

**Panini BOOKS**

## 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: 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](http://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.

**KARL OLSBERG**

# **DAS DORF**

**KOLLE IN NOT**

Ein Minecraft-Abenteuer

**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.*



Copyright © 2016 Karl Olsberg. Alle Rechte vorbehalten.  
Minecraft is a registered trademark of Notch Development AB.  
The Minecraft Game is copyright © Mojang AB.

Panini Verlags GmbH, Rotebühlstr. 87, 70 178 Stuttgart.  
Alle Rechte vorbehalten.

Geschäftsführer: Hermann Paul  
Head of Editorial: Jo Löffler  
Marketing & Kooperationen: Holger Wiest (email: [marketing@panini.de](mailto:marketing@panini.de))  
Produktion: Gunther Heeb, Sanja Ancic  
Umschlaggestaltung: tab individuell, Stuttgart  
Satz und E-Book: Greiner & Reichel, Köln  
Druck: GGP Media GmbH, Pößneck  
Gedruckt in Deutschland

YDDORF002

1. Auflage, Mai 2016  
ISBN 978-3-8332-3252-7

Auch als E-Book erhältlich:  
ISBN 978-3-8332-3377-7

Findet uns im Netz:  
[www.paninicomics.de](http://www.paninicomics.de)



PaniniComicsDE

*Für Carolin*



## Minecraft Seed für das Dorf: 100 200 300 400 500

Erkunde selbst das kleine Dorf am Rand der Schlucht und die Welt darum herum! Das ist ganz einfach (Anleitung für die PC-Version):

1. Starte Minecraft.
2. Wähle „Einzelspieler“.
3. Klicke auf „Neue Welt erstellen“.
4. Wähle einen Namen für deine Welt, z. B. „Das Dorf“.
5. Klicke auf „Weitere Weltoptionen ...“.
6. Gib in das Fenster „Startwert für den Weltgenerator“ den Wert 100200300400500 ein.
7. Klicke auf „Neue Welt erstellen“.

Du spawnst am Hang eines Bergs. Steige hinab in die Ebene zu deinen Füßen und wende dich nach links, dann kommst du bald in ein Dorf, das an einer Schlucht liegt. Dies ist das Dorf, in dem die vorliegende Geschichte spielt. Natürlich verhalten sich nicht alle Bewohner im Spiel genau so wie in meiner Geschichte, aber die Welt, die ich beschreibe, ist genau die, durch die du wanderst. Viel Spaß beim Erkunden!

Hinweis: Dieser Seed generiert die Welt von „Das Dorf“ leider nur in der PC-Version. Als ich diese Geschichte schrieb, war die aktuelle Minecraft-Version 1.8.1. Es ist möglich, dass in späteren Minecraft-Versionen der Seed 100200300400500 auch auf dem PC eine andere Welt generiert als die beschriebene. In diesem Fall musst du eine frühere Version (z. B. 1.8.1) installieren, wenn du die Welt des Dorfs erkunden willst.

# 1. KAPITEL

## Rückkehr

Primo lässt sein Holzschwert in hohem Bogen herabsausen. Als Kolle den Schlag parieren will, ändert er im letzten Moment die Schlagrichtung, beschreibt eine Kurve und schwingt die Waffe tief gegen Kolles Bein.

„Aua!“, ruft sein bester Freund. „Pass doch auf, du Idiot!“

„Pass du lieber auf!“, weist ihn Willert zurecht, der die beiden vom Eingang seiner Hütte aus beobachtet. „Wenn du kämpfen willst, musst du auch lernen, dem Angriff deines Gegners auszuweichen.“

„Aber das war gemein!“, beschwert sich Kolle. „Er hat so getan, als ob er von oben angreift, und dann hat er plötzlich die Richtung geändert! Das ist unfair!“

„Glaubst du wirklich, dass deine Gegner immer fair zu dir sind?“

„Jedenfalls kämpfen die Nachtwandler nicht so hinterlistig!“ Kolle wirft sein Holzschwert auf den Boden. Primo hat den Eindruck, dass sein Gesicht eine leicht grünliche Färbung annimmt, während sich seine Augen röten. „Ich habe die Nase voll davon, immer nur gehauen zu werden!“ Diese letzten Worte hat Kolle mit einer Stimme gebrüllt, die nicht seine eigene zu sein scheint: tief, dunkel, bedrohlich und schrecklich laut.

