

Rettet die Thronerben

Szenario von Ragnar Schwefel für erfahrene Helden

Dank an die Testspieler: Dörte, Maja, Michelle und Udo

Dank für Unterstützung und Hilfe an: Lena Falkenhagen, Robin Fehmer, Marcus Friedrich, Christian André Meiners, Katja Reinwald, Michelle Schwefel, Mark Wachholz und Anton Weste

Rettet die Thronerben ist ein Szenario, das an die Ereignisse beim Reichskongress in Elenvina (s. **AdA**) anknüpft und die Helden ins schwer umkämpfte Darpatien führt. Die Helden geleiten einen Teil der darpatischen Delegation nach Rommilys. Die Stadt wird belagert, die fürstlichen Truppen sind geschlagen und haben sich auf die Feste Hohenstein zurückgezogen. Sie sollten Ihren Helden eine Motivation geben, gleichfalls in die belagerte Festung vorzudringen. Nachdem sich die Lage auf der Feste mehr und mehr verschlimmert, bittet Ucurian von Rabenmund, Burggraf von Hohenstein, die Helden darum, seine Kinder, die Thronfolger Darpatiens, in Sicherheit zu bringen.

Einstieg

Um den Einstieg zu erleichtern, empfiehlt es sich, dass die Helden Teil der darpatischen Delegation beim Reichskongress in Elenvina waren, der am 17. ING 34 Hal (s. **AdA**) endet. Es bieten sich Helden an, die dem Fürstenhaus oder einem anderen Adligen der Provinz gute Dienste geleistet haben oder die von sich aus Darpatien oder der Familie Rabenmund gewogen sind. Sie werden es umso leichter haben, die Helden plausibel einzubinden, je besser diese am darpatischen Hof eingeführt sind.

Zur darpatischen **Delegation** gehört Marschall Fenn Weitenberg von Drölenhorst-Rabenmund m.H. Dieser verbleibt entgegen seiner Pläne länger in Elenvina (s. **AB 111, 8**). Da schon alles für eine schnelle Abreise vorbereitet war, können die darpatischen Teilnehmer sich dem Stellvertreter des Marschalls, Oberst Wallbrord von Löwenhaupt-Berg j.H., anschließen und so schneller als üblich nach Gareth gelangen (mittels eines Flusseglers und einer Kutsche ab Ferdok).

Zu dieser Reisegruppe gehören neben Oberst Wallbrord (41 Jahre, groß und schlank, trägt beim Lesen einen Zwickel, kurze schwarze Haare, ungeduldig) und fünf seiner Soldaten folgende Personen:

- Baron Answin d.J. von Rabenmund ä.H., Burggraf von Burg Rabenmund und Baron von Bröckling (Ritter, 33 Jahre, schwarzer Pagenhaarschnitt, groß, schwächlig). Der Sohn von Graf Barnhelm von Rabenmund und Enkel Answins gehört zu den „Falken“ in der Familie Rabenmund, denen Fürstin Irmegunde nicht entschlossen genug gegen die Familie Bregelsaum und gegen das Haus Gareth vorgeht (s. **RdK**).

- Vogt Roderick von Rabenmund m.H. zu Dettenhofen (Ritter, 37 Jahre, groß, schlank, dunkelblond, ein verschlossener Charakter, leicht aufbrausend). Roderick hat ein äußerst gespanntes Verhältnis zu Ucurian und Ismena von Rabenmund. Der Vogt wird stets von zwei Wehrheimer Doggen begleitet.

- Rohalla von Rabenmund-Dreglingen, Ritterin zu Rommilys (22 Jahre, groß, schlank, schwarze Haare), Rodericks Gattin

Zur Bedeckung gehören jeweils drei Soldaten, die dem Kommando Bröcklings bzw. Dettenhofens unterstehen. Zu Bröcklings Gefolge gehört außerdem ein Adeptus aus Ostdarpatien, Hagwulf von Herzogenrat zu Rechthag (28 Jahre, schlank, braune Haare, Akademie der Magischen Rüstung). Die Helden können leicht herausbekommen, dass Hagwulf von „der Familie“, wie er sich äußert, zu Answin d.J. geschickt wurde, um ihn zu beschützen. Mehr

wird Hagwulf über die Umstände seiner Tätigkeit nicht verraten.

Sie können der Reisegruppe weitere Adlige samt Gefolge nach Ihren Bedürfnissen hinzufügen.

Der Oberst, Answin d.J. und Roderick wollen so schnell wie möglich zurück nach Darpatien, deshalb werden sie trotz der unklaren Lage den schnellsten Weg wählen, der sie in die Nähe Gareths führen wird.

Die Reise auf dem Großen Fluss verläuft ereignislos. Ob sich der Landweg ähnlich glimpflich gestaltet, liegt vornehmlich bei Ihnen. Je näher man Gareth kommt, desto größer ist die Gefahr, auf versprengte Truppenteile und einzelne Soldateska zu stoßen. Dabei spielt es manchmal keine Rolle, welchem Herrn diese Truppenteile zuvor gedient haben. Auch Schlimmeres mag in der Wildnis lauern. Des Weiteren treffen die Reisenden auf Flüchtlinge aus Gareth und Umgebung, bedauernswerte, oft traumatisierte Gestalten, die selten mehr gerettet haben als ihr Leben.

