

Kapitel 8 – Die letzte Zuflucht

Die schweren Türen zum großen Saal des Nebraa-Anwesens in der Nekropole Falkenbach schwingen auf. Bestimmt setzen die Jungen Xenos und Nekomaru ihren Weg fort und treten dem Dämonenfürsten Ignis wieder gegenüber. Dieser hat es sich am anderen Ende des Raumes auf dem throngleichen Stuhl gemütlich gemacht. Seine Füße liegen entspannt auf dem massiven, antiken Eichentisch.

"Ich nehme an, ihr kehrt mir froher Botschaft zurück?", kichert der Dämonenfürst des Feuers glücklich.

Xenos nickt: "Nun verrätet uns, wo Nidhörun meine kleine Schwester Ayame gefangen hält."

"Direkt wie immer", meint Ignis. "Gut. Meine Bruder Nidhörun versteckt Ayame in einem verlassenen Stollensystem, in welchem ihr Menschen früher Amethystgeoden gefördert habt."

Der kleine Nekromant schaut unzufrieden: "Minen für Amethystgeoden gibt es viele entlang des Hereswalls im Nordosten des Kontinentes. Das ist viel zu ungenau, um eine gezielte Suche zu beginnen."

"Hihi, mein Junge, habe ich dich je im Stich gelassen? Ihr findet den Stollen im südöstlichsten Ausläufer des Gebirges. Eure nächstgelegene Siedlung nennt ihr Kanyu."

Xenos schüttelt den Kopf: "Die Stadt kenne ich nicht."

"Die unbedeutende Siedlung hat nur eine Handvoll Häuser", ergänzt Ignis. "Dort lebten nur wenige Einwohner. Nichts, was man also kennen müsste. Aber auf euren umfangreichen Karten wird Kanyu sicher verzeichnet sein."

"Dort lebten?", fragt der Junge nach.

"Das Gebiet gehört Kadesh, meinem Bruder, dem

Dämonenfürsten der Hunde, hihi. Als Nidhöruns Diener das Versteck bezogen, hat Kadesh befohlen das Dorf zu läutern. Die ehemaligen Bewohner bewachen den Ort nun als auf ewig ergebene Gefolge."

Nekomaru flüstert zu Xenos: "Wenn mein Papa Heres eine Läuterung befohlen hat, haben wir die Seelen der Lebenden zu Dämonen korumpiert und ihre Körper als Untote erweckt. Wir sollten also Acht geben."

"Nun denn", erhebt sich Ignis. "Ich danke euch, dass ihr meinen Phönix vor dessen Jägern bewahrt habt. Da unsere Vereinbarung mit unserem Gespräch nun erfüllt ist, werde ich mich wieder auf den Heimweg begeben."

Zur Verabschiedung deutet Xenos eine Verbeugung an und wahrt die Höflichkeit: "Ihr seid uns immer ein willkommener Gast in Falkenbach."

"Nicht wirklich", räuspert sich Nekomaru leise und bringt seine weiterhin vorhandene Abneigung zum Ausdruck.

Als Dämonenfürst Ignis den Saal verlassen hat, wendet sich Nekomaru an Xenos: "Warum bist du ihm ständig so wohlgesonnen? Du vertraust doch sonst niemandem leichtsinnig."

Der Nekromant schaut dem Dämonenjungen in die Augen: "Ignis ist einer unserer wenigen Verbündeten und zudem wohl unser mächtigster Partner. Er hat sich mein Vertrauen verdient, als er an unserer Seite um die Kaiserstadt kämpfte. Doch Vertrauen ist selten grenzenlos. Eine gewisse Skepsis sollte man sich immer bewahren."

Nekomaru grummelt mürrisch.

Xenos fügt an: "Ein Verbündeter muss allerdings nicht zwingend ein Freund sein. Freundschaft geht über die Unterstützung gegenseitiger Interessen weit hinaus. Sie ist ein Band, welches enger ist als jede diplomatische Gunst."

Der Junge reicht Nekomaru seine Hand zum Handschlag. Im Gesicht des Blondhaarigen zeichnet sich ein zufriedenes Lächeln ab, als dieser nach der Hand seines Gegenübers greift.

