

## Rausch der Ewigkeit (G7)

- Aurelia di Tiamant [2. Zeichen] (Scharlatanin aus Chorhop – Julian SD) - **gefallen**
- Ragnar Hallarsson [3. Zeichen] (Thorwaler Söldner aus Brabak – Dennis D.) - **gefallen**
- Baalzor´Nagai [5. Zeichen] (Magier aus Andergast – Christian Z.) - **gefallen**
- Cordovan von Fasar [1. Zeichen] (Magier aus Fasar – Sascha G.) - **gefallen**
- Lorion Sturmklang (Halbelf aus Donnerbach – Ralf N.) - **verlässt die Gruppe**
- Luxtoschgart groscho Xandamasch (Zwerg aus Xorlosch – Michael SD.)

und zusätzlich nahmen an der Schlacht an der Trollpforte folgende Helden teil:

- Val ' Erian (Numinurogeweihter aus Uthuria - Juilian SD)
- Achmad ben Jalek (Novadi – Michael SD)
- Peleas Torrean (Hylailer Seesöldner – Sascha G.)
- Flintax Heimelund (Angroschim – Christian Z.)
- Jobdan Galdifei (Kopfgeldjäger – Dominik S.)
- Azsila Ya'Quintano (Zaubertänzer - Christian Z)
- Boromeo Delazar (Karawanenführer – Michael SD.)
- Ugo Kunske (Grenzjäger aus dem Bornland – Dennis D.)
- Eslam Assiref (Golgarit – Sascha G.)
- Mokol Sohn des Mugolosch (Angroschim – Dennis D.)
- Finwar Mondläufer (Elf und Waldläufer - Juilian SD)

Zeitraum: Phex - Ingerimm 1021 BF

Ort: Drakonia, Perricum, Baronie Trollnase, Trollfestung, Trollpforte

Meisterpersonen:

- Abbadi da Merinal [4. Zeichen]
- Raidri Conchobair – Markgraf von Winhall [7. Zeichen]
- Troll Krallerwatsch [6. Zeichen]
- das Kind
- Reichsbehüter König Brin von Gareth
- Königin Emer von Gareth
- Reichserzmarschall Leomar vom Berg
- Ayla von Schattengrund – Oberste Rondrageweihte
- König Cuanu von Albernica
- Dexter Nemrod
- und Hunderte Landesherren, Grafen, Barone, Edle, Ritter, Geweihte usw.

22.Tsa 1021 BF

Greifenfurt. Im Zunfthaus der Schmiede schließen der Schmied Darrag und seine Frau Jovina Hopfner den Traviabund. Die Zeremonie leiten der Ingerimmgeweihte Woltan (ebenfalls Veteran des Kampfes um Greifenfurt) und die Traviageweihte Mutter Trivialinde. Die Helden sind Ehrengäste und fast die ganze Stadt ist auf den Beinen, um diesen Bund zu feiern.

28.Tsa

Die Helden bereiten sich auf die Reise nach Gareth vor. Es ist immer noch sehr kalt und Ragnar verfällt wegen seinem 3. Zeichen immer weiter in Kaltstarre. Nur durch besondere Kleidung, kann er sich noch bewegen. Er leidet sehr darunter. Die örtlichen Bannstrahler unterstützen die Helden mit Pferde.

Inzwischen verkauft Tita Olben (Witwe von dem Helden Abujin) ihren Besitz an den Greifenfurter Händler Sweltaler und begibt sich mit ihrem Gefolge + Freunde (Malina die Hexe = Ehefrau von Cordovan von Fasar, Jobdan Galdifei, ein Dutzend Kämpfer aus dem Junkergut Hoxforst, Irmgard

= Witwe des Helden Gawen – und ihre 3 Brüder) zur Trollpforte, um zu kämpfen. Bevor die Helden nach Gareth aufbrechen, beginnen diese einen Streit vor hunderten Greifenfurter Bürger. Besonders heftig artet der Streit zwischen Baal und Ragnar aus. Baal will nicht weiterreisen, weil er sich erholen möchte. Ragnar ist ruhelos und wird innerlich zum Kampf gerufen. Er schlägt Baal nieder. Nachdem Raidri den Streit schlichten konnte, reiten die Helden / Gezeichneten in Richtung Gareth los.

