

## Kapitel 6 – Das Geheimnis der Rhyl: Begegnungen

Als Xenos den Schrei aus den Gängen hallen hört, springt er rasch auf. Sofort vermutet er eine weitere Falle. Plötzlich sieht er auch schon eine Silhouette auf sich zurasen. Gefasst geht er in Kampfposition. Die Silhouette scheint nicht viel größer als er selbst zu sein. Als sie näher kommt, erkennt er, was sich ihm dort nähert. Der Junge traut seinen Augen nicht. Er festigt seine Kampfhaltung, denn im Laufschrift kommt Nekomaru mit seiner Dämonensense auf ihn zugerannt. Der blonde Junge ist angeblich der Sohn des Dämonenfürsten Heres und Xenos' Erzfeind. In der Kaiserstadt hat er den Nekromanten beinahe umgebracht. Nur wegen Nekomaru befindet er sich überhaupt hier, auf der Suche nach dem Dämonenschwert. Xenos hatte gehofft, ihm bei der nächsten Begegnung mit dieser Waffe gegenüberzutreten zu können.

Doch entgegen seiner Erwartungen geht Nekomaru nicht angriffslustig auf ihn los. Stattdessen rennt er einfach an ihm vorbei und verschwindet im Gang hinter ihm. Er hat Xenos einfach ignoriert. Perplex schaut der Schwarzhaarige seinem Rivalen nach. Seine Gedanken kreisen, versuchen das Geschehene einzuordnen. Als sich der junge Nekromant wieder umdreht, erklärt sich ihm die Situation. Seine Augen werden weit. Dort kommt noch eine viel größere Gestalt auf ihn zugestürzt. Sie füllt nahezu den gesamten Flur aus. Als die zweite Gestalt immer näher kommt und erkennbar wird, entschließt sich auch Xenos, lieber nicht gegen sie anzutreten. Das, was auf ihn zustürmt, ist eine riesige, untote Chimäre. Der Körper eines überdimensionierten Bullen trägt den Kopf eines Bären. Die Gliedmaßen ähneln denen eines Berglöwen. Xenos hat keine Zeit, sich diese Kreatur näher anzuschauen. Kurzerhand tut er es seinem eigentlichen Feind gleich. Er dreht sich um und flieht vor der

Bedrohung. Einen Kampf würde er liebend gern vermeiden.

Der Gang endet jedoch in einer Sackgasse. Auch Nekomaru hat das bereits festgestellt. Als Xenos sich ihm nähert, richtet der Blondhaarige seine dämonische Sense auf ihn. Er sprintet los, um ihn anzugreifen.

"Siehst du nicht, dass ich im Moment andere Probleme habe?", fährt Nekomaru ihn an.

Mit einer Rolle nach vorn entkommt Xenos der verheerenden Klinge der Sense.

"Ich glaube, diesem Problem stehen wir im Moment beide gegenüber!", versucht Xenos im Angesicht der Lage zu schlichten.

Schon sieht Nekomaru, wie die entstellte Bestie dem Ende des Ganges entgegenstürmt. Dem Übel direkt ins Gesicht blickend, entschließt er sich, seine aktuelle Taktik zu wechseln. Er rennt zu einer der Türen und reißt sie auf. Geistesgegenwärtig folgt ihm Xenos in den Raum und schlägt die Tür hinter sich zu. Es ist ein altes, spärlich eingerichtetes Bad. Von innen ist zu hören, wie das Biest an ihnen vorbeirast. Der schwere Galopp verlangsamt sich. Einzelne Schritte sind zu vernehmen. Das Monster schaut sich um, scheint sie jedoch nicht finden zu können. Langsam, so klingt es, entfernt sich die Chimäre von ihnen. Als sich die Jungen wieder halbwegs sicher fühlen, beginnen sie bereits, sich wieder anzugehen.

"Was machst du denn bitte hier? Reicht die Kaiserstadt nicht aus?", wirft Xenos seinem verhassten Rivalen vor.

Dieser dreht sich eingeschnappt weg: "Papa meinte, ich muss mich hier um etwas kümmern, bevor du es bekommst. Ich bin nicht freiwillig hier."

"Na sowas aber auch", meckert Xenos. "Woher wisst ihr denn bitte, dass ich hier bin?"

"Das geht dich gar nichts an", wendet sich Nekomaru

bedrohlich an Xenos.

