

Kapitel 13 – Das Ziel vor Augen

Nekomarus Blick schweift durch die kleine, alte Hütte. Seine Augen treffen sich mit den vielen leeren Blicken der ihm gegenüberstehenden Geister. Er ist beeindruckt, dass sich ihm plötzlich unzählige Verstorbene auf Luciens Geheiß in den Weg stellen. Doch für ihn stellen die Geister keine Gefahr dar. Keine spirituelle Kraft oder magische Kreatur ist vor der Dämonensense des Jungen sicher. Wird mit der Sense getötet, tötet sie nicht nur den Körper, das Gefäß einer Seele, sondern auch die Seele selbst.

Geister sind Seelen ohne Körper. Doch ihre Seelen werden von etwas verstärkt, was es ihnen ermöglicht, sich selbst als Abbild eines Körpers zu projizieren. Starken Seelen gelingt es dabei mit materiellen Objekten zu interagieren. Woher sie ihre Stärke beziehen kann verschiedenste Gründe haben. Jemand kann ihnen Kraft leihen oder sie gewinnen sie aus ihrem Inneren. Unerledigte Dinge, Wut, aber auch Wahnsinn können Geistern unsagbare Stärke verleihen.

"Worauf wartest du", fragt Lucien.

"Ich darf anfangen?", grinst Nekomaru. "Zu gern!"

Voller Elan holt der blondhaarige Junge mit seiner Sense aus und prescht auf die Reihe an Geistern zu. Auflachend schwingt er seine Waffe durch seine Gegenüber. Diese gleitet ohne jeglichen Widerstand durch die Verstorbenen hindurch. Sofort bremst Nekomaru den Schwung ab, um nicht aus dem Gleichgewicht zu geraten. Im selben Moment holt einer der Geister zum Schlag aus. Der stämmige Mann schlägt ihm mit der Faust ins Gesicht. Unerwartet trifft Nekomaru der schmerzhafteste Schlag mit voller Kraft. Der Junge fliegt nach hinten zu Boden. Er versteht nicht, wie das möglich ist. Noch eben hat er dem Mann ohne Erfolg seine Sense durch den Körper gezogen und im nächsten Moment agiert er wie ein

komplett materielles Wesen.

Doch Nekomaru hat keine Zeit darüber nachzudenken, als sich die Geister hinter ihm zu ihm niederbeugen, um ihn festzuhalten. Schnell rollt er sich nach vorn, steht wieder auf den Beinen und lässt seine Sense durch die gebückten Geister fahren. Wieder bieten sie keinen Widerstand und sind unversehrt.

Das sind keine Geister. Egal wie sie sich verhalten, solange sie sichtbar sind, müssen sie von magischen Waffen verwundbar sein. Man würde einen Widerstand spüren. Und sei er nur so groß wie beim Zerschneiden eines Wollumhangs.

Der Kreis um Nekomaru wird immer enger. Mit Sensenschwüngen ins Leere versucht er die unheimlichen Kreaturen auf Abstand zu halten. Doch sie machen sich keine Mühe diesen zu entgehen. Ohne zu zögern schreiten sie langsam auf ihn zu. Die Sense gleitet weiterhin durch sie hindurch. Schließlich ändert Nekomaru seine Taktik. Er stürmt auf die Geister zu, um wie seine Sense einfach durch sie hindurchzuschreiten. Doch sein Versuch wird unterbrochen, als er von ihnen abprallt und zurückgeworfen wird. Sofort greifen die Geister hinter ihm seine Arme. Nekomaru tritt nach hinten aus und trifft. Einer der Geister geht in die Knie. Der Griff um seinen rechten Arm löst sich. Er reißt sich los und schwingt die Sense hinter seinem Rücken nach oben. Zwei Arme fallen zu Boden und Nekomaru ist wieder frei.

