



SELLIGAR HORNE VON HABEMARK

Es heißt, Selligar Horne von Habemark, das Oberhaupt der Hounen, sei schon als geschickter Reiter zur Welt gekommen. Er soll auf das nächste Pferd gestiegen und mit flatternder Nabelschnur losgeritten sein, um sein Territorium in Augenschein zu nehmen. Erst danach kehrte er an die Brust seiner Mutter zurück. Der Vater wurde nicht wieder in die Nähe seiner Frau gelassen, denn der Junge war eifersüchtig und glaubte, weitere Nachkommen wären ihm weit unterlegen. Er war von Geburt an stark und erschlug seinen ersten Herausforderer im Kampf, bevor er seinen vierten Zahn bekam. Jetzt reitet er als stolzer Jüngling über das Flachland wie einst sein Vorfahr Sella, um die Stämme zu vereinen, auf dass die fremde Bedrohung aus der Blutmark vertrieben werden möge. Seher sagten voraus, Selligar sei bestimmt, auch über das Rabenland und das Erlenland zu herrschen. Daher will er den Ganterpass zum Erlenland öffnen. Er hob eine der riesigen Säulen mit bloßen Händen in die Luft, nur um sich dieser Aufgabe würdig zu erweisen. Doch, diese Zeit ist noch nicht gekommen.

HÄÜTERIN POANSA

Man könnte glauben, dass Poansa wegen ihrer schuppenden Haut als „Häuterin“ bezeichnet wird. Aber dem ist nicht so. Sie hat den Beinamen bekommen, weil sie leere Hüllen zurücklässt – nur sind es nicht ihre Hüllen, sondern die Überreste jener, die sie verschlungen hat. Einer von ihnen war Grenemer Treba, Graf von Strula. Indem Poansa ihn verführte, entdeckte sie seinen geheimen Rostaltar. Als er inhaftiert wurde, verlangte er, dass er als Adliger mit Eisen hingerichtet werden sollte – aus religiösen Gründen, wie sich herausstellte. Er trug seine Bitte der Ad Vipera vor und war überrascht, Poansa auf einem der Ratssitze vorzufinden. Aber die Häuterin gewährte ihm seinen Wunsch und ließ ihn mit Eisen hinrichten: Sie schlugen ihm Eisennägel in den Leib, bis seine Schreie verstummten und sein Blut versiegte.



OBERST GRUDENSTAHL

Ob ja, ich habe Oberst Grudenstahl getroffen, den Mann, den sie die Faust der Eisenstirn nennen. Ein skrupelloser Mann, keine Frage. Als der König der Heiligen Frensia versprochen hatte, dass man sie nie ins rabenländische Exil schicken würde – weil, der Alte fürchtete die Rache der Gottheiten, verstehst du? – da hat Grudenstahl dafür gesorgt, dass der König Wört hält, und hat die Seherin persönlich den Abgrund runtergestoßen. Der Mann ist mehr als nur kaltherzig. Der hört allen zu und ändert seine Meinung, ohne zu zögern, wenn ihm ein Rat gefällt. Er ist stolz, so sehr, dass er immer seinen eigenen Weg geht und niemand weiß, was er tun wird. Ich schätze, deshalb haben ihn die Mächtigen im Erlenland rüber in die Blutmark geschickt.

FIENA FROMELEI

Es heißt, eine der mächtigen Mondpriesterinnen der Pönitenten von Belifar sei in die Blutmark geschickt worden, um endgültig die Sünde zu tilgen, die der Kult den Halblingen und der Göttin Eor zuschreibt. Die Priesterin wird in einem geheimen Tempel der Mondelfen Vergebung für ein Unrecht suchen, das von ihrem Volk zur Zeit der Verschiebung begangen wurde. Einem Tempel, den niemand bisher zu Gesicht bekam. Aber letztendlich hat auch noch niemand Mondelfen gesehen, oder?

Ich selbst hab nicht mal Halblinge gesehen. Vielleicht ist das alles nur erfunden? Da kann man die Sache genauso gut auch wieder vergessen!



