

Kapitel 12 – Zwischen Leben und Tod

Gehetzt sprintet Nekomaru über das weite Feld. Die Wut kocht in ihm hoch. Er hätte Lamilia und Xenos einfach besiegen können.

"Warum habe ich überhaupt gezögert?", fragt sich der Blondhaarige. "Dann hätte ich die beiden eben umgebracht. Xenos kann mir doch egal sein. Er wollte, dass ich mit ihm reise. So ein Idiot! Wie kann man nur so schwach sein und einem Vampir erliegen. Das konnte auch nur passieren, weil ich nicht dabei war. Noah ist schuld. Er hätte auf ihn achten müssen."

Der Junge wird langsamer: "Jetzt hat er seine Schwester vergessen und macht was ihm gefällt. Oder wohl eher was dieser Vampirin gefällt. Dann kann ich auch machen was ich möchte. Das ist gut! Endlich bin ich diesen Aufpasser los. Immer hieß es nur, Nekomaru tu dies nicht, tu das nicht. Jetzt schreibt mir keiner mehr etwas vor. Ich bin wieder frei!"

Nekomaru redet sich die Situation schön und verdrängt seine eigentlichen Gefühle. Er überspielt seine Trauer um den Verlust seines Freundes, sucht einen Schuldigen und sieht vermeintlich Gutes darin, dessen er sich vorab nicht bewusst war.

In der Ferne erblickt er Traugard, ein kleines, verschlafenes Dorf. Das war das Ziel der Gruppe. Der Junge überlegt. Soll es noch immer sein Ziel sein? Was sollte er dort wollen? Sie sind nur wegen Xenos und seiner Schwester hierher aufgebrochen. Nekomaru formt sich ein neues Ziel. Er befreit Ayame allein. Mit ihr wird er Xenos zurückgewinnen. Gemeinsam finden sie ihn und er kann sich beim Anblick seiner Schwester von Lamilias Bann losreißen. Die Idee gefällt dem Blondhaarigen. Seine Euphorie wird nur durch die Tatsache gedämpft, dass die Karte zum Unterschlupf noch bei Xenos

ist. Mit der Hoffnung, dass ihm jemand im Dorf weiterhelfen kann, macht er sich bereit und betritt die kleine Siedlung.

Traugard besteht größtenteils aus kleineren Lehmhütten mit dicken Reetdächern. Die Straßen sind festgefahrene Wege, die sich zwischen den Häusern entlangziehen. Umgeben ist die Siedlung von Wiesen und Feldern, die sich weit in die Ebene erstrecken. Schafe grasen in kleinen Herden. Nordwestlich um das Dorf senkt sich die Wiese ab und ist von kleinen Tümpeln durchzogen. In dem sumpfigen Gebiet wachsen große Schilffelder. An einigen Stellen führen Holzplanken in das Gebiet. Neben den nördlichen Straßen liegen unzählige Torfblöcke, die in der Sonne trocknen. Nur wenige Bäume ragen in den Himmel empor und spenden etwas Schatten.

Nekomaru hört sich im Dorf um. Schnell erhält er die benötigten Informationen. Mitten im Moor steht ein altes verlassenes Haus. Ein Mann des Dorfes legte vor fast einem Jahrzehnt eine kleine Fläche trocken. Dort errichtete er für sich und seinen kleinen Sohn eine Hütte. Er hielt das Leben in der Gemeinschaft nicht länger aus, nachdem seine Frau verstorben war. Zusammen zogen sie sich zurück. Fortan besuchte lediglich sein kleiner Sohn das Dorf, brachte den gewonnenen Torf seines Vaters und tauschte ihn gegen andere Güter. Vor einigen Jahren sind er und sein Sohn plötzlich spurlos verschwunden. In der folgenden Zeit sollen Arbeitern in der Gegend immer wieder eigenartige, geisterhafte Anomalien aufgefallen sein. Einige Male sollen sie versucht haben, die Leute hinaus ins Moor zu locken. Seitdem wird das Gebiet im Westen gemieden. Die Arbeit im Moor ist bereits ohne diese Bedrohung gefährlich genug.

