Secret of Mana

Von abgemeldet

Inhaltsverzeichnis

Wie alles begann	2
Das Abenteuer beginnt	3
Der Elfenteich	5
Das Hexenwäldchen	7
Erneut bei Aquaria	9

Wie alles begann

Eines Tages spielte ich mit meinen Freunden auf einer Baumbrücke nahe des Dorfes. Plötzlich rutschte ich aus und stürzte in die Tiefe. Durch mein großes Glück ist mir nichts zugestoßen außer ein paar kleinen Kratzern. Ich ging erstmal aus dem Fluss und dann Richtung Dorf. Nach einigen Metern hörte ich wie jemand meinen Namen ruft.

Ich schaute mich kurz um, konnte aber niemanden entdecken.

Also ging ich weiter. Ich hörte wieder wie jemanden meinen Namen rufen, ich schaute mich erneut um entdeckte aber wieder keinen, und ging weiter.

Nach ca. hundert Metern kam ich an einen Fluss, wo glücklicherweise eine stabile Holzbrücke mit Geländer war. Mitten auf der Brücke hörte ich wie jemand links von mir meinen Namen ruft.

Ich drehte mich nach links und sah niemanden, doch ich sah etwas das aussah wie ein Schwert in einem Stein.

Ich machte mich sofort auf den Weg um mir das aus der Nähe anzusehen.

Dort angekommen hörte ich meinen Namen und bemerkte das ich von diesem Schwert gerufen wurde.

Es sagte mir zieh mich raus bitte zieh mich aus dem Stein. Du bist der Auserwählte du musst die Welt vor dem Bösen

retten. Ohne dich ist die Welt verloren. Ich zog das Schwert aus dem Stein und machte mich wieder auf den Weg zum Dorf. Unterwegs traf ich auf merkwürdige Tiere die aussahen wie Pogopuschel aus der Legende vom Manaritter der die Welt vor Tausend Jahren vor dem Untergang durch den Manadrachen gerettet hat.

Aus irgend einem Grund haben sie mich angegriffen. Zum Glück hatte ich das Schwert womit ich mich wehren konnte als ich im Dorf ankam.

Ging ich sofort zu meinem Stiefvater dem Dorfältesten. Der war gar nicht davon begeistert das ich das Schwert aus dem Stein gezogen habe.

Er schrie mich: Was du hast das Manaschwert aus dem Stein gezogen das kann nicht sein. Wir sind alle verloren das Manaschwert beschützt unser Land schon seit Tausend Jahren, und du willst es einfach aus dem Stein gezogen haben. Das ist unmöglich.

Auf einmal beginnt mich mein alter Freund hin und her zu schuppen.

Bis plötzlich ein Grollen ertönt und sich ein Loch unter meinen Füßen auftut und mich verschlingt. Vor mir steht der Sichelanbeter.

Ich dachte mir wenn ich hier wieder lebend raus kommen will muß ich ihn besiegen.

Ich nahm das Manaschwert und begann gegen den Sichelanbeter zu kämpfen.

Ich musste schon 10 Minuten mit ihm gekämpft haben. Und er schien noch lange nicht genug zu haben. Also ging der Kampf weiter, hier und dort mal ein Hieb mit dem Schwert. Meine Kraft Reserven gingen langsam dem Ende zu.

Plötzlich begann mir ein Älterer Herr Tipps zugeben wie man den Sichelanbeter besiegen kann. Seine schwache Stelle waren seine schwachen Beine.

Nun begann ich taktisch vorzugehen, nach kurzer Zeit war der Kampf vorbei.

Wie sich herausstellte war der ältere Herr ein Ritter aus dem Königreich Tasnica.

Als ich wieder oben war ging ich erneut zu meinem Stiefvater, der ohne zu zögern mich aus dem Dorf verbannte....

Das Abenteuer beginnt

Victor der Ritter aus Tasnica sagte mir ich sollte mich auf den nach Norden zum Wasserpalast machen. Danach ging er ebenfalls in Richtung Norden.

