

SparkofPhoenix

SPARK

UND DIE ENTDECKUNG DER DRACHEN- INSEL



FISCHER

SparkofPhoenix

**Spark und die Entdeckung
der Dracheninsel**

 | E-BOOKS

Über dieses Buch

SparkofPhoenix geht auf sein drittes großes Minecraft-Abenteuer!

Tief in den Minen des Dorfs wurde eine mysteriöse Entdeckung gemacht: eine verfallene Ruine mit einem inaktiven Portal. Plötzlich erscheinen Gestalten, die eher Spark als den Dorfbewohnern ähnlich sehen. Langsam erwachen tief verborgene Erinnerungen und werfen ein Licht auf Sparks Vergangenheit, die verloren schien. Auf den Spuren des verschwundenen legendären Wissenschaftlers muss er sich seiner bisher größten Herausforderung stellen: dem Drachen in der dunklen Dimension!

Weitere Informationen finden Sie unter

www.fischerverlage.de/kinderbuch-jugendbuch

Biografie

SparkofPhoenix ist einer der erfolgreichsten deutschen Minecrafter und begeistert auf seinen Online-Plattformen Millionen von Zuschauern. Er beschäftigt sich intensiv mit Minecraft-Tutorials, interessanten Fakten, Mods, Mega-Builds und den coolsten Tipps und Tricks. Bei seinen Fans gilt er als wandelnde Minecraft-Enzyklopädie. Sein erstes Buch »200 Dinge in Minecraft, die du noch nicht wusstest« war bereits ein voller Erfolg und stand wochenlang auf der Spiegel-Bestsellerliste.

Prolog

Was kurz zuvor geschah ...

»Ich glaube, wir finden hier unten nichts mehr. Vielleicht ist es wirklich nur eine alte Kanalisation«, sagt Karl, als sie um eine Ecke biegen, an der sich die Gänge erneut mehrmals teilen.

»Lasst uns zurückgehen.«

»Wartet«, sagt Spark. »Was ist das da?«

Er folgt dem mittleren Gang zu einem weiteren Bogen aus Eisengittern, die anderen gehen ihm neugierig hinterher.

Bevor sie den Bogen erreichen, der den angrenzenden Raum einrahmt, leuchtet ein kleiner schwarzer Käfig auf, wie ihn Spark schon aus der Festung im Nether kennt. Er steht auf einer kleinen Treppe, die zu einer Ebene aus hellem Stein führt.

Plötzlich erscheinen kleine haarige Monster, die mit zischenden Geräuschen angreifen. Sie sind grau und wedeln mit ihrem buschigen Schwanz, während sie auf die vier zugelaufen kommen. Zuerst nehmen Spark und die anderen die kleinen Monster nicht ernst, aber sie merken schnell, dass die Viecher ziemlich fies beißen können. Spark hat weder seinen Rucksack noch irgendeine Waffe dabei, da Karl ihn so

überstürzt aus seiner Hütte geholt hat. Ihm bleibt nichts anderes übrig, als sich mit Tritten zu wehren, während die Steinmetze die zischenden Monster mit ihren Spitzhacken vertreiben.

»Puh, was waren das denn für Viecher?«, sagt Magnus.

In diesem Moment dringt das Blubbern von Lava an ihre Ohren. Die vier werfen sich verwunderte Blicke zu und nähern sich dann vorsichtig dem Raum, aus dem die Geräusche kommen. An den Wänden sind in regelmäßigen Abständen dünne Eisengitter eingelassen, die wie Fenster aussehen, nur dass sich dahinter ebenfalls nackter Stein befindet. Neben dem Eingang sind auf beiden Seiten zwei kleine Becken angebracht, die mit Lava gefüllt sind. Frei im Raum steht eine Treppe. Spark nickt den anderen zu, und sie steigen die glatten Stufen hinauf.

»Was zur ...« Spark traut seinen Augen nicht.