Der Junge findet die Geschichte unheimlich interessant. Er freut sich regelrecht darauf, diesem Haus einen Besuch abzustatten. Ihm wird geraten davon abzusehen. Ohne einen Ortskundigen ist die Gefahr, im Moor verloren zu gehen, hoch. Schließlich sitzt er allein

am Rande des Moores. Weder will ihn jemand begleiten, noch ihm den Weg verraten. Allein und ohne Plan aufzubrechen wäre tatsächlich zu riskant. Die Nachmittagssonne beginnt langsam zu verschwinden und die Arbeiter kehren ins Dorf zurück. Seine Anwesenheit hat sich bereits herumgesprochen.

"Hey du", spricht ihn ein Mädchen von der Seite an.

Nekomaru dreht sich zu ihr. Ein zehn Jahre altes Mädchen lächelt ihn schelmisch an. Einige Strähnen ihres langen, hellbraunen Haares liegen ihr im Gesicht. Ihre Hände und ihre Kleidung sind nass und schmutzig. Es ist eindeutig, dass sie im Moor war.

"Du willst zur alten Hütte, richtig? Ich bin Valerie."

"Ich bin Nekomaru."

"Was willst du dort?", fragt Valerie nach.

"Ich helfe einem Freund."

"Meinst du Lucien?"

"Wer ist das?"

"Der Junge, der dort mit seinem Papa lebte. Ich dachte, ihr kennt euch, da ihr scheinbar ungefähr gleich alt seid."

"Nein, ich meine einen anderen Freund. Kannst du mir helfen?"

Sie grinst verlegen und nickt: "Ich kenne den Weg. Meine Freunde und ich sind des öfteren dort."

"Wirklich? Ich dachte, es sei gefährlich dorthin zu gehen."

"Nicht für uns", antwortet sie und nimmt Nekomarus Hand.

Der Junge steht auf und folgt ihr, vorbei an den Augen der Erwachsenen, hinein ins Moor.

Die beiden laufen über die ausgelegten Holzplanken, aber auch auf kleinen Schleichwegen direkt durch das Moor. Um so weiter sie sich in das Moor hinein wagen, desto stärker wird der sie umgebende Nebel. Bald folgen sie einem alten Holzpfad, der bereits teilweise

vom Moor verschluckt wurde.

"Ist das bereits der Weg zur Hütte?", fragt Nekomaru.

"Ja, wir müssen nur noch dem alten Holz folgen."

"Gut", bleibt Nekomaru stehen. "Ab hier kann ich allein gehen. Du kannst wieder zurückgehen."

"Nein, ich begleite dich gern", errötet Valerie.

"Keinesfalls. Du würdest mir nur im Weg stehen."

"Du brauchst mich aber. Er wird dich allein gar nicht empfangen wollen."

"Er?", stockt Nekomaru. "Wer ist er?"

Das Mädchen kichert: "Lucien."

"Ich dachte, er sei verschwunden."

"Das ist, was die Erwachsenen denken sollen. Ich weiß nicht warum, aber er will nicht, dass sie sich seinem Zuhause nähern. Darum jagt er ihnen Angst ein."

"Dann versteckt er sich mit seinem Papa dort?"

"Nein. Sein Papa ist damals gestorben, als es hieß, sie wären verschwunden. Lucien hat ihn im Moor begraben und sich versteckt, als die Leute sie suchten. Kurz darauf fing er an, ihnen mit seiner Laterne Angst zu machen. Daraufhin haben sie aufgehört ihn zu suchen und sein Zuhause gemieden."

Ein leises, helles Lachen erklingt aus dem Moor. Nekomaru schaut sich um. In der Ferne erblickt er ein kleines Licht.

"Mit seiner Laterne?", fragt Nekomaru und setzt einen Fuß neben den Weg in Richtung des Lichtes. "Ist er das dort hinten?"

Sofort packt Valerie ihn am Arm: "Hey, stop! Lass dich nicht von seinem Irrlicht ablenken."

"Irrlicht?", seuselt der Junge und wird wieder klar.

Er zieht seinen eingesunkenen Fuß aus dem Morast und schaut auf den blubbernden Boden. Dann blickt er wieder zum Licht und

schaut sich erneut um. Im dichten Nebel entdeckt er ein weiteres Irrlicht.

"Seine Laterne. Seine Irrlichter. Der Nebel. Er ist im Besitz der Dämonenlaterne!"

"Was für einer Laterne?", fragt Valerie.

"Schau nicht hin! Die Irrlichter kontrollieren dich, indem sie dich deine Gedanken vergessen lassen. Auch der Nebel geht von ihr aus. Das ist eine gemeine Dämonenwaffe. Man kann ihr ohne richtigen Kampf erliegen."

