

Riesen, Greifen und verruchte Straßen

Eine Antologie für Beutelschneider

Von Roland Hofmeister nach den Beutelschneider-Regeln von blut\_und\_glas

Gedanken vorweg.....	2
Content-Information und Savety-Tools .....	2
Eine kurze Einführung in Beutelschneider.....	2
Was brauche ich zum Spielen?.....	2
Was bedeuten die Farben der Murmeln und die Münzen? .....	3
Wie erstelle ich einen Charakter? .....	3
Wie reitet, zaubert und kämpft man?.....	4
Reiten.....	4
Zaubern (und Wunder wirken) .....	4
Kämpfen.....	4
Leben und Tod .....	5
Spezialkräfte, Artefakte und Tränke .....	5
Queste .....	7
Erfahrung und Entwicklung.....	8
Yimrheim .....	9
Die Ruine von Yal Qadhifa.....	9
Die Geschichte von Yal Qadhifa .....	9
Yal Qadhifa – Ein Stadtrundgang.....	9
Die, die in der Ruine leben .....	10
Abenteuer in Yal Qadhifa.....	12
Eine wilde Nacht in Treva .....	15
Regeln für den Spelunken Crawl.....	15
Der Raumhafen Treva über Kepler-186f.....	15
Die Spelunken von Treva .....	16
Wettkampf mit dem Zeitfenster .....	<b>Fehler! Textmarke nicht definiert.</b>
Die Hexen von Phourgisatis .....	20

## Gedanken vorweg

Das Regelwerk Beutelschneider von blut\_und-glas gibt es schon seit 2012, aktuell ist die 7. Edition, An den Opferfelsen gefesselt, draußen. Zusammen mit den Regelergänzungen bildet sie die Grundlage für diese kleine Anthologie.

Auf Beutelschneider bin ich erst mit der aktuellen Version gestoßen, um 2019. Von Anfang an hat mir die Mischung aus Erzählrollenspiel-Elementen (etwa, dass Spielende ihre Zauber frei gestalten können, dass in Szenen gedacht wird und dass es keinen klassischen Charakterbogen gibt) mit OSR-Elementen (die Zufälligkeit von Ereignissen, die Gefahr, die von jeder Interaktion ausgeht und die Möglichkeit des Scheiterns) gut gefallen. Daher hat es auch nicht lange gedauert, bis ich die erste Setting-Beschreibung, Yimirheim, entworfen habe. Als mein Projekt für 2026 will ich euch nun dieses Setting und ein paar andere Ideen, in überarbeiteter Form, präsentieren.

## Content-Information und Savety-Tools

In den Settings, die hier vorgestellt werden, geht es um Genreübliche Inhalte. Ein paar Untote hier, ein paar ekelige Madenmonster da, Gewalt, Sex, Suff. Trotzdem empfehle ich wie immer den Einsatz von Savety-Tools wie der X Card und eine Session 0, bei der Grenzen und Leitplanken festgelegt werden können. Um möglichst viele Spielende anzusprechen, versuche ich, in den Texten genderneutrale Sprache zu nutzen. Man sehe es mir nach, sollte dies nicht immer gelingen.

## Eine kurze Einführung in Beutelschneider

### Was brauche ich zum Spielen?

Um Beutelschneider spielen zu können, braucht man

- Je Spielenden und für die Spielleitung einen Beutel,
- viele, viele, Murmeln in den Farben rot, grün, blau, weiß und schwarz,
- ein paar Münzen
- Papier und Stifte für Notizen, Skizzen usw.

Die Beutel können auch Vasen, Schachteln oder Einmachgläser sein, Hauptsache sie sind undurchsichtig und aus ihnen kann man zufällige Murmeln oder Münzen ziehen. Es sollten 20 Murmeln hineinpassen und bequem ziehbar sein

## Was bedeuten die Farben der Murmeln und die Münzen?

**Rote Murmeln** stehen für Lebenskraft und Stärke, für Nahkampf und Mut.

**Grüne Murmeln** stehen für Geschicklichkeit, Heimlichkeit, Charme und Gewitztheit sowie für Fernkampf und alle Waffen, die eine gewisse Finesse im Gebrauch voraussetzen.

**Blaue Murmeln** stehen für Magie und Wunder, Intelligenz und Weisheit.

**Weißer Murmeln** stehen für ungenutzte Potentiale und zukünftige Entwicklungsmöglichkeiten.

**Schwarze Murmeln** stehen für Wunden, Hemmnisse, Krankheiten und Katastrophen.

**Münzen** (oder auch anderer Krimskrams) stehen sinnbildlich für Ressourcen, Ausrüstungsgegenstände, Gefallen und Versprechen, die man einfordern kann. Dabei repräsentieren sie nicht einen festen Betrag an Goldmünzen oder bestimmte Ausrüstungsgegenstände sondern die abstrakte Möglichkeit, mit seinem Geld etwas zu machen oder genau in dieser Situation die richtigen Werkzeuge dabei zu haben.

**Beispiel:** *Sascha, genannt die Katze, ist tief in einem alten Grabmal. Vor Sascha befindet sich ein Gang, von dem Sascha weiß, dass er mit einer tödlichen Falle gesichert ist. Die Person, die Sascha spielt könnte nun Murmeln aus dem Beutel ziehen, um festzustellen, ob sich Sascha sich irgendwie an den Fallen vorbeischlängeln kann oder die Münze in seinem Beutel opfern. Entscheidet sich die Person, die Sascha spielt, für die Münze, so hatte Sascha noch Diebeswerkzeuge und Holzkeile dabei, mit der die Falle unschädlich gemacht wird.*

## Wie erstelle ich einen Charakter?

Um einen Charakter zu erstellen, fülle einen Beutel mit 20 Murmeln. Von diesen Murmeln müssen 5 Murmeln weiß sein. Die restlichen 15 Murmeln können beliebig auf die Farben rot, grün und blau aufgeteilt werden.

