

Goldene Blüten auf Blauem Grund

- Abujin al Raschidjaar (Kämpfer aus Sinoda– Michael SD)
- Cordovan von Fasar (Magier aus Fasar– Sascha G.)
- Aurelia di Tiamant (Scharlatanin aus Chorhop – Julian SD)
- Gawen „Phexado“ (Phex Geweihter – Christian Z.) - **tot**
- Ragnar Hallarsson (Thorwaler Söldner aus Brabak – Dennis D.)
- Reto von Taladan (Rondrageweihter aus Albernia – Magnus B.)
- Baalzor´Ngai (Magier aus Andergast – Christian Z.)

Zeitraum: Phex bis Namenlose Tage 1019 BF

Ort: Gareth, Perricum, Trallop, Reichsforst / Hoxforst, Beilunk, Shamaham, Kurkum

Meisterpersonen:

- Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund (Oberhaupt der Rondrakirche)
- Waldemar von Weiden (Herzog von Weiden)
- Nimgalf von Hirschfurten (Vogt des Kaisers und Baron)
- Königin Yppolita von Kurkum
- Junker von Shamahan
- Schwertlöwin Ayla von Donnerbach (geistliches Oberhaupt von Kurkum)
- Reitmeisterin Dedlana
- Kastellmeisterin Xaviera
- Stallmeisterin Lane
- Schatzmeisterin Shiala
- Lutisana von Perricum (Generalin von Borbarad)
- Ingolf Notmarker (Oberst von Borbarad)
- Xeraan (Magier von Borbarad)
- Blotgrimm (Krieger und Nagrachpaktierer)
- Sulman al `Venish (Magier von Borbarad)
- Hexe Savolina (Nagrachpaktererin)
- Torxes Freigeist (Schwarzschemel und Sprachrohr von Borbarad)
- Ogerkönig Garrg
- Galotta (Magier von Borbarad)
- Azaril Scharlachkraut (enge Vertraute von Borbarad)

21. Firun 1019 BF

Sicher landet Kurelian die Spähre I in Thalusa. Dort wartet bereits die Spähre II mit den Schatten Mirhiban, Barnhelm, Darus, Fran und 2 weitere noch recht junge Schatten.

Die Schatten kehren nach Mirham zurück (nehmen Baal mit). Alriego verabschiedet sich und will in Fasar den Obersten Korgeweihten treffen.

Einige Wochen später in Gareth...

Mitternacht des 15. Phex 1019 BF

Gawen hat in den letzten Wochen etwas außergewöhnliches geschafft! Noch nie ist es einem Phexgeweihten gelungen so viele Geweihte des Phex zusammen zu bringen:

Treffen von 60 Phexgeweihten (darunter 16 Vogtvikare) im Sternentempel von Gareth.

Bestimmung des Wächters des Orkenhortes, Verhandlung über eine neue Ausrichtung der Kirche und Vortrag der Gezeichneten über Borbarad. Ein von Gawen initiiertes Kirchenbann gegen Borbarad wurde abgelehnt!

18. Phex

Danach per Eilkutsche nach Perricum. Treffen mit der Admiralität (Rudon von Mendena und Abujin

streiten sich – der Friedensbund von Aurelia kann den Streit schlichten) und Besuch der Schule der Austreibung (Treffen mit dem Baruun Welfmold von Buli und Dimiona von Zorgan). Hier bekommen die Helden einen Brief von Tarlisin. Treffen mit der Ingrima im Hafen. Kapitän von Ilsur unterstützt weiterhin die Bemühungen der Helden. Das Schwert der Schwerter ist leider nicht in Perricum – sondern ist auf dem Weg nach Gareth. Hier treffen die Helden auf den Rondrageweihten Reto, der sich den Gezeichneten anschließt (Empfehlungsschreiben vom Schwert der Schwerter).

25. Phex

Wieder zurück in Gareth. Die Helden geben ihr Wissen über die Flotte Borarads an die Kanzlei für Reichsangelegenheiten, im Rondratempel (das Schwert der Schwerter ist entrückt und nicht ansprechbar) und dem im Hippodrom verweilenden Emmeran Stoerrebrandt weiter. Am nächsten Tag brechen die Gezeichneten nach Hoxforst auf – dem Junkergut von Abujin.

30. Phex

Ankunft auf Burg Breitenhain. Hier veranstaltet der Lehensherr von Abujin ein Turnier – an denen die Helden Gawen und Reto teilnehmen. Abends gibt es noch ein Fest auf der Burg. Abseits der Burg treffen Aurelia und Cordovan auf Rohezal mit seinem Drachen. In einer von Rohezal genutzten Globule im Wald (viele Biestinger und Fabelwesen) bildet der alte Erzmagier die beiden aus. Beide verbringen viele Wochen in der Globule – draußen sind nur wenige Stunden vergangen!

