



KALTE KRIEGER

EIN WEIHNACHTLICHES OLD SLAYERHAND-ABENTEUER FÜR ALLE CHARAKTERSTUFEN
VON BERND „CAMO“, LAYOUT/LEKTORAT: ZL

HINTERGRUND

Weihnachten naht, das Land ist in eine dichte Schneedecke gehüllt. Doch etwas fehlt dem Farmer Thompson noch, der Weihnachtsbaum, doch da weht ihm der Blizzard die Spielergruppe auf seine Farm.

Sein Glaube bestimmt allerdings, dass der Weihnachtsbaum im Geiste des Friedens geschlagen werden müsse. Es muss also ohne Waffen und völlig ohne Blutvergießen vor sich gehen. Eigentlich sollte das auch ohne Probleme möglich sein, denn der in der Nähe lebende Stamm der Schoschonen ist schon seit langer Zeit friedlich.

Doch mit dem Wörtchen "eigentlich" ist das aber immer so eine Sache. Eine Gruppe Schoschonen befindet sich auf der Jagd und beschleicht gerade dort ein paar Hirsche, die dummerweise kurz vor dem Abschuss durch Geräusche aufgeschreckt werden, welche durch die Baumsucher verursacht wurden.

Die Enttäuschung der roten Krieger richtet sich verständlicherweise gegen die Charaktere, die aber ja keine Waffen dabei haben. Sie müssen also ihren Mut, ihre Klugheit und so viel Erfindungsreichtum aufwenden, um unbeschadet mit dem Baum zur Thompson-Farm zurückkehren zu können. Um falls das alles versagen sollte... gibt es immer noch den Schnee, oder?

WINTER-WUNDERLAND

Die Zeichen sind deutlich, ein Blizzard zieht auf. Die Gruppe braucht einen Unterschlupf, doch zum Glück haben sie davon gehört, dass es in der Gegend eine Farm geben soll.

Kurz bevor der Blizzard über ihnen ist, finden sie die Farm. Man bittet sie höflich herein und während draußen das Unwetter tobt, teilt man ein vorzügliches Mahl und kommt schließlich ins Gespräch.

Der Farmer Thompson erzählt, dass ihnen noch der Weihnachtsbaum fehlt. Thompson ist aber leider durch einen Unfall bei der Reparatur eines Zaunes nicht in der Lage, sich selbst darum zu kümmern.

Er wäre den Charakteren also sehr dankbar, wenn sie an seiner Statt sich darum kümmern könnten. Er bittet aber darum, seine strengen Glaubensvorstellungen zu respektieren, die ihm vorschreiben, dass diese Tat ohne Waffen oder Verletzungen vor sich zu gehen habe.

Das wäre auch nicht nötig, denn die Schoschonen hier in der Gegend hätten schon vor Jahren das Kriegsbeil begraben und würden auch keinen Ärger machen. Am nächsten Tag lässt gegen Mittag der Blizzard nach und die Gruppe kann aufbrechen. Thompson bewahrt die Waffen auf, so lange sie unterwegs sind.

ZEIT DER ERNTE

Wer ~~gemein zu seinen~~ Spieler *etwas fordern möchte*, der sollte sich daran erinnern, dass der Blizzard alles mit Schnee bedeckt hat. Die Oberfläche sieht zwar nett und eben aus, was aber darunter ist, kann niemand vorhersagen.

Eventuell hat ein Trapper ein paar Bärenreisen vergessen oder ein unterirdischer Bau befindet sich unter dem jungfräulichen Schnee... wer kann das schon wissen.

Möchte man seinen Spielern derartige Unannehmlichkeiten nicht antun, so lässt man sie nur durch den kalten Schnee stapfen (sie haben alle ihre Longjohns an und frieren sich deswegen nicht den Hintern ab, richtig?) und schließlich in einer kleinen Senke das Objekt ihrer Begierde finden.