Primo wirft Willert einen sorgenvollen Blick zu. Der scheint auch nicht recht zu wissen, wie er mit dem Wutausbruch umgehen soll.

„Schon gut, beruhige dich wieder. Für heute machen wir Schluss mit dem Kämpfen. Kommt rein, dann zeige ich euch noch ein paar Tricks an der Werkbank!“

„Oh nein!“, stöhnt Kolle. „Von all dem Auswendiglernen von Bauanleitungen bekomme ich Kopfschmerzen!“

Primo dagegen freut sich auf den Unterricht. In den wenigen Tagen, seit sie hier bei Willert im Wald leben, hat er mehr gelernt als in den endlosen Stunden, in denen der Dorfpriester Magolus ihnen irgendwelche unsinnigen Geschichten über Notch, den Schöpfer, und seine Gebote erzählt hat. Trotzdem sehnt er sich zurück nach der Zeit im Dorf, als er unbeschwert von großen Abenteuern träumen und Magolus oder seiner fiesen Helferin Birta Streiche spielen konnte. Damals kam ihm sein Leben langweilig vor. Doch mit dem Angriff der Zombies, den sie nur mithilfe des geheimnisvollen Fremden und dank Kolles erstaunlicher Kraft abwehren konnten, hat er fürs Erste genug Aufregung erlebt.

Nicht dass er es bereuen würde, Willert und seinem Freund hierher in den Wald gefolgt zu sein. Doch er vermisst das Dorf und seine Bewohner, auch wenn sie manchmal ziemlich engstirnig sein können und gern miteinander streiten: Olum, den Fischer, Bendo, den Bauern, Kolles Vater Nimrod, den zerstreuten Bibliothekar, sogar den strengen Magolus. Er sehnt sich nach dem gemütlichen Haus, in dem er aufgewachsen ist,

mit seinem eigenen Bett darin, und ganz besonders nach seinem Vater. Und dann ist da noch Golina ...

Oft muss Primo daran denken, wie Bendos Tochter ihn angesehen hat, als er mit seinem Vater der Nachbarsfamilie zu Hilfe eilte und eigenhändig einen Nachtwandler tötete. Da war dieses seltsame Bauchkribbeln, das er seitdem immer wieder bekommt, wenn er sich ihr hübsches Gesicht vorstellt, die großen, verträumten Augen ...

*Zack!* Ein Schlag trifft Primo an der Schulter.

„Aua!“, ruft er aus, mehr vor Schreck als vor Schmerzen.

Kolle lacht hässlich. „Da hast du's zurück!“

Primo fährt zu seinem Freund herum, der sich von hinten angeschlichen und ihm eins mit dem Holzsword verpasst hat. „Was soll das? Willert hat doch gesagt, es ist Schluss für heute!“

Kolle grinst, doch seine Augen sind immer noch gerötet und funkeln böse. „Hat Willert nicht auch gesagt, dass Gegner nicht immer fair sind?“

Primo blickt seinen Freund sorgenvoll an. So kennt er ihn gar nicht. Kolle war stets der Vernünftige, der Sanftmütige. Klug und neugierig, aber niemals gehässig. Er war es, der Primo oft davor gewarnt hat, Unfug anzustellen, und ihn mehr als einmal vor schlimmer Strafe bewahrte. Doch seit er von dem Nachtwandler gebissen wurde, ist Kolle nicht nur stark geworden; auch sein Charakter scheint sich verändert zu haben. Das macht Primo traurig, denn er weiß, dass er allein daran schuld ist. Wäre er nicht so übermütig und dumm gewesen,

dem Fremden in den Wald zu folgen, wäre das alles nicht passiert.