Auf dem weg zum Wasserpalast traf ich noch auf einige Pogopuschel und ein paar nicht gerade freundlich aussehende Pilzköpfe. Vor der Brücke zum Wasserpalast traf ich eine Truppe Soldaten die irgendwelches Militärisches Zeug laberten. Ich habe nur verstanden das sie Zeit gekommen um den Krieg zu beginnen und zu gewinnen. Ich wollte sie nicht weiter stören und ging weiter zum Wasserpalast. Vor dem Eingang warte Victor schon auf mich. Er entgegnete mir mit: du hast dir aber ganz schon zeit gelassen! Aber egal schön das du da bist. Aus dem weg durch den Palast zum Altarraum erzählte Victor mir viel über die 8 Manasamen, wie die Herkunft, der Grund ihres entstehen und viele andere Dinge.

Im Altarraum war eine junge Hübsche Dame, die ich sofort nach Aquaria der Hüterin des Wasserpalastes fragte. Sie begann zu Lachen, Victor entschuldigte sich für mich. Er sprach sie mit Aquaria an. Ich bin gar nicht ganz mit gekommen. Als ich merkte das sie Aquaria ist.

Haben die beiden schon begonnen über mich zu reden.

Aquaria sah mich an und sprach in den Raum: Hiro, du bist also der Junge von dem Prophezeiung spricht, der junge der das Manaschwert aus dem Fels zieht und damit die Welt vor dem Bösen und vor dem Manadrachen rettet.

Als ich das hörte bin ich fast aus den Latschen gekippt. Ich fing an Sachen zu stottern wie:

Das kann nicht sein. Das ist unmöglich. Ausgerechnet ich warum nicht irgend einer der sich mit so was auskennt. Ein Ritter zum Beispiel, aber nein ausgerechnet mich mußte es treffen.

Hiro sieh die Sache doch mal positiv wenn du es schaffst bist du ein Held und eine Legende so wie der Legendäre Manaritter. Eigentlich hatte sie recht.

Wenn ich Gewinne bin ich ein Held. Also, Ich habe eh nichts zu verlieren.

OK ich tu es. Es bleibt dir sowieso nichts anderes übrig sagten beide zu mir.

Aquaria erklärte mir die Sache mit den Manasamen noch kurz:

Du mußt sie mit dem Manaschwert berühren und damit versiegeln. Damit die Mana Energie in den Samen nicht verloren geht. Ich durfte es sogar gleich ausprobieren, an dem Samen auf den Aquaria aufpaßte.

Danach verließ ich zusammen mit Victor das Schloß. Er sagte ich solle mich auf den weg nach Pandoria machen. Endlich schien ich mal etwas ruhe zu haben. Keine Pilzköpfe oder andere gemein aussehenden Biester. Plötzlich sprangen ein paar Kannibalen aus dem Wald und brachten mich in ihr Dorf wo ich auch gleich im Suppentopf landete. Anscheinend sollte ich ihr Mittag werden. Einer von ihnen entzündete das Feuer unter dem Topf als einer von ihnen aufgeregt durch das Dorf lief, er rief die ganze zeit Die Sesamstrasse fängt an. In Sekunden schnelle waren alle in einer großen Hütte verschwunden. Da schlich sich ein Blondes Mädchen von hinten an mich ran. Und half mir aus dem Topf. Und verschwand danach gleich wieder. Ich konnte mich nicht mal bei ihr bedanken. Ich setzte meinen weg nach Pandoria fort. Der Rest des Weges war ganz OK ab und zu mal ein Pogopuschel oder ein Pilzkopf. In Pandoria angekommen sprach ich mit vielen Leuten die aber nicht mit mir sprachen, ich war sehr überrascht denn normaler sind die Einwohner Pandoria's sehr freundlich

zu anderen. Danach ging ich ins Schloß. Auf dem Weg zum Thronsaal begegnete mir das Mädchen wieder was mir aus dem Suppentopf half. Aus irgend einem Grund schloß es sich mir an, sie wußte gar nicht was sie erwarten würde.

