

Das erste Opfer für Anath Raema – Alles andere als wie geplant

Der erste Feind auf Rak'Thapils Plünderungsreise zum Beweis seiner Qualitäten als angehender Bestienmeister und General waren die kaltblütigen Echsen. Seine Truppen war ihnen bereits eine Woche im Grenzbereich Lustrias gefolgt und hatte auf den idealen Moment für einen Angriff in den Morgenstunden gewartet, wenn die Echsen noch träge und behäbig sind. Die Kundschafter hatten in der Zwischenzeit die Umgebung nach einem geeigneten Schlachtfeld abgesucht und die Spuren der Druchii verborgen. In einer weiträumigen Lichtung waren sie fündig geworden. Es gab zentral und an der Ostflanke kleinere Wälder, aber nicht zu viele als dass die Skinks darin verstecken spielen könnten. Gewässer, die den niederen amphibischen Lebewesen zum Vorteil gereicht hätten, waren keine vorhanden, dafür aber eine von etwas Dunklen und unsagbar Altem beanspruchte Höhle, von der eine Aura des Todes ausging. Darüber hinaus waren noch eine Ruine bei den Echsen vorhanden und ein Hügel in naher Reichweite der Druchiilinie.

Aufstellung

Wie es Rak'Thakil vorhergesehen hatte mieden die Echsen die schaurige Höhle und stellten sich zentral des Tals auf. Das Zentrum selbst wurde dabei von den Tempelwächtern mit ihrem Hornnacken gebildet, die von einem Bastialadon mit Sonnenmaschiene unterstützt wurden. Östlich dieses Blocks bezog ein Geschwader Raptordaktyltreiter Stellung, die von einem Häuptling auf selbigem Reittier begleitet wurden. Ihre Kröten hatten sie den Schwarzen Gardisten und den Echsenrittern untergeschmuggelt. Den Ostrand sicherte eine Rotte Skinkplänkler die von einem Schamanen geleitet wurden und den Wald als Ausgangsbasis sichern sollten. Den Westen beanspruchte eine Skinkkohorte für sich, die vier Kroxigore dabei hatten um auch mit widerstandsfähigeren Gegnern zurechtzukommen. Den Westrand sicherte ein zweiköpfiges Stachelsalamanderjagdrudel.

Rak'Thakil hatte weniger Skrupel bezüglich der Höhle im Westen und beorderte hier die Korsaren zusammen mit den Schwarzen Reitern hin. Feuerunterstützung gab es von den Schützen, welche die Leibwache der wilden Schamanin Sentari bildete. Über den westlichsten Rand des Gefildes sollte Tasenaja die Haushydra von Rak'Thakil vorrücken, um die Echsen zu bedrohen und das Feuer der Salamander auf sich zu ziehen. Den Tempelwachen gegenüber positionierten sich die Schwarzen Gardisten, da sie hier einen würdigen Gegner sahen, den sie in Schach halten mussten. Die östliche Flanke bildeten mit den Rittern und Rak'Thakil auf seinem getreuen Pegasus die schnellen Elemente der Armee, um die gegnerischen Flieger abzufangen. Die Schatten hatten ebenfalls auf der Seite eine vorgeschobene Stellung eingenommen, in der Hoffnung die wilden Flugsaurier in eine für sie ungünstige Stellung verlocken zu können und um die Skinks mit ihrem Schamanen angehen zu können.

1. Spielzug

Während die Echsen noch ihren Stoffwechsel steigern mussten, griffen die Dunkelelfen bereits an. Die westlich Flanke rückte geschlossen vor, wobei die Schützen Stellung auf dem Hügel bezogen um ein besseres Sichtfeld zu haben und die Reiter sich davor setzten um die Kaltblüter mit ihren niederen Intellekt zu einem verfrühten Angriff zu verleiten. Die Garde und die Ritter samt des Generals schoben sich auf die gleiche Höhe. Nur die Schatten stürmten auf der Suche nach Deckung offensiv den östlichen Wald, der sich prompt als von giftigen Schlangen verseucht herausstellte. Die Echsen hatten eine heimliche Vorhut zum Schutze des Waldes entsandt, der zwei der Kundschafter zum Opfer fielen. Nach dem sich die Dunkelelfen in Stellung gebracht hatten, begingen sie mit dem was ihnen am meisten Freude bereitete.

