr. Zwar verfügten die wenigen verbliebenen Xirt Magier noch immer über ihre Magie, was darauf hindeuten könnte, dass Xirt und damit vielleicht auch Gnav noch existierten; mit der Aufgabe des Wiederaufbaus vor sich machten sich die Menschen hierüber allerdings nur wenige Gedanken.

Der Wiederaufbau (625 - heute)

Nach dem Blutkrieg wurden die verbliebenen Blutmagier gejagt. Für diejenigen die gefasst werden konnten errichtete Darius ein besonderes Verlies. Die Blutmagier, die sich der Festnahme entziehen konnten, würden zumindest Schwierigkeiten haben ihre Fähigkeiten zu nutzen. Die Menschen die im Krieg gegen Maleficius zusammengehalten halten verfielen leider schnell in ihren alten Trott. Nachdem dieser besiegt war gingen die Streitereien von neuem los, Welche Siedlung sollte zuerst wiederaufgebaut werden? Wo wurden die Ressourcen am dringendsten benötigt? Fragen über Fragen für die jeder eine andere Antwort zu haben schien.

Darius zumindest erhielt zu seinen ehren ein großes Stück Land an der Meeresküste im Zentrum Konos. Dieses Land wollte er nutzen um einen großen Turm zu errichten in dem alle göttlichen Magier, Quellmagier, sowie Invoker, Elfen und Menschen friedlich zusammen leben und Magie studieren können sollten. Er zog über den Kontinent und verkündete die Botschaft von seinem Vorhaben. Schon bald hatte er viele Helfer gefunden, die ihn bei der Erschaffung des Turmes unterstützen wollten. Nachdem dieser errichtet worden war, machten er und seine Gefährten sich dann auf die Suche nach Gnav. Sie durchstreiften den Kontinent und suchten an allen Ecken und Enden ohne Erfolg, bis Darius eines Tages eine Expedition in den alten Xirt Tempel führte und von dieser nicht mehr zurückkehrte.

Bis heute gelten Xirt und Gnav deshalb als verschwunden und die meisten Menschen sind Magiern und insbesondere Elfen gegenüber skeptisch eingestellt.

Leben auf Konos

Von der Magie einmal abgesehen, lässt sich der Stand der technischen und gesellschaftlichen Entwicklung auf Konos in etwa in das 14. Jahrhundert unserer Zeitrechnung einordnen. Felder werden mit Ochsen bestellt, weite Strecken mit dem Pferd oder Segelschiff zurückgelegt und natürlich schlägt man sich mit Schwertern, Äxten und Hämmern gegenseitig die Schädel ein. Kurzum, das hoch Mittelalter.

Ungleich unserer Realität verläuft die Zeit in Konos ein wenig anders. Ein Tag hat 30 Zeitstunden, die jedoch wie die realen Stunden in 60 Minuten und diese wiederum 60 Sekunden aufgeteilt sind. Dies sorgt dafür, dass die Bewohner der Welt ein wenig Ausgeglichener sind, da Sie zwar ähnlich wie wir nach einem 18 Stunden Tag auf ihrem Bett zusammenbrechen, aber dann trotzdem 12 Stunden erholsamen Schlaf bekommen. Der Tag wird hierbei von dem am Himmel weiß scheinenden Mond Artem begleitet, der seinen Weg täglich von 5.00 - 20.00 Uhr von Osten nach Westen antritt und ihn Nachts von 20.00 bis 5.00 Uhr in umgekehrter Richtung zurück legt. Die Monate werden wiederum von dem grünen Mond Xi gezählt, der in 40 Tagen einmal von Norden nach Süden und wieder zurück wandert. Die Bewohner von Konos zählen deshalb die Wochen mit 10 Tagen, sodass jeder Monat 4 Wochen hat. Nachdem die ersten Hundert Monate vergangen waren, entschieden die Elfen, dass es auf Dauer einfacher wäre eine weitere Zeiteinheit einzuführen und so misst ein Jahr jeweils 10 Monate, also insgesamt 400 Tage.

Da die Überlebensbedingungen entsprechend dem Stand der Technik hart sind erlauben sich die Bewohner Konos nur selten eine Pause. Sofern es jedoch in einer Institution, wie zum Beispiel einer Schule einen Ruhetag gibt, fällt dieser meist auf den fünften oder zehnten Tag der Woche.

