

Karl Olsberg

Das Dorf

Band 22: Verhext



Karl Olsberg

Das Dorf

Band 22: Verhext

Copyright 2021 Karl Olsberg
Published by Karl Olsberg
c/o Briends GmbH, 22041 Hamburg
www.karlolsberg.de

Minecraft ®/TM & © 2009-2021 Mojang / Notch. Dies ist kein offizielles Lizenzprodukt. Der Autor ist mit Mojang nicht verbunden.

*Der Feind meines Feindes ist mein Freund.
Alte Militärweisheit*

1. Der Feind

Der Khan steht am hölzernen Geländer im Obergeschoss seines Turms und blickt hinab auf seine Truppen, die wie jeden Morgen unten auf der Sandfläche zum Appell angetreten sind. Es sind mehr als hundert Männer, jeder mit Armbrust und Schwert bewaffnet, außerdem zehn Reiter auf gewaltigen Kreaturen mit Hörnern - die größte Streitmacht, die er je befehligt hat. Auf jeden Bewohner des verhassten Dorfs am Rand der Schlucht kommen mindestens fünf seiner Leute.

Und doch ist der Khan noch nicht zufrieden. Schon dreimal hat dieser verflixte Primo ihm einen Strich durch die Rechnung gemacht und ihn trotz seiner Übermacht geschlagen. Das darf, das wird nicht noch einmal passieren, das hat der Khan bei allen Göttern der Finsternis geschworen. Er wird kein zweites Mal den Fehler machen, seinen Gegner zu unterschätzen. Die Dorfbewohner mögen Schwächlinge sein und nur wenige, aber sie sind gerissen und hinterhältig. Außerdem haben sie einen Golem und diese verflixte Hexe mit ihren Zaubertricks. Zwar kann auch der Khan zaubern, aber bei der letzten Begegnung ist er dennoch überlistet und geschlagen worden.

Mit Hilfe eines Zaubertranks hat Primo sich damals unsichtbar gemacht, den Khan bedroht und ihn dann mit

einem Flugtrank übergossen, so dass er abhob und vom Wind davongeweht wurde. Es war eine Demütigung, die er so schnell nicht vergessen wird.

Er wurde damals über das Meer hinausgetragen. Als die Wirkung des Flugtranks nachließ, stürzte er ins Wasser und wäre beinahe ertrunken. Doch er konnte sich an Land retten. Es dauerte nicht lange, bis er die Schwachköpfe fand, die damals seine Räubertruppe gewesen waren und ihn so schmachvoll im Stich gelassen hatten. Sie hatten allen Ernstes Häuser gebaut und versucht, als friedliche Dorfbewohner zu leben. Sie besaßen sogar die Unverschämtheit, ihn zu bedrohen, und wollten ihn fortjagen.

Doch er brauchte nur ein paar Plagegeister zu beschwören, um ihnen klarzumachen, dass er immer noch der Khan war und sie immer noch seine Untergebenen. Er brachte sie dazu, ihr eigenes Dorf niederzubrennen und ihm zu folgen. Seitdem haben sie zahllose Dörfer überfallen, Dorfbewohner entführt und sie gezwungen, in der Armee des Khans zu dienen, die immer größer und mächtiger wurde.

Doch ist sie schon groß und mächtig genug? Kann er es wagen, das Dorf am Rand der Schlucht erneut anzugreifen? Der Khan ist sich nicht sicher. Besser, er wartet noch etwas ab, überfällt noch ein paar weitere Dörfer, vergrößert seine Armee noch mehr, damit seine Feinde beim nächsten Mal garantiert keine Chance haben.

Egal, wie lange es dauert, er wird seine Rache bekommen. Er wird dafür sorgen, dass dieser Primo und seine Freunde es bis ans Ende ihres Lebens bereuen, sich jemals dem Khan widersetzt zu haben. Er wird zusehen, wie ...

Gogoack!

