Vor langer Zeit ließ der einstige Urhäuptling ein mystisches Indianerkriegsbeil schmieden. Legenden besagen, dass es Frieden und Zusammenhalt unter den Indianerstämmen bringen soll, wodurch sie jahrelang zusammen Seite an Seite kämpften und somit ein unbesiegbarer Gegner waren. Mit der Zeit jedoch, trieb die Gier einige Häuptlinge dazu, immer mehr Ruhm und Ehre erlangen zu wollen, weshalb sie sich gegenüber anderen Völker, hinterhältig verhielten. Schnell artete das Ganze zu einem Großen Streit aus, worin das mystische Kriegsbeil zerschmettert wurde. Über die Jahre entfernten sich die Indianerstämme immer weiter voneinander, um einen großen Krieg zu verhindern. Nun aber droht allen eine große gemeinsame Gefahr, die Europäer. Sie kamen mit großen Schiffen über das Meer und beanspruchen nun riesige Landflächen für ihre Dörfer und Städte. Ein Indianerstamm nach dem anderen wird regelrecht dem Erdboden gleich gemacht. Außerdem töten und vertreiben sie die Büffelherden, und jegliche anderen Tiere, welche die Indianer zum Überleben brauchen.

Der ehrwürdige allmächtige Urhäuptling Austernschlürfer ist am Rande der Verzweiflung. Ein letzter Hoffnungsschimmer birgt sich in der Legende um das mystische Kriegsbeil. Er erhofft sich damit die verstrittenen Stämme wieder zu vereinen, um gegen die fortgeschrittene Waffentechnologie der Eindringlinge bestehen zu können. Du bist im Auftrag des ehrwürdigen allmächtigen Urhäuptlings Austernschlürfer und machst dich auf den Weg, die Bruchstücke des Beils zu finden und zu vereinen. Doch sei auf der Hut … du bist nicht der Einzige, und nicht alle haben das Gute im Sinn.

**Jäger (Chris)**

*Material:* ***Fleisch, Leder, Geweih, Jagdhilfe***

*Braucht:* ***Pfeile, Bogen, Holz***

*Aufenthaltsort: Lagerfeuer*

Du bist ein einfacher Jäger, der versucht seinen Stamm mit Fleisch zu versorgen. In letzter Zeit wurden durch mehrere Größere Gruppen der Weißen die in deinem Jagdgebiet halt gemacht haben viele Tiere verjagt. Du findest kaum noch genügend zu jagen und musst befürchten, dass sich deine Situation noch verschlimmert.

Antworte zögerlich auf Fragen, und vermeide eigene Aussagen. Wenn die Gruppe von einem Bauern berichtet, der Problemen mit Tieren auf seinen Feldern hat, kannst du anbieten ihm durch Jagd auf seinen Feldern etwas zu helfen (Jagdhilfe). Kommt eine gruppe zu dir und fragt nach Fleisch, sagst du, dass du dafür erst Holz brauchst, um es zuzubereiten. Die Gruppe soll dir echtes Holz aus dem Wald bringen für das Feuer. Du beklagst dich über deinen Kaputten Bogen und bräuchtest einen neuen, dafür gibst du ihnen Leder, und sagst, dass du noch Jagdüberreste hast, die du für Pfeile bereit wärst, abzugeben (Geweih).

**Bauer (Fabius)**

*Material: Ungekochter Reis; Hanfseil;*

*Braucht: Reissamen; Jagdhilfe;*

*Aufenthaltsort: evtl. Feld*

Du bist ein Armer Indianer mit etwas Land, um dort Reis anzubauen. In letzter Zeit hast du öfter Probleme mit dem Wild aus dem Nahegelegenen Wald. Deshalb brauchst du Unterstützung eines Jägers auf deinen Feldern. Wird dir die schriftliche Zusage des Jägers gebracht gibst du den Kids ein Hanfseil. Weil das Wild alles weggefressen hat, droht deine Ernte ins Wasser zu fallen. Nur wenn du mit Reissamen neuen Reis anbauen könntest, kannst du dein Überleben sichern, und bist auch bereit etwas von der Ernte abzugeben. (Nach Erhalt des Samens (sus) stellst du einen Timer von 10-15min, nachdem die Kids den Reis abholen können)

**Schmied (Korbinian)**

*Braucht: Griff; Klinge; Beilschmuck; Schmiedeerlaubnis*

*Aufenthaltsort: Iwo mit Amboss Hammer Hufeisen*

Du hämmerst auf deinem Hufeisen herum, und bist in deine Arbeit vertieft. Kommt eine Gruppe zu dir, versuchst du sie wegzuschicken, schließlich bist du sehr beschäftigt, nur auf Anweisung deines Häuptlings Abahadschi darfst du schmieden. Hat eine Gruppe erst drei Teile ohne die Schmiedeerlaubnis, weil Abahadschi ihnen die Erlaubnis nicht erteilt, so regst du dich plötzlich furchtbar über deinen Häuptling auf und rätst ihnen, dem Abahadschi die Erlaubnis durch drohen zu Entwenden. Gib ihnen den Tipp, dass Abahadschi Angst vor Cowboys hat. Kann eine Gruppe alle vier Sachen vorweisen, (Griff, Klinge, Beilschmuck, Schmiedeerlaubnis), kontrollierst du auf Vollständigkeit, und machst dich an die Arbeit (ruhig bisschen auf dem Hufeisen rum hauen), und überreichst ihnen das fertige Beil.

