

Lebendiges Blut

Ort: Magierturm des Feuerordens

*Beginn: Denev's Tag im Monat Chardot
im Jahr 1650AV*

Meister: Flanf

Helden: Ron, Duncan, Ortnit, Ryu, Aelita, Frog

Versammelt vor dem stählernen Turm auf bebenden Boden wussten Ron, Duncan, Aelita, die Fee und der Goblin nicht so ganz was zu tun wäre und so beschlossen sie wieder nach Kalamar zurückzukehren und dort den Rat von Meron und die Hilfe des Herrschenden Fürsten zu bekommen.

Als sie dort zwei Tage später ankamen fanden sie eine sehr verstörte Stadt vor, die Menschen wussten aufgrund des immer noch andauernden Bebens nicht so recht was sie tun sollten oder getan haben um den Göttern zu Zürnen oder gar die Titanen zu wecken. Da die Helden jedoch mehr darüber wussten und der Fürst eine Lösung haben wollte, wurde ihnen ein junger aber guter Hauptmann und einige berittene Soldaten mitgegeben.

Schließlich bei dem Turm angekommen fanden sie die Gegend unverändert vor, abgesehen von einigen Spalten im Boden.

Da leider trotz einiger Versuche kein Eindringen in den Turm möglich war wurde ein Reiter zum Turm des blauen Feuers versandt um einen Magier herbeizuholen. Und Hilfe kam auch schon bald darauf in Form von Gnan dem Zwerg und dieser machte sich gleich daran den Turm zu untersuchen.

Schlussendlich wurde versucht mit Gewalt in den Turm zu kommen, Gnan beschwor ein mächtiges Wesen aus Feuer das sich langsam durch das Metall fraß.

Ron und Duncan zögerten nicht lange und versuchten in dem Turm durch die neue Öffnung einzudringen und fanden darin auch wieder den Magier vor. Dieser jedoch war von seiner Magie stark geschützt und konnte die beiden mit Leichtigkeit wieder vertreiben und in dem Moment in dem Ron und Duncan wieder aus dem Turm waren verschwand dieser.

Unverrichteter Dinge ritten die Soldaten, bis auf einen der dort Wachen sollte, wieder in die Stadt zurück und Gnan verschwand mittels eines Zaubers zurück in den Turm und bat die Gruppe ebenfalls zum Turm zurückzukehren.

Sie waren schon relativ nahe dem Rand des Waldes, als sie plötzlich einen Kampflärm nicht unweit des Weges hörten. Dort kämpfte Ortnit, ein riesiger Krieger, zusammen mit einigen Gefährten gegen eine Gruppe an Ork's die sie aufgestöbert haben.

Der Kampf war Brutal aber recht einseitig zugunsten Ortnit's. Jedoch wendete sich das Blatt als ein hünenhafter Ork, der von einer seltsamen bösartigen

Aura umgeben war erschien und seine Gefährten ohne Mühe niederstreckte.

Doch trotz der Stärke und Unerschrockenheit konnte das Schwarzblut sich nicht mit der Kampferfahrung von Ortnit messen und musste fliehen. Kurz darauf hörte man aber einen entsetzlichen Schmerzensschrein und als Ortnit dort ankam konnte er nur mehr einen Platz entdecken der vollgespritzt von Blut und Gedärmen war. Dem Ork fehlte der halbe Körper und der Platz war wie von einem Feuer versengt.

Ein rascheln im Buschwerk verfolgend traf er auf die Abenteurer auf der Straße und beschloss sich ihnen fürs erste zu folgen da die Magier im Turm ihm wohl mehr über den seltsamen Ork und dessen noch rätselhafteren Tod sagen konnten.

Als sie im Turm ankamen wurden ihnen sofort unzählige Fragen über den die Begegnung mit dem Magier gestellt. Da die Lage wirklich Ernst zu sein schien bat Lorum darum den Weisen des Waldes zu hohlen da ein Rat der Magier einberufen werden sollte.

Nach einer Nachtruhe, die übrigens Ortnit mit einer, recht hartnäckigen, Magierin verbrachte, brachen sie auch schon wieder Richtung Osten auf. Aelita jedoch schlug einen anderen Weg ein in der Hoffnung das Rätsel ihres zweiten ich's zu lösen.

Die Reise verlief ohne größere Probleme, streiften nur kurz Kalamar und ca. 12 Tage nachdem sie von dem Turm aufgebrochen waren kamen sie an das Ende des Pfades und standen direkt vor den frischen Trümmern einer Brücke die über den großen Fluss reichen sollte.

Die Gruppe machte sich nun auf den Fluss in Richtung Norden zu verfolgen und nach zirka einem Tag bemerkten sie eine Rauchsäule und den Lärm von einigen berüsteten Männern zu Pferd.