01. Peraine

Nach der Jagd und einem Gottesdienst beginnt das Turnier. Die von Gawen in leichte Handwaffen sind Wolfor von Elbenreuth, Gunther von Dragenfeld und Baron von Windenstein-Zweifelfels. Leider scheidet Gawen nach einigen Siegen aus. Reto verliert in Zweihandwaffen gegen Nimgalf von Hirschfurten. Am 03. Peraine endet das Turnier mit dem Gesamtsieger Orlan von Windenstein-Zweifelfels zu Osenbrück.

Sieger leichte Handwaffen = Baron Orlan von Windenstein-Zweifelfels zu Osenbrück

Zweihandwaffen = Orlan von Windenstein-Zweifelfels zu Osenbrück

Tjoste = Orlan von Windenstein-Zweifelfels zu Osenbrück (siegte knapp im Finale gegen Baron Greifbert von Falkenwind)

Buhurt = Radulf Rondrian von Zweifelfels

Bogenschießen = Holzfäller Welf Korninger

04. Peraine

Die Gezeichneten berichten Nimgalf von Hirschfurten und Graf Albrax, Sohn des Agan über die aktuelle Lage.

05. - 09. Peraine

In Begleitung von 8 Rittern des Barons von Hirschfurten reisen die Helden nach Gareth.

10. Peraine

Ankunft in Gareth. Treffen mit dem Schwer der Schwerter – kurzer Austausch und Weiterreise nach Trallop.

23. Peraine

Ankunft in Trallop und Treffen mit Herzog Waldemar von Weiden auf der Bärenburg.

24. Peraine

Reise nach Perricum. Bis zur Landesgrenze von Weiden begleiten die Helden 50 Weidener Rundhelme.

15. Ingerimm

Ankunft in Perricum. Im Hafen liegt die Premer Feuer – Begrüßung der (von der Mittelreicher Flotte zurück geholt) Uthuriafahrer unter Mokol.

20. Ingerimm 1019 BF

Das Schwert der Schwerter erhält per göttlicher Verständigung aus Mendena die Information, dass die Invasion der Verdammten begonnen hat. Die Helden erleben im Großen Gottesdienst, wie das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund die Rondrakirche in den Kriegszustand versetzt:

"Achmad'ayan ankhrellah al'nurach Shaitanim!"

21. Ingerimm

Die "Premer Feuer" [Heldenschiff] wird im Hafen Generalüberholt und vom Stoerrebrandt-Kontor ausgerüstet. Da das Schwert der Schwerter erschöpft vom großen Wunder / Gottesdienst ist, übernimmt der Geweihte Granus ihre Position. Die Gezeichneten wollen sich dem feindlichen Heer entgegenstellen.

Nachts im Mondschein läuft das Schiff in Richtung Beilunk aus.

22. Ingerimm

Nahe der Efferdstränen taucht eine Dämonenarche auf. Die Premer Feuer flieht, wird aber nach einer wilden Verfolgungsjagd von der Arche gestellt. Durch eine magische Meisterleistung von Aurelia und Cordovan wird die Arche festgehalten und das verfluchte Herz zerstört. Die "tote" Arche läuft auf die Riffe auf. Die Mannschaft der Arche schießt aber noch eine Salve gegen die Premer Feuer ab. Durch diese schweren Geschütztrefe wird die Premer Feuer versenkt und reißt 6 Matrosen in den Tod. Die Helden und ein Teil der Mannschaft retten sich auf die obere Steilküste und beobachten die in den Riffen verkeilte Arche.

23. Ingerimm

Die feindliche Mannschaft versucht aus den Resten der Arche ein Schiff zu bauen. Die Helden schleichen sich an Deck des Schiffs und schalten einige Piraten aus. Danach schleichen sich die Helden unter Deck, um weitere Piraten auszuschalten. Reto hält es für Unehrenhaft sich zu verstecken und wagt den offenen Angriff. Dadurch alarmiert er die restliche Besatzung. Dutzende Humerier und Piraten greifen die Helden an. In den engen Gängen können diese ihren Überzahlvorteil nicht ausnutzen, um die Helden zu bezwingen (Orkanifaxius Aurelia, Paralü von Cordovan, Abujin/Reto/Gawen erschlagen viele Gegner). Als die restliche Mannschaft der Premer Feuer dazustößt, können die Piraten überwältigt werden [4 Matrosen Premer Feuer und 14 Piraten sterben dabei]. Danach retten die Gezeichneten mehrere gefangene Geweihte (Rur&Gror, Rondra, Boroni aus Tuzak, Praios und Efferd) aus dem Schiffsgefängnis. Nachdem die Helden überall Brandöl auf der Arche entzünden konnten, gelingt ihnen die Flucht mit einem Kutter aus der Maulgrotte. Während die Arche in Flammen steht, fahren die Helden, die Mannschaft der Premer Feuer und die befreiten Geweihten in Richtung Beilunk weiter.

