



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.

Rausch der Ewigkeit: Die Endschlacht

[Alexander Hörr © 2003 | alex.hoerr@gmx.de | 25-07-03]

19. Ingerimm 28 Hal

- „Das Heerlager“ vorlesen.
- Raidri begrüßt die Helden und führt sie durchs Heerlager:
 1. „Vorsichtsmaßnahmen“
 2. „Die Reichsstraße“
 3. „Das Schlachtfeld“
 4. „Der Wall des Todes“
 5. „Das Tal“
 6. „Die Herberge“
 - zwischen durch: „Das Wetter“
 7. „Die Kriegsmaschinen“
 8. „Das Lazarett“
 9. „Der Marschallshügel“
 10. „Feldschmiede“
 11. „Nachtlager“
- Danach eigenständiger Rundgang durchs Heerlager.
 1. „Ernährung“
 2. „Wiedersehen“
 - i. Drachenpforter Schützen
 - ii. Rohaja v. Gratenfels
 3. Besondere militärische Einheiten vorstellen

20. Ingerimm 28 Hal

- „Dexter Nemrod will Euch sehen“
- „Privataudienz bei seiner Majestät“

- Danach der Rest von S. 43 (Botschaften des Todes, 7 Applicatus-Pfeile).

21. Ingerimm 28 Hal

Musik: First Knight, Nr. 9 (was sonst?)

- Anschlag auf den Reichsbehüter. Folgendes soll erbeutet werden: Silpion, Brins Herz, die Gerbaldskrone, Brins Hand mit dem Siegelring.
- Die Liebfelder wollen nicht mehr mitmachen.
- Torxes überbringt Ultimatum und Gefäß der toten Heerführer (Yppolita spricht verwerfliches!).
- **Nachts:** „Das Boronrad“

22. Ingerimm 28 Hal

Musik: Arnie Best of Äktschn, Nr. 3 (The Terminator), Nr. 1 (Total Recall), Nr. 11 (Conan-Theme). Braveheart, Nr. 18 (End Credits)

- Generalstabssitzung
- Blutrot versinkt die Sonne jenseits der Trollpforte. Das Flammenmeer aus lachsroten und silbernen Wolkenzungen erinnert euch daran, wie wundersam und vollkommen die Schöpfung ist. Die Stimmung in dem riesigen Heerlager hat nichts von dem stummen Bangen der 1000 Ogerschlacht oder der Erschöpfung des Orkkrieges.
- „Letzte Zweifel“: „Irgend jemand scheint dort oben auf dem Hügel zu sitzen“ (Radidri & Kind)
- „Ich habe für das letzte Gefecht eine mittelschwere Rüstung gewählt: Kettenhemd, dazu Arm- und Beinschienen aus überlappenden Metallplatten. Außerdem diesen Stirnreif hier, den ich mir für mein erstes Turnier in Gareth gekauft hatte. Vierzig Jahre hatte ich ihn getragen und nur für ein oder zwei Schlachten abgelegt. In dieser letzten Schlacht will ich ihn tragen: Gegen Dämonen wird er mich ebensowenig schützen wie ein schwerer Ritterhelm. Aber vielleicht werden mir die vierzig Jahre Hoffnungen, Schweiß, Blut und Tränen beistehen, die er aufgesogen hat. Wenn ihr ebenso einen Talisman oder ähnliches habt, tragt ihn mit Ehren noch einmal in die Schlacht.

Musik: 7 Monde, Nr. 7 (Fairytale) oder Quake, Nr. 1

- „Illusionen“: Der echte Dämon, der kommt ist Arjunoor, Meister der Orkane
- Held begeht Mordanschlag auf Marschall Leomar?
- Ein Attentat auf Emer geht schief dank schnellen Eingreifens von allem, was sich wichtig fühlt.