KONANA

Konana ist das Salz der Berge. Das Blut des Landes und die Kraft der Ahnen fließen durch ihre Adern. Sie ist der kommende Frühling nach einem harten Winter, der Sonnenstrahl, der wie eine scharfe Klinge durch die fliehende Dunkelheit eines Sturms dringt. Mein Vertrauen setze ich in sie, denn sie wird uns Väsniannen zurück auf unsere gestoblenen Ebenen führen, die Beine der Pferde brechen und die Schädel ihrer Reiter einschlagen.

VAEREFOR VAN REIBEN

Ich habe mal den Herrn der Rotelfen mit eigenen Augen gesehen. Er stand auf einer riesigen Schnecke, die über den Pass gekrochen ist, wo meine Base Wëlia und ich Vogeleiter am Berggang gesammelt haben. Vaerefors van Reiben wird er genannt, und sein Gesicht sieht aus, als wäre es aus Rinde. Man erzählt sich, er würde zwischen dem Gewächs der Rotwälder leben – zwischen den Pflanzen, die in letzter Zeit immer größer werden, wie du sicherlich schon gehört hast. Ich glaube, dass er was damit zu tun hat!

DIE TRAUMWEBERIN

*Dein Hund ist weggelaufen? Dann solltest du zur Traumweberin in Ochsen-
gaben gehen. Sie weiß, wo alles ist und wohin alle gegangen sind. Dort, in der
Karstregion vor dem Gebirge, führt sie eine Schule für Träumende. Es heißt, die
Traumweberin sei eine Riesin, größer als ein Haus, aber sanfter als Sahne. Sie
unterweise Interessierte im Klarträumen, auf dass sie in den Träumen Infor-
mationen gewannen oder sogar die Welt umformen könnten, wo sie ihnen nicht
passe. Ich selbst ziehe einen guten Schlaf vor und lasse die Welt lieber, wie sie ist.*



DIE SIEBTEN

Ich hab gehört, dass eine Handvoll finsterer Priester vor kurzem über das Meer ins Rabenland gekommen ist. Sie sollen denselben Weg zurückgelegt haben wie die ersten Menschen, die an unserem Ufer angelangt sind. Die Priester haben vom Schlangengott den Auftrag erhalten, dafür zu sorgen, dass die Menschen den Gott angemessen verehren. Offenbar erträgt niemand den Anblick ihrer Gesichter, weshalb sie alle eine Maske tragen.

Die Priester sollen schwere Ketten an ihren Gürteln tragen, weil sie Befehl erhalten haben, die Menschen erneut zu versklaven, sollten sie sich der Freiheit nicht würdig erweisen, die ihnen ihr Gott nur auf Probe gewährt hat. Sie lassen die Skelette derer zurück, die den Test nicht bestanden haben. Selbst können sie nicht sterben. Als die grausigen Richter von Fanglers Prophezeiung hörten, dass Wurm in Aslene wiedergeboren worden sei, zogen sie nach Westen, um den Gott in seiner neuen Gestalt anzubeten und ihr endgültiges Urteil über die Menschheit zu fällen. Solltest du ihren Weg mit unreinen Gedanken kreuzen, sei gewarnt.

OCTOMADRIA – DIE ACHTE MUTTER

Hast du schon gehört, dass der Gott Wurm in Aslene wiedergeboren werden soll? Der Prophet Fangler im Erlenland, der Kerl mit dem allsehenden dritten Auge, hat angeblich eine deutliche göttliche Vision erhalten. Merk dir meine Worte: Ein großes Unheil wird über uns kommen! Der Orden der Schlange soll bereits Truppen nach Aslene geschickt haben, um ihren Gott zu empfangen, und der Erzeuger soll Verteidigungsmaßnahmen in Kantamar errichten. Unheil, sage ich dir, ein großes Unheil steht uns bevor! Es ist besser, wenn die Dinge wieder normal werden und das Einzige, was umgegraben wird, der Boden unter dem Pflug auf den Bauernhöfen ist!



