



*"Sie waren wir. Doch wir gaben ihnen Kronen. Und sie lernten, aus Blut Licht zu machen."
– Aus dem Fragment der Letzten Chronik, Zeile 3:16*

ZUFLUCHT UND ALLER ANFANG

Wie die Welt zerriss

Die Geschichte der Hohen beginnt mit Bewunderung. Als besonders begabte Träger mystischer Kraft wurden sie in allen Regionen Arvendors erkannt und gefördert. Anfangs waren sie Heiler, Lehrer und Visionäre. Später wurden sie zu strategischen Beratern und politischen Führern. Unter ihrer Leitung entstand die Essenztechnologie: Portalkreise für schnellen Transport, schwebende Plattformen, Maschinen und erste funktionierende Speicheranlagen. Ihr Einfluss wuchs schneller als es die Völker realisieren konnten.

Bald organisierten sich die Hohen in einem Rat, der nicht nur Forschung koordinierte, sondern zunehmend politische und wirtschaftliche Entscheidungen prägte. Ihre wichtigste Entwicklung war die sogenannte Essenzspeicherung: Apparaturen, die mystische Energie nicht nur sammelten, sondern auch lenken und speichern konnten. In der Anfangszeit wurden natürliche Quellen genutzt – Ätherlinien, Erdadern und Luftwirbelpunkte. Doch diese erwiesen sich als begrenzt.

Die ersten Berichte zur "Essenzgewinnung aus belebter Materie" erschienen in internen Forschungskreisen. Zuerst war es nur Algenextrakt. Dann folgten Moose, Würmer, einfache Tiere. Die Protokolle wurden zunehmend verschlossen. Wer Kritik äußerte, verlor den Zugang. Bald verschwanden erste Mitarbeiter ganzer Forschungslabore von der Bildfläche. Manche tauchten nie wieder auf. Andere kehrten "verändert" zurück.

Nach einer Zeit innerer Umstrukturierungen kam es zu größeren Zwischenfällen. Ein ganzes Sumpfdorf verschwand von der Oberfläche, zwei der Hochforschungstürme wurden versiegelt. Und dann häuften sich Berichte aus dem Umland: Einzelne Personen verschwanden spurlos. Erst nur Bauern, Tagelöhner – Personen die niemand vermisste. Dann wurden es mehr.

Schließlich war die Rede von ganzen „Versorgungszügen“. Gruppen, die Nachforschungen anstellen wollten, kehrten nicht zurück. Oder nicht vollständig. Innerhalb weniger Monate wurde klar: Jemand hatte die Kontrolle verloren – oder aufgegeben – oder nie welche gehabt. Die Errichtung der ersten bekannten Sammelanlagen – großflächige Komplexe zur Essenzextraktion bei weniger begabten Individuen – führte zu Protesten.

Kleinere Gemeinschaften sagten sich vom Rat der Hohen los. Doch diese wurden als Abweichler gebrandmarkt, manche gar ausgelöscht. Die Ausbeutung weitete sich aus. Ganze Landstriche wurden entvölkert und die industrielle Struktur der Essenernte entstand.

Einige der Hohen rebellierten. Sie vereinigten sich mit niederen Mystikern, freien Städten, Dissidenten aus den Völkern. Es kam zu einem Bürgerkrieg. Der "Krieg der Lichtsplitter", wie ihn spätere Chronisten nannten, tobte acht Jahre. Essenzwaffen zerstörten weite Teile der Landschaft, Portale kollabierten, ganze Regionen wurden unbewohnbar.

In der entscheidenden Phase versammelten sich die führenden Hohen in einer Bergfestung: Neun von ihnen, die letzten der einst einhundert. Sie führten ein Ritual durch, das ihnen Unsterblichkeit und Kontrolle über alle Essenz bringen sollte. Es vereinte die stärksten arkanen Ströme, das Wissen aus Jahrhunderten, und das Leben tausender Gefangener.

