

Ronja Wald

Die Traumkämpfer

In einer düsteren, vom Nebel umhüllten Stadt, die im Schatten eines gewaltigen Berges lag, lebte ein einsamer Alchimist namens Draven. Draven hatte die Gabe, Träume in Flaschen einzufangen und sie in der Wirklichkeit zu manifestieren. Mit dieser Fähigkeit konnte er die Stadt, in der er lebte, vor dunklen Gefahren und monsterhaften Albträumen beschützen.

Viele Jahre hatte er sein Handwerk gelernt. Er war sogar bis in den flüsternden Wald gereist, um seine Ausbildung bei den besten Alchimisten des ganzen Landes abzuschließen. Dort lernte er eine besondere Technik, die ihm dabei half, die glücklichsten Gedanken und Gefühle aus Träumen herauszufiltern und in handgefertigten Glasflaschen zu verkorken. Dabei war es besonders wichtig, dass die Flaschen aus handgefertigtem Glas bestanden. Sein weiser Lehrmeister Neva hatte ihm gezeigt, was mit Träumen passierte, die man nicht auf diese Weise sanft verkorkte. Ging man nicht achtsam mit den glücklichen Träumen um, zerbrachen die Flaschen und wurden zu giftigem Rauch, der die Seele belastete und großes Unglück verbreitete. Passierte das nur einmal, war das Ausmaß nicht allzu tragisch. Nach einer kurzen Phase des Unwohlseins konnte man sich wieder berappeln und neue positive Träume kreieren. Geschah dies jedoch zu häufig, zu intensiv, verdunkelte sich alles um einen herum und selbst die hellste und reinste Kinderseele wurde bis in den Kern vergiftet und drohte zu verrotten.

Aus diesem Grund achtete Draven sehr sorgfältig darauf, jeden einzelnen Traum achtsam zu verkorken, ihn zu beschriften und in seinem riesigen Archiv im Kellergewölbe seines Hauses zu verwahren. Unzählige Träume hatten sich hier bereits über die Jahre angesammelt. Alle wussten, dass Draven im weiten Umkreis der beste Alchimist war, den es nur geben konnte. Viele Menschen reisten daher aus weiter Ferne zu ihm, um ihm ihre Träume zu verkaufen oder durch seine wundersamen Traumrezepturen von schlimmen mentalen Leiden geheilt zu werden.

Eines Nachts, während er gerade fleißig bei der Arbeit war und einen besonders schönen Traum verkorkte, hörte er ein leises Klopfen an seinem Fenster. Verwundert blickte er auf. Seine Traumuhr trug so viele beschriftete Zeiger, wie es Einwohner in der kleinen Stadt gab, damit er immer genau sehen konnte, ob sie gerade schliefen und träumten oder nicht. Alle Zeiger der Uhr waren auf ‚Schlaf‘ gerichtet, bis auf einen: ein kleiner Zeiger mit dem Namen Vidara bedeutete ihm, dass es eine Seele gab, die zu dieser späten Stunde noch wach war.

Es klopfte erneut. Er ging hinüber zum Fenster, öffnete die hölzernen Laden davor und blickte geradewegs in die funkelnden Augen der winzigen Elfe Vidara. Erstaunt über ihr Erscheinen bat er sie hinein. Sie trug etwas bei sich, flatterte an ihm vorbei hinüber zu seinem Arbeitstisch und ließ sich aufgeregt darauf nieder.

„Was hast du dort in dem Beutel?“, fragte Draven neugierig und deutete auf den schweren Kartoffelsack, der so klein war, dass gerade einmal drei Kartoffeln darin Platz

gefunden hätten – gerade groß genug also, dass sich eine Elfe gut und gerne eine Woche davon ernähren konnte.

Vidara schüttelte ihren glänzenden Kopf und ließ ihre leuchtenden Spitzohren traurig sinken.

„Oh, Draven, es ist etwas Schreckliches geschehen“, fiepste sie aufgeregt. Sie entknotete den Sack und leerte den Inhalt über dem Tisch aus. Zerbrochene Glasscherben kamen zum Vorschein. Draven zog sein Monokel aus der Brusttasche und beugte sich tief über den Tisch, um die Scherben genauer zu betrachten. Ein silbriger Schimmer lag auf dem Glas. Draven wusste, dass es diese Art von Glas nur an einem Ort der Welt gab: im flüsternden Wald.