Ich ging noch zu ihrem Vater dem König. Er erzählte mir das die Menschen durch einen Zauber so wurden. Nur eine Person weiß wie man diesen beenden kann und das ist die Hexe Tura die im Hexenwäldchen lebt. Der König bat mich die Hexe zu besuchen und sie nach dem Gegenmittel zu fragen. Ich dachte das hat bestimmt was mit dem Schicksal des Auserwählten zu tun. Da ich der Auserwählte bin, willigte ich ein....

Der Elfenteich

Ich verließ die Stadt in Richtung Westen.

Um zum Hexenwäldchen zu gelangen mußte ich am Elfenteich entlang.

Der Weg bis zum Elfenteich ist ziemlich lang und ich traf wieder auf viele Monster diesmal mußte ich sogar gegen Vampirtulpen und gegen riesige Hornissen kämpfen. In der Nähe gab es ein kleines Dorf. Wo ich noch mal kurz vorbeischaute um etwas Proviant zu kaufen, mich in einer Pension Ausruhte. Und mich mit einigen Bewohnern des Dorfes unterhielt. Dabei fand ich heraus warum sich Prinzessin Ayami von Pandora meiner Reise anschloß. Ihr Verlobter Hagen ist auf einmal verschwunden und sie wollte ihn unbedingt suchen, da kam ich ihr gerade recht. Ich erzählte natürlich niemanden was ich hier so alleine mache. Würde einem kleinen Bengel schon glauben das er der Manaritter sei. Am nächsten Tag machte ich mich wieder auf den Weg.

Ich traf noch auf auf einen Canoni der ein Reisebüro hatte, der mich sofort in seine Kanone stopfte und mich zum Elfenteich schoß. Dort angekommen wollte ich noch in die Höhle wo es zum Zwergendorf geht. Meine Begleiterin wollte aber erst zum Hexenwäldchen. Ich mußte mit ihr zum Hexenwäldchen weil ich versprochen habe sie zu beschützen. Der Weg war durch einige Büsche versperrt und wir konnten nicht weiter. Also sind wir doch zum Zwergendorf gegangen.

Hinter dem Wasserfall der Dorf führt gab es zwei Eingänge. Ich entschied mich für den rechten. In dieser Höhle traf ich auf den Wucherkater Raffi. Der seinen Namen zurecht trägt denn seine Preise sind wirklich Wucher. Da ich nicht wusste wie weit der weg bis zum Dorf war und mir der Proviant ausging blieb mir keine andere Wahl als etwas zu kaufen. Nach dem kostspieligen Einkauf bemerkte ich das es hier nicht weiter geht. Also nahmen wir den linken Höhleneingang. Wir trafen auf einige Fledermäuse die zaubern konnten,

durch ihre Zauber wurde man gelähmt. Meine Prinzessin beschwerte sich warum diese Biester Zaubern können und sie nicht. Ich fand aber sehr schnell eine Möglichkeit sie am Zaubern zu hindern. Man mußte sie einfach nur Beschäftigen durch ständigen in Bewegung halten. Dann gab es da noch diese Dösergoblins, die waren aber kein Problem weil sie immer schliefen. Man konnte sich gut anschleichen und sie mit einem Schlag erledigen. Nach etwa 5 Minuten kamen wir an einen Lavafluß an dem wir nicht vorbei konnten. Also mußten wir einen anderen Weg finden. Wir gingen nach Links in einen Gang in dem es so merkwürdigen grünen Bioschleim gab der uns angriff. Jedesmal wenn wir einen vernichtet hatten, teilte sich einer der beiden anderen. Da gab es nur zwei Möglichkeiten. Entweder wir mußten alle drei auf einmal besiegen oder einer von uns mußte zwei zur gleichen zeit Attackieren. Wir versuchten beides nach einiger zeit hatten wir es endlich geschafft. Wir waren sehr erschöpft, hatten aber keine Zeit zum ausruhen. Am ende des Ganges gab war ein großer Raum in dem 2 Truhen standen die von zwei Dösergoblins bewacht wurden.

