

MINECRAFT™ DER DRACHE



OFFICIAL PRODUCT



NICKY
DRAYDEN

MOJANG
STUDIOS

MINECRAFT DER DRACHE

**NICKY
DRAYDEN**

Aus dem Amerikanischen
von Maxi Lange

SCHNEIDERBUCH

Bisher bei Schneiderbuch erschienen:
MINECRAFT Roman: Die Insel (Band 1)
MINECRAFT Roman: Kollision (Band 2)
MINECRAFT Roman: Das verschollene Tagebuch (Band 3)
MINECRAFT Roman: Das Ende (Band 4)
MINECRAFT Roman: Die Reise (Band 5)
MINECRAFT Roman: Das Schiffswrack (Band 6)
MINECRAFT Roman: Der Berg (Band 7)
MINECRAFT Roman: Der Drache (Band 8)

Deutsche Erstausgabe
© 2022 Schneiderbuch in der
Verlagsgruppe HarperCollins Deutschland GmbH, Hamburg
Alle Rechte für die deutschsprachige Ausgabe vorbehalten

© 2021 Mojang Synergies AB. All Rights Reserved.
MINECRAFT and the Minecraft logo are trademarks of the

Microsoft group of companies.

Originaltitel: »The Dragon«

Erschienen bei: Del Rey, an imprint of Random House,
a division of Penguin Random House LLC, New York.

Del Rey UK, an Imprint of Cornerstone,
a division of Penguin Random House UK.

Covergestaltung: Achim Münster, Overath
nach einem Entwurf von Elizabeth A. D. Eno
Satz: Achim Münster, Overath
in Anlehnung an das amerikanische Original
E-Book-Konvertierung: GGP Media GmbH, Pößneck
ISBN 9783505150395

www.schneiderbuch.de

Facebook: facebook.de/schneiderbuch

Instagram: @schneiderbuchverlag

Für Alex

Du baust wundersame Welten,
erschaffst herrliche Gerätschaften;
deine Ideen und deine Fantasie
erfreuen mich
bis ins Ende und wieder zurück

KAPITEL 1

Zetta versteckte sich hinter einem Kaktus am Rand des Marktplatzes und wartete darauf, dass die letzten Stadtbewohner ihre Arbeit beendeten, um zum Abendessen zu Hause zu sein. Die Schatten der Wüstenstadt Siennadün wurden länger, während die Sonne auf den Horizont zuwanderte. Der Sand unter Zettas Füßen kühlte sich ab, und eine frische Brise wehte die Hitze des Tages fort.

Zetta hielt mit der einen Hand den Kragen ihres blauen Gewands, während die andere den Lederbeutel umklammerte, in dem sich ihr wertvollster Besitz befand – Glasflaschen, Netherwarzen und ihr heißgeliebter Braustand. Sie war die beste Trankmischerin von ganz Siennadün. Okay, sie war auch die *einige* Trankmischerin von Siennadün – aber eines Tages würde sie großartig sein! Vorher würde sie allerdings noch viel üben müssen, was wiederum nur ging, wenn es ihr gelang, die Flaschen unbemerkt mit Wasser zu befüllen.

Mitten auf dem Marktplatz stand ein Sandsteinturm mit schmalen Fenstern, die bis ganz oben reichten. Unter seinem Dach hing die große Messingglocke, die die Stadtbewohner in Notfällen alarmierte. Und im Schatten des Glockenturms befand sich der einzige Brunnen der Siedlung. Wasser war in der Wüste ein knappes Gut, und keiner sah es gern, wenn jemand mehr als seinen gerechten Anteil nahm. Wenn die Leute bemerkten würden, wie oft Zetta herkam, um ihre Flaschen zu befüllen, würden sie misstrauisch

werden und am Ende noch die Nasen in ihre Angelegenheiten stecken. Sie wollte nicht, dass die anderen wussten, dass sie mit Tränken herumexperimentierte. Noch nicht. Besonders nicht ihr Vater.

Zetta beobachtete die Ladenbesitzer beim Verstauen ihrer Waren. Die Lebensmittelhändlerin klappte ihren Obststand zusammen und verpackte sorgfältig Melonen, Beeren und die exotischen Äpfel für den nächsten Tag. Der Besitzer des Schleimgeschäfts verschnürte seine Schleimbälle und stopfte die Schleimblöcke aus der Auslage in eine Truhe.

Am Nordende des Platzes, in der Nähe des Rathauses, blätterte der Buchhändler seufzend in einem Buch, das er gleich darauf zurück in ein einsames Regal stellte. Soweit Zetta wusste, hatte er mal eine ganze Bibliothek verwaltet – bis die Einwohner von Siennadün ihre Neugier verloren hatten. Seitdem dominierten wieder uralte Traditionen, und das ehemalige Bibliotheksgebäude war zu einer Kaktusfarm umfunktioniert worden. Als bräuchte Siennadün *noch* mehr Kakteen ...

Als die Luft endlich rein war, lief Zetta zum Brunnen und versuchte kramphaft, möglichst unauffällig zu sein. Wahrscheinlich etwas zu kramphaft, denn es gelang ihr überhaupt nicht. Ihre Hände zitterten wie verrückt, während ihr Blick gehetzt von einer Ecke zur nächsten eilte. Vorsichtig schob sie die Hand in ihren Beutel, holte eine Glasflasche hervor und zog den Korken heraus. Doch kaum hatte sie sich vorgebeugt, um sie zu befüllen, vernahm Zetta Schritte im Sand, die sich schnell näherten. Hastig richtete sie sich auf, stopfte die Flasche zurück in den Beutel und sah sich um. Bürgermeisterin Maxine hielt geradewegs auf sie zu.

