

Kapitel 9 – Flammende Rache

Es dauert nicht mehr lange, bis sich die Sonne wieder am Horizont erheben wird. Abseits der Straße, durch das unwegsame Gestrüpp, bahnen sich Xenos und Nekomaru leise kriechend ihren Weg. Ihr Gesicht und ihre Kleidung sind mit Dreck beschmiert. Sie liegen kurz vor der Dorfgrenze Kanyus, der alten Bergarbeiterstadt, und unweit vom Eingang zur Mine, in der Xenos' Schwester Ayame gefangengehalten werden soll.

Nekomaru späht voran. Seit die Kinder Inekoria vor zweieinhalb Tagen verlassen haben, hat er die Führung übernommen. Das gesamte Gebiet wird von den Dämonen kontrolliert. Nekomaru kennt deren Abläufe und Verhaltensweisen. Nahezu sein ganzes Leben verbrachte er an ihrer Seite. Das angeeignete Wissen lässt sich nun auch perfekt gegen sie nutzen.

Die vor ihnen liegende Siedlung besteht aus einzelnen, schlichten Holzhäusern im vorkaiserzeitlichen Baustil. Deren mit Holzschindeln bedeckten Walmdächer ziehen sich bis über die leicht erhöhte Veranda, die viele dieser kleinen Häuser umschließt. Jedes Haus hat mehrere Ausgänge, die durch leicht verschiebbare Holzgittertüren verschlossen sind. Die Zwischenräume wurden mit dünnen Pergamentschichten verschlossen. Vieles erinnert die Kinder an das große Inekoria. Statt bunter Bemalungen haben die Häuser hier jedoch eher eine naturbelassene Optik.

Schließlich setzt sich Nekomaru von Xenos ab. Während der Nekromant im Gebüsch zurückbleibt, schleicht der Blondhaarige über die Grenze. Er schaut tiefer in die angrenzenden Straßen. Dann gibt er Xenos ein Zeichen. Unter seiner Robe zieht dieser ein in Blut getränktes Stück Kreide hervor. Mit seinem Arm wischt er über den mit altem Laub bedeckten Untergrund, bis der feste Mutterboden

freiliegt. Auf diesen zeichnet der Junge mit der Kreide ein magisches Sigill. Leise murmelnd, aktiviert er es. Ein Dutzend halb verwester Ratten kriecht aus der blutrot aufleuchtenden Erde. Leises Quicken ist zu vernehmen, bis Xenos sich seinen Finger auf den Mund legt. Dann flüstert er seinen tierischen Dienern einen Befehl zu und sie strömen in Richtung Dorf.

Als Nekomaru die kleinen Wesen an sich vorbeizischen sieht, zieht er sich vorerst wieder zurück. Er folgt dem Plan, den die beiden sich zurechtgelegt haben. Sie kennen den Eingang in die alte Mine nicht. Doch im Dorfzentrum werden dazu sicher Aufzeichnungen vorhanden sein. Von ihrem Verbündeten, Dämonenfürst Ignis, wissen sie aber bereits, dass Kanyu geläutert wurde. Das Einzige, auf was sie hier treffen werden, sind also Feinde. Feinde, die Ayames Wächter in der Mine warnen könnten.

Gebannt warten die beiden nun, dass Xenos' Ratten zurückkehren. Es dauert länger als erwartet, bis die ersten Exemplare ihnen wieder entgegenlaufen und im Sigill verschwinden. Die Letzte von ihnen bringt schließlich, worauf die Kinder gehofft hatten. In ihrem scharfen Gebiss trägt sie einen Zettel vor ihren Meister, bevor auch sie wieder verschwindet. Schnell nimmt Xenos die Notiz an sich, als ihn bereits Ernüchterung überkommt. Was er vor sich hat ist der Teil einer Karte des Umlandes. Durch kleine Kreise sind viele Mineneingänge eingezeichnet. Doch nicht alle Plätze wurden beschriftet. Woher sollen sie daraus die Mine ablesen, zu der sie wollen. Xenos könnte noch einmal Ratten ausschicken. Doch bis sie von allen Punkten zurückgekehrt sind, wird der Tag bereits angebrochen sein. Die Chance, dass seine Diener entdeckt werden, wäre groß.

