



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Detailchronik: Die tobrische Invasion

[Martin Breuer © 2003 | martin.breuer1@gmx.de | 17-11-03]

Vorbemerkung

Folgende Informationen berufen sich auf die Quellen in **Unter der Dämonenkrone**, **Borbarads Rückkehr**, **Der Dämonenmeister** und **Blutrosen und Marasken**.

Das erste Ziel Borbarads nach seinem Fleischwerden war zunächst das Sammeln von Artefakten und Informationen, sowie das Zusammenstellen einer Truppe von Vertrauten. Hauptsächlich auf Maraskan, letztendlich jedoch überall fanden sich willige Magier, Adlige und Söldlinge, die für Macht und Gold auf Seiten der Niederhöhlen kämpften (auch wenn die meisten das wohl nicht wussten).

Zuerst erfolgt hier eine Darstellung der Gefolgschaft des Dämonenmeisters, die schließlich auch die Invasion einleitete.

Weltliche Truppen

"Den Hauptteil der borbaradianischen Armeen bilden weder fanatische Paktierer noch gestaltlose Untote, sondern einfaches, mit Schwertern und vergleichbaren Waffen ausgestattetetes Söldnervolk"

–Aus **Borbarads Rückkehr**

Hauptsächlich kann man hier von drei Gruppen sprechen welche auf der Seite des Spährenschänders in die Schlacht zogen: Maraskaner, Answinisten und Überläufer.

Die Maraskaner

Seit 6 v. Hal hatte das Mittelreich Krieg um die Insel im östlichen Perlenmeer geführt und schließlich die größten Teile erobert. Anspruch auf Maraskan hatte Kaiser Reto wegen seiner Gemahlin erhoben, welche maraskanische Adlige gewesen war. Der wichtigste Grund waren aber sicherlich die zahlreichen Eisenerzvorkommen im Gebirge der Insel, welche den hervorragenden Maraskanstahl bargen. Nach Jahren des blutigen Dschungelkrieges konnte er Anspruch auf das Königreich erheben, welches jedoch nie den

Widerstand aufgab. In der Stadt Boran an der Ostküste verschanzte sich König Denderan und in den Urwäldern bildeten sich zahllose Rebellengruppen, denn die Maraskaner waren schon immer ein eigen-sinniges Völkchen gewesen. Als Borbarad Maraskan auf altehsische Ruinen untersuchte knüpfte er Kontakte zu vielen dieser Gruppen und stachelte sie weiter gegen die fremden Besatzer an.

Schließlich konnte er viele von ihnen überzeugen, dass es Zeit sei sich zu rächen und führte sie hinüber ans tobrische Festland, wo sie einen Großteil der Streitmacht bildeten.

Die Answinisten

Viele der Barone und Ritter die dem Thronräuber Answin von Rabenmund gefolgt waren wurden im Jahre 19 Hal auf die Gefängnisinseln Rulat und Tisal vor der tobrischen Küste gebracht und eingesperrt. Kurz vor der Invasion erstürmten Elitesoldaten des Dämonenmeisters die Gefängnisse und warben die Inhaftierten an. Die meisten folgten, in der Hoffnung ihre alten Ämter wieder aufnehmen zu können. Alle die sich weigerten dienten fortan als Untote.

Sämtliche schwere Reiterei auf die die Schwarzen Horden zurückgreifen konnten waren wohl Answinistische Ritter.

Überläufer

Dies sind mittelreichische Truppen, die aus verschiedenen Gründen auf der Feindesseite standen. Grob kann man hier zwei Gruppen unterscheiden:

Maraskanregimenter und Tobrier. Erstere waren jene Soldaten die den Krieg auf der Insel führten und Städte und Erzvorkommen gegen Rebellen verteidigten.

Von der katastrophalen Führung desillusioniert und durch den Dschungelkrieg psychisch am Ende liefen sie in Scharen bereitwillig zum Götterfeind über.

Die Bekanntesten von ihnen sind sicherlich die Drachengardisten, eine der besten Elitetruppen des Reiches welche fortan ihre schwarzen Rüstungen mit mittelreichischem Blut beschmierten. Weitere sind die Einheiten mit denen Haffax Boran einnahm und sofort darauf deutlich machte wem er wirklich diente.

Die tobrischen Überläufer sind zahlreiche Gardetruppen die in den ersten Tagen der Invasion unvorbereitet gefangen worden und lieber desertierten als zu sterben. Diese Truppen sind meistens schlecht motiviert oder aber gegenüber dem Schrecken zusehender abgestumpft.

Magische und underische Wesenheiten

"Vor ihm geiferte die eigentliche Horde, ein absurd zusammengewürfelter Haufen von etwa dreitausend, von denen jeder dritte keines Menschen Anlitz hatte."

