

Zusammenfassung

Kaldor: ein Land steht kurz vor dem Bürgerkrieg. Unterdessen suchen zwei Ritter eine persönliche Rechnung zu begleichen. Ein Ritterturnier, aber auch Intrigen und Verrat erwarten die Spieler, die sich auf dieses Abenteuer mit zwei Gruppen einlassen.

Als Hintergrund dieses Doppelabenteuers dient ein feudales Königreich; ein Königreich, daß nicht dem klassischen Fantasyklischee entspricht, sondern recht realistisch dem Mittelalter um die Jahrtausendwende nachempfunden ist. Es sind aber weder System- noch Geschichtskennntnisse zum Spielen erforderlich.

1 Information für die Spielleiter

1.1 Hintergrund

Vor 3 Jahren hat ein Naveh-assassine bei einem vergeblichen Attentat sein Leben gelassen und einen Ritualdolch bei seinem Opfer, dem Fürsten von Qualdris, verloren. Die Aufgabe der Navehpriesterschaft war und ist es nun, diesen Dolch wiederzubeschaffen. Dazu steht ihnen ein Diener im Hause des Fürsten zur Verfügung, der damals auch den Attentäter eingelassen hatte. Nicht allzu weit entfernt befindet sich ein Navehpriester, inkognito, der einen Ritter und seine Kumpane zu seinen – unwissenden – Helfern machen will. Mit einer Geschichte von einem Schatz, die mit einem Dolch in Verbindung gebracht werden soll, ködert er die Gruppe. Diesen Dolch soll nun besagter Ritter „zufällig“ zugespielt bekommen. Weitere Informationen solle er von einem Räuberbandenmitglied in Minarsas bekommen, was in Wirklichkeit ein getarnter Navehattentäter ist, der durch Erhalt des Dolches auf den Herrn von Minarsas scharfgemacht wird. Dieser soll die Boten abwimmeln und seinen Auftrag abwickeln. Durch die lose Verkettung des verkleideten Naveh-priesters, des Dieners und des Attentäters wird eine Kopplung der Personen vermieden, zumindest solange, bis es zu spät ist.

1.2 Namen

Ehemaliger Attentäter	: (Alias) Gutraz von Berban
Navehpriester	: (Alias) Mark von Mentiran
Fürst von Qualdris	: Fürst Meleken
Diener des Fürsten von Qualdris	: Dubos von Henavo
Heutiger Attentäter	: (Alias) Karnal of Morindo
Fürst von Minarsas	: Fürst Caldeth

1.3 Zeitplan

Der Zeitplan ist nur eine Richtschnur. Je nach Kenntnisstand der Gruppe kann die erste Phase beispielsweise verkürzt werden. Manchmal kann sie aber durch Nachfragen verlängert werden. Es ist darauf zu achten, daß die Echtzeiten ungefähr eingehalten werden. Ansonsten reicht die halbstündige Synchronisationsphase nicht aus.

In dem Zeitplan einbezogen sind die beim BurgCon¹ üblichen Verzögerungen, die dazu führen, das Spieler verspätet kommen, Geräuschbeeinträchtigungen vom Nachbartisch, Essenspausen, usw.. Je nach Raum- und Umgebungssituation kann auch hier der Ablauf gestrafft werden.

Echtzeit	Spielzeit A	Ereignis A	Spielzeit B	Ereignis B
0:00–0:30	-	Hârn	-	Hârn
0:30–1:00	-	Char	-	Char
1:00–1:30	3./4. Peonu	Reise	3. Peonu	Info1
1:30–2:00	5. Peonu	Info1	4./5. Peonu	Reise
2:00–2:30	-	Sync	-	Sync
2:30–3:00	6. Peonu	Info2	6. Peonu	Info2
3:00–3:30	7. Peonu	Turnier	7. Peonu	Turnier
3:30–4:00	-	Lösung	-	Lösung

2 Ereignisse

Die folgenden Abschnitte enthalten Informationen für den Spielleiter, die gegebenenfalls an die Spieler (ihre Charaktere) aufgrund ihrer Aktionen weitergegeben werden können. Sie sind *nicht* selbstverständlich bekannt sein. Augenmaß ist – wie immer – angebracht, es stehen aber auch jeweils Hinweise dabei.

