

Kapitel 1 – Die Belagerung von Ramoras

Der Mond steht im Zenit. Sein Schein wird verzerrt durch die im Dunkeln nahezu unsichtbaren Schlieren der Magieströme, die eine Kuppel um Ramoras, die Hauptstadt der Dunkelelfen in Radonum Forst, ziehen. Die Luft steht. Kein Wind weht über die Dächer der weitläufigen, altertümlichen Stadt. Der Himmel ist klar. Alles ist ruig. Es wirkt friedlich. Doch dieser trügerische Frieden wird lediglich durch die undurchdringliche, magische Barriere aufrechterhalten, die die Stadt umspannt. Vor den Mauern, verborgen im Dunkeln, warten sie. Die Heerscharen aus dem Reich der Toten. Furchtbar groteske Wesen. Wesen wie Dämonen oder Geistgestalten. Sie haben die Stadt umzingelt, warten nur eine Gelegenheit in sie einzudringen und sie mit Gewalt und Grausamkeit in ihr immer weiter wachsendes Reich des Schreckens einzugliedern.

Der Feldzug der Dämonenfürsten aus dem Reich der Toten gegen Atra-Regnum, die Welt der Lebenden, hat begonnen. Er stellt alle vorherigen Invasionen in den Schatten. Die unendlich scheinenden Heere des Totenreiches wirken unaufhaltbar. Erst vier Wochen ist es her, dass sie mit diesem Angriff begonnen haben. Seither vergeht kein Tag ohne neue Schreckensberichte. Kein Tag, an dem nicht neue Gebiete in ihren Besitz fallen. Von der Kaiserstadt her haben sie sich bereits bis über Volar hinweg ausgebreitet. Sie stehen vor den Toren Anchors. Weite Teile des Nord- und Ostkaiserreiches nennen sie ihr Eigen. Das Kernland des Radonum Forstes, die Heimat der Dunkelelfen, gehört bereits fast vollständig ihnen.

Letzte Bastion ist eben jene Stadt, in der seit nunmehr sieben Tagen die letzten unabhängigen Dunkelelfen des Waldes verzweifelt Widerstand leisten. Damit hält Ramoras bereits sieben Tage länger

durch als die Kaiserstadt, das ehemalige, als uneinnehmbar geltende Juwel Atra-Regnums. Ohne den mächtigen Schildzauber der Stadt hätte sie dies jedoch niemals geschafft. Das ist allen in diesem Käfig gefangenen schmerzlich bewusst. Genau so bewusst wie die Tatsache, dass sie die Kuppel, die sie vor dem Untergang bewahrt, nicht ewig aufrecht erhalten können. Um genau zu sein können sie sie gerade einmal knapp vierundzwanzig Stunden geschlossen halten. Spätestens dann sind die sechzig benötigten Magier an der Grenze ihrer Belastbarkeit. Das hat zur Folge, dass jede Nacht, wenn der Mond im Zenit steht und eine nächtliche Wolke seinen Schein schwächt, die Schutzbarriere verschwindet. Denn in der Dunkelheit lässt sich für die Belagerer nicht erkennen, ob die Kuppel aktiv ist oder nicht.

Dieses kleine Zeitfenster nutzt die Stadt nicht nur, um die Magier an ihren Positionen auszutauschen. In diesem riskanten Moment findet auch jede Kommunikation mit der Außenwelt statt. So werden jede Nacht auch einige Duzend Personen über das Reisesigill nach S'hen-Gar evakuiert. S'hen-Gar ist die zweitgrößte Stadt des Radonum Forstes. Die Hafenstadt in den weiten Ebenen im Süden des Radonum Forstes gilt inoffiziell als zweite Hauptstadt der Dunkelelfen. Sie hilft Ramoras in dieser schweren Zeit, gewährt den flüchtenden Asyl und schickt Verpflegung für die Zivilbevölkerung in die Stadt. Das ist alles, was sie tun kann. Zu militärischen Zwecken ist die Nutzung der Reisesigille verboten, auch in solch schweren Zeiten. Aus diesem Grund müssten sich die Streitkräfte der südlichen Dunkelelfen weit durch feindliche Gebiete schlagen. Ein Unterfangen, welches Wochen oder Monate dauern würde und die dringend benötigte eigene Verteidigung schwächen würde.

