

Kapitel 7 – Phönixflug

Xenos und Nekomaru stehen vor dem Tunnel. In der Dunkelheit sehen sie die Jäger langsam verschwinden. Hinter ihnen kommt schlurfend der wiederbelebte Dunkelelf am Eingang an. Die Kinder schauen zu ihm auf. Dann wird Xenos klar, wie er den Hinterhalt der Jäger vielleicht umgehen kann. Mit seiner linken Hand verdeckt er eines seiner Augen.

Nun webt er einen Zauber: "Parasitus Sensus Visus."

Das Augenlicht seines verdeckten Auges beginnt sich zu wandeln. Verschwommen erhält er Einblick in die Sicht seines Untoten. Dann befiehlt er seinem Diener, die Verfolgung fortzuführen.

"Ich verstehe", meint Nekomaru. "Du willst dir anschauen, was die Jäger dort drin planen, bevor wir ihnen selbst folgen. Ich liebe deine neuen Zauberkünste!"

Xenos nickt und hält seine Konzentration aufrecht. Der Untote rennt hinein in die Dunkelheit. Da Dunkelelfen auch bei wenig Licht sehr gut sehen, kann er auch ohne eine Fackel den Weg finden. Kurz darauf eröffnet sich vor ihm eine gigantische, schwach erleuchtete Höhle. Der vor dem Diener liegende Hohlraum beherbergt die noch nahezu gänzlich intakten Ruinen einer antiken Zwergenstadt. Die Häuser wurden teilweise direkt aus dem Stein gehauen oder aus großen Steinplatten gemauert. Sie sind mehrere Stockwerke hoch und scheinen teilweise ineinander verbunden. Durch die verschiedenen Häuserebenen ziehen sich steinerne Stege. Die Dächer sind mit Metallschindeln gedeckt, die einen ähnlichen Glanz wie Gold aufweisen. Die Steinfassaden sind mit silbernen Ornamenten verziert. Um manche Gebäude zieht sich ein eiserner Ring, der den Wänden zusätzliche Stabilität verleihen soll. Blickt man an die knapp

dreißig Meter hohe Höhlendecke, sieht man auch aus dieser Häuser ragen, die einen umgekehrten Aufbau haben. Ihre Dächer ragen gen Boden. Eine faszinierende Ansicht. Hinzu kommt, dass zwischen der oberen und unteren Stadt verschieden dicke, metallene und steinerne Rohre verlaufen. Außerdem ziehen sich von Höhlenseite zu Höhlenseite Seile, an denen immer wieder große käfigähnliche Kugeln, gefüllt mit leuchtendem Erz, hängen. Dieses bläulich grüne Leuchten lässt sich auch in einigen Straßenzügen wahrnehmen.

In der Straße voraus stehen auch, wie erwartet, die Dunkelelfen und ihr menschlicher Schwertkämpfer. Sie wirken enttäuscht, als sie bemerken, dass nur ihr ehemaliger Gefährte ihnen gefolgt ist. Dennoch scheinen sie einem Kampf nicht abgeneigt. Schon stürmt der Mensch auf Xenos' Diener zu. Die Dunkelelfen beobachten das Spektakel. Ihr früherer Kamerad ist jedoch nicht unbewaffnet. Seine Harpune trägt er nach wie vor in den Händen. Diese richtet er nun auf den auf ihn zustürmenden Mann und schießt. Die Harpune schnellt die Straße entlang, doch das angepeilte Ziel weicht kurzerhand aus. Schließlich treffen die beiden im Nahkampf aufeinander. Mit der leeren Harpune schafft es der Untote, den ersten Schlag seines Gegenübers abzublocken. Er drückt den Menschen sogar zurück. Dieser lässt sich darauf ein und weicht einen Schritt nach hinten. Hier holt er zum nächsten Hieb aus. Der untote Dunkelelf tut es ihm gleich und holt mit der Harpune aus wie mit einem primitiven Knüppel. Beide Waffen prallen gegeneinander. Schon holt der Mensch zum nächsten Angriff aus. Träge wankt der Untote zur Seite, wird aber noch getroffen. Das Schwert schneidet durch seine Schulter und schlägt ihm den Arm ab. Diesen Treffer nutzt aber auch Xenos' Diener. Statt Abstand aufzubauen, schwingt er sich in seiner Bewegung näher an sein Gegenüber. Dann beißt er ihm in den Hals. Geschockt versucht der Mensch die Kreatur von

sich abzustoßen. Diese hat sich jedoch bereits tief ins Fleisch eingegraben und reißt durch den Rückstoß eine tiefe Wunde in sein Gegenüber. Sofort strömt Blut wie aus einem Wasserfall zu Boden. Auch aus den Mundwinkeln des Schwertkämpfers beginnt der Saft des Lebens zu rinnen. Nicht in der Lage etwas anderes zu tun, versucht er seine Hand auf die Wunde zu drücken. Er ringt nach Atem und sinkt zu Boden.

