

## Kapitel 19 – Zusammenkunft

Nach der schwierigen Überwindung des ersten Tores hinauf zum schlossartigen Anwesen, dem vermutlichen Aufenthaltsort von Xenos, sind Jofra und Nekomaru froh, dass das innere Tor weder bewacht noch geschlossen ist. Vorsichtig schleichen sich die beiden Jungen durch das alte Tor hinein auf den Innenhof. Niemand ist zu sehen. Vor ihnen steht das gewaltige Anwesen, welches über Falkenbach thront. Das dunkle Gemäuer ist ebenfalls vom Zerfall geprägt. Während die gigantische, teilweise in den Berg gehauene Villa an ein altes Schloss erinnert, erweckt das Plateau, auf dem es liegt, zusammen mit den Mauern den Anschein einer früher einst wichtigen Grenzfestung. Es gibt ein Tor hinunter ins Tal, in dem auch die Stadt liegt, und ein Tor hinein ins gefährliche Neavorgebirge.

Plötzlich schrecken die beiden Kinder auf, als sie das Fallgitter des hinter ihnen liegenden Tores zu Boden krachen hören. Sie drehen sich um. Es ist geschlossen. Sie sind im Innenhof gefangen. Man hat ihnen eine Falle gestellt! Woher wussten sie, dass die beiden auf dem Weg sind? Nekomaru geht in Kampfposition und ruft seine Sense. Die schwere, hölzerne Tür des Anwesens schwingt auf. Ein dünner, älterer Mann in langer, edler Gewandung kommt auf die beiden zu. Ihm folgen zwei mit Großschwertern bewaffnete Untote.

"Die Hausherrin lässt euch grüßen", spricht er zu ihnen. "Legt eure Waffen nieder und folgt mir."

Jofra schaut hinüber zum Blondhaarigen. Dieser denkt nicht daran seine Waffe niederzulegen.

"Wir wollen zu Xenos", antwortet Nekomaru.

"Der Hausherr empfängt momentan keinen Besuch. Ich fordere euch erneut auf eure Waffen abzulegen!"

Der Junge lässt seine Sense wieder verschwinden. Innerhalb eines Augenblickes kann er sie erneut beschwören. Daher ist es egal, ob man ihn auffordert sie wegzulegen. Jofra tut es ihm gleich. Er ist lediglich mit einem Dolch bewaffnet. Diesen zieht er aus seiner Scheide und legt ihn zu Boden.

"Den versteckten Dolch solltest du auch ablegen", meint der Mann.

Nekomaru zögert. Scheinbar ist sein Gegenüber gut informiert. Schließlich kommt er dem jedoch nach. Er zieht den Dolch an seinem hinteren Hosenbund hervor und legt ihn ebenso zu Boden.

"Folgt mir", fordert der Edelmann nun.

Die beiden kommen auf ihn zu. Die Untoten neben dem Mann schnauben. Er führt sie in das Schloss. Den beiden eröffnet sich eine imposante Eingangshalle mit hoher Decke. Ins Auge fällt die verschnörkelte Balustrade im oberen Stockwerk. Dort hinauf, auf den im Kreis führenden Balkon, führen zwei parallel verlaufende Treppenaufgänge. Sowohl unten als auch oben führen mehrere verzierte Türen weiter ins Gebäude. Ein prunkvoller Kronleuchter erhellt den Saal. Er hängt in der Mitte der kuppelförmigen Decke. Neben einigen alten Gemälden ist der Raum mit an Seilen befestigten bunten Wimpeln geschmückt. Scheinbar fand hier vor kurzem **eine Feier** statt.

Die beiden Kinder begleiten den Mann durch eine Tür auf der unteren Ebene. Wachsam setzt Nekomaru Schritt für Schritt. Er sieht sich als überlegen. Untote stellen für ihn keine Gefahr dar. Mit seiner Sense löscht er ihre Existenz in Sekunden aus. Sie folgen dem älteren Mann durch hohe Gänge, ausgelegt mit hochwertigen Teppichen. Alles sieht wohnlich und sauber aus. Die meisten Türen, an denen sie vorbeikommen, sind geschlossen. Auf ihrem Weg begegnen sie einigen Untoten, die das Haus sauberzuhalten scheinen oder

Botengänge erledigen.

"Stört es dich nicht, von Untoten umgeben zu sein?", will Nekomaru wissen.

"Nein", antwortet der Mann schlicht. "Es ist eine große Freude für uns, dass unsere Vorfahren endlich wieder unter uns weilen dürfen."

