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 um den Ort zu untersuchen, an dem Enlil nach seiner Aussage den Schatten Lord einst besiegt hat. Was er sich dort zu finden erhofft, will oder kann er nicht genau sagen, doch er weiß genau wo sich der Ort befindet. Um ihr Ziel zu erreichen durchqueren die Helden zunächst einen Wald, an den sich ein Sumpf anschließt. 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. Denn dieser „Tempel“ scheint einen Sicherheitsmechanismus zu besitzen. 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:** Informationssuche

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 einer 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 dort befindet sich Enlils Stab. 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. Die Helden auf den Weg ins innere der Wüste.

*Es bietet sich an, dass die Helden während ihrer Reise von Enlil die Grundlagen der auf Uthuria gesprochenen Sprachen beigebracht bekommen.*

Artefakte

* Feuer
  + Elementargeist: Ist ein Begleiter, der im Kampf unterstützt. Universal einsetzbar
  + Schwert: Ein Schwert aus purem Flammen. Es verursacht hohen Schaden und zündet Gegner an.
* Wasser
  + Handschuh: Dieser Handschuh hat eine heilende Wirkung. Manche sagen er könnte sogar Tote zurückholen!
  + Stab: Dieser Stab ermöglicht es dem Helden, seine Verbündeten aus der Entfernung zu heilen und seine Gegner zu ertränken.
* Wind
  + Langbogen: Von diesem Bogen verschossene Pfeile werden vom Wind getragen.
  + Stirnband: Das Stirnband erhöht die Geschwindigkeit des Helden extrem und gibt ihm die Möglichkeit mit dem Wind zu verschmelzen.
* Humus
  + Rüstung: Diese Rüstung muss der Held nicht selber schleppen, denn er kann sie einfach rufen.
  + Schwert: Dieses Schwert verursacht nicht nur enormen Schaden, es kann auch eine Arena erschaffen.
* Eis
  + Dolche: Diese Dolche lassen deinen Gegnern das Blut in den Adern gefrieren – wortwörtlich.
  + Stab: Dieser Stab ist so kalt, dass er sogar Zauber einfrieren kann.
* Erz
  + Schild:
  + Axt: Diese Axt durchtrennt alles. Ihr kann keine Rüstung standhalten.

*Vor Beginn des Abenteuers noch einmal das Ende des Letzten Abenteuers zusammenfassen.*

Kapitel 1 – Auf der Suche nach alten MÄchten

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Ihr habt es tatsächlich geschafft, ihr habt Uthuria erreicht. Obwohl ihr es zeitweise selber für unmöglich gehalten hättet könnt ihr nun schon fast an Land gehen. Doch als ihr schon nach einem geeigneten Platz zum anlegen Ausschau haltet meldet Enlil sich zu Wort: „Wir können hier noch nicht an Land gehen.“, sagt er, „Wir müssen weiter Richtung Süd-Osten, wenn wir in eine Stadt wollen. Es ist leichter mit dem Schiff dort hin zu fahren.“

Sollten die Helden ihn fragen, woher er weiß, dass dort eine Stadt ist, so verweist er auf eine Große Landzunge in ihrer Nähe und sagt, dass er diese kennt und sich an ihr orientiert. Wenn die Helden doch an Land gehen sollten benötigen sie für den Weg in die Stadt 8 Tage statt auf dem Boot nur 2.

*Weiter, wenn die Helden an der Stadt angekommen sind*

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Endlich seht ihr in einiger Entfernung am Ufer eine Stadt. Enlil scheint sie auch schon bemerkt zu haben und ruft: „Dort! Das ist unser Ziel!“

Als ihr in der Stadt ankommt scheinen die Einwohner sehr verwirrt zu sein. Anscheinend begegnen sie hier nicht oft Fremden.

*Falls die Helden mit dem Schiff angekommen sind*

Außerdem erstaunt sie das Aussehen eures Schiffs – verständlicher Weise.

Obwohl ihr sie nicht versteht merkt ihr jedoch, dass sie euch trotz allem freundlich gesonnen sind.

In der Stadt hat niemand etwas von den Schattenwesen gehört.

Glücklicherweise ist es Enlil möglich mit den Einheimischen zu reden. So finden die Helden heraus, dass es eine Taverne mit ein paar Zimmern gibt, in der sie übernachten können. Kaum angekommen zeigt sich aber auch schon das Erste Problem: Dukaten, Silbertaler, etc. werden auf Uthuria nicht als Währung akzeptiert. Die einheimischen habe hier ihre eigenen Währungen und daher sind eure Münzen nur als Edelmetall wertvoll. Das Währungssystem auf Uthuria sieht folgendermaßen aus:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Anzahl | Name | Beschreibung |
| 1 | Goldtalent | Ca. 5 Halbfinger große Goldmünze mit vielen Verzierungen geprägt |
| 10 | Talent | Wie Goldtalent nur aus Silber |
| 10 | Deut | Ca. 1 Finger große Eisenmünze mit einem Loch in der Mitte |
| 10 | Nickel | Ca. 3 Halbfinger große Kupfermünze |

Die Helden können ihre Währungen bei einem Händler verkaufen. Dafür erhalten sie:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 Dukat | 1 Talent |
| 1 Silbertaler | 5 Deut |
| 1 Heller | 1 Deut |
| 3 Kreuzer | 1 Nickel |

Mit diesen können sie nun endlich ein Zimmer mieten. Danach gehen sie in den unteren Bereich der Taverne, um etwas anderes als die eintönige Nahrung auf See zu essen (*Preise im Anhang*) und auch um mit Enlil darüber zu reden, was sie jetzt tun sollen.

