

Die einfachen Echsenmenschen an ihren Ufern der Flüsse und Seen, die ihre klagenden Lieder in den Abendwind singen. Die fremdartigen Vogel-menschen in ihren windigen Nestern in den Gebirgen, die anmutige Tänze in der Luft vollführen. Sie leben im Einklang mit der Natur der Neuen Lande, bar jeglichen Verständnisses den Eindringlingen gegenüber. Einzig die Katzenmenschen, selbst vor vielen Dekaden hinzugezogen, hegen ihrer Neugierde geschuldetes Verständnis.

Ihr gehört zum Trekk von Annike Wegfinder, einer Erfahrenen und gerechten Trekkführerin. Sie hat die Aufgabe übernommen ihre Klienten sicher vom schwer befestigten Zweibrücken in die vor kurzem errichtete Siedlung Hochtum zu führen. Ein Trekk aus reichen Händlern, gemeinen Wanderarbeitern, mutigen Wachen und einfachen Knechten. Ein Trekk, der einem unbestimmten Schicksal entgegenfährt ...

NACHZÜGLER

Der Trekk von Annike Wegfinder befindet sich im großen Innenhof des Handelshauses Münzwechslers. Zwölf gewaltige Karossen stehen nebeneinander, jeweils ein paar Riesenechsen als Zugtiere vorgespannt. Die Geschirre der Tiere sind bereits mit magischer Energie aufgeladen und Dampf entweicht ihnen Zischend. Die Händler, Wanderarbeiter und Siedler sind ganz aufgeregt und erwarten jeden Augenblick die Ansprache der Trekkführerin, bevor es entlang des großen Sees nach Hochburg geht.

Da ist das Zischen und Ächzen einer weiteren Karosse zu hören, die von zwei älteren Echsen in den Hof des Handelshauses gezogen wird. Es ist Kolbert Nagelmacher mit seinem jungen und attraktiven Weib Sara. Die Nagelmacher hatten in Zweibrücken kein Glück und wollen sich nun kurzfristig dem Trekk anschließen. Ihre Ausrüstung ist veraltet und sie haben auch keine Möglichkeit das nötige Entgelt zu entrichten. Kolbert und Sara richten deswegen ein Gesuch an den gesamten Trekk und hoffen auf die Gnade der Verantwortlichen.

Für die Händler ergreift der hakennasige Nathaniel Münzwechslers das Wort: "Eine Karosse mehr

verbraucht auch mehr Mundvorrat, macht den Trekk auffälliger und bürdet unseren Wachen mehr Arbeit auf. Doch die Fahrt ist lang und das Weib sieht gut aus. Wenn sie mir beischläft, dann spreche ich für die Leute."

Für die Wanderarbeiter spricht die ältere Rebekka Kupferstich: "Was scheren uns die Belange der anderen. Wir machen nur unseren Dienst. Ich spreche für den, der mir und meinen Leuten was zahlt!"

Die Meinung der Siedler vertritt der hagere Theis aus Grashain: "Wir alle wollen ein neues Leben anfangen. Wir sollten zusammenhalten. Also nehmen wir sie mit. Würde mir von der Gemeinschaft allerdings ihr Landrecht Land zugesprochen, dann sollen sie hierbleiben."

Annike Wegfinder sieht die Sache gelassen. Sie wurde von der Gesamtheit angeheuert und bereits entlohnt. Deswegen überlässt sie die Entscheidung den anderen Mitgliedern des Trekk. Annike Wegfinder kann jedoch einschätzen, dass die Karosse der Nagelmachers den gesamten Trekk um ein oder zwei Tage verlangsamt. Zudem könnte die Karosse auf Grund ihres Alters leicht zu Schaden kommen oder eine der Zugechsen der Anstrengung wegen verenden.

GEBT HER EURE KINDER!

Die Reise hat begonnen und wird voraussichtlich vier Wochen andauern - insgesamt dreißig Tage und jeden Tag wird der Trekk bis zu zwanzig Kilometer zurücklegen. Ein Reisetag dauert acht Stunden. weitere acht Stunden des Tages sind für den Auf- und Abbau des Lagers eingeplant und die restlichen Stunden dienen dem Nachtschlaf. Die Wachen des Trekk patrouillieren in unregelmäßigen Abständen, während ihre respektierte Führerin die erste Karosse des Verbunds lenkt. Aufmerksam beobachtet Annike Wegfinder von ihrer hohen Sitzposition aus das Umland. Zur ihrer Seite sitzt der zerzauste Katzenmensch Roijas, der sich als Heiler um kleinere und größere Verletzungen kümmert. Über dem Trekk zieht der weißgefiederte Vogelmann Naaak stumm seine Kreise.

