

ohne Schlaf

Die Nacht im Wald der wandelnden Bäume war kein Ort der Ruhe mehr. Nachdem nun auch Amarosch mit einem erstickten Fluch und Schweiß auf der Stirn aus seinen Träumen hochgeschreckt war, herrschte bleierne Stille im Lager. Keiner wagte es, die Augen wieder zu schließen.

„Amir denkt, die Träume sind wie Schlingen. Je mehr man schläft, desto fester ziehen sie sich zu“, murmelte der Halbelf. Er war totmüde. Seine Lider wogen so schwer wie Myrkons Pailos, und er kam aus dem Gähnen kaum heraus. Da an Schlaf nicht mehr zu denken war, packte die Gruppe im fahlen Licht der Sterne zusammen und setzte den Marsch fort.

Nach einiger Zeit änderte sich die Atmosphäre. Die Magierin, die Amir nun als Callan kennengelernt hatte, blieb plötzlich stehen und hob die Nase. „Heilkräuter“, flüsterte sie. „Wir nähern uns einem Ort der Macht.“

Kurz darauf erreichten sie eine Lichtung, in deren Zentrum ein Steinkreis aufragte. Sechs mächtige, uralte Monolithen bildeten einen perfekten Ring. Als sie näher traten, erkannte Amir seltsame Einritzungen. Amarosch, der Zwerg, trat vor und strich mit seinen rauen Fingern über den Stein. „Rogolan-Runen“, brummte er. „Humus, Luft, Wasser, Feuer und Erz.“

Callan umrundete den Kreis und runzelte die Stirn. „Eines fehlt. Das Element Eis ist nicht vertreten. Dies muss ein Druidenkreis sein.“ In kleinen, fast unsichtbaren Vertiefungen in den Steinen entdeckten sie merkwürdige Fächer. Darin lagen kleine Püppchen, gefertigt aus verschiedenen Materialien: Holz, Federn, Stein und getrocknetem Lehm.

„Hier wird Magie gewirkt, Amir gefällt das nicht“, sagte der Zahori und spürte, wie sich seine Nackenhaare aufstellten. Während Callan begann, die Püppchen zu untersuchen und vermutete, dass hier ein dunkles Ritual im Gange sei, das sie unterbrechen müsse, wurde Amir von einer bleiernen Erschöpfung übermannt. Das Gerede über Druiden, Runen und Elemente verschwamm in seinen Ohren. Es war ihm zu viel. Die Welt drehte sich.

Er entfernte sich ein paar Schritte von der Gruppe, suchte sich einen mächtigen, knorrigen Baum am Rand der Lichtung und ließ sich an dessen Stamm sinken. Nur für einen Moment wollte er die Augen schließen... nur einen Augenblick...

Sofort riss ihn die Schwärze fort.

Er trieb wieder auf dem offenen Meer. Der Himmel über ihm hatte die Farbe von geronnenem Blut, ein dunkles Omen, das sich im schwarzen Wasser spiegelte. Die Kälte kroch wie flüssiges Eis in seine Knochen, und seine Glieder fühlten sich an, als wären sie aus Blei. Eine salzige Woge schlug ihm ins Gesicht, brannte in seinen Augen und raubte ihm den Atem.

Dann blickte er nach unten. In der unergründlichen Finsternis unter seinen baumelnden Füßen starrte ihn ein riesiges, bleiches Auge an – kalt, uralte und hungrig. Ein gewaltiger Schatten glitt lautlos unter ihm vorbei, und das Wasser begann zu brodeln, ohne dass ein Wind wehte. Amir wollte schreien, doch die Gischt füllte seinen Mund. Ein ruckartiger Zug an seinem Knöchel riss ihn in die Tiefe. Das Licht verblasste, der Druck presste seine Lungen zusammen, und er sank tiefer und tiefer in das Grabtuch der Schwärze...

„NEIN!“

Mit einem gellenden Schrei fuhr Amir hoch. Sein Körper zuckte so heftig, dass er fast vom Baumstamm wegkatapultiert wurde. Er schnappte nach Luft, als würde er wirklich gerade erst auftauchen. Sein Hemd war klatschnass vor Schweiß, und er zitterte am ganzen Leib.

„Amir ist trocken... Amir ist im Wald...“, stammelte er und blickte sich mit wilden Augen um. Die anderen standen am Steinkreis und starrten ihn erschrocken an. Callan hielt gerade eines der Püppchen in der Hand.

Sein Blick fiel auf seine Knöchel. Die Angst saß so tief, dass er fast erwartete, dort die Abdrücke von Fingern oder Tentakeln zu sehen. Doch da war nur das Moos des Waldes. Aber der Traum war deutlicher gewesen als je zuvor. Der Waldweise, die Goblins, die Magie des Steinkreises – alles schien mit dieser dunklen Bedrohung aus der Tiefe verknüpft zu sein.

„Amir will hier weg“, flüsterte er heiser, während er sich mühsam am Stamm hochzog. „Dieser Ort... er träumt mit uns.“

Amir blinzelte benommen. Die ersten Strahlen der Praiosscheibe brachen durch das dichte Blätterdach und ließen die Morgendecke in einem sanften Gold schimmern. Sein Herzschlag beruhigte sich nur langsam, das Phantom des kalten Meerwassers klebte noch immer in seinen Gedanken, doch das warme Licht des Götterfürsten schenkte ihm ein wenig Halt.

