

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.

Revision #1

Created 2026-05-14 13:22:21 UTC by Silas

Updated 2026-05-14 13:24:14 UTC by Silas