

Middenheimer Bote

Sonderausgabe – alle aktuellen Ereignisse aus Arturia

Khemri stärkstes Reich – Drache verteidigt den Hort

Eine Reportage von Lucius Langhals

Wie bereits in der letzten Ausgabe avisiert ist es dem Middenheimer Boten als einzigem unabhängigem Presseorgan gelungen die Aktivitäten in Arturia zu beobachten. Mit Hilfe eines Luftschiffes der Zwerge ist ein umfassendes Bild der vergangenen zwei Jahre in Arturia entstanden.

Vorab die wichtigsten Informationen: Nur den Orks gelang es den Drachen in einer Schlacht gegen das Khemrireich den Drachen schwer zu verwunden und diesen kurzfristig aus seinem Reich zu vertreiben, bevor er gestärkt zurück kam und wieder den Drachenhort hütet. Settra, Fürst von

Nehekara, ist nun der größte Herrscher in Arturia. Das Untoten Reich deckt den größten Teil im Süden der Insel ab. Die magischen Artefakte sind aber weiterhin in Besitz des Kaiserdrachen. Es bleibt abzuwarten wie sich die nun beginnende Herrschaft der untoten Magier auf die Bevölkerung der besetzten Gebiete auswirken wird. Ein möglicher Exodus in andere Gebiete ist möglich.



Die imperialen Truppen sichern sich den zweiten Platz. Bedauerlicher Weise ist der Expeditionsleiter General Konrad Holzapfel in der letzten Schlacht gefallen. Aus unserer Sicht ist es sowieso fraglich, warum ein

bürgerlicher General die Truppen bei dieser wichtigen Expedition den Imperator vertreten hat – was wäre möglich gewesen wenn der Herzog von Middenheim die Truppen angeführt hätte? Aber abgesehen vom strategischen Fehler zu Beginn der Expedition hat sich der verstorbene Konrad Holzapfel einen würdigen Platz in der Ahnengalerie der Offiziersakademie verdient. Eine Erhebung in den Adelstand wäre gerechtfertigt, auch Post hum.

Ebenfalls von großem Ausmaß ist nun das Reich des Chaos. Der unerfahrene Chaosgeneral Hexamendios konnte die engen Schlachten häufig zu seinen Gunsten wandeln. Es bleibt abzuwarten ob die Diener des Slaanesh ihr Reich dauerhaft etablieren können. Vielleicht folgen weitere Männer des Nordens um im angenehmen Klima ihre sehr fragwürdigen Götzendienste auszuüben. Andererseits fördert ein angenehmes Klima auch den Geist. Besteht sogar Hoffnung auf Heilung?

Die angemeldeten Ansprüche der Wüstenkrieger auf den Drachenhort waren genauso groß wie der Name Ihres Sultans lang ist. Der Sultan Al-Di-Dhattel-Al-t-oehl ben Camel al aka Nafets d'azul erzielte trotz durchschnittlicher Schlachterfolge erhebliche Landgewinne. Araby träumt sogar vom Drachenhort, ehe sich die diese Träume in Alpträume verkehrten.

Das kleine Volk war vom Kriegsglück verlassen. Strategische Überlegungen wurden regelmäßig von unkonzentrierten Befehlshabern ad absurdum geführt. Mehrmals bangte der Autor im Luftschiff um sein Leben, denn der Pilot, ein alter Zwergenmechanikus namens Leokratis da Vincus riss mehrmals vor Verzweiflung das Steuerruder aus der Verankerung als er sah wie ungewohnter Weise Orders nicht ausgeführt wurden. Ob dies am Met lag oder am Klima ist nicht nachvollziehbar. Großkönig Tungdil Goldhand wird allerdings großen Diskussionen bei der nächsten Clanversammlung ausgesetzt sein. Wir hoffen die Trollslayer können sich im Vorfeld abreagieren, denn in den Schlachten hatten sie nicht viele Gelegenheiten. Wie dem auch sei – ein wichtiger Schritt aus Zwergensicht ist Tungdil gelungen. Aus Furcht eine der anderen Völker könnte sich den Drachenhort sichern, gelang es dem Großkönig den Zugang zum Gebirge zu verschließen, so dass der Drache weiterhin die Gewalt über den Hort hat. Es soll bereits Überlegungen geben wie sich die Zwerge den Schatz sichern wollen.

Die Grünhäute waren das einzige Volk die den Drachen kurzfristig vertreiben konnten, viele weitere Glanzleistungen von Orkboss Grunzmob sind nicht bekannt – oder hat irgendein Leser schon mal gehört, dass Orks vor Zwergen weglaufen? Wie dem auch sei, die üblichen Streitereien im Gefolge sorgten dafür, dass der Waagggghhhh nur eine Zeitlang erfolgreich war. Zum Ende starb auch noch Orkboss Grunzmob auf seinem Lindwurm. Die folgende Schlacht ging im Kompetenzgerangel unter, so dass das grüne Volk den niedrigsten Anteil an Arturia besitzt. Es ist immer wieder schön zu sehen, dass die Orks nicht dazulernen. Hoffen wir, dass es so bleibt zum Wohle des Imperiums.

Aber genug der Vorworte, sehen wir uns die Chronologie der Ereignisse an:

Frühjahr, im 7. Regentschaftsjahr unseres Imperators

Die magischen Winde auf Arturia sind durch die Vielzahl an magischen Artefakten sehr stark. Unser Luftschiff geriet mehrmals in erhebliche Turbulenzen. Doch zu Beginn war keine Zeit für die Expeditionstruppen eine magische Stätte zu errichten – der Fokus war der Bau der Hauptstadt als Basis aller weiteren Eroberungen. Dementsprechend wurden die Winde nicht genutzt. Die Zwerge hatten in weiser Voraussicht ihre Hauptstadt Kazadum auf einem Berg mit reichhaltigen Erzflößen gebaut, aber zur großen Überraschung der Geologen und Minenarbeiter war die erste Ausbeute nur wertloses Katzensgold – ob hier die Mächte des Chaos am Werk waren?

Die ersten Erkundungstrupps streiften durch das Land und kurz darauf wurde die neue unbekannte Welt vom Blut der ersten verwundeten Kämpfer getränkt. Aus der Vogelperspektive, ein Luftschiff ist eine herrliche Sache, beobachteten wir wie der Fürst



von Nehekara seine Skelette erweckte, herausgefordert von den Truppen des Sultans. Erstaunlicherweise trafen die Expeditionsheere nicht in der Wüste aufeinander, sondern auf einer bewaldeten Ebene. Der Sultan versuchte ein Attentat auf einen Khemripriester. Dies misslang – keine Wunder wenn das angedachte Opfer bereits tot ist. Spione sicherten Settra einen guten Platz und diesen wusste er zu nutzen. In den in Stein gemeißelten Chroniken der Khemri fand sich folgender Bericht: „In der ersten Schlacht traf eine Settra geführte infanterielastige Knochenarmee auf eine weitgereiste Arabyarmee. Der arabische Sultan führte die ersten Truppenbewegungen aus und nutzte eine Unaufmerksamkeit der Knochen, in dem er seine fliegenden Teppiche in den Rücken der Streitwagen platzierte. Ein anschließender Beschuss war allerdings nicht erfolgreich. Der weitere Schlachtverlauf war sehr taktisch und von kleineren Geplänkeln geprägt. Das alles endete als Settra seine Kavallerie in den Mittelpunkt der Schlacht rückte. Sultan Al-Di-Dhattel-Al-t-oehl ben Camel aka Nafets d’azul nahm die Einladung an und es kam zum Schlagabtausch der Berittenen. Durch einen sehr erfolgreichen Beschuss der heranstürmenden Reiterei konnten die Angreifer bereits dezimiert werden. Der Angriff verpuffte. Settras Plan schien aufzugehen. Er sah die angeschlagene feindliche Kavallerie vor sich in der Mitte des Schlachtfeldes. Mit den letzten Kommandobefehlen dieser Schlacht beorderte Settra seine Streitwägen, seine Todesgeier und eine heraufbeschworene Infanterieeinheit den Arabern entgegen. Die Schlacht wurde gewonnen. Die Araber zogen sich zurück. Fürst Settra war hochzufrieden.“ Des Sultans Truppen wurden deutlich in die Schranken verwiesen und auch die zusätzlich investierten Goldstücke waren verloren. Immerhin konnten die Sklaven noch mit dem Bau einer Burg die Sicherung des Sultanats vorantreiben. Settra, Fürst von Nehekara, besetzte dagegen einen Berg und versklavte die Bevölkerung der Umgebung um sie zukünftig in den Minen auszubeuten.