Kurz hinter Gareth begegnet die Gruppe darpatischen Flüchtlingen, die folgende **Gerüchte** verbreiten:

- Fürstin Irmegunde von Darpatien wurde besiegt (richtig) und ist gefallen (falsch)

- Rommilys ist besetzt (richtig) und brennt (falsch)

- Die Mark Rommilys steht unter Kontrolle schwarzer Horden (größtenteils richtig)

- Die Feste Hohenstein wird belagert (richtig) und ist mittlerweile eingenommen (falsch)

- Fürstin Irmegunde soll gemeinsam mit ihrem Bruder Ucurian von Rabenmund auf der Feste eingeschlossen sein (richtig)

Sobald die Belagerung des Hohensteins und der Fall Rommilys' durch glaubhafte Zeugen bestätigt sind, verlässt Oberst Wallbrord von Löwenhaupt-Berg j.H. mit seinen Soldaten die Gruppe, um zum Arvepass zu reiten, um dort Truppen zum Entsatz der Feste und der Stadt aufzutreiben (s. **RdK**). Sofern Sie gesetzt haben, dass sich weitere Adlige der Gruppe angeschlossen haben, bietet sich hier die Möglichkeit, dass diese sich sämtlich oder zum Teil dem Oberst anschließen. Der Rest der (oben angeführten) Reisegruppe will versuchen, sich zum Hohenstein zur Fürstin durchzuschlagen. Vogt Roderick kennt einen geheimen Weg in die Feste.

Die Gruppe erreicht den Hohenstein **Ende ING 1027 BF**.

Alternativer Einstieg

Sollte oben genannter Einstieg nicht passen, bieten sich folgende Alternativen an:

1. Die Helden treffen in der Nähe von Gareth auf die Reisegruppe, kurz nachdem Oberst Wallbrord sich von ihr getrennt hat. Nur dem mutigen Eingreifen der Helden ist es zu verdanken, dass die Reisegruppe einem Angriff dunkler Söldlinge entkommen kann. Vogt Roderick bittet die Helden, der Delegation bis zur Feste Geleit zu gewähren.
2. Die Helden haben in der verlorenen Schlacht um Rommilys gekämpft und sind zusammen mit der Fürstin zum Hohenstein geflohen. Die nötigen Informationen hierzu finden Sie im **AB 111, 17**.
3. Sollten Ihre Spieler bislang mit dem Fürstenhof keine Berührung gehabt haben, können sie durch tapfere und kluge Taten unter Beweis stellen, dass es lohnenswert ist, im Stab der Fürstin um Rat gefragt zu werden.

Feste Hohenstein

Der Hohenstein ist eine mächtige uralte Festung knapp 20 Meilen westlich von Rommilys, die in den vergangenen Jahrhunderten immer weiter ausgebaut wurde. Zuletzt wurde sie 25 Hal nach einem Brand 18 Hal wieder instand gesetzt und teilweise mit neuen Befestigungsanlagen versehen.

Die Feste wird von Asmodeus' Söldnern belagert (s.u. und s. **RdK**), die sich im und um den Ort Hohenstein, am nördlichen Fuß der Festung, niedergelassen haben.

Die Belagerung dauert bereits zwei Wochen und inzwischen hat die Wachsamkeit nachgelassen. Deshalb ist es möglich, nachts und zu Fuß den Geheimweg (der entweder durch dichtes Buschwerk vor neugierigen Augen geschützt oder als Tunnel in den Felsen getrieben ist) zu nutzen und zu einem verborgenen Manntor zu gelangen. Es empfiehlt sich, Pferde und Kutsche in einem ausgebrannten Hof oder einem anderen geeigneten Versteck zu verbergen, bis die Lage erkundet ist. Die Soldaten bleiben als Bewachung zurück.

Situation auf der Feste bei der Ankunft

Die Neuankömmlinge werden freudig begrüßt und von Fürstin Irmegunde von Rabenmund ä.H. (**GA 230, 232**), ihrem Bruder Burggraf Ucurian (30 Jahre, knapp 1,80, muskulös, dunkelblond, praiosgläubiger Ritter, meidet den direkten Blick von den Mauerzinnen hinab wegen seiner starken Höhenangst, sehr direkt im Umgang und nicht diplomatisch) und Kanzlerin Ismena von Rabenmund j.H. (**LdsS 137f**) empfangen. Man ist begierig auf Neuigkeiten über den Fall Gareths und die aktuelle Lage um die Stadt und über den Verlauf des Reichskongresses. Insbesondere Rodericks Bericht über die vergebliche Bitte Graf Barnhelms von Rabenmund ä.H. an den Herzog der Nordmarken, die darpatische Thronfolgerin Swantje Rahjandraël (die älteste Tochter Ucurians und Thronfolgerin des Fürstentums), die dort als Knappin dient, den Darpatiern mitzugeben, stößt auf Verärgerung und Bitterkeit, insbesondere natürlich bei ihrem Vater. Irmegundes Plan, durch Swantjes Aufenthalt in Elenvina ein neues politisches Band zwischen den beiden Herrscherhäusern zu schließen, ist gescheitert. Tatsächlich haben die Nordmärker an dieser Allianz keinerlei Interesse, sie betrachten das Mädchen vielmehr als Faustpfand für rabenmundsches Wohlverhalten.

Zu viele Menschen

Die Vorburg quillt über vor Menschen: Flüchtlinge aus dem Ort Hohenstein, aus Rommilys und der Mark haben sich hierher gerettet, darunter einige Patrizier der Stadt bzw. deren Kinder, die sich bereits vor dem Angriff auf die Stadt hier in Sicherheit gebracht haben. Anstatt der 400

Soldaten, die die Feste normalerweise aufnehmen kann, drängen sich derzeit mehr als 900 Menschen innerhalb der Mauern.

Noch ist die Versorgungslage gut. Die Lebensmittel und das Futter für die Tiere reichen noch für ca. 6 Wochen, bei akzeptabler Rationierung.