Plötzlich stößt Nekomaru ihn von der Seite an. Er deutet voraus, wo ein Wolf mit rot glühenden Augen seine Nase über den

Boden gleiten lässt. Eindeutig wittert er eine Spur. Langsam dreht er sich in die Richtung der Jungen und folgt seinem Geruch. Es ist zu spät, sie sind entdeckt. Den Kindern war klar, dass sie gerade im Gebiet vom Dämonenfürsten der Hunde nicht allein durch ihre Lautstärke entdeckt werden können. Sie hofften, dass der Geruch des Waldbodens, mit dem sie sich unterwegs mehrfach eingerieben haben, ihren natürlichen Geruch überdeckt. Bisher hatte es auch funktioniert. Was den Wolf nun zu ihnen führt, waren wohl die untoten Ratten.

So leise wie möglich versucht Nekomaru zurückzurobben. Doch auch ihm gelingt es nicht gänzlich alle Geräusche zu vermeiden, als er über das alte Laub kriecht. Die Ohren des Wolfes zucken. Sein Blick schnellst direkt zu ihnen ins Unterholz. Xenos' Augen und die des Wolfes treffen sich. Das Tier hebt seinen Kopf und will beginnen zu heulen, um Verstärkung zu rufen. Doch Xenos ist schneller.

Der Nekromant durchbricht das Schweigen: "Seelenlose Besetzung!"

Der Wolf verharrt. Xenos' Atem wird schneller. Es scheint geschafft. Nekomaru lässt die Starre aus seinen Gliedmaßen weichen. Beide können noch nicht fassen, dass das funktioniert hat. Dieser Zauber als Tat der Verzweiflung hat Xenos die Kontrolle über den untoten Wolf eingebracht. Im Moment des Affekts war er sich weder sicher, dass der Wolf ein einfacher Untoter ist, noch, dass er die Kontrolle über ihn so einfach an sich reißen könnte.

Die Kinder entspannen sich. Xenos winkt den neuen Gefährten zu sich heran. Dem Nekromanten ist jedoch auch klar, dass, wer auch immer den Untoten kontrollierte, dieser mit Sicherheit stutzig wird, sollte er in der Nähe sein. Wenn er den Verlust eines Dieners bemerkt, wird er dem sicher auf den Grund gehen wollen. Sie sollten

also schnellstens aus ihrem momentanen Versteck verschwinden. Das gibt der Junge auch seinem Begleiter zu verstehen.

"Weiß er vielleicht, wo die Mine ist, die wir suchen?", flüstert Nekomaru leise.

"Ein guter Einfall", meint Xenos und gibt die Frage an seinen Diener weiter. "Führe uns zum Versteck, in dem Ayame gefangengehalten wird!"

Der Wolf blinzelt mit den Augen. Xenos seufzt. Doch dann springt das Tier aus der Deckung und sprintet geradewegs in eine Richtung. Dann bleibt er stehen und schaut zurück. Er wartet, dass die Kinder zu ihm aufschließen. Zufrieden schauen sich Xenos und Nekomaru an, als sie auch das Unterholz verlassen und ihrem Wegführer leise folgen.

Hinter einem Hügel erblicken sie einen alten Mineneingang. Ganz sicher führt sie der übernommene Diener dorthin. Als die ersten Sonnenstrahlen beginnen die Hügelkuppen im Umland zu erhellen, stehen sie vor dem Eingang. Von außen sieht dieser keineswegs wie ein dämonisches Gefängnis aus. Von anderen Stollen hebt sich dieser hier nicht ab. Doch der Wolf ist sich sicher und so sind es die Kinder auch.

Aus der Tasche unter seinem Gewand holt Xenos eine Kerze heraus, die den beiden Licht spenden soll. Er ist aufgeregt. So vermeintlich nahe ist der Junge Ayame lange nicht mehr gewesen. Während sich Xenos und Nekomaru in den Untergrund aufmachen, wartet der Wolf am Mineneingang.