#### 01.Phex

Unterwegs trifft die Reisegruppe auf eine Marschkolonne der Miliz. Empört stellen die Helden fest, dass die meisten ohne Schuhe marschieren und fordern beim zuständigen Offizier Schuhe für die Gemeinen Soldaten.

#### 03.Phex

Herberge vor Wehrheim. Hier gastieren neben den Helden, einigen Reisenden auch eine Schwadron der Goldenen Lanze. Lorion kann einen gefangenen Reiter der Goldenen Lanze (gefesselt vor der Herberge, weil er gestohlen hat) befreien, wird dabei jedoch enteckt. Lorion wird von den Reitern niedergeschlagen und solange getreten, bis er bewusstlos zusammen bricht. Der befreite Dieb wird wieder eingefangen und seiner Strafe zugeführt.

#### 05.Phex

Die Helden / Gezeichneten werden in Gareth frenetisch empfangen. Tausende Menschen feiern die berühmten Kämpfer. Dank der Stadtgarde erreichen die Helden die Kanzlei für Kriegswesen und treffen dort den "Greif", Kriegsministerin Hitta vom Berg und Prinz Storko von Gareth. Nachdem man sich auf den neusten Stand gebracht hat, verlassen die Helden mit Hilfe der Goldenen Lanze unter Ugo von Mühlingen die Kanzlei.

Die Helden / Gezeichneten werden von den Dschinnen der Luft nach Drakonia gebracht und erreichen das Konzil mitten in der Nacht.

#### 06.Phex

Nach Mitternacht. Die Helden / Gezeichneten beraten sich mit dem Konzil der Elemente. Gemeinsam einigt sich die Runde darauf, dass Abbadi und Raidri das Kind über Umwege (Geheim) zur Trollpforte begleiten.

#### 08.Phex

Die Helden fliegen per Luftdschinne nach Perricum. Dort werden sie von Bannstrahlern unter Inquisitionsrat da Vanya und dem örtlichen Reichsvogt empfangen. Diese berichten den Helden, dass sich vor der Stadt mehrere Heere gegenüberstehen. Es droht eine Schlacht zwischen Milizen Perricums [250], Novadis des Kalifen [233], Aranischen Stammeskriegern [250] und Araniern aus Baburin [325].

#### 10.Phex

Die Helden reiten (in Begleitung von Bannstrahlern) zum Zentrum des Aufmarsches und bitten die Anführer (das 2. Zeichen) zu Verhandlungen. Der Anführer der aranischen Stammeskrieger will sein Heer nicht abziehen und kämpfen. Cordovan stellt sich dem Anführer Mhadul ibn Ftaihif Muchabi und kann ihn im Duell besiegen (Mhadul kann noch von der Schwelle des Todes gerettet werden – Cordovan selbst erleidet eine Wunde). Das Heer der aranischen Stammeskrieger ziehen sich zurück und die Novadis schagen ihr Lager vor den Toren Perricums auf.

#### 13.Phex

In Perricum treffen sich die Helden zu einem Privatgespräch mit dem Inquisitionsrat da Vanya und dem Reichsvogt Walgrim von Perricum. Die Helden wollen Kontakt mit den Trollen aufnehmen und suchen nach einer Möglichkeit dies zu bewerkstelligen. Die Gruppe bekommt Karten und Infos über die Baronie Trollnase ausgehändigt. Der Baron der Baronie Trollnase ist ein Troll und könnte einen Kontakt herstellen. Das nächste Hauptthema des Abends ist der Luftangriff der Borbaradianer auf die Hauptstadt Gareth.

#### 14.Phex

Aufbruch mit dem Schiff in Richtung Trollnase. Die Helden werden von den 5 Drachenpforter Schützen und der Botenschreiberin Franka begleitet. Bergführer Cord Boschko soll die Helden zur Residenz des Barons führen.

#### 15.Phex

Landung vor Hagenshain. Im Gasthaus "Süßer Sirup" wird eine kurze Rast gemacht, um dann weiter zu reisen. Auf dem Arvepasse passiert die Reisegruppe einen Mittelreicher Posten (eine ausgebaute Stellung mit etwa 50 Soldaten).

