

Nach dem Tod kommt... das Leben als BLUTELEMENTAR?

Von REGartn

Kapitel 3: Ein unterirdischer See

Ich bin danach noch ein paar Stunden durch die verschiedensten Gänge geirrt und habe schließlich auch ein Monsternest gefunden. Es handelte sich dabei um eine Horde von *Riesen Fledermäuse*, die alle köpfüber an der Decke hingen. Einige Fledermäuse schliefen, andere putzten sich, jedenfalls grief mich keiner an. Ich wollte aber ihren Skills, deswegen sprang ich mit meinen **verstärkten Körper** bis zur Decke und könnte von einer Fledermaus den Kopf abhacken. Jedoch habe ich dadurch die ganze Horde aufgescheucht. Ich habe dann noch mehrmals mein Schwert geschwungen und noch einige Fledermäuse erwischt, die meisten sind mir aber entkommen.

Innerhalb weniger Sekunden waren nur noch ich und 14 Fledermaus-Leichen im Monsternest. Ich habe nun die Leichen absorbiert und nur den Skill **Ultraschall** erlernt. Wie die Fledermäuse aus meiner alten Welt, nutzen diese *Riesen Fledermäuse* ein Echolot zur Orientierung. Dieser **Ultraschall** kann aber auch als Angriff verwendet werden, jedoch werden nur die Ohren des Gegners geschädigt.

Ich bin dann noch ein kleines Stück weitergegangen und fand einen weiteren großen Raum. Dieser jedoch war um weiten Größer als die Räume, durch die ich bereits gegangen bin. Außerdem waren hier sowohl das Hipokute Kraut, als auch das Magiestone- Erz in sehr großen Mengen vertreten. Aber das war nicht das einzige besondere in diesen Raum; In der Mitte des Raumes war ein weitläufiger, kristallklarer See. Ich konnte bis auf den Boden des Sees schauen, obwohl eine mindestens 50 Meter dicke Wasserschicht zwischen meinen Augen und den Grund liegt.

Ich finde, dass dies die ideale Trinkstelle für die hier lebenden Monsters sei. Deswegen wundert es mich sehr warum ich weder ein einziges Lebewesen im Wasser, noch in der Nähe des Sees erblicken konnte. Jedoch ist dies mir recht, so muss ich wenigstens keine Angriffe erwarten.

Während ich hier bin sammle ich alles mögliche in meinen Inventar ein und schließlich wollte ich auch den See absorbieren, doch dann kam mir ein Gedanke: Ich kann doch eine Pause machen und verschiedene Skills, die mit Wasser zu tun haben, entwickeln.

Hier habe eine kurze Zeit überlegt, welchen Skill ich zuerst probiere und irgendwie

wollte ich zuerst wie Jesus übers Wasser gehen. Ich weiss, dass es ein Insekt mit den Namen Wasserläufer gibt. Mir ist jedoch klar, dass ich viel dazu schwer bin. Also muss ich mir eine andere Methode finden. Da kam mir ein Basilisk aus meiner alten Welt in den Sinn; Der kann kurze Strecken übers Wasser rennen. Ich bin mir ziemlich sicher, dass ich mit genügend Tempo den Skill bekomme.

Also nahm ich einen kleinen Abstand zum See und rann mit einer, für einen normalen Menschen unöglichen, Geschwindigkeit los. Ich konnte dieses Tempo nur wegen meines **verstärkten Körpers** erreichen. Dadurch bin ich circa 20 Meter übers Wasser gerannt und bin danach wie ein Stein untergetaucht. Ich bin bis auf den Grund des Sees gesunken. In dieser Zeit ist mir etwas sehr wichtiges aufgefallen:

ICH KANN NICHT ATMEN!

Seit ich in dieser Welt aufgewacht bin, habe ich nie Luft geholt. Offenbar brauche ich entweder kein Sauerstoff oder ich atme über die Haut. Nicht das es mich stört, nein im Gegenteil - Ich kann solange unter Wasser bleiben wie ich will. Es ist nur eine ungewohnte Erfahrung einfach im Wasser zu sein, ohne sich Gedanken ums Ertrinken zu machen. Nunja, ich wollte ja den Skill erlernen und bin sogar bereits auf den Wasser gelaufen, jedoch habe ich den Skill nicht bekommen. Also schwamm ich zurück zum Land.

