

Kapitel 15 – Das Geheimnis des Inquisitors

Zusammen mit einer kleinen Gruppe von zwei Dutzend schwer gerüsteter Skelettkrieger spaltet sich Xenos von den Kämpfen im Wald von Falkenbach ab und folgt dem Fluss ins Gebirge. Bald schon lässt er die Baumgrenze hinter sich. Der Bach wird flacher und schmaler, seine Strömungsgeschwindigkeit nimmt zu. Schon erblickt der Junge, wonach er gesucht hat. Voraus, noch höher im Gebirge, stehen fünf Gestalten in weißen, mit goldenen Stickereien verzierten Kutten. Vier von ihnen stehen, ein Kreuz formend, im Fluss. Sie scheinen in ein Ritual vertieft. Die fünfte Gestalt am Ufer hingegen schaut Xenos eindringlich an. Schemenhaft erkennt der Nekromant das faltige Gesicht unter der Kapuze. Die leicht bucklige Erscheinung tut den Rest. Dort steht er. Inquisitor Clavius Meres.

Sofort lässt Xenos seine Diener in Stellung gehen. In Formation versammeln sie sich um ihren Meister, bilden einen Schildwall. Dann gibt der Nekromant den Befehl vorzurücken. Die Gruppe geht zum Angriff über. Geschlossen stürmen sie auf die fünf Kleriker auf der erhöhten Position zu. Xenos lag mit seiner Vermutung richtig. Das Ritual, welches hier oben in den Bergen aufrecht erhalten wird, muss das Flussbett zu heiligem Boden machen. Das darüber strömende Wasser wird zu Weihwasser.

Plötzlich brechen gebündelte, gleißende Lichtstrahlen durch die zugezogene Wolkendecke. Clavius will Xenos gar nicht erst an sich herankommen lassen. Die Säulen brennen sich zu Boden und zerschlagen die Formation des Jungen. Wie in einem Minenfeld versuchen sie den aufblitzenden Energiestrahlen zu entgehen. Einen Moment später ist der Himmel wieder grau. Nur knapp entkam der Junge einem dieser schnellen, doch ungenauen Angriffe. Die Hälfte seiner Soldaten hat er jedoch verloren. An ihren Stellen liegen

lediglich Pfützen geschmolzenen Eisens. Xenos wusste, dass er im Kampf gegen Kleriker im Nachteil sein würde. Doch mit solch einer Feuerkraft hatte er nicht gerechnet. Nicht einmal die frommsten Ritter hätten einen solchen Treffer überstanden.

Sofort sammelt Xenos seine verbliebenen Untoten um sich, ohne sie erneut in Formation gehen zu lassen. Sie stürmen weiter voran. Wenigstens das Ritual müssen sie unterbrechen. Xenos ballt seine linke Hand und sammelt Energie. Nahe am Fluss entlang sprintet er den Feinden entgegen. Fast zeitgleich mit dem Inquisitor entfesselt der Junge seinen ersten Schlag. Ruckartig öffnet er seine Hand und lässt einen Kettenblitz in den Bach zucken. Die vier in ihr Ritual vertieften Kleriker schreien auf und fallen verkrampft ins kniehohe Wasser.

Schon werden Xenos und seine Verbündeten von einer gewaltigen Feuerwalze erfasst. Schützend dreht sich der Junge fort und hält seine Hände vor sein Gesicht. Gerade noch rechtzeitig können sich zwei der Untoten vor den Jungen stellen. Sie zerfallen augenblicklich zu Asche. Zurück bleiben lediglich ihre von der Hitze deformierten Rüstungen. Xenos' Robe geht in Flammen auf. Geistesgegenwärtig läuft er in den Fluss und wirft sich in das Wasser. Die Flammen erlöschen, doch der Brandschmerz intensiviert sich. Seine Haut rötet sich. Er schaut auf. Die Kleriker liegen noch immer benommen im Flussbett. Das Ritual ist eindeutig gestört, doch das Wasser ist weiterhin geweiht. Das ist es, was Xenos als Dämonenkind diesen Schmerz verspüren lässt. Es wird wohl noch eine Weile dauern, bis der heilige Boden seine besondere Eigenschaft verliert.