Hexamendios Einheiten erhielten den Befehl einen Berg für den Bau einer Mine zu sichern. Unser Imperiumsgeneral Konrad Holzapfel setzte alles auf eine Karte und wollte den Chaoten zuvorkommen. Der Plan, wenn es im Rückblick überhaupt ein Plan war, wurde zum Desaster - trotz der Aushebung weiterer Truppen die die gesamte Kriegskasse verschlangen. In keiner Weise hatte die imperiale Infanterie eine reelle Chance das Bergplateau zu sichern. Die Chaosritter und Chaoskrieger waren auf der Hut und setzten unseren Truppen kräftig zu. Der Standartenträger der Chaosritter, Slaydier Eirason, meldete an Chaosgeneral Hexamendios: „Die verweichlichten Südländerkavallerie erzitterte als sie uns sahen! Sie rührten sich nicht einmal als wir mit aller Macht in die Seite des Fußvolks brachen und alles zerschmetterten! Ich bedaure nur die Krieger die auf dem Berg ausharren mussten ohne an diesem Schlachtfest teilzunehmen!“ Ein wahrlich trauriger und dazu noch ertragloser Tag für Konrad Holzapfel und seine Truppen, denn die Soldaten waren so erschöpft, dass nicht mal eine Burg gebaut werden konnte. Hexamendios dagegen nutzte den großen Sieg, besetzte den Berg Karum und baute eine Mine.

Leokratis da Vincus war ungeduldig über das Land geflogen, immer auf der Suche nach seinen Zwergen. Und dann sah er sie am Fluss westlich von Kazadum. Eine Horde Orks war auf dem Weg über den Fluss. Zum Glück, aus Sicht der Zwerge und der restlichen freien Welt, waren sich die Grünhäute wieder uneinig, so dass der Vormarsch ins Stocken geriet. Tungdil Goldhand sicherte das Flussufer ab, bereit über den Fluss zu stürmen. In der Berichterstattung der Orks, dem Autor liegt die Ausgabe des Orkinformationsdienstes „Blutmanifest“ vor heißt es: „Orkboss Grunzmob marschierte mit seinem Expeditionsheer Richtung Osten und traf dabei an einem Fluss auf eine kleine

Zwergenstreitmacht. Bei einem darauf folgenden Gefecht konnte keine Seite einen Vorteil erringen und so zogen die Orks Richtung Norden weiter da der Weg nach Osten versperrt war.“ Im Zwergenorgan „Hammer und Axt“ klang dies ganz anders: „Feigheit vor dem Feind!!! Orks ziehen sich gegen Zwerge ohne Kampf zurück! Auch wenn wir Zwerge die Orks hassen, wir haben bisher Respekt vor ihrem Kampfgeist gehabt. Rückzug ausgeschlossen – aber was Orkboss Grunzmob mit seinem Rückzug – eigentlich war es eine getarnte Flucht – getan hat ist selbst einem Ork nicht würdig.“ Liebe Leser, anhand dieser Auszüge aus den nicht unabhängigen lokalen Nachrichten erkennen Sie wie wichtig die freie Presse ist. Aus der Vogelperspektive konnten wir beobachten, wie die Zwerge den Fluss sicherten und mit den Trollslayern übersetzten. Die Orkkavallerie stritt sich mit Grunzmob über seine Taktik und rückte nicht vor. Die Goblins und Orkinfanterie bewegte sich etwas Richtung Fluss, traute sich aber nicht den Angriff zu wagen und wurde daraufhin zurückbeordert. Kurz vor Sonnenuntergang gab es doch noch einen kleinen Angriff der Orkkavallerie über die Brücke, der aber von den Zwergenrangern gestoppt wurde. Es gab keinen einzigen Verlust bei den Zwergen – die Trollslayer waren allerdings untröstlich weiterhin in Schande zu leben. Danach wurde es dunkel und eine weitere Berichterstattung war ausgeschlossen. Fakt ist jedenfalls: Ein Unentschieden das von den Zwergen mit der Besetzung des Flussfeldes dank fleißiger zusätzlicher Landvermesser gefeiert wurde, während die Orks ihren Einflussbereich bei der Rückkehr des Expeditionsheeres in der Nähe ihres Palisadendorfs durch den Bau einer Mine und einer Kultstätte ausweiteten.



Sommer, im 7. Jahr der Regentschaft unseres Imperators



Die Zwerge setzten ihren Vormarsch entlang des Flusses fort – immer das Ziel den Drachenberg im Zentrum der Insel im Blick. Auf dem entgegen gelegenen Flussufer erschien das Expeditionsheer von Settra, herausgefordert vom Marsch der Zwerge. Die Spione des Khemrifürsten sicherten diesem eine gute Ausgangslage, so dass die Zwerge einen weiten Weg bis zum Flussufer hatten. Die Chronisten der Untoten schrieben: „Kurz darauf rückte eine von Tungdil Goldhand geführte Zwergenarmee auf den Grenzfluss des Khemrireiches vor.

Settra war hin und hergerissen. Sollte er den naheliegenden Fluss überqueren und die Zwerge im offenen Gelände herausfordern? Aufgrund der geringen Anzahl von Kavallerie entschied sich Settra zu einer anderen List. Er erinnert sich an den schier unbändigen Bierdurst der Zwerge. Er wusste, dass wenn er den Fluss sich zu Nutze macht und die Zwerge so zurückhält kann er die Schlacht gewinnen. Die Zwerge blieben Ihrer Taktik treu. Sie versuchten den Fluss mit aller Macht zu nehmen. Nur eine Trollslayerereinheit schaffte es in Ihrem Blutwahn den Fluss zu nehmen. Darauf war Settra allerdings bestens vorbereitet. Seine beiden ihm untergebenen Priester waren wahre Meister Ihrer Zunft. Der Bannzauber funktionierte perfekt. Die Trollslayer konnten so keinen Angriff starten. Durch die dadurch erlittene Schmach befahl Tungdil seinen angriffsbereiten Truppen den Rückzug. Auch aus der zweiten Schlacht kehrte Settra mit einem Sieg in seine Pyramide zurück. Der Vormarsch der Untoten hatte begonnen.“ Aus neutraler Sicht ergab sich folgendes Bild: Tungdil, der die Schlacht allein dirigierte brachte zwar seine Truppen in aussichtreiche Position, konnte die Skelette aber nicht erreichen. Diese taktierten und versuchten einen Flankenangriff mit ihren Streitwägen der aber nicht

erfolgreich war. Die Angst vor den Trollslayern war zu groß, obwohl Skelette doch eigentlich keine Gefühle kennen. Die Schlacht - nein von einer Schlacht zu sprechen ist falsch. Die Kuschelrunde endete mit einem Sieg der Skelette, da die Trollslayer wieder unglücklich auf dem Feld standen und weiterhin nicht ihre Ehre wieder herstellen konnten. Das Untotenreich baute einen Zaubererturm und erweiterte wieder seine Einflussosphäre. Die Zwerge konnten ihre versprengten Landvermesser nicht zur Besetzung weiterer Ländereien nutzen. Dafür entschied Tungdil den Bau einer Brauerei um die seinen in Zukunft für die Schlacht zu stärken.