23. Ingerimm 28 Hal

Musik: More Music from Braveheart, Nr. 2 (Outlawed Tunes)

- Noch in der **Nacht:** „Aufmarsch des Feindes“
- **Morgens:** „Tod der Beilunker Reiter“
- **Morgens:** „Aufmarsch“
- Zwischendurch immer wieder betonen bzw. fragen, wo die Trolle bleiben.
- Ogerveteranengottesdienst
- Seine Eminenz der Ritter der Göttin Granus Algoniar von Honingen tritt einen Schritt vor und ruft mit lauter und stolzer Stimme ins Heer:

„UND JETZT VERNEHMT DEN SEGEN DES SCHWERTS DER SCHWERTER“

Ayla segnet das Heer: (Tritt vor, streckt den Talisman Rondras, den zwergensilbernen Zweihänder Armalion gen Heer)

„Es segne euch Rondra, die Herrin des Krieges,
es bewahre euch Rondra die Beherrscherin des Sturmes,
es beleuchte euch Rondra, die Löwin der Zwölfe,
Es stärke euch die Kraft des gleißenden Stahles
und euer Glaube, der als ein eherner Schild vor euch steht.

Dein Wille, oh Herrin, sei unser Befehl.“

(den letzten Satz sprechen Tausende gemeinsam!)

- Leomar hält eine Ansprache: (reitet vor, zieht sein Schwert und reckt es hoch in die Luft)

„Ein Schwert Kamerdaten, ist die Verlängerung des rechten Armes eines Mannes... und der Endpunkt seines Herzens. Also, ich will, daß euer Kampfesmut Trollzacken und schwarze Sichel zum BE-BEN bringt – und den Todeswall zum Einsturz. Für die Reichsbehüterin, für Aventurien“

Der erste Angriff

Musik: Starship Troopers, Nr. 4 (Tango Urilla)

- „Eröffnung“, die Helden jedoch bleiben in sicherer Entfernung, da die Mauer erst gestürmt werden kann, wenn die Pioniere nah genug an die Mauer herangegraben haben.

Das neu gebildete Bombarderegiment Trollpforte, das schon in den vorangegangenen Schlachten soviel eingesteckt hat, eröffnet das Feuer, während die ersten 12 Infanterieregimenter den Vormarsch beginnen: 6000 Mann, die über die Breite des Schlachtfeldes wie verteilt wirken. Es ist erschütternd für euch zu sehen, wie Kugeln aus bestem Granit die Mauer treffen und einfach zerbersten.

Die maraskanischen Feischärler unter Crean de Tranchevalle, genannt „die Hand“, einem Überlebenden des Blutbanners, werden als Plänkler eingesetzt. Sie brennen darauf, mit ihren verräterischen

Landsleuten abzurechnen. Zusammen mit den Angbarer Schanzern und Sappeure, dem Windhager Technischem Regiment und einem Zwergentrupp im Schatten der anderen rücken sie kurz nach der Infanterie vor.

Musik: Das letzte Einhorn, Nr. 9 (Red Bull attacks)

Da steigt ein Schwarm von Pfeilen auf und verdunkelt den Himmel. Schlagartig krampft sich euch das Herz zusammen.

„Hesinde“ ruft da eine Bannmagierin. „Er ruft die Zweigehörnten wie unsereins die Ratten“. Zwischen den Barrikaden kriechen an die 30 bis 40 Dämonen! [Kunstpause] Sie sehen aus wie eine Lache graugrünen, zähflüssigen Schleims, aus der 2 entfernt an Schneckenfühler erinnernde Hörner ragen. Sie verströmen einen Gestank, der selbst dem Stärksten den Magen umdreht.

Sofort gerät der Vormarsch ins Stocken, da man sich keinesfalls näher als 20 Schritt an die Scheusale nähern kann und die Banner die freien Durchgänge nun hintereinander passieren müssen.

Plötzlich brechen die Niederhöllen über das Schlachtfeld herein. Wieder steigt ein Schwarm von Pfeilen über dem Wall des Todes auf und verdunkelt den Himmel, zusammen mit den gezielten Geschossen gegnerischer Katapulte und Schleuderer. Ihr seht eure Kameraden verrecken wie Fliegen. Überall Wolken von Staub, Dreck und durch die Luft fliegenden Beinen, Gedärmen und Leibern.