Es ist der dritte des Monats Peonu, was etwa dem dritten Mai entspricht. Es ist schönes Wetter, ein milder Wind weht und die Vögel jubilieren.

¹oder ähnlichen Conventions

2.1 Gruppe A

2.1.1 Reise

Auf der Reise ereignet sich nichts besonderes. Der erste Tag ist ein schöner Tag und man kommt gut vorwärts. Am zweiten Tag regnet es recht heftig, klart aber dann auf. Die Strassen sind matschig, aber man erreicht Minarsas noch an diesem Tag.

Während dieser beiden Tage beharre man auf Aussagen zum Verhalten der Gruppe. Lagert man am Wegesrand, bei Bauern oder bei Herren, wie begegnet man anderen Leuten, fragt man bei angrenzenden Landsitzen nach dem Weg, und ähnliches.

Es ist nicht so wichtig, daß jedes Verhaltensdetail stimmt. Wichtig ist es, den Spielern zu erkennen zu geben, daß sich auch NSCs anders verhalten, wenn ihnen Arlan oder Frido begegnen. Dies sollte man ihnen in Minarsas zu spüren geben. Dies heißt nicht, daß der Ritter alles tun kann! Es gibt Leute, mit denen wird ein Ritter besser nicht zusammen gesehen.

2.1.2 Info1

In Minarsas, einem Ort mit ca. 300 Einwohner angekommen, wird die Gruppe unter anderem ein Quartier suchen. Zur Verfügung stehen „The Hidden Scroll Inn“ von Gorlas von Penarvon und der etwas teurere „Drowning Maid Inn“ von Jered of Ghandar. Minarsas ist wegen des Turniers knapp an Betten, aber für den Ritter wird sich eines finden lassen.

Unter den Einwohnern des Ortes läßt sich leicht der gesuchte Mann ausfindig machen. Karnal von Morindo war einst Teil einer Söldnergruppe (gelegentlich mit Räufern zu verwechseln) und hat als Wächter beim Lord von Minarsas angeheuert. Er lebt schon einige Jahre hier. Seine Geschichte klingt plausibel: die Gerüchte einer Räuberbande sind übertrieben, den Schatz gibt es dennoch.

Karnal gibt einen (guten) Lageplan im Wald für den Dolch. Der Schatz kann jedoch nicht innerhalb eines Tages gefunden werden. Falls der Plan nicht stimmt, kann der Ritter seinen Dolch ja wiederholen, Karnal laufe ja nicht weg. Tatsächlich war der Plan im Griff des Dolches versteckt und enthält in Geheimschrift Anweisungen zum Mord und nicht zum Schatz. Karnal möchte natürlich einen Teil des Schatzes, läßt sich aber herunterhandeln, da der Schatz ja nicht existiert. Karnal behauptet nicht mitkommen zu können, weil sein Herr ihm nicht freigebe bzw. Anspruch auf den Schatz erheben könnte. Aber auch hier ist er nicht festgelegt, da es übermorgen „vorbei“ ist. Solange sein Herr nicht auf Karnal aufmerksam wird!

Man sieht sich auf dem Turnier. Karnal wird Wächter des Herrn am Tag des Turniers sein. Diese Information sollte beiläufig fallen, entweder in einem Nebensatz Karnals oder von einem anderen, vorlauten NSC. Noch sollen die SCs dieser Information keinen Wert beimessen.

2.1.3 Sync

Während des Aufenthalts im Ort können sich folgende kleinere Ereignisse abspielen. Je nach Bedarf sollten sie kürzer oder länger ausgespielt werden. Dieser Abschnitt dient einzig der Synchronisation der beiden Spielergruppen.

Eine der berühmt/berüchtigten Kneipenschlägereien setzt ein. Im Zuge des nahenden Festes haben sich auch einige verrücktere Gestalten eingefunden. So entsteht Streit. Die SCs sollten sich nicht daran beteiligen und höchstens als Polizeiunterstützung dienen. Alle beteiligten Fremden werden des Ortes verwiesen mit sofortiger Wirkung und alle beteiligten Einheimischen erhalten Hausarrest. Der Herr hat keine Zeit sich jetzt um Schuld oder Unschuld in dieser Lapalie zu kümmern.

