

Neue Gesellschaft

- [eine Herberge](#)
- [feuchte Träume](#)
- [ohne Schlaf](#)
- [Rondraschrein](#)
- [unter Tage](#)
- [erste Funde](#)
- [Lauft ihr Narren](#)
- [andere Geheimnisse](#)
- [Rückkehr zum Tempel und andere magische Dinge](#)

eine Herberge

Die Dunkelheit legte sich wie eine schwere, samtene Decke über den Wald der wandelnden Bäume. Das Knacken von trockenem Holz und das ferne Rauschen der Blätter wirkten in der Nacht weitaus bedrohlicher als am Tag.

Myrkon und Amarosch begannen routiniert mit den Vorbereitungen für die Nacht. Der Krieger von den Zyklopeninseln räumte mit kräftigen Griffen den Boden frei, während der Zwerg, trotz seiner Verletzung vom Nachmittag, mit fast schon unheimlicher Präzision ein kleines, gut abgeschirmtes Feuerloch grub.

Amir stand etwas abseits und beobachtete sie aus seinen pechschwarzen Augen. In Punin oder den Gassen der Zahori hätte er gewusst, wo man den sichersten Unterschlupf findet – meist in einer Nische zwischen zwei warmen Mauern oder auf einem gut versteckten Dachboden. Aber hier? Der Wald war ihm fremd. „Amir ist ein Kind des Pflasters, nicht der Wurzeln“, dachte er bei sich. Doch er blieb nicht untätig stehen. Er stellte sich zwar wie gewohnt ein wenig unbeholfen an, ließ aber keinen Handgriff der beiden Kämpfer aus den Augen. Er prägte sich ein, wie Amarosch den Wind prüfte, bevor er die Feuerstelle platzierte, und wie Myrkon die Schlafplätze so anordnete, dass man im Notfall schnell zu den Waffen greifen konnte. „Amir lernt. Amir wird bald wissen, wie man den Wald überlistet.“

Sein Blick glitt hinüber zur Magierin. Die Halbelfin in ihrer grauen Robe saß auf einem umgestürzten Stamm und starrte ins Leere. Ihr Blick war verloren, fast so, als wäre ihr Geist noch immer bei dem Waldschrat oder den rätselhaften Träumen der Goblins. Sie wirkte in diesem Augenblick zerbrechlich, weit weg von der Macht, die man einer Zauberin zuschrieb.

Ein seltener Moment des Mitgefühls regte sich in dem jungen Zahori. Er kramte in seinem Bündel, das er den Goblins so mühsam wieder abgeluchst hatte, und zog eine schwere Reisedecke hervor. Mit einer fließenden Bewegung, die seine Ausbildung als Schlangemensch verriet, warf er sie der Frau zu.

„Hier, die Dame mit dem spitzen Hut“, sagte er in seiner distanzierten, aber nicht unfreundlichen Art. „Amir denkt, dass Zittern nicht gut für die Konzentration ist. Und Amir braucht eine wache Magierin, falls die Bäume heute Nacht beschließen, spazieren zu gehen.“

Die Decke landete weich auf ihren Knien. Sie schreckte kurz aus ihrer Trance auf und sah ihn an. Amir wich ihrem Blick jedoch sofort aus und wandte sich wieder Amarosch zu, um ihm beim Schichten des Brennholzes zuzusehen. Er traute ihr immer noch nicht – die Ungewissheit, ob sie ihn im Wald verzaubert hatte, nagte an ihm – aber ein erfrorener Gefährte nützte niemandem etwas.

Als das Feuer schließlich klein und heiß brannte, hockte sich Amir in den Schatten am Rand des Lagers. Er fühlte die leichte Schärfe seiner Kratzwunden von den Dornen und den Hunger in seinem Magen. Während die anderen sich zur Ruhe legten, blieb Amir wachsam. Sein Fuchssinn war

gespannt. Irgendwo da draußen, jenseits des Feuerscheins, wartete der Waldweise – oder das, was von ihm übrig war.

feuchte Träume

Amirs Atem ging stoßweise, als er in die kalte Nachtluft der Waldwildnis zurückgerissen wurde. Sein Herz hämmerte gegen seine Rippen wie ein gefangener Vogel im Käfig. Einen Moment lang glaubte er noch immer, das Salz des Meeres auf den Lippen zu schmecken und die unerbittliche Kälte des schwarzen Wassers in seinen Knochen zu spüren. Das Grauen der Tiefe saß ihm im Nacken – seine schlimmste Angst, das endlose, unberechenbare Meer, hatte ihn im Schlaf eingeholt.

„Amir ertrinkt nicht... Amir ist an Land...“, krächzte er leise, während er krampfhaft nach seinem Amulett griff. Seine Finger zitterten.

Doch er war nicht der Einzige. Ein unterdrückter Fluch von Amarosch und ein gequälter Laut von Myrkon verrieten, dass die Dunkelheit auch ihre Geister heimgesucht hatte. Selbst die Magierin starrte mit geweiteten Pupillen in das sterbende Feuer, ihre Hände fest um ihren Stab geklammert. Die kollektive Unruhe des Waldes, von der die Goblins gesprochen hatten, war nun auch in ihren Träumen angekommen. Es war, als hätte der Wald selbst seine kranken Finger nach ihren Gedanken ausgestreckt.

Nach einer Ewigkeit, in der nur das unheilvolle Rauschen der Blätter zu hören war, beruhigte sich Amirs Puls. Er zwang sich, die Bilder des bleichen Auges aus der Tiefe zu verdrängen. „Amir ist sicher. Der Wald ist fest, nicht flüssig“, murmelte er sich selbst zu, fast wie ein Gebet. Die Erschöpfung des Tages siegte schließlich über das Grauen, und er sank zurück in einen traumlosen, bleischweren Schlaf.

ohne Schlaf

Die Nacht im Wald der wandelnden Bäume war kein Ort der Ruhe mehr. Nachdem nun auch Amarosch mit einem erstickten Fluch und Schweiß auf der Stirn aus seinen Träumen hochgeschreckt war, herrschte bleierne Stille im Lager. Keiner wagte es, die Augen wieder zu schließen.