Die ersten Opfer hatte die Skinkkohorte zu beklagen, als ein von Sentari beschworener Krähenschwarm einen der ihren zerriss. Die leichte Kavallerie und die Schützen hatten sich jenes Regiment ebenfalls auserkoren, um die Reihen zu lichten und die größeren Kreaturen zu schwächen. Und so kam es, dass noch ein paar weitere der Kriechtiere ihren Schöpfern gegenübertraten, doch die Reihen hielten. Von den Plänklern auf der anderen Seite des Schlachtfeldes konnte man das nicht behaupten, verloren sie durch den Beschuss nicht nur einige ihrer Brutbrüder sondern glatt auch die Nerven, so dass sie ihre Beine zusammen mit dem Schamanen in die Hand nahmen und flohen. Das erste Blut auf Seiten der Dunkelelfen vergoss weder Echse noch Elf, was zwar angesichts deren Mentalitäten nicht verwunderlich wäre, doch noch lief es gut. Die schwarzen Reiter waren der Höhle zu nahe gekommen und die darin lauernde Gefahr stellte sich als eine alte Behausung des Seuchenklans heraus, aus der noch giftige Dämpfe entwichen, welche den Zusammenbruchs einer der Reiter durch schmierigen Eiter in den Lungen bewirkte.

Die Echsenmenschen kamen langsam auf Betriebstemperatur, wobei es die rasenden Raptordacytle nicht mehr bei Zaum hielt und die Reiter sie nicht von einem Angriff auf die Echsenritter abzuhalten vermochten, bei denen sich die Leibspeise ihrer Reittiere aufhielt. Doch der Gegenwind war zu stark und so ging der Angriff fehl, was sie in die ungünstigste Position vor ein paar nicht minder hungrigen Mäulern brachte. Die Kohorte wollte der leichten Kavallerie vor ihrer Nase kein Spielraum zugestehen und sagte daher einen Angriff an. Damit handelt sie nach Plan der Reiter, deren vorgeschobene Position eine Finte war. Sehr zum Verdruss von Seranti verlor ihre Regiment beim Passieren der Reiter die Nerven und brachte sie daraufhin vermeintlicher Weise in Sicherheit. Der Schamane schaffte es mit ein paar scharfen Zischlauten, die ihn begleitenden Plänkler zum Stehen zu bringen und erinnerte sie an den Plan der alten, wonach die düsteren Elfen sich auf diesen Flecken Erde nicht festsetzen durften, wenn die Echsenmenschen nicht durch ihre eigenen prähistorischen Monster angegriffen werden wollten. Die übrigen Echsen rückten ruhigen geschlossenen Schrittes vor, nur der Skinkhüptling nahm eine exponierte Position ein als er in den Rücken der Schwarzen Garde flog um die fliehenden Reiter und Schützen weiter nachsetzen zu können. Mit einem Donnerkeil wollte sich der Schamane die Schatten vom Hals schaffen, doch kam er genauso wenig durch wie das Bastiladon, dessen auf den Rücken geschnalltes arkanes Konstrukt in den frühen Morgenstunden nicht genügend Energie sammeln konnte. Lediglich die Stachelsalamander waren in Reichweite und spickten ein Paar Gardisten mit ihren Dornen.