**Beispiel:** *Ivonne, die Sascha spielt, legt in ihren Beutel folgende Murmeln:*

rot: 6      grün: 9      blau: 0      weiß: 5      schwarz: 0

# Wie reitet, zaubert und kämpft man?

## Reiten

Alle Proben werden durch Ziehen von Murmeln aus dem Beutel entschieden. Je nachdem, was die Aufgabe ist, muss mindestens 1 Murmel der richtigen Farbe gezogen werden. Je nachdem, wie schwer die Aufgabe ist müssen 5 (sehr einfache Aufgaben), 4 (einfache Aufgaben), 3 (gewöhnliche Aufgaben), 2 (schwere Aufgaben) oder 1 (sehr schwere Aufgaben).

**Beispiel:** Sascha möchte ein Wildpferd reiten. Da das Pferd noch nie geritten wurde und ein Wildfang ist, stellt dies eine schwere Aufgabe dar. Aus Saschas Beutel werden 2 Murmeln gezogen, eine davon ist tatsächlich blau. Damit kann Sascha das Pferd reiten.

Zieht eine spielende Person nur schwarze Murmeln, dann ist die Probe so danebengegangen, dass ihr Charakter handlungsunfähig ist. Sie ist ohnmächtig, schwer verletzt, gefesselt usw. und muss von einem anderen Charakter gerettet werden.

Tritt der Charakter gegen andere NSCs an, etwa bei einem Pferderennen, wird dies wie ein Kampf gehandhabt.

Opfert man eine Münze und entfernt diese aus dem Beutel, wird die Aufgabe um eine Kategorie leichter, weil man die passende Ausrüstung dabei hat.

## Zaubern (und Wunder wirken)

In Beutelschneider gibt es keine feste Zauberlisten oder Listen mit Wundern, die die Charaktere auf verschiedenen Stufen sprechen können, wie in anderen Rollenspielen üblich. Die spielende Person gibt an, welche Art Zauber sie wirken will, die Spielleitung legt dann die Schwierigkeit fest und lässt Murmeln aus dem Beutel des Charakters ziehen. Ist mindestens 1 Kugel dabei, so gilt der Zauber als geglückt.

## Kämpfen

Kämpfe sind i. d. R. gewöhnliche Aufgaben. Die beiden Kontrahenten ziehen aus ihren Beuteln 3 Murmeln. Diejenige Person, die die meisten roten (Nahkampf), grünen (Fernkampf), oder blauen (magischer Kampf) gezogen hat, hat gewonnen.

Der unterlegene Kontrahent erhält die Differenz der relevanten, gezogenen Murmeln als Schaden. Schaden bedeutet, dass er eine zufällig aus seinem Beutel gezogene, nicht schwarze Murmel durch eine schwarze Murmel ersetzen muss.

**Beispiel:** Sascha kämpft im Nahkampf gegen einen Ork (rot: 10, grün: 4, weiß: 0, schwarz: 1). In der ersten Runde zieht Sascha rot, rot, grün, der Ork rot, grün, schwarz.

*Sascha hat also diese Runde gewonnen, der Ork muss eine zufällige Murmel ziehen (rot) und sie durch eine schwarze Murmel ersetzen. Im Beutel des Orks sind nun folgende Murmeln: rot: 9, grün: 4, weiß: 0, schwarz: 2. In der zweiten Runde zieht Sascha grün, grün, weiß, der Ork rot, rot, rot. Aus Saschas Beutel werden 3 Murmeln durch schwarze Murmeln ersetzt. In der nächsten Runde zieht Sascha dummerweise diese 3 schwarzen Kugeln, der Ork rot, rot und grün. Aus Saschas Beutel werden 2 Murmeln durch schwarze Murmeln ersetzt. Zudem liegt Sascha nun schwer verwundet und kampfunfähig am Boden, da 3 schwarze Murmeln gezogen wurden.*

Kämpfe können auch unterschiedlich schwer für die Beteiligten sein, so dass eine Person nur 2 Murmeln (schwere Aufgabe) oder 3 Murmeln ziehen darf, die andere 4 Murmeln (leichte Aufgabe).

Alle vergleichenden Proben, wie ein Pferderennen, Schleichen gegen den Gehörsinn einer Wache usw. werden wie ein Kampf gehandhabt. Meist dauern diese Vergleiche nur eine Runde, sie können auch länger sein.

## Leben und Tod

Manchmal ist der Tod die unausweichliche Konsequenz eigener Dummheit. Wenn ein Spielercharakter zum Beispiel in einen Raum hineinflücht, ohne auf Fallen zu achten und dabei eine Klick-Oh-Platsch-Falle<sup>1</sup> auslösen.

Die Spielleitung legt dann fest, wie groß die Lebensgefahr ist. Je nachdem zieht die spielende Person 1 (geringe Lebensgefahr), 2 (moderate Lebensgefahr), 3 (akute Lebensgefahr), 4 (hohe Lebensgefahr) oder 5 (sehr hohe Lebensgefahr) Murmeln aus dem Beutel des Charakters. Ist eine schwarze Murmel dabei, stirbt der Spielcharakter.

Wunden können auch heilen, wenn längere Rastpausen eingelegt werden oder man sich in intensive medizinische Betreuung begibt. Der Spieler zieht 3 Murmeln (bei besonders schlechter Hilfe 2 Murmeln, bei exzellenter Versorgung 4 Murmeln) aus dem Beutel des Charakters. Jede schwarze Murmel kann durch Murmeln beliebiger Farbe ersetzt werden.

## Spezialkräfte, Artefakte und Tränke

Einige Gegner und Monster haben Spezialkräfte. Sie können diese Spezialkräfte statt einer Herausforderung einsetzen.

### **Beispiel:**

---

<sup>1</sup> Erst macht es Klick, wenn man auf den Auslöser tritt, dann kann man nur Oh sagen, bevor es dann Platsch macht, wenn die Decke runterkommt.

