

Enzyklopädie Alkhana

Die Geschichte Alkhanas

von Ruedger dem Älteren

Die Geschichte Alkhanas liegt, zum heutigen Zeitpunkt, weitestgehend im Dunkeln. Bekannt ist nur, dass ursprünglich einmal, nur drei Völker auf dieser Welt lebten. Und zwar westlich des Titan-Gebirges, in Meldorien, die Waldelfen. Dann, in den Tiefen des Titan-Gebirges, deren dunkle Brüder, die Dunkelelfen und in Ostergaard die Zwerge.

Die große Landmasse und die weiten Ebenen Nordergaards, die Waldlandschaften des heutigen Narandors und Sarongaards wurden von den Nomadenvölkern der Urgulls durchwandert. Auch andere Kreaturen wie Oger, Goblins, Trolle und auch noch viele unbekannte Wesen lebten in diesen, weitestgehend unzugänglichen Gebieten. Nur das heutige Wüstenkönigreich Sarakovia blieb von diesen Wesen verschont.

*Die Besiedlung durch die Menschen erfolgte erst sehr spät und ist nach der heutigen Zeitrechnung auf Alkhana, gerade erst tausend Jahre her. Woher die meisten dieser Menschen kamen ist unbekannt. Sehr viele Forscher glauben, das sie von einer fernen Welt kamen die von ihren Bewohnern heute **Erde**, genannt wird. Diese Menschen hatten ihre Welt, zum damaligen Zeitpunkt, hauptsächlich ihres Glaubens wegen verlassen. Als dort die großen Religionen, vor allem das Christentum aufkam, wiesen ihnen ihre alten Götter einen Weg auf eine andere Welt, nämlich nach Alkhana. Über Dimensionstore gelangten sie dann in diese Welt. Viele dieser Tore existieren inzwischen nicht mehr. Nur noch ein Einziges ist überhaupt noch in Funktion. Es befindet sich im heutigen Narandor in einer Höhle und wird von einem Drachen bewacht. Ein Zweites, wird in den Regenwäldern von Suhr vermutet. Wo es sich genau befindet, weiß aber niemand.*

Bei den Menschen handelte sich dabei hauptsächlich um Völker des nördlichen Europa, die ihre germanisch, keltische Kultur und ihren Glauben mit nach Alkhana brachten. Diese vermischte sich dann auch teilweise mit den Glaubensinhalten der hier lebenden Urvölker. Eine große Rolle spielte dabei auch die Magie, die auf der Erde nur in abgeschwächter Form vorhanden war, aber von den Elfen Meldoriens, wie selbstverständlich, angewandt wurde.

Die Menschen spürten schon sehr bald, das die astralen Strömungen auf Alkhana wesentlich stärker waren und entwickelten daraus schon fast so etwas wie eine Wissenschaft, die sie dann später an großen Akademien, wie in Asskurat (graue Magie) oder in Sarakon (schwarze Magie) lehrten. Die Urgulls und die anderen Kreaturen wurden indes immer weiter aus ihren ursprünglichen Gebieten vertrieben. Es gründeten sich die ersten Staaten wie: Nordergaard; Die vier Fürstentümer Asskurien, Dragonien, Caldonien, Waldland, (sie bilden das heutige Narandor) und Sarongaard.

Etwa zweihundert Jahre nach der Besiedlung des nördlichen Alkhana, tauchten die ersten Siedler im heutigen Sarakovia auf. Es handelte sich dabei ebenfalls um Menschen, die zuvor auf der Erde gelebt hatten, dem Islam angehörten, aber ihren Glauben in ein andere Richtung entwickelt hatten. Sie waren nach wie vor Moslems, glaubten an einen einzigen Gott, waren in der Ausübung ihrer Religion aber wesentlich radikaler als auf der Erde. Ihre Gottheit Allhad verlangte unnachgiebigen Gehorsam. An der Spitze dieses Staates stand der Dschuhd, ein gottgleicher Herrscher.

Die ersten Auseinandersetzungen mit den nördlichen Ländern war daher schon vorprogrammiert.

Für die meisten Sarakovier waren die nördlich geprägten Staaten, die zudem noch vier

Gottheiten verehrten (Odin, Thor, Loki und Hel), nur unzivilisierte Barbaren, die zum rechten Glauben bekehrt werden sollten. Allerdings scheiterten mehrere Angriffe Sarakovias auf das nördlich gelegene Sarongaard schon von Anfang an. Obwohl die nördlichen Länder untereinander zerstritten waren, hielten sie nun doch, gegen den „Erzfeind“ aus dem Süden zusammen, da sie genau wussten, dass sie gegen den straff organisierten Gottesstaat allein, keine Chance hatten.

