

Kapitel 2 – Morgengrauen

Vor den Toren der Stadt hört man sie gröhlen. Die Dämonen, die bereit sind, Ramoras in ihr Reich des Schreckens einzugliedern. Auf den Mauern werden die Kreaturen zurückgehalten, denen es gelingt bis auf die Zinnen zu klettern. Hier kämpfen Dunkelelfen zusammen mit Untoten um ihre Stadt. Währenddessen steht Ramoras weiterhin unter dem Beschuss mit kleinen Spinnendämonen, die die Straßen terrorisieren. Nekomaru, Xenos und ein paar seiner untoten Diener halten das mit Ranken verbarrikadierte Nordtor. Lange wird dieses Provisorium jedoch nicht mehr durchhalten.

"Bleibt beieinander!", befiehlt Xenos seinen Untoten. "Helft einander gegen die kleinen Spinnen. Sie versuchen, euch einzeln zu fangen."

Um die beiden Jungen hat sich ein Kreis aus gegeneinander kämpfenden Kreaturen gebildet. Schützend vor Xenos steht Nekomaru, bereit jede Bedrohung abzuwehren, die den Kreis durchbricht. Der Rückzug in den Stadtkern ist für sie und die verbliebenen Dunkelelfen auf den Mauern bereits unmöglich. Schließlich gehen die ersten Untoten in der Kreisformation nieder. Blitzschnell werden sie von Hunderten kleinen Spinnen in Kokons eingesponnen.

Xenos gibt neue Anweisungen: "Wir lassen uns zurückfallen!"

"Wohin?", fragt Nekomaru.

"Hinter das Tor. Bildet einen Halbkreis, dann öffne ich die Rankenwand nach außen."

"Raus aus der Stadt?", wiederholt Nekomaru ungläubig. "Da draußen warten genauso viele Gegner wie hier drin!"

"Die Wahrscheinlichkeit zu entkommen ist bei ihnen jedoch größer. Wenn uns die unzähligen kleinen Spinnen erst einmal erreicht

haben, haben wir verloren."

Mit diesen Worten lässt Xenos die Rankenwand in sich zusammenfallen. Sofort stürmen ihnen Dämonen entgegen.

"Concursores fluctus!"

Eine Druckwelle, ausgehend von Xenos, fegt sie fort. Schnell rennen die beiden Kinder mit einem halben Dutzend verbliebener Untoter in die Nacht hinaus. Hinter sich verschließt Xenos das Tor erneut mit einer Rankenwand. Währenddessen kämpfen sich Nekomaru und Xenos' Diener einen Weg frei. Plötzlich flammt in ihrem Rücken ein gigantischer Feuerschein auf. Xenos schaut zurück. Brennende Fetzen regnen hinter den Mauern zu Boden.

Von der Seite greift etwas nach Xenos' Arm und zieht ihn davon. Er schreit auf. Sofort dreht sich Nekomaru zu ihm um. Ein Draugr, ein untoter Krieger unter Kontrolle Nidhöruns zieht Xenos weiter fort von der Stadt. Dieser beschwört seinen Geisterdolch und schneidet den Arm des Monsters ab. Er fällt zu Boden, während der Draugr laut gröhlt und seine rostige Axt über dem Jungen emporhebt. Als er sie schließlich niedergehen lässt, wird die Waffe von Nekomarus Sense gestoppt. Der Blondhaarige nutzt den verbleibenden Schwung seiner Bewegung, um sich hinter der Kreatur in Stellung zu bringen, und löscht beim Zurückziehen seiner Sense dessen Existenz aus.

"Das habe ich aber schon besser gesehen", scherzt Nekomaru ironisch.

Xenos erhebt sich vom matschigen Boden: "Meine Energie ist noch immer nahezu verbraucht. Meine Konzentration lässt nach. Ich bin erschöpft."

Nekomaru rollt mit den Augen: "Du hast deinen Spaß auch schon gehabt. Alle diese Verstorbenen wiederzuerwecken war sicher anstrengend. Aber wenn du dich jetzt nicht zusammenreißt, gehörst

du im Morgengrauen zu ihnen."