*Weiter wenn die Helden sich mit Enlil besprechen*

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

„Ich glaube es wäre am besten, dorthin zu gehen, wo ich den Meister dieser Wesen damals vernichtete. Das Artefakt wurde zwar bei der Verwendung zerstört, doch vielleicht finden wir dort zumindest irgendwelche Hinweise wie wir den Meister erneut besiegen können. Wenn mich meine Erinnerung nicht täuscht könnten wir in einigen Tagen zu Fuß dort sein.“

Im Verlauf des Gesprächs wird klar, dass Enlil sich nicht von diesem Plan abbringen lassen wird. Er ist der festen Überzeugung zu wissen wohin er gehen muss und lässt sich auch nicht sofort auf die Idee ein eine Karte zu kaufen, sollten die Helden dies vorschlagen, da er dies für Geldverschwendung hält. Außerdem wird er alles dafür tun, damit die Gruppe so schnell wie möglich, also am nächsten Tag, weiterziehen kann. Die Reisedauer wird seinen Angaben nach etwa vier Tage betragen. Und so ruhen sich die Helden über Nacht in der Taverne aus, um am nächsten Tag weiter zu reisen.

*Weiter am nächsten Morgen*

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Am nächsten Morgen wacht ihr ausgeruht auf. Ihr esst noch kurz etwas, stockt eure Vorräte auf und verlasst die Stadt. Für wenig Geld bringt ein Fährmann euch über den Fluss, der die Stadt begrenzt und ihr findet euch vor einem dichten Wald wieder. „Seid ihr bereit?“, fragt Enlil und fährt ohne auf eine Antwort zu warten fort, „Dann last uns aufbrechen. Wir sollten keine Zeit verlieren.“

Jeder der Helden verliert 2 Deute und erhält 7 Tagesrationen.

Die Reise durch den Wald dauert etwa anderthalb Tage und verläuft ereignislos. Obwohl sich die Helden nicht auf einer Straße befinden kommen sie gut vorwärts. Sollten die Helden darauf achten, so fällt ihnen auf, dass Enlil viel jünger wirkt, als auf Aventurien. Gegen Abend können die Helden einen Lagerplatz suchen, Feuer machen (*Beides Probe auf Wildnisleben*) und Wachen einteilen. Während der Nacht hören die Helden zwar viele unbekannte Laute, doch nichts nähert sich dem Lager.

Sollte ein Held eine Probe auf *Sinnesschärfe* erschwert um 3 bestehen, so Sieht er jedoch etwas:

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Auf einmal hast du das Gefühl, dass dich jemand beobachtet. Du siehst dich um, doch du kannst in der Nähe eures Lagers niemanden sehen. Als du jedoch in Richtung Mond schaust erkennst du jedoch etwas – oder eher jemanden: Auf einem Ast in einiger Entfernung scheint eine Gestalt zu hocken. Doch in dem Moment, in dem du sie bemerkst, springt sie hinab und verschwindet.

Am Nächsten Morgen brechen die Helden wieder auf und erreichen gegen Mittag den Sumpf, von dem Enlil gesprochen hat.

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Gegen Mittag beginnt der Wald sich vor euch zu lichten und ihr merkt schon, wie der Boden weicher wird. Dann verschwinden die Letzten Bäume vor euch und werden durch Büsche und Wasserlöcher ersetzt. Vor euch liegt der Sumpf, von dem Enlil gesprochen hat. „Da wären wir.“, sagt er. „Gehen wir weiter, wir haben noch den größten Teil des Weges vor uns.“

Enlil ist und bleibt hoch motiviert und entschlossen durch den Sumpf zu wandern und wird den Helden, sollten diese nun an der Idee zweifeln, erklären, dass der Sumpf nicht besonders gefährlich sei.

Die Helden sind nun 6 Tage im Sumpf unterwegs. Jeden Tag verbrauchen sie Eine Tagesration. Der Meister würfelt für jeden Tag und jede Nacht eine Aktion (*1W20*).

**Tag**

|  |  |
| --- | --- |
| Wurf | Name |
| 1 | **Abkürzung** |
| 2 - 7 | **Früchte!?** |
| 20 | **Sumpfmonster!** |

**Abkürzung**: Ihr entdeckt einen ausgetretenen Pfad

**Früchte**: Ihr entdeckt tatsächlich einen Busch der Beeren trägt.(*1W20*)

**1-10**: Sollten die Helden sie Probieren, stellen sie fest das sie essbar sind. Sie können *2TR* sammeln.

**11-20**: Sollten die Helden sie Probieren, stellen sie fest, dass die beeren jedoch nicht essbar sind. Aufgrund von Übelkeit habt ihr die Wahl: Ausruhen (*-1 Tag*) oder sich zwingen weiter zu gehen (*Über den nächsten Tag: 3 TP Schaden*)

**Sumpfmonster!:** (*Siehe Anhang*)

**Nacht**

|  |  |
| --- | --- |
| Wurf | Name |
| 1 | **Mondschein** |
| 2 - 7 | **Ein leuchten im Sumpf** |
| 20 | **Sumpfmonster!** |

**Mondschein:** Heute Nacht scheint der Mond besonders hell. Die Helden können ihren Schlaf opfern, um ohne den Verbrauch einer TR weiter zu kommen. (*-1 Tag*)

**Ein leuchten im Sumpf!:** Ihr seht einige Lichter mitten im Sumpf. Wollt ihr ihnen folgen?(*1W20*)

**1-10:** Die Lichter kommen von Feen, die euch einen kürzeren Weg zeigen. (-0.5 Tage)

**11-20:** Bei den Lichtern handelt es sich um Irrlichter. Morgen werdet ihr etwas brauchen, um wieder auf den richtigen Weg zu kommen. (+0.5 Tage)

**Sumpfmonster!:** (*Siehe Anhang*)

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Mittlerweile fragt ihr euch, ob dieser verdammte Sumpf überhaupt ein Ende hat. Auch der seit heute Morgen anhaltende Nieselregen hat eure Laune nicht verbessert. Ganz im Gegensatz zu Enlil: Er scheint mit jedem Schritt jünger zu werden und ist hoch motiviert. „Weit kann es nicht mehr sein!“, sagt er zu euch. Doch anscheinend irrt er sich. Auch am Nachmittag ist noch kein Tempel in Sicht. Doch auf einmal scheint Enlil etwas entdeckt zu haben: „Seht doch, dort ist er! Da ist der Tempel!“, ruft er und deutet Richtung Horizont. Zunächst könnt ihr dort nichts erkennen, doch dann bemerkt ihr etwas, dass euch noch fassungsloser werden lässt, als ihr ohnehin schon wart: Enlil deutet auf eine vollkommen zerstörte Ruine, die alleine inmitten des Sumpfes steht. Einen Tempel hattet ihr euch anders vorgestellt.