„Amir denkt, die Träume sind wie Schlingen. Je mehr man schläft, desto fester ziehen sie sich zu“, murmelte der Halbelf. Er war totmüde. Seine Lider wogen so schwer wie Myrkons Pailos, und er kam aus dem Gähnen kaum heraus. Da an Schlaf nicht mehr zu denken war, packte die Gruppe im fahlen Licht der Sterne zusammen und setzte den Marsch fort.

Nach einiger Zeit änderte sich die Atmosphäre. Die Magierin, die Amir nun als Callan kennengelernt hatte, blieb plötzlich stehen und hob die Nase. „Heilkräuter“, flüsterte sie. „Wir nähern uns einem Ort der Macht.“

Kurz darauf erreichten sie eine Lichtung, in deren Zentrum ein Steinkreis aufragte. Sechs mächtige, uralte Monolithen bildeten einen perfekten Ring. Als sie näher traten, erkannte Amir seltsame Einritzungen. Amarosch, der Zwerg, trat vor und strich mit seinen rauen Fingern über den Stein. „Rogolan-Runen“, brummte er. „Humus, Luft, Wasser, Feuer und Erz.“

Callan umrundete den Kreis und runzelte die Stirn. „Eines fehlt. Das Element Eis ist nicht vertreten. Dies muss ein Druidenkreis sein.“ In kleinen, fast unsichtbaren Vertiefungen in den Steinen entdeckten sie merkwürdige Fächer. Darin lagen kleine Püppchen, gefertigt aus verschiedenen Materialien: Holz, Federn, Stein und getrocknetem Lehm.

„Hier wird Magie gewirkt, Amir gefällt das nicht“, sagte der Zahori und spürte, wie sich seine Nackenhaare aufstellten. Während Callan begann, die Püppchen zu untersuchen und vermutete, dass hier ein dunkles Ritual im Gange sei, das sie unterbrechen müsse, wurde Amir von einer bleiernen Erschöpfung übermannt. Das Gerede über Druiden, Runen und Elemente verschwamm in seinen Ohren. Es war ihm zu viel. Die Welt drehte sich.

Er entfernte sich ein paar Schritte von der Gruppe, suchte sich einen mächtigen, knorrigen Baum am Rand der Lichtung und ließ sich an dessen Stamm sinken. Nur für einen Moment wollte er die Augen schließen... nur einen Augenblick...

Sofort riss ihn die Schwärze fort.

Er trieb wieder auf dem offenen Meer. Der Himmel über ihm hatte die Farbe von geronnenem Blut, ein dunkles Omen, das sich im schwarzen Wasser spiegelte. Die Kälte kroch wie flüssiges Eis in seine Knochen, und seine Glieder fühlten sich an, als wären sie aus Blei. Eine salzige Woge schlug ihm ins Gesicht, brannte in seinen Augen und raubte ihm den Atem.

Dann blickte er nach unten. In der unergründlichen Finsternis unter seinen baumelnden Füßen starrte ihn ein riesiges, bleiches Auge an – kalt, uralte und hungrig. Ein gewaltiger Schatten glitt lautlos unter ihm vorbei, und das Wasser begann zu brodeln, ohne dass ein Wind wehte. Amir wollte schreien, doch die Gischt füllte seinen Mund. Ein ruckartiger Zug an seinem Knöchel riss ihn in die Tiefe. Das Licht verblasste, der Druck presste seine Lungen zusammen, und er sank tiefer und tiefer in das Grabtuch der Schwärze...

„NEIN!“

Mit einem gellenden Schrei fuhr Amir hoch. Sein Körper zuckte so heftig, dass er fast vom Baumstamm wegkatapultiert wurde. Er schnappte nach Luft, als würde er wirklich gerade erst auftauchen. Sein Hemd war klatschnass vor Schweiß, und er zitterte am ganzen Leib.

„Amir ist trocken... Amir ist im Wald...“, stammelte er und blickte sich mit wilden Augen um. Die anderen standen am Steinkreis und starrten ihn erschrocken an. Callan hielt gerade eines der Püppchen in der Hand.

Sein Blick fiel auf seine Knöchel. Die Angst saß so tief, dass er fast erwartete, dort die Abdrücke von Fingern oder Tentakeln zu sehen. Doch da war nur das Moos des Waldes. Aber der Traum war deutlicher gewesen als je zuvor. Der Waldweise, die Goblins, die Magie des Steinkreises – alles schien mit dieser dunklen Bedrohung aus der Tiefe verknüpft zu sein.

„Amir will hier weg“, flüsterte er heiser, während er sich mühsam am Stamm hochzog. „Dieser Ort... er träumt mit uns.“

Amir blinzelte benommen. Die ersten Strahlen der Praiosscheibe brachen durch das dichte Blätterdach und ließen die Morgendecke in einem sanften Gold schimmern. Sein Herzschlag beruhigte sich nur langsam, das Phantom des kalten Meerwassers klebte noch immer in seinen Gedanken, doch das warme Licht des Götterfürsten schenkte ihm ein wenig Halt.

„Amir mag die Sonne. Sonne bedeutet, dass die nassen Geister im Boden bleiben“, murmelte er, während er sich den Schweiß von der Stirn wischte.

Während Amir noch versuchte, seine Glieder zu ordnen, untersuchten Callan und Myrkon eine mächtige Eiche am Rande der Lichtung. Der Baum war gezeichnet – tiefe Kerben klafften im Stamm, als hätte jemand mit roher Gewalt versucht, ihn zu fällen. Doch es war keine gewöhnliche Wunde: Eine zähe, dunkle Paste war auf das freigelegte Holz aufgetragen worden, die im Schatten fast wie geronnenes Blut wirkte. Im hohen Gras dahinter entdeckten sie eine zerbrochene Holzfälleraxt.

„War das der Waldschrat?“, fragte Amir argwöhnisch und hielt Sicherheitsabstand zu der klebrigen Substanz. „Oder hat der Baum zurückgebissen?“

Myrkon deutete auf frische Spuren, die tiefer in den Forst führten. Die Gruppe nahm die Fährte auf, Callan und der Krieger leise diskutierend, als plötzlich Bewegung in das Unterholz kam. Eine Gestalt in einem groben Kapuzenmantel huschte zwischen den Stämmen hervor. Als sie die Gruppe bemerkte, hielt sie nicht inne, sondern schlug Haken wie ein gehetztes Wild.