Und dennoch rücken Infanterie und Pioniere heldenmütig vor, wobei erstere zum Angriff auf die Mauer übergehen, während die Pioniere dazu übergehen, 50 Schritt vor der Mauer im Schutz von Mannschildern und Strohmatten Gräben anzulegen. Die Infanterie jedoch kommt kaum an gegen das Gewitter aus Geschossen, und muß den Angriff mit Seilen, Leitern und Wurfhaken immer wieder abbrechen.

- **Immer noch Morgens:** „Uhdemberger Legion“ → Die Helden müssen handeln!

Um die achte Stunde des Morgens wird der Gegenwind langsam kälter und schärfer. Fast aus dem Nichts bilden sich niedrige Federwolken, aus denen ein schauerlicher Eisregen herniedergeht. Es ist wohl überflüssig zu erwähnen, daß die Wolken zu euch ziehen, als sie ihre Last fallenlassen.

- **Zur zehnten Stunde:** „Des Elfenkönigs Zaubermacht“ erreicht das Heerlager

Musik: Starship Troopers, Nr.4 (Tango Urilla) ab 1:20

Zur zehnten Stunde brausen über 100 Auelfenreiter auf weißen Zauberstuten heran. Die Elfenkönigin Oionil und der legendäre Rote Pfeil werden von den wildesten Meisterschützen, Bannsängern und Zauberjägern ihres Volkes begleitet. Ohne jede Einleitung belegen sie die nördlichen Ausläufer des feindlichen Walls mit ihren unfehlbaren singenden Pfeilen, Regenbogenbrücken wachsen zur Mauer hoch, zwei Windwanderer kommen mit ihren Pegasus' über den Himmel.

Raidri zu den Helden: „Der Rote Pfeil weiß wie ich vom Lichtvogel, daß das Elfte Zeitalter zu Ende geht. Die Elfen wären Fabelwesen, die bald aus der Wirklichkeit verschwunden wären. Aber es scheint, daß sie uns etwas hinterlassen wollen. Seht doch!!“ Raidri deutet aufs Schlachtfeld. Und ihr könnt sehen, wie 300 eurer Kameraden durch die Elfenlieder, die da angestimmt werden, zurückgeholt werden, um das Geheimnis des Lebens weiterzutragen.

Musik: Starship Troopers Nr. 6 (Orks!)

- Leomar befiehlt 2 Schwadronen berittene Bogenschützen, mit der Elfantaktik die südlicheren Ausläufer des Walls mit Pfeilen zu bedecken.
- Nachdem diese Taktik kurze Zeit später Erfolg zu verbuchen scheint, kommt die Infanterie plötzlich voran. Mit Sturmleitern und Wurfhaken werfen sie sich gegen die schreckliche Wand. Irgendwo wächst eine Regenbogenbrücke. Die Mauerbesatzung jedoch leistet plötzlich fast keinen Widerstand mehr.

Kaum haben die kaiserlichen Regimenter die ersten Bastionen und Zinnen erklommen, als sich unter Maraskanern, Söldlingen und der ängstlichen, zwangsrekrutierten Landwehr ein blutgieriger Schrei wellenartig ausbreitet.

Leomar: „Verflucht seist du Haffax!! Eine FALLE!“ Die Mauerbesatzung beginnt nun, mit allen Waffen um sich zu hacken. Das unheilige Gestein beginnt Blut zu trinken ...