Sollten die Helden Enlil nun anzweifeln, so wird er die Helden überreden sich den Tempel doch zumindest an zu sehen, da sich dort die Lösung ihrer Probleme befinden sollte.

Die Helden gelangen nun in weniger als einer Stunde zu den Ruinen. Sie ist bereits von Gewächsen überwuchert, und scheint lange nicht mehr von Menschen betreten worden zu sein. Außerdem fällt auf, dass die Ruine keinesfalls offen ist, sondern der Innenraum durch die Trümmer komplett abgeschirmt wird. Wenn sie diese von außen betrachten fällt ihnen nichts besonderes auf. Mit einer Probe auf Magiekunde können sie jedoch eine schwache magische Aura bemerken, die vom Tempel ausgeht und mit einer Probe auf Sinnesschärfe auch einige Runen auf der Außenseite der Ruine erkennen, die für diese verantwortlich sein könnten.

*Weiter wenn die Helden den Tempel betreten*

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Zwischen den Trümmern und einigen Büschen entdeckt ihr schnell einen Durchgang, der so groß ist, dass ihr alle leicht hindurch passt. Als ihr das Innere der Ruine betretet stockt euch fast der Atem: Das innere ist frei von Pflanzen, jedoch befinden sich zwischen den Steinen große weiße Kristalle. In der Mitte könnt ihr außerdem einen Altar entdecken, der noch intakt zu sein scheint.

Nun können die Helden den Innenraum untersuchen

* Der Altar ist reichlich verziert und nicht mit Kristallen bewachsen.
* Die Kristalle variieren in der Farbe zwischen einem milchigen Weiß und fast kompletter Durchsichtigkeit.
* Mit einer Probe auf Sinnesschärfe können sie Runen am Boden entdecken, deren Bedeutung jedoch keiner der Helden kennt.
* Enlil erklärt den Helden, dass sie hier das Relikt suchen, mit dem er den Schatten Lord damals besiegt hat und dass es auch ein weißer Kristall war. Er schlägt vor, den Altar genauer zu untersuchen, was jedoch zu keinem Ergebnis führt.

Während der Erkundung beginnen die Helden, immer wieder Bewegungen wahr zu nehmen, jedoch schieben sie das darauf, dass sie Spiegelungen ihrer selbst in den Kristallen sehen.

*Mit einem Kritischen Erfolg lässt sich der Geheimgang sofort entdecken doch vor dem Betreten startet der Kampf.*

*Weiter, wenn die Helden ihre Erkundung abgeschlossen haben*

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Auf einmal hört ihr Schritte, die nicht von euch kommen. Ihr blickt euch um, nur um etwas unglaubliches zu sehen: Euch.

Die Helden erhalten nun die Möglichkeit mit „Sich selbst“ zu reden. Oder zumindest dies zu versuchen, denn die Kopien werden nicht direkt auf die Helden reagieren, sondern unabhängig von den Aussagen der Helden sagen, dass diese in den Tempel eingebrochen seien und nun ausgelöscht werden müssten. Kurz darauf werden sie die Helden angreifen.

**Kopie**

**LeP** Helden LeP / 2 (Aufrunden) Andere Werte werden von den Helden übernommen bzw. mit den Werten der Helden bestimmt

**Angriffe**

**Angriff** Waffen der Helden werden kopiert und verwendet.

*Wird eine Kopie besiegt, so leuchtet sie hell auf und verschwindet.*

Enlil weiß nicht, wo diese Kopien herkamen, doch er vermutet, dass sie ein Verteidigungsmechanismus des Tempels waren, was beweist, dass sie auf der richtigen Fährte sind. Er wird sich nun genauer im Tempel umsehen.

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Auf einmal hört ihr ein rumpeln und der Boden beginnt leicht zu wackeln. „Was habt ihr getan?“ fragt ihr Enlil. „Ihr müsst wirklich blind sein.“, erwidert er, „Hier war ein Knopf im Altar versteckt. Ich bin mir sicher, dass sich nun das Geheimnis des Tempels offenbaren wird!“ Mit diesen Worten öffnet sich eine versteckte Falltür im Boden und gibt den Blick auf eine Treppe, die unter den Tempel führt, frei.

*Weiter, wenn die Helden den Wohnbereich betreten*

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Als ihr das Ende der Treppe erreicht öffnet sich vor euch ein Raum. Er scheint noch bis vor kurzem benutzt worden zu sein doch das ist nun nicht mehr möglich, denn alle Möbel wurden vollkommen zerstört. „Was ist das hier?“, fragt ihr Enlil. „Ich denke, dass es sich hierbei um eine Art Wohnbereich handelt.“, erwidert er. Mit den Worten „Wartet kurz hier“ lässt er euch in mitten der Trümmer stehen und verschwindet in einen anderen Raum, aus dem ihr ihn bald fluchen hört. „Verdammt nochmal, sie haben ihn mitgenommen. Wir waren gottverdammt zu langsam! Der Stab ist verschwunden.“

Kapitel 2 – Informationssuche

Wegen dieses kleinen Ausrutschers muss Enlil den Helden nun Rede und Antwort stehen. Folgende Informationen wird er auf Nachfrage an die Helden weitergeben:

* Ihm war der untere Bereich des Tempels bekannt
* Er wusste dass die Reste des Relikts hier in Form eines Stabes aufbewahrt wurden
* Er vermutet die Schattenwesen haben den Stab gestohlen
* Eigentlich ging er davon aus, einen Priester anzutreffen, der den Stab bewacht
* Er kann sich nicht vorstellen, dass der Priester entführt wurde, sondern er geht davon aus, dass der Priester zur Zeit des Diebstahls nicht im Tempel war
* Er ist der Meinung, dass die Gruppe den Priester suchen sollte
* Er hat den Helden nicht alles erzählt, da er sich immer noch nicht sicher war, ob er ihnen trauen kann, da auch sie Kontakt zu den Schattenwesen hatten

Er wird alles dafür tun das die Helden mit ihm kommen.