Wir schlichen auf leisen Sohlen zu den Goblins und schalteten sie leise aus.

In den Truhen befanden sich ein Wundertau und ein Waffenorb für mein Schwert. Hinter einen kleinen Nische befand sich ein Schalter den ich natürlich gleich umlegen mußte. Es geschah nichts, also legte ich den Schalter nochmals um. Wieder nichts, ?????? dachte ich. Ich ging davon aus das er Kaputt war. Wir gingen wieder zurück. Als wir da standen wo eigentlich der Lavafluß sein sollte wußten wir wofür der Schalter

war. Vor uns war ein weiter Durchgang. Also sind wir durchgegangen. Und wir waren im Zwergendorf, voller Erleichterung schaute ich mir dieses Unterirdische Kunstwerk an. Es war einfach wunderschön. Ich erinnerte mich an eine alte Legende, die besagte das im Zwergendorf ein Schmied lebt der die perfektesten Waffen der Welt schmiedete.

Also machte ich mich auf die Suche nach ihm. Damit er meinen Schwertorb benutzt um mein Schwert zu verbessern. Nach kurzem umsehen sah ich das Schild wo Bertie's Schmiede drauf stand, ich begab mich sofort zu ihm und bat ihn das Schwert zubearbeiten. Er stimmte zu und nannte mir einen Preis. Der nicht von schlechten Eltern war. Ich dachte mir der ist ja schlimmer als der Wucherker. Ich entschied mich aber doch dazu es ihm den preis zu zahlen.

Er sagte mir das es etwas dauern würde, ich sollte mir doch die mal das Museum anschauen. Also ging ich ins Museum. Hatte sowieso nichts besseres zutun.

Im Museum gab es eine Vorstellung. In der ging es um eine kleine Koboldin die aus dem Hochland kam. Und schwer Krank ist. Am Ende der Show bat man mich um eine kleine Spende, Großzügig wie ich nun mal bin habe ich Gespendet. Nach der Show ging mußte ich dringend mal auf die Toilette. Auf der such nach dem WC stolperte ich in das Personal Zimmer, und hörte wie sich zwei Bewohner über mich lästerten. Ich unterbrach ihre Unterhaltung, und verlangte mein Geld zurück. Sie wollten es mir erst nicht geben, aber nach einer kurzen Diskussion bekam ich mein Geld doch zurück. Als ich mein Geld sicher verstaut und mich wieder bei Bertie war um mein Schwert zu holen. Berzie fragte mich noch dies das Legendäre Manaschwert sei. Ich Antwortete mit ja, als er mich auf einmal ganz Aufgeregt gefragt hat ob er es sich kurz zu leihen um eine Manaaxt zu Schmieden. Er gab mir dafür einen mit der Hand geschmiedete Lanze. Also stimmte ich zu. Ich hatte ja nichts zu verlieren. Ich begab mich auf den großen Platz in der Mitte des Dorfes, als es Plötzlich im unteren Teil des Dorfes ein Erdbeben gab. Auf einmal fiel ich in ein Loch.

Nach einem kurzen Angenehmen Flug landete ich hart auf dem steinigen Boden.

Wo auch schon mein nächstes Opfer auf mich wartete. Es war der Tropicallo.

Dank der Lanze von Bertie hatte ich einen kleinen Vorteil. Zu beginn des Kampfes fiel es mir schwer den Tropicallo zu verletzen. Durch seinen starken Panzer wurden mein Angriffe sehr Abgeschwächt. Die springenden Kürbisbomben des Tropicallo machten mir schwer zu schaffen. Ich brachte eine ganze weile damit zu die Taktik des Tropicallo zu durchschauen. Als ich sie dann fast zu 100% im Kopf hatte fing ich wieder an ihn zu Attackieren. Durch Zufall bemerkte ich das meine Attacken Wirkungsvoller sind wenn ich ihn nur in dem Augenblick angreife wenn er sein Kürbisbomben in die Höhe spuckt. Nach einiger Zeit bemerkte ich das er deutlich schwächer ist als am Anfang.