Der Blick des Untoten, den Xenos in seinem linken Auge verfolgt, schnellt zur verbleibenden Jägerin, die ihn angeekelt ansieht. Dann hebt sie ihre rechte Hand und aus einer der Spulen um ihren Arm schießt ein Seil gen Höhlendecke. Sofort holt sie es wieder ein und zieht sich hinauf. Der Untote steht reglos und beobachtet die Frau.

"Benutz deine Harpune", befiehlt ihm Xenos in dessen Gedanken.

Der Diener nickt und holt den verschossenen Bolzen.

Vor der Höhle schauen sich indes die beiden Kinder an. Bis auf Xenos' aus Nekomarus Sicht laut geäußerten Befehl hat er nichts von dem mitbekommen, was im Inneren des Berges geschehen ist. Sein fragender Blick wartet immer noch auf eine Antwort, ob sie nun in die Höhle gehen können.

"Der eine Jäger ist tot", informiert der Nekromant ihn schließlich. "Die Dunkelelfen hat sich mit ihren Fäden distanziert. Sie hängt unter der Decke. Mein Diener kann sie so nicht mehr erreichen."

"Also gehen wir rein?", schlussfolgert der Blondhaarige.

Währenddessen hat der Untote in der Zwergenstadt seine Harpune nachgeladen. Die Dunkelelfen in der oberen Stadt ist sich dem

bewusst. Sie schwingt von Deckung zu Deckung, versucht den Schuss durch die Kreatur am Boden zu provozieren. Sie fühlt sich sicher. Xenos' Diener lässt sich Zeit mit dem Zielen. Dann, als die Elfin eine minimale Pause in ihren Bewegungen einlegt, schießt er. Der Bolzen zischt auf sein Ziel zu, doch die Elfin reagiert geschickt. Sie zieht sich an einem weiteren Faden aus der Schussbahn und nur einen Moment später erreicht der Angriff des Dieners sein Ziel. So prallt der eiserne Bolzen gegen eines der geschmiedeten Metallbänder und löst eine eben noch undenkbare Reaktion aus. Das aufeinandertreffende Metall schlägt Funken und sofort entsteht ein gigantischer Feuerball, der von der Decke her die Höhle ausfüllt. Es folgt eine ohrenbetäubende Explosion und ein gewaltiges Grollen im Anschluss.

Xenos' visuelle Verbindung mit seinem Diener reißt ab, als die Kinder auch schon von einer mächtigen Druckwelle zusammen mit Staub und Geröll aus dem Tunnel geschleudert werden. Sie landen wieder auf der kargen Talebene außerhalb der Höhle. Bis auf einige Prellungen und Schürfwunden geht es den beiden augenscheinlich gut. Die Jungen stehen wieder auf und blicken auf den Eingang zurück, der nun von großen Felsbrocken blockiert ist. Der Berg über dem Schacht ist in sich zusammengestürzt. Er hat die Höhle mit der alten Zwergenstadt völlig verschüttet. Im das Tal umgebenden Bergmassiv liegt nun ein gigantischer Krater.

"Was war das?", fragt Nekomaru perplex.

Xenos überlegt: "Ich habe keine Ahnung. Die Explosion kam aus dem Nichts. Wenn die Dunkeelfin dafür verantwortlich war, muss sie eine mächtige Magierin gewesen sein. Solch ein riesiger Feuerball ist selbst für Elementarmagiemeister schwierig zu erschaffen."

"Wenn sie eine Magierin war, ist sie ziemlich dumm", ergänzt

der Blondhaarige ungläubig.

Der Nekromant schüttelt den Kopf: "Wohl wahr. Dann muss es irgendetwas Zwergisches gewesen sein. Vielleicht steht es im Zusammenhang mit der Strafe der Götter."

"Auf jeden Fall ist unsere Aufgabe hier damit wohl erledigt."

