

Kapitel 18 – Nekropole Falkenbach

Nekomaru tritt wieder aus dem Waisenhaus hinaus in die unbarmherzige Kälte, die die Stadt Rhuna umgibt, und macht sich auf den Weg zum Hospital. Seine Gedanken kreisen um Finn. Er hat noch immer das Bedürfnis helfen zu wollen. Jedoch weiß er nicht wie. Der Junge hat probiert, ihm Mut zuzusprechen, aber das hat ihn nur zum Weinen gebracht. Nekomaru versucht, sich auf seine Aufgabe zu besinnen. Es fällt ihm schwer. Er versteht es nicht. Warum lässt er die Probleme dieses Jungen überhaupt so nahe an sich heran? Wenn er darüber nachdenkt, ist er noch nie solch einem schwachen Menschen wie Finn begegnet. Er lässt sich von jedem herumschubsen, ohne auch nur einmal daran zu denken sich zu wehren.

"Weichei", denkt sich Nekomaru, "ist wirklich passend für ihn. Ihm fehlt es an allem, Stärke, Mut und Selbstwertgefühl. In der Welt da draußen hätte er keine Chance."

Der Junge betritt das Hospital. Hier, so hofft er, findet er endlich Jofra. Er hört sich um. Tatsächlich dauert es nicht lange, bis Nekomaru ihn findet. Seine Vermutung war richtig. Jofra richtet ein leeres Patientenzimmer wieder her. Der Blondhaarige stapft mit seinen neuen, schweren Stiefeln, welche im Vergleich zu seiner anderen Kleidung noch immer fehl am Platz wirken, direkt auf Jofra zu.

Dieser bemerkt ihn: "Du bist aber schnell zurück."

Nekomaru stämmt die Hände in die Hüfte: "Ich hatte das Glück, dass eine Bekannte den Aufenthaltsort meines gesuchten Freundes bereits erfahren hat."

"Das Mitleid der Götter hast du wohl auch erregt", antwortet

der Braunhaarige zynisch. "Nun gut, dann werde ich dir meine Macht leihen und dich begleiten. Ich muss noch einmal bei einem Kranken vorbeischaun. Wir treffen uns beim Reisesigill."

Nekomaru nickt und verlässt das Hospital. Bei dem aufkommenden Gedanken, dass sein Treffen mit Guren den Göttern geschuldet war, läuft ihm ein kalter Schauer über den Rücken. Für diese Wesen, die sein Leben lang mehr Feind waren als jeder Sterbliche, empfindet der Junge noch immer starke Abneigung.

Es dauert nicht lange, bis sich die beiden Kinder am Reisesigill von Rhuna wiedertreffen. Der braunhaarige Junge hat noch einige Sachen gepackt. Unter anderem trägt er nun eine dicke bräunliche Ledermontur, welche mit reichlich Fell und Pelz gefüttert wurde.

"Nun", fragt Jofra, "was ist unser Ziel?"

"Kennst du die Nekropole Falkenbach?"

Der Junge denkt nach: "Im Blutquelltal, der Grenze zwischen Kaiserreich und Radonum Forst, im Neavor-Gebirge gelegen. Wo dort genau weiß ich allerdings nicht."

"Gut, dann lass uns aufbrechen!"

Die beiden treten auf das Reisesigill. Nekomaru nimmt seinen geraubten Teleportstein in die Hand und berührt Jofra mit der anderen. Er konzentriert sich auf sein Ziel, doch nichts geschieht.

Verloren schaut er Jofra an: "Hat die Stadt kein Reisesigill?"

Dieser zuckt mit den Schultern: "Scheinbar nicht."

"Kennst du eine andere Stadt in der Nähe?"

Erneut überlegt Jofra: "Moraquell müsste irgendwo im Blutquelltal liegen. Schließlich entspringt die Mora, der große Fluss, der sich quer über den Kontinent erstreckt und den Graben um die Kaiserstadt speist, hier."

Erneut konzentriert sich Nekomaru. Dieses Mal hat es Erfolg.

