

Kapitel 6 – Zwergenlande

Angestrengt folgen Xenos und Nekomaru einem steilen Trampelpfad höher ins Gebirge. Die kühle Morgenluft in ihrem Rücken, die den Salzwassergeruch aus der hinter ihnen liegenden Bucht nach oben trägt, macht den beschwerlichen Weg zumindest etwas angenehmer. In jener Bucht liegt das kleine Fischerboot, mit dem sie gestern Abend angekommen sind. Ein Dunkelelf in schlichter Jutegewandung sitzt neben dem kleinen Schiff und flickt seine Netze.

Blickt man ins Landesinnere, wird die Sicht schnell durch einen der vielen steilen, kargen Berghänge unterbrochen, die sich bis auf unfassbare Höhen auftürmen. Das ist Neogena, das größte Bergmassiv und die größte Insel Atra-Regnums, gelegen vor der sichelförmigen Küste des Radonum Forstes, der Heimat der Dunkelelfen.

Die unwirkliche, zerklüftete Insel ist unbewohnt. Nur selten verirren sich Leute in das der Natur überlassene, gewaltige Ödland. Die lebensfeindlichen Umstände verhindern die Besiedlung Neogenas. Flora und Fauna sind dürftig ausgeprägt. Bis auf Moose und Flechten sowie einige sehr gut auf die hier herrschenden Bedingungen angepasste Tiere findet sich auf dem kargen Eiland nicht viel. Hin und wieder hat es ein krüppeliger Baum geschafft, im gesprungenen Fels Halt zu finden. Nur wenige, meist kleine, weit auseinander liegende Täler bieten mit ihren fremdartig wirkenden Biotopen ein konträres, fast schon zauberhaftes Kleinod. Eines dieser Täler zu erreichen ist jedoch mehr als umständlich. Neben den absurd steilen, langgezogenen Felswänden Richtung Meer ist das Gestein durchzogen von Schluchten und Klüften. Hinzu kommt die Unberechenbarkeit Neogenas. Im Zentrum der Insel liegt der größte

aktive Vulkan Atra-Regnums. In der gesamten Region herrschen vulkanische Aktivitäten, die die Insel einem stetigen Wandel unterziehen. Das abschreckendste an Neogena sind jedoch die unsichtbaren, meist tödlichen Gefahren, die aus dem Nichts auftreten können. Manche von ihnen bemerkt man erst, wenn es zu spät ist.

In Überlieferungen und Legenden der Dunkelelfen werden diese Gefahren oft als Strafe der Götter für die ehemaligen Bewohner dieser Insel gesehen. Neogena war nämlich keineswegs immer unbewohnt. Das altertümliche, längst aus Atra-Regnum verschwundene Volk der Zwerge lebte hier in riesigen unterirdischen Tunnelsystemen. Diese Unterhöhlung der gesamten Insel birgt heute zudem eine weitere Gefahr. Die alten Tunnel sind marode, was manchmal dazu führen kann, dass sich aus dem Nichts Sinklöcher auftun können. Die Zwerge werden meist als füllige, kleine Wesen mit ausgeprägter Gesichtsbehaarung beschrieben. Sie sollen ungeheuer stark und intelligent gewesen sein. Aus einigen Quellen der Hochelfen geht hervor, dass sie in ihrer Zeit sogar das fortschrittlichste Volk Atra-Regnums gewesen sein müssen. Liest man die alten Texte, scheinen sie in einigen Aspekten auch den heutigen Hochelfen, die seither als fortschrittlichstes Volk gelten, noch voraus gewesen zu sein.

Zwischen dem Ende der dunklen Ära und dem Beginn der ersten Ära sind die Zwerge schließlich spurlos verschwunden. Nur wenige Menschen werden je eines dieser Wesen getroffen haben, sind Menschen doch erst kurz vorher auf Atra-Regnum erschienen. Über das Verschwinden der Zwerge wurde seither gerätselt. Laut den Dunkelelfen ist die Strafe der Götter, die unsichtbare Gefahr, die Neogena seit jeher heimsucht, für den Untergang der Zwergenzivilisation verantwortlich. Die Strafe ereilte sie, weil sie durch ihren Intellekt Geheimnisse erfahren haben, die die Sterblichen

niemals hätten erfahren dürfen. Manch ein neidischer Dunkelelf behauptet, dass es den Hochelfen alsbald ähnlich ergehen wird.