Was dann geschah, ist unklar. Augenzeugen berichten von einem Licht, das für Sekunden jeden Schatten tilgte. Dann: absolute Dunkelheit. Ein Druck, als würde die Welt ausatmen. Portale erloschen, Maschinen fielen in sich zusammen und die Neun verschwanden und mit Ihnen all jene magisch Begabten in der stark dezimierten Bevölkerung. Die Ritualstätte wurde nie gefunden.

Was folgte, war keine Stille. Sondern eine Schockstarre.

Die Welt geriet ins Stocken. Die Versorgungssysteme der Metropolen versagten. Essenzleitungen waren nutzlos. Kommunikation brach zusammen. Schutzkuppeln implodierten. Gruppen verharrten tagelang in Angst, manche verstarben schlicht aus Orientierungslosigkeit. Tiere wurden unruhig oder gar aggressiv. Pflanzen welkten innerhalb von Stunden.

Gerüchte über verdorbene Landstriche machten die Runde. Die Bezeichnung "Verderbnisland" wurde geprägt. Expeditionen, die versuchten, die Ursache zu finden, kehrten nicht zurück. Und wenn doch, dann verändert.

Enklaven, die vorher vom Rat kontrolliert wurden, lösten sich auf. Es entstanden Flüchtlingstrecks. Kleine Gruppen, die dem Chaos zu entkommen versuchten. Sie suchten Orte, die überdauert hatten. Orte, an denen ein normales Leben möglich war. Einer dieser Orte war die Senke.

DIE SENKE

Die Senke ist eine geschützte Kessellandschaft, etwa drei Tagesmärsche im Durchmesser, tief eingebettet zwischen den Ausläufern des westlichen Zerklüftgebirges. Die Felswände rundherum sind schroff, stellenweise beinahe senkrecht. Nur vereinzelt wachsen dort windgebeugte Kiefern und Flechten, die sich in den Ritzen halten. Schneeschmelze aus den höheren Regionen speist kleine Rinnsale, die sich in den feuchteren Jahreszeiten zu Kaskaden entwickeln.

Westlich davon ragen die toten Lichtsäulen auf – ehemalige Speicherbastionen aus der Zeit der Hohen, deren stählerne Gerüste heute leer in den Himmel zeigen. Im Osten schließt sich ein zerklüftetes Trockenplateau an, auf dem kaum noch Vegetation wächst. Im Süden dominieren alte Geröllströme und umgestürzte Trägerkonstruktionen das Bild, Überbleibsel einer gescheiterten Überlandleitung.

Die Senke selbst ist erstaunlich grün. Zwischen den Hängen breiten sich Wiesen, feuchte Auen und lichte Baumgruppen aus. Der Boden wirkt lebendig, dunkel und fruchtbar. Terrassen wurden in mühseliger Handarbeit angelegt, durchzogen von einfachen Pfaden und steinernen Kanälen. Die Umgebung erinnert an eine uralte, verlassene Kulturlandschaft, die langsam wiederbelebt wird.

Zugang bieten nur drei Schluchten: das Schweigetor im Norden, der Rissstieg im Osten und der Trägerpfad im Süden. Alle drei sind eng, kurvenreich und bei Bedarf durch natürliche Engstellen oder Barrikaden versiegelbar. Die Senke war nie als Rückzugsort geplant. Doch genau das macht sie heute so wertvoll.

Die Hänge der Senke sind durchzogen von alten Rohrleitungen, vermutlich Überreste aus der Zeit der Hohen. Einige verlaufen unterirdisch, andere liegen offen und rostig in der Landschaft. Manche führen zu halb verfallenen Kuppeln, tief im Gestein verborgen, deren ursprünglicher Zweck ungeklärt bleibt. Sie gelten als versiegelt und werden von den Bewohnern gemieden. Der Hauptgrund, weshalb die Senke überlebte, scheint jedoch der Nebel zu sein.

