



Tritt ein in das
Portal

Im 1. Poënamond, 44 n.A.III
Ausgabe 21

Das Erwachen des Grauen Prinzen

Die Baronie Norrland Brassach liegt im äußersten Norden des Königreich Heligonias. Dort steht seit Urzeiten die Burg Gornothfall. Am 20. Tage des ersten Moëna Mondes im Jahre 42 n.A.III. war diese Burg der Ausgangspunkt für Ereignisse, die Auswirkungen auf das ganze Königreich und seine Zukunft haben werden. Deshalb seien sie hier dem Verständigen in möglicher Kürze und der nötigen Detailierung diese Ereignisse kundgetan.

Träumen und Stimmen folgen sollte jemand, der bei gesundem Verstande ist nicht. Doch genau diese lenkten unsere Schritte vor das Tor der Burg Gornothfall. Die Bewohner der Burg waren überrascht von der Ankunft so vieler fremder und Reisender aus allen Himmelsrichtungen und Ländern, die sogar jenseits der heligonischen Grenzen liegen. Die exakten Ereignisse auf der Burg kürze ich hier drastisch ab.

Bald nach der Ankunft so vieler Menschen, wurde die Burg bedrängt. Welle um Welle schwarz gewandeter Angreifer bestürmte die Burg in feindlicher Absicht. Alle Versuche, mit ihnen in Kontakt zu treten und den Grund ihrer Feindseligkeit gegen jeden und alles auf der Burg zu ergründen, scheiterten an ihrem Schweigen. Sie sprachen nur mit dem Wort des Schwertes. Wären nicht so viele erfahrene Kämpfer unter all den fremden gewesen, so wäre die Burg in nur wenigen Augenblicken genommen worden. Doch mit jeder Welle, die zurückgeschlagen wurde, brandete eine neue Welle heran, bis die Kräfte aufgezehrt waren. Da die Ursache nicht gefunden werden konnte, hielten viele es für sinnlos ihre Leben im Kampf gegen diese Schwarzen aufs Spiel zu setzen und reisten wieder ab. So oblag es nur einem kleinen Häuflein Unerschrockener, den wahren Grund der Angriffe zu erfahren.

In der Burg befand sich ein Tor, welches den Durchgang zu einem Weg markiert, der nicht von dieser Welt ist. Genauere Worte kann es an dieser Stelle nicht geben, ohne seitenlange Erklärungen abgeben zu müssen. Dieses Tor war das Ziel des Scherbenmannes. Sein Begehren war es, dieses zu durchschreiten. Der Scherbenmann ist der personifizierte Wahnsinn. Sein irres Lachen übertönte Gebete, Schreie und das Klirren der Waffen. Trotz der Aufbringung unserer letzten Reserven, trotz der Selbstlosigkeit der Sigmarriten, trotz der Furchtlosigkeit aller, die sich dem unheimlichen Scherbenmann in den Weg stellten, konnte er nicht aufgehalten werden. Er gelangte auf die andere Seite. Was wirklich auf der anderen Seite war, konnten wir nur erahnen. Vielleicht lässt es sich am besten als das Herz Heligonias beschreiben. Und jetzt hatte sich der personifizierte Wahnsinn Zugang zum Herzen Heligonias verschafft. Allen war klar, dass höchste Gefahr für das ganze Königreich bestand.

Keiner war auf eine Expedition unbekannter Dauer vorbereitet. So wurde schnell alles herbeigeschafft, wessen man glaubte, in unbekanntem Land zu benötigen. Eine kleine Gruppe Beherzter durchschritt das Tor um die Verfolgung des Scherbenmanns aufzunehmen. Dessen Ziel ist es, mit dem Grauen Prinzen eins zu werden. Der Graue Prinz, der sich vor sieben hundert heligonischen Götterläufen zwischen die Umwälzung warf und sie damit aufhielt. Was würde passieren, wenn der Wahnsinn ihn erreichte?

Im folgenden werde ich die Namen derjenigen aufzählen, die durch das Tor geschritten sind. Es soll allen Lesern eine Hilfe sein, damit ihr diejenigen ansprechen könnt, so ihr mehr über die Gefahren wissen wollt, die dem Königreich dräuen.

