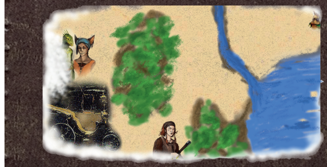
TREKK NACH NORDEN



Es ist eine Zeit hoffnungsvoller Siedler und mutiger Abenteurer. Die Menschen haben neues Land entdeckt, reich an Rohstoffen und magischen Wundern. Die 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 einem glitzernden Binnenmeer durchbrochen werden.

Die Siedler ziehen von diesem Binnenmeer den reißenden Fluss Kanwao entlang. Sie reisen in Trekks aus Karossen aus Holz und Metall, gezogen von gewaltigen Echsen, die gestärkt werden durch dampfgetriebene Technik. Ziel jedes Trekks ist die nächste Stadt, um diese gegen Neider und das wechselhafte Wetter zu befestigen und den Reichtum des Umlandes zu erschließen – unbeirrt der verständnislosen Blicke der Ureinwohner.

Die einfachen Echsenmenschen an Ufern der Flüsse und Seen, die ihre Lieder in den Abendwind singen. Die fremdartigen Vogelmenschen, die in den Lüften der Gebirge tanzen. Sie leben im Einklang mit den neuen Landen, bar jeglichen Verständnisses den Eindringlingen gegenüber. Einzig die Katzenmenschen, einst selbst hinzugezogen, hegen ihrer Neugierde geschuldetes Verständnis.

Ihr reist mit der erfahrenen Trekkführerin Annike Wegfinder. Sie hat die Aufgabe übernommen, ihre Klienten sicher vom schwer befestigten Zweibrücken in die noch junge Siedlung Hochturm zu führen. Ein Trekk aus reichen Händlern, gemeinen Wanderarbeitern, mutigen Wachen und einfachen Knechten. Ein Trekk, der einem unbestimmten Schicksal entgegenfährt…

FLYER.1W6.ORG

Nachzügler

Nur für die SL!

Der Trekk steht im Innenhof des Handelshauses Münzwechsler, zwölf gewaltige Karossen, je ein Paar Riesenechsen vorgespannt. Die Geschirre sind mit magischer Energie aufgeladen, Dampf entweicht zischend. Alle erwarten die Ansprache der Trekkführerin.

Da ist das Ächzen einer weiteren Karosse zu hören, die von zwei älteren Echsen in den Hof gezogen wird. Es sind Kolbert Nagelmacher und sein junges Weib Sara. Sie hatten kein Glück und hoffen auf eine zweite Chance, doch ihre Karosse ist alt und ihnen fehlt das nötige Entgelt, daher richten sie ein Gnadengesuch an den Trekk.

Für die Händler ergreift der rüstige Naros Münzwechsler das Wort: „Ihre Karosse verbraucht Mundvorrat und macht uns auffälliger. Doch das Weib sieht gut aus. Wenn sie mir den Diensteid leistet, spreche ich für sie."

Für die Wanderarbeiter spricht die ältere Rebekka Kupferstich: „Was scheren uns die Belange Anderer? Ich spreche für den, der meine Leute bezahlt!"

Die Meinung der Siedler vertritt der hagere Theis aus Grashain: „Wir alle wollen ein neues Leben anfangen. Wir sollten sie mitnehmen."

Annike überlässt die Entscheidung dem Trekk. Sie schätzt, dass die Nagelmachers die Fahrt um zwei Tage verzögern würden, zudem könnte ihre alte Karosse zu Schaden kommen oder eine Zugechse verenden.

Annike Wegfinder: Leiterin des Trekks „Achtet auf euch und die Umgebung, dann werden wir ankommen" | Erfahren: ++, Gerecht: + | Beruf: Trekkführerin: 12, Flinte: 15 | Dem Trekk verpflichtet: - | Waffe: Schützenflinte (Schaden: 15; nach jedem Schuss nachladen (30s), Schwierigkeiten: Bis 10m 12, bis 100m 15, bis 200m 18) |

Händler | Wortgewandt: + | Beruf: 9, Verhandeln: 12 |

Wanderarbeiter | Muskeln: + | Beruf: Ein Handwerk: 12 |

Siedler | Mut: + | Beruf: 9, Spezialität: 12, Kurzschwert oder Speer: 12 | Waffe: Kurzschwert oder Speer (Schaden 3)|

Wache | Selbstbewusst: +, Ausdauernd: + | Dampfbüchse: 12 | Waffe: Dampfbüchse (Schaden: 6, alle 5 Schuss müssen Wasser und Kugeln nachgefüllt werden) |

Vornamen: Agia, Edna, Gibbar, Hel, Ira, Kenan, Lydia, Sem.

Nachnamen, Wanderarbeiter: Pfannenflicker, Hufschmied.

Nachnamen, Siedler oder Händler: aus Zweibrücken, aus Waldmoor, aus Furten, aus Kreuzweg.

Nicht mit uns!

Eine Meute Katzenmenschen unter der rotscheckigen Shanari hat beschlossen, die Kolonisierung aufzuhalten, um die Stämme und Siedlungen im Landesinneren zu schützen. Sie stellen sich dem Trekk in den Weg. Shanari erklärt freundlich, dass die rasche Kolonisierung das Land ausbluten lässt. Die Siedler sollen umkehren und den Neuen Landen ihren Frieden lassen.

Shanari sucht keinen gewaltsamen Konflikt. Hat sie keinen Erfolg, zieht sich ihre Meute zurück, um jede Nacht Karossen zu sabotieren oder Ausrüstung zu stehlen. Dadurch wird die Reise um vier Tage verzögert, und Proviant muss rationiert werden, was Streit bringt, da sich Händler weigern, essbare Waren zu teilen. Um ohne Sabotage nach Hochturm zu gelangen, müssen die Katzenmenschen regelmäßig vertrieben, eingeschüchtert oder bekämpft werden. Shanari ist allerdings keine Fanatikerin. Ihre Meute wird nach den ersten Verletzungen das Weite suchen.

Shanari, sanftmütige Anführerin der Meute „Ihr zerstört unser Land. Bitte kehrt um." | Gemütsruhe: ++, Feingefühl: + | Beruf: Schneiderin: 9, Überzeugen: 12, Auf leisen Pfoten: 9, Kratzen: 9 | Waffe: Krallen (Schaden: 2) |

Katzenmenschen | Gewandtheit: + | Beliebiger Beruf: 9 , Auf leisen Pfoten: 9, Kratzen: 9 | Waffe: Krallen (Schaden: 2) |

Namen: Eenaru, Jarven, Kaor, Njenes, Roijaar, Sjasai, Tael.