»Wieder mal ein wunderschöner Abend in Siennadün«, verkündete sie, ohne Zetta direkt anzusprechen. Sie hielt sich kerzengerade, sah sehr würdevoll aus und duftete nach

zarten Blumen, die unter der unbarmherzigen Wüstensonnen sofort eingehen würden.

»Wirklich schön«, beeilte sich Zetta, ihr zuzustimmen. »Ich sitze hier nur und genieße die Brise.« *Auf keinen Fall bin ich hier, um Wasser zu stehlen, ähm, zu borgen ... zu nehmen. Warum sollte sie das auch tun, in einer Stadt, deren Einwohner nichts von Trankmischern halten?*

»Die Mauer macht langsam wirklich etwas her, nicht wahr? Ich weiß deine Arbeit in der Keramikmine sehr zu schätzen, Zetta. Es sind Leute wie du, die diese Stadt zu einem sicheren Ort machen.« Maxine sah in einer Art und Weise auf Zetta herab, als wollte sie sagen: *In der Tat, ich bin die Bürgermeisterin. Danke, dass es dir aufgefallen ist.*

Sofort war sich Zetta des orangefarbenen Keramikstaubs auf ihrer braunen Haut nur allzu bewusst. Sie spürte das Zeug an den Wimpern, in ihren schwarzen Locken und in den Socken. Sie hatte während ihrer Schichten im Bergwerk so viel davon eingeatmet, dass es sie nicht überraschen würde, wenn sie einen ganzen Keramikblock ausniesen würde.

»Die Mauer ist in der Tat beeindruckend«, bestätigte Zetta mit zusammengebissenen Zähnen. Denn eigentlich fand sie die neue Mauer, die derzeit um die Stadt errichtet wurde, furchtbar hässlich. Andererseits hatte ihr die Arbeit in der Mine für das Projekt der Bürgermeisterin genug Smaragde eingebracht, um sich einen neuen Braustand zu kaufen. Sie durfte sich also eigentlich nicht beschweren.

»Nun denn, gib auf dich acht, Bürgerin«, meinte Maxine und eilte mit zackigen Schritten davon, die Zetta an den Gang eines Pferds erinnerten.

Die Trankmischerin atmete erleichtert auf. Geschwind drehte sie sich um, um endlich die Flasche zu befüllen. Sie verstand wirklich nicht, was die Leute für ein Problem hatten. Der Pegelstand im Brunnen schien sich niemals zu

verändern. Einmal hatte sie ihrem Großvater dabei geholfen, ganze zehn Eimer mit Wasser zu füllen, und nicht einmal davon war der Pegel gesunken.

Zetta erschrak, als sie eine Hand auf der Schulter spürte, und beinahe fiel ihr die Flasche in den Brunnen. Im letzten Moment hielt sie sie fest und drehte sich um. Hinter ihr stand ihr Vater – breitschultrig und grimmig, wenn auch mit einem eigenartigen Charme. Er gehörte zu der Art von Leuten, denen andere ohne zu zögern Platz machten.

»Dad! Ich ...« Mit einem Mal fühlte sich Zettas Zunge riesig an. Sie brauchte irgendeine Ausrede. Eine gute obendrein, damit er nicht zu viele Fragen zu der Wasserflasche stellte.

Der Laden der örtlichen Schmiedemeisterin befand sich genau gegenüber vom Brunnen. Im Schaufenster, hinter einem Schild, auf dem »Keine Verzauberungen« geschrieben stand, waren Dutzende eiserne und steinerne Waffen und Werkzeuge ausgestellt. Zetta wusste, die Schmiedin hatte auch Diamantutensilien im Angebot, aber die befanden sich hinter einer verschlossenen Tür im hinteren Ladenbereich.

»Ich wollte mir eben die Preise für Eisenspitzhacken ansehen«, platzte es aus Zetta hervor. »Ich habe überlegt, wie ich meine Arbeit in der Mine effizienter gestalten kann.«

Der strenge Gesichtsausdruck ihres Vaters verwandelte sich nach und nach in ein dünnes Lächeln, und seine Augen fingen an zu leuchten. »Du nimmst die Arbeit also endlich ernst.«

Zetta hatte beinahe ein schlechtes Gewissen, weil ihr Vater plötzlich so stolz aussah. Sie war die Tochter des Vormanns im Bergwerk, weshalb jeder von ihr erwartete, die Arbeit mindestens genauso zu lieben und genauso gut darin zu sein wie ihr Vater. Aber Bergbau war jetzt das Letzte, woran sie dachte. Eigentlich war es das immer.

Zetta räusperte sich. »Ja, ähm, ich muss mich beeilen, ehe der Laden schließt. Wir sehen uns zum Abendessen!« Momente später stand Zetta im Ladengeschäft der Schmiedin und tat so, als würde sie die Eisenspitzhaken betrachten, die sie sich gar nicht leisten konnte. Sie beobachtete ihren Vater durchs Fenster, der ohne Eile über den Platz schlenderte.

