

Amir's Gedanken

- [Was bisher geschah \(Vorgeschichte -SPOILER-\)](#)
 - [Schatten über dem Yaquir](#)
 - [Die Flucht nach Westen](#)
 - [Der Beutelschneider von Elenvina](#)
 - [Goldgier gegen Todesangst](#)
 - [Zwischen Fluss und Finsternis](#)
- [Auf in die Ferne](#)
 - [Die Flucht nach Westen](#)
 - [Zwischen Fluss und Finsternis](#)
 - [Ein Ausweg](#)
 - [Magier und Co](#)
 - [Von wegen Katzengleich](#)
- [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](#)
- [Albenhus](#)
 - [Aufbruch nach Albenhus](#)

- [endlich reich](#)
- [Twergenhausen](#)
- [ankunft in Albenhus](#)
- [zu Gast bei Eisinger](#)

Was bisher geschah
(Vorgeschichte -SPOILER-)

Was bisher geschah (Vorgeschichte -SPOILER-)

Schatten über dem Yaquir

Die Mittagshitze über Punin flimmerte so stark, dass die Türme der Magierakademie wie Trugbilder wirkten. Amir ibn Alachami lehnte scheinbar schläfrig an einer kühlen Sandsteinmauer, die Kapuze tief im Gesicht, um seine pechschwarzen Augen und die spitzen Ohren des Halbfelfen zu verbergen. Mit seinen 163 cm wirkte er wie ein harmloser Knabe, doch seine Sinne waren geschärft wie die eines Luchs. Sein Fuchssinn registrierte das rhythmische Klappern von Münzen lange bevor der dicke Gewürzhändler den Platz betrat.

„Amir hat heute Glück“, flüsterte er leise zu sich selbst. Er sprach stets in der dritten Person, ein Tick, den er trotz der strengen Blicke seiner Lehrer innerhalb der Sippe nie abgelegt hatte. „Die Sterne stehen gut für Amir.“ Plötzlich spürte er einen stechenden Blick im Nacken. Er wirbelte herum, die Hand glitt bereits zum Schlagring, doch er erstarrte. Im Schatten eines Marktstandes stand eine hagere Frau mit wettergegerbtem Gesicht: Leyla, ein älteres Mitglied der al'Fahan-Sippe. Sie blickte ihn ernst an und ihre Finger begannen sich in schnellen, fließenden Bewegungen zu formen. Es war Atak, die lautlose Zeichensprache der Zahori.

„Der Rat wartet, kleiner Falke“, signalisierten ihre Hände. „Das Gold der Straße gehört der Sippe, nicht nur deinem Magen.“

Amir schluckte. Seine Verpflichtungen gegenüber der Sippe waren wie ein unsichtbares Halsband, das ihn enger schnürte als jede Stadtwache. Er antwortete hastig in derselben stummen Sprache: „Amir liefert. Amir hat das Glitzern im Blick.“

Um Leyla zu beeindrucken – und um seine eigene Goldgier zu rechtfertigen – fixierte er den Händler. Ohne ein Wort zu sprechen, konzentrierte er sich auf das Gefühl in seinem Bauch. Er war ein intuitiver Zauberer, für ihn war Magie kein Studium, sondern ein Reflex. Ein kurzes Schnipsen seiner Finger schuf ein winziges Geräusch hinter dem Händler. Als dieser sich verwirrt umdrehte, glitt Amir vorwärts.

Seine Fingerfertigkeit war phänomenal. Mit dem Weg des Taschendiebes in seinem Blut war der schwere Beutel des Mannes bereits in Amirs weiten Ärmel gewandert, noch bevor der Händler sich wieder zurückdrehte.

Doch Feqz war ein launischer Gott. Ein herrenloser Hund bellte und eine Garde-Patrouille am Ende der Gasse wurde aufmerksam. „He! Stehenbleiben!“, dröhnte eine Stimme.

Amir geriet nicht in Panik. Er summte intuitiv eine Melodie. Die Welt um ihn herum schien einzufrieren, während seine eigenen Beine sich mit übernatürlicher Geschwindigkeit bewegten. Er rannte nicht einfach; er schien über das Pflaster zu fliegen. Als er in eine enge Sackgasse einbog, presste er sich gegen das Mauerwerk und webte das Chamaelioni um seinen Körper. Seine Kleidung und Haut

nahmen die Farbe des staubigen Steins an. Er hielt den Atem an, während die Gardisten schwerfällig an ihm vorbeistapften.

Später traf er Leyla an einem abgelegenen Brunnen. Der Geruch von abgestandenem Wasser stach in seiner Nase – sein sensibler Geruchssinn war Fluch und Segen zugleich. Er händigte ihr den Beutel aus, behielt aber heimlich die Hälfte der Dukaten für sich zurück.

„Amir ist ein guter Sohn der al'Fahan“, sagte er laut und grinste breit, wobei seine schwarzen Haare unter der Kapuze hervorkamen. „Aber Amir hofft, dass die Sippe niemals zum Meer zieht. Amir bleibt lieber in den staubigen Gassen von Punin, wo der Boden fest ist und das Gold laut klappert.“

Leyla nickte nur kurz und verschwand in der Menge. Amir blieb zurück, allein mit seinem Hunger und seinem unfehlbaren Zeitgefühl, das ihm sagte, dass es bald Zeit für ein bescheidenes Abendessen war – natürlich ohne Alkohol, denn schon der Gedanke an Wein ließ seinen Magen rebellieren.

Amir spürte ein vertrautes Kribbeln in der Magengrube, das nichts mit Hunger zu tun hatte. Sein Fuchssinn meldete sich – jenes instinktive Gespür für Gelegenheiten, das ihn in den labyrinthischen Gassen Punins schon oft vor dem Verhungern bewahrt hatte. Leyla war längst in der Menge verschwunden, doch die Worte, die sie in Atak geformt hatte, hallten in seinem Kopf nach. Es ging um ein altes Versteck der al'Fahan, tief unter dem Pflaster der Stadt, das seit Generationen als Legende galt.