Was Xenos und Nekomaru nach Neogena verschlagen hat ist Ignis' Bitte. In diesen Landen lebt einer seiner Phönixe, der momentan von Jägern verfolgt wird. Retten sie sein mystisches Tier, wird er ihnen im Gegenzug Informationen zu Xenos' entführter Schwester Ayame geben. So oder so hatten die beiden Kinder also keine Wahl.

Voraus erblickt Xenos plötzlich etwas. Seine Geschwindigkeit erhöht sich. Schnell erklimmt er den letzten Höhenmeter zu einem kleinen, mit einzelnen Gräsern bewachsenen Plateau. Zu seinen Füßen liegen die Reste eines Lagerfeuers. Der Junge greift in die Asche. Sie ist kalt, aber noch nicht verklumpt. Die kleine Feuerstelle muss also in den letzten Tagen entstanden sein. Der Nekromant schaut sich um.

"Hier drüben sind Fußspuren!", ruft Nekomaru.

In kurzer Entfernung hat sich der Blondhaarige umgeschaut. Vor ihm hat der Hang ein wenig nachgegeben, als jemand vorbeigelaufen war. Die Spur führt über den Bergkamm auf der anderen Seite wieder hinab. Zum Glück ist der Weg hier weniger steil als der Pfad von der Küste hinauf. Die Kinder machen sich auf, der Spur zu folgen. Neben Xenos läuft Nekomaru, dessen Blick immer wieder in den Himmel wandert. Er erhofft den Phönix zu sehen, den die Jäger verfolgen. Als sie wieder in niedrigeren Höhen ankommen, schießt über den vor ihnen liegenden Bergkamm tatsächlich jenes Wesen, zu dessen Schutz sie hier sind. Mit flammenden Schwingen gleitet es erhaben der Sonne entgegen. Ein anmutiger Schrei hallt durch das Land. Die vogelartige Kreatur ist gänzlich in Feuer gehüllt, welches seinem Körper hinterherlodert. Die beiden Kinder sind beeindruckt vom Antlitz dieses

wunderschönen Wesens aus Feuer.

Doch wenn der Vogel ihnen so nahe ist, so - wird ihnen schlagartig klar - sind auch die Jäger sicher nicht weit. Vermutlich sind sie direkt hinter dem nächsten Berg. Sofort sprintet Nekomaru los, gefolgt von Xenos. Mit einem so baldigen Erfolg haben sie nicht gerechnet.

Plötzlich gibt Nekomaru nur noch einen hellen Schrei von sich, als er auch schon verschwunden ist. Dem Schrei folgt Gepolter von Geröll vor Xenos' Füße. Sofort stoppt der Schwarzhaarige vor der Stelle, an der Nekomaru gerade noch stand. Ein eben noch unscheinbares Loch klafft nun offen und gibt den Blick in eine darunter liegende runde, gemauerte Kammer frei. In dieser befindet sich ein altes Göpelwerk, ein von Vieh angetriebener Mechanismus, bei dem die Tiere im Kreis getrieben wurden, um etwas anderes anzutreiben. Im Kaiserreich findet man Göpel zum Antrieb von Mühlen oder auch in Bergwerken.

Auf dem Boden, über viel Schutt, sitzt Nekomaru. Sein Gesicht ist gezeichnet von Schmerz und Schock. Augenscheinlich geht es ihm jedoch gut. Bis auf dreckige Kleidung und leichte Schürfwunden scheint ihm nichts passiert zu sein. Als Nekomaru sich schließlich wieder erhebt, ist Xenos erleichtert. Der blonde Junge schaut sich um. Zwei gegenüberliegende Schächte führen aus der Kammer heraus. Beide sind jedoch bis zur Decke verschüttet.

"Kommst du allein heraus?", erkundigt sich Xenos.

Nekomaru klopft sich ab: "Das wird schwierig. Die zwei Gänge, die einst hinausführten, sind verschlossen und die Kraterwand ist zu brüchig, um an ihr hinauszuklettern."

"Ich werfe dir das Seil hinunter. Lass es mich nur schnell irgendwo festmachen."

