



Helios = Bote

freies und unabhängiges Mitteilungsblatt des Landes Heligonia

Im 2. Helios n.A.III 54

Ausgabe 87



Kronkurier

Neuestes aus Escandra

Aus der Reichsstadt Escandra wird vermeldet, dass Seine Allerdurchlauchtigste Majestät Helos Aximistilius Tertius einen besonderen Hoftag einberufen hat, der nicht wie üblich am königlichen Hofe stattfinden soll. Stattdessen wurde das Landschlösschen Valmerana in Tolens, Thal, als Ort der Zusammenkunft bestimmt, was vielerorts Verwunderung wie auch Neugier hervorruft.

Wie aus verlässlichen Quellen zu hören ist, wird eine Delegation aus dem östlich gelegenen Großkönigreich Darragesh erwartet. Seit vielen Jahren waren keine darrageshen Schiffe mehr in den Häfen Heligonias gesichtet worden, weshalb die Nachricht über den bevorstehenden Besuch in den Städten und Dörfern rasch die Runde macht. Mancherorts wird bereits gemutmaßt, welche Bedeutung dieser Besuch haben könnte und ob sich neue Bande zwischen den Reichen knüpfen lassen.





Die Festlichkeiten und Empfänge auf Landschlösschen Valmerana sollen unter der Schirmherrschaft hoher Damen stehen: Ihre Hochgeboren, Gräfin Amira Kalea von Sedomee und Apurien, sowie ihre Tochter, Prinzessin Thalia, wurden von Seiner Majestät mit der ehrenvollen Aufgabe betraut, die Gäste zu empfangen und den Rahmen des Hoftags zu gestalten.

Die Bevölkerung blickt gespannt gen Thal und erwartet mit großem Interesse die Ankunft der Gesandten aus Darragesh. Es wird gemunkelt, dass dieser Hoftag von besonderer Bedeutung sein könnte, doch offizielle Stellen geben sich bislang zurückhaltend. Sicher ist nur: Auf Valmerana werden in den kommenden Tagen hochrangige Gäste und feierliche Zusammenkünfte erwartet.

Heligiona, Dein junger Adel

Unter dieser Überschrift wollen wir euch in den nächsten Boten den jungen Adel Heligonias vorstellen. Wir beginnen mit vier jungen Damen aus Drachenhain.

Aurelia Edana von Jolbenstein-Hautzensteyn

Aurelia Edana von Jolbenstein-Hautzensteyn wurde im Jahr 35 nach A.III als Tochter von Baronin Karelia Jefferindell von Jolbenstein und Koldewaiht von Hautzensteyn, Baron zu Luchnar geboren. Sie lebt die meiste Zeit am Hofe ihrer Mutter in Jolbruck und ist innerhalb Jolbensteins seit Jahren politisch aktiv, hat aber auch eigene außerdrachenhainische diplomatische Erfahrungen gesammelt. So knüpfte sie auf dem Hoftag in Nordach Kontakte, als Borngart Heligonia beitrug und hat seither die Borngarter Botschaft für Drachenhain in Jolbruck mit aufgebaut. Dort ist sie seither insbesondere für die Kontakte innerhalb Jolbensteins die Ansprechpartnerin.





Irana Faylinn von Jolbenstein-Hautzensteyn

Irana Faylinn von Jolbenstein-Hautzensteyn wurde im Jahr 39 nach A.III als Tochter von Baronin Karelia Jefferindell von Jolbenstein und Koldewaiht von Hautzensteyn, Baron zu Luchnar geboren. Sie lebt aktuell überwiegend auf der Feste Hautzensteyn ihres Vaters in Luchnar, verbringt aber auch weiterhin Zeit am Hofe ihrer Mutter in Jolbruck. Sie gilt bereits als meinungs- und durchsetzungsstark, aber wenig diplomatisch, was sowohl bei Baronin Karelia als auch im Hochland meist auf Wohlwollen stößt. Manche sehen deshalb das Hochland als ideales Feld späterer Tätigkeit. Welche politische Rolle sie einmal spielen könnte, ist aber noch nicht abzusehen.

Afruna Fiona von Jolbenstein-Hautzensteyn

A. von Jolbenstein-Hautzensteyn wurde im Jahr 45 nach A.III als Tochter von Baronin Karelia Jefferindell von Jolbenstein und Koldewaiht von Hautzensteyn, Baron zu Luchnar geboren. Sie lebt die meiste Zeit am Hofe ihrer Mutter in Jolbruck. In einem primär politischen Rahmen wird sie erstmals im Rahmen des Hoftages im Landschlösschen Valmerana anwesend sein.

Cassandra Adrianna von Katharinenburg

Freifrau Cassandra Adrianna von Katharinenburg, geboren im Jahr 34 n.A.III und aus der Baronie Jolbenstein stammend, ist ein aufgewecktes und besonnenes Mitglied des jugendlichen Adels aus Heligonia. Wie auf dem ein oder anderem Adelstag zu bemerken war, widmet Cassandra einen großen Teil ihrer Zeit den musikalischen Künsten sowie ihren Büchern. Sie besitzt einen gewissen Hang zur Pragmatik, den sie, wie auch ihre Nah- und Fernkampfausbildung, einer sorgsamten Erziehung zu verdanken hat. Für Musik und Tanz sowie für das ein oder andere Turnier ist die junge Freifrau sich nie zu schade.





Das Fernrohr

Ein Blick über die Grenzen Seligonias



Das Bildnis des Albert Schürer

Auf eine besonders verstörende Art verließ der mutmaßlich verstorbene Maler Albert Schürer sein Selbstportrait in der Magier Akademie zu Moosbach im Hinterland. Die Magister und Adepten versetzte dies Drama in angsterfüllte Erregung. Doch vorab: wer war dieser Maler?

Der Meistermaler Albert Schürer wurde im Jahr 891 nach Tulkas im Draconianischen Herzogtum Nurian geboren. Über seine Jugend in Greyvenburg ist recht wenig bekannt. Doch vermutlich gehörten seine Eltern zur wohlhabenden Schicht, so dass sie sich die schulische Bildung von Albert leisten konnten.

Seine künstlerische Ausbildung erhielt er in der Heligonischen Lagunenstadt Betis bei Meister Leonardo Corvese. Doch diesen übertrumpfte er schnell in dessen Können. Insbesondere die Dramaturgie in der Bildsprache fesselt bis heuer den Betrachter.

Nach seinen Lehrjahren eröffnete Albert Schürer in Greyvenburg, der Hauptstadt des Herzogtum Nuriens, eine eigene Kunstwerkstatt. Schon bald wollte jeder solvente Patrizier sich von ihm portraituren lassen. Seine Ambitionen gingen weit über das Abliefern von Auftragsarbeit hinaus. Weiland wollte er Werke





schaffen, mit denen er unsterblichen Ruhm erlangen konnte. Mit Fug und Recht gelang ihm dies mit seinen bekanntesten Bildern wie „50 Schattierungen von Weiß“ und „die weißen Grazien im Schnee“.

Böse Zungen sagen Schürer nach, er wäre ob dieses Erfolges so verblendet gewesen, dass ihn eine äußerst ungesunde Form des Ehrgeizes packte, die schon an Wahnsinn grenzte. Sein Arbeitseifer wäre zu einer Manie eines Besessenen verkommen. Und so mancher Neider munkelte, er würde für seine Bilder sich okkultem Wissen und der Hexerei bedienen. Ob Gerücht, üble Nachrede oder Tatsache, die Wahrheit über seinem Genius wird für immer verborgen bleiben.

Am 23. im Weinmond 919 n. T. schied der großartige Maler Albert Schürer viel zu jung aus dem Leben. Sein Schüler Berthold fand ihn eines Morgens leblos in seiner Geyvenburger Werkstatt. Albert wollte über Nacht sein aktuelles Bild „Die Selbstreflektion“ fertig stellen. Schürer starb mit nur 28 Jahren mutmaßlich an den Folgen seines exzessiven Schaffens. Laut Berthold fühlte sich der begnadete Künstler in letzter Zeit schwach und abgeschlagen. Dies gab Gerüchten Nahrung, er wäre schön länger unheilbar krank gewesen. Vielleicht aber hatte er sich auch beim Spitzen des Pinsels mit den Lippen am Bleiweiß der Farben vergiftet.

Im Folgejahr wurde der Schürer-Schüler Berthold wegen Mordes an einem Balingtoner Alchemisten hingerichtet. In Bertholds Augen war jener Alchemist für den Tod seines Meisters verantwortlich. Selbst am Galgenbaum zeigte Berthold keine Reue und überzog sein Mordopfer noch mit Schuldzuweisungen. Zur





Ergreifung des Mörders Berthold hat maßgeblich die Ermittlung von Ritter Martin Dorn beigetragen. Der ehrenwerte Ritter vom Orden des Lichts war der letzte Empfänger eines echten Schürer Bildes, welches den Frater Primus in heldenhafter Pose verewigte.

Doch zurück zur Magier Akademie in Moosbach: Der Kunststudent Tim beschäftigte sich intensiv mit Schürers Frühwerken und nahm sie als Anregung für seine eigenen Zeichnungen. Das Studium von Schürers Selbstbildnis führte zu einem Dialog mit dem Meister. Und das ist nicht im Übertragenen Sinn gemeint. Er reiste dafür in das Bildnis hinein und saß ihm körperlich gegenüber. Was als unterhaltsame Episode begann, entwickelte sich schnell zum Alptraum. Denn Albert Schürer übernahm für diese Zeit den Körper des Studenten. Tim drohte immer mehr zu Schürer zu werden. Nun war plötzlich sein Gesicht in dem Selbstportrait und somit auch seine Seele.