FLYER LEITEN

Wann hast du zuletzt gedacht, „jetzt könnten wir toll spielen“, aber gerade kein Abenteuer oder keine Charaktere parat gehabt? Sollte dir das irgendwann wieder passieren (vielleicht gerade jetzt?), dann lass doch dieses Flyerbuch in die Bresche springen.

Es ist ein Instant-Rollenspiel für Cons und kurze Runden. Für dich als SL enthält es ein Grundszenario mit Erklärung der Grundlagen (das hältst du gerade in der Hand). Für die Spieler hat es vorgefertigte Charaktere und Infolyer mit versiegelten Zusatzszenarien.

Die Szenarien sind für einen erfahrenen Spielleiter (SL) und 2-5 anfangende bis erfahrene Spieler gedacht.

ABLAUF

Du liest diesen Flyer (Diese Seite und das Grundszenario auf der Rückseite), während die Spieler die Infoteile ihrer Flyer lesen und ihre Charakterkarten tauschen, bis sie diejenigen haben, die sie wollen (im Zweifel gibt es hier sicher noch mehr). Ist ein Charakter doppelt, dann gebt ihm einfach einen neuen Namen :)

Dann legen die Spieler die Zusatzszenarien dazu, die sie spielen wollen (sie sind auf der versiegelten Seite ihrer Infolyer). Du brichst das Siegel und liest sie, während die Spieler was zu trinken besorgen. Wenn ihr bereit seid, fangt ihr mit der ersten Szene des Grundszenarios an.

GRUNDREGELN

Als Regelwerk verwenden Flyerbücher das freie 1w6-System. Die Charaktere haben eine Reihe Eigenschaften, Berufe, Fertigkeiten und Merkmale, die sie von der Masse abheben. Berufe und Fertigkeiten haben einen Zahlenwert. Eigenschaften und Merkmale haben nur Plusse (+: Stärke) oder Minusse (-: Schwäche).

Eigenschaften wären Geschick, Intelligenz oder Stolz. Tischlerin wäre ein Beruf, Waffenlos eine Fertigkeit. Merkmale wären Reich (+), Süchtig (-) oder Gutes Gedächtnis (+).

PROBEN

Wenn ihr wissen wollt, ob ein Charakter etwas schafft, könnt ihr es auswürfeln. Dafür schaut ihr, ob eine seiner Fertigkeiten oder Berufe euch passend erscheint. Hat er keinen passenden Wert, dann nehmt einfach 3. Danach schaut ihr die Eigenschaften des Charakters an. Nutzt er eine Fertigkeit als Wert, erhält er für jedes + in einer zur Probe passenden Eigenschaft einen Punkt Bonus. Nutzt er einen Beruf, erhält er nur einen Punkt Bonus pro + in der höchsten passenden Eigenschaft. Unterstützen ihn andere, die passende Fertigkeiten oder Berufe haben, erhält er pro Unterstützer einen weiteren Punkt Bonus.

Nun werft ihr einen W6 (sechseitigen Würfel). Ist die Augenzahl gerade, dann addiert ihr sie zu eurem Wert. Ist sie ungerade, zieht ihr sie ab (so würfeln heißt $\pm W6$). Wenn das Ergebnis mindestens der Schwierigkeit der Probe entspricht (9 ist einfach, 12 fordernd, 15 schwer), gelingt die Probe. Die Differenz zur Schwierigkeit gibt an, wie gut die Probe gelingt.

Tara will eine Trage bauen. Sie ist Tischlerin (Beruf [Tischlerin]: 9) und sehr geschickt (+ Geschick). Sie erhält also einen Punkt Bonus auf ihren Beruf und ist damit bei 10. Die SL legt fest, dass eine Trage bauen einfach ist (Schwierigkeit 9). Taras Spielerin würfelt eine 1. 1 ist ungerade und wird abgezogen. Tara kommt auf 9 (10 minus 1). Sie schafft die Probe also gerade so.