„Wie bist du darangekommen?“, fragte er entsetzt. Es konnte nichts Gutes bedeuten, dass Vidara ihn heute Nacht mit einem Haufen voll Traumflaschenscherben besuchte.

„Sie sind überall in der Stadt. Alles ist voller Dämpfe, von der Wasserquelle bis hin zur Schänke, von der Bäckerei bis zur hohen Mühle oben auf dem Berg. Was bedeutet das alles nur?“, fragte Vidara ängstlich.

Dravos antwortete, während er hastig nach einer Tasche griff und gezielt einige Dinge dort hineinwarf.

„Es bedeutet, dass wir uns alle in großer Gefahr befinden“, erklärte er. „Die dunklen Schattengeister greifen den flüsternden Wald an. Ich muss sofort aufbrechen und meinem Meister zur Seite stehen. Hoffentlich ist es noch nicht zu spät.“

Ohne zu zögern, sprang Vidara tapfer auf.

„Ich komme mit euch“, sagte sie überzeugt.

„Nein, du musst hierbleiben und die Stellung halten“, entgegnete er, doch Vidara schüttelte unablässig den Kopf.

„Alle in diesem Dorf sind mitten in ihren Träumen zu steinernen Statuen erstarrt. Ich hatte Glück, dass ich noch wach war, sonst wäre mir sicherlich das Gleiche wie ihnen widerfahren. Wenn ich hierbleibe, wird es mir nicht besser ergehen als den anderen. Ich komme mit und ich werde dabei helfen, unsere Stadt zu retten.“

Darauf wusste Draven keine Widerworte. Er nickte, setzte sich einen Hut auf das Haupt und griff nach seinem Wanderstock. So kam es, dass die beiden ungleichen Wesen, die schimmernde Elfe und der

ganz in schwarz gehüllte Traumfänger, gemeinsam in die Nacht heraustraten und den Weg zum flüsternden Wald einschlugen, um ihre Stadt zu retten.

Es dauerte lange und es war eine beschwerliche Reise. Die beiden durchquerten eine magische Landschaft voller unvorstellbarer Wunder und Gefahren. Sie durchquerten schwebende Inseln, wo die Schwerkraft eine andere Rolle spielte, sie begegneten sprechenden Tieren, die sie gastfreundlich empfingen und ihnen Unterschlupf für die kalten Nächte gewährten, während sie rätselhafte Prophezeiungen ihrer Völker flüsterter, die Draven und Vidara nur schwer entschlüsseln konnten.

Schließlich führte ihre Suche sie zum Herzen der Traumwelt, dem flüsternden Wald. Doch als sie ihn endlich erreicht hatten, spürten beide sofort, dass hier etwas gehörig nicht stimmte. Stumm standen sie da und betrachteten die hohen Wipfel. Nichts regte sich, nichts rührte sich. Nicht der leiseste Windhauch fuhr durch die Baumkronen, nicht der kleinste Vogel zwitscherte vor sich hin, nicht einmal eine Ameise, die sich ihren Weg durch das Unterholz bahnte war zu hören. Der flüsternde Wald war zum stummen Wald verkommen.

„Sind wir zu spät gekommen?“, fragte Vidara zögerlich. Draven wagte es nicht, ihr zu antworten. Stattdessen wagte er einen ersten, vorsichtigen Schritt hinein in die Dunkelheit, Vidara folgte ihm. Jeder Schritt, den sie machten, wurde von der düsteren Stimmung des Waldes ohne Widerhall verschluckt. Je tiefer sie in den Wald hineindrangen, desto mehr beschlich sie das Gefühl, hier nie wieder lebend herauszukommen. Es fehlte ihnen hier an jeglichen Sinnen. Sie hörten nichts, sie fühlten ihre Umgebung nicht, es war sogar, als wäre ihre Sicht deutlich getrübt. Alles erschien karg und düster, als hätte die Sonne einen dunklen Schleier über die Erde geworfen, die alle Sinne vernebelte und ihnen die Orientierung nahm. So war es kaum verwunderlich, dass sie sich ein ums andere Mal verließen, bis Draven einigermaßen sicher war, dass sie den Ort erreicht hatten, an dem sein Meister einst gelebt hatte. Draven und Vidara standen vor einem großen, ausgehöhlten Baum. Jeder einzelne seiner knorrigen Äste wirkte wie ein breites, hölzernes Rohr, das von innen ausgekleidet war mit den unterschiedlichsten leuchtenden Glasfläschchen. In einigen wenigen von ihnen erkannte Draven noch Reste der silbrig schimmernden Traumessenz, die er und sein Meister vor vielen Jahren abgefüllt hatten. Doch die meisten der Glasflaschen waren zerbrochen oder standen entkorkt und völlig geleert verwerlost umher. In einer hatte sich bereits eine Spinne eingenistet, in einer anderen wohnte eine Ameisenfamilie. Aus einer dritten stiegen dunkle Dämpfe hervor.