Aus diesem Grund hat der Rat der Drei, bestehend aus den drei stärksten und einflussreichsten Clans des Radonum Forstes, seinen

Stolz beiseite gelegt und auch die anderen Verbündeten ihres Landes um Hilfe gebeten. Viele kämpfen mit den gleichen Problemen wie S'hen-Gar und andere haben noch nicht einmal geantwortet. Dabei wäre es einfach die Stellungen der Belagerer von hinten anzugreifen. Sie fühlen sich sicher. Zudem wäre es fatal, wenn Ramoras in die Hände der Dämonenfürsten fällt. Schließlich ist es die letzte Bastion, die die Dämonen aufhält als nächstes über das Neavor-Gebirge eine neue Front im Kaiserreich zu eröffnen.

Bisher scheint diese Lage nur der Vorsteher einer kleinen Stadt zu erkennen. Nur er kam den Dunkelelfen bisher zur Hilfe. Im Unterstützungersuchen des Rates der Drei an die Nekropole Falkenbach im Blutquelltal, baten sie den ihnen unbekanntem mächtigen Nekromantenjungen um Hilfe, von dem mittlerweile in Atra-Regnum geredet wird. Ob es nur aus Verzweiflung geschehen ist oder aus dem Gedanken heraus, dass ein Nekromant allein durch seine Person eine ganze Armee über das Reisesigill in die Stadt schleusen könnte, lässt sich nicht sagen. Vermutlich spielt beides eine Rolle. Für Xenos, dem Nekromantenjungen von dem jeder spricht, war es aber ein Zeichen, dass sie ihn nicht wie viele andere abtun. Diese wollen, aufgrund seiner Gabe, nur noch das Böse in ihm sehen. Nekromantie wird gehasst und gefürchtet. Sie glauben er stände auf der Seite der Dämonen.

Für Xenos ist deshalb klar, dass er in Ramoras genau so viel geben wird, wie in jeder anderen Schlacht gegen die Kreaturen des Reiches der Toten. Vor zwei Tagen reisten er und Nekomaru in die belagerte Stadt.

"Heute werden wir die Barriere wohl ohne schützende Wolke öffnen müssen", murmelt Nekomaru.

Der Blick des kleinen, blondhaarigen Jungen ist auf den Mond

gerichtet. Er sitzt auf der Zinne eines Turms der Stadtmauer. Seine nackten Füße baumeln hinab. Mit seinem zerschlissenen Umhang umwickelt, die Kapuze halb aufgezogen, schützt er sich vor der nächtlichen Kälte. Neben ihm, beschienen vom Mondlicht, steht sein Gefährte, der Nekromant der Nekropole Falkenbach, Xenos Nebraa. Der Junge fährt sich durch seine schwarzen Haare. Dann verschwinden seine Hände in den Taschen seiner langen Hose unter der schwarzen, verzierten Robe, der Tracht früherer Nekromanten des Hauses Nebraa. Auch sein Blick fällt gen Himmel. Er weiß, dass Nekomaru recht hat. Die Barriere unter diesen Bedingungen zu öffnen ist riskant. Wenn das Wetter nicht schleunigst umschlägt haben sie jedoch keine Wahl.

Xenos schaut zum hinter ihnen stehenden Magier der Dunkelelfen, in der Mitte des Turms. Unter ihm befindet sich ein Sigill, gestreut aus Glasstaub. Seine Arme sind gen Himmel gestreckt. Er zittert. Schweißperlen rinnen über sein aschebleiches Gesicht. Die Ablösung der Magier ist bereits überfällig. Seine letzten Energiereserven fließen in die Aufrechterhaltung der Barriere. Genau so sieht es auf den anderen sechzig höchsten Punkten der Stadt aus. Der Magier, der ihn ablösen soll, wartet bereits im darunter liegenden Geschoss. Es fehlt nur noch eine Wolke.

"Weißt du Xenos", beginnt Nekomaru wieder zu sprechen. "Jahrelang habe ich mit meinen Papa auf diesen Moment hingearbeitet. Was momentan mit dieser Welt geschieht, war genau das wonach wir gestrebt haben. Und jetzt will ich nichts mehr als das zu verhindern." Der Blondhaarige wirft seinen Kopf zurück und lacht: "Ist das nicht ironisch?"