Am Ziel

Nach vielen Strapazen und Entbehrungen erreicht der Trekk Hochturm. Wo in wenigen Wochen wuchtige Mauern emporragen werden, stehen derzeit noch hölzerne Palisaden. Neugierige Blicke folgen dem Trekk, der langsam in die Stadt einfährt und auf den gewaltigen steinernen Glockenturm im Zentrum zuhält, dem Wahrzeichen dieser Siedlung.

Der Trekk wird dort Halt machen und seine Geschäfte erledigen. Annike Wegfinder spricht als Trekkführerin jedoch jedem Mitglied des Trekks die traditionelle Einladung aus, die kommende Nacht ein letztes Mal als Gemeinschaft zu verbringen, um bei einem guten Tropfen und einer herzhaften Mahlzeit Abschied zu nehmen…

Vornamen in Hochturm: Bekka, Jasus, Marthea, Taba, Zachus.

Für einen Schöpfer, den wir zu früh verloren haben.

RIP Taysal (2021)

1w6.org/flyer

Siuit

Botschafter und Kundschafter der Vogelmenschen

„Schau hoch, du verschreckst ja die Tauben."
Trickreich: +
Berufe: Botschafter: 9, Kundschafter: 9
Fliegen: 12
* Kann fliegen: ++

Waffe: Krallen: 3, Flügel: 3
Rüstung: Gefieder: 1
Wundschwelle: 4

Fliegen: Kann im Flug 15 kg tragen und fliegt dreimal so schnell wie ein rennender Mensch.

Harsur Roal

Grazile Echsen-Erzählerin

„Lass uns unsere Geschichten singen."

Geschickt: +, Charismatisch: +, Intelligent: +

Berufe: Erzählerin: 9, Jägerin: 9

Gesang: 12, Beinschnitzerei: 12

* Schallknochen: +

Waffe: Speer: Schaden: 3

Wundschwelle: 4

Tara Holzschnitt

Menschliche Tischlerin

„Tu immer das, an was du glaubst, und dein Leben wird erfüllt sein."

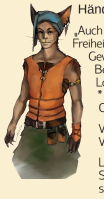
Selbstbewusst: +, Ein Händchen für Technik: +, Guter Ruf: +
Beruf: Tischlerin: 12

Knüppel: 12

Waffe: Knüppel: 1

Wundschwelle: 4

Awwar



Händler der Katzenmenschen

„Auch dein Gesicht will Lächeln. Gib ihm doch Freiheit."
Gewandt: +, Gutgelaunt: +
Beruf: Händler: 9
Lokales Wissen: 12, Zum Lächeln bringen: 12
* Instinktive Anpassung: +, Unbeugsamer Optimismus: +

Waffe: Krallen: 2
Wundschwelle: 4

Lokales Wissen: Würfel gegen eine von der SL gegebene Schwierigkeit. Gelingt der Wurf, sagt dir die SL ein Detail.

Gera aus Hochturm

Menschliche Wache mit klobiger Schrotflinte

„Was wir hier machen ist wichtig."

Entschlossen: +
Schwäche: Unfähig zu Kompromissen: -

Beruf: Wache: 12

Schrotflinte: 15

Waffe: Schrotflinte: 4 (bis 5 Personen: Schrot) oder 8 (1 Person: Einzelne Bleikugel oder <5m Abstand). Schwierigkeiten: ≤5m: 12, ≤30m: 15, ≤50m: 18 (nur mit Einzelkugeln)

Rüstung: Wams: 2

Wundschwelle: 4

Sotar Adepta

Menschliche Tech-Adeptin

„Feuer schafft Dampf, Dampf schafft Kraft, Kraft gehorcht dem Geist."

Eins mit der Dampfkraft: +
Beruf: Tech-Adeptin: 12

Dampfantriebe reparieren: 12
* Tech-Magie: +, Prisma mit 4 Zaubern: +

Wundschwelle: 4

Prisma: Ihre Meisterin hat ihr 4 Zauber in ein Prisma gebunden. Sotar selbst kann noch keine Zauber binden.

Magie: Zum Zaubern würfelt sie auf Tech-Adeptin gegen die Schwierigkeit des Zaubers.

Rog'Ba

Echsenmensch mit Blutholz-Knüppel

„Du machst das richtige oder das Falsche. Nur das gibt es."

Stark: +, Massig: +
Schwäche: Denkt einfach: -

Beruf: Echsen-Krieger: 9

Knüppelkampf: 15

Waffe: Blutholz-Knüppel: Schaden 6.

* Schallknochen: +

Wundschwelle: 5

Kars aus Waldsee

Menschlicher Glücksritter

„Mein Vater sagte immer: Kümmer dich um die Schwachen und suche dein Glück. Wahrer Reichtum braucht Geld und Achtung."

Mutig: +, Beschützer der Schwachen: +

Beruf: Kämpfer: 9

Schwertkampf: 15, Begeistert erzählen: 12

Schwäche: Beschützt die Schwachen: -

Waffe: Bronze-Schwert: 4

Rüstung: Gehärtetes Leder: 3

Wundschwelle: 4

Kurzregeln

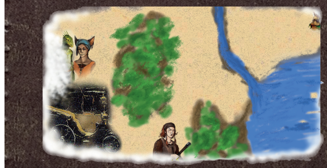
Proben: Wert + Boni aus passenden Eigenschaften ± W6. Bei Erreichen der Schwierigkeit gelingt die Probe. Ergebnis - Schwierigkeit gibt die Differenz.

Wettstreit: Beide würfeln Wert + Boni ± W6. Wer besser würfelt gewinnt, beim Gleichstand der der angefangen hat.

Werte und Schwierigkeiten:

6: Mickrig – Routine
9: Schwach – Einfach
12: Durchschnittlich – Fordernd
15: Sehr gut – Schwer
18: Überragend – Extrem schwer

TREKK NACH NORDEN



Es ist eine Zeit hoffnungsvoller Siedler und mutiger Abenteurer. Die Menschen haben neues Land entdeckt, reich an Rohstoffen und magischen Wundern. Die 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 einem glitzernden Binnenmeer durchbrochen werden.

Die Siedler ziehen von diesem Binnenmeer den reißenden Fluss Kanwao entlang. Sie reisen in Trekks aus Karossen aus Holz und Metall, gezogen von gewaltigen Echsen, die gestärkt werden durch dampfgetriebene Technik. Ziel jedes Trekks ist die nächste Stadt, um diese gegen Neider und das wechselhafte Wetter zu befestigen und den Reichtum des Umlandes zu erschließen – unbeirrt der verständnislosen Blicke der Ureinwohner.

Die einfachen Echsenmenschen an Ufern der Flüsse und Seen, die ihre Lieder in den Abendwind singen. Die fremdartigen Vogelmenschen, die in den Lüften der Gebirge tanzen. Sie leben im Einklang mit den neuen Landen, bar jeglichen Verständnisses den Eindringlingen gegenüber. Einzig die Katzenmenschen, einst selbst hinzugezogen, hegen ihrer Neugierde geschuldetes Verständnis.