Ich war aber auch schon sehr geschwächt. Aber ich wußte das ich ihn jetzt sehr leicht Besiegen kann. Also ging der Kampf weiter, ich wartete den richtigen Moment ab und dann habe ich noch einmal mit aller Kraft meine Lanze auf ihn Geschleudert. Und ich landete einen Glückstreffer der den Tropicallo endgültig erledigte.....

Das Hexenwäldchen

Ich möchte mich bei den wenigen Lesern, falls es überhaupt noch welche gibt, Entschuldigen das ich erst nach so langer Zeit weiter geschrieben habe aber ich hatte einige technische Probleme

...Nach dem schwierigen Kampf ging ich noch kurz zum Dorfältesten der von meinen Fähigkeiten sehr Begeistert war. Er bat mich die kleine Koboldin ins Hochland zu begleiten. Was blieb mir anderes übrig als sie dort hin zu bringen, natürlich versprach ich mir auch einen kleinen Vorteil davon.

Ich habe mich noch ein paar Stunden ausgeruht und machte mich später mit der kleinen Koboldin namens Ixy auf den Weg nachdem ich nochmals bei Bertie war und er mir eine von ihm geschmiedete Manaaxt gegeben hat und eine Abkürzung aus dem und in das Zwergendorf gezeigt hatte. Mit dieser Axt konnte ich mir den Weg zum Hexenwäldchen frei kämpfen. Im Hexenwäldchen gab es einige starke wie Bogenratten und ein Kampfwölfe zum Glück war der Wucherkater auch wieder da und ich konnte mir einige Heilkräuter, Bonbons und Lebenswasser kaufen, die konnte ich auch gut gebrauchen. Ich mußte durch einige Portale gehen. Nach dem durchqueren hat man immer so ein merkwürdiges Gefühl, die Haut brennt wie Feuer aber innen ist einem Eiskalt. Daran gewöhnt man sich nie. Plötzlich sah ich ein großes Schloss, da war mir klar ich muß rein dort, da werde ich ein paar Antworten auf meine Fragen bekommen. Bevor ich jedoch rein konnte mußte ich an irgendwelchen Dingen vorbei die Bogenratten ausspuckten, die mir die Sache nicht gerade einfacher gemacht haben, sie waren aber leicht zu überlisten. Im inneren des Schlosses gab es viel zu sehen, ich hatte leider keine Zeit mir das Schloss genauer anzusehen ich mußte schließlich zur Hexe Tura, sie nach dem Gegenmittel für den Zauber der in Pandoria um ging fragen. Hier wurde es wieder turbulent es griffen mich Möbelstücke wie Stühle an. Hier traf ich auch wieder auf diese elenden Wölfe, sie hatten mich schonmal fast besiegt. Nach dem Kampf mit ihnen hörte ich einige Stimmen aus dem Verlies kommen. Und neugierig wie ich halt bin schaute ich auch nach zum Glück waren es freundliche Soldaten aus Pandoria und einer der Wucherkater. Sie waren sehr dankbar darüber das ich sie frei gelassen habe, Der Wucherkater gab mir einen kleinen Rabatt worüber ich sehr dankbar war. Nach einer kurzen Runde Shopping ging ich weiter. Als ich gerade verschwinden wollte rufen mich die Soldaten noch mal zurück worauf ich und meine Begleiterinnen noch ein paar Fragen gestellt bekamen da der Verlobte der Prinzessin auch anwesend war zog sich das Gespräch in die Länge. Am Ende erzählte man uns noch wie wir über den Abgrund auf der anderen Seite des Ganges kommen, und zwar müssen wir uns zu dritt auf einen Schalter auf dem Boden stellen. Und dann waren wir auch bald bei der Hexe, die gar nicht von unserem Besuch begeistert war. Nach einem kurzem unangenehmen Wortwechsel verschwand sie wie durch geister Hand. Sie ließ uns aber ihren Schmusekater da, der nicht in Schmusestimmung war. Mit seinen Feuerbällen machte er mir ziemlich zu schaffen. Dank meines gut ausgerüsteten Rotkreuz Päckchen konnten wir unsere Wunden gegenseitig versorgen. Seine Bissattacke, die nicht ohne ist, hat mich auch ein paar mal erwischt. Durch meine Kombinationsgabe und der guten Zusammenarbeit mit dem Mädchen viel uns schnell seine Kampfaktik und seine Schwachstelle auf, mit Fernkampf Waffen wie Lanze, Bumerang konnten wir uns einen gewaltigen Vorteil beschaffen. Da viel es