Ein Streit zwischen einem Priester Laranis und Haleas bricht aus. Es wird nichts ernstes daraus entstehen, aber das Volk - auf der Seite Peonis - amüsiert sich. Ritter mögen Larani zustimmen und mit Gewalt „drohen“, anwesende Händler schlagen sich auf die andere Seite. Dies ist eine erbauliche Art, den Pantheon etwas zu beleuchten. Nach einer Weile Diskussion weiß keiner mehr genau, worum es ging. Auch die beiden ursprünglichen Streithähne werden (zumindest während der Feierlichkeiten) ihren Streit begraben, um nicht als mürrischer Dickkopf inmitten des Trubels zu gelten.

2.1.4 Info2

An diesem Tag sind Turniervorbereitungen zu treffen. Waffen und Rüstung werden geprüft, der Name registriert. Die Regeln werden bekanntgegeben: erste Wunde bzw. Aufgabe bestimmen den Verlierer. Der jeweilige Sieger erhält Waffen des Gegners als Lösegeld. Der Gesamtsieger erhält ein junges Schlachtroß. Danach werden Gruppen und Gegner eingeteilt. Reihenfolge und Name des Gegners werden jedoch erst direkt vor dem Kampf öffentlich bekanntgegeben. Gerüchte von Paarungen sind aber beliebig zu haben. In Minarsas weilen zur Zeit etwa 1000 Leute, über doppelt so viel wie sonst. Auch die Preise haben sich verdoppelt.

Wieder nebenbei wird klar, daß Karnal ein Vertrauter des Lords ist. Sein Name fällt gelegentlich. „Da müssen wir Karnal Bescheid sagen“ oder „Karnal informiert den Herrn“. Karnal ist aber sehr in die Turniervorbereitungen

involviert und ist am heutigen Tag nicht für Arlan oder seine Mannen zu sprechen. Höchstens in offizieller Mission, ohne Möglichkeit mit ihm ohne Zeugen zu reden.

Der Name des Ritters Barnem (andere SC Gruppe) fällt. Er habe einen Rachefeldzug gegen einen Ritter aus Chyvisa vor. Arnem ist der einzige Ritter aus Chyvisa hier. Egal, ob die andere SC Gruppe ihre Ziele richtig, falsch, oder gar nicht erklärt hat, dieses Gerücht ereilt die Ohren der Gruppe. Ritter Barnem läßt sich aber nicht finden. Arlan kann sich dunkel an eine Begebenheit vor 3 Jahren erinnern, in der er einen Ritter aus Kaldor besiegt hatte. Weder diese Angelegenheit, noch daß sie vor 3 Jahren stattfand, hat mit den jetztigen Ereignissen irgendetwas zu tun. Um zu verhindern, daß sich die Gruppen sofort treffen, gebe man die Information erst spät am Tag preis. Ansonsten laufen in Minarsas zur Zeit genügend Leute herum, um die SCs sich verfehlen zu lassen.

Als letzte Information dieses Tages – die SCs sollten vor dem Turnier keine Möglichkeit haben, sich zu treffen – erfährt Brogeus von Gradus Anwesenheit (SC der anderen Gruppe). Aufgrund der gemeinsamen Vergangenheit sollte eine gewisse Vertrautheit der SCs angenommen werden. Die Anwesenheit kann durch einen gemeinsamen Bekannten mitgeteilt werden; in ihren Söldnerjahren kamen sie auch nach Minarsas. Dieser Bekannte kann auch ein Treffen organisieren.

2.2 Gruppe B

2.2.1 Info1

Dubos, der Dolchdieb, der im Kerker schmachtet, verrät nicht viel. Er gesteht, daß ein fremder Ritter (nicht aus Kaldor stammend) ihm den Auftrag gegeben habe, den Dolch zu stehlen und ihm dafür Geld gegeben habe. Das Geld befindet sich in seinem Zimmer. Dubos ist bereit, Selbstmord zu begehen, wenn er gefoltert werden sollte. Er kennt ein paar Techniken der Naveh-gemeinde, mit denen dies mit wenig Mitteln zu bewerkstelligen ist. Dies wäre allerdings ein Hinweis auf seine wahren Motive, weshalb er dies zu vermeiden sucht. Er bleibt bei seiner Geschichte in der Hoffnung, durch sie die Verfolger auf die falsche Fährte zu locken. Er wird behaupten, der Ritter sei nach Kobing gezogen, obwohl er das Gegenteil weiß und dieses auch schnell im Ort zu erfahren ist.