Durch das Tor schritten:

Heliosgeweihter Metabor
 Ritter Beofried Svärdbuck
 Magistra Mira Mabignon
 Magister Quendan Zauberwacht
 Magister Belgabor
 Magister Calan
 Wanda
 Edonet
 Tarnis
 Grendel
 Zenobius Pfeffersack
 Mira und Rosa
 Encanto und Phyllis
 Schabernack und Brennessel

Im Kampf gegen den Scherbenmann wurde das sichtbare Tor, welches aus Stein gemeißelt war, eingerissen. Doch in der Ameryllsphäre stand es weiter offen. Dahinter gab es einen Weg durch die Nebel, der aus tausenden Schnüren gewoben schien. Durch den Nebel führte parallel zu unserem ein weiterer Weg. Eine Person lief dort in uns entgegen gesetzter Richtung, doch bemerkte sie uns nicht. Dem Weg nach zu urteilen, führte er in die zerbrochene Stadt. In deren Zentrum stand der Schwarze Turm. Das war das Ziel des Scherbenmanns. Immer wieder war in den Nebeln sein irres Lachen zu hören.

Als die Nebel sich lichteteten, sahen wir drei Tore. Das linke roch nach Wald, das mittlere nach Mohnfeldern und das rechte nach Mineralien. Es konnte festgestellt werden, dass Scherben des Scherbenmannes durch alle drei Tore gegangen waren. So schienen alle Wege in die zerbrochene Stadt zu führen.

Wir durchschritten das mittlere Tor. Kurz umfing uns Drunkenheit, dann wurden wir gewahr, dass wir auf einem mit Steinen gepflasterten Boden standen. Als wir den Blick hoben, sahen wir einen großen Platz, umstanden von einst prächtigen Häusern, die jetzt nur noch Ruinen waren. In der Mitte erhob sich mächtig und schwarz ein Turm. Über unseren Köpfen kletterte der Scherbenmann bereits an der Mauer hinauf. Der Himmel war finster und wolkenbedeckt. Kalt fegte der Wind über den mächtigen Platz.

Ein gut gezielter Pfeil traf den Scherbenmann und blieb wirkungslos. Ein Feuerball traf ihn, setzte ihn in flammen. Es folgte Gelächter und er kletterte weiter den Turm hinauf und erleuchtete ihn mit seinen flammen.

Als wir uns dem Turm näherten fanden wir einen Verletzten. Es war ein junger Mann, der die Robe des Erleuchteten Ordo Mechanicus trug und sich als Ortwin vorstellte. Über ihm war in der Mauer des Turmes eine rundes Symbol angebracht, welches an die Kopfbedeckung der Jorenæ erinnerte. Ein viergeteilter Kreis mit den vier Symbolen der ogedischen Götter. Ortwin nennt es einen Götterschild. Dieser hatte einen Durchmesser von vier Metern. Der Turm selbst hatte einen Durchmesser von zwanzig Metern und seine Höhe lies sich auch bei genauerer Betrachtung nicht abschätzen.

Als das irre Gelächter des Scherbenmanns für einigen Sekunden erstarb, manifestieren sich in einiger Entfernung zehn schwer bewaffnete und gut gerüstete Männer. Ganz so wie auf Gornothfall. Sie kamen langsam näher und schienen sich dabei zu vermehren, so dass zwanzig Bewaffnete auf uns zu kamen.

Selbst nach guter Suche war keine Tür oder Öffnung im Turm zu finden. So kletterten einige zu dem Götterschild. Besonders die gewandten Kobolde erreichen die Göttersymbole und drückten diese mit großem Geschick, so dass die Symbole in der Wand verschwanden.

Währenddessen hatten die zwanzig Bewaffneten uns erreicht und die wenigen Kämpfer, die wir hatten, mussten all ihre Kraft und Können aufbringen, damit wir nicht überrannt wurden.