Xenos schaut sich in dem kleinen Kessel um. Die letzten

Überreste antiker Zivilisation bedecken die Umgebung. Vermutlich nutzten die Zwerge diesen Ort als Ausgang aus ihren unterirdischen Tunneln. Die bröckeligen Grundmauern eignen sich jedoch nicht zur Befestigung des Seils. Auf der Ebene sind weiterhin ein paar große Findlinge und wenige laubarme Bäume zu finden. Einer dieser Bäume befindet sich unweit des Sinkloches.

"Ich bin gleich zurück", ruft Xenos hinab.

Der Blondhaarige fasst sich an den Kopf: "Beeil dich! Mir ist ein wenig schwindelig von dem Sturz. Ich will hier raus."

Schnell widmet sich der Junge dem Baum, bindet das Seil um den Stamm und macht sich auf zurück zum Loch. Dort wirft er seinem Freund das andere Ende entgegen. Dieser packt das Seil und beginnt sich langsam daran hinaufzuziehen. Xenos fällt sofort auf, dass Nekomaru wesentlich langsamer ist, als er es von ihm erwartet hätte. Für den akrobatischen Jungen ist so etwas normalerweise ein Kinderspiel. Er scheint vom Sturz doch mehr abbekommen zu haben als es äußerlich den Anschein macht. Xenos beschließt, ihn zu unterstützen und greift nach dem Seil. Mit großer Mühe beginnt er es nach oben zu ziehen. Plötzlich verschwindet jedoch das Gegengewicht. Xenos stolpert nach hinten und fällt zu Boden.

Der Junge springt auf: "Nekomaru? Nekomaru!"

Er schaut wieder hinunter in die Kammer. Auf dem Boden liegt regungslos Nekomaru. Auf Xenos' Zurufe reagiert er nicht. Dem Jungen wird unwohl. Er muss Nekomaru so schnell wie möglich zu sich hinaufbekommen. Xenos konzentriert sich. Er will seine Schattenkräfte nutzen, um seinen Freund herauszuziehen. Doch es geschieht nichts. Sein Blick schnellt hinauf in den klaren Himmel zur gnadenlos scheinenden Sonne. Ihr gleißendes Licht macht es ihm um ein vielfaches schwerer die Schatten zu bilden und aufrecht zu erhalten. Er atmet schwer. Wenn er es nicht aus eigenen Kräften

schaft, leiht er sich die Kräfte seines Totenschleiers. Kurz geht er in sich, als sich um ihn herum ein schwarzer Wirbel zu bilden beginnt. Sein Gesichtsausdruck wird finster, gar böseartig. Dann konzentriert er sich erneut auf seine Schatten. Langsam bilden sich zwei Schattenarme, welche Xenos unter größter Anstrengung versucht aufrecht zu erhalten. Die Sonne brennt auf sie nieder, reißt förmlich Stücke aus den schwarzen Schlieren, die wie nebulöse Flammen gen Himmel lodern. Der Nekromant dehnt sie aus bis hinunter auf den Grund des Sinkloches. Dann greift er Nekomarus Körper und zieht ihn mit letzter Energie zu sich hinauf. Kurz hinter der Abbruchkante verliert er schließlich gegen das Sonnenlicht und seine Schatten lösen sich wieder auf. Unsanft fällt Nekomaru zu Boden. Sofort verlässt Xenos seinen Totenschleier und macht einen Satz vor zu Nekomaru.

Der Junge senkt sein Ohr an dessen Mund. Er spürt den Atem des Blondhaarigen. Vorsichtig rüttelt er ihn in der Hoffnung ihn aufzuwecken. Blitzschnell schlingt sich etwas um seinen Fuß. Schon wird er fortgezogen, rutscht auf dem Bauch rückwärts über das kärgliche Gras. Mit seinen Fingern versucht er sich in den Boden zu bohren, doch er findet keinen Halt. Dann schießt etwas an ihm vorbei. Ein dünner, fast durchsichtiger Faden. Er wickelt sich um Nekomarus Füße und schon zieht es auch ihn von dem Loch fort. Dann hebt es Xenos plötzlich hoch, hinauf in einen abgestorbenen Baum. Auch Nekomaru wird an dieselbe Stelle emporgezogen. Mit dem Kopf Richtung Boden hängen die beiden an den Füßen im Baum. Nekomaru ist noch immer nicht bei Bewusstsein. Xenos schaut sich um. Er folgt den schwer zu erkennenden Schnüren. Am anderen Ende trifft sein Blick auf eine weißhaarige Dunkelelfen, welche um ihre Handgelenke Armschienen mit Spulen trägt, von denen der eigenartige Faden zu kommen scheint. Links und rechts

neben ihr laufen ein schlacksiger Dunkelelf mit einer Harpune und ein Mensch mit einem Säbel. Sie kommen auf Xenos zu.