Einen wahrhaftigen Kampf lieferten sich dagegen die Orks gegen das Chaos. Eine marodierende Chaoshorde konnte eine blutige Schlacht mit vielen Opfern knapp für sich entscheiden. „Diese Grünhäute sind ein wahrhaft vortrefflicher Gegner! An diesem Tag gingen viele in die Paradiese der Vier ein! Wenn der Weltenbrand anbricht werden wir sie unter uns wieder willkommen heißen!“, so ein Kommentar von Imkei Ehren, einem Reiter der Kurgan. Das Chaos setzte nach dem Sieg auf der bewaldeten Ebene ihre Expansion fort. Die Orks leckten ihre Wunden und plünderten auf dem Heimweg noch ein paar Dörfer der einheimischen Bevölkerung. In ihrem Lager an der Küste wurden die ersten Mistöne laut, ob Grunzmob noch der richtige Anführer sei. Aber Grunzmobs Lindwurm machte allen klar, wer bei den Orks weiterhin der Boss ist.



Einen weiteren unglücklichen Verlauf nahm die Expedition von General Konrad Holzapfel. Sultan Al-Di-Dhattel-Al-t-oehl ben Camel al aka Nafets d'azul hatte seine Truppen nach der Niederlage wieder in Bestform gebracht und dieses Mal schlug der Attentäter des Sultans auch zu. Das Imperium war erschüttert über den Verlust des geachteten Helden Sigmar von Bärendorf. Diese Verwirrung nutzte der listige Sultan aus und sicherte sich einen knappen Sieg in einer ansonsten ereignislosen Schlacht auf der

hügeligen Ebene von Tommeln. Die Geschichtsschreiber des Imperiums hatten nur eine kurze Notiz über die Schlacht hinterlassen: „Im folgenden Marsch wurden immer wieder Kundschafter des Sultans beobachtet, die jede Bewegung ausspionierten. Als Antwort entsendete Konrad Holzapfel seine Kavallerie um einem arabischen Angriff zuvorzukommen. Diese wurde allerdings ihrerseits von den Wüstenreitern überrascht und die tapferen Averländer wurden zurückgeschlagen. Die folgende Rückzugsbewegung stellte sich im Nachhinein als sehr klug dar, da eine fruchtbare Ebene mit vereinzelt Hügeln gefunden wurde. Hier sollte der erste imperiale Außenposten auf Arturia gegründet werden.“ Den Sieg münzte Araby in den Bau einer zweiten Stadt und der Landbesitznahme im Norden der Wüste um. Das Imperium nutzte dagegen die Schaffenskraft seiner fleißigen Handwerker um eine Mine zu errichten.

Herbst, im 7. Regentschaftsjahr unseres Imperators

Der Sommer mit bestem Wetter verging und die ersten Boten des Herbstes erreichten Arturia. Wie im Frühjahr entwickelten sich starke magische Winde die vor Eintritt des Winters ihre ersten Auswirkungen hinterließen. Zu Beginn des Herbstes wurden die ersten Schlachten mit den regulären Truppen geführt.



Tungdil Goldhand stärkte seine Truppen mit dem frisch gebrauten Met – ein wahrhaft magischer Trank erweckte die Kampfkraft seiner Klankrieger. Frohgemut stürzten sich die Langbärte in eine Schlacht um das Dorf Al-Anfas mit der Hoffnung durch einen Sieg dem Drachenhort ganz nahe zu kommen. Der Gegner der Schlacht, die Wüstenkrieger, hatte allerdings einen Kundschafter und konnte seine Truppen in günstige Position bringen. Ein harter Kampf begann und die Zwergenkrieger

stürmten mit einem Kraftakt die im Dorf verschanzten Infanteristen der Arabyarmee. Im Zentrum konnte die Artillerie die angreifende Kavallerie zurückdrängen und in Unordnung bringen. Es war ein Kampf auf Messers Schneide. Letztlich war der Sultan der Triumphator und konnte die Hälfte der Truppen von Tungdil vernichten. Tungdil musste sich zurückziehen und die Wüstenkrieger feierten einen Sieg, auch wenn dieser mit schweren Verlusten erkaufte worden war.

Eine bittere Niederlage beklagte Hexamendios mit seinen Chaoskrieger am Fluss gegen die untoten Skelette. Nach schweren Verlusten musste sich der Chaosgeneral zurückziehen und den Skelettkriegern das Feld überlassen. „Welle um Welle bricht am Stein!! Doch am Ende aller Tage wird alles eins! An diesem Tag Wandel die Toten weiter doch die Chaos Götter Werden obsiegen!!!“ mit diesen Worten stimmt Eigolf der Graue Schamane der Heiraldinger die Chaoskrieger auf die

folgenden Monate ein. In den Chroniken der Untoten fand sich folgender Bericht: „Settra überlegte auch hier lange, blieb aber letztendlich bei seiner Kriegstaktik den Gegner zuerst auf sich zu rücken zu lassen. Der Plan war mit kleineren Scharmützeln die gegnerischen Reihen zu schwächen um dann zu einem finalen Gegenschlag auszuholen. Settra stellte daher eine ungewöhnliche Formation ins Zentrum seiner Streitmacht. Er formierte eine mächtige Sphinx zentral, flankiert von zwei Einheiten Streitwagen. Das sollte sich später auszahlen. Die



Schlacht verlief anfangs wie von Settra vorhergesehen. Die Chaoshorden marschierten in Richtung der Untoten. Settra schickte einige Infanterie Einheiten in die erste Reihe um die schweren Chaos Einheiten zu in Kämpfe zu verwickeln. In der Mitte der Schlacht traute Settra seinen Augen nicht. Er überprüfte die Lage nochmals. Aber es stimmte. Es bot sich ihm ein offener Flankenangriff auf die gesamte Kavallerie Brigade der Chaos Horden. Diese Möglichkeit musste Settra nutzen. Er befahl seine Todesgeier in die Flanke der Chaosritter. Enttäuscht musste er allerdings das Ende dieses Kampfes beobachten. Der Angriff schlug fehl. Die gegnerische Kavallerie konnte sich sogar taktisch gut positionieren, so dass ein zentraler Angriff möglich wurde. Dieser kam dann auch. Das Ende der Schlacht nahte. Die gesamte Kavallerie befand sich im Nahkampf mit den mächtigen Untotenstreitwagen und der Sphinx. Durch die clevere Positionierung der Sphinx in der Mitte verursachte diese in den gegnerischen Reihen die ein oder andere feuchte Rüstung. Die Chaoshorden hatten allerdings sehr geschickt Ihre Harpieneinheit in den Rücken der Untotenbrigade gestellt. Diese hätte bei einer Niederlage in der ersten Runde des Nahkampfes zur Vernichtung der Brigade geführt. Der Kampf war auf dem Papier ausgeglichen aber durch die Gegebenheiten kriegsentscheidend. Die Untoten Horden hielten dem Chaosansturm stand und konnten mit einer Konterattacke große Teile der Kavallerie erledigen.“

Kundschafter der Wolfsreiter berichteten von einer Menschenstreitmacht die an der nördlichen Küste eine Siedlung errichtet hatte. Eine Nachricht nach dem Geschmack von Grunzmob, denn nichts



ist besser für die Moral der eigenen Truppe als die Aussicht auf reiche Beute. General Holzapfel von den Rückschlägen im Frühjahr und Sommer bereits mächtig unter Druck entschied sich für eine Änderung seiner bisherigen Strategie. Mit zusätzlichen Kräften stellte das Imperium die Orks auf einer bewaldeten Ebene südlich von Drachenstadt. Diesmal war den Menschen das Kriegsglück hold und die Orks wurden entscheidend geschlagen, so dass diese den Rückweg antreten mussten. Die Orks dagegen harrten der Dinge in ihrem