2. Spielzug

Die Dunkelfelfen begannen ihre Angriffe mit den Rittern, welche mit Freuden in die Raptordactyle krachten, während auf der anderen Seite die Korsaren im Verbund mit der Hydra die Skinkkohorte angehen wollten, in der Hoffnung die dahinter befindlichen Salamander im Anschluss dem Garaus zu machen. So vortrefflich der Plan auch in der Theorie war, ging er doch bereits im Ansatz fehl, als die Korsaren ihre Kräfte überschätzten und die Hydra allein in die Kohorte stürmte. Die Schwarzen Reiter konnten ihr Pferde unter Kontrolle bringen und schwenkten auf den Skinhäuptling ein, der im Rücken der Dunkelfelfenlinie gelandet war. Die Schützen hingegen setzten ihre Flucht ununterbrochen fort, um mitsamt der Magierein vom Schlachtfeld zu fliehen. Im Zentrum musste die Schwarze Garde feststellen, dass der Wald mit betäubenden Pilzsporen verseucht war und schlurfte mit der Eleganz eines Ogers den Tempelwachen entgegen. Die Schatten dünnten mit ihrem Beschuss die Skinkplänker weiter aus. Der Skinhäuptling auf seinem Flugsaurier erwies sich hingegen, entgegen der Erwartungen, als recht zäh und unempfindlich für den Beschuss der Schwarzen Reiter. Ein absolutes Blutbad richteten derweil die Ritter an, als sie die Raptordactyle mit ihren Reitern aufspießten als wären es Weintrauben für einen Snack und ihren Nauglirs gar nicht erst die Gelegenheit gaben sich ein Stück aus dem alten Geflügel zu reißen. Im Anschluss an den glorreichen Sieg wendeten sie ihre Reittiere für einen Lanzengang Richtung Zentrum des Feindes, wo die Tempelwache aufmarschierte. Die Hydra am linken Rand hatte zwischenzeitlich Pech mit den aus Höhle entweichenden Dämpfen und erlitt gleich zwei Wunden bei ihrem Angriff. Die Skinks bemühten sich dem noch weitere zuzufügen, doch die giftigen Wurfspeere scheiterten an der dicken Schuppenhaut, ebenso wie ihre Attacken im anschließenden Nahkampf. Die Hydra hingegen konzentrierte sich auf die größere Gefahr und schaltete zwei Kroxigore mit wuchtigen Bissen aus und verbrannten noch einen dritten als Dreingabe mit ein paar Skinks. Der letzte Überlebende Kroxigor schwang in kalter Wut seine riesige Waffe und brach der Hydra das Rückgrat, die im anschließenden Todeskampf weitere Skinks zu unansehnlichem Echsenbrei zermalmte.

Rak'Thapol hatte im Schatten der Ritter sich in Stellung gebracht, begierig das Bastiladon anzugreifen, und dieses träge Riesenreptil seiner Göttin zu Opfern. Der Tempelwache hätte er dabei etwas mehr Beachtung schenken sollen, deren ungeteilte Aufmerksamkeit er nun im Gegenzug genoss und die zum Angriff überging. Sich der Tatsache bewusst das mit diesen elitären, humorlosen Raufbolden nicht gut Kirschen essen ist, machte er kehrt um später die Jagd fortzusetzen. Die Tempelwächter trug es indes zwischen die Kampfechsenritter und die Garde. Die angeschlagene Kohorte rückte etwas von der Höhle zurück, während der Häuptling seinem Dactyl in die Flanken trat und die Schwarzen Reiter angriff, die es ihrem General gleichmachten und der unerwünschten Begegnung durch ein Fluchtmanöver aus dem Weg gingen. Die Salamander und das Bastiladon schafften sich freie Sicht auf die Schwarze Garde um den Tempelwächtern beizustehen und die kaltherzigen Mörder vor dem kommenden Handgemenge zu reduzieren. Die Winde der Magie wehten ungünstig für die Echsen, so dass das Bastiladon seinen Sonnenkristall wieder nicht entladen konnte und der Blitz des Schamanen gebannt wurde. Zumindest gelang es dem Schamanen anschließend die Schwarze Garde mit den unheilvollen Nachtwinden zu verfluchen. Wirkliche Verluste unter den Gardisten verursachten hingegen die irdischen Attacken als die Besatzung des Bastialdons im Einklang mit den Stachelsalamandern das Feuer eröffneten und 5 der Leibwächter Malekiths von den Projektilen zersiebt wurden.

