

Kapitel 15 – Die Sammlung der Spinne

Gegen Mitternacht erreicht Xenos das Dorf Ira. Einige der Häuser sehen verlassen aus. Alle von ihnen haben ihre besten Tage schon hinter sich. Man scheint sich nicht sonderlich stark um diese Siedlung zu kümmern. Aus wenigen Häusern dringt noch ein schwacher Kerzenschein. Auf der Suche nach dem hiesigen Gasthaus begegnet Xenos nur zwei ärmlich gekleideten Menschen. Als sich ihre Wege kreuzen, schauen sie starr zu Boden, so als ob sie den fremden Jungen in ihrem Dorf gar nicht sehen wollen. Dies ist Xenos, welcher schon ziemlich müde ist, allerdings ganz recht. Er erweckt nicht gern die Aufmerksamkeit anderer. In einem der Häuser, in denen noch Licht brennt, erkennt Xenos kurz die Silhouette einer Frau. Als sie jedoch bemerkt, dass sie gesehen wurde, zieht sie blitzschnell die Vorhänge zu und verschwindet.

Lange braucht Xenos das Gasthaus nicht zu suchen. Es scheint das einzige halbwegs intakte Gebäude in diesem Dorf zu sein. Das erste, was ihm auffällt, als er das Haus betritt, ist der für ihn unangenehme Geruch von Alkohol. In diesem Moment sehnt sich der Junge nur noch zurück in die Herberge in Anchor, von welcher er am Morgen aufgebrochen war. Auf einem Barhocker am Tresen schläft ein alter, dürrer Mann mit einer Halbglatze, verfilztem Bart und dreckiger Kleidung. Viel sauberer sieht Xenos' Kleidung im Moment jedoch auch nicht mehr aus. Ein dicker Mann hinter dem Tresen poliert Glaskrüge. Er schaut den Jungen an.

Mit einer tiefen, spöttischen Stimme spricht er: "Ab nach Hause! Du hast hier nichts zu suchen, Knirps. Alkohol gibt es nur für Erwachsene."

"Ich suche nur einen Schlafplatz", antwortet Xenos.

"Ach, so ist das", lacht der Wirt laut über ihn. "Haben Mami

und Papi dich etwa rausgeworfen, weil du unartig warst?"

Xenos legt den Kopf schief: "Ich kann auch zahlen."

Die Stimme des Mannes hebt sich und wird freundlicher: "Ach wirklich? Wieviel kannst du denn zahlen?"

"Wieviel kostet es denn?"

Der Mann zögert und nennt dann einen übertrieben hohen Preis für solch eine heruntergekommene Herberge.

"So viel Geld habe ich nun auch wieder nicht", lügt Xenos.

Er hat sofort bemerkt, dass der Wirt versucht, ihm möglichst viel Geld zu entlocken. Der Mann nennt einen geringeren Preis, welcher dennoch ungerechtfertigt erscheint. Xenos nimmt ihn jedoch an. Er will nur noch schlafen gehen. Der Junge bezahlt den Betrag und der Wirt bringt ihn auf sein Zimmer. Dieses sieht genauso aus wie der Rest des Hauses. Es riecht muffig und dreckig ist es auch. Doch diesen Aspekt ignoriert Xenos. Wohl fühlt er sich hier nicht. Für den Rest der Nacht wird es allerdings reichen. Schnell zieht sich der Junge sein Nachthemd an und legt sich ins Bett. Es dauert nicht lange, bis er die Umgebung vollständig ausgeblendet hat und einschläft.

Zur gleichen Zeit betreten ein Dunkelelf und zwei Menschen das Gasthaus und setzen sich zu dem schlafenden Mann an den Tresen. Sie heben sich nicht sonderlich von den anderen Menschen hier in Ira ab. Jedoch stammen sie zweifelsfrei nicht aus dem Dorf. Der Wirt kommt zurück und bemerkt die neuen Gäste.

Schnell kehrt er hinter den Tresen zurück: "Guten Abend, was kann ich euch heute bringen?"

"Ist er da?", fragt der Dunkelelf selbstverständlich.

"Wer?", erwidert der Wirt.