Ihr reist mit der erfahrenen Trekkführerin Annike Wegfinder. Sie hat die Aufgabe übernommen, ihre Klienten sicher vom schwer befestigten Zweibrücken in die noch junge Siedlung Hochturm zu führen. Ein Trekk aus reichen Händlern, gemeinen Wanderarbeitern, mutigen Wachen und einfachen Knechten. Ein Trekk, der einem unbestimmten Schicksal entgegenfährt…

FLYER.1W6.ORG

Nachzügler

Nur für die SL!

Der Trekk steht im Innenhof des Handelshauses Münzwechsler, zwölf gewaltige Karossen, je ein Paar Riesenechsen vorgespannt. Die Geschirre sind mit magischer Energie aufgeladen, Dampf entweicht zischend. Alle erwarten die Ansprache der Trekkführerin.

Da ist das Ächzen einer weiteren Karosse zu hören, die von zwei älteren Echsen in den Hof gezogen wird. Es sind Kolbert Nagelmacher und sein junges Weib Sara. Sie hatten kein Glück und hoffen auf eine zweite Chance, doch ihre Karosse ist alt und ihnen fehlt das nötige Entgelt, daher richten sie ein Gnadengesuch an den Trekk.

Für die Händler ergreift der rüstige Naros Münzwechsler das Wort: „Ihre Karosse verbraucht Mundvorrat und macht uns auffälliger. Doch das Weib sieht gut aus. Wenn sie mir den Diensteid leistet, spreche ich für sie."

Für die Wanderarbeiter spricht die ältere Rebekka Kupferstich: „Was scheren uns die Belange Anderer? Ich spreche für den, der meine Leute bezahlt!"

Die Meinung der Siedler vertritt der hagere Theis aus Grashain: „Wir alle wollen ein neues Leben anfangen. Wir sollten sie mitnehmen."

Annike überlässt die Entscheidung dem Trekk. Sie schätzt, dass die Nagelmachers die Fahrt um zwei Tage verzögern würden, zudem könnte ihre alte Karosse zu Schaden kommen oder eine Zugechse verenden.

Annike Wegfinder: Leiterin des Trekks „Achtet auf euch und die Umgebung, dann werden wir ankommen" | Erfahren: ++, Gerecht: + | Beruf: Trekkführerin: 12, Flinte: 15 | Dem Trekk verpflichtet: - | Waffe: Schützenflinte (Schaden: 15; nach jedem Schuss nachladen (30s), Schwierigkeiten: Bis 10m 12, bis 100m 15, bis 200m 18) |

Händler | Wortgewandt: + | Beruf: 9, Verhandeln: 12 |

Wanderarbeiter | Muskeln: + | Beruf: Ein Handwerk: 12 |

Siedler | Mut: + | Beruf: 9, Spezialität: 12, Kurzschwert oder Speer: 12 | Waffe: Kurzschwert oder Speer (Schaden 3)|

Wache | Selbstbewusst: +, Ausdauernd: + | Dampfbüchse: 12 | Waffe: Dampfbüchse (Schaden: 6, alle 5 Schuss müssen Wasser und Kugeln nachgefüllt werden) |

Vornamen: Agia, Edna, Gibbar, Hel, Ira, Kenan, Lydia, Sem.

Nachnamen, Wanderarbeiter: Pfannenflicker, Hufschmied.

Nachnamen, Siedler oder Händler: aus Zweibrücken, aus Waldmoor, aus Furten, aus Kreuzweg.

Nicht mit uns!

Eine Meute Katzenmenschen unter der rotscheckigen Shanari hat beschlossen, die Kolonisierung aufzuhalten, um die Stämme und Siedlungen im Landesinneren zu schützen. Sie stellen sich dem Trekk in den Weg. Shanari erklärt freundlich, dass die rasche Kolonisierung das Land ausbluten lässt. Die Siedler sollen umkehren und den Neuen Landen ihren Frieden lassen.

Shanari sucht keinen gewaltsamen Konflikt. Hat sie keinen Erfolg, zieht sich ihre Meute zurück, um jede Nacht Karossen zu sabotieren oder Ausrüstung zu stehlen. Dadurch wird die Reise um vier Tage verzögert, und Proviant muss rationiert werden, was Streit bringt, da sich Händler weigern, essbare Waren zu teilen. Um ohne Sabotage nach Hochturm zu gelangen, müssen die Katzenmenschen regelmäßig vertrieben, eingeschüchtert oder bekämpft werden. Shanari ist allerdings keine Fanatikerin. Ihre Meute wird nach den ersten Verletzungen das Weite suchen.

Shanari, sanftmütige Anführerin der Meute „Ihr zerstört unser Land. Bitte kehrt um." | Gemütsruhe: ++, Feingefühl: + | Beruf: Schneiderin: 9, Überzeugen: 12, Auf leisen Pfoten: 9, Kratzen: 9 | Waffe: Krallen (Schaden: 2) |

Katzenmenschen | Gewandtheit: + | Beliebiger Beruf: 9 , Auf leisen Pfoten: 9, Kratzen: 9 | Waffe: Krallen (Schaden: 2) |

Namen: Eenaru, Jarven, Kaor, Njenes, Roijaar, Sjasai, Tael.

Am Ziel

Nach vielen Strapazen und Entbehrungen erreicht der Trekk Hochturm. Wo in wenigen Wochen wuchtige Mauern emporragen werden, stehen derzeit noch hölzerne Palisaden. Neugierige Blicke folgen dem Trekk, der langsam in die Stadt einfährt und auf den gewaltigen steinernen Glockenturm im Zentrum zuhält, dem Wahrzeichen dieser Siedlung.

Der Trekk wird dort Halt machen und seine Geschäfte erledigen. Annike Wegfinder spricht als Trekkführerin jedoch jedem Mitglied des Trekks die traditionelle Einladung aus, die kommende Nacht ein letztes Mal als Gemeinschaft zu verbringen, um bei einem guten Tropfen und einer herzhaften Mahlzeit Abschied zu nehmen…

Vornamen in Hochturm: Bekka, Jasus, Marthea, Taba, Zachus.

Für einen Schöpfer, den wir zu früh verloren haben.

RIP Taysal (2021)

1w6.org/flyer

Siuit

Botschafter und Kundschafter der Vogelmenschen

„Schau hoch, du verschreckst ja die Tauben."
Trickreich: +
Berufe: Botschafter: 9, Kundschafter: 9
Fliegen: 12
* Kann fliegen: ++

Waffe: Krallen: 3, Flügel: 3
Rüstung: Gefieder: 1
Wundschwelle: 4

Fliegen: Kann im Flug 15 kg tragen und fliegt dreimal so schnell wie ein rennender Mensch.

