

Kapitel 3 – Ein neuer Anfang

Nach dem gestrigen Angriff der Dämonen entscheidet sich Azarni nun doch, den Bitten ihres Sohnes nachzukommen. Bevor ein erneuter Angriff droht, packen die beiden notdürftig die wichtigsten Dinge. Heimlich verstaut Xenos dabei das Buch, in welchem seine Mutter über die dämonischen Artefakte las, in seinem Beutel. Ohne sich zu verabschieden, verlassen die beiden ihr Heimatdorf Menoria. Zu gehen fällt nicht leicht, doch es ist die richtige Entscheidung. Sie brechen auf zum Schloss Hohnstein. Dort angekommen, stellen sie sich gemeinsam auf das Reisesigill, halten ihre Hände und verschwinden.

Ihr vorbestimmter Ankunftsort ist Erah. Eine schöne Stadt mit langer Geschichte. Drei weithin ersichtliche Türme prägen das vorwiegend aus Fachwerkhäusern bestehende Stadtbild. Erah liegt nördlich der Hafenstadt Ankrat und nur wenige Kilometer entfernt vom Ufer der weiten Ehla-Bucht, welche für das Kaiserreich wirtschaftlich von hoher Wichtigkeit ist. Die Nebraa-Adelsfamilie besitzt hier ein Stadthaus, welches bereits seit Generationen in ihrem Besitz ist. Es ist kleiner als das Anwesen in Menoria, aber immer noch von einer angenehmen Größe. Unauffällig integriert es sich in eine Häuserfront nahe des Marktes. Nach dem Verschwinden von Kaito, ihrem Mann und Xenos‘ Vater, vor fast fünf Jahren gab Azarni viele Häuser in die Obhut des dortigen Dienstpersonals. Nach Ayames Entführung folgten die restlichen Häuser. Andere wurden verkauft oder verlassen. Das Stadthaus in Erah ist eines ihrer nach wie vor liebsten Häuser. Das Dienstpersonal kümmert sich bis heute darum. Vom Marktplatz in der Mitte der Stadt bis zum Haus ist es nur ein sehr kurzer Fußmarsch. Es liegt noch im Stadtkern. Erah war immer eine

recht reiche und florierende Stadt. Heute wirkt sie viel ruhiger und verschlafener als noch vor einigen Jahren.

"Hier sind wir, Xenos", stellt Azarni ihre Koffer auf die Treppe des Hauses. "Erinnerst du dich noch?"

Der Junge überlegt einen Moment und nickt. Wenn sie nicht in Menoria waren, waren sie oft hier. Lange Zeit war es sein zweites Zuhause. Doch ihr letzter Besuch liegt ebenfalls Jahre zurück. Azarni klopft an der verzierten Tür und wartet. Nur einen Augenblick später wird geöffnet. Langsam schwenkt die Tür ins Hausinnere, bis ein kleiner Spalt offen steht. Zögerlich schaut eine junge Frau mit kastanienbraunen Haaren, Brille und einer Dienstmädchenbekleidung nach draußen. Schnell erkennt sie den unerwarteten Besuch und öffnet die Tür komplett.

Über Azarnis Gesicht zieht sich ein breites Lächeln: "Marie! Schau dich an. Wie groß du geworden bist. Und schön wie eh und je! Aus dir ist eine richtige Frau geworden."

Das Mädchen errötet: "Frau Nebraa, der junge Herr! Ich freue mich ebenfalls Euch wiederzusehen. Wie kommen wir zu dieser Ehre? Tretet doch ein."

Sie weicht zur Seite, um die beiden hineinzulassen. Azarni und Xenos kommen dem nach und betreten das Haus. Die beiden folgen dem Flur und biegen nach links in den Wohnbereich. Auf der ausladenden Couch nehmen sie Platz. Schnell versammeln sich alle Bewohner um die eigentlichen Hausherren. Ein dunkelblonder, schlanker Jüngling und ein bereits ergrauter Mann Mitte sechzig in Frack und Revier. Zuletzt betritt eine beleibtere Köchin mit strohigem Haar den Raum. Sie trägt ein silbernes Tablett mit Tassen und einem Kännchen Tee. Vor den beiden Gästen stellt sie es ab und schenkt ein.