Der Nekromant schleppt sich ans Ufer. All seine Diener sind geschlagen. Sein Ziel hat er fast erreicht. Er hat das vermutete Ritual gefunden und zerschlagen. Doch der Junge weiß nicht, ob die Diener

der Götter es nicht einfach wieder aufnehmen können. Außerdem würde er dem Inquisitor und seiner Inquisition liebend gern hier und jetzt ein Ende setzen. Blut tropft aus seiner geballten Faust zu Boden. Ein Beschwörungssigill zeichnet sich auf dem Boden, beginnt zu glühen.

Clavius Meres streckt seine Arme gen Himmel. Die Ärmel seiner reinweißen Kutte rutschen zurück, entblößen seine mageren, faltigen Arme. Seine knorrigen Finger ausgespreizt, beginnt die graue Wolkendecke erneut aufzureißen. Zeitgleich beginnen sich unzählige Untote aus dem Sigill des Nekromanten zu erheben. Bevor der Zauber des Inquisitors vollendet ist, interveniert Xenos. Dunkle Schlieren schießen in Clavius' Richtung. Die vom Jungen ausgehenden Schattenarme schlingen sich um den Körper des Inquisitors.

"Lux Solis!", ruft einer der anderen Kleriker.

Kaum wickelt sich die magische Schwärze um die Extremitäten des Inquisitors, hüllt sich der Bereich in gleißendes Licht. Xenos spürt, wie seine Schatten augenblicklich zerrissen werden. Seine Augen schmerzen, die Sicht verblasst.

"Du kannst nicht gewinnen", krächzt der alte Clavius siegessicher.

Langsam klart die Sicht des Jungen wieder auf. Die fünf Kleriker sind eingekesselt in der Horde seiner Untoten. Doch seine Diener scheinen dennoch nicht an sie herankommen zu können. Dann geschieht es. Erneut brechen Säulen gebündelten Lichtes durch das Grau des Himmels. Sie schlagen in das dichte Gedränge der Untoten ein. Jeder Einschlag dieser göttlichen Salve ist ein Volltreffer, als plötzlich alle Diener in sich zusammensacken. Zeitgleich spürt Xenos, wie seine magische Kraft verblasst.

Mit gehässigem Lachen wendet sich der Inquisitor erneut an

den Jungen: "Deine Zeit ist abgelaufen. Du hast verloren. Während wir gekämpft haben, haben meine Anhänger den Bannkreis um uns geschlossen. Arkana Mortui, die Energie der Quelle aus dem Reich der Toten, auf der deine Magie beruht, ist hier nicht länger vertreten."

Wenn das wahr ist, hat Xenos eindeutig verloren. Er hat keine Wahl. Er muss sich zurückziehen. Schnell dreht er sich um und beginnt zu laufen, so schnell ihn seine Beine tragen.

Die Stimme von einem der Kleriker hallt über den Berg: "Bußgang!"

Schmerzen lassen Xenos zusammensacken. Plötzlich fühlt sich jeder Schritt an, als würde er über Glasscherben und glühende Kohlen laufen. Doch er muss fort von hier. Geplagt vom ungeheuren Schmerz seiner Fußsohlen, setzt er seinen Weg fort. Doch er kann sein Tempo nicht halten. Der Junge wird eingeholt. Zu spät entscheidet er sich zu kämpfen. Seine Hand erreicht den Schaft des unwirksamen Dämonenschwertes, als ein kräftiger Schlag in den Nacken sein Bewusstsein erlöschen lässt.

Lautes Donnern lässt den Jungen wieder aufschrecken. Sein Kopf dröhnt, sein Körper schmerzt. Er sitzt im Inneren eines eisernen Käfigs, gerade groß genug für eine Person. Mittlerweile ist es dunkel. Nur ein warmer Kerzenschein erhellt eine große, kalte Halle, die Xenos sofort wiedererkennt. Mosaikfenster aus Buntglas, alte, staubige Holzbänke, steinerne Figuren verschiedener Gottheiten. Er befindet sich in der Kirche von Moraquell, dem Gebäude, welches die Inquisition als Hauptquartier gewählt hat.

