

ursacht. Nach einer Minute löst sich der Pfad wieder auf. Ist der Pfad länger als 7m, erschöpft er Baltzer und erschwert so eine Stunde lang alle seine Handlungen um 3 Punkte. Schwierigkeit 9.

²: Baltzer zeichnet einen Kreis in die Luft. Dann presst er die Hände zusammen und würfelt auf Zauber stoppen. Ist sein Ergebnis höher oder gleich des Ergebnisses des Magiers, geht dessen Zauber ins Leere. Pro Tag kann Baltzer 3 Zauber stoppen.

Wanderprediger des Flux | Fanatisch: + | Früherer Beruf: 9, Lehre des Flux: 12, Schleichen: 12 |

Beispielnamen von Wanderpredigern: Andras, Batist, Krischan, Hanne, Marthe. Beispielzusätze: der/die ..., ... Sanfte, ... Kleine, ... Belesene, ... Dürre, ... Überlegte.

NICHT MIT UNS!

Die Menschen haben mit der Besiedlung des Landes begonnen, ohne Rücksicht auf die Ureinwohner zu nehmen. Eine Meute Katzenmenschen unter der rotscheckigen Shanari hat beschlossen, die Kolonisierung aufzuhalten, um die Stämme und Siedlungen im Landesinneren zu schützen. Sie stellen sich dem Trekk in den Weg und fordern eine Umkehr. Shanari bleibt dabei gelassen und freundlich. Die Katzenfrau erklärt, dass die rasche Kolonisierung das Land ausbluten lässt. Die Siedler sollen umkehren und den Neuen Landen ihren Frieden lassen.

Shanari sucht keinen gewaltsamen Konflikt. Hat sie keinen Erfolg, zieht sich die Katzenfrau mit ihren Leuten zurück. Die Meute wird dann jede Nacht zum Trekk schleichen, um die Karossen zu sabotieren oder wichtige Ausrüstung zu stehlen. Dadurch wird sich die Reisezeit um vier Tage verzögern, was eine Rationalisierung des Proviants mit sich bringt. Das wiederum beschwört Ärger herauf, denn die Händler führen Nahrungsmittel als Waren mit sich und weigern sich, diese zu teilen.

Um ohne Sabotage nach Hochturm zu gelangen, müssen die Katzenmenschen regelmäßig vertrieben, eingeschüchtert oder bekämpft werden. Shanari ist keine Fanatikerin und ihre Meute wird nach den ersten Verletzungen das Weite suchen.

Shanari, sanftmütige Anführerin der Meute „Ihr zerstört unser Land. Bitte kehrt um.“ | Gemütsruhe: ++, Feingefühl: + | Beruf: Schneiderin: 9, Überzeugen: 12, Auf leisen Pfoten 9, Kratzen 9 | Waffe: Krallen (Schaden: 2) |

Katzenmenschen | Gewandtheit: + | Beliebiger Beruf: 9, Auf leisen Pfoten 9, Kratzen 9 | Waffe: Krallen (Schaden: 2) |

Beispielnamen von Katzenmenschen: Eenaru, Jarven, Kaor, Luijar, Njenes, Roijaar, Sjasai, Sovöre, Tael.

AM ZIEL

Nach all den Strapazen und Entbehrungen erreicht der Trekk Hochturm. Wo in wenigen Wochen wuchtige Mauern emporragen werden, stehen derzeit noch hölzerne Palisaden. Neugierige Blicke folgen dem Trekk, der langsam in die Stadt einfährt und auf den gewaltigen steinernen Glockenturm im Zentrum zuhält, dem Wahrzeichen dieser Siedlung.

Der Trekk wird dort Halt machen und seine Geschäfte erledigen. Annike Wegfinder spricht als Trekkführerin jedoch jedem Mitglied des Trekk die traditionelle Einladung aus, die kommende Nacht ein letztes Mal als Gemeinschaft zu verbringen, um bei einem guten Tropfen und einer herzhaften Mahlzeit Abschied zu nehmen ...

Vornamen von Menschen aus Hochturm: Bekka, Jasus, Marthea, Taba, Zachus.