Lager und Grunzmob konnte nur knapp seine Führungsrolle behalten. Der Meldereiter Sigmar Braunstein (Name von der Redaktion geändert): „Später als erwartet traf endlich Verstärkung in Form eines Dampfpanzers ein. Die Verschiffung hatte sich um einige Wochen verzögert, da das Frachtdeck des Transportschiffs repariert und verstärkt werden musste. Es war niemandem aufgefallen, dass ein Dampfpanzer zu schwer für einen Boot ist, das sonst nur Ziegen und Schweine transportiert. Schon bald stellte sich heraus, dass Orkboss Grunzmob sein Lager nicht weit entfernt aufgeschlagen hatte, und so musste es eine Entscheidung über die Vorherrschaft auf diesem Teil der Insel geben. Am nächsten Morgen standen sich beide Seiten mit gesammelten Truppen gegenüber. Konrad Holzapfel postierte seine Infanterie im Zentrum und an der linken Flanke, die Kavallerie übernahm die rechte. Während es der Infanterie unter hohen Verlusten gelang, ihre Stellungen zu behaupten, konnte die Reiterei durch einen umfassenden Flankenangriff in den Rücken der Grünhäute den Tag retten. Diese Strategie würde sich bald für Holzapfel erneut als nützlich erweisen.“

Mit Ende des Herbstes erstarkten die magischen Winde und die Orkschamanen und zur Überraschung aller auch die Zwergenrunenmeister (mit Hilfe des besonderen Mets) konnten die Kraft der Winde nutzen. Die Orks verzauberten das Chaoskönigreich – verdorbene Ernten waren die Rache der Orks für Hexamendios Sieg im Sommer. Ein Tornado entstand über der Brauerei der Zwerge und wurde in die Stadt El-Al-Di gesandt wo er seine vernichtende Wirkung entfaltete und die Stadt dem Erdboden gleich machte.

Winter, im 8. Regentschaftsjahr unseres Imperators

Der Winter kam und damit die Zeit der Auffrischung und Rekrutierung der Armeen und ganz wichtig für die leeren Schatullen die Zeit der Steuereinnahmen. Allerdings ist der Winter auch eine harte Zeit für die Bewohner von Arturia und auch die Herrscher mussten feststellen, dass die Zeit der Erholung von Entbehrung bestimmt wird, denn der Drache hatte von den Plänen der Herrscher Kunde erhalten. In seinem Zorn flog er über das Land, brüllte durch die Luft und zeigte seine Stärke. Trotzdem gab es keine Zerstörungen, auch die Orks kamen mit einem blauen Auge davon. Das Arabyreich wurde von einigen Überfällen einheimischer Widerstandskämpfer heimgesucht, so dass die Steuereinnahmen geringer ausfielen als der Schatzmeister geplant hatte. Der Herr der Kriegskasse des Chaos hatte nichts zu lachen. Nachdem bereits die verdorbene Ernte die Einnahmen halbierte, gab es nun sogar einen Aufstand der rechtschaffenen Bevölkerung, die die Zahlung der Steuern zum großen Teil verweigerten. Hexamendios sorgte allerdings in seinem Herrschaftsgebiet für Ordnung durch Schwert und Feuer, so dass sich die Aufständischen der Herrschaft des Chaos unterworfen. Konrad Holzapfel klebte auch im Winter das Pech an den Händen – eine Seuche raffte dutzende Soldaten dahin, so dass die Truppen im nächsten Jahr geschwächt in die Schlacht zogen.

Settra, der Fürst von Nehekara, schlug sich ebenfalls mit einem Aufstand herum und führte seine Truppen in die Schlacht gegen die Aufständischen. Diese ging zwar verloren, aber trotzdem konnte der Khemrifürst durch geschicktes Taktieren seine Macht ausbauen. Zudem trat in seinem Reich eine Hungersnot auf, was die Skelette angesichts ihrer nicht vorhandenen Verpflegungszwänge nicht beeindruckte. Die Zwerge dagegen saßen sicher in ihrer Bergfeste. „Was braucht ein Zwerg mehr, als einen guten Met und ein prasselndes Kaminfeuer?“, so EreK Hammerfest. Der härteste Winter vergeht und mit den ersten milden Sonnenstrahlen erhoben sich die magischen Winde.

Frühjahr, im 8. Jahr der Regentschaft unseres Imperators

Ein gewaltiges Erdbeben, heraufbeschworen durch den Orkschamanen zerstörte die Mauern der kürzlich durch das Imperium gebauten Stadt Sigmarstadt. Verzweifelt bauten die Bewohner die Stadtmauern bis zum Herbst wieder auf, immer in Angst, die Orks würden ihre Vormarschpläne wahr machen und bei einem Angriff schutzlos zu sein. „Auf in den Waagggghhhh!“ lautet der Befehl von Grunzmob, aber die Zweifel in seiner Mannschaft an seinen Fähigkeiten als Feldherr blieben. Der zwergische Runenmeister Alrod Runenstein gelang mit einer großen Menge Met die Winde in das Chaosreich im Norden der Zwergenfestung zu lenken. Der Fluss wurde gedämmt und die Mine am Unterlauf des Flusses stellte auf Grund des Wassermangels den Betrieb ein.



Der Imperiumsgeneral setzte nach all den Rückschlägen alles auf eine Karte: Er griff die Armee von Tungdil Goldhand am Rande eines Sumpfbereiches an. „Von einem Angriff kann keine Rede sein, das war ein taktisches Postieren und Abwarten.“, so der Kommentar von Efrek Stahlhammer, Standartenträger des Klan der Hammerer. Der General postierte seine Truppen vorsichtig in breiter Aufstellung. Abwartend ob der Angriff der Trollslayer erfolgt. Der Weg der Zwerge auf die Seite des Imperiums war weit und die Beine kurz. Trotz vollem Willen und

gestärkt durch reichlich Met gelang es den Zwergen nicht das Imperium zu erreichen. Lediglich ein Gyrokopter konnte die Mannschaft der Imperiumsartillerie reduzieren. Aus Sicht von neutralen Betrachter eine langweiliges Taktieren. Aus Sicht des Imperiums ein wichtiger Sieg. Aus Sicht der Zwerge und insbesondere der Trollslayer vergeudet Zeit und eine weitere Niederlage ohne Verlust einer Einheit.

Der Sultan setzte auf Expansion und griff nun im Norden das Chaosreich an, das eine Katastrophe in seinem Reich beschworen hatte. Ein hartes Gefecht unterirdischen Pyrußfluss entstand mit wechselnden Vor- und Nachteilen der beiden Armeen. Zum Schluss konnte das Chaos trotz stärkerer Verluste den Sultan zum Rückzug zwingen, so dass dieses harte Gefecht unentschieden endete. Der Sultan sprach zu seinen Truppen: „Oh ihr Wüstensöhne, ihr mächtigsten aller Kämpfer der Sieg war euch gewiss, doch niemand konnte die Niedertracht des Chaos ahnen, das uns zum Rückzug zwang. Aber unsere Zeit wird kommen. Es gibt nur einen Sieger.“