Starker Regen peitscht auf das Dach, Wind pfeift um das Gemäuer, erzeugt ein lautes Heulen. Der Nekromant schaut sich weiter um. Sein Gefängnis steht vor den Stufen hinauf zum Chor mit dem Altar der wichtigsten Göttin der Stadt, Welia, Göttin von

Wohlstand und des sicheren Heimes. Vor diesem steht der thronartige, golden verzierte Stuhl von Inquisitor Clavius Meres. Der Junge erinnert sich noch genau an die erste Begegnung mit ihm in genau diesen Hallen.

Erst jetzt fällt sein Blick zur Seite, wo ein zweiter Käfig steht. Ungläubig kneift er seine Augen zusammen, als er Nekomaru hinter den Gittern sitzen sieht.

Dieser grinst beschämt: "Nicht unser bester Tag heute."

"Wann haben sie dich denn erwischt?", stutzt der Schwarzhaarige. "Du wolltest doch Kurojoshi in Inekoria helfen."

"Habe ich. War echt knapp. Am Ende standen Nidhörun, Kadesh, Shedu und Sangra um uns herum. Aber jetzt ist Inekoria wieder sicher", lächelt der Dämonenjunge zufrieden.

"Vier Dämonenfürsten am gleichen Ort in unserer Welt? Und dann auch noch Sangra, Anführerin der Allianz gegen unsere Welt? Das hätte wohl um ein Haar in einer Katastrophe geendet."

Nekomaru holt Luft: "Eine lange Geschichte. Ich erzähle sie dir, wenn wir hier heraus sind."

"Du bist aber zuversichtlich. Hast du einen Plan?"

Er zuckt mit den Schultern: "Nein. Aber wenn wir hier nicht herauskommen, ist meine Geschichte ohnehin nicht mehr wichtig."

"Auch wieder wahr", muss Xenos zustimmen. "Ich hoffe nur, dass die anderen in Falkenbach nicht wieder die Oberhand verloren haben. Sonst war mein Einsatz wohl komplett erfolglos."

"Als sie dich gebracht haben, hörte es sich zumindest danach an, als wäre der Angriff der Inquisition beendet. So wie es klang, haben sie sich nach deiner Gefangennahme zurückgezogen."

Xenos atmet erleichtert auf.

"Du kannst übrigens froh sein, dass du über den kürzesten Weg zurück in die Nekropole gereist bist. Als ich dich unterstützen

kommen wollte, haben sie mich direkt am Teleportsigill von Moraquell festgesetzt. Die Falle galt wohl dir. Mich hat sie jedoch genau so erwischt."

Die schwere Tür der Kirche knarrt, als ihre Flügel geöffnet werden. Erbarmungslos drückt sich der draußen wütende Sturm in die heilige Halle. Die Kerzen flackern, als Inquisitor Meres eintritt. Leicht humpelnd kommt der alte, bucklige Mann auf die Kinder zu.

"Schließt die Tür!", brüllt er seinen Untergebenen am Eingang zu, bevor er sich den Jungen zuwendet.

Die beiden werfen ihm finstere Blicke zu, sind misstrauisch, was nun geschehen wird.

"Das Monster von Falkenbach und sein dämonischer Leibdiener", beginnt er freudig zu krächzen. "Ihr habt keinerlei Macht mehr. Das Blutquelltal ist wieder frei von eurem bösen Einfluss."

Xenos verzichtet auf einen Konter. Nekomaru hingegen äußert frei, was ihm in den Sinn kommt.

"Frei von bösem Einfluss? Du bist doch noch hier! Wer von uns schränkt das Leben der Leute denn mehr ein? Wer rekrutiert sie für seine absurden Ziele und lässt sie für sich arbeiten? Das gelingt dir doch auch nur, weil du Angst und Zweifel säst."

"Genug", mahnt Inquisitor Meres beschwichtigend. "Bedauernswerte Lämmer, ihr versteht noch gar nicht, was um euch herum geschieht. Ihr wurdet doch auch nur unfreiwillig in den ewig andauernden Kampf zwischen Gut und Böse hineingezogen."

Plötzlich wird die Stimme des alten Mannes so leicht und mitleidig. Seine gesamte Mimik hat sich in einer Sekunde gänzlich gewandelt. Traurigkeit und Verständnis sind nun aus ihr herauszulesen. Die Kinder sind unsicher. Worauf will der alte Mann

hinaus?