„Was ist hier nur geschehen?“, fragte Vidara erschrocken, als sie das große Chaos betrachtete.

„Das waren die dunklen Schatten der Albträume“, erklärte Draven. Er erkannte ihre Handschrift sofort. Sein Meister hatte ihn genauestens darüber aufgeklärt, was mit den guten und heilsamen Träumen passierte, wenn sie in die falschen Hände gerieten. Offenbar war genau dies hier vorgefallen.

Vermutlich hatte ein Wanderer den flüsternden Ort besucht, um sich der mächtigen Kraft der guten Träume zu bedienen und hatte dabei großes Unheil angerichtet und die Dunkelheit freigelassen, die nun alles um sich herum zerstörte.

„Wir dürfen nicht einschlafen“, mahnte Draven seine elfenhafte Begleiterin, die sehr erschöpft war von der langen und beschwerlichen Reise. „Sobald wir einschlafen, können die dunklen Schatten auch von uns Besitz ergreifen und uns versteinern, so wie es mit unseren Nachbarn geschehen ist. Solange wir aber wachbleiben, haben wir die Möglichkeit, die Gefahr zu dämmen.“

„Und wie sollen wir das anstellen?“, fragte Vidara nachdenklich. Es wirkte nach einer viel zu großen Aufgabe für ein solch kleines und zartes Wesen.

„Wir müssen ein ganz besonderes Glas kreieren, das bei Mondschein im Wasser des flüsternden Sees getränkt wurde. Dieses Wasser ist magisch und wird die Flasche unzerbrechlich machen. Wenn wir das geschafft haben, können wir die Dunkelheit anlocken. Hierfür brauchen wir einen mächtigen, positiven Traum. Ich hoffe, wir finden in diesen Trümmerbergen noch einen, der unversehrt geblieben ist.“ Er deutete auf das zerstörte Archiv seines Meisters. „Wenn es uns gelungen ist, die Dunkelheit in der Flasche zu verkorken, können wir ein Gegenmittel brauen, das so stark ist, dass alle unsere Freunde und Verwandten wieder aus ihrem steinernen Traum erwachen. Aber das alles schaffe ich nicht ohne deine Hilfe“, sprach er.

So müde die kleine Elfe auch war, so dringend wollte sie auch, dass sie endlich wieder mit ihren Freunden gemeinsam um die Wette flattern und mit den Schmetterlingen auf der Wiese fangen spielen konnte. Also stimmte sie ein und die beiden machten sich ans Werk. Emsig suchten sie alle Materialien zusammen, die sie benötigten, um das dunkelsichere Glas zu kreieren. Als ihnen das gelungen war, wanderten sie mit der Glasflasche zu dem See des flüsternden Waldes, der beinahe genauso stumm geworden war wie die gesamte Natur um sie herum. Die Stille war so erdrückend, dass Vidara und Draven sehr stark mit der ansteigenden Müdigkeit zu kämpfen hatten. Doch die beiden versuchten, ihr Ziel nicht aus dem Blick zu verlieren und hielten sich gegenseitig wach. Als der Mond weit über dem See stand und das klare Wasser mit seinem fahlen Licht in flüssiges Gold verfärbte, badeten sie die Flasche in der magischen Flüssigkeit. Hierbei entstand ein Glas, das stärker war als jeder noch so reine Diamant.

Nichts auf der Welt würde es zerbrechen können. Stolz über ihr Werk brachten sie die Flasche zurück zu dem ausgehöhlten Baum und suchten nach Überresten der positiven Träume. Es war gar nicht so einfach, eine Traumflasche zu finden, die nicht in abertausende Stücke zerbrochen und von der Dunkelheit benetzt worden war. Doch schließlich gelang es Vidara, unter einigen Trümmern eine klitzekleine Phiole zu finden, die den Sturm der Dunkelheit überlebt zu haben schien.