Vor ihnen schwebt ein inaktives Portal. Aber es ist kein Netherportal, denn es besteht aus seltsamen hellen Steinen, die Spark noch nie gesehen hat. Sie sind gelblich weiß und haben ein fleckiges Muster. Der Steinkreis ist mit dunkelgrünen Verzierungen geschmückt, die auf die fremden Steine gemalt wurden. In der Mitte hat jeder Stein eine kleine Fassung, als würde dort etwas hineingehören. An jeder Seite des seltsamen Steinkreises gibt es drei große Fassungen, so dass es insgesamt zwölf davon gibt.

Unter dem Steinkreis ist ein Becken mit glühender Lava, das ihre erstaunten Gesichter beleuchtet.

Eine Frage steht im Raum, die niemand von ihnen aussprechen muss. Warum befindet sich hier unten ein Portal, und wohin führt es?

Begegnung

Das Blubbern und Zischen der heißen Lava erfüllt den kahlen Raum aus Stein, während Spark und die Steinmetze Karl, Magnus und Laurin verdutzt am Rand des Portals stehen. Die schmale Treppe bietet nicht viel Platz, so dass sie dicht gedrängt auf das unbekannte Portal schauen, während Kopernikus über ihren Köpfen flattert.

Der Steinkreis schwebt wie durch Magie gehalten ein gutes Stück über dem Boden und berührt die Treppe, auf der sie stehen, nur an einer Seite. Wer hätte gedacht, dass sich unter ihrem Dorf eine so seltsame und alte Ruine befindet?

Ein freches Zischen unterbricht ihre Gedanken. Der schwarze Käfig auf der Treppe hat erneut kleine haarige Monster wie aus dem Nichts ausgespuckt. Sie springen wild auf sie zu, und die vier geraten ins Taumeln. Spark stolpert fast in die Lava, doch Karl hält ihn noch rechtzeitig fest. Kopernikus landet erleichtert auf seiner Schulter.

»Das hört wohl nie auf! Wir sollten den Käfig irgendwie deaktivieren, bevor noch ein Unfall passiert«, schlägt Spark vor.

Karl und Magnus kümmern sich um die dreisten Monster und bearbeiten dann den Käfig mit ihren Spitzhacken, bis die

Magie darin erlischt. Nun können sie sich endlich in Ruhe dem Portal widmen.

»Was ist das bloß für ein Ort?«, murmelt Magnus und kratzt sich am Kopf.

»Ich habe keine Ahnung«, antwortet Spark. »Und ein schwebendes Portal? Wo zum spuckenden Lama führt es hin?«

Die anderen zucken nur mit den Schultern.

Spark kniet sich hin und fährt mit der Hand über den hellen Stein. Er fühlt sich rau an, als hätte die heiße Lava ihn völlig ausgetrocknet. Die dunklen Fassungen im Stein hingegen sind seltsam kühl.

»Was meint ihr, wozu diese Fassungen da sind?«, fragt Spark. »Was könnte dort hineingehören?«

»Und wer hat sich die Mühe gemacht, die Fassungen so detailreich zu dekorieren?«, fügt Laurin hinzu.

Die Lava blubbert in der Stille, während sie überlegen, wer das Portal hier unten aufgebaut hat.

»Ich kenne nichts in der passenden Größe und Form«, meint Karl. »Edelsteine sind für die Fassungen zu klein, also braucht man vielleicht ein Erz, das extra dafür gegossen wurde?«

»Ja, das wäre möglich«, erwidert Spark. »Jedenfalls ist die Lösung nicht so einfach wie beim Netherportal, das man nur anzünden muss.«

»Und es sieht so aus, als müsste man hineinspringen«, meint Karl. »Das ist doch ziemlich verrückt, wenn ihr mich fragt.«

Die anderen stimmen ihm zu.

»Viel verrückter finde ich, dass sich das Portal und die Kanalisation mit der Bibliothek und den anderen Räumen direkt unter unserem Dorf befinden«, sagt Spark. »Und anscheinend wusste bis jetzt niemand etwas davon. Wir müssen erst mal zurück und irgendwie herausfinden, wie man das Portal aktivieren kann. Ich würde zu gern wissen, was sich auf der anderen Seite befindet.«

Magnus schaut ihn belustigt an. »Ich hatte schon befürchtet, dass du das sagen wirst.«

Spark zieht sein Notizbuch hervor, das voller Skizzen zu Redstone ist, und fertigt eine kleine Zeichnung des Portals an, bevor sie die Kanalisation verlassen.