Etwa hundert Jahre später, hatte sich die Situation geändert: Die nördlichen Staaten waren aufgrund der vielen Auseinandersetzungen untereinander so stark zermürbt, dass die Gefahr von außerhalb überrannt zu werden, immer größer wurde. In dieser gefährlichen Situation wurde der Ruf nach einem Anführer und König, der alle nördlichen Länder regieren sollte immer lauter. In dieser Zeit erkannten selbst die vier Götter, diese bedrohliche Lage. So vermachten sie, dem inzwischen bekannt gewordenen Heerführer **Barangor aus dem Nordergaard** eine mächtige, magische Reliquie, nämlich **das Schwert der Macht**.

Mit dieser magischen Waffe vereinigte er die nördlichen Reiche. Zum Lohn dafür erhielt er zwei weitere magische Gegenstände: **Das Buch der Weisheit** und **die Krone der Gerechtigkeit**. Nach den Plänen der Götter sollte nun Barangor der neue Anführer und König der nördlichen Länder werden.

Doch sie hatten nicht mit der Habgier und Selbstsucht eines Einzelnen gerechnet. Der finstere Herzog **Aldaaron**, ein Halbbruder Barangors, neidete ihm von jeher das Ansehen, das er durch die Hilfe der Götter genoss. So starb Barangor, auf einem seiner Jagdausflüge, durch die Hand eines feigen Meuchelmörders, den Aldaaron beauftragt hatte.

Die immer noch schwachen Königreiche schienen nun eine leichte Beute für den finsternen Herrscher Aldaaron zu werden. Sie gut ausgerüstetes und mit Urgulls und Kampf- Ogern aufgestocktes Herr schlug nach und nach die schwachen Truppen der einzelnen Staaten. Auch durch den Dschuhd von Sarakovia schien Aldaaron nun Unterstützung zu bekommen.

In dieser ernsten Situation traten nun endlich die Elfen und Zwerge in Aktion. Sehr lange hatten die beiden Urvölker geschwiegen und sich nicht in die Streitigkeiten der Menschen eingemischt. Jetzt, durch das Auftreten Aldaarons, sahen auch sie ihre Freiheit bedroht. Rasch wurde ein neues Heer der „freien Völker“ aufgestellt. Es enthielt noch einige versprengte Einheiten der nördlichen Reiche (knapp tausend Soldaten aus Sarongaard und insgesamt fünfhundert aus dem übrigen nördlichen Staaten). Die restliche Armee, etwa dreitausend Freiwillige, waren Elfen und Zwerge.

Das Oberkommando wurde dem Waldelfenkönig **Gondular** übertragen. Im Frühjahr des Jahres 415, neuer Zeitrechnung stieß dieses Heer am „Schwarzen Berg“, im südlichen Sarongaard auf die fünffach überlegene Streitmacht Aldaarons. Durch einen geschickten „Schachzug“ gelang es Gondular die Heere Aldaarons in einen Hinterhalt zu locken und den finsternen Herrscher, im Zweikampf, mit Hilfe des **Schwerts der Macht** zu besiegen.

Nun schien die Gefahr vorüber: Aldaaron war besiegt und selbst der Dschuhd von Sarakovia wurde nun entmachtete und durch einen friedfertigen sarakovischen Beamten ersetzt.

Doch statt Aldaaron zum Tode zu verurteilen, entschlossen sich die Fürsten der nördlichen Staaten, ihm Gnade zu gewähren und ihn nur in die Verbannung nach Astergaard zu schicken. Ein verhängnisvoller Fehler, wie sich im Nachhinein noch herausstellen sollte.

Nun wurde dem Elfenkönig die Krone der nördlichen Länder angeboten. Er sollte als Sieger über Aldaaron, jetzt die Rolle einnehmen, die zuvor Barangor zugehört worden war.

Doch der Elfenkönig lehnte ab.

*Er konnte es sich nicht vorstellen auch noch über die Länder der Menschen zu regieren. So beschlossen die Weisen und Götter, die drei Reliquien: **Buch, Schwert und Krone** an geheime Orte zu bringen und sie dort so lange aufzubewahren, bis der wirklich **wahre Träger** gefunden sei. Allerdings sollte es nur ein Mensch sein, der nicht von Alkhana stammte. Denn nur ein völlig Fremder würde keines der Völker bevorzugen. Er sollte die zerstrittenen Reiche endlich vereinigen und Alkhana in eine bessere Zukunft führen.*

*Nach dem **Reliquienkrieg** schlossen sich die vier Fürstentümer (Asskurien, Dragonien, Caldonien und Waldland) zum Königreich Narandor zusammen. Auf diese Weise hofften sie zukünftigen Gefahren gegenüber, besser gewappnet zu sein.*

