

## TREKK NACH NORDEN



Es ist eine Zeit hoffnungsvoller Siedler und mutiger Abenturer. Die Menschen haben neues Land entdeckt, reich an Rohstoffen und magischer Wunder. Die Neuen Ländchen 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 Kanwa entlang. Sie reisen in Trekkis aus Karossern aus Holz und Metall, gezogen von gewaltigen Echsen, die gestärkt werden durch dampftreibende Technik. Ziel jedes Trekkis 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 Ländern, bar jeglichen Verständnisses den Eindringlingen gegenüber. Einzig die Katzenmenschen, einst selbst hinzugezogen, hegen ihrer Neugierde geschuldetes Verständnis.

Ihr reist mit der erfahrenen Trekführerin 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

## TREKK NACH NORDEN



Es ist eine Zeit hoffnungsvoller Siedler und mutiger Abenturer. Die Menschen haben neues Land entdeckt, reich an Rohstoffen und magischer Wunder. Die Neuen Ländchen 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 Kanwa entlang. Sie reisen in Trekkis aus Karossern aus Holz und Metall, gezogen von gewaltigen Echsen, die gestärkt werden durch dampftreibende Technik. Ziel jedes Trekkis 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 Ländern, bar jeglichen Verständnisses den Eindringlingen gegenüber. Einzig die Katzenmenschen, einst selbst hinzugezogen, hegen ihrer Neugierde geschuldetes Verständnis.

Ihr reist mit der erfahrenen Trekführerin 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 Münzwechslers, zwölf gewaltige Karossern, je ein Paar Riesenechsen vorgespannt. Die Geschirre sind mit magischer Energie aufgeladen, Dampf entweicht zischend. Alle erwarten die Ansprache der Trekführerin.

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 Münzwechslers das Wort: Ihre Karosse verbraucht Mondvorrat und macht uns auffälliger. Doch das Web sieht gut aus. Wenn sie mir den Dienst 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 Theus aus Grashain: „Wir alle wollen ein neues Leben anfangen. Wir sollten sie mitnehmen.“

Annike Wegfinder: Letztlich die Entscheidung dem Trekk. Sie schützt, dass die Nagelmacher die Fahrt um zwei Tage verzögern würden, zudem könnte ihre alte Karosse zu Schaden kommen oder eine Zugchse werden.

Annike Wegfinder: Letztlich die Entscheidung dem Trekk. Sie schützt, dass die Nagelmacher die Fahrt um zwei Tage verzögern würden, zudem könnte ihre alte Karosse zu Schaden kommen oder eine Zugchse werden.

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

Wanderarbeiter | Muskeln: + | Beruf: Ein Handwerk: 12 | Siedler | Mut: + | Beruf: 9, Spezialität: 12, Kurzschrift oder Speer: 12 | Waffe: Kurzschrift 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, Ika, Kenan, Lydia, Sem.

Nachnamen, Wanderarbeiter: Pfannenflicker, Hufschmied.

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

### NACHZÜGLER

### Nur für die SL!

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

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 Münzwechslers das Wort: Ihre Karosse verbraucht Mondvorrat und macht uns auffälliger. Doch das Web sieht gut aus. Wenn sie mir den Dienst 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 Theus aus Grashain: „Wir alle wollen ein neues Leben anfangen. Wir sollten sie mitnehmen.“

Annike Wegfinder: Letztlich die Entscheidung dem Trekk. Sie schützt, dass die Nagelmacher die Fahrt um zwei Tage verzögern würden, zudem könnte ihre alte Karosse zu Schaden kommen oder eine Zugchse werden.

Annike Wegfinder: Letztlich die Entscheidung dem Trekk. Sie schützt, dass die Nagelmacher die Fahrt um zwei Tage verzögern würden, zudem könnte ihre alte Karosse zu Schaden kommen oder eine Zugchse werden.

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

Wanderarbeiter | Muskeln: + | Beruf: Ein Handwerk: 12 | Siedler | Mut: + | Beruf: 9, Spezialität: 12, Kurzschrift oder Speer: 12 | Waffe: Kurzschrift 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, Ika, 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 ratscheckigen 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 Ländern ihren Frieden lassen.

Shanari sucht keinen gewaltsamen Konflikt. Hat sie keinen Erfolg, zieht sich ihre Meute zurück, um jede Nacht Karossern 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: + | Belebiger Beruf: 9, Auf leisen Pfoten: 9, Kratzen: 9 | Waffe: Krallen (Schaden: 2) |

Namen: Eanaru, Javaru, Kaor, Njenes, Rojaar, Sjasi, 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 zuhört, dem Wahrzeichen dieser Siedlung.

Der Trekk wird dort Halt machen und seine Geschäfte erledigen. Annike Wegfinder spricht als Trekführerin jedoch jedem Mitglied des Trekkis 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.

RIP Taysal (2021)

Wissen der Szenen von ihrem Teilung/Tag

### Siuit

### Botschafter und Kundschafter der Vogelmenschen

„Schau hoch, du verscheckst ja die Tauben.“

Trickreich: +

Beruf: Botschafter: 9, Kundschafter: 9

Fliegen: 12

\* Kann fliegen: ++

Waffe: Krallen: 3, Flügel: 3

Rüstung: Gefieder: 4

= 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.“

Geschick: +, Charismatisch: +, Intelligent: +

Berufe: Erzählerin: 9, Jägerin: 9

Gesang: 12, Bemschnitzerei: 12

\* Schalkknochen: +

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

### Siuit

### Botschafter und Kundschafter der Vogelmenschen

„Schau hoch, du verscheckst ja die Tauben.“

Trickreich: +

Beruf: Botschafter: 9, Kundschafter: 9

Fliegen: 12

\* Kann fliegen: ++

Waffe: Krallen: 3, Flügel: 3

Rüstung: Gefieder: 4

= 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.“

Geschick: +, Charismatisch: +, Intelligent: +

Berufe: Erzählerin: 9, Jägerin: 9

Gesang: 12, Bemschnitzerei: 12

\* Schalkknochen: +

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: +, Gutgelant: +

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, <50m: 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

Dampftriebwerke reparieren: 12

\* Tech-Magie: +, Prisma mit 4 Zaubern: +

Wundschwelle: 4

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

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

### Awwar

### Händler der Katzenmenschen

„Auch dein Gesicht will Lächeln. Gib ihm doch Freiheit.“

Gewandt: +, Gutgelant: +

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, <50m: 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

Dampftriebwerke reparieren: 12

\* Tech-Magie: +, Prisma mit 4 Zaubern: +

Wundschwelle: 4

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

\* Schalkknochen: +

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 - Fordern

15: Sehr gut - Schwer

18: Überlegend - Extrem schwer

### 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