"Ich weiß", antwortet das Mädchen, "auch wenn mir die Bezeichnung als Dämonenlaterne neu ist. Er wird mir nichts tun. Wir sind Freunde."

"Verschwinde", hallt es leise aus dem Moor.

"Scheinbar möchte Lucien dich nicht kennenlernen", dreht sich Valerie zu Nekomaru.

"Verschwinde, schnell", wiederholt sich die Stimme.

"Lucien, das ist Nekomaru. Er hilft seinem Freund und möchte dich kennenlernen", spricht das kleine Mädchen laut.

"Ihr müsst schnell verschwinden", spricht die helle Stimme warnend.

"Das habe ich noch nicht erlebt", wendet sich Valerie wieder an den blondhaarigen Jungen.

Dieser schaut sich misstrauisch um. Immer mehr Irrlichter tauchen auf. Plötzlich erfasst sie eine Welle und wirft die beiden Kinder neben dem Pfad ins Wasser. Nekomarus Gliedmaßen sinken ein. Sofort versucht er sich zu befreien. Er zieht einen Arm hinaus, doch sinkt mit dem anderen weiter ein. Dann versucht er diesen zu befreien. Dabei sinkt er mit den Füßen noch tiefer ins Moor ein. Auch seine andere Hand droht wieder einzusinken.

"Warte, Nekomaru", spricht Valerie und reicht ihm ihre Hand.

Der Junge packt zu und lässt sich hinausziehen.

"Du musst dich langsam befreien. Lege dich nächstes Mal flach ins Moor und befreie dich dann."

"Zu spät", erklingt von den Irrlichtern. "Valerie, lauf!"

Vor ihnen aus dem Nebel tritt eine Frau. Die beiden Kinder erschrecken. Sofort lässt Nekomaru seine Sense erscheinen. Valerie schreit auf. Die Frau hebt ihre Hand und wischt einmal an den beiden vorbei. Wieder werden die Kinder von einer Welle gepackt. Sie ist stärker als die vorherige, doch es gelingt Nekomaru ihr zu trotzen. Das Mädchen hingegen landet wieder neben dem Pfad. Sofort holt Nekomaru zum Angriff aus. Die Unbekannte wischt nach oben und ballt die Faust. Wasser schießt hinauf und fängt die Anwesenden in einer gefüllten Wassersphäre. Der Sensenhieb verliert unter Wasser den Schwung. Mit Leichtigkeit kann die Frau den Hieb parieren. Nekomaru hält die Luft an und drängt nach vorne. Seine Bewegungen sind sichtlich ausgebremst. Vor dem Ziel lässt er seine Sense los, die zu Boden sinkt, und greift nach seinem versteckten Dolch um zuzustechen. Doch noch immer ist er zu langsam und die Fremde entkommt dem Angriff problemlos.

Aus dem Augenwinkel sieht der Junge Luftblasen an der Stelle aufsteigen, an der Valerie zu Boden gegangen ist. Unbeirrt schließt er wieder zum Gegner auf und sticht erneut zu. Immer weiter weichen sie zurück. Nekomarus Luft wird knapp. Vor ihm befindet sich das Ende der Sphäre. Nur noch wenige Angriffe und die Frau muss ihre Blase verlassen. Dann kann auch der Junge wie gewohnt angreifen. Schließlich verlässt sein Gegner das Wasser und auch Nekomarus Stich dringt nach außen. In diesem Moment dreht sein Gegenüber sein Handgelenk und um die Sphäre bildet sich eine Eisschicht. Nekomarus Arm friert in der Barriere fest. Schnell versucht er ihn zu befreien. Er kann den Atem nicht länger anhalten. Er muss aus

diesem Gefängnis! Die Unbekannte beobachtet den Jungen von außen. Dieser atmet aus und beginnt das faulige Wasser zu schlucken. Sein Blick verschwimmt als er noch sieht, wie eine andere, groß gewachsene Person der Frau von hinten mit der Schaufel auf den Kopf schlägt. Die Fremde geht zu Boden. Dann zerschlägt die neue Person die Eisschicht. Die Sphäre bricht zusammen und Nekomaru fällt hustend auf die Knie.