Xenos nickt, als über ihre Köpfe eine weitere Salve der mit Spinnen gefüllten Netze in die Stadt fliegt. In diesem Moment erscheint erneut der lodernde Flammenschein hinter den Mauern. Feuersäulen schießen den Netzen entgegen. Wieder regnen brennende Fetzen zu Boden.

"Die Magier haben sich neu formiert", ruft Nekomaru heiter.

"Mit dem anhaltenden Beschuss wird es ihnen dennoch nicht gelingen die Stadt zu verteidigen."

"Das können wir erledigen", meint der Blondhaarige. "Die anderen Dämonen scheinen sich ohnehin wenig für uns zu interessieren. Wir können hinter ihre Linien gelangen und die Spinnenkatapulte ausschalten."

Ungläubig schüttelt Xenos den Kopf. Dieser Vorschlag ist lebensmüde! Dann schaut er sich um. Die Dämonen stürmen tatsächlich neben ihnen vorbei auf die Mauer zu. Keiner scheint sich für sie zu interessieren. Niemand schenkt ihnen Aufmerksamkeit. Sie gehen in der Masse unter. Vielleicht besteht wirklich eine Chance, sie von innen heraus zu schwächen. Schließlich gibt Xenos ein zustimmendes Nicken. Mit einem zufriedenen Grinsen zieht sich Nekomaru die dunkelgrüne Kapuze seines Umhangs über den Kopf. Er ist bereit.

Vorsichtig und ohne Aufsehen zu erregen machen sich die beiden gegen den Strom der Dämonen auf den Weg hinter ihre Reihen. Die Dunkelheit, nur vom blassen Mondschein durchbrochen, schützt sie. Sie ziehen über die ansteigende Ebene, verlassen den Verteidigungsradius der Stadt und gelangen an die Grenzen der unwirklichen Belagerungsstellung der Dämonen. Diese spannt sich in einem Kreis um die Stadt. Die nordwestliche Seite ist dabei am

stärksten geschützt, bot sie doch den einzigen Fluchtweg über die Berge ins Kaiserreich. Hinter ihnen, im Radonum Forst, regieren bereits die Dämonen.

Xenos und Nekomaru erreichen schlampig aufgeschüttete Erdwälle, eine provisorische Verteidigungslinie. Hinter diesen erstreckt sich der weite Morast, welchen die Dämonen ihr Lager nennen. Der Boden ist matschig und voller Unrat. Die noch vor einigen Tagen gepflegte Weide ist nicht wiederzuerkennen. Nicht ein Grashalm steht mehr empor. Vereinzelt stehen provisorisch errichtete Zelte, aufgespannt aus ungegerbter Haut, auf der Fläche. Nur wenige Fackeln oder Feuer erhellen den Stützpunkt. Es wimmelt von grotesken Gestalten, die sich niemand mit klarem Verstand jemals zu erdenken vermag. Im Zentrum erhebt sich das gigantische Tor ins Reich der Toten. Durch dieses Basaltportal, welches die Ebenen verbindet, erhält das Lager seine Unterstützung.

Direkt hinter den Erdwällen stehen sie, die Spinnenkatapulte. Es sind stämmige Dämonen mit Spinnenkörper an dessen Kopfende ein menschlichem Oberkörper aufgesetzt scheint. Mit ihren Hinterbeinen weben sie ein Netz. Kleinere Spinnen krabbeln hinein, bevor sie es verschließen. Dann holen sie aus und feuern die Geschosse Richtung Ramoras.

"Kannst du nochmal zaubern?", flüstert Nekomaru.

Xenos geht in sich: "An was denkst du?"

"Diese Kelilith, die Spinnen, vertragen kein Feuer. Ihre feinen Haare brennen wie Zunder. Wenn du einen Feuerball nahe an ihnen vorbeiwirfst, gehen sie in Flammen auf."

Der Nekromant nickt: "Das schaffe ich. Dann müssen wir uns nur noch um die andere Seite kümmern. Wir müssen uns aber beeilen. Bald geht die Sonne auf. Bis dahin müssen wir wieder verschwunden sein."

