



Eine Lady in Gefahr

Ein ritterliches Universalabenteuer

von Christo Dornenfeld

Eines Tages aber kam ich in einen dichten Nebel, aus dem es kein Ausweg zu geben schien. Wohin ich mich auch wendete, der Nebel wich nicht. Ich tat dies solange, bis mein Pferd nicht mehr weiter konnte. Was blieb mir übrig? Ich stieg ab, holte mir etwas zu essen aus dem Rucksack und setzte mich auf den Boden, um mich zu stärken.

Ich hatte den ersten Bissen noch nicht ganz herunter, da hörte ich einen Reiter näher kommen. Seit Tagen war ich in diesen Bergen niemanden mehr begegnet, und wer mochte das nun sein?

Gespannt hielt ich Ausschau und hoffte, den Reiter zu sehen, was ob des dichten Nebels nicht leicht werden würde. Aber ich mußte ihn finden.

Plötzlich riß der Nebel auseinander und vor mir stand ein prächtiges Roß, auf dessen Rücken eine beeindruckende Gestalt saß: ein Ritter. Nur die Götter mochten wissen, woher er kam, ich sollte es noch erfahren...

(unbekannte Aufzeichnungen)





Eine Lady in Gefahr ist eigentlich ein Abenteuer für das Rollenspiel Pendragon, das – zugegebenermaßen – zu meinen Lieblingsrollenspielen gehört. Da die Pendragongemeinde unter der Rollenspieler aber eher vom Aussterben bedroht ist, wurde eine Idee wiederbelebt, die erstmals in der ZauberZeit 37 aufgegriffen wurde.

Das Abenteuer wurde von uns in der Welt Kritonien angesiedelt, einer universalen Rollenspielwelt, die dem arthurianischen Britannien sehr ähnelt. Diese Zauberwelt ist von nahezu jeder anderen Rollenspielwelt über die mysteriöse Nebelbrücke zu erreichen, so daß jeder Spielleiter dieses Szenario dazu benutzen kann, der vor ihm sitzenden Spielrunde ein ganz anderes Abenteuer zu bieten. Besonders reizvoll stelle ich mir dies für Cthulhu- oder Science-Fiction- (Star Trek) Runden vor, die sich plötzlich in einer völlig neuen Umgebung wiederfinden (leider fehlt uns in diesem Heft der Platz, auf jedes Rollenspiel Rücksicht zu nehmen, weshalb die meisten Systemanpassungen vom Spielleiter vorgenommen werden müssen).

Kritonien

Im Lande Kritonien gibt es keine Orks, Oger oder Goblins, und auch Vampire und die Großen Alten spielen hier keine Rolle. Elfen und Zwerge sind magische Völker, von denen die Kritonier nur ganz selten mal einen zu sehen bekommen.

Die Gesellschaft Kritoniens ist streng feudale aufgebaut, wobei die Bauern nicht über ihr Los klagen, da die meisten von ihnen fürsorgliche Herren haben. An der Spitze dieser Gesellschaft steht der junge König Ruthra und dessen Hofstaat, von dem des Reichsbanner einen großen Teil ausmacht. In diesem Reichsbanner befinden sich die ehrenhaftesten und mutigsten Ritter des Landes, die treu zusammenstehen, um alle Gefahren von Kritonien abzuwenden.

Nach dem König kommen die Grafen und Fürsten und darunter dann die Barone, die vom König belehnt wurden. Sie sind die Lehnsherren der Banner- und Garderitter, der niedrigsten Stufe des kritonischen Adels, denen noch die Knappen, Pagen und Diener unterstehen. Jedes kritonische Kind träumt zunächst

davon, ein Knappe zu werden, um dann irgendwann durch den Ritterchlag in den Adelsstand aufgenommen zu werden.

In Kritonien sind nicht Gold und Macht wichtig, sondern Ruhm und Ehre. Ritterlichkeit ist das größte Leitmotiv seiner Bewohner, vom einfachen Garderitter bis hin zum König. Dementsprechend sind Ritter immer auf der Suche nach Herausforderungen und Abenteuern, nicht, um sich persönlich zu bereichern, sondern um in der Achtung der Gesellschaft zu steigen. Er stellt die eigene Ehre über sein Leben und würde lieber sterben, als in Schande zu leben.

Das Land Kritonien mag dem Beobachter wie eine Insel vorkommen, doch keiner der Bewohner weiß, was ein Meer ist. Auch die Grenzen des Landes sind undeutlich. Es gibt einfach Gegenden, in die sich niemand hineinwagt, und dort ist Kritonien vorbei.

Es gibt zahlreiche befestigte Städte, in denen der König von Zeit zu Zeit residiert. Doch für gewöhnlich lenkt er die Geschicke des Landes von Tamelorn aus. Dieses prunkvolle Schloß wurde einst von Ruthras Vater Thurion gebaut und gehört zu den prachtvollsten Bauten des Landes.

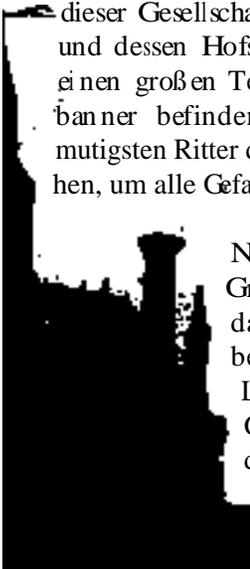
Die größten Städte Kritoniens sind durch befestigte Straßen miteinander verbunden, auf denen man sicher reisen kann. Ansonsten gibt es eine Vielzahl an Höfen und Dörfern, die man über schlechte Wege erreichen kann.

Zudem lassen sich noch viele freistehende Herrensitze finden, in denen Ritter oder Barone leben. Jeder reisende Ritter kann damit rechnen, in solchen Burgen oder Festungen aufgenommen zu werden, solange sie die Gesetze der Gastfreundschaft respektieren.

Kritonien ist weitestgehend mit Wald bedeckt, der die Lebensgrundlage der Bevölkerung darstellt. Viele dieser Wälder beherbergen verzauberte und wundersame Orte, die die Herausforderungen darstellen, der sich die Ritter stellen.

Der Nebel wallt

Von einem Augenblick zum anderen geratet ihr in einen Nebel, der so dicht ist, daß ihr euren Nebenmann nur mit Mühe ausmachen könnt. Eine





grauenhafte Kälte steigt auf und läßt euch frösteln. Ganz plötzlich könnt ihr außer eurem eigenen Atem nichts mehr hören, und verwirrt blickt ihr euch um.

Die Abenteurer haben nicht sehr viele Möglichkeiten, auf diesen unheimlichen Nebel zu reagieren, aber jedem von ihnen sollte klar sein, daß er sich rettungslos verirren würde, würde er sich jetzt auf den Weg machen. Und so ist es das Vernünftigste, die Charaktere bleiben dicht beieinander, um sich nicht zu verlieren. Schließlich können sie ein Geräusch vernehmen...

Unvermittelt ist dieses Geräusch da. Es klingt wie das Trappeln von Hufen, und es kommt näher. Ein Reiter scheint auf euch zuzukommen, doch ihr könnt keine Schatten oder Schemen ausmachen; der Nebel ist einfach zu dicht.

Während ihr euch immer wieder suchend - und vielleicht ein wenig ängstlich - umschaut, reißen die Nebelschwaden ein wenig auf und bilden eine Art Lichtung um euch herum. Immer lauter werden die Laute des Reiters und schließlich stolziert ein prächtiges, schwarzes Streitroß aus dem Nebel hervor, auf dessen Rücken ein gewaltiger Recke in glänzender Rüstung sitzt. In seiner rechten Hand hält er eine bedrohlich wirkende Lanze und in der linken einen fein geputzten Schild, der auf silbernen Grund eine grüne Brücke zeigt. Von den Schultern des Reiters hängt ein langer silber-grüner Umhang und sein Kopf wird von einem gehörmten Helm verborgen.

