

Die Begegnung mit dem Tod

Es war jetzt schon seit zehn Monaten Tag und Nacht dunkel im Land Kanatur. Der König war in Sorge um sein Volk und lud aus diesem Grund die besten Zauberer der Welt ein, damit sie durch die Straßen wandeln und die Leute aufheitern. Nur zwei der allerbesten Magier wurden in sein Schloss geführt, da sie für ihn zaubern sollten. Allerdings wusste er nicht, dass einer von ihnen ein echter Zauberer war mit dem Namen Xaron Hatanur. Der zweite wirkte ziemlich verschlossen und war komplett in Schwarz gehüllt. Xaron hingegen hatte eine grüne Hose, Lederstiefel, Knieschützer geziert mit Eisen, eine moosgrüne Lederjacke, einen Brustpanzer mit goldenen Schlangenlinien, Ellbogenschützer, einen schwarzen Umhang und einen ziemlich seltsam aussehenden schwarzen Helm. Um seine Hüfte hing eine Schwertscheide und auf seiner Schulter saß ein kleiner Chimänz. Das ist ein 50-80cm großer Dämon mit Vampirzähnen und Fledermausflügeln.

Nachdem Xaron eine Pause hatte und der andere Zauberer (der Name von ihm lautete Daron) weitermachte, marschierte Xaron durch die Burg und sah sich ein wenig um. Als er zur königlichen Schatzkammer kam, spähte er durch das Türschloss und entdeckte einen interessanten Panzerschrank. Da er auch noch am nächsten Tag eine Aufführung haben sollte, durfte er im Schloss übernachten. In der Nacht kletterte Zaff, so hieß der Chimänz, durch ein Belüftungsfenster in die Schatzkammer und öffnete von innen die Tür, damit Xaron eindringen konnte. Sofort schloss der Magier die Box auf und sah einen schwarzen Kristall.

Jetzt glaubte er zu wissen, warum es schon so lange dunkel war. Dieser Stein war der Seelenstein, mit dem der Tod die Toten unter Kontrolle halten konnte. Darum liefen zur Zeit auch viele Monster herum, da alle den Stein für sich gewinnen wollten, und die Monster erzeugten diese Finsternis. Mithilfe seiner Magie kopierte er den Stein, nahm das Original mit und ließ die Kopie im Schrank.

Nachdem er die zweite Aufführung hinter sich hatte, kaufte er sich ein Pferd und galoppierte damit in Richtung Donnertor. Das ist eine riesige Höhle, die extrem gruselig aussieht, wenn ein Blitz in ihr einschlägt. Gleichzeitig ist das Tor ein Portal zur Hölle. Als Xaron bei der Höhle ankam, band er sein Pferd mit einem Strick an einen Felsen, zog sein Schwert und marschierte durch das Tor. Sein Schwert leuchtete hellblau in der Dunkelheit. Es gab ihm wenigstens etwas Licht. Plötzlich wurde es heiß. Xaron sah auf einmal etwas aufblitzen. Dann hörte er ein Rumpeln und mit einem Schlag verschwand die hintere Höhlenwand. Stattdessen war ein langer und finsterner Gang zu sehen. Allmählich bekam es Xaron mit der Angst zu tun. Langsam und vorsichtig ging er durch den Tunnel. Er kam bei einer tiefen Schlucht, in der Lava floss und bei einem grünlichen See, aus dem giftiger Dampf aufstieg, vorbei.

Am Ende des Ganges stand er in einem gigantisch großen Raum, in dem unzählige Skelette mit Waffen im Felsen versteinert waren. Auf der linken Seite sah der Zauberer ein

verschlossenes Eisentor, doch Xaron konnte es weder mit Zauberei noch mit seinem Schwert aufbrechen. Als er auch beim dritten Versuch scheiterte, brachen plötzlich die Skelette aus der Wand.

„Ihr bescheuerten Gerippe!“, schrie Xaron und stürzte sich auf seine Feinde. Es waren Hunderte, die sich sofort wieder neu zusammensetzen konnten, wenn man sie durchschnitt, außer man schoss entweder einen Blitz oder Feuer auf sie, denn dann zerfielen sie zu Staub. Der Kampf schien endlos zu sein, doch endlich nach zwei Stunden waren alle Krieger verbrannt. Auf einmal fiel Xaron ein Schlüssel in der Wand auf.

Er steckte den Schlüssel ins Loch in der Tür, und siehe da, das Tor schwang auf. Allerdings stand auf der anderen Seite der Tür Daron, der zweite Magier aus dem Königsschloss. Daron nahm seine Kapuze ab und zum Vorschein kam ein Skelettkopf mit Hörnern.

„Mein Name ist eigentlich Lord Tamaron, und ich bin der König der Monster. Gib mir den Stein, und ich lass dich laufen!“

„Niemals!“, meinte Xaron.

Tamaron schoss plötzlich einen roten Strahl aus seinen Händen und schleuderte Xaron an einen Felsen. Sofort kletterte Zaff auf den Lord und kratzte und biss ihn, bis der Feind umkippte. Ein greller Blitz stieß den Chimänz auf den Boden, doch Xaron stand wieder aufrecht und erzeugte ein Schutzschild aus Licht um die beiden Gefährten. Allerdings entfachte Tamaron einen Tornado, der das Schutzschild wegblies. Als Tamaron gerade zum letzten Schlag ausholen wollte, stieß ihn auf einmal eine Stichflamme in einen Magmasee. Mit einem letzten Schrei löste sich der Monsterkönig in Luft auf.

Wie aus dem Nichts erschien ein Skelett mit einem Drachenschwanz, mit Fledermausflügeln auf dem Rücken und gewaltigen Hörnern auf dem Kopf. Das komplette Gerüst war in Flammen gehüllt und Xaron wurde vor Angst bleich im Gesicht.

Das Wesen sprach mit einer Stimme, die so klang, als würde Steinkohle auf Metall gerieben werden: „Wie du dir sicher denken kannst, bin ich der Tod. Wenn du mir den Seelenstein gibst, musst du mir nur deine Seele aushändigen, und ich könnte die Monster wieder einfangen. Gibst du ihn nicht her, so überlebst du, aber die Monster sind weiterhin auf freiem Fuß. Also, für welche Möglichkeit entscheidest du dich?“

Xaron musste kurz überlegen, doch schließlich antwortete er: „Ich schenke dir den Stein, und du entziehst mir meine Zauberkraft. Dafür lässt du mich und mein Haustier gehen. Und du fängst wieder alle Monster ein. Klar soweit?“

Der Tod dachte, dass das Schlimmste, was einem Zauberer passieren könnte, war, dass er seine Zauberkraft verlieren konnte, und so willigte er ein. Er entzog Xaron die Magie und nahm nun wieder seinen Stein an sich. Xaron durfte gehen, und als er dann vor der Höhle stand, dachte er sich:

„Wie blöd können eigentlich manche Wesen sein?“, denn der Tod hatte nicht bedacht, dass Chimänze einem anderen Wesen Magie schenken können, aber nicht selber das Zaubern beherrschten. Und so hatte der tapfere Xaron den Tod ausgetrickst.