## **Einfache Vogelfrau**

rot: 2            grün: 8            blau: 5

*Himmlischer Gesang: Die Vogelfrau zieht 3 Murmeln aus dem Beutel. Für jede blaue Murmel tauscht eine Zielperson eine zufällig aus deren Beutel gezogene Murmel in eine weiße Murmel um. Tausche die 3 Murmeln aus dem Beutel der Vogelfrau in 3 schwarze Murmeln um.*

*Die Spezialkraft „Himmlischer Gesang“ kann jederzeit in einer Herausforderung eingesetzt werden.*

Artefakte und Tränke können entweder eigene Beutel besitzen, aus denen Gezogen wird und die dann ihre Spezialkräfte aktivieren oder bei Benutzung die gezogenen Murmeln aus dem Beutel der Charaktere verändern. Schreibe im letzteren Fall den Namen des Artefakts oder Trankes auf einen Papierschnipsel und lege sie in den Beutel.

Hier ein paar Beispiele für Tränke und Artefakte:

**Antimagisches Amulett:** Bei Auseinandersetzungen gegen Magie wird eine gezogene blaue Murmel des Gegners wie eine weiße Murmel behandelt.

**Trank der Hügelriesenstärke:** Wird dieser magische Trank getrunken, so darf die Spielfigur für den Rest der gesamten Szene all ihre gezogenen weißen Murmeln wie rote Murmeln behandeln.

**Zinnsoldat:** Diese kleine Statuette kann einmal am Tag für eine Szene zum Leben erweckt werden. Ein geisterhafter Soldat steht dem Träger zur Seite und beschützt ihn. Werden 3 schwarze murmeln gezogen, so ist das Artefakt zerstört.

Beutel: rot: 6            weiß: 4

**Magische Rüstung:** Statt selbst Schaden davonzutragen, zieht der Träger der Rüstung aus dem Schaden entsprechend Murmeln aus dem Beutel. Ist die Murmel nicht schwarz, so tausche sie gegen eine schwarze Murmel. Ist die Murmel schwarz, so erleidet der Charakter den Schaden. Werden 3 schwarze Murmeln gezogen, so ist die Magische Rüstung zerstört.

Beutel: blau 5

**Ring der Ablenkung:** Im Kampf zieht der Gegner gegen den Träger eine Murmel weniger.

**Magisches Schwert:** Solange der Charakter keine schwarzen Murmeln zieht, wird jede gezogene blaue oder weiße Murmel aus dem Beutel des Charakters wie eine rote Murmel gewertet. Zieht der Charakter eine schwarze Murmel, gelten alle gezogenen blauen oder weißen Murmeln als schwarz. Erhält der Charakter dadurch 3 schwarze

Murmeln, ist das Schwert zerstört, ansonsten ist es für diesen Kampf nicht mehr einsetzbar.

**Heiltrank:** Der Heiltrank wirkt einmalig wie eine Heilung.

**Trank der Wunder:** Der Trank entspricht in der Wirkung die eines Erfahrungspunktes-

Artefakte und Tränke können entweder Quest-Belohnungen sein oder gegen Münzen (1-3 Münzen je Artefakt) von Händlern erworben werden.

## Queste

Langwierige Herausforderungen, wie etwa das Erkunden eines Dungeons, das Hinabklettern eines steilen Abhangs usw. werden als Questen bezeichnet. Mehrere verschiedene Questen können als Kampagne bezeichnet werden.

Eine Queste besteht aus einer Beschreibung der Queste, einem Beutel mit Murmeln und der Belohnung für die Queste. Belohnungen können Artefakte, Münzen oder Erfahrungspunkte sein.

In den Beutel der Queste kommen 10 – 30 Murmeln beliebiger Farbe, je nachdem wie die Queste ausgestaltet werden soll. Die Erfahrungspunkte einer Queste sind von den Murmeln abhängig. Je 10 Murmeln im Questbeutel erhalten die Charaktere 1 Erfahrungspunkt.

### **Beispiel:**

#### **Queste: Abstieg in den Schlund**

**Beschreibung:** *Die Charaktere haben einen langen und gefährlichen Abstieg in einen Schacht vor sich. In der Dunkelheit lauern fledermausartige Schrecken und aus den Tiefen der Erde dringen grausige Schreie nach oben. Die Kletterpartie umfasst hierbei mehrere Etappen, zuletzt auch durch einen engen und scharfkantigen Kamin. Zwischen den einzelnen Etappen können die Figuren ein Lager aufstellen.*

**Beutel:** rot: 5      grün: 4blau 1

**Belohnung:** 1 Erfahrungspunkt

Jeder Charakter erklärt die Aktion, die er durchführen will. Die Spielleitungen legt die Herausforderungen fest. Die Herausforderungen werden wie ein Kampf behandelt. Sind alle Herausforderungen der Runde behandelt, beginnt eine neue Runde. Die Charaktere erklären wiederum ihre Aktionen usw.

Zieht die Spielleitung aus dem Beutel der Queste 2 schwarze Murmeln, gilt die gesamte Queste, zum Beispiel den Abstieg in den Schlund, als erfolgreich beendet. Die Charaktere erhalten ihre Belohnung.

Questen können auch unterbrochen werden. Die Charaktere verlassen z. B. den Dungeon, um Verstärkung zu holen, sie schlagen ein Lager auf, um sich zu regenerieren usw. Der Beutel der Queste wird zur Seite gelegt. Wollen die Charaktere die Queste weiterverfolgen, nimm diesen Beutel wieder zur Hand. Du kannst der Queste auch eine "Heilung" gönnen und 3 Murmeln ziehen. Sind schwarze Murmeln dabei, ersetze sie durch eine Farbe deiner Wahl (der Dungeon wird von Goblins besetzt usw.).

## Erfahrung und Entwicklung

Jedes Mal, wenn ein Charakter eine Queste abgeschlossen hat, eine Kampagne erfolgreich beendet hat, eine wichtige Herausforderung meisterte oder ein besonderes Monster erschlagen hat, bekommt der Charakter Erfahrungspunkte.

Erfahrungspunkte bedeutet, dass der Charakter zu einem selbstgewählten Zeitpunkt so viele Murmeln wie erhaltene Erfahrungspunkte aus seinem Beutel ziehen und gegen eine andere Farbe tauschen darf. Das gilt auch für schwarze und weiße Murmeln!