Nekomaru ist überrascht. Der Widerstand war nicht der eines Geistes. Vielmehr war er der eines üblichen Körpers. Nun glaubt er zu verstehen. Der Junge kichert und verharret. Schon greifen weitere Hände nach ihm, um ihn zu fixieren. Doch genau darauf hat er gewartet. Sie berühren ihn und blitzschnell reagiert der Blondhaarige. Er schwingt seine Sense durch die Masse und teilt zwei der Seelen entzwei. Unter schrecklich, schrillen Schreien

verlassen ihre ausgelöschten Seelen den unnatürlichen Körper.

Die übrigen Geister reagieren wütend. Rasend stürzen sie sich auf den Jungen. Sie manifestieren sich, um ihn packen zu können. Doch ab diesem Moment hat Nekomaru leichtes Spiel. Einen nach dem anderen löscht der Junge laut lachend aus.

Lucien, der weiter im Hintergrund steht, überlegt. Sein Gegenüber ist schlauer als er dachte. Nekomaru hat schnell herausgefunden, was das Besondere an seinen Geistern ist. Sie können frei zwischen Totenreich und Atra-Regnum wechseln. Das ermöglicht es ihnen, auch von magischen Angriffen verschont zu bleiben. Solange sie nicht mit Atra-Regnum interagieren wollen, können sie so einen Schatten ihrer selbst projizieren. Sobald sie sich entscheiden einzugreifen, können sie sich manifestieren. Sie nehmen entweder eine nicht zu unterschätzende Geistgestalt oder einen materiellen Körper an. Von Lucien geschaffene Geister sind Hybride. Sie sind Geister, haben zeitgleich den Körper eines Auferstandenen und können sich gar als gefährliche Wiedergänger unter die Lebenden mischen. Welche Gestalt sie annehmen, können sie dabei von einem Augenblick auf den anderen ändern. Das macht es für normale Krieger nahezu unmöglich gegen sie anzukommen. Durch Nekomarus unheimliche Geschwindigkeit gelingt es ihm jedoch, zuzuschlagen, bevor die Geister reagieren können.

Der weißhaarige Lucien spürt, wie eine Seele nach der anderen aus seinem Einflussbereich verschwindet. Mit Masse wird er Nekomaru nicht mehr besiegen können. Schließlich entscheidet er sich, seine Geister zurückzurufen. Er will nicht noch mehr von ihnen, seinen einzigen verbleibenden Freunden, verlieren. So schnell wie sie gekommen sind, verschwinden die Geister wieder.

Umgeben von Leichen bleibt Nekomaru zurück: "Was ist los? Gerade jetzt, wo es anfängt Spaß zu machen."

Lucien zügelt sich und spricht weiter mit ruhiger, sanfter Stimme: "Du bist besser als ich annahm."

"Heißt das, du sagst mir jetzt, wo ich Ayame finde?"

"Nein, ich denke nicht."

"Dann bist du eben der Nächste", richtet Nekomaru seine Sense auf den Jungen.

"Auch das denke ich nicht", umschließt Lucien mit beiden Händen seine Laterne. "Mama, Papa, bitte helft mir!"

Nekomaru bricht in Gelächter aus: "Müssen dir immer noch Mami und Papi helfen, wenn du Angst hast?"

"Du bist aber ein ungezogenes Kind", spricht eine sanfte Stimme hinter seinem Rücken.

Sofort dreht sich Nekomaru um. Hinter ihm steht die schöne, bleiche Frau mit den seidenglatten, langen, schwarzen Haaren, die ihm auf dem Weg hierher in dem alten Ruderboot bereits begegnet war. Neben ihr steht der stämmige, groß gewachsene Mann mit der geschulterten Schaufel, der ihm vorhin das Leben gerettet hat.

"Das sind deine Eltern? Du hast sie als Geister an dich gebunden?"

Lucien schweigt.