–Aus **Der Dämonenmeister**

Wie im Gefolge eines Schwarzmagiers zu erwarten drangen in Tobrien auch zahllose Dämonen, Untote, Wasserkreaturen und Magiewesen ein. Für eine konkrete Auflistung sind es einfach zu viele verschieden, teils auch nur in geringer Zahl vorkommend, doch ein Überblick soll hier gegeben werden.

Dämonen

Durch einen Beschwörer in die dritte Sphäre gerufen verbreiten diese Wesen Chaos und Schrecken, da sie von normalen Waffen nicht zu verletzen sind und keinerlei Furcht oder Moral kennen.

Wichtig in den Schlachten waren vor allem:

- Braggu, Nebelfratze, die Furcht und Panik verbreitet
- Karakil, geflügelte Schlange, die als Fluchtier für Erkundung dient
- Nephazz, körperlose Kreature, die in Tote fährt und sie als Untote erweckt
- Karmoth, riesige Bullenkratur, erbarmungsloser Schlächter
- Azzitai, Feuerdämonen
- Sordul, Seuchenträger

Untote

"Ihr werdet mir alle folgen. Ich frage lediglich, wer dies lebend tun will."

–Borbarad auf Rulat (**Unter der Dämonenkrone**)

Durch Borbarads Pakt mit Thargunitoth ist es ihm möglich gewaltige Mengen an Toten Leibern zu beleben und zu lenken. Der Endlose Heerwurm, der alle Gefallenen aufnimmt ist die bis dato größte Menge an Untoten die je gesehen wurde. Diese Leichname sind zwar langsam und für einen erfahrenen Krieger keine Gefahr, doch der gewöhnliche Infanterist oder Landwehrmann sowie Pferde haben eine solche Furcht vor den Verfaulenden, dass es ihnen kaum möglich ist gegen sie anzutreten.

Wasserkreaturen

Aus der Domäne Charyptoroths, der Erzdämonin des böartigen Wassers stammen zahlreiche Diener und Truppen Borbarads, da er ihr in einem Pakt verbunden ist. Diese Monster bevölkern heute die Blutige See, wurden aber auch im Krieg auf Land eingesetzt. Zwar hier nur in küsten-und flussnähe, dann aber mit vernichtender Wirkung.

"Aufgedunsene Wasserleichen drängten an Bord und fingen unsere Pfeile ab, während dahinter Piraten und Unmenschen enterten..."

Maatfrau Josphine Bötticher, einzige Überlebende der kaiserlichen Kriegsbireme Admiralin Kronstatter (**Borbarads Rückkehr**)

Hauptsächlich sind es Krakonier, Hummerier, Seeschlangen und Dämonenarchen welche an der Invasion bzw. den damit verbundenen Seeschlachten teilnahmen. Allerdings wurde auch die Stadt Ysillia weit im tobrischen Hinterland von Wasserkreaturen angegriffen die über Flüsse dort hingelangt waren. Die oben Genannten finden sich bis auf die Dämonenarche im Buch Bestiarium Aventuricum oder den Kreaturen des Schwarzen Auges.

Die Dämonenarchen

"Wenn die Bäume auf der See wurzeln."

–Alanfanische Prophezeiungen III/5, erster Teil

Ihr erstes Auftreten haben diese Dämonen zweier Domänen im Abenteuer Pforte des Grauens. Sie entstehen aus einer Verbindung von Charyptoroth und Agrimoth und haben die Fähigkeit zu wachsen und mit Schiffen oder Wasserlebewesen zu verwachsen. Nach wenigen Monaten hatten die beiden ersten bereits die nötige Größe um ein ganzes Heer zu transportieren. Und eben diese transportierten die Invasionsstruppen nach Mendena und Ilsur.

Weitere Einheiten

Zusätzlich zu den Genannten dienen auch zahlreiche andere Wesen und Menschen dem Bethanier.

Goblins, Orks und Oger aus Tobrien, Echsenwesen aus Maraskan und den südlichen Sümpfen, Golems, Barbaren aus den Trollzacken, Chimären, Söldner aus Mhandistan, Al`Anfa und Aranien sowie natürlich ungezählte Magier und andere Zauberkundige welche der eher kleinen Streitmacht eine gewaltige Schlagkraft verleihen.