<Skill **Schwimmen** erlernt>

Ich hätte nie gedacht, dass dies auch als Skill aufgelistet wird, wobei... meine Sinne wurden ja auch aufgelistet, also ist es ja nur logisch, dass **Schwimmen** auch ein Skill ist.

Nachdem ich wieder am Land bin, versuchte ich immer wieder das "Wasserlaufen". Dabei wechsle ich andauert den Abstand zum See und die Geschwindigkeit. Durch einen großen Anlauf und einer etwas schnelleren Geschwindigkeit als beim ersten Versuch, bin ich in der Mitte des Sees angekommen. Ich bin bereits ein gutes Stück zurück geschwommen, jedoch ist es immernoch sehr weit bis zum Festland. Ich fing an, an einen schellern Weg zu denken.

Somit kam mir der Gedanke: Was wenn ich Wasser einsauge und es wieder austöße, genau wie bei einer Düse. Also wechselte ich zu meiner "Blaßenform" und begann wie eine Düse zu arbeiten. Nachdem ersten Stoß, bin ich dem Land schon deutlich näher gekommen. Deshalb setzte ich es ein paar mal erneut ein. Schließlich bin ich am Land angekommen und habe den Skill **Wasserdüse** bekommen.

Dieser Skill erschafft Wasser aus Magiculus und den Druck der Wasserstrahlen kann ich auch regulieren. Ich bin dann wieder zum Mensch geworden und probierte es erneut. Bei diesen und den darauffolgenden Versuche habe ich auch den **Wasserdüse** eingesetzt, sobald meine Füße dass Wasser berühren, um noch weiter zu kommen. Ich habe dabei immer den Druck der **Wasserdüse** verändert. Nach mehreren Fehlschläge meldete sich Whit und sagte:

< Fehlschlag beim Bilden des Skills, stattdessen wird der Skill **Wassergänger** erlernt. Die Skills **Schwimmen**, **Wasserdüse** und **Wassergänger** werden zum Skill **Bewegung im Wasser** kombiniert.>

Nun habe ich statt "Wasserläufer" **Wässergänger** erlernt. Somit kann ich genau wie Jesus übers Wasser gehen und muss nicht auf meine Geschwindigkeit achten. Und durch **Bewegung im Wasser** "schwebe" ich durchs Wasser, als ob es der Himmel wäre und ich ein Ballon bin.

Ich kann mich nun ohne Probleme im Wasser Fortbewegen, jedoch fehlt es mir noch an Angriffsattacken. Also probierte ich meinen **Wasserdüse** am Land aus, indem ich es an der Handfläche aktiviere. Dieser Strahl konnte aber nur einen Felsen zurückschieben. Also ließ ich das Wasser nicht an einen einzigen Punkt heraus, sondern in eine Linie. Das hat aber kein anderes Ergebnis geliefert. Also ließ ich es bei den Punkt. Als ich jedoch dabei meine Hand leicht bewegte, merkte ich wie sich der Stahl veränderte. Deswegen bewegte ich nun meine Hand ganz schnell und es formte sich eine Bogenform.

Ich habe es mehrmals probiert, konnte aber den Wasserstrahl nicht von der Hand trennen. Mir ist schließlich eingefallen, dass ich den Skill **Magische Manipulation** besitze und der Wasserstrahl wird ja aus Magiculus hergestellt. Deswegen stellte ich mir in Gedanken eine kurvenförmige Klinge aus Wasser vor. Diese Klinge hat sich dann in meiner Hand geformt und bleibt auch in ihre Form. Das Wasser verhält sich nun wie ein "fester" Gegenstand. Nun muss ich die Klinge nurnoch mit meiner **Magische Manipulation** einen kleinen Anschubser geben.

Jedoch habe ich den Felsen nicht getroffen. Auch nach mehreren Versuchen bin ich meinen Ziel nicht nähergekommen. Es scheint so, dass ich nicht nur, wie bei anderen Skills an ein klares Bild denken muss, sondern auch meine Treffsicherheit üben. Nach einer kurzen Entfernung wirkt nämlich meine **Magische Manipulation** an der Klinge nicht mehr und sie fliegt wie ein normales Objekt. So habe ich den Skill **Wasserklinge** erlernt.

