

Vor der großen Schlacht

I. Auf der Bärenburg

Wenige Stunden nach dem erbitterten Kampf gegen den eisigen Jagdmeister Umdoreel und die Wilde Jagd landeten die Gezeichneten am vereisten Ufer des Neunaugensees etwa eine Meile östlich der Herzogenstadt Trallop. Den restlichen Weg in die Stadt legten die Gefährten zu Fuß zurück, denn drei Hexenbesen und ein riesiger roter Greifvogel-Keideran über dem Winterhimmel würden sicherlich nur wieder den allseits bekannten Aberglauben der Tralloper Bürger anfeuern.

Roban Loken brach bereits kurze Zeit später in Richtung Almada auf während der maraskanische Magier Keideran sich erneut in einen Roten Maran verwandelte und gen Festum flog um dort nach langer Zeit endlich einmal wieder seine Familie zu besuchen.

Während sich Wulf Steinhauer mit der sichtlich erschöpften Gwynna in Ingramms Leuenturm zurückzieht wirst du selbst in den riesigen Thronsaal des Weidener Bären, deinem Lehnsherrn, vorgelassen. Zahlreiche rußende Fackeln tauchen den von mehreren Säulen und Balken gestützten Saal in flackerndes Licht und hauchen den rondrianischen Wandbildnissen fast schon unheimliches Leben ein. In der Mitte des Saals steht ein Uhdenberger Ofen - zwei eiserne Zylinder, von denen der untere mit Holzscheiten gefüllt ist und der obere Wackersteine enthält - und bemüht sich redlich, die klamme Kälte Firuns aus dem weidener Thronsaal zu verbannen. Der wuchtige Bärenthron ist unbesetzt, Waldemar sitzt zusammen mit seiner Frau Yolina am Kopfende des mächtigen Eichenholztisches und schlürft eine dampfende Kohlsuppe. Der Bär wischt sich mit der rechten Pranke die Reste der Suppe aus dem dichten Bart und dreht sich sichtlich erfreut zu dir um.

"Schau an, schau an, wenn das nich' mein guter Baron Ungrimm is'! Komm, setz dich zu uns. Wahnfried, hol' mehr Suppe und auch von dem guten Rinderschinken dazu. Met natürlich auch!"

Bald schon sitzt du mit dem Weidener Herzog bei Suppe und Met zusammen, während sich die Herzogengattin mit einigen Märgen an das Spinnrad im hinteren Teil des Thronsaals zurückgezogen hat.

Der Herzog stellt seinen großen Tonbecher wuchtig auf den Tisch und brummelt:

So, nun sag' mal, was ist es diesmal? Ich hab's ja gerne wenn mich meine Leut' besuchen, doch du kommst meistens mit schlechter Kunde, ist's nich' so?"

Ungrimm begrüßt Waldemar mit den Worten: *"Mein lieber Herzog, Waldemar mein guter Freund."* und setzt sich an den Tisch. Dann steht wieder auf und verbeugt sich angemessen in Richtung Yolina und murmelt verlegen: *"Entschuldigung, Euer Hoheit! Es ähm erfreut mich, wie ähm immer, euch ähm zu... äh... aufwarten zu dürfen."* und setzt sich verlegen an den Tisch.

"Ja Also, ähm tut mir leid dieser Etiketteglumbum, ich weiß es ja besser, aber es ist so seltsam, bitte verzeiht Yolina."

Waldemar! Das letzte Mal kam ich und hab Euch ein gutes Fass Menzheimer mitgebracht... doch Recht habt Ihr! Meine Geschichten sind meist nicht erfreulich, aber Ihr freut Euch meist doch sie zu hören. Kommt doch einfach mit wenn ich wieder weiterziehe, dann könnt Ihr die Geschichten selbst erzählen."

Doch Scherz beiseite, ich komme gerade aus dem Bornland, und ich sag Euch ich wate seit einiger Zeit dauerhaft durch Dämonenscheiße... Gwynna wird Euch vielleicht davon erzählen. Irgend nen 'Meister der Jagd' haben wir mitten im Bornwald in den Ar...llerwertesten getreten. Ein paar Tage vorher sind wir in Almada durch einen Dämon gelaufen, der aus zweihundert Dorfbewohnern zusammengenäht wurde... wirklich also ähm hhm kein appetitlicher Anblick." Ungrimm schielt schuldbewusst Richtung Yolina.

Während die aus dem Horasreich stammende Herzogin den unbeholfenen Gruß seufzend erwidert nimmt Waldemar einen tiefen Zug aus seinem Metbecher. Dann brummelt er:
"Unsägliches Gekreuch allerorten, verdammnich'. Almada is ja noch recht weit weg, aber das Bornland is ja nebenan, verdammnich'. Deswegen hat Gwynna vorhin so unheilvoll geguckt. Mag ich gar nich' wenn sie das tut, bedeutet immer Ärger. Aber du hast ja das Gekreuch im Süden und im Bornland vollständig ausgemerzt, nich' wahr? Oder droht uns ein neuer Weidener Winter, wie die Lautenstreichler den unsäglichen Winter damals vor drei Jahren mittlerweile besingen... Hmja, aber hatte wieder alles mit dem... na du weißt schon mit wem zu tun?"

"Naja sagen wir mal so.. Ich hoffe doch! Wär ja noch schöner wenn es nun noch Andere gäb die sowas verursachen können..." Ungrimm überlegt kurz und neigt besorgt den Kopf: "Aber ich sag's mal anders: Eigentlich sind es ja voll häufig irgendwelche Vollpfosten, mit entweder zuviel Macht oder zuviel Geld, die es veranlassen in seinem Namen! Und das nur um Ihm zu gefallen, weil Sie denken er würde es gut finden... und manchmal tut er das gar nicht! Also ich werde in Menzheim Maßnahmen treffen die Bevölkerung zu sichern, weil wenn ich eins weiß dann das der Kerl überall sein kann, jederzeit... und wenn er nich da is, ist es irgend einer seiner Idioten und Speichellecker! Ich habe Tjeika schon vor Monaten angewiesen zusätzlich Vorräte anzulegen, das hatte ich Euch in einem der Briefe mittgeteilt."

Halb freudig, aber selbst noch nicht wirklich überzeugt sagt Ungrimm nach einer längeren Pause:
"Es wird einiges von unserem nächsten Plan abhängen, wir haben wohl eine Möglichkeit gefunden IHM Schaden zuzufügen. IHN endlich zu stellen!!! Ich hoffe wir überschätzen uns nicht."

Während Ungrimm spricht grummelt der Weidener Herzog immer wieder besorgt in seinen Bart. Dann antwortet er:

"Verdammnich', schlimme Zeiten sind's. Viele düstere Dinge passiert die letzten Jahre. Aber keine Sorge, in den Gewölben der Bärenburg sind überreichlich Vorräte eingelagert und meine wackeren Leut' wissen sich wohl zu wehren.

Pass aber auf. Ich will nich' schon wieder einen neuen Baron suchen müssen. Dazu machst du deine Sache eigentlich recht gut, möcht' ich meinen. Wenn ich helfen kann, lass es mich wissen.

Ach, gute Nachrichten gibt's auch. Die Praioten und die ganzen Magier haben die Wüstenei zu Dragenfeld wieder für begehbar erklärt.

Und wie macht sich eigentlich Leutnant Wolf in Menzheim so? Guter Junge, hat schon Dutzende Schwarzepelze auf dem Gewissen. Ich hoffe du bist zufrieden?"

"Oh! Das hört sich gut an, das heißt der Weg nach Tobrien ist wieder frei... Is bestimmt gut für den Handel... Nun da Ihr es erwähnt hat gibt es wohl Auseinandersetzungen mit einer meiner Nachbarinnen über wem denn nun der Zehnt zusteht. Ich habe Tjeika bei Euch anfragen lassen

dies zu klären, ich dachte es ist besser ich halte mich da erstmal raus... Ich werde immer so leicht aufbrausend und mißverstanden.

Ich habe Ihr vorgeschlagen den in Frage stehenden Zehnt zu teilen und das Geld zum Ausbau des Weges zu einem befahrbaren Weg zu nutzen. Ebenso sollen kleine Befestigungen davon errichtet werden. Na ja sie hat wohl zugestimmt, bis zur Klärung... Ich hab ehrlich gesagt keine Ahnung wie man so nen Disput regelt, ich nehm an meine übliche Lösung für Probleme ist eher unangebracht.

Naja und der Wolf, na der macht nen guten Job bisher. Ich wollte ihm auch noch einen Besuch abstatten aber was Tjeika mir so mitteilt macht er sich gut."

Waldemar kratzt sich ausgiebig am Bart, dann brummelt er:

"Jetzt wo du's sagst... stimmt, es kam ein Schreiben aus Menzheim. Lokale Grenzstreitigkeiten mit der alten Algrid. Gute Frau, hat Haare auf den Zähnen. Naja, is' eigentlich Sache von unserem guten Brin, er is' ja immerhin dein Graf. Muss immer noch schmunzeln wenn ich dran denk' wie unser guter Brin ausversehen auch zum Grafen von Baliho wurde, höhö. Hab' meinem ersten Schreiberling Zorgan aber gesagt er soll sich das mal anschauen.

Aber vielleicht redest du einfach mal mit der alten Algrid. Ist ganz umgänglich, wirst schon sehen.

Du bist auch herzlich eingeladen in der Bärenburg zu nächtigen. Geht's morgen schon nach Menzheim weiter?"

Ungrimm schaut ein wenig besorgt drein und sagt: *"Nun, ja ich denke wenn ich morgen früh aufbreche, sollte es auch noch reichen, muss ja Ende Firun schon wieder in Punin sein. Ihr wisst schon der Plan...! Dann können wir heute noch ein wenig reden, und ich schau mal bei eurem Zorgan vorbei, der soll mir die Sache mal erklären."*

Ungrimm atmet einmal schwer durch: *"Und ihr meint, mit der Algrid kann man reden? Na ja, dann sag ich mal, werd ich der Dame mal einen Besuch abstatten." - und setzt schmunzelnd hinzu - "Auf Eure Verantwortung, natürlich..."*

Ungrimm und der Weidener Bär sitzen noch bis tief in die Nacht bei heißem Met, Krachwürsten und Schwarzbrot beisammen. Auf Geheiß des Herzogs gesellt sich auch der herzogliche Schreiber und Herold Zorgan Orkenheld für einige Zeit dazu. Der altgediente Hofbeamte klärt den zwergischen Baron dabei auch über die Rechtslage bei Grenzstreitigkeiten auf:

"Wie euch sicher bekannt ist fällt die Grenzstreitigkeit zwischen Hochgeboren Algrid von Birsenburg und euch zweifelsfrei unter den Reichslandfrieden, so beschlossen auf dem Reichstag zu Gareth im Jahre 1014 nach dem Fall Bosparans. Somit ist eine Fehde, selbst wenn sie unsere herzogliche Hoheit erlaubt hätte, nicht möglich. Ihr habt also lediglich zwei Möglichkeiten. Primo, ihr tragt euer Anliegen vor das Hochgericht. In eurem Fall wäre dies euer direkter Lehnsherr, unser guter Reichsbehüter Brin von Gareth, zugleich Graf zu Baliho. Secundo, ihr fordert Hochgeboren Algrid von Birsenburg zu einem göttergefälligen Zweikampf heraus, um die Streitigkeiten unter der Schirmherrschaft der Leuin beizulegen. Entweder zu Pferde oder in eurem Fall vielleicht besser zu Fuße mit schwerer Rüstung und Zweihänder."

