

Kapitel 11 – Bruch an der Westfront

Nekomaru, Xenos und Lamilia kommen nach ihrer Reise über das Reisesigill in der ländlichen Kleinstadt Moavir an. Die Stadt liegt an der westlichen Grenze des Kaiserreiches zum Ödland-Reich, der Heimat der Orks.

Xenos war bereits einmal hier. Damals wurde Ayame in der südlich gelegenen Burgruine Castor gefangen gehalten. Als Xenos von dem hier positionierten Orkheer gefangen genommen wurde, eskalierte die Situation. Um Ayames Leben zu schützen, warnte er ihre Entführer. Sie entkamen, doch die Spur zu Ayame verlor sich. Doch dass sie nicht allzu weit von hier geflohen sind, hätte der Junge nicht erwartet. Nordöstlich von hier liegt das Dorf Traugard. Ein weiteres Stück östlich soll schließlich ein einsames Haus liegen, das vermutlich ihr neues Versteck geworden ist.

Doch zuallererst kommt Xenos eine andere Unstimmigkeit in den Sinn. Auf den Straßen patrouillieren orkische Soldaten statt der erwarteten Stadtwachen. Was ist geschehen?

Nekomaru hingegen beschäftigt etwas ganz anderes. Direkt nach ihrer Ankunft lässt er Xenos' Hand los und verschränkt beleidigt die Arme. Der schwarzhäarige Junge dreht sich zu ihm und bemerkt seinen Ausdruck.

"Was hast du?", fragt er verwundert.

Nekomaru atmet durch: "Wir bringen Noah nach Hause, damit wir ihn los sind und du schleppst von dort aus direkt das nächste Anhängsel mit? Was ist mit unserer Aufgabe?"

"Der gehen wir natürlich weiter nach", reagiert Xenos mit Unverständnis. "Lamilia wird uns dabei wohl kaum stören. Vielleicht ist sie sogar ganz hilfreich."

"Wir kennen sie kaum!", entgegnet Nekomaru. "Da wäre mir sogar Noah lieber gewesen."

Lamilia äußert sich: "Ich wollte einfach mal raus. Wir kommen sicher gut miteinander zurecht."

"Ach ja, meinst du?", wird Nekomaru wütend.

"Scheinbar aber auch nicht", murmelt sie leise.

"Lamilia ist ein starkes Mädchen. Sie kann uns sicher helfen. Ich verstehe nicht, warum du dich so darüber aufregst."

"Weil du mich einfach übergangen hast!"

"Muss ich dich extra fragen, wenn ich jemanden mitnehmen will?", empört sich Xenos.

Lamilia genießt den Disput der beiden.

"Ja", verlangt Nekomaru, "natürlich! Immerhin reisen wir gemeinsam. Wenn ich nur ein Anhängsel bin, das du wie einen Hund mitschleifst, kann ich genauso gut gehen. Ich habe ja ohnehin kein Mitspracherecht."

"Nein, du bist kein Anhängsel", lenkt Xenos einsichtig ein. "Du hast recht. Ich hätte das mit dir abstimmen müssen. Jetzt ist sie aber hier. Also können wir nur das Beste daraus machen."

"Bringen wir sie zurück", verlangt der Blondhaarige.

Das Mädchen reagiert bestürzt: "Nein!"

Dann ergreift Xenos wieder das Wort: "Das wäre tatsächlich ungünstig. Wir haben schon viel Zeit verloren. Wenn wir noch länger warten, kommen wir wieder zu spät, um meine Schwester Ayame zu befreien."

"Sie zurückzubringen dauert wenige Minuten."

"Außerdem stimmt hier etwas nicht", lenkt Xenos weiter ab.

"Moavir ist eine Stadt des Kaiserreiches. Dennoch sehe ich nur orkische Wachen."

"Du hast recht", unterstützt ihn Lamilia.

Xenos verlässt das Reisesigill, gefolgt von Lamilia. Er hat vor, sich in der Stadt umzuhören. Nekomaru fühlt sich erneut übergangen. Die Wut in ihm brodelte und sein Hass auf Lamilia wuchs. Er spielte mit dem Gedanken, ihr hier und jetzt in den Rücken zu springen und die Existenz des Mädchens zu beenden. Doch vorerst gelang es ihm sich zu zügeln. Mit knirschenden Zähnen folgte er den beiden.