"Du weißt doch, der Fremde, der herkommen wird, von dem

ich seit Tagen erzähle."

"Ach, den meinst du." Der Wirt schiebt ihnen ein kleines Glas Schnaps zu: "Geht auf's Haus. Euer Fremder ist allerdings immer noch nicht hier. Der Einzige, der heute kam, war ein kleiner Knirps. Er konnte sogar zahlen, also gab ich ihm ein Zimmer."

Der mysteriöse Dunkelelf senkt sein Glas wieder ab: "Das muss er sein! Schwarzes Haar, blaue Augen, dunkle Kleidung, klein gewachsen?"

"Ja, genau", nickt der Schankwirt. "Aber du willst mir doch nicht erzählen, dass du ihn meinstest? Du hast von einem gefährlichen Fremden berichtet."

"Das ist er!", meint der Dunkelelf sicher.

Der Wirt muss lachen. Der Elf jedoch bleibt ernst.

"Bring uns zu ihm", meint er.

"Nur zu, mir soll es egal sein", zuckt der Wirt mit den Schultern und deutet auf eine Tür, die nach hinten führt.

Die Drei folgen der Tür in einen dunklen Gang mit weiteren Türen auf jeder Seite. Leise öffnen sie jede Tür und schauen, welches das Zimmer des vermeintlich gefährlichen Fremden ist. Schließlich finden sie Xenos. Er schläft ruhig in seinem Bett. Mit einem breiten Grinsen öffnet der Dunkelelf die Tür komplett und betritt den Raum. Seine beiden Gefährten folgen ihm. Sie stehen direkt vor dem Schlafenden, als der Elf seine Stimme erhebt.

Mit einer tiefbösen Stimme flüstert er: "So sieht man sich also wieder, kleines verzogenes Gör. Damals in Juselia schlug unser erster Versuch fehl. Doch nun liegst du wehrlos vor uns. Bist wehrlos in diesem dir feindseelig gesinnten Dorf. Ich weiß genau, wer du bist, auch wenn ich deinen Namen nicht kenne."

Er senkt seinen Kopf näher in Richtung des Gesichtes des Kindes: "Du wirst hier sterben. Kurz vor deinem Ziel."

In diesem Moment öffnet Xenos seine Augen und blickt direkt in die tiefrot glühenden Augen des Eindringlings. Der Elf schreckt zurück. Xenos rollt sich nach hinten aus dem Bett.

"Spiritus Dagger!"

Ein Dolch erscheint in der Hand des Jungen.

"Wir gehen", ruft der Dunkelelf seinem Gefolge zu.

So schnell, wie sie gekommen sind, verschwinden sie auch wieder. Nur eines fällt Xenos sofort auf. Alle drei haben blutrote Augen. Böse Augen. Der Junge braucht einen Moment, um alles zu realisieren, was gerade vorgefallen ist. Schließlich entfacht er wieder Licht in seinem Zimmer. Liebendgern würde er weiterschlafen, aber er kann nicht. Nicht nach dem, was gerade gewesen ist. Er kleidet sich wieder an und beschließt nach dem Wirt zu sehen.

Als Xenos wieder in das Lokal kommt, steht der Wirt nach wie vor hinter dem Tresen und poliert seine Gläser. Der alte Mann, welcher vorhin schlief, ist nun auch wach und wankt leicht auf seinem Hocker hin und her. Schließlich erblicken die Beiden den schwarzhaarigen Jungen. Gerade als der Wirt etwas sagen will, erhebt sich der betrunkene Mann.

Sofort schreit er los: "Da is' er! D-da is' er, der Kleene! Na, wart's nur ab, K-kleener, du wirst u-unser Dorf ni'mmals bekomm'!"

Er beginnt auf den Jungen zuzurennen. Xenos weicht zurück und der Betrunkene zieht an ihm vorbei. In diesem Moment blickt er dem Mann direkt in die Augen. Sie sind ebenfalls rot. Der Betrunkene gerät aus dem Gleichgewicht und kracht in ein paar Stühle.

Der Wirt schaut sichtlich unbeeindruckt in eines seiner Gläser: "Wärs't du nicht einer der Kunden, die hier das meiste Geld ausgeben, hätte ich dich schon längst herausgeworfen, Ecoji."

