

STREIT AM MORGEN

Falls das Gold gestohlen wurde und die Echsenmenschen zurückkehren, sind sie erst einmal erstaunt, dann wütend. Sie fühlen sich von den Wassermenschen bestrogen und stimmen ein zorniges Lied an, das die Ufer des Kanwao regelrecht entlangdonnert. Die Wassermenschen sind anfangs überrascht, dann ebenfalls zornig. Sollte jemand von ihnen den Diebstahl beobachtet haben, richtet sich der vereinte Zorn gegen den Trekk. Da die beiden Stämme schlechte Erfahrungen mit den Siedlern machten, werden die Breitmäuler bei Annike Wegfinder nachfragen, ob diese etwas über den Verlust des Goldes weiß.

Die Trekkführerin wird anbieten bei ihren Leuten nachzufragen, ob jemand etwas weiß. Sie wird ohne Beweise oder Zeugen aber keine Durchsuchung der Karossen oder der Ausrüstung vornehmen. Maja und Beatrikks werden ihre Tat natürlich leugnen und nur nachgeben, falls der Druck zu groß wird.

DIE REISE GEHT WEITER

Falls das Gold verschwunden bleibt, haben die Breitmäuler und Elritzentänzer einen handfesten Streit. Die Handelsbeziehungen zwischen den beiden Stämmen kommen zum Erliegen. Beide Seiten ziehen sich zurück und es kann Jahre dauern, bis wieder eine Annäherung stattfindet.

Zudem verschlechtert sich im Laufe des Tages das Wetter. Der Himmel zieht dunkel zu, es wird um einige Grad kälter und windiger. Einige Stunden später setzt ein leichter Nieselregen ein. Das schlechte Wetter wird bis zum Ende der Reise anhalten. Das führt dazu, dass nach einigen Tagen der Boden aufzuweichen beginnt und der Trekk langsamer vorankommt. Somit dauert die Reise zwei Tage länger.

Sollten Mitglieder des Trekk des Diebstahls überführt werden, so verlangen die Echsenmenschen ihr Gold zurück und das der Trekk als Strafe weit Abseits des Ufers weiterfährt. Das würde die Reisezeit um vier Tage verlängern. Handelt der Trekk dieser Anweisung zuwider, sorgen die Wassermenschen da-

für, dass das Flusswasser bitter schmeckt, sobald ein Mitglied des Trekk davon etwas aufnimmt. Alle Leute wären nun auf die Wasservorräte angewiesen, die bereits mitgeführt werden. Zudem verschlechtert sich dann ebenfalls das Wetter.

Falls das Gold gar behalten wird, kennt der Zorn der beiden Stämme keine Grenzen mehr. Die Echsenmenschen werden in ihrem Zorn angreifen und sich erst zurückziehen, sobald die Hälfte von ihnen schwer verletzt oder gar getötet wurde. Findet der Kampf am Ufer statt, schießen die Elritzentänzer zur Unterstützung feine Wasserlanzen ans Ufer. Auch hier verschlechtert sich das Wetter.

Egal wer den Diebstahl begann und wie damit umgegangen wird, der Trekk hat darunter zu leiden.

Sub'Oka: Weißschuppiger Anführer der Breitmäuler „Unser Lied muss gut enden.“ | Zäh: ++, Überzeugend: + | Beruf: Speerfischer: 12 | Waffe: Speer (Schaden: 3), Wundschwelle: 6 |

Echsenmensch | Stark: + | Beruf: Korbflechter, Fischer oder Jäger: 9 | Waffe: Speer (Schaden 3) |

Beispielnamen im Breitmaulstamm: Ru'Osuru, Grunur Oloaro, Harsukho'Dha, Jodh Kor'dhaba, Sobha Jahok, Thakur Ujaala, Waraoch Oraka.

Anführer der Elritzentänzer | Stark (im Wasser/an Land): +++/+, Geschmeidig (Wasser/Land): +/- | Beruf: Stammesältester: 9, Steinsuche: 12 |

Elritzentänzer | Stark (Wasser/Land): +/-, Geschmeidig (Wasser/Land): +/- | Beruf: Steinsucher oder Lichtsänger: 9, Fischjagd: 12 | Waffe: Dünner Speer (Schaden: 2) |

Maja Korbflechter „Das ist richtig spannend, findet ihr nicht?“ | Unschuldsmine: + | Beruf: Verwöhnte jüngere Schwester: 9, Um den Finger wickeln: 12, Tanzen: 12 |

Beatrikks Korbflechter „Pass auf, dass sie dich nicht erwischen“ | Abgebrüht: + | Beruf: Weberin: 9, Intrigen: 12 |

Wasserlanzen: Die Wasserlanzen treffen jeden, der keine Probe auf einen passenden Beruf oder eine passende Fertigkeit gegen Schwierigkeit 12 schafft. Sie verursachen 6 Punkte Schaden und zerfallen nach dem Treffer zu Wasser.

