

DER RUF DES STURMS

Eine weitere Gefahr besteht nur für Echsenmenschen. Sobald das Gewitter über den Trekk hinwegrast, müssen sie einen Test auf ihren Beruf oder eine passende Fertigkeit gegen 9 bestehen, um sich dem Lockruf der Natur zu widersetzen. Ansonsten versuchen sie lautstark singend dem Sturm zu folgen und Teil der Raserei zu werden. Ein Versuch sie gewaltsam daran zu hindern lässt sie zur Waffe greifen. Zudem erhalten rasende Echsenmenschen ein + auf Tests die mit Stärke und Schaden in Verbindung stehen. Zudem besteht die Gefahr, dass sie im Sturm durch Blitze, Gegenstände oder Herumschleudern zu Schaden kommen. Nach 6 Stunden fehlt einem Echsenmenschen die Kraft weiterzulaufen und er bricht entkräftet zusammen.

STAMM IN RASEREI

Einige Jäger und der Schamane des Stamms der Spitzflossen sind in der Bereich des Sturms geraten und haben die Kontrolle verloren. Sie gerieten in Raserei und folgen den Naturgewalten bereits seit mehreren Stunden. Sie stehen kurz vor dem Zusammenbruch als sie auf den Trekk treffen. Solange sich ihnen niemand entgegenstellt, laufen sie einfach weiter, schrecken aber die Tiere auf. Diese versuchen sich loszureißen und durchzugehen. Außerdem lockt der rhythmische Gesang der Echsenmenschen auch ihre Artgenossen im Trekk, die erneut würfeln müssen, ob sie dem Sturm Widerstehen. Bei Misserfolg schließen sie sich den rasenden Echsenmenschen an.

Sollte sich jemand den Spitzflossen in den Weg stellen, so greifen sie unverzüglich an und hören erst auf, wenn der Gegner besiegt ist. Dabei werten die Echsenmenschen in ihrer Raserei auch ein freundliches Wort als Angriff, sobald jemand damit bezweckt die Spitzflossen aufzuhalten. Sobald der Sturm weitergezogen ist oder die Echsenmenschen ihm nicht mehr folgen können, gewinnen sie ihre Selbstkontrolle zurück und bedauern Schäden, Verletzte und Tote. Doch das ist für die Echsenmenschen der Lauf der Natur.

DIE RUHE NACH DEM STURM

Sobald der Sturm vorbeigezogen ist, herrscht absolute Ruhe. Im Trekk befindliche Echsenmenschen haben wieder Selbstkontrolle und der Lockruf der Natur ist verstummt. Nun gilt es aufzuräumen und den Trekk neu zu ordnen. Umgestürzte und leicht beschädigte Karossen müssen wieder hergerichtet werden. Das wird einen Tag dauern. Entlaufene Echsen müssen gesucht und wieder eingefangen werden. Das dauert einen zusätzlichen Tag. Wurden Karossen zerstört, so müssen deren Besitzer ihre Ladung auf anderen Fahrzeuge umladen und versuchen dort unterzukommen. Das missfällt natürlich den Händlern, die niemandem Platz und Hilfe anbieten. Zudem wären die Karossen dadurch überladen, was die Reise um zwei weitere Tage verlängert.

Beispielnamen Echsenmenschen: Ru'Osuru, Harjo'Urnarol, Grunur Oloaro, Gulru'Oroka, Harsukho'Dha, Jodh Kor'dhaba, Roj'bargho, Sobha Jahok, Subhok Konwao, Thakur Ujaala, Waraoch Oraka.

Stammeskrieger | Stark oder Schnell: + | Jäger: 9, Nahkampf: 12 | Waffe: Faust (Schaden: 1) |

Schamane | Schnell: + | Schamane: 9, Nahkampf: 15 | Waffe: Knochenstab (Schaden: 3) |

DER STURM

Das Wetter den Fluss Kanwao entlang ist selbst an normalen Tagen sehr wechselhaft und Sinnbild der rauen und launischen Natur der Neuen Lande. Eisige Stürme, die binnen weniger Augenblicke das Blut im Körper gefrieren lassen, starke Regenfälle, die dem Reisenden die Sicht nehmen und den Fluss in kurzer Zeit über die Ufer treten lassen und dichte Nebel, die jedem die Sicht rauben.

