Die Rache des Schatten Lords

Eine DSA Kampagne

für 4 - 5 Spieler

**Abenteuer 2**

Willkommen auf Uthuria

Vorwort

**Das zweite Abenteuer**

Die Helden haben es geschafft: Sie haben Uthuria trotz der diversen Probleme mit denen sie auf der Reise zu kämpfen hatten erreicht. Mittlerweile zeigen sich die Ersten großen Rätsel des Abenteuers: Wer ist die geheimnisvolle Person aus der Vision? Was genau hat es mit dem Kristall des Gebundenen auf sich? Vielleicht werden die Helden mittlerweile dem Gebundenen gegenüber auch Misstrauisch? In diesem Abenteuer werden sie für großes Misstrauen keinen Platz haben. Der Dschungel durch den Enlil sie führt ist gefährlich. Auch weil er noch genau zu wissen scheint wo ihr Ziel liegt stellt sich erneut die Frage: Wer ist dieser Mann? Was verschweigt er? Hat er selber etwas mit den Schattenwesen zu tun? Das Warten auf Antworten kann einen in den Wahnsinn treiben. Aber in den Kommenden Abenteuern werden die Fragen der Reihe nach gelüftet – versprochen. Bis dahin hoffe ich das ihr die Reise durch die Wälder und Sümpfe Uthurias überlebt, denn die Reise der Helden hat gerade erst begonnen. – *Remyew*

Übersicht Über das Abenteuer

**Kapitel 1:** Auf der Suche nach alten Mächten

Als die Helden sich Uthuria nähern navigiert Enlil sie zu einer Kleinen Siedlung am Meer. Dort ist man sichtlich verwirrt über das Auftauchen von Fremden, jedoch scheinen die Menschen friedlich zu sein. Nachdem ihr eure Vorräte aufgestockt habt macht ihr euch schnell wieder auf den Weg – tiefer ins Innere Uthurias. Zunächst schweigt Enlil noch über das Ziel der Reise, die die Helden zunächst durch einen Wald und dann durch ein großes, sumpfiges Gebiet führt, doch nach einigen Tagen erklärt er ihnen, dass er auf dem Weg zu einem Tempel ist. Was genau er dort will, das verrät er nicht, nur dass es für ihn sehr wichtig ist dorthin zu gelangen. Die Reise durch den Sumpf erweist sich mit etwas Glück als nicht besonders schwierig. Im Schlimmsten Fall werden die Helden von einigen wilden Tieren angegriffen, jedoch nichts was sich als großer Problem darstellen sollte. Nachdem sie ungefähr eine Woche lang hinter Enlil durch den Sumpf gewandert sind und sich mittlerweile schon fragen ob dieser selbst überhaupt weiß wohin er geht, erreichen sie einen Tempel – oder zumindest ist es nach Enlil mal einer gewesen. Mittlerweile befindet sich dort nur noch eine Ruine. Als die Helden diese jedoch betreten merken sie, dass dieser Ort vielleicht doch besonders ist. Im Inneren sieht der Tempel nämlich sehr gepflegt aus und besitzt auch einen eigenen Sicherheitsmechanismus. Die Helden werden nämlich nach dem Betreten von Kopien von sich selbst angegriffen. Als sie diese überwunden sind begibt Enlil sich zum Altar und scheint irgendeinen Mechanismus zu aktivieren. Es öffnet sich ein Geheimgang, der in ein unterirdisches Gewölbe führt. Hier finden die Helden eine Art Wohnraum, der komplett verwüstet wurde, jedoch nicht das was sie eigentlich suchten: Enlils Stab.