Die anwesenden Magister erkannten die Gefahr eines feindlichen Seelentausches. Doch ihre unbedachten Rettungsversuche hätten fast zum Tod von Tim geführt. Der dümmste Versuch war wohl das Band zwischen Körper und Bild zu durchtrennen, während Tims Seele noch in Ölfarben gebannt war. Letztlich war es Tim selbst, der das kunstmagische Problem löste. Unter Tränen der Verzweiflung zeichnete er Albert Schürer ein neues Bildnis – in das eines Kerkers. Alsdann spürte er mit jeder Faser seines Körpers eine Art von Befreiung. Mit einem bitteren Beben auf seinen Lippen und zitternden Wort „Freiheit“, übereignete er dies neue Bildnis dem Feuer.





Vermutlich sah Schürer seinen eigenen Körper unter dem tödlichen Einfluss der Bleiweiß-Farben schwinden und rettete sich durch Kunstmagie in sein Selbstportrait. Aber welche Seele ist so verdorben, dass sie auf einen ahnungslosen Bewunderer wartet?

Hochgeweihter Metabor, Erwählter des Helios

Die letzte Grenze

Vorweg

Dies ist kein gewöhnlicher Botenartikel. Dies ist, obwohl letztlich wenig mehr als einen Tag abbildend, ein Kriegstagebuch.

Und wie es in Kriegen geschieht, gab es auch unter den Berichterstat-tern Verluste. Eine Lehrlingsschreiberin, ein halbes Kind, von einer mitziehenden Spielmannstruppe zu uns geweht wie ein Blatt und wieder davon geflogen. Adalbert Gradfeder, ein begnadeter Zeichner, ich habe mich in seine Skizzen verliebt und ihn seither nie wieder gesehen. Wer wird ihn nun bezahlen? Und Bernhard Letterschwung, nervtötender Lautsprecher, den die Dunkelheit am Ende verschluckte. Bleibe ich, Zenobia Zauberfeder, um alles aufzuschreiben. Aber genug der Vorrede.

Der Auftrag

Es war im späten Frühling, den letzten Tagen des Jahres 52 nach HA III. Wir gehörten zu einem Stoßtrupp der Drachenhainisch-Ostarischen Allianz im Krieg gegen das weiterhin geheimnisvolle Reich Stueren.





Der militärische Leiter Claas von Stockbach-Jungingen war tatsächlich Offizier der ostarischen Marine. Dies entsprach aber eher einer formalen Führung und er selbst bezeichnete sich als „Verbindungsoffizier“. Der Rest des Trupps war nämlich ein buntes Häuflein, das nur zum geringeren Teil aus Heligonia selbst kam und kaum aus Soldaten des Reiches bestand. Aus Drachenhain waren mir die Ritter des Licht und der Heliosgeweihte Everthun ein Begriff, aus Tlamana kannte ich die Namen Magistra Mabignon und Magister Zauberwacht, aus Ostarien die Navigatorin Wolkenstein und den Gelehrten Schwichtenberg. Eine Fraktion von „Ossiari“ stammte aus der Stadt Ossiaris, Nurian und Bornstein waren vertreten. Es gab aber noch viele andere Truppen und Trüpplein mit Bezeichnungen wie Spital Greyshire, Ramberger Haufen, 13. Fähnlein, Orden von Lomont und weitere Geweihte und Gelehrte.

Grund hierfür war wohl folgender: Nach einem plötzlichen, gewalttätigen Auftakt schleppte sich der Krieg seit mehr als einem Jahrzehnt in Erkundungen, Scharmützeln und wenig ertragreichen Verhandlungsansätzen dahin und die eigentlichen Heere waren längst wieder heimgekehrt. Die voraussichtliche Kärnerarbeit unseres Spähtrupps, einen Überläufer sicher aus dem stuerener Grenzgebiet nach Heligonia zu bringen, sollte im Wesentlichen von uns freiwilligen Verbündeten geleistet werden.

So marschierte unser Trupp denn über Felder und an Waldrändern, um den vereinbarten Treffpunkt vor der Dunkelheit zu erreichen und dort ein Lager aufzuschlagen. Die Plaudereien waren längst ins Private abgedriftet und ich rief mir noch einmal einige Eckdaten der weiteren Fraktionen ins Gedächtnis, die im Kriegsverlauf und möglicherweise auch hier eine Rolle spielen mochten.





Stueren: Ein Heligonia feindlich gesinntes Fürstentum, das allerdings nur noch einen Teil seines Reiches beherrscht

Die Borharcôner: Ehemaliges Sklavenvolk der Stuerener, im Kriegsverlauf befreit – zu ihnen gehörig ihre Schamanen, die Araslaker

Ossiaris: Ehemals zu Stueren gehörende bzw mit Stueren assoziierte Stadt, mittlerweile unabhängig und mit Heligonia vage verbündet

Die Dunam: Ein untergegangenes Volk, dessen Handlungen aber tief mit dem Reich Stueren verwoben sind und heute noch Auswirkungen haben

Der Herr der Schlangen

Diese Gedanken im Kopf trugen mich meine Füße in der Dämmerung einen Hügel hinauf, dem Treffpunkt entgegen, als unsere Vorhut Kontakt meldete - Feindkontakt, um genau zu sein, denn wir wurden ohne Umschweife angegriffen. Wir Schreiber konnten uns gerade noch zur Seite in ein Dickicht retten. Der Kampf war heftig, aber zum Glück kürzer als befürchtet, da wir Hilfe erhielten. Der Überläufer attackierte mit einigen sehr fähigen Männern unsere Gegner von hinten, so dass wir letztlich mit minimalen Verlusten davonkamen.

Dieser Überläufer war ein seltsames Wesen – ein Mann mit den Augen eines Reptils, genannt der Herr der Schlangen. Vertrauenswürdig wirkte das nicht, aber wir hatten keine andere Wahl als ihn anzuhören. Er hatte diesen Treffpunkt nicht zufällig bestimmt.

In ferner Vergangenheit, so berichtete er, hätte jemand einen großen Frevel an diesen Landen begangen. Hier könne man ihn vermutlich wieder heilen, an der Grenze zum Stuerener Kernland. Allerdings sei





dieser Ort auch wichtig für den Herzog von Stueren, niemand dürfe hier siedeln und es gebe Verteidigungsmechanismen.

Das bedeutete, dass unsere Aufgabe hier größer und gefährlicher war als angenommen. Denn Stueren wusste vermutlich spätestens jetzt von unserer Anwesenheit und würde alles unternehmen uns zurückzuhalten, ja auszulöschen. Es blieb wenig Zeit.

Ich greife an dieser Stelle absichtlich ein bisschen vor, weil das die folgenden Geschehnisse für den Leser verständlicher macht: Wie sich später herausstellte, bestand der Frevel darin, dass Gebiete aus unserer und einer anderen Sphäre durcheinandergebracht, quasi vertauscht worden waren – als hätte man im Hochland Dies- und Anderswelt vermengt. Das erklärte absonderliche Phänomene der Gegend wie wechselnde Geländemarken und vermutlich auch einen Teil der schwer fassbaren magischen Fähigkeiten der Stuerener, die unsere Armeen immer wieder vor Probleme gestellt hatten. Die Gefahr war also sogar noch größer als wir vermuteten.

An der Grenze

Wir schlugen hastig unser Lager auf und es näherte sich erneut ein Trüppchen, das sich zum Glück als verbündet herausstellte: Borharcôner, ehemals den Stuerenern untergeben. Einige Kriegserfahrene konnten ihre Identität bestätigen. Die Borharcôner waren gelinde gesagt nicht erfreut, den Herrn der Schlangen zu sehen, den sie als Feind betrachteten, unterstützten aber indirekt einen Teil seiner Aussagen: In einer nahen Sphäre befänden sich wohlgesonnene mächtige Wesen, die ihren Schamanen, den Araslakern, Visionen sendeten. Es sei gut und richtig, sie zu befreien und hier sei eine bessere Kontaktaufnahme möglich.





Währenddessen untersuchten unsere Späher das umgebende Gelände genauer und entdeckten Feinde im Gelände, darunter seltsame, hell leuchtende Gestalten. Sowohl die Borharcôner als auch einige von uns kannten diese und nannten sie die Gleißenden. Sie waren nur mit speziellen Schutzmechanismen zu bekämpfen, darunter Segnungen, abschirmende Umhänge und einem Augenschutz. Zum Glück hatten die Borharcôner die Rohmaterialien für diesen Schutz bei sich, so dass hastig Amulette gegossen wurden, einige verlorene Mäntel konnten rasch wiedergefunden werden. Für den Segen des Feldes, auf der unser Lager stand, sorgte ein Poëna-, für den Waffensegen der Heliosgeweihte.

Bei Überschreiten einer unsichtbarer Barriere kam es tatsächlich zu einem Kampf. Kundige erkannten, dass der Feind sogenannte „Weber“ einsetzte, die es den Gleißenden nun ermöglichten, ins Lager vorzudringen. Dank der Schutzmittel konnten sie allerdings zurückgeschlagen werden. In der Folge konzentrierten sich unsere Krieger auf die Ausschaltung der Weber. Echte Angriffe auf das Lager erfolgten danach nicht mehr, nachdem wir die Barriere respektieren, blieben die Gegner auch auf ihrer Seite. Sie waren offenbar ein auf umgrenztes Gebiet beschränkter magisch gestützter Verteidigungsmechanismus und nach Verlust der Weber ohne echte strategische Fähigkeiten.