DER NEBEL

Der Nebel der Senke ist nicht erklärbar. Es gibt keine bekannte geologische oder alchemistische Ursache für sein Auftreten. Dennoch erscheint er in regelmäßigen Zyklen und legt sich in dichten, fast lautlosen Schwaden über das gesamte Tal. Er trägt einen leichten Schimmer, wie ihn früher nur Magie hervorzubringen vermochte – doch Magie ist seit dem Bruch aus Arvendor verschwunden. Was also nährt diesen Nebel? Und warum nur hier?

Was sich jedoch mit Sicherheit sagen lässt: Der Nebel wirkt. Mit seinem Erscheinen beginnt ein Wachstumsschub in der gesamten Vegetation. Pflanzen, die ohne ihn verkümmern, gedeihen innerhalb weniger Tage. Die Luft wird feuchter, der Boden fruchtbarer. Zwischen den Nebelphasen liegt das Land brach, bleibt aber erstaunlich stabil. Dieses Wechselspiel macht die Senke zu einer der letzten bewohnbaren Regionen Arvendors.

Die Terrassenfelder an den Hängen wurden in mühsamer Handarbeit angelegt, viele von ihnen auf alten, bereits vorhandenen Fundamenten. Heute wachsen dort vor allem robuste, nahrhafte Gewächse wie Nebelhirse, eine bläulich schimmernde Getreideart, sowie das schwach süßliche



Knollengras, das roh wie gekocht als sättigende Basisnahrung dient.

Dazwischen finden sich Überbleibsel früherer Anbauformen: faserreiche Rankenpflanzen wie das Splitterblatt, das einst zur Herstellung leichter Stoffe diente, aber inzwischen wild wuchert und häufig ganze Felder überwuchert. Auch die hohlen Halme des sogenannten Rüstkrauts – früher für Seile und Filtermaterial genutzt – sprießen zwischen den Terrassen und werden heute eher als störendes Beiwerk betrachtet.

DER SEE

Am tiefsten Punkt der Senke liegt ein großer, ruhiger See, gespeist von unterirdischen Quellen und mehreren kleinen Zuflüssen aus den Hängen. Er ist das Herz der Region und eine der Hauptquellen für Nahrung und Wasser. Der Nebel sammelt sich oft zuerst über seiner Oberfläche und bleibt dort am längsten. Seine Wasser gelten als besonders klar und nährstoffreich.

Fischfang ist eine der wichtigsten Versorgungsquellen der Siedlung. Die Bewohner fangen Nebelbarsche, einen dicken, eiweißreichen Grundfisch, sowie die zarteren Flutlinge, die bevorzugt getrocknet oder eingelegt werden. Daneben gibt es auch kleinere Krebse, wasserträgliche Algen sowie seltene Muscheln, deren Schalen zu Werkzeuggriffen oder Schmuck verarbeitet werden.

Rund um den See entstanden mit der Zeit mehrere kleine Stege, Trockenflächen für Fisch und Kräuter, Bootsschuppen und Lagerplätze. Die größte Versammlungshalle der Senke liegt ebenfalls hier – ein langgestreckter Holzbau mit Blick aufs Wasser, in dem Entscheidungen gefällt, Vorräte verteilt und Feste gefeiert werden.

Gerüchte über seltsame Geräusche oder Träume halten sich zwar hartnäckig, doch der See selbst gilt den meisten als Zeichen von Fruchtbarkeit und Schutz. Mehrere Familien haben ihre Unterkünfte nah am Ufer errichtet, um das Wasser und die Nähe zum Nebel besser nutzen zu können. Für viele beginnt und endet das Leben in der Senke hier – am Wasser.



*„Sie waren wir. Doch wir gaben ihnen Kronen. Und sie lernten, aus Blut Licht zu machen.“
– Aus dem Fragment der Letzten Chronik, Zeile 3:16*

DIE NEBELHÜTER

Ritueller Alltag

Die Nebelhüter leben in einer abgeschotteten Anlage oberhalb der terrassierten Felder. Ihre Bauten aus weißem Kalkstein, durchbrochen von einfachen Glasfenstern, wirken schlicht und zugleich erhaben. Niemand weiß, wie lange sie schon dort sind. Es heißt, sie seien schon vor dem Bruch hier gewesen. Vielleicht sogar viel länger.