"Öhm ok.. Geht auch reden? Weil Brin ist nicht erreichbar und ich will die gute Dame nicht umbringen..."

Zorgan runzelt die Stirn und erwidert:

"Natürlich könnt ihr versuchen die Sache mit guten Argumenten zu klären. Aber... verzeiht meine Belehrung euer Hochgeborenen... der Zweikampf ist natürlich nur bis auf das erste Blut zu führen. Wo kämen wir denn hin wenn eine jede kleine Streitigkeit gleich das Leben eines wackeren Ritters kosten würde!"

II. Weiden im Winter

Bereits am nächsten Morgen verlässt du die Herzogenstadt Trallop und begibst dich auf die Reise in die Baronie Moosgrund. Vom nebelverhangenen Neunaugensee fegt ein eisiger Wind über die weitenläufigen, verschneiten Weidelände des Herzogtums. Selbst die Reichstraße II ist überreichlich mit Väterchen Firuns Element bedeckt und so ist das Vorankommen beschwerlich, gerade auch für das Volk der Angroschim.

Bei Wederath folgst du dem Leinpfad am Westufer des großen Pandlaril und passierst Mittenberge, ehe du nach dem Dörfchen Leinhaus der Alten Straße gen Rhodenstein folgst. In Schnakenteich schließlich begibst du dich auf jenen Trampelpfad, auf welchem ihr erst vor wenigen Jahren zusammen mit dem Herzog Waldemar, dem Balihoer Geweihten Brunn Baucken und den Rhodensteinern unter Nôrre von Bjaldorn gegen die finstere Schwarzelfe Pardona und ihre Schwarzalben gezogen seid.

Am Nachmittag des 10. Hesinde liegen schließlich die sagenumwobenen Zwillingseen der Nebelwasser vor dir. Als du das vereiste Ufer erreichst flattert eine aufgereggt schnatternde Winddschinni um dich herum und plappert fröhlich los:

"Effendi, willkommen, willkommen! Meister el Mazar schickt mich dich sicher über den See zu leiten. Das wird gar nicht so einfach, Ach Al'Barrad wird sich an vielen Stellen weigern dein Gewicht zu tragen. Aber dafür bin ich ja da! Hübsche Rüstung übrigens!"

Etwa eine halbe Stunde später - deine Ohren schmerzen bereits ob der vielen unnötigen Informationen - betrittst du den verwinkelten Hof der Akademie. Abdul el Mazar, in mehrere Lagen dichten Pelz gehüllt, kommt freudig auf dich zu.

"Salam aleikum, Habibi! Es erfüllt mein Herz mit Freude dich wiederzusehen. Sahavhawa hat dich bereits angekündigt. Komm, ehre mein Haus und folge mir in die gute Stube."

Einige Zeit später sitzt du zusammen mit deinem alten Freund Abdul el Mazar im Empfangssaal der Akademie. Bunte Wandmalereien zeugen noch immer vom maraskanischen Erbe deines verstorbenen Freundes Mythornius. Die kleine - nun, aufgrund ihrer Größe und ihrer Taten vielleicht doch nicht mehr klein zu nennende - Mazushisabu bringt dampfend heißen Met und setzt sich dazu. Wenig später tischt ein Novize Schwarzbrot, Knoblauch und Bärenschinken auf und die mollige Wärme des knisternden Kaminfeuers vertreibt langsam die grimme Kälte aus deinen Knochen.

Vieles hat sich in den letzten Monden zugetragen und so ergreift Abdul el Mazar das Wort und berichtet dir von den Ereignissen auf dem Akademiegelände:

"Wie ich schon geschrieben habe, der Verräter Novaldius ist tot, doch die Bedrohung durch den Dämonenmeister ist dadurch noch nicht gebannt. Diese Akademie geht auf das Wirken von Mythornius zurück und so ist es wahrscheinlich, dass unsere Heimstatt dem Dämonenmeister ein Dorn im Auge ist. Ich habe das Akademiegelände in den letzten Monden mit Dschinnenhilfe gesichert, Collegus Okharim hat mir zudem einige Ritter des Immerwährenden Kampfes überstellt."

Ungrimm denkt an seine Zeit auf dem Rhodenstein zurück und antwortet:

"Naja und hier, die Rondraleute sind doch auch nicht weit weg von hier, die wollen vielleicht in den Krieg ziehen. Vielleicht könnt ihr denen auch verklickern, dass Ihr schützenswert seid."

Der tulamidische Magier nickt und erwidert:

"Eine weitere Möglichkeit. Ich werde sehen was ich tun kann. Derweil haben wir uns auch weiterhin mit der Rekonstruktion von Bastrabuns Bann beschäftigt. Der Bannzauber ist weit schwieriger zu rekonstruieren als gedacht. Aus diesem Grunde führe ich nun auch hier auf den Nebelwassern die Forschungen unseres Freundes Mythornius weiter. Die magischen Linien sind hier gut sichtbar und genau beschrieben. Sie sind einer der Schlüssel für die Rekonstruktion, dessen sind wir uns gewiss. Erzmagus Muntagonus ist indes nach Maraskan aufgebrochen, um dort die alte Verhehlungsmagie der Echsen zu erforschen. Sie zu umgeben ist ein weiterer wichtiger Punkt für die Rekonstruktion. Collegus Okharim versucht währenddessen, Bastrabuns Bann im kleineren Maßstab zumindest als Feldversion gegen Ifriitim zu erschaffen. Wir werden uns in wenigen Wochen wieder in Khunchom treffen. Bis dahin, so hoffe ich, habe ich die Wirkungsweise der magischen Verwerfungen über dem Nebelwasser gut genug verstanden."

Ungrimm verzieht das Gesicht und antwortet:

"Abdul ich versteh mal wieder nur die Hälfte von dem was du sagst... Aber Bastrabuns Bann ist das mit den Kopeken oder? Naja, und hier war auch irgendwas mit diesen komischen Linien die Mytho immer gesehen hat, als seit neuestem weiß ich auf jeden Fall, dass man sich angeblich an den Dingen orientieren kann wenn man durch den Limbus fliegt... Oder so ähnlich, is übrigens echt bäh... Irgend so ein Schwarzmagier den wir mal gerettet haben, hat wohl verstärkt Forschungen in diese Richtung betrieben... Und ihr wollt die Verschwirbelung der Echsen verschwinden lassen? Das solltet Ihr mal schön bleiben lassen, die mögen das nicht besonders wisst ihr..."

Mazushisabus Augen funkeln und sie kann nur mühsam ein Grinsen verbergen. Abdul el Mazar indes versichert seinem alten Freund dass bei der Rekonstruktion von Bastrabuns Bann sehr vorsichtig vorgegangen wird. Die Männer sitzen noch bis spät in die Nacht beisammen und schwelgen in den Erinnerungen gemeinsam erlebter Abenteuer.

Viel ist allerdings zu tun und so lässt du bereits am nächsten Tag die Akademie hinter dir und reist weiter gen Fuchsstein, um dort das Gespräch mit Baronin Algrid von Birselsburg zu suchen.

Die nächsten Reisetage führen dich durch die bekannten Städte Adernath, Moosgrund, Baliho und Altnorden bis in das wohlbekannte Menzheim. Von dort aus führt ein tief verschneiter Pfad gen Teichenberg, dem Sitz der Baronin Algrid von Birselsburg zu Teichenberg.

Am Nachmittag des 16. Hesinde erreichst du schließlich das knapp 300 Seelen zählende Dorf Teichenberg. Unweit des eigentlichen Dorfes wacht die trutzige Burg Fuchsstein über die Lande.

Während die Dorfbewohner den stattlichen Angroscho neugierig und zugleich ängstlich anstarren überlegst du, ob du den direkten Weg zur Burg einschlagen sollst oder dir lieber zuerst einen Willkommenstrunk in einem der Gasthäuser am Wegesrand gönnen sollst.

Ein wenig nervös vor dem Gespräch neigt er zunächst Richtung Wirtshaus, besinnt sich dann aber der Wichtigkeit dieses Besuches und reitet zur Burg um sich anzukündigen. Genauer gesagt hält Tänzer seinen Mund nicht und erinnert ihn immer wieder daran wie sehr Tjeika doch enttäuscht wäre, wenn Ungrimm es mal wieder verbaseln würde.

Mit aller nötigen Etikette kündigt Ungrimm seinen Besuch am Burgtor an, und bittet um ein Gespräch.

Wenig später führen zwei Waffenknechte, gewandet mit dem Wappen Fuchssteins - ein silberner Orkhauer auf grünem Schild - dich durch das wuchtige Burgtor in den Innenhof der Wehrburg. Ein aufmerksamer Beobachter hätte wohl erkannt dass der Angroscho länger als notwendig im Burghof warten muss, doch schließlich wirst du in den Rittersaal von Fuchsstein geleitet. Zahlreiche Trophäen, darunter vor allem Orkschädel, dienen als rustikaler Wandschmuck, ein knisterndes Kaminfeuer verbreitet eine angenehme Wärme. Am Kopfende eines wuchtigen Tisches sitzt Baronin Algrid von Birselgrund. Die von Narben gezeichnete Adlige trägt einen Wolfsfellmantel, um den Hals hängt eine schwere Kette, an welcher zahlreiche Orkhauer baumeln. Die Baronin mustert den Angroscho eindringlich, dann steht sie mit misstrauischem Blick auf und spricht:



"Willkommen auf Fuchsstein, Nachbar. Setzt euch, seid mein Gast an diesem Abend. Nehmt Brot, Salz und Knoblauch und wir vergessen zu Ehren Mütterchen Traviass allen Händel, den wir haben."

