

Kapitel III

Krieg gegen die Nacht

03. Firun 1017 BF

Die Helden erreichen die Kolonie der Brabaker: Porto St. Elida und werden freundlich von dem Vizegouverneur empfangen. Die Helden wollen sich einige Tage erholen und Verhandlungen mit den Brabaker führen. Im Austausch bieten sie Informationen über die Gegend und die anderen Kolonien an sowie Informationen über die Schatten und wie man sie besiegen kann. Jedoch hatten die Brabaker noch keine Begegnungen mit den Dunklen. Einige Tage später geht die Reise zurück gen Falkhaven.

10. Firun

Kurzaufenthalt in Port Alveran. Die Helden suchen den hohen Praiosgeweihten der Kolonie auf um ihm das Bernsteinschwert zu überlassen, damit er Nachforschungen darüber anstellen kann.

13. Firun

Zurück in Falkhaven erfahren die Helden, das es in der Kolonie der Al`Anfaner einen Aufstand der Sklaven und einiger Bewohner gegeben hat. Die Unruhen brachen erst nach der Ermordung des Gouverneurs durch die Schatten aus. Gawen berichtet den Helden von einer Vision in der er aufgefordert wurde den schwarzen Turm der Schatten aufzusuchen um ein finsternes Ritual der Schatten zu stören. Einer der alten Löwenwesen ist ihm erschienen und verlangte seinen Leichnam zu zerstören, damit er nicht von den Schatten wieder belebt würde und zu einem der ihren gemacht würde.

Die Helden beschließen Falkhaven unter Kriegsrecht zu stellen und evakuieren. Familien mit ihren Kinder wurden mit der „Pfeffersäckchen“, eskortiert von der „Ingrima“, nach Port Alveran gebracht. 150 Matrosen und Kämpfer aus Falkhaven sammeln sich derweil in den gryphonischen Ruinen. Falkhaven wird aufgegeben. Danach überreichten sie Stover Regulan Storerbrandt die Essenz der Rose in einer geheimen Unterredung. Mit zitternden Händen nimmt er sie in Empfang und dankt den Helden für ihre Bemühungen. Jedoch beschließt er sie zunächst zu verwahren.

Die Helden machen sich auf in den Dschungel, um weitere Waffen zu finden die sie gegen die Schatten einsetzen können. Unterwegs treffen sie Kanurak von den Taschatuli, der ihnen meldet, das das Herr der Schatten auf „Kara-Calur“ und Falkhaven zumaschiert und seine Armee in der Ebene der Dryarden sammelt. Es gelingt den Helden an der Stehle wo sie damals das Schwert gefunden haben, das Zeichen der geflügelten Sonne zu entdecken welches von acht Strahlen gesäumt wird. Sie vermuten das es ein heiliges Symbol ist das die Schatten fürchten.

in der Nacht spähen die Helden das Heerlager der Schatten aus und erkennen, das unter dem hühnenhaften SchattenKönig sich unzählige Schwarzogger, Marus, Riesenalken , hässliche Steinkreaturen und einige hundert Jucumaqh versammelt haben.

Die Tschatuli schicken 80 ihrer Krieger als Unterstützung zu den gryphonischen Ruinen. Einige Hornissen, Rotzen und alle Waffen werden zu den Ruinen gebracht, um dort für ein letztes Gefecht bereit zu sein. Die Geweihten rufen mit Unterstützung der Götter Hilfe aus den Kolonien und der Nanshemu an. Alle versprechen zu kommen.

In den nächsten Tagen trifft die versprochene Hilfe der Al`Anfaner, der Mittelreicher, der Brabaker, einiger Horasier, der Nanshemu und sogar einige Risso ein. Nur von Nostria fehlt jede Spur. Storerbrandt hat den Helden einen fliegenden Teppich überreicht, mit dem sie ihren Auftrag

erfüllen können, um zu dem schwarzen Turm zu gelangen.