Am Rubicos zwangen die Orks die Skelette in die nächste Schlacht am Flussufer. Der Attentäter von Settra wurde gestellt und einem Verhör in gewohnter Orkmanier unterzogen. Es ist zu erwarten, dass der Attentäter eine Menge Informationen über die Aufstellung der Untoten Preis gab, denn Grunzmob und seine Grünhäute erzielten einen überragenden Sieg, so dass der Vormarsch der Untoten erst Mal gestoppt wurde. In den Khemrigeschichtsbüchern fand sich diese Notiz: „Gestärkt



durch den bisherigen Verlauf der Kampagne kam es erneut zu einem Scharmützel an einem Fluss. Dieses Mal stand der Ork Grunzmob Fürst Settra und seinen Truppen gegenüber. Settra konzentrierte seine Kavallerie auf der rechten Flanke die vom Fluss umrundet wurde. Hier sollte sich die Schlacht dann auch entscheiden. Ein erster Kavallerieangriff konnte von der leichten Untotenkavallerie abgewehrt werden. Im Nachsetzen wollte Settra auf Nummer sicher gehen und platzierte hinter der gegnerischen Kavallerie seine Todesgeier. Der Nahkampf ging gewonnen. Allerdings hatte Settra dieses Mal nicht den möglich Konter der Orks bedacht. Direkt hinter den Todesgeier lag verdeckt ein kleiner Übergang durch den Fluss. Darauf hatte Grunzmob gewartet. Er befehligte Teile seiner Wildschweinreiter in den Rücken der Todesgeier. Die Todesgeier hatten keine Chance. So änderte sich die Gesamtlage der Schlacht deutlich. Settras Plan war es über die große Furt in der Mitte des Flusses in die Orkhorden zu reiten. Dieser war damit zerstört. Er sah sich nun vielmehr einem Zweifrontenkrieg ausgesetzt. Die sonst als sehr meuterfreudig bekannten Orks erkannten wohl alle die sich bietende große Möglichkeit und gehorchten Ihren Befehlshabern aufs Wort. Der Untotenkavallerie stand eine massive Übermacht der Orks im Flussdelta gegenüber, was in einer fast kompletten Vernichtung der Untotenkavallerie endete. Settra erkannte, dass das Ende der Schlacht war. Eine bittere Niederlage war besiegelt.“ Aus Orkquellen konnte der Middenheimer Bote weitere Informationen erlangen, für den Wahrheitsgehalt stehen allerdings keine Beweise zur Verfügung: „...in einer großen Schlacht zermalmt die Orks die gesamte Knochenkavallerie welche sich in einer Flusskurve gesammelt hatten. Die Untoten hinterließen auf dem Schlachtfeld ein Schriftstück. Dieses Pergament gab den Weg zum geheimen Drachenhort preis. Orkboss Grunzmob sammelte seine Truppen um den Hort zu bergen.“

Sommer, im 8. Regentschaftsjahr unseres Imperators

Ein sehr heißer Sommer folgt dem Frühjahr und auch der Drache streifte durch das Land. Er warnte die Bewohner vor einem Angriff auf seinen Drachenhort indem er Angriffe auf die Hauptstädte der Reiche flog und so die Truppen der einzelnen Völker zwang in ihren Städten zu verweilen und die Verteidigung sicherzustellen. Bei den Orks führte die Tatenlosigkeit zu einer Herausforderung durch den Unterhäuptling Gitschliza gegenüber Orkboss Grunzmob. Der Zweikampf endete in einem kurzen Spektakel für die Grünhäute. Der Lindwurm verschlang Gitschliza in einem Biss und die Machtfrage war geklärt. Den Zwergen war die Verschnaufpause im heißen Sommer sehr recht. Die Verteidigung der Bergfeste war einfach zu organisieren und ein Met im kühlen Berg war ganz im Sinne der Langbärte. Auf jeden Fall angenehmer als in voller Kampfmontur durch die Steppe marschieren zu müssen. Im Lager der Chaosarmee huldigten die Kämpfer Slaanesh und baten ihn um die Kraft den Drachenhort zu erobern. Sultan Al-Di-Dhattel-Al-t-oehl ben Camel al aka Nafets d'azul freute sich über den Truppennachschub und über das Eintreffen seines Harems – für Kriegspläne verblieb da wirklich keine Zeit. Fürst Settra baute den Zauberturm weiter aus und experimentierte an neuen Zaubern zur Verlängerung des Lebens.



Trotz der sommerlichen Pause gelang es den einzelnen Reichen ihr Land durch einige Expeditionstruppen etwas zu vergrößern. Immer auf der Hut vor dem Drachen.

Herbst, 8, Regentschaftsjahr unseres Imperators

Der Sommer ging wie er gekommen war, mit Hitze und Trockenheit. Der Drache beruhigte sich und zog sich in seine Höhle unterhalb des Vulkankegels zurück. Er vertraute darauf dass die Herrscher seine Botschaft verstanden hatten und ihn nun in Ruhe ließen. Weit gefehlt, denn Settra der listige Magier und Khemrifürst, versuchte sich den Vulkan und damit auch den Drachenhort einzunehmen. Zudem sandte er einige Einheiten aus weiteres Land sich einzuverleiben. Die Orks, auf Grund der geklärten Führungsfrage wieder geeint, waren allerdings auch auf dem Weg zum Vulkan. Die Karte half Ihnen einen verborgenen Pfad zum Vulkan zu finden. Als Grunzmob und seine Armee den Vulkan erreichten waren bereits die Untoten aufmarschiert. Settra, Fürst von Nehekara, sprach einen gewaltigen Zauberspruch. Blitz erschienen am Himmel, der Wind heulte und jeder in der Umgebung wusste nun dass er den Anspruch hatte der neue Herr über den Drachenhort mit seinen mächtigen magischen Artefakten zu sein. Vermutlich jedes andere Heer wäre angesichts der gewaltigen magischen Demonstration davon gelaufen. Nicht aber die Orks. Sie hatten das Khemriheer schon mal geschlagen und der Drachenhort war so nahe... Eine bis aufs Äußerste geführte Schlacht begann. Die Schlacht begann mit Anbruch des ersten Tageslichtes. So konnten die ersten taktischen Züge noch ohne den Drachen getätigt werden, da dieser in seiner Höhle schlief. Die Orks waren auch dieses Mal linientreu. Sie freuten sich wieder auf die Knochen zu treffen welche sie beim letzten Mal so deutlich geschlagen hatten. Beide Heere schenkten sich nichts und durch den Schlachtlärm und den ausbrechenden Vulkan erwachte der Drache. Er kreiste über das Schlachtfeld. Sein ohrenbetäubendes Geschrei ließ bei den Orks vereinzelt ein entsetztes Gesicht zurück. Er zürnt über die Dreistigkeit der beiden Herrscher griff der Drache die nächststehende Einheit der Orks an. Es wurden erbitterte Kämpfe gegen den Drachen geführt. Grunzmob befahligte seine Trolle auf seine linke Flanke. Dort fiel auch der Drache ein. Nachdem der Drache eine Einheit der Trolle vernichtete drehte er auf eine Einheit Infanterie ab. Die Trolle hatten dem Drachen schon einiges an Schaden zugefügt, so dass der Drachen nach der ersten Kampfrunde mit der Infanterie schwer verwundet war. Mit einem wütenden Feuerstrahl flüchtet der Drache und schwor seinen Hort wieder zu gewinnen. Die Orks, nun vollends im Gefühl des Sieges, stürmten in die Untoten. Settra hatte viel Mühe den Durchbruch der Orks zu verhindern. Es gelang ihm bis zum letzten Schlagabtausch. Der Orkkavallerie gelang es durch diverse Skelettkrieger und Bogenschützenbrigaden hin durchzudringen. Ein großer Haufen an Knochen lag vor Settras Füßen. Allerdings blieb ihm noch eine Chance zum Konter. Diese versuchte er zu nutzen. Er befahligte alle noch vorhandenen Brigaden, dabei auch ein Riese und eine Sphinx, in den Nahkampf. Es wurde ein blutiges Ork Gemetzel. Am Ende sollte es jedoch nicht reichen. Die zuvor erlittenen Verluste waren zu groß. Die Orks schlugen die Untoten ein zweites Mal. Die eigenen Verluste waren allerdings ebenso immens. Mit der geschwächten Truppe war es den Grünhäuten nicht mehr möglich den Drachenhort zu sichern. Es bestand die große Gefahr, dass der Weg zurück durch andere Feinde blockiert würde. Mit dem Gefühl bald wieder zurückzukommen begannen die Orks ihren Heimweg. Die Untoten sammelten sich ebenfalls in der Hauptstadt um ihre dezimierten Reihen wieder zu schließen und sich auf den nächsten Angriff auf den Drachenhort vorzubereiten.