**Beispiel:** *Sascha hat 2 Erfahrungspunkte erhalten. Ivonne zieht aus Saschas Beutel 2 Murmeln (rot und weiß). Da sie in der letzten Queste schmerzlich feststellen musste, dass ihr Magische Kraft fehlt, tauscht sie diese 2 Murmeln in 2 blaue Murmeln um. In Saschas Beutel sind nun*

*rot: 4      grün: 7      blau: 2      weiß: 4      schwarz: 3*

Als Hilfestellung für die Vergabe von Erfahrungspunkten soll folgendes helfen:

- Eine Queste (Beutel mit 10-25 Murmeln) => 1 Erfahrungspunkt
- Eine schwere Queste (26-30 Murmeln) oder eine Questreihe mit 2 Questen => 2-3 Erfahrungspunkte
- Einen Gegner besiegt (15-20 Murmeln) => 1 Erfahrungspunkt
- Einen mächtigen Gegner besiegt (21-30 Murmeln) => 2 Erfahrungspunkte
- Eine Kampagne abgeschlossen => 3 Erfahrungspunkte
- Eine Welt vor dem Untergang gerettet => 4-5 Erfahrungspunkte

# Yimrheim

## Die Ruine von Yal Qadhifa

Eine Idee im Rahmen des Karnevals der Rollenspielblogs Juni 2017

### Die Geschichte von Yal Qadhifa

Die Stadt liegt zwei Tagesreisen vor der Küste eines Sultanats und diente seit alters her als Zufluchts- und Verbannungsort für ungeliebte Brüder des jeweiligen Sultans. Mit dem Versprechen, nie mehr ein Schiff zu betreten und ins Sultanat zurückzukehren und den Verlust ihrer Genitalien, konnten diese hier wenigstens ihr Leben retten. Zwei Kulte buhlten in der Stadt um die Gunst der Herrscher, die sich Amire nannten.

Der größere Kult war der patriarchalische Kult um den Herrn des Windes und der matriarchalische Kult der Meerese Göttin. Im Laufe der Zeit gewann der Kult des Herrn der Winde die Oberhand, und zwar aus zwei Gründen: Zum einen entwickelten die Priester des Kultes Ornithopter und später gar Ballone, mit denen auch das Festland erreicht werden konnte, ohne das Versprechen zu brechen, nie wieder ein Schiff zu betreten.

Zum anderen zwangen sie, mit Hilfe ihrer Gebete und Zauber, alle Handelsschiffe auf dem Weg ins Sultanat oder vom Sultanat in die Welt hinaus, hier Halt zu machen. So gewann die Palaststadt als ein wichtiger Umschlagsplatz rasch an Bedeutung.

Das Umlenken der Schiffe jedoch erzürnte den Kult der Meerese Göttin so stark, dass diese ein Meeresungeheuer beschworen, das den Schiffsverkehr zum Erliegen brachten. Als Rache verwandelten die Priester des Herren des Windes mit Unterstützung des Amire die Priesterinnen in Vogelmädchen. Nach sieben Generationen wurde die Stadt von den Amire und den Bewohnern aufgegeben. Die Bewohner flogen mit ihren Fesselballonen zurück ins Sultanat und versuchten erfolglos, jenes zu erobern.

### Yal Qadhifa – Ein Stadtrundgang

Drei steinerne Giganten halten die Schale, auf der sich die Palaststadt Yal Qadhifa befindet. Jeder der Giganten misst gut und gerne 200 Schritt, die Schale ist gut 150 Schritt über dem Meeresspiegel. Wer die wie aus einem Guss wirkenden Giganten einst erschaffen hat oder ob diese tatsächlich versteinerte Riesen sind, weiß heute niemand mehr.

Jeder der Giganten steht auf einer kleinen Insel, direkt unter der Stadt liegt eine Untiefe, so dass man bei Ebbe fast trockenen Fußes von Insel zu Insel gelangen kann. Die Insel zu Füßen des östlichen Giganten diente einst als Hafen, die Kaianlagen sind aber schon längst verfallen, hier haust auch das Meeresungeheuer.

Von den Kaianlagen führte einst eine teils hölzerne Stiege nach oben. Am Hinterteil des Riesen befand sich einst das Viertel Muakhhira, in dem die Händler und Handwerker der Stadt in beengten Verhältnissen lebten. Wie Schwalbennester wirkten einst die bunten Holzhäuser, von denen nur noch der Teil existiert, der in den Fels des Giganten geschlagen wurde. Eine weitere marode Treppe führt dann hoch in die Tempelstadt.

Das Zentrum der Palaststadt war der Sultanspalast, eine runde, mit Gold, Silber und blauen Kacheln geschmückte Zitadelle. Das große Kuppeldach der Zitadelle weist ein großes Loch auf und seit einigen Jahren haust ein Greif in den Mauern.

Zwei weitere Gebäude ragen aus dem Meer von kleinen Lustschlösschen, Palästen und Gärten hervor: Der Tempel des Herrn der Winde im Nordwesten und der Tempel der Meeresgöttin im Südwesten. Beide Tempel sind ähnlich aufgebaut. Dreistöckig, Tempel im Erdgeschoss (bei der Meeresgöttin) bzw. obersten Stockwerk. Darüber bzw. darunter befinden sich die Kammern von Novizinnen bzw. Novizen und Priesterinnen bzw. Priestern.

Vom Tempel des Herren der Winde führte einst eine Hängebrücke auf den Kopf des Nordöstlichen Giganten, auf dem einst die Flotte der Flugmaschinen Yal Qqadhifas stationiert war.

## Die, die in der Ruine leben

Vier Dinge sind es, die sich hier vereinen,

mein Blut zum rasen bringen und mein Herz zum weinen.

Ein strahlender Blick, das Seidenhaar lange,

ein funkeln des Lächeln und rosig die Wange!