„Halt!“, rief Myrkon, und die Verfolgung begann. Amir, dessen flinke Beine ihn mühelos über Wurzeln trugen, hielt sich instinktiv zurück. Als sie die Gestalt schließlich an einem Felsvorsprung stellten, nutzte er seine Ausbildung als Schlangemensch und verschmolz mit dem Schatten eines dichten Farns. „Amir wartet lieber hier. Wer rennt, hat meistens spitze Sachen unter dem Mantel“, dachte er und hielt den Schlagring griffbereit.

Doch die Gestalt griff nicht an. Es war ein Druide namens Daliseon – jener „Waldweise“, von dem die Goblins gesprochen hatten. Er wirkte weniger wie ein mächtiger Zauberer, sondern eher wie ein Teil des Waldes selbst. Er erklärte mit rauher Stimme, dass er dieses Tal behüte und alles tue, um es zu beschützen.

Amir zog eine Augenbraue hoch. „Beschützen?“, flüsterte er zu sich selbst. „Was bringt das für einen Profit? Kann man Schutz essen? Oder glänzt er im Beutel?“ Für ein Kind der Stadt, das in Dublonen und Gefallen rechnete, war diese uneigennützigke Naturverbundenheit ein Rätsel.

Amarosch stieß zur Gruppe vor, und das Gespräch wandte sich dem Steinkreis und der Magie zu. Amir hörte zu, verstand jedoch kaum jedes dritte Wort. Es fielen Begriffe wie *Elementar-Gleichgewicht*, *Kraftlinien* und *Ritualfokusse*. „Amir versteht nur Magie, wenn sie Dinge verschwinden lässt oder jemanden in einen Frosch verwandelt“, dachte er gelangweilt und kickte einen Kieselstein weg.

Als sie von ihren Alpträumen berichteten, wurde Daliseon ernst. Er gab zu, dass wohl etwas schiefgegangen sei – Magie, genau wie Amir es vermutet hatte. Doch die gute Nachricht folgte sogleich: Der Druide versicherte ihnen, dass die Alpträume nun ein Ende haben würden. Amir stieß einen hörbaren Seufzer der Erleichterung aus. Endlich wieder schlafen, ohne zu ertrinken!

Dann jedoch wurde der Druide bitter. Er erzählte von einer Schmiedin, die sein Tal heimsuchte, Bäume fällte und sogar den Bach umleiten wollte, um ihr Handwerk zu betreiben. Myrkon und Amarosch sahen sich an und zuckten die Achseln. Für einen Krieger und einen Zwerg klang das Fällen von Bäumen und das Umleiten von Wasser nach Fortschritt und Handwerk, nicht nach einem Verbrechen.

Dennoch versprachen die Gefährten, mit der Frau zu reden. Amir schüttelte nur den Kopf. „Bäume retten, Schmiedinnen besuchen... Amir sieht viel Arbeit, aber keinen Beutel Gold. Vielleicht hat die Schmiedin wenigstens etwas, das glänzt, wenn wir schon ihre Pläne stören müssen.“

Er rückte seinen Beutel zurecht und folgte den anderen, während er innerlich bereits überlegte, ob man aus dieser „dunklen Paste“ an den Bäumen wohl ein Gift oder eine Medizin machen konnte, die sich in Punin gut verkaufen ließe. Irgendwo musste der Profit in dieser grünen Hölle ja stecken.

Rondraschrein

Das Dorf, das Norrigea wieder zum Leben erweckt hatte, wirkte wie ein seltsamer Kontrast zum wilden, magisch kränkelnden Wald. Die Steine waren alt und verwittert, doch der Rondraschrein und die Schmiede glänzten in einem Zustand, der fast schon manisch wirkte. Überall hingen Waffen – Schwerter, Dolche, Speerspitzen –, die das Licht der Praiosscheibe fingen.

Amir stand mit verschränkten Armen außer Sichtweite an einer Mauer eines Hauses und beobachtete die Schmiedin. „Norrigea“, murmelte er, „Amir denkt, die Frau hat zu viel Eisen im Blut.“ Während Myrkon und Amarosch – sichtlich beeindruckt von der Handwerkskunst und dem göttlichen Eifer der Schmiedin – ein freundschaftliches Gespräch begannen, schlich Amir um den Schrein herum. Seine Goldgier regte sich beim Anblick der vielen Klingen, doch sein Respekt vor der Göttin des Sturms war größer. „Amir nimmt nichts aus einem Löwenhaus. Das gibt nur böse Blitze im Hintern“, dachte er und hielt die Finger bei sich.

Die Geschichte der Schmiedin war tragisch: Eine verlorene Gruppe in einer Zwergenbinge, ein einsamer Ausweg und ein Versprechen an Rondra. Dass sie dafür den Wald rodet und den Bach umleitet, war für sie nur ein Mittel zum Zweck. Nachdem Myrkon und Amarosch sie davon überzeugt hatten, dass ein Gespräch mit Daliseon klüger wäre als ein Kleinkrieg gegen den Wald, stellte sie eine Bedingung: „Holt meine Streitaxt aus der Binge. Ohne sie gehe ich nirgendwohin.“

Der Weg zur Binge führte sie zu einem Ort, an dem der Berg selbst nachgegeben hatte. Der Haupteingang war unter Tonnen von Gestein begraben, doch ein klaffendes, steiles Loch im Boden bot einen riskanten Zugang.

Amarosch kratzte sich am Bart und murmelte etwas über „instabilen Fels“ und „schlechte Statik“. Myrkon wog das Seil in der Hand, wirkte aber ratlos, wie man den Abstieg sicher beginnen sollte. Amir beobachtete das Zögern seiner großen Begleiter und schüttelte den Kopf. „Wenn Amir wartet, bis der Herr Zwerg fertig gerechnet hat, wird es wieder Nacht“, sagte er laut. „Amir geht vor. Amir ist leicht wie eine Feder und flink wie eine Ratte.“

Er schnappte sich das Seil, band es fachmännisch an einer stabilen Wurzel fest und begann den Abstieg. Seine Ausbildung als Schlangemensch kam ihm zugute; er fand Griffe, wo andere nur glatten Stein sahen. Doch auf halbem Weg geschah etwas Seltsames. Mit einem lauten Flügelschlagen stürzte eine „fliegende Ratte“ – eine Taube – aus einer Felsnische hervor. Sie flatterte Amir wild ins Gesicht, pickte nach seinen Fingern und versuchte panisch, an ihm vorbeizukommen.