Als alle Symbole gedrückt waren, zeigte sich fünf Meter über dem Götterschild ein Glitzern. Das Götterschild teilte sich und es öffnete sich ein breites Tor im Turm. Vom Rande des Platzes rief ein älterer Mann: „Ihr dürft den Turm nicht öffnen! Ihr dürft nicht hinein gehen! Ihr dummen Echem!“ Ortwin hielt ihn für einen der wenigen in der Stadt versteckt lebenden Jorenae.

Unsere Gruppe zog sich in den Turm zurück, da der Eingang mit unseren wenigen Kämpfern besser gegen die Übermacht zu halten war. Im Turm war jedes Geräusch dumpf. Sei es der Kampfeslärm, Schreie oder eine Unterhaltung, die nicht mehr als ein leises flüstern zu vernehmen war. Ein violettes Leuchten erhellte das Innere des Turmes und die ebenfalls schwarzen Wände. Eine Wendeltreppe führte in die scheinbar unendliche Höhe des Turmes.

Als eine zweite Welle der Bewaffneten zurückgeschlagen wurde, blieb kurz Zeit, Luft zu holen. Mit vereinten Kräfte wurde versucht, das Tor wieder zu schließen, um vor weiteren Angriffen geschützt zu sein. In der ferne begannen fünfzig Mann auf den Turm zu marschieren. Doch kurz bevor das Tor ganz geschlossen war, sprang es mit Macht

wieder auf. Alle, die in der Nähe standen wurden in den Raum geschleudert. Der Scherbenmann, in lodernde flammen gehüllt, stand vor uns. Sein irres Gelächter war ebenfalls nur ein flüstern, doch intensiv wie nichts zweites auf dieser Welt. Uns blieb das Herz stehen. Eine weitere Stimme flüsterte: „halt Verhüllter! Du kommst nicht in den Turm!“ Der Scherbenmann drehte sich zu den Angreifern um, als sie ihn mit Metallkrallen aus dem Tor zerrten.

Ortwins Blick schien in weite ferne zu schweifen und er begann mit metallischer Stimme zu flüstern: "Beeilt euch! Wir versuchen, ihn hinzuhalten. Auch wir wollen keinen verrückten Träumer! Ja, auch ich weiß, wer hier ruht. Ich bin Docartus, ich spreche durch Ortwin. Er ist Auge, Ohr und Mund für mich, ein Kunstwerk, das ich mir von Dahrin abgeschaut habe ... Jetzt rasch! Nehmt die Schwebepattform und weckt den grauen Prinzen!"

Auf dem Boden war ein großes Podest, welches uns nach dessen Aktivierung in die Höhe trug.

Am Ende dieser Reise hielt das schwebende Podest in einem dunklen Raum. In der Mauer waren Schalen eingelassen und darunter kreisrunde Scheiben. Der Raum selbst war leer.

Plötzlich sprach Mira: "An alle, die es noch nicht wissen: Mein Vater ist der graue Prinz, der Träumer der hier träumt. Ich weiss nicht, wie das sein kann, aber es ist so. Vielleicht trage ich auch nur die Splitter seiner Tochter in mir. Ich glaube, dass ich die größte Chance habe, ihn zu beeinflussen, ihn zu wecken, ihn zu erinnern und die Welt vor dem Wahnsinn zu retten." Sie wandte sich von uns ab und sprach mit fester Stimme in den leeren Raum: „Vater,

Seine Tochter ist hier,
hier in Dar'Y Masglador, seine
Tochter und die seiner geliebten Frau.

Vater, erinnere dich. Du bist Joryn, erinnere
dich was du alles geschaffen hast, was du getan
hast. Grauer Prinz, deine Kind ist noch da, ich werde
jetzt zu dir kommen!" Doch alles was zu hören war, war
ein leises flüstern.

Metabor drückte auf einen der Kreise unter einer Schale.
Die Flüssigkeit in der Schale entflammte und er blickte in
ein schlafendes Gesicht. Er erkannte darin Vahrim. Eine
Inscription war nun zu lesen: Das Abbild.

Metabor und Mira entzündeten die weiteren der insgesamt
acht Schalen:

Der Mythos: Zu sehen das Gesicht, das manche als den
grauen Prinzen erkennen, geheimnisvoll und sehnsüchtig
verliebt.

