

AUSSERDEM BEI PANINI ERHÄLTlich

Spannende Abenteuer-Romane für MINECRAFTER

Karl Olsberg: DAS DORF Band 1: Der Fremde
ISBN 978-3-8332-3251-0

Karl Olsberg: DAS DORF Band 2: Kolle in Not
ISBN 978-3-8332-3252-7

Karl Olsberg: WÜRFELWELT
ISBN 978-3-8332-3248-0

Karl Olsberg: ZURÜCK IN DIE WÜRFELWELT
ISBN 978-3-8332-3249-7

Sean Fay Wolfe: DIE ELEMENTIA CHRONIKEN Band 1:
Die Suche nach Gerechtigkeit
ISBN 978-3-8332-3254-1

Winter Morgan: DIE SUCHE NACH DEM DIAMANTSCHWERT
ISBN 978-3-8332-3007-3

Winter Morgan: DAS GEHEIMNIS DES GRIEFERS
ISBN 978-3-8332-3008-0

Winter Morgan: DIE ENDERMEN-INVASION
ISBN 978-3-8332-3243-5

Winter Morgan: SCHATZJÄGER IN SCHWIERIGKEITEN
ISBN 978-3-8332-3244-2

Nacy Osa: DIE SCHLACHT VON ZOMBIE-HILL
ISBN 978-3-8332-3246-6

**Nähere Infos und weitere Bände unter
www.paninicomics.de**

Dieses Buch ist kein offizielles *Minecraft*-Lizenzprodukt und steht in keiner Verbindung mit Mojang AB, Notch Development AB oder einem anderen *Minecraft*-Rechteinhaber.

SCHATZJÄGER IN SCHWIERIG- KEITEN

Ein Minecraft-Abenteuer
Band 4

Von Winter Morgan

Ins Deutsche übertragen
von Andreas Kasprzak

panini BOOKS

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

*Dieses Buch wurde auf chlorfreiem,
umweltfreundlich hergestelltem Papier gedruckt.*



Englische Originalausgabe:

„Treasure Hunters in Trouble“ by Winter Morgan,
published in the US by Sky Pony Press, New York, USA, October 2014.

Copyright © 2016 by Hollan Publishing. All Rights Reserved.
Minecraft is a registered trademark of Notch Development AB.
The Minecraft Game is copyright © Mojang AB.

Deutsche Ausgabe: Panini Verlags GmbH, Rotebühlstr. 87,
70178 Stuttgart. Alle Rechte vorbehalten.

Geschäftsführer: Hermann Paul
Head of Editorial: Jo Löffler
Marketing & Kooperationen: Holger Wiest (email: marketing@panini.de)
Übersetzung: Andreas Kasprzak
Lektorat: Carmen Jonas
Produktion: Gunther Heeb, Sanja Ancic
Umschlaggestaltung: tab individuell, Stuttgart
Satz: Greiner & Reichel, Köln
Druck: CPI Books, Ulm
Gedruckt in Deutschland

YDMINE004

ISBN 978-3-8332-3244-2

1. Auflage, Mai 2016

Auch als E-Book erhältlich:
ISBN 978-3-8332-3376-0

Findet uns im Netz:

www.paninicomics.de



PaniniComicsDE

INHALT

1. KAPITEL: Freunde in Not 7
2. KAPITEL: Creeper-Alarm! 14
3. KAPITEL: Eine schleimige
Angelegenheit 21
4. KAPITEL: Parkour 28
5. KAPITEL: Portale 34
6. KAPITEL: Das ist nicht das Ende 41
7. KAPITEL: Die Rückkehr 48
8. KAPITEL: Wieder im Nether 54
9. KAPITEL: Beute und Lava 62
10. KAPITEL: Auf Tauchstation 69
11. KAPITEL: Abbaulähmung 77
12. KAPITEL: Alte Bekannte 84
13. KAPITEL: Schatzsuche 90
14. KAPITEL: Süß wie Zucker 96
15. KAPITEL: Kampf im Wüstentempel 101
16. KAPITEL: Keine Sinnestäuschung 108
17. KAPITEL: Schätze und Schwierigkeiten 115
18. KAPITEL: Der Lohn der Mühe 124

1. KAPITEL

Freunde in Not

Steve bestellte gerade seine Weizenfarm, als er seinen Hund Rufus in der Ferne bellen hörte. Er sah auf und bemerkte zwei näher kommende Personen.

„Wer seid ihr?“, fragte Steve, während er ihnen entgegenging. Rufus war zu ihm gelaufen und stand jetzt neben ihm. Seine beiden Ozelots Snuggles und Jasmine saßen am Eingang seines Hauses.