"Ach, jetzt tust du wieder wie der Größte und Stärkste", lässt sich der Nekromant nicht einschüchtern. "Eben bist du noch schreiend wie ein Baby vor einem Untoten weggerannt. Und das, obwohl man doch wohl sagen könnte, dass gerade du viel mit solchen Kreaturen zu tun hast."

"Du bist doch auch weggerannt!"

"Ich war auch nicht bewaffnet! Ich habe keine Sense, mit der ich dieses Ding mal eben hätte entzwei teilen können!"

Wütend knirscht Nekomaru mit den Zähnen: "Es ist nicht so, als hätte ich es nicht versucht. Meine Sense ging durch dieses Monster einfach hindurch, ohne Schaden zu hinterlassen. Das habe ich noch nie erlebt."

"Interessant", muss Xenos schmunzeln.

Sein Gegenüber fühlt sich weiter provoziert: "Ich kann dir gern zeigen, dass das nicht die Regel ist!"

In den Augen des Blondhaarigen manifestiert sich ein tiefböser Blick, dem die Lust nach Blut förmlich anzusehen ist. Mit einem Sprung versucht er erneut Xenos anzugreifen. Der Nekromant weicht dieses Mal jedoch nicht aus, sondern wartet den Schlag seines Kontrahenten ab. Dieser endet bereits beim Ausholen und verkantet sich im kleinen Raum.

"Du hast hier keinen Platz, um mit deiner Sense vernünftig zu kämpfen", gibt Xenos ihm trocken zu verstehen.

"Ach nein? Zum Ausweichen ist aber auch kein Platz", meint Nekomaru spöttisch und geht mit dem Sensenschaft frontal auf sein Gegenüber los.

Er drückt Xenos gegen die Seitenwand des Bades. Diese gibt nach wie dünnes Papier. Die Kinder stolpern und landen aufeinander im anliegenden Raum. Die Überraschung der neuen Situation bricht

die feindselige Anspannung. Xenos schaut verwundert, als er sich unter Nekomaru hervorzieht.

"Eine Bibliothek?"

"Die Bibliothek!", reagiert Nekomaru erfreut.

Die Luft in dem mit drei Reihen aus Bücherregalen vollgestellten Raum ist relativ trocken. Durch ein kleines, völlig verdecktes Fenster dringen wenige Sonnenstrahlen in das Zimmer.

"Wo ist es?", spricht Nekomaru vor sich hin.

Plötzlich umwindet schattenhafter Rauch seine Sinne und lässt sie verschwinden. Xenos staunt ungläubig. Ist das die Fähigkeit dieser Waffe? Er lässt seine Sinne in den Schatten verschwinden, als wäre sie nie da gewesen und beginnt gehetzt, die Regale zu durchsuchen.

"Was suchst du, Nekomaru?"

Wohl wissend, dass Xenos keine Antwort bekommen wird, beginnt sich der Nekromant ebenfalls umzusehen. Diese Bibliothek ist eine wahre Schatzkammer alter Literatur über die schwarzen Künste. Schnell lenkt sich Xenos' Aufmerksamkeit auf ein großes Buch, welches aufgeschlagen auf einem Podest liegt.

"Oh, das sieht interessant aus."

"Das ist es nicht", bekommt er kurz zu hören.

Der Junge ignoriert den Kommentar, nach dem er ohnehin nicht gefragt hatte und beginnt in dem dicken Buch zu blättern. Es ist eine große Sammlung an Zaubern und Informationen aus allen möglichen Bereichen. Kurzzeitig scheinen die Streitigkeiten und gegensätzlichen Ansichten der beiden Kinder völlig vergessen. Jeder konzentriert sich nur auf sich.

Plötzlich rümpft Nekomaru die Nase: "Riechst du das auch, Xenos?"

Dieser versucht zu riechen, was sein Rivale meint, muss es

aber verneinen.

"Neben dem Staub. Der Geruch von Zerstörung", sucht Nekomaru nach Worten. "Es riecht verraucht."

Die beiden schauen sich um. Nichts ist zu sehen. Doch nach einigen Minuten beginnt plötzlich dichter Qualm aus den Ritzen des alten Dielenbodens zu dringen.

"Ich glaube, das ist eine weitere Falle", hustet Xenos. "Wir müssen hier raus!"