„Amir glaubt, der Boden flüstert zu ihm“, murmelte er und strich mit seinen flinken Fingern über die rauen Sandsteine einer Häuserwand. Er konzentrierte sich. Seine Zwergennase, diese seltsame, fast magische Gabe für verborgene Hohlräume, leitete ihn weg von den belebten Plätzen hin zu den Fundamenten der alten Stadtviertel.

Er hockte sich hin und tat so, als müsse er seine Lederschuhe richten, während seine Augen die Umgebung scannten. Der Geruch von feuchtem Schlamm und altem Stein stach ihm in die Nase – sein sensibler Geruchssinn war hier unten fast eine Qual, doch er verhalf ihm auch zu einer Spur. Da war es: Ein kühler Lufthauch, der aus einer Mauerritze drang, die für jeden gewöhnlichen Menschen unsichtbar gewesen wäre.

„Amir hat es gefunden. Amir ist ein Genie“, flüsterte er. Mit einer geschickten Bewegung zog er sein Dietrichset aus der Gürteltasche. Seine Fingerfertigkeit ließ die Werkzeuge fast wie von selbst tanzen. Es war kein gewöhnliches Schloss; es war ein Mechanismus, der Geduld und Feingefühl erforderte. Er stellte sich dumm, falls Passanten vorbeikamen, und summte ein leises Lied der Zahori, während er den Widerstand im Schloss suchte. Klick.

Hinter einer verborgenen Steinplatte öffnete sich ein schmaler, dunkler Schacht. Amir zögerte keinen Moment. Dank seiner Dunkelsicht war die Schwärze für ihn kein Hindernis; die Umriss des Ganges zeichneten sich vor seinen schwarzen Augen so klar ab wie bei hellem Tageslicht. Er glitt hinein, geschmeidig wie ein Schlangemensch.

Der Tunnel führte steil nach unten, weg von der Hitze Punins in eine klamme Kälte. Plötzlich hielt er inne. Sein Gehör fing ein Geräusch auf – das ferne Rauschen von Wasser. Sofort verkrampfte sich sein ganzer Körper. Die Angst vor

dem Meer und tiefen Gewässern saß tief in seiner Seele. War das der Yaquir? Oder nur die Kanalisation? Sein Atem ging flach.

„Amir mag das nicht. Wasser ist böse. Wasser will Amir fressen“, keuchte er in der dritten Person. Doch seine Goldgier war stärker als die Furcht. Er dachte an die glänzenden Dukaten, die hier unten warten könnten. Er griff nach seinem Schlagring, um sich mutiger zu fühlen, und schlich weiter.

Am Ende des Ganges stieß er auf eine schwere Eichentür. Erneut kam sein magisches Erbe zum Vorschein. Er war kein Gelehrter der Magiekunde – die theoretischen Begriffe der Akademiker waren ihm völlig fremd –, aber er verstand die Essenz der Kraft. Er konzentrierte sich auf das Schloss und webte eine Einfache Telekinese, um die inneren Riegel zu ertasten.

Die Tür schwang lautlos auf. Dahinter lag eine kleine Kammer, gefüllt mit dem Staub von Jahrzehnten. In der Mitte stand eine alte Holzkiste. Amir stürzte darauf zu, seine Finger zitterten vor Aufregung. Er öffnete sie und das matte Leuchten von altem Silber kam zum Vorschein.

„Amir wird reich sein! Amir wird der König der al’Fahan!“, jubelte er leise. Er begann, die Münzen gierig in seinen Tuchbeutel zu stopfen. Doch sein Zeitgefühl warnte ihn; er war schon zu lange hier unten. Die Wachen oben würden bald den Wachwechsel vollziehen, und er musste verschwinden, bevor sein Verschwinden bemerkt wurde.

Mit der Beute fest an die Brust gepresst, trat er den Rückweg an. Er fühlte sich flink und unbesiegbar. Punin mochte eine Stadt der Gelehrten sein, aber für Amir ibn Alachami war sie ein Spielplatz aus Gold und Schatten.

Amir spürte das angenehme Gewicht der Silbermünzen an seiner Hüfte, während er durch die schmalen Gassen des Viertels am Yaquir-Ufer huschte. Sein Zeitgefühl sagte ihm, dass die Dämmerung kurz bevorstand – die beste Zeit, um in den Schatten von Punin unterzutauchen. Er steuerte einen unscheinbaren Hinterhof an, in dem der Gestank von Abfällen und billigem Tran fast unerträglich war. Für Amirs sensiblen Geruchssinn war dieser Ort eine Qual, doch hier befand sich der Zugang zum „Basar der verlorenen Schätze“.

„Amir mag diesen Ort nicht. Amir findet, es riecht hier nach nassem Hund“, murmelte er und zog sein Halstuch fester über die Nase. Er passierte einen bulligen Türsteher, dem er mit einem schnellen Handzeichen in Atak signalisierte, dass er zur Sippe der al’Fahan gehörte.

Im Inneren des Schwarzmarktes herrschte ein diffuses Licht, das Amirs Dunkelsicht kaum forderte. Er steuerte zielstrebig den Stand von „Einauge“ Goran an, einem Hehler, der für seine harten Preise bekannt war. Amir wusste, dass er hier vorsichtig sein musste. Seine Goldgier flüsterte ihm zu, dass jede Münze zählte.

„Amir hat Schätze aus der Tiefe gebracht“, begann er das Gespräch und legte die alten Silbermünzen auf den hölzernen Tresen. „Amir denkt, dass Goran heute sehr großzügig sein wird.“

Goran begutachtete das Silber misstrauisch. „Das Zeug ist alt, Junge. Wer weiß, ob das in Punin überhaupt noch jemand annimmt.“

Amir setzte sein unschuldigstes Lächeln auf – er stellte sich gern dumm, während sein Verstand bereits die nächste Lüge wob. „Amir ist nur ein kleiner Halbfelf,

der im Schlamm gespielt hat. Aber Amir weiß, dass dieses Silber rein ist wie das Licht von Madaya.“ Er nutzte sein Talent für das Herausreden, um den Wert der Fundstücke in den höchsten Tönen zu preisen.