Ein stämmiger Mann in zerrissener, mit Moorschlamm verdreckter Arbeitskleidung hat ihn befreit. Über seinen breiten Schultern trägt er eine Schaufel. Während Nekomaru das Wasser aus seinen Lungen würgt, zieht der Fremde an ihm vorbei. Sein Ziel ist Valerie. Er zieht sie aus dem Moor und legt sie auf den Steg. Sofort beginnt er mit der Wiederbelebung. Doch es dauert nicht lange, bis der Mann seine Bemühungen einstellt. Behutsam hebt er sie an und trägt sie hinein ins schilfbewachsene Moor. Nekomaru schaut ihm nach. Der Mann kehrt nicht zurück.

"Sie ist tot", erscheint ein neues Irrlicht. "Es ist deine Schuld."

"Ich habe ihr gesagt, sie würde im Weg stehen", antwortet Nekomaru kaltherzig.

"Lass uns das vergessen. Komm zu mir", lockt ihn die Stimme. "Ich bin direkt hier. Erzähl mir von deinem Freund."

"Darauf falle ich nicht herein. Das Licht in der Ferne bist nicht du. Du bist am Ende dieses Holzweges."

Mit diesen Worten rafft sich Nekomaru auf. Er beugt sich vor der Frau hinab. Der Schlag auf den Hinterkopf hat sie lediglich das Bewusstsein verlieren lassen. Der Junge will kein Risiko eingehen, ihr noch einmal gegenüber zu stehen. Er dreht sie auf den Rücken und stößt ihr seinen Dolch zwischen die Brust. Mit einem Schnitt schneidet er ihr den Bauch bis zur Hüfte auf. Anschließend lässt er den Dolch wieder an seinem hinteren Hosenbund verschwinden und

setzt seinen Weg über die vermodernden Planken fort.

Nach einem kurzen Stück kommt der Junge an einem kleinen, alten Ruderboot vorbei, das am Rand des Steges im dichten Nebel liegt. Das morsche Holz ist bereits tief in den Morast eingesunken. Verwundert ist Nekomaru nur über die dürre, bleiche Frau mit langen schwarzen Haaren, welche mit den Rudern in der Hand in den Bootresten sitzt. Sofort stellt sich der Junge ihr kampfbereit gegenüber.

Sanft erhebt sie ihre Stimme: "Keine Angst, junger Freund. Du willst zu Lucien, nicht wahr?"

Nekomaru schweigt. Mit Sicherheit ist das ein weiterer Trick. Doch keiner der Dämonenlaterne.

"Du kannst diesem Weg weiter folgen. Doch du kannst auch mir folgen und ich bringe dich auf kürzestem Wege ans Ziel. Du hast die Laterne doch bereits durchschaut. Lucien kann dich also nicht mehr aufhalten zu ihm zu kommen. Also lass uns das Aufeinandertreffen abkürzen."

Nekomaru senkt seine Sense. Die Frau reicht ihm die Hand. Zögerlich greift der Junge mit seiner linken Hand die ihre. Sofort versuchen sich beide zueinander zu ziehen. Die Sense in Nekomarus rechter Hand rast hinter den Rücken der Frau. Sie erschreckt. In diesem Moment zieht der Junge sie ruckartig zu sich heran. Doch er verliert das Gleichgewicht, als sich der Griff der Frau plötzlich löst und seine Sense ohne Widerstand durch ihren Körper gleitet.

Er fällt zu Boden. Sofort springt er wieder auf und stellt sich der Frau im Boot entgegen. Sein Blick fällt auf ihre teilweise durchsichtig schimmernde Präsenz, wie sie nur Geister haben. Das ergibt keinen Sinn. Noch bis eben war sie aus Fleisch und Blut. Außerdem können die Dämonenwaffen auch Geister töten. Die Frau

ist aber komplett unverletzt. Mit dem, was Nekomaru kennt, kann er es sich nicht erklären.

"Du warst ein böses Kind", spricht sie mit Traurigkeit in ihrer Stimme und verschwindet im Nichts.

Verwirrt bleibt Nekomaru zurück. Doch er nimmt sich nicht viel Zeit darüber nachzudenken und stürmt los, dem alten Holzweg weiter folgend.

Der Junge biegt um die nächste Kurve und schließlich liegt sein Ziel vor ihm. Eine kleine, grasbewachsene Insel mitten im Moor. In ihrem Zentrum steht eine alte, heruntergekommene Holzhütte. Unter einem Unterstand am Rande der Insel liegen aufgestapelte Torfblöcke und verschiedene Werkzeuge. Vorsichtig bewegt sich Nekomaru durch den Nebel, hinauf auf die Insel und zu dem Haus.

