

Die Goldenen Raben (Leibwache der darpatischen Fürstin)

Beschreibung und Profession Vers. 1.1

(eine inoffizielle Erweiterung, basierend auf einem Text des ehemaligen Kanzlers von Darpatien)

von Frank Hagenhoff

und Andreas Kötting, Michelle und Ragnar Schwefel

mit Dank für die regeltechnische Beratung an: Till Friker und Sven Pohlner

Selten wird ein Normalsterblicher einen Krieger der Leibgarde der Fürstin außerhalb von Rommilys zu Gesicht bekommen, und wenn doch, wird er schnellstens das Weite suchen, denn die meisten Darpatier wissen, dass diese Abteilung nur da zum Einsatz kommt, wo alle anderen Mittel versagt haben.

Die Soldaten dieser Eliteeinheit sind samt und sonders Waisen, die schon in jungen Jahren in ein schwerbewachtes, einsam liegendes Waisenhaus (in der Baronie Neuborn) nahe Rommilys gebracht werden. Was dort passiert, kann ein neutraler Beobachter nur als Gehirnwäsche bezeichnen: Nicht nur werden die Knaben und Mädels zum gnadenlosen Kampf ausgebildet, nein, es wird ihnen eine fanatische Loyalität zum Fürstenhaus bzw. zur Familie Rabenmund eingebrannt.

Sind die Soldaten eines Tages bereit zum Einsatz, müssen sie sich bewähren. Bis zum Beginn der borbardianischen Invasion wurden sie in die Trollzacken verlegt, wo sie gegen Ferkinas, Goblins und andere Gegner antreten mussten. Dazu kommt ein unbarmherziger Drill, der aus den Menschen regelrechte Mordmaschinen macht, die weder Tod noch Daimon fürchten.

Seit 1020 BF gab es genug Einsatzmöglichkeiten, den Raben die nötige Härte im Kampf zu vermitteln. Obwohl die Verluste hoch waren, wurde versucht die Truppenstärke aufzustocken. Es gab und gibt zwar genug Waisen, die so für Nachschub sorgen, doch da die Ausbildung mehrere Jahre in Anspruch nimmt, hat man dieses Kriterium inzwischen aufgeweicht und nimmt nun auch Halbweisen und auch einige ältere Jugendliche auf, deren Indoktrination weniger ausgeprägt ausfällt. Diese Einheiten werden aber vorwiegend als Gardetruppen an den Fronten und nicht im Fürstenpalast eingesetzt.

Erst wenn ein Soldat alle Prüfungen bestanden hat, wird er zu den "Goldenen Raben" abkommandiert. Die Einheit ist an ihrem Abzeichen, einem goldenen Raben auf schwarzem Grund, gut zu erkennen.

Das 1. Bataillon (ein Banner Infanterie und eine Halb-Schwadron Kavallerie – beide aber seit Jahren nicht auf Sollstärke) ist für den Schutz der Fürstin zuständig. Ständig ist mindestens eine Riege (ein Trupp von zehn Mann Stärke) um sie herum. Außerdem bewachen die Raben alle neuralgischen Punkte des Palastes und der näheren Umgebung. Des weiteren obliegt ihnen die Hut des Reichskanzler-Randolph-Tores zu Rommilys. Befehligt werden sie von einem Obristen, der selbstverständlich ebenfalls aus dieser besonderen Kriegerschar stammt.

Was mit den Soldaten geschähe, wenn die Familie Rabenmund jemals die Fürstenkrone abgeben sollte, ist ungewiss, denn es ist keinesfalls zu bezweifeln, dass ein Fürst aus anderer Familie als den Rabenmunds sich kaum auf seine "eigene" Leibgarde verlassen könnte.

Das Verhältnis zwischen "Goldenen Raben" und dem kaiserlichen Marschall ist gespannt, weiß er doch, dass es ihm nie gelingen wird, die "Raben" unter seinen Befehl zu zwingen, sie gehorchen allein der Fürstin.

1025 BF wurde das 2. Bataillon (ebenfalls ein Banner Infanterie und eine Schwadron Kavallerie) aufgestellt*), das vor allem als Gardeeinheit an den verschiedenen Fronten eingesetzt ist. Aber auch dieses Bataillon ist weit entfernt von seiner Sollstärke.

Seit 1026 BF hat die Schlagkraft der Raben nachgelassen, da die Verluste in den zahlreichen Kämpfen nicht im notwendigen Maß zeitnah ausgeglichen werden können. Deshalb gibt es derzeit immer mehr

junge Goldene Raben, die aber umso fanatischer eingestellt sind, den Verlust ihrer Familien zu rächen und die Fürstin bindungslos bei ihrem Kampf zu unterstützen.