Xenos begibt sich an den Tresen und konfrontiert den Wirt:

"Warum konnten drei Männer einfach so in mein Zimmer kommen?"

Dieser beginnt nur kurz zu grinsen: "Ich weiß nicht."

Der Nekromant wirft ihm einen bösen Blick zu und schaut ihm ebenfalls kurz in die Augen. Sie sind grün. Er wendet sich ab und verlässt die Herberge.

Als Xenos die Tür hinter sich schließt, atmet er erst einmal tief durch. Die Luft hier draußen riecht zwar auch nicht sonderlich angenehm, jedoch besser als der starke Alkoholgeruch im Inneren des Gasthauses. Schließlich begibt sich der sichtlich müde Xenos auf den Weg, das Dorf ein wenig zu erkunden. Er hat die Hoffnung, sein Pferd hier irgendwo wiederzutreffen. Ohne dieses wird er für das letzte Stück Weg bis in die Kaiserstadt noch einmal viel länger benötigen. Außerdem will sich der Junge wachhalten. Die unerwartete Konfrontation mit dem scheinbar bösen Dunkelelfen in vermeintlich sicherer Umgebung hat ihn vorsichtig werden lassen.

Nur das fahle Mondlicht erhellt die noch immer menschenleeren Straßen, welche Xenos durchquert. Mittlerweile ist das Licht in allen Häusern erloschen. Immer wieder kommen ihm abstruse Gedanken über diesen Ort und die drei Personen in den Kopf. Immer wieder durchläuft er verschiedene Seitenstraßen, bis er sich plötzlich auf einem von Gras bewachsenen Innenhof wiederfindet. Das Mondlicht, welches auf den leicht feuchten, unregelmäßig langen Rasen scheint, sieht wunderschön aus.

Einen Moment hält Xenos inne, bis ihn plötzlich eine ungeheure Neugier packt, in die Holzhütte zu schauen, welche an die hohe steinerne Fassade von einem der Häuser gebaut wurde. Wie von Geisterhand geführt, schreitet er über das feuchte Gras hinüber zur Hütte. Die Tür ist nur angelehnt. Langsam öffnet er die klapprige Tür. Das schaurig schöne Mondlicht scheint in den kleinen

Innenraum. In diesem Augenblick sieht Xenos, was sich hier befindet. Er lässt die verrostete Klinke der Tür los und macht einen letzten Schritt nach vorn, in das Haus. Dann schaut er zu Boden. Der Bretterverschlag ist so gut wie leer. Nur der Boden ist bedeckt. Bedeckt mit einem schwarzen, leblosen Körper und einer im Mondlicht schimmernden dunkelroten Blutlache. Vor dem Jungen liegt sein Pferd.

Xenos betrachtet den leblosen Körper. Ihm wird klar, dass es nicht gut wäre, länger hier zu bleiben. Das gesamte Dorf sollte er schnellstens verlassen. Irgendetwas stimmt in Ira nicht. Der Junge dreht sich um, tritt aus der Hütte und schließt die Tür. Er geht zurück über das Gras in die Seitengasse. Doch plötzlich bleibt er stehen. Ein ganz leises Geräusch dringt in seine Ohren. Das Schlurfen von Schuhen, vielen Schuhen. Es wird lauter. Der schwarzhaarige Junge weicht zurück auf die Wiese im Innenhof. Das Mondlicht bescheint ihn. Um die Ecke, hinein in die Gasse strömen Menschen.

Sie murmeln im Chor: "Fremder! Das ist unser Dorf."

Ein schrilles Kichern ertönt. Xenos schaut sich um. Auf einem der Hausdächer steht der Dunkelelf aus seinem Zimmer. Die nicht enden wollende Masse an Menschen dringt immer weiter zu Xenos vor. Er ist eingekesselt. Immer weiter muss er zurückweichen, bis die Dorfbewohner ihn an die Wand des Innenhofes zurückgedrängt haben.

"Bleibt weg", ruft der Junge.

Die Menschen hören nicht auf ihn. Immer weiter schließen sie ihn ein. Der Junge fühlt sich bedroht und reagiert.