Im Haupthaus der Feste sind neben Ucurian und seinem Haushalt (insbesondere sind hier seine drei jüngsten Kinder zu nennen: Ayla Duridanya, Tsayan Godefried und Mevis) folgende Personen untergekommen: Fürstin Irmegunde, die darpatische Kanzlerin Ismena von Rabenmund j.H., Helmbrecht II. von Rabenmund j.H. (57 Jahre, gehört ebenfalls zu den „Falken“, väterlicher Freund Answin d.J. und politisch zerstritten mit seiner Tochter Ismena, s. **RdK**), Leomar Bernfried von Rabenmund j.H. (31 Jahre, Bruder Rahjandas, Ritter auf der Suche nach Ruhm, um ein Lehen zu erwerben, s. **RdK**), die Adepta Rahjanda von Rabenmund j.H. (34 Jahre, Akademie Magische Rüstung zu Gareth, s. **RdK**), Thyria von Rabenmund m.H.- Drölenhorst (29 Jahre, Gattin des kaiserlich-darpatischen Marschalls Fenn Weitenberg von Drölenhorst), Hagwulf Answin (7-jähriger Sohn des ehemaligen Truchsessens Darpatiens, Ludeger von Rabenmund, der verschollen ist, seit er den Eid auf Königin Rohaja verweigerte). Irmegundes Hofdame Morgause von Rabenmund-Weltengrund (40 Jahre, mittelgroß, rotes, hüftlanges gewelltes Haar, sie hat grundsätzlich die gleiche Meinung wie die Fürstin und ist ihr eine treu ergebene Dienerin) und zehn weitere Diener und Mitglieder des fürstlichen Hofstaates aus Rommilys, die unter Bedeckung einiger Goldenen Raben (Leibwache der Fürstin) nach dem Fall der Mauern aus Rommilys' geflohen sind.

Zudem flüchtet Graf Barnhelm von Rabenmund (s. **SidW** und **RdK**) Mitte Praios 1028 BF mit 16 Soldaten und einigen darpatischen Adligen zur Feste. Das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund erreicht ebenfalls mit weiteren Rondrianern Mitte Praios den Hohenstein (s. **RdK**).

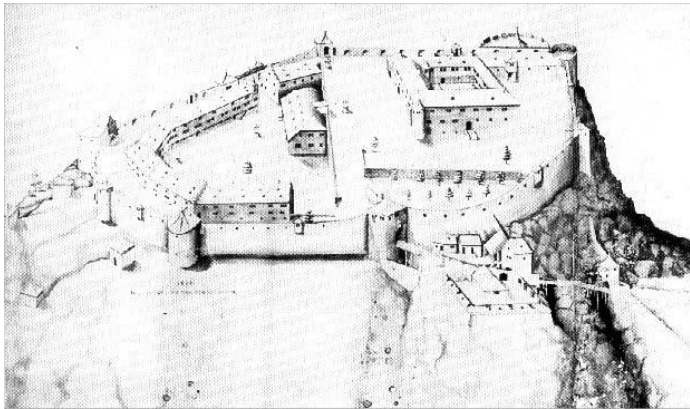
Man bringt die Neuankömmlinge, so weit es geht, standesgemäß unter: die Rabenmunds im Haupthaus, alle anderen in den Nebengebäuden.

Weitere wichtigere Flüchtlinge

Der Stallmeister des fürstlichen Gestüts zu Wolfseck konnte noch einige Pferde retten und zur Feste bringen. Ein Großteil der Handwerker der fürstlichen Rüstungsschmiede wurde auf den Hohenstein gebracht, noch bevor

sich der Belagerungsring um die Stadt schloss. Alle Schmiedeöfen sind Tag und Nacht in Betrieb, die Schmiede und Rüstmacher haben noch ausreichend Rohmaterial, um die Ausrüstung der Truppen zu reparieren und zu ergänzen.

Einige Elfen aus Niedernberg (Bogner und Bogenschützen) konnten sich ebenfalls zur Feste durchschlagen. Außerdem haben sich ein Boron-Geweihter, ein Travia-Geweihter aus dem Fürstenpalast und eine Travia-Geweihte aus Ebnet auf den Hohenstein gerettet.



Truppen auf dem Hohenstein

- Knapp 400 bunt zusammengewürfelte fürstliche und kaiserliche Kämpfer befinden sich auf der Feste, davon etwa 50 Berittene. Einige sind aus der Schlacht um Rommilys verwundet.
- Zwanzig Geweihte (Kirche und Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita – OHW (s. **GKM 38**))

gemischt) stehen unter dem Kommando der Rondra-Geweihten Alinja Leuenklinge von Norburg (Gesandte des Schwertes der Schwerter). Die OHW'ler sind allesamt sehr konservativ, weshalb Alinja (selbst Salutaristin) alle Hände voll zu tun hat, ihre Löwen bei Laune zu halten (und heldenhafte Einzelaktionen zu verhindern). Für zusätzlichen Zündstoff sogt eine alte Rondra-Geweihte aus dem Ort Hohenstein, die darauf brennt, ihr Ende in einem heldenhaften Kampf zu finden.

- Eine Hand voll Magier aus Rommilys und Gareth sind vollauf damit beschäftigt, gelegentliche Dämonenangriffe abzuwehren.

- Außerdem werden alle Leute, die eine Waffe halten können, in deren Anwendung geschult.

- Die Truppen wären wohl in der Lage, die Belagerung zu sprengen, doch was dann? Für die Befreiung der Hauptstadt reicht die Streitmacht nicht aus und wohin sollte man sich stattdessen wenden? Die sichere Feste für einen unsicheren taktischen Erfolg aufzugeben, erscheint widersinnig.



Verfügbare Informationen im Stab der Fürstin

Der Feind

Asmodeus von Andergast; Lolgramoth Paktierer, ist der Anführer der überwiegend galottischen Soldaten (s.a. **AB 111, 17** und **RdK**). Außerdem hat er ein paar versprengte Söldlinge Rhazzazors seinem Heerhaufen angegliedert. Asmodeus' Streitmacht vor dem Hohenstein umfasst 150 Söldlinge unter dem Kommando des thalusischen Söldnerführers Hadrubald ben Salmanin. Ein Tatzelwurmreiter gehört ebenfalls zu den Belagerern. Einige Meilen abseits (in Richtung Rommilys) lagert eine Abteilung von Nekromanten mit einigen Untoten. Balphemor von Punin hat Asmodeus außerdem eine Abteilung Golems überlassen, noch bevor es zwischen ihnen zum Streit um die Nachfolge Galottas kam.

Situation in der Mark

Die Orte Ertelhain, Neuschwanen und Niedernberg gelten als zerstört.

