

Einklang mit der Natur der Neuen Lande, bar jeglichen Verständnisses den Eindringlingen gegenüber. Einzig die Katzenmenschen, überall und nirgends heimisch, hegen ihrer Neugierde geschuldetes Verständnis.

NACHZÜGLER

Der Trekk ist kurz vor dem Aufbruch und befindet sich auf dem Innenhof eines großen Handelshauses. Es sind zwölf Karossen die nach Norden ziehen. Die Trekkführerin Annika Wegfinder unterrichtet die Anwesenden nochmals über das Ziel und den Weg dorthin. Da betritt eine kleine Familie den Hof und bittet darum, man möge sie und ihre Karosse noch mitnehmen. Die Trekkführerin verhält sich neutral und lässt die Mitglieder des Trekk entscheiden, die aus unterschiedlichen Lager und Fürsprechern besteht.

Für die Händler ergreift Nathaniel Münzwechsler das Wort: "Eine Karosse mehr verbraucht auch mehr Ressourcen, 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 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 Kolonisten vertritt Theis aus Grashain: "Wir alle wollen ein neues Leben anfangen. Wir sollten zusammenhalten. Also nehmen wir sie mit. Würde uns allerdings das Anrecht auf ihr Land zugesprochen, dann sollen sie hierbleiben."

GEBT HER EURE KINDER!

Die Wanderprediger der Kirche des Heiligen Flux ziehen über das Land und begegnen auch dem Trekk. Die Prediger sind freundlich und bitten darum mit jedem Kind sprechen zu dürfen. Im Verlauf des Gesprächs werden die Kinder auf Magie untersucht. Besitzt jemand entsprechende Fähigkeiten, bitten die Wanderprediger darum die Person mitnehmen zu

dürfen, um diese zu läutern und auszubilden. Die Bitten der Kirche sind jedoch nur aufgesetzte Höflichkeit. Lehnt der Trekk ab, so versuchen die Wanderprediger zu einem späteren Zeitpunkt die Kinder zu entführen.

NICHT MIT UNS!

Die Menschen haben mit der Besiedlung des Landes begonnen, ohne Rücksicht auf die Ureinwohner des Landes zu nehmen. Einige Katzenmenschen haben es sich nun zur Aufgabe gemacht die fortschreitende Kolonisierung aufzuhalten, um die primitiveren Stämme und Siedlungen im Landesinnere zu schützen. Sie halten den Trekk auf und fordern eine Umkehr.

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 hoffnungsvoller Siedler und mutiger Abenteurer. Die Menschen haben ein neues Land entdeckt, reich an wertvollen 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 wilden Flüssen und dem glitzernden See der Lieder durchbrochen werden.

Trekks der Siedler ziehen aus dem Süden den reißenden Fluss Kanwao entlang zum See und um die Marschlande zu den Bergen, in denen sie die Rohstoffe für die dampfenden und magische Funken sprühenden Antriebe ihrer Karossen suchen. Ziel eines jeden Trekks ist die nächste Stadt, um diese zu befestigen und den Reichtum des Umlandes zu erschließen. Ist die Stadt gegen das wechselhafte Wetter und Überfälle gefeit, ziehen neue Trekks den Fluss entlang, um in weiter Ferne eine neue Siedlung zu gründen – ein scheinbar niemals endender Zyklus.

Sie reisen auf dampfenden Karossen, 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.

Die einfachen Echsenmenschen an den Ufern der Flüsse und Seen, die ihre klagenden Lieder in den Abendwind singen. Die fremdartigen Vogelmenschen in ihren windigen Nestern in den Gebirgen, die anmutige Tänze in der Luft vollführen. Sie leben im