



## DAS STILLE DORF

*Jenseits der Hügel liegt ein Halblingdorf, das völlig unbehelligt gedeiht. Kein Krieg, kein Schrecken suchte es je heim. Während im gesamten Rabenland die Glücklichen peinvoll starben und die Hinterbliebenen lauthals klagten, blieb es still in diesem Dorf. Niemals kannten die Halblinge Hunger, Entbehrungen oder andere Pein. Und so ist es noch immer: Die Felder gedeihen und das Übel verschont ihre Hütten. Wie das kommt? Ein mächtiges Artefakt soll es schützen, das jedoch so unscheinbar ist, dass niemand es je gesehen hat. Wie das Dorf heißt? Fragt mich doch so etwas nicht! Mein Vetter ist einmal dort gewesen. Gesagt hat es ihm niemand. Denn das ist das Seltsame: Kein Wort kommt über die Lippen der Halblinge. Deswegen nennt man es nur das stille Dorf...*



## HYDRABERG & GREIFEN- STEIN

*In den frühesten Jahren unserer Geschichte, nicht lange nach der Ankunft der Menschen und nachdem Wurm Erlenland und Rabenland voneinander getrennt hatte, kam es zum Streit zwischen zwei riesigen Bestien, die im Glaube einiger als Urväter ihrer Art gelten: Ein gigantischer Greif und eine nicht minder gewaltige Hydra. In ihrem Kampf verheerten sie das Land. Wurm und Rabe aber sahen ihr unheilvolles Treiben und wollten es beenden. Rabe schlug vor, den Greifen zum Sieger zu küren und die Hydra zu vernichten. Wurm hingegen wählte Hydra zu ihrem Favoriten und wollte den Greifen tot sehen. Da sich die Götter nicht einigen konnten, wer diesen Kampf zweier Giganten gewinnen sollte, er aber auf absehbare Zeit auch nicht ruhen würde, schlugen sie eine tiefe Bresche zwischen die Kontrahenten und versteinerten de-*



*ren Leiber, um ihre Entscheidung später zu fällen. Über die Jahrhunderte aber vergaßen sie den Streit der Ungetüme und kümmerten sich nicht weiter um sie, waren sie doch versteinert und keine Gefahr mehr für die Lande. Doch es heißt, unter dem Fels schlummere der brennende Zorn beider Wesen, die sich stets gegenseitig im Blick haben, nach wie vor und werde jeden Tag stärker. Der-einst wird er den kalten Fels schmelzen, und die Bestien werden wiedererwachen. Dann wird nichts mehr ihrem verheerenden Kampf Einhalt gebieten können – nicht einmal die Götter.*



## HECKENHEIM & DER JUNGBRUNNEN DER YEFELA

*Einst war der Brunnen der Yefela, ein Geschenk der Gottbeiten Lehm und Strom an die Sterblichen, ein wohl gehütetes Geheimnis der Druiden. Doch hat wohl irgendwann ein Gott verfügt, dass kein Geheimnis für immer verborgen bleiben kann. Früher oder später plaudert es jemand aus, der hätte schweigen sollen, oder ein anderer entdeckt es, der es nicht hätte kennen dürfen. Sei es wie es sei, bald wussten die, die es wissen konnten, dass es in den Wäldern einen Brunnen oder eine Quelle gab, deren Wasser dem Alter und damit dem Tod selbst ein Schnippchen schlagen mochte, wenn man nur jeden Tag davon trank – einen Blütenkelch voll, wie es die Sage will, aber ein goldener Pokal oder ein schlichter Tonbecher hat es wohl sicherlich auch getan. Jedenfalls erfreuten sich die Kundigen eines langen und gesunden Lebens, wenn sie das magische Wasser des Jungbrunnens ihr Eigen nennen konnten. Die Druiden aber wachten eifersüchtig über ihren Schatz und verbargen ihn hinter Dornenbecken,*



*riefen wilde Tiere herbei, um Diebe zu verscheuchen, und gingen selbst in Bestiengestalt um, witterten Eindringlinge und brachten sie zur Strecke, so grausam, dass auch das Zauberwasser ihnen nicht mehr geholfen hätte. Doch wer die Gunst der Druiden genoß, dem gewährten sie ihren Segen. Elfen gaben ihren menschlichen Liebhabern vom Wasser des Brunnens, um ihr Dahinscheiden hinauszuzögern. Weise Zauberkundige erhielten weitere kostbare Jahre für ihre Studien, gerechte Herrscher einen Aufschub des Todes, um die Angelegenheiten ihrer Ländereien zu regeln und Ersatz für ihre unfähigen Erben zu finden. Und jene, die von bösen Flüchen geplagt waren, gewannen durch das Wasser des Jungbrunnens eine Zukunft zurück, die ihnen schon genommen schien. Als die Dämonenflut kam und die Blutnebel sich senkten, da ging das Wissen um Yefelas Brunnen fast verloren, wurde abermals ein Geheimnis. Aber so ist das nun mal mit Geheimnissen: Sie wollen ans Tageslicht, wie Wasser eben, das aus einer Quelle sprudelt! Und so kann es doch nur noch eine Frage der Zeit sein, bis erneut jemand Anspruch auf den Jungbrunnen erhebt.*