Um den Deal zu besiegeln, griff er tief in seine Trickkiste. Mit einem unauffälligen Glücksgriff – einem seiner kleinen Zaubertricks – lenkte er Gorans Aufmerksamkeit für einen Moment ab, während er eine besonders glänzende Münze so im Licht drehte, dass sie fast magisch funkelte.

„Schau nur, wie es glänzt. Amir denkt, Goran möchte dieses Funkeln in seiner Kiste haben“, schmeichelte er weiter, wobei er seine Fähigkeit zum Überreden voll ausschöpfte.

Nach einem zähen Feilschen einigten sie sich. Goran schob Amir einen kleinen Stapel glänzender Dukaten zu. Amir zählte sie blitzschnell mit seiner Begabung für das Rechnen nach.

„Amir ist zufrieden. Amir wird nun gehen, bevor der Wein hier ausgeschenkt wird“, sagte er mit einem Seitenblick auf ein offenes Fass, denn seine Unverträglichkeit gegenüber Alkohol ließ ihn bei solchen Anblicken schaudern. Er verstaute das Gold sicher in seiner Gürteltasche, strich über seinen Schlagring, um sich für den Heimweg gewappnet zu fühlen, und verschwand mit der Geschmeidigkeit eines Schlangemenschen wieder in der Nacht.

Amir verließ den Schwarzmarkt mit einem zufriedenen Wiegen in seinem Schritt, das Gewicht der neuen Dukaten in seiner Gürteltasche fühlte sich herrlich an.

Doch kaum hatte er die stinkende Gasse hinter sich gelassen, schlug sein Fuchssinn Alarm. Es war kein Geräusch, das ihn warnte, sondern ein plötzliches Prickeln in seinem Nacken, das seine Sinnesschärfe befeuerte.

„Amir glaubt, er hat Gesellschaft“, flüsterte er kaum hörbar. Er blieb nicht stehen, um nachzusehen – das wäre dumm gewesen, und Amir stellte sich nur gern dumm, er war es nicht. Stattdessen nutzte er sein Zeitgefühl, um den Rhythmus seiner Schritte beizubehalten, während seine Ohren, geschärft durch den Herausragenden Sinn (Gehör), das Scharren von Stiefeln auf dem feuchten Kopfsteinpflaster hinter ihm auffingen.

Zwei Gestalten, eingehüllt in grobe Umhänge, lösten sich aus der Dunkelheit. Sie hatten ihn wohl seit Gorans Stand im Auge behalten. „He, kleiner Halbfell!“, rief einer mit einer Stimme, die nach zu viel billigem Fusel klang. „Lass uns mal sehen, was du da in die Tasche gesteckt hast.“

Amir verzog das Gesicht. Seine Unverträglichkeit gegenüber Alkohol ließ ihn den Dunst des Angreifers schon aus der Ferne verabscheuen. „Amir hat nur Steine in seiner Tasche. Sehr schwere Steine. Wollt ihr sie fühlen?“, antwortete er und griff blitzschnell nach seinem Schlagring.

Doch Kämpfen war für Amir immer die letzte Wahl. Er war flink und bevorzugte es, seine Feinde ins Leere laufen zu lassen. Als die beiden Schläger auf ihn zustürmten, konzentrierte er sich auf die magische Energie in seinem Inneren.

Ohne eine einzige akademische Formel der Magiekunde zu kennen, rief er die Kraft des Axxeleratus herbei.

Die Welt um ihn herum schien plötzlich in Zeitlupe zu erstarren. Amir wich dem ersten Hieb mit einer geschmeidigen Bewegung seines Schlangemensch-Körpers aus. Bevor die Angreifer begriffen, was geschah, war er bereits an ihnen vorbeigeschlüpft.

„Amir ist hier! Nein, Amir ist dort!“, spottete er, während er in eine besonders dunkle Nische sprang. Er nutzte seine Dunkelsicht, um einen schmalen Vorsprung an der Hauswand zu finden. Mit einem Satz und der Kraft seiner Körperbeherrschung zog er sich nach oben. Oben angekommen, webte er das Chamaelioni um sich. Sein Körper und seine Kleidung verschmolzen mit dem grauen Stein des Gebäudes.

Die Verfolger stoppten unter ihm, fluchten und sahen sich verwirrt um. „Wo ist die kleine Ratte hin?“, knurrte einer. Sie ahnten nicht, dass der Halbelf nur wenige Schritte über ihren Köpfen völlig unsichtbar an der Wand klebte.

Amir wartete geduldig, bis ihre Schritte in der Ferne verhallten. Sein Weg des Taschendiebes hatte ihn gelehrt, dass Geduld oft mehr wert war als Gold. Erst als er sich sicher war, löste er den Zauber und kletterte behände herab.

„Amir denkt, Punin ist heute Nacht besonders unhöflich“, stellte er fest und klopfte sich den Staub von seiner Tunika. Er musste zurück zu seiner Sippe, den al'Fahan, um seinen Verpflichtungen nachzukommen. Mit einem letzten Blick über die Schulter und einem zufriedenen Klopfen auf seinen prallen Geldbeutel verschwand er in den sicheren, vertrauten Schatten der Stadt.

Das Lager der al'Fahan lag versteckt außerhalb der südlichen Stadtmauer Punins. Der Geruch von gebratenem Lamm und Gewürzen lag in der Luft, was Amirs Magen knurren ließ, doch sein sensibler Geruchssinn fing auch etwas anderes auf: den scharfen, beißenden Geruch von Angstschweiß und billigem Wein.