„Heute zeige ich euch, wie man ein Bett macht“, erklärt Willert.

„Endlich mal was Sinnvolles!“, kommentiert Kolle mürrisch.

Er hat recht: Ein Bett können sie gut gebrauchen, denn bisher gibt es in der Hütte nur ein einziges. Obwohl Willert angeboten hat, dass sie es abwechselnd benutzen, haben Primo und Kolle abgelehnt und schlafen auf dem Boden. Zudem hat man hier im Wald nicht gerade eine gute Nachtruhe, denn ständig schleichen Nachtwandler und Knochenmänner um die Hütte herum, und auch Knallschleicher hat Primo schon durchs Fenster beobachtet. Kolle scheint das besonders mitzunehmen. Jedes Mal, wenn draußen ein Nachtwandler sein langgezogenes *Unngh* ausstößt, wälzt er sich unruhig im Schlaf und grunzt etwas, als wolle er antworten.

Einmal stand er sogar mitten in der Nacht auf und ging zur Tür. Erst als Primo ihn am Arm festhielt und ansprach, wachte Kolle auf und wurde sich bewusst, dass er im Begriff gewesen war, in die Nacht hinauszugehen und sich damit in Lebensgefahr zu begeben. Er habe schlecht geträumt, war die einzige Erklärung, die er dafür hatte.

Ob das Bett gegen Kolles düstere Träume helfen wird, weiß Primo nicht, aber bequemer als der harte Holzboden der Hütte ist es sicher allemal.

„Und was, denkt ihr, braucht man, um ein Bett herzustellen?“, fragt Willert.

„Eisen? Stein? Kohle?“, rät Primo drauflos. Bisher haben sie diese Materialien immer gebraucht, wenn sie etwas an der Werkbank hergestellt haben.

„Das wird aber kein sehr gemütliches Bett“, stellt Kollé fest.

Willert nickt. „Sehr gut, Kollé. Was denkst du, was wir brauchen?“

„Hm. Irgendwas Weiches, aus dem man die Matratze und die Decke machen kann, und etwas Hartes, worauf man beides legt. Holz. Das Gestell meines Bettes zu Hause ist aus Holz.“ Seine Augen sind nun nicht mehr gerötet, dafür blickt er traurig ins Leere. Auch er scheint sein Elternhaus zu vermissen.

„Sehr gut“, bestätigt Willert. „Wir brauchen Holz und etwas Weiches. Primo, was ist weich?“

Primo schreckt aus seinen Gedanken. „Golina“, sagt er, ohne nachzudenken.

Kollé und Willert prusten los.

„Was denn?“, fragt Primo, während er spürt, wie sein Kopf die Farbe eines reifen Apfels annimmt. „Stimmt doch!“

Seine beiden Mitbewohner lachen nur noch lauter.

Primo will etwas sagen, doch Willert kommt ihm zuvor. „Was reimt sich auf ‚Kollé‘?“

„Wolle!“, antworten die beiden jungen Dorfbewohner wie aus einem Mund.

„Sehr gut. Und woher bekommen wir die?“

„Schafe haben Wolle“, sagt Kollé. „Aber wie können wir sie ihnen wegnehmen?“

„Das weiß ich“, erklärt Primo. „Ich habe zugesehen,

wie mein Vater ein Ding gemacht hat, das er Schere nannte. Damit kann man Schafen das Fell abschneiden.“

„Sehr gut“, bestätigt Willert. Er holt eine Schere aus seiner Truhe. „Auf der Ebene östlich des Dorfs gibt es genug Schafe. Ihr beide geht dorthin und bringt mir mindestens drei Ballen Wolle!“

Primos Herz schlägt höher. „Heißt das, wir dürfen ins Dorf?“

Willert nickt. „Wenn ihr wollt, könnt ihr euren Eltern kurz Hallo sagen. Aber vertrödelt nicht zu viel Zeit und seid zurück, bevor die Sonne am höchsten steht!“

„Ja, Willert!“, sagen Primo und Kolle gleichzeitig und stürmen aus der Hütte.