Kurz darauf tritt Azarni in den Saal ein. Ihn folgt ein junger Elf in einer braunen Lederschürze. Um den Hals hängt eine Alchemistenbrille. Es ist Tenzo, ein alter Gefährte, der sich wie Guren nicht von Xenos abgewendet hat, als klar war, dass der Junge ein Nekromant ist. Der schwarzhaarige Junge freut sich, den erfunderischen Elfen wieder in Falkenbach begrüßen zu dürfen. Zu schade, dass es ihn schon wieder fortführt.

Doch zuallererst beugt sich seine Mutter zu ihm nieder und schließt ihren Sohn in die Arme. Xenos legt seine Arme ebenfalls um sie. Azarni ist jedes Mal besorgt, wenn Xenos wieder in die Ferne aufbricht. Dabei weiß sie eigentlich, dass sie sich diese Gedanken nicht machen muss.

Währenddessen begrüßen sich Tenzo und Nekomaru, die mittlerweile ein ziemlich gutes Verhältnis zueinander pflegen. Bei Tenzos letztem Besuch haben sie gemeinsam an einer neuen Erfindung gearbeitet. Sofort kommt der Elf darauf zurück und überreicht dem Jungen einen neuen Prototypen. Er drückt dem ihm ein dickes schwarzes Lederarmband in die Hand. Begeistert schnallt sich Nekomaru das Stück um. Er begutachtet es eingängig und verrenkt seine Hand in sämtliche mögliche Positionen. Dann schwenkt er seinen Arm wild umher. Zufrieden blickt er wieder auf das kleine Lederband. Schließlich streckt er seinen linken Arm mit dem Armband in den Raum und schlägt mit seiner anderen Hand auf das Band. Sofort schießt eine dünne Schnur unter dem Armband heraus. An beiden Enden hat sie kleine Widerhaken. Binnen eines Augenblickes hat sich die kleine Bola um eine Stuhllehne gewickelt. Nekomaru ist begeistert. Tenzo freut sich mit ihm. Endlich scheint er

es geschafft zu haben. Seine Erfindung funktioniert ohne Fehlfunktionen. Damit wird es Zeit für den Feldtest. Der Elf überlässt das Lederarmband dem Jungen, der bei ihrem nächsten Treffen von seinen Erfahrungen berichten soll.

Voller Freude läuft Nekomaru die Schnur wieder einsammeln. Er kann es kaum erwarten, damit jemanden von der Flucht abzuhalten. Trifft man mit der Schnur die Beine eines Gegners, wickelt sie sich um sie und schnürt sie zusammen. Die Widerhaken verhindern, dass sich die Fessel wieder löst.

Xenos wendet sich nun Tenzo zu und begrüßt ihn zurück in Falkenbach. Sofort kommt ihm in den Sinn, ob der Elf vielleicht von Kanyu gehört hat. Der Eldenhain Bund, die Heimatnation der Elfen, liegt immerhin direkt nördlich des Ostkaiserreiches. Als Xenos ihn nach dem Ort fragt, kratzt sich Tenzo jedoch nur nachdenklich am Kinn. Er kann sich nicht erinnern, den Namen bereits gehört zu haben. Doch ihm kommt eine andere Idee. Unter seiner Lederschürze zieht er ein gefaltetes Pergament hervor und breitet es auf dem großen Tisch aus. Eine hochelfliche Karte zeigt Provinz Menja, das Festland des Eldenhain Bundes, sowie das Krom Kalifat und das Ostkaiserreich.

"Diese Karte sollte detaillierter sein als Karten, die den gesamten Kontinent abbilden", meint Tenzo. "Vielleicht ist Kanyu hier verzeichnet."

Gemeinsam suchen sie südöstlich des Hereswalls nach der Markierung für die Siedlung. Dann schnellt Tenzos Finger auf eine Stelle. Er hat es gefunden. Xenos ist erleichtert. Schnell schaut er, welche nahegelegenen Städte ein Reisesigill besitzen, und prägt sich ihre Namen ein. Vermutlich wird er auf das gleiche Problem stoßen wie bei ihrem Versuch nach Neogena zu reisen. Viele der Sigille werden nicht mehr aktiv sein. Das Land gehört mittlerweile

schließlich den Dämonen.

"Weshalb willst du überhaupt nach Kanyu reisen?", interessiert sich Tenzo.