Grade von der Anzahl sollte man sich bei der Invasionsarmee nicht täuschen lassen. Zu Beginn sind es nur an die dreitausend Mann die gegen das gesamte Mittelreich antreten, doch kommt der Schlag vollkommen überraschend und der Zeitpunkt ist wohl gewählt. Das Heer ist höchst mobil, schwarzmagisch unterstützt und stets bestens informiert. Das geniale Hirn des Dämonenmeisters und der militärische Sachverstand des Helme Haffax ermöglichten es den gesamten Krieg Stück für Stück im Voraus zu planen. Zudem waren sie an keinerlei Ehre oder Verpflichtung gegenüber Göttern und Mitmenschen gebunden. Verrat, Mord, Plünderung sowie der massenhafte Einsatz unrondrischer Waffen ermöglichten gegen die eher traditionellen Truppen Tobriens rasche Erfolge.

Dies führt nun unweigerlich zum Kriegsverlauf welcher im nächsten Abschnitt behandelt wird.

Chronik

"Von den allgreuslichsten Schlachten und Eroberungen welchen den Osten unseres schönen Reiches verheerten sowie den Göttern eine schlimme Schmach waren; sowie auch von dem tapferen Kampf aller Verteidiger im Namen des Kaisers und der Zwölfe."

18 ING 26 Hal

Zunächst unidentifizierte Schiffe kreuzen vor der Ostküste und schneiden den Schiffsverkehr ab, die Inseln Rulat und Tisal werden isoliert.

19 ING 26 Hal

In der Baronie Sardosk werden einige Kompanien Soldaten abgesetzt die nordwärts gegen Mendana ziehen.

20 ING 26 Hal

Knapp 2000 Söldner landen an der Tobrimoramündung an und mittels Dämoneneinsatz wird die Stadt Mendena im Sturm genommen. Zwar leisten die geweihten entschlossen Widerstand, doch eine Verteidigung kann nicht organisiert werden.

Herzog Kunibald von Mendena kommt in der Schlacht ums Leben, von einem dämonischen Pfeil getroffen. Sein Schwert Schalljarß kann in Sicherheit gebracht werden. Gleichzeitig stürzen sich die Amazonen der Burg Löwenstein auf die Söldner, werden jedoch zurückgeschlagen. Eine einige Person erobert die Amazonenfeste, Borbarad höchstselbst. Nur eine der stolzen Frauen überlebt das Gemetzelt von seiner (sechsfingrigen) Hand. Währenddessen dringen kaum Informationen in den Rest des Landes vor und die Truppen können sich problemlos formieren.

21 ING 26 Hal

Eine zweite Landungstruppe mit einer Dämonenarche nimmt die wehrlose Stadt Ilsur ein, 300 Söldner gehen an Land. Bis Ende Rahja werden ohne Widerstand einige weitere Baronien erobert, das Land geplündert, Untote beschworen und Deserteure in die Armee eingegliedert. Die Inseln Tisal und Rulat fallen in Feindeshand und die Belagerung der Amazonenfeste Kurkum beginnt.

20 RAH 26 Hal

Zunächst können die Kriegerinnen die Burg gegen den Feind halten als der dieser trotz des Sommers ein dämonisches Eis beschwört welches die Burg gefrieren lässt. Zu Beginn der fünf Namenlosen Tage beginnt der wahre Angriff, und die legendäre Königin Ypollita fällt. Nur wenige Amazonen können der Vernichtung entgehen. Der Rondratempel der Feste kann allerdings nicht von Borbaradianern betreten werden und bleibt bestehen.

Namenlose Tage

Eine Mondfinsternis gewährt es Borbarad alle bisherigen Gefallenen zu wandelnden Toten zu machen. Der Endlose Heerwurm entsteht.

PRA/RON 27 Hal

Während die Schwarzen Horden weiter ins Inland eindringen und zusätzliches Kriegsvolk anlanden erreichen die Schreckensnachrichten auch das Neue Reich und sämtliche Truppen werden mobil gemacht. Während die tobrische Ostküste in Feindeshand fällt und auch die Städte Beilunk und Vallusa bedrängt werden sind die Truppen Ysillias gebunden, da Goblins und Oger von Norden her über Dörfer herfallen. Im Golf von Perricum wird die kaiserliche Marine von Seeschlangen zurückgedrängt. Allerdings können bei einer Seeschlacht Rondrageweithe eine der Dämonenarchen vernichten, welche daraufhin das Schiff Reichsfort mit in die Verdammnis zieht. Das Schwert der Schwerter kehrt mit den Resten der Flotte nach Perricum zurück.

In Ysillia, Eslamsbrück und Warunk sammeln sich in diesen Tagen Heereszüge des Mittelreichs. Der Angriff erfolgt auf Eslamsbrück, das Borbarad aus verborgenen Gründen zuerst erobern will. Es kommt zur ersten richtigen Feldschlacht, in der sich zwei Heere gegenüberstehen.

