

Ein Fest mit Spielen im eisigen Waeland – kleines Setting für zwischen durch

Damit die Helden auch mal etwas Lustiges zum Entspannen erleben, wenn sie durchs winterliche Waeland reisen, habe ich hier einige Wettbewerbe ausgearbeitet, die auf einem typischen Volksfest in Dörfern, auf Höfen oder gar in großen Städten, gern ausgetragen werden:

- **Schlittschuhrennen:** Auf einem vereisten Bach oder See. **PW/EW:** 10 x ***EW: Schlittschuhlaufen***; ODER 10 x ***EW: Balancieren -2*** UND ***EW: Geländelauf -4***; im direkten Vergleich würfeln, scheitert ein EW (oder einer der beiden, wenn man kein Schlittschuhlaufen kann), und gelingt der des Gegners, fällt man einen Meter im Vergleich zum anderen zurück. Wer am Ende vorn liegt, gewinnt.
- **Der Metlauf:** Ein **voller Krug Met** (1 Liter) muss am ausgestreckten Arm einen Hindernisparcours hindurch getragen werden, ohne etwas zu verschütten oder abzusetzen. **PW/EW:** ***PW: Stärke +20*** um den Krug so lange tragen zu können; ***EW: Geländelauf*** (bei Misslingen: ***EW: Balancieren***, ob etwas verschüttet wird und Wiederholen des ***EW: Geländelauf***) – Sieger ist, wer **nach 5 Hindernissen** am wenigsten ***EW: Geländelauf*** machen musste und dabei nichts (oder weniger) verschüttet hat.
- **Schneemann-Wettbauen:** (Eher für die Kleinen) Wer schneller einen Schneemann mit 3 Kugeln in vorgegebener Größe gebaut hat, gewinnt. Für einen besonders schönen Schneemann gibt's Extrapunkte. **PW/EW:** ***3x PW: Stärke*** (1. Kugel um 10 erschwert, 2. Kugel normal, 3. Kugel um 10 erleichtert), um die Kugeln zu rollen; ***PW: Gewandtheit***, wie schnell man das schafft; ***PW: Geschicklichkeit***, wie schön der Schneemann wird. Wer die Würfe insgesamt am besten schafft, gewinnt.
- **Wetttrinken:** Wer mehr Krüge Bier schafft und danach noch gerade gehen kann gewinnt. **PW/EW:** ***PW: Gewandtheit*** (jeweils um 10 erschwert für jede Alkoholgrenze, die man erreicht hat); ***EW: Trinken*** um Vorfeld nach Regelwerk
- **Wettessen:** Wer mehr Graubrot (trocken!) essen kann, gewinnt. **PW/EW:** ***Ab dem 2. Laib*** (pro kleinem Laib ca. 200g Brot) vor jedem weiteren Laib einen ***PW: Willenskraft***, ob man das trockene und nicht sehr schmackhafte Brot noch runterbekommt (mit jedem ***weiteren Laib um 5 erschwert, kumulativ***). Ab dem ***5. Laib*** kommen noch ***PW: GiT*** hinzu, die abbilden sollen, wann man einfach voll ist, also der Magen nichts mehr aufnehmen kann. Misslingt nur einer der ***PW: GiT***, kann der Kontrahent nicht mehr und gibt auf. ***Misslingt ihm danach ein PW: Wk***, übergibt er sich auch noch, was sehr zur Belustigung der Umstehenden beiträgt.
- **Rauferei:** Ein eher derbes Spiel der Waelinger – sie schlagen sich so lange, bis einer umfällt. Danach betrinkt man sich üblicherweise. Für Nicht-Waelinger kaum zu empfehlen. **PW/EW:** ***Faustkampf, Waffenloser Kampf, Raufen*** – hier kann man alle (waffenlosen) Kampftechniken nutzen. ***Bei 0 AP hören die meisten Kämpfer auf***, man will ja nicht den Rest der Festlichkeiten auf dem Krankenlager verbringen. Allerdings kann es im Eifer des Gefechts auch mal vorkommen, dass der ein oder andere Kämpfer besonders hart zuschlägt (auch LP-Schaden) und selbst über die 0 AP-Grenze hinaus weitermacht. (*SL-Ermessen, wie die Rauferei genau verläuft*)
- **Wer hält es länger nackt im Schnee aus (auch ein derbes Spiel):** Es treten zwei Männer gegeneinander an (*Frauen sind nicht erlaubt* und dürfen auch nicht zusehen – das ist ein reines Männerspiel). Beide entkleiden sich vollständig in einer warmen Hütte, rennen dann in die Kälte hinaus, werfen sich in vorher aufgeschüttete Schneehaufen und wälzen sich darin. Wenn beide völlig vom Schnee bedeckt sind,