Sie folgen dem Schacht tiefer und tiefer ins Gestein. Hin und wieder stützen morsche Balken den alten Weg. Ein tristes Grau zielt die Wände, welches selten von kleinen, lila glitzernden Kristallspuren ergänzt wird. Ein eindeutiges Zeichen, dass es sich um

eine alte Amethystabbaustätte handelt. Genau danach haben sie gesucht. Als der Ausgang bereits lange nicht mehr zu sehen ist, öffnet sich eine Abzweigung nach rechts. Noch immer sind keinerlei Hinweise zu finden, dass ein Versteck in diesem Bergwerk sein soll. So treffen die Kinder die Entscheidung, dem rechten Gang zu folgen. Dieser stellt sich jedoch schon bald als Sackgasse heraus. Am Ende des Stollens gelangen sie in einen großen Hohlraum, der sich scheinbar bei einem Einsturz gebildet hatte. Entlang der Decke verläuft eine große Ader aus Amethystkristallen.

Nekomaru greift nach einem runden Stein und wirft ihn gegen die Kristallstruktur an der Decke. Er prallt an ihr ab und fällt nicht unweit wieder auf den Schutt zurück.

"Amethystgeoden sieht man gar nicht an, welche schöne Kristalle sich im Inneren verbergen", spricht Xenos.

"Du meinst, alle Geoden sehen so aus, wenn man sie öffnet?"

Der junge Nekromant nickt: "Deshalb eignen sie sich auch optimal zur Herstellung von Seelensteinen."

"Seelensteine", murmelt Nekomaru. "In sie kann man umherirrende Seelen ohne Gefäß sperren."

"Genau. Sie entstehen aus Amethystgeoden, die ins Reich der Toten geschickt wurden. Die Leere der Dimension entzieht der Geode ihre innere Materie. Anschließend kann je nach Größe eine dementsprechend starke Seele darin gefangen werden."

"Mein Papa besitzt eine ähnliche Versiegelungsmöglichkeit. Im Verlies seines Schlosses stehen große lilane Kristalle. Er kann aber nicht nur Seelen ohne Hülle darin einsperren. Jeder Dämonenfürst besitzt solche Gefängniszellen. Für einen Dämon ist darin eingesperrt zu sein das Schlimmste, was er sich vorstellen kann. Schlimmer als der Tod."

Xenos kratzt sich am Hinterkopf: "Ob es schlimm ist, in einem

Seelenstein gefangen zu sein, weiß ich nicht. Ich nehme an, dass der Gedanke, dauerhaft gefangen zu sein, das ist, was es so schlimm erscheinen lässt. Aber auch wenn es möglich ist, ist diese Verwendung für Seelensteine eher ungebräuchlich."

"Wofür brauchen die Lebenden dann Seelensteine?", fragt Nekomaru neugierig.

Der Schwarzhaarige denkt nach: "Nekromanten benutzen diese Steine oft als Zwischenlösung, bis sie für die Seele ein Gefäß geschaffen haben. Bei Klerikern und Priestern kommen sie selten bei Dämonenaustreibungen oder Geistbannungen zum Einsatz. Außerdem kann man Räume oder Personen mit ihnen vor Heimsuchung schützen. Hexen und Druiden haben in ihren Ritualen ebenso zahlreiche Verwendungen für Seelensteine. Mit diesen Artefakten kann man natürlich auch viel Unheil anrichten. Aus diesem Grund sind sie rar und nicht gern gesehen. Darüber hinaus aber auch unglaublich teuer."

Die beiden machen sich auf den Rückweg bis zur Kreuzung. Hier schlagen sie nun den anderen Weg ein, der sie weiter geradeaus treibt. Bald taucht wieder eine Gabelung auf. Tunnel nach links und rechts führen weiter in den Berg. Voraus erwartet sie aber lediglich eine massive Felswand.

