



# R DER SCHWARZE RITTER

EIN SZENARIO VON DANIEL „DETRITUS“ BUBLITZ

## DIE AUFREGUNG

Die Abenteurergruppe ist auf einer der gut ausgebauten Straßen Vandrias unterwegs um ihr nächstes Ziel zu erreichen. Nach einer Biegung sehen sie aber plötzlich zahlreiche Ochsen- und Pferdegespanne, die auf der Straße stehen. Dazwischen schimpfen und diskutieren Händler, Bauern und andere Leute wild durcheinander. Werden die Leute befragt, so geben sie mehr oder weniger zornig zur Auskunft, dass ein Ritter mit seiner Truppe die Brücke über den Fluss gesperrt hat und niemanden durchlässt – auch nicht für Gold oder gute Worte. Wenn niemand etwas unternimmt, wird heute keiner rechtzeitig sein Ziel erreichen. Warum er das macht, kann bisher keiner beantworten. Ebenso wenig wissen die Leute, wer das überhaupt ist. Bisher haben sie noch nie von einem schwarzen Ritter gehört.

## DIE BLOCKADE

Drängen sich die Abenteurer zur Brücke durch, so sehen sie dort zehn mit Kettenhemden und schwarzen Waffenröcken gerüstete Waffenknecht, die die Brücke nach beiden Seiten mit grob gezimmerten Barrikaden versperren. Sechs davon sind mit Langschwert und Schild bewaffnet, die anderen vier tragen schwere Armbrüste. Auf ihren Waffenröcken erkennt man einen silbernen Baum.

In der Mitte der Brücke steht ein Ritter in schwarzer Plattenrüstung mit Visierhelm und schwarzem Federbusch darauf. In der rechten Hand hält eine schwarze Lanze, links einen Schild (schwarz mit silbernem Baum). An seiner linken Seite steht ein Rappe mit schwarzem Waffenrock auf dem

ebenfalls der Baum aufgesteckt worden ist. Links von ihm steht ein grauhaariger, bärtiger Mann in weißer Robe, die mit grünen Runen bestickt ist. Mit einem PW: Bemerkern (+Menschenkenntnis) kann man wohl erkennen, dass diesem Mann das Ganze etwas unangenehm ist.

Auf einen Wink des Ritters hin, greift einer der Waffenknechte zu seinem Horn und gibt mehrmals ein Signal. Die Leute auf den Straßen drängen nach vorne und nach einiger Zeit tritt Ruhe ein. Dann tritt der Mann in der weißen Robe vor und verkündet lautstark:

*„Dies ist Herr Wilfred von Eibenhöh, Herr und Ritter vom Gut Eibenhöh. Er bittet um Entschuldigung für die Sperrung dieser Brücke, doch er sieht sich leider zu dieser Maßnahme gezwungen, weil sein Ersuchen um Gerechtigkeit nicht erhört worden ist. Auf dem letzten Turnier des Königs in Cellbrick wurde ihm der Sieg durch Disqualifikation genommen. Er wurde von ehrlosen Verlierern in Misskredit gebracht und ohne Chance auf Rechtfertigung des Turniers verwiesen. Diese Schmach will und kann er nicht auf sich sitzen lassen. Aus Protest hat er nun diese Brücke gesperrt und gibt sie erst wieder frei, wenn sein Ersuchen beim König landet und ihm Gerechtigkeit widerfährt oder wenn er im fairen Tjost besiegt wird. Es liegt nicht in seiner Absicht, irgendjemand zu töten und dem Verlierer wird jede erdenkliche Hilfe zu Teil werden, darauf gibt mein Herr sein Wort.“*

Unter aufgeregtem Gemurmel tritt der Mann wieder an die Seite seines Herrn.

Wenn die Gruppe sich nun umhört, dann kann sie folgendes erfahren:

- Der junge Wilfred von Eibenhöh ist als Ausbund von Höflichkeit, Ehrlichkeit und Ritterlichkeit bekannt.
- Einige Händler, die beim Turnier dabei waren erkennen nun den Baum, als den Wappenbaum derer von Eibenhöh wieder. Sie tragen aber normalerweise blau.
- Man hat ihm Unfairness und Hexerei vorgeworfen und deshalb vom Turnier ausgeschlossen, was viele Zuschauer sehr gewundert hat.