NEUKLAMM

Es heißt, dass Neuklamm hinter dem Schattentorpass die letzte Ruhestätte für die Toten sei, zu der dämonenverseuchte Kreaturen aus ganz Aslene kommen, um Frieden in der Lava zu finden. Manche erzählen sich gar, dass die brennenden Spalten Wege zwischen dem Leben und dem Tod seien.

Diejenigen, die über den Schattentorpass zurückkehrten, behaupten, dass all das Unsinn sei, um Fremde von den Reichtümern fernzubalten, die in den verheerten Regionen im fernen Westen Aslenes nur darauf warten, gefunden zu werden.

Die roten Wälder in jenen Gebieten sind in der Tat furchterregend, aber hauptsächlich für Dämonen und anderen unnatürlichen Dreck, weshalb sich Neuklamm gut dafür eignet, sich auf Expeditionen in das Unbekannte vorzubereiten.

ASCHENHEIM

Als Horn die heiligen Astra für Sella den Befreier schmieden wollte, damit dieser sie als Waffen gegen die Vasnianenborden einsetzen konnte, erhob der Vulkangott den Berg Faltenruh wie einen Amboss aus der Ebene und beschwor seinen Schmied Ungule aus den Tiefen der Erde herauf. Auf der Bahn des Faltenruh wurden die Astra geschmiedet, aber die Hitze des glimmenden Schmieds war so groß, dass niemand außer Horn selbst ihm zur Hand gehen konnte, und das Licht der Schmiede war so grell, dass niemand auch nur zum Berg hinsehen konnte. Sobald Ungule in die Erde zurückkehrte und der Berg abgekühlt war, errichteten die Reiterstämme den Tempel von Aschenheim auf dem Gipfel, sodass die Priesterschaft über das Land blicken und dessen Einheit bewahren konnte. So beschwerlich war Ungules Arbeit, dass seine Hände voller Blasen und Blut waren, und sein blaues Blut verblieb auf den Ebenen. Horns Frau Habe sammelte das Blut in einem Eimer und wässerte damit ihren Garten, damit es nicht vergeudet wurde, und aus ihm erwuchsen die Blaukiefern der Blutmark, deren Saft zum heiligen Blauen Teer wird.



SALZHALT

Die namenlose Himmelsgöttin, so heißt es, ist zu stolz, um mitzubekommen, was auf dem Boden unter ihr geschieht. Und doch wünscht sie, dass es schön ist, damit ihre eigene Schönheit auf ihrem Thron hoch über der Welt betont werde. Um auf die Leinwand der Welt Farbe zu bringen, hat sie den Regenbogen Tincturus erschaffen, dessen Farben vom Regen gelöst werden, um Blumen, Bäume und Felsen mit herrlichen Farben anzumalen. Tincturus liebt den Himmel, weshalb die Himmelsgöttin ihn, den großen Maler, hinablocken musste, indem sie Schätze in der Erde verbarg, nach denen der Regenbogen seither sucht wie ein Schwein nach Trüffeln. Wer schnell genug ist, kann vor ihm dort sein, um den Schatz zuerst zu entdecken, muss sich jedoch den Drachenvymern stellen und sich vor ihrem gierigen Hunger in Acht nehmen.

OCHSENGABEN

Habt ihr von Ochsen Gaben gehört – dem Paradies der Träume? Es heißt, der Frieden und alles Schöne aus dem Land hätten in Ochsen Gaben Zuflucht gesucht, als die Dämonenflut über Aslene hereingebrochen ist. Dort heißt die sanfte Riesin alle willkommen, die reinen Herzens und offen für das Studium der Oneiromantie sind, der Kunst, ein wundervolles Leben herbeizuträumen! Wollt ihr lieber tanzen, anstatt zu kämpfen? Lieben statt zu hassen? Wollt ihr dem Leben eine zweite Chance geben? Dann lasst den Traum wahr werden! Wenn ihr nach Ochsen Gaben geht, tragt Blumen im Haar, denn das erfreut die Traumweberin.