- **Kampf:**
 - Geschütznestern mit Armbrustern und leichter Ari halten einfach in die zusammengedrückten Massen rein.
 - Sobald Pioniere eingedrungen sind erwachen Untote und das Yaq-Hai: Ein schwarzer, finsterster Schatten, der sofort auf Jagd geht, einen Leichnam durchdringt, ihn zu untotem Leben „verhilft“ und sich sofort das nächste Opfer sucht.
 - Auch sonst kostet der Kampf mit Berserkern und Untoten zu viele Verluste: Von Zombies und Berserkern bedrängt, versuchen sich Soldaten über Sturmleitern und Seile zurückzuziehen. Viele brechen sich beim verzweifelten Sprung über die Mauer Beine oder Genick.
 - Donnersturm und Auelfenreiter führen mehrere Entlastungsvorstöße vor, insbesondere die Bogenschützen bieten vielen fliehenden Deckung. Dennoch verlieren die Verbündeten beim Rückzug sicherlich 2000 Mann, von denen viele schwerverletzt am Fuß der Mauer liegenbleiben.
- Neuste Meldung: Angbarer, Windhager und Zwerge haben die Gräben zu Tunneln erweitert und stehen 10 Schritt von der Mauer entfernt. Obwohl sie schufteten wie die Besessenen, sind sie erst zu den Fundamenten gelangt, als sich die Infanterie zurückzieht. Als sie sich wieder sammelt, brechen die Pioniere durch, um dem Sonnenlicht den Weg in die dämonische Mauer zu bereiten. Dann nur noch Flammen. Ihr hört 600 Kehlen auf einmal gellend aufschreien,... und dann für immer verstummen. Einige brennende Zwerge können dem Stollen entfliehen.

Der zweite Angriff

- **Mittags:** VIERZIG Trolle.

Strutz kommt zur Begrüßung (7G, Raidri, Leomar, Emer, Ayla...). Raidri zu Strutz: „Welche Größe, die Gemetzel der Vergangenheit zu vergessen, um an unserer Seite zu kämpfen“ Antwort: „Ham Borborm schon kämpft, wenn noch 8 Bein und Einaug habt.“ Raidri & Co nicken verständnisvoll, ... daraufhin ohne Worte und Kinnlade runter.

Beratung wie vorgehen, Meinung der Trolle dabei siehe S.51. Die Helden bleiben. Danach rollt die 2. Angriffswelle der Infanterie gemeinsam mit den Trollen und Elfen.

- **Nachmittags:** Al'Anfaner und ORKS.

Musik: Braveheart Nr. 10 (The Battle of Stirling)

- **Später Nachmittags:** „Die Posaunen von Perricum“ – 20 Ardariten aus Perricum treffen ein, und zwar mit den POSAUNEN VON PERRICUM!
- Nachdem durchgebrochen wurde, wird der Wall allmählich auf beiden Ebenen besetzt: Im Inneren (Tunnel) und die Mauerkronen.
- **Besetzung des Walles:** Über die Ebene kommen im Laufschrift die neu formierten Infantrieregimenter herangeeilt zusammen mit dem Zug der liebfeldschen Edlen und Cuanus ui Bennains Albernier. Als ihr mit Raidri die Mauer erklimmt, hört ihr ihn freudig Siebenstreich gen Cuano streckend, schreien: HA! Conchobair und Bennain, wehe wenn sie vereint.

Musik: Dracula Nr. 3 (Mina's Photo)

- **Nachmittags 15 Uhr:** Der Anblick von der Mauer ist ernüchternd und beklemmend. Bislang hattet ihr geglaubt, gegen Borbarads Horden anzutreten. Nun seht ihr, daß ihr nur Plänkler, Söldlinge und Gemeine von den Mauern geprügelt gabt. Bis zum Horizont erstreckt sich eine Macht, bei deren Anblick jedem Sterblichen der Atem stockt. Der schwarze Drache Razzazor thront da auf einem Hügel, auf der Südseite ruht Xeraan, der Bucklige, in einer Sänfte, von seiner unmenschlichen Leibwache umgeben, der wohl stärksten Einheit der Schlacht, bei denen es sich um die letzten 50 Opfer des Kinderraubes von Ruthor handelt. Dort in der Mitte scheint Galotta zu sein, umgeben von Reiter, die in Flammen stehen oder aus krudem Stein zu sein scheinen.