Harsur Roal

Grazile Echsen-Erzählerin

„Lass uns unsere Geschichten singen."

Geschickt: +, Charismatisch: +, Intelligent: +

Berufe: Erzählerin: 9, Jägerin: 9

Gesang: 12, Beinschnitzerei: 12

* Schallknochen: +

Waffe: Speer: Schaden: 3

Wundschwelle: 4

Tara Holzschnitt

Menschliche Tischlerin

„Tu immer das, an was du glaubst, und dein Leben wird erfüllt sein."

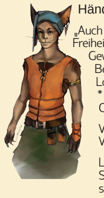
Selbstbewusst: +, Ein Händchen für Technik: +, Guter Ruf: +
Beruf: Tischlerin: 12

Knüppel: 12

Waffe: Knüppel: 1

Wundschwelle: 4

Awwar



Händler der Katzenmenschen

„Auch dein Gesicht will Lächeln. Gib ihm doch Freiheit."
Gewandt: +, Gutgelaunt: +
Beruf: Händler: 9
Lokales Wissen: 12, Zum Lächeln bringen: 12
* Instinktive Anpassung: +, Unbeugsamer Optimismus: +

Waffe: Krallen: 2
Wundschwelle: 4

Lokales Wissen: Würfel gegen eine von der SL gegebene Schwierigkeit. Gelingt der Wurf, sagt dir die SL ein Detail.

Gera aus Hochturm

Menschliche Wache mit klobiger Schrotflinte

„Was wir hier machen ist wichtig."

Entschlossen: +
Schwäche: Unfähig zu Kompromissen: -

Beruf: Wache: 12

Schrotflinte: 15

Waffe: Schrotflinte: 4 (bis 5 Personen: Schrot) oder 8 (1 Person: Einzelne Bleikugel oder <5m Abstand). Schwierigkeiten: ≤5m: 12, ≤30m: 15, ≤50m: 18 (nur mit Einzelkugeln)

Rüstung: Wams: 2

Wundschwelle: 4

Sotar Adepta

Menschliche Tech-Adeptin

„Feuer schafft Dampf, Dampf schafft Kraft, Kraft gehorcht dem Geist."

Eins mit der Dampfkraft: +
Beruf: Tech-Adeptin: 12

Dampfantriebe reparieren: 12
* Tech-Magie: +, Prisma mit 4 Zaubern: +

Wundschwelle: 4

Prisma: Ihre Meisterin hat ihr 4 Zauber in ein Prisma gebunden. Sotar selbst kann noch keine Zauber binden.

Magie: Zum Zaubern würfelt sie auf Tech-Adeptin gegen die Schwierigkeit des Zaubers.

Rog'Ba

Echsenmensch mit Blutholz-Knüppel

„Du machst das richtige oder das Falsche. Nur das gibt es."

Stark: +, Massig: +
Schwäche: Denkt einfach: -

Beruf: Echsen-Krieger: 9

Knüppelkampf: 15

Waffe: Blutholz-Knüppel: Schaden 6.

* Schallknochen: +

Wundschwelle: 5

Kars aus Waldsee

Menschlicher Glücksritter

„Mein Vater sagte immer: Kümmer dich um die Schwachen und suche dein Glück. Wahrer Reichtum braucht Geld und Achtung."

Mutig: +, Beschützer der Schwachen: +

Beruf: Kämpfer: 9

Schwertkampf: 15, Begeistert erzählen: 12

Schwäche: Beschützt die Schwachen: -

Waffe: Bronze-Schwert: 4

Rüstung: Gehärtetes Leder: 3

Wundschwelle: 4

Kurzregeln

Proben: Wert + Boni aus passenden Eigenschaften ± W6. Bei Erreichen der Schwierigkeit gelingt die Probe. Ergebnis - Schwierigkeit gibt die Differenz.

Wettstreit: Beide würfeln Wert + Boni ± W6. Wer besser würfelt gewinnt, beim Gleichstand der der angefangen hat.

Werte und Schwierigkeiten:

6: Mickrig – Routine
9: Schwach – Einfach
12: Durchschnittlich – Fordernd
15: Sehr gut – Schwer
18: Überragend – Extrem schwer

Das EWS (auch unter 1w6.org)

1w6 FLYER-BUCH

Du willst spielen, hast aber gerade kein Abenteuer zur Hand? Ihr habt nur 2 Stunden und wollt keine halbe Stunde mit Erschaffung und Regeln verbringen?

Dann passt dieses Flyerbuch.

Es enthält Kurzregeln, dazu für die Spielleitung (SL) ein Grundszenario und für die Anderen vorgefertigte Charakterkarten mit den Spielfiguren.

Das Flyerbuch ist ein Instant-Rollenspiel für Cons und kurze Runden und ist für eine erfahrene SL und 2-5 anfangende bis erfahrene Spielerinnen und Spieler gedacht. Alle Materialen und Zusatzszenarien gibt es auch unter flyer.1w6.org (zum Drucken und Ändern).

ABLAUF

Die SL liest diesen Regeltext, während die anderen je eine Charakterkarte wählen und die Regeln lesen. Wenn Neulinge dabei sind, erklären die Erfahreneren ihnen kurz, was Rollenspiel bedeutet.

Dann liest die SL das Grundszenario, während die Anderen für alle Beteiligten einen Würfel (W6) besorgen.

REGELN

Als Regelwerk verwenden Flyerbücher das freie 1w6-System. Auf den Charakterkarten stehen eine Reihe Stärken, Schwächen, Berufe, Fertigkeiten und Besonderheiten, die sie von der Masse abheben. Berufe und Fertigkeiten haben einen Zahlenwert (6-18). Stärken und Vorteile haben nur Plusse, Schwächen und Nachteile haben Minusse. Vorteile und Nachteile sind mit * markiert.

> Beispiele: Geschick, Intelligenz oder Stolz sind Stärken. Tischlerin ist ein Beruf, Waffenlos ist eine Fertigkeit.
> Ein Vorteil wäre * Reich (+), ein Nachteil wäre * Süchtig (-).

Bilder von Trudy Wenzel (Logo, Würfel und Nicht-Menschen), Kathrin Polikeit (Menschen, via wesnoth.org) und Emilien Rotival (Theis, via wesnoth.org).
Text von Günther Lietz (rollenspiel.taysal.net) und Arne Babenhauserheide (draketo.de).

Frei lizensiert unter der GPLv3 (gnu.org/licenses/gpl.html).

PROBE

Wenn ihr wissen wollt, ob ein Charakter eine schwierige Situation meistert, könnt ihr es auswürfeln. Dafür schaut ihr, ob eine seiner Fertigkeiten oder seiner Berufe euch passend erscheint (im Zweifel das höhere). Wenn ja, nutzt ihr deren Wert. Findet ihr nichts passendes, dann nehmt den Ausweichwert 3.