Einige weitere interessante Stätten und Objekte wurden von den Gelehrten näher untersucht. Auffällig war vor allem eine Pforte, die mitten in waldigem, aber nicht dichtbewachsenem Gelände stand und abgeschlossen war, aber auch einfach umgangen werden konnte. Die Gelehrten werteten sie als möglichen Durchgang zur einer anderen Welt. Außerdem fanden





sich ein Brunnen, für den sich vor allem die Ossiari interessierten und ein Tierschädel, der sich nicht bewegen ließ. Auch hier schien Magie am Werk zu sein und möglicherweise in andere Sphären zu weisen.

Die Araslaker sahen derweil eine Möglichkeit, an dieser Stätte tatsächlich besseren Kontakt zu einem göttlichen Wesen aufzunehmen, benötigten hierzu aber Hilfe. Einer der Araslaker unternahm mit einigen von uns eine Art Seelenreise, die nicht ungefährlich war. Letztlich gelang es, das Zelt einer Präsenz zu erreichen, die sich Herrin des Herdfeuers nannte und mit ihr zu sprechen. Sie bestätigte, dass sie und andere höhere und niedrigere Wesen durch Handlungen machtgieriger Menschen seit langer Zeit eingesperrt waren, und hoffte, die nun geistig geknüpften Bande könnten zu ihrer Befreiung beitragen. In der Dieswelt hielt ein zweiter Araslaker das Tor zum Seelenweg offen, während jeder Traumreisende von einem von uns als Ankerpunkt geistig gehalten wurde – ich war selbst einer davon und es war anstrengender als es klingt. Letztlich kehrten aber alle wohlbehalten zurück.

Der Weg nach innen

Die Nacht verging voll dräuender Träume, aber friedlich. Erst am Vormittag standen plötzlich wieder Stuerener vor dem Lager. Sie verwünschten den Herrn der Schlangen als Verräter und schnitten einer Gefolgsfrau von ihm, die sie gefangen hatten, vor unseren Augen die Kehle durch. Dann griffen sie an, konnten aber relativ leicht zurückgeschlagen werden. Gleißende hatten sie nicht dabei. Das Ganze wirkte eher wie die Drohung eines immer noch unterbesetzten Fähnleins.





In der Folge wurde das Zelt der „Bären“, der größten Einzelgruppe unseres Stoßtrupps als Beratungsort bestimmt und deren Leiterin, eine Ritterin namens Anna zur Koordinatorin bzw militärischen Befehlshaberin. Es gab im Lager allerdings weniger zu koordinieren und zu befehlen als befürchtet. Ich erinnere mich an nur einen weiteren Angriff der Stuerener, der wieder mehr wie eine Warnung wirkte, dass wir weiterhin unter enger Beobachtung stünden. Die Ossiari besetzten unter mir fadenscheinig wirkenden Gründen die am Vortag entdeckte Quelle und hissten dort ihr Banner. Letztlich ließ man sie gewähren. Es hätte keinen Sinn gemacht, sich gegenseitig zu zerfleischen.

Die Bemühungen konzentrierte sich in der Folge auf die Pforte am Waldrand, für die eine Art Abdruck eines Schlüssels gefunden wurde. Als Gussform verwendet, konnte tatsächlich eine Schlüsselkopie hergestellt werden, die die Pforte öffnete.

Dieser Mittag und Nachmittag erschienen mir wie ein Abbild der letzten Kriegsjahre. Nach dramatischem Auftakt war ein zähes Ringen um Fortschritt in Gange: hier ein kleines Scharmützeln, dort eine Wendung im Detail, während die Wissenden immer weiter forschten, bohrten und weiterkamen, ohne dass die Masse des Heeres bzw unseres Trupps benötigt wurde. Ich werde die nächsten Stunden hier deshalb eher kurz zusammenfassen. Letztlich gelangten wir durch verschiedene Tore auf jeweils eine neue Lichtung, wo eine Aufgabe zu lösen war. Die Gelehrten waren sich einig, dass dieser Weg zur eigentlichen Verknüpfungsstelle führte.





Hinter der ersten Pforte lag eine kleine, von hochragenden Bäumen umstandene Lichtung, auf der riesige Spinnen von den Ästen herunter angriffen (für mich gruselig, aber für die Krieger wenig gefährlich). Ein Geist beeinflusste mehrere von uns mit dem Gefühl der Mut- und Sinnlosigkeit, konnte aber schließlich befriedet werden.

Es ließ sich ein nächstes Tor öffnen, hinter dem in etwas weitläufigerem Gelände verschiedene mit Symbolen bemalte geometrische Körper lagen. Aus diesen mussten einige ausgesucht und zu einem Muster zusammengesetzt werden. Welches die richtigen waren, ließ sich in einem Rahmen ablesen, der bei dem am Vorabend am Lager gefundenen Tierschädel erschienen war.

Das dritte Tor führte zu einem Muster aus Pfeilornamenten, das in der korrekten Reihenfolge begangen werden musste; es gab nur eine zwar logische, aber schwierig zu ergründende Möglichkeit. Falsche Tritte führten zu schweren Verletzungen. Von hier aus gelangten wir letztlich zu einem größeren Feld. Was wir vorfanden, war so faszinierend, dass sich bald ein Gutteil unseres Stoßtrupps dort versammelte.

Die Fehlentscheidung

Die Situation auf dem Feld war der, die wir verlassen hatten, in manchem erstaunlich ähnlich: Ein Lager aus kleinen Zelten, Gruppen unterschiedlich gekleideter Menschen, die aber doch zusammengehörten, Aufgaben, die zu erledigen waren für ein nicht ganz klares Ziel. Der fundamentale Unterschied war: Diese Menschen konnte es eigentlich nicht geben. Sie gehörten drei Clans eines Volkes an, das allenfalls noch Legende war. Sie waren Dunam.





Gelehrte berichteten flüsternd, dass man bereits in der Vergangenheit Kontakt zu Seelensplittern einzelner Dunam gehabt hatte, mit denen man in kleinen Blasen wie mit echten Personen interagieren konnte, denen aber ihre eigene eigentlich abgelaufene Existenz bewusst war. Dies war ein ganzes Lager. Und sie hielten sich für – und wirkten auch – absolut real.

Letztlich standen diese Dunam vor einer wichtigen, aber noch nicht genannten Entscheidung und um diese zu treffen, mussten Aufgaben erledigt werden, in die man uns, die wir als unverhoffte, aber durchaus willkommene Gäste behandelt wurden, wie selbstverständlich einbezog. Die Erfüllung dieser Aufgaben im Einzelnen zu schildern würde den Rahmen meines Berichts sprengen. Beispiele waren ein Schachspiel, ein ritueller Kampf, ein philosophisch-logisches Rätsel, ein Gedichtwettbewerb, die Zuordnung eines jungen Dunam zu einer Kaste, das Leiten einer Beerdigung. Für jede erfüllte Aufgabe gab es einen Stein und es wurde immer klarer, dass sich aus diesen Steinen ein weiteres Tor bauen ließ. Wir waren immer noch nicht ganz in der Anderswelt angekommen.

Persönlich empfand ich zwei Szenen als entscheidend.

Erstens: Drei Stuerener traten wie aus dem Nichts auf, nicht als Abgesandte ihres Fürstentums, sondern als abgerissene Gestalten eines verfolgten, bedrohten Volkes, die sich unter den Schutz der Dunam stellen und sich ihnen anschließen wollten. Über diese Aufnahme sollte ein Zweikampf entscheiden, in dem sich der Stuerener Kämpfer als hinterhältig und ehrlos erwies – und meine leisen Zweifel, ob die





Stuerener wirklich Täter oder nicht selbst eher Opfer in diesem Konflikt waren, zerstreuten sich.

Zweitens: Eine Priesterin taumelte verwirrt durchs Lager und murmelte: „Ich sehe nichts, das kann nicht sein.“ Es gelang uns, ihren Geist wieder soweit zu klären, dass sie ihre Worte erläutern konnte: Sie hatte von den Göttern einen Blick in die Zukunft ihres Volkes erhalten und gesehen hatte sie – nichts.

Schließlich waren alle Aufgaben gelöst, alle Steine erspielt bis auf den Abschlussstein des Torbogens und die Dunam kamen zusammen, um ihre große Entscheidung zu beraten, die nun benannt wurde: Sollten sich für die Zukunft ihrer Volkes die Dunam von ihren Göttern abwenden und einem anderen Volk, den Ybolonern helfen, diese Götter in einer anderen Sphäre einzusperren?

Die Vision der Priesterin brachte letztlich die Entscheidung: Wenn das Volk der Dunam keine Zukunft hatte, musste man etwas ändern. Sie würden den Ybolonern folgen. Die Götter mussten verbannt werden.

Wir hatten die Essenz einer Entwicklung gesehen, die vor vielen Jahrhunderten den Verlauf der Geschichte beeinflusst hatte. Stueren war zur geheimnisvollen Macht aufgestiegen. Die Dunam hatten durch ihre Entscheidung den Weg ihres Volkes geändert und er führte ins Nichts.

Wir erhielten den Torbogen. Wir errichteten das Tor. Die Dunam verschwanden.





