

**EIN VÖLLIG  
EIGENSTÄNDIGES ABENTEUER  
FÜR MINECRAFTER**

# **SCHATZJÄGER IN SCHWIERIG- KEITEN**

**ROMAN  
FÜR  
MINECRAFTER**

**WINTER MORGAN**

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

Schallplatte 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 Sumpf-Biom, 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 Geringste 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 Gifttrank 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“,