"Unsere Feinde kommen aus dem Reich der Toten", kichert Nekomaru. "Dort ist es überall dunkel. Die Nacht bereitet ihnen weniger Probleme als uns."

"Ich weiß", antwortet Xenos. "Dennoch sollten wir das schnell erledigen. Sie werden nicht zusehen, wie wir ihr Lager angreifen."

Mit diesen Worten schleicht der Junge voran, hinter den Erdwall. In seiner linken Hand entflammt ein Feuerball. Schnell lässt er ihn größer werden, bevor er ihn schließlich in Richtung der Belagerungsspinnen wirft. Er fliegt unter den Bäuchen der in Reihe stehenden Dämonen entlang, jeden von ihnen entzündend. Es dauert nur wenige Sekunden, bis die Flammen den gesamten Körper eingehüllt haben. Die Spinnen winden sich und stoßen markerschütternde Schreie aus, bevor sie zu Boden gehen und sich ihre Gliedmaßen zusammenziehen.

Währenddessen hat Nekomaru bereits auf der anderen Seite begonnen. Bevor seine Anwesenheit bemerkt wird, hat er bereits die erste Kelilith erledigt und stürzt sich heiter grinsend auf ihre Nachfolgerin. Schon schließt sich auch Xenos an, der seinem Freund nach vollendeter Tat auf die andere Seite folgt. Schnell wird das Lager jedoch auf sie aufmerksam. Aus allen Ecken beginnt sich der Stützpunkt mit Massen an Draugr zu füllen. Aus den Zelten wanken Blutunholde auf sie zu.

Nekomaru lässt sich nicht beirren. Von der Seite springt er mit einem Satz auf die nächste Kelilith, hebt seine Sense und will den menschlichen Teil von der Spinnenhälfte trennen. In diesem Moment wird er von einem Horuna gepackt und heruntergeschleudert. Dieser Spinnendämon besitzt einen menschlichen Torso mit vier armähnlichen, überlangen Gliedmaßen, aber keinen Kopf. Der Körper besteht aus tiefschwarzem, gewundenem Haar.

Der Blondhaarige liegt am Boden, fixiert von dem über ihm

thronenden Spinnendämon. Er schaut in das über die ganze Bauchseite reichende Maul des Horuna, welches sich zu öffnen beginnt. Von den spitzen Zähnen tropft der Speichel auf ihn herunter. Er windet sich, während sich das Maul über ihm absenkt. Plötzlich schnell es jedoch wieder nach oben. Nekomarus rechtes Bein ist frei. Das Ungetüm brüllt auf. Der blonde Dämonenjunge schaut an sich herab. Xenos hat einen der Arme mit seinem Geisterdolch durchtrennt. Die schwarzen Haare des Monsters winden sich an der Schnittstelle. Das fehlende Teil beginnt sich bereits zu regenerieren. Mit einem kräftigen Stoß wirft sich Xenos gegen die Kreatur, erlaubt damit Nekomaru sich zu befreien. Dieser reißt sich los, greift nach seiner Dämonensense und zerstückelt den Horuna mit kräftigen Hieben. Durch seine besondere Waffe wird sich dessen Körper nicht regenerieren. Die Existenz dieser Kreatur ist gänzlich ausgelöscht.

Schon sehen sich die beiden Kinder jedoch einem neuen Problem gegenüber. Sie sitzen in der Falle, umzingelt von Tausenden Draugr. Es ist unmöglich, dass sie alle von ihnen besiegen können. Genauso unmöglich stehen die Chancen auf eine Flucht. Die Sterne am Himmel beginnen zu verschwinden. Stetig wird es heller. Aus der Ferne hört man den Klang erbitterter Kämpfe. Ein neuer Tag bricht an. Solis, der erste Tag des Iulus, zehntes Jahr der dritten Ära. Dieser Tag wird in die Geschichte eingehen. Nach der uneinnehmbaren Kaiserstadt fällt nun Ramoras, eine weitere Hauptstadt, in die Hand des Feindes. Doch trotz der aussichtslosen Lage werden Xenos und Nekomaru alles daransetzen, dass jener Tag nicht ebenso als ihr Todestag bekannt wird.