Ebenfalls bemerkenswert ist, dass sich auf Konos zwar das Wetter täglich von den Gesetzen der Natur bestimmt ändert, es jedoch keinen Jahreszeiten Zyklus gibt. In der Wüste ist es zwar auch auf der Erde das ganze Jahr heiß und an den Polen das ganze Jahr kalt. Auf Konos gibt es jedoch in der gemäßigten Zone dazwischen weder Sommer noch Winter, die Temperaturen halten sich in etwa immer auf dem gleichen Niveau.

Rassen

Während das Zentralland nur von Elfen und Menschen als intelligenten Wesen bevölkert wird, sind im Archipel alle möglichen Arten von intelligente humanoiden Lebewesen vertreten, von Zwerg bis Riese. Geschuldet ist dies der Schöpfungshistorie der Welt. Während die Göttinnen zunächst im Archipel verschiedene Lebewesen auf kleinen Inseln ansiedelten und ihr Verhalten studierten, entschlossen sie sich schlussendlich dafür den Elfen die Herrschaft über den Zentralland zu geben. Diese wurden dann ein Jahrhundert später mit der Schöpfung Xirt teilweise zu Menschen. Der genaue Auswahl Prozess hierbei bleibt bis heute unklar, wobei Legenden sagen, dass Xirt die Elfen verschont hätte von denen er ausging, dass sie ihn nie ehren würden.

Elfen

Elfen sind die „Ureinwohner“ Konos und die von den Göttinnen auserwählte Rasse. Elfen sind alters Resistent. Sie altern bis zu ihrem 25 Lebensjahr und danach nicht mehr. Sie haben einen schlanken, geschmeidigen Körperbau und spitze Ohren. Alle Elfen sind reinrassig. Haben also ein Elf und ein Mensch zusammen ein Kind, so wird das Kind stets als Mensch geboren. Ausschlaggebend hierfür ist die Essenz von Xirt, die nur in einem Elternteil vorhanden sein muss. Elfen sind grundsätzlich Quellmagier, also gebürtige Magier. Hätten zwei Elfen denen ihre magischen Fähigkeiten entzogen wurden ein Kind, wäre diese zwar ein Elf, aber kein Quellmagier. Ein solches Kind würde jedoch sofort Verstoßen werden. Des weiteren ist der Fortpflanzungstrieb, sowie die Emotionale Bandbreite der Elfen im allgemeinen, deutlich reduziert. Die meisten Elfen versuchen ein geregelteres, konfliktarmes Leben in Harmonie mit der Welt um sich zu führen.

Vor der Schöpfung der Menschen waren die Elfen das dominierende Volk in Konos, und ihre fortgeschrittene Zivilisation basierte auf der Natur und der Magie. Die Elfen lebten dabei in verschiedenen Stämmen getrennt. Jeder dieser Stämme folgte einem Anführer, auch Hüter genannt, wobei der Hüter meist über besonders ausgeprägte magische Fähigkeiten verfügte. Innerhalb der Stämme gab es Hierarchien und Traditionen die die Ordnung gewährleisteten. Diese Stämme bereisten die Welt und zogen wie Nomaden von Ort zu Ort um die Umwelt an einer Stelle nicht zu überlasten und überall nach dem Rechten zu sehen. Sie existierten friedlich nebeneinander und gingen sich gegenseitig aus dem Weg.

Mit der Schöpfung der Menschen und der Verbreitung von Neid und Hass zerfielen jedoch viele dieser Stämme. Die Elfen verloren den größten Teil ihres kulturellen Erbes und ihrer Identität. Seither haben sich die Elfen in verschiedene Gruppen aufgeteilt. Einige Elfen beschlossen zu versuchen, großteils erfolglos, mit den Menschen zusammen zu leben. Andere wiederum flohen unter die Erde, um zu versuchen ihre Kultur zu bewahren, während wieder andere an ihrem Stamm festhielten und sich in den Wald zurückzogen. Seit dem Blutkrieg verschärfte sich dann der Hass der Menschen auf die Elfen, da diese ihre magischen Fähigkeiten behalten durften. Die Elfen sind deshalb heute ein Volk, dass von den Menschen aufgrund ihrer Vorteile beneidet wird und oft als Sündenbock für die Schwierigkeiten der Menschheit herhalten muss.