Sobald sich die Helden bereiterklären ihn zu begleiten, erzählt er ihnen von einer Stadt namens Uth’akara die einige Tagesmärsche entfernt liegt und der beste Anlaufpunkt zu sein scheint.

*Weiter, wenn die Helden los ziehen*

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Und wieder geht es los – durch den Sumpf. Doch wenigstens scheint euer Ziel dieses mal näher zu sein. Während ihr durch den Sumpf stiefelt fangt ihr auf einmal an ein Rauschen zu hören, welches immer lauter wird. Ein Fluss! Und als ihr euch ihm nähert könnt ihr euer Glück kaum fassen: In einigen Hundert Metern Entfernung kommt ein Schiff auf euch zu gefahren. Es handelt sich um Händler, die sich für etwas Geld bereiterklären euch mit zu nehmen und ihr erreicht bereits gegen Abend die Stadt.

*Jeder Held verliert 1 Deut.*

Nun gilt es Informationen zu sammeln. Dafür müssen sich die Helden in der Stadt umhören, wofür sich beispielsweise Kneipen gut eignen. Jedoch ist es auch möglich die Bevölkerung zu befragen, ob sie jemanden gesehen hat. Jedoch wird den Helden zunächst niemand eine Auskunft über einen fremden Priester geben können.

*Sicherstellen, dass sich die Helden überhaupt mit den Einheimischen verständigen können!*

**Ablauf der Informationen**

* Sollten die Helden nach einem Priester fragen, so kann ihnen niemand helfen.
* Wenn die Helden Bettler in der Nähe des nördlichen Stadttores oder Wachen an diesem Tor befragen, so erinnern diese sich für etwas Geld an eine komplett in weiß gekleidete Frau, die vor einigen Tagen alleine in die Stadt kam, welche möglicher weise eine Priesterin hätte sein können.
* Diese Frau hat auch der ein oder andere Kneipengast gesehen. Nach einigen Stunden treffen die Helden auf einen Mann, der ihnen sagen kann, wo die Frau untergekommen ist, natürlich auch nur im Gegenzug für etwas Bares.
* In der Herberge erfahren die Helden nach einiger Überzeugungsarbeit, oder durch einen unauffälligen Blick ins Gästebuch (Sofern sie die Sprache lesen können) den Namen der Frau (*Lenija Dagoneff*) und leider auch, dass sie nicht mehr in der Herberge wohnt.
* Nun gilt es, Händler in der Nähe zu befragen. Nachdem die ersten Händler den Helden nichts sagen konnten, oder wollten, kann ein Händler kann man den Helden die Auskunft geben, dass die Frau sich bei ihm vor kurzem viele Vorräte gekauft hat, so als hätte sie eine längere Reise vor.
* Nun müssen die Helden das Reiseziel von Lenija in Erfahrung bringen. Hierfür müssen sie in den kleinen Hafen der Stadt. Dort erfahren sie in einer Schenke, dass eine Frau auf einem Schiff Richtung Südosten mitgefahren ist. Auf Nachfrage wird ihnen auch erklärt, dass der Fluss dort in einen See mündet, an dem eine kleinere Stadt liegt, zu der manchmal Boote fahren, dass jedoch demnächst kein weiteres Boot dorthin fahren wird.

Wenn die Helden alle Informationen zusammengetragen haben, wird es langsam Abend und sie sollten sich nach einer Übernachtungsmöglichkeit umsehen.

*Weiter, wenn sie sich ein Zimmer beschafft haben*

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Ihr habt einen harten Tag hinter euch. Obwohl ihr die Stadt nicht verlassen habt, habt ihr das Gefühl, dass ihr mehr gelaufen seid, als wenn ihr in der Wildnis unterwegs gewesen wärt. Immerhin wisst ihr nun, dass euer nächstes Ziel im Südosten liegt. Ihr beschließt, früh schlafen zu gehen, damit ihr morgen früh weiterziehen könnt, um die Priesterin ein zu holen.

In dieser Nacht träumt der gebundene von zwei Personen, die er nicht erkennen kann. Er hört die Worte „Der Schatten ist eine starke Macht. Nicht viele sind ihm entkommen.“ – „Ich habe ihn nur zurückgelassen. Irgendwann wird er mich einholen und dann solltest du nicht mehr in meiner Nähe sein.“ Die Stimmen sind verzerrt und ihm daher unbekannt.

Kapitel 3 – Die Priesterin des Lichts

Am nächsten Morgen haben die Helden noch die Möglichkeit sich mit Vorräten auszustatten, sofern sie dies noch nicht getan haben. Die Helden haben nun zwei Möglichkeiten: Im Hafen können sie mit 4 Talenten einen Kapitän dazu bewegen, sie auf seinem Boot zum See zu bringen, wodurch sie schon gegen Abend dort ankommen würden. Alternativ können sie zu Fuß dorthin gehen, was etwa 2 Tage dauert.

Gehen die Helden zu Fuß werden sie in der ersten Nacht allerdings Tieren angegriffen.