27. Firun

Den Waffenmeistern der Verbündeten aller Kolonien wurden das Zeichen des geflügelten Auges in ihre Waffen eingraviert. Torstor, die Thorwaler und die Novadis wollen in Falkhaven bleiben, um den Ort vor dem Echsengezücht zu verteidigen, während sich die anderen Kämpfer in den gryphonischen Ruinen verteidigen wollen.

Im Heerlager in den Ruinen fallen plötzlich Steine vom Himmel und Geflügelte Steinwesen stürzen sich auf die aufgestellten Hornissen, um diese mit sich zu reißen. Verzweifelt wehrten die Männer und Frauen den Angriff ab, jedoch wird eine Hornisse zerstört und einige Verteidiger getötet. Die Helden fassen den Plan aufzubrechen und das Heerlager der Schatten auf einem geheimen Pfad zu umgehen. Der Korgeweihete Hey-Mo-Mu und einige seiner Owangi-Kor-Schüler starten einen Ablenkungsangriff gegen das Heerlager, während sich die Helden vorbei schleichen.

29. Firun

Endlich ist es gelungen sich hinter die Reihen der Schatten zu schleichen und die Helden fliegen mit dem Teppich los gen Osten über den Dschungel.

30. Firun

Die Helden müssen sich mit dem was der Dschungel ihnen bietet verpflegen, während sie dem fernen Gebirge immer näher kommen.

01. Tsa

Am Mittag kann Aurelia den Turm im Gebirge mit Gawens Fernrohr erspähen, doch beschließen die Helden etwa eine Meile entfernt zu lagern, um noch einen Tag zu ruhen, bevor sie angreifen wollen. In der Nacht halten sie wie gewohnt Wache. Doch erkennt Grotarus plötzlich eine Kreatur, die auf das Lager zusteuert.

Sie erkennen den Heerführer der Schatten und verstecken sich, während er das Lager der Helden begutachtet. Gerade baut sich der Schatten vor dem leidlich versteckten Marwan und Aurelia auf, als Marwan die Nerven verliert und den Schatten verzaubern will. Der Schatten hebt sein riesiges Schwert **und tötet Marwan mit einem einzigen schweren Hieb**, bevor dieser sich in Sicherheit bringen kann. Wütend greifen seine Freunde den Schatten an. Grotarus schießt ihm einen Bernsteinbolzen in die Brust während Gawen ihn mit dem Bernstein-Schwert angreift. Schwer getroffen versucht der Schatten zu fliehen. Aurelia versucht vergeblich Marwan zu retten. Gawen reißt den fliegenden Teppich hinauf, während Grotarus zu Angrosch betet und auf den Schatten schießt. Schwer getroffen stürzt dieser zu Boden. Gawen springt ihm nach und kämpft dann Auge in Auge mit dem Heerführer. Grotarus gelingt es den Teppich zu wenden und landet unsanft neben dem Kampfplatz. Mit vereinten Kräften gelingt es den Schatten zu bezwingen, jedoch ist Marwan nicht zu retten.

Im Morgengrauen bestatten Gawen, Grotarus und Aurelia ihren Freund Marwan. Nach einigen persönlichen Worten steigen die Helden einen kleinen Pfad hinauf, der sie zu einem Plateau führt. Dort lagern einige Maru und Schwarzoger. Geschickt schleichen die Gefährten an den Dienern des Nachtherrschers vorbei – zu einer Steinernen Treppe, die zu dem Turm führt. Sie erkennen eine rußgeschwärmte Turm, an denen wieder Treppen hinauf führen. Viele Reliefs am Turm wurden

unkennlich gemacht, oder zerstört. Der Turm wird von vielen Steinkreaturen bewacht, aber es gelingt den Helden sich an diesen vorbei zu schleichen.

Oben am Eingang des Turmes angelangt, scheitern die Helden damit zwei Steinwächter auszutricksen um endlich in den dunklen Bau zu gelangen. Mühsam klettern die Helden ein weiteres Stück, zur Spitze des Turmes hinauf. Dort entdecken sie einen Treppeneingang nach unten in dem Turm.