Ein aufgeregtes Gackern reißt den Khan aus seinen Gedanken. Ein Huhn sitzt plötzlich auf dem Geländer neben ihm. Wie ist es hier hinaufgekommen?

Genervt will er sich zu seinen Bediensteten umdrehen und ihnen befehlen, das blöde Vieh zu schlachten und zum Mittagessen zu braten. Doch da fällt ihm etwas Merkwürdiges auf: Das Huhn hat violett leuchtende Augen! Sie sehen fast aus wie die eines Endermans.

Der Khan hasst Endermen. Sie sind unheimlich und stark und man kann sie nicht gefangen nehmen, weil sie sich einfach wegteleportieren können. Aber von einem Enderhuhn hat er noch nie etwas gehört.

Gogoack!, macht das Huhn erneut und blickt den Khan an. Auf einmal verschwindet die Welt um ihn herum und das violette Leuchten umhüllt ihn.

Eine heisere Stimme erklingt in seinem Kopf: „Na endlich! Ihr Sterblichen seid wirklich schwer von Begriff!“

„Wer bist du und was willst du von mir?“, fragt der Khan.

„Ich bin Artrax, ein mächtiger und unsterblicher Enderman.“

„Aber du siehst aus wie ein Huhn.“

„Seine Singularität hat mir die Gestalt eines Huhns aufgezwungen, weil er und seine Anhänger glauben, dass ich so hier in der Oberwelt keinen Schaden anrichten kann. Aber da täuschen sie sich.“

„Und was willst du von mir? Nenn mir einen Grund, warum ich dich nicht zum Mittagessen braten lassen sollte!“

„Du kannst mich nicht töten, Dummkopf!“

Der Khan knurrt vor Wut und versucht, das Huhn zu packen, doch es verschwindet und erscheint im selben Moment oben auf dem Dach des Turms.

Gogoack Gack Gogogack!, macht es empört. Dann teleportiert es sich zurück auf das Geländer und starrt den Khan mit seinen glühenden Augen an. Wieder versinkt die Welt in violetterem Licht.

„Nenn mich noch einmal Dummkopf und ich reiße dir jede Feder einzeln aus!“, schimpft der Khan.

„Wie ich schon sagte, kannst du mir nichts tun, Sterblicher. Das solltest selbst du inzwischen kapiert haben. Also hör jetzt einfach mal zu!“

Der Khan knurrt wütend, schluckt seinen Zorn jedoch herunter.

„Na schön, was willst du von mir, Huhn?“

„Ich heiße Artrax.“

„Also gut, was willst du von mir, Artrax?“

„Wir beide haben einen gemeinsamen Feind“, erklärt das Huhn. „Ich will, dass du ihn mit deiner Armee angreiffst und vernichtest.“

„Du hast mir gar nichts zu befehlen!“

„Also hörst du jetzt endlich zu, Dummkopf, oder soll ich mir einen anderen Verbündeten suchen, um gemeinsam mit ihm das Dorf am Rand der Schlucht endgültig dem Erdboden gleich zu machen?“

Der Khan erstarrt. „Das Dorf am Rand der Schlucht, sagst du? Etwa das mit diesem ekelhaften Primo und der niederträchtigen Hexe Ruuna?“

„Genau das Dorf meine ich.“

„Und was hast du mit denen zu tun?“

„Sie sind schon lange meine Erzfeinde, seit sie mir das Ei des Enderdrachens gestohlen haben.“

„Ein Enderdrachen-Ei? Was wolltest du denn damit?“

„Einen Enderdrachen schlüpfen lassen natürlich“, antwortet das Huhn. „Und zwar hier in der Oberwelt, damit er sie vollständig zerstören kann.“

„Was? Du willst die Oberwelt zerstören? Und dabei soll ich dir auch noch helfen?“

„Nein, Dummkopf! Ich will nur das Dorf am Rand der Schlucht zerstören, und zwar mit deiner Hilfe. Die Bewohner haben immer wieder meine Pläne durchkreuzt. Ich will Rache, genau wie du. Leider habe ich die Gestalt eines Huhns und kann allein nicht viel bewirken. Deshalb brauche ich einen Verbündeten wie dich.“

