

Auf in die Ferne

- [Die Flucht nach Westen](#)
- [Zwischen Fluss und Finsternis](#)
- [Ein Ausweg](#)
- [Magier und Co](#)
- [Von wegen Katzensgleich](#)

Die Flucht nach Westen

Punin wurde Amir zu heiß. Die Stadtwache und die Magier des Ratsherrn suchten nach dem Edelstein, und die alte Zarpa hatte recht behalten: Es war Zeit für den „kleinen Falken“, die Flügel auszubreiten. Sein Weg führte ihn weit nach Westen, quer durch das Königreich Garetien bis in die stolze Stadt Elenvina, die Hauptstadt Albernias.

Amir mochte Elenvina auf den ersten Blick. Die Stadt am Großen Fluss war geschäftig, voller Händler und – was für ihn am wichtigsten war – voller praller Geldbeutel. Doch Elenvina barg eine grausame Prüfung für den Halbfelken: Den Großen Fluss. Das gewaltige Wassermassiv schüchterte ihn ein, und seine tiefe Angst vor dem Meer und großen Wassermassen ließ ihn jedes Mal erschauern, wenn die Gischt gegen die Kaimauern schlug.

Eines Abends, als der Nebel vom Fluss in die Gassen kroch, entdeckte Amir sein Ziel. Ein Edelmann, gehüllt in teures Tuch, schritt etwas zu siegessicher durch die Nähe des Hafens. Amirs Goldgier flüsterte ihm zu, dass dieser Mann mehr als nur ein paar Heller bei sich trug.

Mit der Geschmeidigkeit seines Schlangemensch-Körpers glitt Amir durch die Schatten. Er nutzte die Schattenlinse, um im trüben Zwielight jede Bewegung des Edelmanns genau zu fixieren. Ein kurzes, lautloses Manöver, ein präziser Schnitt mit seinem Federmesser – der Weg des Taschendiebes war ihm in Fleisch und Blut übergegangen.

Zurück in einem sicheren Verschlag zählte er die Beute. Neben einer Handvoll Silbermünzen förderte er zwei Dinge zu Tage, die sein Schicksal besiegeln sollten:

1. Eine grob mit Kohlestift gezeichnete Karte.
2. Ein mysteriöses Schreiben.

Die Karte zeigte einen Ort namens Appelquell. Amir hatte sich bereits in der Stadt durchgefragt; das Dorf lag weit den Großen Fluss hinauf. Das Schreiben deutete auf einen weitaus größeren Schatz hin, als er heute Nacht ergattert hatte. Seine Augen leuchteten auf.

„Amir sieht das Gold. Viel Gold in Appelquell“, murmelte er in der dritten Person. Doch dann blickte er aus dem Fenster auf die dunklen, strömenden Wassermassen des Flusses. Sein Herz hämmerte. Auf ein Schiff steigen? Freiwillig?

Die Angst schnürte ihm die Kehle zu, doch die Goldgier war wie ein brennendes Feuer in seiner Brust, das selbst die Kälte des Flusses übertönte.

„Amir mag das Wasser nicht. Wasser ist nass und tief und hungrig“, flüsterte er und presste die Karte an sich. „Aber Amir mag Gold mehr. Amir wird das Schiff besteigen. Amir wird nach Appelquell fahren.“

Am nächsten Morgen suchte er sich einen Kahn, der flussaufwärts Richtung Norden stieß. Mit bleichem Gesicht, den Blick starr auf die Planken gerichtet, um das Wasser nicht sehen zu müssen, betrat er das Deck. Sein Abenteuer auf dem Großen Fluss hatte begonnen.

Zwischen Fluss und Finsternis

Der Große Fluss zieht schwer und breit unter dem wolkenverhangenen Himmel dahin, als Amir bei Appelquell von Bord geht. Seine Knie zittern noch immer von der Überfahrt, und er küsst fast den festen Boden, als das Schiff seine Fahrt träge und gleichgültig fortsetzt. „Amir hasst Schiffe. Schiffe sind hölzerne Säрге auf hungrigem Wasser“, murmelt er und rückt seine Ausrüstung zurecht. Er folgt dem schmalen Pfad flussaufwärts, weg von der nassen Gefahr.

