

O'BAHN

MOTIVATION

Retsam Aday, ein faltiger alter Kunstsammler, hat eine Expedition zusammengestellt, die auf dem Planeten O'Bahn im Sixilac-Sektor einige wertvolle Artefakte bergen soll. Als Belohnung winken einige zehntausend credits und natürlich Folgeaufträge.

Der Planet ist spärlich bewachsen, es gibt kein intelligentes Leben und die Tierwelt besteht weitgehend aus Pflanzenfressern; leicht verdientes Geld.

Die SC treffen sich an Bord des Raumschiffs T'Namada, das unter dem Kommando von Kapitän K'Caj steht, einem Flauschianer (pelzige Fellkugel ohne Arme, mit einem Durchmesser von 50 Zentimeter, telekinetischen Fähigkeiten und nur halb so schnell wie ein Mensch).

VORBESPRECHUNG

Die T'Namada fliegt ohne offiziellen Navigator der Gilde und im Sensorschatten, um einer Entdeckung durch den Zoll und der damit verbundenen Steuer zu entgehen.

K'Car hält die Vorbegesprechung in der Kantine des Schiffes. Die Artefakte befinden sich, laut Retsam Aday, in den Ruinen eines alten und längst verlassenen Tempels. Die Zivilisation, die den Tempel erbaute, ist lange untergegangen und vom Antlitz der Welt verschwunden. Sagte zumindest ein Mitglied der Sternenfahrgilde, deren Navigatoren den bekannten Weltraum bereisen und stets in neue Gebiete vordringen, um diese zu erkunden.

O'BAHN

O'Bahn ist ein kleiner und heißer Dschungelplanet mit dichter Vegetation. Die Landefähre muss daher auf einer hohen Felsenklippe landen, etwa zwei Tage Fußmarsch vom Tempel entfernt. Entgegen der Angaben des Auftraggebers, ist im dichten Dschungel ein stetes Fauchen, Fiepen, Schreien und Krächzen zu hören. Der Dschungel ist voller Leben und einiges davon hört sich nach Raubtier an. Die Tierwelt hält sich jedoch möglichst außerhalb des Sichtfelds der Spielercharaktere auf.

DER TEMPEL

Nach zwei Tagen Fußmarsch erreicht die Expedition den Tempel. Es handelt sich um eine kleine Steinpyramide, die von Lianen, Moosen und Flechten bewachsen ist. Es gibt nur einen sichtbaren Eingang, der von einer schweren Steinplatte verschlossen wird. Berührt jemand die Steinplatte, fährt links an der Seite eine Vertäfelung zur Seite und ein Sensorfeld mit unbekanntem Schriftzeichen wird sichtbar.

Das Feld verfügt über Energie und ist funktionsfähig. Die Schriftzeichen zu

entschlüsseln ist eine leichte Aufgabe (9), ein einfaches mathematisches Rätsel handelt: "2 + 2 =". Die Türe selbst kann nur mit schweren Waffen geknackt werden. Bei einem Akt der Gewalt fährt eine Selbstschussanlage aus der Decke (FW: 15, Schaden 8). Das geschieht auch, sobald jemand drei mal hintereinander die falsche Antwort eintippt.

DAS HOLOGRAMM

Vom Eingang aus gelangt man sofort in eine große und hohe Zentralhalle. Im Zentrum der Halle flammt bei Betreten das Hologramm eines menschenähnlichen Wesens auf. Es trägt eine helle Robe und spricht in einer fremden Sprache (extrem schwer zu verstehen: 18).

Das Wesen ist ein programmierter Waffenverkäufer, der zwei zentrale Fragen stellt: "Möchten Sie eine Aktivierung der planetaren Waffensuchsysteme zur Demonstration? Wie viele Einheiten sollen wir liefern?" Bei einer versehentlichen Aktivierung (das Hologramm könnte ein Wort als "Ja" auslegen) wird die Expedition auf dem Rückweg zur Landefähre von drei schwebenden Waffenkugeln mit Laserfeuer unter Beschuss genommen (FW: 12, Schaden: 4, Wundschwelle: 4, Rüstung: 3). Bestellungen verlaufen im Sand: Die Waffenhändler haben sich bei ihrer letzten Demonstration selbst ausgelöscht.

VERBORGENES LAGER

Hinter dem Hologramm befindet sich eine weitere Steinplatte, die bei Berührung zur Seite gleitet und die Energieeinheit freigibt. Sämtliche Geräte sind Techno-Artefakte. Es können die Energieeinheit (handlicher Nukleargenerator), das Steuerdisplay (mit Multi-Interface) und das Hologramm (passt sich in der Gestalt ungefähr den Besuchern an) entnommen werden. Der Ausbau ohne Beschädigung ist eine fordernde Aufgabe (12).

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 erfahrene 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. Ihr fangt 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).

Eine Eigenschaft ist z.B. Stärke, Intelligenz oder Stolz. Ein Beispielberuf ist Jäger, während tanzen eine Fertigkeit ist. Ein Merkmal könnte Reich (+) oder Süchtig (-) sein.

PROBEN

Wenn ihr wissen wollt, ob ein Charakter etwas schafft, könnt ihr auf einen passenden Wert würfeln. Dafür schaut ihr, ob er 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.

Nun werft ihr einen W6 (sechseitigen Würfel). Ist die Augenzahl gerade, dann addiert ihr sie zu eurem Wert. Ist sie ungerade, dann zieht ihr sie ab (so zu 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 (+ geschickt). Sie erhält also einen Punkt Bonus auf ihren Beruf und ist damit bei 10 (9 plus 1). Die SL legt fest, dass ein Floß zu bauen einfach ist, also eine Schwierigkeit von 9 hat. Taras Spielerin würfelt und erhält eine 1. 1 ist ungerade, wird also abgezogen, so dass Tara auf 9 kommt (10 minus 1) und die Probe gerade so schafft.

WETTSTREITE

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

KAMPF

Für den Kampf haben Charaktere Waffen, Rüstungen und eine Wundschwelle. Im Nahkampf würfeln einfach beide Beteiligten auf einen passenden Wert. Wer das bessere Ergebnis erzielt, trifft seinen Gegner. Bei Gleichstand trifft der Angreifer. Im Fernkampf würfelt nur der Angreifer (Schwierigkeit: 12 bis 5m, 15 bis 50m, +3 für erschwerendes). Hat er Erfolg, trifft er. Der Getroffene nimmt Schaden in Höhe der erzielten Differenz plus der Waffe minus seiner Rüstung. Liegt dieser Schaden über seiner Wundschwelle, dann erhält er eine Wunde, die alle Proben um drei Punkte erschwert, bis sie geheilt ist.

Der Wert der Wundschwelle liegt meist zwischen 3 und 5, der Schaden von Waffen und der Schutz von Rüstungen 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 das höhere Ergebnis hat.

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.