

## NACHZÜGLER

Nur für die SL!

Der Trekk steht im Innenhof des Handelshauses Münzwechsler, zwölf gewaltige Karossen, je ein Paar Riese-nechsen 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 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's „Achtet auf euch und die Umgebung, dann werden wir ankommen“ | Erfahrung: ++, Gereicht: + | 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: 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: Agja, 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 zuhört, dem Wahrzeichen dieser Siedlung.

Der Trekk wird dort Halt machen und seine Geschäfte erledigen. Annikе Wegfinder spricht als Trekkführerin jedoch jedem Mitglied des Trekk's 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.



# Iw6 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 Spieler vorgefertigte Charakterkarten. Auf weiteren Flyern sind Zusatzszenarien für längere Runden.

Das Flyerbuch ist ein Instant-Rollenspiel für Cons und kurze Runden und ist für eine erfahrene SL und 2-5 anfangende bis erfahrene Spieler gedacht. Alle Materialien gibt es auch unter [flyer.iw6.org](http://flyer.iw6.org) (zum Drucken und Ändern).

## ABLAUF

Die SL liest diesen Regeltext und das Grundszenario, während jeder Spieler eine Charakterkarte wählt und die Regeln liest. 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) besorgen.

## REGELN

Als Regelwerk verwenden Flyerbücher das freie Iw6-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 Plus- (Stärke) oder Minus- (Schwäche).

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

Bilder von Trudy Wenzel: <http://blackthumbstudios.artworkfolio.com>  
und Kathrin Polkei: <http://wesnoth.org>  
Text von Günther Lietz: <http://taysal.net>  
und Arne Babenhauserheide: <http://iw6.org/uzanto/drak>  
Frei lizenziert unter der GPLv3: <http://gnu.org/licenses/gpl.html>