Danach beachtet ihr seine Stärken: Nutzt er eine Fertigkeit, erhält er für jedes + in einer zur Herausforderung passenden Eigenschaft einen Punkt Bonus. Nutzt er einen Beruf oder den Ausweichwert 3, erhält er nur einen Punkt Bonus pro + in der höchsten passenden Eigenschaft. Unterstützen ihn Andere mit passenden Fähigkeiten, erhält er pro Unterstützer einen weiteren Punkt Bonus.

Nun werft ihr einen W6 (sechsseitigen Würfel). Ist die Augenzahl *gerade*, dann addiert ihr sie zu eurem Wert. Ist sie *ungerade*, zieht ihr sie ab (so zu würfeln heißt ±W6). Wenn das Ergebnis mindestens der Schwierigkeit der Herausforderung entspricht (6 ist routine, 9 einfach, 12 fordernd, 15 schwer), besteht der Charakter diese Prüfung. Die Differenz zur Schwierigkeit gibt an, wie gut er die Herausforderung meistert.

Ist der Charakter in einer Situation, in der eine seiner Schwächen zum Tragen kommt, gilt eine gewürfelte 5 als -20.

> Beispiel: Tara will eine Trage bauen. Sie ist eine erfahrene Tischlerin (Beruf: Tischlerin: 12) und sehr geschickt (Geschickt +). Durch Geschick erhält sie einen Punkt Bonus auf ihren Beruf und ist so bei 13. Die SL legt fest, dass eine Trage bauen einfach ist (Schwierigkeit 9). Taras Spielerin würfelt eine 3. 3 ist ungerade, wird also abgezogen und Tara kommt auf 10 (13 minus 3). Sie schafft damit die Herausforderung mit einer Differenz von 1, baut also eine Trage, die hält.

WETTSTREIT

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.

> Beispiel: Tara und Sotar machen eine Wettfahrt auf Karossen. Tara würfelt auf Tischlerin (12) mit Boni aus ihrem Händchen für Technik (+) und Selbstbewusstsein (+). Sotar nutzt Tech-Adeptin (12) mit Bonus aus „Eins mit der Dampfkraft" (+). Tara würfelt eine 4 und kommt so auf 12 + 2 + 4 = 18. Sotar würfelt eine 1 und kommt auf 12 + 1 - 1 = 12. Damit gewinnt Tara mit einer Differenz von 6 und lässt Sotar im Staub zurück.

KAMPF

Für den Kampf haben Charaktere Waffen, Rüstungen und eine Wundschwelle. Im Nahkampf würfeln beide Beteiligten auf einen passenden Wert (Wettstreit). Wer das bessere Ergebnis hat, trifft sein Gegenüber. Bei Gleichstand trifft, wer angegriffen hat. Im Fernkampf würfelt nur wer angrreift (Herausforderung: Schwierigkeit je nach Waffe, oder 12 bis 5m, 15 bis 50m, +3 für erschwerendes; -3 in entspannter Situation). Erfolg bedeutet einen Treffer.

Wer getroffen wird nimmt Schaden in Höhe der erzielten Differenz plus der Waffe minus eigener Rüstung. Erreicht der Schaden die Wundschwelle, verursacht er eine Wunde. Wunden *verfluchen* Augenzahlen: bei der Ersten gilt eine gewürfelte 2 als -10, bei der zweiten gilt auch 4 als -10. Die dritte Wunde oder ein Treffer mit 3x Wundschwelle an Schaden bedeuten Kampfunfähigkeit.

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

Für die Heilung würfeln alle Verwundeten jede Woche mit ±W6 und addieren 1 pro + in passenden Eigenschaften. Ist das Ergebnis größer oder gleich 0, dann heilt eine Wunde. Belastung, fehlende Versorgung oder Pflege geben -3 bis +3.

> Beispiel: Tara (Knüppel 12, Selbstbewusst +, Geschickt +) hat eine Taschendiebin erwischt und will sie ausschalten. Die Diebin nutzt ihren Beruf (Taschendiebin 9). Taras Spielerin würfelt eine 4 und kommt auf 18 (12 plus 2 plus 4). Die Spielleiterin würfelt eine 2, was 11 ergibt (9 plus 2). Tara trifft also ihre Gegnerin mit einer Differenz von 7 Punkten (18 minus 11) und verursacht 8 Schaden (1 durch den Knüppel). Der Schaden erreicht die Wundschwelle der Diebin (4) und verursacht eine Wunde. Die Diebin hat dadurch einen Abzug von 3 auf alle Würfe. Sie versucht zu entkommen und verteidigt sich dafür nur, was ihr einen Bonus von 6 gibt. Zusammen mit der Wunde hat sie einen Wert von 12 (9 minus 3 plus 6). Tara greift erneut an und wirft eine 3. Damit kommt Tara auf 11. Die SL würfelt eine 1 und erreicht ebenfalls 11. Da Tara angreift, trifft sie. Sie verursacht aber keine Wunde. Die erneut getroffene Diebin ergibt sich und wird gefesselt, danach werden ihre Wunden versorgt. Eine Woche später würfelt die Diebin auf Heilung. Der Würfel zeigt eine 1, doch die Pflege im Treck gibt ihr einen Punkt Bonus, so dass sie 0 erreicht und ihre Wunde heilt.

Tara Holzschnitt

Taras Vater war Künstler und hatte einen guten Stand bei Händlern. Sein Name hat Kraft und sie versteht diese Kraft zu nutzen. Seine Schnitte hängen in einigen Wagen der Händler.

Nach seinem Tod ließ sie das Kunsthandwerk beiseite und entschied sich, etwas nützliches zu tun. Ihr einziges Erinnerungsstück an ihn ist ein kleines Holztäfelchen, das er ihr zum sechsten Geburtstag geschenkt hat. Auf ihm ist der Spruch graviert: „Tu immer das, an was du glaubst, und dein Leben wird erfüllt sein."

Sie sucht eine unabhängige Gruppe, in deren Gemeinschaft sie andere Länder bereisen und deren Handwerkskunst kennenlernen kann.

Harsur Roal

Harsur Roal lebte mit ihrem Stamm am Kopf des Flusses Kanwau. Als sie die ersten Menschen erblickte, entschloss sie sich, mit ihnen zu reisen, um sie zu verstehen. Sie sieht keine Personen, sondern Zusammenhänge. Ihre Gedanken sind fremdartig aber scharf, und sie sieht Zusammenhänge wo andere nur Einzelhandlungen erkennen. Personen als Individuen sind ihr dagegen fremd.

Ihre Gesänge berühren sie Seele und ihr Klang scheint bis in Knochen zu reichen. Sie werden von ihrem hohlen Knochenkamm verstärkt und tragen über mehrere Tagesreisen, wenn sie es wünscht.