BEERENHÜGEL

Es ist eine Schande, wie weich die Kinder von Nesos geworden sind. Wie gemeine Leute haben sie sich bei den Grabmälern unserer Vorfahren niedergelassen. Ihre im Beerenhügel begrabenen Ahnen drehen sich vor Scham über ihre schwachen Nachkommen in ihren Gräbern um. Nesos selbst ist aus dem Grab zurückgekehrt, heißt es, um das junge Volk aus dem Dorf zu vertreiben, damit es sich in die Schlachten stürzt, wie es sich für Söhne und Töchter Horns gehört. Fett sind sie geworden, ihre Ärsche rot von einem Tagesritt, aber ihre Taschen voller Gold, wo auch immer das herkommen mag – nicht aus ehrlichen Plünderungen, so viel ist klar. Mein Schwager hat ihnen ein paar Schweine verkauft, und sie haben mit reinem Gold bezahlt, ist das zu glauben?

TRIBOLIA, SCHMIEDE DES KOGLERS

In der Zeit der Clans war die große Schmiede Tribolia das bedeutendste mechanische Wunder in Feuerheim – es konnten vielleicht gerade noch Mormenders Feuerfontänen mithalten. Doch waren jene Tage mit den Clankriegen Geschichte. Jetzt soll Tribolia verlassen und von Dämonen verunreinigt sein, weshalb kein Zwerg, der noch bei Verstand ist, dorthin geht. Nach den Clankriegen ernannten die Zwerge einen Wächter für die Schmiede, der als Kogler bezeichnet wird. Der gegenwärtige Kogler war schon vor seiner Ernennung seltsam, aber der Titel ist ihm wirklich zu Kopf gestiegen. Er war davon besessen, „seine Herrschaftsgebiete einzufordern“, und ist entgegen der Weisung des Rats mit seinem Luftschiff in die Schmiede hineingeflogen. Das Tor schlug hinter ihm zu und ließ sich fortan nicht mehr öffnen. Da ihn niemand holen kommen wollte, musste der Kogler in der Schmiede bleiben und ist mittlerweile vermutlich gestorben.



WACHT DER SCHWESTERN

Es heißt, Aslene sei einst ein karges Ödland gewesen, bis die Schwesterngöttinnen Klage und Strom ihre Dienerin Habe losschickten, um das Land dank der warmen Winde und fließenden Gewässer der Göttinnen gedeihen zu lassen.

Während dieser Zeiten hielt sich der Magmagott Horn noch bedeckt unter der Erde. Als er jedoch spürte, wie Wurzeln von Pflanzen zu ihm vordrangen, wurde er neugierig und brach als Vulkan durch die Oberfläche. Horn war erstaunt darüber, wie sehr die Blutmark erblüht war. Er erfreute sich am Gesang der Vögel und dem Tanz der Schmetterlinge und war von Liebe zu Habe überkommen. Doch als er erfuhr, dass die Väsniannen das Land eingenommen hatten, ohne die Schöpfung der Göttinnen wertzuschätzen, wurde er zornig und brachte die Reiterstämme aus seinem Feuer hervor, um die Undankbaren zu verbannen. Er nahm Habe zur Frau und gab ihr als Hochzeitsgeschenk das Feuer, über das sie herrschen sollte. Schon bald erhoben sich ihre vulkanischen Söhne aus dem Boden und Horn gab jedem von ihnen einen Reiterstamm als persönliche Wache.

Doch die Göttinnen Klage und Strom glaubten, Horn hätte ihre Dienerin verführt und sie ihnen ebenso wie das Land entrissen. Vor Wut ließen sie einen undurchdringlichen Wald um ihren Tempel herum wachsen und wollten von da an nichts mehr mit Aslene zu tun haben.

AGNOSTICA

Es heißt, die Mondelfen hätten den Tempel mit den wundersamen Gärten, der über Aslene schwebte, vor dem Beginn der Zeit erbaut. Der Tempel sei nur dann zu sehen gewesen, wenn der Mond voll war, und er sei nie zweimal an derselben Stelle erschienen. Er soll wie Perlmutter geschimmert haben, sodass alle, die ihn nachts gesehen hätten, gebannt dagesessen hätten, bis er wieder verschwunden sei. Die Erinnerung allein genüge, um die trockensten Augen zu Tränen zu rühren, und doch könne niemand beschreiben, was er oder sie gesehen habe.