**Nacht**

Mit einer Probe auf Wildnisleben finden die Helden einen geschützten Lagerplatz *(+ 1 Lebensregeneration, -1 Gegner)*, jedoch ist es ihnen nicht möglich etwas essbares zu finden. Wird allerdings eine Fährtensuchen Probe mit mindestens QS 2 bestanden, so können die Helden Fährten der Tiere entdecken und mit einer Tierkunde Probe auch erkennen, dass es sich um Fleischfresser handeln muss. Sollten die Helden ihr Lager nun wechseln, so können sie dem Angriff entgehen. Ansonsten werden sie am frühen Morgen von einigen Katzenartigen Raubtieren angegriffen.

*Anzahl der Gegner: 1W4+2*

**Raubkatze**

**INI** 1W6+12 **LeP** 1W20 + 5 **WS** 5 **PA** 8 **RS** 0 **MR** 0 **GS** 15

**Angriffe**

**Hieb** **AT** 12 **TP** 1W6+1

**Anspringen** **AT** 10 **TP** 1W6+3

*Wird der Held von Anspringen getroffen, so muss er eine Probe auf Körperbeherrschung bestehen, um nicht umgeworfen zu werden.*

Besteht nach dem Kampf ein Held eine um drei erschwerte Probe auf *Sinnesschärfe* bestehen, so sieht er (erneut) eine Gestalt auf einem Baum hocken, die jedoch (wieder) im selben Moment herab springt und verschwindet.

Am Abend des nächsten Tages kommen die Helden am See an. Über eine Brücke gelangen sie dort auf die andere Seite des Flusses, wo die kleine Stadt Newarre liegt. Dort stellen sie sofort fest, dass fast niemand unterwegs ist. Sollten sie einen Passanten fragen, warum niemand unterwegs ist, so wird er nur kurz, fast schon feindselig mit: „Wegen der Überfälle“ antworten und sich aus dem Staub machen. Andere Passanten antworten den Helden nicht. Nach einiger Suche finden die Helden ein Gasthaus.

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Als ihr eintreten wollt stellt ihr fest, dass die Türe verschlossen ist. Als ihr durch ein Fenster schaut erkennt ihr aber trotzdem einige Menschen im inneren. Als ihr also an der Türe klopft öffnet sich öffnet sich beinahe sofort ein kleines Fenster und ein Paar Blauer Augen starrt euch an. „Wer seid ihr?“ ertönt eine Stimme aus dem inneren.

Nachdem die Helden erklärt habe wer sie sind und wo sie herkommen werden sie herein gelassen. Im inneren empfangen sie einige nervös dreinblickende Leute und ein rothaariger, gut gelaunter Wirt.

Er ist die einzige Person im Raum, die nicht vor Nervosität zu platzen scheint und bereit ist mit den Helden zu reden.

Wenn die Helden das Gasthaus betreten werden sie vom Wirt freundlich empfangen. Er wird sich für die scheinbare Feindseligkeit entschuldigen und erkennt schnell, dass die Helden aus Aventurien kommen.

**Hintergrund des Wirts**

* Er stammt aus Aventurien
* Er kam mit einer der Ersten Expeditionen auf den Kontinent
* Bei einer Expedition wurde er von seiner Gruppe getrennt worden ist und sich alleine durch den Wald schlagen musste, bis er schließlich hier gelandet ist.
* Ohne Geld musste er das Wenige, das er noch Besaß verkaufen
* Er hat über die Jahre hinweg Verbindungen aufgebaut und sich Geld angespart bis er sich dieses Wirtshaus kaufen konnte

**Folgende Informationen können die Helden beim Wirt sammeln**

* Er wusste nicht das die Frau eine Priesterin ist
* In letzter Zeit gab es immer Wieder Überfälle, die von Fremden verübt wurden.
* Die Priesterin war tatsächlich vor einigen Tagen in der Stadt
* Sie hat sich sofort mit Fragen nach den Überfällen unbeliebt gemacht
* Kurz darauf hat sie die Stadt wieder verlassen
* Sie erwähnte ihm gegenüber, dass sie das Lager der Banditen in einem Wald in der Nähe des Sees vermutet
* Er begreift nicht was eine Priesterin mit den Banditen zu tun hat oder gegen sie tun will
* Die Helden müssen seiner Meinung nach selbst nach ihr suchen, da sich die Bürger der Stadt seit den Überfällen Fremden gegenüber verschlossen haben

Die Aussage des Wirts soll sich bewahrheiten. Keiner der Händler in der Stadt ist gewillt den Helden Informationen über die Priesterin zu geben. Selbst mit gelungenen Proben auf Betören, Einschüchtern oder Überreden erhalten sie höchstens die Information das die Priesterin in der Stadt war, jedoch keine weiteren.

Und so bleibt den Helden keine andere Möglichkeit als sich am nächsten Tag selbst auf die Suche nach ihr zu machen. Als Landsleute lässt der Wirt sie umsonst im Gasthaus übernachten und so können sie sich am nächsten Morgen ausgeruht auf den Weg machen. Der Wirt erklärt ihnen noch, dass sie einfach am See entlang laufen sollen und wo sie in den Wald gehen sollten, dann machen die Helden sich auf den Weg. Gegen Mittag kommen die Helden an dem Ort an, den der Wirt ihnen beschrieben hat. Kurz nachdem sie den Wald betreten haben merken sie bereits, dass hier etwas nicht stimmt. Alles um sie herum wirkt dunkler als es sein sollte. Und die Verdachte der Helden werden bestätigt, als sie Plötzlich ein Krachen vernehmen und vor ihnen ein Wesen aus den Bäumen fällt. Es sieht aus als wäre es mal ein Mensch gewesen, jedoch Teilweise bereits verrottet. Seine Augen sind komplett schwarz, genau so wie die Knochen, die man teilweise schon sieht. Und es lässt keine Zeit verstreichen bevor es angreift.