26. Ingerimm

Beilunk. Die befreiten Geweihten verabschieden sich und suchen ihre Tempel auf. Spende im Efferdtempel. Besprechung mit der Markgräfin (Helden wollen nach Shamaham). Die Helden werden von der Markgräfin ausgerüstet. Cordovan übergibt ihr als Dank die Feder von Scraan (Greifenfurt). Die Helden ruhen sich im Palast der Markgräfin aus.

27. Ingerimm

Aufbruch nach Shamaham.

29. Ingerimm

Die Helden werden zu einer Rast gezwungen, als das Pferd von Reto lahmt. Aurelia hört zum ersten Mal die Friedensmelodie...

30. Ingerimm

Abends in Shamaham. Im Gasthaus "Rondras Heil" richten sich die Helden für die Nacht ein. Die Wirtin Perynia macht es den Helden sehr gemütlich.

01. Rahja

Am frühen Morgen durchfährt ein Wagen mit Flüchtlingen den Ort. Die Bewohner ignorieren dies

und bereiten sich auf das Weinfest vor, das immer am 01. Rahja gefeiert wird. Abends feiern die Helden das Weinfest mit und amüsieren sich. Nachts wandeln Geister durch das Dorf.

02. Rahja

Morgens erreicht eine angeschlagene Amazone das Dorf. Die Amazone wird von den Helden geheilt und versorgt. Sie stellt sich als Thornia von Löwenstein vor und berichtet vor dem anrückenden Feind. Sie will unbedingt nach Kurkum, um die Königin zu warnen. Im Dorf bereitet man sich auf die Flucht vor – alle Wagen und Tiere werden beladen. Nur die Dorfältesten und ein paar "Sturköpfe" bleiben. Während sich das Dorf mit Hilfe der Helden auf die Flucht vorbereitet, reitet Reto mit der Amazone in Richtung Kurkum (durch den Ogerbusch). Mit 450 Bewohnern brechen die Helden auf und erreichen in der Nacht den Ogerbusch.

03. Rahja

Kurz nach Mitternacht wird der Treck von Ogern überrascht. Nach einer kurzen Verhandlung, können die Helden den Ogerhüptling Garrg überzeugen mit ihnen in den Kampf gegen die Borbaradianer zu ziehen. Dafür werden die Flüchtlinge verschont und die Oger bekommen die Ogerkeule (magische Waffe, im Dorf versteckt) ihrer Vorfahren zurück. Über 1 Dutzend Oger begleiten die Helden zurück nach Shamaham. Reto hat die Amazone Thornia kurz vor Kurkum alleine weiterziehen lassen und reitet im Eilritt zurück zu seinen Gefährten.

Mittags erreicht der Trupp das Dorf Shamaham. Eine Vorhut [18 Söldner und 1 Magier] der Borbaradianer hat das Dorf bereits besetzt und treibt die wenigen Bewohner zusammen. Sturmangriff der Helden und Oger auf die Borbaradianer. Nach wenigen Augenblicken ist der Kampf [14 tote Söldner, 2 Tote Oger] entschieden.

Die Oger erhalten ihre Keule zurück und kehren in den Wald zurück. 1 Borbaradianer kann gefangen genommen und verhört werden. Nachdem Verhör ziehen sich die Helden auch in den Ogerbusch zurück.

Am späten Nachmittag erreichen die Helden den Ogerbusch. Hier können sie einen Irrhalken beobachten, der eine Amazone attackiert. Reto erreicht erschöpft den Kampfplatz und greift sofort ein. Die Amazone bricht verletzt zusammen. Cordovan konzentriert sich auf einen Zauber, während Reto den Dämon angreift. Reto kann den Dämon so lange beschäftigen, bis Cordovan die Kontrolle über das Wesen erlangt und in die Niederhöhlen zurück schickt. Reto sinkt schwer getroffen (und erschöpft) ins Gras. Die Amazone ist Ayla von Donnerbach, die Rondrageweihte der Burg Kurkum und war auf der Suche nach der Prinzessin Gilia von Kurkum. Doch wurde ihre Suche von der Invasion der Verdammten gestört. Sie wurde gefangen genommen und gefoltert – konnte aber fliehen. Kurz vor Shamaham wurde sie von einem Suchdämon – dem Irrhalken gestellt.