Die Schlacht um Eslambrück

Am Abend des 29. Ronda 27 Hal stehen sich bei der eher kleinen Stadt Eslambrück Borbaradianer und ungefähr 900 Kaiserliche gegenüber.

Zahlmäßig ist der dämonische Heerzug unterlegen, er besteht letztendlich nur aus einem Regiment, 500 Mann. Dazu kommen allerdings Geschütze und Untote sowie Dämonen. Das Heer wird von Lutsiana v. Perricum geführt, einer ehemaligen Obristin des Reiches, welche als Answinstin in Haftz war.

Die 900 Kaiserlichen sind größtenteils aus Weiden und werden auch von der Gräfin Walpurga von Weiden und ihrem Gatten Dietrad von Ehrenstein angeführt. Stellung bezogen haben sie an den nassen Ufern der Tobrimora.

Zunächst stehen ihre Reihen geordnet und schlagen einige Attacken von Plänklern ab, als jedoch erste Banner aufeinandertreffen bricht die Nacht herein und mit ihr entsetzliche Schrecken. Untote und Dämonen, sowie Brandgeschosse von Katapulten zerschmettern die Reihen der Verteidiger.

Die Heerschar wird geteilt und während ca. 400 Mann nach Eslambrück fliehen und sich schließlich zurückziehen können wird ein kleinerer Teil der Überlebenden nach Süden abgedrängt und niedergemacht. Mindestens 500 Stereiter verlieren ihr Leben, zahlreiche angesehene Ritter und Barone sind unter ihnen, so auch Dietrad von Ehrenstein, Graf Arve vom Arvepass und der tobri-sche Kanzler Bosper von Bergenhus.

Statt die Stadt nun einzunehmen drängt das Söldnerheer mit 500 neuen Untoten nach Süden vor um Warunk einzunehmen. Die Heerführerin Lutsiana missachtete somit den Befehl ihres Herren Eslambrück zu erobern und verlor dafür eine Hand. Offenbar hatte der Dämonenmeister viel vor mit dieser Stadt, die genau im Dreieck zwischen Warunk, Ysillia und Mendena liegt.

Zwar können am nächsten Tag die Ordenskrieger des Boron, Golgariten, in der Baronie Rauffenberg den Untotenhorden schwere Verluste zufügen, jedoch nicht verhindern dass sich zwei Heerzüge vereinen und mit 2000 lebenden und hunderten Toten Kämpfern nach Warunk vorstoßen.

Eslambrück kann sich allerdings noch einige Zeit gegenüber dem Feind behaupten und fällt erst Mitte Travia.

Anfang EFF 27 Hal

In den besetzten Gebieten werden Ämter neu besetzt und es wird ein neuer Herzog „von Borbarads Gnaden“ bestimmt. Arngrimm von Ehrenstein, ein Werwolf übernimmt dieses Amt, während unliebsame Beamte hingerichtet werden.

In Gareth wird erst jetzt mit Sicherheit bekannt wer hinter der invasion steht und daher wird Dexter Nemrod zum Grafen von Wehrheim ernannt, da Helme Haffax auf Maraskan weilt. Das dieser schon längst für Borbarad arbeitet und die Insel für ihn unter Kontrolle bringt weiß noch niemand.

16 EFF 27 Hal

Der Angriff auf Warunk beginnt. Zwar hatten die Stadtfürsten ein stattliches Söldnerheer aufgestellt, allerdings wird dieses von der Stadt weggelockt, eingekreist und in alle zerstreut. Viele desertieren und ziehen alsbald gegen ihre Heimatstadt. Doch Warunk selbst ist immer noch durch alte und hohe Stadtmauern geschützt, weshalb das Borbaradianerheer auch keine Versuche unternimmt die Stadt zu erstürmen. Statt dessen setzen sie eine Geheimwaffe ein, die „Unbesiegnare Legion von Yag-Monnith“, fünfzig mit Zantim gekreuzte kräftige Jugendliche. Der gierige Magier Xeeraan hatte einst in Ruthor Kinder entführt und an diesen furchtbare Experimente begonnen. Nun sind daraus diese, von Tantakeln und Klauen strotzenden Halbmenschen geworden, die zudem ihre Wunden innerhalb weniger Sekunden heilen. Diese erklettern die Mauern zur Oberstadt und greifen die Garde an. Als dann auch noch der untote Kaiserdrache Rhazzazor in der Stadt landet gibt diese jeden Widerstand auf. In der Stadt sammeln sich die Truppen erst einmal und rücken nicht weiter nach Westen vor.

Ende EFF 27 Hal

Im nördlichen Bornland ruft sich der Graf Uriel von Notmark zum König des Bornlands aus und rückt mit Söldnern, Rittern und Orks nach Süden vor.