Genau dieses Wetter, diese Natur, machen die Neuen Lande so unberechenbar, so gefährlich, aber auch so fruchtbar. Ziehen sich Eis und Schnee zurück, bricht sich neues Leben Bahn und erobert die Welt. Ruhnen die Bäche und Flüsse wieder in ihren Betten, so lassen sie fruchtbares Schwemmland zurück. Weicht der Nebel, so ruht noch lange sein feuchter Kuss auf der Natur und haucht ihr süßes Leben ein.

Nur die wenigstens Menschen wissen, im Gegensatz zu den Ureinwohnern, wie das Wetter einzuschätzen ist. Und selbst die erfahrenen Trekkführer können sich manchmal irren. Annike Wegfinder hat bis jetzt stets ein gutes Händchen bewiesen und ist zuversichtlich, auch diesen Trekk rechtzeitig ans Ziel zu bringen, bevor die Regenzeit den Kanwao anschwillen lässt und somit der Weg unpassierbar wird ...

ZEICHEN AM HORIZONT

Im Laufe des Vormittags wird Annike Wegfinder besorgt. Am Horizont türmen sich gigantische, schwarze Wolkentürme auf. Obwohl sie noch weit entfernt sind, können die Siedler mit bloßem Auge die zuckenden Blitze ausmachen, die sich in den Wolken entladen. Die Trekkführerin lässt die Karossen halten und ruft alle zusammen, um ihre Entscheidung mitzuteilen.

Der Sturm folgt genau dem westlichen Ufer des Kanwao und hält auf den Trekk zu. Ein solches Ungetüm zu dieser Jahreszeit ist zwar selten, kommt aber dennoch vor. Um dieser Naturgewalt auszuweichen bleibt keine Zeit. Und der Sturm könnte ja auch

seine Richtung ändern. Mit dem Trekk durch den Sturm zu fahren ist möglich, aber sehr gefährlich. Die Echsen könnten durchgehen und die Karosse mit sich ziehen, durch die schlechte Sicht kommt jemand vom Weg ab oder die Räder bleiben in einem Schlammloch stecken.

Den Siedlern bleibt nur eine halbe Stunde Zeit, um die Karossen zu befestigen und die Echsen in sicherer Entfernung festzuketten. Dann braust auch schon der Sturm heran. Zuerst leise und nur von den Leuten mit guten Ohren zu hören, dann immer lauter, sind die anschwellenden Gesänge von Echsenmenschen zu hören, die von dieser Naturgewalt in Raserei getrieben wurden und dem Sturm folgen, bis er sie vernichtet oder irgendwo zurückschleudert. Auch die Echsenmenschen im Trekk werden nervös und spüren eine innere Unruhe, die sich mit dem näherkommenden Sturm steigert. Doch noch können sie sich beherrschen.

TOSENDES CHAOS

Sobald der Sturm herantost schlägt er mit großer Wucht gegen die befestigten Karossen und schüttelt sie kräftig durch. Alle die sich innerhalb einer Karosse befinden, laufen Gefahr zu stürzen oder unbefestigte Gegenstände an den Kopf zu bekommen. Wer seine Karosse ordentlich befestigte und das Innere sicherte, der entgeht diesen Gefahren. Alle anderen würfeln mit ihrem Beruf gegen 9 und nehmen bei Misserfolg die Differenz zu 9 an Schaden. Ist die Karosse übrigens in Bewegung, dann wird der Test um 6 erschwert.

Sollte sich jemand außerhalb einer Karosse befinden, so kann die Person von umherfliegenden Gegenständen (Äste, kleine Steine, Unrat etc.) getroffen werden, wie es auch in einer unbefestigten Karosse möglich ist. Außerdem besteht die Möglichkeit von den Füßen gerissen und gegen eine Karosse, einen Baum oder Felsen geschleudert zu werden, was bei mehr als 3 Punkten Schaden geschieht.