Der Feldherrenhügel neben der Reichsstraße ist wahrscheinlich ein kleineres Unheiligtum voller Altäre, Beschwörungsschalen und einem grün glosenden Tritedagramm. Der Mann in der schwarzglänzenden Rüstung muß Haffax sein. Links und Rechts von ihm stehen die verräterischen Templer von Jergan und die Drachengarde. Vor ihm geifert die eigentliche Horde, ein absurd zusammengewürfelter Haufen von etwa 3000, von denen jeder dritte keines Menschen Antlitz hat.

Haffax hebt seinen Marschallstab, und eben diese Horde setzt sich in Bewegung. Die Geweihten, denen der Durchbruch gelungen ist, schwenken, um sich der gewaltigen Übermacht anzunehmen. Inzwischen drängt ihr an und auf der Mauer vor. Im Süden haben sich die Tobrier befestigt. Im Norden war ein bunter Haufen durchgebrochen: Die Mammuten haben es den Gjalskern ermöglicht, die Mauer zu erklimmen, Koscher und Andergaster waren ihnen irgendwie gefolgt. Marschall Leomar schickt das Garderegiment Raul von Gareth mit seiner 11. Schwadron von den Pfeilen des Lichtes los, um den Durchbruch zu unterstützen.

- Es folgen Kämpfe
- Einige derer die Raidri tötet, gehen brausend in eisigen Höllenflammen auf.
- „Ja, tötet sie, erschlagt sie!“ erschallt da plötzlich eine Stimme. Sind das etwa die monströsen Statuen, die euch da verhöhnen? „Trennt ihre kleinen verderbten Seelen von ihren hilflosen Menschenleibern. Tötet sie, damit ich herrsche. In ihren Leibern soll fortan ein stärkerer Geist wohnen, und ihre Seelen sollen Anteil haben an etwas Größerem.“
- **Nachmittags 16 Uhr:** In der 4. Nachmittagsstunde habt ihr einen Großteil der Mauer besetzt und den Durchbruch mit Pikenieren und Bognern abgesichert. Nur im 2. Viertel der Mauer zwischen euch

und den Gjalskern, halten die Borbaradianer noch etwa eine halbe Meile. Die gestaltlose Horde rückt in breiter Front heran, nachdem sich Geweihte und Raulsgarde von ihnen gelöst haben.

Endlich können eure Therbûniten damit beginnen, die Verletzten und die Toten zu bergen vom Fuß der Mauer zu bergen, von denen manche fast 12 Stunden dort liegen.

Die Infanterie igelt sich an der Mauer ein, um den Durchbruch nicht zu blockieren.

- „Artillerie“: siehe S. 54
- „Bastrabuns Bann“, d.h. die Geweihtenschaft Borons und der Inquisition übernehmen fast im Alleingang das Innere den Walles. Anderthalb Stunden später zeigt sich die Wirkung.

Trotz eurer Schützen und Magier auf dem Dach dringt die Horde immer wilder vor.

- „Panik überkomme euch“

Da greifen die geheimnisvollen Hadjinim an, 100 tulamidische Ordenskrieger auf feurigen Shadifs. Sie brechen aus dem Durchgang aus, umreiten die Horde in weitem Bogen, um dann mit Dschadra und Doppelkhunchomer eine tiefe Schneise in ihre Reihen schlagen.

Die Helden könnten jetzt die Panikstandarten angreifen.

Doch zu eurem Schrecken, just als ihr kurz vor den Standartenträgern steht, sendet euch Haffax die Reiter des Widharcas entgegen: eine ganze Schwadron, in der Roß und Reiter von glühendem Feuer, unzerstörbarem Erz, ungreifbarer Luft oder unaufhaltsamem Erdreich verwandelt sind.

Musik: Moonspell Nr. 11 (Die Posaunen von Perricum)

Die Helden sind wie geschockt, können nur bei einer MU-Probe +10 auf die Reiter zurennen. Falls es ein Held schafft, wird er aus dem Augenwinkel etwas anderes entdecken und wieder umdrehen.