#### 16.Phex

Trollzacker tauchen auf und treten aggressiv auf und verschrecken den Bergführer. Cord Boschko flieht. Die Gruppe zeigt Stärke und beeindruckt die Trollzacker. Es kommt zu keinem Kampf – es wird Handel betrieben.

#### 17.Phex

Ankunft in der Residenz (Großer Höhlendom) von Baron Strutzz. Dieser erklärt sich bereit die Helden (+Gefolge) zu den Trollen zu bringen.

#### 18.- 19.Phex

Über die geheimnisvollen Trollpfade legen die Helden mit Baron Strutzz über 100 Meilen zurück.

#### 20.Phex

Untewegs entdeckt die Gruppe einen erschlagenen Troll (halb im Boden versunken) und erreicht Abends die Trollfestung Graulgatschthor. Nachdem die Helden und ihre Begleiter entwaffnet wurden, werden sie zum Thing der Trolle gebracht um deren Fragen zu beantworten. Danach bekommen sie eine Unterkunft zugewiesen (Mauerabschnitt mit Plane überspannt – am Rand der Festung).

#### 21.Phex

1.Thingtag. Die Helden werden am Morgen direkt zur nächsten Befragung gebeten. Ein Trollfürst hält eine flammende Rede gegen die Menschen. Cordovan und Aurelia sollen erneut für die Menschen sprechen. Nach ihren Antworten unterhalten sich die Trolle angeregt und einige scheinen umgestimmt worden zu sein. Danach wird Strutzz befragt und die Helden werden entlassen.

#### 22.Phex

Da der Krallawatsch immer noch nicht wiedergekehrt ist, ist Kralluwatsch besorgt. Dieser ist wohl zur "Höhle der Gezeichneten" aufgebrochen (Rasch Brom Knatsch). Dort sind alle Rosch Chod Dorr (Gezeichnete) verewigt. Die Helden wollen der Sache nachgehen und schicken einen Erzdschinn los, um den Weg zur Höhle zu finden. Mit den Informationen reisen die Helden mit den Luftdschinnen den beschriebenen Weg. Vor der Höhle finden die Helden den vermissten Krallawatsch. Dieser ist wie der vorherige Trollfürst im Boden versunken und von 4 Tatzelwürmern umstellt. 1 weiterer liegt tot am Boden. 3 Tage lang hat sich der Schamane den Tatzelwürmern erwehrt. Lorion und Luxtoschgart können sich gegen einer der Würmer behaupten während Cordovan und Aurelia die anderen für eine kürzere Zeit ausschalten können. Mit einem Desintegratus kann Aurelia den Troll aus dem Boden befreien. Mit Krallawatsch flüchten die Helden vor der Übermacht der Tatzelwürmer und erreichen deutlich angeschlagen die Höhle. Ein ihm fremder Troll hat ihn verzaubert und die Drachen auf ihn gehetzt. Dort finden sie zahlreiche Hinweise auf die Vergangenheit der Zeichen. Anscheinend waren schon viele Gezeichnete vorher erwählt, doch waren niemals alle 7 versammelt. Das sechste Zeichen ist Graufang dessen Essenz in 10 Herzsplitter gebunden ist. 1 Herzsplitter ist in Besitz von Krallawatschs Ahnenlinie. Die anderen sind in der Höhle verborgen. Jedoch kann nur die Mondsilberhand die Pforte auf tun.

#### 23.Phex

2.Thingtag. Nach Mitternacht. Mit dem wandelnden Bild kann Aurelia Abbadi rufen und dieser öffnet die Tür. In dem Versteck finden die Helden 8 weitere Herzsplitter. Übernachtung im Tal vor der

Höhle (hinter den Stelen). Als die Helden am Nachmittag aufwachen, ist Lorion verschwunden (Donnerbach?).

24.Phex

3.Thingtag. Die Helden reisen zurück und erreichen ohne Vorkommnisse mit Krallawatsch die Feste. Der Fürst nimmt seinen Platz im Thing ein. Damit steht es 3:5 gegen die Helden.