"Ignis hat uns verraten, dass Nidhörun meine Schwester Ayame dort gefangenhält."

Der Hochelf versteht: "Dann wünsche ich dir, dass du sie endlich befreien kannst. Das wird nicht nur dir, sondern ganz Atra-Regnum guttun."

Xenos bedankt sich. Dann wendet er sich noch einmal seiner Mutter Azarni zu. Aus seiner magischen Tasche unterhalb seiner Robe zieht er ein in beschmutzten Stoff gehülltes Päckchen.

"Das haben wir in Neogena geborgen. Es ist die Hälfte der Dämonenwaffe der Dämonenfürstin der Spinnen."

Behutsam nimmt Azarni es an sich: "Damit befinden sich in Falkenbach nun zwei Dämonenwaffen. Luciens Dämonenlaterne von Dämonenfürst Livis und die Waffe von Arachna."

"Die Waffe ist eine Armschiene, auf der Spinnenseide ähnliche Fäden von enormer Stärke aufgerollt sind. Die Anwenderin, der wir dies abgenommen haben, konnte damit offensiv kämpfen und hatte gleichzeitig die Mobilität einer Spinne."

Tenzo wird hellhörig: "Erlaubst du mir, das Artefakt später einmal zu studieren? Das hört sich sehr interessant an. Die verbauten Mechanismen wecken mein Interesse."

"Meinetwegen", antwortet Xenos knapp. "Solange du nicht erwähnst, dass deine Erkenntnisse von der Armschiene stammen."

Der Hochelf schüttelt schnell den Kopf.

"Bevor wir wieder aufbrechen", holt Xenos noch einmal aus. "Wie steht es um die Inquisition, die die Nekropole bedroht?"

Azarni gibt ihrem kleinen Sohn Auskunft: "Es gab keine weiteren Vorfälle. Die Späher im Wald vor der Stadt haben auch

keine Feindaktivitäten gemeldet."

"In Moraquell war ebenfalls alles ruhig. Als ich angereist bin, bin ich auf nur eine einzige Patrouille der Inquisition gestoßen", ergänzt Tenzo.

Xenos wird nachdenklich: "Als wir angekommen sind, haben wir nirgendwo Inquisitionstruppen gesehen. Die Bürger der Stadt gingen ihrem Alltag nach. Irgendetwas bereitet Inquisitor Clavius sicher vor. Die Verteidigung von Falkenbach sollte auf jeden Fall wachsam bleiben."

Azarni und Tenzo nicken zustimmend.

Direkt nach Sonnenaufgang sind Xenos und Nekomaru wieder nach Moraquell aufgebrochen. Noch immer sind auf den Straßen keine Inquisitionseinheiten zu sehen. Der Nekromant hat ein eigenartiges Gefühl. Aber er kann nicht bleiben. Die Chance Ayame zurückzuholen ist einmal mehr greifbar nahe. Beide stellen sich auf das Sigill und visieren den ersten Zielort an. Himitora soll es sein, doch es tut sich nichts. Sie versuchen es einige weitere Male, bevor sie zum nächsten Ort, Takana, wechseln. Doch auch dieser ist nicht erreichbar. In von den Dämonenfürsten besetzte Gebiete zu reisen ist absolut nicht leicht.

Die Verantwortlichen für die Sigille in den jeweiligen Städten zerstören sie, sobald es absehbar ist, dass der Zugangspunkt zum Transportsystem in die Hände der Dämonen fällt. Dieses Vorgehen hat sich durchgesetzt, als die Invasion des Totenreiches sich mehr und mehr ausbreitete. Man will verhindern, dass die Dämonen sich über die Sigille in friedliche Gebiete teleportieren. Von ihnen kann man schließlich nicht erwarten, dass sie sich an gültige Verträge halten und das Reisesystem nicht für militärische Zwecke missbrauchen. Gleichzeitig will man auch verhindern, dass

Unwissende sich direkt in gefährliche Gebiete hineinteleportieren.

Für die, die sich bewusst in Feindesgebiet wagen wollen, wird es dadurch natürlich wesentlich schwerer. Xenos probiert Stadt um Stadt als Reisezielpunkt, bleibt jedoch erfolglos.

Schließlich seufzt er und wendet sich an Nekomaru: "Die naheliegendsten Städte habe ich nun alle getestet. Weißt du, was noch in der Nähe unseres Zieles Kanyu liegt?"