Die drei Kinder hören sich um. Von einem hier lebenden Handwerker erfahren sie, was in Moavir geschehen ist.

Ein Heerlager der Orks wurde aus dem Ödland-Reich vor die Stadt verlegt. So war es mit dem Kaiserreich abgesprochen. Um den zunehmenden Angriffen aus dem Reich der Toten Herr zu werden, bat der Kaiser die anderen Nationen um Hilfe. Viele Regimenter zogen über die Grenze und sollten sich zunehmend über den Westen des Kaiserreiches verteilen.

Doch als ein kaiserliches Kind durch die Willkür des Heeres gefangen genommen wurde, kam es in Moavir zu Protesten. Diese wollten die Orks durch Gewalt beenden. Plötzlich standen sich kaiserliche Truppen und Ödlandtruppen nicht mehr friedlich gegenüber. Die Kunde über den Vorfall verbreitete sich weit im westlichen Grenzgebiet. Das Ansehen der Orks sank. Teilweise kam es daraufhin zu weiteren Protesten gegen die orkischen Armeen in anderen Städten. Man wollte ihre Unterstützung nicht länger.

Einige Gruppierungen bildeten sich, die aktiv gegen die Orks vorgingen. Auch in Moavir war dies der Fall. Sie wollten die Armeen von hier vertreiben. Dazu zündeten sie ihre Zelte an, stahlen ihre Vorräte und vergifteten sogar ihre Lebensmittel. Die kaiserlichen Regierenden und ihre Soldaten gingen natürlich dagegen vor. Zumeist konnten sie es allerdings nicht verhindern. Ihre nicht

vorhandene Durchsetzungsfähigkeit und das lasche Durchgreifen störte die orkischen Generäle. Sie kannten aus ihrer Heimat anderes.

Kurz darauf erging an die Heere der Orks, die sich noch immer darauf vorbereitet hatten gen Osten zu ziehen, der Befehl, selbst für Ordnung zu sorgen. Damit stand es fest. Für die Orks waren die Regierungen des Kaiserreiches gescheitert. Sie zwangen die Adligen der Regionen zur Machtübergabe. Entweder kamen sie der Aufforderung nach oder der erhobene Anspruch wurde militärisch durchgesetzt.

Der Präfekt von Moavir gab ihnen nach. Die Orks besetzten die Stadt und umliegende Ländereien. Die Grenzgarnison Hellsheide fiel das erste Mal seit ihrer Erbauung in die Hand derer, vor denen sie einst das stolze Kaiserreich schützen sollte. Natürlich waren die Bürger nicht einverstanden. Doch ihnen blieb nichts anderes übrig, als sich den unerwünschten Besatzern zu beugen. Sie hofften auf baldige Unterstützung und Befreiung durch die kaiserlichen Armeen aus anderen Teilen des Reiches. Bisher blieb diese aber aus. Der Großteil der Truppen ist gebunden. Außerdem kann man momentan keinen Krieg unter den Völkern riskieren. Immer mehr Gebiete fallen unter die Kontrolle des Reiches der Toten, einem viel schlimmeren Feind.

So nutzen die Orks aus, dass man ihnen keinen Einhalt gewährt. Immer mehr Regimenter überschreiten die durchbrochene Grenze und ziehen weiter und weiter ins Herzland des Kaiserreiches vor. Sie besetzen die Gebiete und entmachten Regierungen, Adlige und Feudalherren. Bisher ist kein Ende in Sicht und das wird sich alsbald auch nicht ändern. Nicht grundlos heißt es, dass das Ödland-Reich das größte und stärkste Militär besitzt.

Alle drei hören den Schilderungen des Mannes genau zu. Jeder von

ihnen empfindet anders. Doch gerade Xenos sieht das Ganze kritisch. Zahlreiche Gedanken gehen ihm durch den Kopf. Derzeit kann er jedoch nichts dagegen tun. Abgesehen davon, dass dies ohnehin nicht seine Aufgabe ist.

Nekomaru lacht schadenfroh: "Und das alles nur, weil sich so ein Kind verhaften lassen hat."

Xenos schweigt betreten, weiß er doch, dass er das Kind gewesen ist. Woher sollte er wissen, dass dieser Teil seines Abenteurers solch weitreichende Konsequenzen nach sich zieht.