Nie im Leben würde sie all ihre Flaschen befüllen können, wenn er da draußen herumlungerte. Vielleicht sollte sie es auf dem Hof ihrer Großeltern versuchen. Das Vorhaben barg ganz andere Risiken, aber Zetta hatte keine andere Wahl. Sie wartete, bis ihr Vater und die Bürgermeisterin ins Gespräch vertieft waren, und rannte zum Südende der Stadt.

Der Hof war eine kleine Oase inmitten eines endlosen Sandmeers, das die Wüstenstadt Siennadün umgab. Zuckerrohr ragte stolz auf und trotzte dem Wind, während das Grün der Karotten sacht in der Brise wogte. Die Hühner gackerten im Stall und freuten sich wahrscheinlich schon auf ihr nächstes Mahl aus Weizenkörnern. Eine Vogelscheuche aus alten Zaunpfählen, einem Heuballen und einer Kürbislaterne wachte über Opa Nights persönliches Kartoffelfeld, das deutlich größer war als das Beet mit denselben Nutzpflanzen, welches die Stadt ernährte.

Kaum sechs Meter weiter hieb Zettas Cousin Ashton emsig mit der Steinhacke auf den hüfthohen Weizen ein, der aus irgendeinem Grund der Wüstenhitze trotzte. Ashton müsste bald mit seinen täglichen Aufgaben fertig sein, dachte Zetta. Das Tageslicht wurde immer spärlicher, und sie brauchte unbedingt Wasser. Und wo sie schon mal hier war, konnte sie auch gleich ein paar Trankzutaten einsammeln.

Zetta war zuversichtlich, dass sie es diesmal nicht vermasseln würde. Ihre Augenbrauen waren beinahe nachgewachsen seit der desaströsen Explosion, die sie bei

ihrem ersten Brauversuch ausgelöst hatte. Aber inzwischen war sie ziemlich gut darin geworden, seltsame Tränke zu brauen. Leider waren die zu nichts anderem nütze, als einen ekelhaften Gestank in ihrem Schlafzimmer zu verbreiten.

Ashton sammelte den Weizen ein, säte neue Weizenkörner aus und ging zum Hühnerhaus. Zetta atmete erleichtert auf und schlich auf das kleine Weizenbeet zu, das dafür sorgte, dass es in der Stadt immer Nachschub an knusprigem Brot und manchmal auch Kuchen und Keksen gab. Der vertraute Sand unter Zettas Füßen wurde zu brauner Erde - weich und kühl, obwohl er den ganzen Tag der erbarmungslosen Sonne ausgesetzt war. Auf Zehenspitzen lief Zetta durch die halbhohen Halme, bis sie den schmalen Graben erreicht hatte, der zur Bewässerung der Pflanzen diente. Während sie so kniete, fühlte sie sich plötzlich schuldig, aber sie schob die störende Anwandlung von sich und konzentrierte sich lieber auf die Tatsache, dass sie nicht viel stibitzen würde. Nur genug, um die drei Flaschen zu befüllen, mit denen sie den Brauvorgang eines Tranks der Schnelligkeit üben wollte. Sie hoffte, mit diesem einfacheren Rezept würde sie mehr Erfolg haben.

Den Trank der Unsichtbarkeit, an dem sie sich gestern Abend versucht hatte, hatte irgendwie eigenartig ausgesehen, und sie war zu ängstlich gewesen, ihn zu probieren. Vielleicht waren ja die Netherwarzen schlecht gewesen. Die Dinger rochen selbst frisch geerntet nach einer Mischung aus verrotteten Pilzen und verschwitzter Armbeuge, wodurch schwer feststellbar war, ob sie sich noch zum Brauen eigneten oder nicht. So war es auch mit den fermentierten Spinnenaugen, die Zetta in einer separaten Truhe aufbewahrte, weil sie so grässlich anzusehen waren und ihr das ungute Gefühl vermittelten, beobachtet zu werden.

Das für den Schnelligkeitstrank erforderliche Zuckerrohr stand auf der anderen Seite des Hofs, und der Weg dorthin wurde im Moment von Ashton blockiert, der gerade zwei Hennen hinterherrannte, die aus dem Hühnerhaus ausgebüxt waren. Aber zum Glück brauchte er nicht lange, um sie mit einer Handvoll Körner zurück in den Stall zu locken. Ashton hatte einen guten Draht zu Tieren. Wirklich jedes Schwein, Schaf und Huhn mochte den Jungen. Doch am meisten liebte ihn Ginger, die einzige Kuh im Ort. Das lag daran, dass Ashton – zu Zettas Verdruss – unglaublich viel Zeit damit verbrachte, jedes Tier mit Liebe zu überschütten. Genau wie jetzt, da er im Schneidersitz zwischen den Hühnern saß, ihnen abwechselnd die Köpfe tätschelte und dabei eine leise Melodie summte.

Eine Melodie, die Zetta endlos vorkam.

Aber wenn sie Zucker wollte, würde sie wohl oder übel warten müssen. Die Sandsteinhäuser von Siennadün standen so dicht beieinander, dass Zetta sich theoretisch aus dem Fenster lehnen und ihre Nachbarn nach einer Tasse Zucker fragen könnte. Es waren nette Leute, und obwohl sie nicht viel besaßen, teilten sie gern, was sie hatten. Wie jeder hier. Aber die Einwohner von Siennadün waren auch schreckliche Klatschmäuler, und das Letzte, was Zetta gebrauchen konnte, war, dass sie irgendetwas zu ihrem Vater sagten, was ihn schlussfolgern ließ, dass sie sich mit Magie abgab.