**Wache (Daniel)**

Material: -

Verkleidung: Wachausrüstung, Bogen, Lanze, …

Du/Ihr steht vor dem Tipi des Urhäuptlings und fragt die Gruppe, warum sie eine Audienz bei ihm benötigen. Alle Anfragen werden abgewiesen, ausser eine Gruppe hat das fertige Beil dabei, und will es ihm überreichen. In diesem Fall lasst ihr eine Audienz zu, warnt aber, dass sie bei falschem Verhalten sofort rausgeworfen werden. Folgende Punke müssen bei der Audienz erfüllt werden.

1. Den Urhäuptling nicht anschauen, Blick zu Boden richten
2. Dreimal auf Knien verbeugen
3. Urhäuptling ausschließlich mit „Ehrwürdiger, Allmächtiger Urhäuptling Austernschlürfer“ ansprechen

Macht eine Gruppe einen Fehler, treibt ihr sie sofort hinaus, und verlangt, dass sie sich erst einmal klar machen, wie man sich vor dem Urhäuptling zu verhalten hat.

**Urhäuptling Austernschlürfer (Flo)**

Verkleidung: Häuptlingsverkleidung, Thron, Lagerleiterzelt

Du sitzt in deinem Tipi auf einem geschmückten Thron, mit epischer Musik, wird eine Gruppe von der Palastwache durchgelassen, nimmst du das Beil von der Gruppe in Empfang, und notierst dir den Platz, den die Gruppe belegt hat.

**Händler (Schauer)**

Material: Buch; Bogen; Rätsel; Inschrift

Braucht: Beschwerde Schamane über Buch; Inschrift Übersetzung; gelöste Rätsel

Verkleidung: provisorischer Verkaufsstand mit deinen Materialien, Pakete und Bierkästen hinter sich, verhält sich leicht angetrunken

Du bist ein reisender Händler, der täglich sein Brot verdient, indem er mit Gewürzen und anderen verbrauchsgegenständen aus der Küche (Messer, Löffel, …) zu handeln. Zu deinem Angebot gehören auch einige Bücher und Inschriften. Fragt eine Gruppe nach einem Buch, verlangst du Zehntausend Euro dafür. Fragt die Gruppe nach einer anderen Möglichkeit, überlegst du kurz, und sagst dann, dass du eine alte Inschrift gefunden hast, dessen Inhalt du nicht verstehst. Wenn sie die Inschrift übersetzen lassen können (beim Weisen), bekommen sie das Buch.

Verlangt die Gruppe nach einem Bogen, müssen sie Ihre Intelligenz beweisen, indem sie diese Rätsel lösen.

1. Es antwortet, ohne gefragt zu werden, und zwar in Sekundenschnelle, es spricht alle Sprachen dieser Welt (ECHO)
2. Oben Löcher, unten Löcher, in der Mitte Löcher, und doch ist es voller Wasser (SCHWAMM)
3. Meine Kuh ist zwar tot, und doch schlage ich sie noch immer, was macht sie nur für einen Lärm (TROMMEL)
4. Schwarz beim Kauf, Rot beim Gebrauch, grau wenn man sie wegwirft (KOHLEN)
5. Es fliegt ohne Flügel greift an ohne Krallen, tötet Vögel im Flug, es ist schnell wie der Wind, und doch ist es Blind (PFEIL)

Wenn eines der Rätsel richtig gelöst ist, gibst du ihnen den Bogen.

**Schamane (Ferdi)**

*Material: Beilschmuck; Reissamen*

*Braucht: Buch; Geweih; Edelsteine*

*Verkleidung: edles Gewand, evtl. Wasserpfeife, Meditationsmusik*

Du bist gerade am Meditieren. Spricht dich eine Gruppe darauf an, ob du speziell schnell wachsenden Reissamen hast, klagst du, dass du ein neues buch über Kräuter für deine Tränke benötigst, wofür du bereit wärst ihnen den Reissamen zur Verfügung zu stellen . Du bist ziemlich überheblich, da du der einzige des Stammes bist, der die alte Kunst beherrscht, Beilschmuck herzustellen. Dennoch zeigst du dich hilfsbereit, und bietest an, ihnen Schmuck anzufertigen, wenn sie dir die benötigten Materialien (Geweih; Edelsteine) bringen.