**Toter**

**INI** 1W6+7 **LeP** 2W6 + 4 **WS** 1 **PA** 8 **RS** 1 **MR** 0 **GS** 11

**Angriffe**

**Schwerthieb** **AT** 12 **TP** 1W6+3

**Wuchtschlag** **AT** 9 **TP** 2W6+1

*Der Tote wird sich nachdem er besiegt wurde innerhalb von 3 KR selbst wiederbeleben. Danach werden seine Werte neu ausgewürfelt.*

Sollten die Helden fliehen, so werden sie nachdem sie den Toten abgehängt haben erneut angegriffen. Dies zählt als Wiederbelebung.

*Weiter, wenn der Tote sich zum dritten Mal wiederbelebt.*

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Wie ist das nur möglich?, fragt ihr euch. Hat der Wirt euch bewusst in diese Falle gelockt? Gibt es noch mehr von ihnen? Und vor allem: Wo ist die Priesterin? Ist sie diesen Wesen auch zum Opfer gefallen? „Wir müssen aus diesem Wald raus!“, ruft Enlil. Im selben Moment hört ihr eine Stimme Rufen: „Sit tibi sanctus lux uri!“ Mit diesen Worten erscheint ein Helles Licht, welches das Wesen bei Lebendigem Leibe – wenn man das bei ihm noch so sagen kann – zu verbrennen scheint, bis es schließlich komplett zu Asche zerfallen ist. Nun seht ihr auch die Person, die euch scheinbar gerettet hat. Es ist eine Frau, die ein langes Gewand trägt, das vor wenigen Tagen vermutlich noch weiß war, jedoch mittlerweile überall mit Dreck beschmiert ist. „Wer seid ihr? Und was wollt ihr hier?“, will sie von euch wissen.

Nun müssen die Helden ihr Rede und Antwort stehen. Nachdem sie erklärt haben wer sie sind, woher sie kommen und was sie im Wald zu suchen hatten beruhigt sich die zunächst misstrauische Priesterin und berichtet ihnen von dem Relikt das sie suchen.

**Folgende Informationen erhalten die Helden von der Priesterin**

* Ihr Name ist Lenija Dagoneff
* Das Relikt wird schon seit Generationen von den Priestern des Tempels bewacht
* Sie weiß nicht, um was für eine Art von Relikt es sich handelt, doch es ist scheinbar sehr mächtig
* Der Tempel wurde überfallen, als sie unterwegs war, um Vorräte zu kaufen
* Sie hat sich danach daran gemacht, die Diebe zu verfolgen, was sie schließlich hierher geführt hat
* Sie weiß nicht genau um was für eine Art von Wesen es sich handelt, jedoch sind sie definitiv untot
* Sie konnte noch kein Lager oder etwas anderes finden, das auf ihre Anwesenheit hindeuten würde

Nach dem Gespräch nimmt sie die Helden mit in ihr Lager. Auf einer kleinen Lichtung hat sie ein Zelt aufgeschlagen und eine Feuerstelle errichtet. Außerdem befinden sich merkwürdige Symbole in einem Kreis um die Mitte der Lichtung. Sollten die Helden sie auf diese ansprechen, so wird sie ihnen erklären, dass der Kreis die Toten abhalten soll, sie sich jedoch nicht sicher ist, ob er funktioniert.

**In ihrem Lager wird sie einige Theorien mit den Helden teilen**

* Sie kann sich vorstellen, dass die Anwesenheit so vieler Menschen mehr von ihnen anlockt
* Da sie den Wald schon länger nach einem Lager abgesucht, und nichts gefunden hat, geht sie davon aus, dass die Wesen über eine Art von Teleportation hier her kommen
* Irgendwo in diesem Wald müsste sich jedoch ein Katalysator befinden
* Vielleicht können sie durch diesen zu ihnen gelangen und das Relikt wieder an sich reißen

Außerdem erklärt sie, dass diese Wesen durch die Macht des Lichts endgültig vernichtet werden können. Da in dieser Nacht ein Vollmond scheint, kann sie ein Ritual durchführen, um eine nicht magische Metallwaffe mit Licht zu segnen und ihr somit zu erlauben, die Untoten zu töten.

*Segnung siehe Anhang*

Kapitel 4 – Durchs Reich der Toten und zurÜck

Am Nächsten Morgen erhält jeder Held von Lenija ein kleines Fläschchen mit weißem Pulver, welches die Toten ihrer Aussage nach vernichtet.

Nun müssen sich die Helden sich zusammen mit Enlil und Lenija wieder durch den Wald schlagen. Es können bis zu drei Proben auf Sinnesschärfe, Fährtensuche oder Orientierung geworfen werden.

*Jede bestandene Probe beschleunigt die Zeit und reduziert dadurch die Anzahl der folgenden Gegner um 1.*

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Während ihr durch den Wald wandert seid ihr verwundert, warum ihr nicht angegriffen werdet. Hat sich die Priesterin vielleicht geirrt? Auf einmal tut sich vor euch eine Lichtung auf und ihr erkennt den Grund für euer friedliches vorwärtskommen: Auf der Lichtung versammelt sich eine kleine Armee von Untoten.

Sie haben sich um eine hohe Steinsäule versammelt, auf deren Spitze sich in einem ebenfalls steinernen Ring ein Kristall befindet. Ganz vorne steht scheinbar ein Priester, der eine Art Ritual zu vollführen scheint. Gerade als ihr ankommt bildet sich ein schwarzer Fleck in der Luft und ein weiterer Untoter spring heraus.

Als sie euch bemerken verlieren sie keine Zeit um mit einem übermächtigen Angriff auf euch zu beginnen.

Zu Beginn des Kampfes stehen den Helden 42 Untote gegenüber. Lenija wird ihnen jedoch sofort zwei Glaskugeln entgegenwerfen, die, als sie auf dem Boden zerbrechen, ein weißes, hell strahlendes Pulver freigeben. Dieses verbrennt alle Untoten im Umkreis von einigen Metern, weshalb nur 3 + *1W6 – Proben* Gegner und der Priester überleben. Die Untoten setzen jedoch ihren Angriff und der Priester sein Ritual unbekümmert fort.