„Ich werde so oder so Rache an Primo und seinen Freunden nehmen“, verkündet der Khan. „Auf die Hilfe eines vorlauten Huhns kann ich dabei gut verzichten. Aber du kannst gern dabei zuschauen, wenn du willst, sofern du

mit deinem Gegacker nicht die Dorfbewohner aufscheuchst.“

„Kein Wunder, dass Primo dich immer wieder geschlagen hat, so überheblich, wie du bist“, gibt das Huhn zurück.

„Ach ja?“, ruft der Khan zornig. „Und was ist mit dir? Anscheinend haben sie deine Pläne ja mindestens genauso oft durchkreuzt wie meine. Schau dich doch an! Ich wette, dass du jetzt ein Huhn bist, ist Primo zu verdanken!“

Das violette Glühen der Augen wird heller, so dass der Khan auf einmal Angst hat, das Huhn könnte im nächsten Moment explodieren.

„Pass auf, was du sagst, oder ich teleportiere dich ins Ende!“, donnert die Stimme.

„Schon ... schon gut!“, erwidert der Khan erschrocken.

Das Leuchten wird wieder schwächer.

„Genau das ist der Grund, weshalb wir zusammenarbeiten sollten“, erklärt das Huhn. „Die Dorfbewohner haben dich und mich mehrmals besiegt. Aber wenn wir uns zusammentun, haben sie keine Chance.“

„Wie könnte mir denn ein Huhn bei meiner Rache helfen?“, fragt der Khan.

„Wie du vielleicht schon bemerkt hast, bin ich kein gewöhnliches Huhn. Ich kann mich an jeden beliebigen Ort teleportieren und unauffällig ausspionieren, was die Dorfbewohner gerade tun und insbesondere, wo sich Primo befindet. Es hat auch Vorteile, wenn man wie ein Huhn aussieht. Und ich kenne die Dorfbewohner besser als du.“

Primo mag schlau sein und auch seine Frau Golina und ihre Freunde Kalle und Margi sind nur schwer zu überlisten. Aber da gibt es andere, zum Beispiel den Bauern Kaus, den Fleischer Hakun und den Fischer Olum, die man gut hereinlegen kann. Vor allem der eitle und hochnäsige Dorfpriester Magolus ist leicht hinters Licht zu führen.“

„Was ist mit der Hexe?“, fragt der Khan. „Sie ist unberechenbar. Denkst du, du kannst sie aus dem Weg räumen?“

Das Huhn schweigt einen Moment.

„Hm, das wäre vielleicht möglich“, sagt es nach einer Weile. „Ich glaube, ich habe da eine Idee ...“

2. Willerts Sorgen

„Und dann ist das wandelnde Haus losgerannt“, erzählt Primo. „Das war so schnell, das kannst du dir gar nicht vorstellen. Viel schneller als alles, was es hier bei uns gibt.“

„Sogar schneller als ein Pferd?“, fragt Nano, der seinem Vater begeistert zuhört, obwohl Primo schon zum hundertsten Mal dieselbe Geschichte erzählt.

„Viel schneller als ein Pferd“, behauptet Primo. „Sogar noch schneller als ein Pfeil! Die wandelnden Häuser sind so schnell, dass manche wahrscheinlich fliegen können.“

Golina, die dabei ist, das Geschirr vom Mittagessen abzuräumen, schüttelt den Kopf. Primos Geschichte wird bei jeder Erzählung unglaubwürdiger. Fliegende Häuser, also wirklich!

„Ich will auch in die Kugelwelt!“, sagt Nano. „Können wir nicht zu Ruuna gehen, damit sie noch mal so einen Kugelweltrank braut?“

Das fehlte gerade noch! Golina denkt daran, was sie alles erdulden musste, um Primo wieder zurück in die Wirklichkeit zu holen: Durch riesige, finstere Höhlen irren, sich mit Monstern herumschlagen und mit einem schrecklichen blinden Wächter verstecken spielen, während Primo in der Kugelwelt seinen Spaß hatte.

