

NACHZÜGLER

Nur für die SL!



Der Trekk steht im Innenhof des Handelshauses Münzwechsler, zwölf gewaltige Karossen, je ein Paar Riese-rechsen 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. Ihre Karosse ist alt und ihnen fehlt das nötige Entgelt, daher richten sie ein Gnadengesuch an den Trekk.

Für die Händler ergreift der hakennasige Nathaniel Münzwechsler das Wort: „Ihre Karosse verbraucht Mundvorrat und macht uns auffälliger. Doch das Weib sieht gut aus. Wenn sie mir beischläft, 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.“

Annikе 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.

Annikе Wegfinder: Leiterin des Trekk „Achtet auf euch und die Umgebung, dann werden wir ankommen“ | **Erfahren:** ++, **Gerecht:** + | **Beruf:** Trekkführerin: 12, **Flinte:** 15 | **Dem Trekk verpflichtet:** - | **Waffe:** Schützenflinte (Schaden: 18; nach jedem Schuss nachladen (30s)) |

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

Wanderarbeiter | Muskeln: + | **Beliebiges Handwerk:** 9 |

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 nach Beruf oder Herkunftsort.

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 sich die Reise um vier Tage verzögern, und Proviant muss rationiert werden. Das bringt Streit, da sich Händler weigern, essbare Waren zu teilen. Um ohne Sabotage nach Hochturm zu gelangen, müssen die Katzenmenschen regelmäßig vertrieben 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 all den 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. Annikе Wegfinder spricht als Trekkführerin jedoch jedem Mitglied des Trekk 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.

1W6-FLYERBUCH



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

Es ist ein Instant-Rollenspiel für Cons und kurze Runden. Es enthält Kurzregeln, dazu für die Spielleitung (SL) ein GrundszENARIO und für die Spieler vorgefertigte Charakterkarten und versiegelte Zusatzszenarien.

Das Abenteuer ist für eine erfahrene SL und 2-5 anfangende bis erfahrene Spieler gedacht.

ABLAUF

Die SL liest diesen Text und das GrundszENARIO, während die Spieler Charakterkarten tauschen und diesen Text lesen. Wenn Neulinge dabei sind, erklären die anderen ihnen kurz, was Rollenspiel bedeutet. Dann legen die Spieler die Zusatzszenarien dazu, die sie spielen wollen. Die SL liest die Szenarien, während die Spieler für jeden Beteiligten einen Würfel (W6) und etwas zu trinken besorgen.

REGELN

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 (6-18). Eigenschaften und Merkmale haben nur Plusse (+: Stärke) oder Minusse (-: Schwäche).

Beispiele: **Geschick, Intelligenz oder Stolz** sind Eigenschaften. **Tischlerin** ist ein Beruf, **Waffenlos** eine Fertigkeit. **Merkmale** wären **Reich (+)** oder **Süchtig (-)**.

Bilder von Trudy Wenzel: <http://blackthumbstudios.artworkfolio.com>
und Kathrin Polkeit: <http://wesnoth.org>
Text von Günther Lietz: <http://taysal.net>
und Arne Babenhauserheide: <http://1w6.org/uzanto/drak>
Frei lizenziert unter der GPLv3: <http://gnu.org/licenses/gpl.html>



HERAUSFORDERUNG

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 schaut ihr seine Eigenschaften an: 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 (sechseitigen Würfel). Ist die Augenzahl gerade, dann addiert ihr sie zu eurem Wert. Ist sie ungerade, zieht ihr sie ab (so zu würfeln heißt $\pm W6$). Wenn das Ergebnis mindestens der Schwierigkeit der Herausforderung entspricht (9 ist einfach, 12 fordernd, 15 schwer), besteht der Charakter diese Prüfung. Die Differenz zur Schwierigkeit gibt an, wie gut er die Herausforderung besteht.

Beispiel: Tara will eine Trage bauen. Sie ist eine erfahrene Tischlerin (Beruf: Tischlerin: 12) und sehr geschickt (+ Geschick). 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 Herausforderung. 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 je nach Waffe, oder 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 Herausforderungen 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 1 pro + in passenden Eigenschaften. Ist das Ergebnis größer oder gleich 0, dann heilt eine Wunde.

Beispiel: Tara (Knüppel 12, Selbstbewusst +) 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, was 6 ergibt (9 minus 3). Tara trifft also ihre Gegnerin mit einer Differenz von 11 Punkten und verursacht 12 Schaden (1 durch den Knüppel). 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 Werte.

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 Trekkas aus Karossen aus Holz und Metall, gezogen von gewaltigen Echsen, die gestärkt werden durch dampfgetriebene Technik. Ziel jedes Trekkas ist die nächste Stadt, um diese gegen Nelder 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 Gebirge tanzen. Sie leben im Einklang mit der Natur der Neuen Lande, 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 Hochtum zu führen. Ein Trekk aus reichen Händlern, gemeinen Wanderarbeitern, mutigen Wachen und einfachen Knechten. Ein Trekk, der einem unbestimmten Schicksal entgegenfährt...