Die Helden steigen in das Gemäuer hinab. Dort riecht es nach Tod und Verwesung. Stockwerk für Stockwerk seilen sich die Helden in die Tiefen des Turmes ab. In einer Zelle entdecken sie einige Gefangene aus Falkhaven. Der Mechaniker Dioptus aus Zwerch, das Schiffsmädchen und Koboldfreundin Laila, der stark verletzte Korgeweihete Hey-Mo-Mu sowie den Novadi Achmad. Während sich die halbverhungerten Gefangenen in der Speisekammer verpflegen, steigen die Helden weiter hinab und erreichen den Keller des Turmes. Sie entdecken einen großen weißen Sarkophag aus Marmor und öffnen diesen. Darin entdecken sie die Mumie eines der Löwenwesens, das einen Ring aus Stein um den Hals hängen hat. Gawen entdeckt in der Steinplatte, die den Sarkophag verschloss, eine Vertiefung, in dem der Steinring passt. Plötzlich öffnet sich ein Hohlraum in der Steinplatte, in dem die Helden ein weiteres Bernsteinschwert finden können. Grotarus lässt in seiner Hand eine kleine Flamme erscheinen zu entzündet die Mumie des Löwenwesens.

Plötzlich können die Helden ein lautes Geräusch von den oberen Stockwerken vernehmen. Es scheint, als sei der Schattenherrscher zurückgekehrt. Die Helden beschließen, sich ihm zu stellen und dem Bösen ein endgültiges Ende zu bereiten. Die Helden treffen in den mittleren Etagen auf den Schatten. Ihm begleiten einige fliegende Gargoyls, die sich auf die befreiten Gefangenen aus Falkhaven stürzen. Wild stürmen die Helden auf den Schatten ein, der lässt den Turm dann unnatürlich verdunkeln. Der Schatten Than-Uthorr ist von den Waffen der Helden überrascht und wird schwer verletzt. Aber auch die Helden müssen schwer einstecken. Aurelia gelingt es eine improvisiert zugemauerte Wand des Turmes mit Magie einzureißen, um Tageslicht in den Turm zu lassen. Der Nachtherrscher flieht aus dem Turm und verdunkelt dafür die Wolken. Die Helden müssen aus dem Turm fliehen, weil die steinernen Gargoyls an den Turmseiten erwacht sind und sich auf die Helden stürzen. Leider sind Hey-Mo-Mu und Dioptus im Kampf gefallen. Mit Achmad und Laila fliehen die Helden aus dem Turm durch die neu geschaffene Öffnung.

Die Helden laufen den steinernen Treppenweg nach unten und erkennen, dass sich ihnen von unten Marus und Schwarzoger entgegen kommen. Direkt hinten ihnen sind ihnen Gargoyls auf dem Fersen. Die 5 Gefährten sind eingeschlossen und können weder vor noch zurück. Sie müssen sich verteidigen um Zeit zu gewinnen, damit Gawen sich in einen Vogel verwandeln kann, um den fliegenden Teppich zu holen. Nur knapp können die Helden entkommen und lagern einige Meilen entfernt im Dschungel. Dort bestatten sie Marwan und flüchten sich im Morgengrauen durch das Unterholz.

03. Tsa

Während Gawen, Aurelia und Laila mit dem fliegenden Teppich weiter fliegen, schlagen sich Achmad und Grotarus durch die grüne Hölle. Achmad erkrankt und kann sich nur mühsam voran schleppen. Gawen erreicht die Dschungelstadt Matembe, wo er Aurelia und Laila absetzt, um nach den anderen zu suchen.

04. Tsa

Im Dschungel werden Achmad und Grotarus von einer verletzten Riesenfangschrecke angegriffen. Am Abend findet Gawen die Beiden und bringt sie mit dem Teppich nach Matembe.

05. Tsa

In den Morgenstunden sind die Helden wieder vereint. Achmad kann kaum stehen und wird von den Eingeborenen gepflegt.