"Es ist lange her, dass Ihr hier wart", murmelt die Köchin

interessiert. "Was verschlägt Euch nach Erah?"

Während Xenos seinen Tee durch leichtes Pusten abkühlt, antwortet Azarni auf die Frage: "Wir wurden in Menoria angegriffen. Es war dort nicht mehr sicher. Also sind wir hierher gereist."

Das Personal reagiert geschockt.

"Wie ihr sicher gehört habt, ist die Kaiserstadt gefallen", holt Azarni aus. "Sie wurde von Kreaturen des Totenreiches erobert. Und genau diese Kreaturen scheinen Xenos zu kennen. Dementsprechend haben sie es wohl nun auf die Familie abgesehen."

Das Dienstmädchen ballt eine Faust: "Das lassen wir nicht zu. Keine Sorge, Frau Nebraa, Ihr und der kleine Herr seid hier sicher!"

"Davon bin ich überzeugt, Marie", nickt Azarni wissend.

Das Stadthaus mit seinen Bediensteten ist eines von wenigen Anwesen, die speziell dafür gewählt wurden, der Familie nicht nur eine Unterkunft zu bieten, sondern sie im Ernstfall auch schützen zu können. Hierzu fanden bereits nach dem Erwerb des Hauses wichtige Umbauten statt. Neben verstärkten Wänden und vielen versteckten Fallen gibt es noch einiges mehr, was das Haus zu einer unscheinbaren Festung machen soll. So hat auch das Dienstpersonal hier ein Geheimnis. Insgesamt beschäftigt die Nebraa-Familie hier vier Leute.

Rendall, der ältere grauhaarige Diensthote, und seine achtzehnjährige Tochter Marie, das Dienstmädchen, sind neben ihrer Tätigkeit als Diener gut ausgebildete Kämpfer. Sie stammen aus einer in der Keysuke-Dynastie recht weit unten angesiedelten Familie, die der Familie von Xenos' Vater unterstellt war. Sein Vater heiratete damals in die Nebraa-Familie ein. Während die Nebraa-Familie für ihre talentierten Magier bekannt ist, ist die Keysuke-Familie im Kaiserreich für ihre überaus fähigen Kämpfer und herausragenden Taktiker bekannt. Seit Generationen stehen die

beiden Häuser in engem Verhältnis zueinander, auch wenn die Nebraa-Familie heute nahezu ausgestorben ist.

Die anderen beiden Bediensteten stammen nicht aus Familien, die mit den Nebraa direkt in Verbindung stehen, haben jedoch auch zusätzliche Fähigkeiten, die in einer unscheinbaren Festung durchaus brauchbar sind. So kocht die Köchin Zara, eine ernst wirkende Frau mit weichem Kern, nicht nur leckeres Essen, sondern ist auch begabte Alchemistin. Sie setzt nicht auf Kampfkraft, ist aber dennoch nicht zu unterschätzen.

Der vierte Bedienstete ist gleichzeitig auch der Jüngste. Elias, ein Junge mit liebevollem Charakter und dunkelblonden Haaren, ist gerade mal fünfzehn Jahre alt und für den Garten hinter dem Haus zuständig. Er ist gern in der Natur unterwegs und hat magisches Talent. Elias ist Druide. Er wuchs allein nahe Provinz Menja auf und hatte viel Kontakt zu den dortigen Waldelfen. Ein Magier hatte dem Personal in Erah damals noch gefehlt. Da Xenos und Elias sich schon immer gut verstanden, kam es gelegen ihn hier einzustellen.

Während sich Azarni noch mit den anderen austauscht, hat sich Xenos auf sein altes Zimmer zurückgezogen. Es ist noch genau so, wie er es damals verlassen hat. Sein altes Bett, der Kindertisch mit den drei Stühlen in der Ecke und die lange Schrankwand, in deren Regalen noch immer seine alten Spielsachen stehen. An den meisten davon hat er kein Interesse mehr. Er ist ihnen entwachsen. Dennoch bringen sie ihm ein Gefühl von Vertrautheit und Geborgenheit.