„Verschwinde, du Federwieh!“, fluchte Amir und klammerte sich mit einer Hand fest, während er mit der anderen nach dem Vogel schlug. Fast hätte er den Halt verloren, doch seine Reflexe retteten ihn. Keuchend wartete er, bis das Tier im hellen Himmel verschwunden war. „Amir mag keine Vögel. Vögel sind unberechenbar.“

Nach einigen weiteren kräftezehrenden Schritten spürte er festen Boden unter den Füßen. Er befand sich in einer gewaltigen Halle, deren Ende im Dunkeln lag. Nur das schwache Licht von oben erhellte den Einstiegsbereich. Amir löste das Seil von seinem Gürtel und spähte in die Finsternis. Dank seiner Dunkelsicht begannen die Umriss der zwergischen Architektur vor seinen Augen Gestalt anzunehmen.

„Amir ist unten!“, rief er nach oben, seine Stimme hallte vielfach von den Wänden wider. „Kommt nur nach, es ist genug Platz für alle. Aber bringt Licht mit – Amir sieht hier Dinge, die seit vielen Götterläufen keine Sonne mehr gesehen haben.“

Während er auf die anderen wartete, tastete er vorsichtig nach seinem Schlagring. In den Schatten der Binge lauerte nicht nur Norrigeas Axt; Amir spürte, dass der Atem des Berges schwer und alt war – und vielleicht wartete hier noch mehr als nur rostiger Stahl.

Amir klopfte sich den zwergischen Staub von der Weste und warf einen gehässigen Blick nach oben, wo die „fliegende Ratte“ noch immer gurrend im Lichtkegel der Einstiegsöffnung kreiste. „Amir wird sich eines Tages rächen. Amir macht aus dir eine Suppe, du gefiedertes Ungetüm“, grummelte er.

Nacheinander rutschten die anderen die Seile hinunter. Sogar Callan war plötzlich wieder da. Sie schien wie aus dem Nichts aus den Schatten getreten zu sein – ein Umstand, der Amirs Fuchssinn nur noch mehr reizte. Er traute dieser Zauberin mit den roten Haaren keine zwei Schritt weit. „Amir weiß nicht, wo Callan war. Amir denkt, sie hat vielleicht mit den Steinen geredet oder uns beobachtet“, dachte er misstrauisch, während er sein Fladenbrot kaute, das sie als kurze Stärkung einnahmen.

Gerade als sie aufbrechen wollten, hallte die kräftige Stimme von Norrigea von oben herab. „He, ihr Helden! Ihr werdet im Inneren Halt brauchen!“, rief sie und ein schwerer Lederbeutel klatschte nur knapp neben Myrkon auf den Boden.

Amir öffnete ihn und zog einen Satz eiserner Kletterhaken hervor. Er stieß einen genervten Seufzer aus. „Amir hätte die früher gebraucht. Jetzt, wo Amir schon unten ist, erinnert sich die Eisenfrau an ihr Werkzeug.“ Er verstaute die Haken dennoch sorgfältig – er wusste, dass Goldgier und Überlebensinstinkt in solchen Ruinen Hand in Hand gingen.

Da die Dunkelheit der Binge absolut war, entzündeten sie Fackeln. Amarosch, der Zwerg, wirkte hier unten fast wie verwandelt; sein Blick war scharf und seine Haltung sicher. Doch Amir, der in den tückischen Gassen Punins gelernt hatte, dass ein falscher Schritt das Ende bedeuten konnte, nahm die Initiative in die Hand.

unter Tage

„Hör zu, Herr Zwerg“, sagte Amir und nahm seinen Wanderstab fest in beide Hände. „Hier unten gibt es Steine, die beißen. Amir zeigt dir, wie man den Boden fragt.“ Er demonstrierte Amarosch, wie man mit dem Stab rhythmisch den Boden abklopfte, um hohle Stellen oder Druckplatten von Fallen zu finden. Der Zwerg brummte anerkennend – auch wenn er es nie zugeben würde, war die Vorsicht des Halbelfen hier unten Gold wert.

Gemeinsam bildeten sie die Vorhut. Der Staub auf dem Steinboden lag fast zwei Finger dick und dämpfte ihre Schritte, was eine unheimliche Stille erzeugte. „Amir denkt, hier hat lange niemand mehr geatmet“, flüsterte er.

Doch kurz darauf hielt er inne. In der dicken Staubschicht zeichneten sich Spuren ab. Es waren keine zwergischen Abdrücke aus alter Zeit, sondern Stiefelabdrücke von Menschen – und sie waren verzerrt, als hätte jemand schwere Lasten geschleift oder wäre in Panik gerannt. „Die Expedition von Norrigea“, stellte Amir fest und deutete auf einen weggeworfenen, zerbrochenen Becher am Rand des Ganges. „Amir sieht ihren Weg. Aber Amir sieht kein Zeichen, dass sie wieder zurückgekommen sind.“

Die Spuren führten tiefer in die Eingeweide der Binge, dorthin, wo die Luft kälter wurde und die Schatten Callans Magierlicht fast aufzusaugen schienen. Amir drückte seinen Schlagring fest – er war bereit, aber sein Magen zog sich zusammen. Er mochte keine engen Räume, die nach Grab rochen.

Die Gänge der alten Binge verzweigten sich wie die Adern eines versteinerten Riesen. Während die anderen den Spuren der Expedition folgten, nutzte Amir jede Gelegenheit, um in die dunklen Seitengänge zu spähen. Viele waren von Geröll verschüttet, andere so unberührt, dass der Staub dort wie eine glatte Schneedecke lag. „Amir merkt sich das. Wo niemand geht, da schläft das Gold“, flüsterte er und markierte gedanklich die Stellen, die er später – wenn er diese „Helden“ abgeschüttelt hatte – genauer untersuchen würde.

