

DIE WITWE

Marina Weberknecht ist alleine unterwegs. Ihr Mann ist wenige Tage vor der Abreise gestorben und die junge Frau hat beschlossen alleine nach Hochturm zu fahren und dort ein neues Leben anzufangen. Zudem ist sie schwanger und möchte in Hochturm das Kind zu einem fleißigen und anständigen Bürger erziehen, ganz im Sinne ihres verstorbenen Mannes.

Während der Reise kommt es nun zu Komplikationen. Von der Weberknecht-Karosse her ist schmerzhaftes Schreien zu hören und das Fahrzeug bricht aus dem Trekk aus, um nach wenigen Metern zum Stillstand zu kommen. Marina hat schwere Krämpfe und kann die Karosse nicht mehr steuern. Eine Untersuchung ergibt, dass sich die junge Witwe ausruhen muss und selbst unfähig ist die Reise zu beenden, will sie ihr Kind behalten.

Für die Ursache der Krämpfe macht Annike Wegfinder die blaublättrige Uferblume verantwortlich. Sie wächst in der Gegend und blüht beinahe das ganze Jahr über. Nur im Winter wird sie vom hohen Schnee verdeckt. Die süßlichen Pollen der Uferblume werden vom Wind aufgenommen und zu den Seiten des Ufers verteilt. Die Trekkführerin hat schon viele schwangere Frauen gesehen, die in der Nähe des Flusses lebten und Opfer der Pollen wurden. Alle Frauen starben, außer sie ließen von einem Heiler die Schwangerschaft abbrechen. Nur dann konnte ihr Leben gerettet werden.

Marina Weberknecht ist gegen einen Schwangerschaftsabbruch und müsste dazu gezwungen werden. Sie will lieber sterben als ihr ungeborenes Kind zu verlieren. Eine weitere Möglichkeit wäre es, weiter ins Landersinnere zu fahren und den Pollen auszuweichen, doch das würde die Reise um zehn Tage verlängern. Somit müssten die Vorräte rationiert werden, und die Händler kämen zu spät zu ihren Absprachen. Eine dritte Lösung besteht darin, die Echsen des Trekk anzutreiben und die Reise zu beschleunigen. Das stellt hohe Anforderungen an Material und Tiere, würde die Reise aber um fünf Tage verkürzen. Ein rechtzeitiges Eintreffen in Hochturm könnte jedoch das Leben von Mutter und Kind retten.

Egal wie sich der Trekk entscheidet, die einzige Möglichkeit das von Marina und ihrem ungeborenen Kind zu retten besteht darin, mindestens einen Tag früher anzukommen, als normal. "Das Leid der Trauernden" ist das einzige Szenario, in dem der Trekk schneller als geplant sein kann. Alle weiteren Szenarien sorgen dafür, dass der Trekk langsamer werden kann. Die Entscheidung Hochturm rechtzeitig zu erreichen ist somit eine Entscheidung, keine Zeit mehr zu verlieren. Wurde bereits vor diesem Szenario Zeit verloren, ist es ein totes Wettrennen. Ansonsten wird ordentlich Druck aufgebaut, um schnelle Entscheidungen zu treffen. Da Marina alleine unterwegs ist, neigt sie dazu, die Spielercharaktere um Hilfe für ihre Sache zu bitten, falls sich diese als vertrauenswürdig und hilfsbereit erwiesen haben.

Karossen fahren: Alle 4 Stunden Fahrt muss auf einen passenden Wert gewürfelt werden, im Zweifelsfall den Beruf. Wann immer ein Wurf zum Lenken misslingt, nimmt die Karosse Schaden. Nach dem vierten und jedem weiteren Fehler kann sie nur mit zwei Stunden Reparatur weiterfahren. Schwierigkeiten: Normale Fahrt: 6 (Routine), schnell fahren: 9 (einfach), schlechter Boden: +3. Vier Stunden lang schnell zu fahren spart eine Stunde Reisezeit.

Erschöpfung der Echsen: Jeden Tag müssen die Zugechsen versorgt werden. Normalerweise ist die Probe trivial (Schwierigkeit 3). Bei schnellerer Fahrt oder mehr als eine Stunde längerer Fahrtzeit pro Tag wird sie jeweils 3 Punkte schwerer. Misslingt eine Probe, kann die Karosse einen Tag nicht weiterfahren. Entweder sie bleibt zurück oder der Trekk verzögert sich.

„Der Trekk: Harte Entscheidungen und Konflikte auf dem Weg in ein besseres Leben.“



DIE FAHRENDE STEUER-EINTREIBERIN

Die neuen Lande sind voller Reichtümer, Mysterien und Möglichkeiten.

Nur zu gerne haben die Siedler beschlossen das Land und seine Schätze zu erschließen, unbeachtet der Ureinwohner. Die Stämme zu Wasser, zu Land und zu Luft haben kein Verständnis für die Selbstverständlichkeit, mit der die Siedler Einzug halten.

Genau so selbstverständlich wie sich die Menschen das Land für ihre neugegründeten Stadtstaaten einverleiben, wenden sie ihre Gesetze auf ihre neuen Hoheitsgebiete an. Da jede große befestigte Stadt einen eigenen Staat darstellt, kann das zu Verwirrungen führen, denn die neuen Machthaber lieben die Bürokratie. Wer mit ihr umzugehen weiß, dem eröffnen sich neue Möglichkeiten und der weiß seine Taten zu verschleiern.

Die Bürokratie erlaubt es auch Zölle, Steuern, Gebühren und Abgaben zu verlangen, sich nach Recht und Gesetz an den Dingen zu bereichern, die meist anderen Leuten weggenommen wurden. Und so sehr die Einen danach trachten aus dem Honigtopf der Nachbarn zu naschen, so sehr trachten die Anderen danach den Honigtopf zu verbergen ...

Der Trekk ist einige Tage unterwegs und gerät in das Hoheitsgebiet einiger Dörfer, die sich als „Bund der freien Siedler“ zusammengeschlossen haben. Einzelne wäre jedes der Dörfer zu schwach, um sich langfristig gegen einen der Stadtstaaten zu behaupten und Ansprüche geltend zu machen, doch Einheit stärkt. So verlangt der Bund von jedem durchfahrenden Trekk eine saftige Gebühr. Die Grenzen des Bundes zu umfahren würde die Reise um zehn Tage verlängern. Deswegen hat sich Annike Wegfinder entschlossen, heimlich durch das Gebiet zu fahren. Wenn der Trekk früh am Morgen aufbricht, kann er am Abend wieder in freien Gebieten sein. Die Händler haben dem Plan zugestimmt, denn sie fürchten hohe Zölle oder gar Beschlagnahmung wertvoller Gegenstände.