Schon sieht Nekomaru, wie der Mann mit einem mächtigen Schwung seine Schaufel auf ihn niederrasen lässt. Schnell dreht er sich zur Seite weg und holt zum Gegenschwung aus. Die Schaufel schlägt auf dem Boden ein und zerberstet die alten Holzdielen. Der Schlag hat eine ungeheure Kraft, doch scheinen die Reaktionen von Luciens Vater dafür relativ träge. Er hat keine Chance mehr, Nekomarus tödlichem Angriff rechtzeitig zu entfliehen.

"Schnell!", ruft die schöne Frau ihrem Mann zu.

Schon schwingt das Sensenblatt durch den Körper seines Ziels. Doch es gleitet hindurch. Unmöglichlicherweise hat Luciens Vater dem

Angriff entgehen können.

"Wir sind alt", spricht die Mutter in sanfter Stimme. "Nimm doch bitte etwas Rücksicht und agiere langsamer."

Nekomaru spürt, wie sein Körper schwerer und träger wird. Seine Beine und Arme fühlen sich an, als wären Bleigewichte um sie gewickelt. Dann trifft ihn die Schaufel von der Seite. Der Schwung schleudert den Jungen gegen die marode Holzwand. Diese gibt nach und lässt Nekomaru in das Zimmer einbrechen, aus dem Lucien ihm entgegentreten ist. Benommen versucht der Blondhaarige sich aufzuraffen. Dabei wird ihm langsam bewusst, wem er gegenübersteht. Diese beiden Geister sind eine größere Bedrohung als die gesamte Geisterhorde davor. Lucien, das Kind des Dämonenfürsten Noramuth, mit der Laterne Livis', des Dämonenfürsten der Nebel und des Vergessens, bietet bereits viel Potential. Hinzu kommt die Stärke seines Vaters, die zweifelsohne von Bahemar, dem Gott der Stärke, geliehen ist. Und zu alledem bedient sich die Mutter des weißhaarigen Jungen der Zauberkunst Ochronas, der obersten Dämonenfürstin der Zeit.

"Nein!", hört Nekomaru Lucien rufen. "Haltet ihn auf!"

Nekomaru versteht nicht, wovon der Weißhaarige spricht. Es muss ihm wichtig sein, denn seine Stimme hat die Ruhe verloren. Dann kommt der Junge wieder zu sich. Die beiden Geister stürmen auf ihn zu. Hinter sich ist eine kleine Pforte ins Reich der Toten. Es sind Tore auf die andere Seite, die auf eine Zwischenebene führen. Sie werden dort mit einem Ankerstein offengehalten. Von dort aus kommt man direkt ins Totenreich. Dieses Tor ist im Vergleich zu den Invasionspforten bei Angriffen aus dem Reich der Toten jedoch winzig. Dennoch ist Nekomaru sofort klar. Dort befindet sich Ayame. Er zögert nicht. Grinsend dreht er sich um und verschwindet auf die andere Seite.

Währenddessen kommt Nidhörun im Reich der Toten kichernd in den großen Saal, in dem die Dämonenfürsten ihre Kriegspläne austauschen. Sperrlich werden die große Holztafel und die daran sitzenden sechs Fürsten vom Kerzenlicht erhellt. Am Kopf der Tafel sitzt Sangra. Zu ihrer Rechten sitzt Gahl, der Dämonenfürst des Fleisches, gefolgt von Kadesh, dem Fürsten der Hunde, und Umbra, der Fürstin der Schatten. An Sangras linker Seite sitzt Livis, Dämonenfürst der Nebel und des Vergessens. Zwischen ihm und Arachna, Dämonenfürstin der Spinnen, nimmt Nidhörun platz.

"Du bist zu spät, mein Lieber", ermahnt ihn Sangra, die Dämonenfürstin des Blutes und oberste Kriegsführerin.

Er kichert: "Tut mir leid. Es wurde nur gerade andernorts so spannend."

Sangra erhebt sich und breitet eine Karte Atra-Regnums auf dem massiven Tisch aus. Die Augen aller anwesenden Dämonenfürsten bewegen sich in ihre Richtung.