10. Tsa

Die Bewohner von Matembe wollen nach einer langen Unterredung mit den Helden gegen die Schatten ziehen, nachdem sie erfahren haben, dass die Helden schon einige Schatten besiegt haben. Gawen fliegt mit dem Teppich nach Falkhaven um dort nach dem rechten zu schauen und um Verstärkung zu holen.

12. Tsa

Die Neuigkeit das Falkhaven **"in der langen Nacht"** über das Heer der Schatten gesiegt hat, erleichtert die Helden. In der Schlacht gegen die Schatten sind viele Krieger aus den Kolonien gefallen. Die Sturmvogel ist wieder zurückgekehrt nachdem sie nicht durch die verfluchte See fahren konnte (Fluch des Numinoru).

13-15. Tsa

Gawen holt Verstärkung mit dem fliegenden Teppich aus Falkhaven, Pelleas von Pailos der berühmte Krieger, Ellidora von Gareth die junge Praiosgeweihte sowie Rondria eine Al'Anfaner Gladiatorin und Riedmar ein Puniner Magier (Jahr des Greifen) werden die Helden auf ihrem schweren Weg begleiten.

16. Tsa

150 Krieger stellt der Häuptling für den Kriegszug gegen die Schatten bereit.

17. Tsa

Das Heer bricht zu Fuß auf und folgt zügig geheimen Pfaden durch den Dschungel. Die Helden haben Schwierigkeiten ihnen zu folgen.

29. Tsa

Abends schlägt das Heer 2 Meilen vor dem Turm ein Lager auf. Das Heer des Schatten wird entdeckt. Achmad und Pelleas prügeln sich nachdem sie sich in die Haare bekommen haben.

30. Tsa

Bei den ersten Sonnenstrahlen beginnen die ersten Scharmützel zwischen den Hrujanii aus Matembe und den Hrujanii des Schattenherrschers. Die Helden und ihre Gefährten brechen zu einem geheimen Passweg auf, der zum Schwarzen Turm führt.

Kampf gegen 20 Maru vor dem direkten Aufstieg zum Turm (steinerne Treppe). Der Maruanführer wird von Grotarus erschlagen, danach unorganisierte Angriffe der Maru. Die Helden und Gefährten

treffen kurz danach auf einige Oger. Die Helden verstecken sich verstärkt mit Illusion von Aurelia. 4 Oger folgen den Spuren der Helden in Richtung Geheimweg, während 1 Oger im ehemaligen Marulager Wache hält. Sie starten einen Überraschungsangriff, der Oger wird von einem Bolzen von Grotarus schwer getroffen und Pelleas von Pailos stürmt aus dem Gebüsch und erschlägt ihn mit nur einem schweren Hieb. Die Helden erreichen erschöpft den Schwarzen Turm.

Um den Turm patrouillieren einige große Schwarzoger. Die Helden passen einen günstigen Moment ab und es gelingt ihnen sich zum Turm zu schleichen. Jedoch werden Phelleas und Ellidora entdeckt und von Steingargyoles angegriffen. Die Helden überlassen die beiden ihrem Schicksal und stürmen die zweite Turmebene hinauf. Doch das Loch, was sie bei ihrem letzten Besuch geschlagen haben wieder zugemauert. Ragnar beginnt damit die Steinwand einzuschlagen, während Achmad und die Gladiatorin versuchen einen Schwarzoger in Schach zu halten der die Treppen hinauf gestürmt ist. Aurelia bewirft die anderen zwei mit einem Schwadenbeutel, um ihnen die Orientierung zu nehmen - was auch gelingt. Endlich kann Ragnar die Wand einschlagen. Achmad ist tödlich getroffen zu Boden gesunken, erhebt sich jedoch einige Augenblicke später wieder, während er von einer Sandwolke umweht wird - die an einen Greifen erinnert. Plötzlich greifen weitere Steingargoyles die Helden an und sie ziehen sich kämpfend in den schwarzen Turm zurück. Unterdessen hat Gawen zusammen mit Ragnar den großen Käfig in der Etage in Schwingungen versetzt und dann den Kran ausgelöst an dem dieser hing. Achmad und Rondria gelingt gerade so ein rettender Sprung, als der Käfig in die Steinwesen kracht und sie zu Staub zermahlt. Der Magier Riedmar ist schwer verletzt, doch Aurelia bemerkt das er noch am Leben ist. Achmad und Rondria müssen sich den verbliebenen zwei Ogern erwehren die nun in den Turm stürmen wollen, da erscheint plötzlich eines der geflügelten schwarzen Wesen aus einem großen Loch im Boden.