**Cowboy (Fred)**

Du bist ein einsamer Cowboy im wilden Westen, der sein Pferd in einer Schlacht gegen die Indianer verloren hat. Das Einzige, was dir bleibt ist deine Waffe, mit der du um dein Überleben kämpfen musst. Generell hasst du alle Indianer, und überfällst sie (die Kids). Zur Strafe müssen sie Liegestützen machen. Wenn die Kids dich um Hilfe bitten, Häuptling Abahadschi zu überfallen, bist du bereit, mitzukommen und ihn zu bedrohen.

**Stammesloser (Bruno)**

*Material: Bewerbungsschreiben; Edelsteine*

*Braucht: Unterschriebene Bewerbung*

Du bist von deinem vorherigen Stamm verstoßen worden, und nun auf der Suche nach einem neuen Stamm, dem du dich anschließen könntest. Kommt eine gruppe auf dich zu, berichtest du ihnen von deinem Problem, und gibst ihnen das Bewerbungsschreiben mit und versprichst ihnen reiche Belohnung (Edelsteine), wenn sie ein gutes Wort für dich einlegen. Bringen sie das unterschriebene Schreiben zurück, freust du dich sehr und gibst ihnen zum Dank sehr wertvolle Edelsteine.

**Häuptling Abahadschi (Maggi)**

*Material: Schmiedeerlaubnis*

*Braucht: Bewerbungsschreiben*

*Verkleidung: pinkes Stirnband, Handtasche*

Du bist ein schwuler Indianerhäuptling im wilden Westen und feilst gerade an deinen Fingernägeln.

Kommt eine Gruppe zu dir mit einer Bewerbung des Stammeslosen, beteuerst du, dass du für männliche MitGLIEDER immer zu haben bist, und unterschreibst die Bewerbung voller Vorfreude mit einem Herzchen. Will eine Gruppe die Schmiedeerlaubnis von dir, rückst du sie nicht raus, und sagst, dass es schon einen Großen, muskulösen, furchteinflößenden weißen Mann braucht, um die Schmiedeerlaubnis aus dir rauszulocken. Kommt die gruppe mit dem Cowboy, bettelst du um dein Leben, und händigst ihnen widerWILLIG die Erlaubnis aus.

**Koch (Lukas)**

*Material: gekochter Reis; Teller*

*Braucht: gekochtes Fleisch; trockenen Reis; keine Reissamen!*

Du bist der Koch des Stammes, und willig, jeden mit deiner Köstlichen Mahlzeit zu versorgen, jedoch hast du keine Zutaten. Erst wenn dir eine Gruppe beide Zutaten (Reis, Fleisch) bringt, machst du dich sofort ans Werk, und klatschst das Fleisch und den gekochten Reis, den du bei dir hast, auf einen Teller. Den trockenen Reis behältst du bei dir.

**Krieger (Thomas)**

*Material: Klinge, Pfeile*

*Braucht: Mahlzeit*

Du bist der stärkste Eliteindianer deines Stammes, und kommst gerade aus der Schlacht. Deshalb bist du sichtlich erschöpft, und verlangst, bevor du irgendetwas anderes machst, erst einmal nach einer vollen Mahlzeit. Bring dir eine Gruppe das Verlangte (Teller mit Fleisch und Reis), nimmst du einen großen Bissen und gibst ihnen schmatzend zum Dank die Klinge. Fragt eine Gruppe, die dir bereits die Mahlzeit gegeben hat, nach Pfeilen, erzählst du, dass mindestens fünf Minuten von deiner letzten Schlacht gegen einen Feindlichen Stamm, und von deinen Heldentaten, demonstrierst ihnen deine Kraft in Form von Liegestützen und Posing, und gibst ihnen danach die Pfeile.

**Weisen (Hübi)**

Material: Griff, Inschriftsübersetzung

Braucht: Hanfseil, Leder, Inschrift

Du bist ein sehr weiser alter Indianer, und erzählst gerne von vergangen Zeiten /langsam reden, alten Kulturen und Sprachen, nebenbei erwähnst du, dass du allen Indianischen Sprachen der Welt mächtig bist, und sie lesen und übersetzen kannst. Kommt eine Gruppe zu dir und bittet dich, eine Inschrift zu übersetzen, so freust du dich über die Aufgabe, und gibst ihnen die Übersetzung mit. Kommt eine Gruppe mit entweder Leder, oder einem Hanfseil zu dir, berichtest du von der alten Handwerkskunst, Beilgriffe herzustellen, für die du allerdings noch jeweils den zweiten Gegenstand benötigst (Leder, Hanfseil). Kommt eine Gruppe mit beiden Gegenständen zu dir, so gibst du ihr den Griff