Schnell beschwört dieser seinen Geisterdolch und zieht sich zu seinen Füßen nach oben. Der Nekromant versucht die dünne Schnur mit einem Hieb zu kappen, doch der Faden reißt nicht. Mit mehr Nachdruck versucht er die Fesseln zu durchschneiden.

"Kinder", spricht die Frau genervt und bleibt unter den beiden stehen. "Was ich in Neogena am wenigsten erwartet habe, dann waren das Kinder. Und dazu noch Menschenkinder! Nirgendwo hat man seine Ruhe vor diesen Blagen."

Xenos schaut zu ihnen hinab, entgegnet aber nichts. Stattdessen schneidet er weiter an der Schnur, die langsam nachzugeben beginnt.

"Was sucht ihr hier auf Neogena?", fragt die Dunkelelf und windet kurzerhand eine neue Schnur um Xenos' Bein, um die fast durchtrennte zu ersetzen.

Der Nekromant stoppt den Befreiungsversuch: "Unser Schiff ist vor der Küste untergegangen."

Sie winkt ab und wird zornig: "Willst du mich für dumm verkaufen, Kleiner? Du siehst viel zu gut aus, als dass du Schiffbruch erlitten hast. Außerdem beherrschst du offensichtlich Magie. Ihr seid hinter dem Phönix her, nicht wahr? Das könnt ihr vergessen! Der Phönix gehört uns."

Xenos überlegt und schüttelt dann den Kopf: "Der Phönix ist uns egal. Wir suchen Zwergenartefakte."

Misstrauisch kneift die Dunkelelf die Augen zusammen: "Was wollen Kinder mit Zwergenartefakten? Wo ist der Rest eurer Leute? Wo habt ihr euer Lager aufgeschlagen?"

Nekomaru beginnt zu stöhnen. Sein Körper regt sich.

"Wie Ihr erkannt habt, bin ich ein Magier", beginnt Xenos, weicht dann aber schnell wieder von der Wahrheit ab. "Ich arbeite für

das Kaiserreich. Wir sind mit einem kleinen Boot auf die Insel gekommen, nur wir beide, um die vom Kaiserreich beauftragte Expedition durchzuführen."

"Ich glaube dir kein Wort, Zwerg."

"Seht in meine Tasche", fordert Xenos die drei auf.

Die Dunkeelfin zögert, gibt ihrem dunkelelfischen Begleiter mit einem Kopfnicken jedoch zu verstehen nachzusehen. Im selben Zuge lässt sie Xenos ein Stück herunter. Der Elf greift daraufhin nach oben, unter Xenos' Mantel in dessen magische Gürteltasche. Nach einigem Wühlen zieht er eine kleine Schriftrolle mit kaiserlichem Siegel hervor und reicht sie seiner Herrin. Diese nimmt sie umgehend in Augenschein.

Währenddessen blinzelt Nekomaru und öffnet schließlich seine Augen. Er schaut sich um, sieht die drei Gestalten am Boden und Xenos neben sich hängen. Sein Kopf dröhnt. Unschlüssig und mit vernebelten Gedanken beobachtet er die Situation.

"Du bist ein Magister des Kaiserreiches?", fragt die Dunkeelfin ungläubig.

Xenos nickt: "Und meine Aufgabe ist es, auf dieser Expedition Zwergenartefakte zu finden."

Die weißhaarige Elfe lächelt: "Nun, eure Expedition ist jetzt wohl vorbei. Wir nehmen euch mit uns. Wenn ihr solch hohe Posten besetzt, wird das Kaiserreich sicher ein schönes Sümmchen für eure Freilassung bezahlen. Und falls nicht, können wir euch immer noch als Sklaven weiterverkaufen."

"Wir wären auf eurer Phönixjagd sicher nur ein Klotz am Bein", versucht Xenos die hinterlistige Bande noch einmal umzustimmen.