Es stellte sich nur allzu schnell heraus das diese Männer zu Duncan's verhassten Armee gehörten, darauf folge ein kurzer aber sehr heftiger Kampf in dem Feuerbälle explodierten,

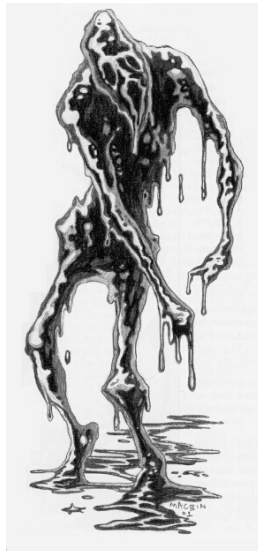
Ranken aus den Boden schossen und die Gegner umschlangen und in dem Schwerter berserkerhaft geschwungen wurden.

Die Helden waren aber nicht alleine, denn ein Schüler des Weisen genannt Frog, war ebenfalls und wehrte ebenfalls tapfer den Angriff auf sein Heim ab.

Bei diesem Kampf erfuhren die Helden einige Neuigkeiten. Unter anderem hörten sie von einem „Fluch“ der über die Söldner-Armee gefallen ist und das der Weise schon seit einiger Zeit nicht mehr unter den Lebenden weilt.

Als sie kurz außerhalb des Lager wieder eine Stelle fanden die voller Blut und Gedärme war kamen sie überein das dieses Wesen oder der Fluch gestoppt werden musste.

Das auffinden dieser Kreatur war leichter als Ursprünglich erwartet, den die ganze Zeit über schien es



in ihrer Nähe zu sein und als es sich einen Tag später tatsächlich zeigte, gerade als die Gruppe sich am Rand des Flusses zur Nachtruhe betten wollte, kam es auch zu einem Kampf.

Dieser zeigte jedoch nur wie gefährlich dieses Wesen war. Es konnte unterschiedlich groß sein und schien eine unförmige Masse aus Blut, Knochen und Gedärm zu sein, das bei Berührung das Blut und Fleisch von den Knochen des Opfers zu brennen vermag.

Der Kampf begann recht überraschend als Frog, der alleine am Waldrand stand, sich plötzlich inmitten dieses Wesens befand und seine Welt nur mehr aus Schmerzen zu bestehen schien. Ornit und Duncan rannten sofort zu Hilfe und versuchten ihn daraus zu befreien und Ron schleuderte Feuer doch nichts schien dieses Wesen verletzt zu können. Schlimmer noch, jedes mal wenn es getroffen wurde spritzte Blut ab das die Helden stark verbrannte.

Nachdem sie unter großen Verlusten Frog aus dem gallertartigen Wesen befreit hatten verschwand dieses wieder so schnell wie es gekommen war.

Die Helden, von Angst, Ratlosigkeit und Wunden gepeinigt beschlossen kurzerhand nach Kalamar zurückzukehren um dort neue Kräfte zu sammeln und einen Plan zu schmieden.

Am nächsten Morgen, kurz bevor sie wieder nach Osten aufbrechen wollte kam jedoch ein Schreiber des Fürsten in die Spelunke und begann die Helden allerlei über ihre Taten und ihre Erlebnisse zu befragen. Einerseits um Wissen über die drohenden Gefahren zu bekommen, andererseits aber auch aus dem einfachen Grund den Fürsten mit neuen Geschichten zu unterhalten.

Als Dank erhielten sie Unterstützung in Form von recht teuren Heiltränken und einer neuen Bewaffnung.

Die Reise selbst jedoch führte nicht lang gegen Osten, da sie recht bald auf eine große Fährte von Orks trafen die erst kurz davor Richtung Süd-Westen gezogen sind. Selbst die Orks schienen vor diesen Blutwesenen zu fliehen, denn die Spur deutete darauf das eine komplette Ork-Siedlung unterwegs war und als die Gruppe die Spuren verfolgte bemerkten sie seltsame Rückbleibsel der Grünhäuter.

An mehreren Stellen war der Platz voller Blut, ähnlich als wären sie von einem dieser schrecklichen Blutmonster überfallen worden, aber immer war die Haut eines der Orks dort liegengeblieben.

Die Verfolgung dauerte ein paar Tage und sie kamen schließlich zu der Lichtung in der vor einem Jahr Ron Bekanntschaft mit den Zigeunern gemacht hatte. Dort entdeckten sie noch ein weiteres Rätsel. In dem Boden waren etliche kleine Höhlen ausgehoben, gerade groß genug um einen Ork zu verstecken.