***Sarongaard** hingegen, setzte seinen Weg in die Unabhängigkeit weiter fort. Es war das einzige Land, das von einem bürgerlichen Parlament, **dem Gildenrat**, regiert wurde und auch noch wird. Das Fürstenhaus hatte schon lange vor dem Krieg seine Macht an diesem Rat abtreten müssen, der aus den gewählten Mitgliedern der reichsten Händler, Kaufleute und Handwerker bestand.*

Während sich Nordergaard wieder enger an Narandor band, mieden die Elfen den Kontakt zu den Menschen. Sie wollten sich nie wieder auf eine kriegerische Auseinandersetzung mit ihnen oder einem andern Volk einlassen.

Nur die Zwerge im Ostergaard setzten ihr Handelsbeziehungen zu den Menschen fort. In Sarakovia indes, hatte nach einer dreißigjährigen, freiheitlichen Regierungszeit, der Dschuhd wieder die Macht an sich gerissen. Er hatte seinen Vorgänger einfach ermorden lassen. Da der gesamte Staats - Apparat in Sarakovia durch und durch korrupt war und auch noch immer ist, war es auch nur ein Frage der Zeit, bis der Gewaltherrscher sich wieder an der Macht befinden würde. Aber auch ein großer Teil der Bevölkerung Sarakovias stand, trotz der Gräueltaten des Dschuhds, auf dessen Seite.

Alkhana heute

***Fünfhundert Jahre** später, ist das einstig mächtige Narandor verarmt. Die Fürsten der Teilstaaten streben nun wieder nach Unabhängigkeit. Der greise König Bergomir hat nur noch eine „hauchdünne“ Mehrheit im Fürstenrat, dem Parlament des Landes.*

Nur mit großer Mühe gelingt es ihm, mit Hilfe seiner Tochter Selenicke und dem Hofmagier Melwin, den Zerfall des Staates zu verhindern. Die finsternen Mächte scheinen wieder die Oberhand zu gewinnen.

Aldaaron, der nach Astergaard verbannt worden war und sich nun Erzpriester von Suloss nannte, ist nun zu einer noch größeren Gefahr geworden. Er beherrscht gewaltige schwarz-magische Energien und hat fast sämtliche, finstren Kreaturen an sich gebunden. Auch der größte Teil der Urgulls unterstützen ihn , da sie sich eine Rückkehr in ihre

Heimat, in die weiten Ebenen Nordergaards, von ihm erhoffen. Aus dem Süden Alkhanas droht die Gefahr durch den Dschuhd, der sein Leben ebenfalls mit schwarzer Magie verlängern konnte.

*In dieser unsicheren Zeit, hofft der König von Narandor auf den“ **wahren Träger**“.*

*Derjenige, der nach dem Willen der Götter die drei magischen Reliquien, **Buch, Schwert und Krone**, wiederbeschaffen und der würdige Nachfolger Barangors, werden soll.*



DIE WELT ALKHANA

Geographie

Die Welt Alkhana teilt sich in vier Kontinente und einer Inselgruppe im Süd - Osten auf. Ganz im Norden liegt **Astergaard**. Auf diesen kalten und düsteren Kontinent wurde **Aldaaron** verbannt. Von seiner Festung **Suloss** aus befehligt er inzwischen wieder ein riesiges Herr von schwarzen Dämonen, Urgulls, Ogern und anderen gefährlichen Kreaturen. Astergaard ist von einer meterdicken Eisschicht überzogen. Schneestürme toben über diese kahle Landschaft.

Die Festung **Suloss** liegt östlich eines riesigen Gebirgsmassivs und ist für jemanden von außerhalb auch nur schwer zugänglich. Es würde aber sicherlich auch niemand so verrückt sein, in Astergaard an Land zu gehen.

Ostergaard ist das Reich der Zwerge. Die Hauptstadt **Mussgard** liegt ziemlich zentral in der Mitte des Kontinents am Hauptarm des Flusses **Amrik**. Dieser gliedert sich dann in mehrere Arme und mündet im **Oeyst Meer**. Im Süd-Westen des Kontinents befinden sich die **Todessümpfe**, eines der größten Sumpf - und Mooregebiete auf ganz Alkhana.

Während des **Reliquienkrieges** ist dort eine ganze Armee Aldaarons einfach spurlos im Morast versunken.

Im Norden befindet sich das Gebirge **Midas-Magor**.

Dies macht das Zwergenreich schon fast zu einer uneinnehmbaren Festung. Die Zwerge handeln hauptsächlich mit Aureum, welches sie in den Tiefen des Gebirges schürfen.