Bei weiteren Vorstößen in die Sümpfe entdeckten die Kundschafter eine verstärkte Streitmacht des Chaos. Hexamendios wollte die Sümpfe für ihre dunklen Zauber nutzen. Imperiumsgeneral Konrad Holzapfel erkannte die Gefahr, formierte seine averländischen Soldaten und gab das Kommando zu Angriff. Die frisch eingetroffenen Kanonen fügten den Chaoskriegern hohe Verluste zu und es sah zunächst nach einem siegreichen Tag aus. Dann aber wendete sich das Schlachtenglück für die tapferen imperialen Kämpfer und mussten sich nach dem Verluste diverser Einheiten zurückziehen, so dass der Kampf unentschieden endete. Das Chaos war trotzdem auf seinem Vormarsch gestoppt worden.

Die Zwerge erlebten dagegen gegen die Wüstensöhne eine herbe Niederlage, auch wenn das umkämpfte Dorf sehr schnell in Zwerghand war ergaben sich Probleme auf Grund der defensiven Taktik des Sultans. Miragezauber verwirrten die Sicht der Kanoniere und die Gyrokopter hinter der Feindeslinie versagten trotz verbesserter Rundumsicht. Die Trollslayer schafften es zwar diesmal in den Kampf zu ziehen, der angerichtete Schaden war allerdings gering. Im Angesicht einer weiteren Niederlage riskierte Tungdil alles und warf seine Einheiten auf dem linken Flügel nach vorn. Der letzte Befehl für den Angriff ging auf dem langen Weg unter, so dass die Araby-Kavallerie im Gegenschlag leichtes Spiel in der Flanke hatte und die Zwergenkrieger die sich tapfer schlugen vernichtend schlug. Ein trauriger Tag für die Langbärte und großer Jubel im Sultanspalast.



Wieder begannen die Herbstwinde über das Land zu wehen. Die arg gebeutelten Zwerge hielten in den sicheren und behaglichen Hallen von Kazadum Kriegsrat. Der direkte Zugang zum Drachenhort durch die Truppen der Gegner abgeschnitten, der Drachenhort in größter Gefahr von anderen Völkern erobert zu werden. Da hatte Runenmeister Gumli Edelstein eine Idee: „Bevor die anderen Völker den Drachenhort zum Schaden der Welt einsetzten und die Sicherung des Schatzes nicht in durch die würdigen Klans erfolgen kann, müssen wir den Zugang verschließen, so dass wir in besseren Zeiten einen erfolgreichen Versuch starten können.“ Tungdil Goldhand war begeistert von dieser Idee: „Wie sollen wir das schaffen? Unsere Truppen sind geschwächt.“ Der alte Runenmeister grinste spitzbübisch: „Wir können den Zugang mit einem Totennebel verschließen, so dass sich der Drache erholen kann und weiter den Schatz beschützt. Sobald die anderen Herrscher erkennen, dass der Hort verloren ist werden wir uns unsere alten Reichtümer in einer neuen Mission zurückholen.“ Die Klankrieger jubelten und schlugen mit ihren Äxten und Hämmern auf die Schilde. Es gab Hoffnung für die Zwerge – der Schatz war nicht verloren. Runenmeister Gumli Edelstein begab sich in seine Brauerei mixte mit Hilfe der magischen Winde und des magischen Mets eine Mixtur. Mirtek Ringsold, ein erfahrener Ranger, schmuggelte den Flakon mit der geheimen Mixtur durch Feindesland bis zum Vulkan. Der Drache lag vor seinem Hort und leckte die Wunden. Mirtek Ringsold nutzte seine Armbrust und schoss den gläsernen Flakon direkt vor den Höhleneingang. Die Flasche zersprang und ein undurchdringlicher Totennebel verbreitete sich um den Vulkan und verhinderte jedes Eindringen fremder Mächte. Der Ranger schaffte es gerade noch rechtzeitig aus dem Dunstkreis zu entkommen und war ein gefeierter Held bei seiner Rückkehr in Kazadum.

Der Chaoszauberer merkte dass am Drachenberg etwas nicht stimmte, konnte aber nicht eingreifen, da er mit der Erschaffung eines gewaltigen Tornados beschäftigt war. Dieser wurde in Richtung der

Wüstenreiche geschickt, aber aus ungeklärten Gründen verebte der gewaltige Tornado kurz vor dem Ziel und verkümmerte zu einem kleinen Sandsturm ohne Schaden anzurichten.

Auch die Priester der Khemri standen auf der Spitze des Zaubererturms und bannten die Herbstwinde. Ein Wirbel der Verdammnis zog lange Zeit über das Land, aber auch hier wurden keine Schäden bekannt.

Winter, 9. Regentschaftsjahr unseres Imperators

Der Winter kam und mit ihm eine Reihe von Ereignissen. Während die nimmermüde Khemriarmee einen weiteren Kampf führte und diesen gewann und so das Untotenreich erweiterten, wanderten die Steuereintreiber der anderen Völker umher um Geld für die Truppenaushebung einzunehmen. Aber nicht alle Untergebenen waren Willens oder in der Lage ihren berechtigten Beitrag zur Finanzierung des Sicherheitspersonals zu leisten. Das Arabyvolk wurde durch eine Hungersnot getroffen, so dass die Steuern halbiert wurden. Im kalten und unwirtlichen Chaosreich sorgte eine Seuche für eine Schwächung der Armee. Das Imperium dagegen profitierte von der weisen wirtschaftlichen Entwicklung in der neuen Welt. Die Kaufleute und Händler zahlten mehr Steuern als erwartet. Zudem wurde die zerstörte Stadtmauer von Sigmarsstadt wieder hergestellt. Bei den Orks gab es wieder einige unzufriedene Unterhändler. Die Rebellion wurde allerdings durch Grunzmob niedergeschlagen. Bei den Zwergen sorgte die organisierte Landwirtschaft für reiche Ernte, so dass die Lager von Kazadum prall mit Lebensmitteln gefüllt wurden.

Frühjahr, 9. Regentschaftsjahr unseres Imperators

Wieder erstarkten die Frühjahrswinde und die Frühjahrszauber wurden durch die Zauberer, Schamanen und Runenmeister in die Wege geleitet. Aber sowohl Zwerge als auch Chaos versagten beim Bannen der magischen Winde. Dem Orkschamanen gelang der Zauber „Transmutation des Goldes“. Dieser wurde gegen das reiche Kazadum ausgesprochen und hätte beinahe den gesamten Goldschatz der Zwerge in wertloses Blei verwandelt. Aber die Runenmeister spürten die Gefahr und mit größten Anstrengungen konnte der aus Zwergensicht abscheuliche Zauber gebannt werden. Der Schatz der Zwerge blieb unberührt.