Xenos schweigt.

"Ich werde ihre Pläne durchkreuzen. Ihre Arbeit zu nichte machen. Ihrer widerwärtigen Existenz zu Hohn und Spott verhelfen.

Sie blamieren und demütigen. Ihnen zeigen, dass ..."

"Nekomaru", interveniert Xenos. "Du steigerst dich bereits wieder in deine Wut hinein."

"Du hast ja recht", wirft der Junge seine Hände in den Himmel und betrachtet sie. "Aber in meinen Fingern kribbelt es schon. Ich will diesen Bastarden dort draußen meinen Zorn spüren lassen. Bisher durftest nur du mit deinen Toten angreifen."

Xenos schüttelt den Kopf: "Unter ihnen sind laut meinen Informationen keine Schergen von Nidhörun. Ich dachte dein Zorn gilt ihm."

"Vor allem ihm! Aber wenn er nicht hier ist, tut es auch jeder andere seiner Allianzpartner", bestätigt Nekomaru. "Immerhin hat er mich und meinen Papa betrogen! Die Wahrheit ist, dass ich seine Gabe in mir trage. Eigentlich bin ich das Dämonenkind von Nidhörun. Und alles was er dazu zu sagen hat ist, dass er einen Streich gespielt hat. Stell dir vor es stellt sich heraus, dass du nicht das Dämonenkind von Umbra, der Dämonenfürstin der Schatten wärst!"

Xenos zuckt mit den Schultern: "Vor einem Monat wusste ich noch nicht einmal, dass ich selbst ein Dämonenkind bin. Ich hätte nichts dagegen gehabt keines zu sein."

Der Blondhaarige rollt mit den Augen: "Das mag bei dir so sein. Es macht mich traurig, dass mich nichts an mir mit meinem Papa verbindet. Statt dessen trage ich einen Teil dieses Idioten von Nidhörun in mir. Außerdem habe ich mich darauf gefreut irgendwann Erdbeben auslösen zu können oder Gestein zu transformieren. Jetzt weiß ich, dass meine Gabe längst begonnen hat aktiv zu werden. Verstehst du worauf ich hinaus will? Sie ist so unspektakulär, dass ich sie nicht mal bemerkt habe! Unwiderstehlicher Charme. Perfektionist der Lügen und Manipulation. Das ist doch nichts

Vergleichbares!"

"Dafür hast du deine Gabe in den letzten Wochen aber ausgiebig genutzt", neckt Xenos einen Freund, um ihn abzulenken.

Nekomaru kichert und kontert: "Ich hang eben nicht ständig vor irgendwelchen Büchern, die ich mir aus der Bibliothek vom Anwesen in Falkenbach mitgenommen habe."

"Ich habe neue Zauber gelernt", grinst Xenos. "Die Bewohner von Falkenbach erwarten viel von mir."

"Vor allem, dass du sie beschützt", wird Nekomaru wieder ernst. "Mit der Inquisition, die sich in der Nachbarstadt Moraquell eingenistet hat werden wir sicher noch aneinander geraten."

Xenos nickt: "Ich kann froh sein, dass sich nicht jeder gegen mich wendet. Unser Haushalt hält uns die Treue. Auch Guren und Tenzo haben sich nicht abgewendet."

"Sie kamen sogar zu unserem Geburtstag", freut sich Nekomaru. "Trotzdem bin ich der Meinung wir hätten alle anderes zu tun als uns gegenseitig anzugreifen. Überall müssen wir die Dämonen zurückdrängen. Zudem müssen wir kompensieren, dass das Westkaiserreich als Unterstützung wegfällt. Mit der Erklärung ihrer Unabhängigkeit und der Gründung ihrer neuen Nation Aldrun konzentrieren sie sich nur noch auf den Kampf im eigenen Land."