In seiner Tasche knittert das Schreiben, das er in Elenvina einem Edelmann stibitzt hat. Es ist in kompliziertem Gelehrten-Garethi verfasst, voll von hochtrabenden Worten, die Amir kaum entziffern kann – für Magiekunde und akademischen Kram hat er kein Auge. Aber das Wesentliche glaubt er verstanden zu haben: Ein abgelegenes Tal, ein Bach, der in den Großen Fluss mündet, keine Tagesreise von hier. Dort soll Ungorosch liegen, eine verlassene Zwergenstadt. Ein Fluch liegt darauf, aber noch viel wichtiger: Schätze! Amirs Goldgier brennt heißer als die Angst vor dem Fluch.

Der Weg ins Landesinnere wird rasch enger und steigt langsam Richtung Eisenwald an. Wie auf der Karte vermerkt, leitet ihm ein Bach den Weg ins besagte Tal. Je weiter er ihm folgt, desto deutlicher wird ihm, dass dieser Ort selten von Reisenden betreten wird. Das Unterholz kratzt an seinen Beinen, und die Schatten der Bäume wirken länger, als sie sein sollten.

Als er einen dichten Waldabschnitt durchquert, wird ihm plötzlich mulmig. Seine Nackenhaare stellen sich auf, und sein Fuchssinn schreit Warnungen. Amir lauscht in das Wirrwarr der Bäume. Absolute Stille. Sein Gehör fängt keinen Vogelzug, kein Rascheln ein. Fast unbewusst konzentriert er sich und wirkt den Chamaelioni, während seine Hand fest die Schattenlinse umschließt.

Doch gerade als ihn das gewohnte Gefühl durchströmt, mit der Umgebung zu verschmelzen, stürzen sich von oben gierige Leiber auf ihn. Amir landet flach auf dem Boden, spürt haarige Hände, die wild nach ihm greifen. Ein widerlicher Geruch nach ungewaschenem Fell und ranzigem Fett schlägt ihm entgegen – ein Albtraum für seinen sensiblen Geruchssinn.

Mindestens fünf oder sechs kleine, rotpelzige Kreaturen stehen um ihn herum. „Goblins!“, quickt Amir. Sie packen ihn, kreischen ihn mit unverständlichen Lauten an und zerren an seinen Habseligkeiten. Amir umklammert seine Tasche mit dem Silber und der Linse, fest entschlossen, nichts davon herzugeben, doch gegen die Übermacht ist er machtlos. Sie zerren ihn tiefer in den Wald. Welche Wahl hat Amir schon?

Sie führen ihn in eine Art Dorf. Eine Vielzahl kleiner Hütten, gebaut aus allem, was hier im Wald zu finden ist, umringt mehrreihig eine große Feuerstelle. Dort steckt man ihn in einen hölzernen Käfig.

Nach kurzem Warten kommt eine wild aussehende weibliche Goblin-Schamanin aus der größten Hütte und geht auf ihn zu. „Du! Zauberer?“, fragt sie und deutet mit einer bunt verzierten Keule auf ihn.

Amir lacht betont erheitert, während seine dunklen Augen hektisch nach einem Fluchtweg suchen. „Zauberer? Amir? Nein, Amir ist nix Zauberer!“ Er denkt an die staubigen Magier in Punin. „Amir ist nur ein kleiner Reisender.“ „Dann du stark?“, fragt sie weiter. „Auch nicht“, antwortet er mit einem gespielten, unterwürfigen Grinsen. „Dann du uns nicht helfen können“, entgegnet sie und macht eine herrische Geste. Die übrigen Goblins stürzen sich auf den Käfig, entreißen ihm seine Sachen und tragen sie in die große Hütte. „Zum Glück erachten sie Amirs Amulett als wertlos“, denkt er bei sich und umklammerst fest das hölzerne Sippenzeichen der al'Fahan, das er unter seiner Kleidung verborgen hat.