Insbesondere bei der vergeblichen Verteidigung der fürstlichen Hauptstadt im ING 1027 BF hat es unter den Goldenen Raben erhebliche Verluste gegeben. Das Waisenhaus mit den jüngsten Schülern wurde im Anfang PRA 1027 aufgegeben. Nach einer langen Irrreise gelangten die überlebenden Schüler mit ihren Lehrern schließlich Mitte RON 1028 BF auf der Feste Hohenstein an.

Mitglieder der Goldenen Raben eignen sich nur bedingt als normale Spielerfigur. Denkbar ist natürlich, dass ein Mitglied der Raben für einen speziellen Auftrag abgestellt wird, der im Interesse des Fürstentums oder der Fürstin liegt. Nach dem Angriff Galottas auf Wehrheim ist es auch denkbar, dass dieser Held von seinen Truppen getrennt wurde und sich allein durchschlagen muss. Dann wird sein Streben natürlich darauf ausgerichtet sein, so bald als möglich zurück zur Feste Hohenstein oder nach Rommilys zu kommen. Doch die Zeiten sind schwer und die Schwierigkeiten unvorhersehbar. Vielleicht gerät er bei dem Versuch zurück nach Rommilys auch in eine Geschichte, die seiner Meinung von Interesse für die Fürstin wäre, sodass er sich der Sache zunächst annimmt.

Da die Stadt Rommilys bis Ende Tsa 1028 BF belagert wird, käme er wahrscheinlich ohnehin nicht in die Stadt und müsste sich anderweitig betätigen.

Denkbar ist auch, dass der Charakter unehrenhaft entlassen wurde, weil er sich als nicht 150%ig loyal herausgestellt hat oder einen Befehl verweigert hat. Denkbar ist auch, dass ein Rabe einer Fronteinheit wegen eines besonderen Erlebnisses desertiert ist, die Nachteile müssen dann sinnvoll angepasst werden.

**) Das 2. Bataillon ist eine inoffizielle Erweiterung, die zumindest nicht unplausibel ist und die Goldenen Raben als Profession erweitert*

Goldene Raben (17 GP)

Träger: Fürstin von Darpatien

Profession: Fürstliche Leibgarde

Voraussetzungen: MU 14, KL < 12, GE 13, KO 13, KK 12

Modifikationen: LeP +2, AuP +4, SO+1

Automatische Vor-/Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Eisern; Arroganz 5, Autoritätsglaube 6, Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität gegenüber der Einheit und der Familie Rabenmund, Furchtlosigkeit im Kampf und Verteidigung Darpatiens gegenüber den unheiligen Mächten), Verpflichtungen (gegenüber der Fürstin), Weltfremd: Soziales Miteinander 6

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +4 (Rabenschnabel), Infanteriewaffen +4, Raufen +5, Ringen +3, Schwerter +6, Armbrust +5

Körper: Athletik +5, Körperbeherrschung +3, Reiten +2, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +5

Gesellschaft: Etikette +3, Menschenkenntnis +1

Natur: Fährtenuche +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +3, Wildnisleben +2

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +2, Kriegskunst +3, Rechnen +2, Rechtskunde +3

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

Handwerk: Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Niederwerfen, Waffenlos: Mercenario

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung für Kampftalent, Gabe: Gefahreninstinkt; Rachsucht (gegenüber Heptarchien), Zäher Hund (bei einem desertierten Raben muss man den Nachteil Gesucht I wählen und ggf. dafür die Arroganz weglassen)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Gebildet, Titularadel; Blutausch, Glasknochen, Jähzorn, körperliche Beeinträchtigungen, Pechmagnet, Raubtiergeruch, Tolpatsch, Wahnvorstellungen

Ausrüstung: Leichte Platte in schwarz, geschmückt von einem Goldenen Raben auf der Brust, Schwarze Metallarmschienen, Schwarze Stiefel, Dolch, Rabenschnabel, Schwert, Leichte Armbrust, Schwarze Sturmhaube, Schwarzes Holzschild mit goldenem Raben, Waffenpflegeset

Die folgenden Varianten können sinnvoll mit einander kombiniert werden.

Variante Halbweise (+0 GP)

Wie beschrieben, sind die Aufnahmekriterien etwas aufgeweicht worden, diese Goldenen Raben werden aber nicht im Fürstenpalast eingesetzt und befinden sich meist als Gardetruppe bei einer anderen fürstlichen Einheit im Einsatz.