Die heldenhafte Gräfin Thesia v. Ilmenstein, Graf Wahnfried von Ask und weitere Bronnjaren und Ritter beschließen ihm die Stirn zu bieten, da er zugegeben hat im Dienste Borbarads zu stehen. Truppen werden versammelt und im nächsten Frühjahr ziehen die Heere gegeneinander. Eis und Schnee halten jedoch unnatürlich lange an so daß die Ilmensteiner behindert werden. In der „Schlacht von Ochs und Eiche“ können sie nur knapp einer Niederlage entgehen, als auf notmärkischer Seite Streitoger und Schwarzmagier eingreifen.

5 TRA 27 Hal

In Tobrien wird die „Schlacht von Viereichen“ geschlagen, in der der Herzog nur knapp dem Tod entgeht, und kein Sieger klar hervortritt. Zum ersten Mal konnte dem Feindesheer getrotzt werden, wohl aber da diesmal offenbar an magischer Kraft gespart wurde.

Zur gleichen Zeit dringen an der Nordostküste Tobriens die verbliebenen 1000 Söldner nach Norden vor um Vallusa einzunehmen. Die Stadt an der Misamündung kann allerdings gehalten werden und der große Heerwurm teilt sich in viele Kleine die sich mit tobrischen Bannern Geplänkel liefern.

Mitte TRA 27 Hal

Borbarad selbst trifft in Warunk ein und beginnt einen uralten Schrecken zu erwecken der im Molchenberg begraben liegt. Den größten noch existierenden Teil der Vielleibigen Bestie, der Kreatur, die vom Dämonensultan selbst einst auf Dere geschickt wurde und nur durch den Opfertod dreier Giganten vernichtet werden konnte.

Ende des Monats kommt es wenigstens zu diplomatischen Erfolgen für das Reich als sich Altes und Neues Reich gegen Borbarad verbünden. In nächster Zeit sammeln sich im Lieblichen Feld fortan Magier, Adelssöhne und Ardrariten um gegen Borbarad anzutreten.

16 BOR 27 Hal

Auf Burg Praske hält der Reichsbehüter eine große Heerschau ab, wo einige sich einige Adlige als Verräter entpuppen und für Unruhen sorgen. Darpatische Truppen können derweil den Feind im Süden am Überschreiten des Radrom hindern und so Beilunk freihalten.

Ende BOR 27 Hal – TSA 27 Hal

Der Winter bringt alle Kampfhandlungen fürs erste zum Erliegen. Die Kaiserlichen sammeln sich in Ysillia, wo sie genügend Streiter für eine Verteidigung bereithalten.

Es mehren sich die Berichte aus den bestetzten Gebieten, dass die Erde selbst unter der Eroberung leide und bössartige Tiere und verfluchte Wälder hervorgebracht würden.

Trotz der versammelten Heere soll Ysillia fallen und Kultisen verfluchen den Ysillensee, so daß eine Dämonenarche ihren Weg bis an die Stadt machen kann.

Derweil locken Ablenkungsmanöver die Hälfte des Heeres von der Stadt weg, während der Hauptteil der borbaradianischen Armee die Belagerung beginnt.

Zunächst behaupten sich die Mannen des Herzogs, doch als eine Dämonenarche aus dem See auftaucht und Hummerier entläßt müssen sich die Verteidiger geschlagen geben. Der tobrische

Marschall Ysebeorn wird von der Arche verschlungen und soll angeblich später als Wasserleiche gesehen worden sein.

Die Stadt zumindest wird erobert und viele Adlige fallen.

Schon während des ganzen Krieges, doch vor allem nun ziehen riesige Flüchtlingszüge durch Tobrien und in den nächsten Monaten hat vor allem die Traviakirche die Arbeit diese zu versorgen. An der Südfront bei Beilunk halten sich allerdings darpatische und albernische Regimenter gut und halten Untote und Maraskaner von Beilunk fern.

2 HES 27 Hal

Der Schwertzug, auch Blutbanner genannt, eine Gruppe von 200 tapferen Kämpfern macht sich in die Schwarzen Lande auf um den Weg zur Küste freizukämpfen. Der Trupp, angeführt vom Ardrariten Rondrasil Löwenbrand, besteht aus freiwilligen Geweithen, Ordenskriegern, Zauberern und erfahrenen Abenteurern. Aufgrund ihrer geringen Anzahl und hohen Beweglichkeit werden sie von den großen Söldnerheeren kaum beachtet, eine Fehleinschätzung.