Amir schlich näher, die Beute fest an die Hüfte gepresst. Er sah Leyla und das Sippenoberhaupt Alachami im Schein eines kleinen Feuers stehen. Sie stritten nicht laut, doch ihre Mienen waren finster. Amir blieb im Schatten einer zerfallenen Säule stehen. Er war zu weit weg, um ihre Worte gegen das Knistern des Feuers zu hören, doch das war kein Problem für ihn. Er konzentrierte sich, starrte auf die Lippen von Alachami und nutzte sein Talent zum Lippenlesen.

„...der Steuereintreiber... er kennt die Namen... er wird uns aus der Stadt jagen“, las Amir von den Lippen des Alten ab.

Alachami hielt ein Pergament in der Hand, ein offizielles Dokument der Stadtverwaltung. Amir kramte in seinem Gedächtnis. Dank seines Guten Namensgedächtnisses blitzte sofort ein Gesicht vor seinem geistigen Auge auf: Ratsherr Valerius von Punin. Er hatte diesen Namen vor Wochen in einem Gespräch zwischen zwei betrunkenen Gardisten gehört, während er unter ihrem Tisch hockte. „Amir kennt diesen Mann“, sagte er laut und trat aus dem Schatten. Die Umstehenden zuckten zusammen. „Amir weiß, dass Ratsherr Valerius eine Schwäche für seltenes Silber hat. Und Amir hat heute genau das gefunden.“

Er trat zum Feuer und leerte einen Teil seines Beutels aus. Das antike Silber der al'Fahan funkelte im Licht. Das Sippenoberhaupt hob eine Braue. „Du warst im alten Versteck, Taugenichts?“

„Amir war dort, wo die Ratten tanzen“, antwortete er grinsend und sprach wie gewohnt in der dritten Person. „Amir denkt, wenn Valerius dieses Silber sieht, wird er vergessen, dass die al'Fahan Steuern zahlen müssen.“

Doch die Stimmung kippte, als ein fetter, fremder Mann aus einem der Zelte trat. Er schwankte leicht und hielt einen Weinschlauch in der Hand. Es war ein Informant der Garde, der offensichtlich gekommen war, um Schmiergeld

einzutreiben. Als er an Amir vorbeiging, schwappte ein Schwall Wein über dessen Stiefel.

Amir erschauerte. Seine Unverträglichkeit gegenüber Alkohol war so stark, dass ihm allein vom Dunst schwindelig wurde. „Amir mag das nicht! Der Mann stinkt nach Verderben!“, rief er angewidert und sprang mit der Geschmeidigkeit eines Schlangenmenschen zurück, um dem nächsten Spritzer auszuweichen.

Alachami lachte heiser. „Bring das Silber zum Ratsherrn, Amir. Wenn du uns diese Last vom Hals schaffst, wird die Sippe deine Verpflichtungen für diesen Mond als erfüllt ansehen.“

Amir nickte eifrig. Die Aussicht, für eine Weile frei von den ständigen Forderungen der Sippe zu sein, war fast so gut wie das Gold selbst. Er nahm sich ein Stück Fladenbrot mit Lammfleisch, mied den betrunkenen Informanten weiträumig und begann bereits in seinem Kopf zu planen.

„Amir wird gehen. Amir wird den Ratsherrn um den Finger wickeln“, murmelte er, während er die Dunkelheit der Stadt ansteuerte. Mit seinem Zeitgefühl wusste er genau, dass er den Ratsherrn noch vor seinem Abendessen in der Villa erreichen konnte – dem perfekten Moment für eine kleine Bestechung unter „Gentlemen“. Amir hockte auf dem First eines Nachbarhauses und starrte auf die prächtige Villa des Ratsherrn Valerius. Das Gebäude war ein Protzbau aus weißem Marmor, typisch für die puniner Oberschicht. „Amir denkt, der Ratsherr hat zu viel Platz für zu wenig Leute“, murmelte er.

Sein Plan war simpel: Er wollte direkt in das Arbeitszimmer. Doch wie man eine magische Barriere erkennt oder ein Pentagramm von einem simplen Siegel unterscheidet? Davon hatte Amir keinen blassen Schimmer. Wenn man ihn nach der Theorie hinter seinen Kräften fragte, blickte er meist nur mit seinen großen, schwarzen Augen drein und zuckte mit den Achseln. Für ihn war Magie wie Atmen – man tat es einfach. Dass Gelehrte an der Akademie Jahre damit verbrachten, Sphaerenmodelle und Kraftlinien zu studieren, hielt er für reine Zeitverschwendung. Seine Unfähigkeit in Magiekunde war legendär; er konnte kaum einen Heilzauber von einem Fluch unterscheiden, solange er ihn nicht am eigenen Leib spürte.

„Amir braucht keine Bücher. Amir braucht nur Schatten“, sagte er und konzentrierte sich. Er aktivierte das Chamaelioni. Seine Haut und die abgetragene Zahori-Kleidung nahmen die Farbe der dunklen Dachziegel an. Dann, mit der Geschmeidigkeit eines Schlangenmenschen, glitt er an einem Regenrohr hinab.

Er erreichte das Fenster im ersten Stock. Es war verriegelt, doch für seine Schlangenhände – jene flinken, fast knochenlos wirkenden Finger – war der Riegel kein Hindernis. Ein leises Klicken, und er schlüpfte ins Innere.

Das Arbeitszimmer roch nach altem Pergament und teurem Wachs – und zu Amirs Leidwesen nach einem abgestandenen Weinbrand, der in einer Karaffe auf dem Tisch stand. Sein sensibler Geruchssinn rebellierte sofort, und er musste sich beherrschen, nicht laut zu niesen.

Plötzlich hörte er Schritte. Amir wirbelte herum und sah eine Gestalt in der Tür. Es war nicht der Ratsherr, sondern dessen privater Magister, ein hagerer Mann in violetter Robe. Der Magier hielt inne und starrte genau in Amirs

Richtung. Er schien etwas zu spüren.

„Wer ist da? Ich fühle eine... ungeordnete, fast chaotische magische Präsenz“, rief der Magister und begann, eine formelhafte Geste zu weben.