25.Phex

4.Thingtag. Am nächsten Morgen erkunden die Helden die Feste und können einige einmalige Funde machen. Zahlreiche Wandbilder verkünden den Menschen unbekanntes Wissen und im Keller finden sie zahlreiche unbekannte Lebewesen die in Kristall konserviert sind. Am Nachmittag werden die Helden vor eine Prüfung gestellt:

Die Rinderherde der Trolle wurde angegriffen und die Helden sollen verhindern, daß es nochmal passiert. Vorort finden sie eine Goblinsippe die sich an dem Rind bedient, jedoch war ursprünglich ein Löwe Schuld am Tod des Rindes. Die Helden empfehlen den Trollen eine Koexistenz mit den Goblins und damit steht es 4:4.

Am Abend befragt Krallawatsch in einem mächtigen Ritual seinen Ahnen Stronk (?) und ruft dessen Geist herbei. Dieser offenbart den Gezeichneten, dass der letzte Splitter von einem Zwerg aus der Sippe Calamans (Schmied der Hand) gestohlen wurde. Dieser ist in der alten Binge zurückgelassen worden und wird von Angrosh bewacht.

26.Phex

5.Thingtag. Die Helden brechen zur alten Binge auf, erhalten jedoch die schlechte Nachricht, dass es 4:5 steht und dass der Sohn des ermordeten Fürsten gewählt wurde und dieser die Gezeichneten verantwortlich für den Mord macht. In der Binge finden sie einen Grolmenstamm der die Miene als Königreich in Besitz genommen hat. Mit den Grolmen handeln die Helden einen Zugang zum Allerheiligsten aus, wenn die Grolme dafür einen Anteil von den Schätzen erhalten. Im verlassenen Heiligtum thront der Splitter auf einem von Lava umgebenen Altar. Die lebendige Statue eines Zyklopen mit einem Rubinauge tritt auf die Helden zu und fordert sie auf einen Eid auf Graufangs Entfesselung zu leisten. Danach holt Ragnar den letzten Splitter und die Helden kehren zurück zur Trollfestung. Krallulatsch wurde entführt und die Helden (+Krallerwatsch) brechen zum Berg Schattenklotz auf um ihn zu retten.

27.Phex

6.Thingtag. Berg Schattenklotz am frühen Morgen. Baal findet einen Zugang für den Aufstieg. Es folgt ein langer Aufstieg und die Sichtung der zersplitterten Festung wo Krallulatsch festgehalten wird. In der Festung halten sich 5 Riesenalken, der Trollschamane Knopphold, der Schwarzschild und 10 Trollzacker auf. Abbadi gelingt es Krallulatsch zu befreien. Leider bemerken die Bewacher, dass Krallulatsch fehlt und nehmen die Verfolgung auf. Es entbrennt eine wilde Verfolgungsjagd...(Krallulatsch tritt den Torxes, Baal wird schwer verletzt, Krallulatsch und Baal stürzen schwer, Luxtosgart schießt auf einen Riesenalken und verletzt ihn schwer, während die Helden fliehen aktiviert Baal die Wolke von Al'Tall – dabei werden 5 Riesenalken vernichtet)...die völlig zerschundene Heldengruppe schleppt sich die ganze Nacht zurück zur Trollfeste..

28.Phex

7.Thingtag. Bericht vom befreiten Krallerwatsch vor dem Thing. Die Trolle beraten sich und die Helden fallen müde in ihr Schlaflager.

29.Phex

Der Thing der Trolle entscheidet sich für eine Unterstützung der Gezeichneten. Die Helden verlassen die Festung der Trolle und entfesseln in der Höhle Rasch Bromm Kartsch das 6. Zeichen für den jungen Trollschamanen Krallerwatsch.

02.Peraine

Trollpforte. Die Gezeichneten beziehen ihr Quartier im Heerlager. Im Lager der Gezeichneten haben sich viele der früheren Gefährten versammelt: Phileasson und Beorn mit ihren 500 Thorwalern; Cuano mit den Sternenschatten; Lorions Waldelfen; Die Hoxforster Miliz unter Tita;

Die Zwergenkrieger; Die Drachenjäger; Grakvach mit seinen Veteranen und so weiter und sofort; insgesamt 750 Mann die sich bisher unter dem Banner der Gezeichneten versammelt haben.