Wald/ Stammeselfen

Diese Art von Elf versucht an den alten Traditionen fest zu halten und bereisten den Kontinent ihrem Hüter folgend. Da die Stammeselfen eine gewaltfrei Existenz bevorzugten, zogen sich die meisten Stämme im Zeitalter der Menschen bald in den großen Wald Naéhamé zurück. Während es früher undenkbar schien, dass ein Mitglied jemals eine Stammestraktion brechen sollte, stieg die Anzahl der verstoßenen Elfen dennoch in ungeahnte Höhen. Grund dafür waren vor allem die territorialen Auseinandersetzungen zwischen den Elfen und Menschen. Zwar wollten die Ursprünglichen Stammeselfen nicht kämpfen, dennoch mussten sie sich zwangsläufig unter Waffengewalt wehren, um überhaupt noch einen Lebensraum zu haben. So kämpften viele Elfen für ihre Stämme, um danach von ihnen Verstoßen zu werden. Während einige Verstoßene sich zu neuen Stämmen zusammenschlossen um den Wald und das elfische Erbe zu verteidigen, verschlug es viel andere in das Reich der Menschen. So ist das Ergebnis ein Netz aus mehr oder weniger zusammen arbeitenden Stämmen die den Wald in gedenken an die alten Tage bevölkern.

Tempel elfen:

Die Tempel elfen sind eine spezielle Art der Stammeselfen. Nachdem die Elfen sich den Wald als ihr Gebiet gesichert hatten, beschlossen die Hüter der Größten Stämme Touvé und Arlathan die hohe Tempel in ihrem Gebiet zu sichern. Der Stamm Touvé übernahm die Tempel der Stem in Enór, während sich die Arlathan im Tempel der Quas in Slydén niederließen. Elfen aus einem dieser Stämme haben für gewöhnlich eine starke Bindung zu ihrer Göttin. Ihr Tagesgeschäft besteht hauptsächlich aus dem Abhalten verschiedener Gebete, dem Auslegen, entschlüsseln und erweitern der heiligen Schriften, sowie der Pflege des Tempel. Auch wenn einige Tempel elfen dem Nomadenleben nachtrauern, schätzen die meisten doch den Frieden den sie am Tempel genießen, denn Besuch von den Menschen gibt es praktisch nie.

Dunkelelfen

Einige Hüter sahen die Menschen als so große Bedrohung, dass sie sich dazu entschieden ihre Stämme so weit wie möglich von diesen fern zu halten. Da sich die Menschen jedoch rasant an der Oberfläche ausbreiteten zogen sich viele dieser Stämme unter die Erde zurück. Dort unten schufen sie neue Höhlen oder bauten bestehende Höhlensysteme aus, um neuen Lebensraum zu schaffen. Sagen zu Folge sollen einige Stämme dort unten sogar große Städte errichtet haben. Die Eingänge zu ihren Lagern halten die Dunkelelfen stets geheim, mit Ausnahme des Eingangs zu Odèn, der einzigen Siedlung der Dunkelelfen die nach Jahrhunderten beschlossen hatte wieder mit der Oberwelt in Kontakt zu treten. Aufgrund ihrer Isolation wissen die meisten Dunkelelfen kaum etwas über das Leben und die Geschehnisse an der Oberfläche. weshalb die Dunkelelfen die sich nach Jahrhunderten des Rückzugs dazu entscheiden an die Oberfläche zurückzukehren oft mit Argwohn bedacht werden. Der Bezeichnung Dunkelelf kommt jedoch nicht nur von davon, dass die Dunkelelfen unter der Erde leben. Unter dem Jahrhunderte langen Entzug des Tageslichts war die Haut dieser Elfen fahl, grau, eben tatsächlich dunkel geworden.

Stadtelfen

Egal ob freiwillig oder nicht, diese Elfen versuchen in Koexistenz mit den Menschen zu leben. Sie sind in den verschiedenen Ansiedelungen der Menschen zu finden. Von Höfen bis zu großen Städten, vom Bettler bis zum geschätzten Scholar, könnte eine Stadtelfe jeder Tätigkeit nachgehen, wie es auch die Menschen tun. Stadtelfen sind aber öfter in den extremen Schichten vertreten. So ist gibt es Elfen, die Adligen als wertvolle magische Assistenten dienen und noch vielmehr Bettler die aufgrund von fehl Verhalten aus ihren Stämmen verbannt wurden und keinen Platz in der menschlichen Gesellschaft gefunden haben. Elfische Handwerker oder Bauern hingegen sieht man eher selten.