Da diese Vorkommen und auch die im **Titan-Gebirge**, aber inzwischen weitestgehend erschöpft sind, mussten sich viele Zwerge nach einer anderen Lebensgrundlage umsehen. Regiert wird Ostergaard vom Zwergenkönig **Thor**.

Der Hauptkontinent wird durch das **Titan-Gebirge** in zwei Teile geteilt. Dieser mächtige Gebirgszug zieht sich von **Nordergaard** bis ganz hinunter in den Süden nach **Sarakovia** und trennt **Meldorien** fast vollständig vom Rest des Kontinents ab. Der einzige gebirgs - freie Übergang liegt weit im Nord-Westen **Nordergaards** und ist der **Irkader-See**, der aber die meiste Zeit des Jahres über zugefroren ist.

Nordergaard ist das Land der Nordleute, die eng mit den Wikingern der Erde verwandt sind. Das Land besteht hauptsächlich aus Tundra. Es gibt nur kleinere Dörfer und einzeln verstreute Bauernhöfe. Die Bevölkerung ernährt sich hauptsächlich von der Landwirtschaft, der Jagd und durch Tauschhandel mit andern Dörfern, aber sogar auch mit einigen friedlichen Urgull-Stämmen, die über die weiten Ebenen ziehen. **Assragon** ist das Zentrum des Handels mit Fellen und allen Produkten die das Land sonst noch hergibt. Der Ort ist im Prinzip eigentlich nur eine große Siedlung, bestehend aus den typischen Langhäusern der Nordmänner. Gehandelt wird hauptsächlich mit den Zwergen und mit **Narandor**. Derzeitiger Anführer der Nordmänner ist Hetman **Thorgolf Olsen**, der Vater von **Wolthar**.

Narandor, die einstige „Krone“ der nördlichen Reiche, zu denen sich auch Nordergaard und Sarongaard zählen, ist inzwischen zu einem großen Teil verarmt. Es bestand ursprünglich aus den vier Fürstentümern, **Waldland** (ganz im Nord-Westen, bis zu den Höhenzügen des Titan - Gebirges) , **Dragonien** (reicht im Nordosten bis zum Ost-Gebirge, auch das **Weltentor** befindet sich dort), **Asskurien**,(die Kornkammer und immer noch das reichste der Fürstentümer mit der Stadt Hauptstadt Asskurat und dem Regierungssitz **Tordor – Castle**.

Schließlich ganz im Süden, bis an die Grenze zu Sarongaard liegend, das ärmste Fürstentum Narandors, nämlich **Caldonien** mit der heruntergekommenen Hafenstadt Jarrunda.. Nachdem sich **Graf Baldur** von **Dragonien**, ein ehemaliger Berater König Bergomirs, Aldaaron angeschlossen hat, herrscht wieder ein Ungleichgewicht im Fürstenrat, dem Parlament. Zuvor waren die Befürworter einer Aufteilung des

Königreiches, in die ursprünglichen Fürstentümer, mit einer Stimme im Vorteil. Nur mühsam gelingt es dem greisen König mit Hilfe seiner Tochter Selenicke und dem Hofmagier Melwin, die nach Unabhängigkeit strebenden Fürstentümer zusammenzuhalten.

Die Hauptstadt Asskurat ist trotz allem immer noch das kulturelle Zentrum der nördlichen Reiche. Schon von weiten ist die riesige, fast vierzig Meter hohe Stadtmauer zu erkennen. Eingelassen in diese Mauer sind die vier, schon fast an die hundert Meter hohen **Türme des Lichts**, die den vier Gottheiten geweiht sind. Die Türme sind nach den vier Himmelsrichtungen hin, ausgerichtet. Im Süden befindet sich der Turm des **Odin**, nach Osten, der Turm des **Thor**, nach Westen, der Turm des **Loki**, der Turm der Totengöttin **Hel** ist nach Norden hin ausgerichtet. Alljährlich zur Sommer- und Wintersonnenwende finden dort die Feierlichkeiten zu Ehren der Götter statt. Zu dieser Zeit pilgern Gläubige aus allen nördlichen Staaten in die Stadt. Das Parlament, in dem der Fürstenrat tagt, befindet sich im Zentrum in einer ehemaligen Zitadelle, der Festung **Kurat**. Ein ebenso prächtiges Bauwerk ist der Sitz des Königs nämlich die prächtige Schlossburg **Tordor-Castle**. Sie ist schon viele Jahrhunderte alt. Der Erbauer ist allerdings unbekannt.