So lassen sie ihn vorerst im Käfig sitzen. „Wenn hier nur nicht so viele Goblins wären,“ denkt er sich grimmig, „dann könnte dieser Käfig Amir auch nicht aufhalten.“ Mit seinen Schlangenhänden und seinem Dietrich wäre die Tür ein Kinderspiel, doch die schiere Anzahl der Rotpelze macht eine Flucht unmöglich.

Er beobachtet die Goblins. Dank seines scharfen Gehörs und seiner Sinnesschärfe fällt ihm auf, dass diese Kreaturen gereizt und übermüdet sind. Schon Kleinigkeiten beim Essen lösen Streitereien aus. Überall dösen Goblins ein und schrecken kurz darauf mit weit aufgerissenen Augen wieder hoch.

Nach einiger Zeit kommt Tumult ins Lager. Eine Gruppe Goblins schleppt eine bewusstlose Person herbei: eine Halbelfin mit rotem Haar, gekleidet in eine graue Robe und einen spitzen Hut. Ein Magierstab wird ihr abgenommen und auf einen Tisch nahe dem Käfig gelegt. „Waren die Goblins zu ihr noch grober als zu Amir?“, fragt er sich mitleidig, als sie mit einer Platzwunde am Kopf zu ihm in den Käfig geworfen wird.

Irgendwann kommt sie zu sich. Amir hält sich im Hintergrund und lauscht, als die Schamanin sie befragt. Die Fremde gibt zu, eine Zauberin zu sein. Die Schamanin wird aufgeregt: Schlimme Albträume rauben dem Stamm den Schlaf, und böse, wandelnde Bäume im Norden versperren die Jagdgründe. Sie spricht von einem „Waldweisen“, der früher umgänglich war, nun aber griesgrämig und verschwunden ist.

Amir mustert seine neue Zellengenossin. Eine echte Magierin? Vielleicht kann sie ihm helfen, seine Sachen zurückzubekommen – vor allem die Schattenlinse. „Amir denkt, die Dame mit dem spitzen Hut sollte aufwachen“, flüstert er leise zu ihr. „Amir mag keine Käfige, und Amir mag keine griesgrämigen Bäume.“

Ein Ausweg

Die stickige Luft im Lager der Goblins war beinahe greifbar, gesättigt vom Geruch nach ungewaschenen Leibern und dem ranzigen Fett, das über den kleinen Feuern schmorte. Amir presste sich gegen die hölzernen Stäbe des Käfigs, seine Sinne bis zum Zerreißen gespannt. „Amir gefällt das gar nicht. Amir denkt, die kleinen Rotpelze haben schlechte Laune“, murmelte er in seiner gewohnten Art, während er die gereizten Kreaturen beobachtete.

Unruhe kam in das Lager, als eine neue Gruppe Goblins auftauchte. Sie schleppten nicht nur die bewusstlose Magierin herbei, sondern trieben zwei weitere Gefangene vor sich her. Einer von ihnen war ein Zwerg, der so grimmig dreinschaute, als wolle er die Goblins allein durch seinen Blick in Stein verwandeln – er wurde Amir als Amarosch vorgestellt. Der andere war ein hochgewachsener Krieger von den Zyklopeninseln namens Myrkon. Er wirkte in dieser Umgebung völlig deplatziert, besonders da er seinen schweren Pailos wie ein Zepter trug, das man ihm noch nicht abzunehmen gewagt hatte.

Die Verhandlungen mit der Goblin-Schamanin zogen sich hin. Amir, der es gewohnt war, sich mit seinem Talent für das Herausreden aus brenzligen Situationen zu winden, hielt sich im Hintergrund und beobachtete genau. Er stellte sich, wie so oft, ein wenig dumm, während sein wacher Geist bereits jeden Fluchtweg scannte. Schließlich wurde ein Handel geschlossen: Myrkons stolzes Ross sollte als Pfand im Lager bleiben, während die Gruppe versprach, den Goblins bei einem Problem zu helfen.