"Es sieht ganz danach aus. Das kann sie nicht überlebt haben", klopft sich Xenos den Staub von der Robe.

Plötzlich hören die Kinder ein lautes, hallendes Kreischen aus den Lüften. Ihr Blick schnellt nach oben, wo der flammende Vogel des Ignis erneut zu sehen ist. Der Phönix fliegt direkt über dem Krater und zieht einen Kreis. Dann verlagert er seine Flugbahn über das Tal, in dem Xenos und Nekomaru stehen. Gebannt schauen sie dem lodernden Flammenschweif nach, den die majestätische Kreatur hinter sich herzieht. Er wirkt glücklich, als wüsste er, dass er seine Freiheit zurückgewonnen hat. Ein erneutes helles Kreischen dringt aus seinem Schnabel, als er sich behutsam dem Boden des Talkessels nähert. Direkt vor den Jungen setzt er zur Landung an. Seine Flügel fächern die sonst eher kühle Bergluft mit angenehmer Wärme auf Xenos und Nekomaru nieder. Die beiden genießen den Luftstrom, bis der Phönix einige Meter vor ihnen den Boden berührt und seine Flügel an seinen Körper schmiegt. Die das Tier umhüllenden Flammen scheinen der Umgebung jedoch nichts anzuhaben. Das verdorrte Gras zu seinen Füßen fängt kein Feuer.

Erst jetzt, als der Phönix so nahe bei ihnen steht, wird seine beeindruckende Größe deutlich. Er überragt die beiden um das Doppelte ihrer Körpergröße. Wieder gibt er ein Kreischen von sich, welches dieses Mal jedoch leiser ist. Die Kinder sind sich nicht sicher, aber die Kreatur scheint ihnen danken zu wollen. Während Xenos den Schrei mit einer wohlwollenden Geste erwidert, ist Nekomaru von dem Wesen fasziniert. Langsam nähert er sich dem

Vogel. Die Luft wird wärmer, je näher er kommt, jedoch nie unerträglich heiß. Kurz vor dem Phönix streckt der Blondhaarige die Hand aus. Die Kreatur legt den Kopf schief und macht kurz darauf einen kleinen Satz zurück. Nekomaru lässt sich nicht beirren. Seine Hand kommt dem flammenden Körper immer näher. Seine Fingerspitzen spüren die Wärme, die, je näher er dem Feuer kommt, langsam doch zu unerträglicher Hitze wird. Er zieht seine Hand zurück, kann nicht in die lodernden, eng anliegenden Flammen greifen. Nur wenige Millimeter hatten ihn und das Feuer getrennt. Er betrachtet seine glühend roten Fingerkuppen. Sie fühlen sich taub an, weisen leichte Verbrennungen auf.

Der Phönix macht einen größeren Satz zurück. Erneut lässt er seine Stimme erklingen, bevor er seine Flügel wieder ausbreitet. Dann erhebt er sich zurück gen Himmel.

Ein letztes Mal schauen Xenos und Nekomaru zu ihm hinauf, bevor auch sie einstimmig ihren Gang nach Hause antreten. Ihr Weg führt sie geradewegs zurück den Bergkamm hinauf, den sie kurz zuvor erst hinabgestiegen sind. Mit vorsichtigen Schritten kämpfen sie sich die steile Felswand hinauf, während der Phönix im Hintergrund noch einige Kreise fliegt. Schließlich verlässt auch er das Tal, fliegt über den neu entstandenen Krater und will zurück ins Innere der Insel fliegen.

Plötzlich stößt das Tier einen mächtigen Hilfeschrei aus, welcher die Blicke der mit sich selbst beschäftigten Jungen blitzartig nach hinten schnellen lässt. Mit kräftigen Flügelschlägen versucht sich der Phönix über dem Krater in der Luft zu halten. Langsam sinkt er jedoch Richtung Boden. Mit aller Anstrengung versucht er sich noch so weit wie möglich in Xenos' und Nekomarus Richtung zu schleppen. Die Kinder erkennen nichts, bis der Vogel den Krater

verlassen hat. An einem dünnen, um seine Füße gewickelten Seil hängt die totgegläubte Dunkeelfin. Ihre Kleidung ist zerrissen und voller Brandlöcher. Ihre rechte Schulter und ihr rechter Arm sind gänzlich unbedeckt. Auch ihre rechte Armschiene mit den Spulen ist verschwunden.