Das unabhängige Fürstentum **Sarongaard** ist das einzige Land, das von einem bürgerlichen Parlament, dem Gildenrat regiert wird. Im Zentrum der Haupt- und Hafenstadt **Galdon** befindet es sich in einem einfachen Patrizierhaus. Trotz des schlichten Charakters der Hauptstadt, ist Sarongaard eines der reichsten Länder Alkhanas. Durch das erneute Aufleben des Piratentums ist inzwischen aber auch der Seehandel gefährlich geworden. Viele Kaufleute aus Narandor und Sarongaard versenden ihre Waren jetzt über den Landweg. Dabei ist der **Lakhana-See** und die dort befindliche Hafenstadt **Saronport** zu einer wichtigen Handelsroute geworden.

Ansonsten besteht Sarongaard überwiegend aus bebauten Ackerland, lichten Gehölzen und, mit Ausnahme des Lakhana – Sees, aus winzigen Gewässern.

Das Fürstenhaus der Garicks, die ehemaligen Regenten des Landes, haben nur noch repräsentative Aufgaben wahrzunehmen. Der Fürst wohnt mit seiner Familie auf der **Sar-Burg**, einer mächtigen Befestigungsanlage oberhalb von **Galdon**, auf einer Klippe. Nach dem plötzlichen und ungeklärten Tod des Fürsten und der Flucht des Thronfolgers Prinz Woldemar, versucht jetzt der Bruder des Regenten, Roderick Torngaard, als Truchsess die Macht des Adels wieder herzustellen.

Das orientalische **Sarakovia** und seine Hauptstadt **Sarakon** zählen ebenfalls mit zu den reichen Ländern Alkhanas. Es wird jetzt seit über fünfhundert Jahren von dem despotischen Herrscher, dem Dschuhd regiert. Dreißig Jahre nach dem Reliquienkrieg war er erneut an die Macht gelangt. Sein Leben konnte er mit schwarzer Magie verlängern. Der Magier-Orden des **Schwarzen Zirkels** ist ihm schon deswegen treu ergeben, weil er ihnen nach seiner erneuten Machtergreifung Asyl in Sarakovia gewährt hatte. Nach dem Krieg mussten nämlich viele Schwarzmagier die nördlichen Länder verlassen, da sie sich Aldaaron angeschlossen hatten.

Trotz der vielen Gewalttaten stehen viele wohlhabende Sarakovier zu ihrem Herrscher, da sie vielfach durch Korruption gewaltige Reichtümer anhäufen konnten. Im übrigen ist die staatliche Kontrolle durch die Bespitzelung der Geheimpolizei perfekt.

Sarakon oder wie die Sarakovier auch sagen, "die Perle des Südens" ist die größte und wohl zugleich auch schönste Stadt auf ganz Alkhana. Zahlreiche Basare, Badehäuser, Tempel und eine große Bibliothek prägen das Stadtbild. Das unheimlichste Bauwerk ist wohl der Turm der Magiergilde des "**Schwarzen Zirkels**".

Das prächtigste Bauwerk ist der Palast des Dschuhd, nordöstlich, außerhalb der Stadt. Die mächtige goldene Kuppel ist schon meilenweit, auch von See aus, zu sehen.

Das übrige Land teilt sich hauptsächlich in den fruchtbaren Teil auf, der sich zu beiden Seiten des Flusses **Amrah** befindet und auf dem noch Oliven und andere tropische Früchte geerntet werden und dem unfruchtbaren Bereichen, die dann nach Süden und Südwesten hin in die lebensfeindliche Wüste **Kahlnut** übergehen. Das westliche Sarakovia mit der kleinen Hafenstadt **Er-Amuhr** zählte vor der erneuten Machtergreifung des Dschuhd zur **Allianz von Taskhat**. Diese Allianz hatte sich nach dem Reliquienkrieg aus abtrünnigen Halbfelfen gebildet, die zuvor im Süden Meldoriens gelebt hatten. Diese "Südfelfen" hatten ihr Land verlassen, weil sie sich dort von den anderen Elfen nur als Minderheit behandelt und auch wahrgenommen fühlten. So wurde **Er-Amuhr** für eine kurze Zeit zur Hauptstadt dieses Südfelfenreiches. Bis der Dschuhd dann dreißig Jahre später dort einmarschierte und das Land einfach okkupierte.