Amir konnte ein erleichtertes Seufzen nicht unterdrücken, als ihm sein Hab und Gut zurückgegeben wurde. Seine flinken Finger strichen prüfend über das Dietrichset und den vertrauten Schlagring. „Amir hat alles wieder. Amir ist bereit für das Glitzern“, flüsterte er. Besonders die Schattenlinse verstaute er sorgfältig; er wusste, wie wichtig diese für ihn war.

Obwohl er den Goblins seine Hilfe zugesichert hatte, blieb er in seinen Formulierungen bewusst vage. Er hatte gelernt, dass Versprechen gegenüber Fremden so dehnbar sein sollten wie seine eigenen Glieder als Schlangenmensch. Die Schamanin hatte immer wieder von einem „Waldweisen“ gefaselt, der früher umgänglich gewesen, nun aber verschwunden sei und den Wald in Unruhe versetze.

„Amir versteht nichts von Waldweisen“, dachte er und rümpfte die Nase, als der Wind erneut den Gestank des Lagers herübertrug. „Amir versteht nur Schatten und Gold. Aber wenn dieser Weise den Weg in die Freiheit kennt, wird Amir ihm wohl oder übel zuhören müssen.“ Mit einem flüchtigen Blick zu Amarosch und Myrkon signalisierte er seine Bereitschaft. Die ungleiche Gemeinschaft war geschmiedet, und der Weg nach Norden, hinein in den unheimlichen Wald der wandelnden Bäume, lag vor ihnen.

Magier und Co

Der Weg in den Norden wurde mit jedem Schritt beschwerlicher. Das Unterholz schien nach Amirs Knöcheln zu greifen, und das unheimliche Flüstern der „wandelnden Bäume“, von dem die Goblins berichtet hatten, lag wie ein schwerer Teppich über dem Forst.

Plötzlich erbebte der Boden. Mit einem Krachen, das Mark und Bein erschütterte, brach eine gewaltige Gestalt durch das Dickicht: Ein Waldschrat, riesig und mit einer Rinde gepanzert, die so alt wie die Zeit selbst schien, baute sich vor der Gruppe auf. Bevor Myrkon seinen Pailos oder Amarosch seine Axt heben konnte, sauste ein entwurzelter Baumstamm durch die Luft. Mit einem dumpfen Aufprall wurde der Zwerg von den Beinen gerissen und zu Boden geschleudert.

„Amarosch!“, entfuhr es Amir. Ohne nachzudenken, schoss der flinke Halbelf vor. Seine Reflexe als Schlangenmensch ließen ihn unter einem heransausenden Ast hinwegtauchen. Er packte den benommenen Zwerg am Kragen seiner Rüstung und zerrte ihn mit einer Kraft, die man seinem schwächtigen Körper kaum zugetraut hätte, aus der unmittelbaren Gefahrenzone. Ein zweiter Schlag des Waldschrats krachte genau dort in den Waldboden, wo Amarosch gerade noch gelegen hatte – die Erde spritzte auf, doch der Zwerg blieb unversehrt.

Während Amir keuchend neben dem Zwerg hockte, geschah etwas Seltsames. Die Magierin, deren rotes Haar im dämmrigen Licht des Waldes fast wie Feuer leuchtete, machte keinerlei Anstalten, einen Kampfzauber zu weben. Stattdessen hob sie die Hände und begann in der Sprache des Mittelreiches auf das Ungetüm einzureden.

Amir kniff die Augen zusammen und beobachtete sie misstrauisch. „Was tut die Frau mit dem spitzen Hut? Warum wirft sie keine Blitze?“, murmelte er leise. Ein seltsames Gefühl beschlich ihn. War das Magie? Hatte sie auch ihn irgendwie beeinflusst? Sein Fuchssinn schlug nicht direkt Alarm, aber die Art, wie der Waldschrat plötzlich innehielt, die gewaltigen Ast-Arme senkte und die Gruppe schließlich mit einem grollenden Laut passieren ließ, kam Amir höchst verdächtig vor.