"Captando nectens!"

Ranken schießen aus dem Boden und bilden eine Wand zwischen ihm und den Bewohnern. Sofort beginnen die Leute an den dornigen Ranken zu ziehen und zu reißen. Xenos denkt darüber nach,

was sie von ihm wollen. Alles, was sie bisher gesagt haben, ist, dass er ihr Dorf nicht bekomme. Er will ihr Dorf jedoch gar nicht. Der Junge hat nicht einmal Andeutungen dazu gemacht. Jemand muss es ihnen eingeredet haben. Dabei kommt ihm nur einer in den Sinn. - Der Dunkelelf!

Xenos wirft einen kurzen Blick durch die schmalen Öffnungen der Rankenwand. Alle Bürger haben rote Augen. Nun weiß er, was hier geschehen ist. Die Bewohner wurden nicht einfach manipuliert, sie wurden mit einem Zauber belegt und gefügig gemacht. Der Elf hat ihnen seinen Willen aufgezwungen. Nun stellt sich für den Jungen nur noch die Frage, warum er das tut.

Nun wo er weiß, was mit den Einwohnern nicht stimmt, kann er sich und ihnen helfen. Er wird versuchen, sie mit seinem Kontrollzauber zurück zur Besinnung zu bringen. Dadurch befreit er sie von der Kontrolle durch den Dunkelelfen und kann anschließend seinen Zauber auflösen, um sie wieder eigenständig denken zu lassen.

Er spricht: "Damnum imperium!"

Der Zauber entfaltet jedoch keinerlei Wirkung.

"Guter Versuch", ruft der Dunkelelf vom Dach und lacht. "Du dachtest doch nicht wirklich, dass du in dieser Art der Magie einen Dunkelelfen übertreffen kannst. Die Kontrollzauber der Dunkelelfen sind die stärksten in ganz Atra-Regnum. Du hast keine Chance sie zu befreien."

In diesem Moment dringt der erste der Menschen durch die Ranken. Es ist einer der beiden Männer, die vorhin bei dem Elfen waren.

Er zieht ein Messer: "Du hast keine Chance gegen uns. Das wird dein Untergang!"

Obwohl seine Augen ebenfalls rot sind, scheint dieser Mann,

im Gegensatz zu den anderen Leuten, seinem eigenen Willen zu folgen.

"Warum tust du das?", will Xenos wissen.

Der etwas dickere Mann ruft: "Zirnekļu kolekcija!"

Dann sprintet er auf Xenos zu. Schnell entscheidet sich Xenos es ihm gleich zu tun und beginnt ihm entgegenzulaufen. Kurz bevor er den Jungen erreicht, lässt sich dieser auf seine Knie fallen und rutscht auf dem feuchten Gras unter den Beinen des Mannes hindurch. Sofort springt er wieder auf, rennt auf den Mann zu, welcher ihm nun den Rücken zeigt.

Er ruft: "Spirius Dagger!"

Mit dem Dolch, welcher in Xenos' Hand erscheint, macht dieser einen letzten Satz und rammt ihn in den Rücken des Besessenen. Der Mann schreit auf und sinkt zu Boden.

"Was ist Zirnekļu kolekcija?", will Xenos wissen.

Der Eindringling holt tief Luft und äußert sich: "Die Dämonen sollen dich holen."

Xenos zuckt mit den Schultern: "Es hätte nicht soweit kommen müssen. Ihr wollt etwas von mir. Aber ich glaube, das, was ihr wollt, gefällt mir nicht besonders."

Der Junge beginnt den Dolch im Fleisch des Mannes zu drehen. Erneut schreit dieser auf, bis er plötzlich keinen Ton mehr von sich gibt. Langsam steht Xenos auf und schaut zum Dunkelelfen hinauf. Das stete Grinsen des Elfen ist nicht zu übersehen.

"Was ist Zirnekļu kolekcija?", richtet sich Xenos an ihn.
"Wozu das alles? Lass die Bewohner dieses Dorfes gehen!"

