

# WINTERBALLADE

Ein Szenario für Pendragon  
von Daniel Neugebauer

*Der Winter hat seinen eigenen Klang.*

- Altes Sprichwort -

## VORBEREITUNG FÜR DEN SL

Der Spielleiter sollte einige Holzfäller vorbereiten, Name, *Aufmerksamkeit* und Kampffertigkeiten sind wichtig und die Frage ob sie verliebt (*Leidenschaft: Liebe* hat welchen Wert?) oder keine Liebe haben. Diese SCs werden für den Auftakt benötigt. Ist Winterballade ein Soloabenteuer für einen Ritter und sind andere Spieler anwesend, sollten sie noch Bedienstete oder Familienmitglieder des Lehnsherrn mit Werten ausstatten, damit diese von den anderen Spielern gespielt werden können. Ist es ein Gruppenabenteuer spielt natürlich jeder seinen Ritter der gerade zu Gast beim Lehnsherrn ist.

### DIE WERTE DER AUFTRETENDEN NSCS

Moran – Wie Junger Ritter; Weiße Wölfe – Wie Wolf; Malenie – Wie Lady, aber Aussehen +5; Malenie als weißer Bär – Wie Bär.

## HINTERGRUND

Bekannt durch Wurf auf *Wissen: Feen*

Es gibt eine alte Geschichte von einem glücklosen Spielmann namens Moran der einst eine Winterfee mit dem Namen Malenie liebte. Den Barden reizte die schöne Gestalt der Fee und er schenkte ihr sein Herz. Doch Malenie erwiderte seine Liebe nicht und, böse wie alle Feen nun mal sind, gab sie Moran sein Herz nicht zurück. Die warme Liebe und die hitzige Leidenschaft des Mannes blieb in Malenies kalten Klauen gefangen. Hochmütig verfluchte die unnahbare Fee ihn zu einem Leben im ewigen Winter und verschloss sein Herz in eine Laterne die fortan ihr kaltes Wesen wärmen sollte. Seitdem durchstreift Moran unsere Welt in den Wintermonaten und allüberall kündigt Wolfsgeheil sein Kommen an. Wer immer seine Ballade hört, so heißt es, ist so verflucht wie der herzlose Spielmann selbst. Verliebte erstarren zu Eis und einsame Seelen verwandeln sich in weiße Wölfe.

*Beschreibung:* Moran trägt einen zerschlissenen grauen Kapuzenumhang. Seine einst farbenfrohe Kleidung ist nun grau wie ein Wintermorgen. Seine Augen sind schneeweiß und uralt. Die jahrelangen Winter haben sich ihm ins Gesicht gegraben, seine Haut ist bleich und kalt wie die einer Leiche. Den Spielmann umgibt der Geruch von frischem Schnee und Verfall. Kein Atemwölkchen ist zu sehen und Morans Blut ist eisig wie ein Schmelzwasserfluss aus den Bergen.

## DIE WINTERBALLADE

Wer immer die Ballade hört (*Aufmerksamkeit*) kann unter Morans Zauber fallen und verliert jeden Glauben an die wahre Liebe. Wer eine Person liebt muss einen Wurf auf *Leidenschaft: Liebe* ablegen. Mislingt der Wurf ist die Liebe zu schwach um der Herzenskälte zu widerstehen und die Person erstarbt bis zum Frühlingsanfang zu Eis. Wer keine Liebe hat muss eine Probe auf *Konstitution* schaffen, sonst verwandelt er sich auf der Stelle in einen Weißen Wolf und muss Moran fortan in jedem Winter begleiten. Wer seinen Wurf verpatzt erstarbt für immer zu Eis bzw. begleitet Moran als Wolf ins Feenreich. Erst wenn Morans Fluch gebrochen ist werden sie normal weiterleben können. Morans Ballade wirkt nur ein einziges Mal, wer widersteht ist fortan immun gegen die Herzenskälte des Spielmannes.

## ZUSAMMENFASSUNG

Moran taucht an einem Winterabend auf einem Lehn der SCs auf. Seine Ballade vereist die Verliebten und verwandelt die Einsamen in Weiße Wölfe. Die SCs müssen sich Moran und seinem Fluch stellen, seine Wolfsbegleiter besiegen, den Barden vertreiben oder seinen Fluch brechen.