Es ist unbekannt, welche weiteren Vorstöße und Plünderungen es in der Mark oder der Vogtei Dettenhofen gegeben hat. Letzteres interessiert vor allem Roderick, weil er und seine Gattin so schnell wie möglich weiter nach Dettenhofen wollen, um ggf. ihre Familie in Sicherheit zu bringen.

Situation in Rommilys

Nach der Niederlage der Fürstin waren die wenigen verbliebenen Truppen in der Stadt zu keinem wirklichem Widerstand in der Lage. Zwei Tatzelwurmreiter durchbrachen die innere Mauer beim Donnerfeld. Rondra-Tempel und Kriegerschule sind schwer beschädigt, das Ogerschlachtmuseum gilt als zerstört.

Rhazzazors Magier, die unter Asmodeus' Kommando stehen, ihr Banner Drachengardisten und die ihnen zugehörigen untoten Einheiten haben sich in Litzelstatt beim Boronanger niedergelassen.

Asmodeus' erklärtes Ziel ist die Vernichtung des Travia-Kultes in Rommilys. Stift und Spital zwischen der Friedensstadt und Litzelstatt sind vermutlich bereits zerstört, die Friedensstadt selbst soll sich noch halten.

Über die Situation in den anderen Vierteln ist nichts bekannt.

Missionen

Schon früh kommt die Idee auf, die Thronerben Darpatiens zu ihrer Mutter Baronin Duridanya nach Greifenfurt in Sicherheit zu bringen. Doch dafür bedarf es umfangreicher Vorkehrungen. Insbesondere muss der Weg nach Zwerch ausgekundschaftet und eine geeignete Tarnung organisiert werden.

Diese Vorbereitungen sollen mit Aufklärungsmissionen in die Mark kombiniert werden. Man bittet die Helden, sich dafür zur Verfügung zu stellen, auch um zu prüfen, ob sie vertrauensvoll und fähig sind, ihnen ggf. die Aufgabe des Transportes der Kinder anzuvertrauen. Nachdem sie sich bewährt haben, weiht der Burggraf sie in seine Überlegungen ein und bittet sie, sich darüber Gedanken zu machen, wie dies am besten zu bewerkstelligen sei.

Es muss festgestellt werden, in wie weit und auf welchen Wegen der Feind über Nachschub verfügt.

Mit den Informationen über den Feind und die Situation in der Stadt und der Mark hoffen Irmegunde und Ucurian, sobald wie möglich eine Rückeroberung der Stadt bewerkstelligen zu können.

Der Geheimweg von der Feste kann nur nachts unbemerkt benutzt werden, tagsüber besteht das Risiko, entdeckt zu werden und damit dem Feind die Existenz eines Schleichweges zu verraten.

Potenzielle Ausgangspunkte für die Aufklärung der Mark sind die weitgehend zerstörten Orte Ertelhain und Niedernberg. Hier ist die Gefahr, Asmodeus' Truppen zu begegnen, sehr gering; zumindest solange die Helden bei ihren Aufklärungsmissionen nicht zu viel Aufmerksamkeit erregen.

Die Thronfolger

- *Ayla Duridanya von Rabenmund* (10 Jahre, Rotbraunes Haar, dunkle Augen, lebhaft, fröhlich und zu jeder

Heldentat bereit, auch wider alle Vernunft). Ayla, die ihren Namen nach der großen Ayla von Schattengrund trägt, ist offensichtlich der Liebling ihres Vaters Ucurian. Sie versteht es blendend, ihn um den Finger zu wickeln. Ggf. wird sie von ihren Geschwistern vorgeschickt, um aufgekommene Wogen zu glätten.

- *Tsayan Godefried von Rabenmund* (9 Jahre, dunkles Haar, braune Augen, ein stiller Junge, den nur wenig aus der Ruhe bringen kann). Tsayan wurde die Ehre zuteil, von der damaligen Königin Emer 26 Hal zum Mündel auserkoren zu werden, doch durch die Ereignisse der letzten Jahre ist dies allseits in Vergessenheit geraten.

- *Mevis Grabunz von Rabenmund* (5 Jahre blond und wasserblaue Augen). Das jüngste Kind Ucurians und Duridanyas ist unter einem denkbar schlechten Stern geboren worden: Ausgerechnet in der Blutnacht zu Rommilys hat sich das Kind einen Mond zu früh auf die blutige Welt gedrängt. Mevis ist ein scheues, zurückhaltendes Kind, das nichts und niemandem zu trauen scheint, mit Ausnahme seiner ältesten Schwester Swantje, die er schmerzlich vermisst. Der Junge wirkt schwächlich, ist aber zäher als man annehmen würde. Der Junge verfügt über die Gabe der Vorausschau, was allerdings zu diesem Zeitpunkt noch niemand weiß.

Richten Sie es so ein, dass die Helden in Kontakt mit den Kindern kommen. Insbesondere Ayla, die einen Faible für Heldengeschichten hat, bietet sich an. Sie folgt den Helden beispielsweise auf die Brustwehr, als ein Angriff des Tatzelwurmreiters erfolgt, nur weil sie endlich einmal dabei sein möchte. Dabei fällt den Helden vor allem auch ihre Unerschrockenheit auf. Oder aber sie und ihr Bruder Tsayan lauschen den Geschichten der Helden, wobei Tsayan sich weit weniger für Heldentaten interessiert, als dass er sich nach dem Schicksal von Flüchtlingen und Geschlagenen erkundigt.