Clavius tritt näher an die beiden Käfige heran: "Euch steht ein schlimmes Schicksal bevor. Euer Tod wird grausam sein. Man wird euch auf dem Scheiterhaufen verbrennen. Qualvoll werden die Flammen euch die Haut abziehen und langsam euer Fleisch zum Kochen bringen, bevor eure Seelen mit den letzten höllischen Schmerzensschreien eure kleinen Körper verlassen. Ein wahrlich schrecklicher Tod."

Die Kinder schlucken bei dem Gedanken, was sie erwartet.

"Wäre ein schneller, schmerzloser Tod nicht viel angenehmer?"

Dreist meint Nekomaru: "Wie wäre es mit gar keinem Tod?"

Einfühlsam schüttelt der Mann den Kopf: "Das ist leider nicht mehr möglich. Die Menschen erwarten, dass die Inquisition euch eurer Strafe zuführt."

"Ihr wollt mit mir, dem von Eurer Kirche zum Repräsentanten des Bösen Erklärten, ein Geschäft eingehen?", fragt Xenos skeptisch.

"Schlauer Junge", zieht sich ein kurzes Lächeln über das Gesicht des Alten. "Du hast mich durchschaut. Natürlich kann ich euch das Angebot eines schnellen Todes nicht ohne die Forderung einer Gegenleistung unterbreiten."

Inquisitor Clavius Meres geht an den Kindern vorbei, erklimmt die Stufen des Chores und setzt sich auf seinen vergoldeten Stuhl. Seine Knochen knacken.

"Das wäre wie ein Pakt mit einem Dämon", kichert Nekomaru hämisch. "Das wird den Göttern sicher nicht gefallen. Es macht dich genauso schlecht wie uns."

Clavius hebt mahnend einen seiner knorrigten Finger: "Egal was ich tue, auf eine Stufe mit euch werde ich mich nie stellen können. Aber du hast vollkommen recht, mein Junge. Mit euresgleichen zu verhandeln ist ein Frevel. In meiner gesamten

Karriere hätte ich mir niemals ausgemalt, dass es jemals so weit kommen würde. Doch ich habe einen guten Grund, der selbst für die Götter nachvollziehbar sein wird. Außerdem kommt er ihnen direkt zugute."

Der Inquisitor knöpft die obersten Knöpfe seiner Robe auf. Kurz lässt er seine Hand in ihr verschwinden und zieht ein in zusammengenähte Lederfetzen gebundenes Buch hervor.

"Meinen letzten Kampf führte ich vor fast zehn Jahren gegen einen Lich. Das war nicht weit von hier, auf der anderen Seite des Neavor-Gebirges. Dieses in Elfenhaut gebundene Buch stammt aus seiner Sammlung. Es enthält die finstersten Zauber, die ich je zu Gesicht bekam. Ich wollte es mit dem Rest seiner Bibliothek verbrennen. Doch in der finalen Konfrontation mit diesem Scheusal verlor ich meinen Lehrling. Er sollte mein Erbe antreten, falls nach mir erneut das Unheil über uns Lebende kommen sollte."

"Und nun soll Xenos ihn zurückholen?", wirft Nekomaru ein.

"Nein!", fährt Clavius wütend über die Unterbrechung auf. "Auf das Spiel mit Leben und Tod lasse ich mich nicht ein. Das ist die größte Sünde, der wir uns schuldig machen können. Doch in diesem Buch ist ein Ritual niedergeschrieben, welches meinen Kampf gegen das Unheil zu verlängern vermag. Ihr seht, ich stehe vor dem Ende meiner Tage. Doch mein neuer Schüler ist noch nicht bereit mein Erbe anzutreten. Dieses Ritual verspricht das Leben zu verlängern. Ein absolut verwerflicher Zauber. Doch würde er in diesem Fall dem großen Guten dienen. Unsere Welt würde weiterhin geschützt werden. Die Götter werden es zu schätzen wissen."

Xenos hebt skeptisch seine Augenbrauen. Direkt über ihnen schlägt ein Blitz ins Dach. Die Kirchenfenster hüllen sich für einen Augenblick in gleißendes Licht und ein ohrenbetäubender Donner, gefolgt von einem Krachen und Bersten, dröhnt hinab. Xenos und

Nekomaru zucken zusammen.