An einer besonders engen Stelle hielt er plötzlich inne. Sein Stab stieß auf einen Stein, der sich ein wenig zu leicht nach unten drücken ließ. Amir hob sofort die Hand. „Halt! Wer hier tritt, dem fällt der Berg auf den Kopf.“ Er deutete auf die feinen Risse in der Decke direkt über ihnen. Eine Trittfalle, alt, aber noch immer tödlich. Amarosch brummte anerkennend, während die Gruppe vorsichtig an der Gefahr vorbeischlich.

Schließlich erreichten sie eine gewaltige Halle. Drei Gänge mündeten hier ein, doch das Zentrum beherrschte ein steinerner Brunnen. Amir trat an den Rand und blickte in die gähnende Leere. Er nahm einen Kiesel und ließ ihn fallen.

Sekunde um Sekunde verstrich. Das Echo des Aufschlags kam erst so spät zurück, dass Amir unwillkürlich einen Schritt vom Rand zurückwich. „Zu tief“, murmelte er. „Kein Seil der Welt reicht

bis dorthin, wo dieser Stein jetzt schläft.“

Zwei der abgehenden Wege waren völlig eingestürzt, also blieb nur eine Option. Der Gang führte sie in einen riesigen, runden Raum – ein gewaltiges Treppenhaus, das sich sowohl in die endlose Tiefe als auch weit nach oben erstreckte. Eine breite Wendeltreppe schmiegte sich an die Außenwand.

„Warum gehen wir hoch?“, fragte Amir stirnrunzelnd und blickte nach oben. „Amir dachte immer, Zwerge graben nach unten, um den Erzen nah zu sein. Suchen wir Norrigeas Axt nun in den Wolken?“

Sie begannen den mühsamen Aufstieg. Die Stufen waren für zwergische Beine gemacht, was den Marsch für die Menschen und den Halbelfen anstrengend machte. Nach einer Weile erreichten sie eine Stelle, an der die Zeit und das Gewicht des Berges ihren Tribut gefordert hatten: Ein Teil der Stufen war herausgebrochen, ein gähnender Abgrund klaffte zwischen ihnen und dem weiteren Weg.

Myrkon setzte mit einem kräftigen Satz über die Lücke hinweg, gefolgt von Amarosch, der trotz seiner kurzen Beine eine erstaunliche Sprungkraft bewies. Auch Amir, flink und geschmeidig wie eh und je, sprang locker über das Loch und landete lautlos auf der anderen Seite.

Nur Callan blieb am Rand stehen. Sie starrte in die Tiefe, ihr Gesicht bleich, den Magierstab fest umklammert.

„Na los, Dame mit dem spitzen Hut!“, rief Amir spöttisch zurück. „Oder kann Ihr Stab Ihnen keine Flügel zaubern?“ Er schüttelte den Kopf. „Amir denkt, Springen lernt man nicht in der Akademie beim Sprücheklopfen. Dort lernt man wohl nur, wie man wichtig aussieht, während andere sich die Stiefel schmutzig machen.“

Doch während er noch frotzelte, wanderte sein Blick wieder in die Tiefe des Treppenhauses. Irgendetwas an diesem Ort behagte ihm nicht. Die Stille war zu schwer, und der Gedanke an das „Auge unter den Wellen“ aus seinem Traum ließ ihn frösteln, obwohl sie hier mitten im harten Stein eines Berges waren.

Gerade als Amir Callan weiter verspotten will, bleibt sein Blick an der Bruchstelle hängen. Er kneift die Augen zusammen und nutzt seine scharfen Sinne. „Amir sieht Rost... viel Rost“, murmelt er. Die steinernen Stufen wurden einst von massiven Eisenstangen gestützt, die tief im Fels verankert waren. Doch die Feuchtigkeit der Jahrhunderte hat das Metall zerfressen; die Stangen sind nur noch spröde Skelette ihrer selbst.

Ein plötzlicher Schreck fährt ihm in die Glieder. Wenn die Stufen oben weggebrochen sind, was ist dann mit denen, auf denen er gerade steht? Mit einer für einen Schlangenmensch typischen, blitzschnellen Bewegung springt er zurück auf die sichere Seite zu Callan. „Weg da, Dame mit dem Hut! Amir hat keine Lust auf einen tiefen Fall!“

Während Myrkon der blassen Magierin schließlich die Hand reicht und sie mit roher Kraft über den Abgrund hievt, lässt Amir keine Zeit verstreichen. Er muss wissen, was da unten ist. Er knotet seine

Öllampe an ein Seil und lässt sie vorsichtig in die Schwärze unter der weggebrochenen Stelle hinab. Das flackernde Licht tanzt an den Wänden entlang, bis es auf etwas Weißes trifft: Ein Skelett liegt mehrere Stockwerke tiefer auf einem Treppenabsatz, die Knochen unnatürlich verdreht. Direkt daneben erkennt er eine schwere Pforte, die wohl in die tieferen, noch dunkleren Etagen der Binge führt.

Amir zieht die Lampe hoch und kehrt bleich zur Gruppe zurück. „Die Treppe ist eine Falle“, berichtet er hastig. „Das Eisen ist tot. Es kann jeden Augenblick nachgeben. Amir denkt, wir sollten uns ganz eng an die Wand drücken, dort, wo der Stein noch hält.“

Vorsichtig, den Rücken gegen den kalten Fels gepresst, schleicht die Gruppe weiter nach oben. Sie passieren ein gewaltiges Portal, das förmlich aus den Angeln gehoben wurde und in das Innere des Berges führt, doch ihr Weg führt sie noch höher. Schließlich erreichen sie das obere Ende des Treppenhauses. Hier ist die Decke so nah, dass selbst Amir seinen Kopf einziehen muss.

In das Deckengewölbe sind kunstvolle Ornamente eingelassen, verziert mit Steinen, die im Schein der Fackeln matt schimmern. Amir erkennt sofort, dass dies keine gewöhnlichen Kiesel sind. Während Myrkon und Amarosch die Umgebung sichern und Callan noch immer versucht, ihren Atem zu beruhigen, lässt Amir seine flinken Finger spielen.