Auf dem Weg zur Mine hören sie das Klirren von Spitzhacken auf hartem Stein. Die Wände der Tunnel sind feucht, Wasser tropft leise auf den dreckigen Boden. Die Gänge führen sie zurück zur großen Höhle, in der sich das Netherportal befindet. Knisternde Fackeln beleuchten die zahlreichen Minenschächte, die gegraben wurden, um Eisen, Redstone, Diamanten und andere Erze abzubauen.

Clementius und Bognut arbeiten am angrenzenden Lavasee, der leise blubbert und ein warmes Licht auf sie wirft. Sie schwingen ihre Diamantspitzhacken und sind dabei, einen Brocken Obsidian aus dem erkalteten Lavagestein herauszubrechen. Das harte Obsidian soll als Sockel für den leuchtenden Kristall des dreiköpfigen Monsters dienen, das fast

das ganze Dorf zerstört hatte, bevor sie es endlich besiegen konnten.

»Hey, das sieht gut aus, ihr habt es fast geschafft!«, ruft Spark ihnen zu, als sie die Höhle erreichen.

»Ja, der Stein ist wirklich sehr hart. Perfekt für den Kristall«, antwortet Clementius. »Die Eisenbasis habe ich bereits fertig, jetzt müssen wir den Sockel nur noch wie geplant in der Dorfmitte aufbauen. Dann kann sich die heilende Wirkung des Kristalls im ganzen Dorf ausbreiten.«

Spark nickt anerkennend, dann erzählen er und die Steinmetze von dem seltsamen Portal, das sie entdeckt haben. Bognut und Clementius hören ihnen staunend zu, als Tilda mit Golem Zogrit im Schlepptau die Höhle betritt.

»Was, noch ein Portal? Dann schleift schon mal eure Schwerter«, sagt Tilda halb scherzhaft und halb ängstlich. Sie haben alle noch nicht vergessen, was aus dem Netherportal herausgekommen ist. Tilda hat etwas zu essen mitgebracht. Kopernikus fliegt sofort zu ihr und schaut nach, ob sie auch etwas für ihn dabei hat.

»Keine Sorge«, beruhigt Spark sie. »Es ist nicht so einfach zu aktivieren wie das Netherportal. Es gibt zwölf Fassungen, in die irgendetwas hineingehört, aber wir wissen nicht, was. Also sollten wir vorerst sicher sein.«

»Na gut, das klingt beruhigend«, sagt Tilda.

»Trotzdem bleibt die Frage offen, wer das alles erbaut hat – und warum«, meint Karl. »Diese Kanalisation ist nicht gerade klein. Und da niemand von uns davon wusste, muss sie vor

langer Zeit entstanden sein und ist dann wohl in Vergessenheit geraten.«

Sie hängen einen Moment ihren Gedanken nach, während sich Clementius und Bognut wieder an die Arbeit machen und den Stein bearbeiten.

»So, fertig«, sagt der Pfeilmacher nach kurzer Zeit und betrachtet den glatten Obsidianwürfel, den sie endlich aus der erkalteten Lava herausbrechen konnten. Der Stein ist so hart, dass sie die Kanten gar nicht mehr begradigen müssen.

Clementius schaut den Würfel zufrieden an. »Dann lasst uns den Stein nach oben bringen, ich kann es kaum erwarten.«

Golem Zogrit hebt das schwere Gestein mit Leichtigkeit hoch. Doch als sie sich zum Gehen wenden, hören sie ein Geräusch. Es kommt vom Netherportal in der Mitte der Höhle. Jemand – oder etwas – ist durch den Schleier getreten.

Alarmiert bleiben sie stehen und drehen sich zum Portal um. Spark ist froh, dass es mit der Steinkonstruktion verschlossen ist, die sie extra für diesen Fall errichtet haben. Die schweren Steine, die an den beweglichen Kolben kleben, verschließen den lilafarbenen Schleier und bewahren die Dorfbewohner vor ungebetenen Besuchern – zum Beispiel vor den Piglins, die das Dorf erst vor kurzem überfallen haben.

