

BALD AM ZIEL

In zwei Tagen wir der Trekk von Annike Wegfinder sein Ziel erreichen. Abends am Lagerfeuer haben sich einige Wachen und Wanderarbeiter abgesondert. Sie lauschen alle den Worten von Lyta aus Zweibrücken, einer älteren Frau mit wettergegerbten Gesichtszügen. Ihr ist anzusehen, dass sie am Ende ihrer Kräfte ist und kein Geld mehr mit Hilfsarbeiten verdienen wird. Sie hat auch keine Rücklagen und keine Familie. Die Leute um sie herum sind zwar jünger, sehen aber einer ähnlichen Zukunft entgegen. Viele von ihnen sind auch vertraglich gebunden und wurden dabei übers Ohr gehauen, so das sie sich ausgenutzt fühlen. Unmut und Zorn liegen in der Luft, die Lyta für sich auszunutzen weiß.

Lyta und ihre Leute planen in der Nacht eine der Karossen zu stehlen und damit zu verschwinden. Die Besitzer der Karosse werden überwältigt und nach einigen Stunden ausgesetzt. Von dort aus können die Leute zu Fuß zum Trekk zurück. Einige von Lytas Anhängern sollen die anderen Trekk sabotieren, so dass eine Verfolgung unmöglich wird. Mit der gestohlenen Karosse will die kleine Gemeinschaft dann irgendwo ein neues Leben anfangen - ungebunden und ungezwungen.

Sollten Lyta und ihre Leute mit dem Plan durchkommen, dann verlängert sich die Reise des Trekk um einen weiteren Tag. Falls Spieler zu den Wachen gehören, wird ihre Belohnung wegen dem Diebstahl gekürzt. Immerhin war es ihre Aufgabe, genau das zu verhindern. Annike ist auch gerne bereit einen weiteren Tag zu warten, damit ein Suchtrupp die Karosse zurückbringt. Lyta und ihre Leute haben sich strafbar gemacht und müssten eigentlich dem Richter in Hochturm vorgeführt werden. Und die bestohlenen Besitzer der Karosse loben eine Belohnung aus, sollte jemand die Karosse zurückbringen und die Diebe zur Strecke bringen. Für Abenteurer bieten sich hier einige gute Möglichkeiten.

Auf der anderen Seite klingen Lytas Argumente einleuchtend, und Zorn und Enttäuschung ihrer Gefolgschaft sind weitgehend gerecht. Sie an der Umsetzung ihres Plans zu hindern wäre gleichbedeutend damit, sie zu einem Leben in Armut und dementsprechend auch einem ärmlichen Tod zu verdammen. Irgendwo eine kleine Siedlung aufzubauen und der eigenen Hände Arbeit selbst nutzen zu können, das ist ein verlockendes Angebot. Sei es nun ein Leben als Fallsteller, Holzfäller, Bauer, Viehzüchter oder gar Entdecker, der seine Karten an die Städte und Trekk verkauft. Sozusagen Abenteuer auf eigene Rechnung erleben. Das wäre ebenfalls eine Möglichkeit, die Lyta den Charakteren anbieten wird, falls diese auf sie den Eindruck gemacht haben, ihr zu folgen. Sie wird dieses Angebot spätestens dann unterbreiten, wenn sie und ihre Leute gestellt werden. Lyta ist keine Kämpferin, aber sie wird keinesfalls kampflos aufgeben. Sie hat nur noch eine Möglichkeit für ein selbstbestimmtes Leben - und diese will sie nutzen!

Lyta aus Zweibrücken, wettergegerbte ältere Frau „Wir müssen unser Glück selbst machen“ | Gespür für Menschen: +, Verzweiflung: +, Geringe Konstitution: - | Beruf: Tagelöhnerin: 9, Überzeugen: 15 |

Wache | Selbstbewusst: +, Ausdauernd: + | Dampfbüchse: 12 | Waffe: Dampfbüchse (Schaden: 6, alle 5 Schuss müssen Wasser und Kugeln nachgefüllt werden) |

Wanderarbeiter [Tagelöhner]: Muskeln/Ausdauer/Erfahrung: +, Gemeinschaft/Abgebrühtheit: +, Beruf: Tagelöhner: 9, Schleuder/Fabulieren/Glücksspiel: 12

Regeln für Spuren lesen: Würfel auf eine passende Fertigkeit oder einen passenden Beruf gegen die Schwierigkeit 12. Jeder gelungene Wurf lässt die Spieler eine Stunde aufhören. Jeder misslungene Wurf kostet eine Stunde. Nach 6 Stunden treffen sie auf die ausgesetzten Besitzer der Karosse.

Regeln zum Überzeugen: Wann immer der Spieler des Charakters nicht mehr weiter weiß, kann er auf Überzeugen gegen den Beruf oder eine passende Fertigkeit des anderen würfeln. Bei Erfolg gibt ihm der Spieler des anderen Tipps für gute Argumente.



GERECHTE RÄUBER!

Trotz der unzähligen Gefahren in den Neuen Landen, zieht das Land die Siedler an wie der Schweiß die Mücken. Ein erfüllteres Leben zu haben, Ländereien zu bekommen und sein Glück finden zu können, diese Versprechungen sind zu süß, um sie zu ignorieren.

Die Siedler errichten große Städte, um sich von dort aus noch mehr Land einzuverleiben. Sie gründen Bergbausiedlungen, um das Erz aus dem Stein zu schlagen. Höfe, Felder und Weiden entstehen. Brücken werden gebaut, Dämme errichtet und Bewässerungen entworfen. Und zwischen all diesen Flecken der Zivilisation gibt es genug Raum, um ein anderes, urtümliches Leben zu leben. Ein Leben, wie es bisher die Ureinwohner führten.

Nach einigen Tagen gelangt der Trekk von Annike Wegfinder in eine hügelige Gegend, durch die der Fluss Kanwao schneidet. Mehrmals müssen die Karossen vom Ufer abweichen und einen kleinen Umweg fahren, um weiterzukommen. Es wird drei Tage dauern, bis der Trekk das Hügelland passiert und wieder auf die Eben gelangt. Zwar ist es möglich die Gegend zu umfahren, aber das würde die Reise um sieben Tage verlängern.

Gerade als die schweren Karossen durch ein kleines Tal fahren, ist von den Hängen ein schrilles Heulen zu hören. Die Zugehnen scheuen und der Trekk kommt zum Stillstand. Da preschen aus sicherer Deckung menschliche Reiter heran, ihre Gesichter mit grellen Farben beschmiert, in ihren Händen Bögen und Beile.

Die Reiter beginnen den gesamten Trekk zu umreiten. Falls sie angegriffen werden, versuchen sie nur auszuweichen oder hängen sich längs an ihren Echsen hinab, um kein Ziel zu bieten. Erst wenn einer der Reiter oder seine Echse verletzt werden, gehen die Fremden ihrerseits zum Angriff über. Dabei wird aber nur der Verursacher der Verletzungen angegriffen und keinesfalls schwerer angegangen, als der Verletzte.