"Mit dieser Einstellung scheinst du eher allein zu sein. Bisher kenne ich nur Orte, die die Nekromantie ablehnen."

"Falkenbach ist eine alte Nekropole, eine wichtige Domäne für Nekromanten. Unsere Vorfahren lebten bereits vor dem Verbot der Nekromantie hier. Schon immer war unsere Auffassung dieser magischen Kunst anders als die der vielen Außenstehenden. Für uns war sie ein Segen. Falkenbach und einst das ganze Blutquelltal lebten in harmonischer Koexistenz mit den Toten. Die regierende Nekromantenfamilie ermöglichte ein gutes und sorgenfreies Leben, in dem es an nichts fehlte. Entgegen der anderen Lebenden konnten unsere Vorfahren immer die Arbeit ausführen, die sie erfüllte. Die meisten Tätigkeiten wurden von den Verstorbenen erledigt. So brauchte man der Gemeinschaft erst nach dem Ende seines Lebens dienen. Außerdem musste man niemals Abschied von einem geliebten Menschen nehmen. Auf den Wunsch des Verstorbenen hin wurde seine Seele wieder an seinen Körper gebunden. So gut wie jeder wünschte das. Niemand wollte für immer ins grausame Reich der Toten gehen müssen. Nach seinem Leben als Untoter wiedererweckt zu werden war eine Ehre."

Während Nekomaru gespannt zuhört, zeichnet sich in Jofras Gesicht der Ekel ab. Sie folgen dem Mann die Treppen hinunter in einen weiteren Gang.

"Als die Nekromanten und geliebten Ahnen verschwanden, brach die Welt für die Menschen in Falkenbach zusammen. Viele

plagte entsetzliche Furcht bei dem Gedanken an den ewigen Tod. Außerdem mussten unsere Vorfahren nun für sich allein sorgen. Dennoch gaben sie nie die Hoffnung auf. Bis heute haben wir die Gebeine unserer der Verstorbenen in den großen Krypten unterhalb der Stadt gesammelt. So warteten wir auf die Rückkehr eines Nekromanten, der mit ihnen zusammen die alte Ordnung wieder herstellen würde. Nun endlich ist es soweit. Und das wird uns auch niemals wieder jemand nehmen!"

Jetzt bemerken die Kinder, wohin sie dem Mann gefolgt sind. Sie laufen an ersten Gitterstäben von alten Zellen vorbei. Sofort stoppt Nekomaru und verlangt eine Erklärung.

Der Mann schließt eine Zelle auf: "Ihr seid nun unsere Gefangenen. Gib dir keine Mühe. Dieses Gefängnis ist zaubergeschützt. Deine Sense kannst du hier unten nicht herbeirufen. Macht keinen Ärger und geht hinein."

Nekomaru probiert dennoch seine Waffe zu beschwören. Die beiden untoten Soldaten kommen bedrohlich auf ihn zu. Mit puren Fäusten nimmt Nekomaru Kampfhaltung ein. Jofra weicht ängstlich zurück. Seine Gegner beginnen ihre Schwerter zu schwingen. Auch wenn er es nicht wahrhaben will, erkennt Nekomaru, dass er unterlegen ist. Er gibt nach. Noch einmal deutet der Mann auf die Zelle. Nun folgen ihm die beiden Kinder und betreten ihre Zelle. Die Gittertür wird geschlossen und der Mann verschwindet mit seinen Wachen in der Dunkelheit.

Nekomaru schaut ihm nach. Nachdem er sich sicher ist, dass der ältere Herr verschwunden ist, beginnt er an den Stäben zu zerren und zu rütteln. Der ganze Kerker sieht aus als würde er bald in sich zusammenfallen. Jedoch scheint er noch stabil genug zu sein, um Nekomarus primitivem Ausbruchversuch standzuhalten.

"Bist du das wirklich, Nekomaru?", fragt eine Stimme aus der Zelle gegenüber.

Nekomaru lässt die Gitterstäbe los und schaut auf die andere Seite. Aus dem Schwarz der dortigen Zelle tritt eine Frau mit braunen Haaren. Es ist Azarni, Xenos' Mutter. Der Junge ist überrascht.

"Was machst du hier?", fragt er. "Hat Xenos dich geholt, um dich einzusperren?"

"Nein, nein. Wir sind hergekommen, weil wir dachten, Xenos wäre hier."

Aus dem Dunkel tritt eine weitere, beleibtere Frau. Es ist Zara, die Köchin der Familie Nebraa.

Sie erklärt: "Die Mutter des jungen Herren hat sich Sorgen gemacht, er könnte hinter den Gerüchten von Falkenbach stecken, die man sich zu erzählen begonnen hat. Sie hat uns daraufhin eingeweiht, dass der junge Herr die Nekromantie beherrscht. Gemeinsam haben wir uns hierher aufgemacht und mussten feststellen, dass die Gerüchte, die sich wie ein Lauffeuer verbreiten, wahr sind. Leider haben wir auch herausgefunden, dass tatsächlich der junge Herr hinter all dem steckt. Doch bevor wir mit ihm sprechen konnten, nahm man uns gefangen und brachte uns hierher. Zuvor haben wir jedoch noch herausfinden können, dass er von einem Vampir kontrolliert wird."

Nekomaru nickt: "Ich weiß. Der Vampir heißt Lamilia. Ein kleines schwarzhaariges Mädchen mit rotem Umhang. Sie hat uns in Inekoria aufgelauert. Sie hat Xenos gebissen und zu ihrem Diener gemacht. Gemeinsam haben sie mich stehenlassen und sind verschwunden."

"Lamilia", flüstert Azarni nachdenklich. "Das passt gut in das Puzzle. Ich dachte, Xenos hätte sich bewusst für die Nekropole

entschieden, weil er wusste, dass Falkenbach einst der Sitz eines Zweiges des Hauses Nebraa war. Einst gehörte meiner Familie das Blutquelltal. Als Nekromanten regierten sie die Region, die ihnen der damaligen Kaiser nach dem Aussterben des Hauses Trinistad zuwies. Nachdem Nekromantie verboten wurde, wurde meine Familie an diesem Ort jedoch ausgelöscht. Damals verbrannte man das Fürstenpaar zusammen mit seinen Geschwistern, dessen Kindern und auch seinem achtjährigen Sohn Yuki Nebraa auf dem Scheiterhaufen. Ihre Tochter jedoch wurde nie gefangengenommen. Die zwölfjährige Lamilia Nebraa verschwand damals spurlos."

"Meinst du, Lamilia ist diese Tochter?", fragt Nekomaru.

"Das ist über 200 Jahre her. Ich kann es natürlich nicht wissen. Doch dass dieser Vampir den selben Namen trägt und hierher kommt, lässt es mich vermuten."

Plötzlich klappert es im Dunkeln auf dem Gang zwischen den Zellen. Jemand stöhnt. Es ist jedoch nicht der Mann von vorhin. Dann tritt ein dunkelblonder Junge mit einem Druidenumhang in den kleinen Lichtkegel der nahezu verbrauchten Kerzen neben dem Gitter. Es ist Elias, der Gärtner des Stadthauses der Nebraa in Erah.

"Tut mir leid", beginnt er zu flüstern, "es war schwierig hier ungesehen hineinzugelangen. Ich habe die Tollkirschen besorgt und etwas, um euch hier rauszuholen."

Aus seinem Beutel holt er einige kleinere Säckchen und reicht sie zu Zara durch das Gitter. Diese mischt einige der darin befindlichen Komponenten mit großer Sorgfalt. Anschließend spuckt die Köchin noch einmal hinein und knetet den Inhalt. Nekomaru hofft sehr, dass sie so nicht auch ihr Essen zubereitet. Zum Schluss schmiert sie einen Teil der Mixtur auf einen der Gitterstäbe und gibt das Säckchen zurück zu Elias. Dieser begrüßt Nekomaru und freut sich ihn zu sehen. Während der Druide auch einen der Stäbe auf

Nekomarus Seite bestreicht, mischt Zara bereits weitere Komponenten zusammen.

Nach einer Weile tritt die beliebte Köchin gegen den präparierten Gitterstab. Dieser bricht ohne großen Widerstand heraus. Azarni und Zara sind frei. Nekomaru ist begeistert und tut es ihr gleich. Die Stäbe auf seiner Seite geben jedoch nicht nach und der Junge fällt zu Boden.

Zara lacht: "Ein bisschen Schmackes musst du schon hineinstecken, Kleiner. Meine Alchemie hat das Metall zwar bis in den Kern rosten lassen, doch ein wenig Stabilität besitzt das Material weiterhin."

Die Köchin umgreift den Gitterstab mit ihrer Hand und zieht ihn mit einem kräftigen Ruck heraus. Nekomaru ist sich sicher, das hätte er auch geschafft, hätte er nicht angenommen, es wäre so einfach. Nun sind auch er und Jofra befreit.

"Jetzt können wir Xenos suchen", beginnt Nekomaru seinen Plan zu erklären. "Jofra kann ihn mit einem Ritual befreien."

"Wir haben uns auch Gedanken gemacht, wie wir Xenos befreien können", meint Azarni. "Elias beherrscht einen Zauber, der eine Waffe dazu befähigt Vampire zu töten. Zudem befreit es ihre Diener."

Der Druide zieht einen Dolch und reibt die gesammelten, wunderschön lilanen Tollkirschenblüten über die Klinge. Er flüstert der Waffe einige Verse entgegen, bevor die zurückgebliebene schwach lilane Farbe beginnt den ganzen Dolch zu benetzen.

Elias wendet sich den anderen zu: "Der nächste Stich mit diesem Dolch wird den Zauber entfalten. Er muss aber treffen. Ein Schnitt reicht nicht aus. Ansonsten verfliegt die Magie."

Die anderen nicken und sind fest entschlossen. Gemeinsam verlassen sie den Kerker. Nun werden sie Xenos befreien.

Ohne Aufmerksamkeit zu erwecken, schleichen sie sich durch die Hallen des schlossgleichen Anwesens. Immer wieder gelingt es ihnen, den umherlaufenden untoten Dienern aus dem Weg zu gehen. Dadurch, dass das Haus teilweise in den Fels geschlagen ist, ist es von innen viel größer als es von außen den Anschein macht. Die Gruppe hat Schwierigkeiten sich zu orientieren. Ihr Ziel ist klar. Sie suchen Xenos oder Lamilia, um entweder den Dolch einzusetzen oder Jofras Ritual durchzuführen. Sie vermuten die beiden in den oberen Etagen des Schlosses.

Nach einer Weile erreichen sie wieder die Eingangshalle. Von hier aus gelangen sie in die oberen Stockwerke. Auch wenn niemand zu sehen ist, schleichen sie sich leise bis zur Treppe.

Doch plötzlich öffnet sich die gewaltige Eingangstür. Alle machen sich für eine Konfrontation bereit, als Guren eintritt. Sie erschreckt, als sie die Leute verteilt über den Raum sieht, erkennt jedoch schnell Nekomaru unter ihnen.

"Was ist denn hier los?", flüstert die rothaarige Frau.

"Wir sind aus den Zellen ausgebrochen", antwortet Nekomaru. "Sie haben uns erwischt. Jetzt sind wir auf dem Weg zu Xenos. Die anderen sind Xenos' Mama und seine Haushälter aus Erah."

"Schöne Zusammenführung", durchbricht eine kindliche Stimme direkt über der Gruppe das leise Geflüster. "Bevor ihr euch aber weiter vermehrt, wird es für mich endlich Zeit Rache zu nehmen."

Die Gruppe schaut nach oben. Kopfüber, mit verschränkten Armen hängt ein Zirkusjunge mit zerzausten, blonden Haaren am Kronleuchter. Es ist Peter, der junge Incubus und Schausteller von Zirkus Belial. Xenos und Nekomaru haben bereits einmal gegen ihn gekämpft.

Nekomaru kann nicht glauben, dass er Peter hier trifft. Das ist unmöglich. Bei ihrem Ausbruch aus Nidhöruns Zirkus haben sie ihn und seine Schwester getötet. Damals haben sie mit ihren Dämonenwaffen die Seelen der beiden ausgelöscht.

"Wir haben euer Leben beendet", ruft Nekomaru dem Zirkusjungen in seinem Alter entgegen. "Wie kannst du hier sein?"

"Du erinnerst dich nicht einmal mehr, was du uns angetan hast", erwidert Peter sauer. "Hinterrücks habt ihr uns getötet. Doch nur meiner armen Schwester Lilly hast du deine Sense in den Leib gerammt. Euer Begleiter Noah hat mir wiederum nur das Genick gebrochen. Zurück im Reich der Toten, konnte sich meine Seele neu manifestieren. Das gibt mir nun die Möglichkeit, Rache für meine Schwester zu nehmen."

In diesem Moment löst Peter sich vom Kronleuchter und fällt direkt hinunter auf Nekomaru. Dieser schwingt seine Sense. Der Incubus stößt sich mit seiner Hand jedoch vom Kopf des Jungen wieder ab und entgeht dem Hieb. Während Nekomaru aus dem Gleichgewicht gerät, landet Peter nach einem letzten Salto durch die Luft auf dem Boden.