Die Menschen mögen mit ihren Besatzern nicht zufrieden sein, doch immerhin herrscht augenscheinlich Frieden. Vorerst sind sie sicher und können ihrem Alltag nachgehen. Eine Besatzung durch Dämonen aus dem Reich der Toten wäre wesentlich schlimmer.

Nachdem sie sich die Auskunft des Mannes eingeholt haben, machen sich die drei auf den Weg zu ihrem Ziel, Traugard. Sie haben keine Zeit zu verlieren. Der Ausflug nach Inekoria hat bereits zu viel Zeit in Anspruch genommen. Xenos kann es nicht riskieren Ayames Spur erneut zu verlieren. Vorausgesetzt Nidhöruns Hinweis ist glaubwürdig. Es könnte auch eine Falle sein. Doch warum sollte er sie dann erst aus seiner vorherigen Falle freilassen? Die Gedanken dieses Dämonenfürsten sind unergründlich.

Die Kinder ziehen die leere Straße entlang, vorbei an weiten Wiesen. Die Sonne brennt auf sie hinab. Weder Moavir hinter ihnen, noch Traugard vor ihnen sind in Sichtweite. Gerade Lamilia scheint für jedes zurückgelegte Stück einen Teil mehr ihrer Motivation einzubüßen. Sie scheint keinen Spaß an diesem Fußmarsch zu haben. Den einzigen Schatten spendet ihre rote Kapuze, die sie sich über ihren Kopf gezogen hat.

Sonnenlicht ist für Vampire kräftezehrend. Gerade die direkte

Einstrahlung versuchen sie weitestgehend zu vermeiden. Tagsüber halten sie sich gern im Schatten oder in dunkleren Ecken auf. Zwar stehen ihnen auch tagsüber all ihre Kräfte zur Verfügung, doch nur in der Nacht können sie ihr volles Potential entfalten. Während die Sonne am Himmel steht, mögen sie daher verwundbarer sein, sind aber dennoch nicht zu unterschätzen. Viele von ihnen nutzen deshalb den Tag für ihren Schlaf. Diese Ruhephasen brauchen sie allerdings seltener als ein durchschnittlicher Mensch.

"Wohin wandern wir nochmal?", fragt Lamalia schließlich mit genervter Stimme.

Nekomaru ignoriert sie.

"Stimmt, wir haben es dir noch gar nicht mitgeteilt", antwortet Xenos. "Es geht nach Traugard. Die Hälfte haben wir geschafft. Dort in der Nähe soll meine Schwester gefangen gehalten werden."

Lamalia wird hellhörig. Für sie ist es nicht gut, wenn Xenos' Schwester Ayame befreit wird. Sie wusste nicht einmal, dass er wieder eine Spur verfolgt. Ihre Herrin Sangra, Dämonenfürstin des Blutes, unterrichtete sie und ihre mittlerweile gefangengenommenen Schwestern nur, dass Nidhörün die beiden nach Inekoria hat fliehen sehen. Ihr Auftrag war es, Xenos unschädlich zu machen ohne ihn zu töten. Die Dämonenfürstin weiß um Xenos' Rolle als Teil des auserwählten Geschwisterpaares. Sie will um jeden Preis verhindern, dass er ihr in die Quere kommt.

Sangra hat die Ausweitung der Angriffe auf Atra-Regnum befohlen. Mehr und mehr Gebiete fallen unter die Kontrolle des Reiches der Toten. Viel kann Xenos allein nicht dagegen tun. Das schlimmste wäre, wenn er wieder mit seiner Schwester vereint wird. Und genau das rückt scheinbar gerade in greifbare Nähe!

Schnell sucht das Mädchen eine Ausflucht: "Sollten sich um soetwas nicht die Soldaten kümmern?"

"Du hast recht", stimmt Xenos zu. "Aber wir müssen schnell handeln. Nidhörün könnte seine Anhänger warnen. Das Gleiche könnte passieren, wenn die falschen Leute erfahren, dass wir ihren Aufenthaltsort kennen."

"Weiß Nidhörün, dass ihr kommt?"

"Er hat uns eine Karte gegeben. Da wird er wohl annehmen, dass wir kommen werden."

Lamilia ist verwundert: "Und du bist dir sicher, dass deine Schwester dort ist? Vielleicht ist es auch eine Falle."