Xenos und Nekomaru versuchen vorauszusehen, wo die beiden landen werden. Da der Phönix direkt auf sie zusteuert, vermuten sie, dass er auf dem Plateau direkt über ihnen abstürzen könnte. Schnell setzen sie ihren Weg nach oben fort, als sie auch schon die Wärme der Flügelschwingen spüren können. Der Blondhaarige schaut zurück und sieht die Dunkeelfin direkt auf sie zusteuern. Der Phönix verliert schneller an Höhe als sie erwartet hätten. Mit noch kräftigeren Flügelschlägen versucht das Wesen ein letztes Mal, ein wenig Höhe zu gewinnen. Nekomaru nutzt den Moment. Direkt vor ihm, über dem steilen Abgrund, zieht die Frau an ihm vorbei. Mit einem mutigen Sprung stürzt er ihr entgegen. Er schafft es jedoch nicht, das Seil zu greifen. Im letzten Moment packt er ihren linken Fuß.

Mit aller Kraft hält er sich fest, während sie versucht ihn abzuschütteln. Doch der Junge greift an ihr Schienbein, dann an ihren Oberschenkel und zieht sich Stück für Stück weiter nach oben. Die Elfin löst einen der Fäden um ihre Beute und beginnt mit der dünnen magischen Schnur nach Nekomaru zu peitschen. Lange, brennende Schnitte zeichnen sich auf dessen Haut ab, doch er bleibt entschlossen. Als sie schließlich den Gipfel erreichen, hat er sich bereits auf Hüfthöhe hinaufgezogen. Nur wenige Meter trennen sie vom Boden, als Nekomaru seine Sense ruft, die sich, umgeben von schwarzen Rauchsclieren, in seiner Hand manifestiert. Frech grinst er die Dunkeelfin an, als er zum Schwung ausholt und ihren Arm oberhalb des magischen Armschoners abtrennt. Mit einem

anhaltenden Schmerzensschrei fallen sie beide unsanft zu Boden. Die Fäden um die Füße des Phönix lösen sich und der abgetrennte Arm fällt wenige Meter neben sie. Das mythische Wesen indes gewinnt erneut an Höhe und versucht, den Abstand zu seiner Jägerin zu vergrößern.

Paralysiert von den Schmerzen des verlorenen Arms, kann sich die Elfin kaum rühren. Nekomaru jedoch ist bereit zu beenden, was Xenos nicht geglückt war. Er begibt sich in Position und holt mit seiner Sense Schwung. Dann lässt er sie auf sein Gegenüber niedergehen. Im Moment des nahenden Todes kocht das Adrenalin in der Elfin hoch. Für einen Moment vergisst sie ihre Schmerzen und springt mit einem Satz hinüber zu ihrem abgetrennten Arm. Schnell löst sie die Laschen des Armschoners und legt ihn um ihren verbliebenen Arm.

"Arachna wird mich nicht untergehen lassen!", ruft die Dunkelelfen mit manischem Lachen.

Der blondhaarige Junge nimmt erneut Kampfposition ein, als auch schon zahlreiche dünne Fäden auf ihn zuschießen. Mit seiner Sense versucht er sie abzuwehren. Tatsächlich schneidet seine Klinge mit einiger Anstrengung durch die Schnüre. Doch er schafft es nicht, alle von ihnen zu parieren. Von der Seite umschlingen Fäden seine Arme und ziehen sie auseinander. Seine Sense fällt zu Boden. Sofort schießen weitere magische Fäden auf ihn zu und greifen auch seine Beine. Nekomaru ist bewegungsunfähig, hängt wie die Fliege im Netz der Spinne.

"Arachna", meint er. "Die widerstandsfähigen Schnüre, die selbst meine Dämonensense kaum durchschneiden kann. Deine Armschienen sind ihre Dämonenwaffe, richtig?"

"Kluges Bürschchen", bekommt er als Antwort. "Du und dein Freund seid aber ebenso außergewöhnlich. Deine Dämonensense

habe ich sofort erkannt. Und dein kleiner Freund ist ein Nekromant. Trotzdem habe ich euch unterschätzt. Fast hätte es mich mein Leben gekostet."

"Du hattest bereits Phönixfedern erbeutet, oder?"