Mit einem Schnauben hält das Roß an, und der Ritter scheint euch zu mustern. Ganz sacht gibt er seinem Reittier die Sporen und kommt noch einige Schritte an euch heran - schließlich bleibt er stehen.

Der Ritter wird noch einige Augenblicke bewegungslos dastehen, um die Helden zu beobachten. Nach einer Weile, oder wenn die Abenteurer ihn ansprechen, wird er sich an sie wenden.

“Ich bin Sir Perrin, der Ritter von der Brücke. Lang lebe König Ruthra!”

Offensichtlich erwartet der Reiter, daß die Helden den Gruß auf eine bestimmte Art und Weise erwidern. Doch nach einer Weile fährt er fort, auch wenn die Abenteurer ihn nicht begrüßt haben.

Die Gebote der Ritterlichkeit

Um sich in der Welt Kritorien besser zurecht zu finden, sollten sich die Helden mit den Geboten der Ritterlichkeit vertraut machen, wobei ihnen die folgenden Bemerkungen helfen sollen.

Ritter ist der Sammelbegriff für den untersten Adelsrang. Sie bilden das militärische Rückgrat ihres Lehnsherren, dem sie treu ergeben sind. Man verlangt von ihnen, daß sie **todesmutig** und **entschlossen** sind. Sie beherrschen alle Fähigkeiten, um sowohl im Zweikampf, als auch in der Schlacht zu bestehen. Da sie im Land ihres Lehnsherren niederes Recht sprechen können, werden von ihnen ein **Gerechtigkeitssinn** und ein Auftreten erwartet, durch das sie das Ansehen ihres Lehnsherren und ihres Standes aufrechterhalten.

Ritterlichkeit bedeutet die Verpflichtung, den Schwachen Schutz zu bieten und durch gnädiges und großzügiges Verhalten Zeichen zu setzen. Die Ritter sind Herrscher über das einfache Volk, doch statt diese auszunutzen stellen sie ihre Überlegenheit in dessen Dienst.

Eng verbunden mit den ritterlichen Idealen ist der **Glaube**. Die göttlichen Tugenden sind den ritterlichen so ähnlich, daß es niemanden verwundern kann, daß die meiste Ritter sehr gläubig sind. Dieser enge Zusammenhang kann in diesem Abenteuer vernachlässigt werden, da die Helden aus Fantasywelten ganz andere Götter haben, als die Kritorien, die an einen allmächtigen Eingott glauben. Die Abenteurer sollten sich davor hüten, schlecht gegen diesen Gott zu reden.

Ritter machen sich nur recht wenig aus Geld und Macht, auch wenn sie ersteres benötigen, um überleben zu können. Doch der wahre Antrieb, auf eine Queste zu gehen, sind die **Herausforderung** und der **Ruhm**, den es zu ernten gibt. Im Gegensatz zu den Erfahrungspunkten kann der erworbene Ruhm durch unehrenhafte Taten auch wieder schwinden.

Neben den kämpferischen Fertigkeiten werden, besonders die höfischen geachtet. Für eine Ritterlichkeit ist es nicht, sich im Kampf zu behaupten, sondern für seinen Mann stehen. Von einem Ritter wird erwartet, daß er sich gepflegt ausdrückt, tanzen und musizieren kann und ähnliches mehr. Die Helden sollten in Friedenszeiten einen weitaus höheren Standard für ihren Umgang mit Lanze und Schwert.



Sir Perrin von der Brücke

Der Ritter von der Brücke ist eine Figur, die lediglich in den Sagen der Kritonier auftaucht. Es soll ihn schon zu Zeiten von König Thruion, dem Vater des Königs Ruthra, gegeben haben.

Die kritonischen Ritter glauben, Sir Perrin sei der Hüter der Ritterlichkeit und der Wächter der Grenzen, des Landes. Sicherlich ist er beides.

Warum Perrin dazu ausersehen wurde, die ritterliche Moral und das Land zu hüten, ist nicht bekannt, aber die Helden können es oftmals mit ihm zu tun bekommen, wenn sie an irgendwelchen Stellen unritterlich handeln. Dann taucht der Ritter von der Brücke auf und fordert sie zum Kampf. Verstoßen sie zu sehr, dann kann es auch sein, daß Perrin im waldenden Nebel auftaucht, um sie aus dem Land zu schicken.

“Unser allmächtiger Gott hat mich geschickt, euch in das Land seiner Kinder zu geleiten. Es gilt, eine Gefahr vom Land abzuwenden, darum tretet ein in das Reich des Ruhms und der Ehre.”

Ganz langsam richtet der Ritter seine Lanze von sich weg. Der Nebel teilt sich und gibt den Blick auf eine schmale, etwa 30 Schritt lange Steinbrücke frei, die eine tiefe Schlucht zu überspannen scheint. Mit ruhigen Schritten bewegt sich das Roß auf die Brücke zu, dreht sich ab kurz davor um. Der Ritter deutet mit seiner Lanze auf euch und erhebt noch einmal das Wort.

“Nun kommt und tretet ein. Doch zuvor - wehrte Herren und Damen - schwört mir, die Gebote der Ritterlichkeit zu befolgen. König Ruthra gehört unsere Treue, er ist das Land. Sein Wohlergehen ist unsere Pflicht. Möge unser allmächtiger Gott ihn und uns schützen!”

Es ist natürlich denkbar, daß die Helden überhaupt keine Lust haben, über die Brücke zu gehen. Dann können wir ihnen auch nicht helfen. Mögen die Spieler gut nach Hause kommen - nach 10 Minuten Rollenspiel.

Nachdem die Abenteurer schließlich ihren Schwur gesprochen haben, läßt der Ritter sie auf die Brücke gehen. Noch bevor sie die Mitte erreicht haben, hören sie ihn noch einmal sprechen:

“Denkt an euren Schwur, ich werde darauf achten, daß ihr ihn nicht brecht. Und nun betretet Kritonien, das eure Hilfe braucht, denn hinter der Schönheit lauert die Giftschlange, die den Drachen töten will.”

Die Verwandlung

Nachdem die Abenteurer die Brücke hinter sich gelassen haben, befinden sie sich im Zauberreich Kritonien. In diesem Land sind Elfen und Zwerge übernatürliche Wesen, denen man aus dem Weg geht, Zauberer werden allgemein gefürchtet, da sie sich mit Dingen beschäftigen, die nichts Göttliches an sich haben, und Krieger sind geachtete Männer und teilweise auch Frauen, die von ihrer Ritterlichkeit geprägt sind.

Das bedeutet ganz einfach, daß die Helden aus einer ganz normalen Fantasywelt überhaupt nicht hierher passen. Und dennoch wurden sie erwählt, dem Land zu helfen.

Deshalb verwandeln sich die Charaktere beim Überschreiten der Brücke in Personen, die in die klassische Ritterwelt passen. Hier wollen wir dem Spielleiter alle Freiheiten geben, wobei für dieses Abenteuer in erster Linie Ritter und Knappen benötigt werden.

Haben die Abenteurer schließlich Kritonien erreicht, hat sich die Verwandlung vollzogen, wobei sich ihre Werte auf dem Charakterbogen nicht verändern werden. Die Brücke und der Nebel sind verschwunden, und die Helden befinden sich auf einer großen Wiese in der Nähe eines Dorfes.

Erste Schritte

Ihr steht inmitten einer herrlichen Wiese, auf der die zauberhaftesten Blumen wachsen. In einiger Entfernung könnt ihr ein kleines Dorf ausmachen, das von Feldern umgeben ist. An einem kleinen Fluß dreht sich unermüdlich ein Mühlrad und nicht



weit davon entfernt stehen einige Leute mit großen Netzen im Wasser und versuchen, Fische zu fangen.

Es ist nur wahrscheinlich, daß die Helden zunächst in das Dorf reiten, um sich ein wenig Orientierung zu verschaffen.