"Mag sein", antwortet Xenos. "Aber ich muss dieser Spur nachgehen. Einen anderen Hinweis haben wir nicht."

"Stört es dich gar nicht, dass wir mit einem mächtigen Dämonenfürsten zu tun hatten und uns jetzt mit ihm anlegen?", fragt Nekomaru kritisch nach.

Lamilia zuckt erschrocken. Sie erkennt, worauf Nekomaru hinaus will. Gewöhnliche Leute würden damit nicht so leger umgehen. Sie hat falsch reagiert. Sein Misstrauen scheint zu wachsen.

"Oh, ich habe schon viele spektakuläre Geschichten von Abenteurern gehört", versucht sie sich herauszureden. "Darum möchte ich endlich selbst eins erleben."

"Wo bist du denn auf Abenteurer getroffen?", fragt Nekomaru weiter nach und lässt sich an ihre Seite zurückfallen.

"In einer Schänke, in Inekoria."

Nekomaru lächelt sie hinterlistig an: "Ach so, na dann."

"Hör auf, Nekomaru", mischt sich Xenos ein.

Daraufhin wird es still. Die drei setzen ihren Weg fort. Nekomaru ist frustriert. Er lässt sich ein Stück zurückfallen. Schon wieder hat sich Xenos für Lamilia und gegen ihn entschieden. Seine Wut wächst. Nicht lange ist es her, dass er begonnen hat seinen

ehemaligen Feind und Rivalen zu akzeptieren. Er hat begonnen sich und ihn auf die gleiche Stufe zu stellen, sich nicht mehr als überlegen zu betrachten. Doch plötzlich scheint Xenos sich über ihn stellen zu wollen. Nekomaru dachte, der Nekromant hätte ihn ebenfalls als gleichwertig anerkannt. Seit Inekoria zweifelt er daran. Seit dieses Mädchen, Lamilia, aufgetaucht ist.

Voller Tatendrang und Zielstrebigkeit geht Xenos voran. Knapp hinter ihm läuft Lamilia. Sie überlegt, wie sie die beiden von ihrem Vorhaben abhalten kann. Sie kann es Xenos einfach befehlen. Das würde ihr ohnehin bröckelndes Versteckspiel aber mit Sicherheit beenden. Zudem ist sie selbst noch unsicher, ob Xenos wirklich unter ihrem Bann steht. Bisher macht es den Anschein. Ihr Vertrauen ist aber nicht leicht zu gewinnen.

Nekomaru folgt ihnen als Schlusslicht. Er hat sich weit zurückfallen lassen. Auch er denkt nach. Dann beschleunigt sich sein Schritt. Der Junge schließt wieder auf. Als er Lamilia erreicht, greift seine linke Hand in ihre aufgesetzte Kapuze und packt ihre darunter liegenden, langen schwarzen Haare. Er zieht ihren Kopf nach hinten. Sie setzt zu einem kurzen entsetzten Schrei an, bevor Nekomaru ihr mit seinem Dolch in der anderen Hand die Kehle durchschneidet. Das warme Blut spritzt aus ihren Halsschlagadern auf ihre Kleidung und Nekomarus geballte Faust, die den Dolch umschließt. Für den grinsenden, blondhaarigen Jungen ist es das Gefühl der Genugtuung auf seiner Haut.

Blitzschnell dreht sich Xenos um und kann nur noch ansehen, wie Nekomaru sein Werk vollendet und das Mädchen röchelnd auf den staubigen Boden fallen lässt. Sofort packt den Nekromanten eine ungeheure Wut. Rasend stapft er auf den Jungen zu.

"Hast du den Verstand verloren?", schreit er ihn an.

"Alles in Ordnung", seuselt ihm Nekomaru zufrieden euphorisch entgegen.

"Nicht ist in Ordnung! Wie kannst du es wagen, dich an ihr zu vergreifen?"

"Ich habe uns geholfen. Sie war nicht gut für uns."

Wutentbrannt tritt Xenos näher heran: "Und da hast du dann spontan entschieden sie umzubringen? Du bist noch genauso dumm wie zu der Zeit, als du aus dem Reich der Toten gekommen bist. Nichts hast du dazugelernt."

Diese Unterstellung, gar Beleidigung, lässt Nekomaru seine Euphorie verlieren: "Beruhige dich. So sehr hast du dich noch nie aufgeregt."