Vorsichtig öffnet der Blondhaarige die knarrende Tür. Er ist bereit, sofort einen Kampf zu beginnen. Nekomaru erwartet nicht nur den wütenden Lucien, sondern auch die Diener Nidhöruns, die Ayame hier verstecken sollen. Doch was er vorfindet ist etwas ganz anderes. Vor ihm eröffnet sich ein heruntergekommener, trister Wohnraum. Von diesem führen zwei Durchgänge in zwei abgetrennte Raumabteile. Einer von ihnen ist vom Eingang aus einsehbar und nur mit einem scheinbar lange Zeit unbenutzten Bett ausgestattet. Nekomaru beginnt zu zweifeln, dass Ayame hier gefangengehalten wird. Er wagt sich in das dunkle Zimmer vor. Nur wenige der letzten Sonnenstrahlen dringen durch den Nebel des Moores und fallen durch die Eingangstür in die Hütte. Plötzlich bemerkt er ein kleines Lichtflackern aus dem verborgenen Raum.

Nekomaru setzt seine Sense auf den Boden und spricht laut: "Wo ist Ayame?"

Ein dünner, weißhaariger Junge in weißer, beschmutzter

Kleidung tritt hervor. Wie Nekomaru trägt er kein Schuhwerk. Lediglich eine kurze Hose und ein altes Oberteil bedecken seinen Körper. Vor sich ausgestreckt hält der Junge eine schwarze Laterne mit einer kleinen Flamme. Das muss das Dämonenartefakt sein, das für den Nebel und die Irrlichter verantwortlich ist. In den grauen Augen des Jungen spiegelt sich der Schein der Laterne.

"Ich bin Lucien. Nekomaru, du hättest nicht kommen dürfen", spricht er mit unheimlicher Ruhe in seiner Stimme.

Nekomaru hebt seine Sense und geht in Kampfposition.

"Die, die du suchst, Ayame, ist nicht hier."

"Woher hast du diese Laterne?"

"Ich habe sie aus dem Moor ausgegraben. Sie hat mich als ihren Meister akzeptiert."

"Du hast doch gar keine Ahnung, was du da hast!"

"Habe ich nicht?", fragt Lucien mit einem Lächeln.

Nekomaru grinst: "Für einen Kampf ist sie jedenfalls ziemlich ungeeignet."

"Scheinbar bist du derjenige, der keine Ahnung hat, was ich hier habe. Aber ich habe nicht vor mit ihr zu kämpfen."

"Dann sag mir, wo ich Ayame finde! Nidhörun hat mich eindeutig hierher geführt."

"Schau dich um", spricht Lucien. "Wo soll sich hier jemand verstecken? Der Dämonenfürst der Lügen und der Täuschung hat dich wohl belogen und getäuscht."

Nekomaru beginnt zu zweifeln: "Warum wurde ich dann von einer Magierin angegriffen? Was ist mit dem Mann und der Geisterfrau? Hier stimmt irgendwas nicht. Du versteckst etwas."

Lucien senkt den Kopf: "Na schön. Du lässt nicht davon ab. Es wurde wahrscheinlich ohnehin bereits entschieden, dass du sterben musst. Schon allein wegen Valerie hast du es verdient!"

In diesem Moment erscheinen unzählige Geister in der Hütte um den blondhaarigen Jungen. Überrascht schaut sich Nekomaru um. Er ist umstellt. Sogar vor der Tür wandeln noch Geister umher. Plötzlich verlieren sie ihre typische, geisterhafte Präsenz und manifestieren sich in physische Körper. Genau umgekehrt ist es bei der Frau im Boot geschehen. Um ihn herum steht nun eine Horde bleicher Menschen, mit verrottender, von Moorschlamm bedeckter Kleidung. All diese Leute müssen in diesem Moor ums Leben gekommen sein.

Jetzt wird es Nekomaru bewusst. Luciens Fähigkeiten sind nicht auf die seiner Laterne begrenzt. Er kontrolliert verstorbene Seelen und gibt ihnen die Möglichkeit ins Leben zurückzukehren. Für ihn besteht kein Zweifel mehr. Lucien ist das Dämonenkind von Nor'amuth, dem Fürsten des Todes und des Lebens, dem Wächter der Pforte und aller verstorbenen Seelen.