Vorsichtig öffnen sie die Tür und schauen auf den Flur. Das Monster, vor welchem sie sich verstecken mussten, ist nicht mehr zu sehen. Sie verlassen den Raum, der hinter ihnen nun beginnt in Flammen aufzugehen. Zusammen gehen sie den Flur entlang zurück zur Eingangshalle.

Zufrieden grinst Nekomaru: "Ich habe zwar nicht bekommen, was ich suchte, aber du wirst es auch nicht mehr haben können. Das reicht mir aus."

"Wovon redest du?"

"Das, was ich besorgen sollte, damit du es nicht bekommst. Irgendwelche aufgeschriebenen Informationen über das Dämonenschwert. Dass die Bibliothek nun abbrennt, kommt mir also ganz gelegen. Die Informationen verbrennen dann ja auch."

Xenos fährt aus seiner Haut. Wütend will er gerade schimpfen, als er sich doch lieber verschluckt und still bleibt.

"Was ist denn los?", lacht Nekomaru ihn aus.

"Halt die Klappe", flüstert Xenos und deutet auf die Eingangstür. "Sie ist geschlossen. Ich habe einen Ast hineingepackt, damit sie nicht zugeht. Irgendjemand oder irgendetwas hat ihn entfernt. Hier ist also noch mehr, was uns gefährlich werden kann."

Auch Nekomaru verschlägt es die Stimme. Normalerweise

lässt ihn seine Blutlust für jeden Kampf brennen. Nach den Erfahrungen, die er mit der riesigen Bestie hier sammeln durfte, kann er auf weitere Konfrontationen gern verzichten.

Ein Lächeln gleitet über Nekomarus Lippen: "Dann würde ich sagen, dass ich jetzt lieber verschwinde. Ich habe hier ohnehin nichts mehr zu tun."

Xenos blickt ihn böse an. Der blondhaarige Junge ignoriert ihn, greift nach dem Geländer und schleicht leise die große Treppe hinunter. Der Blick des Nekromanten geht zurück zur Bibliothek. Der ganze Flur ist mittlerweile gefüllt mit den gefährlichen Rauchgasen. Nekomaru könnte recht haben. Die Bibliothek wäre wohl seine größte Gelegenheit gewesen, mehr über das Dämonenschwert zu erfahren.

Plötzlich hört er nur das Bersten von Holz und einen Schrei von Nekomaru. Schnell schaut Xenos, was unter ihm auf der Treppe geschehen ist. Sein Rivale hält sich die Hand und schaut auf das Geländer, welches an einer Stelle glatt in zwei Teile gespalten wurde.

"Was ist los?", will Xenos wissen.

"Dieses komische Skelett wollte mir die Hand abhacken", brüllt Nekomaru in Richtung des zerstörten Geländers ins Dunkle.

In der Dunkelheit lässt sich schemenhaft das Skelett mit der Kochmütze und dem Fleischerbeil erkennen, gegen welches Xenos zuvor schon einmal gekämpft hat. Es muss sich aus dem Speisesaal befreit haben.

"Dich mache ich fertig", ruft Nekomaru dem Untoten wütend entgegen.

Der Junge grinst böse und geht in Kampfposition. In seiner Hand bildet sich für einen Augenblick schattenhafter schwarzer Nebel, welcher die Form einer Sense annimmt. Im nächsten Moment hält der Junge seine Sense wieder in den Händen. Xenos schaut nicht

schlecht. Bei ihrer letzten Begegnung hatte er von diesen Kräften nichts mitbekommen.

Sofort geht Nekomaru zum Angriff über und springt von der Treppe auf den Gegner zu. Sensenblatt und Fleischerbeil schlagen über dem Kopf des Skelettes gegeneinander. Mit den Füßen tritt der Blondhaarige nach und stößt sich vom Brustkorb des knöchigen Gegenübers ab zurück auf die Treppe. Dieser Tritt reicht bereits aus und das Skelett fällt in sich zusammen.

"Siehst du? Ist doch kein Problem", wendet er sich schelmisch Xenos zu.

Der Nekromant verschränkt die Arme: "Der Untote setzt sich wieder zusammen."