"Bist du dir sicher, dass die Götter deinen Plan gutheißen?", scherzt Nekomaru provokant. "Hört sich nämlich nicht so an."

Der alte Inquisitor fährt auf: "Natürlich. Genug davon! Akzeptierst du die Abmachung oder nicht?"

Stufe für Stufe begibt sich Clavius zu Xenos hinab und reicht ihm das Buch.

"Ich habe nicht zugesagt", weigert sich Xenos es anzunehmen. "Was Ihr verlangt ist ein legendäres Ritual. Solch schwierige Magie habe ich noch nie gewirkt. Das Risiko eines Fehlschlags liegt nahezu bei einhundert Prozent."

"Dann werdet ihr beide auf dem Scheiterhaufen brennen!", fährt ihn Inquisitor Meres an, in der Hoffnung, den Jungen doch zu überzeugen.

"Habt Ihr keine Angst, als deformierter, lebensunfähiger Fleischhaufen zu enden?", ein leichtes, hämisches Grinsen zieht sich über sein Gesicht und er nimmt das Buch. "Lasst mich einmal sehen."

Er blättert zum beschriebenen Ritual und liest den handschriftlich verfassten Text. Dann schlägt der Nekromant es wieder zu und reicht es durch die Gitterstäbe zurück.

Ohne Wertung zitiert er trocken: "Der Zauber benötigt ein Menschenopfer."

"Ich bin des Lesens mächtig", entgegnet Clavius. "Mach dir keine Sorgen. Ich habe mich um alles gekümmert. Du musst nur noch zusagen."

"Uui!", lacht Nekomaru amüsiert. "Da wendet sich jemand aber weit ab von den Göttern."

"Mir ist egal, wie ich sterbe", wertet Xenos das Angebot des Inquisitors ab.

"Was willst du stattdessen?", grummelt er unzufrieden.

"Nekomarus Freilassung."

"Pah!", stößt der alte Mann laut aus. "Diese Dämonenbrut wird mit dir ins Reich der Toten zurückgeschickt."

Bevor Xenos darauf eingehen kann, erregt ein anderes Detail seine Aufmerksamkeit. Über die oberste Stufe der im rechten Kirchenschiff zur Krypta hinabführenden Treppe schaut ein vertrautes Gesicht.

Dunkelblondes, kurzes Haar, braun-grüne Augen und eine moosgrüne Kapuze. Das ist Elias! Wie hat es der junge Druiden denn geschafft, sich in die sakralen Katakomben zu schleichen?

"Ich brauche Zeit darüber nachzudenken", meint Xenos kurzentschlossen.

Eindringlich schaut ihn der Inquisitor an: "Die Zeit hast du nicht mehr. Eure Hinrichtung wird bei Sonnenaufgang vollzogen."

Der Junge überlegt: "Dann wünsche ich, dass zumindest Falkenbach und seine Bewohner fortan in Frieden leben dürfen und Ihr die Region verlasst."

Inquisitor Meres lacht auf: "Die Lebenden haben nichts zu befürchten. Aber alle Wiedererweckten, die nicht mit dir zur Ruhe kehren wollen, müssen von dieser Welt verbannt werden."

Xenos verschränkt die Arme: "Gut, dann lassen wir es. Ihr wollt etwas von mir. Nicht umgekehrt."

Erneut blitzt es durch die Buntglasfenster des heiligen Hauses, gefolgt von einem kräftigen Donnerrollen. Der alte Mann wendet sich wütend ab. Schnell zieht auch Elias seinen Kopf wieder ein. Xenos bleibt stur.

"Dämonenpack!", schreit er den Jungen an. "Verflucht seist du, dreckiges Gör! Was erdreistest du dich, solche Forderungen zu stellen! Aber nun gut. Du bekommst, was du haben willst."

Falkenbach und seine Einwohner werden nicht länger von mir verfolgt."

Zufrieden streckt ihm Xenos seine Hand zum Handschlag entgegen. Der alte Inquisitor winkt ab und stapft wütend in Richtung Hauptaussgang davon.

"Ich werde alles vorbereiten."

Die große Tür öffnet sich. Erneut peitscht der Sturm in die Kirche. Mit dem Knall der schließenden Türen wird es still.