Geschichten aus Tausendundeiner Nacht

## Vogelfrauen

Anders als gewöhnliche Harpyien sind die Vogelfrauen von Yal Qadhifa nicht halb dem Wahnsinn verfallen. Im Gegenteil, Ihnen ist bewusst, dass sie Opfer einer Verwünschung wurden. Ihr ganzes Trachten ist auf ihre Erlösung gerichtet, auch wenn sie nicht genau wissen, wie dies geschehen soll. Als gute Dienerinnen der Meeresgöttin heißen sie alle Willkommen, die es über das Meer, vorbei am Meeresungeheuer, in die Stadt kommen.

Sollten die Charaktere jedoch durch die Luft nach Yal Qadhifa gekommen sein, so sind die Vogelfrauen erbitterte Feinde, da diese denken, die Charaktere seien Diener des Herrn der Winde. Die Vogelfrauen vermehren sich durch Thelytokie, d. h. sie legen Eier, aus denen immer Weibchen schlüpfen. Teil des Fluches des Herren der Winde ist es, dass tote Vogelfrauen zu Staub zerfallen, ehe sie die Oberfläche des Meeres berühren. Wasser wirkt zudem verletzend auf die Vogelfrauen.

### **Einfache Vogelfrau**

rot: 2            grün: 8            blau: 5

Himmlicher Gesang: Die Vogelfrau zieht 3 Murmeln aus dem Beutel. Für jede blaue Murmel tauscht eine Zielperson eine zufällig aus deren Beutel gezogene Murmel in eine weiße Murmel um. Tausche die 3 Murmeln aus dem Beutel der Vogelfrau in 3 schwarze Murmeln um.

### **Erfahrene Vogelfrau:**

rot: 3            grün: 7            blau: 5

Himmlicher Gesang: Die Vogelfrau zieht 3 Murmeln aus dem Beutel. Für jede blaue Murmel tauscht eine Zielperson eine zufällig aus deren Beutel gezogene Murmel in eine weiße Murmel um. Tausche die 3 Murmeln aus dem Beutel der Vogelfrau in 3 schwarze Murmeln um.

Verfluchen: Die Vogelfrau zieht 3 Murmeln aus dem Beutel. Für jede blaue Murmel tauscht eine Zielperson eine zufällig aus deren Beutel gezogene Murmel in eine schwarze Murmel um. Tausche die 3 Murmeln aus dem Beutel der Vogelfrau in 3 schwarze Murmeln um.

### **Hohepriesterin der Vogelfrauen (einmalig, 2 Erfahrungspunkte)**

rot: 5            grün: 7            blau: 7            schwarz: 2

Himmlicher Gesang: Die Vogelfrau zieht 3 Murmeln aus dem Beutel. Für jede blaue Murmel tauscht eine Zielperson eine zufällig aus deren Beutel gezogene Murmel in eine weiße Murmel um. Tausche die 3 Murmeln aus dem Beutel der Vogelfrau in 3 schwarze Murmeln um.

Verfluchen: Die Vogelfrau zieht 3 Murmeln aus dem Beutel. Für jede blaue Murmel tauscht eine Zielperson eine zufällig aus deren Beutel gezogene Murmel in eine schwarze Murmel um. Tausche die 3 Murmeln aus dem Beutel der Vogelfrau in 3 schwarze Murmeln um.

Höllische Klage: Die Vogelfrau zieht 3 Murmeln aus ihrem Beutel. Für jede gezogene schwarze Murmel gerät ein Charakter in geringe Lebensgefahr. Es ist der Vogelfrau auch möglich, die Lebensgefahr bei mehr gezogenen schwarzen Murmeln für eine Person zu erhöhen. Beispiel: Es werden 3 schwarze Murmeln gezogen. Die Vogelfrau bringt einen Charakter in geringe Lebensgefahr, einen weiteren in moderate Lebensgefahr. Sie hätte auch einen Charakter in akute Lebensgefahr bringen können, den anderen verschonen.

## Fischadler, Möwen und Albatrose

Die eigentlichen Herren von Yal Qadhifa sind die zahlreichen Fischadler, die zehn Arten von Möwen, Raubmöwen und Albatrosse, die in den Ruinen der alten Paläste, vor allem aber im Tempel des Herrn der Winde brüten. Ihr Guano hat die Bodenmosaik vieler Paläste verdeckt. Die Vögel scheren sich normalerweise nicht um Charaktere es sei denn, sie kommen den Gelegen mit ihren Jungen zu nah.

## Das Meeresungeheuer

Nahe den verfallenen Kaianlagen hat das Meeresungeheuer sein Lager. Einst war die Hai Oktopus-Chimäre stark und wild genug, ganze Schiffe in den Untergang zu reißen. Das Fleisch seiner menschlichen Opfer machte es wild, hielt es jung und heilte alle Wunden, die man dem Ungeheuer beibrachte. Seit die Stadt jedoch verlassen ist, gibt es kein Menschenfleisch mehr. Uns so alterte das Ungeheuer, wurde alt und schwach und ist heute nur mehr ein Schatten seiner selbst. Wehe aber, wenn es wieder genügend Menschenfleisch zu fressen bekäme...

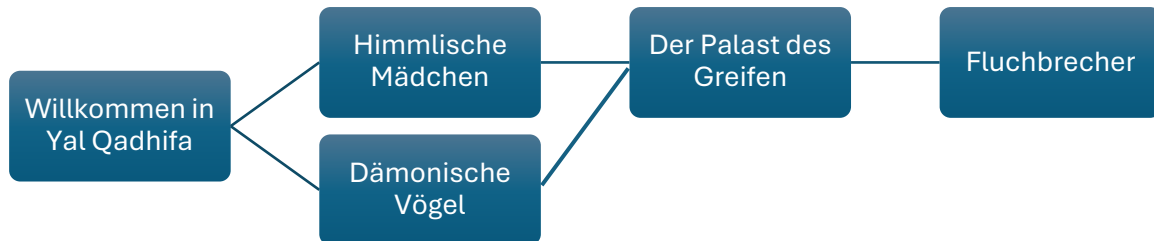
## Der Greif (2 Erfahrungspunkte)

