

Enzyklopädia Alkhana



Karte (c) 2006 by Thomas Knip

aufgezeichnet von Ruedger dem Älteren

Die Geschichte Alkhanas

Die Geschichte Alkhanas liegt, zum heutigen Zeitpunkt, weitestgehend im Dunkeln. Bekannt ist aber, dass ursprünglich einmal, nur vier 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 Orks 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 nicht ganz bekannt. Sehr viele Forscher vermuten, das sie von einer fernen Welt stammen die von ihren Bewohnern heute Erde, genannt wird.

Diese Menschen hatten ihre Welt zum damaligen Zeitpunkt wahrscheinlich wegen ihres Glaubens 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, in einer großen Pyramide vermutet. Wo sich diese allerdings genau befinden soll, weiß 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 hier in nahezu reiner Form vorkam und von den Elfen Meldoriens wie ganz selbstverständlich angewandt wurde.

Auch die Menschen spürten schon sehr bald, das die astralen Strömungen auf Alkhana wesentlich stärker waren als auf der Erde und entwickelten daraus schon fast so etwas wie eine Wissenschaft, die sie dann später an großen Akademien, wie in Asskuratt (graue Magie) oder in Sarakon (schwarze Magie) lehrten.

Die Orks 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 eine 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 unnachgiebiges Gehorsam. An der Spitze dieses Staates stand der Dschuhd, ein gottgleicher Herrscher. Die ersten Probleme mit den nördlichen Ländern war daher schon vorprogrammiert.

Für die meisten Sarakovier waren die nördlich geprägten Staaten, die zudem noch vier Gottheiten verehrten (Thor, Wotan, 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 zu diesem Zeitpunkt 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 diese 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. Selbst die vier Götter erkannten 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 Orks und Kampf- Ogern aufgestocktes Heer 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 vierhundertfünfzehn, 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 **Schwertes der Macht** zu besiegen.*

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

Doch statt Aldaaron zum Tode zu verurteilen und ihn so für immer unschädlich zu machen entschlossen sich die Fürsten der nördlichen Staaten, ihm Gnade zu gewähren und ihn lieber 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 annehmen, die zuvor Barangor zugeordnet 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 die Welt 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 hoffte man 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 besteht.

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 Staatsapparat 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 der Seite des Despoten.

Alkhana heute

Vierhundert 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 nennt, ist nun zu einer noch größeren Gefahr geworden. Er beherrscht nun gewaltige schwarz - magische Energien und hat fast sämtliche, finsternen Kreaturen an sich gebunden. Auch der größte Teil der Orks 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.



Der Drache am Dimensionstor



Astergaard

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, Orks, 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.*



Suloß – Die Festung des Erzpriesters

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 **Mithril - Silber**, 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**.



Das Titan-Gebirge

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 gebirgsfreie 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, oder sogar auch mit einigen friedlichen Ork - 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 Hauptstadt **Asskurat**, die auch gleichzeitig die Hauptstadt des ganzen Landes ist. 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 zwanzig 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 Thor, nach Osten, der Turm des Wotan, 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 von Asskurat. In einer ehemaligen Zitadelle, der Festung Kurat.

*Ein ebenso prächtige Bauwerk ist der Sitz des Königs nämlich die prächtige Schlossburg **Tordor - Castle**. Sie ist schon viele Jahrhunderte alt. Der Erbauer ist unbekannt.*



Tordor – Castle in Narandor

*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 im sogenannten Stadtschloss. Trotz des schlichten Charakters der Hauptstadt ist Sarongaard eines der reichsten Länder Alkhanas. Durch das erneute Aufleben des Piraterie ist inzwischen aber auch der Seehandel gefährlich geworden. Viele Kaufleute aus Narandor 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 der Bruder des Regenten, Roderick Torngaard, als Truchsess die Macht des Adels wieder herzustellen.

*Das orientalische **Sarakovia** und seine Hauptstadt **Sarakon** zählt ebenfalls mit zu den reichen Ländern Alkhanas. Es wird seit jetzt seit über fünfhundert Jahren von dem despotischen Herrscher, dem Dschud 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.

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, nahezu 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 Dschud Palast, 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, 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 Kahlhut** 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 Halbelfen gebildet, die zuvor im Süden Meldoriens gelebt hatten. Diese "**Südelphen**" 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 Halbelfen-Reiches. Bis der Dschuhd dann dreißig Jahre später dort einmarschierte, den Staat einfach okkupierte und Sarakovia angliederte.

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. Die dort lebenden Indianer sind die Einzigen, die mit diesen schwierigen Umweltbedingungen überhaupt zurecht.