Leomars Nordweidener Ritter rauschen aus 90° Winkel seitlich kommend 5-10 Schritte vor den Helden volle Kanne in die dämonische Reiter. RIESEN SCHLAG, RIESEN STAUBWOLKE! Viele Ritter und Pferde geben dabei für euch ihr Leben → Eine blutige Kavallerieschlacht entbrennt und der Weg zu den Standarten ist frei.

Musik: Alles von Turok 2

- **Abends 19 Uhr:** „Die wandelnden Festungen“

Um die 7. Stunde erlahmt die Schlacht. Haffax läßt Horde und Söldner in sicherem Abstand eine Schlachtreihe bilden; diese sperrt vier Meilen breit die Trollpforte ab. Die agrimothischen Reiter haben sich zurückgezogen, ebenso eure Kavallerie. Es ist klar, daß die Beschwörer dort drüben etwas ausbrüten, bei dem sie nicht gestört werden wollen. Besorgt blickt ihr zur Sonne. Zwei Stunden bleiben euch noch. Es ist erschreckend, wie viele Gardeeinheiten die Borbaradianer noch in Reserve halten.

Dann beginnt die Erde zu beben, stoßartig. Es ist, als wärt ihr Würfel auf einer Söldnertrommel. Von Norden stampft eine kolossale Mißgeburt heran. „Dschagganoth“ flüstert Dschelef ibn Jassafer. „Wenn die Festungen über das Land wandeln“. Jedes der vier Beine ist wie ein Bergfried, jeder Schritt läßt ringsum Sprünge durch die Erde jagen und wirft noch 30 Schritt weiter Mensch und Roß zu Boden. Die vier gigantischen Beine tragen eine Gebilde, daß einer kleinen mittelaventurischen

Hochburg ähnelt, nur daß das gesamte Gebilde aus grob aneinandergefügtem, grauem Fels zu bestehen scheint, der von widerlich pulsierenden, violetten Adern durchzogen wird. Aus den Außenwänden im oberen Teil ragen insgesamt acht schwarze Hörner, allesamt 2 Schritt lang. Das 9., fast doppelt so große Horn, wächst aus der Mitte der Hochburg.

Im Norden hat sich die schwarze Schlange von Paavi in Bewegung gesetzt, wobei jedes Schlingeln bachbettartige Spuren hinterläßt. Und im Süden muß es eine Gestalt erschienen sein, die euch als Riesenschildkröte aus Zinkblech beschrieben wird.

„Zerschlagen, was er nicht besitzen kann“, sinniert eine verletzte Draconiterin.

Die Schlachtreihe der Dämonenhorde beginnt, respektvoll eine viertelmeilenbreite Schneise zu öffnen. Tausende von Soldaten auf der Mauer formen mit der Hand abwehrend das gehörnte Dämonenhaupt. Ihr rechnet damit, daß ihr eine halbe Stunde habt, bis der Erderschütterer die Mauer erreicht: Wenn ihr dann noch lebt.

- Generalstab: Heftige Diskussionen, einen Ausfall der besten Einheiten zu organisieren.
- Inquisition, Sonnenlegion, Draconiter und Golgariten rücken erneut mit heiligen Chorälen und stolz erhobenen heiligen Symbolen gegen die Höllenkreaturen vor. Das Nordweidener Reiterregiment verblutet bei einem Angriff nach dem anderen auf die Schildkröte. Rastar Ogerschreck und seine Mammutreiter setzen den Orks auf der Schlange so lange zu, bis diese abdreht. Selbst die Rösser des Donnersturms verletzen sich bei den Angriffen.

Der dritte Angriff

Musik: DSA-Konzept-CD, Nr. 2 (Die gorische Wüste)

- **Abends 20 Uhr:** S.55 vorlesen, aus Marschall Leomars Sicht.

Dann meint Raidri eindringlich, daß die Sache mit dem Kind noch geklärt werden müsse (S.57) Die Helden dürfen noch nicht mit, da es nicht absehbar ist, ob der Ausfall Erfolg hat und ob man sich ggf. neuformieren müsse.