Kommen sie in dem kleinen Ort an, werden sich die Bauern sofort um sie kümmern. Man hält ihnen die Pferde und reicht ihnen als Willkommensgruß einen Pokal mit süßem Honigwein. Schließlich werden die Abenteurer in eine der Hütten gebeten, wo man ihnen etwas zu essen gibt.

Der Spielleiter sollte die Dorfbewohner als freundlich, aber dennoch reserviert beschreiben. Sie erfüllen den Charakteren alle Wünsche, weil es ihre Pflicht ist, durchreisende Ritter zu versorgen.

Irgendwann werden die Abenteurer dann feststellen, daß es in dem Dorf keine jungen Frauen zu geben scheint. Die einzigen weiblichen Bewohner sind Greisinnen, Frauen ab 40 und Kinder. Werden die Männer darauf angesprochen, hüllen sie sich zunächst in Schweigen, doch ihre Achtung vor den Rittern läßt sie schließlich folgendes erzählen:

”Vor etwa drei Monaten kam ein fremder Ritter mit seinem Knappen in unser Dorf und fragte uns nach unserem Herrn. Wir sagten ihm, daß er zum edlen Ritter Brassat reiten müsse, und er machte sich auf den Weg. Wir wissen nicht, was dann geschehen ist, aber einige Tage später kam der fremde Ritter zusammen mit bewaffneten Männern hierher und nahmen alle jungen Frauen mit in die Festung unseres gütigen Herren.

Ein Stallburche unseres Herren, der kürzlich entkommen konnte, berichtete uns, unser Herr läge in seinem eigenen Kerker, und der andere Ritter würde nun über das Land herrschen. Was aber aus unseren Frauen geworden ist, wissen wir nicht.“



An dieser Stelle hält der Redner inne und betrachtet die Gesichter der Charaktere voller Hoffnung. Sollten die Abenteurer nicht selbst auf die Idee kommen, den Ritter Brassat aus der Gefangenschaft des fremden Ritters zu befreien, werden sie von den Dorfbewohnern darum gebeten.

Helden, die von sich aus auf eine Befreiung drängen, sollten vom Spielleiter in irgendeiner Weise belohnt werden (*Pen.*: Markierung auf Gnädig oder Großzügig; *andere*: Erfahrungspunkt-Gewinn), gegenteiliges Handeln wird dementsprechend bestraft. Nach einer ereignislosen Nacht, in der die Abenteurer noch einmal über das Geschehene sprechen können, geht es dann am nächsten Tag zur Festung des Ritters Brassat.

Eine Queste

Es ist ein sonniger Tag, an dem ihr euch auf den Weg macht, um etwas für den Ritter Brassat zu tun. Ihr folgt dem Weg, den euch die Dorfbewohner beschrieben haben, und nach zwei Wegstunden, entdeckt ihr auf einem kleinen Hügel eine einfache Festung. Auf der Spitze des Hügels steht ein wehrhafter Turm, der von einer Steinmauer umgeben wird. Zwischen zwei kleinen Türmen in der Mauer befindet sich das Eingangportal, durch das ein Ritter mühelos reiten kann. Vor diesem Eingang steht ein Mann in Rüstung. In der rechten Hand hält er ein Schwert, in der linken einen rot silber karierten Schild. Als ihr bereits auf Rufweite heran seid, spricht er euch mit donnernder Stimme an.

“Im Namen des Allmächtigen Gottes und meines Herren, dem Ritter Nai vom Nebelsee, gebiete ich euch, eure Schritte innezuhalten. Nennt mir, Moried von Walan eure Namen und euer Begehrt.“

In Reichen in denen Ruhm und Ehre von hoher Bedeutung sind, ist das mit dem Befreien von Leuten so eine Sache. Sicherlich





sind die meisten Fantasy-Charaktere daran gewöhnt, sich in der Nacht anzuschleichen, um in die Festung einzudringen, und den Ritter aus dem Kerker zu retten. Ritter indes würden so nicht vorgehen. Sie fordern ihre Widersacher heraus, und versuchen, sie in einem Zweikampf zu bezwingen.

Wenn der Spielleiter sicher sein möchte, daß seine Helden diesen ehrenvollen Weg beschreiten, dann läßt er sie auf dem Weg zur Festung Sir Perrin von der Brücke treffen, der ihnen mitteilt, wie ein wahrer Ritter vorzugehen hat.

Hört Moried von Walan, ein Garderitter im Dienst des Ritters Nai vom Nebelsee, von der Forderung der Helden, wird er die Festung betreten, um mit seinen Herren zu reden. Schließlich wird er an das Tor zurückkehren und zu ihnen sprechen:

“Mein Herr fühlt sich durch eure Forderung geschmeichelt, doch da er eure Namen nicht kennt, möget ihr zunächst mit mir fechten. Ich treffe euch in einer Stunde an der Galgeneiche (er zeigt auf einen auf einem Hügel stehenden Baum, nur wenige hundert Schritte von den Helden entfernt).”

Der Waffengang

Vielleicht sind die Helden nun ein wenig enttäuscht, aber so ist das nun einmal, wenn man noch keinen Namen hat. Sollte dieses Abenteuer mit dem Pandragon-System gespielt werden, muß der Spielleiter entscheiden, ob die Charaktere es sofort mit Nai vom Nebelsee oder mit dessen Vasall zu tun bekommen.

Eine Stunde nachdem die Abenteurer ihre Forderung ausgesprochen haben, haben sich an der Eiche außer ihnen noch eine Handvoll weiterer Ritter versammelt, unter denen auch Nai vom Nebelsee, dessen Wappen eine blaue Raute auf silbernen Grund zeigt, ist.

Nach allerlei großen Worten, die von den Taten der Ritter künden, wird einer der Helden gegen Moried anreiten. Zunächst erfolgt ein Lanzengang, anschließend werden die Schwerter gekreuzt. Der Spielleiter sollte die Werte für Moried so bestimmen, daß der

Spielerritter ihn leicht besiegt. Kurz bevor der Abenteurer den aufrechten Ritter töten würde, schreitet Nai vom Nebelsee ein.

“Haltet ein, Herr Ritter. Euer Groll gilt mir, und nicht dem tapferen Sir Moried. Darum schont sein Leben, und gebt mir die Ehre, mit euch die Waffen kreuzen zu dürfen.“

Auf den Helden wartet nun ein zweiter Lanzengang, und das gegen einen Ritter, der schon so manchen Widersacher bezwingen konnte. Der Spielleiter sollte seine Werte so anlegen, daß der Abenteurer ihn mit einigen Schwierigkeiten besiegen kann. Kurz bevor der Spielerritter Sir Nai töten würde, fleht dieser um dessen Gnade, wenn er sie nicht zuvor angeboten bekommt.

“Haltet ein, Herr Ritter. Ihr seid ein vortrefflicher Kämpfer und gem. gebe ich mich euch geschlagen. Verfügt über mich, aber verschont mein Leben.“

Für den Fall, daß der Held das Bitten überhört, taucht aus dem Nichts der Ritter von der Brücke auf und versetzt ihm mit seiner Lanze einen derart heftigen Stoß, daß dieser benommen liegen bleibt. So schnell wie er gekommen ist, wird er auch wieder verschwinden.

Es wäre viel zu leicht, die Bösen in einer Ritterwelt einfach zu töten. Sie sollen den Helden das Leben auch später noch schwer machen, weshalb sie nun einmal immer überleben müssen. Dies trifft auch für Nai vom Nebelsee zu. Nachdem ihm der Held Gnade gewährt hat, werden er und seine Mannen ihre Pferde besteigen und davonreiten – jedenfalls sollte der Spielleiter dies so in die Wege leiten.

Sir Brassat

Nachdem die Helden den bösen Ritter bezwungen haben, können sie in die Festung reiten, um alle Frauen und den Ritter Brassat zu befreien. Während sie den Edelmann im Verließ finden, lassen sich die Frauen nirgendwo entdecken. Sie sind spurlos verschwunden. Auch der befreite Ritter und die Bediensteten in der Festung können nicht mehr sagen, als daß die Frauen fortgebracht wurden.