Plötzlich durchdringt das Sensenblatt von Nekomarus Dämonensense den Kopf des direkt unter Xenos stehenden

Dunkelelfen, der ihm gerade noch die Urkunde des Magisters abgenommen hat. Geschockt schnellen alle Blicke auf den eben noch teilnahmslosen Jungen. Dieser wirkt immer noch nicht, als wäre er wieder vollends Herr seiner Sinne. Sein völlig neutraler Gesichtsausdruck ist gesprenkelt mit kleinen Blutspritzern, während er schwungvoll zurückschwingt und seine Waffe aus dem Dunkelelfen herauszieht.

"Nekomaru!", ruft Xenos, geleitet von Gefühlen der Erleichterung und des Unverständnisses.

"Dein Verhandlungsgeschick schien nicht zielführend", spricht der Blondhaarige monoton, während er mit seiner Sense ausholt den Ast zu kappen. "Entweder hätten sie uns als Geiseln gefangengenommen oder getötet, damit wir ihnen nicht zur Last fallen."

Schon durchtrennt der Junge den Ast und die beiden fallen unsanft zu Boden. Alarmiert haben sich die Dunkelelfen und der Mensch bereits für einen Kampf aufgestellt. Den Moment der Orientierungslosigkeit durch den Fall der Kinder nutzt der mit dem Schwert bewaffnete Mann schamlos aus. Sein erster Hieb gilt Nekomaru. Dieser kann sich im letzten Moment zur Seite rollen. Aufstehen kann der Blondhaarige jedoch nicht. Zwar ist er von dem Ast befreit, die Fäden um seine Füße haben sich jedoch sofort wieder festgezogen.

Xenos hatte mehr Glück. Die Elfen hat nur einen seiner Füße umschlungen. Er kann einige Meter zwischen sich und die Kämpfenden bringen, bevor die Schnüre um seinen Knöchel ihn wieder zu Boden bringen. Doch auch wenn Xenos wieder auf den Knien ist, so erhebt sich mit einem leisen Röcheln der ermordete Dunkelelf zu neuem Leben unter der Kontrolle des Jungen. Die Jägerin, die Xenos an ihren Fäden zu sich zieht, ist sprachlos. Als ihr

untoter Kamerad beginnt eine Beschwörungsrune aus seinem eigenen Blut anzufertigen, muss sie sich eingestehen, die beiden Kinder falsch eingeschätzt zu haben. Doch das ist für sie kein Grund aufzugeben. Tatsächlich sieht sie es als willkommene Herausforderung, ihr Können unter Beweis zu stellen. Der Kampfplatz kommt ihr jedoch ungelegen. Ihr Blick schnellt zur Seite. Nur wenige hundert Meter weiter liegt ein Zwergentunnel, den ihre Gruppe bereits einmal betreten hat. Er führt in eine riesige Höhle, welche die Ruinen der großen Zwergenstadt Doruun beherbergt. Der optimale Ort für sie und ihre Fäden. Hier kann sie sich frei bewegen und ist nicht an den Boden gebunden. Dorthin will sie den Kampf verlagern.

"Wir lassen uns zurückfallen!", ruft sie ihrem verbliebenen Anhänger zu.

Dieser lässt noch ein Mal sein Schwert auf Nekomaru niedergehen, in der Hoffnung einen Treffer zu landen. Leider prallt er wieder auf dessen Sense, mit der sich der durch die Fäden um seine Füße in die Verteidigungsposition gedrängte Junge zu schützen versucht. Dann macht er einen Satz zurück, um seiner Herrin zu folgen, die bereits in Richtung des Höhleneinganges läuft. Mit ihrem Rückzug löst die Elfe auch die Schnüre um die Füße der Kinder. Diese wickeln sich wieder auf die Spulen am Armschutz der Frau.

Sofort machen sie sich auf, den beiden Flüchtenden zu folgen. Doch Xenos bemerkt schnell, dass ihre Gegner gar nicht ernsthaft versuchen sie abzuhängen. Als sie schließlich Untertage verschwinden, halten die Jungen inne. In beiden steigt der Gedanke an eine Falle oder einen Hinterhalt auf. So leicht lassen sie sich jedoch nicht täuschen. Jedoch sind sie gezwungen, die beiden Jäger irgendwie aufzuhalten. Nur so erhalten sie Ignis' Informationen über Ayame.