Selbstverständlich schüttelt Nekomaru den Kopf. Geografie ist nach wie vor eine seiner Schwächen. Interesse, sich zu verbessern, zeigt er jedoch auch nicht. Für ihn ist es eines von vielen Dingen, womit man sich nicht auskennen muss.

"Drei Tagesmärsche entfernt liegt Inekoria", beantwortet Xenos seine eigene Frage.

Nekomaru wird hellhörig. In der vorkaiserzeitlichen Stadt waren sie bereits. Die junge Hohepriesterin Kurojoshi verwaltet sie. Das Mädchen ist das Dämonenkind von Shedu, der guten Dämonenfürstin der Katzen. Außerdem lebt Noah, der erste Nephilim, dem Xenos und Nekomaru begegnet sind, auch dort. Er ist das Kind mit der Göttergabe von Bahemar, dem Gott der Stärke.

Xenos beginnt sich auf Inekoria zu konzentrieren. Tatsächlich stehen sie im nächsten Moment auf dem Tempelplatz der kulturreichen Stadt. Der Blick der Jungen wandert herum. Obwohl sie sich mitten ins Feindesland teleportiert haben, sieht die Stadt komplett unverändert aus. Der kunstvoll verzierte Holztempel mit dem schwungvoll auslaufenden Fußwalmdach und die vorgebauten Terrassen sehen gepflegt und sauber aus. Der Himmel ist klar und Leute schlendern unbeirrt über den gepflasterten Platz. Das einzige, was den Jungen auffällt, ist, dass sich die Anzahl der streunenden Katzen gefühlt verzehnfacht hat. An fast jedem Holzpfosten sitzt eines dieser Tiere.

Plötzlich hören sie jemanden ihre Namen rufen, als auch schon Kurojoshi auf die beiden zugelaufen kommt. Auch sie sieht unverändert aus, trägt noch immer ihr Schreingewand und den Haarreif mit Katzenohren. Das schwarzhaarige Mädchen umschließt die beiden in einer festen Umarmung und würde sie am liebsten gar nicht mehr loslassen.

"Ich bin so froh euch zu sehen", spricht sie voller Glück. "Und ich freue mich, dass es dir wieder besser geht, Xenos. Nekomaru hatte also Erfolg und konnte dich aus den Klauen dieses Vampirmädchens befreien. Wie ist es euch ergangen?"

"Wir leben jetzt in Falkenbach im Blutquelltal", beginnt Nekomaru offen zu erzählen. "Dort gibt es immer etwas zu tun. Erst vorgestern haben wir Ignis geholfen seinen Phönix zu retten."

Xenos wirft ihm einen eindringlichen Blick zu, der deutlich signalisiert, dass er aufhören soll zu reden. Nicht nur hat er in einem Atemzug ihre geheime Vereinbarung mit Ignis ausgeplaudert. Er hat sie auch als Nekromanten enttarnt. Schließlich hat sich das Gerücht, in der Nekropole sei ein Totenmagier aufgetaucht, wie ein Lauffeuer über die ganze Welt verbreitet.

Das bestätigt auch Kurojoshi, als sie neugierig zu flüstern beginnt: "Ihr seid die Nekromanten, von denen man hört?"

Xenos rollt mit den Augen, als Nekomaru seinen Fehler realisiert und beginnt, sich um Kopf und Kragen zu reden.

"Keine Sorge", flüstert die kleine Hohepriesterin schließlich. "Ich finde das wahnsinnig interessant. Bisher kenne ich nur die Schauermärchen von meinen Eltern und Großeltern. Ich bin mir aber sicher, dass die alten Geschichten reichlich ausgeschmückt wurden, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Wie ist es denn wirklich, ein Nekromant zu sein?"

Der Blick des Blondhaarigen wandert zu Xenos. Dieser hat

jedoch nicht vor zu antworten und schweigt das Thema tot.

Schließlich zuckt Kurojoshi mit den Schultern und bricht das Schweigen: "Es wäre doch gelacht, wenn ich etwas gegen eine verachtete Zauberkunst hätte, aber als Dämonenkind selbst von verachteten Dämonen abstamme. Ganz Inekoria hängt dem Kult von Shedu, der Dämonenfürstin der Katzen, an. Ich denke, die Leute hier sind, was das angeht, wesentlich toleranter als anderswo. Dennoch würde ich es nicht unbedingt frei herumerzählen. Auch in Inekoria denkt sicher nicht jeder gleich darüber."