Es wird dunkel um die Helden und in finsterster Schwärze kämpfen sie gegen den Hofhund des Schattenkönigs. Ragnar kämpft wie ein Berserker mit seinen Äxten und Achmad löst sich von den Ogern um den Schatten mit einem Sturmangriff aufzuspießen. Gawen schlägt mit einem der beiden Bernsteinschwerter nach dem Schatten, als es Aurelia gelingt den Schatten mit Magie in der Schwärze in goldenes Licht zu tauchen. Mit einem wilden Schrei stößt Achmad seine Pike in den Schatten und das aufgesteckte Bernsteinschwert bleibt in dem Schatten stecken. Dieser wehrt sich wütend jedoch beginnt er unter wildem Geschrei zu verbrennen. Rondria kann sich nur mühsam der beiden Oger erwehren als plötzlich der Schattenkönig selbst in der Kammer erscheint. Er lacht schallend und siegessicher während Ragnar ihn mit seinen wuchtigen Schlägen bearbeitet. Aurelia zaubert erneut ein funkelnendes goldenes Licht das den Schattenherrscher einhüllt und nun können die Helden seine widerliche Fratze in der finsternen Dunkelheit erkennen. Gawen wird von einem schweren Hieb getroffen und kann sich nur wackelig auf den Beinen halten. Ragnar, nachdem er den Schatten verwundet hat, blickt tief in die rot glühenden Augen des Schatten und wird von diesem beherrscht. Daraufhin werdet er sich gegen Gawen unter dem Bann des Schatten. Gawen wird wieder verletzt und geht zu Boden, jedoch schließen sich dank Phexens Gnade seine Wunden augenblicklich und er erhebt sich wieder. Keuchend steht Achmad vor dem Schattenkönig, jedoch gelingt es ihm nicht diesen zu treffen. Ein lauter Schrei von Rondria und das zufriedene Gegrünze der Oger erschallen in dem Turm. Einer der Oger tastet sich durch die Schwärze in Richtung Ragnars während Aurelia denn anderen zu sich lockt und dadurch verwirrt. Sie erkennt in der Dunkelheit ein Leuchten und eilt durch die Schwärze

darauf zu. Nun ist sie wieder im Kampfbereich um den Schatten und hat das zweite Bernsteinschwert, das Achmad verloren hat, in ihren Händen. Sie ergreift neben sich Gawens Hand und legt ihm das Bernsteinschwert in die Hände.

Ein weiterer Treffer lässt Achmad schwanken, verzweifelt versucht er den Schatten in den Rücken zu stechen während dieser immer wieder nach Gawen schlägt. Ragnar der Thorwaler hat unterdessen seine Beherrschung wieder gefunden und greift nun einerseits wieder den Schattenkönig in seiner schweren Rüstung an. Von Aurelia vernimmt man in der Dunkelheit verzweifeltes Gebet an den Herren Phex das nur durch das Gelächter des Schattenkönigs und den wilden Kampflärm unterbrochen wird.

Die Helden sind schwer verletzt und kaum noch besteht eine Aussicht auf den Sieg als plötzlich Gawen mit dem Mut der Verzweiflung das Bernsteinschwert blitzen lässt, unter der Verteidigung des Schattenkönigs schnell und es ihm tief in den Leib stößt. Feuer bricht aus der tiefen Wunde hervor als der Schattenkönig mit wütendem Geschrei sein Schwert fallen lässt und in einer Feuerwolke vergeht. So schnell wie die Dunkelheit zu Beginn des Kampfes eingesetzt hat verschwindet sie auch wieder. Die Helden blicken sich erschöpft an.