Entschlossen stellen sich die beiden Kinder den Draugr. Mit einem lauten Kampfschrei stürmt Nekomaru auf die Diener Nidhöruns zu. Xenos deckt seinen Rücken. Einige Meter preschen sie voran, klettern über die Körper der ausgeschalteten Draugr, als

plötzlich Blutbatzen der Blutunholde neben ihnen einschlagen. Das Blut ätzt sich durch die getroffenen Draugr. Dennoch müssen die Jungen darauf achten, nicht getroffen zu werden. Schließlich stolpert Xenos über einen der Körper und fällt. Sofort stürzen sich die Monster auf ihn und begraben ihn.

"Xenos!", schreit Nekomaru auf.

Schwarzer Rauch beginnt aus dem Gewühl zu dringen. Nekomaru versucht sich vorsichtig zu Xenos vorzuarbeiten. Doch er wird von allen Seiten bedrängt. Dann gelingt es einem Draugr, mit seinem rostigen Schwert zu treffen. Er hinterlässt eine tiefe Wunde auf Nekomarus Schulter. Der Junge heult auf, als die Monster im Gedränge um Xenos plötzlich in die Luft katapultiert werden. Sie schlagen in der Masse ein und reißen weitere Draugr zu Boden. Um Luft ringend, übersät mit zahlreichen Verletzungen am ganzen Körper, liegt Xenos am Boden. Um ihn herum hat sich ein schwarzer Wirbel gebildet. Sein Blick ist finster. Der Nekromant ist erneut in seine mächtige Totenform gewechselt. Er hatte keine andere Wahl als die letzten Reserven zu nutzen. Unter Schmerzen erhebt er sich. Regungslos bleibt der Junge stehen. Doch er tut etwas. Die Feinde um Nekomaru werden in Fetzen gerissen. Alle nahe an sie herankommenden Kreaturen werden zurückgestoßen. Blutbatzen werden noch in der Luft abgefangen. Mit scharfem Blick erkennt man in der aufgehenden Sonne schattenhafte Arme. Gesteuert werden sie von Xenos, dem Dämonenkind von Umbra, der Fürstin der Schatten. Seit er erfahren hat, dass er eines der Dämonenkinder ist, hat er sich geweigert, seine Gabe zu nutzen. Doch dieses Mal hatte er keine andere Wahl.

Angestrengt spricht Xenos: "Uns bleibt keine Zeit mehr, Nekomaru. Wir müssen fort von hier. Wenn es noch heller wird, kann ich die Schatten nicht mehr aufrechterhalten."

Nekomaru nickt entschlossen. Sofort hilft er Xenos und gemeinsam kämpfen sie sich aus dem Lager heraus. Sie laufen fort von der Stadt, in Richtung Gebirge. Nur so können sie den Kämpfen entkommen. Schließlich brechen sie sich einen Weg aus dem Gedränge frei. Die Reihen der Feinde lichten sich und die beiden beginnen um ihr Leben zu laufen. Zahlreiche Draugr nehmen die Verfolgung auf. Noch immer werfen die Unholde ihr ätzendes Blut nach ihnen.

Plötzlich stoppt der Beschuss. Xenos und Nekomaru werfen jedoch keinen Blick nach hinten. Voraus erspähen sie jedoch etwas. Entlang der nächsten Gipfelkette des Neavor-Gebirges bewegt sich etwas. Tausende kleiner Punkte sind dort oben zu erkennen. Über den höchsten Punkt brechend, stürmen sie den Berg hinab. Die Kinder bleiben stehen. Sie sitzen erneut in der Falle. Schnell blicken sie sich um. Sie werden nicht mehr verfolgt. Stattdessen ziehen sich ihre Verfolger in den Belagerungsposten zurück. Dort bildet sich eine neue Front aus Dämonen. Xenos schaut wieder den Berg hinauf. Nun erkennt der Junge, was sich dort auf sie zubewegt. Eine Front aus berittenen Kriegerern in schwerer Rüstung. Auf ihrem Rücken tragen sie goldene Flügel. Hinter der Kavallerie stürmt die Infanterie ins Tal. Sie besteht aus Speerträgern und Schwertkämpfern in Schuppenrüstungen. Aus den Formationen erheben sich Banner. Eines von ihnen erkennt Xenos sofort. Ein Greif, ein Lorbeerkranz und Flügel? Das ist die gefürchtete Armee der Keysuke Clans! Die Familie seines Vaters!