Kurzbericht von Aurelia, 2. Zeichen:

- Leomar vom Berg hat alle Hände voll zu tun den stetigen Strom an Versorgungsgüter und Soldaten zu koordinieren. Bisher haben sich etwa 10.000 Kämpfer versammelt, Hochrechnungen gehen von insgesamt 20.000 Mann aus. Der Feind verschanzt sich auf der Oger Mauer und kann mit Hilfe eines dämonischen Rauches jegliche Sicht hinter die Mauer verhindern. Auf Seiten des Feindes befinden sich Schätzungen zur Folge (veraltete Informationen aus dem Winter): ~2500 Landwehr, ~3000 Untote (wahrscheinlich doppelt so viele durch gezielte Tötung und Wiederbelebung umliegender Ortschaften) ~2000 Söldner, Orks, Goblins und Echsen, ~500 Tempeler von Jergan, ~500 Tulamidische Reiter, 1 Banner Kor Kirche, Drachengarde (mit besonderen Untoten), Agrimoth Reiter (mit pervertierten Elementen), Maraskaner, Tatzelwurmreiter, mehrere Drachen, viele Geschützte...,
- Heerführer sind Borbarad, Haffax, Xeraan, Di Ziforika, Colon Tunneltreiber und Azaril
- Abadi kundschaftet die Mauer aus. Vor der Mauer befinden sich Bärenfallen und Krähenfüße. Die Mauer selbst ist dämonisch pervertiert und attackiert mit Klauen jeden der versucht diese zu erklimmen. Die Mauer wird von Söldnern und den Monstren des Omegaterium unter Lutisana von Pericum gehalten. Colon Tunneltreiber befehligt 50 Geschützte auf der Mauer. Der Feind hat zahlreiche Flammendämonen mit brennbaren Substanzen als letzte Verteidigungslinie versteckt
- Kralawatsch befragt seine Ahnen nach versteckten Wegen in die Mauer oder deren Befestigungen.
- Raidri bewacht das Kind und hält mit seinen Geschichten die Moral aufrecht
- Die Helden kundschaften einen geheimen Bergpfad aus. Dieser führt auf die andere Seite der Mauer und planen die Thorwaler auf diese Art in die Flanke des Feindes zu schleusen. Auf dem Weg finden sie Spuren eines gewaltigen Wurms / Artefakts der durch den Berg mit Magie geschleust wurde. Die Helden betreten das Feindgebiet und können jedoch nicht weiter spähen, da eine feindliche Patrouille nach dem geheimen Pfad sucht. Diese soll einen Quintslinga in Nemrods Stelle bei den Mittelreichern einschleusen. Die Helden tarnen den Pfad und lassen das Gebiet verstärkt bewachen.
- Krallawatsch hat jetzt immer eine Wolfsmeute um sich die seinen Befehlen folgt. Eine Audienz mit Mokol wäre vorteilhaft weil der seine Grafschaft am besten kennt
- Zahllose Geweihte und Zauberer finden sich bereits an der Pforte. Die Mittelreicher haben ein großes Lazarett und bauen eifrig Belagerungsgeräte. Viele Fraktionen haben sich bereits versammelt. Kundschaften erweist sich als schwierig. Der Gegner überfliegt jeden Tag mit Karakilen unser Lager. Haffax demoralisiert unsere Seite mit dem Borons Rad. Momentan dessertiert etwa jeder zehnte.

Bis zum 20. Ingerimm 1021 BF bereiten sich die Helden und das große Heer der freien Welt auf den großen Kampf vor – bzw. müssen diverse Störmanöver des Feindes verhindern (oder aufklären).

- Die Helden tüfteln mit Leomar an einer Angriffsstrategie: die B Charaktere werden zusammen mit den Sternenschatten und Grakvachs Männern die Mauer im Morgengrauen infiltrieren und die Mauer anzünden. Zeitgleich greift Leomar die Mauer an. Ist die Mauer genommen wird Bastrabuns Bann gesprochen. Von der Mauer aus geht es weiter. Es steht die Vermutung im Raum das Borbarad zu einer bestimmten Sternkonstellation etwas versuchen wird an dem schon Fran und Hela gescheitert sind. Während er in dem Ritual

versunken ist wollen die Gezeichneten ihn stellen. Die Kavallerie und die Thorwaler sollen ihnen dafür Geleitschutz bieten.