Tatsächlich ist es nicht schwer zu erfahren, daß Arlan unterwegs zum Turnier nach Minarsas ist. Man kann auch unschwer erfahren, aus wievielen Personen sein Gefolge besteht, die ungefähre Bewaffnung, aber nicht ihre Namen.

Man erfährt auch mehr als wahr ist über diesen Ritter, dies sind Gerüchte aus unbekannter Quelle, vermutlich durch Fremdenhaß geschürt. Arlan, so heißt der Ritter aus dem südlichen Land, sei auf der Flucht, weil er in seinem Land mehrere Leibeigene, darunter Kinder, aus Böswilligkeit getötet habe. Natürlich weiß niemand etwas genaueres, aber ein inwischen in die andere Richtung abgereister Händler habe etwas derartiges gesagt. Dieses Gerücht ist glaubhaft, wenn auch falsch.

Der Rest des Tages wird mit Reisevorbereitungen verbracht. Der Fürst von Qualdris wird dem Ritter ein Schreiben mit auf den Weg geben, daß ihn als in seinem Auftrag unterwegs ausweist und das er bei eventuellen Problemen vorlegen könne.

2.2.2 Reise

Auf der Reise ereignet sich nichts besonderes. (Siehe aber den Sync-Abschnitt weiter unten.) Am ersten Tag regnet es recht heftig, klart aber dann auf. Die Strassen sind matschig, aber es geht. Der nächste Tag ist ein schöner Tag und man kommt gut vorwärts, man erreicht Minarsas noch an diesem Tag.

Während dieser beiden Tage beharre man auf Aussagen zum Verhalten der Gruppe. Lagert man am Wegesrand, bei Bauern oder bei Herren, wie begegnet man anderen Leuten, fragt man bei angrenzenden Landsitzen nach dem Weg, und ähnliches.

Es ist nicht so wichtig, daß jedes Verhaltensdetail stimmt. Wichtig ist es, den Spielern zu erkennen zu geben, daß sich auch NSCs anders verhalten, wenn ihnen Arlan oder Frido begegnen. Dies sollte man ihnen in Minarsas zu spüren geben. Dies heißt nicht, daß der Ritter alles tun kann! Es gibt Leute, mit denen wird ein Ritter besser nicht zusammen gesehen.

2.2.3 Sync

Während der Reise können sich folgende kleinere Ereignisse abspielen. Je nach Bedarf sollten sie kürzer oder länger ausgespielt werden. Dieser Abschnitt dient einzig der Synchronisation der beiden Spielergruppen.

Ein flüchtiger Leibeigener wird aufgegriffen. Der Leibeigene rennt auf die Strasse und der Gruppe direkt in die Arme, fast in Sichtweite folgen ihm zwei Reiter. Sie haben ihn im Wald aufgestöbert und haben Schwierigkeiten durch das Unterholz sofort aufzuschliessen. (Vom Ritter wird natürlich erwartet, daß er den Leibeigenen ausliefert. Letztlich kann er ihn persönlich an den Herrn der Reiter und des Leibeigenen ausliefern, seiner Strafe wird der Flüchtige nicht entgehen.)

Eine Gruppe fahrender Leute trifft auf die Gruppe. Die Gruppe wird sich schließlich in die andere Richtung entfernen. Vorher wird sie dem Ritter und seinen Mannen bedeutungsschwangere Mitteilungen im Stile üblicher Wahrsager machen. Vielleicht springt für sie sogar der eine oder andere Penny dabei heraus. (Die Gruppe hat die Erlaubnis, von Ort zu Ort zu fahren.)

2.2.4 Info2

An diesem Tag sind Turniervorbereitungen zu treffen. Waffen und Rüstung werden geprüft, der Name registriert. Die Regeln werden bekanntgegeben: erste Wunde bzw. Aufgabe bestimmt den Verlierer. Der jeweilige Sieger erhält Waffen des Gegners als Lösegeld. Der Gesamtsieger erhält ein junges Schlachtroß. Danach werden Gruppen und Gegner eingeteilt. Reihenfolge und Name des Gegners werden jedoch erst direkt vor dem Kampf öffentlich bekanntgegeben. Gerüchte von Paarungen sind aber beliebig zu haben. In Minarsas weilen zur Zeit etwa 1000 Leute, doppelt so viel wie sonst. Auch die Preise haben sich verdoppelt. Karnal wird den Ritter Barnem durch die Vorbereitungen führen, so daß Karnal der Gruppe ein Begriff ist. Karnal ist stets höflich, freundlich und hilfsbereit, aber nicht unterwürfig.