Im nächsten Augenblick finden sie sich auf einem gepflasterten Platz wieder. Sofort schlägt ihnen die Wärme ins Gesicht. Zwar herrscht im Blutquelltal meist eher kühles, gemäßigttes Klima, doch ist das, verglichen mit einer Temperatur um den Gefrierpunkt, ziemlich warm. Die beiden schauen sich um. Dicht an dicht ragen Speichern gleiche Fachwerkhäuser auf steinernen, dunklen Fundamenten in den Himmel. Die ersten ein bis zwei Etagen der Häuser sind aus dickem, basaltartigen Stein gemauert, welcher den Einflüssen der Umwelt schon lange ausgesetzt scheint. Darauf aufbauend, erhebt sich die eindrucksvolle Fachwerkskunst der Menschen des Kaiserreiches. Blickt man zwei der abführenden Straßen hinunter, erkennt man zwei steinerne Brücken, die die mit Mauern befestigten Flussseiten miteinander verbinden. Das laute Rauschen der hier in der Nähe zusammenfließenden Flüsse Mora und Falkenbach ist noch auf dem Platz ganz leise zu vernehmen.

Die beiden Jungen treten vom Reisesigill, als dieses erneut beginnt aufzuleuchten. Im nächsten Moment erscheint ein Planwagen vor ihnen. Auf diesem sitzt Guren. Als sich ihr und Nekomarus Blick treffen, beginnt sie freudestrahlend zu grinsen.

"Ich wusste doch, dass du einen Plan hast! Du bist vorhin so schnell verschwunden, als ich von der Nekropole erzählt hatte, da wurde mir klar, dass ich dir scheinbar einen Tipp gegeben hatte, wo Xenos sich aufhalten könnte."

Jofra schaut Nekomaru fragend an.

Nekomaru seufzt: "Jofra, das ist Guren. Sie hat mir erzählt, wo sich Xenos, derjenige, den wir suchen, aufhält." Flüsternd ergänzt er: "Sie ist ein bisschen verrückt."

"Freut mich Euch kennenzulernen", richtet sich der braunhaarige Junge an die leicht bekleidete Frau.

Diese fährt ihren Wagen vom Reisesigill neben die beiden

Kinder: "Springt auf. Dieser Wagen hält in Falkenbach!"

"Moment", entgegnet Nekomaru. "Wir nehmen dich nicht mit."

"Oh, ich nehme ja auch euch mit", lächelt sie strahlend.

Nekomaru will noch etwas entgegnen, als Jofra bereits zu Guren auf den Wagen klettert.

"Was wird das denn jetzt?", fragt ihn Nekomaru.

"Es ist weit bis nach Falkenbach", erwidert Jofra.

Guren deutet dem Jungen noch einmal an aufzuspringen.

Widerwillig kommt Nekomaru dem nach. Wenn sie Xenos Nekromantie benutzen sieht, weiß sie über ihn Bescheid. Dann muss sie sterben. Aber da sie sich nicht aufhalten lässt, ist sie selbst schuld.

Der Wagen setzt sich in Bewegung. Er fährt vom Marktplatz herunter durch die Straßen der Stadt in Richtung Norden. Während Nekomaru auf Gurens Wunsch hin neben ihr Platz genommen hat, hat sich Jofra in den Wagen zurückgezogen. Der Blick des Blondhaarigen schweift an den Fassaden der Häuser entlang durch die Straßen. Er beobachtet die Leute, die ihrem Alltagsgeschäft nachgehen. Plötzlich fällt ihm ein Plakat ins Auge, an welchem sie vorüberziehen. Darauf abgebildet war eindeutig Xenos. Nekomaru dreht sich um und schaut ihm nach. Das kann nicht sein. Sie werden ihn doch noch nicht enttarnt haben. Was ist hier passiert? So lange ist Xenos doch noch gar nicht weg. Daran ist sicher nur Lamilia schuld. Er sieht ein weiteres Plakat an ihnen vorbeiziehen. Er versucht zu entziffern, was dort geschrieben steht. Es gelingt ihm jedoch nicht. Er kann es nicht lesen.

"Ich denke, da hast du deinen Beweis, dass Xenos hier ist", meldet sich Guren leise.

"Du hast es gesehen?"

Sie nickt: "Natürlich. Es ist eine Warnung vor ihm. Der Brief behauptet, er wäre der Nekromant von Falkenbach."

"Pah", versucht Nekomaru die Anschuldigungen gegen Xenos fortzuweisen und lacht ertappt. "Xenos ist zwar ein talentierter Magier, aber von Nekromantie hat er keine Ahnung. Wie kommen diese Leute nur darauf?"