FREIES ROLLENSPIEL



Geschrieben von Günther Lietz (taysal.net) und Ame Babenhauserheide (1w6.org/uzanto/drak). Bilder von Trudy Wenzel: <http://blackthumbstudios.artworkfolio.com> und Kathrin Polikeit: <http://wesnoth.org>

¹: 1w6.org/deutsch/anhang/freies-rollenspiel/

TREKK NACH NORDEN



Es ist eine Zeit der hoffnungsvollen Siedler und der mutigen Abenteurer. Die Menschen haben ein neues Land entdeckt, reich an wertvollen Rohstoffen und magischen Wundern. Die sogenannten Neuen Lande reichen von den verschneiten Huwarrgipfeln im Osten, über die dampfenden Marschlande im Norden, bis hin zu den lebensfeindlichen Wüsten im Westen - dazwischen fruchtbare Ebenen, die von wilden Flüssen und einem glitzernden Binnenmeer durchbrochen werden.

Die Trekk der Siedler ziehen von diesem Binnenmeer aus nach Süden, stets dem reißenden Fluss Kanwao entlang. Auf ihrem Weg hinterlassen sie einen breiten Pfad, der von nachrückenden Wanderarbeitern zur steinernen Straße ausgebaut wird. Ziel eines jeden Trekk ist die nächste Stadt, um diese zu befestigen und den Reichtum des Umlandes zu erschließen. Ist die Stadt erst einmal gegen das wechselhafte Wetter und Überfälle von Neidern gefeit, ziehen weitere Trekk den Fluss entlang, um in weiter Ferne eine neue Siedlung zu gründen - ein scheinbar niemals endender Zyklus.

Unaufhörlich fressen sich die Menschen durch die Neuen Lande, einer nimmersatten, fetten Raupe gleich. Ihre Trekk werden aus dampfenden Karossen gebildet, eckigen Wagen aus Holz und Metall, gezogen von gewaltigen Echsen, deren Muskeln gestärkt werden durch moderne, dampfgetriebene Technik. Laut rattern die Karossen den Fluss entlang, unbeirrt der verständnislosen Blicke der Ureinwohner des Landes.

Die einfachen Echsenmenschen an ihren Ufern der Flüsse und Seen, die ihre klagenden Lieder in den Abendwind singen. Die fremdartigen Vogelmenschen in ihren windigen Nestern in den Gebirgen, die anmutige Tänze in der Luft vollführen. Sie leben im Einklang mit der Natur der Neuen Lande, bar jeglichen Verständnisses den Eindringlingen gegenüber. Einzig die Katzenmenschen, selbst vor vielen Dekaden hinzugezogen, hegen ihrer Neugierde geschuldetes Verständnis.

Ihr gehört zum Trekk von Annike Wegfinder, eine erfahrene und gerechte Trekkführerin. Sie hat die Aufgabe übernommen ihre Klienten sicher vom schwer befestigten Zweibrücken in die vor kurzem errichtete Siedlung Hochtum zu führen. Ein Trekk aus reichen Händlern, gemeinen Wanderarbeitern, mutigen Wachen und einfachen Knechten. Ein Trekk, der einem unbestimmten Schicksal entgegenfährt ...

DAS ABENTEUER

Wenn du nicht leiten willst, dann hör hier auf zu lesen. Du könntest dir den Spaß verderben.

NACHZÜGLER

Der Trekk von Annike Wegfinder befindet sich im großen Innenhof des Handelshauses Münzwechler. Zwölf gewaltige Karossen stehen nebeneinander, jeweils ein Paar Riesenechsen vorgespannt. Die Geschirre der Tiere sind bereits mit magischer Energie aufgeladen und Dampf entweicht ihnen zischend. Gespannt warten Händler, Wanderarbeiter und Siedler auf die Ansprache der Trekkführerin, bevor der Trekk aufbricht.

Da ist das Zischen und Ächzen einer weiteren Karosse zu hören, die von zwei älteren Echsen in den Hof des Handelshauses gezogen wird. Es sind Kolbert Nagelmacher und sein junges und attraktives Weib Sara. Die Nagelmacher hatten in Zweibrücken kein Glück und wollen sich kurzfristig dem Trekk anschließen. Ihre Ausrüstung ist veraltet und ihnen fehlt das nötige Entgelt, daher richten Kolbert und Sara ein Gesuch an den Trekk und hoffen auf die Gnade der Verantwortlichen.

Für die Händler ergreift der hakennasige Nathaniel Münzwechler das Wort: "Eine Karosse mehr verbraucht mehr Mundvorrat und macht den Trekk auffälliger. Doch die Fahrt ist lang und das Weib sieht gut aus. Wenn sie mir beischläft, spreche ich für sie."

Für die Wanderarbeiter spricht die ältere Rebekka Kupferstich: "Was scheren uns die Belange Anderer? Ich spreche für den, der meine Leute bezahlt!"