3. Spielzug

Nach dem Rak'Thapol sich, ähm als erfolgreicher Köder sammelte, sahen die Mörder der Schwarzen Garde ihre Gelegenheit gekommen und griffen die Tempelwächter an, während die Ritter sie unterstützten, in dem sie die Elite des Feindes in der Flanke attackierten. Die Schwarzen Reiter wendeten ihre Tiere und machten ihre Armbrüste bereit. Den Korsaren gelang es im zweiten Anlauf die, nunmehr angeschlagene, Skinkkohorte zu erwischen. Dem Beschuss der Schatten erlag ein Skink, was diese jedoch nicht zur Flucht ermutigte. Die Reiter mussten indes feststellen, dass der Häuptling stärker gerüstet war, als es bei den Weichechsen üblich ist, einer der Bolzen war treffsicher auf seinen Reptilienschädel abgefeuert worden, zersplitterte allerdings an dessen Helm. Im Nahkampf badeten die Korsaren in einem Blutbad, als sie sich durch die Skinks hackten, mussten jedoch auch ihren Anteil an der blutigen Suppen beitragen als zwei von Ihnen vom letzten Kroxigor gespalten wurden. Die urtümliche Echse musste dem Druck dennoch weichen, nachdem ihr langsames Reptiliengehirn registrierte, dass alle ihre Zuchtbrüder gefallen waren. Die Korsaren ließen die Riesenechse laufen und machten sich bereit in Zentrum einzugreifen. Das wahre Gemetzel sollte jedoch erst noch folgen. Während die Ritter zeigten, dass sie zur adligen Elite eines elitären Volkes gehörten in dem mit jeder ihrer Attacken einen der zähen Wächter aufspießten, passierte in der Front das Unglaubliche. Bevor auch nur ein Gardist seine Hellebarde zum Einsatz bringen konnte, zog der Hornnacken ein unscheinbares Ei und warf es den Mördern entgegen, wohl wissend, dass sein Slannmeister den exakten Zeitpunkt zum Schlüpfen berechnet hatte. Was auch immer dann hervorbrach, wuchs in unnatürlicher Weise rasend schnell an und wälzte sich dabei durch die gesamte Garde bevor es verschwand und nur einen blutübersähten Bereich hinterließ, wo kurz zuvor die kaltblütigsten Krieger von Naggaroth standen. Während die Front der Wächter auf diese dramatische Weise ihres Gegners beraubt worden war machten die in die Flanke nachrückenden Tempelwächter zwei Ritter nieder. Allein gelassen und schockiert von der brutalen Wendung machten die Ritter kehrt, wurden aber auf der Flucht von den Wächtern eingeholt und unter den schweren Hellebarden zerstückelt.