Auch wenn die Stimmung ob dieser Tatsache ein wenig getrübt ist, gibt Sir Brassat am Abend ein kleines Fest, um den Abenteurern für seine Befreiung zu dan-



Wichtige kritonische Persönlichkeiten

König Ruthra

Der König herrscht über das ganze Land, das er in mühevoller Arbeit und in vielen Schlachten geeint hat (Pendragon: Arthur)

Lady Arvenige

Die Königin liebt ihren Mann über alles. Sie gilt als schönste Frau des Landes, weshalb viele Ritter tiefe Gefühle für sie hegen (Pen.: Ginevra)

Lady Garmona

Die Schwester des Königs verfügt über magische Kräfte, die sie auch einsetzt, um ihre hochgesteckten Ziele zu erreichen. Sie haßt den König und seine Ritter (Pen.: Morgan le Fay).

Sir Wargraine

Einer der strahlendsten Ritter am Hofe des Königs. Er hat schon oft sein Leben riskiert, um seinen Lehns-herren zu retten. Die meisten jungen Garderitter möchten so sein wie er (Pen.: Gawain)

ken. Dem Ritter, der für ihn in die Schranken geritten ist, schenkt er ein makelloses Schwert, von außergewöhnlicher Qualität. Anschließend redet er mit seinen Gästen über die verschwundenen Frauen. Er würde gern aufbrechen, um sie zu suchen, aber aus dem Kampf mit Sir Nai vom Nebelsee hat er schwere Wunden davongetragen, die ein Aufbrechen verhindern. Und so würde er sich freuen, wenn die Charaktere für ihn ins Feld ziehen würden.

Wenn die Helden hoffen, Brassat könnte ihnen Hinweise geben, wo sie ihre Suche beginnen sollen, so werden sie enttäuscht. Er kann ihnen lediglich den Rat geben, an den Hof des Königs nach Tamelorn zu reiten, wo der Ritter vom Nebelsee sicherlich irgend jemanden bekannt sein könnte. Die Burg des Herrschers ist nur wenige Tagesreisen entfernt.

Auf dem Weg

Wie in den Ritterfilmen aus Hollywood interessiert uns der Ritt zum Hof des Königs nur an den Stellen, an denen das Abenteuer vorangetrieben wird und an denen etwas geschieht. Damit die Helden dies aber nicht merken, haben wir ein paar kleine Begegnungen eingebaut, die sie beschäftigen sollen.

Ein Einhorn

Während die Helden auf einen Wald zureiten, können sie plötzlich am Waldestrand ein weißes Einhorn ausmachen. Während dies für Fantasyhelden eher nicht so aufregend ist, würde jeder Kritonische Ritter sogleich mit der Jagd auf dieses Tier beginnen. Der Spielleiter kann eine solche Jagd ruhig zulassen, wobei sie nicht von Erfolg gekrönt sein sollte.

Raubritter

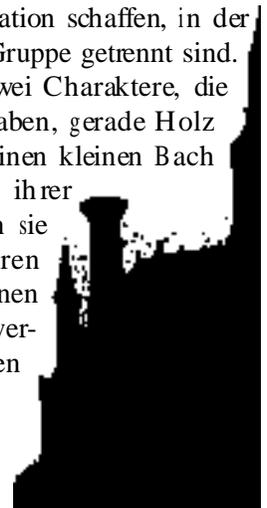
Die schlimmste Plage des Landes sind Ritter, die nichts von Ehre und Ruhm halten, sondern eher auf materielle Dinge schauen. Sie verbergen sich in dichten Wäldern und überfallen ehrenhafte Ritter auch schon mal aus dem Hinterhalt, um ihre Schwächen beim Kampf auszugleichen. Einige von ihnen genießen zweifelhaften Ruhm, weil sie schon viele Ritter besiegt haben. Sie stellen sich offen ihren Opfern und fordern sie im Kampf.

Der Spielleiter könnte einige Raubritter auftauchen lassen, die sich kurz mit den Helden messen, um schließlich das Weite zu suchen.

Ein Gespräch

Der Spielleiter sollte eine Situation schaffen, in der ein oder zwei Helden von der Gruppe getrennt sind. Eine Möglichkeit wäre, daß zwei Charaktere, die sich in Knappen verwandelt haben, gerade Holz sammeln, oder die Pferde an einen kleinen Bach geführt haben. Während sie ihrer Aufgabe nachgehen, entdecken sie plötzlich zwei Ritter mit ihren Knappen, die nicht weit von ihnen eine Rast machen. Eher zufällig vernehmen sie dabei die folgenden Worte:

“... wird das Reich bald einen neuen König haben,





denn die Königin wird der Fürsorge ihres Mannes entrissen. Von ihrem Reitausflug kehrt sie nicht mehr zurück ...”

Mehr kann er leider nicht hören. Kehrt er daraufhin zu seinen Kameraden zurück, müssen diese bald darauf erkennen, daß die beiden Ritter weitergezogen sind. Jedwede Suche bleibt erfolglos.

Die Charaktere werden nun vermuten, daß die Königin des Landes entführt werden soll, und sie haben recht mit dieser Vermutung. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als so schnell wie möglich an den Königshof zu reiten, um König Ruthra zu warnen.

Ein Dorf

Bald kommen die Helden in ein Dorf, aus dem ebenfalls alle jungen Frauen entführt wurden. Die Bewohner klagen den Helden ihr Leid und bitten sie um Hilfe. Doch noch am Abend scheint sich ihr Auftrag erledigt zu haben, denn in Begleitung von zwei jungen Rittern kehren die Frauen in den Ort zurück. Lediglich Ainir, die schönste von allen, fehlt.

Die Frauen berichten davon, daß sie in ein Tal gebracht wurden seien, in dem noch viel mehr Frauen waren. Eines Tages kam eine Lady in Begleitung des Ritters vom Nebensee, die sie alle betrachtete. Sie trug kostbare Gewänder, die von einem Gürtel zusammengehalten wurden, der so aussah wie unzählig viele Schlangen, die sich umeinander gewunden haben. Nach langem Überlegen zeigte sie auf Ainir, die schließlich mitgenommen wurde, während alle anderen gehen konnten. Seit mehreren Tagen sind sie nun schon unterwegs, und alle sind froh, wieder im Heimatdorf zu sein.

Der alte Mann

Einen halben Tag bevor die Charaktere Tamelorn erreichen, treffen sie auf einen alten Mann, der am Wegesrand steht und den Blick in den Himmel gerichtet hat. Bemerkte er die Reiter, schaut er sie an und grüßt sie freundlich.

“Seid begrüßt, ihr Herren Ritter. Ist dies nicht ein schöner Tag? Seht die wei-

ßen Wolken am Himmel. Ihre Schönheit erfreut unser Auge, so wie die Schönheit einer Dame, das Herz eines Ritters erobern kann. Doch so, wie es Wolken gibt, die die Sonne verdunkeln, gibt es unter den Damen Schlangen, die das Herz des Drachen vergiften können.”

Anschließend schaut der Mann wieder in den Himmel und betrachtet die Wolken. Plötzlich verdunkelt sich sein Gesichtsausdruck.

“Der Regen ist schon da”, spricht er, wendet sich um und geht. Nur Augenblicke später verdunkelt sich der Himmel und eine schwarze Wolke schiebt sich vor die Sonne. Blitze zucken und Donner grollen, und dann beginnt es zu regnen.

Die Charaktere werden weiterreiten und erreichen schließlich kurz vor Einbruch der Nacht Tamelorn. Noch immer regnet es in Strömen.

Tamelorn

Tamelorn ist ein beeindruckender Ort, an dem sich viele Ritter des Landes treffen, um von ihren kühnen Taten zu berichten. Die meisten von ihnen hoffen, einmal zum Reichsbanner (Pen.: Tafelrunde) zu gehören, um an einem Tisch mit dem Hochkönig zu sitzen, doch nur wenigen wird dieses gelingen.