Das größte Raubtier der ehemaligen Palaststadt ist ein ausgewachsener, wilder Greif, der sich im Thronsaal niedergelassen hat. Der große Fleischfresser ernährt sich vor allem von Vögeln und Vogelfrauen, Charaktere, die durch die Ruinen streichen, sieht er als willkommene Bereicherung seines Speiseplans.

rot: 8      grün: 9      blau: 6      schwarz:3

## Abenteuer in Yal Qadhifa

Folgende Questpfad ist in Yal Qadhifa möglich:



### Queste: Willkommen in Yal Qadhifa

**Beschreibung:** Die Charaktere machen sich auf dem Weg nach Yal Qadhifa. Dazu können sie entweder eine Bagalla<sup>2</sup> nutzen oder ein Flugschiff nutzen. Reisen sie per schiff an, müssen sie sich unbekanntem Strömungen und dem Meeresungeheuer stellen, reisen sie per Flugschiff an, wird dieses von Vögeln angegriffen

**Beutel:** rot: 5      grün: 4      blau:3      schwarz:3

**Belohnung:** 1 Erfahrungspunkt

### Queste: Himmlische Mädchen

**Beschreibung:** Wenn die Charaktere per See anreisen, werden ihnen die Vogelfrauen erstmal neutral gegenüberstehen. Um eine Audienz bei der Hohepriesterin zu bekommen, müssen die Damen ordentlich bezirzt werden...

**Beutel:** rot: 3      blau: 4      weiß: 3

**Belohnung:** Vogelfrauen kämpfen auf Seite der Charaktere (ziehe aus einem Beutel der Charaktere eine Murmel. Rot = einfache Vogelfrau, grün = erfahrene Vogelfrau, Blau Hohepriesterin), Hinweis auf den Schatz des Greifen und auf die Möglichkeit der Erlösung

---

<sup>2</sup> ist ein anderthalbmastiges, Segelschiff, mit Lateinsegeln am Großmast und am kleinen Besanmast und einer Wasserverdrängung zwischen 100 und 400 Tonnen. Den Schiffskörper mit geringer Seitenhöhe zeichnen runde Spantformen und ein stark geneigter Vorsteven aus, dessen Länge bis zu einem Drittel der Schiffslänge betrug. Die Heckaufbauten waren mit fünf Fenstern, Galerien und Balkonen ausgestattet, sowie mit Schnitzereien und bunter Bemalung verziert. Das Poopdeck erinnert an Galeonen. Die Mannschaft des Schiffes besteht aus um die 20 Seeleute.

## Queste: Dämonische Vogelweiber

**Beschreibung:** Wenn die Charaktere per Fluggerät in die Stadt kommen, sehen sie die Vogelfrauen als Feinde der Meeresgöttin an und werden sie angreifen. Sie lassen Steine vom Himmel fallen, greifen sich immer wieder Charaktere, heben sie hoch und lassen sie fallen (selten aber tiefer als 3 Schritt, die Vogelfrauen sind zwar flink, aber nicht sehr stark) oder schicken Gewitterelementare gegen die Gruppe. Sie geben erst auf, wenn ihre Anführerinnen besiegt wurde.

**Beutel:** rot: 2      grün: 5      blau:3

**Belohnung:** 2 Erfahrungspunkte, Hinweis auf den Schatz des Greifen und auf die Möglichkeit der Erlösung

**Die Anführerin:** Wenn die Spielleitung zum ersten Mal 3 schwarze Murmeln zieht, taucht die Hohepriesterin auf und muss besiegt werden, so sie da noch lebt. Danach kann die Queste bis zu den nächsten 3 schwarzen Murmeln gezogen werden

## Queste: Der Palast des Greifen

**Beschreibung:** Als der letzte Amire in den Krieg gegen seine Verwandten vom Festland zogen, ließ er sein Vermögen zurück in Yal Qadhifa, im Glauben, dass hier der Schatz bis zu seiner Rückkehr nach seinem Sieg sicher verwahrt läge. Und dort liegt er noch heute in der Schatzkammer der Zitadelle. Und der Eingang zur Schatzkammer liegt direkt unter dem Nest des Greifens. Die Charaktere müssen die Zitadelle erkunden, sich zum Nest vorkämpfen und dort den Greif besiegen, während sie von Albatrossen, Möwen und anderen Vögeln bedrängt werden. Und die Fallen! Vergesst nicht die Klick-Oh-Platsch-Fallen!

**Beutel:** rot: 5      grün: 7      blau: 5      weiß: 5      schwarz: 3

**Belohnung:** 2 Erfahrungspunkte, 3 Münzen, Artefakt Zinnsoldat

**Der Greif ist da!** Wenn die Spielleitung zum ersten Mal 3 schwarze Murmeln zieht, taucht der Greif in seinem Nest auf und muss besiegt werden, so er da noch lebt. Danach kann die Queste bis zu den nächsten 3 schwarzen Murmeln gezogen werden.

## Queste: Fluchbrecher

**Beschreibung:** „Ihr Weiber sollt zu Vögeln werden, bis sich ein Gott dem andern unterwirft!“ so war die Verwünschung, der die Priesterinnen einst traf. Dazu müssten die Charaktere nur Ketten um die Statue des Herrn der Winde zu legen. Dumm nur, dass der Gott alle seine Diener, die Vögel, zum Tempel ruft. Sobald die Statue in Ketten liegt (Ein

Gott unterworfen wurde), endet die Verwünschung und die Vogelfrauen werden zu normalen Frauen.

**Beutel:** rot: 4      grün: 7      blau: 4

**Belohnung:** 2 Erfahrungspunkte und 2 Münzen

## Eine wilde Nacht in Treva

### Regeln für den Spelunken Crawl

Die Spelunke besitzt einen eigenen Beutel, der das Gebäude, die Mitarbeiter, alle verfügbaren Waren als auch die Gäste darstellt.