Nur im nördlichen Teil, an der Grenze zum Urwald gibt es einige sarakovische Farmen. Dort wird das berühmte, berüchtigte Traumkraut angebaut. Eine Droge die auch illegal in die nördlichen Länder nach Sarongaard und Narandor exportiert wird. Auch brechen dort 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 Inneren soll sich angeblich noch ein zweites Dimensionstor befinden.

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 leicht zu finden.

Das kulturelle Zentrum des Elfen - Reiches, ist die Hauptstadt **Mirkal**. Sie besteht aus riesigen Mammutbäumen, die auch gleichzeitig als Wohnstätte dienen. Verbunden sind diese Bäume in luftiger Höhe, untereinander, durch Hängebrücken.

Der Elfenkönig **Gondular** regiert dieses 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 Halbelfen ist die Erbfolge allerdings wieder in Frage gestellt.

Für einen Fremden ist Mirkal nicht erreichbar. Es sei denn, er wird von einem Elfen direkt dorthin geführt.

In Meldorien, am Rande des Titan – Gebirges, bindet sich der Eingang zu den **“Hallen der Düsternis“**. Es ist ein Labyrinth, bestehend aus tausenden von Gängen. Bei ihnen handelt es sich um die ehemaligen Mienen der Zwerge auf dem Hauptkontinent. Lange bevor die Menschen nach Alkhana kamen, bauten in der **Goldenen Zeit**, die Zwerge hier Gold, Mithril - Silber und viele andere kostbare Erze ab.

Die halbverfallene Stadt **Thorgott** befindet sich auch noch im inneren des Berges. Vom Eingang in Meldorien, führen die Gänge in vielen Windungen quer durch das Gebirge. Auf der anderen Seite, in Narandor, ist der Ausgang.

Inzwischen haben sich, dort in der Unterwelt, Trolle, Unholde und andere finstere Ungeheuer niedergelassen. Allein sollte sich niemand auf den Weg durch dieses Labyrinth 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 Seeräuber 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 der Praxis 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.

Mächtiger Zaubersprüche sind nur Magiern oder Priestern vorbehalten. Nur Magier besitzen ein Buch um die Sprüche auch in dieses zu 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 auch 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. **Weiß 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 andere Form der Magie, ist die der 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 Waldschrake, die hauptsächlich das nördliche Alkhana (Narandor und Nordergaard) bevölkern. Aber auch noch eine kleine Anzahl von Riesen lebt dort. Denn die meisten dieser Lebewesen, wurden von den ersten menschlichen Siedlern nahezu ausgerottet, da man sie für eine Bedrohung hielt.

*Einige, dieser eher friedlichen Kreaturen, wurden zuletzt noch im Nordosten Nordergaards und auf der Hochebene von Khom gesichtet. Natürlich gibt es in den dichten Waldgebieten Narandors noch andere, wesentlich gefährlichere Wesen wie Irrlichter, Skelette und andere Untote, die unter andern 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 Orks 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 Orks. Den Elfen war Geld ebenfalls unbekannt und ist es auch noch heute. Erst die Menschen führten die verschiedenen Währungen 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 Orks ist so etwas wie Geld, ohnehin fremd.

Schrift

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

Diese Runenschrift hat ihre Wurzeln zum Teil in den Keltisch-Germanische, welche die ersten Siedler der Erde, mit auf diese Welt brachten.

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

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 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 Bezeichnung der Stadt Asskurat in Nord - Alkhanischer Runenschrift



Religion

Die größte Religion auf Alkhana ist die **Keltisch-Germanische**, die sich auf die vier Götter der alten Germanen beruft, nämlich **Thor, Wotan, 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 daher 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 Loloth – Sur. Auch bei den Göttern der Orks, handelt es sich hauptsächlich um archaische Naturgötter. So beten sie zum Beispiel ihren Gott **Urgull** 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 ein bekannter Anwalt in London. Verliert auf tragische Weise seine Familie. Seine Großmutter **Mary Webster**, vertraut ihm schließlich die Hinterlassenschaft ihres Mannes, Frank, an.

Frank Webster, ein ehemaliger Bahnbeamter und Hobby-Archäologe hatte mehrere Jahre zuvor am Steinkreis seiner Heimatgemeinde Herrington in Süd - Wales, einen Weg auf die Parallelwelt Alkhana entdeckt.

König Bergomir, greiser Regent des Landes Narandor .

Prinzeesin 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 zu stürzen, als dies misslang schloss er sich Aldaaron an.

Weitere Figuren erklären sich dann im Laufe der Romanserie. Hier ist daher eine Beschreibung zu umständlich.