Für gewöhnlich hätten die Helden wenig Chancen, zum König vorgelassen zu werden, doch wenn sie den Wachen überzeugend erklären, daß die Königin entführt werden soll, bringt man sie in den Thronsaal, wo sich Ruthra gerade mit einigen bekannten Rittern beratschlagt.

Der König hört sich an, was die Helden zu sagen haben, wird sie aber schließlich beruhigen. Die Königin wird ständig von zwei erfahrenen Rittern bewacht, während sie in ihrem Krankenbett liegt. Niemand kommt in ihr Zimmer. Sprechen die Abenteurer den Reitausflug an, und machen sie den König darauf aufmerksam, daß die Königin davon nicht mehr zurückkommen wird, lacht der Herrscher.

“Sie ist bereits zurückgekehrt, erst vor einigen Stunden. Doch der Regen hat sie so durchnäßt, daß sie zu fiebern begann und ins Bett mußte. Ihr seht, die Königin ist nicht in Gefahr. Doch habt



Dank für eure Sorge. Niemand ist glücklicher darüber, daß ihr Unrecht hattet, als ich. Seid beim Abendmahl meine Gäste. Wir wollen dem Wetter zum Trotz fröhlich sein.”

Daraufhin erhebt er sich von seinem Thron und verläßt den Saal, während sich alle anderen im Raum verneigen. Die Helden haben nun ein wenig Zeit, sich frisch zu machen. Sicherlich wollen sie die Kleidung wechseln. Einige Bedienstete des Königs nehmen sich ihrer an und führen sie in gemütliche Räume, in denen sie sich ausruhen und umkleiden können.

Am Tisch des Königs

Schließlich werden die Abenteurer von einem Pagen in den Festsaal geführt, in dem sich viele namhafte Ritter zum Abendmahl versammelt haben. Die Helden bekommen Plätze zugewiesen, von denen aus sie einen guten Blick auf den Platz des Königs haben. Dieser ist allerdings noch nicht im Raum, weshalb sich die Abenteurer mit den anwesenden Rittern unterhalten können.

Erkundigen sie sich nach Sir Nail vom Nebelsee, so können sie von einigen Rittern erfahren, daß der Nebelsee einige Tagesritte weit nördlich von Tamelorn zu finden ist. Er liegt in einem finstern Wald, der einen kleinen Höhenzug bedeckt, der von den Rittern gemieden wird, da er als unheiliger Ort gilt.

Sir Nail ist am Hofe als Ritter von zweifelhaftem Ruhm bekannt. Zwar verhält er sich im Kampf immer sehr ehrenhaft, aber er schreckt nicht davor zurück, Frauen als Beute zu entführen oder ehrbare Ritter ihres Besitzes zu berauben.

Schließlich können die Helden unter allen Anwesenden auch eine sehr hübsche Frau ausmachen, die sich in der Nähe des königlichen Stuhles mit einigen prächtigen Rittern wie Sir Wargraine oder Sir Aznel von Lot unterhält (Pen.: Gawain und Lanzelot). Es bleibt dem Spielleiter überlassen, ob er den Helden Proben abverlangt, aber schließlich werden sie den Gürtel der Dame entdecken: er sieht aus wie sich gegenseitig umwindende Schlangen.

Fragen die Abenteurer nach, um wen es sich bei der Lady handelt, teilt man ihnen mit, daß dies Garmona, die Schwester des Königs sei (Pen.: Morgana le Fay).

Bevor die Charaktere nun weitere Schlüsse ziehen, geraten sie noch an Sir Harvis von Tamelorn. Er spricht sie direkt an, denn man hat ihm davon berichtet, daß sie dem König die Kunde gebracht hätten, die Königin würde von einem Reitausflug nicht zurückkehren. Sir Harvis war bei diesem Reitausflug dabei und möchte die Helden nun beruhigen. Er berichtet, daß die Königin niemals in Gefahr gewesen sei, da immer ein Ritter in ihrer Nähe gewesen sei. Dies waren entweder er, Sir Wargraine oder Sir Moried von Walan, ein Ritter aus dem Troß von Lady Garmona, die ebenfalls die Königin bei dem Ausflug begleitet hatte.

Erkundigen sich die Abenteurer nach Sir Moried, so sagt Harvis, daß er eigentlich anwesend sein müßte. Doch so sehr die Helden auch nach ihm suchen, er ist nicht zu finden. Niemand hat ihn seit seiner Rückkehr nach Tamelorn gesehen, und niemand weiß, wo er sich aufhalten könnte.

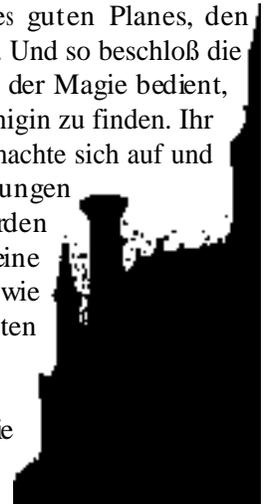
Sollten die Helden intensiver nach ihm suchen wollen, sollte der Spielleiter den König in den Festsaal eintreten lassen. Sofort verneigen sich alle Anwesenden, bis sich der Monarch gesetzt hat. Schließlich setzen sich alle und nur Augenblicke später werden die feinsten Köstlichkeiten hereingetragen.

Was ist nur los?

Wir wollen das Festmahl kurz unterbrechen, um dem Spielleiter einmal zu erklären, was eigentlich geschehen ist.

Lady Garmona ist schon immer eifersüchtig auf ihren Bruder Ruthra gewesen und trachtete ihm nach dem Leben. Doch es bedurfte eines guten Planes, den König aus dem Weg zu schaffen. Und so beschloß die finstere Dame, die sich oftmals der Magie bedient, eine Doppelgängerin für die Königin zu finden. Ihr Vasall, Sir Nail vom Nebelsee, machte sich auf und brachte seiner Herrin alle jungen Frauen, derer er habhaft werden konnte. Und tatsächlich war eine unter ihnen, die der Königin wie aus dem Gesicht geschnitten schien: Ainir!

Der Plan sah weiterhin vor, die Königin gegen die Doppelgängerin auszutauschen, auf





daß diese dann den König in der Nacht mit einem vergifteten Dolch töten würde. Der Austausch hat bei der Ankunft der Helden auf Tamelorn bereits stattgefunden, und im Bett der Königin liegt eine Mörderin. Lady Arvenige (Pen.: Ginevra), Königin von Kritonien indes ist in der Gewalt des Ritters vom Nebelsee.

Es ist nun die Sache der Abenteurer, den König vor dem Mord zu bewahren, wobei der Meister eine Handvoll anderer Ritter auftauchen lassen sollte, die dies tun, falls die Charaktere es nicht schaffen. Schließlich wird der König noch gebraucht.

Die Helden haben viele Hinweise bekommen, die ihnen eigentlich klar machen sollte, daß es jemand auf den König abgesehen hat. Die Aussage der beiden Ritter, die zufällig belauscht werden konnten, sind eindeutig. In dem Dorf erhalten die Helden dann eine Beschreibung von Lady Garmona und einen Hinweis darauf, daß sie mit Sir Nail vom Nebelsee gemeinsame Sache macht. Warum ein Mädchen nicht zurückgekommen ist, bleibt ihnen aber ein Rätsel.

Der alte Mann schließlich gibt ihnen mit seinen verwirrenden Worten einen Hinweis auf eine Doppelgängerin (Schlange) im Gemach des Königs (Drache).

Am Hof des Königs sollte den Charakteren dann klarwerden, daß es sich bei der Königin tatsächlich um eine Doppelgängerin handelt. Offensichtlich wurde Lady Arvenige nicht entführt, bei ihrem Ausritt war Sir Mored von Walan, ein Vasall des Ritters vom Nebelsee, anwesend, genauso wie die Dame mit dem Schlangengürtel, die auch noch auf dem Fest anwesend ist.

