

# 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.

---

Revision #1

Created 2026-05-14 13:16:23 UTC by Silas

Updated 2026-05-14 13:18:30 UTC by Silas