Amir geriet in Panik. Ein geschulter Magier hätte nun vielleicht einen Gegenzauber gewirkt oder die magische Struktur analysiert. Aber Amir? Amir wusste nicht einmal, was eine „magische Präsenz“ war. Er tat das Einzige, was er konnte: Er verließ sich auf seine Intuition.

„Amir ist nicht hier!“, rief er (was seine Tarnung natürlich sofort ruinierte) und aktivierte den Blitz dich find. Ein greller, magischer Lichtstrom schoss aus seinen Fingern. Der Magister, der mit einem komplizierten akademischen Duell gerechnet hatte, wurde von der rohen, instinktiven Wucht des Blendzaubers völlig unvorbereitet getroffen. Er taumelte schreiend zurück und hielt sich die Augen. Amir nutzte die Verwirrung. Er sprang auf den Schreibtisch, legte den Beutel mit dem antiken Silber direkt auf das offene Steuerelement der Sippe und kritzelte mit einer Schreibfeder eine kleine, krumme Zeichnung eines Falken – das Zeichen der al'Fahan – daneben.

„Amir hat geliefert. Jetzt muss Amir rennen!“, keuchte er.

Mit einem flüchtigen Axxeleratus in den Beinen hechtete er aus dem Fenster, noch bevor der Magister wieder klar sehen konnte. Er landete weich auf dem Rasen und verschwand in der Dunkelheit der Puniner Nacht. Er hatte keine Ahnung von „astralen Mustern“ oder „Matrixdeformationen“, aber er wusste eines: Morgen würde der Ratsherr das Silber finden, und die al'Fahan hätten ihre Ruhe.

Amir hockte außer Atem in einer schmalen Gasse, während das ferne Rufen der Gardisten langsam verhallte. Er griff nach seiner Gürteltasche, um die Beute zu prüfen. Doch neben dem Silber stieß er auf etwas, das er im Eifer des Gefechts mit seinen Schlangenhänden blindlings vom Schreibtisch gewischt hatte.

Es war ein kleiner, unscheinbarer, geschliffener Glasstein in einer schlichten Fassung. Amir kniff die Augen zusammen. „Amir denkt, das ist ein Rubin! Ein riesiger, roter Stein!“, flüsterte er aufgeregt. Dass es sich in Wahrheit nur um eine optische Linse handelte, bemerkte er in seiner Gier nicht – seine Einschätzung war völlig falsch, doch für Amir leuchtete das Glas wie der wertvollste Schatz von Punin.

Er wusste nicht, dass Ratsherr Valerius dieses Glas nutzte, um Fälschungen in Akten zu entlarven. Doch in Amirs Händen, gepaart mit seinem instinktiven Fuchssinn, geschah etwas Merkwürdiges. Als er den Stein probenhalber fest umschloss und seinen Chamaelioni wirkte, fühlte es sich anders an als sonst. Das Licht um ihn herum schien sich nicht nur anzupassen, es schien regelrecht um ihn herumgebogen zu werden. Er eilte zum Wagen der alten Zarpa. Die Seherin blickte nicht erschreckt,

sondern eher belustigt auf den gläsernen Fund. „Du tönlicher Junge“, lachte sie heiser. „Du denkst, du hast den Stein eines Königs, dabei hast du nur das Auge eines Buchhalters gestohlen.“

Sie erklärte ihm, dass dieses Glas seine Dunkelsicht verstärken könne, wenn er hindurchblickte. „Es wird dir helfen, die Welt zu sehen, wenn Praios sein Antlitz abwendet. Und wenn du dich versteckst, wird es dein Bild für die Augen der Jäger verschleiern.“

Doch Zarpa legte ihm eine Hand auf die Schulter. „Aber hüte dich, Amir. Du hast keine Ahnung von Magiekunde. Du weißt nicht, wie man dieses Glas reinigt oder die fremde Kraft darin bändigt. Wenn du zu lange hindurchstarrst, wird dein eigenes Auge dich verraten. Die Welt wird verschwimmen, weil du dich zu sehr auf das Glas verlässt und nicht auf deinen eigenen Sinn.“

Amir steckte die Linse sorgfältig weg. „Amir wird vorsichtig sein. Amir mag keine trüben Augen.“ Er spürte, dass der Ratsherr dieses Objekt zurückhaben wollte – vielleicht sogar mehr als das Silber. Es war Zeit, Punin zu verlassen.

Was bisher geschah (Vorgeschichte -SPOILER-)

Die Flucht nach Westen

Punin wurde Amir zu heiß. Die Stadtwache und die Magier des Rats Herrn suchten nach der „Schattenlinse“, 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.

Was bisher geschah (Vorgeschichte -SPOILER-)

Der Beutelschneider von Elenvina

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.

Was bisher geschah (Vorgeschichte -SPOILER-)

Goldgier gegen Todesangst

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.

Was bisher geschah (Vorgeschichte -SPOILER-)

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!“, quiekt Amir. Sie packen ihn, kreischen ihn mit unverständlichen Lauten an und zerran 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 zerran 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.“

Auf in die Ferne

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 Zwielflicht 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 Kriegerern, 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 unbekannten 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.

Neue Gesellschaft

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 Schlangenmensch 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 frägt.“ 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 Halbfelfen 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 Schlangemensch 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 ausschachten 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 Schlangemensch, 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 Schmiedefeuer. 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.

Albenhus

Aufbruch nach Albenhus

Amir blickte in Richtung Süden. Albenhus versprach Gassen, Tavernen und neue Möglichkeiten für einen flinken Zahori. „Amir denkt, Albenhus klingt nach einem guten Ort für jemanden mit neuen Steinen in der Tasche“, murmelte er in seinen nicht vorhandenen Bart und folgte seinen Gefährten auf den Pfad aus dem Tal hinaus.

