

## 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 dass 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 Fallensteller, 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 kampfflos 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 aufholen. 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.

## DAS LEID DER TRAU- ERNDEN

Leben und Tod sind in den Neuen Landen gute Nachbarn. Geburt und Tod liegen nahe beieinander und befinden sich in einem empfindlichen Gleichgewicht. Die Ureinwohner haben das verstanden und akzeptieren ihr Leben und ihre Sterblichkeit. Doch die Siedler aus der alten Welt klammern sich an ihr Leben mit allen Kräften, versuchen dem Tod ein Stück Sterblichkeit zu entreißen und somit das eigene Leben ein wenig zu verlängern - und sei es nur einen Atemzug lang.

Den Einfluss der Natur zu verleugnen oder gar sich die Neuen Lande untertan zu machen, kann verheerende Folgen haben. Die Siedler erobern mit ihren Karossen das Land, errichten neue Städte und erlangen große Reichtümer durch das Ausbeuten der vorhandenen Rohstoffe. Und damit schleppen sie auch unbekannte Krankheiten ein, die es hier nie zuvor gab.

Auch der Trekk von Annike Wegfinder bahnt sich seinen Weg durch die Neuen Lande, vollgestopft mit Siedlern, ihren Hoffnungen und Wünschen - stets dabei Leben und Tod ...

## DIE WITWE

**M**arina 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.

**W**ährend 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.

**F**ür die Ursache der Krämpfe macht Annike Wegfinder die blaublätrige 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.

**M**arina 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 weitere 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.

**E**gal 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 schneller 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.

Szenario von Günther Lietz / Taysal ([taysal.net](http://taysal.net)). Regeltext von Arne Babenhauserheide / Drak ([1w6.org/uzanto/drak](http://1w6.org/uzanto/drak)). Frei lizenziert unter der GNU GPLv3 ([gnu.org/licenses/gpl.html](http://gnu.org/licenses/gpl.html)). Weitere Infos: [1w6.org](http://1w6.org)

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

## AUF EIGENE FAUST

**D**ie Neuen Lande bieten einmalige Möglichkeiten zu Macht, Reichtum und einem glücklichen Leben zu kommen. Doch es gibt genauso viele Möglichkeiten alles zu verlieren. Vor allem die Händler und Geschäftsleute unter den Siedlern sind darin geschult, ihren eigenen Vorteil zu suchen und zu finden.

**N**atürlich gibt es auch die einfachen Glücksjäger und Ganoven, die ebenfalls darauf aus sind, einen Stich zu machen. Sie warten nur auf eine günstige Gelegenheit und haben keine Scheu, diese auch zu nutzen. Dass dadurch jemand zu Schaden kommen kann, ist ihnen egal.

**S**o ist es im Grunde genommen kein Wunder, dass die Neuen Lande eine Region sind, in der täglich Entscheidungen über Leben und Tod getroffen werden müssen, in der zwischen Moral und Nutzen abgewogen wird, in der die Antworten auf bestimmte Fragen endgültig sind ...