Voraussetzungen: KL < 12 entfällt; **Automatische Vor-/Nachteile:** Verpflichtungen entfällt

Kampf: Armbrust +6 statt +5; **Körper:** Reiten +4 statt +2, Selbstbeherrschung +3 statt +5, Sinnenschärfe +4 statt +5;

Gesellschaft: Etikette +2 statt +3, **Natur:** Fährtenuche +2, Wildnisleben +3 statt +2, Wettervorhersage +1; **Handwerk:** Malen/Zeichnen: +2; **Wissen:** Heraldik +1 statt +2

Sonderfertigkeiten: zusätzlich Formation und Scharfschütze (bei der Kombination mit Kavallerie entfällt Formation wodurch sich diese Kombination um 1 GP verbilligt)

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe und Niederwerfen entfallen

Variante Kavallerie der Goldenen Raben (+6 GP)

In beiden Hauptvarianten (Waisen und Halbweisen) der Goldenen Raben gibt es jeweils eine Schwadron Kavallerie.

Kampf: Hieb Waffen (Rabenschnabel) +6 statt +4, ersetze Schwert +6 durch Säbel +4, Ersetze Infanteriewaffen durch Lanzenreiten, **Körper:** Reiten +6 statt +2; **Handwerk:** Abrichten +2, **Wissen:** zusätzlich: Kriegskunst +2, Tierkunde +2

Sonderfertigkeiten: Reiterkampf

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ersetze Kampfreflexe und Niederwerfen durch Kriegstreiterei

Ausrüstung: Ein Kavallerist verfügt über ein Pferd.

Variante Fähnrich (+6 GP)

Führt eine Riege von 10 Mann. Nach einigen Jahren wird er nach entsprechender Leistung zum Oberfähnrich befördert und führt ein Banner (50 Mann)

Automatische Vor-/Nachteile: Arroganz zusätzlich +3, Autoritätsglaube zusätzlich +2

Voraussetzungen: Alter 17 - 22 Jahre (die jüngeren Fähnricher sind vor allem in neuerer Zeit anzutreffen und da vor allem bei den Fronteinheiten)

Kampf: zusätzlich. Dolche +1, Hieb Waffen +1 oder Schwerter +1; **Körper:** zusätzlich: Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Tanzen +1; **Gesellschaft:** zusätzlich: Etikette +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +1, Überzeugen +1; **Handwerk:** zusätzlich: Malen/Zeichnen: +2; **Wissen:** zusätzlich: Geschichtswissen +1, Kriegskunst +3, Rechnen +1, Rechtskunde +1

Sonderfertigkeiten: zusätzlich: Finte

Variante Hauptmann (+X GP)

Ein Hauptmann führt ein Bataillon (2 Banner). Dieser Charakter ist nur dann als Spielercharakter geeignet, wenn er seinen aktiven Dienst hinter sich hat, das heißt, er ist entweder körperlich durch eine Kampfverletzung behindert und somit für die Goldenen Raben nicht mehr geeignet (dann erhält er eine Rente in Höhe von 3 GD pro Monat) oder er desertiert. Naturgemäß kann es nicht viele solcher Charaktere geben. Dies soll einfach nur eine Anregung sein, einen nicht so alltäglichen Charakter zu spielen, der am besten auf eine individuelle Geschichte angepasst wird. Man könnte ihm zusätzlich den Vorteil Veteran geben oder APs zuweisen, um ihn direkt in einer höheren Stufe zu beginnen. Ein Hauptmann war vorher zwangsläufig auch Fähnrich und sollte nicht unter 28 Jahre alt sein. Man sollte seine Arroganz erhöhen und ggf. Die Weltfremdheit wieder etwas absenken. Damit aus dem Hauptmann überhaupt ein spielbarer Charakter wird, muss er einen der folgenden Nachteile aufweisen: Einarmig *und/oder* Einbeinig *und/oder* Einhändig *und/oder* Lahm, *und/oder* Gesucht I (offizielle darpatische Institutionen).

Nachtrag:

Da die Fürstin bei der Schlacht um Rommilys ums Leben kommt und die Familie Rabenmund in Folge des Großen Hoftages vom Fürstentum entlehnt wird, bietet sich an, die Goldenen Raben deutlich niedriger dimensioniert als Institution der Familie Rabenmund fortzuführen. Träger könnten Ucurian, der Bruder der Fürstin *und/oder* sein Onkel Barnhelm, Graf der Kaisermark in Garetien sein. Ursprünglich war die Heimat der Raben ein Wehrhof in der Baronie Neuborn. Bei einer Fortführung durch die genannten, kommt dieser Ort nicht mehr in Betracht. Denkbar wäre die Stadt Bohlenburg in der Wildermark, in der Ucurians Verbündeter, Baron Goswin von Rabenmund herrscht.