Im Laufe des Tages erfährt man, daß Karnal am Tage des Turniers nicht von der Seite des Lords von Minarsas weichen wird. Dies auch wieder eher nebenher.

In Minarsas wird unter der Hand von einem Navehritual berichtet, was nur die zwielichtigen SCs erfahren werden. Es ist nichts weiter zu erfahren. Vermutlich haben diejenigen, die genaueres wissen, Angst. Dies steht zwar im Zusammenhang mit der laufenden Affäre, aber für die SCs sollte es wie eine unwichtige Randnotiz aussehen.

Als letzte Information dieses Tages – die SCs sollten vor dem Turnier keine Möglichkeit haben, sich zu treffen – erfährt Gradus von Brogeus Anwesenheit (SC der anderen Gruppe). Aufgrund der gemeinsamen Vergangenheit sollte eine gewisse Vertrautheit der SCs angenommen werden. Die Anwesenheit kann durch einen gemeinsamen Bekannten mitgeteilt werden; in ihren Söldnerjahren kamen sie auch nach Minarsas. Dieser Bekannte kann auch ein Treffen organisieren.

2.3 Gemeinsam

2.3.1 Brogeus und Gradus

Ihr Treffen sollte zeitlich so beschaffen sein, daß die beiden die Zeit haben ihre Geschichte zu ergänzen und insgesamt ein Gespür dafür bekommen, daß Gruppe A gelinkt wurde und gleichzeitig die Vermutung anzustellen, daß Karnal nicht der ist, für den er sich ausgibt. Dies Treffen kann gleichzeitig oder kurz nach dem Turnier stattfinden. Falls sichergestellt werden kann, daß die SCs das Turnier nicht stören, kann es auch kurz vorher stattfinden. Sobald die Entschlüsse der SCs feststehen (oder aber kein Entschluß gefunden wird) sollte Karnal zur Tat schreiten.

2.3.2 Turnier

Das Turnier ist ein kleines Fest, aber trotzdem ist es für die Umgebung ein rauschendes, so daß es durchaus möglich (sowie notwendig), daß sich die beiden Gruppen an dem gestrigen Tag nicht begegnet sind. Es sind insgesamt 10 teilnehmende Ritter anwesend, sowie weitere 4 als Gäste. Bei Anbruch des Tages herrscht strahlender Sonnenschein und das Turnier verspricht ein voller Erfolg zu sein.

Natürlich treffen unsere beiden Ritter aufeinander und zwar relativ bald. In der Zeit davor sollte es höchstens die initiale Begegnung von Brogeus und Gradus gegeben haben, relevante Informationen sind nicht ausgetauscht.

Die Regeln sind bekannt, die Charaktere von ihren Werten identisch, möge der „bessere“ gewinnen!

Währenddessen oder während sich ein Ritter die Wunden leckt, sollte das Gespräch der beiden Kumpane stattfinden, so daß gleich nach Ende des Ganges der eigentliche Höhepunkt erfolgen kann. Die Ritter sollten beide in dieser Phase nicht agieren können. Einer wird es aus offensichtlichen Gründen nicht mehr können, der andere muß sich um seinen Gewinn kümmern oder sein Pferd zurückführen oder ähnliches.

2.3.3 Lösung

Die Auflösung gestalten sich je nach den Erkenntnissen der Gruppe bzw. deren Schlußfolgerungen daraus. Z. B. wird der Herr von Minarsas ermordet, als Höhepunkt des Tages, vielleicht geht dann den SCs auf, welche Chance sie verpaßt haben. Sollten sich die SCs gegenseitig in die Haare bekommen, kann man auf ein Ausspielen verzichten, mit Hinweis auf wichtigere Ereignisse. Im besten Falle werden die Mitglieder der einzelnen Gruppen, die in der Nähe des Lords sitzen, versuchen wollen, den Mord zu verhindern. Karnal ist kein ernster Gegner. Insbesondere wird der entstehende Tumult dafür sorgen, daß etwaige Angriffe vereitelt werden, Karnal ist nicht die einzige Wache.