Neben all den alten Dingen schafft er etwas Platz für seine neuen Sachen. Der Junge hört Elias den Raum betreten. Er schenkt ihm jedoch keine weitere Beachtung, konzentriert sich darauf, seinen Beutel zu leeren, Bücher und Andenken aus Menoria entsprechend zu verräumen.

"Schön, dich mal wieder zu sehen", beginnt Elias das Gespräch mit einem Lächeln auf den Lippen.

Xenos dreht sich nicht um und antwortet schlicht:
"Gleichfalls."

"Ihr wart lange nicht mehr hier", spricht der Druide weiter und setzt sich auf einen Stuhl am Tisch.

"Stimmt", entgegnet der Nekromant.

Elias zögert. "Komme ich ungelegen?"

Schließlich wendet sich Xenos vom Schrank ab und schaut herüber. Er stellt seinen Beutel ab und kommt zum Tisch.

"Keineswegs", seufzt er kaum hörbar. "Ich brauche einfach nur eine Pause."

"Dafür bist du hier richtig", lächelt er glücklich. "Aber zuerst kann ich dir vielleicht helfen. Du bist verletzt, habe ich gehört."

Xenos überlegt einen Moment und stimmt schließlich zu. Elias steht auf und kommt näher auf sein Gegenüber zu. Nicht einmal eine Armlänge trennt die beiden noch voneinander. Elias schaut an Xenos hinab, als er seine Hand vorsichtig unter Xenos' schwarzes Oberteil schiebt. Xenos zuckt kurz, hält jedoch inne. Der Druide schließt die Augen. Er konzentriert sich auf die Atmung seines Patienten, synchronisiert sich mit dieser. Dann beginnt Xenos plötzlich zu spüren, wie warme Energie in seinen Körper strömt. Das befremdliche Gefühl ist angenehm. Es tut ihm gut. Nach einer Weile öffnet Elias seine Augen wieder und zieht seine Hand hervor.

"Ich habe deine Wundheilung um ein Vielfaches beschleunigt. Die meisten Verletzungen sind nur oberflächlich. Die Wunde auf deiner Brust ist hingegen gar nicht gut."

Der Junge fasst sich über die Wunde. Trotz der Heilung brennt sie noch immer leicht.

"Vielen Dank", murmelt Xenos.

"Keine Ursache", winkt Elias ab. "Ich werde dir dann mal deine Pause gönnen. Wenn du mich suchst, ich bin wieder im Garten. Zara braucht noch einige Kräuter. Sie will heute ihr berühmtes Nikujaga kochen."

Als Elias aus der Tür geht, bleibt er noch einmal stehen. Er dreht sich zu Xenos.

Verschmitzt lächelt er: "Ach stimmt, ich sollte dich fragen, ob du zum Markt gehen kannst, um Rindfleisch für das Nikujaga zu kaufen. Wird wohl doch noch nichts mit der Pause."

Xenos schweigt einen Moment, ist noch auf seine nun fast verschwundenen Verletzungen fokussiert.

Dann schaut er auf zu Elias: "Ich übernehme das. Kein Problem."

Der Markt ist nicht weit entfernt. Als Azarni und er vorhin dort angekommen sind, standen bereits zahlreiche Stände auf dem Platz. Aber erst jetzt bieten sie ihre Waren an. Auf den Auslagen liegen die verschiedensten Dinge. Felle, Leder, Kleidung, Werkzeuge sowie Fleisch, Fisch und Gemüse aus der Umgebung. Etwas abseits werden aus Holz geschnittene Teller neben Tongefäßen angeboten. Auch ein Stand mit exotischem Obst ist aufgebaut. Ein Dunkelelf preist seine Waren an. Schließlich bleibt Xenos zwischen zwei Ständen stehen. Eine Tür führt in ein Ladengeschäft. Die große Holztafel über dem Eingang, auf welcher ein in lachsfarbenes Papier gewickeltes Bonbon aufgemalt ist, lässt klar erkennen, was im Inneren zu erwarten ist. Zudem kennt er das Geschäft noch genau. Die beiden Inhaber, ein freundliches Ehepaar, verkaufen die besten selbstgemachten Karamellbonbons, die er je gegessen hat. Bei dem Gedanken an ihre weiche, leicht kristalline Konsistenz und den wundervoll süßen Geschmack läuft ihm das Wasser im Mund