"Nekomaru!", ruft Xenos erfreut. "Ramoras bekommt Unterstützung! Wir sind nicht mehr allein!"

Schon preschen die Reiter der Keysuke mit tosendem Donner der Pferdehufe und lauten Schlachtrufen an den Jungen vorbei. Die Erde bebt. Ohne Furcht reiten sie auf die Reihen der Dämonen zu

und sprengen die feindliche Front auf. Sie reiten die Draugr und Dämonen nieder. Hinter ihnen stürmen die Fußsoldaten in die Schlacht, während die Kavallerie sich neu zu formieren beginnt.

Es entbrennt ein erbitterter Kampf im gesamten Lager. Die Kreaturen aus dem Reich der Toten sind zwar zahlenmäßig überlegen, doch gegen die Kavallerie der Keysuke sind sie machtlos. Zudem sorgt die zweite Front für Zerstreuung. Sie wissen nicht mehr, was zu tun ist. Ihr Kommando scheint bereits zusammengebrochen zu sein. Ohne eine strenge Führung verlieren die Streitkräfte der Feinde ihre Stärke. Es entsteht Chaos. Das macht sie zu einem noch leichteren Ziel. Immer wieder reitet die Kavallerie durch das bereits in Trümmern liegende Lager und schaltet immer mehr der verstreuten Kreaturen aus. Der Rest wird von den Fußsoldaten in kleinere Kämpfe verwickelt. Der Boden färbt sich rot. Im schlammigen Morast versinken die Körper der Gefallenen. Eine Ebene des Todes entsteht.

Die Dämonen haben keine Chance mehr. Ihre Rückendeckung haben sie während der Belagerung komplett vernachlässigt. Sie haben nicht mit einem Einsatz jenseits des Neavor-Gebirges gerechnet. Genauso wenig hat es Ramoras. Niemand außer Xenos aus Falkenbach hatte dem Hilfesuch der Dunkelelfen bis heute zugesagt. Doch die Befreiungsarmee muss sich bereits kurz nach dem Gesuch aufgemacht haben. Das Neavor-Gebirge mit einer Armee zu überwinden nimmt bereits mehrere Tage in Anspruch. Im Schutz dieser Nacht müssen sie sich dann in Stellung gebracht haben, um im Morgengrauen zuschlagen zu können.

Schließlich verlässt die Kavallerie die leichenübersäte Belagerungsstellung. Während sie ungebremst Richtung Stadtmauer vorprescht, geschieht im Lager das Unglaubliche. Die Dämonen beginnen zu fliehen! Kamen noch vor kurzem Massen an Kreaturen

aus dem Tor zum Totenreich, versuchen sie nun alle, dorthin zurückzukehren.

Kann das sein? Die Belagerung von Ramoras ist durchbrochen. Der Feind gibt auf. Die Stadt ist befreit! In nur wenigen Minuten hat sich das Blatt gewendet. Dieser Fehler wird den Dämonen sicher nicht noch einmal passieren. Erleichtert lassen sich Xenos und Nekomaru zu Boden fallen. Sie blicken der aufgehenden Sonne entgegen.

Solis, der erste Tag des Iulus, im zehnten Jahr der dritten Ära, wird in die Geschichte eingehen. Doch nicht als der Tag der Eroberung Ramoras, sondern dessen Befreiung. An diesem Tag haben die Lebenden das erste Mal während der dunklen Konvergenz einen entscheidenden Sieg gegen die Dämonen erringen können.