Die Meinung der Siedler vertritt der hagere Theis aus Grashain: "Wir alle wollen ein neues Leben anfangen. Wir sollten zusammenhalten. Also nehmen wir sie mit. Würde mir allerdings ihr Landrecht zugesprochen, dann sollen sie hierbleiben."

Annike Wegfinder sieht die Sache gelassen. Sie wurde von der Gesamtheit angeheuert und bereits entlohnt. Daher überlässt sie die Entscheidung den anderen Mitgliedern des Trekk, wählt allerdings die Spielercharaktere als Schlichter. Sie schätzt, dass die Karosse der Nagelmacher den gesamten Trekk um ein oder zwei Tage verlangsamen würde. Zudem könnte die Karosse auf Grund ihres Alters leicht zu Schaden kommen oder eine der Zugehnen verenden.

Annike Wegfinder: Leiterin des Trekk „Achtet auf euch und die Umgebung, dann werden wir ankommen“ | Erfahren: ++, Gerecht: + | Beruf: Trekkführerin: 12, Flinte: 15 | Dem Trekk verpflichtet: - | Waffe: Schützenflinte (Schaden: 15, Schwierigkeiten: 12 bis 10m, 15 bis 50m, 18 bis 200m, 21 darüber hinaus; nach jedem Schuss nachladen (30s)) |

Händler | Wortgewandt: + | Beruf: 9, Verhandeln: 12 |

Wanderarbeiter | Muskeln: + | Beliebige Handwerk: 9 |

Siedler | Mut: + | Beliebiger Beruf: 9, Beliebige Fertigkeit: 12, Kurzsword oder Speer: 12 | Waffe: Kurzsword oder Speer (Schaden 3, Speer: maximale Reichweite 20m) |

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

Vornamen von Menschen: Agia, Baara, Edna, Gibbar, Hel, Ira, Jael, Kenan, Lydia, Medan, Sem, Teman. Nachnamen nach Beruf oder Herkunftsort.

GEBT HER EURE KINDER!

Die Reise hat begonnen und wird voraussichtlich vier Wochen andauern. Jeden Tag wird der Trekk bis zu zwanzig Kilometer zurücklegen. Ein Reisetag dauert acht Stunden, mit weiteren acht Stunden für Auf- und Abbau des Lagers. Die restlichen Stunden dienen dem Nachtschlaf. Die Wachen des Trekk patrouillieren in unregelmäßigen Abständen, während ihre Führerin die erste Karosse lenkt. Von ihrer hohen Sitzposition beobachtet Annike Wegfinder beständig das Umland. Ihr zur Seite sitzt der zerzauste Katzenmensch Roijas, der sich als Heiler um Verletzungen kümmert. Über dem Trekk zieht der weißgefiederte Vogelmensch Naaak stumm seine Kreise.

Bald begegnen dem Trekk Wanderprediger der Kirche des Heiligen Flux. Sie sind in schwarze Gewänder gehüllt und vor ihrer Brust hängt ein schlichtes, rundes Medaillon aus silbrigem Metall, das Symbol der Kirche. Ihr Anführer ist Baltzer der Stille, ein Mann mit blassblauen Augen. Die Prediger sind freundlich und bitten darum, mit jedem Kind sprechen zu dürfen. Ihre Heilige Mutter Esther VII – Esther die Ruhige – verlangt ein jedes Kind zu prüfen, zu ehren und zu segnen.

Im Verlauf des Gesprächs werden die Kinder auf Magie untersucht. Das Medaillon der Priester besitzt in seinem Kern einen schwachen Magneten. Verfügt jemand über magische Kraft, beginnt es leicht zu beben, und die Wanderprediger bitten darum das Kind mitnehmen zu dürfen, um es zu läutern und auszubilden. Die Bitten sind jedoch nur aufgesetzte Höflichkeit. Lehnt der Trekk ab, versuchen die Wanderprediger zu einem späteren Zeitpunkt die Kinder zu entführen. Zumindest der kleine Utrecht Münzwechler verfügt über Magie.

Baltzer der Stille „Magie ist ein Fluch der Dunkelheit. Nur Läuterung rettet ihre Träger“ | Wahrer Glaube: +, Gesegnet: + | Beruf: Priester des Flux: 9 | Gebet: Pfad der Stille¹: 12, Gebet: Zauber stoppen²: 12 | Segnung: 2 Gebete | Verhaltenskodex: Magie läutern oder auslöschen: - |

¹: Baltzer legt beide Hände aneinander, löst sie ruckartig und legt sie auf den Boden. Er schafft einen 50 cm breiten und höchstens 20m langen Pfad, auf dem nichts einen Laut ver-