„He, ihr Möchtegern-Abenteurer!“, ruft ihnen der Einsiedler nach. „Habt ihr nicht etwas vergessen?“ Er hält die Schere hoch.

Betreten kehrt Primo zurück und nimmt sie entgegen. Dann folgt er Kolle. Den Weg zum Waldrand finden sie ohne Schwierigkeiten, denn Willert hat dafür gesorgt, dass sie ihn sich genau einprägen. Auf keinen Fall will sich Primo jemals wieder im Dickicht der Bäume verirren, so wie in jener schrecklichen Nacht, als Kolle fast gestorben wäre.

Als sie aus dem Schatten der Bäume hinaus ans Ufer des Flusses treten, zuckt Kolle zusammen.

„Was ist los?“, fragt Primo besorgt.

„Ach, nichts“, sagt sein Freund und geht weiter. Doch als sie den Fluss durchqueren, spritzt er sich Wasser ins Gesicht und über den Körper.

„Das Sonnenlicht tut dir weh, nicht wahr?“, fragt Primo.

Kolle antwortet nicht.

Als sich die beiden dem Dorf nähern, ertönt ein Schrei. „Sie kommen zurück! Kolle und Primo kommen zurück!“

Das war Delfina, die Frau des Bibliothekars und Kolles Mutter. Sie stürmt ihnen entgegen, während die anderen Bewohner neugierig ihre Arbeit auf den Feldern ruhen lassen und aus ihren Häusern kommen, um die beiden zu begrüßen.

„Mein Sohn!“, ruft sie und umarmt Kolle. „Wie geht es dir? Isst du auch genug? Du gehst doch nicht etwa allein im Wald spazieren, oder? Willert würde das nicht zulassen, nicht wahr? Oder etwa doch? Passt er gut auf euch auf? Dein Vater sagt, er ist ein guter Mann und wird euch viel beibringen, aber du weißt ja, wie zerstreut er manchmal ist, dein Vater, meine ich, und ich mache mir nachts oft Sorgen, und ...“

„Du tust mir weh, Mama!“, ruft Kolle und unterbricht damit ihren Redeschwall.

Erschrocken lässt ihn seine Mutter los. „Was ist denn mit dir, mein Junge? Oh nein, du bist ja ganz blass! Hast du etwa immer noch diese schreckliche Krankheit?“

„Mir geht es gut!“, widerspricht er.

Inzwischen hat sich fast das ganze Dorf um die beiden versammelt. Primos Vater umarmt seinen Sohn herzlich. „Schön, dass ihr beide uns mal besuchen kommt!“

„Wir haben nicht viel Zeit“, erklärt Primo. „Wir müs-

sen etwas Wolle besorgen. Willert will uns zeigen, wie man ein Bett macht.“

„Willkommen im Dorf, Fremde!“, ruft Magolus, der Priester, was wieder einmal eine Diskussion unter den Dorfbewohnern auslöst.

„Was, der Fremde ist wieder da?“, fragt Olun, der Fischer.

„Quatsch, er meint Kolle und Primo, du Trottel!“, antwortet Kaus, der Bauer.

„Selber Trottel! Kolle und Primo sind doch keine Fremden!“

„Sie wohnen nicht im Dorf, oder? Also sind sie nicht von hier. Und wenn sie nicht von hier sind, sind sie Fremde, das ist nun mal so!“

„Blödsinn! Ich kenne die beiden, also sind sie keine Fremden! Das ist nun mal so!“

Porgo übertönt die Streiterei mit seiner mächtigen Stimme. „Kolle und Primo werden immer Bewohner dieses Dorfes sein, ganz egal, wo sie gerade sind!“, stellt er fest und wirft dabei Magolus einen finsternen Blick zu.