Wenn die Leute merken, dass eine Abenteurergruppe unter ihnen ist, dann versuchen sie, sie davon zu überzeugen etwas zu unternehmen. Sie legen sogar zusammen, so dass jeder SC mit 50 GM rechnen kann, wenn er auf die eine oder andere Weise darum kümmert. Falls die Gruppe zögert oder handelt, dann erhöhen die Leute sogar auf 75 GM pro Person. Wenn sie sich da aber lieber raushalten wollen, dann kann es passieren (PW:10), dass sie von Stund an in ganz Vandria als Feiglinge bekannt sind.

Sollte die Gruppe die Blockade gewaltsam lösen wollen, so werden sie von sechs der zehn Waffenknechte unerbittlich angegriffen. Die Armbrustschützen kümmern sich dabei um Zauberer und andere Fernkämpfer.

## DER TJOST

Falls sich der Krieger in der Gruppe zum Tjost bereit erklären sollte, wird er von den Waffenknechten durchgelassen und vom Mann in der weißen Robe empfangen, der sich als Heiler **Hartmund von Oschstett** vorstellt. Er fragt den Krieger, ob er die passende Ausrüstung dabei hat,



ansonsten könnte ihm eine komplette Ausrüstung samt Pferd für den Tjost gestellt werden. Sein Herr lege viel Wert auf Fairness, deshalb gibt es auch nur stumpfe Lanzen (WB+3 im Galopp).

Wenn sich der Krieger gerüstet hat, reiten die beiden Kontrahenten zu einer nahen Wiese und nehmen in etwa 20 m Abstand zueinander Aufstellung. Dann reiten (PW: Reiten, weil das Pferd nur mit den Schenkeln geritten werden kann) sie aufeinander zu und versuchen sich mit den Lanzen vom Pferd zu stoßen (normaler PW: Schlagen allerdings mit Zurückdrängen). Der Zurückgedrängte muss einen weitere PW:Reiten schaffen, um nicht vom Pferd zu fallen. Wer zuerst vom Pferd fällt, hat verloren.

Der Verlierer wird sofort vom Heiler behandelt, wofür ihm passende Zauber zu Verfügung stehen. Für den schlimmsten Fall hat er sogar etwas Hyn (RvC, S.36) dabei.

Wie auch immer der Tjost ausgeht, Wilfred von Eibenhöh lädt seinen Kontrahenten zum Umtrunk ein, um noch mal deutlich zu machen, dass ihm an keiner Feindschaft gelegen ist. Dabei kann der Vorfall auf dem Turnier durchaus zur Sprache gebracht werden. Danach lässt er packen und die Brücke räumen, bevor ein Großaufgebot der Templer erscheint. So lange er kann, wird er für seine Freiheit und seinen guten Namen kämpfen.

## DER HINTERGRUND

Beim Turnier von Cellbrick hat Wilfred von Eibenhöh tatsächlich gewonnen. Er wurde aber disqualifiziert, weil seine letzten beiden Gegner ihn der Hexerei und der Unfairness beschuldigten. Sie legten einige „Beweise“ vor und benannten Zeugen, die Wilfred in den Augen des Haushofmeisters und des Königs in Ungnade fallen ließen. Sein Ersuchen um Gerechtigkeit wurde vom Haushofmeister abgelehnt. Er selbst floh, als er merkte, dass man ihn einkerkeren wollte. Jetzt versucht er auf diese Weise Gerechtigkeit zu erlangen.

## EINE BEGEGNUNG MIT FOLGEN?

Sollten die Abenteurer sich für den schwarzen Ritter einsetzen wollen und Nachforschungen in Cellbrick und

Umgebung anstellen, so können sie folgende Dinge erfahren:

- Einer der Zeugen, ein Knappe des Verlierers, hat den Dienst bei seinem Herrn aufgekündigt und ist in ein Kloster gegangen.
- Die anderen Zeugen sind auf mysteriöse Weise verschwunden, was ebenfalls Wilfred von Eibenhöh zugeschrieben wird.
- Die „Beweise“ lagern in den Gemächern des Haushofmeisters.
- Dass es eine alte Amme gibt, die weiß, dass der Nutznießer der Disqualifikation ein Bastard des Haushofmeisters ist.