Denn das müsste er der Bürgermeisterin melden, und die würde sie mit strenger Stimme an die Wichtigkeit eines einfachen Lebens erinnern, frei von ablenkenden Elementen wie Tränken, Redstone, Verzauberung und so ziemlich allem anderen, was interessant klang.

Genau deshalb störte Zetta auch die Mauer so sehr. Die Bürgermeisterin behauptete zwar, sie wäre dazu da, Monster vom Ort fernzuhalten, aber in den Augen der

Trankmischerin war Siennadün eine relativ sichere Stadt. Hier kamen nur Wüstenzombies, Skelette und hin und wieder eine Plündererpatrouille vorbei. Zetta befürchtete, der wahre Zweck der Mauer bestand nicht darin, Monster fern-, sondern die Einwohner hier festzuhalten. Jenseits des Walls gab es so viele interessante Dinge zu entdecken, aber nur wenige hatten es gewagt, den Ort zu verlassen. Tante Meryl war eine von ihnen, aber Zetta konnte sich kaum an sie erinnern, denn sie war noch ein Kleinkind gewesen, als Meryl sich auf den Weg in die Berge im Norden gemacht hatte.

Während sie so hockte und wartete, kam Zetta ein Gedanke. Vielleicht kein besonders schlauer, aber wenn sie wirklich eines Tages die größte Trankmischerin von Siennadün werden wollte, würde sie eher früher als später damit anfangen müssen, an sich zu glauben. Warum also nicht jetzt? Anstatt auf ihren Cousin Ashton zu warten, könnte sie einen ihrer Unsichtbarkeitstränke verwenden, um sich ungesehen an ihm vorbeizuschleichen. Sie nahm die richtige Flasche aus dem Inventar und betrachtete die lavendelfarben schimmernde Flüssigkeit.

Der Trank sah zwar schön aus, doch als Zetta die Flasche entkorkte, brachte sie der durchdringende Geruch zum Würgen. Sie atmete ein paarmal tief durch, um sich zu sammeln, hielt sich dann die Nase zu und stürzte das Gebräu hinunter. Ihr Körper kribbelte, als stünde sie in einem Schwarm aus Silberfischchen. Fühlte sich so Magie an? Hatte der Trank gewirkt? War sie unsichtbar?

Sie hielt sich die Hand vors Gesicht, aber konnte nichts erkennen. Ein gruseliges Gefühl stieg in ihr auf, und ihr Magen schlug einen Purzelbaum, so als stünde sie am Rand einer steilen Klippe.

Sie erhob sich und verließ die Deckung der goldgelben Weizenhalme. Jetzt konnte sie sich an ihrem Cousin

vorbeischleichen, ohne dass er sie entdeckte. Hätte er sie nämlich gesehen, würde er sofort den Großeltern davon erzählen, die es wiederum ihrem Vater sagen würden, und dann wäre sie geliefert. Aber mit dem Trank konnte ihr nichts passieren. Sie schlich sich durchs Weizenfeld, betrat das Kartoffelbeet und lief so lange weiter, bis sie Ashton direkt auf den Fersen war. Wie lange würde der Trank wirken? Zetta wusste es nicht genau. Sie war ja noch ein Neuling, was das Brauen anging - ein Noob, wie es ihr Cousin auszudrücken pflegte. Dennoch verspürte sie ein gewisses Hochgefühl - und Unglauben, dass das hier tatsächlich funktioniert hatte.

»Wer ist ein braves Hühnchen? Wer ist ein braves kleines Hühnchen?«, säuselte Ashton und kraulte die Henne hinter dem leuchtend roten Kehllappen. »Salma! O ja, das bist du!«

Salma gackerte und flatterte fröhlich mit den Flügeln.

»Und wer ist das süßeste kleine Hühnchen auf der ganzen Oberwelt?«, gurrte er der anderen Henne zu. »Nella, natürlich! Da bin ich mir ganz sicher!« Nella kuschelte sich an Ashtons Brust. »Sie ist die süßeste ...«

Ashton hielt inne und drehte sich um. Er blickte genau in Zettas Richtung. Sie stand da wie versteinert und hielt die Luft an.

»Ähm ... Zetta?«, fragte Ashton.

O nein. So viel zu ihrer grandiosen Idee. »Du kannst mich sehen?«, hakte sie enttäuscht nach.

»Ähm, ja. Jedenfalls Teile von dir. Eigentlich nur den Kopf.« Ashtons braune Augen waren groß wie Untertassen. »Es sieht so aus, als würde er schweben.«

»Mist. Ich habe bestimmt zu schnell gebraut«, murmelte Zetta. »Oder nicht genug Netherwarzen benutzt. Sag Oma und Opa nicht, dass ich hier war, okay? Versprich es mir, bitte.«

»Okay, ich versprech's ... aber nur, wenn du mich mitnimmst, wenn du das nächste Mal auf Monsterjagd gehst.«

Zetta seufzte ergeben und ging zum Kuhstall, um sich einen Eimer Milch zu holen und die Wirkung des schlampig gebrauten Tranks aufzuheben. Ashton folgte ihr dicht auf den Fersen.

