

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 Schauern, 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.

Revision #1

Created 2026-05-14 13:24:19 UTC by Silas

Updated 2026-05-14 13:27:47 UTC by Silas