Xenos greift Nekomaru am Kragen: "Scheinbar hilft es ja nicht, wenn man es dir nur versucht zu erklären."

"Lass mich los!", schubst Nekomaru ihn von sich weg.

Plötzlich beginnt sich Lamilias Leichnam zu regen. Aus einem Zucken werden einfache Bewegungen und schließlich erhebt sich das Mädchen.

"Ich wusste es!", geht Nekomaru in Kampfposition. "Sie war der Vampir. Sie hat dich gebissen!"

In Nekomarus Händen erscheint seine Sense. Xenos schaut zu Lamilia. Blutverschmiert schaut sie zu ihm, während sie sich regeneriert.

Die Gelegenheit nutzt Nekomaru und holt zum Schwung aus. Seine Sense kann sie töten, was gewöhnliche Waffen nicht vermögen.

"Concursores fluctus!", ruft Xenos ihm entgegen.

Sofort fliegt dem Blondhaarigen eine Druckwelle entgegen, die ihn zurückschleudert und seinen Angriff vereitelt. Jetzt ist es für

Lamilia klar. Der Nekromant steht unter ihrem Bann. Sie hat es geschafft. Sofort nutzt sie ihre Macht.

"Töte ihn!", befiehlt sie.

Aus dem vergossenen Blut bildet sich ein höllisches Sigill. Zwei Höllenhunde unter Xenos' Kontrolle steigen empor. Sie fletschen ihre Zähne in Nekomarus Richtung.

Der Junge ist schockiert. Es ist eindeutig, dass Xenos nun Lamilia dient. Für ihn bedeutet das jedoch auch, dass er das Mädchen nicht mehr einfach töten kann. Denn so würde Xenos für immer ein Vampirdiener bleiben.

Die Höllenhunde gehen auf Nekomaru los. Mit Gebell sprinten sie ihm entgegen. Er macht sich zu einem präzisen Gegenschlag mit seiner Sense bereit. Doch er bekommt mit, dass Xenos bereits einen weiteren Zauber wirkt. Die trockene Erde unter seinen Füßen bricht auf. Sofort springt er mit einem Salto zurück, als an seiner ehemaligen Position bereits Ranken in die Höhe schießen.

Die Hunde weichen ihnen aus und stürmen weiter auf Nekomaru zu. Ihm bleibt keine Zeit mehr in Stellung zu gehen. Mit dem Sensenschaff er es ihre Angriffe zu parieren.

"Schicke mehr Diener!", befiehlt Lamilia. "Die Hunde werden wohl nicht lange ausreichen."

"Ich habe nur noch Kleintiere, nichts mit Angriffskraft", antwortet Xenos.

"Kannst du trotzdem gegen ihn gewinnen?"

"Natürlich."

Xenos' Gesichtsausdruck verfinstert sich. Erneut umgibt er sich mit einem schwarzen Schleier aus Rauch. Er benutzt seine Totenform, die stärkste Waffe jedes Nekromanten. Auch Nekomaru, der noch mit den beiden Bestien beschäftigt ist, entgeht das nicht. So hat er keine Chance. Er kann weder Xenos noch Lamilia angreifen.

Die Entscheidung fällt ihm schwer, erscheint ihm als Zeichen der Schwäche, doch er wird sich zurückziehen. Er hat Xenos verloren.

Sofort wendet er sich von den Höllenhunden ab und sprintet davon. Xenos lässt ihm einen seiner Schatten nachjagen. Sie holen den schnellen Jungen ein und packen ihn am Arm. Mit einem Ruck ziehen sie ihn zurück, doch Nekomaru stämmt sich dagegen. Der Schatten reißt ab.

Xenos knirscht angestrengt mit den Zähnen und schickt einen weiteren Schatten blitzschnell hinterher. Doch er erreicht den Blondhaarigen nicht und beginnt sich wieder aufzulösen.

"Was ist los?", will Lamilia wissen.

"Die Sonne, das Licht. Es ist zu hell. Ich kann die Schatten nicht aufrecht erhalten. Er entkommt."

Das Mädchen überlegt: "Lass ihn laufen. Wir verschwinden. Ich kenne ein schönes Plätzchen."

"Was ist mit meiner Schwester?"

"Darum kümmern wir uns ein anderes Mal."

Xenos zögert: "Verstanden."