**Kapitel 2:** Die neun Weisen

Zu Beginn des zweiten Kapitels deckt Enlil weitere Details seiner Vergangenheit auf. Er erklärt, dass sich in diesem Tempel die Überreste des Relikts in einem Stab befanden. Außerdem erklärt er, dass das Artefakt nur geraubt werden konnte, weil der Priester des Tempels offensichtlich nicht anwesend war. Er meint, sie sollten in der Stadt nach ihm suchen, die einige Tagesmärsche entfernt ist. Zunächst müssen sie dafür wieder durch den Sumpf stapfen, doch dann kommen sie an einen Fluss, auf dem sie auf ein Boot umsteigen können. Mit diesem kommen sie innerhalb von einem Tag zu einer Stadt namens Uth’akara. Dort stellen sie Nachforschungen zum Priester des Tempels an und finden heraus, dass sie tatsächlich in der Stadt war. Angeblich war sie in Richtung Süden unterwegs, um irgendetwas auf den Grund zu gehen. Nachdem sie die Informationen die sie brauchten erhalten haben, machen sich die Helden schnell wieder auf den Weg, um die, wie sich herausstellte weibliche Priesterin ein zu holen.

**Kapitel 3:** Die Priesterin des Lichts

Die Helden folgen auf ihrer Reise nun einem Fluss Richtung Süd-Osten. Am Ende kommen sie an einen See, wo sie nach einiger Suche tatsächlich auf die besagte Priesterin stoßen. Nach eigener Aussage war sie in der Stadt, um Vorräte zu besorgen, als der Tempel überfallen wurde und konnte die Plünderer bis hier her verfolgen. Nun gilt es die Plünderer auf zu spüren, was sich als schwieriger als gedacht herausstellt. Als sie die Plünderer endlich finden wird auch klar, warum dies so schwer war: Sie kommen aus der Vierten Sphäre – Dem Reich der Toten. Angeführt werden sie von einer schattenhaften Kreatur, die ihrem Aussehen nach allerdings auch schon tot war. Nun gilt es einen Plan zu schmieden, wie man sie in der dritten Sphäre halten kann. Hat man sie besiegt, so müssen die Helden jedoch trotzdem in ihr Reich, denn Enlils Stab ist dort. In der vierten Sphäre finden sie den Stab, jedoch auch seinen Wächter. Als Enlil seinen Stab jedoch an sich nimmt, kehren seine Kräfte zurück, und der Wächter kann besiegt werden. Nun können die Helden endlich in die dritte Sphäre zurückkehren.

**Kapitel 4:** Gen Westen

Zurück im Reich der Lebenden bedankt sich die Priesterin bei den Helden für ihre Hilfe. Sie erklärt, dass sie selber nun auch gegen diese Wesen kämpfen will, da sie im Tempel nun nichts mehr bewachen muss. Deshalb begleitet sie die Helden zunächst auf ihrem Weg Richtung Westen. Was genau sie dort vor haben möchte Enlil jedoch noch nicht verraten. Nach einigen Tagen erreichen die Helden den Beginn der Wüste. Nun erklärt Enlil ihnen, was sein Plan ist: Er erzählt von den Weisen und davon, dass ihre Relikte auch lange Nach ihrem Tod noch immer auf Uthuria zu finden sind. Sein Plan ist es, die Helden mit ihnen aus zu statten, damit sie eine Chance gegen den Schatten Lord haben. Seiner Aussage nach ist die Anwesenheit dieser Untoten ein klares Zeichen, wie mächtig er mittlerweile ist. Um jedoch die Wüsten von Uthuria durchqueren zu können, benötigen sie Reittiere, die es nun zu zähmen gilt. Mit Hilfe von einigen Knochen, die Enlil aus der vierten Sphäre mitgenommen hat, können sie dort hin zurückkehren, um einen Geist der Wüste zu besiegen und damit an sich zu binden. Haben sie dies geschafft, steht ihnen bei der Durchquerung der Wüste nichts mehr im Weg. Am Ende verabschiedet sich die Priesterin, denn sie will am Rand der Wüste nach Norden ziehen und die Helden machen sich auf den Weg ins innere der Wüste.

In der Vierten Sphäre sehen die Helden die Geister der Wüste in einiger Entfernung

Der Weise des Wassers hieß Lazarus!

=> Handschuh: „Lazarus Gerät“