**Toter**

**INI** 1W6+7 **LeP** 1W6 + 7 **WS** 1 **PA** 8 **RS** 1W4 **MR** 0 **GS** 11

**Angriffe**

**Schwerthieb** **AT** 12 **TP** 1W6+3

**Wuchtschlag** **AT** 9 **TP** 2W6+1

*Der Tote wird sich nachdem er besiegt wurde innerhalb von 3 KR selbst wiederbeleben. Danach werden seine Werte neu ausgewürfelt. Sollte er während er Tot ist mit einem Lichtartefakt in Berührung kommen, so wird er vernichtet.*

**Priester**

**INI** 9 **LeP** 13 **WS** 1 **PA** 6 **RS** 0 **MR** 2 **GS** 13

**Angriffe**

**Stabhieb** **AT** 9 **TP** 1W6+2

**Magiestrahl** **AT** 16 **TP** 3W4 *Magisch*

*Sollten die Helden den Priester nicht unterbrochen haben, so wird bei Beginn des Kampfes und immer nach einer Beschwörung nach 1W12 KR ein Untoter beschworen.*

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

„Haben wir es geschafft?“, fragt Lenija. „Gut, dann sollten wir uns jetzt beeilen!“, fährt sie fort. „Wenn ihr mir den Kristall herunter holt kann ich mit etwas Glück ein Portal öffnen, durch welches ihr zu ihnen Gelangen könnt. Dort findet ihr sicher eine Möglichkeit sie daran zu hindern wieder hier her zu kommen.“

Wenn die Helden ihr den Kristall gegeben haben, wird sie darum bitten, dass einer von ihnen bei ihr bleibt und auf sie aufpasst, während sie das Portal geöffnet hält, damit die Helden jeder Zeit zurückkehren können. Der Gebundene will auf jeden Fall mit in die dritte Sphäre.

Daher teilt sich die Geschichte nun auf:

**Vierte Sphäre**

In der vierten Sphäre passiert zunächst nichts. Nachdem die restliche Gruppe durch das Portal getreten ist, sieht und hört man nichts mehr von ihnen. Lenija konzentriert sich weiterhin darauf, das Portal geöffnet zu halten und der Held hat zunächst nichts zu tun. Nach einiger Zeit passiert jedoch etwas: Ein Wesen passiert das Portal. Es ähnelt einem Wolf, besteht jedoch nur aus Knochen, die von schattenhaften Fäden zusammengehalten werden. Es ignoriert Lenija komplett und fokussiert sich interessiert auf den Helden. Nach einigen Momenten verschwindet es plötzlich und greift den Helden von hinten an.

**Geist des Verdorrens**

**INI** 1W6+10 **LeP** 1W12+15 **WS** 13 **PA** 6 **RS** 1W6+2 **MR** 1W6+2 **GS** 16

**Angriffe**

**Biss**  **AT** 12 **TP** 1W6+3

**Teleport AT** 19

*Teleport bewegt den Geist zwischen den Sphären, was es ihm ermöglicht, sich auf kurze Distanz zu teleportieren. Dieser Angriff erschwert die nächste Parade um 3, da der Gegner nicht weiß, von wo er attackiert wird. Er kann diesen Angriff auch einsetzen, um seine Parade um 4 zu erleichtern.*

Hat der Geist seine Wundschwelle erreicht, so nimmt er den Helden als würdigen Bindungspartner an. Dieser hat nun die Wahl, ob er die Bindung eingehen möchte oder nicht.

**Bindung**

Geht der Held die Bindung ein, so wird der Geist sein Gefährte. Er kann genau wie die Geister der Wüste als Reittier benutzt, aber auch jeder Zeit als Kampfgefährte gerufen werden. Auch der Teleport ist möglich, während der Held den Geist reitet. Allerdings büßt der Held durch diese Verbindung auch einen Teil seiner Lebenskraft ein. (*Siehe Anhang*)

Danach geschieht nichts mehr, bis die Helden aus der dritten Sphäre zurückkehren.

**Dritte Sphäre**

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Als ihr durch das Portal geschritten seid stellt ihr fest, dass ihr euch in einer Senke befindet. Wo auch immer ihr seid, es ist weder besonders hell,

noch könnt ihr viel hören. Als ihr die Senke verlasst bietet sich euch ein unglaublicher Anblick: Ihr befindet euch in einer riesigen Einöde. Der Himmel besitzt keine Sonne und ist auch nicht blau, sondern eher Ockerfarben und häufig aufkommende Windböen wehen euch Sand ins Gesicht. In der Ferne hört ihr ein heulen, welches von einem Wolf kommen könnte und als ihr eure Blicke umher schweifen lasst erkennt ihr in einiger Entfernung einige Hütten. „Das muss ihr Lager sein!“, sagt Enlil, „Los, je schneller wir den Stab finden, desto schneller können wir wieder zurück.“

Der Gebundene meint in der Nähe eine Person zu sehen, jedoch wirbelt der Wind Sand auf und die Person verschwindet.

Sollten die Helden länger in der Nähe des Portals bleiben, so wird sich irgendwann der Geist des Verdorrens nähern und per Teleport das Portal betreten.

Wenn die Helden sich den Hütten nähern bemerken sie, dass diese definitiv zu den Toten gehören. Einige von ihnen sind auf einem Platz in der Mitte zu sehen. Eine besonders große Gestalt steht vor einer der Hütten und scheint diese zu bewachen.

Im Lager sind *1W6 + 4* Tote (Inklusive der Wache) sichtbar. Nun gilt es diese zu besiegen, was jedoch erleichtert wird, wenn die Helden zuvor Enlils Stab (*Siehe Anhang*) besorgen. Hierfür müssen sie den Wächter irgendwie ablenken oder töten, da dieser seinen Platz nicht verlassen wird.