Im Schein der Kerze fällt Xenos jedoch ein kleines Detail auf. Direkt vor ihnen an der Wand im Schutt zeichnet sich leicht die hintere Hälfte eines Schuhs ab. Der vordere Teil würde im Fels stecken. Unmöglich, dass dort jemand einen solchen Abdruck hinterlassen konnte. Mit seiner Hand greift der kleine Magier nach der Wand, als seine Finger in ihr verschwinden. Nun erschließt sich ihm der Hintergrund der Spur. Den tiefer in die Mine führenden Teil hat jemand mit einer simplen Illusion einer Felswand getarnt. Xenos deutet Nekomaru an ihm zu folgen, als er durch die Illusion

hindurchschreitet und sein ganzer Körper im Fels zu verschwinden scheint.

Auf der anderen Seite schaut sich der Nekromant wieder um. Der Tunnel setzt sich weiter fort. Er sieht nicht anders aus als zuvor. Als auch Nekomaru den Schritt durch die Wand wagt, setzen sie ihren Weg fort. Doch nun wissen sie, sie sind am richtigen Ort.

Nach einer weiteren Abzweigung tut sich vor den Kindern ein weiterer, gigantischer Hohlraum auf. Der Boden ist geebnet und verhältnismäßig sauber. Alte Fässer und Kisten stehen entlang der Wände. Die letzten Zweifel der beiden sind ausgeräumt, dass sie auf der richtigen Spur sind. Was ihnen jedoch Unbehagen bereitet ist, dass sie bisher auf niemanden gestoßen sind.

Xenos entscheidet sich Magie zu wirken: "Lebenszeichen."

Zwar spürt er nicht die Anwesenheit von Dämonen, doch Lebende vermag sein Zauber zu orten. Und tatsächlich entdeckt er die Anwesenheit zweier Präsenzen direkt voraus. Doch aus dieser Kammer führen nur zwei Wege nach rechts und links. Misstrauisch begibt sich Xenos zur vor ihm liegenden Felswand und legt seine Hand auf sie. Sein Verdacht einer weiteren Illusion zerstreut sich, als er die Kälte des Gesteins in seiner Handfläche spürt. Die beiden Kinder stimmen schließlich ab und folgen zuerst dem rechten Gang.

Der Tunnel, dem sie nun folgen, sieht anders aus als die bisherigen. Er ist nicht nur wesentlich geräumiger und höher als der Haupttunnel, er verläuft auch in einem leichten Bogen. Mit zunehmender Strecke macht es den Anschein, als führe sie der Weg im Kreis.

Plötzlich schreckt Xenos auf. Die Verbindung zu seinem untoten Wolf im Eingang wurde getrennt. Was auch immer der genaue Grund dafür ist, spätestens jetzt wissen die Dämonen, dass

sich Feinde in ihrer Nähe befinden. Die Schritte des Nekromanten beschleunigen sich. Gleichzeitig wirkt er erneut seinen Zauber, um die lebenden Präsenzen zu orten. Einer von ihnen sind sie definitiv näher gekommen. Doch die zweite scheint sich von ihnen zu entfernen! Eine dieser beiden Lebenden muss seine Schwester Ayame sein. Doch welche? Wenn sie es ist, die sich entfernt, und dieser Gang tatsächlich im Kreis führt, könnte ihre Spur wieder verlorengehen. Das Risiko können sie nicht eingehen. Genauso gut könnte aber auch die Präsenz vor ihnen Ayame sein. Der einzig sichere Weg wäre es sich aufzuteilen. Einer von ihnen muss schnellstmöglich in die große Höhle zurückkehren.

Xenos und Nekomaru beratschlagen sich nur kurz. Der junge Nekromant wird umdrehen. Nekomaru wird sich auf den Weg zum Lebenden vor ihnen machen und danach so schnell wie möglich aufschließen. Xenos reicht seinem Gegenüber also eine zweite Kerze und läuft schnellen Fußes den Weg zurück.