Zwei der Steine – die größten und am reinsten funkelnden – verschwinden mit einer fließenden Bewegung in seiner Tasche. „Das ist für Amirs Mühen mit der Taube“, denkt er zufrieden. Dann hebt er mit seinem Dolch ein paar der kleineren, minderen Steine heraus und lässt sie absichtlich klackernd zu Boden fallen.

erste Funde

„Schaut mal, was Amir gefunden hat!“, ruft er mit gespielter Überraschung und hebt die kleineren Steine auf. „Nicht viel wert, aber wir können sie später gerecht teilen. Wenn wir wieder draußen sind und Amir nicht mehr in dunklen Löchern wandeln muss.“ Er schenkt den anderen sein breitetes, unschuldigstes Grinsen, während er das angenehme Gewicht der beiden wertvollen Edelsteine in seiner verborgenen Innentasche spürt.

Nun stehen sie vor dem obersten Gang der Binge. Die Luft hier oben ist dünner, aber sie riecht weniger nach Fäulnis. Amir blickt zurück zu Callan, die noch immer skeptisch dreinschaut. „Amir ist bereit. Suchen wir die Axt der Eisenfrau, bevor die ganze Treppe beschließt, dem Stein im Brunnen zu folgen.“

Vorsichtig schlüpfen wir durch das Portal, dessen massive Flügel wie zertrümmerte Kiefer schief in den Angeln hängen. Dahinter öffnet sich eine quadratische Halle, in der vier Reihen mächtiger Säulen die Last des Berges tragen. Staubtanzt im Schein unserer Fackeln, und die Luft ist hier oben noch trockener, fast stechend.

Während Myrkon und Amarosch die Säulenreihen sichern, huscht Amir zur Südseite. „Amir riecht den Tod“, murmelt er. Unter einem herabgestürzten Felsbrocken ragen bleiche Knochen hervor – ein weiteres Skelett der unglückseligen Expedition. Amir beugt sich kurz vor, seine Finger zucken in Richtung möglicher Beutel, doch er lässt es bleiben. „Der Stein war schneller als das Glück“, stellt er fest und wendet sich dem Nordgang zu.

Kaum setzt er einen Fuß in Richtung Norden, da spürt er es: Ein elektrisches Kribbeln schießt ihm den Rücken hoch. Sein Fuchssinn schreit förmlich. Er lässt sich flach auf den Bauch gleiten und pustet vorsichtig den Staub vom Boden. Unter der dicken Schicht kommt eine Mechanik zum Vorschein – eine Trittplatte, weitaus größer und komplexer als die kleine Falle im Flur unten.

„Halt!“, zischt er und hebt die Hand. „Die Großen stampfen, aber die Kleinen sehen die Fallen. Hier nicht treten!“ Mit dem Wurfspeer von Myrkon ritzt er deutliche Markierungen in den Staub, um die Umrisse der Gefahr für die anderen sichtbar zu machen. „Amir wird sich das später ansehen. Wenn der Berg nicht mehr so hungrig nach unseren Füßen ist“, denkt er bei sich und denkt an die versteckten Mechanismen, die man vielleicht gewinnbringend ausschlichten könnte.

Die Gruppe umgeht die Falle und durchschreitet ein kleineres, offenstehendes Portal. Der Anblick, der sich dahinter bietet, lässt selbst Amir für einen Moment den Atem anhalten. Wir stehen in einer Halle der Giganten. Unzählige riesige Zwergenstatuen ragen aus der Dunkelheit auf. Einige tragen wuchtige Äxte, andere halten steinerne Laternen empor. An vielen sind Narben im Stein zu sehen – abgeplatzte Stücke, tiefe Kerben, als hätten sie Kämpfe bestritten.

„Amir erinnert sich an die Worte der Eisenfrau“, flüstert er und drückt sich instinktiv flacher an die Wand. Norrigea hatte gewarnt, dass die Wächter hier erst nach einer Weile erwachen. Amir

schüttelt den Kopf, während er im Zickzack zwischen den steinernen Füßen hindurchhuscht. „Statuen, die laufen? Blödsinn. Stein ist Stein. Die Schmiedin hat wohl zu viel am Rauch ihrer Esse geschnuppert. Amir glaubt nur an das, was er stehlen kann, und Stein wandert nicht von allein in die Tasche.“

Wir haben fast das Podium am Ende des Raums erreicht, die Stille ist absolut – bis auf das rhythmische Echo unserer eigenen Schritte.

Knirsch.

Ein Geräusch wie mahlendes Korn, nur viel lauter und tiefer, hallt von den Wänden wider. Amir wirbelt herum. Hinter uns, dort wo wir gerade noch vorbeigelaufen sind, bewegt sich eine der Axträger-Statuen. Der steinerne Kopf ruckt zur Seite, Staub rieselt aus den Gelenken, und mit einem markerschütternden Scharren hebt sich eine gewaltige Hand.

Lauft ihr Narren

„**Amir hat sich geirrt!**“, ruft er, seine Stimme eine Oktave höher als gewöhnlich. „Der Stein lebt! Der Stein ist sauer!“ Er greift nach seinem Schlagring, sieht aber sofort ein, dass Messing gegen Granit wenig ausrichten wird. „**Laufen! Amir denkt, Laufen ist jetzt eine sehr gute Idee!**“

Das Mahlen von Stein auf Stein hallt wie Donner durch die Halle, als die gewaltige Statue ihre Axt hebt. Amir verliert keine Zeit. „Amir denkt, Heldenmut ist heute teuer und Amir ist pleite!“, ruft er und flitzt zwischen den massiven Steinfüßen der anderen Wächter hindurch.

Doch Amarosch beweist den Mut seines Volkes. Mit einem lauten, spöttischen Ruf auf Rogolan zieht er den Zorn des steinernen Riesen auf sich. Er tänzelt geschickt um die schweren, langsamen Hiebe der Statue herum und lockt sie immer weiter von der Gruppe weg in die Weite der Halle. „Cleverer Zwerg“, murmelt Amir anerkennend und nutzt die Ablenkung, um tiefer in den nächsten Bereich vorzustoßen.