Rog'Ba kennt sie erst seit sie im Trekk reist, aber die Geschichte der Reise über die Berge kannte sie lange vorher.

Ziel: Menschen verstehen. Wie funktioniert ein Trekk? Wie funktioniert eine Stadt?

Siuit

Die kmeisten Vogelmenschen leben in Städten in den Bergen. Sie sind menschengroß mit zwei mal vier Metern Spannweite. Nur wenige kommen in die Ebene, für Handel oder neue Kontakte.

Jeder Vogelmensch hat dabei einen Platz in der Hierarchie. Wer am höchsten steht spricht zuletzt. Wenn er gesprochen hat, gilt sein Wort. Sie sprechen mit ihrem ganzen Körper. Eine Änderung ihrer Haltung erzählt oft mehr als ganze Sätze von anderen Spezies.

Der gesprochene Teil ihrer Sprache besteht aus Pfeiflauten. Andere Sprachen lernen sie leicht.

Ziel: Kontakte unter Menschen knüpfen.

Sotar Adepta

In der Nähe von Maschinen kann Sotar ohne Ermüdung zaubern. In der Wildnis (>20m vom Trekk) bricht sie nach 6 Zaubern zusammen und braucht eine Nacht Schlaf.

- Zauber: Entferntes Auge: Kann ein beliebiges technisches Objekt, das sie berührt, zu ihrem Auge machen und dadurch sehen. Eins ihrer eigenen Augen erblindet. Hält an, bis Sotar einschläft. Schwierigkeit: 12
- Zauber: Heilfeuer: Der Verzauberte regeneriert eine Wunde pro Tag. Schwierigkeit: 12
- Zauber: Dampfkraft. Eine Maschine bringt die 1,5-fache Leistung, verbraucht aber doppelt so viel. Schwierigkeit: 9
- Zauber: Feuer wecken: Eine ausgefallene Maschine erwacht wieder. Dauert einen Tag. Schwierigkeit: 15

Sotar reist mit dem Trekk, um ihre Ausbildung abzuzahlen.

Gera aus Hochturm

Die schweren Bronze-Schrotflinten aus der Manufaktur von Lydia Kaltschmied haben standardisierte Schraubkontakte und können mit eine Vielzahl von Zusätzen erweitert werden. Gera aus Hochturm nutzt bisher nur zwei verschiedene Läufe: Einen für Schrotmunition und einen für größere Bleikugeln.

Ihr Mann Hamul ist der Schmied Hochturms und kümmert sich dort um ihre Tochter Sem und ihren Sohn Rei, während Gera auf Reisen ist.

Warum sie dabei ist: „Wir können die Siedler nicht im Stich lassen! Jeder, der den Mut hat, Neues zu wagen, muss seine Chance bekommen!"

Awwar

Katzenmenschen sind überall in den Neuen Landen heimisch. Sie finden sich genauso unter den Stämmen der Echsenmenschen wie in den Städten der Vogelmenschen, doch niemals in großer Zahl.

Katzenmenschen bewegen sich meist graziler als Menschen und sind etwas kleiner und leichter.

Katzenmenschen passen sich instinktiv binnen Tagen den Verhaltensweisen und der Körpersprache ihrer Umgebung an als würden sie seit Jahren in der Gesellschaft leben. Sie gewinnen meist auch nach den schlimmsten Erlebnissen binnen Stunden ihren Optimismus zurück.

Ziel: Will neue interessante Leute kennenlernen, idealerweise welche, die rumkommen oder Waren brauchen.

Kurzregeln

Kampf: Nahkampf: Beide würfeln (Wettstreit). Wer das höhere Ergebnis hat, trifft. Schaden: Waffenschaden - Rüstung + Differenz der Ergebnisse.

Fernkampf: Probe gegen Schwierigkeit. Schaden: Waffenschaden - Rüstung + Differenz zur Schwierigkeit.
Erreicht der Schaden die Wundschwelle, verursacht er eine Wunde, die alle Handlungen um 3 erschwert.

Modifikatoren für Proben

Gute Ausgangsposition: +1 bis +6
Schön beschrieben: +1 bis +3
Viel Zeit lassen: Bis +3
Wunden: -3/Wunde
Stark abgelenkt: -3

Kars aus Waldsee

Kars hat sich dem Trekk aus einem einzigen Grund angeschlossen: Um sein Glück zu suchen und dabei all jene zu verteidigen, die sich nicht selbst schützen können.

Seine Eigenschaft „Beschützer der Schwachen" kann er immer dann nutzen, wenn er sich sich für Schwächere einsetzt, egal auf welche Art.

Wäre er nicht auf Abenteuer ausgezogen, hätte er es wohl wie sein Vater Ners zu einem passablen Müller und Bürgermeister gebracht, doch ihn riefen andere Aufgaben.

Rog'Ba

Der Stamm von Rog'Ba lebt zwischen dem See und dem Gebirge.

Seinen Blutholz-Knüppel hat Rog'Ba in einer weitgerühmten Initiationsqueste aus den Weiten hinter den Bergen geholt. Er mag nicht sehr intelligent sein, aber das was er kann, kann er wirklich.

Warum er hier ist: „Gefragt, ob helfe."

Er kann sich nicht mehr als 3 oder 4 Personen merken. Alle anderen sind einfach Teil des Trekks, Feinde oder Freunde.

Seine Stimme wird von seinem hohlen Knochenkamm verstärkt und trägt über mehrere Tagesreisen, wenn er es wünscht.

Harsur Roal kennt er erst seit er im Trekk reist.

Das EWS (auch unter 1w6.org)

1w6 FLYER-BUCH

Du willst spielen, hast aber gerade kein Abenteuer zur Hand? Ihr habt nur 2 Stunden und wollt keine halbe Stunde mit Erschaffung und Regeln verbringen?

Dann passt dieses Flyerbuch.

Es enthält Kurzregeln, dazu für die Spielleitung (SL) ein Grundszenario und für die Anderen vorgefertigte Charakterkarten mit den Spielfiguren.

Das Flyerbuch ist ein Instant-Rollenspiel für Cons und kurze Runden und ist für eine erfahrene SL und 2-5 anfangende bis erfahrene Spielerinnen und Spieler gedacht. Alle Materialen und Zusatzszenarien gibt es auch unter flyer.1w6.org (zum Drucken und Ändern).

ABLAUF

Die SL liest diesen Regeltext, während die anderen je eine Charakterkarte wählen und die Regeln lesen. Wenn Neulinge dabei sind, erklären die Erfahreneren ihnen kurz, was Rollenspiel bedeutet.

Dann liest die SL das Grundszenario, während die Anderen für alle Beteiligten einen Würfel (W6) besorgen.