Denn der Trupp erweist sich als schlagkräftig und nach dem Abschneiden einiger Versorgungslinien schaffen sie es Ilsur zurückzuerobern, eine Dämonenarche zu vernichten und die Stadt als Brückenkopf zu verteidigen.

21 FIR 27 Hal

Auf Maraskan greift Fürst-Marschall Helme Haffax Boran an. Die letzte frei-maraskanische Stadt fällt durch Verrat, doch nicht das Reichsbanner wird gehisst. Borbarads Dämonenkrone weht über der Stadt und alle Reichstreuen werden gemeuchelt. Die meisten haben sich aber ohnehin schon für Haffax Weg entschieden und segeln nach Tobrien, wo der Feldherr in die Frühlingsoffensive leiten wird.

Sinoda, Jergan und Tuzak befinden sich ebenfalls in Feindeshand, Drachengarde und Templer von Jergan werden mit dem Kirchenbann belegt.

5 TSA 27 Hal

Offensive der Schwarzen Horden. Am Radrom müssen sich die Albernier zurückziehen als 1.500 Söldner zusammen mit Wasserkreaturen den Radrom überschreiten.

Ende TSA 27 Hal

Nordöstlich von Ysillia sammeln sich tobrische Freischärler in Wildnis und Vorgebirge, da sie jeder größeren Stadt beraubt sind. Der Vogt von Tobrien Delo von Gernotsborn, der das Herzogsschwert führt leitet den tobrischen Widerstand. Währenddessen rücken Borbaradianer auf Beilunk und Brins Truppen verfolgen kleinere Heeresgruppen im Norden.

Nun ist eindeutig, dass in den besetzten Gebieten das Land von Dämonen pervertiert wird und Sumu leidet.

Während der Monate Phex, Peraine und Ingerimm wogt die Front hin und her, es stellt sich allerdings niemand zur Schlacht. Um Beilunk wird ein Belagerungskreis gezogen, die Stadt kann aber über See versorgt werden und die Borbaradianer trauen sich nicht die mächtige Stadt anzugreifen.

Derweil jagt Helme Haffax die Truppen des Reichsbhüters im Norden hin und her. Durch andauernden Einsatz von Plänklern und Demoralisierung treibt er sie in Richtung Vallusa.

Im Rahja zieht Graf Uriel wiederholt gen Süden und strabt eigentlich an die reiche Stadt Festum zu nehmen, doch da sich seine eigene Tochter gegen ihn stellt und sich mit Truppen in Festum verschanzt zieht er nun weiter nach Süden.

Offenbar will Helme Haffax bei Vallusa eine Schlacht erzwingen und braucht nun nur noch die Notmärker von Norden um den Kessel zu schließen.

Auch Thesia v. Ilmenstein sammelt wieder Soldaten zusammen um Graf Uriel erneut gegenüberzutreten.

Namenlose Tage

In den gottlosen Tagen versuchen die Truppen im Süden den Angriff auf Beilunk scheitern jedoch an der gnadenlosen Verteidigung und den Praiosgeweithen.

Zu Beginn des neuen Jahres 28 Hal erlangen die Armeen des Dämonenmeisters die beinahe komplette Kontrolle über Tobrien. Die Stadt Altzoll fällt nach harten Kämpfen, Stoßtrupps besetzen die Trollpforte und verschließen so den Zugang zum Herzogtum. Gleichzeitig wird der Sichelstieg, die einzige feste Straße über die Schwarze Sichel besetzt. Die Freischärler in Nord-Tobrien gelangen in arge Bedrängnis und das Heer des Reichsbehüters versucht über den Fluss Misa an Vallusa vorbei zu entkommen und sich im Südbornland neu zu formieren.

Die Heeresbewegungen im Norden laufen alle auf eine der entscheidendsten Schlachten des Krieges hinaus:

Die Schlacht auf den Vallusianischen Weiden

Die verbliebenen ca. 2400 kaiserlichen Soldaten unter der Führung des Reichsbehüters Brin v. Gareth, dem Schwert der Schwerter Ayla v. Schattengrund sowie Herzog Waldemar v. Weiden versuchen nordwärts die Misabrücke westlich von Vallusa zu erreichen. Kavallerie der Borbaradianer schneidet ihnen allerdings von Ost und West den Weg vor der Brücke ab, während das Hauptheer geradewegs hinter den Mittelreichern herhetzt.

Von Norden kommen die notmärkischen Ritter und Söldner unter Graf Uriels Führung herbei um die Falle zuschnappen zu lassen.

Hier wäre es um die tapferen Kämpfer und dann wohl auch um das Reich geschehen gewesen, wenn nicht von Norden her Hilfe angerückt wäre.

