

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.

Revision #1

Created 2026-05-14 13:30:01 UTC by Silas

Updated 2026-05-14 13:32:34 UTC by Silas