»Als hätte ich es geahnt ...«, flüstert Tilda.

Plötzlich hören sie laute aufgeregte Stimmen hinter den Steinen.

»Wo sind wir?«

»Alles ist dunkel!«

»Autsch, das war mein Fuß!«

Kopernikus fliegt schimpfend auf das Portal zu und hackt wütend gegen den Steinrahmen.

Spark hat im ersten Moment gedacht, dass wieder irgendwelche Monster in ihre Dimension gekommen sind, aber was er hört, klingt ganz und gar nicht danach.

»Hallo?«, ruft er vorsichtig, und die Stimmen verstummen.

»Hallo?«, ruft dann jemand zurück. »Was soll das, warum ist das Portal verschlossen? Lasst uns raus!«

»Aua!«

Spark und die anderen schauen sich verwundert an, während die Unbekannten gegen die Steine klopfen. Sind das Besucher aus einem anderen Dorf? Haben sie ebenfalls ein Portal gefunden und sind nun durch den Nether zu ihnen gekommen?

»Sollten wir nicht aufmachen?«, fragt Tilda leise. »Monster können es ja nicht sein.«

Als die anderen zustimmen, geht Spark zum Hebel am Portal und betätigt ihn. Die Steine werden zur Seite gezogen, und vier Gestalten in schillernden Diamantrüstungen stolpern aus dem Rahmen. Spark bemerkt sofort, dass die drei Männer und die Frau keine Dorfbewohner sind. Unter ihren Helmen schauen Haare in unterschiedlichen Farben hervor – braun, schwarz, grün und sogar blau.



Kopernikus fliegt zurück auf Sparks Schulter und mustert die Neuankömmlinge skeptisch, die sich verwundert umschauen. Die verwirrten Gesichter von Spark und sechs Dorfbewohnern sowie einem Golem und einem Papagei blicken ihnen entgegen.

»Wo sind wir hier gelandet?«, fragt die blauhaarige Frau und schiebt sich ihren Helm zurecht.

Zogrit brummt mit finsterer Miene: »Wer seid ihr? Und was wollt ihr hier?«

Als hätte er Zogrit gar nicht gehört, murmelt der Mann mit den dunklen Haaren: »Seit wann betreiben Dorfbewohner Bergbau und haben Netherportale?«

»Ja, und was macht dieser Golem hier unten?«, fügt der Mann mit den grünen Haaren hinzu.

Die blauhaarige Frau hingegen lächelt freundlich. »Ich bin Talina«, stellt sie sich vor. Dann zeigt sie auf ihre Begleiter. Der Mann mit den schwarzen Haaren und dem grimmigen Gesicht heißt Noctus, sein Gefährte mit den grünen Stachelhaaren wird Pluto genannt, und der braunhaarige Kerl mit den Locken heißt Felix.

Noctus' Blick fällt auf Spark. »Oh, das erklärt natürlich alles«, sagt er. »In welchem Bezirk sind wir gerade? Auf unserer Karte ist dieses Portal nicht vermerkt.«

»Was meint ihr mit Bezirk?«, fragt Spark verwirrt.

»Na ja, aus unserem Bezirk sind wir lange raus, und der blaue Bezirk kann es auch nicht sein«, antwortet Talina.

»Blauer Bezirk?« Spark hat keine Ahnung, wovon sie reden. Auch die Dorfbewohner schauen sich ratlos an und zucken nur mit den Schultern.

»Ich weiß zwar nicht genau, was ihr mit Bezirken meint, aber wo unser Dorf liegt, kann ich euch erklären ...«

»Warte. Was? Wir sind in einem stinknormalen Dorf?«, fragt Noctus und runzelt die Stirn.

»Äh, ja. Wieso nicht? Wo sollten wir sonst sein?«, erwidert Spark.

Noctus lacht und deutet mit dem Finger auf den Eingang zum Nether. »Heißt das etwa, das hier ist ein illegales Portal? Wusste ich's doch!« Er wirft erneut einen Blick auf seine Karte.

»Wieso illegal?«, fragt Spark und schaut sich erstaunt um. Tildas Mund steht offen, und Clementius kratzt sich am Kopf. Zogrit steht unschlüssig zwischen ihnen. Niemand kann der Situation einen Sinn abgewinnen.