Nekomaru nickt wohl wissend. Sein Blick fällt zurück auf die Knochen, welche sich bereits wieder erhoben haben. Im letzten Moment wehrt er den auf ihn eingehenden Angriff mit seiner Sense ab. Wieder schlagen die Klingen ihrer Waffen gegeneinander. Sofort geht der Blondhaarige zum Angriff über, springt mit einem Satz über das Skelett und landet hinter diesem. Mit einem Schwung schneidet er durch das Becken und teilt es entzwei. Der Untote dreht sich um und will den nächsten Schlag mit seinem Beil abwehren. Nekomaru reagiert schnell, ändert die Richtung und schneidet den Oberarmknochen in zwei Teile. Der abgetrennte Arm fällt zu Boden. Mit einigen weiteren Schwüngen zerstört er die einzelnen Knochen des Skelettes, bis es schließlich in sich zusammenfällt.

Nekomaru kichert: "Das war doch keine Herausforderung für mich."

Die beiden Jungen beobachten den Knochenhaufen noch einen Moment. Er rührt sich jedoch nicht mehr.

"Das hätte mich jetzt auch gewundert", sagt Nekomaru. "Ich habe seine einzelnen Knochen zerstört. Wenn sich Skelette selbst

wieder zusammensetzen, dann können sie das nur an ihren Gelenken. Sind ihre Knochen selbst gebrochen oder zerschnitten, können sie diese nicht verbinden."

Xenos schaut Nekomaru beeindruckt an, als von oben oranges Licht beginnt, die Halle zu erhellen. Das Feuer züngelt an der Decke und hat das Dach bereits in sich eingehüllt. Die obere Etage brennt mittlerweile nahezu komplett.

Die beiden sind erschrocken von der Geschwindigkeit. Schließlich setzt sich Nekomaru wieder in Bewegung. Er rennt jedoch nicht zur Fronttür, sondern in den linken Flur der unteren Etage.

"Wo rennst du hin?", will Xenos wissen.

Der Nekromant lässt ihn ziehen und läuft selbst zur großen Eingangstür. Er zieht und zerrt, um sie zu öffnen. Sie bleibt jedoch fest verschlossen. Seine Befürchtung bewahrheitet sich. Er ist gefangen, dadurch, dass etwas den Ast entfernt hat. Hier kommt er nicht mehr aus dem brennenden Anwesen. Es gilt jedoch keine Zeit zu verlieren. Er folgt Nekomaru, in der Hoffnung ihn einzuholen.

"Kennst du einen anderen Ausgang?", ruft Xenos in den Flur.

Erst vor einer schmalen, unscheinbaren Tür bleibt der Blondhaarige stehen. Nach Luft schnappend, kommt einen Augenblick später auch Xenos an.

"Für mich schon", kichert er und öffnet die Tür.

Hinter ihr befindet sich eine steinerne Treppe, die weiter hinunterführt. Nekomaru folgt ihr und Xenos folgt Nekomaru.

"Was meinst du?", versucht der Nekromant zu erfahren.

Unten angekommen, finden sie sich in einem kargen, mit grauem Stein gemauerten, nahezu leeren Raum wieder. Lediglich ein Altar steht am anderen Ende des Gewölbes. Er ist groß, aber wie der



ganze Raum recht schlicht gehalten. Auf dem Altar steht eine Statue. "Ist das", gerät Xenos ins Stottern, "Heres? Ein Altar für die Anbetung von Heres?"

Nekomaru grinst: "Genau, die Rhyl waren Diener meines Vaters. Durch diesen glücklichen Zufall war es mir möglich, so schnell hierher zu kommen. Toll nicht wahr? Viele Nekromantenfamilien unterwarfen sich bestimmten Dämonenfürsten. Nur wenige Häuser beschäftigten sich frei mit den dunklen Künsten oder dienten anderen Mächten. Das müsstest du doch wissen, du bist doch selbst Nekromant. Da würde mich doch mal interessieren, welchem Fürsten du dich unterworfen hast?"

Der blonde Junge zwinkert seinem Rivalen zu.

"Ich bin frei und habe auch nicht vor, das zu ändern", beantwortet Xenos angespannt die Frage.

"Sicher?", hakt Nekomaru nach. "Ignis scheint ja Gefallen an dir gefunden zu haben. Vielleicht ist er ja der Schutzdämon deiner Familie."

"Mag sein, dass er es einst war, doch ich unterwerfe mich keinem von ihnen."