Da sich das Zentrum gelichtet hatte und auf der östlichen Flanke nur noch die Schatten sich in dem Giftwald verbarrikadiert hatten, wanden sich die Echsen den restlichen Bedrohungsherden zu. Die Tempelwache hatte sich nach der Verfolgung der Ritter jedoch sehr weit ins Abseits befördert, so dass sie nur langsam zurück fand. Der Häuptling musste ein weiteres Mal sich den Reitern zuwenden um sie endgültig zu vernichten oder wenigstens zu vertreiben. Da sie gesehen hatten das dem Skinkhelden nicht beizukommen ist, entschieden sich die Schwarzen Reiter, indes nach zusehen wo die Schützen mit der Magierin geblieben waren und verschwanden ebenfalls vom Spielfeld. Das Basiladon wuchtete seinen schweren Körper den Korsaren zu, die sich in dessen Flanke positioniert hatten. Die Stachelsalamander drehten sich ebenfalls in diese Richtung um die verlorenen Skinks zu rächen. Der Schamane verließ die letzten überlebenden seines Plänklerbegleittrupps und lief in deren Schatten zu den restlichen Truppen und weg von den Schatten, die sich seine Einheit als ihr Ziel auserkoren hatten. Er bewahrte dabei auch genügend Abstand vom Adligen um nicht angegriffen werden zu können. Im Gegenzug ließ er jedoch Blitze auf den General der Elfen herabregnen, vermochte es jedoch nicht Schaden zu verursachen, da der Reiter seine Position scheinbar wechselte und die Blitze, die trafen nicht durch seine Rüstung drangen. Der Wind des Unheils gelang ihm jedoch nicht und auch die Solarmaschine des Basiladons schaffte es nicht genügend Sonnenstrahlen zu sammeln, um die Korsaren zu rösten. So griffen die Skinks auf bewährte, weltlichere Kriegsmittel zurück und spickten die wagemutigen Korsaren mit Giftspeeren und den Stacheln der Salamander, so

dass sieben von Projektilen gespickte Korsaren zu Boden gingen. Die Verbleibenden waren noch von ihrem Sieg gegen die Kohorte berauscht und waren weiterhin auf das Blut der Skinks aus.

4. Spielzug

Allein weil sie ihre Chancen im Nahkampf für besser einschätzten als im Kreuzfeuer, griffen die Korsaren das Bastiladon an, während sich Ihr General bereits in Position brachte um dem Monster den Todesstoß zu bringen. Die tollkühnen Seemänner mussten die langsame Urzeitbestie nur noch etwas länger hinhalten. Die Schatten hielten sich weiterhin in ihrem Wald um die Skinks den gefiederten Tod zu bringen. Ihrem Beschuss erlag jedoch kein einzelner der geschuppten Plänkler und auch die Korsaren vermochten es nicht ihrem Gegner eine Verwundung bei zu bringen und verloren einen der ihren als das Monster eine ungeschickte aber nicht desto trotz tödliche Attacke mit ihrem wuchtigem Schwanz durchführte. Im Schwung ihres Angriffs hielten die Korsaren stand, zu fliehen und die Bestie damit entkommen zu lassen wäre schließlich nicht weniger tödlich gewesen.

Die Plänkler und der von ihnen gedeckte Schamane schlossen weiter zu den Salamandern auf und auch die Tempelwächter kehrten gemächlich wieder ins Zentrum zurück. Nachdem der Häuptling die Reiter vertrieben hatte, ließ er seine Flugechse eine Kurve fliegen und machte sich bereit in die Nahkämpfe im Zentrum einzugreifen, sollten die Elfen nicht durchbrechen. Einen der Salamander überkam ein Fressrausch während die Einheit eine Gabe ihrer Stacheln auf den Adligen abfeuerte, so dass zwei Skinks ihr Leben lassen mussten. Die Salve war zwar breit gestreut, so dass vereinzelte Stacheln trotz des verbergenden Mantels trafen, besaßen jedoch nicht genügend Wucht, um den darunter liegenden Seedrachenumhang zu durchdringen. Auch der Schamane hatte weniger Glück mit seinen Blitzen, die alle danebengingen. Im Nahkampf zermalmte das Bastiladon zwei weitere Korsaren, die immer noch keine Lücke in der dicken Schuppenhaut des Monsters gefunden hatten.