müssen sie still liegen bleiben. Der erste, der sich aus dem Haufen erheben will, hat verloren. **PW/EW: PW: Willenskraft** ob man sich überhaupt in dem Haufen wälzt, scheitert der Wurf und der des Gegners gelingt, so gewinnt der Gegner automatisch und der Drückeberger wird von den Umstehenden besonders laut verlacht und verhöhnt. Trauen sich beide nicht, wird einfach weitergewürfelt (unter lautem Lachen und Höhnen der Zuschauer) und sobald sich einer traut und der andere nicht, gewinnt der, der sich traut. Erreichen beide die **nächste Phase**, entscheiden **PW: Wk**, wie lange sie aushalten – diese PW werden **wie bei den Entbehrungen** durch jede Stufe **Überleben Schnee um 5 erhöht. Jede Runde** wird der **PW: Wk um 5 erschwert**, bei wem er zuerst scheitert, der hat verloren. **Ab der 10. Runde** droht ungeübten Kontrahenten, etwa Helden, die dieses Spiel das erste Mal machen (oder auch Südländern, die ohnehin nicht so gut mit Kälte zurechtkommen), **eine Erkältung (PW: GiT)**.

- **Ein Frauenspiel** (bei dem die Männer nicht anwesend sein dürfen): Einige Frauen (mindestens 4, maximal 8) ziehen sich in eine **dunkle Kammer** zurück und entkleiden sich völlig. Dann **bemalen sie sich gegenseitig mit Kalk** (ohne etwas zu sehen oder sagen zu dürfen) und treten schließlich hinaus, wo andere Frauen („Jury“) warten. Nun besteht das Spiel aus **zwei Teilen**: Einerseits entscheidet die Jury, welche Dame am Schönsten bemalt ist, andererseits müssen die Frauen, die in der dunklen Kammer waren, **raten, wer wen bemalt hat**. Das Spiel ist eher weniger ernster Natur und **soll die Freundschaft der Frauen untereinander stärken**. Es wird meist viel gelacht, gekichert, süßer Saft und gesüßtes Bier getrunken und die **Siegerin eher nach Beliebtheit bestimmt**. **PW/EW: Fürs Malen im Dunkeln: PW: Geschicklichkeit** (wie gut das Kunstwerk wird); **EW: Tasten** (um einerseits den anderen Körper nicht zu verlieren und ungefähr zu erraten, was man tut (**jeder Punkt über 20 gibt einen Bonus von 5 auf den PW: Gs**), andererseits um so **Besonderheiten zu ertasten**, die man später vielleicht wieder erkennt und daran sagen kann, wen man bemalt hat (**SL-Ermessen, wie das gehandhabt wird**)); **PW: Selbstbeherrschung** um sich nicht durch **Kichern oder andere Lautäußerungen zu verraten** (was aber eher humorvoll aufgenommen wird). **Am Ende** entscheidet **der beste Wurf auf Geschicklichkeit**, welche Frau am Schönsten bemalt wurde und **ein Wurf auf pA**, welche als **allgemeine Siegerin** hervorgeht (**Verführen** und **Beredsamkeit** geben einen **Bonus von je +20** auf den PW: pA, wenn sie gelingen).
- **Axtwerfen**: Abwechselnd wird mit einer groben Art Wurfaxt auf Ziele geworfen. Wer die meisten Punkte macht, gewinnt. **PW/EW: EW: Wurfaxt** (gelernt oder ungelernt); **5 Runden** wird geworfen, dann werden die Punkte zusammengezählt. **Je 4 Punkte über 20 beim EW**, hat man **1 Punkt** für dieses Spiel erzielt.
- **Igluwettbau**: Mehrere Kontrahenten versuchen möglichst schnell ein Iglu zu bauen, das die typischen Merkmale eines Iglus aufweist (Schutz vor Kälte, Wetterfest, lässt keinen Wind durch, bleibt stabil). Wer dies am Schnellsten schafft, gewinnt. **PW/EW: EW: Überleben Schnee; EW: Baukunde** unterstützt den EW: ÜS mit **einem Bonus von +5** auf das Ergebnis. Das höchste Ergebnis gewinnt.

Neben diesen Spielen, bei denen es meist eher Mann gegen Mann (oder Frau gegen Frau) geht, gibt es natürlich auch in Waeland die üblichen Mannschaftssportarten und Wettkämpfe mit (scharfen) Waffen. Jedem SL ist es selbst überlassen, diese ebenfalls zum Volksfest hinzuzunehmen.