04. Rahja

Kurz nach Mitternacht: Die Helden und Ayla von Donnerbach erreichen das Versteck der Flüchtlinge im Ogerbusch. Durch das Verhör des Borbaradianers wissen die Helden, dass die Borbaradianer erst in einigen Tagen Shamaham erreichen dürften. Also genug Zeit für die Flüchtlinge, um Beilunk zu erreichen. Während die Bewohner Shamahams in Richtung Beilunk aufbrechen, reisen die Helden mit Ayla von Donnerbach nach Kurkum.

06. Rahja

Die Helden finden in dem Pass vor Kurkum die Leiche von der Amazone Thornia und einen Ghul der hier herumschleicht. Vorsichtig schleichen die Helden durch den Pass und erblicken Zahlreiche Ghule. Schnell durchqueren die Helden den Pass und fliehen ins Tal von Kurkum. Mit der Abendsonne erreichen die Gefährten die Burg und werden zur Königin gebracht. Nach einem kurzem Kriegsrat bekommen die Helden ihre Quartiere zugewiesen.

Der erste Kriegsrat:

"Die Kastellmeisterin Xaviera schichtet einige zusätzliche Holzscheite im Kamin auf, so dass die Flammen bald höher schlagen und den Raum fast taghell erleuchten. Ihr habt euch mit den vier Offizierinnen Dedlana, Xaviera, Shiala und Lane, der Geweihten Ayla und Königin Yppolita auf den Sesseln niedergelassen, um Kriegsrat über Kurkum zu halten."

Folgende Informationen werden zusammen getragen:

- Auf Burg Kurkum leben 60 Amazonen (10 Offiziere, 40 kampferfahrene Amazonen und 10 Amazonen sind unerfahren)
- Im Tal in den Zehnthöfen leben etwa 300 Menschen. Davon könnten höchstens 150 als "Landwehr" rekrutiert werden. Davon haben vielleicht 50 schon einmal eine Waffe gehalten.
- Das Tal der Amazonen hat nur einen Zugang. Dies ist ein schmaler Bergpass. Eine kleine Steinbrücke führt über den Fluss.
- Der Feind unter Lutisana von Perricum, einem gewissen Söldnerführer Notmärker und einem Schwarzmagier führen etwa ein Regiment Söldner (Kampferfahren) in Richtung Tal. In etwa 8-10 Tagen soll das Heer im Tal eintreffen.
- Wenn die Helden nicht kämpfen wollen, können sie mit ihren Pferden nach Shamaham bzw. Beilunk fliehen. Die Amazonen werden mit den Talbewohnern wohl nicht rechtzeitig aus dem Tal entkommen können – deshalb werden sie kämpfen.
- Die Amazonen sind die einzigen, die zwischen dem Heer Borbarads und der Stadt Beilunk stehen!

07. Rahja

Die Helden bleiben und wollen mit den Amazonen kämpfen. Nur Cordovan will nicht kämpfen und hält diesen Kampf für sinnlos – aber er bleibt, weil er seine Kammeraden nicht im Stich lassen will. Den folgenden Tag nutzen die Helden um die Verteidigung der Burg zu verstärken (Aurelia bemerkt, dass das Zugtor beschädigt ist. Die Schmiedin Azina fertigt einige Ersatzteile dazu an. Abends beim zweiten Kriegsrat dankt die Königin den Helden. Diese wollen dem Feind entgegenreiten und auskundschaften.

08. - 12. Rahja

Die Helden reiten zurück durch den Ogerbusch nach Shamaham und kundschaften den Feind aus. Der Feind wird von der Söldnerobristin Lutisana von Perricum angeführt. In ihrem Gefolge hat sie einige Paktierer und Zauberer. Das Heer besteht aus über 500 Fußkämpfern, 100 Reiterei und 100 Untoten. Mit diesem Wissen können die Helden nach Kurkum zurück kehren und der Königin berichten.

13. - 16. Rahja

Vorbereitung auf den Kampf und Evakuierung der Talbewohner in die Burg Kurkum:

- Dank Aurelia, Cordovan und Abujin wurde die Zugbrücke repariert
- Reto und Ragnar sicherten den Boronsanger mit Steinen
- Ragnar kümmerte sich um Bauholz (für Schilde und Unterstände gegen Pfeilbeschuss) und um Wurfsteine für die Belagerung
- Cordovan und Aurelia überzeugten die Bewohner ihre Weiler zu verlassen und Schutz auf der Burg zu suchen
- Aurelia half einem Bauernpärchen ein Kind auf die Welt zu bringen (Horatio)
- Reto konnte etwa 170 Kämpffähige Landmänner und Landfrauen aussortieren.
- Cordovan inspizierte die Brücke im Tal und suchte nach Schwachstellen

Außerdem wurde eine "Feuerwehr", eine "Handwerkertruppe" und ein "Lazarett" eingerichtet. Die fähigsten Pflanzenkundler wurden ausgeschickt, um im Tal Kräuter zu sammeln.