Er durchquert einen weiteren Raum, in dem zwei Reihen stolzer Säulen die Decke stützen. Am Ende der Halle ragt ein Podest auf, auf dem mehrere steinerne Throne thronen. Und dort, im fahlen Licht seiner Lampe, sieht er sie: Die schwere Streitaxt von Norrigea. Sie liegt da, als hätte sie nur auf jemanden gewartet, der sie aus der Dunkelheit befreit.

„Amir hat das Eisen gefunden“, sagt er und hebt die Waffe auf. Sie ist schwerer als gedacht, doch er verstaubt sie so sicher wie möglich.

Hinter dem mittleren Thron entdeckt er einen schmalen Spalt in der Wand – einen Durchgang, durch den er gerade so hindurchschlüpfen kann, der für die riesige Statue jedoch viel zu eng ist. „Hierher!“, ruft er den anderen zu. „Ein Loch für Mäuse, nicht für Berge!“

Dahinter finden sie Räume, die einst Priestern oder gar Königen gehört haben müssen. Doch die Hoffnung auf glänzende Belohnungen stirbt schnell. Alles, was einst aus Holz, Stoff oder Leder war, ist zu Staub zerfallen. Die Pracht ist verrottet, die Schatzkisten sind leer oder enthalten nur noch morsche Überreste. „Nichts“, flucht Amir leise. „Nicht einmal ein kleiner Ring für Amirs Mühen. Was für arme Könige waren das?“

Frustriert lässt er seine Hände über die Wände gleiten, während sein Fuchssinn ihn leitet. An einer unauffälligen Stelle gibt der Fels nach. Mit einem leisen Klicken schwingt ein Teil der Wand zur Seite – ein Geheimgang.

Die Gruppe folgt dem ansteigenden Tunnel, bis sie eine Ebene höher wieder ins Freie treten... oder zumindest in einen Bereich, der dem Licht näher ist. Doch was sie dort finden, lässt selbst Amirs Goldgier verstummen. An der Wand prangt eine tief in den Fels gemeißelte Inschrift, die in der Stille der Binge wie eine Grabrede wirkt:

*“Diese Hallen sind verflucht.
Ungorosch fiel nicht durch Krieg,
sondern durch etwas,
das unter dem Berg erwachte.
Wir haben den Eingang versiegelt,
auf dass der Fluch nicht hinausgelange.
Wer Angroschs Namen ehrt,
der kehre hier um.*

Amir spürt ein kaltes Schaudern, das nichts mit der Kälte des Berges zu tun hat. Er denkt an das „Auge unter den Wellen“ aus seinem Traum und an den Schacht, der so tief war, dass kein Kiesel je den Boden erreichte.

„Amir denkt, die Toten lügen nicht“, flüstert er und klammert sich fest an die Streitaxt in seinen Händen. „Vielleicht sollten wir Norrigea ihre Axt geben und diesen Berg so schnell wie möglich verlassen, bevor das, was hier erwacht ist, merkt, dass wir an seiner Tür klopfen.“

Die Worte der Inschrift lasteten schwer auf der Gruppe. Das „Erwachte unter dem Berg“ klang viel zu sehr nach den Schrecken, die Amir in seinen Träumen heimgesucht hatten. „Amir denkt, die Zwerge haben dieses Tor nicht ohne Grund versiegelt. Amir respektiert Schilder, die ‚Tod‘ sagen“, murmelte er und machte einen weiten Bogen um das Portal.

Ohne Zögern stiegen wir die riesige Wendeltreppe wieder eine Etage hinunter. Zurück in dem Vorraum mit den unzähligen Zwergenstatuen – die zum Glück wieder so starr und leblos wie zuvor wirkten – suchte Amir erneut die Wände ab. Norrigea hatte von einem Fluchtweg gesprochen, und Amir vertraute seinem Fuchssinn mehr als jedem zwergischen Steinmetz. Und tatsächlich: Hinter einer unscheinbaren Felsnische fand er den zweiten Geheimgang.

andere Geheimnisse

Wir schlüpfen hinein und gelangten in eine natürliche Höhle. Die Luft war hier feuchter, und von weitem war bereits ein leises, stetiges Rauschen von Wasser zu hören. Doch der Weg war nicht frei. Ein klebriges, weißes Gespinnst überzog die Wände: ein Spinnennest. Als die achtbeinigen Jäger aus den Schatten krabbelten, zog Amir sofort seinen Schlagring. Callan rief uns zu, wir sollten die Tiere verschonen und sie nur vertreiben, doch Amir hörte nicht auf sie. „Amir lässt sich nicht einwickeln! Amirs Leben ist wertvoller als das von Krabbeltviechern!“, zischte er und schlug zu.

Im Kampfgetümmel wurde Amarosch von einer der Spinnen gebissen. Als die letzte Kreatur im Staub lag, eilte Amir sofort zu dem Zwerg. Mit besorgtem Blick untersuchte er die Bisswunde. „Amir schaut nach dem Gift. Wenn der Zwerg blau wird, ist das schlecht für die Gruppe“, sagte er und atmete erleichtert auf. Phex sei Dank – die Wunde war sauber, kein Gift war in Amaroschs Adern gelangt.

Wir setzten unseren Weg fort, bis wir das Ende der Höhle erreichten. Doch dort blieb Amir das Herz stehen. Ein donnernder Wasserfall stürzte direkt vor dem Ausgang herab und bildete einen Vorhang aus schäumender Gischt. Für jemanden, der das Meer und die Tiefe fürchtete, war dies die Hölle.

„Nein! Amir geht zurück! Amir läuft lieber durch zehn Statuen-Hallen als durch dieses Wasser!“, rief er panisch und wollte bereits umkehren. Seine Knie zitterten, und das Bild des bleichen Auges aus seinem Traum flackerte vor seinem geistigen Auge auf. Doch dann spürte er eine Hand auf seiner Schulter. Jemand sprach beruhigend auf ihn ein, eine Stimme, so sanft, dass Amir in seinem Schock gar nicht registrierte, wer es war. Wie in Trance ließ er sich führen. Gemeinsam schlüpfen sie hinter dem Wasserfall vorbei. Das kalte Wasser peitschte gegen seine Kleidung, und Amir wurde klatschnass, doch er erreichte das rettende Ufer des Sees vor der Binge.