Etwaige Belohnungen, monetärer oder anderer Art, können ausgemalt werden, falls die Zeit dazu reicht. Etwaige Komplikationen im Falle des Versagens kann je nach Stimmung der Spielleiter vom schlichten Ignorieren der „Helden“ über Selbstvorwürfe oder einen frühgeborenen Sherlock Holmes unter den NSCs bis zum Beginn des Bürgerkrieges reichen.

3 Information für Spieler

3.1 Allgemeines

Hârn

Hârn ist eine Low-Fantasy-Welt, deren Äquivalent am besten im 11. Jahrhundert zu finden ist. Feudale Strukturen lösen Clanstrukturen ab, über 90% der Bevölkerung sind in der Landwirtschaft tätig.

Hârn ist der Name einer Insel auf dieser Welt (namens Kethira), mit der auch gleichzeitig die Welt bezeichnet wird, Hârn ist sehr detailliert ausgearbeitet. Hârn ist etwa doppelt so groß wie England. Die Welt ist ohne jedes Regelwerk benutzbar, es gibt aber auch das Regelwerk Hanrmaster, daß dieser Welt angepaßt ist. Alle Beschreibungen der offiziellen Module enden im Jahre 720.

Kaldor

Im speziellen ist das Land Kaldor, südöstlich auf der Insel zu finden, ein feudales Königreich. Der König liegt im Sterben und verschiedene mächtige Leute versuchen, ihre Startposition für seine Nachfolge zu verbessern; König Miginath hat keinen legitimen Nachfolger. Es könnte ein Bürgerkrieg bevorstehen.

3.2 Gruppe A

Arlan Helgard von Onden Arlan ist ein fahrender Ritter aus Chybisa. Seine Laufbahn ist typisch. Als zweiter Sohn eines adligen Gutsherren kann er sich wenig Hoffnung auf ein Erbe machen. So zieht er durch die Lande, um sich einen Namen zu machen und dabei vielleicht einen Fürsten so zu beeindrucken, daß er ihm ein Lehen gibt. Er hat eine Handvoll Leute zu seinem Troß erkoren, die ihm dabei helfen sollen.

Arlan ist gut ausgestattet und hat bisher noch nicht viel Federn lassen müssen. Sein Pferd als auch seine Rüstung sind in guter Verfassung. Seine Leute sind nicht unterernährt und seine Börse wird die kleine Schar noch ein bißchen über Wasser halten. Große Sprünge sind nicht möglich, so daß der Ritter darauf hofft, sich bei irgendeinem seßhaften Ritter zu verdingen. Es gibt immer Edelleute, die lieber andere anheuern, für sie militärische Feudalpflichten zu übernehmen.

Vor zwei Tagen hatte Arlan mit einem Reisenden namens Mark aus Mentiran in Kobing gesprochen. Dieser Händler war unterwegs nach Chybisa, während Arlan unterwegs nach Minarsas war. In Minarsas findet am siebten Peonu ein Turnier statt, in dem Arlan seine Fähigkeiten unter Beweis stellen will. Mark erzählte in diesem Zusammenhang eine Geschichte von einer Räuberbande, die vor einiger Zeit die Gegend um Minarsas unsicher gemacht hatte. Von diesen Räubern seien einige wenige noch auf freiem Fuß. Insbesondere sei aber der Schatz des geköpften Anführers nicht wieder aufgetaucht. Es ging die Rede, daß wer einem alten Mitglied der Bande den Dolch des Anführers (mit Initialen NVH) überbringt, von diesem den Ort des Schatzes verraten bekäme; seine ehemaligen Räuber könnten ihn nicht heben.

Frido hatte durch einen Wink des Schicksals einen Dolch erhalten, der die Initialen NVH trug und einem Räuberanführer würdig war. Ob dies besagter Dolch ist, oder nur von einem Trittbrettfahrer verhökert wurde, wird sich herausstellen. In Minarsas gilt es einen der ehemaligen Räuber ausfindig zu machen. Gerade in zwielichtigen Kreisen bewegen sich manche aus Arlans Troß besonders gut.