Das tiefe Siegel

Wir durchschritten das Tor und erreichten eine ziemlich kleine Waldlichtung. An ihrem Ende stand eine Art gut mannshohe, offene Kuppel, deren sechs Bögen auf seltsame Weise leuchteten. Die Gelehrten näherten sich und begannen dieses eindeutig magische Konstrukt zu untersuchen, was Tücken hatte, denn wenn zu viele die Kuppel betraten, wurde es den Hinzukommenden unerträglich kalt. Neben der Kuppel fand sich noch ein menschliches Skelett.

Was mich mehr besorgte: Als unsere komplette Gruppe die Lichtung erreicht hatte, erschienen plötzlich dunkle Gestalten am Tor, die den Rückweg versperrten. Es waren so viele, dass klar war: Ein Kampf um den Rückweg zu erzwingen, konnte verlustreich werden – bestenfalls. Bisher beschränkten sich die Dunklen auf ein bloßes Versperren des Weges. Es blieb nur die gewohnte Aufteilung: Die Krieger sicherten ab, die Gelehrten untersuchten und wir wenigen anderen standen beobachtend am Rand. So sah ich auch, dass der Herr der Schlange die Skelettreste begutachtete und den Toten identifizieren konnte – er bezeichnete ihn als seinen verschollenen Meister Haldred. Mir schien, dass die Suche nach Haldred der Hauptgrund war, dass der Herr der Schlangen uns half. Das machte jetzt aber keinen Unterschied mehr.

Derweil waren die Gelehrten zu einem Ergebnis gekommen: In jeder Säule war ein zylinderförmiger Mechanismus, den man nach einer Art Schaltplan beeinflussen konnte – letztlich mit dem Ziel, das Siegel, das den Sphärentausch stabil hielt, zu brechen. Beeinflussungsversuche änderten das Licht, das Ziel schien die Farbe Blau zu sein. Einfach





war es offenbar nicht, aber endlich leuchtete einer der Kuppelbögen blau, ein zweiter, ein dritter...

In diesem Augenblick griffen die Dunklen an.

Die nächsten Minuten habe ich nur noch wie durch einen Nebel in Erinnerung. Die Angriffe kamen in Wellen und aus dem Nichts waren Gleißende dazugestoßen. Unsere Krieger kämpften verzweifelt auf engstem Raum, kaum zehn Schritte von der Kuppel entfernt, wir anderen an den Rand der Waldlichtung gepresst, hinter der diese Welt aufzuhören schien. Ein vierter Bogen wechselte die Farbe, die Krieger wurden zurückgedrängt, einige fielen zu Boden, die anderen mühten sich wieder vor, der fünfte Bogen wurde blau, die nächste Angriffswelle kam. Die sechste Säule schien Probleme zu bereiten, das Kampfgebiet hatte fast die Kuppel erreicht, wir waren zu wenige, es würde nicht reichen...

Plötzlich leuchteten alle Bögen im gleichen Blau. Dunkle und Gleißende hörten auf zu kämpfen und lösten sich auf.

Kurz war es ganz still.

Dann war ein leise mahlendes Geräusch zu hören, das aus der Kuppel aufstieg, ganz allmählich answoll und zunehmend von einem Knirschen überlagert wurde, das ebenfalls immer lauter wurde. Die Kuppel begann zu vibrieren, der Boden unter uns zu zittern, dann zu schwanken.

Die Lichtung - oder das Konstrukt, in dem wir uns befanden – war kurz davor zusammenzubrechen.

Wir rannten zum Tor.

Der Herr der Schlangen blieb mit dem Skelett seines Meisters zurück.





Befreiung

Wir retteten uns auf das Feld, wo wir die Dunam getroffen hatte. Auch hier schwankte alles, Steine fielen aus dem Nichts zu Boden und erwischten zumindest einen von uns. Der Rest raste weiter, über die drei anderen Lichtungen bis durch die äußerste Pforte.

Wir erreichten das Lager und es schien zunächst, als sei überhaupt nichts geschehen. Die letzten hier friedlichen Stunden hatten in der Dieswelt alle außer den Wachen in die Feldtaverne getrieben.

Die Araslaker allerdings horchten in sich hinein, unsere Gelehrten begannen ihre Analysen und beide Seiten konnte es schließlich bestätigen: Das tiefe Siegel war gebrochen. Kein Splitter anderer Sphären, kein Echo der gleißenden und dunklen Wesen, keine magischen Durchlässe mehr. Die Welt war wieder im Gleichgewicht.

Und dann kam sie. Eine weibliche Gestalt, von der ein feines Leuchten auszugehen schien, aber nicht zu vergleichen mit den Gleißenden, sanft und warm und für mich nicht ganz greifbar, als schwebe sie immer oder immer noch ein wenig neben unserer Wirklichkeit. Der Großteil unseres Trupps hatte sie ja nicht gesehen, aber die Traumreisenden und Araslaker erkannten sie sofort. Es war die Herrin des Herdfeuers, deren Zelt nun mitten im Lager stand. Sie wanderte mit einem Gefolge aus menschenähnlichen, aber magisch wirkenden Wesen durch das Lager, bedankte sich und hatte für jeden ein gutes Wort oder eine kleine Gabe. Die Zerstörung des Siegels hatte auch die Gefängnismauern aufgelöst. Besonders lange stand sie bei den Borharcônern, mit denen sie offenbar einiges zu besprechen hatte. Ihre Gefolgsleute streiften noch einen Gutteil des Nacht durch das Gelände.





Mehr habe ich nicht mehr beobachtet, meine Aufmerksamkeitsspanne war gänzlich ausgereizt und ich verbrachte die nächsten Stunden in der Taverne, bis ich schließlich einschlief. Am nächsten Tag zerstreute sich unser Trupp in alle Himmelsrichtungen. Die nach Drachenhain strebende Gruppe war eher klein, was letztlich aber gleichgültig war. Von feindlichen Begegnungen blieben wir auf unserem Heimweg verschont.

Hernach

Nun sitze ich am letzten Tag des vergehenden Jahres in meiner Stube und schreibe diese Zeilen. Allmählich möchte ich es glauben. Das verzweifelte Werkeln, um das tiefe Siegel zu brechen, nur wenige Schritt von einem kaum zu gewinnenden Kampf als Schlusspunkt von anderthalb Tagen voller Rätsel und Gefechte. Und dies wiederum als Ende zweier Jahrzehnte eines häufig kalten Krieges, voller Kämpfe und Wartephasen, Intrigen, fraglichen Zwischenerfolgen und seltsamen Wendungen?

Es ist zu früh für eine abschließende Beurteilung, aber ich möchte wirklich gerne glauben, dass dieser Bericht ein letztes Kapitel eines sehr viel längeren Kriegstagesbuches ist und nur noch Zusammenfassungen, Analysen und Ausblicke folgen werden.

Diese mögen aber andere schreiben.

Zenobia Zauberfeder, freie Berichterstatteerin des Heliosboten





Betiser Tribüne

Betis trifft... das Hochland

In den Genuss eines ungewöhnlichen musikalischen Leckerbissens kamen am Altjahrsabend die Gäste des Betiser Theaters. Der Absolventenjahrgang der Bardenakademie zu Gaberon hatte sich mit einigen Barden der Akademie zu Flaitney zusammengefunden, um klassische, Betis gewidmete Werke im hochländischen Stil zu interpretieren. Das zunächst erstaunte Publikum war spätestens ab der vierstimmigen a capella-Variante von Luitbert von Bebdorfens "Für Corvese" gewonnen. Wolfgrimm Aramantus Mordsharts "Eine kleine Machtmusik" in einer gewagten Adaption für Bassbariton, Fiddle und zwei Sackpfeifen wurde schließlich mit stehenden Ovationen honoriert.

Es wird bereits diskutiert, ob dieses Experiment nicht der Ausgangspunkt für eine ganze Reihe von Konzerten mit ähnlichem Konzept sein könnte.

Der Handelsprophet

Die Händler Betis' blicken dieser Tage mit gespannter Neugier auf die bevorstehenden Ereignisse im Landschlösschen Valmerana in Thal. Seit bekannt wurde, dass eine Delegation aus dem fernen Darragesh erwartet wird, steigen die Preise für exotische Waren merklich. Gewürze, feine Stoffe und alles, was nach „ausländischem Luxus“ aussieht, wird derzeit zu überhöhten Preisen gehandelt.





Die Kanäle der Stadt sind zwar nicht gefroren, doch der Verkehr ruht dennoch: Viele Schiffer haben sich auf den Weg Richtung Jolsee gemacht, in der Hoffnung, die Schiffe aus Darragesh zu erspähen. Die Tavernen hingegen verzeichnen regen Zulauf, denn dort wird bereits eifrig darüber spekuliert, welche Geschenke und Waren die Delegation mitbringen könnte.

Bürger des Monats

Zum Bürger des Monats wurde diesmal Meister Orellio Ventafumo, seines Zeichens Glasbläser, ernannt. Der Doge lobt seine „unermüdliche Kreativität im Angesicht der unerträglichen Hitze“, denn Ventafumo hat eine neue Erfindung vorgestellt, die in Betis bereits für Aufsehen sorgt: die Kühlglaskugel.