Die Gruppe machte am Seeufer Rast, um die Kleider zu trocknen und Atem zu holen. Amir saß zitternd im Gras, als das Unfassbare geschah: Ohne Vorwarnung schoss ein Arm aus flüssigem Wasser aus dem See, packte Myrkon und riss den kräftigen Krieger mit einem Ruck unter die Oberfläche.

Die Panik schlug bei Amir mit voller Wucht zu. „Das Wasser! Es kommt uns holen!“, schrie er. Sein Überlebensinstinkt übernahm das Kommando. Er rannte los, so schnell ihn seine flinken Beine trugen, weg vom See, weg vom Tod. In seiner blinden Angst geschah etwas Seltsames: Seine Magie, die er sonst so mühsam kontrollieren musste, brach intuitiv hervor. Mitten im Lauf verschwammen seine Umrisse, bis er für das Auge völlig unsichtbar wurde. Er war nur noch ein Windhauch, der durch das Unterholz floh.

Es dauerte lange, bis Amir wieder zu Sinnen kam. Er hockte in einem Gebüsch, die Unsichtbarkeit war längst abgeklungen. Schließlich knackten Zweige, und Myrkon – durchnässt, aber lebendig – fand ihn. Der Krieger hatte das Elementar wohl vertreiben können.

Rückkehr zum Tempel und andere magische Dinge

„Amir... Amir ist wieder da“, stammelte der Halbelf und rückte seine nasse Kleidung zurecht. Gemeinsam, erschöpft und gezeichnet von den Schrecken unter dem Berg, kehrten sie zu Norrigea zurück. Amir überreichte ihr wortlos die schwere Streitaxt. Er wollte nur noch weg von diesem Ort, weg vom Wasser und weg von den Geistern der Zwerge. Sein Beutel war zwar um zwei Edelsteine schwerer, aber sein Herz war an diesem Tag um einiges schwerfälliger geworden.

Die Rückgabe der Axt an Norrigea war ein Moment voller Stolz für die Schmiedin, doch während Myrkon und Amarosch sich in ritterlichen Worten und handwerklichem Fachsimpelmagen ergingen, widmete sich Amir dem, was er am besten konnte: der unauffälligen Inspektion der Umgebung.

In der Schmiede roch es nach Kohle und heißem Eisen. Amir schlenderte mit scheinbar gelangweilter Miene an den Werkbänken vorbei. Seine Finger, flink durch seine Natur als Schlangenmensch, ließen wie zufällig einige scharfkantige Metallreste in seinen Taschen verschwinden. „Amir braucht Futter für seine Schleuder. Steine sind gut, aber scharfes Eisen ist besser“, dachte er bei sich. Norrigea, sichtlich gerührt über den Fund ihrer Waffe, zeigte sich großzügig und schenkte der Gruppe einige kleinere Waffen. Amir suchte sich einen schweren Dolch aus. Das kalte Metall in seiner Hand gab ihm ein Gefühl von Sicherheit, das er nach den Erlebnissen im Wasser bitter nötig hatte.

Es wurde beschlossen, Norrigea zum Druiden Daliseon zu begleiten, um den Konflikt um den Wald und den Bach endgültig beizulegen. Die Nacht verbrachten sie im Rondratempel. Während die anderen die kriegerische Göttin ehrten, suchte Amir sich eine dunkle Ecke. Er faltete die Hände und flüsterte ein Gebet an Phex, den Herrn der Diebe und Händler. Er dankte ihm für die Edelsteine in seiner Tasche und bat darum, dass das Wasser ihn künftig in Ruhe lassen möge.

Der nächste Morgen führte die ungleiche Reisegruppe zurück in den Wald. Beim Druiden angekommen, begann eine endlose Diskussion über das Gleichgewicht der Natur und die Notwendigkeit von Erz und Schmiedefeuere. Amir verstand, wie üblich, nur Bruchstücke. Er suchte sich einen bequemen Platz an einer alten Eiche und schloss die Augen. „Amir überlässt das Reden den Weisen und den Sturköpfen. Amir ruht sich lieber aus.“

Schließlich wurde eine Einigung erzielt – ein Kompromiss zwischen Waldschutz und Handwerk. Alle wirkten zufrieden, und gemeinsam mit Daliseon machten sie sich auf den Weg zum Goblindorf. Unterwegs verabschiedete sich Norrigea. Sie drückte Amarosch die Hand und warf Amir einen prüfenden Blick zu. „Kommt mich mal wieder besuchen“, sagte sie, „besonders wenn Daliseon und ich uns über die Umleitung des Baches einig geworden sind.“

Bei den Goblins angekommen, war die Erleichterung spürbar. Daliseon entschuldigte sich förmlich bei der Schamanin Radulka für die magischen Turbulenzen, die er verursacht hatte. Die kleinen Rotpelze wirkten bereits deutlich ausgeruhter, das ständige Hochschrecken aus Alpträumen hatte ein Ende gefunden. Ein kleines Goblinmädchen trat schüchtern an Myrkon heran und überreichte ihm mit einem fast zahnlosen Lächeln einen alten Kochtopf – ein großes Geschenk in ihrer Kultur.

Als das Gespräch auf die Zukunft kam, erklärten Myrkon und Amarosch, dass ihr Weg sie nach Albenhus führen würde. Sie blickten Amir erwartungsvoll an. Der Halbelf hielt sich wie gewohnt bedeckt. Er zuckte mit den Schultern und strich sich über seinen Beutel, in dem die Edelsteine aus der Binge sicher verborgen waren.

„Amir hat im Tal gefunden, was er gesucht hat“, sagte er geheimnisvoll. Er kramte in seinem Bündel und zog einen alten, verstaubten Bierkrug aus zwergischer Fertigung hervor, den er in den Ruinen unter dem Berg eingesteckt hatte. Er reichte ihn Amarosch. „Hier, Herr Zwerg. Damit das Bier in Albenhus besser schmeckt.“

Daliseon gab ihnen noch einen letzten Rat mit auf den Weg: In Albenhus gäbe es einen Kollegen von ihm, einen anderen Waldkundigen. Zu diesem sei wohl auch Rinella, die Magierin, unterwegs gewesen, bevor die Goblins sie aufgegriffen hatten.