Genau wie bei der **Wasserklinge** formte ich nun eine Kugel, anstatt einer Klinge. Diese schleuderte ich auf den Felsen, jedoch hatte ich auch hier einige Probleme mit dem Zielen. So traf die Wasserkugel einige Meter neben den Felsen. Die Kugel hinterlässt einen rießigen Krater und mein Zielobjekt wurde ebenfalls in die Luft gesprengt.

Ich habe dann noch einige Zeit mit meinen neuen Skill **Wasserbombe** einige Experimente durchgeführt. Somit habe ich herausgefunden, dass die Größe des Kraters mit der Größe der Kugel zusammenhängt. Ich bin zwar mit beiden Fernattacken noch etwas treffunsicher, jedoch kann ich zum Glück ohne Probleme mit den Schwert kämpfen.

Jetzt überlege ich, welchen weiteren Skill ich erforsche und weiterentwickle, dabei fallen mir die Hipokute Kräuter ein. - Ich kann diese doch zu Tränke weiterverarbeiten und vielleicht bekomme ich auch den passenden Skill. Ich habe ja mehrere Kilos von den Kräutern im Inventar. Ich denke mal, dass ich dazu erstmal die Zutaten zu einen Puder verarbeiten und danach etwas Wasser hinzugeben.

Um die Pflanzen zu zerkleinern, fehlen mir jedoch die passenden Hilfsmittel: einen

Mörsel. Ich habe mir also einen Stein genommen und habe so das Gestein absorbiert, dass nur die Form eines Mörsels übrig bleibt. Nun hatte ich das passende Hilfsmittel aus Stein angefertigt und nahm dieses auch mit ins Inventar. Der Skill B]Raubtier erlaubt ja das im Interdimensionalen Raum zu verarbeiten. Dadurch muss ich auch nie wieder einen neuen Mörsel bauen, weil sich der alte abgenutzt hat.

Jetzt kann ich in meinen Gedanken weiterarbeiten. Dabei muss ich meine volle Konzentration auf jeden einzelnen Arbeitsschritt lenken. Nachdem ich noch einige Kräuter zu einem Puder verarbeite, gebe ich nun Wasser zum Puder hinzu und erhalte eine grünliche Flüssigkeit.

< Niedrigster Heiltrank mit sehr schlechter Qualität wurde gebraut. Skill **Alchemist** erlernt. Rezept vom Niedrigster Heiltrank erlernt. >

"Was bewirkt mein Trank?"

< Dieser Trank heilt kleinere Wunden, wie Schrammen und Schnitte. Da er von sehr schlechter Qualität ist, tritt seine Wirkung nur zu einer Chance von höchstens 10% ein.>

"Warum habe ich nun ein Rezept erlernt und bringt es mir etwas besonderes?"

< Rezepte ergeben sich aus den gesammelten Daten der Herstellung. Bei gespeicherten Rezepten ist nur eine niedrige Konzentration von Nöten und die Arbeitsschritte erfolgen automatisch. Du musst nur noch die Ware "bestellen".

Also begann ich einen Liter vom Niedrigsten Heiltrank "zu bestellen". Es benötigt wirklich nur weniger Konzentration, als meinen ersten Versuch, jedoch dauerte es fast genauso lang. Durch den Skill **Alchemist** bekam ich Heiltränke von guter Qualität.

Von White weiss ich, dass es in dieser Welt fünf entschiedene Qualitätsstufen, nach denen sich jedes Produkt richtet, gibt: sehr schlecht; schlecht; gut; sehr gut und göttlich. In dieser Welt haben die Tränke nicht immer eine Wirkung, weswegen die mit einer Chance von höchstens 10% als sehr schlechte Tränke bezeichnet werden. Von einer Wirksamkeit von 10%-40% gelten sie als schlecht, während die gute Qualität eine Wirksamkeit von 40%-60% besitzt. Die Tränke mit guter Qualität sind die üblichen Tränke, für Abenteurer. Nur wenige Personen können Tränke mit einer Wirksamkeit von 60%-90%, also den sehr guten Tränke, herstellen. Diese sind sehr teuer und werden meistens nur von Helden benutzt. Tränke mit einer göttlichen Qualität tauchen nur noch in Legenden auf. Die sollen eine Chance zur Heilung von über 90% besitzen, jedoch konnte seit mehreren Jahrhunderten keiner mehr einen solchen Trank herstellen.

Nachdem ich meine Skills erweitert habe, gehe ich nun weiter, um endlich aus der Höhle heraus zu finden.