Was die Helden heraus bekommen können:

Mark Rommilys

- *Gut Wolfseck* ist von 12 Doppelsöldnern aus Xeraanien besetzt, die sich Asmodeus angeschlossen haben und hier auf neue Order warten.
- *Ertelhain* und *Niedernberg* sind gebranntschätzt und verlassen, viele Leichen liegen unbestattet herum.
- Entlang des Ufers *des Ochsenwassers* hat es bislang nur einen Plünderungszug gegeben. Asmodeus' Leute sind aber auch schon mit Gold gekommen, um Fische zu kaufen und die Fischer und Bauern dazu zu bewegen, mit ihrem Tagwerk fortzufahren.
- *Neuschwanen* ist gebranntschätzt und geplündert, das Efferd-Heiligtum bei *Darpadingen* ist entweiht.
- *Ebnet* ist weitgehend unbeschädigt, auf Ucurians Gut hat sich ein Halbbanner von Asmodeus' Leuten einquartiert. Auch hier gehen die Bauern wieder ihrem Tagwerk nach.
- *Dommel* wurde geplündert, der fürstliche Jagdsitz niedergebrannt, der Jagdaufseher verschleppt und die Jagdhunde streunen herrenlos im Wald herum.
- *Feenburg* ist vom Edlen Cordovan von Berlinghan Oppstein-Mersingen mit einem Halbbanner fürstlicher Soldaten besetzt. Sie werden von einem gemischten Banner von Asmodeus' Gefolgsleuten belagert. Die nähere Umgebung ist geplündert.

Rommilys

Selbstverständlich wäre es für die Eingeschlossenen auf der Burg auch von großem Interesse, Neuigkeiten aus Rommilys zu erfahren. Allerdings fehlt im Rahmen dieses Szenarios der Platz hierfür. Entnehmen Sie bitte ggf. die notwendigen Informationen für solche Missionen dem Abenteuer **RdK**.

Auszug Answins d.J. vom Hohenstein

Mitte Rahja 1027 BF hat Answin d.J. es satt, auf der Feste gefangen zu sein. Gemeinsam mit Helmbrecht II., Thyria und Rahjanda (sofern diese nicht als magischer Begleitschutz der Helden benötigt wird, s.u.) und Leomar Bernfried will er sich zur Feenburg und weiter nach Grassing durchschlagen, um herauszufinden, wie es im Land aussieht und um versprengte loyale Streiter zu sammeln und zur Festung zurückzukehren – so zumindest gibt er es vor. Zur Bedeckung erbittet er von der Fürstin vier Goldene Raben, zusätzlich zu seinen eigenen drei Soldaten. Außerdem nimmt er Adeptus Hagwulf von Herzogenrat mit.

Zwar stimmt es, dass Answin versprengte Truppen sammeln will, sein tatsächliches Ziel aber ist Burg Rabenmund (s. **RdK**). Er verschweigt dies tunlichst, weil er annimmt, dass die Fürstin dies nicht billigen würde (ihr Augenmerk gilt vornehmlich Rommilys). Sollten die Helden Answins wahre Pläne entlarven und die Fürstin warnen, stellt sie sich Answin zwar nicht in den Weg, aber es gibt einen lautstarken Streit und sie verweigert ihm die Soldaten ihrer Leibwache.

Feindlicher Nachschub

Der Nachschub erreicht Asmodeus' Truppen vornehmlich auf Ochsenkarren. Der Begleitschutz der Karrentrecks besteht aus Anzahl der Wagen + 1 Wachen, die Trecks gelangen von Gallys über Zwerch und Ebnet nach Rommilys.

Seltener können auch einzelne streng bewachte Planwagen ausgemacht werden, die von W6+1 berittenen Wachen begleitet werden.

Sie sollten den Helden mindestens einen Überfall auf einen Versorgungszug des Feindes ermöglichen. Vielleicht gelingt es den Helden, wertvolle Güter wie Heil- und Zaubersäfte oder Heilkräuter oder solche zur besseren Regeneration von Astralenergie zu erbeuten. Die Angriffe dämonischer Wesenheiten häufen sich, weshalb insbesondere die Magier mehr und mehr erschöpft sind.

Die Nachschubwege des Feindes entnehmen Sie bitte dem Abschnitt **Stationen der Reise**.

Ein notwendiger Erfolg

Mitte Praios 1028 BF lauern die Helden einem vierspännigen Planwagen auf, der von Gardisten und

einem Magier begleitet wird (passen Sie die Stärke entsprechend Ihrer Gruppe an, es sollte ein harter Kampf werden und kein Spaziergang) und sollten diesen in ihre Gewalt bringen. Auf dem Planwagen befinden sich zwei fertig modellierte Lehmgolems, die auf ihre unheilige Belebung warten. Des Weiteren finden sich zwei schwere, massive Holztruhen, die mit jeweils drei getrennten Schlössern vor unbefugtem Zugriff geschützt sind. Inhalt der Truhen: Gold für die Söldner (10W10+100 Goldmünzen und 20W20+200 Silbermünzen, zumeist in Prägung einer der Heptarchien), Nachrichten für Asmodeus: u.a. über die Lage zwischen der Trollpfote und Wehrheim, Neuigkeiten über die Anfang Praios begonnene Belagerung von Burg Rabenmund durch Rhazzazors Heerführerin Mirona ya Menario (die mit ihren Truppen auch die Ruinen von Wehrheim besetzt hält) (s. zu den Details **RdK**), Stand des Aufbaus der magischen Werkstatt bei Gallys, in der u.a. Golems für die galottischen Truppen gefertigt werden, ein in Vitriol eingelegerter Kopf (eines Spions von Balphemor von Punin, der Asmodeus' Truppen auskundschaften sollte – wie aus einem Begleitschreiben hervorgeht), Paraphernalia für die Golemschaffung, sonstige alchemistische Zutaten sowie weitere der Fantasie des Meisters überlassene Fundstücke.

Die abgefangenen Nachrichten und die Erkenntnis, dass verstärkt Nachschub in die Gegend gebracht wird, macht deutlich, dass sich die Situation zuspitzt. Alles deutet auf einen Angriff auf Hohenstein hin. Womöglich haben sich die Helden bereits einen Plan zur Flucht mit den Kindern zurecht gelegt. Der galottische Planwagen wäre eine gute Tarnung, zumal man mit den Kindern schlecht auf Pferden oder gar zu Fuß fliehen kann. Es gilt, ein Versteck für die Beute zu suchen, bevor man zur Feste zurückkehrt.