»Ich glaube, ich sollte von vorn anfangen«, sagt Talina. »Wir kommen aus Limonia, einer großen Stadt weit weg von hier. Auf unserer Tour durch den Nether haben wir zufällig euer Portal gefunden. Wie gesagt, es ist nicht auf unserer Karte vermerkt.«

»Ja, denn alle Portale des Umlands müssen ohne Ausnahme bei uns in Limonia genehmigt und registriert werden«, ergänzt Pluto. »Und in der Regel werden sie auch bewacht. Damit soll das Chaos von früher verhindert werden, als unkontrolliert

Monster aus den Portalen kamen und die Spieler sich verirrten. Aber wie wir am eigenen Leib erfahren mussten, habt ihr eine andere Lösung gefunden«, sagt er und deutet auf den Mechanismus, der das Portal verschließt.

Spark und die anderen werfen sich immer noch verwunderte Blicke zu. Eine große Stadt weit weg von ihrem Dorf? Warum haben sie bisher nie davon gehört?

»Wir haben nicht erwartet, in einem normalen Dorf zu landen, da sich wegen der hohen Gebühren und Abgaben eigentlich nur Spieler ein Portal leisten können«, fügt Felix hinzu.

Spark ist normalerweise sehr geduldig, doch langsam wird ihm die Situation zu rätselhaft. »Was meint ihr mit Spieler?«, fragt er in ernstem Ton.

Noctus lacht wieder. »Kein Wunder, dass er in einem Dorf wohnt! Er weiß ja nicht mal, wer er wirklich ist.«

Sparks Kopf fühlt sich an, als würde er gleich explodieren. Warum tut dieser Noctus so, als würde er mehr über ihn wissen als er selbst? Und was hat es mit dieser Stadt auf sich? Wieso verhalten sich diese vier Unbekannten so hochnäsig?

Doch bevor Spark etwas sagen kann, fragt Felix: »Ist dir nie ein Unterschied zwischen dir und den Dorfbewohnern aufgefallen?«

Darüber hat sich Spark bisher kaum Gedanken gemacht, warum auch? Aber jetzt, wo sie es sagen ... Im Gegensatz zu den Dorfbewohnern haben er und die vier Fremden individuelle Gesichter und Frisuren, sogar ihre Augen leuchten in

verschiedenen Farben. Talinas Augen sind Spark sofort aufgefallen, denn sie strahlen in einem hellen Rosa. Die Augenfarbe von Felix und Noctus ähnelt ihren Haarfarben: braun und schwarz. Pluto hat wie Spark blaue Augen. Die Dorfbewohner sehen mit ihren grünen Augen und der markanten Nase dagegen alle ähnlich aus. Auch ihre jeweilige Berufskleidung ist charakteristisch, egal, in welches Dorf man reist. Bibliothekare tragen immer eine Mütze, Kartographen haben ein Monokel unter einem Auge, und Bauern sind an ihren Strohhüten zu erkennen. Außerdem widmen sie sich lieber den traditionellen Berufen. Sie sind Schäfer, Schmiede oder Fleischer, während Spark gern Neues entdeckt und erfinderisch ist. Ohne ihn würde das Dorf wohl immer noch so aussehen wie vor der Zerstörung durch das dreiköpfige Monster. Er unterscheidet sich also sowohl optisch als auch in seinem Verhalten von den anderen im Dorf.

Die Fremden nicken ihm bedeutungsvoll zu. Spark ist wohl anzusehen, dass er langsam versteht.

»Du bist ein Renascit genau wie wir«, erklärt Talina und streicht sich eine blaue Strähne aus dem Gesicht.

»Ein was?«, fragen Spark und seine Gefährten im Chor. Kopernikus klappert unruhig mit dem Schnabel.

»Ein Renascit«, wiederholt Talina mit Nachdruck. »Aber du kannst auch ›Spieler‹ sagen, das Wort kann sich sowieso kaum jemand merken.«

Spark muss diese Behauptung erst mal verarbeiten. Er soll ein Spieler sein? Was hat das überhaupt zu bedeuten?