Die mitgebrachten Werkzeuge wie Axt oder Säge treten in Aktion, der Baum wird aufgehoben und man könnte den Rückweg antreten. Ging doch einfach, oder? Dummerweise ist es nie so einfach, das wäre ja auch sehr langweilig.

NEIN! DOCH! OOH!

Außerhalb der Senke befindet sich - gut getarnt - eine Gruppe Schoschonen, die sich gerade an ihre Jagdbeute heranschleicht, ein kleines Rudel Hirsche. Die Krieger bringen sich gerade in die ideale Schussposition, um so viele Tiere wie möglich erlegen zu können, bevor sie fliehen.

Da fällt der begehrte Baum mit einem lauten, weithin zu hörenden Krachen um, die Hirsche geben Fersengeld und die tapferen, aber sehr hungrigen Krieger werden zu tapferen, hungrigen und sehr erbosten Kriegern. Vorsichtig schleichen sie dem Ursprung des Kraches entgegen und entdecken die Charaktere.

Wer auch immer die Axt oder die Säge trägt, wird das Ziel des rächenden Pfeils, dieser verfehlt wahrscheinlich (PW: 4) und bringt die Spieler hoffentlich dazu, Deckung zu suchen.

Wir haben jetzt eine recht interessante Situation vor uns: Die Spieler sind unbewaffnet und dürfen kein Blut vergießen, die Indianer sind mit Bögen, Messern und Tomahawks bewaffnet und frustriert. Die Kriegergruppe sollte gleichstark wie die Gruppe der Charaktere sein, entsprechende Werte findet man im Regelbuch auf Seite 145 und 146.

Die stolzen Krieger sehen keinerlei Vorteil darin die Störenfriede zu skalpieren. Eine Lektion wollen sie den Fremden aber schon erteilen, deswegen versuchen sie, sich an die Spieler anzuschleichen und sie zu überwältigen.

Die Umgebung ist für ein derartiges Szenario bestens geeignet: Eine Senke, die groß genug ist, dass man darin herumschleichen kann, viele Büsche, ein paar Bäume und natürlich Unmengen von Schnee. Dieser liegt so hoch, dass man im Bedarfsfall sich sogar darin verbergen kann.

Versuchen sich die Spieler irgendwo zu verbarrikadieren, sollte man ihnen sehr schnell klar machen, dass es extrem kalt ist und untätiges Herumsitzen einige sehr lieb gewonnene Körperteile zu Eiszapfen werden lassen könnte.

Wenn sich die Spieler nicht allzu ungeschickt anstellen, sollten sie es schaffen können, die Krieger zu überlisten und den Baum zur Farm zu bringen.

Eine Schneeballschlacht wäre eine nette Option, oder? Und wenn sich alle fair verhalten, kommen möglicherweise alle gut miteinander aus und Farmer Thompson lädt die hungrigen Krieger ja vielleicht zu einem gemeinsamen Festtagsschmaus ein.

BELONNUNG UND ERFAHRUNG

Als Grund-EP würde ich hier 50 pro Spieler ansetzen. Gutes Rollenspiel und gute oder lustige Ideen sollten ebenfalls belohnt werden.

Materieller Lohn erschöpft sich in einer warmen, geschützten Unterkunft für ein paar Tage, guter, wenn auch einfacher Verpflegung und der Freundschaft mit den Farmern, eventuell auch mit den Schoschonen.

Aber immerhin ist ja Weihnachten, das Fest der Liebe - und da muss es nicht immer um den schnöden Mammon gehen, oder?



LIZENZ/LICENSE

Dieses Fanwerk basiert auf dem optionalen Regelwerk „Old Slayerhand“ von Waylander für Dungeonslayers, das altmodische Rollenspiel

Dungeonslayers © Christian Kennig
<http://www.dungeonslayers.de>

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz: Namensnennung– Nicht-kommerziell (CC-BY-NC-SA)

Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International

The picture is based on the icons „Pine tree“ (by Iorc) and „Wanted reward icon“ (by Delapouite) both licensed under [CC BY 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) and published on <https://game-icons.net/>