Der Beutel richtet sich sowohl nach der Größe und Qualität der Spelunke als auch nach der Klientel vor Ort. Jeder Charakter steht für sich alleine und nimmt an der Herausforderung teil, sofern sie mag. Gelingt die Herausforderung, so können Münzen aus dem eigenen Beutel verwendet werden, um sich und den Gästen einen ordentlichen Abend zu genehmigen.

Für jede Münze, die auf diese Weise geopfert wird, darf eine zufällige Murmel aus dem Beutel der Taverne entnommen werden. Abhängig von der Farbe haben diese besondere Effekte.

### Der Raumhafen Treva über Kepler-186f

490 Millionen Lichtjahre von der Erde entfernt umkreist Kepler-186f einen roten Zwerg im Sternbild des Schwans. Er liegt in der Habitablen Zone, ist ein feuchtwarmer, mit biologischem Schlick, Algen und Bakterien überzogener Felsen, auf dem es sogar Jahreszeiten gibt. Um seinen Stern zu umlaufen braucht er 130 Tage. Erst seit 2014 weiß man, dass der Scheißhaufen, so der liebevolle Name, den ihm die Minenarbeiter gegeben haben, existiert. Heute, im Jahr 2140, wird im großen Stil Bergbau betrieben, denn der Planet besitzt etwas, was die raumfahrenden Zivilisationen brauchen: Orichalkum, ein seltenes Metall, das für die Quanten-AI der Hyperraum-Probabilitäts-Antriebe benötigt wird.

Hoch über Kepler-186f fliegt Treva, ein Raumhafen, der als Umschlagsplatz für die Erze des Planeten dient, der aber vor allem für seine Discos, Bars, Spelunken, Kneipen, Schwemmen und Stampen in allen bewohnten Sonnensystemen bekannt ist.

Erreicht wird der Raumhafen über ein Sprungtor, dass sich alle 24 Stunden öffnet und danach für 8 Stunden geöffnet bleibt.

## Ankunft und Abflug

Die Charaktere sind Minenarbeiter, Beamten der Regierung, reisende Geschäftsleute, abenteuerlustige Neureiche, neugierige Aliens oder Musk-E-Tiere, Söldner einer Hight-Tech-Firma der erben eines gewissen Elons, der vor 120 Jahren ein Weltraumimperium gründete, sonst aber ein ziemliches Arschloch war. Sie haben 24 Stunden Zeit, sich auf Treva zu vergnügen, dann geht es per Raumtransporter zurück zum Mars. Wer den Abflug verpasst, sitzt, wegen Wartungsarbeiten am Sprungtor, ein Jar auf Treva fest, mit all den Feinde, die sich die Person in den nächsten 24 Stunden machen sollte...

**Hinweis an die Spielleitung:** Pro Spielcharakter werden 4 Münzen gebraucht. Wie die Münzen verteilt werden sollen die Spielenden selbst entscheiden. Nutze Datumswürfel aus Holz für den Count Down. Eine Stunde auf Treva könnten dabei 5 Minuten am Spieltisch entsprechen. Das kannst Du jederzeit unterbrechen, z.B. um Kämpfe abzuhandeln, musst aber nicht.

## Die Spelunken von Treva

### Kanonenfutter

Schmuckloser, rustikaler Laden in der Nähe der Hauptwache. Am Holoschirm laufen ständig Kriegs- und Waffendokus, auf der Toilette findet man Schmierereien mit Schlachtberichten, Propaganda und echten, geheimem Informationen über Schwachstellen von Waffensystemen. Hier kehren hauptsächlich Soldaten und Wächter ein.

**Beutel:** rot: 4      grün: 2      blau: 2      weiß: 1      schwarz 1

**Eintritt:** Herausforderung Kampf (rot, etwa Armdrücken) oder Geschick (grün, eine Runde GZero-Darts)

**Belohnung** (je gezogene Murmel aus dem Beutel während der Herausforderung):

- Rot - Die Spielfigur erhält von einem Veteranen ein paar heftig gute Tricks und Kniffe im Nahkampf und erhält 2 Erfahrungspunkte (rot). GEFAHR: werden gleichzeitig 3 oder mehr rote Murmeln gezogen, artet das Ganze ordentlich aus und der Abend endet in einer heftigen Schlägerei bis letzten Endes ein Vorgesetzter einschreitet. Alle Spielfiguren (alle!) erleiden eine Verletzung (1) und niemand kann für den weiteren Abend Münzen ausgeben.

- Grün - Die Spielfigur gewinnt ein in der Taverne übliches Glücksspiel oder könnte mit einer Darstellung begeistern und erhält sofort 3 weitere Münzen für den eigenen Beutel.
- Blau - Die Soldaten hier sind alle sehr abergläubisch und wollen mit Magie und psionischen Kräften nichts zu tun haben. Die Spielerfigur wird aus der Spelunke gejagt.
- Weiß - die Gäste haben das Interesse an der Spielerfigur verloren. Nichts geschieht.
- Schwarz - Die Spielerfigur hat sich ordentlich mit den Soldaten verscherzt, erhält eine Verletzung und findet sich automatisch ohnmächtig irgendwo außerhalb der Taverne.

## Restaurant Succus Digest

Mit Schwarzlicht beleuchteter Laden, der hauptsächlich von Schleimwesen und Feinschmeckern besucht wird. Fremde, die in das Restaurant wollen, müssen eine Verschwiegenheits- und Klageverzichtserklärung unterschreiben. Gerüchtweise ist dieses Restaurant alleine dafür verantwortlich, dass es keine Katzen, Ratten oder sonstige Haustiere auf der Station gibt. Verschwörungstheorien zu Folge ist das Restaurant auch für das Verschwinden des einen oder anderen Minenarbeiters oder Reisenden verantwortlich... allein, man konnte bisher nichts nachweisen....