Die Flüchtlinge (etwa 300) lagern auf dem Burghof, dem Haus der Knechte und in der Scheune. Die 50 Kampfstarke Amazonen besetzten die Mauern, schicken Spähtrupps ins Tal und zum Pass aus. Die Burg hat Vorräte für einen Mond (über 10.000 Rationen).

17. Rahja

In Kiesfurten (die Brücke im Tal) bereiten sich die Helden und einige Milizionäre auf einen Hinterhalt vor (10 Jäger, 5 Speerträger, 25 Forken und Sensenträger, 10 Holzfäller und der Holzfäller Menzel – ein wahrer Hühne!). 40 Amazonen unter Rittmeisterin Dedlana hält sich im Hintergrund bereit.

19. Rahja 1019 BF

Morgens: Kampf um Kiesfurten. Die Vorhut der Borbaradianer (40 Reiter) erreicht das Dorf und gerät in den Hinterhalt der Helden. Nachdem die Vorhut des Feindes erfolgreich vernichtet wurde, räumen die Helden mit ihrer Miliz im Ort auf (Bestattungen usw.). Die Amazonen (unter Reitmeisterin Dedlana) kehren mit dem Leutnant des Feindes zurück nach Kurkum, um ihn dort zu verhören und einzukerkern.

- 9 Bauern sind gefallen
- 9 Bauern wurden verletzt und werden nach Kurkum gebracht
- 22 Feinde wurden getötet, 18 verletzt (die Verletzten werden in einer Scheune von Kiesfurten eingesperrt und von Menzel bewacht)
- Leutnant Goswin Ferdoker (prächtige Uniform, Überheblich) wird nach Kurkum gebracht, verhört und eingekerkert.
- 3 Ferkina Ponys und 7 Elenvina Pferde [inkl. Sattel und Satteltaschen] werden von den Amazonen mit den erbeuteten Waffen nach Kurkum gebracht
- die erbeuteten Waffen: 5 Speere aus Horn, 5 Äxte aus Stein, 20 Säbel, 10 Lanzen, 10 Kurzbögen (mit 300 Pfeile – Horn und Stein)

Abends: Ein zweiter Reiterangriff von dem Notmärker zwingt die Helden und die Verteidiger von Kiesfurten zum Rückzug nach Kurkum. Vorher wird ein Teil der Brücke von Cordovan zerstört und einige Felder von Abujin angezündet.

20. Rahja

Morgens erreicht das feindliche Heer die halbzerstörte Brücke – kann aber erst am Mittag den Fluss überqueren und Abends die Burg Kurkum einschließen.

Nachdem das Heer ihren Belagerungsring um Kurkum schließen konnte (Zelte aufgebaut, Koppel für die Pferde errichtet, die Gebäude des Zenthofes bezogen), fordert ein "Roter Ritter" vor der Burg die Amazonen zu einem Zweikampf heraus. Dabei beleidigt er die Frauen und Rondra so schlimm, dass die junge Amazone Turike das Duell annimmt und die Burg verlässt. Vor der Burg kommt es zu einem kurzem Duell. Die junge Amazone hat aber keine Chance und wird brutal getötet. Kurz vor Mitternacht stößt der Magier Sulman mit seinen 100 Untoten zu den Belagerern.

21. Rahja

Mitternacht. Angriff der Untoten auf die Burg Kurkum. Die Amazonen verschießen hier fast alle ihre Pfeile und Speere gegen die Untote Horde – ohne Wirkung. Ohne Mühe erreichen die Untoten die Mauern und klettern diese bis zur Brüstung hinauf und verwickeln die Verteidiger in einen tödlichen Nahkampf. Cordovan ermittelt den Beschwörer Sulman und kann diesen mit einem gezielten Ignifaxius ausschalten. Erst mit den ersten Sonnenstrahlen am Morgen kann das letzte Skelett vernichtet werden. Der Angriff der Untoten wurde abgewehrt. Etwa 50 Verteidiger, Kinder und Alte sind gefallen / getötet worden.

Erschöpft fallen einige Verteidiger in ihre Schlafstätten – die Söldner des Feindes bringen aber die meisten Verteidiger mit ihren "Störaktivitäten" um ihren Schlaf. Die Toten Verteidiger werden in die Verließe der Burg untergebracht.