Südliche Länder, Regenwälder von Suhr. Diese Landstrich, ist wohl der unzugänglichste auf ganz Alkhana. Schon mehrfach hatte der Dschuhd versucht dieser Region habhaft zu werden, doch seine Truppen waren jedes Mal gescheitert. Das feuchte und subtropische Klima lassen dort jede Bewegung zur Qual werden. Unbekannte Tiere, riesige Echsen und andere Kreaturen bevölkern den Urwald. Nur die dort lebenden **Indianer** kommen mit diesen schwierigen Umweltbedingungen überhaupt zurecht. Im nördlichen Teil, an der Grenze zum Urwald gibt es einige sarakovische Farmen. Dort wird das berühmte, berühmte Traumkraut angebaut. Eine Droge die auch illegal in die nördlichen Länder nach Sarongaard und Narandor exportiert wird. Auch brechen von dort aus, von Zeit zu Zeit immer wieder Expeditionen in den Urwald auf, um Indianer als Sklaven für die Märkte in **Sarakon** und **Er-Amuhr** zu fangen. Tief versteckt im Urwald soll auch noch eine große Pyramide liegen. In dessen Innern befindet sich angeblich noch eine zweites Dimensionstor.

Meldorien, das Reich der Elfen liegt, abgegrenzt durch das **Titan-Gebirge**, im westlichen Teil des Hauptkontinents. Es ist ein Land der Wälder. Nur wenige Ansiedlungen sind überhaupt bekannt und für andere Lebewesen auch nicht gleich ersichtlich. Das kulturelle Zentrum des Elfenreiches, ist die Hauptstadt **Mirkal**. Sie besteht aus riesigen Mammutbäumen, die auch gleichzeitig als Wohnstätte dienen. Verbunden sind diese Bäume in luftiger Höhe, untereinander mit Hängebrücken. Der Elfenkönig **Gondular** regiert das Königreich, mit weiser Hand schon seit über fünfhundert Jahren. Seinem Sohn **Erigor** soll das Königreich nach dessen Tod erben. Durch das Auftauchen seines Halbbruders **Thurgon**, eines Halbfelfen, ist diese Erbschaft allerdings wieder in Frage gestellt. Für einen Fremden ist **Mirkal** nicht erreichbar. Es sei denn, er wird von einem Elfen direkt dorthin geführt.

Im tiefsten, inneren des **Titan – Gebirges** befinden sich die **Hallen der Düsternis**. Es ist eine Labyrinth aus tausenden von Gängen. Bei ihnen handelt es sich um die ehemaligen Mienen der Zwerge auf dem Hauptkontinent. Lang bevor die Menschen nach Alkhana kamen, bauten in der **Goldenen Zeit**, die Zwerge hier Gold, Aureum und viele andere kostbare Erze ab.

Die halbverfallene Stadt **Thorgott** befindet sich auch noch im inneren des Berges. Der Eingang zu diesem „Irrgarten“ ist in Meldorien. Von dort führen die Gänge in vielen Windungen quer durch das Gebirge. Auf der anderen Seite, in Narandor, befindet sich der Ausgang. Inzwischen haben sich, dort in der Unterwelt, Trolle, Ungeheuer und andere finstere Kreaturen niedergelassen. Allein sollte sich niemand auf den Weg machen. Nachdem ebenfalls die Dunkelelfen-Stadt **Dor-Markel**, aus der Finsternis emporgestiegen ist, wäre jede Reise durch die **Hallen der Düsternis** ein unwägbares Risiko.

Die Syrakonischen-Inseln sind eines der berüchtigten Piraten "Schlupflöcher" auf Alkhana.

Durch Riffe und Untiefen geschützt, war es den Piraten schon mehrfach in der Vergangenheit möglich gewesen, die reichen Sarakovischen und Sarongaarder Handelsschiffe zu überfallen und zu plündern. Immer wieder konnten sie sich einer Verfolgung entziehen. Selbst als die Sarongaarder Kaufmanns und Händlergilde zu einem entscheidenden Schlag ausholen und die Inseln überfallen und "ausräuchern" wollte, scheiterte deren Flotte. Die meisten Schiffe gingen in dem unwegsamen Inselgebiet verloren, liefen auf Grund oder wurden von den Piraten in einen Hinterhalt gelockt. Zudem bekommen die Piraten jetzt durch die vielen Wirtschaftsflüchtlinge, gerade aus Narandor, wieder regen Zulauf.

Das **Eiland des Drachen** ist ein alter mystischer Kontinent. Niemand kennt dessen genaue Position. Von Seeleuten wird berichtet, dass sie plötzlich vor sich, aus dichten Nebelschwaden, Land ausmachen konnten. Dies verschwand dann aber genauso plötzlich wie es erschienen war. Eine uralte Festung, bewacht von einem Drachen soll sich dort befinden.