Draven nahm die kleine Phiole vorsichtig entgegen, entkorkte sie fachmännisch und füllte den Inhalt des Wundertraumes in die diamantene Flasche ein. Ein wunderbarer Duft nach Lilien und Rosenblättern erfüllte schlagartig den flüsternden Wald. Feine Klänge, wie von Feen gesungen und von Paradiesvögeln begleitet, übertönten die drückende Stille und weiteten die Herzen der beiden tapferen Traumkämpfer. Es dauerte nicht lange, bis sich ein dunkler Schatten, gleich einem Wirbelsturm aus dichten Nebelschwaden, der besonderen Flasche in Dravens Hand näherte. Draven hielt ganz still, obwohl sein Herz wie verrückt in seiner Brust pochte. Je näher der Schatten kam, desto schneller schlug sein Herz, bis es beinahe drohte, in seiner Brust zu zerspringen. Wie ein Flaschengeist, der zurück in seine Flasche gleitet, sog sich der Schatten in die Tiefe des unzerstörbaren Glases ein und ernährte sich von der Schönheit der Klänge und Düfte des Traumes. Ehe die Dunkelheit wieder entweichen konnte, griff Draven rasch nach dem Korken und versiegelte die Flasche mit einem besonders kräftigen roten Wachs. Niemand würde jemals mehr in der Lage sein, die Dunkelheit aus dieser Flasche zu entkorken.

Glücklich über diese großartige Leistung tanzten Draven und Vidara wild umher und sangen und lachten und erfüllten die Luft um sie herum mit ihrer Freude. Die Nebelschwaden und dunklen Dämpfe, die sie umgaben, verblassten und verzogen sich Zentimeter um Zentimeter und bald schon war der stille Wald wieder erfüllt von ausgelassenen Paradiesvögeln, die um die Wette sangen, von glücklichen Feen und Elfen, die miteinander schwatzten und von Alchimisten und Waldbewohnern, die mit der Natur im Einklang lebten.

Die letzte Aufgabe der beiden Traumkämpfer bestand darin, ein starkes Elixier zu brauen, welches sie in ihrer Heimatstadt in die Augen aller schlafenden Statuen träufeln mussten, um diese aus ihren versteinerten Träumen wieder zum Leben zu erwecken. Da sie es geschafft hatten, den flüsternden Wald wieder zum Leben zu erwecken, halfen ihnen alle Bewohner des Waldes nur zu gerne dabei, das Elixier zu brauen und suchten alle dafür benötigten Kräuter und Tinkturen zusammen. Bald schon war so ein starkes und magisches Elixier gebraut, das selbst Dravens Meister vor all den Jahren nicht besser hätte erschaffen können.

Dankbar für ihre große Hilfe öffnete einer der Alchimisten einen Flugtraum, auf dem Draven und Vidara sich gemütlich, wie auf einer federweichen Wolke, niederlassen konnten und mit sanften Wogen zurück in ihre Heimatstadt getragen wurden. Nun war es ein Leichtes für sie, die steinernen Stadtbewohner wieder zum Leben zu erwecken.

Nach dieser langen Reise und den großen Abenteuern, die der kleine Alchimist und die schimmernde Elfe gemeinsam erlebt hatten, waren Draven und Vidara sehr froh, als sie sich endlich in ihre weichen Federbetten fallen lassen und lange, lange schlafen konnten. Seit dieser Zeit an träumen die beiden

noch oft von ihren Erlebnissen und davon, wie sie ihre Stadt vor der großen Gefahr der Dunkelheit gerettet haben. Die ganze Stadt erzählt noch heute davon ihren Nachfahren und ihren Besuchern und jedem, der diese Geschichte hören oder auch nicht hören will.

Und wenn sich doch einmal ein Albtraum in ihre Gegend verirren und sie wachhalten sollte, dann lachen sie ihn aus und zeigen ihm, dass sie keine Angst mehr vor ihm haben, denn sie wissen, dass sie von ihrem Zusammenhalt und ihrer starken positiven Energie geschützt werden und immun sind gegen jegliche Art von bösen Träumen und Gedanken. So hat der böse Albtraum keine andere Wahl, als beleidigt von dannen zu ziehen und sich ein anderes Opfer zu suchen, während die ganze Stadt friedlich und glücklich von Paradiesvögeln, vom Fliegen und von flüsternden Wäldern mit goldenen Seen träumt.