

## EIN ÜBERFALL

Bei den Reitern handelt es sich um den Nomadenstamm der Regenbogenfalken. Er wurde vor einem Jahr von Esekiel Holzschnitzer gegründet, einem alten und wettergegerbten Haudegen. Esekiel scharte Anhänger um sich, die er von seiner Idee einer urchümlichen Lebensweise begeisterte. Sie legten ihre Nachnamen ab, bestiegen Reitechsen und eroberten die Natur der Neuen Lande. Allerdings nahmen sie Werkzeuge, Waffen und Gewohnheiten mit.

Ziel des Angriffs ist die Karosse der Münzwechslers. Zwei Reiter werfen Beile in das Holz der Tür. Die Beile wurden mit Sprengkapseln präpariert, die nach wenigen Sekunden explodieren und die Tür zersplittern. Dann preschen weitere Reiter vor, um Handelswaren aus der Karosse zu werfen.

Wenn alle Kisten im Gras liegen oder die Angreifer empfindlich gestoppt wurden, scharen sie sich wieder um Esekiel. Dieser erklärt, dass sein Stamm auf der Suche nach Frieden und Harmonie sei. Doch das Handelshaus Münzwechsler habe ihnen vor einigen Monaten den Tod gebracht, denn sie hatten dem Stamm minderwertige Decken, Kleidung, Werkzeug und Waffen verkauft. Jalia, die Schamanin des Stammes, bekam von der Erde geflüstert, dass ein harter Winter kommt, der nun viele Leben kosten wird. Um die Münzwechslers zu bestrafen und andere zu schützen, dürfen keine Waren des Handelshauses mehr die Hügel passieren.

## WAS NUN?

Esekiel spricht die Wahrheit. Der Händler wird zwar zuerst alles abstreiten, den faulen Handel dann aber zugeben. Allerdings besteht er darauf, mit seinen Waren weiterzureisen. Immerhin hat er dafür bezahlt. Sollte die Stimmung im Trekk gegen ihn umschlagen, bietet er den Wachen einen kleinen Bonus, um seinen Willen durchzusetzen. Die Trekkführerin überlässt der Gemeinschaft die Entscheidung.

Jeder Versuch, die Waren weiterzutransportieren, führt zu einem Angriff der Regenbogenfalken. Sie versuchen dann die Räder der Karossen zu sprengen.

Ein Rad auszuwechseln verlängert die Reise um einen Tag. Zudem führt der Trekk nur vier Ersatzräder mit sich. Danach müssten Karossen zurückbleiben.

Mit Esekiel ist kaum zu reden. Er ist ein verbohrter Kerl und gibt nur wenig auf Argumente. Das gilt auch für seine Leute. Allerdings vertrauen sie blindling ihrer Schamanin: Jalia. Diese befindet sich stets in der Nähe, bewacht von einigen Reitern. Sie ist gerade mal dreizehn Jahre alt und wird von den Regenbogenfalken verehrt, seit die Erde zu ihr flüstert.

Das Mädchen hört beständig Stimmen in ihrem Kopf, die scheinbar aus der Erde dringen. Sie besitzt starke magische Fähigkeiten, die nie erkannt und ausgebildet wurden und vor einem Jahr in einer heftigen Entladung aus Jalia hervorbrachen. Das Mädchen schützte sich instinktiv und leitete die Energie ins Erdreich ab, doch ihre Eltern starben. Leider blieb die Verbindung aktiv, und seitdem zirkulieren die magischen Strömungen durch Jalia. Dadurch gewinnt sie zwar Einsicht in die Natur und fungiert als Sprachrohr der Neuen Welt, wird aber im Laufe der nächsten Monate unter schrecklichen Schmerzen zugrunde gehen. Die Botschaft der Neuen Welt ist einfach: Keine neuen Siedler mehr! Keine neuen Sachen mehr! Allerdings beziehen die Regenbogenfalken diese Botschaft nur auf ihren Stamm.

Wem es gelingt zu Jalia vorzudringen, der kann durch sie auf Esekiel und die Regenbogenfalken einwirken. Wer die Magie in dem Mädchen spürt und ihre dauerhafte Verbindung zu den magischen Strömungen erkennt, der kann auch schlussfolgern, dass diese Verbindung so schnell wie möglich getrennt werden muss. Die einfachste Art und Weise ist, Jalia in eine Stadt zu bringen. Zwar kennt niemand den Grund, aber die großen Siedlungen der Neuen Lande stören den Magiefluss. Die Regenbogenfalken werden allerdings versuchen ihre Schamanin zu behalten. Zudem ist Jalia die Enklin von Esekiel.

*Esekiel, Anführer der Regenbogenfalken „Wir leben wie das Land uns lehrt!“ | Zäh: +, Stark: +, Stur: + | Schreiner: 9, Nomade: 9, Reiten: 12, Beil: 12 | Waffe: Wurfbeil (3) |*

*Nomaden | Zäh: +, Stur: + | Nomade: 9, Reiten 12 | Waffe: Wurfbeil (3), Sprengkapseln (24 nach 6±W6 s) |*

## DIE FAHRENDE STEUER-EINTREIBERIN

Die neuen Lande sind voller Reichtümer, Mysteryen 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. Einzelnen wäre jedes der Dörfer zu schwach, um sich langfristig gegen einen der Stadtstaaten zu behaupten und Ansprüche geltend zu machen, doch Einigkeit 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.