zusammen. Aus seiner Tasche holt er die paar Gredim heraus, die seine Mutter ihm mitgegeben hat. Er zählt sie noch einmal. Sie hat ihm mehr Geld gegeben, als er für das Fleisch benötigen würde. Damit ist seine Entscheidung gefallen. Kurzerhand verschwindet er im Laden und kommt wenig später mit einer gefüllten Papiertüte wieder heraus. Er holt ein einzelnes Bonbon aus der Tüte, wickelt es aus und steckt es sich in den Mund. Freude zeichnet sein Gesicht, als das Karamell auf seiner Zunge zu schmelzen beginnt. Zufrieden setzt er seinen Gang fort.

Schließlich findet der Junge einen kleinen Stand mit frischem Fleisch. Er tritt heran und schaut sich das Angebot an. Die Frau in weißer Fleischerschürze hinter dem Stand beobachtet ihn erwartungsvoll.

"Guten Tag. Ich brauche ein großes Stück Rindfleisch."

Die Frau lächelt ihn an: "Ach, wie süß. Wo kommst du denn her? Du möchtest ein Stück Fleisch? Das ist aber nicht billig. Besonders ein gutes Stück Rindfleisch ist teuer. Kannst du dir das überhaupt leisten, Kleiner?"

Ausnahmesweise gelassen überhört er die Worte der netten Frau. Mal wieder wird er auf seine Größe reduziert und nicht ernst genommen. Das trifft einen wunden Punkt. Doch der anhaltende Geschmack des Karamells in seinem Mund stimmt ihn dieses Mal wohl. Selbstgefällig holt er sein Geld heraus und legt es auf den Tisch.

"Oh, na gut", schaut die Fleischerin verblüfft. "Das wird wohl reichen. Welches Stück darf es denn sein? Ich habe ein schönes Filetstück. Was willst du denn kochen?"

"Nikujaga", entgegnet Xenos.

"Da habe ich das perfekte Stück für dich!" Sie bückt sich kurz, verschwindet hinter dem Thresen und holt ein großes Stück Fleisch

hervor: "Dieses Stück ist perfekt geeignet. Es wird nicht zu weich und ist durch die feine Fettmaserung sehr geschmacksintensiv. Damit gelingt jedes Nikujaga."

"Das wird schon passen", meint Xenos und deutet auf das Geld.

Die freundliche Frau packt dem kleinen Jungen das Fleisch ein und reicht es ihm mit dem Rest seines Geldes zurück. Mit einer knappen Verbeugung verabschieden sich die beiden voneinander.

Für den Rückweg entscheidet sich Xenos, die schmalere Seite des Marktes abzugehen. Auch hier gibt es verschiedenste Waren aus allen Regionen Atra-Regnums. Vor allem weitere Waren aus dem benachbarten Radonum Forst werden hier angeboten. Als Xenos an einem weiteren Stand mit bunt zusammengewürfeltem Sortiment vorbeigeht, stellt sich ihm plötzlich die recht freizügig gekleidete Verkäuferin in den Weg. Sie trägt ausschließlich rot und lediglich einen offenen Rock, einen weiten, leichten Mantel sowie einen knappen Brustharnisch. Ihr Brustbein ziert das Tattoo eines Sigills. Die Frau mit langen, roten, lockigen Haaren beugt sich hinab, kneift die Augen zusammen und begutachtet den Jungen genau.

Dann verliert sie wie aus dem Nichts die Fassung: "Nein, wie süß bist du denn!"

Der Junge weiß gar nicht wie ihm geschieht, als sie beginnt, ihm wiederholt auf den Kopf zu patschen.

Xenos weicht zurück: "Kennen wir uns?"