Der Sturm ist so stark, dass er sogar Bäume wie Streichhölzer wegnickt und durch die Gegend schleudert. Einer dieser Bäume wirbelt nun genau auf

eine der Karossen zu und trifft sie mit brachialer Gewalt. Die Seite des Fahrzeugs wird regelrecht aufgerissen. Jeder der sich darin aufhält muss rechtzeitig in Deckung gehen oder 5 Schaden nehmen. Zudem besteht nun auch die Gefahr, dass die Leute vom Sturm aus der Karosse gerissen werden oder der nächste Einschlag das Gefährt vollständig zerstört und alle Leute darin zermalmt. Um diesen Gefahren zu entgehen, sollte Schutz in einer anderen Karosse gesucht werden.

In Anbetracht solcher Naturgewalten werden die Siedler zum Spielball des Sturms und können nur noch reagieren, statt zu agieren. Im Zentrum des Sturms tobt ein gewaltiges Gewitter und donnernd entladen sich gewaltige Blitze. Dort wo sie auf den Erdboden treffen, explodiert der Untergrund förmlich und Erdreich schleudert zu allen Seiten hinfort. Und da trifft einer dieser Blitze auch schon eine der Karossen, von der Ansammlung an Metall förmlich angezogen. Das Fahrzeug bricht regelrecht auseinander. In der Nähe befindliche Echsen reißen sich los und rennen verängstigt in den Sturm hinaus. Ist der Trekk in Bewegung, ziehen die Echsen unkontrolliert die Karossen mit sich. Nur wer die Echsen wieder unter Kontrolle bringt, kann einen Sturz verhindern. Eine stürzende Karosse ist für alle Insassen eine große Gefahr. Zudem kann sie nur unter großer Mühe wieder aufgerichtet und fahrbereit gemacht werden.

Alle die sich in der Karosse befinden können mit einem Test auf den Beruf gegen 9 versuchen im letzten Augenblick den Kopf einzuziehen, um nur 3 Schaden einzustecken. Alle anderen erhalten 6 Schaden. Die Siedler müssen auch augenblicklich evakuiert werden, denn statische Entladungen springen die nächsten Minuten zwischen den Trümmern entlang. Vor allem Leute die viel Metall an sich tragen setzen sich der Gefahr eines Treffers aus.

Jeder sich während dem Gewitter Außerhalb befindet, ist ein mögliches Ziel für einen der Blitze. Um sich vor einem Blitz in Deckung zu bringen, ist ein Test auf den Beruf gegen Schwierigkeit 12 nötig. Ansonsten erleidet das unglückliche Opfer 3 plus die Differenz Schaden.

SCHADEN AN LEUTEN IN FAHRZEUGEN

Wer in einem Fahrzeug ist, während es umstürzt oder einen sonstigen Unfall hat, muss mit seinem Beruf oder einer passenden Fertigkeit gegen die Schwierigkeit 9 (kleiner Unfall), 12 (Umsturz) oder 15 (in voller Fahrt) würfeln. Bei Misserfolg erhält er Schaden in Höhe der Differenz zwischen seinem Ergebnis und der Schwierigkeit.

REGELN ZU BLITZTREFFERN

Um zu prüfen, ob ein Charakter von Blitzen getroffen wird, würfelt jeder Spieler einmal pro Minute, die der Charakter während dem schlimmsten Sturm ungeschützt im Freien ist. Wer eine 5 erhält, würfelt nocheinmal. Hat er erneut eine 5, dann schlägt ein Blitz in seiner Nähe ein und er muss noch ein drittes Mal würfeln. Hat er erneut eine 5, dann trifft ihn der Blitz direkt.

Wenn ein Blitz in der Nähe eines Charakters einschlägt, wird er für $3 \pm W6$ Sekunden minus 1 Sekunde pro + in passenden Eigenschaften Handlungsunfähig.

Trifft er den Charakter direkt, erhält dieser $6 \pm W6$ Punkte minus 1 pro Plus in passenden Eigenschaften Schaden und ist pro Punkt Schaden für eine Minute Handlungsunfähig. Danach erhält er für nochmal für die selbe Zeit einen Malus von 3 auf alle Handlungen, bis er den Schock abgeschüttelt hat.