Kundschafter brachten den Herrschern (außer den Zwergen) die Nachricht, dass der Weg zum Drachenhort unpassierbar sei. Die Anführer schäumten vor Wut angesichts der unerwarteten Wende. Tungdil Goldhand hatte sich im Winter bereits einen Plan zurechtgelegt wie es den Zwergen möglich wäre, nicht nur das reichste Reich sondern auch das mächtigste Reich zu werden. Ein Angriff auf die Chaoshauptstadt wäre eine hervorragende Option zur Sicherung der Stellung. Dafür mussten die Chaoten allerdings auf dem Weg zur Hauptstadt vom Berg Karum vertrieben werden. Gesagt, getan. Spione lieferten wichtige Informationen über die gegnerischen Stellungen. Der Weg auf das Plateau lag offen und die Zwergenkrieger standen bereit für einen Gewaltmarsch. Das Chaos war über den Angriff etwas überrascht und versuchte die Besetzung des Berges mit Chaosbarbaren und Chaoskriegern zu verhindern. Dies hätte allerdings nichts genutzt, wenn die Signalgeber von Großkönig Tungdil Goldhand nicht andauernd die Befehle zum Vorrücken falsch weitergaben. Ein Durcheinander entstand und die zentralen Truppen für die Erstürmung des Berges wurden aufgehalten und kamen nach den Chaoseinheiten am Berg an. Der Kampf war hart und beide Seiten hatten die Möglichkeit den entscheidenden Vorteil zu erzielen. Die Chaoskavallerie versuchte einen Flankenangriff, wurde aber durch den Beschuss seitens der Gyrokopter immer wieder zurückgedrängt. Die Trollslayer starben ohne Schaden anzurichten und das Chaos beherrschte das



Bergplateau. Es sah nicht gut für die Zwerge aus. Da nahm Tungdil die Befehlsweitergabe selbst in der Hand und nun wurden die Chaoten zurückgedrängt. Der Berg war kurz vor der Befreiung. Die gegnerischen bereits stark dezimierten Chaosbarbaren waren bis auf einige Meter an die Felsklippen zurückgetrieben worden. Bereit mit dem Leben abzuschließen, denn der Zorn der Hammerkrieger war groß. Weitere Klankrieger standen den ungeordneten Drachengern in der Flanke. Hexamendios war kurz vor

dem Ende. Doch dann geschah das nicht zu erwartende. Bevor der Nahkampf in dieser entscheidenden Runde sollte ein massiver Beschuss eine Einheit Harpyien vernichten. Der Beschuss gelang, aber dann explodierte aus ungeklärten Gründen die Flammenkanone. Bestimmt war hier Sabotage im Spiel. Die Zwerge noch siegesgewiss erstarrten angesichts der Schäden und mussten sich zurückziehen. Das Chaos feierte einen großen nicht mehr zu erwartenden Sieg und vernichtete die neu gegründete Zwergenburg Waldfeste. Der Plan des Durchmarsches auf die Chaoshauptstadt war auch gescheitert.

Der Sultan, mit neuen Kräften ausgestattet besprach sich mit seinem Wesir: „Wir müssen versuchen die Skelette zu stoppen und ein mächtiges vereintes Wüstenreich zu schaffen. Marschieren wir durch die Wüste und erobern das Untotenzentrum. Dann ist es vorbei mit dem Schrecken der Zauberer!“ Fürst Settra hortete neue Untote um sich, als ihn einer seiner Kundschafter erreichte.

„Mächtiger Fürst Settra. die Araber fordern uns an der Landesgrenze unserer Hauptstadt. Ihr müsst persönlich für einen Sieg sorgen. Die Araber dürfen unsere Hauptstadt nicht erreichen!“ Jetzt war der Untotenfürst völlig außer sich. Wie konnten es die Araber nach der verheerenden Niederlage wagen ihn den großen Settra anzugreifen? Er beschwor mit Hilfe seiner



Priester noch mehr Truppen und machte sich alsbald auf, um den Arabern gegenüber zu treten. Die Schlacht fand auf Wüstenboden statt, was beiden Parteien entgegenkam. Die Araber formierten starke Kavallerieeinheiten auf deren linker Flanke. Settra reagierte darauf und sandte ebenfalls diverse Streitwagen zur Unterstützung der Infanterie dorthin. In der Mitte hatte Settra eine Brigade mit jeweils zwei Sphinx und zwei weiteren Streitwagen positioniert. Ein Durchdringen war hier fast unmöglich. Auf der linken Seite plante der Fürst eine List. Neben seinen Todesgeiern hatte er auch eine Brigade leichter Kavallerie postiert. Die Araber beachteten diese als schwach eingeschätzten Knochenreiter nicht weiter. Settras Plan ging auf. Anders als in den Schlachten zuvor ergriff er direkt zu Beginn die Initiative und stürmte mit drei Einheiten der Knochenreiter in zwei Einheiten der Arabykavallerie. Mit der zusätzlich heraufbeschworenen Infanterie wurden die Araber vernichtet. Die Kavallerie zog sich zurück und verschanzte sich hinter einer Stein- und Geröllformation. Die Araber wollten hinterhersetzen um zumindest die leichten Knochenreiter zu vernichten. Der Angriff misslang zur großen Überraschung. Jetzt bot sich den Khemri eine Möglichkeit zum Angriff und die Hälfte der Todesgeier flog in die Flanke einer Kavallerieeinheit. Auch dieser Kampf wurde mit zusätzlich beschworenen Skelettkriegern gewonnen. Die zurückgelassene Infanterie sorgte zudem im Anschluss für große Unordnung bei den Wüstensöhnen. Die Araber wussten nun dass sie nur noch eine Chance hatten die Schlacht zu gewinnen: Volle Attacke. Die Priester konnten wiederum einem großen Teil der auf der linken Flanke verbliebenen Kavallerie einen Angriff durch Nichtangriffszauberei versagen.

Die Araber griffen mit den verbliebenen Truppen trotzdem an. Settra wusste, dass er jetzt alle Trümpfe in der Hand hielt. Selbst wenn er den ersten Nahkampf verliert hätte er noch genug Streitwagen und beide Sphinx in der Hinterhand. Aber so weit kam es nicht. Der Angriff prallte ab. Im Angesicht der drohenden großen Niederlage machte der Sultan dem Khemrifürst ein Angebot: Sie übergaben die Kontrolle über die Stadt Mudinas an die Untoten um einen Vormarsch der Khemri auf die eigene Hauptstadt zu verhindern und zogen sich in ihr Reich schwer geschlagen zurück. Settra akzeptierte. Er wusste, dass das Araberreich damit in der Mitte geteilt war und er dieses wenn benötigt auch noch später einfach einnehmen könnte. Mit seinem strategischen Weitblick aber war Settra vielmehr klar, dass er jetzt noch die Möglichkeit bekommen würde ins Zwergenreich einzufallen. Settra kehrte erfolgreich in seine Hauptstadt zurück. Sein schauriges Lachen war die ganze Nacht über aus seiner Pyramide zu hören.

Durch die Siege gegen die Khemriarmee gestärkt marschierten die Orks wieder nach Norden um die zunehmend reicher werdenden Städte der Averländer zu plündern. Schwarzorks und Orkkrieger stürmten die Tore von Sigmarsstadt. Die Orks stürmten auf die Häuser zu und General Holzapfel entsendete einen Teil seiner Kavallerie an der linken Flanke durch die Hauptstraße der Stadt, um die grüne Flut davon abzuhalten, die Siedlung zu plündern. Der Kommandeur musste mit ansehen, wie die Rittereinheit von der Orkübermacht niedergemacht wurde und Orkverbände die Kirche und Häuser plünderten. Daraufhin befehligte er die Hellebardiere und Armbrustschützen zur Befreiung in die Stadt. Diese konnte die Orks ebenfalls nicht aufhalten und wurden weiter dezimiert. Daraufhin zog der General weitere Fußtruppen aus dem Zentrum ab, die dann in die Stadt strömten und sich den Orks entgegen warfen. Jeder Versuch die Orks zurückzudrängen blieb erfolglos und so wurden die Verluste immer größer und die Grünhäute rückten stetig weiter in der Stadt vor. Trotz der bitteren Verluste konnte die linke Flanke noch mit Mühe und Not gehalten werden. Auch das



Zentrum geriet jetzt unter Druck, als die Orkkavallerie auf eine Imperiumsbrigade stieß und diese niederritt. Die Kanoniere konnten auch keine Unterstützung bieten, da diese den Zaubersprüchen der grünen Magier ausgeliefert waren und aus ihren Stellungen flüchteten. Währenddessen sah es auf der rechten Seite vielversprechender aus. Auf den Feldern vor der Stadt hingegen gelang den Rittern ein Umgehungsmanöver. die Ritter richteten großen Schaden an den Reserveeinheiten der Orks an. Trotzdem waren die

Menschenkrieger der Niederlage nahe und begannen zu wanken. Noch hielt die Schlachtlinie, aber für wie lange? Der Ausgang der Schlacht stand an diesem Punkt auf Messers Schneide. Grunzmob witterte die Gelegenheit zum Sieg, als er die ungedeckte Flanke des Dampfpanzers erspähte. Auf seinem Lindwurm und mit einigen Wolfreitern stürmte er zur finalen Attacke. Die Panzerung der Maschine erwies sich als unüberwindbar und der Angriff scheiterte. Grunzmob befand sich jetzt direkt in der Schusslinie der Artillerie, deren Kanoniere sich wieder gesammelt hatten und nur darauf warteten ihre Kanonen abfeuern zu können. Nachdem sich der Pulverdampf lichtete waren von Orkboss Grunzmob und seinem Lindwurm nur noch Fetzen übrig die verstreut über dem Schlachtfeld lagen. Das Imperium hatte diese zitterige Partie unter hohen Opfern gewonnen und erholte sich nur schleppend von den Verlusten. General Konrad Holzapfel nutzte den Sieg zur Erweiterung des imperialen Herrschaftsgebiets. Die Orks dagegen waren nun führungslos.