Gilia v. Kurkum, die neue Amazonenkönigin, Thesia mit ihren Bornländern sowie die Magierin Nahema ai Tamerlain eilen herbei.

Die rätselhafte Zaubererin webt einen uralten Zauber welcher letztendlich das Glück wenden soll. Traditionell tragen bornische Ritter einen Flügelschmuck auf dem Rücken, je nach Region Adler-, Drachen-, oder Schwanenflügel.

Diese gehen auf drei originale Flügelpaare zurück die einst vereint waren.

Später ging das Geheimnis der Flügel nun aber unter und nur Personen wie Nahema wussten darum. Als nun die Flügelpaare vereint wurden wandten sich die notmärkischen geflügelten Reiter von Uriel ab und verbanden sich mit den Bornländern. Der Zauber verdoppelte die Geschwindigkeit der Reiter und so brausten dutzende schwere Ritter in unglaublichem Tempo auf das Schlachtfeld zu, von Gräfin Thesia und Gilia angeführt.

Dort wurden zunächst die verbliebenen Infanteristen Graf Uriels niedergemacht, ebenso wie er selbst, und dann brachen die Geflügelten über dem Borbaradianer Heer herein. In der ersten halben Stunde sterben allein 1000 Kämpfer nur durch die wenigen geflügelten Reiter. Alles scheint sich zum Guten zu wenden, die Notmärker sind besiegt, das Heer des Reichsbehüters ist aus der Umklammerung und das Feindesheer ungeordnet. Sofort gehen die Kaiserlichen zum Angriff über und haben schon den Sieg vor Augen als durch den Hass und das Leid des Krieges eine Schreckens Kreatur herbeibeschworen wird. Karmoth. Der Bulle des Belhalar. Ein Sechshehörnter Kampfdämon. Dieser schlachtet sich nun durch beide Heere, hält allerdings letztendlich auf das Banner der Rondrakirche zu um es zu Staub zu zermalmen. Die größten Helden des Reichs treten gegen ihn an, doch ohne Erfolg. Waldemar v. Weiden wird im Zweikampf erschlagen ;(. Das Schwert der Schwerter überlebt nur durch Nahemas eingreifen. Doch schließlich stellt sich Gillia von Kurkum der Bestie entgegen und mit Valaring, dem Säbel der Amazonenköniginnen streckt sie Karmoth nieder. Die Borbaradianer sehen ihre erste Niederlage kommen und fliehen, die Reichstruppen sind allerdings zu erschöpft um ihnen nachzusetzen. Zumindest kann der Sichelsteg wieder frei gekämpft werden und über diesen zieht sich der Reichsbehüter mit seinen Mannen nach Weiden zurück.

In den nächsten Monaten kommt die Front zum Stillstand, die Borbaradianer befestigen die Trollpforte zwischen Trollzacken und Schwarzer Sichel sowie alle anderen Übergänge aus Weiden heraus. In den Städten werden Regierungen eingerichtet und erste Altäre zu Ehren der Erzdämonen aufgestellt. In Ilsur kann das Blutbanner die zweigeteilte Stadt verteidigen während Söldner versuchen sie zu vertreiben.

Auch in Aranien und in der eisigen Steppen des Nordens zeigen sich die Diener des Dämonenmeisters nicht untätig. Die Hexe Glorana richtet im sogenannten Eisreich ein Königreich ein, während Dimiona von Zorgan sich zur Königin von Aranien proklamiert und Elburum, Zorgan und Lla-ka unter ihrer Herrschaft vereint.

Anfang Ingerimm kommt es in den Beilunker Bergen zu heftigen Gefechten, als die Schwarzen Horden versuchen die Städte der Brillantzwerge einzunehmen. Bei den Angriffen müssen sie schwere Verluste hinnehmen, dennoch können die Zwerge ihre Minen nicht halten. Das Bergkönigreich Lorgolosch wird von seinen Bewohnern mit geschmolzenem Gestein geflutet und die restlichen Zwerge verlassen ihre Stollen.

13 PHE 28 Hal

Im Golf von Perricum kommt es zu einer schweren Seeschlacht zwischen Piraten und dämonischen Wasserwesen auf der einen, und bornischen, mittelreichischen, aranischen und Exil-Maraskanischen Schiffen auf der anderen Seite. Beide Seiten verlieren einige Schiffe, der Seeweg nach Ilsur und Festum bleibt gesichert.

Bis Ende Ingerimm ziehen beide Seiten Truppen zusammen. Alles scheint auf eine Entscheidungsschlacht herauszulaufen.

Das Mittelreich bekommt Verstärkung aus dem Horasreich, Aranien, Al`Anfa, Thorwal, Andergast, Nostria und dem Kalifat. Zudem kommen noch Zwerge, Amazonen, Trolle und Elfen sowie zahlreiche Magier und Geweithe hinzu.