DER FLUSS DER LIEDER

Im Herzen des Neuen Lande liegt ein glitzernder großer See, der von allen denkenden und fühlenden Lebewesen auch so genannt wird. An seinen Ufern wächst das vielseitige rote Schilfrohr. Die Echsenmenschen verwenden die jungen Sprossen als schmackhaftes Gemüse, zerreiben die getrockneten Wurzeln zu nahrhaftem Mehl und benutzen die biegsamen Rohre zum Bau ihrer Wasserhütten. Wenn des Nachts die Monde über dem See erstrahlen, stimmen die Echsenmenschen einen tiefen, wohlklingenden Gesang an. Die Oberfläche des glitzernden Sees spiegelt das Licht der Sterne wieder und in den unergründlichen Tiefen erstrahlt ein geheimnisvolles, vielfarbiges Leuchten.

Der glitzernde See hat viele Zuläufe, doch der größte ist der mächtige Kanwao. Seine Strömung ist trügerisch und reißend. Selbst an scheinbar ruhigen Stellen lauern Strudel darauf einen Schwimmer in den nassen Tod zu ziehen oder besitzen Furten gefährliche Unterströmungen. Zudem gibt es unzählige Stromschnellen und Wasserfälle. Nur die geschicktesten und stärksten Echsenmenschen wagen es, den Kanwao zu durchqueren.

Den Kanwao mit Schiffen zu befahren ist unmöglich. Und so müssen die Trekk sämtliche Waren schwerfällig über Land transportieren. Dabei folgen sie dem Fluss, denn das Umland zu seinen Ufern ist eine grüne Ebene. Kein Wald säumt den mächtigen Fluss, der den vielen Stämmen der Echsenmenschen Heimstatt ist. Zudem erzählen sich die Ureinwohner der Neuen Lande Geschichten über den Kanwao. So sollen seine Strömungen manchmal zum Erliegen kommen, sein Wasser entgegengesetzt fließen und des Nachts die Ufer zu glühen beginnen. Doch das sind nur Geschichten der ältesten Sänger ...

EIN WOHLVERDIENTE RAST

Der Trekk von Annike Wegfinder steuert einen bekannten Rastplatz am Ufer des Kanwao an, der oberhalb der Harsuru-Stromschnellen liegt. Ein großer Platz wurde mit schweren, mann hohen Steinblöcken eingefasst und es führen breite Stufen in den Fluss hinein, der an dieser Stelle nur träge fließt. Hier können die Siedler die Tiere tränken, ihre Kleidung reinigen und ein erfrischendes Bad nehmen. Der Trekk wird die Nacht hier verbringen, um die Ruhe und Sicherheit des Platzes zu genießen.

Sobald die Dunkelheit hereinbricht, ertönen von oberhalb des Flussufers tiefe und melancholische Lieder einer Gruppe Echsenmenschen. Kurz darauf wird die Strömung des Kanwao etwas ruhiger. Wer dem Gesang folgt, sieht die Echsenmenschen am Ufer hocken. In der Flussmitte steht das Wasser beinahe still und pulsiert in hellen Farben.

Bei den Echsenmenschen handelt es sich um Angehörige des Breitmaulstammes, die Handelswaren aus Schilfrohr und Stein mit sich führen. Dazu gehören Körbe, flache Schalen, humaonide Figuren, große, reusenartige Gebilde. Ihr Gesang gehört zum Verhandlungsgespräch, dass sie mit den hier lebenden Wassermenschenstamm der Elritzentänzer führen. Diese antworten wiederum, in dem sie ihre gallerten Körper in unterschiedlichen Farben leuchten lassen.

Die Gespräche dauern eine Stunde an, dann erlöschen die Lichter und die Echsenmenschen legen ihre Waren ans Ufer und ziehen sich einen Kilometer ins Landesinnere zurück, um den Sonnenaufgang abzuwarten. Kurz darauf kräuseln sich die Wellen am Ufer und einige Wassermenschen kommen, um die Waren in den Fluss zu ziehen. An Land ist ihre Gestalt grob menschenähnlich und ihre nackten, geschlechtlosen Körper haben eine schwärzlich-grüne Farbe. Die Wassermenschen legen vom Wasser fein geschliffene Kieselsteine und Speerspitzen ans Ufer, außerdem ein Körbchen mit Goldkörnern.