»Was zum spuckenden Lama ...?«, hört Spark Tilda murmeln, und langsam fragt er sich, wann er endlich aus diesem verwirrenden Traum aufwacht. Hätten sie nicht davon gehört, wenn es irgendwo eine Stadt mit sogenannten Spielern geben würde? Andererseits bleiben Dorfbewohner meist unter sich, und von allen Dörfern im Umkreis sind sie das einzige mit einem fahrenden Händler, und das noch nicht sehr lange.

»Was uns hauptsächlich von den Dorfbewohnern unterscheidet, ist die Fähigkeit, niemals endgültig zu sterben«, erklärt Talina und macht einen Schritt auf Spark zu. »Als Spieler wird man nämlich nach dem Tod auf magische Weise wiederbelebt. Allerdings hat das seinen Preis: Man verliert all seine Erfahrungen und Fähigkeiten aus dem früheren Leben und muss alle Dinge neu lernen. Wenn man Glück hat, kommen Erinnerungsfragmente des früheren Lebens zurück. Da das Leben für uns immer wieder neu beginnt, bezeichnen wir uns eben als Spieler.«

Spark hat den Eindruck, dass sie schon die ganze Zeit darauf gewartet hat, diese Worte loszuwerden. Ihre hellen Augen schauen ihn erwartungsvoll an. Es herrscht Stille, alle warten auf eine Reaktion von ihm. Aber er weiß selbst nicht, was er davon halten soll. Auf der einen Seite hört sich das Ganze an wie ein Märchen. Auf der anderen Seite kann er sich nicht vorstellen, dass sie sich die Mühe machen würden, durch das Portal zu treten, um Unfug zu erzählen. Dass die vier Besucher keine normalen Dorfbewohner sind und verzauberte Diamantrüstungen tragen, darf er auch nicht vergessen.

Kopernikus plustert seine Federn auf und putzt sorgfältig sein rotes Gefieder, während Spark versucht, mit der Situation zurechtzukommen. Kann es wirklich wahr sein, was diese Spieler sagen? Ist er einer von ihnen, ein sogenannter Renascit?

Spark denkt zurück und stellt fest, dass er ab einem gewissen Zeitpunkt keine Erinnerungen an sein früheres Leben hat. Er hat sich immer als Teil des Dorfes gefühlt und nie darüber nachgedacht, wo er herkommt. Doch jetzt ergibt es Sinn. Er kann kein Dorfbewohner sein, denn sonst wäre er nicht so anders – ein Renascit, wie die vier Fremden es nennen. Spark kommt ein wilder Gedanke: Stammt er vielleicht gar nicht aus dem Dorf, sondern wurde hier nur wiederbelebt? Tausend Fragen schwirren ihm durch den Kopf, während alle ihn anstarren.

»Das heißt, ihr werdet auch ohne Totem wiederbelebt?«, fragt er endlich, um die Stille zu brechen, während er sich an den Vorfall auf der Lichtung erinnert, als das Dorf damals von Plünderern angegriffen wurde. Ein riesiges Biest hatte ihn mit einem seiner Hörner aufgespießt, und er hatte den Kampf nur dank des Totems gewonnen.

»Ihr wisst, was Totems sind?«, fragt Noctus zurück, und die Spieler wirken nun etwas beeindruckt.

»Ja«, sagt Spark, »ich habe mal in einem großen Waldanwesen gegen einen Magier gekämpft und bin zufällig

darauf gestoßen.«

»Interessant«, haucht Talina.

»Wir nutzen natürlich auch Totems, hauptsächlich, um unsere Erinnerungen nicht zu verlieren«, erklärt Felix. »Aber Totems sind eher selten, daher können wir uns nicht immer darauf verlassen.«

Talina flüstert Pluto etwas ins Ohr, woraufhin er mit einem Blick auf die Kolben vor dem Portal fragt: »Du bist nicht zufällig Redstone-Techniker?«

Erstaunt nickt Spark. Also hat sich sein Ruf schon bis zu dieser Stadt namens Limonia verbreitet?