**Beutel:** rot: 3      grün: 2      blau: 4      weiß: 1

**Eintritt:** 2 Münzen

**Herausforderung:** Gewitztheit, Beobachtungsgabe (grün) oder Intelligenz (blau)

**Belohnung:** (je gezogene Murmel aus dem Beutel der Spelunke während der Herausforderung):

- Rot: für jede rote Murmel eine Heilung.
- Grün: für jede grüne Murmel einen Erfahrungspunkt. Werden 2 grüne Murmeln gezogen, hat der Charakter bemerkt, dass in der Küche ein Wesen gefangen gehalten und bei lebendigem Leibe zerstückelt wird. Die Queste **Freiheit für den Hauptgang** ist verfügbar.
- Blau: Je gezogene blaue Murmel darf der Charakter eine Murmel aus seinem Beutel ziehen. Ist diese weiß oder schwarz, darf er sie gegen eine rote oder blaue Murmel tauschen. Wurden 3 blaue Murmeln gezogen, bemerkt der Charakter, dass in der Küche ein Wesen gefangen gehalten und bei lebendigem Leibe zerstückelt wird. Die Queste **Freiheit für den Hauptgang** ist verfügbar.
- Weiß: Keine Auswirkung. Der Charakter wird von den Schleimwesen ignoriert.
- Schwarz: Wurden 3 schwarze Murmeln gezogen, zeigt eines der Schleimwesen auf den Charakter. Alle anderen Schleimwesen machen sich nun daran, den

Charakter zu jagen und diesen ihren Anführer als Hauptgang zu servieren. Die Queste **Der Hauptgang zappelt noch!** wird gestartet

**Queste: Freiheit für den Hauptgang!**

*Beschreibung:* In der Küche wird ein Wesen (ein Mensch, ein Alien, eine Katze) gefangen gehalten und bei lebendigen Leibe zerstückelt. Ihr Aussehen und die Schreie haben Mitleid bei Dir geweckt und du entscheidest, es zu befreien. Dumm nur, dass dir die ganze Küchencrew im Wege steht

*Beutel:* rot: 4      grün: 3      blau: 4      weiß: 4

*Belohnung:* Wird das Wesen gerettet, hat der Charakter nun einen treuen Begleiter (Extra-Beutel mit 10 Murmeln)

**Queste: Der Hauptgang zappelt noch!**

*Beschreibung:* Der Charakter wird von allen anwesenden Schleimwesen gejagt. Er soll dem Anführer als Hauptgericht dargeboten werden! Nun heißt es schnell aus dem Restaurant zu verschwinden, doch die Türen wurden automatisch verschlossen!

*Beutel:* rot: 5      grün: 4      blau: 5      weiß: 6

*Belohnung:* 1 Erfahrungspunkt

**Zur offenen Schleuse**

Einer der Wartungsschleusen der Raumstation wurde vor 2 Sonnenumläufen von Weltraumschrott beschädigt und musste aufgegeben werden. Die Schleuse wurde notdürftig geflickt und beherbergt heute eine kleine Bar, die etwa 15 Personen Platz bietet. Gäste der Bar berichten immer wieder von einem leichten Luftsog.

**Beutel:** rot: 3      grün: 3      blau: 1      weiß: 2      schwarz: 1

**Eintritt:** 1 Münze

**Herausforderung:** Geschicklichkeit (grün) um sich zum Barkeeper durchzudrängeln

**Belohnung:** 1 Erfahrungspunkt. Werden 2 weiße Murmeln gezogen, findet der Charakter eine Börse mit 2 Münzen. Werden 3 schwarze Murmeln gezogen, bricht die Hülle der Station. Alle Charakter befinden sich in hoher Lebensgefahr. Überlebende Charaktere erhalten 3 Erfahrungspunkte.

## Mangêjo La Ruğa Nano

Ehemaliges Frachtraumschiff der Nino-Klasse, ausgeweidet und an eine Luftschleuse geschweißt. Die Kantine ist bekannt für ihren Mix aus spanischer, mexikanischer, portugiesischer und marsianischer Küche und ihr Stela Bier, das man hier selbst braut. Die Hefe stammt von Kepler-186f. Die Kantine hat einen Türsteher, der nur harmlos aussehende Gäste mit guten Manieren durchlässt.

**Beutel:** rot: 5      grün: 4      blau: 4      weiß: 5      schwarz: 2

**Eintritt:** 1 Münze

**Herausforderung:** Gute Manieren und tadelloser Leumund (weiß)

**Belohnung:** (je gezogene Murmel aus dem Beutel der Spelunke während der Herausforderung):

- Rot: eine Heilung
- Grün: 1 Erfahrungspunkt
- Blau:
- Bei 2 weißen Murmeln: Minenarbeiter von Kepler-186f lassen es an den nötigen Manieren fehlen. Die Queste Vangofrapo! beginnt.
- Bei 2 gezogenen schwarzen Murmeln war die Hefe im Stela Bier verunreinigt, eine moderate Lebensgefahr.

### **Queste: Vangofrapo!**

Die Charaktere werden Zeuge, wie randalierende Minenarbeiter erst den Türsteher zusammenfalten und dann in Mangêjo La Ruğa Nano randalieren! Die Leitung der Mangêjo La Ruğa Nano verspricht 2 Münzen, wenn sie die Randalierer verscheuchen.

**Beutel:** rot: 6      grün: 4      blau: 1      weiß: 1

**Belohnung:** 2 Münzen

## Kein Raumhafen? Kein Problem

Wenn Du aus dem Norden Deutschlands stammst, dann könntest Du den Namen Treva schon mal gehört haben. Laut Claudius Ptolemäus (ca. 100 -160 n.Ch) lag Treva in etwa dort, wo sich heute Hamburg befindet. Damit ist eigentlich schon alles über eine alternative Verwendung gesagt: Vom bronze- und früheisenzeitlichen Handelsplatz über das mittelalterlichen Hafentädtchen zur Cyberpunk-HafenCity ist alles möglich. Die Namen der Kneipen mögen sich ändern, das Erlebnis aber nicht...

## Die Hexen von Phourgisatis

An der Donau um 170 n. Ch.

Die Exploratores von Sorviodurum

Das Barbaricum /Bavarikum

Der Hexenzirkel von Phourgisatis