Entgegen der Erwartungen des Jungen antwortet er ihm:
"Zirnekļu kolekcija ist ein Kult, auch die Sammlung der Spinne genannt. Wir wollen dich für diese Sammlung. Arachna, die Dämonenfürstin der Spinnen, findet, du bist es wert aufgenommen

zu werden. Ein ewiger Kokon für dich ist bereits vorbereitet. Fühle dich geehrt. Damals in Juselia, erinnerst du dich, sind wir uns schon einmal begegnet. Als ich den Auftrag bekam dich zu holen, habe ich nicht verstanden, warum du Teil der Sammlung werden solltest. Doch ich habe den Auftrag angenommen und dachte, ein Kind wie dich zu entführen wäre einfach. So habe ich mir bei unserem ersten Versuch auch nicht besonders viel Mühe gegeben. Nach dem Fehlschlag habe ich Informationen über dich gesammelt und verstehe jetzt auch, warum du Teil der Sammlung werden sollst. Nicht wahr, Kind der Prophezeiung?"

Xenos erinnert sich. Damals hatte sich der Dunkelelf als Bettler ausgegeben. Kurz überlegt er, was er nun tun könnte. Er sitzt in der Falle.

"Wenn du mich in deiner Gewalt hat, wirst du die Bewohner dieses Dorfes in Frieden lassen?"

"Natürlich! Jedenfalls die, die nicht hier sind. Alle, die hier sind, werden für immer meine Diener sein. Ich habe ihre Seelen verändert. Unwiderruflich! Nochmal werde ich dich sicher nicht unterschätzen."

"Du hast dir also ihre Seelen zu eigen gemacht. Kein Wunder, dass mein Kontrollzauber keine Wirkung zeigt. Jedoch hast du mich erneut unterschätzt."

Xenos beginnt zu lachen. Er kennt nun einen Ausweg. Diese Leute sind bereits verloren. Sie werden ohnehin nie wieder ihr altes Leben führen können.

"Deine manipulierten Seelen bringen dir nichts ohne einen Körper", spricht Xenos. "Grab der Toten!"

Unter den für immer verlorenen Bewohnern des Dorfes verwelkt das satte grüne Gras, welches noch eben im Mondlicht geschimmert hat. Der Boden wandelt sich in stinkenden Morast.

Langsam beginnen die vielen Bewohner einzusinken.

"Was? Was tust du?", will der Dunkelelf wissen und gerät in Aufruhr. "Das ist doch ..."

In diesem Moment lässt Xenos seine Rankenwand verschwinden und sprintet herüber zur Holzhütte.

"Seelenlose Besetzung!"

Plötzlich poltert es in der Hütte. Etwas schlägt gegen die Tür, bis diese schließlich nachgibt. Aus dem Dunkel galoppiert Xenos' Pferd auf ihn zu. Während die besessenen Bewohner bereits bis zur Hüfte versunken sind, springt Xenos auf sein Pferd. Sofort reitet er davon. Einen letzten Blick wirft er dem Dunkelelfen jedoch noch zu. Immerhin muss er sich nun auch um ihn kümmern. Er hat gesehen, dass der Junge die verbotene Kunst der Nekromantie beherrscht.

"Totenberührung", spricht Xenos in dessen Richtung.

Ein schwarzer Flammenball schießt auf ihn zu. Im letzten Moment schafft es der Elf ihm auszuweichen. Dabei verliert er jedoch den Halt. Er rutscht vom Dach und fällt mit einem letzten Schrei in die Tiefe, bevor er verstummt.

Xenos, der bereits um die Ecke verschwunden ist, hört nur noch diesen einen Schrei. Zufrieden treibt er sein totes Pferd an schneller zu reiten, bis er schließlich das Dorf verlässt. Der Kristall leuchtet auf. Erneut verdunkelt er sich.

"Keine Sorge", spricht Xenos zu ihm. "Dieses Mal hatte ich noch alles unter Kontrolle."

Immer wieder fallen dem jungen Nekromanten die Augen zu, bis er schließlich auf seinem Pferd in den Schlaf sinkt. Die Bewohner sind inzwischen alle im Morast versunken. Nichts ist von ihnen übrig.

Unter Schmerzen richtet sich der Dunkelelf auf: "Dieses Kind ist ein Nekromant."