Am Abend des nächsten Tages hatten die Helden die Orks endlich eingeholt und trafen auf das Lager

derselbigen. Nachdem die Gruppe sich dazu entschloss die Orks bis in die Nacht hinein zu beobachten, konnten sie die Rätsel nun endlich auflösen. Ein Ork-Schamane führte ein Ritual an einem der Orks aus und dieser verlor unter großer Pein seine Haut und eine neue Kreatur, schwarzhäutig und voller Bösartigkeit stieg daraus hervor.

Diese Wesen schienen allerdings kein Licht zu vertragen den bevor die Sonne aufging versteckten sich diese in den gegrabenen Höhlen vor dem Antlitz der Götter.

Dieses Rätsel war also nun gelöst, doch viel mehr konnten die Helden, vor allem zum Leitwesen von Ornit, nicht machen da die Orks Zahlenmäßig stark überlegen waren und ein Kampf wohl nur sehr einseitig gewesen wäre.

Als sie sich ein wenig in der Gegend umsahen fanden sie auch bald Anzeichen einer Siedlung die nicht ganz eine Tagesreise entfernt war und nachdem sich alle ein gutes Meet und ein weiches Bett erhofften nahm man den Umweg auf sich und trafen dort ein.

Dort wurden sie auch tatsächlich Herzlich Willkommen geheißen und gut Bewirtet. Auch eine Überraschung wartete auf Ron, den Ryu, der Tapfere Gefährte aus vergangener Zeit war ebenfalls anwesend.

Nachdem sie sich eine Nacht lang erholt hatten besprachen sie das Geschehene und weihten so Ryu in ihre Pläne ein diese Blutwesen auszumerzen. Dieser stimmte auch sogleich zu und so brachen sie wieder gegen Osten auf, dem Grenzfluss entgegen.

Acht mühsame aber Ereignislose Tage später waren sie auch schon wieder bei der zerstörten Brücke und nach einem weiteren Tag der Suche nach Hinweisen kamen sie auch schon zu einem erbitterten Kampf.

Doch für die Männer war es schon zu spät. Dieses Blutwesen war jedoch immer noch hier und war scheinbar noch nicht gesättigt denn es griff die Gruppe an. Diese stellte sich aber tapfer zur Wehr und nach kurzer Zeit kam noch eine schwer Gerüstete Reiterin zu Hilfe und so schafften sie es gemeinsam das Wesen zu vertreiben.

Diese stellte sich als Gelinea einer vor und wie sich bald herausstellte war sie eine Söldnerin aus dem von Duncan so verhassten Kriegslager. Duncan fiel es zwar schwer, konnte sich aber beherrschen hatten sie beide doch einen gemeinsamen Feind vor Augen. Außerdem besaß sie das Wissen wie den Wesen beizukommen ist.

Weihwasser ist nämlich der Erzfeind für diese von Mormo erschaffenen Wesen und ein Tempel Denevs sollte ganz in der Nähe sein.

Die Reise dorthin war allerdings alles andere als leicht, den je näher sie dem Norden und damit auch dem Tempel kamen, desto öfters wurden sie von den Blutmenschen angegriffen.



Sie schafften es aber dann schlussendlich lebendig zu dem kleinen Tempel der inmitten einer wundervollen und von den Monstern unberührten, Lichtung stand.

In der Mitte dieses Tempels war ein kleiner Brunnen der ein herzlich Schimmerndes Wasser enthielt worauf sich die Helden sofort stürzten und mit sehr kreativen Ideen Schlachtpläne dafür entwickelten. Gelinea konnte außerdem mit einem Alchemistischen Pulver auftrumpfen das gemischt mit dem Wasser eine klebrige Paste ergab womit man eine Waffen einschmieren konnte und es für einige Schläge haften bleibt.

Gelinea verabschiedete sich jedoch am nächsten Morgen von der Gruppe weil sie noch die umliegenden Dörfer und Lager zu warnen hatte. Doch bevor sich auch die Helden aufmachten erschien ihnen eine alte freundliche Frau die ihnen davon erzählte das ein Amulett im Blute Mormo's die Wesen zum Leben erweckt hat und das dieses Amulett nur in dem Brunnen vernichtet werden könne. Außerdem prophezeigte sie voraus das einer der Gruppe sich opfern werden muss.

Ein halbe Tagesreise weiter gegen Norden, fanden sie auch die Quelle der Wesen. Es war eine Kluft von zirka 200 Metern länge und 10 Metern breite. Am Grund dieser Gruft war ein Fluss aus Blut zu sehen. Aus diesem kamen die Wesen hervor. Aber nicht nur in der Kluft selber waren die Wesen sondern um die fünfzig waren auf der Lichtung rings herum verstreut.

