Der **Dämonenspalt** *reicht etwa 30 Kilometer tief in die steinerne Ebene hinein. Niemand kennt sein Alter, doch jeder die Geschichten, die sich um ihn ranken. Vom Abgrund der Schattendämonen ist die Rede, von Ruinen elfischen und zwergischen Ursprungs und von einer Limis-Mine, in der Wegelagerer nisten…*

Die unfruchtbare, von Erdspalten durchzogene **Tote Brache** *bietet nur Aasfressern und halbdämonischen Kreaturen ein Zuhause. Einst stand hier Onkalioskey, die Kartenstadt der Elfen, doch der Diamant des Zerfalls vernichtete sie und machte Platz für den Tempel der Spinnenkönigin.*

Die **Wandernden Hügel** *seien innen hohl, erzählen manche, und beherbergten die Gräber der Sternenelfen. Andere vermuten hier die Schurkenstadt Mor-Tastulun, in der es weder Gesetze noch Grenzen gibt. Über den Lauf der Unagke gebietet der Raubritter Pheriot, dessen Herrschaft die Flussschiffahrt zwischen den Hügeln überschattet.*

333 lange Jahre blieb das **Wirtshaus zur alten Mine** *mit der ebenso zweifelhaften wie abenteuerlichen Vorgeschichte geschlossen. Nun aber wurde es wiedereröffnet und steht wie ein trotziger Fels inmitten des Landes, als ob es die Horden verspotten wolle.*

Loch Nôr *nennt man diesen Nebel bedeckten See, Heimat der unsterblichen Kreatur Nôr, die über 300 Menschen tötete, ehe sie von dem, den sie „den Einen" heißen, in den See zurückgezwungen wurde. Dort befinden sich heute noch die Überreste der elfischen Prunkstadt Vas Terrah und ein gigantischer Schlund ins Reich der Dämonen.*

Der **Sumpf des Einen** *ist der unwegbarste Sumpf Istareas. Zahlreiche Herrscher versuchten eine Straße durch ihn zu bauen, doch alle scheiterten sie. Heute gebietet der Eine über die Region. Es heißt, seine Seele sei verbunden mit dem Sumpf und gestalte Boden und Gewässer wie es ihm beliebe.*