ihm schwer uns zu Attackieren. Natürlich half auch das Schwert da es die stärkste Waffe ist die wir haben. Jedoch konnte er uns mit seinem Brennenden Feuerbällen, die verdammt heiß waren, Angreifen.

Dazu kam das er sich sehr schnell bewegen konnte und unseren Attacken leicht ausweichen konnte. Wir bemerkten jedoch nach etlichen in den Sand gesetzten Angriffen das wie man ihn trotz seiner Schnelligkeit treffen konnte. Der Kampf fing an uns an den Kräften zu zehren wir gaben aber nicht nach ich bemerkte das die kleine Koboldin noch etwas Ausdauer Training gebrauchen konnte und führte meine Angriffe nun selbstloser aus um sie nicht zu sehr auf die Probe zustellen. Der Schmusekater konzentrierte seine Angriffe nun mehr auf mich weil ich am stärksten schien und ihn doch einige Schmerzhaft Wunden zugefügt hatte. Er ziemlich sauer auf mich was aber auch ein Vorteil war. Er hatte die Mädchen fast komplett vergessen, ich versuchte ihn eine Weile Abzulenken damit die beiden sich kurz ausruhen und zu einem Entscheidenden Angriff vorbereiten konnten. Sie haben sich sehr konzentriert und damit ihre Waffen auf Stufe 1 gesteigert. Was auch langsam Zeit wurde, denn nach meinen Berechnungen hatte ich mein Manaschwert schon fast auf Stufe 2.

Nun wurde es langsam eng denn unsere Medizin ging langsam zur Neige.

Wir hatten noch ein Lebenswasser, zwei Bonbons und einen kleinen Rest Heilkräuter. Jetzt begannen die Mädchen endlich den Schmusekater der Hexe anzugreifen. Die Prinzessin hat ihn mit dem Bumerang schwer am Oberkörper verletzt, und die kleine Ixy hat ihn an einer hinter Pfote eine sehr schmerzhaft und stark blutende tiefe Wunde verpasst! Er schien trotzdem noch nicht vollkommen besiegt zu sein! Also holte ich noch einmal weit aus und schlug mit voller Kraft zu! Er stieß einen lauten Schrei vor Schmerz aus, und sackte langsam zusammen, seine Kräfte schienen auch langsam zu Ende zu gehen.

Was auch langsam Zeit wurde, denn wir waren auch schon total ausgepowert.

Aber er stand noch! Und ich dachte das schaffen wir doch nie. Als plötzlich die Prinzessin ihren Bumerang erneut auf ihn schleuderte und ihm den Rest gab. Er schwand genauso wie die Hexe vorhin. Nun traf ich erneut auf Tura die aber diesmal sehr freundlich und hilfsbereit war. Wir bekamen sogar eine neue Waffe, die Peitsche, von ihr geschenkt! Mit der konnten wir die Abkürzung, über die Schluchten aus dem Hexenwäldchen nehmen. Als wir die Schluchten überquert hatten und das Ausgangsportal durchquert hatten kamen wir zu unserer Überraschung vor dem Wasserpalast bei Aquaria heraus...

Erneut bei Aquaria

...Ich dachte mir wenn wir schonmal hier sind können wir auch Aquaria besuchen. Also ging ich ins Schloß wo Aquaria anscheinend schon auf mich gewartet hatte.

Ich konnte nicht mal hallo sagen bevor sie mich um Hilfe bat.

"Hiro...gut das du da bist. Ich brauche dringend deine Hilfe!" waren ihre ersten Sätze an mich. "Und so begrüßt man heute alte Freunde" dachte ich nur.