"Das ist eine gute Frage. Wir werden es ja sehen, sobald wir in Falkenbach sind", meint Guren.

"Genau! Und dann waschen wir Xenos' Namen rein."

Sofort schießen Nekomaru Gedanken in den Kopf, wie das noch möglich sein soll. Wenn schon die Leute hier Bescheid wissen, wie schnell wird sich das weiterverbreiten. Alle Wissenden zum Schweigen zu bringen dürfte schwierig werden. Mit den Dienern seines Vaters hat er es zwar bereits mehrfach getan, aber ganze Städte allein auszulöschen ist für Nekomaru doch eine schier unmögliche Aufgabe. Was auch immer Xenos getan hat, das wird noch ein großes Problem werden.

Eine ganze Weile sind die drei mit Gurens Planwagen unterwegs. Auch Nekomaru hat sich ins Innere zurückgezogen. Er hat es sich bequem gemacht auf den Pelzwaren, die Guren bei den Negoniern eintauschen wollte. Seine Schuhe hat er wieder ihrem Fundus hinzugefügt. Er ist froh, sie wieder los zu sein. Während Nekomaru nun Ruhe sucht, sucht Jofra jedoch das Gespräch.

"Wer ist eigentlich der Vampir, der deinen Freund gebissen hat?", will der Sprössling der Saldrae wissen.

"Sie heißt Lamilia", beginnt Nekomaru eher widerwillig zu sprechen. "Ein Mädchen ungefähr in meinem Alter. Sie gibt vor, unschuldig zu sein doch man sollte sie nicht unterschätzen."

Jofra nickt: "Verstehe. Werden wir sie auch aufhalten?"

"Ziel ist Xenos. Aber wenn wir sie ebenfalls bekommen, wäre das ein netter Bonus. Wenn wir sie erwischen, lassen wir sie leiden."

"Auch wenn sie ein Vampir ist, sollten wir ihr Ableben mit Respekt behandeln. Nichtsdestotrotz beenden wir ein Leben. Niemand hat es verdient, übermäßiges Leid ertragen zu müssen" interveniert Jofra.

Nekomaru wird stutzig: "Bringt dein Familienstolz dich dazu, das sagen zu müssen? So denkst du doch nicht wirklich."

Der Braunhaarige setzt sich auf: "Nein. Das war mein Ernst. Respekt ist eines der wichtigsten Güter, die wir einander entgegenbringen sollten. Eine der Grundlehren der Negonier."

"Wie scheinheilig!", erwidert Nekomaru. "Selbst wenn es so ist, lebst du das, was du sagst, nicht."

"Wie kommst du dazu das zu behaupten?"

Der Blondhaarige wird wütend: "Was ist mit Finn? Du und deine Freunde behandeln ihn keineswegs mit Respekt. Geschweige denn verschont ihr ihn von übermäßigem Leid!"

Arrogant winkt Jofra ab: "Das ist etwas anderes. Das verstehst du nicht. Du bist immerhin keiner von uns."

"Du bist neidisch, dass er besser ist als du."

Jofras Deckung bröckelt: "So ist es nicht. Wenn du mich weiter diffamierst, kannst du dir jemand anderen suchen, der dir hilft! Vielleicht hilft dir ja Finn, wenn er doch so viel besser ist als ich."

"Du hast keine andere Wahl mehr als mir zu helfen", legt Nekomaru seine Karten auf den Tisch. "Allein kommst du nicht mehr zurück. Und wenn wir zurückkommen, verlange ich, dass du und deine Freunde Finn zukünftig in Ruhe lassen!"

Beleidigt verschränkt Jofra die Arme, als der Planwagen plötzlich an Geschwindigkeit verliert.

Leise wendet sich Guren nach hinten: "Da ist ein Mann aus Falkenbach, begleitet von einer Untotenpatrouille. Er hält uns an, um uns zu kontrollieren."

Vorsichtig schaut Nekomaru nach vorn. Sie kommen auf das Gespann zu. Wenn sie ihn hier entdecken, wird Xenos sicher gewarnt. Schnell zieht er Jofra am Arm zum hinteren Ausgang aus dem Wagen.

"Wir verschwinden", flüstert er ihm zu.