Ucurian wird nicht länger zögern und seinen Plan, die Kinder in Sicherheit zu bringen, nun umsetzen. Nicht zuletzt durch ihre letzte Heldentat haben die Gefährten sein Vertrauen und das der Fürstin errungen. Auf Geheiß des Burggrafen werden mögliche Verwundungen der Helden nach besten Kräften behandelt. Anschließend lässt er sie zu sich rufen. Ucurian von Rabenmund bittet die Helden eindringlich, seine Kinder in Sicherheit nach Greifenberg zu bringen, dem Stammsitz seiner Gemahlin in der Markgrafschaft Greifenfurt.

Aufbruch nach Greifenberg

Sollten die Helden einwenden, dass gerüchteweise Greifenfurt von den Orks bedroht wird, nimmt man diese nicht allzu ernst. Seit Jahren machen Schwarzpelze das Land unsicher, außerdem sieht man keine Alternative.

Sie sollten die Reise so planen, dass die Helden am 12. Rondra in Greifenfurt ankommen, damit sie dort Zeugen eines bedeutenden Ereignisses werden (s.u.).

Sollte sich kein Magier unter Ihren Helden befinden, bittet Ucurian Adepta Rahjanda von Rabenmund j.H., sie zu begleiten. Ohne magische Bedeckung ist eine Flucht durch die Reihen der schwarzen Söldner nur schwer machbar. Außerdem begleiten die Gruppe bis zu vier Goldene Raben (je nach Größe der Heldengruppe) in erbeuteten

Uniformen des Feindes. Sie haben den Auftrag, die Kinder nicht aus den Augen zu lassen (beispielsweise damit die Helden Gelegenheit haben, Aufklärungsaktionen u. Ä. durchzuführen).

Den Helden wird empfohlen, die erbeutete Kutsche und die erbeuteten Uniformen zu nutzen, doch auch jeder andere sinnvolle Plan der Helden wird akzeptiert. Sie bekommen allerlei gute Ratschläge und das Beste an Ausrüstung mit, das die Feste zu bieten hat: zwei Heilkräfte, einen Zaubersaft, ein Fernrohr, 100 Goldstücke (überwiegend Münzen aus den Schwarzen Landen), um kleinere Trupps des Feindes ggf. bestechen

zu können, und weitere Ausrüstung, die Sie für sinnvoll und nicht zu übertrieben halten.

Stationen der Reise (s. Karte aus **LdsS**)

Die Reise durch die von feindlichen Truppen kontrollierten und verwüsteten Lande ist ein gefährliches Unterfangen. Sparen Sie nicht mit unliebsamen Begegnungen, aber auch nicht mit unerwarteter Unterstützung, wie Bauern, die die Reisegruppe verstecken und nicht verraten, obwohl die schwarzen Söldner sie unter Druck setzen. Sollten die Helden in arge Bredouille kommen, sei es, weil ihnen das Glück nicht hold ist oder sie sich ungeschickt anstellen, bleibt Ihnen die Möglichkeit, Answin d.J. mit seinen Soldaten als Retter in der Not einzusetzen.

Zwerch: Zwerch wird von einem Halbbanner von Asmodeus' Geierbanner gehalten. Zudem sind dort zwei Magier stationiert, die ihm treu ergeben sind. Die Helden sollten Zwerch tunlichst umgehen, sofern sie nicht auf eine brillante Idee kommen. Allerdings ist Zwerch von tückischen Sümpfen umgeben. Es empfiehlt sich, in Dreilinden (wo es keine dauerhafte feindliche Besatzung gibt) einen einheimischen Führer zu finden, der die Gruppe des Nachts durch den Sumpf lotst.

Sofern Sie oder Ihre Helden einen Kampf bevorzugen, taucht glücklicherweise ein versprengtes Banner kaiserliche Pikeniere auf, das gemeinsam mit den Helden kurzzeitig Zwerch besetzt.

In Zwerch kommen die langsameren aber robusteren Ochsenkarren des Feindes über die schlechtere Straße von Ochsenried an.

Rankarariletana: Hier lagert das zweite Halbbanner des Geierbanners, der Ort ist aber relativ gut zu umgehen (das gilt auch für das nur wenige Meilen nördlich gelegene Dorf). Hier kommen die schnelleren Pferdewagen des Feindes aus Arlingen an.

Just als die Helden Bracke (auf der Karte zwischen Horeth und Rankarariletana) erreichen, beobachten sie einen Trupp borbaradianischer Söldner (W10+Anzahl der Helden+1), die den Ort plündern.

Horeth ist bereits am Tag zuvor geplündert worden, es befinden sich keine Truppen dort, nur völlig verängstigte Dörfler.

Machen Sie den Helden ggf. klar, dass es keine gute Idee wäre, weiter auf der Straße nach Wehrheim zu bleiben, da die Ruinen der Stadt fest in der Hand des Feindes sind. Zudem streunen etliche Söldlinge und nachts auch Schlimmeres durch die Wehrheimer Mark. Es empfiehlt sich, den Abzweig nach Puleth zu nehmen.

Nach einigen Meilen werden die Helden Zeugen, wie eine Gruppe kaiserlicher Soldaten von einem Irrhalken angegriffen wird. Sofern die Helden ihnen helfen, erzählen die Soldaten anschließend, dass sie zu einer Gruppe von Kaiserlichen gehören, die der zurückgekehrte Alrik von Blautann in Puleth sammelt. Die weitere Reise nach *Puleth* verläuft ereignislos. Dort ist von Blautann aber

nicht anzutreffen, da er sich auf einer Aufklärungsmission befindet (s. **RdK**). Er wird in zwei Tagen zurückerwartet. In Puleth ist ein knappes bunt zusammengewürfelte Banner anzutreffen, unter dem Kommando von Oberst Gobert von der Tommel, Reichsmagier der Akademie Schwert und Stab (39 Jahre, groß, dürr, dunkelbraune Haare, knallharter militärischer Charakter, der in den letzten Jahren durch die vielen Rückschläge im Kampf gegen die Schwarzen Lande zunehmend verbitterter wurde) und Alriks Stellvertreter.