Jedoch ist die Gefahr nicht gebannt. Immer noch stehen die zwei Schwarzoger in der Turmebene. Einer erhebt sich vor Riedmars Leichnam der viele große Bisswunden trägt. Der andere blickt verdutzt auf Ragnar, Gawen Aurelia und Achmad. Die Helden heben zitternd ihre Waffen jedoch wenden sich die Oger um und fliehen hinaus ins Freie.

Aurelia untersucht den toten Riedmar dem jedoch nicht mehr zu helfen ist und die Helden treten schwer atmend ebenfalls ins Freie. Sie erkennen Phelleas der viele Kampfunden hat und die Praiosgeweihte Ellidora von Gareth trägt. Zu seinen Füßen erkennen sie unzählige zerstörte Steingargoyles und drei tote Schwarzoger. Jedoch ist Ellidora nur verletzt und noch nicht auf dem Weg über das Nirgendmeer.

Am Fuße des Zikkurats versammeln sich viele Marus und Aurelia wirft ihnen das schwarze Schwert des Schattenkönigs vor die Füße. Erstaunt geloben die Marus den Helden Treue, die nun als Bezwinger des Schattenkönigs gelten. Die Helden befehlen ihnen das sie die flüchtenden Schwarzoger verfolgen sollen. Die Echsen stimmen mit einem wildem Kriegsruf zu und stürmen die Treppe hinab.

Gawen beginnt zusammen mit Aurelia den Turm zu durchsuchen. In den oberen Etagen findet Aurelia eine überlebende Eingeborene die sie befreit sowie den Stab des Nominoru und einige Edelsteine und Silberbarren. Gawen untersucht den unteren Teil des Turms und kann ebenfalls viel Silber und einige Artefakte erbeuten.

Ragnar und Phelleas sichern unterdes die Turmebenen und Achmad kniet draußen vor dem Turm um Rastullah für ihren Sieg zu danken. Danach beginnt er damit zwei Gräber für Rondira und Riedmar zu schaufeln die nicht soviel Glück hatten wie die Helden.

Nachdem Sieg über den obersten Nachtherrscher Than-Uthorr, bestiegen die Helden **Eslam Assiref** (Golgarit – Sascha), **Achmad ben Jalek** (Novadi – Michael), **Grotarus** (Angroschgeweihter – Sebastian), **Aurelia di Tiamat** (Scharlatanin aus Chorhop – Julian) und

Gawen „Phexado“ (Phex Geweihter – Christian Z.) und **Ragnar** (Thorwaler – Dennis) die Spitze des Turmes. Dort spielt der Wind mit ihren Haaren und trägt die fremden, aufregenden Gerüche einer neuen Welt heran. Noch sind diese Mauern rußschwarz, doch schon bald sollen sie in neuem Glanz erstrahlen! Im Westen liegt der Ewige Wald zu deren Füßen, ein smaragdgrünes Meer aus Blättern. Doch dann wenden die Helden ihren Blick nach Osten, wo die Hänge des Gebirges steil abfallen. Vor ihnen breitet sich Uthars Land in all seiner Pracht aus. Erst jetzt kann die Erforschung des Kontinents beginnen.

Von den Marus erfahren die Helden das nun alle Schwarzzoger besiegt sind und die Echsen nun den Helden dienen wollen. Jedoch verbieten die Helden das die Echsen weiter Tribut von den Dörfern erheben wollen und sie gestatten den Echsen trotz Achmads Einwänden sich bei Falkhaven anzusiedeln.

Nachdem Abstieg erreichen die Helden die Kampfplätze im Dschungel. Von den 150 Kriegerern von Matembe haben nur 90 den Kampf im Dschungel überlebt, doch ist der Häuptling stolz die Gefahr durch den Schatten gebannt zu haben und endlich in Frieden leben zu können.

Die Helden reisen nun zurück durch den Dschungel in Richtung Matembe und Falkhaven, um sich von den Strapazen zu erholen.