5. Spielzug

Auch wenn er bisher dem Beschuss der Echsen und ihrer Magie entgangen war wusste Rak'Thapol, dass er sein Schicksal nicht zu sehr reizen sollte und ganz davon ab bot sich mit dem Bastiladon seine heiß ersehnte Trophäe dar, auf die er es die ganze Zeit abgesehen hatte.. Das Erlegen einer solch mächtigen Bestie vermochte, die Schmach die sich abzeichnete zumindest teilweise zu mindern. Die Schatten erlegten einen weiteren Plänkler womit nur noch einer übrig blieb, der aber keine Anstalten machte die Beine in die Klauen zu nehmen. Das war jedoch immer noch mehr als die geübten Mörder im Nahkampf vollbrachten. Auch wenn er sein Leben lang mit der Erforschung und Jagd von Monstern vollbracht hatte, so war an diesem Tag Anath Raema unzufrieden mit ihm, so dass er die schwerfällige Echse nur einmal traf und dieser Treffer lediglich einer losen Schuppe galt. Das dumpfe Reptil nahm den Treffer nicht einmal zur Kenntnis und zerschmetterte zwei weitere Korsaren, die sich weiter bemühten eine Schwachstelle zu finden aber nichts auszurichten vermochten.

Der Skinkhäuptling sah seine Gelegenheit gekommen und jagte seine klauenstrotzende Flugechse in den Rücken des Adligen. Die Tempelwächter stellten sich in die Schusslinie der Schatten, während die Skinks weiter auf Abstand gingen. Die Winde wehten schwach für den Schamanen, so dass den Schatten die Donnerkeile erspart blieben. Die Salamander hatten derweil Geschmack an dem Blut der Skinks gefunden und verschlangen drei weitere der Treiber. Rak'Thapol hatte in seiner Siegesgewissheit mit einem Angriff von hinten nicht gerechnet und hatte alle Mühen den wendigen Häuptling in seinem Rücken auch nur zu treffen. Der Häuptling nutzte seine günstige Position und jagte seinen Speer in die Schulter des Adligen, während sein gefräßiger Raptordactyl mit seinen scharfen Klauen eine weitere klaffende Wunde in dem Elfen hinterließ. Das Bastiladon versucht dem

Adligen den letzten Rest zu geben, traf den wendigen Elfen und sein Reittier in dem hektischen Luftkampf jedoch nicht. Die Korsaren mühten sich in der Zwischenzeit weiterhin vergebens an der klobigen Echse ab und verloren einen der ihren, der zwischen die schweren Beine der Echse geriet. Aufgrund des Drucks des monströsen Bastiladons und der erlitten Verletzungen versuchten sich sowohl die verbliebenen drei Korsaren als auch der Adlige, sich von ihren Gegnern zu lösen, wurden jedoch verfolgt und eingeholt.

6. Spielzug

Nach dem Ableben ihres Generals und als letzte Überlebende ihres Jagdtrupps, dachten die Schatten nicht daran die heilige Jagd abubrechen und verließen ihr Versteck um die letzten Skinkplänkler ins Grab zu schicken. Allein es sollte nicht sein.

Nach dem alle Elfen bis auf die beiden wagemutigen verbleibenden Kundschafter vernichten waren, nahmen sich die Echten vor, auch diese dem Garaus zu machen, auf das keine dieser arglistigen Kreaturen eine Gelegenheit erhält noch Schaden anzurichten. So gab der Häuptling auf seinem Raptordactyl die Sporen um im Blute der vermeintlich leichten Beute zu baden. Der Angriff endete jedoch abrupt in einem finalen Sturz, als sowohl er als auch sein Reittier jeweils einen schwarz gefiederten Bolzen in seiner Brust einschlagen spürten, wo der schützende Helm seinem Träger nicht von Nutzen war. Die magischen Winde entzogen sich den Echten mal wieder, so dass keiner ihrer schädlichen Zauber über genügend Energie erhielt um die Schatten zu bestrafen. Da die Salamander im Verlaufe der Schlacht unruhig geworden waren und vermehrt sich eher an ihren Treibern gelabt hatten, statt auf den Feind zu schießen hielten die Treiber ihre Bestien zurück und überließen es den giftigen Wurfspeeren der Besatzung des Bastiladons und der letzten Plänkler die letzten Überlebenden auszuschalten, was ihnen mit zwei glücklichen Treffern auch gelang.