Diese kleinen, hohl geblasenen Kugeln werden mit einem geheimen Sud aus Minzöl, Flusswasser und „einem besonderen Hauch“ gefüllt. Laut Ventafumo genügt es, die Kugel an die Stirn zu halten, um für einige Augenblicke Erfrischung zu verspüren. Ob dies tatsächlich wirkt oder nur ein geschickter Verkaufstrick ist, darüber streiten die Bürger bereits heftig. Die Kugeln verkaufen sich jedoch wie warmes Brot, und Ventafumo plant schon eine größere Werkstatt. Einige Patrizier sollen sogar über eine „Kühlglaskugel in Familienwappenfarben“ nachdenken.

Stadtgeschehen - Betis

Die Hitze hält Betis fest im Griff. In den engen Gassen staut sich die warme Luft, und die Kanäle riechen stärker als gewöhnlich. Die Stadtwache berichtet, dass in den letzten Tagen vermehrt Beschwerden





eingegangen sind: Fische springen angeblich freiwillig aus dem Wasser, um der Wärme zu entkommen, und in manchen Vierteln sollen sogar die Katzen zu faul sein, den Ratten nachzujagen.

Besonders auffällig ist eine neue Mode, die sich unter den jungen Leuten verbreitet: Schattenhüte. Diese übergroßen Kopfbedeckungen bestehen aus dünnem Nesselstoff, der über ein Holzgestell gespannt wird und so groß ist, dass man damit problemlos zwei Personen beschatten kann. Die Stadtwache beklagt jedoch, dass die Hüte in den engen Gassen ständig an Hauswänden hängen bleiben und den Verkehr behindern.

„Wenn die Hitze noch länger anhält, müssen wir vielleicht Hutbreiten regulieren“, so ein generuter Hauptmann der Wache.

Tageskurse

Kühlglaskugeln	1 Stück	14 Groschen
Nesselstoff (fein)	1 Elle	7 Groschen
Schattenhut-Gestelle	1 Stück	5 Groschen
Getrocknete Minzblätter	1 Bündel	3 Groschen

Der Handel floriert trotz der Hitze — oder gerade wegen ihr. Besonders begehrt sind derzeit Minzblätter und feiner Nesselstoff, da beides für die neuen Schattenhüte und Ventafumos Kühlglaskugeln benötigt wird. Einige Händler berichten sogar, dass sich die Nachfrage nach Nesselstoff verdreifacht hat.





Fürstlicher Thaler Hofchronist



Feierliche Beschluss für den Bau des neuen Jaruner Hafens

Aufgrund der vielen Schiffe und Handelsboote, die den Brazach flussauf und -ab befahren, legen immer mehr von ihnen im sicheren Hafen von Jarun, der Hauptstadt der Baronie Guldental an. Der alte Hafen, der vor allem für die Fischer und Flusshändler der Stadt selbst angelegt worden war, ist zu klein geworden, so dass es immer häufiger vorkommt, dass Bote in zweiter oder dritter Reihe angebunden werden müssen und es viele Manövriermanöver benötigt, wenn Boote auslaufen wollten.

Schließlich wurde das Gedränge so groß, dass die Hafenmeisterei, zusammen mit dem kleinen Rat der Stadt einen Plan zur Erweiterung des Hafens fassten, der Prinz Anselm von Thal, Baron von Guldental, Freiherr von Jaredon, die Provinz, in der die Stadt liegt, vorlegt wurde. Dieser Plan sieht vor, nicht noch weitere Stege am Brazachufer zu bauen, da diese den Schiffsverkehr behindern könnten, und in harten Wintern von Eisschollen beschädigt werden, sondern am westlichen Ende der Stadt sieht der Plan vor, ein neues Hafenbecken auszuheben und mit einem Damm und einer befestigten Mauer vom Fluss abzutrennen und nur eine drei Schiffsbreiten große Verbindung





zum Fluss offen zu lassen. So entstünde ein strömungsfreies Becken, in dem Schiffe in ruhigem Wasser sicher, be- und entladen werden können. Zusätzlich sind Flächen für Lagerhäuser, Handelskontore und Handwerksstätten vorgesehen, sowie der Bau von Schreinen aller vier ogedischen Götter, damit jeder Händler, Hafenarbeiter, Flussschiffer, Handwerker, Reisende und alle anderen ihr Tagwerk unter dem Schutz der Viere verrichten können und jeder nach getaner Arbeit gesund nach Hause kehrt.

Finanziert wird diese Maßnahme von der Stadt, sowie vom Prinzen selbst, der zu diesem durchdachten Plan mit sichtlichem Wohlwollen seine Zustimmung gab. Die Unterzeichnung aller notwendigen Verträge fand unter freiem Himmel auf dem Jaruner Marktplatz statt, vor den Augen vieler Zuschauer. Das Projekt wurde von Geweihten aller vier Götter gesegnet. Im Anschluss wurde im Jaruner Rathaus festlich aufgetafelt. Der Abschluss der Feierlichkeiten bildete ein Ball auf dem Jaruner Schloss des Prinzen.

Langfristig tragen wird sich das Projekt durch Liege- und Umschlaggebühren, sowie durch die Einnahmen aus Zöllen und der Ansiedlung neuer Handwerker. Ohne die Großzügigkeit seiner Hochgeboren Prinz Anselm von Thal hätte dieses für die Baronie und Stadt so wichtige Vorhaben nicht so schnell und nicht in dieser weit vorausblicken Ausführung an Angriff genommen werden können.

Helio Gratia,
Lang lebe Prinz Anselm

Geschrieben von Ritinus Federschwingen, Thaler Hofschreiber





Herzogliche Ostarische Hofgazette



Großes Zeremoniell in Ankur

Schon seit 3 Tagen war die Stadt im Aufruhr. Offiziell wusste niemand etwas, aber unter der Hand raunte man es von den Docks bis zur letzten Amtsstube der Schustergasse: Zur Mittagsstunde auf dem Admiralitätsplatz! Am 8. Tag des 2. Xurlmondes! Da gibt es was zu sehen!

Kein Aushang kündete davon, kein Ausrufer tat es kund. Es war ja nur eine interne Sache der Ostarischen Marine. Nur etwas militärisches Klimbim, Formalitäten. Trotzdem waren die Straßen gefegt und mit Wimpeln geschmückt. Die Bürger hatten die guten Hemden aus dem Schrank geholt und die vorsorglich aufgebauten Absperungen auf dem Admiralitätsplatz waren keine vergebene Mühe, denn der Platz füllte sich mehr und mehr. Bereits zur elften Stunde ließen die Büttel niemanden mehr ein, so voll war es bereits.

Selbstverständlich pünktlich zur zwölften Stunde begann, was von allen erwartet worden war. Unter Begleitung eines Spielmannszuges marschierten Schiffsbesatzungen von Hafen herauf zum Admiralitäts-





platz. Aber es waren nicht irgendwelche Besatzungen. Die Frauen und Männer der Redon, der Brassach und der Wellenreiter marschierten heran, angeführt von niemand anderem als von Kommodore Kielholer höchst selbst. Die Expeditionsflottille! In Paradeuniform! Es wurde im Aufstellung genommen, den Blick zum Gebäude der Admiralität gerichtet.

Einige hohe Offiziere traten aus dem Gebäude heraus, namentlich der Admiralssekretär der Ostarischen Marine Wolfgrimm von Nigramsfall, der Kommandant der Brazachflotte Winderon von Norderstedt, der Obrist des Seesoldatenregiments Willmann von Hartland, und der Kommandant der Kolonialflotte Hinrich von Harkenberg. Man nahm Aufstellung und in einer komplexen Abfolge wurden nur Befehlsschriften verlesen und Dokumente ausgetauscht. Kielholer trat vor, auch ihm wurden Befehle verlesen und Dokumente überreicht. Und so sehr die Menge der Zuseher lauschte, es war kaum zu verstehen, was vor sich ging. Doch endlich trat Admiral von Harkenberg vor und verlas mit fester Stimme einen Text, der den anwesenden Seeleuten bereits bekannt zu sein schien.

„Aufstellungsbefehl

Die Admiralität zu Ankur erlässt in Abstimmung mit Baron Jareck von Jolberg, erstem Seeherrn von Ostarien und mit ausdrücklichem Wohlwollen seiner Durchlaucht, Herzog Angilbert I. von Ostarien folgenden Aufstellungsbefehl:





1. Die vor 20 Jahren interimswise aufgestellte 1. Ostarische Expeditionsflottille wird mit sofortiger Wirkung aufgelöst.
2. Die Schiffe Brassach (Brassachflotte), Redon (Kolonialflotte) und Wellenreiter (Jolbornflotte) werden aus ihren bisherigen Flotten dauerhaft herausgelöst.
3. Zum 4. Tag des 2. Xurlmondes 53 n.A.H. III wird die 1. Expeditionsflottille mit oben genannten 3 Schiffen als dauerhafte und ordentliche Einheit der ostarischen Marine neu aufgestellt.
4. Das Kommando trägt Xurlsen Kielholer, der Dienstgrad wird von Kommodore (interimswise) auf Kommodore (ordentlich) geändert.
5. Die neu aufgestellte Einheit übernimmt die Tradition, Hierarchie und Ordnung der alten Einheit nahtlos.
6. Heimathafen der Expeditionsflottille ist der Kriegshafen des Herzog-Uriel-II-Atolls.
7. Organisatorisch wird die Expeditionsflottille der Kolonialflotte unterstellt.
8. Die bedarfsweise Zuordnung der Schiffe Brassach und Wellenreiter zur Drachenheinsch-Ostarischen Allianzflotte ist von diesem Vorgang unangetastet.
9. Der formale Aufstellungsappell findet am 8. Tag des 2. Xurlmondes 53 n.A.H. III zur Mittagsstunde auf dem Platz der Admiralität in Ankur statt, es wird das vollständige Antreten der Besatzungen erwartet.
10. Details werden in separaten Ausführungsbefehlen geregelt.“

Die Menge der Bürger, an die diese Verlesung ganz offensichtlich ge-





richtet war brach in euphorischem Jubel aus. Als nach minutenlangen Beifall wieder Ruhe eingekehrt war ging der Blick der vor der Truppe stehenden Kommandanten hinauf zum Balkon des Admiralitätsgebäudes, von wo aus Herzog Angilbert I höchst selbst nebst der Erzvogtin Walluma und dem Ersten Seeherrn Jareck von Jolberg dem Zeremoniell beigewohnt hatten.