Mit einem Satz springt er hinaus. Er reicht Jofra die Hand, welcher ihm ohne Widerworte folgt. Sie sind in einem dichten, dunklen Wald. Ein perfekter Ort mit vielen Versteckmöglichkeiten. Schon hat die Patrouille den Planwagen erreicht. Erfolgreich verwickelt Guren den Mann in ein Gespräch. Die Untoten halten Ausschau. Nekomaru und Jofra passen einen Moment der Unachtsamkeit ab und verschwinden von der Straße im Dickicht. Von dort aus kriechen sie leise tiefer in den Wald.

"Das waren Untote!", flüstert Jofra verängstigt.

"Wir jagen einen Vampir", antwortet Nekomaru. "Da wirst du doch mit ein paar Untoten fertig."

"Schon", schluckt der Negonier sorgenvoll. "Ich habe nur noch nie wirklich welche gesehen."

Nekomaru will den Gedanken nicht wahrhaben, der nun in seinen Kopf kommt: "Du hast aber schon einmal gegen einen Vampir gekämpft, oder?"

"Nein", gibt Jofra zögerlich zu. "Aber das Ritual wird funktionieren. Das weiß ich!"

Nekomaru lässt seinen Kopf enttäuscht in das Moos am Boden fallen: "Bis eben hattest du aber noch eine ziemlich große Klappe. Wenn ich es mir jetzt recht überlege, hat mir das besser gefallen."

"Tut mir leid", verstummt der ältere Junge.

"Kriech einfach weiter."

Weit können die beiden durch das Dickicht des dunklen Waldes nicht

blicken. Doch sie halten sich entlang der Straße und erreichen so bald die Stadt, die in ihm verborgen liegt. Nekropole Falkenbach.

Die Siedlung türmt sich direkt am Hang empor. Ohnehin liegt sie bereits erhoben, doch scheint es in ihr noch wesentlich steiler nach oben zu gehen. Umgeben ist die Nekropole von einer alten, schwarzen Steinmauer, der die Jahrhunderte seit ihrer Erbauung anzusehen sind. Auf ihr patrouillieren Skelettbogenschützen und verteidigen die dahinter liegenden, größtenteils ebentagigen, ebenso in die Jahre gekommenen Häuser. Diese stehen größtenteils frei und sind mit mehr oder weniger gepflegten Gärten umgeben. Sie sind zudem aus dem selbem dunklen Gestein erbaut wie die Mauer und bilden zusammen mit dem dunkelbraunen Holz eine Art einmalige Fachwerkarchitektur, die ein altmodisches düsteres Bild vermittelt. Die hier herrschende Baukunst erinnert an die der Dunkelelfen im Radonum-Forst und ist doch eigenartig fremd. Sowohl Gestein als auch Holz sind dabei typische Materialien des Neavor-Gebirges.

Eine weitere Mauer in der Stadt, liegend auf einem Plateau, trennt einen Teil von ihr noch einmal ab. Von dort sieht man einen Pass den Berg hinauf laufen und verschwinden. Nur teilweise ist zu erahnen, wohin er führt. Ein Turm eines schlossähnlichen Bauwerkes schaut hinter dem Bergkamm hervor und überthront die gesamte Umgebung. Nekomarū ist sofort klar, Xenos muss in diesem Gebäude sein.

Über einen schmalen, verwucherten Grünstreifen schleichen die beiden Kinder bis zur Mauer heran. An vielen Stellen wird der bröckelige Wall momentan repariert. Einfache Holzgerüste stützen das reparaturbedürftige Mauerwerk. Die marode Struktur macht das Erklimmen einfach. Jedoch wird die Mauer von den Untoten bewacht. Sieht auch nur einer von ihnen die beiden Jungen, ist Xenos gewarnt. Sie können sie also auch nicht ausschalten.

Nekomaru hat jedoch einen Plan: "Jofra, ich lenke sie hier draußen ab. Dann kletterst du über die Mauer. Sie ist nicht allzu hoch. Anschließend machst du das Gleiche von innen und bietest mir die Gelegenheit."