Zunächst antwortete keiner der beiden Fremden. Sie musterten nur das Farmhaus und tuschelten miteinander.

Dann fragte die Frau: „Bist du Steve?“

„Ja. Wer seid ihr?“

„Oh, gut, dann sind wir hier richtig. Wir waren uns nicht sicher. Die Reise hierher war ziemlich verrückt.“ Die Frau seufzte.

„Ihr habt mir immer noch nicht gesagt, wer ihr seid.“ Allmählich wurde Steve misstrauisch.

„Tut mir leid. Ich bin Alex und das ist Will, aber

das ist nicht weiter wichtig. Wir sind gekommen, um dir zu sagen, dass deine Freunde in Schwierigkeiten stecken“, erklärte Alex ihm. Sie war blond und trug eine grüne Bluse.

„Was? Wer? Wo?“, platzte Steve heraus, der sich sofort ernsthafte Sorgen machte.

„Ich bin deiner Freundin Kyra begegnet. Sie hat versucht, ihren Freunden zu helfen, die von einem Griefer in die Falle gelockt wurden. Er hat sie in einem Wüstentempel eingesperrt. Nur Kyra konnte entkommen“, berichtete Alex.

„Geht's ihnen gut? Wo wurden sie gefangen genommen?“

„Wir haben Kyra in der Wüste getroffen. Wir waren am Verhungern und sie gab uns etwas zu essen. Kyra bat uns im Tausch gegen das Essen, dich aufzusuchen. Sie wollte ihre Freunde Henry, Max und Lucy nicht alleinlassen. Aber sie braucht deine Hilfe“, erklärte Will, der einen roten Helm trug.

Steve zögerte. Er fragte sich, ob Alex und Will die Wahrheit sagten? Vielleicht waren sie ja in Wirklichkeit die Griefer, die seine Freunde in die Falle gelockt hatten. Womöglich hatten sie den langen Weg zu ihm nur auf sich genommen, um ihn zu bestehlen.

„Ihr seid den ganzen Weg von der Wüste hierher gereist, um mir Kyras Nachricht zu überbrin-

gen? Das scheint mir ein ziemlich großer Gefallen zu sein.“

Alex sah leicht verlegen zu Boden, als sie Steve verriet: „Kyra hat versprochen, uns einen Teil des Schatzes abzugeben.“

„Oh! Das ergibt Sinn“, meinte Steve.

„Der Tempel ist voller Schätze“, fügte Will hinzu.

„Ich mache mir Sorgen um Kyra. Der Schatz ist mir egal.“ Steve fühlte sich unwohl.

„Sie hat es sicher schwer. Aber wenigstens erkennt sie in der Wüste Feinde schon von Weitem, weil es dort so eben ist“, erklärte Alex.

Steve wusste, dass das stimmte. Außerdem war Kyra clever und konnte sich gegen Grierer behaupten. Trotzdem war sie ganz allein. Selbst wenn sie Feinde, die sie angreifen wollten, rechtzeitig erkannte, hieß das nicht, dass sie am Ende auch gewann. Er musste ihr helfen! Steve ging ins Haus und legte seine Rüstung an. Er öffnete eine Truhe und nahm sein Diamantschwert heraus. Nun war er bereit, Kyra dabei zu helfen, Henry, Max und Lucy zu retten. Er überprüfte sein Inventar, um sich zu vergewissern, dass er alle Vorräte bei sich trug, die er brauchte. Die Reise zum Wüsten-Biom war lang und gefährlich.

Alex und Will warteten in Steves Wohnzimmer auf Steve und aßen Äpfel, um ihre Hungerleiste aufzufüllen.

„Habt ihr eine Karte?“, fragte Steve.

„Du brauchst keine Karte. Wir kennen den Weg, und wir haben Kyra versprochen, dich zu ihr zu bringen“, antwortete Alex.

„Aber unsere Inventare sind fast leer“, sorgte sich Will.

„Was braucht ihr?“

„Wir haben jede Menge Smaragde. Gibt es in der Nähe ein Dorf? Wir könnten die Smaragde gegen Vorräte eintauschen“, schlug Alex vor.

„Ja, es gibt ein Dorf. Meint ihr, es bleibt uns dafür genügend Zeit? Ich mache mir Sorgen um meine Freunde. Wir müssen uns beeilen, um sie zu retten.“

„Wenn wir nicht richtig vorbereitet sind, werden wir niemand retten können“, gab Alex zu bedenken.