»Du bist zu jung, um im Dunkeln in die Wüste zu gehen«, wandte Zetta ein. »Wenn du älter bist, kann ich dich vielleicht ...«

»Das erzählst du mir schon seit meinem achten Lebensjahr! Aber jetzt bin ich älter. Alt genug!«

»Ich weiß, dass du das glaubst, aber es ist wirklich gefährlich da draußen«, murmelte Zetta, nahm sich einen leeren Eimer und öffnete das Gatter. Ginger erschrak bis ins Mark, als Zetta hereinkam – kein Wunder, denn die Kuh sah ja nur einen körperlosen Kopf. Wie von der Tarantel gestochen rannte sie quer über die Weide. Zetta konnte zwar keine Kuhsprache, aber sie war sich ziemlich sicher, dass Gingers verstörtes Muhen so viel hieß wie: »Komm bloß nicht näher.«

Zetta musterte Ashton. Er war inzwischen fast ein Teenager – schlaksig, aber fast so groß wie sie. Sein lockiges Haar war ebenso schwarz wie ihres, und er hatte freundliche Augen und einen scharfen Verstand. Er war immer noch in vielerlei Hinsicht naiv, besaß eine lebhafte Fantasie und redete ständig von giftspuckenden Drachen, feurigen Lohen und garstigen Ghasts, die er in einem verschlissenen alten Notizbuch skizzierte. So hießen die Kreaturen, die sich die Erwachsenen ausgedacht hatten, um neugierige Kinder davon abzuhalten, sich allzu weit von zu Hause zu entfernen.

Zetta glaubte schon lange nicht mehr an diesen Unsinn, aber sie musste zugeben, dass ihr Cousin recht hatte. Er

war inzwischen tatsächlich älter. Vielleicht war es an der Zeit, ihn in die Abenteuer mit ihren Freunden einzubeziehen. Sie seufzte erneut und hielt Ashton den Eimer hin. »Okay, hol mir etwas Milch, versprich mir, Oma und Opa nicht zu verraten, dass ich hier war, und ich verspreche dir, Rift und Rayne zu bitten, dich nächstes Mal mitzunehmen. Ich kann dir nicht garantieren, dass sie besonders glücklich darüber sein werden, aber ich werde mein Bestes versuchen, sie zu überzeugen, okay?«

»Abgemacht!«, meinte Ashton.

Zetta streckte die Hand aus, um die Abmachung zu besiegeln, was natürlich sinnlos war, denn sie war ja unsichtbar. Ashton entging ihr Fehler zum Glück, und schon wandte er sich ab, um zu Ginger zu laufen. Er brauchte einen Moment, um die Kuh zu beruhigen, und eine Minute später kehrte er mit einem Eimer voller warmer Milch zurück.

Zetta trank und spürte, wie die Magie ihren Körper nach und nach verließ. Dann war sie wieder sie selbst - hundertprozentig undurchsichtig und ganz die Alte. Wahrscheinlich wäre es eine gute Idee, für den Fall eines neuerlichen Missgeschicks zukünftig etwas Milch bei sich zu tragen. Andererseits war sie sich sicher, dass es ab jetzt besser laufen würde. Sie gab Ashton den Eimer zurück. Er grinste von Ohr zu Ohr, aber sie sah dennoch davon ab, ihn um ein wenig Zucker zu bitten. Der Schnelligkeitstrank würde eben noch einen Tag länger warten müssen.

»Zetta!«, erklang Rifts Stimme vom Hühnerhaus.

Sie drehte sich um und erblickte ihre besten Freunde, die Zwillinge Rift und Rayne, die offenbar soeben von der Jagd zurückgekehrt waren. Rift trug eine grüne Lederrüstung, die er sich aus Kaninchenfell selbst angefertigt hatte. Seine schwarzen Haare standen ihm wie Dornen vom Kopf ab - ein Effekt, den er erzielte, indem er sich jeden Morgen mehrere

Handvoll grünes Schleimgel in die Haare schmierte. Ein schiefes Grinsen zierte sein Gesicht - meist ein sicheres Anzeichen dafür, dass er irgendetwas im Schilde führte.

Rayne trug eine einfache weiße Tunika, ein hellgrünes Tuch um den Hals und einen Köcher voller Pfeile über der Schulter. Zetta wusste sofort, dass ihre Freunde eine erfolgreiche Zombiejagd hinter sich hatten. Sie konnte das verrottete Fleisch der Wüstenzombies riechen.

»Hallo, Rift! Hallo, Rayne!«, rief sie und erinnerte sich plötzlich an ihr Versprechen. Mist. Das könnte jetzt unangenehm werden.

Rayne holte ein paar Knochen aus dem Inventar und warf sie Ashton zu. »Hier, für die Pflanzen«, erklärte xier¹ und wischte sich das glatte schwarze Haar aus dem Gesicht. Zetta verstand nicht, wie Rayne es immer wieder schaffte, durch diesen Vorhang aus dickem Haar so präzise Treffer mit dem Bogen zu landen.

¹ Das Pronomen »xier« und seine Beugungen (z. B. »xiens« oder »xiem«) bezeichnet nicht-binäre Menschen, die weder männlich noch weiblich sind. Im Englischen wird neben den Pronomen »she« /»he« das Pronomen »they« benutzt, für das es im Deutschen bisher leider keine eindeutige Übertragung gibt. (Anm. d. Übers.)

»Danke, Rayne!«, erwiderte Ashton erfreut. »Zetta, fragst du sie jetzt wegen der Jagd, oder was?« Er konnte seine Aufregung kaum verbergen, und Zetta drehte sich schon wieder der Magen um.