Der Glaube: Zu sehen ein Doppelgesicht (Mann in
geistlicher Robe und Dämonische Fratze), gnadenreich und
zugleich abgrundtief böse.

Der Schutz: Zu sehen ein Gesicht mit dem Zeichen des
Unsichtbaren auf der Stirn (der Jäger), wachsam (trotz
geschlossener Augen) und stark.

Der Zwang: Zu sehen ein schwacher Schimmer eines
Gesichts: Vincent, der Amandatus, verbissen, aber auch
unschuldig.

Die Erinnerung: Zu sehen der Jorena-Magier aus den
Erinnerungen der zerbrochenen Stadt, weise, aber leicht
arrogant.

Der Gestalter: Das einzige Gesicht, welches die Augen
geöffnet zu haben scheint und doch sind sie gleichzeitig
geschlossen.

Als Phyllis die letzte Schale aktivierte, offenbarte sich die achte Inschrift: "Der Wahnsinn". Ein Gesicht erschien nicht, doch ertönte plötzlich ein lauter Schrei von unten im Turm, der erste, den wir hörten seit wir uns im Turm befanden.

Sieben Gestalten erfüllten im nächsten Moment den Raum, die sich die Augen rieben und langsam öffneten, als hätten sie sehr lange geschlafen.

Eine Stimme donnerte durch den Turm: „AUS DEM WEG!“ und wie von Zauberhand befand sich auch der Scherbenmann, den Ortwin den Verhüllten genannt hatte, im Raum. Die Kämpfer Zenobius, Herger und Beofried stürzten sich ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben, wie ein Mann auf den brennenden Scherbenmann. Die Gelehrten erkannten, dass jede Gestalt ein Aspekt war, dem sich jeder nach seinen Erfahrungen zuwandte.

Wanda hatte ihren Blick jedoch bereits Vincent zugewandt, nachdem sie gesehen hatte, wie Mira zum grauen Prinzen gelaufen war. Wanda machte vorsichtig einen Schritt auf Vincent zu und zog ihren Dolch. "Erinnere dich!" flüsterte sie. "Wach auf!" Dabei hob sie ihren Dolch zwischen sich und ihn. Nicht bedrohlich, aggressiv, sondern einfach nur als wollte sie ihm etwas zeigen.

Quendan stellte sich flugs vor Vincent und sprach (laut und deutlich) zu ihm: "Guten Morgen, Vincent! Ich bin es, Quendan! Wir sind gemeinsam gereist und haben gesucht. Nun weiß ich, wer Ihr wirklich seid. Seid bereit und gebt mir Eure Hand und lasst Euch zur Erkenntnis führen. Er reichte Vincent die rechte Hand, um ihn zum grauen Prinzen zu führen. Doch Vincent rührte sich nicht. Er blinzelte und war gerade dabei, seine Augen langsam zu öffnen.

Belgabor ging zur Erinnerung, da er als Nexus Gelehrter für das Wissen stand.

Phyllis ging zum Gestalter, da sie das Prinzip des Erschaffens als Alchemistin nur zu gut verstand.

Ortwin sprach mit der Stimme von Docartus: "Ich gehe zu Vahrim! Der Erleuchtete Ordo Mechanicus hat viel mit seinem Werken gemein ..."

Mira sprach zum grauen Prinzen: "Denke an das Schöne in der Welt, an die Liebe die du für uns empfindest. Vater, deine Tochter ist hier. Du hast mich beschützt, schau durch diese Blume, die stammt doch von dir. Die Blume hat uns immer verbunden. Wache auf."

Mira stellt sich ganz nahe vor dem grauen Prinzen hin und will ihm die Mabignonblume in die Hand geben. "Denke an dein Volk, an dein Reich, an deine Stadt Par'Y Masglador." Der graue Prinz blinzelt, seine Augen öffnen sich sehr langsam.