Steve versuchte, nicht zu lachen. Der Einwand hätte glatt von ihm stammen können. Er musste Alex beipflichten. Sie mussten die nötigen Vorbereitungen treffen.

Das Trio ging ins Dorf, zur Werkstatt von Eliot dem Schmied. Bei Eliot gab es sämtliche Vorräte, die sie brauchten, um mächtige Schwerter und schützende Rüstungen zu craften, mit denen sie gegen die verschlagenen Grierer antreten konnten.

Eliot war überrascht, seinen Freund Steve in

fremder Gesellschaft zu sehen. „Wie kann ich euch helfen?“, fragte er.

„Eliot, das sind Alex und Will. Wir sind auf dem Weg in die Wüste. Ein Griefer hat Henry, Lucy und Max in eine Falle gelockt. Kyra versucht, ihnen zu helfen. Aber allein schafft sie das nicht.“

„Oh nein!“, sagte Eliot besorgt. „Sag mir, was ihr benötigt.“

Alex und Will tauschten Smaragde. Als das erledigt war, eilten sie zu Steves Weizenfarm zurück und stellten all die Dinge her, die sie benötigten, um gegen die vielen Gegner zu kämpfen, die sie erwarteten. Als sie fertig waren, brach bereits die Nacht herein.

Steve ging nach draußen. Er war bereit aufzubrechen. Er wollte keine Zeit mehr vergeuden.

Alex rief ihm nach: „Wir können in der Nacht nicht aufbrechen. Wir würden innerhalb kürzester Zeit draufgehen!“

„Achtung, hinter dir!“, rief Will.

Klick! Klack! Zwei Skelette wankten auf Steve zu. Eins davon schoss einen Pfeil auf ihn ab. Aber er war gut geschützt. Dank seiner Rüstung war er zuversichtlich, dass er den Kampf für sich entscheiden würde. Mit einem Satz stürzte er sich auf das Skelett und vernichtete es mit seinem Schwert.

Das zweite Skelett zeigte sich widerstandsfähiger. Als er auf die weiße Knochengestalt einschlug,

stellte er fest, dass er sie nicht zerstören konnte. Stattdessen schoss das Skelett pausenlos mit Pfeilen auf ihn.

Will und Alex rannten vom Haus herbei und feuerten mit Pfeilen auf das Skelett, bis es schließlich hinüber war und Pfeile droppte.

„Aus diesen Gebeinen können wir Knochenmehl herstellen“, sagte Alex und verstaute die Knochen in ihrem Inventar.

„Siehst du? Nachts ist es einfach zu gefährlich“, beharrte Will.

Steve wusste, dass sie recht hatten. Aber wie sollte er nur schlafen, wenn er wusste, dass seine Freunde in Schwierigkeiten steckten?

„Ich hoffe, Kyra ist okay“, sagte Steve sorgenvoll, als sie ins Haus zurückgingen. Sobald sie in ihren Betten lagen, wären sie vor feindlichen Kreaturen sicher.

Da schrie Alex: „Eine Spinne!“

Die unheimlichen roten Augen des Viehs glühten, als das Tier über den Boden von Steves Wohnzimmer krabbelte. Steve hieb mit seinem Diamantschwert nach dem Insekt. Die Augen der Spinne plumpsten aus dem Schädel.

„Damit können wir Tränke brauen.“ Steve schnappte sich die Augen, während Alex die Fäden der Spinne einsammelte.

„Lasst uns schlafen gehen.“ Will war nervös.

„Hier treiben sich für meinen Geschmack zu viele feindliche Kreaturen herum.“

Als sie ins Bett gingen, dachte Steve an Kyra. Er hoffte, dass es ihr gut ging. Er kletterte gerade in sein Bett, als er aus dem Wohnzimmer eine vertraute Stimme vernahm.

„Steve?“, rief die Stimme. „Bist du zu Hause?“

Steve sprang mit einem Satz aus dem Bett und lief nach nebenan ins Wohnzimmer.

„Kyra!“, rief Steve, als er seine Freundin entdeckte. „Ich dachte, du bist draußen in der Wüste!“

2. KAPITEL

Creeper-Alarm!

„Es war ein Creeper“, stammelte Kyra. „Ich hab ihn gehört, aber mir blieb nicht genügend Zeit, um zu entkommen.“

„Wie schrecklich!“, rief Steve. „Hier bist du vor Creepern sicher. Wir haben zwei Ozelots.“

„Stimmt. Dieser Creeper war ein echter Albtraum. Das einzig Gute daran ist, dass ich in meinem Bett respawnnt bin, sodass ich gleich rüberlaufen konnte, um dich um Hilfe zu bitten.“ Kyra hielt inne. „Haben Alex und Will es hierher geschafft? Haben sie dir erzählt, was passiert ist?“

In dem Moment, in dem Steve zur Antwort ansetzte, unterbrach Kyra ihn.