## AUF LEISEN PFOTEN

Annikе Wegfinder hat den Vogelmenschen Naak vorausgeschickt, damit er den Weg auskundschaftet. Sie hat erfahren, dass der Bund eine fahrende Steuereintreiberin anheuerte. Annike weiß auch, dass solche Freien meist skrupellose Gauner sind, die mit einer Horde Söldner herumziehen. Zölle werden oft willkürlich festgelegt, und die Trekk zahlen, um Strafe oder Beschlagnahmung zu entgehen. Solange Städte und Bund ihren Anteil erhalten, lassen sie ihre Eintreiber gewähren.

Gegen Mittag wird Annike Wegfinder nervös. Der weißgefiederte Naak ist seit zwei Stunden überfällig. Kurz darauf preschen hinter einem Hügel auf schnellen Reitechsen die bewaffneten Soldaten der Steuereintreiberin Mara Silberzählerin hervor. Der Trekk hat kaum Chancen den Reitern zu entkommen.

Der Anführer der Soldaten ist Jasper Herzstecher, der stolz das Wappen seiner Herrin trägt: Eine silberne Münze über einem roten Tropfen. Er befiehlt dem Trekk zu halten und wartet dann die Ankunft seiner Herrin ab, die kurze Zeit später mit ihrer Karosse und weiterem Gefolge erscheint.

Mara Silberzählerin ist eine attraktive Frau Mitte Dreißig, die sich körperbetont kleidet. Sie trägt eine ärmellose Dampftunika aus Leder, von der aus Drähte in goldene Schockringe laufen. Obwohl sie unschuldig wirkt, strahlen ihre Augen eisige Kälte aus.

Die Steuereintreiberin verliert ein Dokument, dass sie als rechtmäßige Vertreterin des Bundes freier Siedler auszeichnet und sie ermäßigt Steuern und Strafen gemäß der Bestimmungen und ihrer Einschätzung einzutreiben und zu verhängen. Sobald die Formalitäten erledigt sind, taxiert sie den Trekk. Für jede Karosse verlangt sie 5 Silber, für jede Person und jede Echse 1 Silber und für jeden Händler nochmals 2 Silber. Natürlich bricht sofort ein Tumult zwischen den Siedlern aus, denn die Steuern sind einfach zu hoch.

Dann lässt sie ihren Blick über den Trekk schweifen, pickt sich einen stattlichen Mann heraus und verkündet, dass sie von jedem nur die Hälfte der Steuern verlangt, wenn der ausgesuchte Mann ihr für

ein Jahr und einen Tag zu Diensten ist. Damit befänden sich die verlangten Steuern knapp unter dem normalen Maß, allerdings verlangt Mara Silberzählerin gleichzeitig auch einen Leibeigenen. Während sich die Händler mit dem Gedanken anfreunden können, sind alle anderen im Trekk entsetzt. Die Neuen Lande sind immerhin für ihre grenzenlose Freiheit bekannt.

Sollte der Trekk beschließen, die hohen Abgaben zu zahlen, werden die Wachen ein Zehntel weniger Sold erhalten. Zudem sind die Händler den Rest der Reise über schlecht gelaunt. Händigt der Trekk den armen Kerl aus, dann sind die Händler zufrieden, aber alle anderen sind missmutig, denn es könnte ja jeden von ihnen treffen. Mara Silberzählerin wird jeden bemerkten Versuch eines Betrug mit einem Strafzoll ahnden. Bei schweren Vergehen lässt sie Jasper Herzstecher und seine Leute von der Leine, die nur zu gerne ihr blutiges Handwerk verrichten.

## Ein GERUPFTER VOGEL

Doch was geschah mit Naaak? Annike Wegfinders Kundschafter geriet in einen Hinterhalt. Der selbe Mann, der die Information über die freie Steuereintreiberin an Annike verkaufte, verkaufte wiederum den Trekk an Mara. Somit legten sich deren Leute auf die Lauer, unter ihnen ein Scharfschütze mit Kesselflinte. Aus dem Hinterhalt durchschoss der Mann Naaks Flügel und der Vogelmensch geriet ins Straucheln. Kaum noch in der Lage, geschickte Manöver zu fliegen, ergab er sich. Naak wurde in ein Netz gesteckt und hinter einen Felsen geworfen. Dort harret er nun schwer verletzt seiner Rettung.

*Mara Silberzählerin „Das macht 150 Silber. Oder seid ihr nicht einverstanden?“ | Eisiger Blick: + | Beruf: Steuereintreiberin: 12, Einschüchtern: 15 |*

*Jasper Herzstecher | Stark: +, Blutrünstig: + | Beruf: Söldner: 9, Schwertkampf: 15 | Waffe: Schwert (4), Rüstung: Leder (3) |*

*Soldaten | Abgebrüht: + | Beruf: Soldat: 9, Schwertkampf: 12 | Waffe: Schwert (4) |*

*Scharfschütze | Kesselflinte: 15 | Waffe: Kesselflinte (8) |*

## 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.

Grade als die schweren Karossen durch ein kleines Tal fahren, ist von den Hängen ein schrilles Heulen zu hören. Die Zugechsen 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.