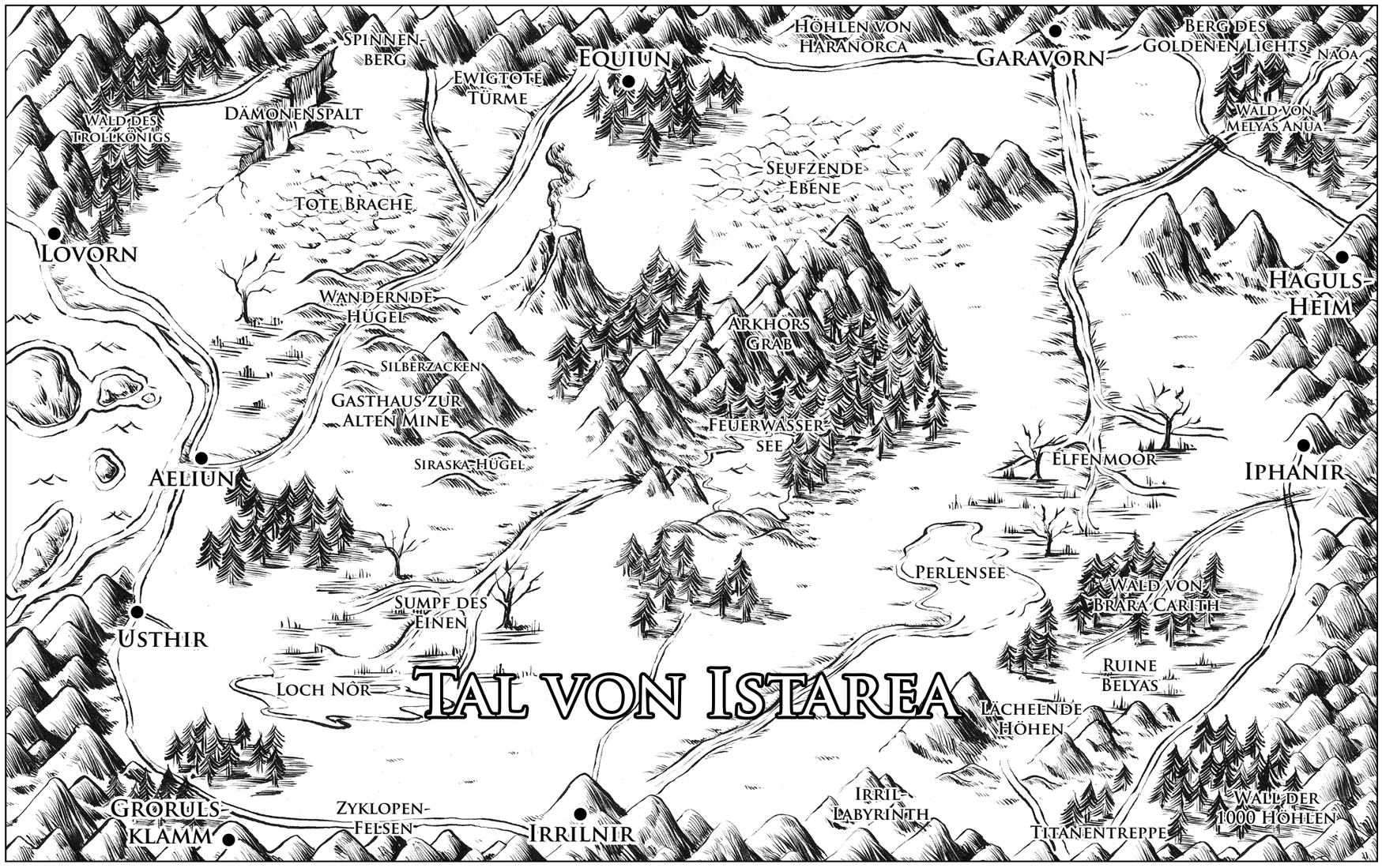
Im **Spinnenberg** *haust der uralte Spinnengott Chnis-Niri und bewacht den Eingang zur verlassenen Höhlenstadt Oras-ka-tuan, die bereits vor den ersten Elfen bestand. Dem Chnis-Niri wird von fehlgeleiteten Gläubigen gehuldigt, die am Fuße des Berges in Zelten leben. Priester der Pakya warnen davor, dass der Spinnengott die Fähigkeit der Gedankenkontrolle besitzt!*

Die **Ewigtoten Türme** *wurden von einer unbekannten Zivilisation erbaut. Die Elfen wollen wissen, dass in den Türmen die Grenzen zum Totenreich verschwimmen, und bestatteten hier ihre Anführer und Magier. Manche sehen in den Türmen Heiligtümer des Hor, dessen wahre Gestalt in einem geheimen Tempel aus schwarzen Diamanten verborgen liege.*

Das Wehklagen, das der Wind über die **Seufzende Ebene** *trägt, hat schon so manchen in den Selbstmord getrieben. 12 Elfenkinder, heißt es, seien hier während der Purpurnen Pest vor 1500 Jahren dem Gott Norogas geopfert worden. Umgekehrt soll die Ebene angeblich jene heilen, die sie mit schwerem Herzen aufsuchen und eine Nacht lang den Mond anweinen.*

In den **Höhlen von Haranorca**, *dem ältesten Gefängnis des Königreichs, werden vor allem verbrecherische Zauberer untergebracht, denn sie verlieren hier schon nach kurzer Zeit ihre Kräfte. Auch die Elfen brachten hier ihre Gefangenen unter, auf einer geheimen Ebene, wie es heißt.*

Hoch oben in den Bergen liegt der **Tempel des Goldenen Lichts**, *in dem Pakya ihren Segen auf Gegenstände oder Hilfesuchende zu übertragen vermag. Nicht einmal fanatische Pilger wagen den halsbrecherischen Aufstieg, geschweige denn suchen sie Eintritt durch die Mine, die einst von Morkanthor, einem Priester des Hor, verflucht wurde…*