Sollten die Helden auf Alrik warten und diesem oder Gobert über die errungenen militärischen Informationen berichten, hilft man ihnen, unbeschadet an Wehrheim vorbeizukommen.

Bis *Reichsweg* ist mit Angriffen vereinzelter Trupps desertierter kaiserlicher Marodeure oder Söldlingen aus den Schwarzen Landen zu rechnen. Danach sollte man bis *Orkenwall* gut vorankommen. Dort gibt es Gerüchte über einen bevorstehenden orkischen Angriff auf Greifenfurt. Prinz Edelbrecht vom Kosch, der Gemahl der Markgräfin, hat die Greifenfurter Adligen zum Heerbann gerufen. Es bleibt den Helden überlassen, ob sie die Gerüchte ignorieren oder ob sie die Kinder in Obhut der Goldenen Raben hier zurücklassen und herauszufinden versuchen, was es mit den Gerüchten auf sich hat (s. **AB 114, 16**).

Die Kinder

Ihre drei Schutzbefohlenen verhalten sich größtenteils tapfer und beugen sich ohne Murren den Anweisungen der Helden. Sie ertragen die Strapazen und Gefahren der Reise überraschend duldsam. Es scheint, als spürten sie die Gefahr in der sie schweben, ganz genau, und dass ihr Überleben auch davon abhängt, sich ruhig zu verhalten. Dennoch bedeutet es eine erhebliche Erschwernis, mit ihnen zu reisen. Schon allein die Kutsche macht es unmöglich, querfeldein zu reisen. Allzu große Wagnisse verbieten sich ebenso wie Missionen, in denen die Helden die Kutsche sich selbst überlassen, um das Gebiet auszukundschaften, falls die Goldenen Raben durch Kämpfe dezimiert werden und als Wachen nicht länger bereit stehen. Zudem kann man sich nie sicher sein, ob sich eines der Kinder nicht doch durch einen Schreckenslaut oder Weinen verrät, wenn man sich vor Asmodeus' Schergen versteckt. Bei Ayla besteht zudem die Gefahr, dass sie sich todesmutig mit ihrem Dolch (für sie eher ein Kurzschwert) ins Gefecht stürzt, falls sie den Eindruck hat, dass die Helden ihrer Unterstützung bedürften. Sollte es Ihnen zupass kommen, kann sich Mevis' Gabe in einem passenden Moment zeigen, der Knabe warnt sie vor einer dräuenden Gefahr. Gestalten Sie die Situation möglichst mysteriös, ja unheimlich. Der Junge zeigt sich danach tief erschüttert und verwirrt und noch verschlossener als ohnehin schon.

Ankunft in Greifenfurt

Die Helden sollten Greifenfurt am **12. Rondra** erreichen, als dort gerade die Schlacht zwischen den Orks und Prinz Edelbrecht und seinen Truppen tobt (s. **AB 114, 16** und **RdK**).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es sieht für die Greifenfurter nach einer sicheren Niederlage aus. Heftig drängen die Schwarzpelze auf sie ein und drängen die menschlichen Verteidiger stetig zurück. Zu allem Unglück kommen weitere Orks aus dem Norden heranmarschiert, dies bedeutet unfraglich den Todesstoß für die Greifenfurter!

Doch was ist das? Seite an Seite mit den Orks marschieren menschliche Landsknechte und ein paar Ritter?

Da erkennt ihr, dass die Truppen von einem weißen Ritter angeführt werden. Der weiße Ritter hebt sein Schwert. Einer der Ritter entrollt ein Banner, das stolz im Wind flattert: Es ist der schwarze Rabe auf silbernem Grund! Brüllend stürzen sich Söldlinge und Schwarzpelze auf die orkischen Angreifer, die völlig überrascht sind.

Answin von Rabenmund hat sich mit Orks des Herren vom Svellttal, Mardugh Orkhan verbündet. Gemeinsam bringen sie den Sieg über die Orks vor Greifenfurt.

Die Helden können entweder zusehen (dies ist wohl wahrscheinlich, wenn sie die Kinder dabei haben) oder selbst mitkämpfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die geretteten Kämpfer von Greifenfurt bestaunen ungläubig die bunte Truppe, die sie vor der sicheren Niederlage bewahrt hat. Prinz Edelbrecht dankt dem weißen Ritter, der nun seinen Helm abnimmt. „Ihr!“, entfährt es dem Prinzen, „Answin von Rabenmund!“

Es dauert nicht lange, da mischt sich unter die Freude über die Rettung auch Unmut über die ungeliebten Verbündeten Answins. Bevor die Situation eskaliert, entscheidet Answin, auf die weitere Unterstützung der Orks bei seinen Plänen zu verzichten. Er bedankt sich bei Orkhan. Dieser zieht sich nach einer eintägigen Rast mit seinen Truppen über den Finsterkamm zurück. Zu Answins Begleitung gehört sein Sohn Ludeger von Rabenmund, der einstige Truchsess Darpatiens, der als verschollen galt. Als Answins persönliche Leibwache dient Adepta Lefke von Rabenmund (28 Jahre, mittelgroß, dunkelblond, Schwester von Fürstin Irmegunde und Ucurian, Akademieabschluss in Gerasim, ihr Schwerpunkt liegt aber auf dem Feld der Hellsichtmagie), die ihren Onkel auf Tritt und Schritt begleitet. Sofern Rahjanda die Helden begleitet, begrüßt sie ihre verbannten Verwandten überaus herzlich (s. **RdK**) – kein Zweifel, wem ihre Loyalität gehört.