Da ich ja leider so Gutmütig bin kam ich ihr Hiflbereit entgegen.

"Was ist passiert Aquaria, wie soll ich dir helfen?"

Man merkte sichtlich das sie sehr nervös war.

"D...Du musst meiner Freundin Frosta helfen, sie steckt in großen Schwierigkeiten.

Wenn du das Schloß verlässt musst du nach Links durch den See gehen. Da findest du eine Höhle, dort Lebt sie". Waren ihre worte ihre stimme zitterte als sie mir das sagte.

"Ich werde ihr helfen" sagte ich und ran sofort in richtig Ausgang. Draußen ging ich nach Links so wie es Aquaria sagte. Vor und in der höhle warteten einige Piranha's auf mich und meine Begleiterinnen. Die uns aber weniger Probleme machten, da sie nicht

sonderlich schnell waren konnte man ihnen leicht ausweichen und. Tiefer in der Höhle trafen wir dann noch auf die niedlichen Fischechsen. Die, wie sich bald raus stellte, gar nicht so niedlich und waren wie sie aussahen. Sie sind Gegner die man nicht

Unterschätzen sollte. Ihre Attacken sind sehr stark wie ich nach einigen Minuten des Kampfes selbst bemerken musste. Doch nach kurzer zeit bemerkte ich auch ihre Schwäche, sie waren nicht sonderlich beweglich und dadurch auch langsamer. Doch diese Erkenntnis half uns auch nicht viel weiter da sich ein Kampf auf zeit nicht lohnte.

Denn ihr Heilzauber verlieh ihnen immer neue Kraft was uns nicht sehr Hilfreich war. Und zu guter letzt konnten wir auch keinen Kampf mit Fernwaffen führen, ihre fast 3 Meter langen Zungen konnten uns auch dann noch erreichen und stark Verletzen. Wir waren eindeutig Unterlegen und wir wurden auch immer schwächer. Der Kampf ging

eine lange 3 gegen 3 bis mich Plötzlich etwas von hinten erwischte und ich bewusstlos wurde. Ich weiß nicht wirlange ich bewusstlos war doch als ich wieder zu mir kam sah ich wie Ixy um eine der Echse rumtänzelte da kam mir die Idee. Wir müssen immer in

Bewegung bleiben damit sie uns nicht erwischen. Also sprang ich auf und fing an wie wild in der Gegend rum zu rennen. Und den Mädels rief ich zu "wir immer in bewegung bleiben müssen, damit sie uns nicht treffen". Von der Prinzessin bekam ich nur ein fies klingendes "Blitzmerker" zurück. Doch da war noch das Problem mit ihrem Hailzauber,

worauf ich auch bald eine antwort hatte. Zaubern braucht zeit, und wenn wir ihnen diese zeit nicht geben können sie nicht Zaubern. Also rief ich zu den beiden "Ihr müsst sie ständig Attackieren damit sie keine Zeit zum Zaubern haben". Diesmal kam nix zurück und sie fingen regelrecht an auf sie Einzudreschen. Und ich ebenfalls. Und nach

einiger Prügelei hatten wir es geschafft. Als wir sie besiegt hatten öffnete sich eine Tür in der Wand. Da es der einzige weg war mussten wir ihn nehmen. Also gingen wir durch die Tür und kamen in einen kleinen Raum Wo eine Art Geist lebte. Er schien

aber nicht Feindselig zu sein. Als ich ihn Ansprach nannte er mir seinen Namen, Frosta. "Frosta?!" fragte ich verwundert. Sie Antwortete mit einem kurzen "Ja". Ich sah meine

Beiden Damen etwas entgeistert an und sie mich auch. Als eine der beiden zu mir sagte: sprich mit dem Geist! Danach wendete ich mich wieder Frosta zu, da ich nicht wusste was ich sagen soll sagte ich: aquaria schickte uns um dir zu helfen.

Worauf Frosta ein gespräch anfang und zur Krönung schenkte er den beiden auch noch

Zauberkräfte und ich ging mal wieder leer aus...