All dies wurde vom lichterloh brennenden Scherbenmann, dem Wahnsinn erleuchtet. Jede Hand, die nicht mit einem Aspekt beschäftigt war, erhob sich gegen ihn, doch wurden, wie schon auf Gornothfall, auch die stärksten Kämpen zurückgedrängt. Beofried und Zenobius wurden vom wieder aufflodernden Scherbenmann zu Boden gedrückt.

Gleichzeitig donnerte es aus den Mündern mehrerer Aspekte: „AUS DEM WEG!“.

Einen gewaltigen Lichtblitz und einen lauten Knall später erwachten wir mit einer Melodie in den Ohren. Wir lagen alle wie betäubt auf dem Boden, doch jeder erkannte die Melodie. Es war Waroniels Lied. Als sich unsere

Blicke langsam klärten
 ,gawahrten wir einer Höhle, in der
 wir lagen. Vor der Höhle rauschte das Meer
 und aus dem Inneren der Höhle hörten wir das Lied.

Wir besprachen, was die letzten Eindrücke eines jeden waren, bevor wir das Bewusstsein verloren. Der Graue Prinz, Vinzent und Vahrim hatten kurz ihre Augen geöffnet. Von den anderen Aspekten wusste keiner zu berichten. Herger hatte die Binden vom Gesicht des Scherbenmanns gerissen. Seine Fratze war dann in gleißendem Licht geschmolzen und als sieben Blitze in alle Richtungen gestoben. Einer wusste noch, dass diese sieben Blitze um uns herum von etwas abgelenkt wurden und drei Blitze verblassten.

Wir folgten der Melodie in die Höhle und begegneten Arden, dem Kind der Götter. Sie erzählte uns, dass Belgabor sie mithilfe einer Melodie mit in den schwarzen Turm gebracht hatte. So hatte sie uns retten können und uns nach Corenia gebracht. Tausende heligonische Meilen vom schwarzen Turm entfernt. Auf unsere Frage, ob der Träumer erwacht sei, antwortete Arden, dass auch der Wahnsinn ein Teil des Träumers sei und ohne ihn hätte nicht erwachen können. Dass durch unser Zutun er jedoch auf den Wahnsinn vorbereitet gewesen sei und der Träumer bald erwachen werde. Arden sagte: Ich spüre, dass sich etwas verändert hat. Der Träumer erwacht. Wie lange das dauern wird, weiß ich nicht. Aber wenn der Wahnsinn noch zu groß ist, dann werden die Viere meine Hilfe benötigen ... Der Jäger wollte mich einst nach meiner Geburt mitnehmen. Zum Schutz. Aber zu welchem Schutz? Zu meinem oder zu seinem oder vielleicht zum Schutz Heligonias vor einer weiteren Umwälzung? Ich weiß es nicht. Nun werde ich mich wohl doch meinen Eltern stellen müssen." Nach kurzem Schweigen fügt Arden hinzu: "Bitte legt ein gutes Wort für mich ein."

Da Arden sehr schwach war, versuchten wir sie zu stärken, indem wir Waroniels Lied sangen. Sie erholte sich langsam. Der Gesang von Belgabor, Phyllis, Mira und den anderen hat sie wieder etwas gestärkt. Arden blickte auf: "Ich muss gehen! Kurl spürt mich, er ruft ... Ich danke euch! Viel Glück ..." Mit dem letzten gesprochenen Wort lösten sich Ardens Umrisse auf, sie verschwand.

Unsere Rückreise über das große Meer, in das Königreich Heligonia oder andere Länder, dauerte viele Wochen. Mögen diese Erlebnisse auch noch so unglaublich klingen, so denkt daran, dass auch der beste Sarianischer Märchenerzähler sich so etwas nicht ausdenken könnte.

Seid auf der Hut, haltet die Augen offen. Zu eurem Schutze und dem Schutze von ganz Heligonia!

Den Vieren zum Gruße!
 Ritter Beofried Svärdbuck
 Sondergesandter des Prinz Anselm von Thal, Baron
 von Guldental, Freiherr von Jaredon



Ausgabe 21 des Portals im März 2017
 © 2017 Waldsaun Verlag, Aalen-Waldhausen
 Alle Rechte vorbehalten