„Amir mag die Sonne. Sonne bedeutet, dass die nassen Geister im Boden bleiben“, murmelte er, während er sich den Schweiß von der Stirn wischte.

Während Amir noch versuchte, seine Glieder zu ordnen, untersuchten Callan und Myrkon eine mächtige Eiche am Rande der Lichtung. Der Baum war gezeichnet – tiefe Kerben klafften im Stamm, als hätte jemand mit roher Gewalt versucht, ihn zu fällen. Doch es war keine gewöhnliche Wunde: Eine zähe, dunkle Paste war auf das freigelegte Holz aufgetragen worden, die im Schatten fast wie geronnenes Blut wirkte. Im hohen Gras dahinter entdeckten sie eine zerbrochene Holzfälleraxt.

„War das der Waldschrat?“, fragte Amir argwöhnisch und hielt Sicherheitsabstand zu der klebrigen Substanz. „Oder hat der Baum zurückgebissen?“

Myrkon deutete auf frische Spuren, die tiefer in den Forst führten. Die Gruppe nahm die Fährte auf, Callan und der Krieger leise diskutierend, als plötzlich Bewegung in das Unterholz kam. Eine Gestalt in einem groben Kapuzenmantel huschte zwischen den Stämmen hervor. Als sie die Gruppe bemerkte, hielt sie nicht inne, sondern schlug Haken wie ein gehetztes Wild.

„Halt!“, rief Myrkon, und die Verfolgung begann. Amir, dessen flinke Beine ihn mühelos über Wurzeln trugen, hielt sich instinktiv zurück. Als sie die Gestalt schließlich an einem Felsvorsprung stellten, nutzte er seine Ausbildung als Schlangenmensch und verschmolz mit dem Schatten eines dichten Farns. „Amir wartet lieber hier. Wer rennt, hat meistens spitze Sachen unter dem Mantel“, dachte er und hielt den Schlagring griffbereit.

Doch die Gestalt griff nicht an. Es war ein Druide namens Daliseon – jener „Waldweise“, von dem die Goblins gesprochen hatten. Er wirkte weniger wie ein mächtiger Zauberer, sondern eher wie ein Teil des Waldes selbst. Er erklärte mit rauher Stimme, dass er dieses Tal behüte und alles tue, um es zu beschützen.

Amir zog eine Augenbraue hoch. „Beschützen?“, flüsterte er zu sich selbst. „Was bringt das für einen Profit? Kann man Schutz essen? Oder glänzt er im Beutel?“ Für ein Kind der Stadt, das in Dublonen und Gefallen rechnete, war diese uneigennützigke Naturverbundenheit ein Rätsel.

Amarosch stieß zur Gruppe vor, und das Gespräch wandte sich dem Steinkreis und der Magie zu. Amir hörte zu, verstand jedoch kaum jedes dritte Wort. Es fielen Begriffe wie *Elementar-Gleichgewicht*, *Kraftlinien* und *Ritualfokusse*. „Amir versteht nur Magie, wenn sie Dinge verschwinden lässt oder jemanden in einen Frosch verwandelt“, dachte er gelangweilt und kickte einen Kieselstein weg.

Als sie von ihren Alpträumen berichteten, wurde Daliseon ernst. Er gab zu, dass wohl etwas schiefgegangen sei – Magie, genau wie Amir es vermutet hatte. Doch die gute Nachricht folgte sogleich: Der Druide versicherte ihnen, dass die Alpträume nun ein Ende haben würden. Amir stieß einen hörbaren Seufzer der Erleichterung aus. Endlich wieder schlafen, ohne zu ertrinken!

Dann jedoch wurde der Druide bitter. Er erzählte von einer Schmiedin, die sein Tal heimsuchte, Bäume fällte und sogar den Bach umleiten wollte, um ihr Handwerk zu betreiben. Myrkon und Amarosch sahen sich an und zuckten die Achseln. Für einen Krieger und einen Zwerg klang das Fällen von Bäumen und das Umleiten von Wasser nach Fortschritt und Handwerk, nicht nach einem Verbrechen.

Dennoch versprachen die Gefährten, mit der Frau zu reden. Amir schüttelte nur den Kopf. „Bäume retten, Schmiedinnen besuchen... Amir sieht viel Arbeit, aber keinen Beutel Gold. Vielleicht hat die Schmiedin wenigstens etwas, das glänzt, wenn wir schon ihre Pläne stören müssen.“

Er rückte seinen Beutel zurecht und folgte den anderen, während er innerlich bereits überlegte, ob man aus dieser „dunklen Paste“ an den Bäumen wohl ein Gift oder eine Medizin machen konnte, die sich in Punin gut verkaufen ließe. Irgendwo musste der Profit in dieser grünen Hölle ja stecken.

Revision #1

Created 2026-05-14 13:11:53 UTC by Silas

Updated 2026-05-14 13:16:15 UTC by Silas