"Nein, aber das ist gar nicht schlimm", lacht sie herzlich und reicht ihm die Hand. "Ich bin Guren, Guren Etchiko. Die schnellste fahrende Händlerin ganz Atra-Regnums. Ich war lange Zeit die schnellste Händlerin des Kaiserreiches, aber dann habe ich beschlossen, auch mal den anderen Völkern einen Besuch

abzustatten."

Ohne ihre Hand zu schütteln, antwortet der Junge: "Xenos Nebraa."

Ein breites Lächeln zieht sich über ihr Gesicht: "Was für ein schöner Name. Lass mich so einem süßen Kerl wie dir etwas schenken."

Abrupt zieht sie ihn mit sich hinüber zu ihrem Stand. Es ist lediglich ein mit allem möglichen Krimskrams gedeckter Tisch vor einem offenen Planwagen, in dem sie nun wild herumwühlt. Dann zieht sie eine faustgroße durchsichtige Kugel hervor und drückt sie ihm in die Hand.

"D-Danke", schaut Xenos verwirrt. "Was ist das?"

"Gib ihr mal einen Stoß", zwinkert Guren.

Xenos schlägt die mysteriöse Kugel misstrauisch mit dem Handballen. Daraufhin beginnt sie in einem hellen Weiß zu leuchten.

"Es ist eine Leuchteugel!", ruft sie völlig enthusiastisch. "Die Elfen des Eldenhain-Bundes benutzen solche Dinger überall. Sie haben auch einen richtigen Namen dafür. Ich glaube, es war ... Glühball? Irgendwie so etwas. Sie stellen sie aus Glühwürmchen her, glaube ich, und durch Stoßeinwirkung kann man die Kugeln an- und ausschalten. Wirklich praktisch."

Xenos schaut sich die Hochelfenerfindung an und blickt anschließend hoch zu Guren: "Vielen Dank, das ist wirklich praktisch."

Sie setzt ein breites Grinsen auf.

"Ich muss dann aber wirklich weiter", ergänzt Xenos, um der immer noch unangenehmen Situation schneller zu entgehen.

"Kein Problem, Kleiner. Vielleicht sehen wir uns ja nochmal wieder.", verabschiedet sie ihn und wuschelt ihm durch seine Haare.

Zu Hause angekommen, ist er erleichtert. Das war ihm nun doch etwas zu viel. Er gibt das Fleisch in der Küche bei Zara ab und verschwindet auf sein Zimmer. Endlich hat er einmal die Ruhe, die er braucht. Xenos spitzt die Ohren und als er niemanden hört, greift er nach seinem Beutel. Aus ihm holt er das heimlich mitgenommene Buch mit dem schwarzen Einband. Er schlägt es auf und beginnt zu lesen. Eine ganze Weile sucht er im Buch nach Informationen über die dämonischen Artefakte. Azarni hat aus ihm einige interessante Dinge vorgelesen. Es wird doch noch mehr zu finden sein. Doch tatsächlich sind alle Schilderungen sehr ungenau. Schwert, Hammer und die Sense werden flüchtig erwähnt. Auch einen Fächer soll es geben. Gerade das Schwert ist für ihn aber besonders interessant. Entgegen dem Rat von Azarni will er es sich noch immer zu eigen machen. Nur so kann er Nekomaru und anschließend Heres besiegen, redet er sich ein. Leider lässt sich weder beim Schwert noch beim Hammer herauslesen, wo sie versteckt sind. In Verbindung mit der Legende um die beiden Waffen wird jedoch des Öfteren eine bestimmte Familie erwähnt. Ihr Name taucht mehrfach auf und ist Xenos nicht gänzlich unbekannt. Es ist der Name einer alten dunkelelfischen Nekromantenfamilie: Rhyl.

In ihm wächst ein Plan. Vielleicht findet er in Verbindung mit der Familie weitere Hinweise. Er wird dieser Spur nachgehen, doch vorher muss er seine Schwester retten. Jetzt, wo er weiß, wo sie ist, muss er sie befreien! Gleich morgen wird er aufbrechen. Moavir ist sein Ziel.