## SAVISTIA

*Es heißt, ein Ort an der Küste ist auserkoren, einen weiteren göttlichen Boten aus dem Osten zu empfangen und zur neuen Heimat von königlichen Siedlern zu werden, die Reichtum und Gnade über die Verbotenen Lande bringen werden. Ein Orden von Priestern dieses kommenden weißen Vogels ist überzeugt davon, in der Insel Savistia diesen geweissagten Ort gefunden zu haben. Aber erst wenn die Seelen der Menschen und der heilige Ort vorbereitet und rein sind, wird der Weiße Vogel erscheinen. Rechtes Leben, Sprechen und Handeln, heilige Farben und heilige Trancen sollen den Weg dafür ebnen. Eine andere, seltener ausgesprochene Prophezeiung spricht davon, dass die Insel Savistia selbst, wenn die Menschen auf ihr rein und ihre Seelen für den Weißen Vogel bereit sind, aufbrechen und nach Osten reisen wird, anstatt neue Siedler in die Verbotenen Lande zu locken. Tatsächlich scheint die Insel sich jedes Jahr wenige Handbreit von der Küste fort zu bewegen – oder die Küste wird durch Erosion abgetragen. Wer weiß das schon?*



## DIE SCHMIEDE DER AH- NEN

*Aus den Tiefen der Berge brachen die Zwerge von Neramsborga das Erz, mit dem sie Rüstungen und Waffen schmiedeten, wie es sie nirgendwo sonst gab. Fürsten und Könige sandten ihre Boten und ließen in ihrem Auftrag schmieden. Ebenso brachten sie Gold und Silber, auf dass ihnen daraus Kronen und Zepter geschmiedet würden, um ihre Herrschaft zu bezeugen. Die mächtigsten Waffen entstanden jedoch aus dem schwarzen Eisen der Tiefe. Auch wenn die Alten davor warnten, so gelangen damit die größten Werke: Rüstungen, die Drachenfeuer standhielten und Äxte, die Bäume fällten, als wären sie Grashalme. Doch die mächtigste Waffe ruht noch immer in der Schmiede; eine Axt, geschmiedet, um Stein zu schneiden.*



## DIE KLAMM DES DRACHEN

*Die heilenden Quellen in Weißenbrück, gesegnet von der Kraft der Göttin Strom, verhiessen einst Kranken Genesung, und von nah und fern kamen Leidende, um in den Wassern zu baden. Das Dorf wuchs und gedieh. Doch dann stieg ein grässlicher Drache aus den Bergen hinab und begann die Gegend unsicher zu machen. Er riss Vieh, überfiel Reisende und nichts und niemand war vor ihm sicher. Da machte sich die Kriegerin Kara von Weißenbrück auf, die Bestie zu bezwingen. Sie gürtete ihre silbernen Beinschienen und ergriff ihren Speer Blutdorn, dem kein Feind gewachsen war, und gemeinsam mit ihren Getreuen stieg sie in die Klamm, die der Weißenbach in den Berg gegraben hat. Der Kampf zwischen Kara und dem Drachen ließ die Berge erzittern, und auch wenn es ihr gelang, die Bestie zu erschlagen, bezahlte sie für ihren Heldenmut doch mit ihrem Leben, ebenso wie ihre Mitstreiter. Nur ein Einziger kehrte zurück, entstellt und halb verrückt vor Angst, und nach wenigen Tagen raffte der Tod ihn dahin. In Weißenbrück*





*feierte man das Verschwinden der Bestie, doch neues Unheil traf den Ort: Der Drache hatte mit seinem letzten Atemzug die Menschen verflucht, und Krankheit, Hass und Wahnsinn breiteten sich im Dorf aus. So ist der einst so stolze und reiche Ort heute verlassen und das Klagen der rastlosen Toten mischt sich mit dem Tosen des Weißebachs.*



## KALLIANAS TAL

*Versteckt zwischen Bergen liegt das Tal der Kalliana, in seinem Zentrum ein See so glatt wie ein Spiegel. Ein riesiger Baum erhebt sich an seinem Ufer, der fast das ganze Jahr über mit Krähen bedeckt ist. Einst stand das Tal leer, bis die Elfenkönigin Kalliana ihre Getreuen auf der Flucht vor Zygofers Heerscharen dorthin führte. Geschützt von Bergen und einer verzauberten Hecke errichtete sie eine Zuflucht für all jene, die vor Krieg und Leid flohen. Noch heute steht die Zuflucht dort, unbehelligt von Blutnebel und Schlachten. Doch zu jedem Sichelmond erheben sich die Krähen in einem großen Schwarm, und schauerliches Geschrei ist zu hören – es heißt, dies sei die Stimme Kallianas, der Königin der Krähen, die Zygofer und jeden, der sie hört, herausfordert, das Rätsel des Tals zu lösen.*



## FROSTHÜGEL

*Es ist noch nicht lange her, dass diese Landstriche von Rotten furchtbarer Orks heimgesucht wurden. Sie zogen durch die Gegend, plünderten, wo sie nur konnten, und machten keine Gefangenen, wenn du verstehst, was ich meine. Ihren Stützpunkt hatten sie in den Hügeln, wo sie eine gewaltige Festung errichtet hatten. Und darin stellten sie eine Armee zusammen, die groß genug war, um das gesamte Rabenland zu erobern. Jeder ihrer Krieger war stark wie drei Männer und kämpfte auch dann noch, wenn er tödlich verwundet war. Nichts und niemand hätte sie aufhalten können... bis sie von einem Tag auf den anderen plötzlich alle verschwanden. Ihre Festung ist verfallen und mit weißen Pilzen überwuchert. Ein paar Narren halten die Pilze für Schnee, der niemals schmilzt und glauben, die Orks wären alle erfroren. Deshalb nennen sie den Ort Frosthügel. Obwohl sie sich offensichtlich irren, hat sich der Name eingebürgert. Aber niemand weiß, was es wirklich mit den Pilzen und den verschwundenen Orks auf sich hat.*