„Amir traut der Magierin nicht“, dachte er, während er Amarosch aufhalf. „Redet sie mit Bäumen oder verzaubert sie uns alle?“ Er warf einen Blick zurück auf die stille Gewalt des Schrats, der nun wieder wie ein Teil des Waldes starr verharrte. Amir hielt seine Hand unauffällig in der Nähe seines Beutels mit den Wertsachen. In dieser Gruppe aus Kriegern, Zwergen und rätselhaften Zauberinnen fühlte er sich nur auf eines wirklich verlassen: auf seine eigenen flinken Finger und seine Fähigkeit, im richtigen Moment im Schatten zu verschwinden.

Schweigend, aber mit gesteigerter Wachsamkeit gegenüber der Magierin, setzte die Gruppe ihren Weg fort. Der Waldweise konnte nicht mehr weit sein – doch Amir fragte sich, ob die größte Gefahr wirklich vor ihnen lag oder bereits direkt neben ihm schritt.

Von wegen Katzengleich

Die Sonne begann bereits hinter den knorrigen Wipfeln der wandelnden Bäume zu versinken und tauchte den Forst in ein unheimliches, violettes Licht, als die Gruppe vor einem gewaltigen Hindernis zum Stehen kam. Ein Wall aus Dornengestrüpp, sicher mehrere zehn Schritt im Durchmesser, versperrte den Weg wie eine lebendige Festung.

„Amir denkt, die Hecke hat Zähne“, flüsterte der Halbelf und strich sich nervös über den Handrücken. Gemeinsam umrundeten sie das dichte Dickicht, doch die Dornen standen so eng und fest, dass kein Durchkommen schien. Es war schließlich Myrkons scharfem Blick zu verdanken, dass sie im weichen Waldboden eine Spur entdeckten: Fußabdrücke, die direkt in das scheinbar undurchdringliche Grün führten.

Beim näheren Hinsehen erkannten sie, dass es kein Zufall war. Die Äste ließen sich mit Vorsicht beiseite schieben, als hätten sie sich bereits an jemanden gewöhnt, der hier regelmäßig ein- und ausging. Amir, der als Schlangemensch normalerweise flink wie ein Wiesel war, hatte diesmal weniger Glück. „Verfluchte Stacheln!“, zischte er, als er zum dritten Mal mit seinem Gewand hängen blieb. Ein Dorn ritzte seinen Arm, ein anderer seine Wange. Es waren nur leichte Kratzwunden, doch für jemanden, der so viel auf seine Geschmeidigkeit hielt, war es eine Beleidigung. „Amir blutet für diesen Waldweisen. Amir hofft, er hat wenigstens glänzende Steine.“

Im Herzen des Gestrüpps trafen sie auf eine Überraschung: Eine fast zerfallene Holzhütte kauerte dort zwischen den Wurzeln. Das Holz war grau und von Moos überzogen, doch als Myrkon vorsichtig gegen die Tür drückte, schwang sie mit einem geisterhaften Quietschen auf.

Drinne roch es nach getrockneten Kräutern, altem Pergament und einem Hauch von Erdigkeit. Bündel von Beifuß, Schafgarbe und unbekanntem Wurzeln hingen von der Decke. Kessel und Phiolen standen ordentlich auf einem staubigen Tisch – es sah wahrlich aus wie im Heim eines Kräuterweibs oder eben jenes Waldweisen, von dem die Goblins gesprochen hatten. Doch die Hütte war leer. Weder der Weise noch ein Lebenszeichen waren zu finden.

Nur die Fußspuren im Staub des Bodens setzten sich fort und führten durch eine Hintertür wieder hinaus in den Wald. Die Gruppe hielt nicht inne. Die Ungewissheit über die Magierin und das Grollen des Waldschrats noch im Hinterkopf, folgten sie dem Pfad tiefer in das immer dichter werdende Dunkel.

Als das Licht der Dämmerung endgültig verlosch und die ersten Sterne durch das Blätterdach blitzten, wurde das Gehen zur Qual. Amir rieb sich die schmerzenden Kratzer. „Amir denkt, es ist Zeit für ein Feuer. Aber Amir denkt auch, dass wir im Dunkeln nicht allein sind.“ Die Fußspuren vor ihnen wirkten im fahlen Mondlicht fast wie eine Einladung in eine Falle, während der Wald um sie herum zu atmen schien.