Die Kerze flackert wild bei Xenos' schnellem Tempo. Immer wieder droht das Licht zu erlöschen und ihn in völliger Dunkelheit zurückzulassen. Plötzlich taucht vor ihm aus dem Dunkeln eine kleine Gestalt auf, die sich in seine Richtung bewegt. Sofort bleibt Xenos stehen, beschwört seinen Geisterdolch und macht sich zum Angriff bereit. Wie angewurzelt verharrt sein Gegenüber, ein kleiner Schattenkobold, ein Dämon aus Umbras Domäne. Er scheint nicht damit gerechnet zu haben, dem Jungen plötzlich gegenüber zu stehen.

"D-Du? Warum bist du umgekehrt?", säuselt er mit hoher Stimme.

Xenos runzelt die Stirn: "Wer bist du?"

"Das ist nicht gut", schüttelt er gedankenverloren den Kopf.

"Du solltest doch mit Nekomaru dem Weg folgen. Oh, wir hätten uns nie darauf einlassen sollen! Ich wusste, dass es ein Fehler war."

"Wovon sprichst du?"

"Nichts!", schießt es aus dem Dämon und er faucht Xenos an.

"Du vermasselst einfach alles!"

Dieser wird ungeduldig: "Ich habe keine Zeit für dich. Sag mir, was du hier spielst, oder verschwinde zurück ins Reich der Toten!"

Plötzlich ertönt hinter ihm ein lautes Kreischen, als er auch schon einen kräftigen Stoß an seiner rechten Schulter verspürt. Ein weiterer Schattendämon hat sich auf ihn gestürzt und beginnt, mit seinen scharfen Krallen durch die Robe des Jungen zu schlitzen.

Reflexartig lässt Xenos die Kerze in seiner linken Hand zu Boden fallen und greift nach dem kleinen Monster auf seinem Rücken. Während das Licht erlischt, reißt er den Kobold von sich und schleudert ihn fort. Doch nun ist er blind. Sofort verspürt er einen weiteren Stoß gegen sein rechtes Bein. Dann ertönt erneut ein Kreischen, als ihm etwas um die Hüfte fällt. Mit kräftigen Bewegungen versucht er die Ungetüme abzuschütteln. Ihre scharfen Krallen bohren sich jedoch unter seine Haut.

Der Junge vernimmt weiteres Gekreische, als sich auch noch etwas gegen seine Brust wirft. Kurz darauf spürt er, wie weitere Krallen in seinen rechten Unterarm eindringen. Wie viele dieser Dämonen sind um ihn herum? Er kann sich nicht wehren. Das Gewicht der Koblode zieht ihn nieder. Abgesehen von den brennenden Schmerzen, bereitet ihm vor allem eines Sorge. Wenn er sich nicht schnell von diesen Biestern befreit, wird er es nicht rechtzeitig zurück in die Haupthöhle schaffen. Xenos sieht nur eine Möglichkeit. Gleißende Blitze bilden sich in seiner freien Hand, die den Gang je für den Bruchteil einer Sekunde erhellen. Ruckartig entläd er den Zauber direkt unter sich. Sein gesamter Körper

verkrampft vor Schmerz, als der Strom durch ihn fließt. Er schreit auf. Die Schattenkoblode tun es ihm gleich. Ihr wehleidiges Gekreische hallt durch den Tunnel. Sofort entschwindet der Ballast von Xenos' Leib. Sein Kettenblitz scheint seinen Zweck erfüllt zu haben. Der Junge braucht einen Moment, bis die Nachwirkungen von ihm abgeklungen sind. Seine Gliedmaßen zucken noch leicht, als er sich eine neue Kerze anzündet und seinen Weg fortsetzt.

Schließlich erblickt er in der Ferne ein Leuchten. Ihm ist klar, dass es aus der großen Kammer kommen muss. Ein letztes Mal setzt er zum Sprint an und erreicht die gewaltige Höhle.

Dort angekommen, füllt sich sein Herz auf einen Schlag mit allem Glück der Welt. Er hat es geschafft rechtzeitig anzukommen. Und vor ihm, in der Mitte des Raumes, steht sie, seine kleine Schwester Ayame. Nach vier Jahren sieht er sie endlich wieder. Das Mädchen mit den wunderschönen, langen Haaren und den noch immer genauso unschuldig wirkenden blauen Augen. Sie hat sich kaum verändert.