Die Reise nach Albenhus versprach eigentlich Entspannung, doch die Straße am Großen Fluss war selten so friedlich, wie es die Händler in den Tavernen behaupteten. Als die Gruppe auf ein gut verstecktes Lager von Flusspiraten stieß, kochte das Blut der Gefährten sofort hoch. Besonders Callan war kaum zu bändigen – sie hatte erfahren, dass diese Halunken ihre wertvollen Bücher geraubt hatten.

Während Myrkon und Amarosch noch über Taktik beratschlagten und Callan am liebsten mit wehendem Umhang vorstürmen wollte, war Amir bereits eins mit den Schatten. „Amir wartet nicht auf Pläne. Pläne machen Lärm“, flüsterte er. Flink und geschmeidig wie ein Wiesel umging er die Wachen und nutzte seine Fähigkeiten als Schlangenmensch, um durch ein schmales, modriges Fenster in die Haupthütte zu schlüpfen.

Drinne roch es nach billigem Fusel und nassem Leder. In einer Ecke entdeckte er zwei prall gefüllte Rucksäcke. Ohne zu zögern, griff er sie sich und ließ sie lautlos wie eine Feder durch das Fenster nach draußen ins hohe Gras gleiten. Draußen hörte er plötzlich das Klirren von Stahl und wütendes Gebrüll. „Hätten die nicht warten können, bis Amir fertig ist?“, brummte er genervt. Die Gruppe war ungeduldig geworden und hatte den Angriff gestartet.

Amir nutzte den Tumult, um den Rest der Hütte zu durchwühlen, doch außer kargen, stinkenden Schlafplätzen fand er nichts. Als draußen der Kampf eskalierte und er sah, wie Myrkon einen Piraten mit einem wuchtigen Schlag beinahe niederstreckte, entschied Amir, dass es Zeit für eine kleine Unterstützung aus dem Hinterhalt war. Er trat an das Fenster, legte einen der scharfkantigen Metallreste aus Norrigeas Schmiede in seine Schleuder und ließ sie „sprechen“. Das Metall surrte durch die Luft und traf einen der Piraten hart im Rücken. Bevor jemand die Quelle des Schusses ausmachen konnte, war Amir bereits wieder verschwunden und kletterte lautlos aus dem Fenster.

Im sicheren Schutz des Gebüsches öffnete er die Rucksäcke. Seine Augen weiteten sich und begannen im Dunkeln fast zu leuchten. Zwischen wissenschaftlichen Abhandlungen und staubigen Wälzern fand er zwei schwere Lederbeutel. Er zählte hastig: 500 Dukaten im einen, 200 im anderen! Ein Vermögen! „Reiche Beute, Herr Phex. Amir dankt für das Glitzern“, flüsterte er ehrfürchtig.

Der Kampf draußen war schnell vorbei. Als Amir sich wieder zur Gruppe gesellte, traute er seinen Augen nicht: Callan kniete im Dreck und versorgte die Wunden der Piraten, statt sie für den Raub

zu bestrafen. „Hat die Frau mit dem Hut keine anderen Sorgen?“, dachte er kopfschüttelnd.

Als Callan schließlich die Hütte stürmte, um ihr wertvollstes Buch zu suchen, war Amir ihr bereits einen Schritt voraus. Er hatte das große Buch geistesgegenwärtig unter dem Fenster im Dreck vergraben. Callan kam enttäuscht wieder heraus – die Hütte war leer. Doch Amarosch, der alte Zwerg, hatte Amirs verdächtige Bewegungen genau beobachtet. Er trat zum Fenster, bückte sich und zog das schlammverschmierte Buch hervor.

Amir hielt den Atem an, doch Amarosch zwinkerte ihm nur kurz zu. „Hier, Magierin! Ich hab dein Buch im Dreck gefunden. War wohl beim Kampf aus der Hütte gefallen“, brummte der Zwerg und hielt Amir den Rücken frei. Er wusste genau, wer hier „aufgeräumt“ hatte, aber ein Zwerg verriet keinen Gefährten, der ihm kurz zuvor noch einen Bierkrug geschenkt hatte.

Die Enttäuschung folgte jedoch auf dem Fuß: Die anderen beiden Bücher von Callan waren bereits weg. Einer der Piraten gestand winselnd, dass sie diese für lumpige 200 Dukaten an einen vorbeiziehenden Hehler verkauft hatten.

endlich reich

Amir klopfte unauffällig auf seinen Beutel mit den 700 Dukaten. Er fühlte sich fast ein wenig schlecht für Callan – aber eben nur fast. Schließlich war Information teuer, und Amir hatte für dieses Gold sein Leben im Fenster der Piraten riskiert. „Amir denkt, Wissen ist Silber, aber Dukaten sind definitiv Gold“, philosophierte er leise, während sie sich für den letzten Marsch nach Albenhus bereit machten.

Callan war sichtlich erleichtert, als sie ihren Rucksack durchwühlte. Auch wenn zwei der teuren Bücher fehlten, war der Rest ihres Inventars – Pergamente, Tintenfässer und persönliche Aufzeichnungen – unversehrt geblieben. Nach dem hitzigen Gefecht beschlossen wir, keine unnötigen Risiken einzugehen und die Nacht im Lager der Piraten zu verbringen. Die Halunken wurden fest verschnürt, während wir uns abwechselnd in der Wache ablösten.

Twergenhausen

Am nächsten Morgen trieben wir die gefesselte Bande vor uns her bis nach **Twergenhausen**. Der dortige Büttel nahm die Piraten mit grimmigem Vergnügen entgegen. Während die Kerle in die Zellen geschleift wurden, spuckten sie noch eine letzte Information aus: Der Hehler, dem sie die Bücher verkauft hatten, sei ein Südländer gewesen – vermutlich ein Tulamide mit dunkler Haut und weiter, fremdartiger Kleidung. Einen Namen kannten sie nicht.