Abends taucht vor der Burg wieder der "Rote Ritter" auf und beleidigt Rondra. Doch diesmal nimmt keiner die Duellforderung an.

22. Rahja

Morgens erreicht der Magier Xeraan mit seinem Gefolge den Zehnthof vor der Burg und richtet sich dort ein.

Abends: Der "Rote Ritter" taucht vor der Burg auf und fordert die Amazonen zu einem Duell auf. Viele Amazonen müssen zurück gehalten werden, um nicht aus der Burg zu stürmen. Wütend und unter Tränen schreien die Amazonen den "Roten Ritter" an. Danach Großangriff der Söldner auf die Burg. Xeraan kann mit Hilfe seiner Illusionen einen Teil der Verteidiger ablenken. Gawen kann mit Hilfe seines Windhorns einen Teil der Angreifer zurück schlagen.

Der große Angriff der Söldner (vom Norden aus, etwa 150 Kämpfer, unterstützt von Illusionen und den Langbogenschützen) wurde erfolgreich abgewehrt. Die Söldner mussten große Verluste einstecken und zogen sich zurück. Gawen mischt sich als Söldner verkleidet unter den Fliehenden

Borbaradianern und gelangt in deren Lager. Hier erkundet er die Feinde und wird sogar für eine Mission ausgewählt. Er und ein paar Oggerschlächter sollen ein Gehöft im Norden untersuchen. Dabei muss der Fluss überquert werden. In diesem Gehöft beobachteten die Söldner in der Nacht Lichter. Gawen überquert den Fluss (die anderen Söldlinge des Stoßtrupps haben keine Lust sich nass zu machen – der Tag war schon hart genug – Gawen meldet sich freiwillig) und entdeckt dort eine Reiterin des Adlerordens, die im Auftrag von Ravendoza einen Auftrag überbringt. Danach zieht sich die Botin zurück. Gawen flieht mit diesen Infos zurück zur Burg.

- 94 Feinde wurden getötet (2 Dutzend von Gawens Orkan)
- 10 Milizionäre und 5 Amazonen sind bei der Verteidigung gefallen, 40 wurden verletzt – konnten aber dank der Arznei geheilt (jetzt erschöpft) werden

Es folgte ein halbstündiger Pfeilhagel auf die Burg. Teile der Stallungen und Scheune gingen dabei in Flammen auf. Die "Feuerwehr" funktionierte und löschte das Feuer zügig.

- 8 Milizionäre und 10 Kinder/Alte sterben dabei

23. Rahja

Am nächsten Tag bereitete Xeraan eine Beschwörung eines Dharai vor und die feindlichen Truppen nahmen bereits Aufstellung. Die Temperaturen sind schnell gefallen und erreichen den Gefrierpunkt. Es beginnt zu schneien...

Reto schlägt der Amazonenkönigin vor, einen Ausfall vorzubereiten. Über 45 Amazonen unter der Führung der Helden und der Amazonenkönigin Yppolita fallen in die gegnerischen Reihen ein. 70 Bauern mit Holzschilden sichern vor der Burg den Ausfall und ziehen die Pfeile und Bolzen auf sich.

Nachmittags: Während die Amazonen den Beschwörungsplatz angreifen (Yppolita persönlich vernichtet einen Legionär von Yaq-Monnith und verletzt Xeraan) und das Trosslager mit den Belagerungsgeräten zerstören – nehmen sich die Helden Lutisana mit ihrem Stab vor.

Dabei wurde die persönliche Leibgarde der Generalin ausgeschaltet, Lutisana mit einem Bolzen von Cordovan verletzt, der Rote Ritter von Gawen und Reto vernichtet und die Eishexe von Gawen getötet. Der Magier Sulman verhinderte, dass Lutisana selbst von den Helden getötet werden konnte.

Rückzug zur Burg durch einen Pfeilhagel – knapp können die Helden entkommen. Reto fällt tödlich getroffen vom Pferd – kann aber im letzten Augenblick gerettet werden.