Er kommt sich seltsam vor und hat das Gefühl, als müsste er den Besuchern beweisen, dass er nicht der Einzige ist, der über sich selbst hinausgewachsen ist. Also erzählt er, wie viel die Dorfbewohner und er zusammen erreicht haben – von der erfolgreichen Abwehr der Plünderer über den Vorfall mit dem dreiköpfigen Monster bis hin zur Gefahr durch die Piglins, die sie beseitigt haben.

Die Spieler werfen sich belustigte Blicke zu bis auf Talina. Sie schaut Spark bewundernd an. Tilda verschränkt die Arme vor der Brust. Bognut, Laurin, Karl und Magnus wirken verärgert. Es gefällt ihnen nicht, wie überheblich sich die Fremden benehmen. Die Stimmung wird zunehmend unangenehm.

Clementius räuspert sich schließlich leise und sagt an Spark gewandt: »Ich muss los, ich bin mit Arthur verabredet. Wir wollten uns in der Dorfmitte treffen, um den Sockel

aufzubauen, und danach Gaius' Diamantschwert verstärken. Er wartet sicher schon.«

»Was sagst du da? Ein Diamantschwert verstärken?«, will Noctus mit zusammengekniffenen Augen wissen.

Talina, Pluto und Felix kommen interessiert näher.

»Wie soll das gehen?«, fragt Pluto.

Spark überlegt, ob er es ihnen verraten soll. Er kennt sie immerhin nicht.

»Nun sag schon! Was führt ihr im Schilde?«, drängt Noctus. »Erst ein illegales Portal und jetzt Geheimnisse? Vor UNS?«

Spark ist sich nach wie vor nicht sicher, was er von den Spielern halten soll. Bis auf Talina sind sie nicht gerade sehr freundlich. Allerdings möchte er dem Dorf auch keinen Ärger bereiten, deshalb erklärt er: »Es gibt ein Material, das stärker ist als Diamant.«

»Was für ein Material?«, hakt Noctus sofort nach.

Spark überlegt. Die anderen Dorfbewohner sehen nicht sehr begeistert aus, und Clementius hat einen roten Kopf, weil er sich vermutlich ärgert, die Sache mit dem Schwert überhaupt erwähnt zu haben. Spark stutzt. Moment! Er hat nur von der Verstärkung des Schwertes gesprochen, das Netherit aber nicht erwähnt. Sehr gut, das sollte auch erst mal so bleiben. Sobald die Spieler den Namen kennen, können sie sich bestimmt herleiten, dass es aus dem Nether stammen muss. Also weicht Spark mit seiner Antwort aus.

»Das ist nicht so einfach zu erklären. Wir haben das Material selbst gemischt und damit auch mein Diamantschwert

erfolgreich verstärkt.«

»Als ob!«, prustet Noctus los. »Das will ich sehen!«

Die anderen Spieler wirken ebenso interessiert und nicken eifrig. Spark hat wohl keine andere Wahl, als den vier Fremden das Netheritschwert zu zeigen.

»Dann folgt uns nach oben ins Dorf«, sagt er, doch er fühlt sich weiterhin unbehaglich.

Vielleicht verschwinden sie wieder, nachdem sie das Schwert gesehen haben, hofft er insgeheim.

Zogrit nimmt den schweren Obsidiansockel hoch, und die Spieler folgen ihnen zur steilen Treppe, die aus der Mine hinausführt.

Talina deutet auf den Sockel und sagt zu Spark: »Übrigens, Respekt. Einen Wither unvorbereitet zu besiegen, ist echt nicht ohne.«

Spark lächelt freundlich, hat aber keine große Lust, sich mit ihr zu unterhalten. Immerhin weiß er jetzt, wie das dreiköpfige Monster genannt wird, von dem sie den sternartigen Kristall haben.

Talina redet unbeirrt weiter und erzählt, dass es in Limonia sogar mehrere dieser Kristalle als Leuchtfeuer gibt, die alle in anderen Farben erstrahlen. Spark ist nicht überrascht, dass sie sich damit auskennt.

Nachdem Spark aus der Mine getreten ist, bleibt er neben dem Holzrahmen stehen, der den bröckeligen Eingang stützt. Ein Spieler nach dem anderen verlässt die Mine, ihre Blicke wirken belustigt. Sie zeigen auf die verschiedenen Hütten, die