- Aurelia koordiniert die Bannmagier und Illusionisten zusammen auf der Mauer
- Die Helden kundschaften den Sumpf im Süden aus. Die Grolme haben da einige Stützpunkte errichtet und zwingen die Patrouillen des Feindes in den Sumpf zu tanzen. Durch das Flosssystem der Grolme gelangen die Helden ins Lager des Feindes und können dort taktische Informationen sichern. Leider werden sie entdeckt können, aber ohne große Verluste fliehen.
- Im Lager erhalten sie Besuch von Pardona die ihnen die oben stehenden Worte übergibt. Anscheinend ist das Kind derjenige der Borbarad besiegen wird. Aurelia widmet daher mehr Aufmerksamkeit dem Kind um es auf dessen schwere Aufgabe vorzubereiten. Um den Kind zumindest eine kleine Freude zu machen ergründet Aurelia sein Seelentier und Ragnar organisiert einen Boroni der Raidri in das Traumreich des Kindes geleitet. Dort findet er den wahren Namen des Kindes, was es überglücklich macht. Zwar ist es nun angreifbar doch kann es auch seinem Schicksal mutig gegenüber treten
- Beorn wird von Pardona aus dem Lager geführt. Die Helden nehmen die Verfolgung auf, doch können sie sich eine längere Jagd nicht leisten und kehren zurück.
- Einige Karakilreiter haben Brandsätze auf Zelte im Lager abgeworfen. Einige Verletzungen aber keine Toten.
- Brauwagen aus Devensberg versorgen viele Soldaten mit Bier und machen ein gutes Geschäft.
- Wasserversorgung im Heerlager wird kritisch. Brunnen werden gegraben und Latrinen ausgehoben.

#### 19.Ingerimm

Treffen mit Nemrod. Er liest den Helden aus deren Akten vor. Danach verbrennt er diese im Kaminfeuer. "Wenn Borbarad siegt, wird das keinen interessieren. Wenn Ihr über Borbarad siegt, hat es keinen zu interessieren."

#### 20.Ingerimm

Privates Treffen mit dem König. Er will mit Hilfe der Gezeichneten ein "Reich der Helden" schaffen. Besprechung mit dem Stab. Treffen zwischen den B-Helden und Kolon Tunneltreiber vor der Mauer. Cordovan gibt sein dämonisches Zepter ab.

#### 21.Ingerimm

König Brin will in einer Zeremonie den großen Stein mit dem Kaiserschwert Silpion spalten. Leider wird er Opfer eines Attentates von Galotta. Die Freunde / Verbündeten des Königs können nicht verhindern, dass der Reichsbhüter Brin von mehreren Zantims zerissen wird. Das halbe Heer schaut zu, wie der König stirbt. Galotta wird von den Helden gestört und so kann er nur das Herz+Schwert erbeuten – bevor er sich wegteleportiert.

Abends. Lagebesprechung im Feldherrenzelt. König Emer, der Bote des Lichts, die Helden und weitere Anführer einigen sich darauf, dass der tote König Brin auf sein Pferd geschnallt werden soll, um den Angriff anzuführen. So soll die Moral des vereinten Heeres gewährleistet bleiben. Phex ist immerhin der Hausgott der von Gareth....

Torxes kommt noch vorbei und will verkünden das der Prinz tot ist aber ein groß angelegter Silentium verhindert das aber. Im Schlepptau hat er 2 dutzend Geister von wichtigen Gefallenen Personen die Borbarad verklavt hat. Darunter auch Abujin, Gawen und Waldemar der Bär. Allerdings können der Bote des Lichts und das Schwert der Schwerter mit einer mächtigen Liturgie erlösen

## 22. Ingerimm

Der letzte Tag vor der Schlacht. Die Gezeichneten treffen sich mit den anderen Helden. Zusammen plant man die Eröffnung der Schlacht. Es wird die Kommandoaktion Mauer geplant (die anderen Helden sollen die Mauer infiltrieren und soviel Schaden wie möglich anrichten, um dann das Signal zum Angriff zu geben).