Ihre Unterhaltung wird unterbrochen, als der Magier zur Ablösung auf den Turm hinauf kommt. Wieder schauen die Kinder hinauf, durch die schimmernde Barriere gen Himmel. Keine Wolke ist zu sehen. Sie sind jedoch fast zwei Stunden überfällig. Länger können sie nicht warten. Nicht nur wird sich bald wieder die Sonne erheben. Auch die Magier die die Barriere aktiv halten könnten jeden Moment am völligen Ende ihrer Kräfte sein. Das Erscheinen der Ablösung ist das Zeichen, dass der Rat der Drei es jetzt wagen wird. Auch Xenos

weiß, dass er sich nun wieder bereit machen muss alle Toten auferstehen zu lassen. Draußen auf dem Kampffeld liegen noch die Gefallenen der letzten Nacht. An den Toren sind die Verstorbenen aus der Stadt aufgebart. Wie in der letzten Nacht wird es ihn wieder all seine Kraft kosten.

"Ihr habt heute nur einen Augenblick Zeit", spricht der Magier zu Xenos. "Die Stadt bleibt maximal eine Minute ungeschützt. Wir verzichten auf den Transport mit dem Reisesigill und werden die Barriere sofort wieder schließen. Eine Verzögerung wäre zu riskant. Die Dämonen werden es mitbekommen."

Xenos nickt und schaut hinunter zur Mauer. Magier und Schützen stürmen auf die Zinnen. Ramoras ist auf das Schlimmste vorbereitet. Wenn jedoch etwas schief geht werden die Horden der Dämonen die Stadt ähnlich schnell überrennen wie die Kaiserstadt. Das steht fest.

Schließlich ist es soweit. Die Barriere verschwindet. Erschöpft senkt der Dunkelelf, der bisher den Schutz aufrecht erhalten hatte die Hände und geht auf die Knie. Seine Ablösung hilft ihm auf, um dessen Platz im Sigill frei zu machen. Das Gleiche geschieht zeitgleich an den anderen sechzig Punkten der Stadt. Auch Xenos fokussiert sich. Er geht in sich. Um seine Füße herum bildet sich ein Wirbel aus schwarzer Energie. Ohne die zusätzliche Kraft seiner Totenform ist er dieser Masse an zeitgleichen Wiederbelegungen nicht gewachsen. Sein Blick verfinstert sich, er streckt seine Arme aus und hebt sie langsam an. In diesem wichtigen Moment darf seine Konzentration nicht gestört werden.

Plötzlich schreit Nekomaru auf: "Achtung!"

Der Blondhaarige und die beiden Magier blicken über die Mauer. Zahlreiche weiße Kugeln fliegen in Richtung Stadt. Eine von ihnen wird auf ihrem Turm einschlagen. Nekomaru reagiert sofort. In

seiner Hand bildet sich seine Dämonensense. Die Kugel spannt sich zu einem riesigen Spinnennetz auf. Mit einem Satz springt Nekomaru von der Zinne auf der er saß in die Luft. Gezielt scheidet er durch die dicken, klebrigen Fäden, bevor er sich nach hinten überschlägt und wieder sicher auf dem Turm zu stehen kommt. An einigen anderen Punkten konnten die Netze jedoch nicht aufgehalten werden. Sie gehen nieder und fangen die dortigen Personen.

Sofort reißt der Magier seine Hände gen Himmel, um die Barriere wieder aufzubauen. Doch nichts geschieht. Ein Gröhnen und Fauchen erklingt aus der Dunkelheit vor der Stadt. Die Dämonen haben es geschafft die Barriere zu brechen und stürmen nun auf Ramoras zu. Schützen und Magier machen sich bereit. Vielleicht können sie genug Zeit schinden, bis alle Magier für die Barrieren bereit sind.

Der schwarze Wirbel um Xenos verschwindet. Der Junge senkt erschöpft die Arme. Alle schauen ihn erwartungsvoll an. Seine Toten können ihnen noch viel mehr Zeit verschaffen. Zudem werden sie von Tag zu Tag mehr. Doch Xenos hat keine guten Neuigkeiten.

"Es sind weniger Untote als gestern", senkt er die Schultern. "Die Dämonen scheinen viele der Leichen weggebracht zu haben."