WETTSTREITE

Treten zwei Charaktere gegeneinander an, dann würfeln beide wie bei einer Probe. Wer das höhere Ergebnis hat, gewinnt den Wettstreit. Die Differenz zwischen den Ergebnissen zeigt, wie deutlich er gewinnt.

KAMPF

Für den Kampf haben Charaktere Waffen, Rüstungen und eine Wundschwelle. Im Nahkampf würfeln beide Beteiligten auf einen passenden Wert. Wer das bessere Ergebnis hat, trifft seinen Gegner. Bei Gleichstand trifft der Angreifer. Im Fernkampf würfelt nur der Angreifer (Schwierigkeit: 12 bis 5m, 15 bis 50m, +3 für erschwerendes). Bei Erfolg trifft er. Der Getroffene nimmt Schaden in Höhe der erzielten Differenz plus der Waffe minus seiner Rüstung. Erreicht der Schaden seine Wundschwelle, erhält er eine Wunde, die alle Proben um drei erschwert, bis sie geheilt ist. Ein Treffer mit 3x Wundschwelle an Schaden bedeutet sofortige kampfunfähigkeit.

Die Wundschwelle liegt meist zwischen 3 und 6, Waffenschaden und Rüstungsschutz zwischen 1 (Dolch / Dart / Stoff) und 8 (Axt / Gewehr / Platte). Wenn einer der Kämpfer sich nur verteidigen will, erhält er 6 Punkte Bonus, verursacht aber keinen Schaden, wenn er trifft.

Für die Heilung würfelt der Spieler jede Woche mit $\pm W6$. Dazu addiert er 3 pro + in der höchsten passenden Eigenschaft. Ist das Ergebnis größer oder gleich 0, dann heilt eine Wunde.

Tara (Waffenlos 12, Geschick +) hat eine Taschendiebin erwischt und will sie ausschalten. Die Diebin hat nur ihren Beruf (Taschendiebin 9). Taras Spielerin würfelt eine 4 und kommt auf 17 (12 plus 1 plus 4). Die Spielleiterin würfelt eine 3, ergibt 6 (9 minus 3). Tara trifft also ihre Gegnerin mit einem Unterschied von 11 Punkten. Der Schaden übersteigt die Wundschwelle der Diebin (4) und reicht aus, um eine Wunde zu verursachen. Die Taschendiebin hat bis zu ihrer Heilung einen Abzug von 3 auf alle Proben.

DER TREKK



Es ist eine Zeit der hoffnungsvollen Siedler und der mutigen Abenteurer. Die Menschen haben ein neues Land entdeckt, reich an wertvollen Rohstoffen und magischen Wundern. Die sogenannten Neuen Lande reichen von den verschneiten Huwarrgipfeln im Osten, über die dampfenden Marschlande im Norden, bis hin zu den lebensfeindlichen Wüsten im Westen - dazwischen fruchtbare Ebenen, die von wilden Flüssen und dem glitzernden großen See durchbrochen werden.

Die Trekk der Siedler ziehen vom großen See aus nach Norden, stets dem reißenden Fluss Kanwao entlang. Auf ihrem Weg hinterlassen sie einen breiten Pfad, der von nachrückenden Wanderarbeitern zur steinernen Straße ausgebaut wird. Ziel eines jeden Trekk ist die nächste Stadt, um diese zu befestigen und den Reichtum des Umlandes zu erschließen - vor allem das ach so seltene Eisenerz. Ist die Stadt erst einmal gegen das wechselhafte Wetter und Überfälle von Neidern gefeit, ziehen weitere Trekk den Fluss entlang, um in weiter Ferne eine neue Siedlung zu gründen - ein scheinbar niemals endender Zyklus.

Unaufhörlich fressen sich die Menschen durch die Neuen Lande, einer nimmersatten, fetten Raupe gleich. Ihre Trekk werden aus dampfenden Karossen gebildet, eckigen Wagen aus Holz und Metall, gezogen von gewaltigen Echsen, deren Muskeln gestärkt werden durch moderne, dampfgetriebene Technik. Laut rattern die Karossen den Fluss entlang, unbeirrt der verständnislosen Blicke der Ureinwohner des Landes: