

Kapitel 6 – Von Göttern und Dämonen

Mit den Fäusten schlägt Xenos wütend gegen die Tür, an die er sich lehnt.

"Ich fasse es nicht. Wir, die nahezu täglich mit Dämonen und Kreaturen des Totenreiches zu tun haben, fallen, ohne auch nur einen Moment des Misstrauens aufkommen zu lassen, auf sie herein."

Nekomaru zuckt mit den Schultern: "Succubi oder Incubi lassen sich eben nicht so einfach erkennen. Das sind Dämonen, die seit Jahrhunderten unter den Menschen leben. Sie haben sich immer besser angepasst. Immerhin leben sie davon ..."

"... Menschen mit ihrem Charme zu verzaubern und zu verführen", rollt Xenos mit den Augen. "Ich weiß."

"Genau. Aber damit lassen wir sie sicher nicht davonkommen. Ich freue mich schon, ihr Blut die Maserungen meines Sensenschaftes entlangrinnen zu sehen. Allerdings muss ich schon zugeben, dass Lilly und Peter ziemlich starke magische Kräfte besitzen."

"Magische Kräfte – die nur ihre bereits vorhandene Anziehungskraft verstärken. Man muss sie also bereits vorher attraktiv finden."

Nekomaru kratzt sich verlegen am Hinterkopf. Noah beobachtet das Gespräch zwischen den beiden ungläubig.

"Was seid ihr für Leute? Ihr sagt, ihr habt täglich mit solchen Ungeheuern zu tun und wisst so viel über sie. Seid ihr Monsterjäger? Ihr seid doch sicher kaum älter als ich!"

"Das könnte man so sagen", antwortet Xenos, "aber es ist ein wenig verzwickter. Mich würde aber gerade viel mehr interessieren, warum sie ausgerechnet uns drei hier eingesperrt haben. Normalerweise suchen sich Succubi und Incubi jedes Mal ein neues

Opfer, um ihre Lust zu befriedigen und den Lebenden einen Teil ihrer Lebensenergie zu stehlen. Verführte fallen meist nicht zweimal auf sie herein."

Noah schüttelt den Kopf: "Ich habe keine Ahnung. An uns ist doch nichts Besonderes."

"Vielleicht ja doch", tritt Nekomaru vor und schaut zur Tür. "Ich bin sicher, wir werden es gleich erfahren. Dieses ungute Gefühl, welches mich überkam und aus dem Zauber befreit hat. Es ist jetzt deutlich spürbar und ich kann es zuordnen."

In diesem Moment öffnet sich die Ausgangstür. Ein großer, alter, dürrer Mann mit langem, grauem Bart tritt ein. Seiner bunt gestreiften, ausgewaschenen Kleidung und dem ausgefallen auffälligen Gehstock nach könnte man annehmen, er gehöre ebenfalls zum Zirkus.

"Er verbreitet diese unangenehme Aura", führt Nekomaru weiter. "Dämonenfürst des Wahnsinns, der Lügen und der Täuschung – Nidhörun."

Der Dämonenfürst schließt die Tür hinter sich und dreht sich zu den drei Kindern.

Xenos geht in Kampfposition und ergreift das Wort: "Was wollt Ihr von uns? Warum sind wir hier?"

"Nanu, nanu, da ruiniert mir der kleine Nekomaru schon meine Vorstellung und dann lässt man mich immer noch nicht zu Wort kommen", beschwert sich der Dämonenfürst. "Da ist mir heute Abend aber ein gewaltiger Fang ins Netz gegangen. Der fehlende Auserwählte und der abtrünnige Nekomaru. Dafür hat es sich gelohnt diesen Zirkus zu gründen. Ich war schon enttäuscht, nachdem wir nach Noah kein weiteres Kind gefunden hatten."

"Du hast die Frage nicht beantwortet."

"Doch habe ich. Du bist der andere Teil des auserwählten Geschwisterpaares und Nekomaru ist ein Verräter."

"Und was ist mit Noah?"

"Er ist ein Nephilim", antwortet der wahnsinnige Fürst selbstverständlich, während er beginnt mit dem kleinen Finger in seinen dreckigen Ohren zu bohren.

"Nephilim?"

Nidhörün rollt mit seinen dunkelroten Augen: "Nephilim, Kinder zwischen Göttern und Menschen. Neue Engel. Das Gegenstück der Dämonenkinder. Ich dachte, Heres hätte mit euch gesprochen?"

"Er ist also eines der Kinder der Götter?"

"Ja, natürlich. Was hast du denn sonst gerade gedacht?"

Xenos und Nekomaru drehen sich zu Noah. Dieser zuckt verwirrt mit den Schultern. Er versteht nicht, wovon der Dämonenfürst redet.

"Also ziehst du mit deinem Puppentheater durch die Welt und sammelst die Kinder, die eine Gabe der Dämonen oder Götter bekommen haben?"

"Fast richtig, Nekomaru. Eigentlich war ich nur darauf aus die Nephilim einzusammeln. Immerhin verhindern sie, dass Atra-Regnum durch die Dämonenkinder im Chaos versinkt. Also müssen wir verhindern, dass sie es verhindern. Euch beide behalte ich aber auch gern."

"Die Welt geht unter, wenn Ihr das Gleichgewicht zerstört!", will Xenos den Dämonenfürst des Wahnsinns zur Vernunft bringen. "Aber das wisst Ihr natürlich. Und genau darauf setzt Ihr. Den Untergang der Welt und den finalen Krieg der Dämonenfürsten gegen die Götter."

Nidhörün ist beeindruckt: "Schlauer Junge! Das hast du gut

auswendig gelernt. Aber jeder reduziert mich immer nur auf mein Streben nach dem Ende der Welt. Klar, das ist mein großes Ziel. Aber der Weg ist mindestens genauso amüsant. Das Universum hat so viel zu bieten! Es gibt so viele lustige Momente und plötzliche Wendungen. Das kann manchmal wahnsinnig spannend sein. Da vergisst man manchmal, worauf man eigentlich hinarbeitet." Er kichert.

"Du kannst einem ja wirklich leidtun", verhöhnt ihn Nekomaru. "Scheinbar stehst du deinem Ziel aber ziemlich nahe. Die Dämonen erobern jeden Tage neue Teile Atra-Regnums, du hast jetzt beide Hälften des auserwählten Geschwisterpaares gefangen genommen und getrennt und mit deinem Zirkus zerstörst du auch den letzten Teil des sensiblen Gleichgewichts. Du tust nichts, außer den ohnehin ziemlich klaren Sieg noch weiter abzusichern, auf dass es gar nicht mehr schiefgehen kann. Da soll man dir noch glauben, dass du nicht nur auf das Ziel hinarbeitest?"

"Findest du?", beginnt Nidhörün in Gedanken abzuschweifen, bevor er sich besinnt. "Schlau, kleiner Nekomaru, schlau. Das hätte fast funktioniert. Aber um jemanden wie mich zu manipulieren, musst du noch ein ganzes Stück üben. Immerhin bist du schon weiter als Noah."

Die drei Kinder schauen verwirrt zu ihm hinauf. Niemand von ihnen versteht, worauf der Dämonenfürst hinaus will. Dieser liest die verwirrten Gesichter und fasst sich an die Stirn.

"Leute, was ist denn das? Ich dachte, Heres hätte euch aufgeklärt. Gut, passt auf. Ihr wisst, dass Helena, die Göttin der Fruchtbarkeit, den Glauben an die Lebenden verloren hatte und die Gaben der Götter in eure Welt schickte. Daraufhin wurden die Gaben der Dämonen in der Welt verteilt um das Gleichgewicht beizubehalten. Soweit könnt ihr mir folgen?"

Während Xenos und Nekomaru nicken, schüttelt Noah nur den Kopf.

"Zwei von drei. Guter Schnitt. Von dir habe ich das ohnehin nicht erwartet, Noah. Weiter wurde euch erzählt, dass die Kinder eine wahlweise gute oder böse Persönlichkeit entwickeln und mit ihren Kräften, die ihnen ihre jeweils erhaltene Gabe verleiht, Atra-Regnum helfen oder schaden können."

Das Nicken der beiden Verbliebenen geht über in ein Kopfschütteln.

"Na wunderbar. Da hat der gute Heres also wirklich nur an der Oberfläche gekratzt. Zum Glück bin ich jetzt hier, um euer Kindermädchen zu spielen. Ich kann euch schließlich nicht dumm sterben lassen. Also, jede Gabe verleiht dem Träger auch eine spezielle Fähigkeit. Nehmen wir Noah als Beispiel. Bei ihm ist das ganz einfach. Als Nephilim von Bahemar, dem Gott der Stärke, kann er eben, nun ja, unglaublich stark sein. Wer hätte das gedacht. Mit dem Training seiner Fähigkeit kann er sie immer stärker werden lassen. Momentan kann er nur einen Bruchteil von dem, was er leisten könnte. Das ist aber bereits mehr als jeder andere kann. Leider, oder eher zu unserem Glück, war sich Noah aber seinem Talent noch gar nicht bewusst."

"Und was ist meine Fähigkeit?", will Nekomaru wissen.

Nidhörün grinst schelmisch: "Es wäre doch langweilig, würde ich alles verraten." Sein Blick fällt auf Xenos.

"Also wollt Ihr doch noch ein wenig den Weg auskosten, statt zum Ende zu springen."

"Oder er will einfach verhindern, dass wir ihn am Sprung hindern, indem er uns so wichtige Informationen verschweigt", fügt Nekomaru an: "So sind unsere Chancen noch kleiner."

"Könnte sein, vielleicht aber auch nicht", wirft der

Dämonenfürst des Wahnsinns abschließend in den Raum, dreht sich zur Tür und drückt die Klinke herunter, "Möglicherweise gibt es ja auch eine dieser unverhergesehenen Wendungen, die ich so mag. Da muss ja nur eine kleine Unachtsamkeit passieren. Vielleicht lasse ich aus Versehen eine Karte zu Ayames Versteck hier im Wagen fallen und vergesse dann auch noch die Tür wieder zu verriegeln. Man weiß ja nie, welcher spannender Weg zum Ziel sich dann auftut, den man vorher nie erwartet hätte."

Mit diesen Worten verlässt Nidhörün den Raum, während aus seiner Jacke ein zerknittertes Stück Pergament gleitet, und lässt die Tür ins Schloss fallen.

Ungläubig schaut Xenos zu Nekomaru: "Das ist doch jetzt nicht sein Ernst ..."

Der Nekromant beugt sich hinab und hebt das Pergament auf. Es ist eine Karte. Auf ihr ist ein allein stehendes Haus auf einer weiten Ebene eingezeichnet. Links am Rand steht Traugard. Das ist eine Stadt im Westen des Kaiserreiches. Einen Moment später probiert Nekomaru die Eingangstür zu öffnen. Tatsächlich lässt sie sich ohne Probleme öffnen. Xenos steckt die Karte ein und schüttelt erneut ungläubig den Kopf.

"Der Dämonenfürst des Wahnsinns – man kann seine Gedanken nicht nachvollziehen. Das konnte man noch nie. Unberechenbar eben", schreitet Nekomaru zufrieden nach draußen.

"Und der Lügen und der Täuschung", ergänzt Xenos misstrauisch.

Leise schleichen die drei die leere Seitengasse entlang. Es wirkt, als wäre niemand mehr hier, doch nicht weit von ihnen vernehmen sie noch das Grummeln und Knurren der Tiere sowie das Gerede der Schausteller.

"Lasst uns so schnell wie möglich hier verschwinden", schlägt Noah vor. "Wir müssen es nur zum Ausgang schaffen."

"Das geht noch nicht. Sie haben mein Schwert. Ich will es zurück."

"Außerdem müssen wir uns noch dafür rächen, dass sie uns gefangen genommen haben. Ich habe noch keine Dämonenteile fliegen sehen."

Nicht sehr überzeugt von dem Vorhaben der beiden anderen, zögert Noah, entschließt sich jedoch trotzdem schnell, ihnen weiter zu folgen. Nur gemeinsam haben sie eine Chance zu entkommen. Sie kommen an eine Kreuzung zu einer breiteren Straße im großen Zeltlager. Auf ihr sind noch einige Leute unterwegs. Viele von ihnen tragen ihre Hörner, die Xenos und Nekomaru zu Beginn für einfache Accessoires hielten. Der Blondhaarige beschwört seine Sense, die nach einem Moment in seinen Händen erscheint.

"Das ist der Vorteil an einer Waffe, die man nicht ständig bei sich tragen muss. Sie kann einem nicht gestohlen werden."

Xenos rollt mit den Augen. Um nicht ganz unbewaffnet zu sein, beschwört er seinen Geisterdolch. Noah ist beeindruckt von den plötzlich erscheinenden Waffen der Jungen. Leise und vorsichtig schleichen sie sich auf den breiteren Weg und huschen von Deckung zu Deckung. Schließlich erreichen sie die gewählten Ziele, passen den perfekten Moment ab und greifen an. Mit einem beherzten Schwung teilt Nekomaru sein Opfer entzwei, während Xenos das Leben des von ihm gewählten mit einem gezielten Stich in den Nacken beendet. Schnell tasten sie sich vor zu ihren nächsten Zielen.

Noah bleibt in der kleinen Gasse zurück und sieht nur mit an, was vor ihm geschieht. Ihm wird leicht übel beim Blick auf die Leichen, die Xenos und Nekomaru ohne auch nur einen Moment des Zögerns zurücklassen. Das ist zu viel für ihn. Noch nie in seinem

Leben hat er jemandem geschadet, geschweige denn getötet. Einen Augenblick später ist die Straße bereinigt. Die drei schließen sich wieder zusammen und rücken im Lager weiter vor. Zelt für Zelt durchsuchen sie nach Xenos' Dämonenschwert und schalten aus, wer sich darin aufhält. Ihnen gelingt es gut, nicht entdeckt zu werden. Sie lassen niemanden entkommen. Wo Xenos nur einen notwendigen Schritt sieht, bereitet Nekomaru das Töten jedes einzelnen Dämons sichtlichen Spaß. Das teuflische Grinsen in seinem Gesicht kann man nicht ignorieren.

Vor dem Hauptzelt angekommen, sehen sie Bell, die Leiterin des Zirkus, und Krustsho, den Feuerspucker. Jetzt erklärt sich Krustshos Talent im Umgang mit den heißen Flammen. Was in der Show gut versteckt wurde ist jetzt im Dunkeln umso besser zu erkennen. Der Unterkörper des Feuerspuckers besteht nur aus einer gewaltigen Flamme. Er ist ein Ifrit, ein Feuredämon. Sie unterstehen Ignis, doch dieser hier scheint zu Nidhörün übergelaufen zu sein.

In ihren Händen hält Bell Xenos' Schwert. Wohl wissend, dass es tödlich für sie wäre, umfasst sie nur die durch ein dickes Tuch umwickelte Scheide. Nur wer von der Waffe als würdig anerkannt wurde, kann eine Dämonenwaffe führen. Sie legt das Schwert in Krustshos Hände, der damit im Inneren des Zirkuszeltens verschwindet.

Bell schaut sich um und Blickt in Richtung des Versteckes der drei Kinder: "Wollt ihr nicht herauskommen? Oder wollt ihr statt dessen weiter meine Familie massakrieren?"

Die drei treten hervor und sofort sprintet Nekomaru los um anzugreifen. Mit einem schnellen Schwung lässt er seine Sense auf Bell niederrasen. Doch diese weicht seinem Angriff grazil aus.

"Ihr habt diese Situation doch provoziert. Jetzt holen wir uns

zurück, was unser ist und verhindern, dass ihr weitere Kinder gefangennehmen könnt. Captando nectens!"

Ranken schießen aus dem Boden, versuchen Bell zu umgreifen und zu fesseln. Doch sie entgeht den nach ihr schnappenden Sprossen durch geschickte Kunststücke. Gleichzeitig entweicht sie weiteren Hieben von Nekomaru. Sie ist überaus flink und gelenkig. Jetzt entschließt sich auch Noah zu helfen. Er überwindet sich und stürzt los. Nur gemeinsam können sie von hier entkommen. Der Weißhaarige greift in den Kampf ein und versucht die Dämonin zu packen. Als Xenos einen Spektralschlag im richtigen Moment setzt, passt Noah diesen Augenblick ab, um ihre Arme zu greifen. Nekomaru holt zum finalen Schlag aus und Xenos macht sich bereit, nach vorn aufzuschließen.

Doch während Nekomaru Bells Leben für immer enden lässt, springen Lilly und Peter Xenos in den Weg.

"Was tut ihr denn?", versucht Lilly Xenos Schuldgefühle einzureden. "Deine Freunde sind so grausam. Wie kannst du das einfach gutheißen? Bitte, du bist so süß, du kannst doch nicht so böse sein wie sie. Hilf mir und halte sie auf."

Peter verstärkt Lillys Verführungsversuch: "Wir drei zusammen können Freunde sein. Freunde für immer. Wir werden eine Familie, haben Spaß und machen, was uns gefällt."

Im Hintergrund sieht Xenos, wie Nekomaru und Noah leise auf die beiden zu schleichen. Dann gibt er Lilly und Peter nach.

"Ja, lasst uns drei Freunde werden."

"Dann halte diese grausamen Menschen auf!"

Xenos streckt seine Hand aus, um einen seiner Zauber zu wirken. Zufrieden drehen sich Lilly und Peter um, um das Ende der anderen beiden, durch ihren eigenen Verbündeten zu genießen. Doch ihre Freude war zu früh. Noah und Nekomaru stehen direkt hinter

ihnen. Das gekrümmte Blatt der Sense dringt in Lillys Bauch ein, um aus ihrem Rücken wieder auszustoßen und blutrot im Mondschein zu schimmern. Mit einem kräftigen Ruck dreht Noah seine Hände, die Peters Kopf im Griff haben. Ein lautes Knacken lässt das Genick des jungen Dämons brechen, der wie seine Begleiterin regungslos zu Boden fällt. Sofort zieht Noah seine Hände zurück, ballt verkrampt seine Fäuste, angewidert von dem, was er gerade getan hat.

Xenos senkt seine Hand und grinst: "Die beiden waren aber ziemlich verzweifelt. Haben sie doch wirklich versucht mich ein zweites Mal zu betören. Schade, dass sie sich beim Verzaubern so sehr konzentrieren müssen, dass sie euch total außer Acht gelassen haben. Gut gemacht, Freunde! Und jetzt holen wir uns mein Schwert."

Xenos und Nekomaru rennen in das große Zirkuszelt. Langsam folgt ihnen Noah, der mit sich und seiner Tat zu kämpfen hat. Draußen im Lager wird es unruhig. Die ersten hinterlassenen Leichen wurden gefunden. In der Mitte der Manege des Zeltes ist ein runder Kreis schwarzer, angeschmolzener Sand zu sehen. Nekomaru beugt sich hinab und streicht über die Fläche.

"Krustsho ist entkommen. Ich fürchte, er hat dein Schwert auch noch dabei. Das hier sind eindeutig Spuren, die Ifrit hinterlassen, wenn sie zu einem anderen Ort reisen."

Xenos knirscht mit den Zähnen und hört die immer lauter werdende Aufregung hinter dem Zelt: "Lasst uns von hier verschwinden. Darum kümmern wir uns später. Mein Schwert hole ich mir mit Sicherheit zurück!"