- insgesamt sind bei diesem Ausfall 22 Amazonen gefallen. Darunter die Kastellmeisterin Xaviera, Stallmeisterin Lane, Schatzmeisterin Shiala, die Leutnants Zelda und Gulhan (damit ist die Reitmeisterin Dedlana die einzige Offizierin)
- Dank den Bauern konnte der Ausfall und Rückzug der Amazonen gedeckt werden. Dabei verloren über 50 Milizionäre ihr Leben...
- der Gegner verlor etwa 110 Kämpfer und Trossvolk (darunter der Rote Ritter, die Eishexe, der Legionär, die Leibgarde von Lutisana und 3 Leibgardisten von Xeraan)

Abends. Ein Angriff auf das Torhaus durch etwa 50 Söldlingen [davon die Hälfte mit Armbrust] und 10 Höllenhunden – unterstützt von 3 Dutzend Bogenschützen, konnte von den Helden (Abujin und Gawen vernichteten die Höllenhunde) abgewehrt werden. Dabei wurde die Zugbrücke und das Torgitter beschädigt. Hinter dem Torhaus haben die Milizionäre 2 Karrenwagen als Sperre geschoben. Dem Gegner aber gelang es, über den Burggraben vor dem Torhaus eine provisorischen Brücke zu legen. Die Amazonen verschossen ihre letzten Pfeile und Speere.

- 10 Höllenhunde wurden vernichtet
- 10 Milizionäre und 4 Amazonen sind gefallen
- 17 Söldner sind gefallen – die restlichen Söldner schleppten sich verletzt ins Lager zurück

24. Rahja

Morgens. Die Söldner nehmen vor der Burg Aufstellung und bereiten sich auf einen Angriff vor. Die

Bogenschützen verschießen brennende Pfeile auf die Burg – das Knechthaus, die Firunföhre und die Scheune brennen dabei nieder. 1 Dutzend prächtige Streitrösler verbrennen dabei. Pünktlich zur Mittagsstunde erschien vor der Burg die Stimme Borbarads (Torxes Freigeist) und hielt den Verteidigern einen bizarren Vortrag. Danach erreichten 50 Zwerge [erschöpft, mehrere Tage mit wenig Rast gelaufen] aus Schatodor die Burg und verkünden für die "Frauen" kämpfen zu wollen. Die Angroschim berichten der Königin, dass Schatodor ebenfalls von Borbaradianern belagert wird.

25. Rahja

Nach einer kalten Nacht (stürmisch, eiskalt) friert am Morgen der Fluss und Graben entgültig zu. Ein von Xeraan beschorener Braggu versetzt die Verteidiger der Burg in Panik – doch Gawen (Geweihete Waffe) und Cordovan (Borongeweihete Waffe sehr effektiv) können diesen Dämon vernichten.

Mittags bis Abends: Die Zwerge auf den Türmen der Burg liefern sich ein Bolzenduell mit feindlichen Schützen im Nahen Wald. Die Armbrustschützen ziehen sich weiter in den Wald zurück, nachdem sie heftige Verluste hinnehmen mussten [14 Zwerge und 40 Söldner fallen]. Durch die Recherchen von Reto, Ragnar und Cordovan konnte herausgefunden werden, dass vor langer Zeit ein Drache diese Burg beschützte. Eine Sitzung mit der Königin überzeugt diese, mit ihrem geflügeltem Ross dieses Wesen aufzusuchen.

Nachts. Kommandoangriff der Helden auf den Belagerungsturm des Feindes. Abujin, Cordovan und Gawen lenken das Trossvolk ab, während Aurelia und Ragnar den Belagerungsturm in Brand setzen. Abujin und Cordovan werden von Gawen getrennt, als die beiden von 2 Dutzend Trossvolk umschlossen wurden. Blotgrimm und seine Höllenhunde können Gawen stellen. Seine Gefährten müssen von weitem mit ansehen, wie Gawen von Blotgrimm und seinen Höllenhunden getötet wird. Abujin durchbricht die Reihen des Trossvolkes und erreicht Gawen. Aurelia wirkt eine Illusion und kann das Trossvolk ablenken. Sie und Ragnar ziehen sich dann zur Burg zurück. Abujin kann Blotgrimm vernichten (seine Höllenhunde lösen sich danach in Rauch auf). Cordovan kann mit einem Transversalis zu Abujin und mit ihm zur Burg zurück zaubern. Vorher konnte Abujin den Leichnam von Gawen retten.

Die Königin nutzte die Ablenkung der Helden, um mit "Rabe" in die Berge zu fliegen, um den Drachen zu finden. Durch die Vernichtung von Blotgrimm ist der Einfluss von Nagrach auf dieses Tal gesunken, wenn nicht ganz verschwunden...

26. Rahja

Die Nacht war so kalt, dass 13 Verteidiger, Alte und Kinder erfroren sind. **Auf dem Burgfried wird Gawen von den Helden mit Feuer bestattet** – während das feindliche Heer unter Lutisana von Perriucum zum letzten Angriff aufmarschiert. Ein Abgesandter von Lutisana überbringt den Verteidigern die Bedingungen für eine Kapitulation. Die Helden akzeptieren und wollen freien Abzug am nächsten Tag.

