

NACHZÜGLER

Nur für die SL!



Der Trekk steht im Innenhof des Handelshauses Münzwechsler, zwölf gewaltige Karossen, je ein Paar Riesenechsen 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 rüstige Naros 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: ++, Gerecht: + | 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: 12 |

Siedler | Mut: + | Beruf: 9, Spezialität: 12, Kurzsword oder Speer: 12 | Waffe: Kurzsword 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, 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 Land 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 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'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.

Für den GRT gedruckt mit Unterstützung von:

Jonas Richter	Jens Stengel
Julian Groß	Tsukasa
Oliver Jahnel	Mariam Bayati
Björn und Nue Bäuerlein	und weiteren Spendern

lw6.org/flyer/graswurzel2012



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 Grundscenario und für die Spieler vorgefertigte Charakterkarten. Auf weiteren Flyern sind Zusatzscenarien 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.lw6.org (zum Drucken und Ändern).

ABLAUF

Die SL liest diesen Regeltext und das Grundscenario, 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 Zusatzscenarien 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 Plusse (Stärke) oder Minusse (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 (Logo, Würfel und Nicht-Menschen), Kathrin Polikeit (Menschen, via wesnoth.org) und Emilien Rotival (Theis, via wesnoth.org).

Text von Günther Lietz (rollenspiel.tyvasal.net) und Arne Babenhauserheide (draketo.de).

Frei lizenziert unter der GPLv3 (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 (sechseckigen 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 (6 ist routine, 9 einfach, 12 fordernd, 15 schwer), besteht der Charakter diese Prüfung. Die Differenz zur Schwierigkeit gibt an, wie gut er die Herausforderung meistert.



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.



Beispiel: Tara und Sotar machen eine Wettfahrt auf Karossen. Tara würfelt auf Tischlerin (12) mit Boni aus ihrem Händchen für Technik (+) und Selbstbewusstsein (+). Sotar nutzt Tech-Adeptin (12) mit Bonus aus „Eins mit der Dampfkraft“ (+). Tara würfelt eine 4 und kommt so auf $12 + 2 + 4 = 18$. Sotar würfelt eine 1 und kommt auf $12 + 1 - 1 = 12$. Damit gewinnt Tara mit einer Differenz von 6 und lässt Sotar im Staub zurück.

KAMPF

Für den Kampf haben Charaktere Waffen, Rüstungen und eine Wundschwelle. Im Nahkampf würfeln beide Beteiligten auf einen passenden Wert (Wettstreit). Wer das bessere Ergebnis hat, trifft seinen Gegner. Bei Gleichstand trifft der Angreifer. Im Fernkampf würfelt nur der Angreifer (Herausforderung: Schwierigkeit je nach Waffe, oder 12 bis 5m, 15 bis 50m, +3 für erschwerendes; -3 in entspannter Situation). 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 Würfe 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. Belastung, fehlende Versorgung oder Pflege geben -3 bis +3.

Beispiel: Tara (Knüppel 12, Selbstbewusst +, Geschick +) hat eine Taschendiebin erwischt und will sie ausschalten. Die Diebin nutzt ihren Beruf (Taschendiebin 9). Taras Spielerin würfelt eine 4 und kommt auf 18 (12 plus 2 plus 4). Die Spielleiterin würfelt eine 2, was 11 ergibt (9 plus 2). Tara trifft also ihre Gegnerin mit einer Differenz von 7 Punkten (18 minus 11) und verursacht 8 Schaden (1 durch den Knüppel). Der Schaden erreicht die Wundschwelle der Diebin (4) und verursacht eine Wunde. Die Diebin hat dadurch einen Abzug von 3 auf alle Würfe. Sie versucht zu entkommen und verteidigt sich dafür nur, was ihr einen Bonus von 6 gibt. Zusammen mit der Wunde hat sie einen Wert von 12 (9 minus 3 plus 6). Tara greift erneut an und wirft eine 3. Damit kommt Tara auf 11. Die SL würfelt eine 1 und erreicht ebenfalls 11. Da Tara angreift, trifft sie. Sie verursacht aber keine Wunde. Die erneut getroffene Diebin ergibt sich und wird gefesselt, danach werden ihre Wunden versorgt. Eine Woche später würfelt die Diebin auf Heilung. Der Würfel zeigt eine 1, doch die Pflege im Treck gibt ihr einen Punkt Bonus, so dass sie 0 erreicht und ihre Wunde heilt.



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 Trekk aus Karossen aus Holz und Metall, gezogen von gewaltigen Echsen, die gestärkt werden durch dampfgetriebene Technik. Ziel jedes Trekk 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 Landen, 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 Hochturm zu führen. Ein Trekk aus reichen Händlern, gemeinen Wanderarbeitern, mutigen Wachen und einfachen Knechten. Ein Trekk, der einem unbestimmten Schicksal entzogen wird...