Kurzentschlossen fassten die Helden einen wagemutigen Plan. Duncan und Ornit sollten die Kluft hinabsteigen um das Amulett zu suchen und Ryu, Ron und die Elfe sollten die anderen ablenken. Von dem Goblin war wiedereinmal nichts zu sehen.



Und dann begann der große Kampf, der noch in die Geschichte eingehen sollte. Ryu und Ron stellten sich den Wesen die Welle auf Welle auf sie zurollten und sich deren mit großer Tapferkeit erwehren, auch der Goblin zeigte Mut und stürzte sich ins Geschehen wurde aber von einem der Blutwesen in die Tiefe der Kluft mitgerissen. Ron wollte sogleich nachspringen, aber glücklicherweise bekam ihm noch die Elfe zu fassen den sonst hätte er wohl den tiefen fall nicht überlebt.

Ryu war währenddessen ebenfalls nicht von Glück gesegnet, zwar saßen seine Tritte und Schläge meisterhaft doch das Weihwasser begann schon bald zu versiegen. Da dachte er sich er könnte eine der leeren Flaschen zu dem Tempel in den Brunnen zurückteleportieren und nachher gefüllt wiederholen, doch das zurückholen geschah leider nur Bruchstück auf Bruchstück und so konnte leider kein Tropfen des kostbaren Wassers verwendet werden.

Bei der Kluft ging es währenddessen nur sehr langsam voran, der Weg hinunter war nur sehr schmal und ständig kam von unten angebrochen eines dieser Wesen oder es ließen sich welche von oben herabfallen. Doch schlussendlich schafften sie es bis zu dem Fluss und da traf Duncan eine mutige Entscheidung ... er nahm ein Seil und Sprang in den Fluss.

Während Ornit das eine Ende in der Hand hielt und allen Willen aufbot trotz der Schmerzhaften Angriffe nicht

loszulassen, musste Duncan sich blind seinen Weg suchen.

Doch der Blutfluss gewann an Überhand und Duncan wusste das er sterben musste wenn er länger in dem Fluss blieb, doch er gab nicht auf und mit letzter Kraft konnte er noch den Goblin schnappen der dort trieb und das Amulett scheinbar in Händen hielt. Er band das Seil noch schnell um den Goblin und sich und dann schwanden seine Sinne.

Jetzt lag das Schicksal der Aufgabe in der Hand von Ornit, er musste die beiden wieder die Kluft hinaufschleppen und sich gleichzeitig nach besten Kräften wehren und das trotz seines schon schwer angeschlagenen Zustandes.

Während seines Aufstiegs begann Ron von der anderen Seite der Kluft einige Ablenkungsmanöver in Form von Angriffsaubern. Ryu wiederum kämpfte sich mit schon fast unmenschlicher Geschwindigkeit auf die andere Seite durch. Doch das alles wäre beinahe vergebens gewesen, den kaum war Ornit endlich oben angekommen, da merkte er das er von unzähligen Wesen umringt war.

Da zeigte Ron noch einmal was in ihm steckte und erschuf eine mächtige Illusion die ihnen die Zeit brachte die sie benötigten um mit all den Bewusstlosen, die Elfen gehörte übrigens auch dazu weil sie sich bei einer Heilung von Ron stark übernommen hatte, wieder zu dem Tempel zurückzukehren.

Doch kaum dort angekommen mussten sie entdecken das die Anhängerin von Mormo, eine Bluthexe, dort nur auf sie wartete. Sie machte sich auch schon daran die geschwächten Helden zu vernichten, als sie plötzlich ein Lichtstrahl durchfuhr und sie augenblicklich starb.

Der tödliche Strahl wurde von keinem anderen als ihren Erzfeind, den mächtigen Magier des stählernen Turms, ausgesprochen worden. Er sprach noch ein paar warnende Worte das sie sich nicht länger einmischen sollten und verlangte das sie das Amulett zerstören und dann verschwand er einfach im Nichts.

Befürchtend das noch mehr Unheil geschehen könnte wurde das Amulett auch sofort in das Becken gelegt und es wurde allein durch die bloße Berührung zerstört. Mit ihm verlor der Tempel jedoch ebenfalls seine Macht und das was nun schon seit Urzeiten dort im perfekten Zustand zeigte, enthüllte nun sein wahres Alter und der Tempel brach in sich zusammen.

Nun wurde es aber Zeit sich um die Verwundeten zu kümmern und mussten feststellen das es für Duncan zu spät war. Der Goblin jedoch hatte wohl mehr Glück, er war zwar am Rande des Todes, aber sein gestohlener Heiltrank konnte ihn gerade noch retten.

Und so endete der Tag mit dem Begräbnis des tapferen Duncan im Schein der Untergehenden Sonne.