Mit knappen, aber sehr freundlichen Worten lud der Landesherr das Offizierskorps zum Empfang, während für die Mannschaften die Messe der Marinegarnison bereitet war.

Daraufhin marschierten die Besatzungen unter schneidigen Befehlshufen und Jubelbekundungen ab.

2 Tage später liefen die 3 Schiffe der neu aufgestellten, nun permanenten Expeditionsflottille begleitet von 2 Schiffen der Kolonialflotte aus, um ihren neuen Heimathafen auf dem HUII-Atoll anzulaufen.

Das Ende Adveris

Landgang in Dedekistan erfolgt ohne Probleme, wir treffen Magister Falsam, der uns ins Landesinnere zu einem vorbereiteten Lager am Waldrand bringen soll. Leider ist es aufgrund eines heftigen Regenschauers schon dunkel, als wir endlich in die Ausläufer des Waldes gelangen, was unserem einheimischen Führer die Gelegenheit gibt, einfach zu verschwinden. Falsam erzählt, die „Ureinwohner“, die vor fünf Jahren von den Darianern angetroffen wurden, seien nichts weiter als Schiffbrüchige gewesen, die sich schon längere Zeit auf der Insel durchgeschlagen hätten. Wir stehen also im nachtschwarzen Wald, und das ist umso ärgerlicher, weil Falsam eindringlich vor





dem Flirren und Schimmern gewarnt hat, das auch hier die Risse zu anderen Orten und Zeiten anzeigt. Tatsächlich finden wir nach einiger Zeit zu einem solchen Riss, um den eine Menge Leute stehen. Da die Welt ein Dorf ist, handelt es sich um den Clan O'Brian samt Kendril und einigen Seeleuten, die es auf das Kopfgeld von Aroben abgesehen haben. Sie schwärmen von den 1000 Dukaten, und niemand hat große Lust, sie über den Irrtum aufzuklären, dass es eigentlich 10.000 sind. Auch diese Gruppe wurde von ihrem Führer im Stich gelassen. Mit Falsams Hilfe gelangen wir schließlich doch noch zum vorbereiteten Lager und richten uns häuslich ein. Da kommen die wirklichen Ureinwohner ins Lager, es stellt sich bald heraus, dass es sich um Kernländer handelt, die sich hier Angyagi nennen. Wie und wann sie hergekommen sind, bleibt vorerst ein Rätsel. Ihr Schamane heißt Ulsar, der ja erstaunlicherweise eigentlich einer ihrer Götter ist. Die es nach ihrer Aussage inzwischen nicht mehr gibt, übrig sei nur noch Yag, die Große Urmutter. Und man versteht ihre Sprache erst, wenn man wahlweise einen Pilz gegessen oder an einer Kröte geleckt hat. Aber das nur für die Volkskundler am Rande.

Ulsar weist uns eindringlich darauf hin, erst die Blyska um Erlaubnis zu fragen, bevor man den Wald betritt. Er kann sie für uns herbeirufen, und tatsächlich erscheinen nach kurzer Zeit drei elbenartige Wesen, die sich auch so benehmen. Ihre Aussage ist klar: Wir können uns den Weg in den Wald erkaufen, wenn wir genügend Ameryll herbeischaffen.

Während ich im Zelt meine Aufzeichnungen in Ordnung bringe, stürmt eine Gruppe Schwarzgekleideter zum Lagerfeuer und zerrt





Magister Falsam mit sich. Das geht so rasch und geplant vor sich, dass auch unsere aufgestellten Wachen viel zu spät reagieren und die Aktion so schnell wie ein Spuk vorbei ist. Es beginnt wieder zu regnen, und eine Verfolgung der Spuren scheint aussichtslos.

Kurz darauf erreicht ein darianisches Paar unser Lager, das auf der Flucht vor den Schwarzgekleideten ist. Sie erzählen, dass sie aus einem benachbarten Ameryllsammler-Lager kommen, das überfallen wurde, und die dortigen Nexus-Magier ebenfalls entführt wurden. Außerdem beschreiben sie ein Banner: Rabe und Bär. Aroben ist also vor uns angekommen! Und er hat eine ganze Kiste voller Ameryll mitgenommen. Was hat er vor? Besorgt gehe ich zu Bett.

Am nächsten Morgen brechen also verschiedene Trupps auf, um Ameryll zu sammeln. Dabei wird auch eine Notiz gefunden, eindeutig in Arobens charakteristischer Handschrift: Jemand wird angewiesen, weiterhin Informationen über uns zu liefern. Haben wir einen Verräter im Lager? Außerdem ist die Rede von einem Apparatus, der ihm erlaubt, die Nähe der Blyska zu erkennen und sie zum umgehen.

Als wir der Meinung sind, genug Ameryll gesammelt zu haben, treten wir mit den Blyska in Verhandlung. Hat Aroben auch Ameryll geliefert? Ja, und zwar in solcher Menge, dass er sogar eine Audienz bei ihren „Oberen“ bekam. Mehr ist nicht zu erfahren. Sie erlauben uns ebenfalls, den Wald zu betreten, und: Als ich ihnen die Notiz Arobens zeige, müssen sie erkennen, von ihm hintergangen worden zu sein. Sie sind nämlich besorgt darüber, dass er sich inzwischen in der „Halle der





Echos“ verschanzt hat. Wir kommen zu einem Geschäft: Helft ihr uns, helfen wir euch! Sie bringen uns daraufhin eine Art Wegweiser, mit dem wir uns angeblich durch die „Echos“ im Wald bewegen können. Vermutlich meinen sie die Risse. Schamane Ulsar nimmt ihn an sich und wir brechen auf.

Kurz danach treffen wir auch schon auf das erste „Echo“: Nach einiger Verwirrung erkennen wir eine Szene, die wir vor zwei Jahren in einem Weiler in Draconia erlebten. Die Dorfbewohner schienen unter einem Bann zu stehen. Als wir sie davon befreiten, verloren alle ihr Leben, eine schlimme Sache. Doch offenbar sollten wir hier die Möglichkeit erhalten, es besser zu machen. Nach einem ersten, wiederum gescheiterten Versuch bricht Martin Dorn zusammen. Auch andere, die dabei waren, verlieren massiv an Kraft. Mit jeder weiteren Version einer Lösung des Dilemmas werden die Betroffenen schwächer, bis es uns endlich gelingt, den Tod der Dorfbewohner abzuwenden.

Schon bald darauf treffen wir auf weitere „Echos“, immer wieder Erinnerungen von Anwesenden, die an einer Aufgabe gescheitert sind oder sich falsch entschieden haben. Und wir erkennen: Jeder Versuch kostet diejenigen, die sich erinnern, weitere Lebenskraft.

Zahlreiche Echos gilt es zu meistern, und wir geraten dabei immer weiter zurück in die Vergangenheit. Die Erinnerungen verblassen immer mehr, die Betroffenen werden immer weniger, bis es sich nur noch um einmal gehörte Geschichten handelt. Als es dunkel wird, kommen wir immer mehr in Sagen und Erzählungen und können uns nur noch auf unser Gefühl verlassen.





Erstaunlich ist eine Erinnerung, die nur die Gelehrten zu deuten wissen: Die Flucht des Scherbenmanns zur Zerbrochenen Stadt soll verhindert werden, was dadurch gelingt, dass wir ihm uns einig entgegenstellen und er das Portal nicht erreicht. Gerade hier oder wenn Gwon oder Rabe mitmischen, haben wir jedoch das unbestimmte Gefühl, mehr als unsere Erinnerung zu revidieren. Verändern wir etwa gerade die Vergangenheit?

Außerdem gelingt es uns wiederum nicht, zu verhindern, dass Aroben durch Rabes Betrug „Gwons letzte Rast“ verlässt, da niemand weiß, was dort wirklich passiert ist.

In einer Erinnerung treffen wir wieder auf Rabe, der sich erbittert darüber beschwert, dass alle nur von ihm wollen, aber niemals danken. Er wünscht sich, ebenfalls in Schreinen verehrt zu werden. Offenbar wurde ihm das von Aroben nach dessen Machtübernahme zugesagt. Ritter Martin Dorn ergreift die Gelegenheit, mit ihm zu verhandeln, und sagt seinerseits Unterstützung zu. Ob Rabe darauf eingeht, ist nicht ganz klar. So lange Aroben die Hilfe Rabes hat, ist er kaum zu besiegen, wir müssen beide voneinander trennen. Wenn es jemandem gelingen sollte, Aroben zu töten, müsste unbedingt Gwon als erster zur Stelle sein, der ihn sicher vor Helios bringt. Da zaubert Ritterin Mirabella eine Feder Gwons hervor, die sie seit Jahren mit sich herumträgt! Manchmal sind einem die Götter gewogen... die Reise durchs Labyrinth der Echos geht weiter.