Magie

Magie kommt auf Alkhana in unterschiedlichen Formen vor. Im Prinzip kann eigentlich jeder, der des Schreibens und Lesens mächtig ist, sie auch anwenden. In Wirklichkeit gibt es da aber schon einige Unterschiede. Einfache magische Sprüche des **ersten bis dritten Grades** sind frei im Handel, bei Heilern und bei wohlhabenden Kaufleuten erhältlich. Man kann diese in Form von Spruchrollen kaufen und auch sofort anwenden. Meistens handelt es sich dabei um einfache Heil- und Identifikationszaubersprüche oder Sprüche die der Verteidigung dienen. Sie sind direkt, für den einmaligen Gebrauch, von der Spruchrolle her abzulesen. Die Rolle zerfällt dann zu Staub.

Mächtigeren Zaubersprüche sind nur Magiern oder Priestern vorbehalten. Nur Magier besitzen ein Buch, um die Sprüche auch in dieses übertragen und sie dann auch dauerhaft anwenden zu können. Nur wer Mitglied einer Magiergilde ist bekommt, nach dem Gelöbnis, der Gilde immer treu zu sein, dieses Buch ausgehändigt.

Es gibt zwei Arten von Magie nämlich **Neutrale** und **Dunkle**. Daher gibt es auch zwei große Akademien der arkanen Künste, die der **Grauen Stäbe** in Asskurt und die des **Schwarzen Zirkels** in Sarakon. **Weißer Magie** wird nur noch von wenigen Magiern angewendet. Viele Weißmagier sind während des Reliquienkrieges umgekommen. Selbst Melwin, der Hofmagier König Bergomirs, gehört den **Grauen Stäben** an. Ein anderer Fall sind die **Priester**, die ihre magische Kraft von den Göttern beziehen. Die unterschiedlichen Götter gewähren ihren Priestern auch unterschiedliche Macht. Während die Zaubersprüche des Gottes Thor, mehr dem Kampfe dienen, sind die Sprüche der Göttin Hel, mehr nekromantischer Natur.

Auch die Elfen sind eine Ausnahme, sie beziehen ihre Zaubersprüche von ihren verschiedenen Gottheiten und aus der Natur. Nur sehr wenig ist aber über diese reine Elfenmagie bekannt.

Ungeheuer, Monster, Tierwelt

Im Großen und Ganzen ist die Tier- und Pflanzenwelt Alkhanas mit der, der Erde im frühen Mittelalter identisch. Die einzigen Ausnahmen bilden Kreaturen wie Oger, Trolle und

Waldschrate die hauptsächlich das nördliche Alkhana (Narndor und Nordergaard) bevölkern.

Aber auch Riesen wurden in den letzten Jahren noch vereinzelt, im Nordosten **Nordergaards** und auf der **Hochebene von Khom** gesichtet.

Natürlich gibt es in den dichten Waldgebieten Narndors noch andere gefährliche Wesen wie Irrlichter, Skelette und andere Untote, die auch in den **Hallen der Düsternis** oder andern Höhlen zu finden sind. Auf diese möchte ich aber hier nicht näher eingehen. Viele betrachten zwar auch die Urgulls als Monster, ab dies ist wohl nach den neusten Erkenntnissen zu verneinen. Der einzige Drache, von dessen Existenz man genau weiß, ist der, welcher das **Tor der Welten** bewacht.

Geld, Handel, Schrift und Religion

Bevor die Menschen nach Alkhana kamen, gab es überhaupt keine Zahlungsmittel. Die Zwerge betrieben einen, mehr oder weniger, regen Tauschhandel mit den Urgulls. Den Elfenwar Geld ebenfalls unbekannt und ist es auch noch heute. Erst die Menschen führten die Zahlungsmittel ein. Vor dem Reliquienkrieg waren die **Dukaten** aus Narandor und Sarangaard die stabilste Währung. Jetzt sind es die **Drachmen und Gulden** aus Sarakovia und Sarongaard. Nach wie vor gibt es aber nur in Narandor, Sarongaard und Sarakovia so etwas wie eine regelmäßige Währung. Sowohl die Nordmänner, als auch die meisten der Zwerge bevorzugen nach wie vor eher den Tauschhandel und den Urgulls ist so etwas wie Geld, ohnehin fremd.

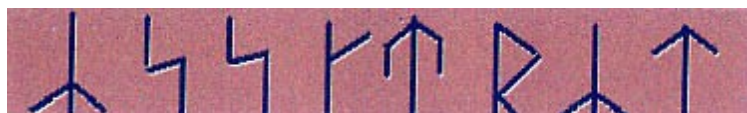
Auch gibt es eigentlich nur zwei Schriftformen auf Alkhana, die von den meisten Schriftkundigen und Gelehrten beherrscht wird. Die eine Form ist die Nord –Alkhanische Runenschrift, die hauptsächlich in Narandor und Saraongaard verwendet wird. Auch einige Nordmänner benutzen diese Schriftzeichen.

