

# 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 Särge 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 Wirrarr 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 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.“

---

Revision #1

Created 2026-05-13 09:00:16 UTC by Silas

Updated 2026-05-13 09:01:16 UTC by Silas