Daraus ergeben sich mehrere Möglichkeiten:

1. Die Gruppe sucht das Kloster auf und kann den ehemaligen Knappen zum Reden bringen, was nicht ganz einfach ist, denn er hat ein Schweigegelübde abgelegt, um sein Leben zu schützen. Im günstigsten Fall können sie ihn sogar davon überzeugen, eine Aussage gegen seinen Herren zu machen. Sie müssten dann aber sein Leben schützen, denn der Haushofmeister hat Ohren im Kloster.
2. Man findet die Mörder bzw. Entführer der anderen Zeugen und damit vielleicht sogar andere Zeugen.
3. Man gelangt an die Beweise und kann ihre Falschheit vor dem König beweisen.

## WILFRED VON EIBENHÖH

Der große und dunkelhaarige Ritter hat früh das Gut von Eibenhöh von seinem Vater geerbt. Er gilt, wie sein Vater, als freundlicher und gerechter Herr. Er lebt die Rittertugenden, manche behaupten sogar, dass er DER Ritter schlechthin wäre.

DER SCHWARZE RITTER KRI 7			
<b>KÖR</b>	<b>8</b>	<b>AGI</b>	<b>6</b>
ST	7	BE	0
HÄ	5	GE	0
Einstecker II, Kämpfer III, Parade I, Reiten I, Schnelle Reflexe I			
Bewaffnung		Panzerung	
Langschwert (WB+2) Lanze (WB+1/WB+4)		Metallhelm PA+1 Plattenpanzer PA+3 Plattenarmschienen PA+1 Plattenbeinschienen PA+1 Metallschild PA+1	
<b>GH:</b>	<b>9</b>	<b>GK:</b>	<b>no</b>
		<b>EP:</b>	<b>111</b>

## HARTMUND VON OSCHSTETT

Der alte Heiler ist schon sowas wie das Faktotum der Familie. Er diente schon unter dem Vater und nun unterstützt er den Sohn, auch wenn er dessen Vorgehensweise nicht gut heißt.

HARTMUND HEI 10			
<b>KÖR</b>	<b>6</b>	<b>AGI</b>	<b>6</b>
ST	0	BE	0
HÄ	2	GE	5
Fürsorger III, Manipulator III, Bildung I, WG:Kräuterkunde I, Zaubermacht III			
Bewaffnung		Panzerung	
Kampfstab ZZ+1		Run. Robe (PA+0, AU+1)	
		Allheilung, Blenden, Einschlafeln, Freund, Giftbann, Heilende Hand, Heilendes Licht, kleiner Terror, Schutzschild, Terror, Verlangsamung, Verwirren	
<b>GH:</b> 2		<b>GK:</b> no	<b>EP:</b> 160

WAFFENKNECHTE KRI 2			
<b>KÖR</b>	<b>8</b>	<b>AGI</b>	<b>6</b>
ST	6	BE	0
HÄ	5	GE	0
Talente: Einstecker I, Kämpfer II			
Bewaffnung		Panzerung	
Langschwert (WB+2)		Metallhelm PA+1 Kettenrüstung PA+2 Metallschild PA+1	
<b>GH:</b>	<b>7</b>	<b>GK:</b>	<b>no</b>
		<b>EP:</b>	<b>75</b>

WAFFENKNECHTE SPÄ 2			
<b>KÖR</b>	<b>7</b>	<b>AGI</b>	<b>8</b>
ST	2	BE	0
HÄ	3	GE	6
Einstecker I, Schütze II			
Bewaffnung		Panzerung	
Schw. Armbrust (WB+3, Ini-4, GA-2) Dolch (WB+0, Ini+1)		Metallhelm PA+1 Kettenrüstung PA+2 Metallschild PA+1	
<b>GH:</b>	<b>2</b>	<b>GK:</b>	<b>no</b>
		<b>EP:</b>	<b>72</b>

Die Waffenknechte sind ihrem Herrn treu ergeben. Sie haben die Order nicht mit den Kampfhandlungen anzufangen und den Kampf mit so wenig Toten wie möglich zu beenden.

## ERFAHRUNGSPUNKTE

- Für die Begegnung – 20 EP
- Für die Teilnahme am Tjost – 20 EP
- Der schwarze Ritter wird besiegt – 20 EP
- Für Rollenspiel – 40 EP
- Für Kämpfe EP/SC