Die Runen der Zwerge sind, von einigen Ausnahmen abgesehen, ähnlich aufgebaut wie die der Menschen.

Die Schriftzeichen der Elfen hingegen, sind für die meisten anderen Kulturen auf Alkhana nicht zu entziffern. Die Elfen haben allerdings auch kein so großes Interesse daran ihre Schrift und auch ihr Wissen anderen Kulturen mitzuteilen.

Die andere bekannte und auch gebräuchliche Schriftform ist die Sarakovische Keilschrift, die den sumerischen Keilschriftzeichen der Erde sehr ähnlich ist. Diese Schrift ist aber zumeist nur in Sarakovia und den südlichen Ländern in Gebrauch.

Die Bezeichnung der Stadt Asskurat in Nord- Alkhanischer Runenschrift



Die größte **Religion** auf Alkhana ist die Keltisch-Germanische, die sich auf die vier Götter der alten Germanen beruft, nämlich **Odin, Thor, Loki und Hel**.

Wie schon in den Länderbeschreibungen angegeben, werden diese vier Götter hauptsächlich in den nördlichen Ländern: Narandor, Sarangaard und Nordergaard verehrt. Es wurden aber auch, im Laufe der Jahrhunderte, Glaubensinhalte der Zwerge und Elfen mit in diese "Nord – Alkhanische" Religion übernommen.

Die andere große Religionsrichtung ist die monistische um den **Gott Allhad**, die in Sarakovia und den südlichen Ländern, Staatsreligion ist. Es handelt sich dabei um eine

stark radikalisierte Form des Islam. Der oberste Priester dieser Religion ist auch gleichzeitig der Führer des Gottesstaates, nämlich der Dschuhd. Er ist der erste Vertreter seines Gottes auf dieser Welt. Andersdenkende sollen unerbittlich verfolgt und zum rechten Glauben bekehrt werden. Der höchste Feiertag im Jahr, ist auch gleichzeitig der Geburtstag des Gewaltherrschers.

Es gibt eine Vielzahl von prächtigen Tempeln in Sarakon, wie auch im übrigen Land.

*Die Religion der Zwerge hingegen ist nun wieder der, der nördlichen Staaten sehr ähnlich. Sie glauben allerdings nur an einen Gott, nämlich dem Gott **Thorgoll**. Er ist für sie gleichzeitig der Gott des Krieges wie auch der, der Schmiede.*

Über die Religion der Elfen ist nur wenig bekannt. Man weiß nur das sie zahlreiche Naturgötter verehren, von denen sie auch ihre magischen Fähigkeiten beziehen. Nur die Dunkelelfen verehren ihr finstere Spinnengöttin.

*Bei den Göttern der Urgulls, handelt es sich hauptsächlich um archaische Naturgötter. So beten sie zum Beispiel ihren Gott **Urgumm** an, damit er ihnen die notwendige Stärke im Kampf und Krieg schenkt.*

Die Hauptpersonen der Fantasy Saga

***Peter Webster**, der Held der Serie war zuvor Star-Anwalt in London. Verliert sein Familie auf tragische Weise bei einem Verkehrsunfall.*

*Seine Großmutter **Mary Webster**, vertraut ihm schließlich die Hinterlassenschaft ihres Mannes, **Frank**, an.*

***George Miller**, bester Freund und Anwaltskollege von Peter Webster. Begleitet ihn nach Alkhana und wird dort von einem Monster getötet.*

***König Bergomir**, greiser Regent des Landes Narandor*

***Prinzessin Selenicke**, die Tochter des Königs von Narandor verliebt sich in Peter Webster, den sie als "Wahren Träger" erkennt.*

Der Auserwählte der Götter, der das Erbe Barangors antreten soll.

***Melwin**. Weiser Berater König Bergomirs und Hofmagier auf Tordor-Castle.*

***Thurgon**, ältester Sohn des Elfenkönigs Gondular, verließ Meldorien in jungen Jahren, da er*

*sich von seinem Vater verstoßen fühlte, trat als Kurier und Waldläufer in die Dienste **König Bergomirs**.*

***Wolthar**, der Nordkrieger, Sohn des Hetmans Thorgolf Olsen, engster Freund Thurgons, steht ebenfalls im Dienste König Bergomirs.*

***Graf Baldur**, ehemaliger Berater König Bergomirs, versuchte den König mit seinen Intrigen*

und einem Mordanschlag zu stürzen, als dies misslang schloss er sich Aldaaron an.

Weitere Figuren erklären sich dann im Laufe der Romane.