Kichernd geht Nekomaru zum Altar: "Wie du meinst. Ich werde jetzt auf jeden Fall verschwinden. Die ganze Geschichte wird mir langsam zu heiß. Ich habe noch mit dem Gedanken gespielt, dich jetzt ein für alle Mal zu besiegen, wo wir uns schon treffen, aber nein. Ich möchte noch ein wenig mit dir spielen. Du bist nämlich wirklich interessant. Wenn du in dem Ofen hier nicht draufgehst, versteht sich."

Xenos ballt seine Fäuste zusammen.

"Tschüssi", winkt Nekomaru seinem Rivalen lächelnd zu.

Daraufhin bildet sich um ihn ein dunkelroter Wirbel und einen Moment später ist er verschwunden.

Ärger steigt in Xenos empor. Doch dafür hat er jetzt keine Zeit. Er atmet tief durch. Es wird höchste Zeit, einen Ausgang zu finden. Schnell stürmt er die Treppe wieder hinauf. Doch es ist bereits zu spät. Oben sieht es aus wie in einer Flammenhöhle. Das Feuer schlägt in den engen Treppengang. Mit seiner Hand versucht er, die nach ihm greifenden Flammen abzuwehren, verbrennt sich seine Handfläche.

Der Nekromant hat keine andere Wahl als wieder zurück in den Altarraum zu gehen. Hier schaut er sich um. Es gibt keinen anderen Ausgang als über die Treppe. Er tastet sich an den Wänden entlang. Geheimgänge sind in alten Gemäuern nicht selten. Doch hier hat er damit wohl keinen Erfolg. Zumindest ist es das, was er vermutet.

Plötzlich beginnt einer der von Xenos berührten Steine zu leuchten. Ein kleiner Wandabschnitt fährt sich zurück. Ob das seine Rettung ist? Hastig kriecht er durch das dunkle Loch, bis er in einen sehr kleinen Raum vorstößt. Auch hier sieht er keinen Ausgang, lediglich zwei Bücher und eine gefaltete Karte liegen in der Mitte. Die Wand hinter ihm schließt sich wieder. Erneut eine Sackgasse.

Trotz allem beruhigt sich Xenos wieder etwas, denn in diesem Raum ist es merklich kühler und Rauch kann durch die geschlossene Wand immerhin nicht eindringen. Er wird, während das Feuer wütet, hier ausharren können.

Xenos nimmt sich die Karte und entfaltet sie. Sie zeigt den Radonum Forst. Ein kleiner Bereich im Neavor-Gebirge, der westlichen Grenze des Radonum Forstes, ist markiert. Auf der Rückseite findet er einen Brief.

"Gleichgesinnter, du hast dein Ziel erreicht. Du hast unser Geheimnis

gefunden. Da du diese Nachricht nun liest, heißt es, dass unsere Familie den Kampf gegen unsere Feinde letztendlich verloren hat. Doch wir sind froh, unsere Schätze nun in deine Hände übergeben zu können. In die Hände eines anderen Nekromanten, welcher unser Vermächtnis zu schätzen weiß. Denn nur jemand, in dem das Blut eines Nekromanten fließt, kann die Tür zu diesem Raum entriegeln. Da du allen Gefahren unseres Hauses getrotzt hast, scheinst du, wie wir, in schweren Zeiten zu leben. Lass uns dich mit unserem Wissen bestmöglich unterstützen. Nimm die Bücher an dich. Eines ist unser Familien-Zauberbuch. Es enthält die stärksten Zauber der Nekromantie, die unsere Familie kannte. Das andere Buch ist unsere Familienchronik, bitte halte sie in Ehren. Wir Nekromanten müssen schließlich zusammenhalten. Unser größtes Geschenk an dich soll aber das Wissen über unseren lang gehüteten Schatz sein. Das Versteck des dämonischen Hammers und des Schwertes. Auf der Karte ist ein Ort markiert. Er liegt nahe dem Bergarbeiterdorf Ohvos in einer alten verlassenen Mine. Du wirst ihn finden, denn du bist einer von uns. Vertraue niemandem, Gleichgesinnter."

Schnell dreht Xenos die Karte wieder um. Dort ist er! Der Ort, an dem das verschollene Dämonenschwert liegt. Die Informationen waren also doch nicht in der Bibliothek.

Er drückt die alte Karte an sich und atmet erleichtert auf: "Beim nächsten Mal wird dieser dumme Nekomaru sehen, wer der Stärkere von uns ist. Ich halte das Geheimnis der Rhyl in den Händen."