"Meine geliebten Geschwister, ich habe wunderbare Nachrichten. Das zweite Kind der Prophezeiung, Xenos Nebraa, ist gefangen genommen worden. Nach vierzehn Jahren sind wir nun also endlich an dem Punkt angekommen, dass wir mit der endgültigen Übernahme der Welt der Lebenden beginnen können. Die letzten fünf Jahre verbrachten wir erfolgreich damit, wichtige Versorgungsrouten zu kappen, ihre Kommunikations- und Organisationsapparate zu stören und Missgunst unter ihnen zu säen. Mit der Gefangennahme des Jungen kann uns nun niemand mehr gefährlich werden."

"Du vergisst, dass der kleine Nekomaru noch unterwegs ist", unterbricht Nidhörun sie.

Sangra lacht auf: "Dieser kleine Grashalm im Wind stellt kein

Hindernis dar. Wenn er uns in die Quere kommt, schneiden wir ihn ganz einfach ab. Die Grenzen der Welten können einzig und allein die Geschwister verteidigen."

Der Dämonenfürst der Täuschung und Lügen schmunzelt.

Arachna, die Fürstin der Spinnen, erhebt sich: "Wie gern würde ich mich um den kleinen Verräter kümmern. Aber ich denke, Nidhöruns Einwand ist nicht unbegründet. Wenn wir ihm etwas tun, wird Heres sicher nicht tatenlos zuschauen. Ansonsten hätte ich mich schon längst an ihm gerächt."

"Dir fehlte es doch nur an Mut, weitere deiner lieb gewonnenen Kinder gegen die beiden Blagen zu schicken", verhöhnt sie Gahl, der Dämonenfürst des Fleisches. "Womöglich hättest du sie auch noch verloren."

"Im Gegensatz zu dir und deinen Fleischriesen habe ich mich bei Verlusten unter meinen Belagerungsspinnen noch nie beschwert", provoziert Arachna Gahl.

Um den Ausbruch eines Streites zu unterbinden, lenkt Umbra, die Fürstin der Schatten, zurück zur Thematik: "Heres wird nichts tun, solange wir seinen Sohn nicht töten. Er weiß, dass jeder Eingriff des Totenreiches ins Reich der Lebenden die Grenzen der Welten weiter destabilisiert. Das fördert unser Unterfangen, ist jedoch nicht in Nekomarus Interesse. Und da sein kleiner Sohn alles für ihn ist, ist es fortan auch nicht in seinem. Außerdem muss er befürchten, dass es ihm genau wie mit Ignis ergeht, wenn er sich einmischt."

"Stimmt. Nach Ignis' Niederlage in der Kaiserstadt und seiner Versiegelung hat es der Dämonenfürst des Feuers nur dem Seitenwechsel von Heres zu verdanken, dass er wieder frei ist", schwingt sich Nidhörun wehleidig auf.

Sangra ergänzt ihn: "Gut für uns ist allerdings, dass er und seine verbliebene Dienerschaft noch immer geschwächt sind. Sie

stellen keine Gefahr dar."

"Was ist mit Shedu?", wirft Kadesh, der Dämonenfürst der Hunde, in den Raum. "Sie und ihre Brut haben meinen Sohn. Von ihr hast du auch behauptet, gehe keine Gefahr aus."

"Xenos und Nekomaru haben deinen Sohn gefangengenommen. Den verspielten, dummen Katzen oder den Bewohnern von Inekoria wäre das nicht gelungen", kontert Gahl.

Sangra klopft auf den Tisch: "Meine Lieben, lasst uns zurück zum Thema kommen. Da Xenos nun unter dem Bann einer meiner Vampirdiener steht, sollten wir uns überlegen, wie wir unsere Macht nun über den Kontinent verbreiten. Ich schlage vor, wir dehnen unseren Einflussbereich vom Zentrum her aus und schicken unsere Diener zur Kaiserstadt. Was sagt ihr dazu?"