Bei Sonnenaufgang kehren die Echsenmenschen ans Ufer des Sees zurück, nehmen die Waren an

sich und stimmen zum Abschied ein Lied des Dankes an, bevor sie zu ihrem Dorf zurückkehren. So sieht der Handel üblicherweise aus. Doch die Anwesenheit des Trekk kann diesmal zu Problemen führen.

AUF DEN ZWEITEN BLICK

Die Ureinwohner der Gegend haben eine Abneigung gegen die Fremden, die in den letzten Monaten mit ihren gewaltigen Trekk am Ufer entlangkamen und dabei rücksichtslos die Natur zerstörten. Somit haben die hier lebenden Breitmäuler und Elritzentänzer bereits eine schlechte Meinung über den Trekk von Annike Wegfinder.

Außerdem stammen die Steine des Rastplatzes aus dem Fluss und waren Teil eines Kunstbaus der Wassermenschen. Das dieses Volk sehr zurückgezogen lebt und Ausflüge an Land weitgehend meidet, haben sie den Diebstahl erst einmal hingenommen. Einer der Steine ist für die Elritzentänzer gar ein heiliger Stein. Sie hätten ihn gerne zurück in den Fluten, doch an Land ist die Stärke eines Wassermenschen eingeschränkt und sie wären auf Hilfe angewiesen. Zudem möchte der Stammesälteste mit der Rückholung des Steins keinen Streit mit den Landbewohnern herbeiführen und begründet das gegenüber seinen Leuten damit, dass der Stein vom Wasser aus ja noch gut zu sehen sei.

Da Breitmäuler und Elritzentänzer Fremden misstrauen, unterbrechen sie ihren Handel, sobald sie sich beobachtet fühlen. Erst wenn sie wieder unbeobachtet sind geht es weiter.

Bevor die Sonne am nächsten Tag aufgeht schleichen die beiden Schwestern Maja und Beatrikks Korbflechter zum Handelsplatz, um sich dort etwas genauer umzusehen. Sollten Spieler zu den Siedlern gehören, werden sie gebeten ebenfalls mitzukommen. Maja und Beatrikks sind neugierig und wollen sehen, was die Echsenmenschen gemacht haben. Sobald sie das Körbchen mit dem Gold sehen, kommt die Gier in ihnen hoch und sie beschließen es zu stehlen.

REGELN ZUM ERTRINKEN

Wenn ein Elritzentänzer einen Charakter unter Wasser zieht, würfelt der Spieler mit einer passenden Fertigkeit oder seinem Beruf einen Wettstreit gegen den Elritzentänzer (Beruf: 9). Passt sein Beruf gar nicht, kann er Beruf-3 nutzen. Gewinnt er den Wettstreit, kann er sich losreißen. Verliert er, dann kommt er nicht aus eigener Kraft an die Oberfläche und erhält den Unterschied zwischen den Ergebnissen als Malus. Alle 10s kann er erneut versuchen, sich loszureißen. Gleichzeitig steigt sein Malus alle 30s um 3 (nach dem Versuch). Steigt der Malus auf 9, egal ob alleine durch Proben oder durch verstreichende Zeit, dann wird der Charakter ohnmächtig.

Beispiel: Maja ist in den Griff eines Elritzentänzers geraten. Als verwöhnte jüngere Schwester musste sie sich nie wirklich verteidigen. Da ihr Beruf also schlecht passt, erhält sie 3 Punkte Malus, hat also einen Wert von 6. Sie würfelt gegen den Elritzentänzer (9) und erhält eine 2, kommt also auf 8. Der Elritzentänzer wirft eine 4 und ist damit auf 13. Damit zieht er Maja ins Wasser und ihre Atemluft entweicht blubbernd. Sie hat jetzt einen Malus von 5, ist also noch bei 1. Maja kämpft mit aller Macht gegen den Elritzentänzer an, und nach 30s würfelt sie erneut. Sie hat Glück und wirft eine 6, so dass sie mit Malus bei 7 ist. Der Elritzentänzer wirft eine 1 und erreicht 8. Maja hat also nur noch 1 Punkt Malus. Jetzt erhält sie aber durch den Luftmangel 3 weitere Punkte Malus, so dass ihr effektiver Wert nicht 5, sondern 2 ist. 30s später wirft sie erneut eine 6 und kommt auf 8. Der Elritzentänzer hat eine 5, kommt also nur auf 4 und Maja bricht japsend wieder durch die Wasseroberfläche.