SCHNECKENBERG

Hast du von den Städten der Rotelfen gehört? Es heißt, dass sie Türme bauen, die bis in den Himmel ragen und organischen Ursprungs sind. Die Städte leben! Schneckenberg an einer Kreuzung im Rotwald ist so eine. Dorthin zieht es ihre Karawanen, die erbeutete Schätze in die Stadt bringen, wo sie in einer unterirdischen Kammer gebortet werden. Wofür? Keine Abnung, was die Spitzobren im Schilde führen! Fremde werden in Schneckenberg nur empfangen, wenn sie die Farbe Rot tragen. Wer in bunten Stoffen die Lichtung betritt, wird augenblicklich von einem Elfenpfeil durchbohrt. Verrückt!

ERLENLAND

Es heißt, dass im Erlenland jenseits des Eisernen Riegels ein Bürgerkrieg ausgebrochen sei und dass es dort jetzt zwei Könige geben soll.

Die Algarische Dynastie, die seit dem Tod von König Algarod während der vierten Erlenkriege geschwächt war, habe wieder an Macht gewonnen. Sie würde von der Sigalischen Magieryilde und der Wurm-Kirche unter der Psychopomp Vioirula unterstützt. Sie sei die Nachfolgerin von Vipera und habe die Rolle als Oberhaupt der fanatischen Sekte Ad Vipera übernommen.

König Alginor der Sanfte, Nachfabre von Algarod, gilt als Marionette seiner Verbündeten. Die Algaren herrschen über die Hauptstadt Brodelmarg im Süden. Es gibt Gerüchte, dass die Sigalische Gilde zum Schutz eine magische Barriere um die Hauptstadt errichten wolle und dafür in großem Maße Gefangene opfere.

Den Algaren stellt sich die Rostkirche entgegen, die die Kantamar-Dynastie unterstützt. Bretien der Erzeuger wurde zum König gekrönt. Die Kantamaren und die Rostkirche beherrschen das Meer und kontrollieren den nördlichen Teil des Erlenlands von Raskalma im Bergbaugbiet aus.



DAVURA

Das Moorland südlich des Erlenlands wird Davura genannt. Als die Erlenländer ihr Land vom Rabengott erhielten, wurde die Urbevölkerung – die sogenannten Boringer – nach Davura vertrieben, wo sie in den Sümpfen Siedlungen errichteten und Kontakt mit der dortigen Urbevölkerung knüpften, einem Reptilienvolk, über das nicht viel bekannt ist. Ob die Boringer Menschen sind, ist ebenfalls unklar. Handelsleute, die das Gebiet bereist haben, behaupten, dass die Boringer davon träumen, das Erlenland zurückzuerobern, angeführt von der Krokodil-Gotttheit A-Xanna. Diese Gottheit soll einer der wenigen Kolosse der Region sein, die einen Namen bekommen haben – urtümliche Wesen, die das Moorland lange vor den Menschen und Echsenmenschen bevölkerten. Soderar der Eremit behauptet, dass die urtümlichen Wesen sich regelmäßig an großen, zerstörten Steinsäulen versammeln würden, die aus den Sümpfen ragten. Sie würden darauf warten, dass der „Exsudator“ wiedergeboren werde.



DIE GESTRECKTEN LANDE

Aslenischen Legenden zufolge liegen westlich von Aslene die Gestreckten Lande. So erzählt man sich am Lagerfeuer, denn die Reiterstämme schreiben ihre Geschichte für gewöhnlich nicht nieder, außer in Bildern. Die Gestreckten Lande sollen ihren Namen in den Tagen König Hilemods des Weisen erhalten haben. Als der König alt wurde, so heißt es, führten seine vier Söhne untereinander einen heftigen Krieg um die wertvollen Teile seines Erbes. Nach jahrelangem Kämpfen baten die herzoglichen Söhne endlich ihren Vater darum, den Streit zu klären, respektierten seine Entscheidung jedoch nicht und erklärten einander erneut den Krieg. Da ließ Hilemod seine Söhne einsperren, strecken und vierteilen. Einen Teil eines jeden Sohns vergrub er in einem Viertel seines Königreichs, um ihre Gier zu befriedigen, danach vermachte er das Königreich seiner einzigen Tochter Momesia, die sich als gerechte und fähige Herrscherin erwies. Seither sollen die Gestreckten Lande von einer Königin beherrscht worden sein.