## AUFTAKT DIE SPIELER SPIELEN DORFBEWÖHNER

Der erste Schnee kommt früh in diesem Jahr und der Wind ist bereits bitterkalt. Zusätzliches Feuerholz wird geschlagen und man bereitet die Häuser auf die finsterste Jahreszeit vor. Die Holzfäller-SCs gingen im nahen Wald ihrer Arbeit nach und entdecken abends auf dem Rückweg Wolfsspuren, die viel zu groß für einen gewöhnlichen Wolf erscheinen. Schneefall setzt ein

und man kann noch gerade die gelben Lichter des Dorfes und des Herrensitzes erkennen. Wer seinen Wurf auf *Aufmerksamkeit* schafft hört ein Knurren und sieht die gelben Augen eines Weißen Wolfes im Unterholz. Es kommt zum Kampf. Wer fliehen kann (*Geschicklichkeit*) erreicht auf dem Weg zum Dorf den Barden Moran, der geisterhaft seine Laute spielt. Wer widersteht kann gegen 1W6+1 Wölfe kämpfen oder versuchen zu fliehen. Wer entkommt sollte dem Lehnsherrn alles berichten und (wenn gewollt) den Holzfäller-SC für dieses Szenario weiterspielen.

## MORANS BALLADE DIE SPIELER SPIELEN IHRE SCS

Moran schreitet durch die Schneeböen bis zum Dorfplatz. Der eisige Wind zerrt an seinem grauen Kapuzenmantel. Er spielt auf seiner Laute, während die Wölfe das Dorf auf der Suche nach Schutzlosen durchstreifen. Das Heulen der Wölfe, der Klang der Laute und die Schreie der Angegriffenen dringen bis zum Anwesen des Lehnsherrn hinauf (*Aufmerksamkeit*). Nun gilt es herauszufinden wer Morans Ballade widersteht (siehe auch **Was tun wenn...**). Diejenigen deren Liebe lodert, obliegt nun der Kampf gegen Moran und seine Wölfe. Zuerst gilt es natürlich herauszufinden was im Dorf überhaupt passiert ist.

### Das Dorf

Die Beschreibung des Dorfes und seiner NSC liegt in der Hand des SL und des Lehnsherrn. Das Dorf wirkt unheimlich. Wölfe streifen umher, die Feuer sind heruntergebrannt, es ist kalt und dunkel. In manchen Häusern steht das Essen noch auf dem Tisch, doch die Menschen sind verschwunden oder zu Eis erstarrt. Einige NSCs haben dem Lied ebenfalls widerstanden (der SL sollte bereits etablierte NSC auf dem Lehn des Ritters auswählen): Da wäre der Schmied Roderick und seine Frau Margret. Beide haben ihr Haus verbarrikadiert und werden von 1W6+2 Wölfen belagert. Der Knappe eines SCs hatte sich mit der Magd Cathy vergnügt die nun zu Eis erstarrt ist. Der alte Priester Ambrosius ist so taub, dass er das Lied nicht hören kann, aber er kennt die Geschichte des Bardens und empfiehlt ihn zu töten ohne viel auf Gespräche oder Ehre zu geben: „Er ist ein Dämon des Ewigen Winters!“

### Begegnung mit Moran

Moran wird bis Mitternacht auf dem Dorfplatz sein Lied spielen und dann auf Feenpfaden den Ort

verlassen. Um ihn herum sitzen 2 Wölfe pro SC. Er ist immer wieder überrascht Menschen zu sehen die seinem Lied widerstehen und beneidet sie ihre Liebe gefunden zu haben. Moran sucht förmlich den Kampf und die Erlösung aus seiner Existenz. Er wurde schon einige Male im Zweikampf besiegt, doch den Fluch zu brechen vermochte niemand. Reden die SCs mit ihm erzählt Moran seine Geschichte und auch wie man Malenie rufen kann. Doch bisher hat niemand es geschafft die Fee zu bezwingen und Morans Herz zurückzuerobern.

### Moran bekämpfen

Moran kann für 1W20+5 Jahren aus unserer Welt verbannt werden, doch sterben kann er nur wenn auch sein Herz vernichtet wird. Verwunden kann Moran nur ein Schwertstreich von jemandem dessen Leidenschaftswurf auf Liebe gelang (Leidenschaftsbonus zählt im Kampf). Zum ehrenvollen Zweikampf aufgefordert bilden die Wölfe eine Arena um die Kontrahenten. Greift eine Gruppe an, kämpfen die Wölfe gegen die SCs bis Moran besiegt ist.