Vielleicht drei oder vier Anwesende wissen noch das grauenhafte Zirpen und Klacken sofort den Mantiden zuzuordnen, weshalb wir deren Angriff glücklicherweise schnell abwehren können.





In einem weiteren Echo taucht eine Wache aus dem unheimlichen „Fliranstett“ auf und verteilt Steckbriefe der Nexus-Magister, darunter aber auch einen von Adveri. Während ich noch darauf hinweise, dass da jemand einen argen Fehler in seiner Erinnerung hat, erscheint eine Art Alchemistenkammer. Es dauert ein paar Augenblicke, bis ich die Szene erkenne, die ich so oft in der Akte Beridhan gelesen habe: Der Tod Arobens, verursacht durch den Barden Lukan. Wir helfen diesem, die brennende Tür zuzuhalten und erleben den einstigen, dramatischen Tod Arobens. Während wir noch über das Erlebte reden, erfolgt ein Angriff, den nahezu alle zuerst für ein weiteres Echo halten: Der Anführer sieht aus wie Aroben, den ich in Corenia gesehen habe, auch die Kleidung passt. Das ist die Gelegenheit: Ich lande einen ordentlichen Bauchtreffer, doch er trinkt etwas (Heiltrank? Essenz?) und flüchtet in die Dunkelheit. Wir nehmen die Verfolgung auf, er wird nach kurzer Zeit gestellt und von mehreren Schwerthieben niedergestreckt. Seine letzten Worte sind „Aroben wird ewig leben“. Ich ziehe die Feder heraus und rufe Gwon. Dieser erscheint tatsächlich vor mir und sagt „Ich nehme ihn gerne mit. Aber das ist nicht Aroben. Das ist Adveri.“ Wie konnte das passieren? Wir waren so nahe dran. Wo ist Aroben? Es ist zum Verzweifeln!

Recht unerwartet taucht Magister Falsam wieder auf: Nachdem seine Bewacher fort waren, konnte er sich selbst befreien. Er zeigt uns Zeichnungen, die er von der Hafenmole in Dedekistan gemacht hat: Neben der bereits bekannten Flöte und dem Amulett ist dort ein Geweihtenstab eingraviert, bei dem es sich um den „Echo-Stab“ handeln soll. Nach Aussage der Blyska hat ihn Aroben aus der Halle





der Echos gestohlen, die voller alter Artefakte ist. Die Nexus-Magier bitten uns, das Aussehen des Stabes vorerst geheim zu halten, weshalb ich ihn hier nicht weiter beschreiben werde.

Nun gilt es, Aroben zu finden, der noch nicht weit sein kann. Magister Quendan nimmt dazu eine Probe von Adveris Blut und stellt die Resonanz zu Aroben fest, da die beiden ja verwandt waren. Magister Falsam führt uns sicher durch Wald, am Ende sehen wir ein Schimmern vor uns. Ich schleiche ein Stück vorwärts und sehe einen Riss. Davor steht ein junger Mann, der mit dem geraubten Echo-Stab auf den Boden stößt und zunehmend verzweifelt wiederholt „Ich erinnere mich an den Riss in Corenia“. Schnell wird er entwaffnet und der Stab gesichert. Zu meiner Verblüffung handelt es sich um den deutlich verjüngten Aroben, der ruhig lächelnd sein Schicksal erwartet. Offenbar zählt er immer noch auf Rabes Gunst. Letztlich stehen Martin Dorn und ich vor der Entscheidung, wer von uns der Sache ein Ende macht. Martin betet und setzt das „Auge des Helios“ ein, und das Amulett richtet mit Helios Kraft den Mörder und Verräter mit gleißendem Strahl. Etwa ein Dutzend Zeugen wohnen dem Urteil bei. Ich stelle ordnungsgemäß Arobens Tod fest und nehme sein Rabenbanner an mich.

Zeitgleich tauchen Rabe und Gwon auf, doch wider Erwarten gibt es keinen Streit: Beide nehmen Arobens Seele in ihre Mitte. Bevor sie verschwinden, kann ich Rabe noch deutlich sagen hören: „Sei mein Gast!“ Nach reiflicher Überlegung denke ich, dass er damit nicht Aroben gemeint hat (und die ganze Gaukelei wieder von vorne beginnt), sondern Gwon, was auf ein Versöhnungsangebot schließen





lässt. Dies mögen aber die Geweihten verifizieren. Was Arobens Verjüngung angeht, sind die Gelehrten der Meinung, dass er mithilfe des Echo-Stabes unsere Erinnerungen bewusst hervorgerufen hat, um unsere Lebensenergie für diese Verwandlung zu nutzen. Das würde auch Adveris letzten Satz erklären, da Aroben zeitlebens vom Wunsch nach Unsterblichkeit besessen war.

Leider ist es bereits spät in der Nacht, als ich den anderen Teil meines Auftrages erfüllen kann: die offizielle Landnahme der nördlichen Hälfte Redonias inklusive des zentralen Waldes für das Herzogtum Ostarien. Eine handvoll Zeugen findet sich noch bereit, dem urkundlichen Akt beizuwohnen. Ich verlese die vorgeschriebenen Worte und heiße die Flagge des Herzogtums. Ritter Martin Dorn vom Orden des Lichts bezeugt mit seiner Unterschrift die ordnungsgemäße Durchführung.

Lang lebe Herzog Angilbert I.!
Nav. Elisabeth Wolkenstein

Hohe Gäste, edle Gesten und Bande von Gewicht –





Von der denkwürdigen Visite des Hauses Drachenhain-Tlamana bei Hofe zu Ankur

In diesen bedeutsamen Tagen, da Kriegssorge und steter Wandel die Herzen der Menschen in Ostarien und anderswo in Beschlag nehmen, ward unsere Stadt ein Licht der Hoffnung und der höfischen Eintracht beschieden. Denn erstmals überhaupt reisten Seine Durchlaucht Fürst Leomar von Drachenhain und Ihre Hochgeboren Fürstgemahlin Baronin Leabell von Tlamana, gemeinsam mit ihren beiden wohlgerühmten und anmutigen Töchtern, Prinzessin Alessia Velana und Prinzessin Lenia Orwyn Sarava, zu einem ausgedehnten Staatsbesuch an den Hof zu Ankur, wo sie Seine Erlaucht Herzog Angilbert I. von Ostarien in hohen Ehren auf Schloss Flurensteig, empfing. Allein der Drachenhainer Thronfolger, Prinz Halmar Arwel, musste aufgrund seines Studiums des Rechts in Marola verweilen.

Die gemeinsam angereiste drachenhainer Delegation wies klangvolle und politisch gewichtige Namen auf, was sich in den ausgezeichneten Namen von Titel- und Würdenträgern auf ostarischer Seite widerspiegelte und durch die Präsenz von Gesandtschaften der Neun Städte und der freien Stadt Ossiaris zusätzlich ergänzt wurde.

Hohe Politik hinter verschlossenen Türen des Spiegelsaals

Während Fürst, Herzog, sowie versammelter Beraterstab, in vertraulicher Runde und hinter verschlossener Türe Flurensteigs die drängenden Fragen rund um das gefallene Stueren erörterten, entfaltete sich im Herzen Ankurs ein lebendiges Schauspiel höfischer Anmut und wahrhaft edlen Geistes.

Kunst, Wohltat und die Tugenden hoher Geburt

Ihre Hochgeboren, Baronin Leabell und die beiden jungen Prinzessinnen, erwiesen sich als gelehrte, kunstsinnige und volkstümliche Gäste. Unter





der profunden Führung von Ratsherrin Hilaria Breitenneck-Wabenbach durchschritten sie sowohl die edlen Hallen der herzoglichen Kronbibliothek und des Naturkundemuseums als auch die einfachen Gassen des Hafenviertels, wo die Prinzessinnen, zur Rührung der Umstehenden, Seite an Seite mit den Ordensschwestern der Kosminerinnen, warme Speisung und tröstende Worte reichten, während die Fürstgemahlin die großzügige Stiftung eines Versehrtenhauses initiierte.

Allenthalben zeigte sich das tief verankerte Pflichtbewusstsein, als auch die reizende Unterschiedlichkeit der beiden Prinzessinnen: Prinzessin Alessia Velana, von stillem, klarem Wesen, stellte mit leuchtenden Augen Fragen zur Tier- und Pflanzenwelt, begeisterte sich für die Bibliotheks-Sammlung seltener Folianten und war als erste zugegen, als ein verwaistes Kind im Gedränge der Straße auf dem Steinpflaster zu Fall kam. Es heißt, sie habe dem kleinen, weinenden Mädchen aufgeholfen und ihm zum Troste das eigene seidene Haarband geschenkt – eine Geste, die manch gestandenem Ankurer das Wasser in die Augen steigen ließ.

Prinzessin Lenia Orwyn Sarava, voller lebendigen Geistes, zog es indes zu den Bühnen der Stadt. Mehrere Vorstellungen in Theater und Oper, darunter „Die Glut von Gyldencron“ und „Nachtlied des Borharcónerhirten“, wurden durch ihre Anwesenheit bekränzt. Auch ließ sie sich, zur Freude der Ratherrin, ausführlich über Baukunst und Kathedralgestaltung unterweisen.