»Hey, Kumpel ...«, sagte sie aufgesetzt fröhlich. Sie wusste genau, wie falsch ihr munterer Ton klang, aber sie konnte sich nicht mehr stoppen. »Mir ist aufgefallen, dass dort hinten ein paar Fackeln ausgegangen sind ... beim Silo. Würdest du für mich nachsehen und sie falls nötig ersetzen? Wir wollen doch nicht, dass mitten in der Stadt Wüstenzombies spawnen.«

Ashton runzelte die Stirn. »Du willst mich loswerden, oder?«

»Nein, ich ...«

»Du kannst Ashton doch nicht allein dort hinschicken«, mischte sich Rift immer noch schief lächelnd ein. »Was, wenn ihm da draußen Killerkaninchen begegnen oder so? Er ist viel zu jung.«

Ashton horchte auf. »Ich bin alt genug. Ich gehe ständig allein dorthin. Ich sehe mir die Fackeln an. Und falls ich wirklich auf Killerkaninchen stoßen sollte, habe ich immer noch das hier.« Er zückte ein Steinschwert und fuchtelte damit herum. Wenn Ashton eines liebte, dann waren es irgendwelche ausgedachten Kreaturen. Der Junge hatte wirklich eine rege Fantasie, und im Moment konnte Zetta förmlich sehen, wie die Abenteuerlust in ihm erwachte. »Bin gleich zurück!«, rief er.

Die Sonne war jetzt fast vollständig hinterm Horizont verschwunden. Bald würden die Monster auftauchen.

»Ashton will heute Nacht mit uns auf Monsterjagd kommen«, flüsterte Zetta ihren Freunden zu.

Rayne hob eine Braue. »Alt genug ist er, denke ich. Ich hätte also kein Problem damit. Ich beschütze ihn schon.«

Rift nickte. »Klingt gut.«

Zetta schüttelte den Kopf. Sie hatte gehofft, ihre Freunde würden wenigstens ein kleines bisschen protestieren. »Aber es ist zu gefährlich da draußen. Besonders wenn man bedenkt, was seinen Eltern zugestoßen ist ...«

Jeder hier kannte die Geschichte von Ashtons Mutter und Vater. Sie waren Bergleute gewesen und hatten lange Reisen zum Großen Riss unternommen, einer riesigen Schlucht, die sich wie eine kilometerlange Narbe durch die Wüste zog. An ihrem Boden befand sich ein blubbernder Lavasee. Aber entlang der groben Klippen war das Gestein von Erzadern durchzogen - Gold, Eisen, Diamanten -, die

immer wieder kühne Leute anlockten, die ihr Glück versuchen wollten. Auch Ashtons Eltern waren das Wagnis eingegangen und nie zurückgekehrt. Seitdem zog sich eine Narbe durch ihre Familie, die genauso tief klaffte wie die Schlucht.

»Bin wieder da!«, erklärte Ashton keuchend. Der Junge war geradezu lächerlich schnell. Schweiß schimmerte ihm auf der Stirn. »Hast du sie gefragt?«

Zetta legte die Hand auf Ashtons Schulter. »Habe ich. Wir finden, du bist noch ein wenig zu jung. Aber bald. Ganz bald, okay?«

Beim traurigen Ausdruck auf Ashtons Gesicht wünschte sich Zetta, wirklich unsichtbar zu sein. Sie wusste, wie viel ihm die Sache bedeutete. Das Gesicht zu einer Grimasse verzogen, sah sie dem davonschlendernden Jungen hinterher, der missmutig auf herumliegende Kiesel eintrat. Er war sauer. Und enttäuscht. Aber wenigstens war er hier in Sicherheit.

»Kommt, gehen wir«, forderte Zetta ihre Freunde auf, ehe sie auf die Idee kamen, sie wegen ihrer Lüge zur Rede zu stellen. In Siennadün stand die Familie über allem, und die beiden wussten, dass sie sich nicht in die Angelegenheiten anderer einmischen sollten. »Wir haben ein paar Monster zu erledigen.«

KAPITEL 2

Die drei Freunde sprangen über die Keramikmauer, hinter der ein paar Fackeln ein altes Holzschild beleuchteten, das Vorbeikommende darüber informierte, dass hier das Revier der Monster begann. Aber Zetta hatte keine Angst, denn sie wusste, mit Raynes Bogen als Rückendeckung konnte ihr nichts passieren. Rift und Zetta hatten zudem Steinschwerter dabei, wobei sie sich nicht sicher waren, wie lange die Waffen noch durchhalten würden. Stein war in dieser Gegend ein seltenes Gut, wenn man keine Lust hatte, sich durch mehrere Schichten Sand zu graben, der jederzeit in sich zusammenstürzen konnte. Holz war noch seltener, sodass die Freunde jedes Mal, wenn sie in der Ferne einen toten Busch entdeckten, gern den Umweg in Kauf nahmen, um ein paar stabile Stöcke zu erbeuten.

Es dauerte nicht lange, bis Zetta das Geräusch krabbelnder Spinnen vernahm, deren Augen in der Dunkelheit rot funkelten. Gruselige Biester. Aber auch extrem nützlich. Das Sammeln von Trankzutaten erforderte viel Zeit und Aufwand, und Zetta war froh, dass ihre Freunde sie dabei unterstützten, denn allein hätte sie das nie geschafft.