Ungrimm hält ihren Blicken stand und nimmt sich Brot, reibt den Knoblauch daran und streut Salz darauf. Er hebt seinen Kopf und schaut sie direkt an und spricht: *"Habt Dank für Eure Gastfreundschaft, gerne werde ich sie zu Traviass Ehren und auf gute Nachbarschaft annehmen."* Er beißt herzhaft in das Brot, leicht schmatzend und mit noch vollem Mund will er weitersprechen, kaut aber erstmal zu Ende bevor er spricht: *"Gerne will ich vergessen warum wir uns händeln. Vor allem da der Händel ja schon ganz schön lang her is. Nun ja, ich bin eigentlich gekommen um über den Händel zu sprechen und vielleicht nach einer Lösung zu suchen. Aber ehrlich gesagt, würde ich lieber ein paar Geschichten zu diesen prachtvollen Trophäen hören... verehrte Nachbarin."*

Der misstrauische Ausdruck im Antlitz der Baronin wird sichtlich weicher. Die Mundwinkel heben sich zaghaft nach oben, die Augen leuchten erfreut auf. Mit einem leichten Schmunzeln erwidert sie:

"Freut mich dass sie euch gefallen. Meine Familie hat Jahrhunderte damit verbracht diese Sammlung aufzubauen. Ich kämpfte bei Orkenwall und auf den Silkwiesen gegen die rüdischen Schwarzpelze. Mein Vater, Rondra sei ihm gewogen, kämpfte einst an der Seite Retos und erschlug viele Schwarzpelze im westlichen Weiden. Mein Großvater, ebenso siegreich in zahlreichen Scharmützeln gegen den Schwarzpelz. Und dessen Vater, nun er focht ebenso tapfer gegen den Schwarzpelz, auch wenn ich zugeben muss dass unsere Familienchroniken nicht gerade vollständig zu nennen sind."

"Doch ihr seht mir ebenfalls nach einem Mann aus... also Zwerg, Streiter meine ich..., der es mit einem Schwarzpelz aufzunehmen vermag."

"Ein Mann bin ich durchaus und auch die anderen Dinge", lacht Ungrimm. "Schwarzpelze sind nicht meine Lieblingsgegner, aber einen guten Kampf liefern sie einem eigentlich immer, verdammt zäh und stark diese Burschen. Bei Greifenfurt hatten wir unsere herbe Mühe mit Ihnen.

Aber eine wahrlich beeindruckende Sammlung, erhalten durch Euch und Eure ehrenvollen Ahnen." Spricht er während er genau die Trophäen inspiziert und sich Einzelheiten zu einzelnen Schädeln erzählen lässt.

"Auf den Silkwiesen habt Ihr gekämpft? Na, da standen wir ja im selben Graben! Zahlreich haben wir unsere Waffen in der Orkbrut versenken können in dieser Nacht. Ich stand seit an Seit mit Ayla von Schattengrund und wir haben manchen Ork dahin befördert. Eine gedenkenswerte Schlacht." Ungrimm starrt kurz ins Feuer und hebt dann den Krug: "Ein Toast auf die, die es nicht geschafft haben."

Dann geht Ungrimm, zu Ihr und streckt die Hand zum Kriegergruß aus und sagt: "Wir haben auf der gleichen Seite, ja quasi in derselben Schlachtreihe gekämpft und können uns davon erzählen. Ein solches Band ist nicht klein und bedeutet mir mehr als manch anderes."

Algrid steht auf und packt kraftvoll deine zum rondrianischen Gruß ausgestreckte Hand. Mit einem Leuchten in den Augen spricht sie:

"So ist es wohl! Es freut mich dass der gute Waldemar mir solch einen tapferen Nachbarn zur Seite gestellt hat. Was haltet ihr davon wenn wir bei reichlich Bärenod alte Geschichten über den Schwarzpelz und anderes Gezücht aufwärmen? Der Abend ist noch jung und naja, die ganze Sache mit dem Grenzverlauf kann mein guter Orkfried ja mit eurer Verwalterin ausmachen. Ist eigentlich sowieso seine Idee gewesen irgendwie. Was haltet ihr davon?"

"Wie ein alter Freund von mir immer so gern gesagt hat: Das Wohl, verehrte Algrid, das Wohl! So ein Angebot kann ich nicht ausschlagen und das mit dem Grenzverlauf sollen die Beiden klären. Sie wollen schließlich nur unser Bestes auch wenn Sie einem ganz schön auf den Senkel gehen können. Nun zu den Schwarzpelzen und einem gemütlichen Abend."

Bis in die frühen Morgenstunden sitzt du zusammen mit Algrid bei reichlich Met und Bärenod zusammen und gemeinsam schwelgt ihr in Erinnerungen an vergangene Schlachten gegen Schwarzpelze und sonstiges Gekreuch (falls gewünscht darfst du eine Betören-Probe würfeln).

Mit brummendem Schädel aber zugleich auch schönen, wenn auch leicht verschwommenen Erinnerungen an den gestrigen Abend kriechst du in den späten Mittagsstunden des 17. Hesinde endlich aus dem Bett im Gästehaus von Fuchsstein. Die leidigen Grenzstreitigkeiten sind vom Tisch und wie es aussieht hast du zudem eine sympathische und tatkräftige Nachbarin gewonnen. Schmunzelnd denkst du über dein - wie Tjeika es ausdrücken würde - "fehlendes diplomatisches Geschick" nach, dann greifst du nach deinem spärlichen Bart und brummst ungehalten.

Skeptisch stellst du dich vor den metallenen Schild, der als Spiegel dient, und begutachtest den spärlichen Rest deines Barts. Dein Anlitz wird verwaschen und trüb und nur wenige Augenblicke später blickst du in die geheimnisvollen, schräg stehenden Augen einer alterslosen Frau. Ihr durchdringender Blick lässt dich nicht los und du hörst ein säuselndes Flüstern, gleichsam wie sanftes Rauschen von Wasser in deinen Ohren:



"Das Schicksal des Landes liegt in deinen Händen, Dritter der Sieben. Bleibt standhaft, denn wenn ihr fallt, dann ist alles verloren..."

Das wunderschöne und doch zugleich fremdartige Antlitz der Frau verschwimmt und Augenblicke später starrt dich wieder dein eigenes, erstauntes Spiegelbild an.

Ich klopfe ungläubig gegen das Schild *"Was, in Angroschs Namen, soll ich denn damit jetzt anfangen. Wo, Wer, Was, zur Not wie viele. Verdammt!"* Ich zieh mich schnell an, nehme meine Axt, und verlass den Raum. Ich versuch schnellstmöglich herauszufinden ob eine immanente Gefahr besteht. *"Algrid? He! Werte Magd ich muss dringend Algrid sprechen. Schnell!"* Währenddessen denke ich angestrengt nach ob ich dieses Gesicht schonmal gesehen habe.

Verdutzt und auch etwas verschreckt schaut dich das junge Mädchen an. Dann stottert sie: *"Äh... oh, ja doch, natürlich doch. Ich kündige euch sogleich bei Hochgeborenen Baronin an."*

Die Magd führt dich wieder in den Rittersaal von Fuchsstein. Ein junger Bursche legt hastig Holz nach während sich die junge Frau wortreich entschuldigt und sich sodann auf den Weg macht, Baronin Algrid von Birsgrund zu suchen.

Du setzt dich an den wuchtigen Tisch und klopfst mit den Fingern immer wieder in Gedanken versunken auf das Holz. So sehr du dir auch den Kopf zermarterst, du kannst dich nicht erinnern das fremdartige Antlitz der Frau im Spiegel schon einmal gesehen zu haben. Die schrägstehenden, großen und geheimnisvollen Augen allerdings, die feinen Gesichtszüge... das alles erinnert dich an die Elfen auf den Inseln hinter den Nebeln auch wenn du dir recht sicher bist, keine Elfe vor dir gehabt zu haben.

Etwa eine halbe Stunde später tritt die noch sichtlich unausgeschlafen wirkende Baronin in den Rittersaal, setzt sich an das Kopfende des Tisches, lässt sich zur Beruhigung einen warmen Met einschenken und schaut dich fragend an.

"Entschuldigt liebe Algrid, das wird sich jetzt alles ein wenig wirr anhören und ich muss Euch bitten mir zu vertrauen. Ich habe gerade ein Nachricht bekommen, in der ich mit einem bestimmten Titel angesprochen wurde, was dieser Titel genau bedeutet ist mir immer noch nicht ganz klar. Aber jedes Mal wenn ich, oder einer meiner Mitstreiter, so genannt werden gibt es Ärger und zwar von der üblen Sorte. Dragenfeld? Ich weiß nicht was ihr mitbekommen habt, aber genau so ein Übel." Ungrimm holt tief Luft: "Ich glaube es besteht sehr große Gefahr für Weiden. Ich weiß noch nicht wie oder was oder auch wo? Aber wenn es kommt dann wird es übel. Habt Ihr eine Möglichkeit Nachrichten schnell zu versenden. Nach Menzheim, nach Gut Menzheim und eventuell zur Akademie am Nebelwasser. Ebenso sollte Waldemar schnellstmöglich Bescheid wissen. Algrid auch Ihr solltet eure Banner abrufbereit halten. Es kann gut sein, das wir uns in nicht allzulanger Zeit verteidigen müssen. Und ja mir ist bewusst, dass ich mich anhöre als hätte ich Zorganpockenfieber, oder wäre von einer Maraske gestochen worden. Und sollte sich das Ganze als falscher Alarm herausstellen, ist es mir auch egal wenn mich alle für bekloppt halten. Das Risiko für Weiden ist zu hoch, als dass ich auf so einen Quatsch wie Eitelkeiten Rücksicht nehmen kann."

Während du sprichst hört dir die Baronin von Fuchsstein aufmerksam zu, doch in ihren Gesichtszügen spiegelt sich von Satz zu Satz mehr Verwirrung und Zweifel wider. Sie antwortet: *"Nun, an die Grenze der Baronie schafft es ein Reiter in nicht einmal einem Tag. Also wenn es wirklich so dringlich ist, dann reitet doch einfach nach Hause, ich stelle euch gerne ein gutes Pferd zur Verfügung. Nachrichten an den guten Waldemar und an diese unheimliche Akademie kann ich natürlich verschicken, was wollt ihr denn schreiben?"* Algrid dreht sich um und ruft laut: *"Oooooorkfried, schwing' deinen Allerwertesten hierher, es gibt Schreibearbeit!"* - zu dir gewandt spricht Algrid weiter: *"Aber, Ungrimm... sagt, hat euch der Bärentod gestern wirklich nicht zugesetzt? Mir selbst ist auch nicht gerade wohl. Na, um was geht es denn eigentlich in der Nachricht? Verzeih meine Neugier, aber vielleicht verstehe ich so die ganze Sache wenigstens, ähm ein wenig besser."*

"Nun da habt Ihr natürlich recht ein Reiter wäre zu langsam, ich hoffte auf Botenvögel. Ein altersloses Wesen ist mir im Spiegelschild meines Raumes erschienen und sprach zu mir folgende Worte: 'Das Schicksal des Landes liegt in deinen Händen, Dritter der Sieben. Bleibt standhaft, denn wenn ihr fallt, dann ist alles verloren...' - Ihre Stimme klang säuselnd wie Wasser..." Ungrimm wird kurz still und sagt: *"Moment vielleicht..."* und tauscht den Stein seiner Axt auf den Wasserstein. Er murmelt leise in seinen Bart und spricht zu seiner Axt: *"Hast du irgendwas damit zu tun?"*