„Oh Steve, du wirst nicht glauben, was Henry, Max und Lucy zugestoßen ist.“

In diesem Augenblick tauchten Alex und Will aus dem Schlafzimmer auf.

„Kyra?“ Alex war überrascht.

„Ihr habt es geschafft!“ Kyra lächelte.

„Ja. Wir wollten eigentlich morgen in aller Frühe in die Wüste aufbrechen. Wie kommst du hierher?“, fragte Alex.

„Habt ihr Steve meine Botschaft überbracht?“, wollte Kyra wissen.

„Wir sagten ihm, dass du versuchst, deinen Freunden zu helfen, die von einem Grierer eingesperrt wurden“, sagte Will.

„Steve, drei regenbogenfarbene Grierer haben uns in eine Falle gelockt.“

„Die Regenbogen-Männer! Ich habe sie im Net-her und im Dschungel gesehen.“ Steve konnte kaum glauben, dass die Regenbogen-Grierer wieder zugeschlagen hatten.

„Wir waren gerade dabei, den Schatz zu bergen, als sie sich mit Diamantschwertern bewaffnet in den Wüstentempel schlichen und uns einsperrten.“

„Wie das?“, wollte Steve wissen, der sich fragte, warum Henry, Max und Lucy sich nicht gegen die Angreifer gewehrt hatten. Schließlich waren sie erfahrene Schatzsucher, die schon massenhaft Grierer begegnet waren.

„Anfangs waren wir so aufgeregt, weil wir den verborgenen Tempel gefunden hatten. Als wir auf die Kammer mit dem Schatz stießen, überwand Henry sogar die Fallen. Dummerweise hat er dabei das TNT nicht zerstört. Als sich die Regenbo-

gen-Männer auf uns stürzten, blieb einer von ihnen neben dem TNT stehen. Er drohte damit, den Sprengstoff hochzujagen und uns alle umzubringen, sollten wir nicht tun, was sie verlangten. Die Männer führten uns in eine Kammer im Gestein, die sie sicher selbst gebaut hatten. Zum Glück konnte ich weglaufen. Ich glaube, sie haben es erst bemerkt, als es zu spät war.“

„Wie wolltest du Henry, Max und Lucy da rausholen?“, fragte Steve.

„Eigentlich wollte ich das TNT stehlen und damit die Grierer angreifen, aber es wurde schon dunkel, und ein Creeper lauerte in der Nacht. Und – hier bin ich!“

„Wir müssen zurück in die Wüste, um ihnen zu helfen. Sonst könnten sie für alle Ewigkeit da drin eingesperrt bleiben“, sagte Steve zu Kyra.

Kyra gesellte sich zu Alex und Will. „Nun, da mir Steve beisteht, müsst ihr uns nicht begleiten. Ich kann euch als Belohnung ein paar Smaragde aus meinem Inventar anbieten. Ich könnte sogar jedem von euch einen Diamanten geben.“

Alex sah Will an. „Würde es euch was ausmachen, wenn wir uns euch trotzdem anschließen?“

„Warum solltet ihr das tun?“ fragte Kyra verblüfft.

Will sagte: „Ich glaube, das wird ein richtig abgefahrenes Abenteuer. Außerdem locken uns die

vielen Schätze, die man in Wüstentempeln findet. Etwas Kostbareres findet man kaum irgendwo.“

„Wir brauchen alle Hilfe, die wir kriegen können. Die Sache wird nicht leicht“, warnte sie Steve.

„Oh nein!“ Wie aus dem Nichts entdeckte Kyra die roten Augen einer Spinne.

Steve vernichtete das Vieh mit einem einzigen Schlag. „Das ist die zweite heute Nacht. Wir sollten zu Bett gehen, bevor wir von einem Spinnenreiter oder einem Enderman attackiert werden. Außerhalb unserer Betten ist es zu gefährlich.“

Die Tür stand noch offen. Steve schickte sich an, sie zu schließen, als zwei Skelette vorbeimarschierten. Ihre Knochen klapperten in der Stille der Nacht.

„Macht eure Pfeile und Bogen feuerbereit!“, rief Steve den anderen zu, während die Skelette schon begannen, Pfeile auf ihn und seine Freunde zu schießen.

