

## Die Reise des Prinzen

- Nirosh Surjeloff (Zibilja aus Festum– Christian Z.)
- Sahid (Alchimist aus Khunchom- Julian SD)
- Roderigo di Madjani (Magier aus Punin – Sebastian B)
- Daria Sturmfels (Fähnrich aus Gareth – Sascha G)
- Arian von Begelsaum (Bannstrahler – Michael SD)

Zeitraum: Hesinde 1011 BF

Ort: Nordtobrien, Sichelstieg, Weiden

Meisterpersonen: König Brin von Garethien – Prinz und Thronfolger des Neuen Reiches, Tiro von Fuchshag – Hauptmann der Panthergarde, Baron Osi von Halberg, Markgräfin Ragnar die Rote, Ludalf von Wertlingen- Schildträger des Prinzen, Brander Berre, Meisterin Ulanate, Meisterin Galessa

Prinz Brin ist erst vor einigen Wochen aus dem Bornland ins Mittelreich zurück gekehrt. In Weiden will er den Herzog Waldemar von Löwenhaupt im Kampf gegen die Orken unterstützen. Der Prinz war zuvor einige Monate im Bornland auf der Suche nach seinem verschollenen Vater Hal von Gareth. Der Weg von Meilersruh nach Weiden führt aber über den gefährlichen Sichelsteg und im Winter heißt es, wäre er unpassierbar!

Die Helden beschließen, sich dem Prinzen in diesem "Bürgerkrieg" anzuschließen und gegen den Thronräuber Answin von Rabenmund zu ziehen. Als den Helden Gerüchte über den möglichen Aufenthaltsort in Meilersruh erreichen, bricht die Gruppe dorthin auf.

01. Hesinde 1011 BF

Nord-Tobrien im Winter. Leichter Schneefall, Temperaturen unter dem Gefrierpunkt .

Einige Meilen vor Meilersruh treffen die Helden auf den Puniner Magier Roderigo di Madjani. Sein Pferd lahmt und er bittet die Helden sich ihnen anzuschließen zu dürfen. Im Ort Meilersruh erkundigt sich die Gruppe über den Verbleib des Prinzen. Der ist laut den Dörflern bereits mit der 1. Schwadron der Prinzengarde los geritten. Seine Frau Emer, seine Kinder, der Tross und die Panthergarde bleiben über den Winter hier.

Zügig folgen die Helden dem Prinzen. Aber erst gegen Abend kann der Prinz und die Prinzengarde vor dem „Eingang“ des Sichelsteges eingeholt werden. Unter den Begleitern des Prinzen finden sich Brander Berre, die Markgräfin Ragnar die Rote, Baron Osi von Halberg, Hauptmann der Panthergarde Tiro von Fuchshag, der Schildträger des Prinzen Ludalf von Wertlingen, Meisterin Ulanate und Meisterin Galessa (beide Magerinnen sind Veteranen der 1000 Ogenschlacht). Ein Herold bittet die Helden am Feuer vor dem Zelt des Prinzen zu warten. Am Feuer wärmen sich die Helden und einige Soldaten auf. Ein Soldat in zerschlissener Uniform und Vollbart taucht am Feuer auf und bietet den Helden warmen Tee an. Die Helden unterhalten sich mit ihm über die Situation im Reich. Der Soldat erhebt sich kurze Zeit später vom Lager und verschwindet wieder. Die Helden werden danach in das Zelt des Prinzen geladen. Ludalf von Wertlingen stellt sich den Helden als Prinz von Gareth vor und fragt die Helden über den Grund ihres „Hierseins“ aus. Nirosh erkennt sofort, dass Wertlingen nicht der Prinz ist und fragt nach dem echten Prinz Brin. Der Soldat in zerschlissener Uniform tritt in das Zelt und gibt sich als Brin

von Gareth zu erkennen. Die Helden verbeugen sich und bieten dem Prinzen ihre Dienste an. Brin akzeptiert und gibt Tiro von Fuchshag Anweisungen die Helden gebührend unterzubringen. Übernachtung in der Burg von Meilersruh.

#### 02. Hesinde

Aufbruch des Prinzen und seines Zuges (1. Banner der Prinzengarde, die Helden und ein paar berühmte Persönlichkeiten).