Amir, der seine Ohren immer am Boden des Marktes hatte, ließ beiläufig fallen, dass in Twergenhausen reger Handel mit **Koschbasalt** getrieben wurde. Er beobachtete amüsiert, wie Callan bei dieser Erwähnung merklich zusammenzuckte – magieresistentes Gestein war für ihre Zunft schließlich alles andere als ein angenehmer Nachbar.

„Amir ist großzügig“, sagte der Halbelf mit einem schiefen Lächeln und reichte Callan seinen Anteil am Kopfgeld für die Piraten: zwei glänzende Dukaten. Er konnte es sich leisten, schließlich wogen die 700 Dukaten in seinem geheimen Versteck deutlich schwerer. Der Weibel von Twergenhausen erklärte uns zudem, dass man in **Albenhus** händeringend nach Kopfgeldjägern suche, da die Flusspiraten zu einer echten Plage für den Handel geworden seien.

Zum Mittagessen kehrten wir in eine Taverne ein. Myrkon, offenbar in Spendierlaune, lud die gesamte Gruppe ein. Zwischen Braten und Dünnbier schnappten wir weitere Neuigkeiten auf: In Albenhus, nahe dem Ingerimmtempel, gab es einen angesehenen Edelsteinhändler namens **Alfiwir**. Amirs Augen funkelten bei dieser Information kurz auf – eine perfekte Adresse, um die zwei „besonderen“ Steine aus der Zwergenbinge zu Gold zu machen.

Vom tulamidischen Hehler fehlte in Twergenhausen jedoch jede Spur. Amir sah Callans besorgte Miene und rückte mit seinem Wissen heraus: „Amir weiß, dass Albenhus das **Stapelrecht** besitzt. Jede Ware, die den Fluss passiert, muss dort angeboten werden. Vielleicht liegen die Bücher der Dame mit dem Hut bald auf einem legalen Marktstand?“

Es war ein Hoffnungsschimmer, auch wenn Callan bezweifelte, dass ihre speziellen Folianten als normale Handelsware galten. Doch Amir war noch nicht fertig. Er war für eine Weile in den schattigen Ecken der Stadt verschwunden und kehrte mit einem Tipp zurück: „Wenn man in Albenhus Leute treffen will, die Dinge verkaufen, die sie nicht besitzen sollten, dann ist der **Honigtopf** die richtige Schenke.“

Wir setzten unsere Reise flussaufwärts fort. Der Weg war mühsam, die Beine wurden schwer, und der Wind vom Großen Fluss blies uns beständig entgegen. In dem kleinen Ort **Weidleith** hörten wir Gerüchte über die Mündung der Galebra. Dort solle ein mystischer Ort liegen, an dem sich Druiden zu geheimen Zusammenkünften trafen.

„Amir hat genug von Druiden und wandelnden Bäumen“, stellte er klar und blickte zu den anderen. Die Gruppe war sich einig: Der mystische Ort blieb links liegen. Unser Ziel war Albenhus – die Stadt des Stapelrechts, der Edelsteine und des „Honigtopfs“.

ankunft in Albenhus

Die Reise flussaufwärts zehrte an den Kräften, doch der Wechsel der Jahreszeiten war deutlich spürbar. Es war schließlich der **22. Ingerimm**, als die Silhouette von **Albenhus** am Horizont auftauchte. Doch kurz bevor wir die rettenden Tore erreichten, bot sich uns ein Bild der Verzögerung: Eine prunkvolle Kutsche stand mit gefährlicher Schlagseite am Wegesrand.

„Amir denkt, der Wagen hat ein Bein verloren“, bemerkte der Halbelf, während er die Szenerie beobachtete. Ein Mann in Arbeitskleidung mühte sich fluchend an einem Rad ab, während ein Herr in feinstem Zwirn danebenstand und besorgt auf seine Taschenuhr blickte.

Amarosch, dessen zwergischer Stolz es nicht zuließ, ein mechanisches Problem unbeachtet zu lassen, eilte herbei. Doch selbst seine kräftigen Arme reichten nicht aus, um das schwere Gefährt allein anzuheben. Alrik, der Kutscher, gab knappe Anweisungen. Mit vereinten Kräften – Myrkon, Amarosch und sogar Amir, der sich mit einem „Amir macht sich ungern schmutzig, aber Amir will ankommen“ dazugesellte – gelang es uns gerade so, die Kutsche hochzustemmen. Alrik schob das Rad geschickt zurück auf die Achse und sicherte es.

Der edle Herr stellte sich als **Ebelfried Eisinger** vor. „Ein Händler aus Albenhus“, stellte Amir fest und registrierte sofort die feine Qualität des Stoffes seiner Kleidung. Zum Dank für die Hilfe bot Eisinger uns an, das letzte Stück des Weges in der Kutsche zu fahren und lud uns später zum Essen in sein Haus ein.

Amir, der die Enge im Inneren von Kutschen seit den Goblins mied, schwang sich flink auf den Bock neben Alrik. Während der Fahrt schnappte er Gesprächsfetzen aus dem Inneren auf: Eisinger handelte mit **Koschbasalt**. Wieder dieses Wort, bei dem Callan so empfindlich reagierte! Noch erstaunlicher war jedoch, dass Myrkon Eisingers Sohn kannte. Offenbar hatten der Krieger, der Zwerg und der junge Eisinger in der Vergangenheit gemeinsam Abenteuer bestritten. Die Welt am Großen Fluss war klein.

Am Stadttor von Albenhus herrschte reger Betrieb. Ein Mann mit dunkler Haut, in weite Gewänder gehüllt, lieferte sich ein lautstarkes Wortgefecht mit den Torwachen. Er fluchte auf Tulamidia und rief immer wieder „Rastullah!“ in den Himmel.

„Ein Novadi“, flüsterte Amir und zog die Kapuze tiefer. „Vielleicht kennt er den Hehler mit den Büchern?“

Doch bevor Amir die Lage sondieren konnte, wechselte Eisinger ein paar knappe Worte mit den Wachen, und die Kutsche rollte ungehindert in die Stadt.