Die anderen sind geschockt. Viel Zeit bleibt ihnen jedoch nicht. Hinter Xenos hat die erste Spinne die Mauer erklommen. Das riesige Monster streckt seine Vorderbeine aus. Sofort stürmt Nekomaru los. Schützend geht der Nekromant in die Hocke. Über ihn hinweg springt der Dämonenjunge und teilt die Spinne entzwei. Es bleibt jedoch nicht die einzige. Sofort nehmen weitere Spinnen ihren Platz ein. Auch auf den Mauern wird gekämpft. In der Stadt bricht Panik aus. Die ersten Dunkelelfen gehen nieder. Xenos zögert nicht lange. Sofort lässt er sie wieder auferstehen. Doch es ist abzusehen, dass die Verteidigung überrannt wird. Auch Nekomaru kann sie nicht schnell

genug erledigen.

Plötzlich tauchen am Himmel wieder Geschosse auf. Schwarze Kugeln umschlossen von weißen Fäden schlagen in den Straßen ein und reißen auf. Unzählige kleine Spinnendämonen befreien sich aus jedem Schuss. In unglaublicher Geschwindigkeit krabbeln sie auf die Leute zu. In Gruppen von einigen Duzend spinnen sie ihre Opfer ein.

"Wir müssen hier weg", ruft Nekomaru den anderen zu.

Sofort stürmen sie den Turm hinab. Unten auf den Straßen angekommen sehen sie wie eine weitere Ladung an Spinnengeschossen in der Stadt einschlägt. Der Dunkelelfenmagier steckt seine Hände aus und dreht sich einmal im Kreis. Eine kleine Sphäre bildet sich um die Vier.

"Wenn wir es hinter die nächste Mauer schaffen sind wir sicher", meint der Dunkelelf.

Xenos schüttelt den Kopf: "Die meisten werden es nicht schaffen. Sobald die Front zusammengebrochen ist, wird es für sie keine Möglichkeit mehr geben zurückzufallen. Nekomaru und ich sichern mit den anderen den Rückzug."

Nekomaru grinst. Er freut sich, dass er endlich kämpfen darf. Die beiden Dunkelelfen nicken und ziehen sich zurück. Kurz darauf schlägt eine weitere Salve an Spinnengeschossen ein. Eine von ihnen geht nahe den Kindern nieder. Sofort sind sie im Fokus der Kreaturen. Nekomaru ist zum Angriff bereit, weicht dann jedoch zurück. Sie sind zu klein und zu zahlreich. Er überlässt Xenos das Feld. Dieser sammelt in seiner Hand Energie und schießt einen Kettenblitz in die Menge. Mit einem Schlag sind die kleinen Dämonen ausgelöscht. Sofort geht Xenos in den nächsten Zauber über und erweckt erneut die Gefallenen auf den Mauern. Dann machen sie sich auf den Weg zu einem der Tore.

Auch dort hat längst der Kampf Einzug gehalten. Zusammen

mit den Dunkelelfen kämpfen Xenos' Untote. Das Tor ist geschlossen. Doch in dem Augenblick, in dem Xenos und Nekomaru das Tor erreichen, fällt es einfach in sich zusammen. Direkt dahinter steht ein fetter, blutüberströmter Blutunhold. Sein ätzendes Blut hat sich durch die Planken des Tores gefressen. Er grummelt und tritt in die Stadt ein. Xenos reagiert sofort und verschließt doch Loch in der Mauer mit einer dichten Rankenwand. Der Unhold brüllt. Mit seiner Hand kratzt er von seinem schmierigen Körper einen Blutbatzen und wirft ihn auf Xenos zu. Im letzten Moment kann er dem gefährlichen Geschoss ausweichen.

Während dessen stürmt Nekomaru auf den Diener Sangras, der Dämonenfürstin des Blutes und obersten Kriegsherrin im Kampf gegen Atra-Regnum, zu. Mit gezielten Schnitten seiner Sense, darauf achtend, dass er keine Blutspritzer abbekommt, streckt er den sonst recht immobilen Dämon nieder. Wieder nutzt Xenos den Moment die Gefallenen wiederzuerwecken. Langsam geht dem Jungen jedoch die Energie aus. Schon jetzt verteidigen auf den Mauern mehr Tote als Lebende die Stadt. Jedem war bewusst, dass es dazu kommen wird, wenn sie es nicht schaffen die Barriere aufrecht zu erhalten. Ohne ein Wunder wird Ramoras heute fallen.