Mit traurigen Augen schaut er zu Guren: "Nekomaru hat mein Schwesterherz kaltblütig ermordet. Ich habe sie geliebt. Nun werde ich sie nie wieder sehen. Dafür muss ich ihn bestrafen."

Nekomaru will ihr noch etwas zurufen, doch Guren erliegt dem Jungen bereits. Sie sinkt auf die Knie. Ihre Augen werden feucht.

"Du hast Recht, Kleiner", pflichtet sie Peter bei. "Nekomaru hat dir einen geliebten Menschen genommen. Ich werde dir helfen deine Rache zu nehmen."

Guren erhebt sich. Sie führt ihre beiden Handflächen zusammen. Als sie sie langsam wieder trennt, materialisiert sich zwischen ihnen ihr in dem roten Tattoo auf ihrer Brust versiegeltes

Katana. Währenddessen richtet sich Peter bereits mit ebenso traurigem Blick an Azarni, Zara und Elias.

"Lasst euch nicht täuschen", ruft Nekomaru. "Er ist ein Incubus! Hört ihm nicht zu und schaut ihn nicht an."

Sofort wendet Elias seinen Blick ab. Zara tut es ihm gleich und auch Azarni gelingt es sich loszureißen. Mit einem wilden Schrei stürmt Jofra von hinten auf den Dämon in Menschengestalt zu. Er ballt seine Faust und schlägt zu. Natürlich bemerkt dieser das Vorhaben des Nekoniers. Peter dreht sich zu ihm, springt nach oben und stößt sich mit den Füßen von Jofra ab. Er landet hinter Nekomaru. Schnell dreht sich der Junge dem Incubus zu.

"Dein Freund hat mich daran erinnert, dass man lieber niemanden von euch in seinem Rücken haben möchte. Es soll schließlich nicht enden wie beim letzten Mal." Peters Stimme wird sanfter: "Vielleicht können wir diesen ganzen Streit aber auch beilegen. Wir können gemeinsam für Xenos da sein."

"Netter Versuch", entgegnet Nekomaru und schwingt seine Sense nach dem Incubus.

Dieser weicht aus und springt auf die Treppe.

"Es war den Versuch wert", zwinkert Peter Nekomaru zu. "Es hat bereits einmal funktioniert."

Von hinten stürmt Guren auf Nekomaru zu. Zara fängt die Frau ab. Sie packt sie mit ihren Armen von der Seite und wirft sie zu Boden. Auch Azarni sprintet auf Guren zu.

"Captando nectens", ruft Elias. "Wenn wir sie von dem Incubus trennen, verliert er die Kontrolle über sie."

Aus dem Boden schießen Ranken und umschlingen die fahrende Händlerin. Die Köchin Zara lässt von ihr ab. Sofort versucht Peter an Nekomaru vorbei zu Guren zu kommen. Dieser stellt sich ihm aber immer wieder in den Weg. Der Incubus sprintet

die Treppe hinauf. Nekomaru folgt ihm.

"Ohne Unterstützung bist du ziemlich unbeholfen", lacht Nekomaru. "Wie willst du es jetzt mit uns allen aufnehmen?"

Peter springt auf eines der gespannten Seile im Obergeschoss und läuft hinüber zum Kronleuchter. Nekomaru tut es ihm gleich. Beide balancieren auf der wackligen Schnur. Mit seiner Sense hält Nekomaru das Gleichgewicht. Peter bewegt sich ganz ohne Einschränkungen. So gelingt es dem jungen Incubus vom Kronleuchter abzuspringen, das gegenüberliegende Seil zu greifen und an diesem entlang zu rutschen, bevor er sich direkt über Guren fallenlässt und Nekomaru so entkommt.

Er reißt an den Ranken, die die Frau umklammern: "Es reicht, wenn ich euch aufhalte."

Zara zieht den Jungen zurück. Nekomaru verlässt unterdessen das Seil und klettert zurück auf den Balkon. Elias kommt auf Azarni zu.

"Wenn das so ist, haben wir wohl nicht mehr viel Zeit", meint der Druiden und drückt Azarni den mit Tollkirschextrakt verzauberten Dolch in die Hand. "Verschwindet von hier. Ich halte den Dämon auf. Wie Nekomaru sagte, ist er ohne Unterstützung keine Bedrohung. Ihr müsst euch beeilen."

Peter reißt sich los und weicht zurück. Elias stellt sich ihm entgegen. Die stämmige Zara packt die gefesselte Guren und zusammen mit Azarni rennen sie die Treppe hinauf. Zusammen mit Nekomaru verschwinden sie durch die große Pforte direkt an den Treppen.