Gefallene-Elfen (Xirt-Elfen)

Der unterschied zwischen Elfen und Menschen ist die Essenz des Xirt. Diese sorgt dafür, dass Menschen altern und emotionale Wesen sind. Ursprünglich gab es deshalb keine Xirt Magier unter den Elfen. Durch die Konfrontationen die die Elfen mit den Menschen hatten brachten es jedoch auch einige Elfen so weit, dass ihre Göttin ihnen ihre magischen Fähigkeiten entzog. Ein wiederum kleinerer Teil wandte sich dann erzürnt an Xirt, machte diesen für ihren Verlust verantwortlich und forderte Kompensation. Xirt hätte aus ihnen einfach Menschen machen können, doch da er nicht wollte, dass die Elfen auch seine Macht missbrauchten ging er es anders an. Er verlieh den Elfen die Fähigkeit seine Magie zu wirken, ohne ihnen einen Teil seiner Essenz zur Verfügung zu stellen. Dies sorgte dafür, dass die Elfen zunächst weiter alters Resistent und ruhigen Gemütes blieben. Setzten sie jedoch Xirt Magie ein würde dies den Alterungsprozess anstoßen und wer gar viel Zauberte konnte sich so ein frühes Grab beschere. Hat ein gefallener Elf ein Kind mit einer andern Elfe kann es sein, dass dieses auch die Magie des Xirt verwenden kann, unter den gleichen Bedingungen wie sein Elternteil. Gefallene Elfen Zaubern deshalb nur, wenn sie es wirklich müssen.

Menschen

Menschen besitzen einen außerordentlichen Tatendrang und den Willen, sich auszubreiten und das Beste aus ihrer begrenzten Lebenszeit für sich herauszuholen. Sie sind das gegenwärtig vorherrschende Volk auf dem Kontinent. Am besten charakterisiert man die Menschheit, wenn man sie als untrieblich und vielfältig beschreibt. Die menschlichen Kulturen reichen hierbei von wilden Stämmen bis hin zu dekadenten Adelsfamilien, die in den Großstädten des Kontinent leben. Die menschliche Gesellschaft ist ein seltsames Gemisch aus Nostalgie und Streben nach der Zukunft. Menschen lieben das Vergangene und erinnern sich sehnsüchtig die Zeit, als Magie noch allgegenwärtig war, sind zugleich aber auch bereit, Tradition und Geschichte den Rücken zuzukehren und neue Wege zu gehen. Dazu kommt eine tiefverwurzelte Arroganz, welche die meisten Menschen glauben lässt, dass Sie selbst der Maßstab für Kultur und Gesellschaft seien.

Das Aussehen von Menschen ist so unterschiedlich wie die Klimazonen, in denen sie leben. Im Süden etwa leben dunkelhäutige Menschen, während in den nördlichen Ländern eher blassere Hautfarben zu finden sind. Hautfarben, Körperbau und Gesichtszüge von Menschen sind extrem variantenreich.

Ihre äußeres Auftreten unterliegt dabei jedoch kaum dem Zufall. Familien-, Stammes- und Landesähnlichkeiten ermöglichen es oft, die Herkunft eines Menschen zu erkennen oder zumindest gut einschätzen zu können. Die Herkunft eines Menschen lässt auch anhand seiner Kleidung, seines Schmucks, seiner Haartracht und anderen Dingen wie Tätowierungen, Körperschmuck und sogar Stammesnarben ablesen.

Menschliche Gesellschaften orientieren sich an den unterschiedlichsten Regierungsformen, Lebensstilen und Mentalitäten, befindet sich dabei aber in stetigem Wandel. Imperien zerfallen und werden von neuen Königreichen vereinnahmt. Im Allgemeinen ist die Menschheit deshalb auch für ihre Flexibilität, ihren Erfindungsreichtum und ihren Ehrgeiz bekannt. Auch was Religion betrifft sind die Menschen sehr verschieden. Seit dem Blutkrieg haben viele das Vertrauen in die Götter verloren, während andere ihrem Glauben immer noch nahezu fantastisch hinterher eifern.

Menschen haben die Anlage zum Bösen wie zum Guten. Was ein Mensch aus seinem Leben macht hängt zwar oft mit der Umgebung in der Aufgewachsen ist zusammen. Letztendlich bestimmt jedoch jeder für sich, was er aus seinem Leben macht.