Neben ihr steht Krustsho, ein altbekannter Ifrit, ein Feurdämon, der durch seine natürliche Flammengestalt die Kammer erhellt. Sein menschlicher Oberkörper thront auf einem eindrucksvollen Flammenwirbel. Doch Xenos macht sich keine Gedanken. Er war es schließlich, der Ignis darüber informierte, wo Ayame gefangen gehalten wird. Sie stehen also auf der selben Seite.

Auch Ayame erkennt ihren Bruder sofort. Voller Freude läuft sie ihm in ihren weißen Lumpen entgegen. Auch Xenos lässt seinen Gefühlen freien Lauf. Die Anspannung fällt von ihm ab und mit ausgestreckten Armen kommt er seiner Schwester entgegen. Sie schließen ineinander zu einer herzlichen Umarmung, wie sie es jahrelang nicht konnten. Ayame beginnt vor Glück fürchterlich zu weinen und auch Xenos rinnen Tränen über die Wangen. Sie drücken

sich so fest aneinander, wie sie nur können, würden den anderen am liebsten nie wieder loslassen.

"Ich bin so froh, dich endlich wiederzuhaben", murmelt Xenos über ihre Schultern. "Es tut mir leid, dass ich dich nicht beschützen konnte. Aber jetzt kann ich es. Verlass dich auf mich!"

Schluchzend versucht die kleine Ayame wichtige Worte zu äußern, doch es gelingt ihr einfach nicht. Xenos spürt nur ein leichtes, zitterndes Kopfschütteln an seiner Brust.

Plötzlich unterbricht der Ifrit Krustsho den innigen Moment: "Wo ist Nekomaru?"

"Wir haben uns getrennt, weil wir dachten, jemand versucht mit Ayame zu entkommen", spricht Xenos erleichtert über die Fehleinschätzung.

Ayames Kopfschütteln wird stärker. Erneut versucht sie sich gegen ihre ausbrechenden Glücksgefühle zu stemmen und Xenos etwas zu sagen.

Auf Xenos' Aussage erwidert Krustsho mit kaum wahrnehmbarem Unterton: "Keine Sorge, deine Schwester und ich haben nicht versucht vor euch zu fliehen."

Xenos schaut zu Ayame. Diese drückt immer stärker gegen ihren geliebten Bruder. Schließlich schafft sie es, erste Worte zu sprechen.

Leise stammelt sie in seine Brust: "Er ... hat ... er will ... nein!"

Xenos wird misstrauisch und antwortet dem Ifrit: "Ich habe wohl wirklich Glück, dass du sie begleitet hast."

"Das Glück liegt ganz auf meiner Seite", entgegnet Krustsho. "Du tust mir immerhin den Gefallen allein zu kommen, ohne Nekomaru. Das macht es mir leichter."

Kaum wahrnehmbar flüstert Ayame nun: "Er hat dich hergelockt."

Sofort weicht Xenos mit Ayame zurück. Er zieht sie zur Seite.
"Wovon sprichst du?", will der Junge wissen.

"Ich diene nicht Ignis", stellt der Ifrit schließlich klar. "Meine Loyalität galt dem Zirkus, den ihr vernichtet habt! Und dafür bekomme ich nun meine Rache."

Der Nekromant fasst zusammen: "Du hast Ignis also deinen Aufenthaltsort verraten, um uns bewusst hierher zu holen?"

"Du hast es erfasst", lacht Krustsho gehässig. "Und ihr tut mir zu alledem noch den Gefallen, euch mir einzeln zu stellen."

Xenos nimmt Kampfposition ein: "Euren Menschenfänger-Zirkus würde ich immer wieder zerschlagen."

"Spüre meinen Zorn!", schreit Krustsho

Er wirft seine Fäuste zur Seite. Flammen schießen an den Rand der Höhle. Ein Kreis aus Feuer schließt die drei ein. Die Entschlossenheit brennt in Krustshos Augen. Es ist klar, dass nur einer von ihnen diese Arena siegreich verlassen wird.