Nekomaru scheint nicht glücklich über diesen Ausgang der Verhandlungen.

"Toll, du hilfst ihm sein Leben zu verlängern und wir enden trotzdem noch auf dem Scheiterhaufen. Sag mir wenigstens, du hast mittlerweile eine Idee, wie wir von hier entkommen."

Xenos zuckt mit den Schultern: "Habe ich nicht. Aber ich habe das Gefühl, das muss ich auch nicht mehr."

Als hätte er auf sein Schlüsselwort gewartet, springt Elias aus seinem Versteck und läuft den beiden auf leisen Sohlen entgegen. In seinen Händen hat er einen prall gefüllten Lederbeutel.

"Elias!", freut sich Nekomaru. "Woher wusstest du, wo wir sind?"

"Kombinationsgabe", meint der Jugendliche, während er die Gitterstäbe mit einer dickflüssigen Paste bestreicht. "Yuki hat Xenos verloren, als er mit Inquisitor Meres zusammenstieß. Die Belagerung der Nekropole wurde kurz darauf auch aufgegeben. Es lag nahe, dass sie ihn erwischte hatten. Also bin ich mit Zara und Diana hierher aufgebrochen. Wohin sollten sie ihn sonst gebracht haben?"

"Diana?", fragt Xenos. "Unsere wiedererweckte Parfümeurin?"

"Sie stammt aus Moraquell. Als Einheimische hat sie uns sehr geholfen. Nur so konnte ich mich durch die Krypta hier

hineinschleichen. Es gibt nämlich noch andere Eingänge aus der Zeit der früheren Nebraa-Herrschaft. Damals hatte die Stadt ein ähnliches Netzwerk zwischen den Grabstätten wie Falkenbach. Und Zara hat einige hilfreiche Mixturen vorbereitet. Die beiden warten draußen."

Die Kinder warten eine Weile, bevor Elias beginnt, kleine Ranken aus dem Boden sprießen zu lassen. Sie umwickeln die Gitterstäbe, von denen bereits der Rost abblättert. Dann beginnen sie, die nun vollkommen maroden Stäbe auseinanderzuziehen. Sie knarren und knacken und schließlich brechen sie heraus. Xenos und Nekomaru sind erleichtert und treten aus ihrem Käfig heraus. Doch genau in diesem Moment öffnet sich erneut die große Vordertür. Kalter stürmischer Wind peitscht um die Kinder. Vier Kleriker, gefolgt vom alten Inquisitor Clavius Meres, stehen auf der anderen Seite. Blitze zucken, Regen peitscht.

"Ergreift sie!", schreit Clavius voller Zorn. Seine Stimme bricht weg.

Noch bevor die Kinder reagieren können, schlägt erneut ein Blitz in das Haus der Götter ein. Gleißender Blitzschein blendet alle Anwesenden, gefolgt von einem mächtigen Krachen und Bersten, vielfach lauter und fataler als beim vorherigen Mal. Von draußen sind Schreie zu hören, als sich der massive Kirchturm über dem Eingang neigt. Ein finaler Glockenschlag erklingt, als sich der gesamte Steinkoloss in Bewegung setzt. Ein gewaltiges Beben zwingt alle in die Knie, als die Turmspitze in die Treppe vom Kirchplatz hinauf in das Heiligtum einschlägt und durch ihr eigenes Gewicht zu Trümmern zusammengedrückt wird.

Ruckartig erfasst die Kinder am anderen Ende des Gebäudes eine dichte Staubwolke. Kleinste Brocken Mauerwerk schlagen um sie herum ein. Hustend ziehen sie sich ihre Kleidung über die Nase. Sie verlieren gänzlich die Orientierung. Erst als sich der Staub

langsam legt, können sie den Ausweg, die Treppe hinunter in die Krypta, erkennen. Einen letzten Blick wirft Xenos Richtung Eingang, bevor sie von hier verschwinden. Die vier Kleriker kriechen orientierungslos über den Boden. Die Wand mit dem Türbogen steht noch. Anscheinend hatten sie Glück. Doch der Weg hinaus ist unter Tonnen von Schutt begraben. Dort, wo eben noch der alte Inquisitor stand, befindet sich nun nur noch ein gewaltiges Steingrab.