Kaum hatten wir das Tor passiert, traf uns der Gestank von Albenhus wie eine physische Mauer. Es roch nach altem Fisch, Gerbereien, ungewaschenen Massen und dem brackigen Wasser des

Flusses. Amir verzog das Gesicht und zog sich unauffällig ein Seidentuch vor Mund und Nase. „Amir denkt, die Stadt braucht ein Bad. Ein sehr großes Bad.“

zu Gast bei Eisinger

Eisinger, sichtlich stolz auf seine Heimat, deutete auf Sehenswürdigkeiten wie den Traviatempel und das Siechenhaus, doch Amir hatte nur Augen für die Architektur. Schließlich hielten wir vor Eisingers Residenz. Es war ein prächtiges Haus, gewaltig und vollständig aus Stein erbaut – ein klarer Beweis für den Reichtum, den der Koschbasalthandel einbrachte.

Kaum war die Tür offen, eilten Diener herbei und nahmen uns mit geübten Griffen das Gepäck ab. Amir ließ seinen Rucksack nur widerwillig los, versicherte sich aber mit einem schnellen Griff, dass seine 700 Dukaten und die Edelsteine unbemerkt an seinem Körper blieben.

„Luxus“, murmelte Amir, während er über den polierten Steinboden schritt. „Amir könnte sich an weiche Kissen und Diener gewöhnen. Aber Amir wird seine Augen offen halten. Wo viel Stein ist, gibt es auch viele Geheimnisse.“

Das Esszimmer der Eisingers war von einer Pracht, die Amir fast den Atem raubte – und ihm gleichzeitig ein flaes Gefühl im Magen bescherte. Der massive Tisch war für zwölf Personen eingedeckt, das Silber glänzte im Schein der Kerzen so hell, dass Amir unwillkürlich blinzelte. Er rutschte auf seinem gepolsterten Stuhl hin und her. „Amir fühlt sich wie ein Fisch im Sand“, dachte er. „Zu viel Licht, zu viel Platz, zu viele Gabeln.“

Die Stimmung änderte sich merklich, als eine alte Dame in den Raum geführt wurde. Sie war blind, doch ihre Ausstrahlung war so streng wie der Stein, mit dem ihr Sohn handelte. Eisinger stellte sie als seine Mutter vor, gefolgt von seinem Sohn Morko, Myrkons altem Weggefährten. Es war offensichtlich, dass die Übergabe des Familiengeschäfts an Ebelfried tiefe Wunden hinterlassen hatte; ihr Gesicht wurde hart und unzufrieden, als die Sprache darauf kam.

Amir, der in seiner Sippe gelernt hatte, dass man die Ältesten ehren muss – besonders die verbitterten –, fasste sich ein Herz. Er stand auf, verbeugte sich tief und sprach mit einer Sanftheit, die man dem kleinen Dieb kaum zugetraut hätte: „Amir verneigt sich vor der Matriarchin dieses stolzen Hauses. Wenn die edle Dame erlaubt, möchte Amir ihr ein Stück aus seinem fernen Land vortragen.“

Er zog seine Duduck hervor. Die melancholischen, warmen Töne des Holzblasinstruments füllten den hohen Raum. Er spielte ein Lied der Zahori, das die Schönheit und Weisheit der Frauen pries. Amir beobachtete die alte Frau genau. Für einen winzigen Augenblick zuckte ihr Mundwinkel nach oben – ein flüchtiges Lächeln, das in ihrem blinden Gesicht wie ein Sonnenstrahl auf grauem Fels wirkte. Amir setzte das Instrument ab und verbeugte sich erneut. „Das ist Lohn genug für Amirs Spiel“, flüsterte er zufrieden.

Bevor das eigentliche Mahl begann, wurde jedem ein eigenes Zimmer zugewiesen. Amir stand allein in dem prachtvollen Schlafgemach, starrte auf das riesige, weiche Bett mit den seidenen Laken und schüttelte den Kopf. „Amir denkt, das Bett verschluckt einen kleinen Falken einfach“, murmelte er. Er rollte seine eigene Decke auf dem harten Steinboden in der Ecke neben der Tür aus. Dort fühlte er sich sicher. Dort wusste er, wo die Wand war.

Zum Abendessen wurde Nordmaker Pastete gereicht. Während der Wein floss und der Duft von edlen Gewürzen die Luft erfüllte, bat Eisinger um Geschichten. Myrkon und Amarosch berichteten lautstark von ihren Heldentaten, und selbst Callan steuerte einige (stark geschönte) Details bei. Amir jedoch blieb wie gewohnt vage. Er erzählte lieber von der Weite der Straße, vom Stolz seiner Sippe und der alten, weisen Frau, die über sie alle wachte. Er gab genug preis, um höflich zu sein, aber zu wenig, um greifbar zu werden.

Als das opulente Mahl endete, klopfte Morko Myrkon auf die Schulter. „Genug der Förmlichkeiten! Ich lade euch ins ‚Admiral Sanin‘ ein. Dort schmeckt das Bier ehrlicher als dieser feine Wein hier.“ Amir erinnerte sich an das Gebäude, das sie bei der Einfahrt passiert hatten – eine Taverne, die deutlich lebhafter wirkte als das steinerne Grab der Eisingers.

Doch bevor sie aufbrechen konnten, trat Ebelfried Eisinger an sie heran. Sein Blick war nun geschäftsmäßig und ernst. „Besucht mich morgen Vormittag noch einmal hier im Haus“, bat er die Gruppe. „Ich habe einen Auftrag für euch. Einen, der Männer und Frauen eures Schlages erfordert.“

Amir spitzte die Ohren. Ein Auftrag von einem Koschbasalt-Händler bedeutete entweder große Gefahr oder sehr viel Gold. Oder beides. „Amir wird kommen“, dachte er und strich unauffällig über seinen Schlagring. „Aber erst will Amir sehen, ob der ‚Admiral‘ hält, was Morko verspricht. Auch wenn Amir bei Tee bleibt.“