Von dem Braunhaarigen bekommt der Junge lediglich ein zögerliches Nicken. Das muss ihm jedoch reichen. Sofort verschwindet er von der Stelle. Kurz darauf hört man in einigen Metern Entfernung das Brechen von Holz. Tatsächlich erregt es die Aufmerksamkeit der Skelette. Jofra packt seinen Mut zusammen und klettert über die Mauer. Als die Bogenschützen sich wieder zurückdrehen, verschwindet er geradeso aus ihrer Sicht.

Nun ist der Negonier an der Reihe für Ablenkung zu sorgen. Nekomaru wartet darauf und nutzt seinen Zeitrahmen aus. Dieser ist jedoch kürzer als beim vorherigen Mal. Trotz seiner Geschwindigkeit hat der Junge Mühe, den Blicken der Untoten zu entgehen. So kann er auf der anderen Seite nicht herunterklettern, sondern muss sich sofort fallenlassen. Geschickt rollt er sich ab und verschwindet hinter der Ecke eines Hauses.

Die beiden treffen sich wieder. Sie sind in der Stadt. Die größte Hürde haben sie überwunden. Dennoch ist es noch ein weiter Weg bis zum schwarzen Schloss auf dem Berg.

Es ist wenig los in der zwar weitläufigen, aber scheinbar wenig bewohnten Stadt. Dennoch sind auch hier überall Untote anzutreffen. Sie übernehmen Arbeiten für die Leute und dominieren das Stadtbild. Von ihnen sind wesentlich mehr zu sehen als von den Lebenden.

Nach einer Weile fährt auch Guren ein. Man hat sie passieren lassen. Die Frau stellt ihren Planwagen auf den Marktplatz und öffnet ihren provisorischen Laden. Sie scheint wirklich bereits einmal hier gewesen zu sein, denn augenblicklich kommen zahlreiche Lebende zu ihr an den Stand.

Für Nekomaru und Jofra wird es so wiederum schwer, unauffällig mit ihr in Kontakt zu treten. Die beiden beschließen daher, allein weiterzugehen. Nekomaru war ohnehin nicht davon überzeugt sich von ihr helfen zu lassen.

Die beiden Kinder kommen schließlich in die Oberstadt. Die Tore in diesen Bezirk stehen offen und werden nicht weiter bewacht. Ein größeres Problem ist es da schon, auf den Gebirgspfad hoch zum Schloss zu kommen. Er wird durch ein geschlossenes Torhaus geschützt und von weiteren Untoten bewacht. Nekomaru sieht nur eine Möglichkeit, daran vorbeizukommen. Sie können an dem steilen Abhang unter dem Torhaus vorbeiklettern. Jofra ist davon jedoch nicht überzeugt. Wenn sie abstürzen, rutschen sie bis hinein in den Fluss, der aus dem Berg hinaus durch die Stadt fließt. Dennoch bringt Nekomaru ihn dazu, ihm zu folgen. Vermutlich spielt dabei auch sein Stolz eine Rolle, noch immer seine Familie vertreten zu wollen und dabei nicht schwächer zu wirken als der jüngere Nekomaru.

Für den Blondhaarigen ist das Klettern am Abhang kein Problem. Jofra hingegen hat große Probleme, Halt zu finden. Schließlich geschieht es und der Junge rutscht weg. Aus Panik greift er nach Nekomarus Fuß. Das lässt auch den Dämonenjungen den sicheren Halt verlieren. Beide rutschen den gefährlich steilen Hang nach unten, bevor es Nekomaru gelingt, sie beide abzufangen. Zum Preis hat er sowohl seine Arme als auch Beine am scharfkantigen Fels aufgerissen. Die Haut an seinen Händen und Füßen ist förmlich abgerieben. Unter brennenden Schmerzen zieht er Jofra und sich hinauf auf den schmalen Bergpfad. Es ist ein Wunder, dass sie niemand bemerkt hat.

Nun folgen die beiden dem Pfad, welcher sich um den Berg windet, als auch schon das Ende auftaucht. Langsam schiebt sich das

Schloss immer weiter hinter dem Berg hervor. Gleichsam tut es allerdings auch der Turm eines weiteren Torhauses. Die Kinder verzweifeln. Keiner von beiden will das, was sie eben durchgemacht haben, noch einmal erleben. Ihre Motivation kehrt allerdings zurück, als sie sehen, dass das Torhaus geöffnet und unbewacht ist. Es führt direkt zum Schloss, Xenos' Aufenthaltsort.