Degon von Werynal Degon dient Arlan als Manne. Er ist ein Bogenschütze, der dem Vater Arlans gedient hat und nun mit seinem Sohn die Welt bereist. Unter Arlans Vater hatte er Gelegenheit, seine Heimat gegen einfallende Barbaren zu verteidigen. Degon bezeichnet sich deshalb zu Recht als Veteran. Er kennt auch den Aufbau eines Feudalheers; er wurde als Teil der Verpflichtung seines Herrn entsandt, um in des Königs Kompanien zu dienen.

Seit er in Kaldor ist, erscheint ihm seine Heimat Chybisa klein. Wenn es stimmen sollte, daß Kaldor das kleine Königreich für sich beansprucht und dieses wahr macht, dann ist der jetzige König von Chybisa keinen Pfifferling wert.

Zur Zeit ist Arlan hinter einem Schatz her, zu dem ihn ein Dolch führen soll. Eine Geschichte von einem Räuberhauptmann gehört dazu, diese Geschichte hat Degon aber noch nicht ganz gehört.

Brogeus von Gethwa Vor vielen Jahren war Brogeus ein Bandit, der sich im entfernten Tharda mit einer Bande Räuber durchgeschlagen hat. Irgendwie hat es ihn und einige andere aus seiner Bande dann nach Kaldor verschlagen, wo er Söldner wurde. Andere wurden von anseßigen Rittern angeheuert, die ihrer Lehnspflicht nachkommen müssen. Als seine Gruppe schließlich in Chybisa angeheuert wurde, hatte ihn Arlan dort abgeworben, als dieser Ritter auf Reisen ging. Postwendend kehrte dieser nach Kaldor zurück.

Seitdem ist er in Lohn und Brot, aber er weiß, daß sein Herr nicht mehr sehr reich ist. Deshalb ist er wahrscheinlich auch hinter einem Schatz her, zu dem ihn ein Dolch führen soll. Eine Geschichte von einem Räuberhauptmann gehört dazu, diese Geschichte hat Brogeus aber noch nicht ganz gehört.

Frido Grosman Frido ist eigentlich ein Händler, der Kaldor und Chybisa recht gut kennt. Leider sind seine Unternehmungen nicht mit Glück beschieden gewesen und er mußte eine Anstellung annehmen. Beim Ritter Alarn Helgard von Onden arbeitet er nun als Führer und Kämmerer, also Herbergen besorgen, Kontakte anbahnen, Wege finden, etc.. Seine Welterfahrung kommt ihm gut zu Paß.

Auf halbem Weg nach Minarsas zu einem Turnier, an dem Sir Arlan teilnehmen will, vor zwei Tagen, begegnete dem Händler eine etwas zwielichtige Gestalt in Qualdris. Sie stellte sich als ein Krämer vor, der einen wertvollen Dolch verkaufen wollte. Er war billig und so schlug Frido ein. Später zeigte er diesen Dolch seinem Herrn, der von dem Dolch fasziniert war und von einem Schatz redete. Frido erzählte, daß er ihn von einem Vagabunden abgekauft habe, und Alarn erzählte etwas von einem Räuberschatz, der zu dem Dolch passen würde.

Eine solche Geschichte habe Alarn von einem Händler in Kobing erfahren. Auch Frido kennt ein Gerücht bezüglich einer Räuberbande in Vemionshire, das er vor Jahren gehört hat. Es deckt sich nicht ganz, da in seiner Version alle Bandenmitglieder hingerichtet wurden, in Alarns aber der Dolch einem ehemaligen Mitglied den Mund öffnen soll.

Erebir Forsetha aus Geda Erebir ist ein junger Mann von 17 Jahren, der als Arlans Knappe dient. Erebirds Vater ist eine wichtige Persönlichkeit in Chybisa, doch hier wird Erebir wie ein Kind behandelt. Aber er wird seine Pflicht erfüllen und eines Tages in hoffentlich nicht allzu ferner Zukunft seine Weihe erhalten. Dann wird er selbst ein Ritter sein.

3.3 Gruppe B

Barnem Flekard von Kolorn Barnem ist ein fahrender Ritter aus Kaldor. Seine Laufbahn ist typisch. Als dritter Sohn eines adligen Gutsherren kann er sich wenig Hoffnung auf ein Erbe machen. So zieht er durch die Lande, um sich einen Namen zu machen und dabei vielleicht einen Fürsten so zu beeindrucken, daß er ihm ein Lehen gibt. Er hat eine Handvoll Leute zu seinem Troß erkoren, die ihm dabei helfen sollen.