REGELN

Als Regelwerk verwenden Flyerbücher das freie 1w6-System. Auf den Charakterkarten stehen eine Reihe Stärken, Schwächen, Berufe, Fertigkeiten und Besonderheiten, die sie von der Masse abheben. Berufe und Fertigkeiten haben einen Zahlenwert (6-18). Stärken und Vorteile haben nur Plusse, Schwächen und Nachteile haben Minusse. Vorteile und Nachteile sind mit * markiert.

Beispiele: Geschick, Intelligenz oder Stolz sind Stärken. Tischlerin ist ein Beruf, Waffenlos ist eine Fertigkeit.
Ein Vorteil wäre * Reich (+), ein Nachteil wäre * Süchtig (-).

Bilder von Trudy Wenzel (Logo, Würfel und Nicht-Menschen), Kathrin Polikeit (Menschen, via wesnoth.org) und Emilien Rotival (Theis, via wesnoth.org).
Text von Günther Lietz (rollenspiel.taysal.net) und Arne Babenhauserheide (draketo.de).
Frei lizensiert unter der GPLv3 (gnu.org/licenses/gpl.html).

PROBE

Wenn ihr wissen wollt, ob ein Charakter eine schwierige Situation meistert, könnt ihr es auswürfeln. Dafür schaut ihr, ob eine seiner Fertigkeiten oder seiner Berufe euch passend erscheint (im Zweifel das höhere). Wenn ja, nutzt ihr deren Wert. Findet ihr nichts passendes, dann nehmt den Ausweichwert 3.

Danach beachtet ihr seine Stärken: Nutzt er eine Fertigkeit, erhält er für jedes + in einer zur Herausforderung passenden Eigenschaft einen Punkt Bonus. Nutzt er einen Beruf oder den Ausweichwert 3, erhält er nur einen Punkt Bonus pro + in der höchsten passenden Eigenschaft. Unterstützen ihn Andere mit passenden Fähigkeiten, erhält er pro Unterstützer einen weiteren Punkt Bonus.

Nun werft ihr einen W6 (sechsseitigen Würfel). Ist die Augenzahl *gerade*, dann addiert ihr sie zu eurem Wert. Ist sie *ungerade*, zieht ihr sie ab (so zu würfeln heißt ±W6). Wenn das Ergebnis mindestens der Schwierigkeit der Herausforderung entspricht (6 ist routine, 9 einfach, 12 fordernd, 15 schwer), besteht der Charakter diese Prüfung. Die Differenz zur Schwierigkeit gibt an, wie gut er die Herausforderung meistert.

Ist der Charakter in einer Situation, in der eine seiner Schwächen zum Tragen kommt, gilt eine gewürfelte 5 als -20.

Beispiel: Tara will eine Trage bauen. Sie ist eine erfahrene Tischlerin (Beruf: Tischlerin: 12) und sehr geschickt (Geschickt +). Durch Geschick erhält sie einen Punkt Bonus auf ihren Beruf und ist so bei 13. Die SL legt fest, dass eine Trage bauen einfach ist (Schwierigkeit 9). Taras Spielerin würfelt eine 3. 3 ist ungerade, wird also abgezogen und Tara kommt auf 10 (13 minus 3). Sie schafft damit die Herausforderung mit einer Differenz von 1, baut also eine Trage, die hält.

WETTSTREIT

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.

Beispiel: Tara und Sotar machen eine Wettfahrt auf Karossen. Tara würfelt auf Tischlerin (12) mit Boni aus ihrem Händchen für Technik (+) und Selbstbewusstsein (+). Sotar nutzt Tech-Adeptin (12) mit Bonus aus „Eins mit der Dampfkraft" (+). Tara würfelt eine 4 und kommt so auf 12 + 2 + 4 = 18. Sotar würfelt eine 1 und kommt auf 12 + 1 - 1 = 12. Damit gewinnt Tara mit einer Differenz von 6 und lässt Sotar im Staub zurück.

KAMPF

Für den Kampf haben Charaktere Waffen, Rüstungen und eine Wundschwelle. Im Nahkampf würfeln beide Beteiligten auf einen passenden Wert (Wettstreit). Wer das bessere Ergebnis hat, trifft sein Gegenüber. Bei Gleichstand trifft, wer angegriffen hat. Im Fernkampf würfelt nur wer angrreift (Herausforderung: Schwierigkeit je nach Waffe, oder 12 bis 5m, 15 bis 50m, +3 für erschwerendes; -3 in entspannter Situation). Erfolg bedeutet einen Treffer.

Wer getroffen wird nimmt Schaden in Höhe der erzielten Differenz plus der Waffe minus eigener Rüstung. Erreicht der Schaden die Wundschwelle, verursacht er eine Wunde. Wunden *verfluchen* Augenzahlen: bei der Ersten gilt eine gewürfelte 2 als -10, bei der zweiten gilt auch 4 als -10. Die dritte Wunde oder ein Treffer mit 3x Wundschwelle an Schaden bedeuten Kampfunfähigkeit.

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

Für die Heilung würfeln alle Verwundeten jede Woche mit ±W6 und addieren 1 pro + in passenden Eigenschaften. Ist das Ergebnis größer oder gleich 0, dann heilt eine Wunde. Belastung, fehlende Versorgung oder Pflege geben -3 bis +3.

Beispiel: Tara (Knüppel 12, Selbstbewusst +, Geschickt +) hat eine Taschendiebin erwischt und will sie ausschalten. Die Diebin nutzt ihren Beruf (Taschendiebin 9). Taras Spielerin würfelt eine 4 und kommt auf 18 (12 plus 2 plus 4). Die Spielleiterin würfelt eine 2, was 11 ergibt (9 plus 2). Tara trifft also ihre Gegnerin mit einer Differenz von 7 Punkten (18 minus 11) und verursacht 8 Schaden (1 durch den Knüppel). Der Schaden erreicht die Wundschwelle der Diebin (4) und verursacht eine Wunde. Die Diebin hat dadurch einen Abzug von 3 auf alle Würfe. Sie versucht zu entkommen und verteidigt sich dafür nur, was ihr einen Bonus von 6 gibt. Zusammen mit der Wunde hat sie einen Wert von 12 (9 minus 3 plus 6). Tara greift erneut an und wirft eine 3. Damit kommt Tara auf 11. Die SL würfelt eine 1 und erreicht ebenfalls 11. Da Tara angreift, trifft sie. Sie verursacht aber keine Wunde. Die erneut getroffene Diebin ergibt sich und wird gefesselt, danach werden ihre Wunden versorgt. Eine Woche später würfelt die Diebin auf Heilung. Der Würfel zeigt eine 1, doch die Pflege im Treck gibt ihr einen Punkt Bonus, so dass sie 0 erreicht und ihre Wunde heilt.

Tara Holzschnitt

Taras Vater war Künstler und hatte einen guten Stand bei Händlern. Sein Name hat Kraft und sie versteht diese Kraft zu nutzen. Seine Schnitte hängen in einigen Wagen der Händler.