„Jedenfalls dürfen sie hier nicht wieder wohnen!“, ruft Birta. „Kolle ist immer noch nicht geheilt. Es wäre viel zu gefährlich!“

Wieder erhebt sich Stimmengewirr:

„Kolle und Primo dürfen jederzeit im Dorf wohnen!“

„Dürfen sie nicht!“

„Was soll das heißen, er ist noch nicht geheilt? Er wird doch nicht etwa zum Nachtwandler? Oh, ich glaube, ich muss ganz dringend mal nach dem Brot sehen, das ich im Ofen habe ...“

Primo hebt eine Hand, um sich Gehör zu verschaffen. „Keine Angst, wir bleiben nicht hier. Wir wollten euch nur Hallo sagen. Wir besorgen uns etwas Wolle, dann verschwinden wir wieder.“

„Ich kann dir Wolle verkaufen“, erklärt Jarga, die Schäferin. „Für einen Smaragd gebe ich dir sieben Ballen.“

„Aber ich habe keinen Smaragd“, sagt Primo. „Außerdem kann ich mir die Wolle selbst besorgen.“ Er zeigt ihr die Schere.

„Woher hast du die?“, fragt Jarga. Ihre Stimme klingt zornig.

„Willert hat sie mir gegeben.“

„Aber du bist kein Schäfer!“

„Na und?“

„Nur Schäfer dürfen Schafe scheren! So will es Notch, der Schöpfer. Stimmt's, Magolus?“

„Ich habe das Heilige Buch auswendig gelernt“, widerspricht Primo. „Da drin steht nichts davon, wer Schafe scheren darf und wer nicht.“

„Nur weil du das Heilige Buch gelesen hast, heißt das noch lange nicht, dass du den Willen des Schöpfers kennst!“, mischt sich Birta ein. „Dafür braucht man viel Erfahrung und Wissen.“

„Ja, und eine Menge Fantasie“, ergänzt Primo.

„Wie kannst du es wagen!“, keift Birta.

„Schluss jetzt!“, ruft Magolus. „Was Notchs Wille ist, bestimme immer noch ich!“

„Und?“, fragt Jarga. „Darf er nun Schafe scheren oder nicht?“

Wieder rufen alle durcheinander.

„Darf er nicht! Da könnte ja jeder kommen!“

„Klar darf er das. Die Schafe gehören schließlich niemandem.“

„Aber die Schere gehört Jarga, deshalb ist sie die Schäferin.“

„Primo hat auch eine Schere. Ist er deshalb etwa ein Schäfer?“

„Er darf gar keine Schere haben. Das darf nur ich!“

„Wenn er einen Smaragd hat, sollte er dafür lieber ein paar von meinen leckeren Brathähnchen eintauschen statt deine nutzlose Wolle.“

„Nutzlos? Ich werd dir gleich ...“

„RUHE!“ Kolles Stimme hallt durch das Dorf wie ein Donnerschlag. Sein Kopf ist grün angelaufen, und seine Augen sind gerötet. Etwas leiser fährt er fort: „Euer Gezanke macht mir Kopfschmerzen! Und wer versucht, Primo daran zu hindern, Schafe zu scheren, bekommt es mit mir zu tun!“

Die Dorfbewohner starren ihn betreten an. Kolles Mutter bricht in Tränen aus. Auch Primo ist über den Wutausbruch erschrocken.

„Bitte geht jetzt!“, sagt Magolus, der Priester. „Schert so viele Schafe, wie ihr wollt, aber dann kehrt zurück in den Wald!“

Bevor irgendwer protestieren kann, nickt Primo. „Komm, Kolle!“

Wie auf Kommando kehren sie gleichzeitig dem Dorf und seinen Bewohnern den Rücken zu.