Ihr Blick fällt auf ihren unbedeckten Arm: "Natürlich. Sonst hätte ich es doch niemals aus dem Krater herausgeschafft. Eine Phönixfeder lässt ihren Besitzer wiederauferstehen wie einen Phönix aus der Asche. Eine der wenigen Möglichkeiten der wahrhaften Wiederbelebung von Toten! Das macht sie so wertvoll."

"Leider hast du eine Feder und deine zweite Armschiene eingebüßt", grinst Nekomaru frech.

"Tragisch, durchaus", seufzt sie. "Aber das verschafft euch auch keinen Vorteil mehr!"

"Totenberührung!", hört man Xenos hinter Nekomaru plötzlich rufen.

Direkt an Nekomarus nackten Füßen schießt eine Art schwarzgrüner Nebelball auf die Dunkelelfen zu. Geschickt weicht sie aus und lacht amüsiert. Doch von Xenos ist nichts zu sehen. Ihr Lachen weicht einem schmalen, misstrauischen Blick. Als sie plötzlich ein leises Flüstern hinter sich hört, ist es bereits zu spät. In ihr Rückgrat bohrt sich Xenos' geisterhafter Dolch. Dieser hat sich mit seinem Umbra-Step-Zauber in den Schatten versteckt und heimlich hinter sie geschlichen. Sofort verliert sie die Kontrolle über ihren Unterkörper und fällt zu Boden. Die Fäden, die Nekomaru umschlingen, bleiben jedoch bestehen. Auch auf Xenos schießen nun einige der Schnüre zu. Der Junge dreht sich weg, doch sie erwischen sein linkes Bein und seinen linken Arm. Sie schneiden in sein Fleisch. Die Dunkelelfen zieht sie immer weiter zusammen. Auch Nekomaru beginnt zu schreien, als er an allen Extremitäten auseinandergezogen wird. Unter Schmerzen greift Xenos mit seiner freien Hand nach

ihrem Rücken, riskiert, dass auch dieser Arm von den magischen Fäden gefangengenommen wird. Tatsächlich wickeln sich sofort einzelne Schnüre um seinen Unterarm.

Doch Xenos hat nur noch eines zu sagen: "Totenberührung."

Von einem Moment auf den anderen lösen sich die Fesseln von den Kindern und die Dünkeelfin liegt regungslos am Boden. Sofort greift Nekomaru nach seiner Sense und gibt dem toten Körper einen weiteren Stoß.

"Nun werden ihr auch weitere Phönixfedern nichts nutzen", meint der Blondhaarige triumphierend.

"Eine Dämonenwaffe löscht die Seele aus", fügt Xenos hinzu. "Ohne Seele kann auch die Feder eines Phönix niemanden zurückbringen."

Der Nekromant beginnt ihre Taschen zu durchsuchen. Er kann jedoch keine weiteren Federn finden. Sie haben es geschafft.

"Die Armschiene ist die Dämonenwaffe von Arachna", weist Nekomaru Xenos auf ihren Arm hin. "Wie auch immer sie sie erhalten hat, wir sollten sie mitnehmen. Die andere Hälfte der Waffe der Spinne ist im Krater begraben."

Xenos nickt, schneidet mit seinem Geisterdolch einen Fetzen aus der Kleidung der Toten und wickelt die Waffe darin ein. Er achtet akribisch darauf, die verfluchte Waffe nicht zu berühren.

Erneut hören sie den majestätischen Ruf des Phönix über ihren Köpfen. Die Dankbarkeit ist unüberhörbar. Nun ist der prächtige Vogel in seiner Heimat wieder sicher.

"Wir sollten aufbrechen", meint Xenos und setzt seinen Weg zurück zum Fischerboot schließlich fort. "Ayame wartet."

Sein Gesichtsausdruck zeigt Zufriedenheit, als er den Abstieg auf der anderen Seite des Gipfels hinunter zum Wasser antritt.

Nekomarus Blick schweift ein letztes Mal hinauf zum Phönix. Eine einzelne Feder sinkt ihm entgegen. Langsam fällt sie an ihm vorbei auf den kargen Boden. Ein Leuchten ähnlich einer Kerzenflamme umgibt die zerbrechliche Feder. Vorsichtig nimmt der Blondhaarige sie auf und betrachtet sie näher. Dann schaut er zu Xenos und steckt die Feder in seine kleine Gürteltasche unter seinem Umhang. Mit einem Lächeln auf den Lippen folgt er dem Nekromanten schließlich zurück gen Heimat.