- Dies geschieht, während der letzte Ausfall stattfindet:

Raulsgarde und Goldene Lanze, eure letzte Reserve, führen den Keil an, dahinter alles, was von Geweihten, Hadjinim und Nordweidenern übriggeblieben ist.

Die Ebene wimmelt von Schlangen und Ungeziefer, die anscheinend alle auf euch zuwandern. Wabernde Wolken, fettig, unheilig, von keinem Wind berührt, und giftige Schwaden verhüllen das Schlachtfeld. Ungeheuerliche Spinnen, gehörnt und unheilige Fäden spinnend, eilen den Reitern entgegen. Dann plötzlich steigt auch Razzazor nochmals auf. Schlangen – Spinnen – Drachen! da beginnen auch die treuesten Pferde durchzugehen. Dann greifen die Spinnendämonen die zersplitterten Einheiten an, gefolgt von den Templern von Jergan und der Drachengarde. Sechs- oder siebenhundert Reiter kehren in gestrecktem Galopp zurück, aber ihr seht, wie hinter ihnen weitere 300 eingeholt und niedergemacht werden.

„Ich hasse es auch, vom Zelt aus zuzusehen, wie meine Kameraden niedergemacht werden“, erklärt Marschall Leomar kalt. „Aber so will es das Gesetz des Krieges. Die Garde sind die Unbesiegbaren.“

Wenn Freund und Feind völlig erschöpft aufeinander einhauen, greifen sie ausgeruht ein. Wenn ein jeder auf dem Schlachtfeld den Überblick verloren hat, schlagen sie gezielt zu, wo es den Gegner am schmerzlichsten trifft. Die überlegene Ausbildung, die hervorragende Bewaffnung, die jahrelange Erfahrung und der Ruf, der mit jedem Sieg wächst, tun dann ein übriges.“

- „Es wird finster: Borbarad kommt“

Musik: Legend, Nr. 10 (Darkness), Quake 1, Nr. 3

Jetzt wird der Beschluß gefaßt: Machen wir ihn endlich fertig! Der Knabe kommt hinzu und Raidri hält noch eine letzte Rede zur Winhaller Grenzgarde, die euch eskortieren wird:

„Männer und Frauen meiner Heimat, ich bin euch bisher gewiß kein guter Graf gewesen. Statt dessen habe ich getan, was ich am besten kann, vielleicht das einzige, was ich kann: unser aller Feinde suchen und bekämpfen. Das ist es, was ich heute tun muß – das ist es, wofür ich heute all eure Hilfe brauche, die ihr geben könnt. Dies ist kein Befehl, es ist die Bitte des Mannes, den man Schwertkönig nennt. Begleitet mich, und meine Gefährten. Kämpft, wie ihr noch nie zuvor gekämpft habt, ergebt euch niemals. Kämpft, damit wir den Dämonenmeister erreichen können mit jener Waffe, die uns die Götter gaben.“

Raidri hebt Siebenstreich in die Luft. Es gibt keinen Jubel, aber der Blick der 400 Menschen ist fest.

- „Der Weg über das Schlachtfeld“

Musik: Quake 1, Nr. 2

- Kampf.
- „Die Zweikämpfe der Gezeichneten“.

Für den entscheidenden Schlag Siebenstreichs auf Borbarad das HEFTIGSTE Stück ist auf dem Independence Day Soundtrack die Nr. 3 „Darkest Day“. Genau beim Schlag müßte das Stück bei Minute 2:15 sein. Ich will mal behaupten keiner meiner Helden hatte keine Gänsehaut!

Weitere Musik

- Star Wars Episode I
 - 2: Choräle, sehr bombastisch
 - 5: Rumms Rumms Reiterei
 - 9: sehr hektisch, dramatisch
 - 15: eilig, etwas optimistisch
- Turok
 - 2/8/17: Angriff auf die wandelnden Festungen
 - 4/9: Die wandelnden Festungen kommen
 - 6: Abwartend bis schnell, anfangs ähnlich bedrückend wie Kurkum-Warterei

Für Kritik, Lob und Anregungen immer dankbar, Euer Alexander Hörr