Die Betrügerin

Aufgrund all dieser Informationen sollten die Spielerritter handeln. Es ist denkbar, daß sie versuchen, in die Gemächer des Königs zu gelangen, doch viele Wachen werden danach trachten, sie daran zu hindern. Am günstigsten wäre es, sich mit ihren Vermutungen direkt an den König zu wenden, der sie schließlich auch in einen anderen Raum bittet, um sich ihre Sorgen anzuhören. Zunächst wird er über die Verdächtigungen lachen, aber da er die Besorgnis

der Helden erahnt, erklärt er sich bereit, sein Gemach aufzusuchen, um nachzuschauen, was mit seiner Gemahlin ist. An der Seite des Ritters Wargraine macht er sich auf den Weg.

In dem Gemach angekommen können die eintretenden Ritter zunächst sehen, daß die Königin in ihrem Bett liegt und schläft. Eine Zofe sitzt daneben und verneigt sich tief, als der König eintritt. Schließlich fordert Ruthra alle Anwesenden auf, den Raum für kurze Zeit zu verlassen.

“Doch haltet eure Schwerter bereit, meine Herren Ritter”, spricht er lächelnd, “vielleicht müßt ihr ja gleich ein Monstrum besiegen.”

Der König wird allein gelassen. Doch nur wenige Augenblicke später dringt Ritter Wargraine mit gezogener Waffe in das Gemach ein, als ein schriller Schrei zu hören ist. Die Königin liegt noch immer auf dem Bett, doch ein Dolch steckt in ihrer Brust; sie ist tot.

“Als ich entdeckte, daß sie nicht Arvenige ist, holte sie unter dem Kissen diesen Dolch hervor und versuchte, mich damit zu töten. Dem Allmächtigen Gott habe ich es zu verdanken, daß ich sie überwältigen konnte!”

Wo ist die Königin?

Am Hof des Königs herrscht tiefe Betrübnis über die Entführung der Königin. Lady Garmona ist verschwunden, und keiner der Ritter kann sagen, wohin sie geritten ist.

Zwei Tage später tritt der König vor die Ritter des Reichsbanner und fordert sie auf, überall nach der Königin zu suchen. Schließlich reiten alle edlen Kempen aus, um die Suche aufzunehmen. Auch viele Ritter, die nicht zum Reichsbanner gehören, brechen auf, und die Helden gehören sicherlich zu ihnen. Da sie in der großen Runde des Banners nicht anwesend waren, erfahren sie von Dritten von dem Aufruf des Königs.

Abenteurer, die es besonders eilig haben, werden vielleicht gleich am Morgen nach der Entdeckung der Betrügerin aufbrechen wollen, um die Lady Arvenige auf eigen Faust zu suchen. Niemand wird sie daran hindern.



Doch wohin sollen sie sich wenden? Die einzigen Informationen die sie haben, sind die Namen von Sir Nail vom Nebelssee, dem Ritter Moried von Walan und der Lady Garmona.

Da die Wohnstatt der Lady im hohen Norden liegen soll und der Nebelsee in einigen Tagen zu erreichen ist, denken wir, daß sie sich zunächst dorthin wenden werden.

Zum Nebelsee

Schon am Hof des Königs können sich die Helden nach dem Nebelsee erkundigen. Obwohl niemand genau sagen kann, wo sich dieser See befindet, aber die meisten Ritter sind sich einig, daß man ihm auf jeden Fall näher kommt, wenn man der Straße nach Norden folgt. Und genau das sollten die Spielerritter tun.

Die Helden werden mehrere Tage unterwegs sein, die ereignislos verstreichen können. Soll den Abenteurern noch etwas widerfahren, dann muß sich der Spielleiter einige Begegnungen ausdenken.

Die Steinbrücke

Nach einiger Zeit, erreicht ihr einen breiten Fluß, der träge dahinfließt. Hierüber führt eine solide Steinbrücke. Vor dieser Brücke steht ein großes Zelt, in dessen Nähe drei Pferde angebunden sind, von denen eines einen rotweißen Überwurf trägt. Am Eingang des Zelts sitzt ein Junge, der gerade ein Schwert schleift. Als er euch sieht, steht er auf und tritt in das Zelt. Kurze Zeit später kommt er zusammen mit einem Ritter wieder und rennt zu dem prächtigsten der drei Pferde. Dieses bindet er los und bringt es dem Ritter, der schließlich in den Sattel steigt. Nachdem er noch sein Schwert, seinen Schild und eine Lanze gegeben hat, trifft ihr bei dem Zelt ein.

“Ihr Herren Ritter, haltet ein. Wenn ihr diese Brücke überschreiten wollt, müßt ihr mich in einem

Lanzengang aus dem Sattel werfen, denn sie gehört meinem Herren, und niemand darf drüber hinweggehen, der nicht ausreichend im Kampf geschult ist. Nun denn, wer soll der erste sein?”



Sicherlich wäre es für die Helden ein leichtes, sich gemeinsam auf den Ritter zu werfen, doch in Kritonien ist so etwas nicht üblich. Die Ritter lieben es, sich im Zweikampf zu messen, weshalb sie keine Möglichkeit, dies zu tun, auslassen. Sie sind auch bereit, jederzeit eine Niederlage zu akzeptieren.

Der Spielleiter sollte den fremden Ritter so stark machen, daß er einen oder zwei Helden aus dem Sattel hebt. Sollten alle Charaktere unterliegen, müssen sie einen kleinen Umweg in Kauf nehmen. Wenige Stunden stromaufwärts gibt es eine Furt.

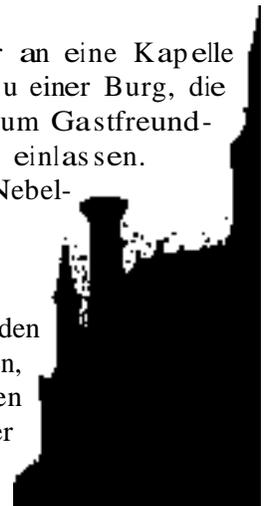
Wenn einer der Abenteurer den Ritter besiegt, wird er diesem freundlich begegnen:

“Wohl gekämpft, Herr Ritter. Wohlan, benutzt die Brücke, und wenn ich euch helfen kann, dann laßt es mich wissen.”

Fragen die Helden den Ritter daraufhin nach dem Nebelsee, kann er ihnen folgendes sagen:

“Folgt der Straße, bis ihr an eine Kapelle kommt. Dort führt ein Weg zu einer Burg, die ihr besuchen solltet. Bittet um Gastfreundschaft, und man wird euch einlassen. Dann werdet ihr auch den Nebelsee finden.”

Anschließend können die Helden weiterreiten, denn andere Fragen, wie z.B. nach der entführten Königin, kann oder will der Ritter offensichtlich nicht beantworten.





Die Kapelle

Einen oder zwei Tage später kommen die Helden dann an eine kleine Kapelle, die dem Allmächtigen Gott gewidmet ist. So lange die Abenteuerer dann auch suchen werden, einen anderen Weg als die Straße, auf der sie gekommen sind, können sie einach nicht finden.

Wenn die Spielerritter schließlich die Kapelle betreten, finden sie einen vollkommen schmucklosen Raum vor, deren einziger Einrichtungsgegenstand eine steinerner Altar ist (Pen.: darauf steht noch ein Holzkreuz). Davor kniet ein Mann ein weiten dunklen Gewändern und spricht ein stummes Gebet. Als er die Neuankömmlinge bemerkt, steht er auf und wendet sich ihnen zu.

“Seid gegrüßt, ihr Ritter. Was, im Namen des Allmächtigen Gottes, kann ich für euch tun?”