»Die übernehme ich«, meinte sie, während sich ihre verschwitzten Finger fester um den Schwertgriff schlossen. Sie hatte schon Dutzende Spinnen erledigt, aber das machte den nächsten Kampf niemals leichter. Vorsichtig näherte sie sich, den Achtbeiner genau im Blick, ehe sie mit

zitterndem Arm das Schwert auf den haarigen Körper niedersausen ließ. Die Spinne machte einen Satz nach hinten, aber zeigte keinerlei Reaktion auf den erlittenen Schaden und stürzte sogleich auf ihre Angreiferin zu.

»Brauchst du Hilfe?«, wollte Rayne wissen und hob den Bogen.

»Nein, spar deine Pfeile für Creeper auf«, erwiderte Zetta und hieb ein zweites Mal zu. Daneben. Sie wünschte, sie hätte behaupten können, sie verstände sich besser auf Brau- als auf Schwertkunst, aber leider war sie auf beiden Gebieten alles andere als eine Expertin.

Die Spinne kam näher und biss zu. Autsch! Es war nicht schlimm - nur ein Kratzer am Arm. Der Biss hatte eher ihren Stolz verletzt, und Zetta sann auf Rache. Entschlossen hob sie die Klinge. Rift war ihr zu Hilfe geeilt und hielt sein Schwert ebenfalls bereit.

»Ich kann dir zeigen, wie man sie kriegt«, sagte er und versuchte, die Freundin aus dem Weg zu drängen.

»Nein«, gab Zetta zurück und drückte ihm den Ellbogen in die Seite. »Diese Spinne gehört mir. Außerdem - warst du nicht derjenige, den ich letzte Woche vor einem Rüstungsständer retten musste, den du zum Üben benutzt hast?«

»Das war ein echt aggressiver Rüstungsständler«, verteidigte sich Rift. »Und seine Rüstung war besser.«

Die beiden schlugen genau gleichzeitig auf die Spinne ein. Rifts Hieb traf, und noch ehe Zettas Schwert das Monster erreicht hatte, ging es in Rauch auf. Ihr Schwung brachte sie beinahe aus dem Gleichgewicht, sodass sie sich um die eigene Achse drehte und Rift am Schienbein traf.

Er ließ sich zischend fallen, hielt sich das Bein und wippte vor und zurück.

»Alles okay, alles okay«, sagte er.

»Das tut mir so leid«, rief Zetta erschrocken. Hastig steckte sie das Schwert weg und kniete sich neben den Freund. »Blutest du?«

»Nein, deine Klinge ist zum Glück völlig stumpf. Wir sollten uns nach Steinen umsehen, damit ich dir eine neue machen kann.«

»Wer braucht schon Monster, wenn ich euch zwei habe?«, spöttelte Rayne und gesellte sich zu ihnen, um den Schaden zu begutachten. Fazit - ein verletztes Schienbein, zwei verletzte Egos.

Zetta half Rift auf die Füße und musterte ihn, während er ein paar vorsichtige Schritte tat.

Sie zog eine Grimasse. »Wenn es so wehtut, sollten wir vielleicht lieber umkehren. Sonst zischst du noch die ganze Nacht so.«

»Ich zische doch ni...«

Sie sahen sich um, und kaum hatten sie bemerkt, wie dunkel es inzwischen geworden war, erblickten sie keine drei Meter entfernt einen weiß glühenden Creeper. Das Monster legte den Kopf schief und sah Zetta direkt in die Augen, als wollte es sie verspotten.

»Lauft!«, rief Rayne.

Genau das versuchte Zetta. Sie versuchte es wirklich. Aber sie war vor Angst wie versteinert. Sie war einem Creeper noch nie so nahe gekommen, aber wusste sehr wohl um die Zerstörung, die sie anrichten konnten. Die Krater, die sie hinterließen, konnten drei Meter tief und fünf breit werden. Rift brüllte ihren Namen, aber seine Stimme klang weit entfernt. Hatte er sie verlassen, oder sorgte womöglich ihre Panik dafür, dass sich alles blechern und wie aus weiter Entfernung anhörte?

Ehe Zetta einen weiteren Gedanken fassen konnte, hob Rayne mutig den Bogen und ließ einen Pfeil von der Sehne schnellen, der den Creeper genau in die Brust traf und nach

hinten warf. Ein weiteres Geschoss ließ das Monster in Rauch aufgehen. Zurück blieb nur ein Häufchen Schwarzpulver. Noch vor fünf Minuten wäre Zetta hocherfreut gewesen, an diese schwer erhältliche Zutat zu kommen, mit deren Hilfe man Wurftränke herstellen konnte. Aber im Moment saß der Schreck zu tief.

Rayne hob das Schwarzpulver auf und hielt es Zetta hin. Sie nahm es entgegen, aber konnte ihrem Gegenüber nicht in die Augen blicken. »Wegen mir wären wir beinahe in die Luft gegangen«, murmelte sie. Kurz stellte sie sich vor, was hätte geschehen können, wenn ihr Cousin auch hier gewesen wäre, und erschauderte.

»Nicht, solange ich in der Nähe bin«, meinte Rayne zuversichtlich. »Ich gebe zu, unser Teamwork ist ausbaufähig, aber es ist ja nichts passiert. Hast du deinen Braustand dabei?«

Zetta nickte und klopfte auf ihren Beutel. Ihr geliebtes Werkzeug hatte sie immer dabei. Man konnte ja nie wissen, wann der nächste Brau-Notfall anstand. Außerdem bestand auf diese Weise keine Gefahr, dass ihr Vater den Braustand zu Hause in ihrem Zimmer fand.