Sie selbst behaupten, göttliche Wesen zu sein, deren Auftrag es sei, dieses Becken zu schützen. Ihre Anführerin nennt sich "Elura von Seld". Ob das ein Name, ein Titel oder beides ist, weiß niemand genau. Für die Flüchtlinge, die in die Senke kommen, gelten klare Regeln: Wer sich der Ordnung der Hüter fügt, ist willkommen. Wer sie missachtet, wird gewarnt – und schlimmstenfalls gezeichnet und verbannt.

Die Riten der Hüter sind streng. Sie bestimmen Reinheit, Verzicht und das tägliche Leben. Es gibt festgelegte Gebete, Reinigungszeiten und ein Verbot von Gewalt innerhalb der Grenzen. Die Nebelhüter geben sich unbewaffnet, doch ihr Einfluss ist unübersehbar. Sie gelten als die Bewahrer des Nebels. Und sie haben dies bereits bewiesen. Vor drei Jahren, so berichten mehrere Überlebende, versiegte der Nebel. Innerhalb weniger Tage begannen die Felder zu verdorren, Tiere wurden krank, Wasser verdarb. Die Hüter erklärten, der Zyklus sei gestört worden – durch Undank, Ungehorsam, Unreinheit. Erst als eine abtrünnige Gruppe von Siedlern sich öffentlich unterwarf, begannen die Nebel erneut zu steigen.

Seither zweifelt kaum jemand mehr öffentlich an der Macht der Nebelhüter. Auch wenn einige sich insgeheim fragen, ob diese Macht wirklich göttlich ist.

Das Auge der Hüter

Hoch oben, dort wo der Atemstieg sich in Nebel und Fels verliert, erhebt sich wie aus einem natürlichen Felsvorsprung das Auge der Hüter – ein halbrundes, gläsern-steinernes Bauwerk, das aus der Wand der Glashöhen wie ein Auge hervorragt. Sie ist das höchste sichtbare Bauwerk der Senke, thront über allem – und ist von fast jedem Punkt aus sichtbar, wenn der Nebel sich lichtet.

Der Legende nach wurde das Auge einst von den letzten echten „Sehern“ erbaut, die die Ströme nicht nur kontrollierten, sondern auch deuten konnten. Elura sei der Name jener Frau gewesen, die beim Aufstieg der Hohen die Zeichen las – und schwieg.

Die Terrassen: Die Nebelgärten

„Ein Garten, den keiner mehr kennt – nur das Moos weiß, was hier wuchs.“

Die Hänge rund um die Senke sind in geometrischen, schalenförmigen Terrassen gegliedert – ein Überbleibsel der geo-arkanen Ströme, die hier einst kanalisiert wurden. Einige Ebenen werden heute wieder bestellt: Kräuter, Wurzelgemüse, Getreide in kleinen Parzellen. Doch große Teile sind überwuchert – von Moos, Brombeersträngen und leise knisterndem Farn, der in der Dämmerung manchmal sachte pulsiert.

Die Wohn- und Lehrhallen der Nebelhüter: Die Glashöhen

Wie Bauten einer anderen Zeit in die Felswand geschmiegt, kleben die Glashöhen über der Senke. Die Strukturen – aus geschmolzenem Stein, gehärtetem Nebelglas und uralten Kristallplatten – reflektieren das Sonnenlicht wie mattes Silber.

Die Fenster sind nicht aus Glas, sondern aus polierten Schichten alter Essenzfilter. Innen: Stille, Teppiche aus Riedgras, kühle Becken und steinerne Sitznischen. Die Kinder der Nebelhüter lernen hier zu schreiben – mit Fingerspitzen im Kondenswasser.