Sommer, 9. Regentschaftsjahr des Imperators



Das Khemrireich hatte die größte Ausbreitung aller Zeiten erreicht und wollte nun den Zwergen die Grenzen aufzeigen. Wieder begann eine Schlacht um die Kornkammer Arturias und das Dorf Mühlenstein. Die Zwerge schützten durch einen schnellen Vormarsch die Dorfbewohner vor den Untoten und platzierten sich strategisch günstig im Dorf und an der Mühle an der rechten Flanke. Die Artillerie war schussbereit. Laufende Angriffe der Zwerge auf die Skelettkrieger führten allerdings nicht zum erhofften

Durchbruch. Immer wieder schafften es die Untoten die Zwerge aufzuhalten, aber es gab kein zurück. Die leichte Kavallerie von Settra in der Nähe der Mühle wurde dezimiert und teilweise sogar vom Schlachtfeld gedrängt. Die Todesgeier versuchten sich mit einem Priester im Rücken der Artillerie zu platzieren. Dann begann die finale Attacke der Zwerge und diesmal war der Angriff besser ausgeführt. Mehrere Infanterieeinheiten der Khemri wurden vernichtet. Die Artillerie drehte die Geschütze auf die Todesgeier und ein Gyrokopter zwang den Priester zum Anschluss an eine Einheit Todesgeier. Der Beschuss war effektiv und beinahe wäre die Einheit Todesgeier inklusiv dem Priester vernichtet geworden. Leider versagte auch in dieser Schlacht die Flammenkanone und verhinderte die Vernichtung der Todesgeier. So wurden sie nur vom Schlachtfeld gedrängt und wurden nicht mehr gesehen. Die Schlacht stand auf Messers Schneide. Deshalb entschied Settra zum Schluss seine Streitwagen in Richtung der Zwerge Artillerie zu entsenden. Diese kam dort an und wurde mit einem fürchterlichen Beschuss der Kanonen empfangen. Als der Rauch sich verzogen hatte gelang es den verbleibenden Streitwägen trotzdem zwei Einheiten der Zwergenartillerie zu zerstören. Die Untoten siegten knapp, da der Priester und die schwer verwundeten Todesgeier sich zurück zu ihren Truppen retten konnten.

Die geschwächten imperialen Truppen mussten sich den Kämpfern des Sultans stellen. Die schwarz-gelben Truppen schlugen sich wacker und konnten die gegnerische Kavallerie im Zaum halten, bis es einer Schwadron Wüstenritter gelang Konrad Holzapfel und sein Gefolge, die sich aufgrund der nahenden Reiter in den Schutz einer Einheit Hellebardiere begeben hatten, anzugreifen. Dabei fielen der General und viele seiner Männer. Diese Nachricht nahm den verbleibenden Kämpfern endgültig den Mut und sie verließen fluchtartig das Schlachtfeld. Die Handwerker errichteten trotzdem eine neue Stadt und benannten Sie im Andenken an den gefallenen General Konradsheim. Der Leichnam des Generals konnte geborgen werden und er wurde in der neuen Stadt in einem großen Ehrenbegräbnis beigesetzt. Eine Anfrage an den Sultan zur Kommentierung der Ereignisse wurde wie folgt beantwortet:



„Es sei verkündet, der von den Göttern gesegnete Herrscher der Welt, Ursuperator der Königreiche von Süd nach Nord und von Ost nach West, Herrscher zu Boden, auf dem Wasser und in der Luft, er sei vielmals gepriesen, er dessen Mut, Weisheit, Stärke, Wille, Kraft, Anmut, Macht und Reichtum grenzenlos ist, er aus dem Haus der Südländer, Reiter des Khalazar, Bezwinger des Baris_Dahkar, seine Hoheit und Eminenz der, würdig seine Namen, von seinen Völkern geliebt von seinen Feinden gefürchtet ,er, der eine der da ist und dessen Reich und Namen in alle Ewigkeit sein wird in dessen Reich es immer Tag und Nacht gleichzeitig ist, er dessen namen die Zungen erfreut und die Herzen schlagen lässt, Sultan Al-di-Dhattel-Al-t-oehl ben Camel al aka nafets d'azul prinzipiell keine

Auskünfte an fremdländische Zeitungen gibt. Lob und Preis möge die Sonne auf ihn, seine Reiche und seine Kinder scheinen und möge es ihm wohlgehen. Unter der Sonne und bei den Südwinden. Gelobt und gepriesen.

Gez. Wesir All-Weiss-Gut ben Raten, Wesir seiner Hoheit“



Die Grünhäute stritten über den neuen Orkboss. Letztlich setzte sich der unerfahrene Schwarzork Sharkas in den Kämpfen dank seiner Muskelkraft durch. Das taktische Geschick gehörte allerdings nicht zu seinen Stärken und so ging die letzte Schlacht auf den Hügeln gegen das Chaos verloren, obwohl Hexamendios für diese Schlacht nicht selbst erschien, sondern seinen Stellvertreter und potenziellen Nachfolger auf Arturia die Truppen eigenständig kommandieren lies.

Herbst, 9. Regentschaftsjahr des Imperiums

Der Herbst begann früh und schnell wurde es kalt. Weitere Truppennachschübe fielen für alle Reiche aus. Die Herbststürme auf der rauhen See machten ein Durchkommen unmöglich. Der Drache erholte sich und drohte den neuen Bewohnern mit seiner Rache. Zudem benötigten alle Truppen eine dringende Erholungspause. Die Herrscher konzentrieren sich auf den Aufbau der Verwaltung der Reiche. Jeder natürlich nach seiner Vorstellung. Ob die Vorstellungen von Fürst Settra, dem Herrscher der größten Reichs, mit den Vorstellungen der bisherigen Bewohner übereinstimmen ist mehr als fraglich. Vielleicht profitieren hiervon die wirtschaftlich stärksten Reiche der Zwerge und der Averländer durch einen Zuzug von Handwerkern und Bauern. Eine staubige Wüstenlandschaft ohne Wasser ist nur den wenigsten Bewohnern ein verlockendes Ziel. Der Sultan muss sein verstreutes Reich einen, ob durch den Tausch von Ländereien oder dem Bau einer Residenzstadt. Sein Wesir wird ihm sicherlich die Arbeit abnehmen, so dass er sich auf seinen Harem konzentrieren kann. Wie lange sich Sharkas der neue Orkboss halten wird ist mehr als unklar, Verwaltung ist jedenfalls nicht seine Stärke. Für ein paar Plünderungen wird sich allerdings bestimmt Zeit finden. Hexamendios wurde dagegen nach Hause beordert und ist derzeit auf dem Weg in das Nordland des Chaos um der großen Opferzeremonie für den Vierten beizuwohnen.

Der Traum vom mächtigen Drachenhort bleibt bei allen....