Für die Helden gilt es, die Baronin von Greifenberg ausfindig zu machen, die – wie sich schnell in Erfahrung bringen lässt – dem Heerbann angehört. Ludeger von Rabenmund wird von ihrer Suche und ihrer Mission erfahren. Noch bevor die Helden Baronin Duridanya im allgemeinen Chaos gefunden haben, ist Answins ebenso intriganter wie getreuer Sohn darüber im Bilde, welch kostbaren Schatz die Helden bewachen. Ludeger ist völlig klar, dass die Kinder in seiner Hand ein mächtiges Pfand wären. Bekanntermaßen sind die Fürstin und Ucurian keine Freunde Answins. Ludeger ist im Gegensatz zu seinem Vater davon überzeugt, dass sie sich niemals freiwillig anschließen werden. Mit den Kindern hätte er ein Druckmittel, um für den Zusammenhalt der Familie zu sorgen.

Die Helden finden heraus, dass die Baronin in der Schlacht verletzt und in die markgräflichen Residenz gebracht worden ist.

Die Baronin (dunkle Haare, dunkle Augen, feine Züge, eine mutige Ritterin und Anhängerin Rondras, vortrefflich mit dem Schwert, Viertelelfe) hat eine Beinwunde davongetragen, die sie für einige Tage ans Bett fesselt. Mutter und Kinder begrüßen sich übergücklich. Duridanya dankt den Helden tief bewegt für ihren Dienst und ihre Treue und versichert, dass sie tief in deren Schuld

stehe. Sie lädt die Helden ein, mit ihr nach Greifenberg zu kommen, sobald sie reisefähig ist.

Entführt!

Ludeger hat seine Leute unverzüglich nach einem geeigneten Versteck suchen lassen: Ein geplünderter Hof abseits der Straße in Richtung Wehrheim bietet sich an. Sollten etwaige Pläne der Helden ihm dazu keine Gelegenheit lassen und er gezwungen sein, sich der Kinder frühzeitig zu bemächtigen, ändert er seine Pläne dahingehend, dass er sie über den Pass ins Svellttal bringen lässt.

In den nächsten Tagen lässt Ludeger (sollte Rahjanda mit den Helden nach Greifenfurt gelangt sein, kann sie – unerkannt – seine Gehilfin werden) die Kinder von einem seiner Getreuen, Bogomil Okdahn (ein ca. 50-jähriger Lowanger Magus mit dem Spezialgebiet Verwandlung von Lebewesen, Dozent der Akademie für diesen Bereich, der sich für viel Geld Ludeger angeschlossen hat) entführen. Wie dies geschieht, hängt vom Verhalten der Helden ab. Er nutzt ggf. ein Schlafgift und/oder Magie, um die Helden und die Goldenen Raben auszuschalten.

Wenn alle Stricke reißen, scheut Ludeger auch nicht davor zurück, einen Überfall auf die Helden auf dem Weg nach Greifenberg zu inszenieren.

Duridanya von Greifenberg ist außer sich vor Sorge und Zorn, dass die Kinder aus der Residenz verschwunden sind. Sie ist wild entschlossen, sich selbst auf die Spur der Entführer zu machen, räumt aber angesichts ihrer Verletzung ein, dass ihr die Hilfe der Helden wohl willkommen wäre. Da Ludeger nur wenige Zeit zum planen blieb, sollte es den Helden schließlich gelingen, die Spur der Entführer aufzunehmen und das Versteck der Kinder ausfindig zu machen. Der Magus hat sich mit Söldlingen (die Anzahl sollte auf die Stärke Ihrer Heldengruppe angepasst sein) auf dem Hof verschanzt. Es gilt nun, die Entführer zu überwältigen, ohne die Kinder in Gefahr zu bringen. Immerhin ahnen die Helden nicht, wer hinter der Entführung steckt. Sollten Ihre Helden leidlich erholt sein, können Sie ihnen durch weitere Soldaten Ludegers zusetzen, die sie von der Verfolgung abbringen sollen. Sollten die Helden Unterstützung brauchen, bietet sich Ucurians Schwester Lefke an. Sie kennt die Kinder gut und ist fast ebenso besorgt um deren Wohl wie

Duridanya. Sofern Sie es wünschen, heilt Lefke Duridanyas Wunde mit Heilmagie, damit diese die Helden begleiten kann.

Schlussendlich sollte es den Helden gelingen, den Magus und seine Schergen zu überwältigen und aus einem von ihnen herauszupressen, wer hinter der Entführung steckt.

Duridanya hegt keinerlei Zweifel daran, dass Ludeger zu einer solchen Schandtät fähig wäre. Wenn es in Ihre weiteren Pläne passt, bittet Duridanya die Helden zudem, zurück zum Hohenstein zu reisen, um Ucurian von den Ereignissen zu berichten.

Epilog

Noch bevor Duridanya ihren Plan umsetzen kann, Answin in Begleitung der Helden zur Rede zu stellen, warnt Lefke von Rabenmund sie eindringlich. Lefke hegt keinen Zweifel daran, dass Answin zwar nichts von der Entführung wusste, dass er aber keinesfalls Ludeger dafür zur Verantwortung ziehen wird. Im Gegenteil: Answin wird alles tun, um zu verhindern, dass die Kunde von Ludegers Untat die Runde macht (ebenso wie Ludeger selbst), und so einen Schatten auf die Rückkehr des

Kaisers wirft. Lefke beteuert glaubhaft, dass sie davon ablassen sollten, sofern sie an ihrem Leben hängen.

Für die Magierin aber sind diese Ereignisse der erste Anlass zum Zweifel, und einige Wochen später wird sie ihren Onkel verlassen und Rahjanda von Rabenmund den Platz an Answins Seite überlassen (s. **RdK**).

Als Belohnung für ihren Einsatz erwarten die Helden zwischen 200 – 300 AP, je nachdem wie erfolgreich sie bei ihren Aufklärungsmissionen waren.

Informationen über die Mitglieder der Familie Rabenmund (teilweise mit Bildern), über Darpatien, die Mark Rommilys (mit Karte) erhalten Sie unter <http://www.thorwal-standard.de/darpatien/inhalt.htm>

*Informationen und einen Stadtplan zur Stadt Rommilys finden Sie in der Spielhilfe **Land der stolzen Schlösser (LdsS)**, in dem Abenteuer **Die Rückkehr des Kaisers** und unter <http://www.rommilys.de>*