Der Zeichträger Baal zor' nagai geht am Vorabend der Schlacht mit Franka Helmisch den Traviabund ein. Luxtoschgart und Volerws Karas (Jugendfreund von Baal) sind die Trauzeugen für Baal. Aurelia und Cordovan von Franka Helmisch. Der Geweihte Götterfried vollzieht die Zeremonie.

Nachts lässt der Verräter Haffax Feuer in Form von Boronsrädern um das Heerlager der vereinten Völker zu entzünden.

## 23. Ingerimm

Am frühen Morgen machen sich die Helden Achmad, Flintax, Finwar, Eslam und Ugo (+70 Verbündete und Freunde) auf den Weg zur Mauer, um in einer Kommandoaktion die Schlacht zu eröffnen. Auf dem Weg zur Mauer werden viele Verbündete schwer verletzt oder getötet. Im Heerlager vor der Mauer töten sich über 40 Beilunker Reiter (von einem beschworenem Dämon initiiert) selbst. Die Helden erreichen die Mauer und können in einem Sturmangriff einen Teil des Torhauses besetzen und beide Torflügel öffnen. Lutsana von Perricum wird dabei von Finwar schwer verletzt. In dem Gefecht sterben fast alle Begleiter der Helden – die Helden können schwer verletzt entkommen. Das offene Tor wird von dem Heer der Verbündeten als Signal zum Angriff angesehen.

Die obersten Geweihten Aventuriens segnen im Morgengrauen das Heer und dutzende Regimenter marschieren auf. Nach mehreren Sturmangriffen kann die Mauer erobert werden – doch die Verluste sind groß. Ludalf von Wertlingen und einige Panthergardisten können die Leiche von König Brin bergen und in Sicherheit bringen. Den ganzen Tag über tobt die Schlacht und erst in den Abendstunden gelingt es einigen Reitern des vereinten Heeres die Gezeichneten und das Kind zu dem Hügel Borbarads zu bringen. **Die Gemeinschaft kann Borbarad unter Opfer ihres eigenen Lebens bezwingen.**

Der Kampf nach dem Fall Borbarads und den Gezeichneten ging die ganze Nacht weiter. Obwohl Rhazazzor viele tausend Untote (darunter Untote Oger) gegen die Mauer schickte und die wandelnde Festung angreift – kann die Mauer gehalten werden! Der Feind zieht geschlagen vor der Mauer in die Baronie Ost-Devensberg ab. Bastrabuns Bann hielt bis kurz vor Mitternacht...

Verluste der kaiserlichen und Verbündete: [8.000 von 21.000]

- 7.000 Kämpfer (von 15.000) und 1.000 Trossvolk / Hilfstruppen (von 6.000) sind gefallen
- und fast jeder Kämpfer ist verwundet oder total erschöpft

Verluste der Borbaradianer: [7.700 von geschätzten 12.000]

- 3.000 lebendige Kämpfer, 3.000 Untote Kämpfer und 200 Dämone / Golems
- 1.500 desertierte bzw. verräterische Landwehrkämpfer und Answinisten

Devensberg ist zu 1/3 zerstört und etwa jeder vierte Einwohner wurde getötet. 1/2 der Verteidiger unter Graf Mokol verloren ihr Leben. Oberst Alrik von Blautann erreichte mit 2 Schwadronen Greifenfurter Grenzreiter und 2 Schwadronen Elitereiter "Raul von Gareth" gerade noch Rechtzeitig Devensberg und konnte die Verteidigung unterstützen.

Nach der Schlacht konnten die sterblichen Überreste der Gezeichneten von einem Trupp Golgariten unter dem Kommando von dem Helden Eslam Assiref geborgen werden.

**Finwar und Luxtoschgart** bekommen die Kaiser-Raul-Schwerter in Gold verliehen

**Finwar und Luxtoschgart** bekommen den Greifenstern in Bronze verliehen.

**Achmad, Ugo, Flintax, Eslam** bekommen die Kaiser-Raul-Schwerter in Silber verliehen

**Luxtoshgart, Achmad, Ugo, Flintax, Finwar, Eslam** = Tapferkeitsmedaille "Dämonenschlacht"