Die Dritte Dämonenschlacht

Die alles-entscheidende Schlacht an der Trollpforte findet am 22. und 23. Ingerimm des Jahres 28 Hal statt und wird von beiden Seiten lange geplant.

Die uralte Mauer in dem 4 Meilen breiten Gebirgseinschnitt wurde von den Borbaradianern durch Dämonenwerk pervertiert und mit zahlreichen Fallen versehen. Auf der Mauer stehen nur Zwangsrekrutierte und Überläufer, die wahre Armee steht dahinter im Tal bereit. Insgesamt sind es gut 7000 lebende, 2000 Untote und 100 Dämonen die für Borbarad in die Schlacht ziehen. Dazu kommen noch dämonische Kriegsgeräte und Geschütze.

Die Kaiserlichen haben stolze 14.000 Kämpfer aufgebracht, unter ihnen viele altbekannte Helden.

Nachdem Brin v. Gareth noch vor der Schlacht von Dämonen ermordet worden war, beginnt am Sommermorgen des 22. Ing. der Vormarsch der Infanterie. Sappeure treiben Tunnel bis an die Mauer, werden jedoch von Azzitai in Brand gesteckt. Die übrigen Soldaten können die Verteidiger auf der Mauer nicht überwinden, da diese durch schwarze Zauberei zu Berserkern werden.

Der zweite Versuch besteht in einem berittenen Angriff von Ordenskriegern welche die legendären Posaunen von Perricum mit sich führen.

Löwenritter, Ardrariten, Golgariten, Rabengardisten und Sonnenlegionäre gallopierten auf das Bauwerk zu und können mithilfe der göttlichen Posaunen eine Bresche reißen. Weiter südwärts bauen Trolle eine Rampe über die weitere Krieger auf die Mauerzinnen gelangen. Auch im Norden können nun Andergaster und Elfen die Verteidiger von der Mauer zurücktreiben.

Geweithe und Bannmagier beginnen sofort, mittels Bannmagie und Einsegnung die Mauer von dämonischen Einwirkungen zu befreien.

Nun gehen die Borbaradianer wiederum dazu über die Mauer zu attackieren.

Karakilim und Geschütze eröffnen das Feuer, während das erste verfluchte Konstrukt zum Einsatz kommt. Die Wandelnde Festung, der Dshaggoth.

Dieser riesige belebte Gesteingolem marschiert nun auf die Mauer zu an deren Fuß sich gerade die kaiserliche Kavallerie formiert.

Gleichzeitig rückt die Haupttruppe der Borbaradianer auf die Mauer an und die Kaiserlichen stellen sich ihnen auf dem Feld entgegen. Im Verlaufe der Schlacht wird eine riesige stählerne Schildkröte durch Weidener Reiter zerstört und der untote Drache Rhazzazor selbst greift ein und schickt hunderte Schlangen, Spinnen und Ungeziefer über das Schlachtfeld.

Schließlich können Zwerge in die Wandelnde Festung eindringen und sie von innen zerstören. Doch die Nacht rückt näher und damit auch die Gewißheit dass sich jeder Gefallene erheben wird um die Trollmauer zurückzuerobern.

Doch nicht Soldaten sind es, die als Untote auferstehen, nein es sind die 1000 Oger die einstmals an der Trollpforte erschlagen wurden. Mitten in der blutigen Schlacht erheben sich also bei Einbruch der Nacht 1000 drei Meter große Skellette und fordern einen fürchterlichen Blutzoll. Ein Stoßtrupp der Gezeichneten kann sich zuletzt zu Borbarads Feldherrenhügel durchschlagen wo dieser eine furchtbare Beschwörung zelebriert. Alle Truppen sind gebunden, so daß die Gezeichneten den Dämonenmeister besiegen und verbannen können. Allerdings finden hierbei Raidri Conchobair den Tod im Kampf mit dem Dämon Shihayazad. Für die Borbaradianer ist die Schlacht verloren. Die einzelnen Heerführer Haffax, Xeeraan, Gallota und Rhazzazor ziehen ihre Kräfte zurück.

Später erlangen sie die Trollmauer zwar zurück, diese wird aber für lange Zeit die Grenze zwischen Schwarzen und Freien Landen bilden.

In den nächsten Tagen erhalten die Heptarchen Xeeraan, Gallota, Haffax, Rhazzazor, Glorana, Dimiona und die Schlangenleibige von Maraskan jeweils einen Splitter der geborstenen Dämonenkronen und etablieren sich als Herrscher in den besetzten Gebieten.