Erzählen ihm die Helden, sie seien darauf hingewiesen worden, daß von dieser Kapelle ein Weg zu einer Burg führen soll, wird der Mönch schmunzeln und sie fragen, weshalb sie diesen Weg suchen. Berichten sie daraufhin von der entführten Königin und dem Ritter vom Nebelsee, wird der Geistliche ihnen dies sagen:

“Nun, wenn es gilt, die Königin zu befreien, so will ich euch gern den Weg zeigen, doch zuvor bedarf es noch einiger Worte. Sowie ihr den Weg betreten habt, befindet ihr euch im Land von Sir Nail vom Nebelsee. Solange ihr euch ritterlich verhaltet, wird euch nichts geschehen, denn Sir Nail ist ein wahrer Edelmann, dessen einzige Verfehlung es ist, daß er sich die böse Lady Garmona zur Herrin gewählt hat. Wenn sich an seinem Hof die Lady Arvenige befindet, so wird ihr kein Leid geschehen. Doch es wird auch nicht leicht sein, sie ihm zu entreißen.”

Schließlich geht der Mönch zu einer Tür in der Kapelle, die die Helden noch gar nicht gesehen hatten.

“Hier ist der Weg, den ihr gesucht habt. Schreit auf ihm, und ihr werdet eure Burg finden.”



Wenn die Abenteuerer sich nach einiger Zeit noch einmal umdrehen, können sie feststellen, daß die Kapelle nicht mehr zu sehen ist.

Ein Kampf auf Leben und Tod

Ihr reitet durch eine friedvolle Gegend, die die vergangenen Tage schnell vergessen läßt. Überall wachsen herrliche Blumen und Vögel lassen ihren schönsten Gesang vernemen.

Plötzlich hört ihr einen Schrei, der ganz aus der Nähe kommt. Ihr folgt dem Geräusch und entdeckt auf einem Hügel einen Jungen, der von drei Wölfen bedrängt wird. Er hält ein Schwert in den Händen und versucht, sich damit zur Wehr zu setzen, doch ganz offensichtlich kann er nicht richtig mit der Waffe umgehen. Es ist nur eine Frage der Zeit, wann die Wölfe den Jungen mit ihren Fängen töten werden.

Es gibt wenige Heldengruppen, die gern dabei zuschauen, wie ein kleiner Junge von wilden Wölfen gerissen wird, darum wollen wir davon ausgehen, daß die Spielerritter dem Jungen zur Hilfe eilen, wobei sie keine großen Schwierigkeiten ha-



ben sollten, drei Wölfe zu besiegen. Wenn das erledigt ist, können sie sich dem Jungen zuwenden, der sie dankbar anschaut.

“Habt Dank, ihr Ritter. Eure Hilfe kam gerade recht, denn ich weiß nicht, wie lange ich mich der Wölfe noch hätte erwehren können. Um euch meine Dankbarkeit zu zeigen, werde ich euch weiterhelfen. Ihr wollt die Königin aus den Händen des Ritters vom Nebelsee befreien. Um das zu schaffen, müßt ihr auf seine Burg kommen. Verlangt einfach seine Gastfreundschaft, und er wird euch einlassen. Wenn ihr dann an seiner Tafel sitzt, um mit ihm zu speisen, sprecht ihn auf einen Bruder an. Er kann euch helfen, die Lady Arvenige zu befreien. Und nun wünsche ich euch noch einen erfolgreichen Tag.“

Langsam verschwimmen die Konturen des Jungen; er löst sich in Luft auf. Schließlich ist er ganz verschwunden, und die Helden sind wieder allein.

Der weitere Weg der Abenteurer führt durch einen dichten Wald, der finsterner aussieht, als er ist. Hier lauern keine Gefahren.

Die Burg am Nebelsee

Langsam wird der Wald ein wenig lichter und schließlich habt ihr seinen Rand erreicht. Vor euch liegt eine kleine Senke, in der sich ein großer See befindet, dessen Wasseroberfläche von einem dichten Nebel verborgen wird. Daneben steht eine prächtige Burg, auf dessen Dächern Fahnen wehen. Sie zeigen alle eine blaue Raute auf silbernen Grund, weshalb ihr nun sicher seid, die Wohnstatt des Ritters vom Nebelsee erreicht zu haben.

Langsam reitet ihr näher, bis ihr schließlich das große Portal erreicht, durch das ihr in die Burg gelangen könnt. Nur Augenblicke später erscheint auf der Brüstung über dem Tor ein Ritter.

“Seid begrüßt, edle Herren. Was führt euch in diese Gegend?”

Bitten die Helden um Einlaß und um die Gastfreundschaft, so gibt der Ritter den Befehl, das Tor zu öffnen, welches sogleich aufschwingt.

“Dann tretet ein, aber schwört zunächst, die Gastfreundschaft zu achten, so wie es auch euer Gastgeber, der edle Sir Nail vom Nebelsee tun wird.”

Nachdem die Helden den Schwur geleistet haben, können sie die Burg betreten. Man kümmert sich sofort um die Pferde, und die Ritter unter ihnen werden in ein vornehmes Quartier gebracht, während die Knappen zum Gesindehaus geleitet werden.

Die Abenteurer können sich frei auf der Burg bewegen, wobei selbstverständlich die persönlichen Gemächer des Burgherren ausgenommen sind.

Auch wenn alle hier lebenden Ritter zu ahnen scheinen, daß die Helden gekommen sind, um die Königin zu befreien, kommt es nicht zu Anfeindungen. Alle begegnen ihnen mit Respekt und Achtung.

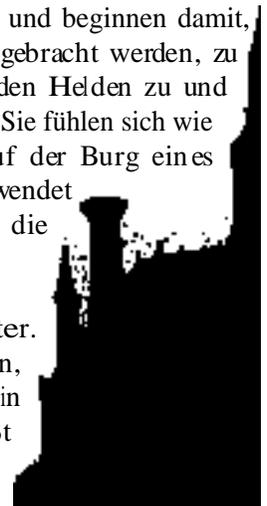
Das Festmahl

Am Abend werden die Helden dann zu einem Festmahl eingeladen. Sie bekommen einen Platz zugewiesen, der sich ganz in der Nähe von dem des Hausherrn befindet. Nachdem sich alle Ritter und die Knappen eingefunden haben, betritt Sir Nail in Begleitung der Königin den Saal, und alle seine Vasallen erheben sich.

“Setzt euch, meine Herren”, spricht Sir Nail, “laßt uns diesen wunderschönen Tag mit einem Festmahl beenden, denn Fremde sind zu Gast auf unserer Burg. Setzt euch, laßt es euch gutgehen.”

Daraufhin setzen sich alle hin und beginnen damit, die Speisen, die laufend hereingebracht werden, zu sich zu nehmen. Man prostet den Helden zu und bezieht sie in die Gespräche ein. Sie fühlen sich wie unter Freunden, nicht wie auf der Burg eines Entführers. Nach einiger Zeit wendet sich Sir Nail dann an die Charaktere:

“Nun, meine Herren Ritter. Mich dünkt, ihr seid gekommen, um mir die bezaubernde Königin zu entreißen. Doch was läßt euch glauben, ich würde sie freiwillig her ausgeben?”





Sir Nail fühlt sich nicht wie ein Schurke, weil er die Königin bei sich festhält, schließlich hat er ihr kein Leid zugefügt und sie gut beherbergt. Lediglich dem König würde er die Lady übergeben, ohne eine Gegenleistung zu verlangen.

Deshalb sollten die Helden nun in die Offensive gehen, und den Bruder des Ritters erwähnen. Sofort wird das Gesicht des Edelmannes leichenblaß und es herrscht absolute Stille im Saal.

“Was ihr dort anspricht, ist ein böses Thema, meine Herren Ritter. Schon lange wurde nicht mehr über meinen Bruder gesprochen. Aber ihr habt recht, wir sollten wieder an ihn denken. Hebt eure Pokale, meine Herren, trinken wir auf Nhorman, der uns vor vielen Jahren genommen wurde, als die Nebel den See verhüllten.”

Die Ritter heben gemeinsam die Pokale und trinken zusammen. Anschließend verläßt Nail den Raum. Wenige Augenblicke später kommt ein Page zu den Spielerrittern, und bittet sie, ihm zu folgen. Er geleitet sie in einen Raum, in dem ganz allein Nail vom Nebelsee sitzt. Langsam steht er auf und geht auf die Ritter zu.