Früher ritten die Reiterstämme aus Aslene durch die Gestreckten Lande, wo sie wohlhabende Handelsstädte plünderten und deren Karawanen überfielen, doch seit dreihundert Jahren ist das Land von Osten aus nicht mehr zu erreichen, da der Weg auf magische Weise versperrt wurde, als die Dämonen Aslene im Jahr 875 nach der Verschiebung überrannten. Seit jenem Tag wurden all jene, die nach Westen durch die Klage zu den Gestreckten Landen reisen wollten, von immer stärkeren Winden zurückgehalten, durch die die Weiterreise schon bald unmöglich wurde.

In alten Zeiten wurde das Land Hå genannt. Die Kunst, die Toten wieder-auferstehen zu lassen, soll hier ihren Ursprung haben. Geschichten erzählen von großen Stadtruinen und ganzen Königreichen voller Untoter, die noch immer über die ausgedehnten Wüstengebiete der Gestreckten Lande herrschen sollen. In den alten Städten Modrawynd und Håvila sollen die Toten über Schätze und Geheimnisse wachen, die sie niemals freiwillig mit den Lebenden teilen würden.



DIE ÄUSSEREN INSELN

Die Inselgruppe östlich vom Rabenland wird die Äusseren Inseln genannt, besonders von Leuten vom Festland. Die unterschiedlichen Bevölkerungsgruppen der Äusseren haben ihre Unabhängigkeit stets verteidigt, weshalb nur wenig über das Inselvolk bekannt ist. Die größeren Inseln Vörenda und Hamaland mit ihren kleinen Schären streiten traditionell um die Vorherrschaft des äußeren Meeres, ohne sich jedoch dafür zu interessieren, ihre Herrschaftsgebiete tatsächlich zu vergrößern. Hinter ihnen liegen die unabhängigen Schwarzen Inseln, Hammerinseln (die in der Landessprache Aes genannt werden), die Clansperlen, die Vördrossenen und die Blutschären. Weniger gut erreichbar sind das Neetma der Dunklen See sowie die Fernen Rinnen und die Zahnklippen, hinter denen sich das Meer in einen Abgrund stürzen soll. Außerdem erzählen Gerüchte von lebenden, umherziehenden Inseln, die von halbintelligenten Krabblingen aus Seegras gesponnen worden sein sollen.

Zu den Bevölkerungsgruppen der Äusseren Inseln gehören Menschen, Grauelfen sowie diverse Schuppenvölker, die unter Wasser atmen können. Außerdem gibt es zahlreiche Tiere, und die größten von ihnen verschlingen ganze Schiffe, welche sie Jahre später mit einer untoten Besatzung wieder ausspucken. Genauso gefürchtet sind die Piratenbanden der Hammerinseln, die nach Sklaven für ihre Zinn- und Kupferminen jagen. Selbst wenn sie diese Gefahren meiden, werden unachtsame Seeleute manchmal von lebendigen Strömungen erwischt, die von den Nekromanten der Schwarzen Inseln kontrolliert werden. Danach werden sie nie wieder gesehen.

Die meisten Leute, die auf den Äusseren Inseln leben, verehren die Göttin Mira, die über die Winde und das Wetter über dem Meer herrschen soll. Sie soll in einem schwimmenden Kristallpalast irgendwo in den Widrigen Weiten leben, wo die Wasseroberfläche nicht flach sei, sondern Hügel und Schluchten forme, in die sich nur die erfahrensten Seeleute wagten. Legenden zufolge besucht Mira gelegentlich die Unterwasserstädte gewisser Stämme der Schuppenvölker persönlich.