Das von giftigen Limisdämpfen erfüllte **Elfenmoor** *ist Rückzugspunkt der Gayêl-Elfen, des größten Elfenstammes, dessen Abhängigkeit vom Limis ebenso groß ist wie seine Verachtung für die Menschen. Die Limisjünger und ihr Anführer, Sityarân, leben in einem Baumschloss, das von ihren Toten, die nachts durch die Sümpfe wandeln, beschützt wird.*

Der trügerisch stille **Perlensee** *wird vom gewissenlosen Geschäftsmann Erenyoth beherrscht. Seine Schergen tauchen nach den Schönheit bringenden Perlen, die vor allem bei Elfen des Neuen Weges sehr beliebt sind. Angeblich lässt er auch nach Vanatra suchen, die Elfenstadt, die, glaubt man den Geschichten, auf der Unterseite des Wassers erbaut wurde.*

Die Legende sagt, der Elfenmagier Handaley habe den Elfen ihr Lächeln geraubt und es in den trickreichen **Lächelnden Höhen** *versteckt. Sein Schloss könne nur jener finden, der Sinn für Humor habe.*

Die **Ruine Belyas**, *heute ein sumpfdurchzogenes Trümmerfeld, war einst die gloriose Festung inmitten der Elfenstadt Ayasyêl. Heute ist sie Brutstätte gefährlicher Riesenmoskitos, die einem das Blut aus den Adern saugen.*

Im **Wald von Brara Carith** *ließ sich der erste und einzige Goblinkönig vor langer Zeit ein Grabmal bauen, in welches er sich und seine Reichtümer rettete, nachdem die Elfen sein Königreich vernichteten.*

Die Zyklopen besiedelten einst das gesamte Tal und wurden wegen ihrer Schmiedekunst vor allem von den Zwergen bewundert, doch die Elfen vernichteten ihre Zivilisation. Seitdem sind sie blind vor Hass und sammeln sich in den **Zyklopenfelsen**, *wo sie die Flamme des Luerto bewachen, ihr letztes Heiligtum.*

Arkhors Grab *nennt man die Festung, die sich an der Spitze eines Felses aus einer ringförmigen Schlucht erhebt. Von hier aus verbreitete der unsterbliche Monsterführer Schrecken und Zerstörung, ehe er von Maras und Mavith besiegt wurde. Arkhors Schatz, bestehend aus faustgroßen Edelsteinen, wurde nie gefunden, da die Horden die Festung umschwirren wie Motten des Licht…*

Seit der Feuerdrache Gamrandor in den See stürzte, ist der **Feuerwasser-See** *durchsetzt von flammenden Flecken. Sein Bezwinger, der Elfenmagier Thigil, ließ sich einen Palast in den Klippen der Utarah-Berge bauen, direkt am Ufer des Sees. Er alleine kannte das Geheimnis des Feuers.*

Das **Irril-Labyrinth** *ist eine zerklüftete Steinwüste, die so manchen Reisenden erblinden lässt. Es dient einem Volk von Felselfen wie auch den schurkischen Flammenden Adepten als Unterschlupf. Immer wieder verschwinden hier Karawanen und mit ihnen unsagbare Reichtümer.*

Auf der obersten Stufe der **Titanentreppe** *prangt die weiße Festung der Kriegerschule von Ortuin. Hier werden Krieger und Paladine nach höchsten moralischen Grundsätzen geformt.*

Zahllose Höhlen birgt der **Wall der 1000 Höhlen**. *Doch von drei Schatzsuchern wird höchstens einer fündig, einer kehrt enttäuscht zurück, und einer bleibt verschollen. Selbst der Zwerg Akonbrug, der mit Haguls Zauberkompass in die Höhlen ging, kehrte nie wieder. Er suchte einst eine Höhlenwelt, die einem gefährlichen Gnomenvolk als Heimat dient.*