Der Magier Baal'zor Nagai trifft im Lager des Feindes vor Kurkum ein. Seine 12 Rondrianer Begleitung werden von den Reitern des Notmärkers niedergemacht. Xeraan persönlich untersucht Baal und lässt ihn für weitere Verhöre einsperren – dabei entdeckt er in den Lagerhäusern des Zenthofes einen großen Vorrat an Brandöl. Mit diesem Wissen kann er noch in der Nacht zur Burg entkommen.

27. Rahja

Mitternacht. Die Helden beraten mit der Offizierin Dedlana und den verbliebenen Zwergen über eine Sabotage der Brandölvorräte.

2.00 Uhr – Alle Kinder und Alte werden in den Tempel gebracht. Auf der Burg bereiten sich die letzten Verteidiger auf einen möglichen "Konterangriff" vor.

Eine Stunde später teleportiert sich Aurelia zum von Baal beschriebenen Lagerhaus mit dem Brandöl. Ihr gelingt es, dass das komplette alchemistische Labor Xeraans mit dem Brandöl explodiert. Panik und Chaos bricht in den Reihen der Belagerer aus – Aurelia rettet sich zurück zu Burg.

Am frühen Morgen schlagen die ersten Geschosse des Feindes in der Burg ein und zerstören einige Gebäude in der Burg. Bis zum Mittag steht ein großer Teil der Burg in Flammen oder ist beschädigt / zerstört. Baal gelingt es noch mit einem Zauber einen anrückenden Belagerungsturm

in Brand zu setzen. Das Torhaus wird getroffen und das Tor weiter beschädigt. Ablenkungsangriffe von mehreren Dutzend Söldnern auf die Mauer - während das Torhaus angegriffen wird. Von allen Seiten erstürmen die Söldner die Mauern. Die Ogenschlächter erstürmen die nördliche Mauer und müssen schwere Verluste hinnehmen (Ragnar wütet hier besonders gegen den Feind). Am Nachmittag müssen sich die Verteidiger vor der Übermacht von den Mauern zurück ziehen. Die Angreifer stoßen schnell nach und der Kampf verlagert sich auf dem Burghof. Die letzten Verteidiger sammeln sich vor dem Tempel und kämpfen gegen eine Übermacht. Auf dem Hof werden die Bauern von Kurkum von den Ogenschlächtern und Reitern niedergemacht, als das Tor durchbrochen wird. Die letzte Offizierin der Amazonen, Dedlana, fällt. Die Helden kämpfen verzweifelt weiter und drohen zu fallen. Dazu erhebt der Magier Sulman die Gefallenen im Burghof und macht diese zu Untoten. Die letzten Verteidiger unter den Helden ziehen sich in dem Tempel zurück. Als auch der Tempel zu fallen droht, erscheint die Königin der Amazonen mit dem Drachen Smadur. Während die Königin sich der Untoten Übermacht entgegenwirft (Smadur – lass die Burg nicht dem Feind in die Hände fallen), schleudert Smadur einen Feuerstrahl nach dem anderen dem Feind entgegen. Die Burg wird in einem mächtigen Feuerball gehüllt. Neben den Feinden, vergehen in diesem Feuer auch der Drache Smadur und die Königin der Amazonen – Yppolita von Kurkum...

Nach dem Inferno (überall regnet es noch Asche) treten die Helden und einige Verteidiger aus dem Tempel. Reto ergreift das glühende Schwert der Königin und übergibt es der Rondragweithen. Sie soll ihre Mission beenden und die Prinzessin Gilia von Kurkum finden und das Schwert übergeben. Vor den Ruinen Kurkums reorganisieren sich derweil die angeschlagenen Söldner – den Verteidigern immer noch 2 zu 1 überlegen.

Lutisana persönlich lässt die Verteidiger von Kurkum abziehen und verspricht freies Geleit – der Offizier der Reiterei, Ingolf Notmärker, ist dagegen und es kommt zu einem Streit. Doch Lutisana kann sich durchsetzen und lässt die Helden ziehen.

Die Helden führen die knapp 100 Überlebenden [von knapp 450] aus dem Tal von Kurkum in Richtung Beilunk. Beilunk wird am 01. Praios 1020 BF erreicht.

Lutisana hat einen hohen Preis für ihren Sieg zahlen müssen – von den 850 Kämpfern / Trossvolk / Untoten konnten nur 200 die Ruinen von Kurkum besetzen.

Der Kampf um Kurkum gilt als erste große Schlacht des Borbaradkrieges!
[einige Gelehrte werden später behaupten, dass die erste Schlacht des Krieges auf Maraskan geführt wurde]