“Manchmal können wir nicht das tun, was wir gern möchten. Manchmal können wir das Schicksal beeinflussen. Als ihr dem guten Ritter Brassat helfen wolltet, da war ich froh, den edlen Ritter einen Dienst tun zu können, indem ich mich von euch besiegen ließ. Der Ehre war Genüge getan. Als man mich bat, die Königin hier zu halten, da tat ich es, ohne zu fragen, denn mein Gehorsam gehört einer anderen Dame, die ihr sicherlich kennt.

Und nun kommt ihr daher und sprecht mich auf meinen größten Schmerz an. Vor vielen Jahren kam ein unbekannter Geist und raubte ihn aus dem Haus. Seitdem lebt er im Nebelsee und wird niemals zurückkehren. Wie mußte ich leiden, als er nicht mehr da war. Und nun leidet unser aller Lehnsherr, weil ich meiner Herrin einen Schwur leistete.

Beim Allmächtigen Gott, ich werde meinen Schwur brechen. Nehmt die Königin und kehrt zurück nach Tamelorn.

Doch allzuleicht will ich es euch nicht machen. Noch einmal wollen wir in die Schranken treten, um ein Spiel auf Leben und Tod zu spielen. Diesmal werde ich es euch nicht so leicht machen.”

Offensichtlich haben die Helden ihre Aufgabe nach einem neuerlichen Duell geschafft, wobei sich noch die Frage stellt, ob man nicht dem Bruder von Sir Nail helfen kann. Bieten die Helden dem Ritter an, nach seinem Bruder zu suchen, winkt dieser ab.

“Auch ihr könnt ihm nicht helfen. Erwartet mich bei Sonnenaufgang am Nebelsee. Dann sollen die Waffen sprechen.”

Natürlich könnten die Helden in der Nacht in das Gemach der Königin eindringen, um sie zu befreien, aber es würde der Ritterlichkeit widersprechen und rief Sir Perrin von der Brücke auf den Plan.

Andererseits würde in einer solchen Befreiung ein gewisser Reiz liegen. Die Helden würden eine ganze Meute von Rittern abschütteln müssen, wobei es am Ende des Abenteuers zu folgender Szene kommen könnte:

Die Helden haben die Lady Arvenige gerade nach Tamelorn gebracht, als Sir Nail in den Hof reitet, um nach Genugtuung zu schreien. Er trägt dem König sein Anliegen vor, und da auch dieser den Regeln der Ritterlichkeit unterworfen ist, gestattet er ein Duell auf Leben und Tod zwischen einem Helden und dem Ritter vom Nebelsee. Da der Ritter nach Möglichkeit überleben sollte, muß einer der Helden sterben. Wir schlagen deshalb vor, daß die Helden den Weg der Ehre gehen und nicht das Gesetz der Gastfreundschaft verletzen.

Eine nächtliche Begegnung

Einer der Helden wird einen sehr unruhigen Schlaf haben. Als er mitten in der Nacht die Augen öffnet, sieht er plötzlich den kleinen Jungen, den die Gruppe vor den Wölfen gerettet hat. Er steht am Fenster und betrachtet den Nebelsee. Als würde er ahnen, daß der Held wach geworden ist, spricht er zu ihm:

“Dort im Nebelsee liegt meine Heimat, stolzer Ritter. Noch ist die Zeit meiner Rückkehr nicht gekommen, aber ich weiß, daß es bald soweit sein wird. Und dann kann sich der gute Sir Nail von



Lady Garmona abwenden und seinen ihm bestimmten Platz an der Seite des Königs einnehmen.“

Langsam schreitet er auf den Helden zu und schaut ihn traurig an.

“Er meint es gut, und es tut mir weh, ihm eine Niederlage zuzufügen, auch wenn er glücklich sein wird, wenn die Königin an den Hof zurückkehrt. Nehmt dieses seidene Tuch. Möge euer Kempe es sich an die Lanze binden, dann wird er morgen obsiegen. Doch Sir Nail darf nicht sterben! Und nun ruhet sanft, edler Ritter.“

Wieder löst sich der kleine Junge in Luft auf und verschwindet. Der Held ist plötzlich so müde, daß er auf der Stelle einschläft. Wenn er am nächsten Morgen erwacht, glaubt er, geträumt zu haben, doch das seidene Tuch in seiner Hand läßt ihn etwas anderes Denken.

Sonnenaufgang

Am nächsten Morgen herrscht auf der Burg hektisches Treiben, denn alle sind in Erwartung eines guten Kampfes. Die Helden werden von einigen Rittern zum See begleitet, und ihr Kämpfer bekommt von Nail noch vor dem Duell eine neue Rüstung und ein stolzes Streitroß.

Als schließlich die Sonne über dem Nebelsee aufgeht, sind alle Ritter und Damen an seinem Ufer. Sir Nail kommt auf einem schwarzen Rappen. Seine Rüstung strahlt im ersten Licht der Sonne, und seine Lanze scheint eine besonders gute Waffe zu sein. Aufrecht sitzt er im Sattel und reitet zu dem Helden:

“Nun, mein Herr Ritter. Laßt uns in die Schranken reiten. An euch ist es, die Königin zu ihrem Gemahl zurückzubringen.“

Dann beginnt der Kampf. Der Spielleiter kann ruhig Proben von seinem Helden verlangen, aber er kann nicht verlieren, wenn er den Rat des Jungen befolgt hat. Als Nail das Tuch sieht, ist er kurzzeitig so abgelenkt, daß sein Stoß ins Leere geht. Dafür wird er schwer von der Lanze des Abenteurers getroffen. So schwer, daß er reglos am Boden liegen bleibt. Geht der Held zu ihm hin, nimmt der geschlagene Ritter den Helm ab und spricht:

“Nehmt mir mein Leben, das fortan keinn Sinn mehr hat. Ich lebte in Ehre, nun laßt mich auch in Ehre sterben.“

Wir wollen hoffen, daß sich der Held der Worte des Jungen erinnert: Sir Nail darf nicht sterben! Und so sollte er ihm Gnade gewähren, wie es ein echter Ritter tun würde. Dann kehren alle an den Hof zurück.

Noch einmal Tamelorn

Das Ende des Abenteurers ist schnell erzählt. Die Helden kehren an den Hof des überglücklichen Königs zurück und werden von allen gefeiert. Nach einigen Tagen in Tamelorn, die Helden befinden sich vielleicht gerade auf der Jagd, treffen sie auf Sir Perrin von der Brücke, der ihnen den Weg zurück in ihre Welt zeigt.

Es ist nun Aufgabe des Spielleiters, die Helden zu belohnen. Wurde das Abenteuer mit den Pendragon-Regeln gespielt, kann sich der Ritter, der den Ritter vom Nebelsee aus dem Sattel gehoben hat, sicher sein, in der Achtung der anderen Ritter zu steigen. Noch viel mehr Anerkennung wird es ihm allerdings einbringen, wenn er den kleinen Tick mit dem seidene Tuch nicht verheimlicht.

Und somit endet die Geschichte um die Entführung der Königin von Kritonien, doch die von Sir Nail wird sicherlich noch weitergehen ...

Weitere Abenteuer in Kritonien

Da Kritonien eine universelle Ritterwelt ist, kann es natürlich immer wieder auftauchen, um den Helden ein Abenteuer zu bieten. Wer möchte, kann die Abenteurergruppe auch dort lassen, wobei er zusehen sollte, daß er alte Pendragon Abenteuer findet, die er dann umarbeitet.

Ein weiteres Abenteuer in Kritonien erschien in der Zauberzeit 37. Es handelt von der Geschichte um den Grünen Ritter und trägt den Titel Ritterschlag. Mit ein bißchen Glück läßt sich die Zeitschrift noch finden.

Weitere Abenteuer in Kritonien sind in Planung.