„Was ist das für ein Geräusch?“, fragte Kyra mit zittriger Stimme.

Nun hörte auch Steve das Zischen, das immer lauter wurde.

„Klingt nach einem Creeper!“, rief Steve.

„Wie ist das möglich?“, stotterte Kyra. „Du hast zwei Ozelots!“

„Zurück!“, rief Will aus.

Die Skelette töteten den Creeper. Eine Schall-

platte fiel zu Boden. Steve und seine Freunde feuerten Pfeile auf die Skelette und zerstörten sie.

Steve hob die Platte auf und betrachtete sie genau.

„Dies ist nicht der richtige Moment, um Musik zu hören. Wir müssen unsere Freunde befreien“, erinnerte Kyra ihn, während in der Ferne die Sonne aufging.

Die Gruppe trat ins Freie, bereit, ihre Reise anzutreten, um ihre Freunde vor dem Griefer zu retten. Allerdings blieben sie abrupt stehen, als sie eine weitere grüne, klotzige, feindselige Kreatur entdeckten, die sich ihnen langsam näherte. Die vier kurzen Beine des Dings gaben beim Näherkommen keinen einzigen Laut von sich.

„Ich verstehe das nicht“, sagte Kyra. „Die Sonne ist aufgegangen. Wie kann ein Creeper das überleben?“

„Ihnen macht das Tageslicht nichts aus. Sie gehören zu den wenigen Kreaturen, die am Tage überleben können“, erklärte ihr Steve, der vor der bedrohlichen Kreatur zurückzuweichen versuchte. Aber vergebens! Es gab kein Entkommen!

Die Gruppe stand von Furcht erfüllt und in Erwartung einer Explosion da. Doch dann pirschten sich Snuggles und Jasmine an den Creeper heran und lenkten den bösen grünen Teufel von Steve und seinen Freunden ab.

„Lauft!“, rief Steve seinen Freunden zu. Sie rannten los und ließen die Weizenfarm hinter sich. So begannen sie ihre Reise zur Rettung ihrer Freunde, die in der Wüste gefangen waren.

Gerade als sie dachten, sie seien in Sicherheit, gerieten sie unweit von Steves Farm in ein Sumpfbiom, in dem das Quartett auf eine Hexenhütte stieß.

Die kleinwüchsige Hexe, die einen schwarzen Hut trug, lief aus ihrer Hütte, mit einer Trankflasche in der Hand.

Die Gruppe hatte keine Chance zu fliehen. Die Hexe stürmte auf sie zu und warf den Trank nach Steve. Die Wirkung trat sofort ein. Steves Körper wurde langsamer. Er fühlte sich, als könne er keinen einzigen Schritt mehr tun. Er wollte sich nur noch zu Boden fallen lassen und schlafen.

„Das ist der Trank der Schwäche!“, rief Kyra warnend.

Obwohl Will nun die Wirkung des Tranks kannte, raste er mit seinem Schwert in der Hand auf die Hexe zu. Er stürzte sich auf sie und schlug zu. Da Hexen aber sehr stark sind und sich selbst heilen können, machte ihr die Attacke nicht das Geringsste aus.

Steve brauchte Hilfe. Alex lief zu ihm und reichte ihm Milch. „Trink das, dann fühlst du dich besser.“

Steve trank die Milch, doch er fühlte sich schrecklich und bezweifelte, dass ihm irgendetwas helfen würde.

Will kämpfte gegen die Hexe. Er verpasste der lavendeläugigen Gestalt einen harten Treffer, der die Hexe jedoch nicht umbrachte. Sie schleuderte einen Trank nach Will.

„Ich bin krank!“, rief Will, denn der Giftrank raubte ihm mehrere Herzen seiner Lebensanzeige.

Kyra schoss einen Pfeil auf die Hexe ab und vernichtete sie damit.

„Fantastisch, Kyra!“, lobte sie Alex und gab Will etwas Milch zu trinken.

Während Will trank, kam Steve zu ihm herüber.

„Die Wirkung hält nicht allzu lange an. Gleich wirst du dich besser fühlen“, versicherte Steve seinem neuen Freund.

Die Gruppe wollte den Sumpf verlassen. Alle wussten, dass es nur eine Frage der Zeit war, bis sie von dem Schleim attackiert werden würden, der in diesem Biom lebte. Während sie sich weiterhin langsam einen Weg durch die morastige Landschaft bahnten, hörten sie jemand um Hilfe rufen. Steve blieb stehen.

„Ich kenne diese Stimme!“, behauptete er, obwohl ihm das selbst komisch vorkam.