„So einfach ist das nicht“, erklärt Primo. „Das war ein Seelentauschtrank. Um damit in die Kugelwelt zu gelangen, musst du neben einem Fremden stehen, der ihn trinkt, so wie ich damals neben Lukas. Aber ich muss zugeben, ich

würde auch gern noch einmal dorthin zurückkehren. Zu Anfang war es ziemlich unheimlich und verwirrend, aber auch sehr interessant. Und dann habe ich Lara kennengelernt, die war sehr nett und hat mir geholfen. Vielleicht könnte ich von ihr noch mehr über die Kugelwelt lernen. Zum Beispiel, was ein Komjuta ist und wie die Zauberbilder funktionieren, auf denen man unsere Welt sehen kann. Vielleicht frage ich Lukas das nächste Mal, ob er noch einmal die Seele mit mir tauscht. Dann könnte ich mit Lara ...“

Golina platzt der Kragen. „Jetzt reicht es mir!“, schimpft sie. „Den ganzen Tag redest du nur von der Kugelwelt und von dieser Lara! Ist dir vielleicht schon mal aufgefallen, dass es auch noch eine richtige Welt gibt und dass du dort eine Frau namens Golina hast?“

„Bist du etwa eifersüchtig auf Lara?“, fragt Primo.

„Eifersüchtig? Ich?“ Golina starrt ihn wütend an. „Ich bin nicht eifersüchtig! Außerdem war Lukas auch ziemlich nett, als er in deinem Körper war. Er hat sich riesig gefreut, als ich ihm den Schwertkampf beigebracht habe. Und er hat mir sogar das Leben gerettet, als ein Nachtwandler mich fast erwischt hätte.“

„Ach ja?“, ruft Primo zornig. „Und was ist mit mir? Dass ich dir schon oft das Leben gerettet habe, zählt wohl gar nicht, was?“

„Du hast mich nicht öfter gerettet als ich dich“, behauptet Golina und wahrscheinlich ist das nicht mal

übertrieben. „Der Unterschied ist nur, dass ich offensichtlich nicht so viel Spaß dabei hatte wie du.“

„Ach ja? Wenn du eine so tolle Lebensretterin bist, dann kannst du ja die neue Dorfbeschützerin sein!“, ruft Primo.

„Gerne, solange du dich dann um den Haushalt kümmerst“, gibt Golina schnippisch zurück.

„Ähem. Komme ich ungelegen?“

Erschrocken dreht sich Golina um. Willert steht in der Tür. Sie hat ihn gar nicht kommen hören.

„Tut mir leid“, sagt er. „Ich habe mehrmals geklopft, aber ihr habt mich anscheinend nicht gehört. Deshalb bin ich einfach reingekommen. Ich will nicht stören, aber ...“

„Du störst nicht“, sagt Golina schnell. „Wir waren sowieso gerade fertig mit unserer, äh, Unterhaltung.“

„Das stimmt“, gibt ihr Primo recht.

„Hallo, Onkel Willert!“, ruft Nano freudig. „Wo ist Tante Ruuna? Sie muss mir einen Seelentauschtrank brauen, damit ich in der Kugelwelt mit einem Haus herumfliegen und ganz viele tolle Abenteuer erleben kann.“

„Deshalb bin ich hier“, erklärt Willert. „Ruuna ist schon eine ganze Weile fort und ich mache mir langsam Sorgen.“

„Sie ist fort?“, fragt Golina. „Seit wann denn?“

„Seit zehn Tagen.“

„Du kennst doch Ruuna“, meint Primo. „Sie ist ein bisschen eigenwillig. Vielleicht hatte sie Heimweh nach dem Sumpf, in dem sie früher gelebt hat. Sie wird bestimmt bald zurückkommen.“