In der Hütte die bewacht wird scheinen die Toten die Beute ihrer Raubzüge zu lagern. Hier Finden die Helden Enlils Stab, einige Fangzähne die in einem Korb aufbewahrt werden, Tonkrüge voller Vorräte der Stadtbewohner, einige Edelsteine in einer kleinen Schatulle, viele Felle und einige alte Waffen. Sollte ein Held eine Probe auf Sinnesschärfe erschwert um 4 bestehen, so findet er eine kleine Kugel (*Siehe Anhang: PAL*). Enlil wird einen Zahn mitnehmen, da er der Meinung ist, einen solchen noch nie gesehen zu haben.

Sollten sie nicht alle Toten restlos besiegt haben, so warten die verbliebenen nun vor der Hütte und greifen die Helden beim Verlassen erneut an.

Sind diese Besiegt, geht es durchs Portal zurück in die vierte Sphäre. Dort angekommen können die Helden sich austauschen und Lenija beschließt, den Kristall mit zu nehmen. Nun, da die Helden Enlils Stab gefunden haben, erklärt dieser ihnen, dass sie nun weiterziehen müssten – tiefer ins Innere von Uthuria.

Haben die Helden die Zähne mitgenommen, so erklärt Lenija ihnen, dass diese zu sogenannten „Geistern der Wüste“ gehören, und sehr wertvoll sind, den Legenden nach allerdings nur im Reich der Toten gefunden werden können.

Wenn die Helden die Zähne behalten erhalten sie das Talent „Geist rufen“ (MU/KL/IN) auf Stufe 2, welches es ihnen ermöglicht ihren Geist der Wüste herbei zu rufen und als Reittier zu verwenden.

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Ihr verabschiedet euch noch von Lenija und dann geht jeder seine Wege. Sie hat euch gesagt, dass sie nun, wo das Relikt welches sie bewacht hat, ja bei euch ist, nicht in den Tempel zurückkehren wird und sich andernorts nach einer Aufgabe umsieht. Und ihr folgt mal wieder Enlil, tiefer ins Innere von Uthuria, um den Schatten auf zu halten, bevor es sich noch weiter ausbreiten kann.

ENDE

**Ich hoffe ihr hattet Spaß beim Spielen : )**

**Belohnungen**

Die Helden erhalten zwischen 20 und 30 AP. Außerdem können nach belieben Punkte auf Verbindungen (Je nach Aktionen der Helden in der Stadt) oder Wildnisleben vergeben werden.

Anhang

**Taverne in der Hafenstadt**

|  |  |
| --- | --- |
| Ware | Preis |
| Eintopf | 3D |
| Brot | 4N |
| +Wurst | 1D |
| +Käse | 1D |
| Braten | 6D |
| Hühnchen | 8D |
| Fisch | 4D |
| Grütze | 9N |
| Bier | 7N |
| Wein | 1D |
| Guter Wein | 3D |
| Schnaps | 7N |
| Wasser | 0 |
| Tee | 7N |
| Doppelzimmer | 2T |
| Zimmer für vier | 4T |
| Schlafsaal | 8D |
| Tagesration | 1D |

**Sumpfmonster**

**Zum Vorlesen und Nacherzählen**

Auf einmal bemerkt ihr, dass aus dem Sumpf viele Luftblasen aufsteigen und nach wenigen Sekunden schießt ein mindestens Fünf Schritt großes Wesen aus dem Sumpf, welches ihr scheinbar gestört habt.

**Sumpfmonster**

**INI** 9 **LeP** 35 **WS** 7 **PA** 0 **RS** 5 **MR** 2 **GS** 9

**Angriffe**

**Hieb**  **AT** 13 **TP** 2W6 Nur AW

**Wasserstrahl** **AT** 9 **TP** 2W4+2 *Fernkampf*

*Das Sumpfmonster kann sich nur im Sumpfigen Gebiet fortbewegen, weshalb sich die Helden auf trockenem Grund vor ihm schützen können.*

**Segnung**

Durch den Segen des Lichts wird eine nichtmagische Metall Waffe zu einer magischen Waffe. Durch den Segen wird der Schaden an Toten bzw. Untoten um 2 erhöht und die Wesen sterben, wenn sie besiegt werden nachdem diese Waffe sie verwundet hat.

**Bindung**

**Der Spieler WÄHLT einen W20 Wert**

* **1:** Er erhält Schaden, sodass er sofort an seine Wundschwelle kommt und bewusstlos wird. Er verliert 3 permanente LeP.
* **2 – 7:** Er verliert 4 permanenten LeP und 3 permanenten AsP. *Geist des Verdorrens LeP + 3*
* **8 – 13:** Er verliert 5 permanente LeP, 4 permanente AsP und erhält -1 auf KK. *Geist des Verdorrens LeP + 3, GS + 1*
* **14 - 19:** Er erblinder auf einem Auge und verliert 6 permanente LeP, sowie 5 permanente AsP. *Geist des Verdorrens LeP + 3, GS + 2*
* **20:** Er verliert einen Arm und 6 permanente LeP, sowie 5 permanente AsP. *Geist des Verdorrens: Biss AT + 2, LeP + 4, GS + 2*

**Enlils Stab**

Enlils Stab ist ein etwa 1,7 Schritt langer Holz Stab, in dessen oberen Ende sich ein weißer Kristall befindet. Der Stab ist mit Licht gesegnet, weshalb er +2 Schaden an Toten/Untoten verursacht und diese komplett töten kann. Es ist nur Enlil möglich mit diesem zu kämpfen.

**PAL - Relikt**

Einmalig einsetzbarer Gegenstand. Niemand weiß wo er her kommt, oder was er bewirkt. Verhindert für *1W6* Stunden in einem Radius von *1W20 + 5* Schritt, dass beliebige Personen oder Objekte von anderen Personen wahrgenommen werden. Auch Interaktionen mit diesen werden nicht wahrgenommen.