Barnem ist gut ausgestattet und hat bisher noch nicht viel Federn lassen müssen. Sein Pferd als auch seine Rüstung sind in guter Verfassung. Seine Leute sind nicht unterernährt und seine Börse wird die kleine Schar noch ein bißchen über Wasser halten. Große Sprünge sind nicht möglich, so daß der Ritter darauf hofft, sich bei irgendeinem seßhaften Ritter zu verdingen. Es gibt immer Edelleute, die lieber andere anheuern, für sie militärische Feudalpflichten zu übernehmen.

Zur Zeit weilt Barnem in Qualdris, bei einem Freund seines Vaters. Ihm ist ein Dolch gestohlen worden, der vor drei Jahren in einem Attentat auf ihn verwendet wurde. Der Attentäter kam ums Leben und den Dolch behielt der Fürst als „Andenken“. Ein Diener namens Dubos hatte ihn vor kurzem gestohlen, wahrscheinlich um seinen Lohn aufzubessern. Barnem ist es eine Sache der Ehre, diese Angelegenheit für einen Fürsten aufzuklären.

Gradus aus Tharda Vor vielen Jahren war Gradus ein Bandit, der sich im entfernten Tharda mit einer Bande Räuber durchgeschlagen hat. Irgendwie hat es ihn und einige andere aus seiner Bande dann nach Kaldor verschlagen, wo er Söldner wurde. Er wurde damals von Barnem Flekard angeheuert bzw. abgeworben, als dieser Ritter auf Reisen ging.

Seitdem ist er in Lohn und Brot, aber er weiß, daß sein Herr nicht mehr sehr reich ist. Deshalb hat er wohl die Verfolgung dieses Diebes aufgenommen, der nur einen Dolch gestohlen hat. Eine verwickelte, politische Geschichte gehört wohl dazu, Aber Barnem hat sie noch nicht erzählt.

Ensil Gergen von Leriell Ensil ist ein weitgereister Herold, der sich in adligen Dingen wie in seiner Westentasche auskennt. Wer ein Wappen trägt, offenbart ihm seine Herkunft - jedenfalls im Prinzip. Leider ist Ensil selber nicht adlig, sondern nur seines Talents wegen Herold geworden. So kommt es, daß er sich Barnem Flekard angeschlossen hat.

Barnem bezahlt ihn für seine Dienste, obwohl er genauso häufig seine Waffenkunst braucht wie seine Heroldskunst. Zur Zeit ist er hinter einem Dieb her. Er hat zwar nur einen Dolch gestohlen, aber dieser war wohl ein traditionsreiches Stück mit ideellem Wert.

Lerima Zwergenbart Lerima ist ein Priester der Larani. Lerima hat jedoch ein paar Äußerungen vertreten, die nach Meinung seiner Oberen nicht in den Kanon passen. Deshalb befindet sich Lerima zur Zeit auf Wanderschaft, um seine Meinung zu überdenken, wie es heißt. Vielleicht findet er aber auch ein anderes Kloster der Larani, wo man eher seiner Meinung ist. Larani hat ihn jedenfalls nicht verlassen.

Lerima hat sich Barnem angeschlossen, weil dieser ihn beschützen kann. Priester der Larani sind zwar nicht sonderlich gefährdet, aber auch nicht sonderlich behütet. Meist sorgt Lerima für das geistige Wohl der Gruppe. Er betrachtet sich als das unabhängigste Mitglied der Gruppe. Wann immer eine Handvoll Ritter zusammen kommen, kommt ein Laranipriester eigentlich immer ganz gut weg.

Deshalb trifft es sich gut, daß Barnem auf dem Weg zu dem Turnier nach Minarsas ist.

Redigan von Qualdris Redigan ist ein junger Mann von 17 Jahren, der als Barnems Knappe dient. Redigans Vater ist eine wichtige Persönlichkeit in Kaldor, doch hier wird Erebir wie ein Kind behandelt; wahrscheinlich, weil er auch der Benjamin der Familie ist. Aber er wird seine Pflicht erfüllen und eines Tages in hoffentlich nicht allzu ferner Zukunft seine Weihe erhalten. Dann wird er selbst ein Ritter sein.