Nach seinem Tod ließ sie das Kunsthandwerk beiseite und entschied sich, etwas nützliches zu tun. Ihr einziges Erinnerungsstück an ihn ist ein kleines Holztäfelchen, das er ihr zum sechsten Geburtstag geschenkt hat. Auf ihm ist der Spruch graviert: „Tu immer das, an was du glaubst, und dein Leben wird erfüllt sein."

Sie sucht eine unabhängige Gruppe, in deren Gemeinschaft sie andere Länder bereisen und deren Handwerkskunst kennenlernen kann.

Harsur Roal

Harsur Roal lebte mit ihrem Stamm am Kopf des Flusses Kanwau. Als sie die ersten Menschen erblickte, entschloss sie sich, mit ihnen zu reisen, um sie zu verstehen. Sie sieht keine Personen, sondern Zusammenhänge. Ihre Gedanken sind fremdartig aber scharf, und sie sieht Zusammenhänge wo andere nur Einzelhandlungen erkennen. Personen als Individuen sind ihr dagegen fremd.

Ihre Gesänge berühren sie Seele und ihr Klang scheint bis in Knochen zu reichen. Sie werden von ihrem hohlen Knochenkamm verstärkt und tragen über mehrere Tagesreisen, wenn sie es wünscht.

Rog'Ba kennt sie erst seit sie im Trekk reist, aber die Geschichte der Reise über die Berge kannte sie lange vorher.

Ziel: Menschen verstehen. Wie funktioniert ein Trekk? Wie funktioniert eine Stadt?

Siuit

Die kmeisten Vogelmenschen leben in Städten in den Bergen. Sie sind menschengroß mit zwei mal vier Metern Spannweite. Nur wenige kommen in die Ebene, für Handel oder neue Kontakte.

Jeder Vogelmensch hat dabei einen Platz in der Hierarchie. Wer am höchsten steht spricht zuletzt. Wenn er gesprochen hat, gilt sein Wort. Sie sprechen mit ihrem ganzen Körper. Eine Änderung ihrer Haltung erzählt oft mehr als ganze Sätze von anderen Spezies.

Der gesprochene Teil ihrer Sprache besteht aus Pfeiflauten. Andere Sprachen lernen sie leicht.

Ziel: Kontakte unter Menschen knüpfen.

Sotar Adepta

In der Nähe von Maschinen kann Sotar ohne Ermüdung zaubern. In der Wildnis (>20m vom Trekk) bricht sie nach 6 Zaubern zusammen und braucht eine Nacht Schlaf.

- Zauber: Entferntes Auge: Kann ein beliebiges technisches Objekt, das sie berührt, zu ihrem Auge machen und dadurch sehen. Eins ihrer eigenen Augen erblindet. Hält an, bis Sotar einschläft. Schwierigkeit: 12
- Zauber: Heilfeuer: Der Verzauberte regeneriert eine Wunde pro Tag. Schwierigkeit: 12
- Zauber: Dampfkraft. Eine Maschine bringt die 1,5-fache Leistung, verbraucht aber doppelt so viel. Schwierigkeit: 9
- Zauber: Feuer wecken: Eine ausgefallene Maschine erwacht wieder. Dauert einen Tag. Schwierigkeit: 15

Sotar reist mit dem Trekk, um ihre Ausbildung abzuzahlen.

Gera aus Hochturm

Die schweren Bronze-Schrotflinten aus der Manufaktur von Lydia Kaltschmied haben standardisierte Schraubkontakte und können mit eine Vielzahl von Zusätzen erweitert werden. Gera aus Hochturm nutzt bisher nur zwei verschiedene Läufe: Einen für Schrotmunition und einen für größere Bleikugeln.

Ihr Mann Hamul ist der Schmied Hochturms und kümmert sich dort um ihre Tochter Sem und ihren Sohn Rei, während Gera auf Reisen ist.

Warum sie dabei ist: „Wir können die Siedler nicht im Stich lassen! Jeder, der den Mut hat, Neues zu wagen, muss seine Chance bekommen!"

Awwar

Katzenmenschen sind überall in den Neuen Landen heimisch. Sie finden sich genauso unter den Stämmen der Echsenmenschen wie in den Städten der Vogelmenschen, doch niemals in großer Zahl.

Katzenmenschen bewegen sich meist graziler als Menschen und sind etwas kleiner und leichter.

Katzenmenschen passen sich instinktiv binnen Tagen den Verhaltensweisen und der Körpersprache ihrer Umgebung an als würden sie seit Jahren in der Gesellschaft leben. Sie gewinnen meist auch nach den schlimmsten Erlebnissen binnen Stunden ihren Optimismus zurück.

Ziel: Will neue interessante Leute kennenlernen, idealerweise welche, die rumkommen oder Waren brauchen.

Kurzregeln

Kampf: Nahkampf: Beide würfeln (Wettstreit). Wer das höhere Ergebnis hat, trifft. Schaden: Waffenschaden - Rüstung + Differenz der Ergebnisse.

Fernkampf: Probe gegen Schwierigkeit. Schaden: Waffenschaden - Rüstung + Differenz zur Schwierigkeit.
Erreicht der Schaden die Wundschwelle, verursacht er eine Wunde, die alle Handlungen um 3 erschwert.

Modifikatoren für Proben

Gute Ausgangsposition: +1 bis +6
Schön beschrieben: +1 bis +3
Viel Zeit lassen: Bis +3
Wunden: -3/Wunde
Stark abgelenkt: -3

Kars aus Waldsee

Kars hat sich dem Trekk aus einem einzigen Grund angeschlossen: Um sein Glück zu suchen und dabei all jene zu verteidigen, die sich nicht selbst schützen können.

Seine Eigenschaft „Beschützer der Schwachen" kann er immer dann nutzen, wenn er sich sich für Schwächere einsetzt, egal auf welche Art.

Wäre er nicht auf Abenteuer ausgezogen, hätte er es wohl wie sein Vater Ners zu einem passablen Müller und Bürgermeister gebracht, doch ihn riefen andere Aufgaben.

Rog'Ba

Der Stamm von Rog'Ba lebt zwischen dem See und dem Gebirge.

Seinen Blutholz-Knüppel hat Rog'Ba in einer weitgerühmten Initiationsqueste aus den Weiten hinter den Bergen geholt. Er mag nicht sehr intelligent sein, aber das was er kann, kann er wirklich.

Warum er hier ist: „Gefragt, ob helfe."

Er kann sich nicht mehr als 3 oder 4 Personen merken. Alle anderen sind einfach Teil des Trekks, Feinde oder Freunde.

Seine Stimme wird von seinem hohlen Knochenkamm verstärkt und trägt über mehrere Tagesreisen, wenn er es wünscht.

Harsur Roal kennt er erst seit er im Trekk reist.