Während Algrid dich mit gerunzelter Stirn anschaut hörst du die vertraute, plätschernde Stimme in deinem Kopf: *"Ich? Mit was denn? Hach, schön wär es gewesen, auf mich hört ja keiner!"*

Die Baronin von Fuchsstein schlägt mit der flachen Hand auf den Tisch und murmelt: *"Ja natürlich, wie Wasser. Ungrimm, du bist ja gar nicht von hier! Vielleicht war es ja die gute Herrin Pandlaril die dir etwas sagen wollte..."*

Ungrimm schaut Algrid leicht verwirrt an: *"Die Herrin Pandlaril? Ist das nicht der Fluss, der durch Weiden fließt? Erzählt mir mehr, kann man diese Herrin treffen, mit Ihr reden? Die Nachricht an sich war nicht sehr vielsagend. Auf jeden Fall sollte Gut Menzheim gewarnt sein, damit sich meine Leute vorbereiten."*

Die Baronin erwidert: *"Ja, Pandlaril ist der Fluss, der durch unser Land fließt, und doch so viel mehr. Denn dort, wo er seinen Anfang nimmt, liegt das Herz des Flusses, das Auenherz, der Lebensgeist unseres Landes. Es ist ein großes Glück wenn die Holde zu euch gesprochen hat, denn dann ist sie euch wohlgesonnen!"*

Algrid kratzt sich an der Wange und überlegt eine Weile, ehe sie weiterspricht: *"Man sagt dass die Holde ab und an zu den Leuten des Landes spricht. Ich weiß nicht ob das wahr ist, denn ich kann mir nicht vorstellen was die Herrin Pandlaril mit einfachen Bauern zu besprechen hat... Aber wenn sie dir erschienen ist, vielleicht steckt da mehr dahinter? Beruhigend klingt die Nachricht ja allenthalben nicht."*

In diesem Moment tritt der sichtlich gehetzt wirkende Schreiber Orkfried in den Rittersaal, verbeugt sich leicht und ringt noch einmal nach Atem. Dann spricht er: *"Hochgeboren, ihr habt mich rufen lassen?"*

Algrid nickt und deutet auf Ungrimm: "Ja, mein Gast hat einige Nachrichten die es zu verfassen gilt. Seid so gut."

Geographie:

Der Fluss **Pandlaril** entspringt im **Bärnwald**, jenem Wald zwischen **Menzheim** und dem **Nachtschattensturm**, in welchem ihr während des Weidener Winters den Vampirgoblin Grugrazz zur Strecke bringen könntet.

Die Nachricht an Tjeika:

"Tjeika, ich bin auf dem Weg nach Gut Menzheim und werde in ein paar Stunden eintreffen. Alle dortigen Verteidigungskräfte sollen sich einsatzbereit machen. Niemand (!) außer bekanntem engsten Kreis betritt oder verlässt Gut Menzheim bis ich eintreffe. Setzt Nachricht an Eilif im Finsterkamm, sie soll sich auf eine drohende Gefahr rüsten und bereit sein. Ich werde dort..." - Ungrimm fragt in den Raum "Wie lang dauert es von Menzheim bis Finsterkamm?" und wartet auf eine Antwort ehe er weiter diktiert: "... bis spätestens morgen Abend eintreffen. Weiterhin eine Nachricht an Dimi, sie soll mich in Orkenwacht empfangen. Ebenso soll sie Nachricht/oder Ihr (wie auch immer ihr das organisiert habt) an Rachman schicken er soll sich und seine Truppen bereit halten, dies gilt auch für Spretterstal und Sprodenhof. Ah ja, dieser neue Schreiberling den Ihr angestellt habt er soll sich reisebereit machen und ein paar Tauben fertig machen."

Die Nachricht an Abdul:

"Verehrter Abdul, die Probleme, welche wir besprochen haben, scheinen konkreter zu werden. Die Schutzpatronin dieses Landes hat mir eine ominöse Warnung zukommen lassen. Pandlaril, die Holde hat mir gesagt ich solle etwas verteidigen. Leider war es wie immer mit diesen Geistern, alles nicht sehr informativ und vielsagend. Werde versuchen mehr herauszufinden, indem ich sie aufsuche. Organisiert auf jeden Fall Eure Verteidigungen. Ich habe dies ebenfalls über meine Baronie hinweg veranlasst."

Die Nachricht an Waldemar:

"Den Brief bitte hübsch machen so mit Etikette und so. Die Herzogin hört so etwas gerne... Also: Verehrter Herzog Waldemar, entschuldigt meine erneuten dunklen Nachrichten. Die Holde Pandlaril selbst hat zu mir die folgenden Worte gesprochen: 'Das Schicksal des Landes liegt in deinen Händen, Dritter der Sieben. Bleibt standhaft, denn wenn ihr fallt, dann ist alles verloren...' Ich werde versuchen Kontakt zur Holden aufzunehmen, um mehr zu erfahren. Weiterhin habe ich meine Baronie in Alarmbereitschaft versetzt. Ich weiß nicht wie real oder dringend das Ganze ist. Ihr solltet nach Möglichkeit auch Gwynna befragen, bzw. davon erzählen."

Nachdem er schnell diese drei Briefe diktiert hat, steht Ungrimm auf und geht zu Algrid um sich zu verabschieden. "Verehrte Algrid, ich werde nun aufbrechen. Es war mir eine Ehre Eure Gastfreundschaft genießen zu dürfen. Ich muss nun aber diesem Omen hinterher. Möchtet Ihr mich begleiten mit ein paar Mann? Ich verstehe natürlich wenn Ihr erstmal eure eigene Baronie organisieren müsst."

Bereits eine halbe Stunde später lässt du Burg Fuchsstein hinter dir und wanderst auf dem Karrenpfad gen Westen deiner Baronie entgegen. Die Baronin Algrid von Birsclgrund hat dir zwar die besten Wünsche und ein deftiges Proviantpaket mitgegeben, begleiten konnte oder wollte sie dich so kurzfristig allerdings nicht.

Am späten Abend erreichst du die kleine Siedlung Sprodenhof und wirst von den einfachen Leuten dort mit sichtlicher Überraschung aber auch Ehrfurcht empfangen. Das Abendmahl ist spärlich, doch du fühlst dich unter den einfach gestrickten Viehzüchtern und Lederern wohl.

In den frühen Morgenstunden des 18. Hesinde verlässt du Sprodenhof und reist weiter gen Menzheim. Gegen Mittag ziehen dunkle Wolken über der Menzheimer Au auf und du bist froh die Stadt noch vor dem wohl bald einsetzenden Schneetreiben zu erreichen.

Du betrittst Menzheim durch das Osttor und überlegst kurz, ob du vor deiner Weiterreise zu deinem Herrnsitz noch etwas in der Stadt erledigen willst. Es ist unwahrscheinlich dass Dimi in Orkenwacht, Rachman al-Achami in Biberstein oder Eilif im Bärnwald bereits Nachricht von der guten Tjeika erhalten haben.

Ungrimm sucht Leutnant Wolf in den Barracken des Schützenregiments auf und würde ihn bitten ihn nach Gut Menzheim zu begleiten. Also sofort ☺. Ungrimm versucht dabei möglichst unerkant (in Menzheim) zu bleiben, um so wenig Zeit wie möglich zu verlieren und möglichst schnell das Rittergut zu erreichen.

III. Herrngut und Baronie Menzheim

Tatsächlich kannst du Rondrian Wolf im Gebäude der Menzheimer Stadtwache ausfindig machen und der Leutnant kommt deiner "Bitte" umgehend nach. Ob der Weidener Leutnant dein Anliegen tatsächlich als Bitte oder eher als Befehl aufgefasst hat entgeht allerdings deiner Menschenkenntnis.

Bereits wenig später verlässt du zusammen mit Rondrian Wolf die Stadt durch das Nordtor und machst dich auf den Weg zum Herrnsitz zu Menzheim. Der grimme Herr Firun begleitet deine eilige Reise mit glitzernden Schneeflocken und einem eisigen Nordwind.

Gegen Mittag schälen sich die Umrisse deines Herrnsitzes aus der mittlerweile weiß gepuderten Landschaft der Menzheimer Auen. Die Torwachen Brunda und Jost erkennen ihren Baron natürlich sofort und bereits wenig später betrittst du Gut Menzheim durch das große, hölzerne Torhaus und findest dich zahlreichen neugierigen, ängstlichen und erwartungsvollen Blicken ausgesetzt.

Kaum im Innenhof angelangt kommt dir auch schon deine Hausmarschallin Tjeika von Griebenstein-Nordhag entgegen, verbeugt sich kurz, besinnt sich dann - wohl an die von dir gewünschten Umgangsformen denkend - eines Besseren und richtet sich wieder auf. Dann spricht sie dich direkt an:

"Euer Hochgeboren, ich bin hochofret euch endlich einmal wieder auf Gut Menzheim begrüßen zu dürfen. Euer Brief hat mich bereits erreicht, die von euch gewünschten Nachrichten sind bereits unterwegs. Dräut uns Gefahr?"

Nachdem Tjeika fertig ist, umarmt er Sie erstmal herzlich. *"Tjeika ich freue mich auch mal wieder hier zu sein, ich habe leider nur Zeit für ein kurzes Mittagessen da ich schon baldmöglichst in Orkenwacht sein wollte."* Er schaut zu Wolf: *"Aber zunächst einen kleinen Mittagshappen, mit dem werten Leutnant. Schließlich hab ich ihn genötigt mich zu begleiten. Das wichtigste haben wir ja bereits auf dem Weg besprochen. - (mögliche Evakuierungspläne für die*

Stadt in die Umbraminen, genereller Verteidigungsstand von Menzheim, etc.) - Wisset Wolf, ich schätze eure Arbeit und habe dies auch schon dem guten Waldemar mitgeteilt, ich soll Euch schön von Ihm grüßen." Sein Blick wieder an Tjeika gewandt: "Ihr speist doch hoffentlich auch kurz mit mir, damit wir schnell das Wichtigste besprechen können?" Dann wendet er sich an alle: "Noch besteht keine Gefahr, und wenn ich der guten alten Dame glauben darf, besteht auch keine Gefahr solange ich noch atme... und das tue ich ja noch", und atmet dabei tief die kalte Luft ein und wieder aus. "Haltet trotzdem die Tore geschlossen und seid wachsam", wobei er Jost und Brunda eindringlich in die Augen schaut und ihnen versichernd zunickt. Dann wendet er sich Richtung Haupthaus: "Gehen wir speisen."

Bereits wenig später befindest du dich im Speisesaal deines Anwesens. Ein flackernder Kamin wärmt den großen, mit schweren Teppichen ausgelegten Raum, Wappenschilde mit Krug und Schlüssel säumen die Wände. Am Kopfende rückst du jenen schweren Thronsessel, in welchem schon Fürst Herdin von Tuzak gesessen haben soll, zurecht und nimmst Platz. Zu deiner Rechten setzt sich deine Hausmarschallin, zu deiner Linken lässt sich der Schatzmeister Romosch ächzend in den Stuhl fallen. Neben Leutnant Wolf befinden sich auch noch die dürren Schreiberbrüder Ugdalf und Vlodimir am Tisch.

Inke und Firunz bringen frisch gezapftes Menzheimer und reichlich gedeckte Schlachtplatten in den Saal und alle Augen richten sich erwartungsvoll auf dich.

Mit leuchtenden Augen nimmt Ungrimm das Bier entgegen und nimmt von der Schlachtplatte. Dann schaut er mit vollem Mund auf, kaut zu Ende nimmt einen tiefen Schluck: "Ah das war erstmal nötig, esst esst! Also die Herrin Pandlaril ist mir heute Morgen im Spiegel erschienen", ... Er schaut kurz bedeutungsvoll in die Runde und spricht dann weiter: "Sie sagte: Das Schicksal des Landes liegt in deinen Händen, Dritter der Sieben. Bleibt standhaft, denn wenn ihr fallt, dann ist alles verloren... Natürlich ohne jegliche Angabe von wann und wo ich überhaupt standhaft bleiben soll. Da ich gerne weiß, vor allem in letzter Zeit, woher die Bedrohung kommt wollte ich sie nun aufsuchen gehen, an der Quelle des Pandlaril... ich hoffe mal das wir noch ein wenig Zeit haben um uns gegen eine drohende Gefahr vorzubereiten. Aber bei meinem Glück, wenn ich jetzt so recht drüber nachdenke könnte es auch ein einfaches 'Halt die Ohren steif' gewesen sein... aber mit diesen Geistern und Prophezeiungen weiß man ja nie. Naja deshalb, auf jeden Fall, die ganze Aufregung. Vlodimir, herzlich willkommen übrigens auf Gut Menzheim. Nun, Tjeika, meine Herren, was sollte ich Eurer Meinung nach machen?"

Nachdem du deine Ansprache beendet hast blicken dich die anwesenden Männer und Frauen staunend und beunruhigt aber auch zweifelnd und stirnrunzelnd an. Der dürre Schreiber Vlodimir Biberstein steht zudem auf und verbeugt sich, sichtlich ergriffen ob deiner warmen Begrüßungsworte. Sein Bruder Ugdalf Biberstein blickt zufrieden.

Schon bald entbrennt eine hitzige Diskussion unter deinen treuen Gefolgsleuten während Tjeika die Gunst der Stunde nutzt und leise zu dir spricht:

"Hochgeboren, kaum jemals spricht die Herrin Pandlaril zu den Sterblichen, doch wenn sie es tut so ist's bekannt das ihre Worte gewichtig sind, so wusste es schon meine Muhme zu berichten. Vielleicht solltet ihr die Holde also tatsächlich aufsuchen, denn wer weiß, vielleicht ist sie euch auch weiterhin geneigt und offenbart sich euch ein weiteres Mal. Man sagt dass die gute Herrin im Auenherz ihre Heimstatt haben soll, irgendwo an der Quelle des Pandlarils. Manch anderer

behauptet dagegen sie wohne inmitten des Neunaugensees. Nun, meine Muhme erzählte mir einst Geschichten von der Holden im Bärwald an der Quelle des Grünwassers und ist nicht der Fluss selbst gar geheimnisvoll und zauberkräftig? Ich denke daher, die Herrin wohnt an der Quelle des Grünwassers, denn wie könnte sie besser überall dort hinkommen, wo die Not der Menschen am Größten ist, als mit den Fluten des großen Pandlarils?"

Geographie:

Der Fluss **Pandlaril** entspringt im **Bärwald**, jenem Wald zwischen **Menzheim** und dem **Nachtschattensturm**, in welchem ihr während des Weidener Winters den Vampirgoblin Grugrazz zur Strecke bringen konntet. Bis zum Zufluss des **Rotwassers** wird er in Weiden bisweilen auch **Grünwasser** genannt, nach dem Zufluss des Rotwassers auch **Auenfluss**.

"Nun gut Tjeika, dann wollen wir uns mal auf Eure Muhme verlassen", sagt Ungrimm leise zu Tjeika. Er erhebt dann die Stimme und spricht zu den Anderen am Tisch "Meine Herren, danke für Eure Vorschläge und hitzigen Abwägungen. Lasst mich zunächst erwähnen dass diese Diskussion unter uns bleibt. Ich werde nachher dann wohl aufbrechen zu den Anfängen des Grünwassers und hoffen, dass sich die gute Herrin ein weiteres Mal gnädig erweist und sich mir offenbart. Ugdalf, ich möchte das Ihr mich begleitet, macht Euch reisebereit und packt ein paar dieser Vögel ein. Sollte etwas sein möchte ich so schnell wie möglich reagieren können." An Tjeika gewandt spricht er weiter: "Gibt es noch etwas wichtiges zu besprechen bevor ich weiterreise? Ich muss dann auch baldigst nach Punin aufbrechen werde aber vorher nochmal hierher zurückkehren für ein paar Tage, je nachdem wie lange mein Besuch bei der Herrin dauert. Jost und Brunda sollen hier die Stellung halten. Wolf, ich überlasse es Euch ob Ihr mitkommen wollt oder zurück nach Menzheim geht." Mit einem warmen Lächeln an Tjeika gewandt spricht er weiter: "Ah wenn ich zurückkomme werde ich die Gefolgsleute oder Ihre kompetenten Vertretungen mitbringen, damit wir uns auch ein wenig um dieses Verwaltungszeug kümmern können. Also wer von Euch nun denkt ich wär verrückt dem sei gesagt: Vielleicht, aber bisher noch gut am Leben und bereit Euch alle zu beschützen." Er erhebt seinen Krug und ruft "Für Weiden, Waldemar und vor allem für Euch und diese Baronie!"

Danach würde Ungrimm sich bereit für die Weiterreise machen.

Bereits eine knappe halbe Stunde später lässt du zusammen mit Leutnant Rondrian Wolf, der es sich wohl nicht nehmen lässt, den Menzheimer Baron zu begleiten und deinem Schreiber Ugdalf Biberstein das Menzheimer Herrngut hinter dir. Schmunzelst beobachtest du wie der dürre Schreiber aufgrund der milden Vorboten des grimmen Herren Firun alsbald schon zu zittern anfängt.

Über ein Dutzend Meilen Wegstrecke liegen vor euch doch du bist zuversichtlich, die nördlichste Siedlung deiner Baronie noch vor Einbruch der Dunkelheit erreichen zu können, denn mit der von deiner mitdenkenden Hausmarschallin Tjeika aus Menzheim bestellten Kutsche solltet ihr die Wegstrecke auf der Reichsstraße II innerhalb weniger Stunden zurücklegen können.

Tatsächlich erreicht ihr das von einer hölzernen Pallisade umgebene Dorf Orkenwacht knapp eine halbe Stunde vor dem Untergang des Praiosrund'.

Im 'Orkenschlächter', dem einzigen Gasthaus vor Ort, triffst du bereits auf die reisefertige Dimi, die dich mit einem schwarzfauligem Grinsen im Gesicht begrüßt und dich, jedwede Etikette fast schon gekonnt umgehend, überschwänglich umarmt.

Geographie:

Die **Quelle des Pandlaril** liegt etwa 20 Meilen (Luftlinie) westnordwestlich von **Orkenwacht**. Der **Bärnwald** ist dicht bewachsen und es gibt nur einige vor allem von Holzfällern und Köhlern genutzte Pfade durch den Forst.

"Ah Dimi, wie hab ich das vermisst!" ruft Ungrimm, erwidert die Umarmung und reicht Ihr dann die Hand zum Kriegergruß. Er wendet sich an seine Mitreisenden; "Macht es Euch schonmal gemütlich ich werde noch eine Runde durch das Dorf machen mit Ritterin Dimionia." Dann geht er zum Wirt und flüstert diesem etwas ins Ohr: "Jedes Getränk und jedes Essen gehen heute auf meine Rechnung, aber sagt es den Leuten erst wenn sie zahlen wollen", und zwinkert dem Wirt zu. Dann wird er mit Dimi eine kleine Runde durch das Dorf machen und mit ein paar der Einwohner reden. Dabei wird er Dimi auf den Stand der Dinge bringen und recht detailliert von seinen Abenteuern in den Fasarer Umlanden und Maraskan sowie den Vorkommnissen im Bornland erzählen. Anschliessend wird er sich erzählen lassen wie es mit Ihren Bemühungen in der Baronie steht. Ansonsten den Abend im 'Orkenschlächter' mit Dimi, Wolf und Ugdalf (und wer auch sonst so auftaucht) verbringen und dann am nächsten Tage weiter zu reisen.

Während dem Rundgang durch Orkenwacht hört Dimi aufmerksam zu und berichtet anschließend auch von den Fortschritten im Dorf und der Umgebung. Fürwahr, du bist dir sicher, mit Dimi den richtigen Mann oder in diesem Fall die richtige Frau als Ritterin eingesetzt zu haben. Für die morgige Reise zur Quelle des Pandlaril schickt Dimi sodann nach einem ortskundigen Waldläufer und ausreichend Proviant, denn vermutlich werdet ihr für die gut zwanzig Meilen Wegstrecke zwei oder gar mehr Tage benötigen.

Später lässt du den Abend im 'Orkenschlächter' ausklingen und musst grinsen, als Rondrian Wolf sich erst überraschend und dann sichtlich erfreut für deine Einladung bedankt. Dein Schreiber Ugdalf hingegen fühlt sich in Orkenwacht sichtlich unwohler als auf dem heimatlichen Herrengut Menzheim, es wird sich zeigen, wie er sich in den nächsten Tagen im winterlichen Bärnwald schlagen wird. Schließlich tritt Bjolm, ein schweigsamer Waldläufer aus der Umgebung, an euren Tisch; er wird es sein der euch die folgenden Tage durch den mittlerweile verschneiten Bärnwald bis zur Quelle des Grünwassers führen wird.

Möchtest du noch etwas erledigen? Ansonsten geht die Reise in den Morgenstunden des 19. Hesindmonds los.

(Die Dorfbewohner essen und trinken natürlich auch umsonst ☺)

Ungrimm zieht Ugdalf in eine Unterhaltung unter zwei Augen nach draußen und fragt ihn noch ob er sich eine mehrtägige Reise in den Bärnwald zutraut. "Ich frage dich, da du nicht in meinen Diensten stehst um durch den Schnee zu stapfen. Ich möchte dich daher fragen ob du es dir zutraust." Er schaut Ihn dabei sehr ernst an: "Und ich möchte wirklich eine ehrliche Antwort, das hier ist kein Test oder sowas! Ich schätze deine Dienste und ich will dich hier nicht im Wald verlieren. Ich könnte dich auch hier in Orkenwacht gebrauchen um die nachfolgenden (sollten sie denn kommen) Junker weiter zu schicken und den Nachrichtenfluss von hier zu koordinieren. Hast du eine Möglichkeit wie ich dir hier Nachrichten zukommen lassen kann? Vielleicht nimm ich ne Taube mit?"

Nach der Unterhaltung würde er Bjolm fragen welche Ausrüstung seiner Meinung nach noch benötigt würde und veranlassen, dass diese für die Reisenden zur Verfügung stehen. Dann in den frühen Morgenstunden aufbrechen.

Ugdalf druckst erst ein wenig herum, klagt dann aber doch über die Gicht in seinen Gelenken, seine Plattfüße, seine schlechten Augen, seine verstopfte Nase, seine Kälteempfindlichkeit, sein Kreuz, sein (du hörst nicht mehr zu)... Es ist wohl besser, den Schreiberling in Orkenwacht zurückzulassen. Tatsächlich befindet sich in Orkenwacht auch ein kleiner Taubenschlag, zu oft schon mussten die benachbarten Dörfer und Gehöfte eiligst vor marodierenden Schwarzpelzen gewarnt werden.

Bjolm beantwortet deine Frage nach der Ausrüstung mit einem knappen Nicken und bereits eine Stunde später bist du stolzer Besitzer zweier Zelte, Schneeschuhen, Proviant, Seilen, Wolldecken und allerlei anderen Dingen, die Bjolm in seinem Rucksack und in den Rucksäcken deiner Begleiter verstaut hat. Für Reittiere ist der Pfad durch den Bärnwald ungeeignet, selbst Lasttiere werden nicht mitgenommen.

IV. Des grimmen Herren Land

In den frühen Morgenstunden des 19. Hesinde verlässt du zusammen mit Dimi, Rondrian und eurem schweisgsamen Führer das Dorf Orkenwacht. Der grimme Herr Firun bläst euch wie zur Begrüßung eine eisige Brise entgegen. Hexen, Schnee und nun auch noch die sagenhafte Pandlaril - wahrlich seltsam, wohin dich deine Reise in den letzten Wochen führt.

Bjolm führt euch von Orkenwacht aus in Richtung Silfurningen, ein kleines Örtchen noch innerhalb der Stadtmark Balihos gelegen. Diese Strecke ist zwar nicht der direkte Weg, führt jedoch größtenteils am Rande des dichten Bärnwalds entlang. Von Silfurningen aus, so der Waldläufer, führt ein kaum genutzter Pfad tief in den Wald hinein bis zum Oberlauf des Pandlarils. Hier gilt es dann, dem Oberlauf des Flusses entgegengesetzt zu folgen und so schießlich bis zur Quelle des Grünwassers vorzudringen.

Gegen Nachmittag nimmt das Schneetreiben deutlich zu und so kommt ihr sogar langsamer als ursprünglich gedacht voran. Gut dass Ugdalf Biberstein nicht dabei ist, denkst du bei dir, denn diese Reise hätte den dürren Schreiberling sicherlich bis an das Ende seiner Kräfte gebracht. Die eisige Nacht verbringt ihr etwa vier Wegmeilen vor Silfurningen. Am sternenklaren Nachthimmel über euch betrachtetest du versonnen das Sternbild 'Hammer und Amboss' - sicher bist du dir nicht, aber leuchten die Sterne des 'Hammers' nicht deutlich rötlicher und heller als sonst? Vielleicht ein grimmiges Zeichen Angroschs ob der bevorstehenden Schlacht vor Andalkan?

Am nächsten Tag, das eisige Schneetreiben hat sich mittlerweile wieder gelegt, erreicht ihr die kleine Siedlung Silfurningen. Die einfachen Leute dort heißen euch mit der Göttin Travia wohlgefälligen Gastfreundlichkeit willkommen und so könnt ihr kurze Zeit später euren Weg mit einer warmen Mahlzeit im Magen fortsetzen.

Die zweite Nacht verbringt ihr auf einer Lichtung inmitten des verschneiten Bärnwalds. Während der kalten und klaren Nacht lässt vor deinem geistigen Auge einmal mehr der Kampf gegen den Goblinvampir Grugrazz vorbeiziehen, welchen du vor mittlerweile schon drei Götterläufen während des Weidener Winters ausgefochten hast.

Am dritten Reisetag erreichst du zusammen mit deinen Begleitern endlich das Grünwasser. Hier, am Oberlauf des Pandlarils, fließt das Wasser noch schnell, lebendig und verspielt. Kristallklare Eiszapfen säumen die Felskanten des Bachbetts, an ruhigeren Stellen treiben sogar Eisschollen auf der Oberfläche von Efferds eisigem Element.

Am Abend sitzt du zusammen mit Dimi, Rondrian und Bjolm um ein flackerndes Lagerfeuer. Versonnen schaust du zu, wie die Flammen immer wieder um einen um einen Holzstock gewundenen Brotteig züngeln, welchen du über das Feuer hältst.

Aus dem dichten Unterholz tritt unvermittelt ein Mann mit schlohweißem Haar und ebenso weißem Rauschebart, in Pelze und Felle gekleidet, auf das Lagerfeuer zu. Ein langer Stoßspeer dient dem älteren Mann wohl als Stütze, einen großer Rucksack sowie einen beeindruckender Langbogen trägt er am Rücken. Mit stechendem Blick seiner eisgrauen Augen mustert er euch.

Ungrimm steht auf und stützt sich dabei auf Windtänzer. Er mustert den Mann ebenfalls flüchtig von oben bis unten: *"Angrosch zum Gruße, Reisender. Ungrimm Eisenfaust mein Name. Ich hätte nicht erwartet andere Seelen bei diesem firunsgefälligen Wetter im Bärnwald anzutreffen."*

Doch Ihr seht aus, als wüsstet Ihr was ihr tut. Kommt und teilt die Wärme von Angroschs Gabe mit uns." Ungrimm weist einladend auf einen freien Platz am Feuer, dann wird seine Miene ernst und entschlossen. Er umgreift den Griff seiner Axt und klopft gegen das Axtblatt: *"Es sei denn Ihr hegt feindseligere Pläne, an diesem Ort."*

Der alte Mann hält seinen Blick starr auf dich gerichtet und spricht: *"Dem Grimmen zum Gruße. Ich bin Bruder Eisbart. Die holde Schwester der Milden sah euer Kommen. Folgt mir. Ihr allein."*

"Die Schwester der Milden, sagt Ihr?" Ungrimm schaut ein wenig fragend Richtung Bjolm und Rondrian.

"Nun, Ihr dient dieser Schwester und dem Herren Firun nehme ich an. Vergebt meine Nachfrage euer Gnaden, doch bin ich in letzter Zeit häufiger fehlgeleiteten Brüdern begegnet, die einst eurem Herren gedient haben. Dürfte ich eure Hände sehen und wäret Ihr bereit auf die Zwölfe zu schwören, dass Ihr nicht mit IHM im Bunde steht?"

Es ist auch weniger um meine Unruhe zu befriedigen, als meinen Gefolgsleuten zu versichern, dass mir nichts geschieht."

Rondrian Wolf schüttelt mit einer Geste des Unwissens den Kopf, während Bjolm das Haupt beugt und mehr zu Bruder Eisbart als zu dir spricht: *"Gevatter, es ist mir eine Ehre."*

Bruder Eisbart nickt Bjolm wortlos zu, richtet seinen starren Blick dann aber sofort wieder auf dich. Er erwidert: *"Der Alte vom Berg ist mein Herr, niemand sonst. Die Milde ist seine Tochter, die Holde ihre Schwester. Der Grimme herrscht in diesen Tagen, nicht seine elf Geschwister. Folgt mir nun, Dritter der Sieben, die Holde erwartet euch."*

Götter und Kulte:

- Der grimme Wintergott **Firun** ist in den nördlichen Gefilden auch als der **Alte vom Berg** bekannt.
- Die Schwanentochter **Ifirn** wird von den Menschen als milde Wintergöttin verehrt und gilt als Tochter **Firuns**.
- Im zwölfgöttlichen Pantheon gilt **Pandlaril** als Tochter **Efferds**.

- Du kannst dich zudem recht vage an eine Saga von **Ohm Follker** erinnern, die er damals auf den Weiten von **Ifirns Ozean** gesungen hat:

*... und so überzog der eisige Zorn des Alten unsr'e Welt,
selbst Efferd sah wie die Menschen litten unter der grimmen Kält'.
Salzige Tränen weinend gab er seiner milden Tochter Iphrouns Leben,
um Firuns Weib mit ihrer Seel' ein neues Kind zu geben.
Ifirn ward das Kind geheißten, welches Meridan so schenkte dem Alten
und das helle Kinderlachen ließ den Zorn des grimmen Herrn erkalten.*

Ungrimm nickt seinen Leuten zu: *"Wartet auf meine Rückkehr, ich habe das Gefühl der Grund unserer Reise scheint sich zu offenbaren."* Er schnürt seinen Mantel, verstaubt seine Axt im Schulterheft, nimmt sich noch ein Stück Stockbrot und wendet sich an Eisbart: *"Nun denn Gevatter Eisbart, weiset den Weg."*

Bruder Eisbart nickt knapp und wendet sich dann wortlos um.

Der Geweihte führt dich durch den tiefen Schnee durch den dichten Winterwald, immer in Sichtweite des Grünwassers. Das helle Licht des Madamals taucht die Welt um dich herum in silbrig-weiße Schemen und es ist wohl deiner zwergischen Abstammung zu verdanken, dass dir dieses Licht für einen sicheren Tritt ausreicht.

Minuten vergehen. Die eisige Kälte umgibt dich, die stille der Nacht wird lediglich durch eure im Schnee knirschenden Schritte durchbrochen. Schon bald steigt silbriger Nebel über dem Grünwasser auf, behindert deine Sicht aber nicht. In der Dunkelheit des Waldes glaubst du immer wieder leuchtende Augenpaare zu entdecken, die dich neugierig mustern.

Weitere Minuten - oder Stunden? - vergehen. Ohne erkennbaren Grund bleibt Bruder Eisbart schließlich am Rande des Grünwassers stehen. Der Bachlauf ist hier lediglich knapp einen halben Schritt breit, dass schnell fließende, klare und sicherlich eiskalte Quellwasser nur wenige Spann tief. Der Geweihte des Wintergottes dreht sich zu dir um, deutet auf den Bachlauf und spricht: *"Wir sind nahe. Ab hier führt euch euer Weg alleine weiter."*

Ungrimm nickt Gevatter Eisbart zu. Entschlossen, mit der Gewissheit eines Kämpfers der in die Schlacht zieht, alle Sinne angespannt stapft er in die gezeigte Richtung. *"Na dann wollen wir mal Tänzer"*, flüstert er leise in seinem Kopf.