EISENHEIM

Die Zwerge sprechen nur widerwillig über Eisenheim, ein unterirdisches Zwergenreich, das von Belderand im Rabenland aus erreicht werden könne, aber auch von den Frostweiten und Aslene aus, wenn man wisse, wo sich die Eingänge befänden, die angeblich selbständig umherwandern. Eisenheim soll in den mittleren Steinschichten liegen, irgendwo zwischen der Oberfläche und den tieferen Ebenen der Graber. Fliegende Wesen haben jedoch von offenen, runden Tälern in den vereisten Bergen erzählt, deren Kuppeln sich nach der Entdeckung sofort geschlossen hätten. Die Zwerge von Eisenheim sollen die Göttin Tekne verehren, die Frau von Hüne und die Mutter des Schmiedens, des Handwerks und der Erfindungen. Legenden zufolge befindet sich der Haupttempel von Tekne in Polheim, wo ihre Priesterschaft die rotierende Achse der Welt selbst öle.

Weißglanz, die südwestliche Region von Eisenheim, ist für ihre bearbeiteten Kristalle bekannt. Gerüchte erzählen davon, dass die Zwergenmeister von Weißglanz künstliches Leben erschaffen wollten, indem sie das Wesen der Elfen imitierten, bei dem sich Fleisch und Mineralien zu etwas Lebendem um einen Kristall herum verbinden. Rebellen Wesen aus fehlgeschlagenen Experimenten hätten eine ganze Region von Eisenheim in Schutt und Asche gelegt, die als Skrena bekannt gewesen sei. Seither wüchsen dort in den Bergen Felsen wie Krebsgeschwüre rasant aus dem Boden. Manche glauben, dass die Zwerge von Weißglanz Armeen aus künstlichen Kriegern losschicken wollen, um alle Menschen aus dem Rabenland und dessen Nachbarländern zu vertreiben.



TREUWEN

Weiter südlich machen die Sümpfe von Davura den Dschungeln Treuwens Platz, die immer undurchdringlicher werden, wo Berge steil aufragen, die von tiefen Schluchten durchzogen sind. An den Abhängen sollen hängende Elfenstädte liegen. Die Grenze soll fließend und leicht zu übersehen sein. Gerüchten zufolge sollen die Pflanzen von Treuwens Wäldern intelligent und ihr Leben so eng miteinander verwoben sein, dass die Eiseneichen von Mahemma vor Wut erzittern, wenn eine Blume von Loroas Auen gepflückt wird. Nur wenige Menschen haben eine längere Reise durch Treuwen unternommen. Es heißt, dass alle, die zu lange im Dschungel verweilten, ihn für immer mit sich tragen würden.

Ein paar Druiden behaupten, dass sie den schwülen Dschungel in Harmonie mit dem lebenden Land durchqueren könnten. Dieselben Druiden raten anderen dazu, einen Handel einzugehen und ein Opfer darzubringen, bevor sie die wirksamen Heilkräuter des Dschungels einsammeln, wenn sie nicht den Zorn der gesamten Natur auf sich ziehen wollen.

ANOMA

Niemand weiß, was hinter dem großen Meer im Osten des Rabenlands liegt, aber Legenden erzählen von dem Kontinent Anoma, von dem die Menschen vor zwölf Jahrhunderten, angeführt vom Rabengott, nach Westen gesegelt seien. Von den Schriften oder Bildern des Landes ist keines mehr übrig, selbst Legenden gibt es kaum, doch ein Mythos erzählt davon, wie Steingewürm das Urgestein des Kontinents verschlungen hätte, weshalb die Menschen fliehen mussten.

Ein paar Inquisitoren der Rostkirche behaupten, sie hätten vor ein paar Jahren ein geheimnisvolles, elfenähnliches Wesen gefangen und verhört, das von einer Bedrohung aus der Tiefe jenseits des Meeres faselte – und von Geheimnissen, die niemals ans Licht kommen dürften. Die gefangene Kreatur flehte darum, mit ihren Erinnerungen getötet zu werden, bis die Inquisitoren ihr den Wunsch gewährten, allerdings nur, weil sie die Lebenskraft des Wesens versehentlich überschätzt hatten. Diejenigen, die dafür verantwortlich waren, wurden mit Zerstückelung bestraft.