"Absoluter Schwachsinn!", entgegnet Gahl. "Die Lebenden haben genug Zeit gehabt, ihre Stellungen um die Stadt zu festigen. Außerdem sind mittlerweile zahlreiche Truppen im Zentrum des Kaiserreiches stationiert. Hinzu kommt, dass sich die riesigen Armeen der Orks in diese Richtung ausbreiten. An anderer Stelle durchzubrechen wäre wesentlich einfacher und schneller."

Umbra nickt zustimmend.

Kadesh unterbreitet seinen Vorschlag: "Wenn wir nicht im Zentrum und an den Grenzen zum Ödland-Reich angreifen können, wie wäre es mit dem Nordosten?"

"Du willst doch nur deinen Sohn aus Shedus Händen befreien", entgegnet Gahl spöttisch.

"Wie wäre es mit dem Radonum-Forst?", schlägt Livis, der Dämonenfürst der Nebel und des Vergessens vor.

"Das ist eine gute Idee", unterstützt ihn Arachna. "Ich habe ohnehin viele Anhänger dort. Außerdem besitzen wir zahlreiche Außenposten. Weite Teile des Kernlandes könnten wir schnell unter

unsere Herrschaft bringen. Das Neavor-Gebirge würde eine gute Verteidigungslinie bilden und zeitgleich viele Möglichkeiten für anschließende Invasionen bieten."

Ein Lächeln zeichnet sich auf Sangras Gesicht ab: "Das hört sich gut an. Ich wusste, ich kann mich auf euch verlassen. Den Süden können wir vorerst ausschließen. In den Küstengebieten, gerade im Norden des Kernlandes, gibt es viele Anhänger Peleoris, der Dämonenfürstin des Wassers. Aber problematisch wird vor allem der Westen. Meinen Informationen nach hast du deinen Einfluss dort in den vergangenen Jahren stark einbüßen müssen, Arachna."

Die Dämonenfürstin der Spinnen nickt: "Das liegt vor allem an der derzeitigen Regierung der Dunkelelfen in ihrer Hauptstadt Dramoras. Wenn wir es schaffen die Stadt zu übernehmen und die Regierung zu stürzen, liegt der Radonum-Forst in unserer Hand."

"Unterschätzt dieses Vorhaben nicht", bringt sich Umbra ein. "Die Dunkelelfen sind starke Magier. Außerdem liegen direkt auf der anderen Seite des Neavor-Gebirges die Lager verschiedener verbündeter Armeen. Zwei kaiserliche Legionen, der Keysuke-Clan und das Fürstentum Shikawa könnten uns in die Quere kommen."

"Eine Armee über den Gebirgspass zu bringen dauert allein eine Woche. Selbst die Kaiserstadt, die als uneinnehmbar galt, ist an einem Tag gefallen. Einzig ihre Magie wird uns zusetzen", spekuliert Arachna.

Nidhörun seufzt, gibt dann aber amüsiert seine Gedanken preis: "Wenn wir es ganz einfach haben wollen, fangen wir mit den Winterwaldfjorden an. Oder noch besser mit Neogena. Die sind uns sicher. Da ist nie etwas los."

Sangra überlegt, ob der dürre Fürst diesen Vorschlag ernst meint, als sich eine Nebelgestalt durch den Türschlitz in den gefüllten Raum drückt und zu Livis vordringt. Ein leises Tuscheln ist

zu vernehmen. Dann erhebt sich der Dämonenfürst. Nidhörun schaut ihn neugierig an.

"Lucien", erwidert dieser nur.

"Oh", erhebt sich Nidhörun ebenfalls, "es wird spannend. Das will ich nicht verpassen. Wir glauben an euch. Ihr schafft den Rest schon ohne uns."

Gefolgt von den fragenden, misstrauischen Blicken der anderen Fürsten verlassen die beiden den Saal und lassen die massive Tür zurück in die Angeln fallen.