V. Das Auenherz

Mit beherzten Schritten folgst du dem Oberlauf des Grünwassers. Der frische Schnee knirscht unter deinen Stiefeln während silbriger, fast geisterhafter Dunst über dem Bachlauf aufsteigt.

Minuten vergehen. Der Nebel verdichtet sich und dämpft sowohl das Plätschern des Wassers als auch deine schweren Schritte im Schnee. Schon längst hast du Bruder Eisbart hinter dir gelassen.

Die dicht stehenden, mit Ifirns sanftem Puder bedeckten Bäume lichten sich und du trittst auf eine, gerade einmal zwanzig Schritt durchmessende Lichtung inmitten des urtümlichen

Bärnwalds. Der Bachlauf endet zwischen drei trollgroßen Felsen, auf welchen gleich einem Deckel ein weiterer, flacher Stein ruht. Hier sprudelt das Grünwasser schnell, klar und kalt hervor. Kristallklare Eiszapfen säumen die Steine. Eine leise Melodie hallt über dem Wasser, fast schon ähnlich dem wundervollen Harfenspiel der Harfnerin Niamh Goldhaar, welchem du vor vielen Jahren im Silvanden Fae'den Karen lauschen durftest.

Eine helle, zweistimmige Frauenstimme flüstert in deinem Kopf: *"Dritter der Sieben, tapferer Recke mit dem kalten Blut, sei als Gast willkommen in meinem Reich und tritt ein."*

"Niamh? Bist du es? Nein Tänzer, Ruhe! Öhm.. ach ja.." Ungrimm blickt verlegen umher, beeindruckt von der Schönheit des Ortes fasst er sich und erwidert, wie zu Tänzer, die Worte in seinem Kopf: *"Den Zwölfen zum Gruße Holde Schwester der Milden, Verehrte gute Pandlaril. Seid Ihr es gewesen die mir erschien."* Und flüstert dann leise in seinen spärlichen Bart: *"Hoffe ich..",* besinnt sich dann dass dies wohl eher fragwürdig nützlich war und spricht weiter still: *"Ihr meintet ich solle standhaft bleiben da, Weiden sonst falle.. was muss ich tun droht Weiden Gefahr.. Ich sage ja schon immer allen sie müssen aufpassen.. ich hab Pläne machen lassen und Verteidigungen... Ich rede zuviel, nicht wahr."*

Die beiden melodischen, sich umspielenden Stimmen antworten flüsternd in deinem Kopf: *"Tritt ein, Dritter der Sieben, tritt ein in mein Reich..."*

Dichter, fast körperlich greifbarer Dunst steigt über dem Grünwasser auf und lässt die riesigen Steine der Quelle nur noch schemenhaft durchschimmern. Und dahinter... das unscharfe, flackernde und immer wieder verblassende Bild einer sommerlich grünen Waldlichtung.

"Ah! Ach so." Ungrimm schreitet durch den Dunst in Richtung der schemenhaft zu erkennenden Waldlichtung. Dabei denkt er, an Tänzer gewandt: *"Immer diese Nebelverschleierung, sowas von unpraktisch. Wie wärs denn mal mit ner ordentlichen Steintür. Oh Mist, das habt Ihr gehört oder also.. öhm.. umpf."* und stapft verlegen vollends durch den Nebel.

Von einem Augenblick zum nächsten ist die grimmige Kälte des Wintergottes verschwunden. Milde, angenehme Wärme umgibt dich und friedliches Vogelgezwitscher klingt in deinen Ohren. Du befindest dich auf einer sommerlich grünen Waldlichtung, über dir das silbrige Madamal und das Glitzern der Sterne. Und doch ist es hell wie am Tage. Der weiche Waldboden fühlt sich unter deinen schweren Schneestiefeln angenehm nachgiebig und doch fest an.

Zwischen den dicht stehenden Bäumen starren dich unzählige Augenpaare neugierig an. Du erkennst Eulen, Hasen und Rehe aber auch Füchse, Wölfe und Bären gleichermaßen.

Augenblicke später fährt ein Rauschen durch das Blätterdach und ein glockenhelles Lachen ertönt. Silbriger Dunst steigt auf und in dessen Zentrum formt sich eine durchscheinende, feingliedrige Frau. Die bläulich-grüne Haut und das wie Astwerk wuchernde Haar heben dieses Wesen deutlich von den Menschen ab. Säuselt spricht das Wesen zu dir: *"Komm mit mir, kaltblütiger Fremder. Die Herrin erwartet dich."*

Du folgst der durchscheinenden Frau (?) für einige Minuten durch den dichten und wundersamen

Forst. Bekannte und unbekannte Wesen beobachten dich, doch zu keiner Zeit fühlst du dich bedroht.

Schließlich erreichst du eine große, sicherlich hundert Schritt durchmessende Lichtung. Drei mächtige Felsen, ungleich größer als jene Felsen, die in der winterlichen Welt zuvor die Quelle des Grünwassers bildeten, stehen dort. Gleißend helle Flammenzungen lecken an den Steinen hinauf, doch das saftig grüne Gras daneben bleibt wundersam unbeschadet. Zwischen den Steinen steht ein filigraner Thron, gebildet aus Wasser, Nebel und Gischt, und dort sitzt sie, die holde Pandlaril, ohne Zweifel die Herrin dieses Ortes. Wohlwollend blickt sie dich an und du fühlst, wie ihr Blick tastend bis tief hinab in deine Seele vordringt. Mit zwei sich melodisch miteinander umspielenden Stimmen spricht sie: *"Willkommen in meinem Reich, Dritter der Sieben."*

Stumm und staunend folgt Ungrimm seiner Führerin über die Lichtung zum Thron. Kurz bevor Die Holde ihn begrüßt, macht er eine Verbeugung, wie sie sonst nur dem Kaiser vorbehalten ist. Er hebt seinen Kopf weiterhin auf den Knien, seine Hände vor sich, um seinen Helm geschlungen. *"Holde Herrin, habt Dank für eure Gastfreundschaft an diesem wunderschönen Orte. Ihr habt mir eine Nachricht geschickt, deren Bedeutung meinem beschränkten Geist nicht ganz verständlich war. Das Schicksal hat mich mit diesem Land verbunden, in Weisen die ich mir nie geträumt hätte, wie die Menschen so sagen. Ich selber träume meist nicht so viel, ihr wisst vielleicht das wir Zwerge nicht so häufig träumen und wenn... ähm, was ich sagen will: Wie kann ich Euch und Weiden zu Hilfe sein."*

Ein schmerzhaft trauriges Lächeln umspielt das Gesicht der Holden. Sie spricht: *"Ihr dürft nicht fallen, Dritter der Sieben. Für jetzige und künftige der Sieben, für eure Welt, für die Welt aller. Ich sehe den varra dioy und was jener zu tun gedenkt. Wahrt die Gemeinschaft der Sieben, sie wird einst der Fels sein, welcher der Brandung zu widerstehen vermag. Der Weg dorthin indes ist voller Mühsal und Pein. Ich vermag euren Weg nicht zu begleiten, doch möchte ich euch dies überreichen, denn eure Welt ist mir lieb und teuer."*

Während den letzten Worten der Holden stapft ein kleiner, hutzeliger Wurzelbold zum Thron der Holden, brummelt kurz und stapft dann missmutig dreinblickend auf dich zu. In den zu einer Schale geformten, knorrigen Klauen des verwachsenen Waldwesens liegt ein durchsichtiger, leicht bläulich schimmernder Ring.

Ungrimm schaut auf den Ring und richtet seinen Blick dann ehrfürchtig auf die Holde: *"Ich werde versuchen eure Bitte zu erfüllen, doch wisset; Ich werde mich nicht schonen im Kampf gegen diesen Widerling, der meint er könnte mit uns machen was er will."* Ungrimm wird sichtlich wütender: *"Ich werde mich ihm mit all meiner Kraft entgegenwerfen. Seine Zunge redet von Freiheit von den Göttern, doch alles was er anstrebt ist Freiheit für sich und Macht über Andere. ER verhöhnt sogar die, die ihm treu ergeben sind und belächelt ihre Bemühungen ihm zu gefallen. Ich hoffe ihr verlangt nicht von mir mein Leben über das meiner Gefährten und Untergebenen zu stellen. Nein, denn sonst wäret ihr nicht die geliebte Holde dieses Landes."*

Ungrimm beruhigt sich wieder ein bisschen und greift nach dem Ring. *"Habt Dank für diese wunderschöne Gabe, verzeiht meinem kleinen Geist... Was macht dieser Ring?"* Ungrimm betrachtet ehrfürchtig fragend den Ring, und bekommt dann einen Gesichtsausdruck als wäre ihm etwas Wichtiges aufgefallen: *"Und würdet ihr mir noch zwei weitere Fragen genehmigen bevor ich Euch wieder verlassen muss."*

Der runzelige Wurzelbold grummelt und klingt dabei fast neidisch, als du den Ring aus seinen knorrigen Händen nimmst. Die Holde lächelt dich mit glänzenden Augen an und ein wohliges, warmes Gefühl breitet sich in deiner Brust aus. Sie spricht: *"Nichts anderes sehe ich in euch, Dritter der Sieben. Jedem eurer Gefährten gilt euer Herz, jeder ist euch lieb und teuer."*

Pandlaril hält inne und taucht mir ihren feingliedrigen Händen in die sich fließend bewegenden Armlehnen ihres Throns. Feine, bläulich weiße Dunstfäden ziehen tanzend und sich windend zu dir und tauchen in den Ring in deinen Händen. Die zwei Stimmen der Holden umschmeicheln sich sanft als sie weiterspricht: *"Ihr seid fortan ein Ritter des Grünwassers. Das Wasser sei euer Freund und so wird es Leid von euch abwenden, wo es nur kann. Nehmt ihr diese Pflicht und Bürde an?"* Die Holde lächelt und fügt hinzu: *"Zwei Fragen erlaube ich euch gerne."*

"Gerne nehme ich diese Ehre an. Ich hoffe ich werde mich Ihrer würdig erweisen." Ungrimm verbeugt sich und beginnt den Ring auf seinen Finger zu ziehen. *"Doch bevor ich annehmen kann",* Ungrimm wird ernst und ein wenig traurig, *"muss ich Euch sagen, dass auch durch meine Hand schon Unschuldige gestorben sind."* Er macht eine kurze Pause und atmet tief durch: *"Ich habe Seemänner zu Swafnir geschickt, nur um das Vertrauen eines Piraten zu gewinnen, dass er unseren Zielen nützlich sei! Ich habe unschuldige Wachmänner des Bornlands getötet. Alles um meinem guten Freund Phileasson zu helfen, eine Wette zu gewinnen! Ich kann Euch nicht versprechen, dass meine Taten immer gut sein werden, ich kann nur sagen dass ich versuchen kann dieses Land so gut wie möglich zu beschützen."*

"Wenn ihr mich nun trotzdem noch mit dieser Ehre belegen wollt, nehme ich an."