### Morans Fluch brechen

Um den Fluch zu brechen muss Morans Herz aus Malenies Klauen befreit werden. Kein leichtes Unterfangen, denn wer wagt es schon sich mit Feen anzulegen. Malenie zu finden ist recht leicht, dreimal ihren Namen gerufen und sie erscheint in einer Winternacht auf einem verschneiten Kreuzweg. Sie trägt Morans Herz in einer glühenden Laterne bei sich. Malenie ist schön und geradezu unnahbar. Wer ihr verfällt (Konflikt: *Keusch & Lüstern*) könnte sein eigenes Herz an die Fee verlieren und damit wäre Morans Herz frei. Doch ein anderer Verfluchter würde damit auf der Erde wandeln und Morans Platz einnehmen. Malenie zu bekämpfen ist eigentlich unmöglich da sie einfach ins Feenreich flieht, es sei denn die Gruppe findet einen Weg sie daran zu hindern. Da Feen mit Eisen verwundbar sind, hindert ein Schwertstreich sie 1W6 Runden daran ins Feenreich zu flüchten, aber wer schlägt ein so schönes Geschöpf (*Grausam*)? *Aufmerksamkeit* lässt hingegen erkennen, dass bei jedem Klang von Morans Laute Malenie schwer atmet und sich unwohl fühlt. Wem es gelingt Moran dazu zu bringen die Ballade erneut zu spielen (*Redekunst*), der erkennt wie sich Malenie zu einer übergroßen Weißen Bären verwandelt. Wenn es nun gelingt mit vereinten Kräften den Bär zu besiegen, kann Morans Herz zurück gewonnen werden. Der letzte Streich lässt Malenie zu Boden stürzen und ihre Feengestalt annehmen. Wer die Fee nun mit *Erster Hilfe* vor dem Tod rettet hat seine *Gnade* bewiesen

und wird die nächsten 2W20 Jahre einen milden Winter haben. Wer die Fee sterben lässt wird 2W20 Jahre einen harten Winter haben und war *Grausam*.

## AUSKLANG

Wurde Moran für einige Jahre verbannt verwandeln sich alle Verzauberten auch für diese Zeit zurück. Doch ist die Frist abgelaufen bleibt der Fluch bestehen: Den Fluch zu brechen liegt nun in der Hand einer neuen Generation Ritter (Belohnung: 75 Ruhm). Wurde Morans Fluch gebrochen und ihm sein Herz zurückgegeben verwandeln sich alle Verfluchten zurück in ihre eigentliche Gestalt und das Eis der Statuen schmilzt. Fortan wird der Spielmann in Frieden ruhen können (Belohnung: 150 Ruhm)

### WAS TUN WENN...

**...alle Ritter und NSCs zu Eis erstarren/zu Wölfen werden:** Dann endet dieses Abenteuer im Frühling, wo der Fluch einstweilen ausgestanden ist. Das Lehn ist vom Winter verheert und muss wieder aufgebaut werden und natürlich muss herausgefunden werden, was es mit dem Fluch auf sich hat, bevor der nächste Winter kommt.

**...nur einige Ritter zu Eis erstarren/zu Wölfen werden:** Hier können NSCs zu SCs gemacht werden, wie die Holzfäller. Der älteste Sohn könnte gegen Moran antreten, der Jäger, die Ehefrau, die Holzfäller, die Knappen (!) etc. Vielleicht obsiegen die einfachen Leute wo die Ritter versagen?

**...die SCs patzen und für immer vereisen/zum Wolf werden:** Dann ist dieser SC solange aus dem Spiel bis Morans Fluch gebrochen ist. Der Spieler kann dann den Erben des SCs spielen und versuchen seinen alten SC vom Fluch zu retten.

**... mein Ritter als Wolf erschlagen wurde:** Wer als Wolf stirbt, stirbt auch als Mensch. Es sei denn der SL ist gnädig und lässt einen schwer verwundeten Wolf seine Menschengestalt annehmen, auf das er versorgt werden kann.