Tanztees, Morgenpromenaden und eine zarte Annäherung

Sooft es die Staatsgeschäfte erlaubten, gesellte sich Fürst Leomar zu Fürstgemahlin und Töchter. Überraschend häufig, so vermerkten es Augenzeugen mit leicht erhobenem Brauenbogen, gesellte sich auch Herzog





Angilbert zu dieser illustren Runde. Ob beim morgendlichen Spaziergang durch den Rosengarten des bezogenen schmucken Anwesens, nahe des Herzog-Raimund-Platzes, bei Tlamanette-Partien auf dem Südhang von Flurensteig, bei abendlichen geschlossenen Gesellschaften in den Salons der Altstadt oder bei gelehrten Vorträgen zu Politik und Wissenschaft, beispielsweise über steuerener Globulendynamiken. Stets zeichnete sich der ostarische Herzog als überaus aufmerksamer, charmant-galanter Gastgeber aus – mit einem besonderen Blick, so raunt man, für Prinzessin Alessia.

Krönung des Besuches: zarte Bande für die Zukunft?

Am siebten Tage nun, nach Politik, Disput, Besichtigung, Tanz, Zerstreuung und zugeneigter Begegnung, gaben Seine Durchlaucht Fürst Leomar von Drachenhain und Seine Erlaucht Herzog Angilbert von Ostarien in feierlicher Runde und unter dem Jubel des geladenen Hofes die offizielle Verlobung von Herzog Angilbert und Prinzessin Alessia Velana von Drachenhain-Tlamana bekannt.

Ein Bündnis, wie es weit über höfische Romantik hinausreicht. Denn mit ihm – so urteilen gelehrte Stimmen – schließt sich ein symbolischer Kreis zwischen den beiden großen Nachbarn Drachenhain und Ostarien, der der Allianz im Steuerkonflikt neues Vertrauen, dem Königreich Heligonia Segen und dem Volk einen Traum von Hoffnung und Einigkeit schenkt, zumal die Baronie Tlamana dies Dreieck vollends vergolden wird.

Die heligonische Schreibstube gratuliert dem hohen Paar im Namen der heligonischen Leserschaft und allen freien Bürgern Heligonias. Mögen ihre Wege gesegnet und ihr Bund stark und von klarem Lichte des Einen durchdrungen sein.





bazaar darians

Besonders *aktuelle* Zeitung aus allen Regionen Darians

Es ist endlich wieder soweit: der verehrte Landesherr wird auf seinen Balkon treten, um von dort zu seinen geliebten Untertanen zu sprechen. Die Kinder der schönsten Stadt verharren seit Stunden auf dem Platz vor dem gräflichen Palast und erwarten voller Ungeduld die süßen Worte des hochgeschätzten Herrschers.

Schmetternde Fanfaren künden den großen Moment an, als Graf Dedekien erscheint. Augenblicklich dröhnt ein Sturm der Begeisterung über den Platz, der noch weiter anschwillt, als der Graf seine Hände erhebt. Der ansonsten immer sehr prächtig gekleidete Herrscher ist in seinen fabulösen Staatsornat aus aurazitenen Brokat gehüllt. Die Edelsteine auf seinem gewaltigen Turban fangen die Heliosstrahlen ein und werfen sie in einem brillanten Farbspiel in die Menge zurück.

Graf Dedekien macht seinen Untertanen die Freude sich noch etwas an diesen Anblick zu ergötzen, bevor er feierlich die Stimme erhebt:

"Mein geliebtes Volk! Wir haben Großes zu verkünden."

Der Graf hielt kurz inne. Die Spannung unter der Zuhörerschaft ist so groß, dass man in der Stille das Klingen einer herabfallenden Münze gehört hätte.





Er hob erneut an: „Der Ruf als Friedensstifter und hochrangiger Vermittler eilt Uns voraus. So wurden wir für eine äußerst schwierige diplomatische Aufgabe erwählt, die wir selbstverständlich mit Bravour gemeistert haben. Auf Unser Betreiben hin haben wir die seit Generationen verfeindeten Häuser Basonna und Guldenstein zurück an den Verhandlungstisch geholt, damit Friede zwischen ihnen geschlossen werde. In Kürze werden wir in das Landschloss Valmerana, ein Juwel aus Stein inmitten beschaulicher Wälder gelegen, reisen.“

Bei diesen Worten verfiel die Menge in donnerbrausenden Beifallssturm, der nicht enden wollte. Mehrmals versuchte der Graf seine jubelnden Untertanen zu beruhigen, damit er seine Rede fortsetzen könne. Um seinem Verlangen nach Ruhe Nachdruck zu verleihen, trat Graf Dedekien noch einen Schritt vor und beugte über den Balkon. Doch dann nahm das Unglück seinen Lauf. Die Balustrade des Balkons brach ein, der beliebte Herrscher strauchelte – die Menge verstummte augenblicklich und musste mit ansehen, wie Graf Dedekien in die Tiefe stürzte.

Was dann geschah kann nicht tatsächensicher berichtet werden. Eilends herbeigeeilte Leibwächter trugen den Körper des geliebten Landesvater in Windeseile in den Palast, der sofort seine Tore schloss.

Die immer noch traumatisierte Menge zerstreute sich langsam in die zahlreichen Schänken der Stadt.

Es wurde getrunken und geweint bis in die Morgenstunden, so dass die Omus Mühe hatten, die traurigen Worte über das Unglück des mächtigen Herrschers in alle Winkel des Reiches zu rufen.





Der Tanzbär

Streifzüge durch das kulturelle Leben Heligolias



Das Rebenhainer Kelterlied

Die Knechte treten Trauben in der Kelter,
Knechte treten Trauben in der Kelter,
Knechte treten Trauben in der Kelter,
stehn bis zu den Knien in den Trauben drin.
und das geht
hin, her, und auch auf der Stell,
hin, her, und auch auf der Stell
hin, her, und auch auf der Stell
da macht das Hosentragen überhaupt kein' Sinn.

Die Mägde treten Trauben in der Kelter
Mägde treten Trauben in der Kelter
Mägde treten Trauben in der Kelter,
stehn bis zu den Knien in den Bott'chen drin.
und das geht
hin, her, und auch auf der Stell,
hin, her, und auch auf der Stell,
hin, her, und auch auf der Stell,
da macht das Röcketragen überhaupt kein' Sinn.





Knecht' und Mäde abends in der Kelter,
Knecht' und Mäde abends in der Kelter,
müssen ja am Morgen sowieso gleich wieder hin,
da macht nach Hause gehen überhaupt kein' Sinn.
Sie tanzen
hin, her, und auch auf der Stell,
hin, her, und auch auf der Stell,
langsam, und auch mal ganz schnell,
bei dem Gehopse macht so Beinkleid keinen Sinn.

Nächtens in der Kelter Mägd und Knechte,
machen nur das Gute, nie das Schlechte,
treiben nur das Gute, nie das Schlechte,
Da macht zu viel Kleidung einfach keinen Sinn.
Und das geht,
vor, z'rück, vor und auch zurück,
vor, z'rück, vor und auch zurück,
das ist so ein großes Glück
da macht Kleidung tragen überhaupt kein' Sinn
ja, da macht Kleidung tragen niemals einen Sinn!

(Text: S. Heiße, Melodie Singspiel „Jack saß in der Küche mit Tina“)





Die königliche Schreibstube präsentiert stolz den

„Tavernenführer – Wegweiser für Reisende“.

Viele Fernwanderer und lokale Kennerinnen haben in unermüdlichem Eifer Beschreibungen von Tavernen, Schenken und Gasthäusern im Königreich und über die Grenzen hinaus gesammelt und zu diesem einzigartigen Werk zusammengestellt. Über viele Jahre hinweg schöpften sie aus mündlichen und schriftlichen Quellen, um daraus einen für die Leserschaft zuverlässigen Wegweiser zu erstellen.

Lernt Land und Leute kennen, vermeidet unangenehme Überraschungen auf euren Reisen, wenn Ihr einkehren möchtet!

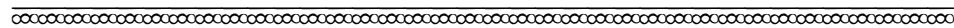
Ergänzend zu den Beschreibungen der Tavernen enthält das Buch Erfahrungen von namhaften Fernwanderern wie Götz Bundschuh oder Schwester Hilaria.

Regionale Speisen, Getränke und Bräuche sind ebenso Bestandteil des Werkes. Gerne gesungene Tavernenlieder werden der geeigneten Leserschaft ebenso präsentiert wie volksnahe Spiele und unterhaltsame Geschichten.

Erhältlich als stattliches Druckwerk für das Heim oder als praktisches Beuteltuch für unterwegs. Dieses handliche Format kann griffbereit am Gürtel befestigt werden und so ist der wertvolle Ratgeber sauber und sicher verstaut. Gegen einen Aufpreis kann der Tavernenführer in Leder gebunden und auf Wunsch mit Biernägeln beschlagen geliefert werden.

Ein Exemplar liegt in der Schreibstube aus, hier kann der Tavernenführer kostenlos eingesehen und abgeschrieben werden.

(<https://www.heligonia.de/der-heligonische-tavernenfuhrer/>)



Ausgabe 87 des Helios-Boten im Juli 2026

© 2005-2026 Waldfaun Verlag, Aalen-Waldhausen

Alle Rechte vorbehalten

Berichte von Arnulf Breuer, Aurora Breuer, Tobias Brinkmann, Oliver Frieze, Steffen Heiss, Inés Hermann, Marc Hermann, Daniela Lochner, Günther Merk, Andreas Riedlinger