»Cool, dann lass sehen, wie die Wurftränke funktionieren, von denen du erzählt hast.«

»Jetzt? Hier?«, hakte Zetta nach.

»Ich kenne einen sicheren Ort«, warf Rift ein. Er führte die Freunde von der Stadt fort und machte einen großen Bogen um die vertrockneten Wüstenzombies, die träge durch die Gegend schlurften. Das Stöhnen der Monster hallte durch die Stille der Nacht. Nach etwa einer Stunde Fußweg hatten sie ihr Ziel endlich erreicht - den Großen Riss, der sich mitten durch die Wüste zog.

Zettas Herzschlag beschleunigte sich. Sie hatte sich noch nie so weit von der Siedlung entfernt. Doch nun, da sie den Riss mit eigenen Augen betrachtete, verstand sie, warum so

viele Abenteurer fasziniert von ihm waren. Die Schlucht war wunderschön. Der Klippenrand bestand aus Sand und Sandstein, aber darunter befand sich massig grauer Stein. Ganz unten erkannte Zetta im Licht der Lava hellblaues Erz.

»Sind das Diamanten?«, fragte sie, zu gleichen Teilen so aufgeregt, nervös und neugierig, dass sie einen dicken Kloß im Hals spürte. Sie hatte die letzten sechs Monate in der Keramikmine verbracht und war nie auf etwas Wertvollereres als Kohle und Eisen gestoßen. Beinahe alles Erz, das sie und ihre Bergarbeiterkollegen fanden, wurde sofort zum Stadttresor geschafft, aber den ersten Erzblock, den ein Arbeiter fand, durfte er behalten, solange die Ader aus mindestens vier Blöcken bestand. Zetta stellte sich vor, wie sie beim Entdecken einer Diamantader »Finderlohn!« rief. Sie war so in Gedanken versunken, dass sie kaum mitbekam, wie sie von der Klippe fortgezogen wurde.

»Vorsicht«, mahnte Rayne.

»Seht euch das an«, rief Rift und zeigte in die Ferne. Aus der Schluchtwand ragte eine uralte Konstruktion, die so aussah, als hätte sie der Sand zur Hälfte verschluckt. Blasser Sandstein wurde vom Mondlicht gerade ausreichend beleuchtet, sodass in dessen Mitte Keramik zu erkennen war. »Das ist eine Wüstenpyramide«, erklärte er.

»Wir gehen da aber nicht runter, oder?«, fragte Zetta zaghaft.

»Nie im Leben. Es ist viel zu dunkel und gefährlich. Aber sie bietet trotzdem einen schönen Anblick, findest du nicht auch?«

»O ja«, meinte Zetta. Ihr fehlten immer noch die Worte. Die Schlucht barg schmerzliche Erinnerungen für ihre Familie, weil sie Ashton die Eltern gestohlen hatte, aber Zetta wusste auch, dass Rifts Familie Positives mit diesem Ort verband. Seine und Raynes Eltern hatten sich nämlich vor Jahrzehnten genau hier kennengelernt. Ein Elternteil

kam aus Siennadün, der andere entstammte einer nomadischen Truppe, die durch die Wüste zog, um Waren feilzubieten. Die Nomaden hatten damals ihr Lager auf der gegenüberliegenden Seite der Schlucht errichtet. Die Geschichte war für Zettas Geschmack ein wenig zu schmalzig, aber sie erleichterte es ihr, trotz aller schmerzlichen Erinnerungen auch die Schönheit dieses Ortes zu erkennen.

Die drei Freunde ließen sich auf einem Vorsprung am Klippenrand nieder, um nur eine Seite für eventuelle Attacken im Auge behalten zu müssen. Rift holte seine Werkbank hervor und errichtete geschwind eine Sandsteinmauer, um sich und seine Gefährten vor Monstern zu schützen. Als er fertig war, bereitete er ein Lagerfeuer vor, auf dessen Holzrand Rayne ein rohes Kaninchen drapierte. Der Duft nach gebratenem Fleisch ließ Zetta das Wasser im Mund zusammenlaufen.

Während das Abendessen brutzelte, stellte Zetta den Braustand auf. Dann durchsuchte sie ihren Beutel nach Zutaten, aber viel fand sie nicht. Die Jagd auf Zucker für den Schnelligkeitstrank war ja leider schiefgegangen, und so befanden sich in ihrer Tasche lediglich ein paar fermentierte Spinnenaugen, das Spinnenauge von vorhin, eine kränklich aussehende Karotte, ein Goldbarren, ein Haufen Netherwarzen, den sie den ganzen Sommer über angespart hatte, und das Schwarzpulver. Zetta wollte es unbedingt ausprobieren.

»Ich habe noch eine Kaninchenpfote dabei, falls du einen Trank der Sprungkraft brauen willst«, informierte sie Rayne und hielt ihr die Zutat hin.

»Nein, nein, danke«, lehnte Zetta eilig ab und zog eine Grimasse. Sie liebte zwar gebratenes Kaninchenfleisch, aber den Anblick der Pfoten konnte sie kaum ertragen. Sie hatte kein Verständnis dafür, dass andere Leute sie als