Die Holde lächelt und spricht: *"Dies ist das Schicksal des Dritten der Sieben, kalt wird sein Herz, doch ihr kämpft dagegen an. Dies ehrt euch und so seid ihr es würdig, fortan als ein Ritter des Grünwassers gerufen zu werden."*

"Dann will ich annehmen, mit Freude und warmen Herzens. Ich werde versuchen meine Zwergenheit zu bewahren, und versuchen mein Herz nicht blind werden zu lassen für die Bedürfnisse meiner Schutzbefohlenen und auch meiner Gegner."

Verzeiht meine Neugier, ihr sprach von den zukünftigen Sieben. Nun ich habe in einem Refugium bei den Zyklopen auf Pailos Mosaik gesehen. Sie zeigten, wenn noch zu erkennen, immer Sieben Individuen. Eine davon trug diese Axt bei sich." Und er überlegt ein wenig: *"Meine erste Frage wäre daher: Was wisst Ihr über diese alten und zukünftigen Sieben?"*

Und meine zweite Frage: Was könnt Ihr mir über meine Axt Tänzer erzählen?"

Ein feiner Windhauch lässt das goldene Haar Pandlarils flattern. Sie streicht sich mit einer eleganten Handbewegung eine Strähne ihres Haars aus dem Gesicht und antwortet: *"Die Sieben sind so alt wie die Welt. Sie werden gerufen um die Schöpfung zu wahren und diese in ein neues Zeitalter zu führen, doch nimmermehr wurden jemals Sieben von Sieben gerufen. Wehe aber, wenn die Sieben einst vereint, denn dann wird wehen der Rausch der Ewigkeit über der Schöpfung."*

Im silbrigen Nebel hinter der Holden manifestiert sich ein fahler, weißlicher Wurm und schält sich windend aus dem Dunst heraus. Pandlarils Züge werden hart und zugleich traurig, ihre alterslosen Augen blitzen auf - und der weißliche Wurm zuckt, von hellen Flammen umgeben, zurück. Der silbrige Nebel ist wieder rein und vollkommen, so als ob niemals etwas anderes

geschehen ist. Mit einem traurigen Lächeln spricht die Holde weiter: *"Der Vierte ist der Schöpfer jenes Wesens, welches ihr Axt nennt."*

"Verzeiht, meine schlechte Angewohntheit. Axt ist natürlich nur Ihr Aussehen, Ihr Name ist Tänzer und sie hat viele Persönlichkeiten und sie wissen genau was sie wollen." Ungrimm verdreht kaum merklich die Augen. *"Auch wenn dies nicht immer das Gleiche ist. Sie ist mir eine gute Freundin geworden. Dann werde ich mal Roban befragen, vielleicht weiß seine Hand ja mehr über meine Kleine."* Sein Blick wird kurz ein wenig ausdruckslos und er redet in seinem Kopf: *"Was meinst du Tänzer, willst du auch rausfinden wie du erschaffen wurdest. Vielleicht können wir deine Erinnerungen ja zurückholen."* Dann, als hätte ihn gerade der Blitz getroffen sagt Ungrimm: *"Ihr habt recht! Es waren nie alle Sieben zu sehen, selbst auf den gut erhaltenen Reliefs."* Er grübelt ein wenig vor sich hin: *"Meinen Gefährten Myrthonius hat es in ein Portal des Grauens gezogen, heißt das nun diese Tragödie könnte etwas Gutes gewesen sein?"*, während still in seinem Kopf Gedanken flattern: *"Was war das für ein Wurm? Müssen wir gegen so etwas antreten? Kann man sowas überhaupt besiegen?"* Ungrimm fasst sich und wird wieder ernst *"Entschuldigt verehrte Holde. Es waren zwei Fragen die Ihr mir gewährt habt, ich möchte nicht als erste Amtshandlung anmaßend werden"*, und er senkt wieder sein Haupt. *"Habt Dank für diese Ehre und Euer Vertrauen. Ich werde Euch nicht enttäuschen."*

Die Holde lächelt und eine friedvolle Wärme breitet sich in deiner Brust aus. Dann erwidert sie mit ihren zwei sich lieblich umspielenden Stimmen: *"Dies erfüllt mein Herz mit Freude, Dritter der Sieben, mein tapferer Ritter des Grünwassers. Ihr werdet die Last der Welt zu tragen haben doch solange das Band eurer Gemeinschaft besteht, seid ihr nicht allein. Verzagt nicht und vertraut auf euer Herz, dann wird der Rausch der Ewigkeit wehen und es ist wohlgetan."*

Während Pandlaril weiterspricht ist eine äonenalte Trauer in ihren Augen zu erkennen: *"Diese Kreatur ist so alt wie die Götter, ihr Name längst vergessen. Sie hasst die Schöpfung und will sie verschlingen und so wache ich über sie, auf dass sie niemals mehr aufwachen werde. Ihr indes, mein Ritter, müsst jenen entgegentreten, welche die Schöpfung an sich reißen wollen."*

Die Holde atmet mit einem traurigen Seufzen ein und spricht: *"Geht nun, heute ist es wohlgetan, mein tapferer Streiter für die Schöpfung."*

Noch während die Holde die letzten Worte spricht verdichtet sich der silbrige Nebel auf der Lichtung und nimmt dir schließlich die Sicht. Eisiger Wind und grimme Kälte umgeben deinen Körper und vertreiben die angenehme Wärme von Pandlarils Reich. Der silbrige Dunst verfliegt und du stehst wieder auf der schneebedeckten Lichtung im winterlichen Bärwald. Vor dir plätschert das eisige Wasser des Grünwassers zwischen den drei großen Steinen hervor und hinter dir, am Bachlauf des Grünwassers entlangführend, siehst du deine eigenen Fußspuren im Schnee.

Ungrimm schaut nochmal leicht verdutzt umher, schaut dann auf den Ring und nickt entschlossen. Dann wendet er sich in Richtung seiner Fußstapfen und beginnt Ihnen zu folgen. Währenddessen spricht er wieder mit Tänzer: *"Hast du das gehört Ritter des Grünwassers, irgendwas schein ich ja richtig zu machen"*, und er lächelt. *"Und du erst! Geschaffen von einem Gezeichneten vor was weiß ich wie vielen tausend Jahren, weißt du wirklich nichts mehr von damals? Das wär schon praktisch, aber bei dem was uns bisher passiert ist, kann ich verstehen wenn man sich da nicht*

dran erinnern will. Vor allem immer dieses Yakzeug von den Dämonen in deinen Ritzen." Dann stapft er still in Richtung des Lagers.

Bei Ankunft im Lager würde er sich einfach hinlegen, bzw. auf Nachfrage sagen *"Alles ist gut. Weiden ist noch nicht in Gefahr. Wir können morgen zurückreisen."*

Während dem Rückweg zum Lager plappert auch Tänzer immer wieder in deinem Kopf: *"So alt bin ich nun aber auch nicht, pff... Aber ja, ich hab's schlimm erwischt, erst ein Schuppengesicht und nun, pff... bartloses Bartgesicht, gnihi!"*

Im Lager angekommen wirst du von Dimi natürlich mit Fragen überhäuft. Du setzt dich an das flackernde Lagerfeuer, gönnst dir erst einmal einen tiefen Zug aus dem Schnapsschlauch und beginnst dann, deine wundersame Begegnung mit der Holden zu erzählen. Rondrian Wolf hört staunend zu und auch Dimi ist sichtlich überwältigt von deinen Erlebnissen.

Am nächsten Tag machst du dich zusammen mit Dimi, Rondrian und dem schweigsamen Bjolm auf den Weg zum Gut Finsterkamm, um dort deine alte Freundin, die Ritterin Eilif 'Donnerfaust' Sigrisdottir, zu besuchen.

Nach zwei Tagen beschwerlicher Wegstrecke durch den mittlerweile tief eingeschnittenen Bärwald erreicht ihr den Gutshof 'Finsterkamm'. Die baumlange und muskelbepackte Eilif begrüßt dich herzlich und natürlich gibst du ob deiner kürzlichen Nachricht sogleich Entwarnung. Zudem lässt du auch einen Brief an Herzog Waldemar verfassen. Darin berichtest du von deinen Erlebnissen im Auenherz und gibst ebenfalls Entwarnung. Vorerst natürlich.

Knappe drei Tage später, am 26. Hesindemond des Jahres 1019 BF, kommst du zusammen mit Dimi, Rondrian und Eilif (letztere hat es sich nehmen lassen, ebenfalls bis nach Menzheim mitzukommen) auf deinem heimatlichen Gutshof an. Bjolm verabschiedet sich hier von dir und verspricht dir zudem, deinen noch immer in Orkenwacht weilenden Schreiber Ugdalf Biberstein zurück nach Menzheim zu schicken. Erfreut stellst du fest, dass auch Rachman al-Achami anwesend ist.

Des Abends sitzt du zusammen mit deiner Hausmarschallin Tjeika von Griebenstein-Nordhag und deinen alten und neuen Kampfgefährten im herrschaftlichen Speisesaal und gibst bei Menzheimer Zwergenbräu und gut gewürztem Rindergulasch deine Erlebnisse im Auenherz einmal mehr zum Besten. Tjeika ist sichtlich ergriffen und mehr als einmal erklärt sie dir, welch große Ehre es doch sei, der Holden Antlitz in ihrem eigenen Reich geschaut haben zu dürfen.

Die nächsten Tage verbringst du auf deinem Gutshof. Widerwillig doch beharrlich lässt du dir von Tjeika die aktuelle Lage deiner Baronie erklären und hältst sogar einige Gerichtssitzungen ab. Schon bald packt dich aber wieder das Reisefieber und du machst du dich am 1. Tag des Firunmonds mit einer schnellen Kutsche in Richtung Teichenberg auf, welches du am frühen Abend auch noch erreichen kannst.

Die Baronin Algrid von Birsenburg empfängt dich sichtlich erfreut auf Burg Fuchsstein und schon bald sitzt ihr beide bei reichlich Bärentod, mit Schmalz bestrichenem Schwarzbrot und kräftiger Rinderbrühe im Rittersaal der Burg zusammen. Du berichtest ausführlich von deinen Erlebnissen im Auenherz, bisweilen von interessierten Zwischenfragen der Baronin unterbrochen. Du fühlst dich in der Gesellschaft der Baronin ausgesprochen wohl - dies war ein wirklich angenehmer und schöner Abend, denkst du später bei dir.

Du verbringst einige schöne Tage auf Fuchsstein ehe du dich am 4. Firun wieder auf den Weg zurück zum heimatlichen Gutshof Menzheim machst. Dort allerdings holt dich einmal mehr dein Schicksal ein. Tjeika überreicht dir einen Brief deines Freundes Roban und schon bald befindest du dich aufgrund des dringlichen Inhalts dieser Nachricht auf dem Weg nach Almada.