#### 03. Hesinde

Es wird kälter (-10°) und der Wind wird stärker. Außer einem Steinschlag (Sahid hatte Glück und verletzte sich leicht) und einer Bande lebensmüder Wegelagerer (9 Angreifer, von denen die Hälfte schnell überwunden wird und der Rest flieht) verläuft die Reise ohne besondere Vorkommnisse.

#### 04. Hesinde

Die Temperaturen fallen zügig und die ersten Soldaten des Prinzen müssen wegen Erfrierungen behandelt werden. Dabei ist Sahid mit seiner Arznei sehr hilfreich.

#### 05. Hesinde

Temperaturen fallen weiter und am Vormittag (bis in die folgende Nacht hinein) tobt ein schwerer Schneesturm. Phex sei Dank – keine Opfer an diesem Tag.

#### 06. Hesinde

Am Morgen nach dem Schneesturm ist es deutlich wärmer geworden (knapp unter dem Gefrierpunkt) und die Gruppe setzt ihre Reise fort. In den ersten Reisetunden kreist ein Bergadler über der Reisegruppe – Arian sieht dies als Gutes Omen an. Der zugeschneite Weg macht der Gruppe zu schaffen (etwa 1 Meile kann zurück gelegt werden) und wieder müssen Abends mehrere Soldaten wegen Unterkühlung und Erfrierungen behandelt werden. Arian hält am Großen Lagerfeuer eine Abendandacht.

#### 07. und 08. Hesinde

Wieder wird es kälter, dennoch kommt die Gruppe gut voran. Außer einem Steinschlag (dabei wurden 6 Soldaten verletzt – aber von Sahid versorgt), eine Begegnung mit einem Gestaltenwandler oder der Schaukampf zwischen Nirosh und dem Baron Osi von Halberg (Nirosh verliert und muss die Stiefel des Barons putzen) gab es keine besonderen Vorkommnisse.

#### 09. Hesinde

Das Wetter verschlechtert sich und die Temperaturen fallen weiter. Dabei erfrieren 6 Pferde und ein Notlager wird aufgeschlagen. Die anstrengende Reise, der kaum begehbare Pass und das schlechte Wetter zehren an den Kräften der Gruppe. Trommeln der Goblins ertönen hinter der Gruppe. Nirosh (begleitet von Sahid) setzt sich von der Gruppe ab und versucht mit denen zu verhandeln. Er rechnet sich gute Chancen aus, da die Rotpelze einen erbärmlichen Eindruck machen und wahrscheinlich mit ein wenig Proviant zufrieden wären. Doch kommt es bei den Verhandlungen zu Missverständnissen und Nirosh, sowie sein Begleiter Sahid (er wird dabei schwer verletzt) können nur knapp entkommen. Verfolgt von fast 50 Rotpelzen! Arian trifft mit

mehreren Prinzengardisten ein und so können die Helden entkommen. Arian hält mit 8 Gardisten die Stellung, damit die Gruppe entkommen kann. Der Gruppe gelingt die Flucht, doch verlieren 7 Gardisten dabei ihr Leben. Arian kann mit einem Gardisten verletzt zur Hauptgruppe aufschließen. Die Goblins brechen die Verfolgung ab, als diese fast 1 Dutzend ihrer Stammesbrüder verlieren.

#### 10. Hesinde

Die Gruppe begegnet in den Bergen einen Druiden auf Wanderschaft – aber nach einem kurzem Gespräch zieht dieser weiter. Abends kämpfen die Helden um das Leben des verletzten Prinzengardisten (Soldat Gerding) und können ihm glücklicher Weise vor dem Tod retten.

Am 11. Hesinde verläßt die Reisegruppe um dem Prinzen den Sichelstieg und vor ihnen liegt das verschneite, aber freie Weiden.

#### 15. Hesinde

Ankunft in Trallop.

Die Helden werden für die Reise und das der Prinz Trallop, trotz der widrigen Umstände sicher erreicht hat, vom Herzog Waldemar und dem Prinzen geehrt: Greifenstern in Bronze!

Den Winter verbringen die Helden als Gäste in Trallop beim Herzog und verfolgen aufmerksam, wie der Prinz ein Heer gegen die bevorstehende Orkengefahr aushebt. Denn Orks dringen immer in das weidener Land ein. Ihm gelingt es bis zum Frühling fast 1.500 Kämpfer und einem Tross von fast 150 Handwerkern, Knechten, Heiler usw. auszuheben. Der Name dieser Einheit: Die Orkzwinger-Legion...