Das bricht Xenos' Schweigen: "Vielen Dank für deine Offenheit. Das erlebe ich nur in den wenigsten Situationen. Die alten Geschichten über meine Kunst sind einfach nur abartig und barbarisch. Du bist jederzeit eingeladen, uns einmal in Falkenbach zu besuchen. Dann wirst du sehen, dass man dort auch einer zivilisierten Lebensweise folgt. Natürlich unterscheidet sie sich von anderen. Von Leid, Qual und Unterdrückung, wie in den Märchen, kann aber keine Rede sein."

Um die Beine der beiden Jungen tänzeln mehr und mehr Katzen. Sie scheinen sie förmlich anzuziehen. Nekomaru ist verzaubert von ihrem weichen Fell, welches sich an seinen Füßen entlangschmiegt.

Kurojoshis Blick fällt auf die Katzen: "Wenn wieder bessere Zeiten für meine Stadt anbrechen, nehme ich dein Angebot gern an. Momentan kann ich aber unmöglich fort von hier. Wir sind umzingelt vom Feind. Ich muss für meine Leute da sein. Inekoria und seine Einwohner gehören Shedu, der Dämonenfürstin der Katzen. Für die Freilassung von Kadeshs Dämonenkind, diesem Wolfsjungen, konnte unsere Schutzpatronin aushandeln, dass unsere Stadt verschont bleibt. Doch Niji traut Kadesh nicht. Genauso wenig wie ich."

"Darum die vielen Katzen?", fragt Nekomaru.

"Genau", entgegnet Kurojoshi. "Sie sollen uns bei der Verteidigung helfen, wenn der Tag gekommen ist, an dem wir um unsere Stadt kämpfen müssen. Die kleinen Dämonen sehen zwar wie ungefährliche Katzen aus, man sollte sie jedoch nicht unterschätzen. Seit Generationen helfen uns einige von ihnen, für Recht und Ordnung in Inekoria zu sorgen."

Nun ist der Blondhaarige noch begeisterter von den Katzen rings um seine Beine.

"Aber lasst mich fragen, was bringt euch hierher zurück?", öffnet die Hohepriesterin eine neue Frage.

"Wir sind auf der Suche nach jemandem", antwortet Xenos knapp. "Inekoria ist der nächste Punkt, von dem wir aufbrechen können. Alle anderen Reisesigille sind nicht mehr aktiv."

Kurojoshi nickt nachdenklich: "Außerhalb unserer Mauern herrscht Krieg. Die noch vor wenigen Wochen wundervolle Region gleicht einem tödlichen Urwald ohne Wiederkehr. Kadesh geht äußerst brutal vor. Seine Horden ziehen durch unser Land und rekrutieren in jeder Siedlung weitere Anhänger für seine widerliche Armee. Die wenigen Überlebenden werden ohne Schutz und Lebensgrundlage zurückgelassen. Sie leben in ständiger Angst, zum Spielball eines herumstreunenden Hundedämons zu werden. Diese verstecken sich in den unmöglichsten Punkten und warten auf ihre Opfer oder gehen aktiv auf die Jagd."

Mit einem angewiderten Gesichtsausdruck antwortet Xenos: "Das ist furchtbar. Die Invasion aus dem Reich der Toten wird unsere Welt über Generationen prägen, selbst wenn wir es schaffen sie aufzuhalten. Doch umso wichtiger ist es, dass wir hinausgehen."

Das Mädchen atmet durch: "Ich denke, wenn jemand da draußen eine Überlebenschance hat, dann ihr. Doch gebt auf euch

Acht und seid auf der Hut. Versprecht mir, dass ihr heil zurückkommt."

Die beiden Kinder nicken und versprechen ihre Rückkehr. Die Warnung von Kurojoshi nehmen sie äußerst ernst. Bis nach Kanyu wird Nekomaru die Führung übernehmen. Der Blondhaarige kennt das Vorgehen der Dämonenfürsten in Atra-Regnum aus erster Hand. Für ihn ist es ein Heimspiel und dennoch bleibt es gefährlich.