

Beutelschneider

An den Opferfelsen gekettet Edition

Inhalt

Einleitung	4
Was dieses Dokument bietet.....	4
Was dieses Dokument nicht bietet	4
Änderungen in An den Opferfelsen gekettet	4
Grundlagen und Spielmaterialien	6
Der Beutel.....	6
Die Murmeln.....	6
Ziehen aus dem Beutel	6
Charaktere.....	8
Farben und Fähigkeiten.....	8
Charaktererschaffung.....	9
Grundregeln	10
Herausforderungen.....	10
Auseinandersetzungen.....	10
Verletzungen.....	12
Ohnmacht.....	13
Tod	13
Heilung	14
Erfahrung.....	14
Regeln für Fähigkeiten	16
Kampf	16
Geschick.....	17
Magie.....	17
Flexible Herausforderungen	18
Ungleiche Auseinandersetzungen.....	18
Ressourcenregeln	20
Die Münzen.....	20
Münzen erlangen	20
Münzen verwenden	22
Münzen verlieren.....	24
Regeln für Massenschlachten und Kriegsführung	26
Armeen.....	26
Schlachten	27
Heerführer & Häuptlinge.....	28
Truppenwerbung & Heeresverwaltung.....	29
Tross & Beute.....	29
Sold & Nachschub	30
Hunger & Meuterei	30
Erweiterte und alternative Regeln.....	31
Stärkere und schwächere Charaktere	31
Der Brutbeutel	31
Archetypen	32
Krafttiere	33

Meisterschaft.....	35
Schicksal	35
Gelegenheiten.....	37
Gemischte Herausforderungen und gemischte Auseinandersetzungen	37
Einsatz von Geschick und Magie in Kämpfen	38
Tödlichere Kämpfe	39
Todesstöße und -flüche	39
Schwächere Verteidigung.....	40
Gegner.....	41
Große und kleine Beutel.....	41
Gruppen.....	41
Besondere Fähigkeiten	41
Gewöhnliche Gegner.....	42
Besondere Monster.....	43
Schlussbemerkungen.....	44
Warum?.....	44
Andere Spiele.....	44
Umbauten und andere Genres	45
Mehr.....	45

Einleitung

Beutelschneider ist ein Baukasten, um Regelwerke für Fantasy-Rollenspiele zusammenzustellen, die auf die klassischen Rollenspielutensilien wie Würfel, Papier und Bleistift verzichten.

Im Zentrum der Regeln steht an ihrer Stelle ein mit bunten Murmeln gefüllter Beutel, der sowohl als Zufallsgenerator, als auch zur Buchführung benutzt wird.

Was dieses Dokument bietet

Auf den nächsten Seiten werden die Beutelschneider-Regeln präsentiert.

Dazu gehören auch Anwendungsbeispiele sowie Regeloptionen und Alternativen für einige Regelabschnitte.

Abschließende Bemerkungen geben einen kurzen Einblick in einige der Gedanken und Entscheidungen hinter den Regeln und reißen Möglichkeiten für umfassendere Veränderungen – wie zum Beispiel die Übertragung auf andere Genres – an.

Was dieses Dokument nicht bietet

Explizit nicht enthalten, außer in Form von einigen zur Illustration dienenden Beispielen, ist ein Setting.

Was ein Rollenspiel ist, beziehungsweise was für ein Rollenspiel Beutelschneider ist, inklusive solcher Fragen wie die nach den Aufgaben von Spielern oder Spielleitung oder nach der Rolle der Charaktere wird nicht ausdrücklich thematisiert.

Auch in den Schlussbemerkungen fehlt ein erläuternder "theoretischer" Unterbau der Regeln.

Änderungen in An den Opferfelsen gekettet

„An den Opferfelsen gekettet“ ist die fünfte „veröffentlichte“ Version von Beutelschneider und die dritte, die in Form eines konsolidierten Dokuments vorliegt.

Die Einzeltexte der Vorgängerversion „in den Armen der Tempelhuren“ wurden zusammen mit weiteren Bausteinen wieder in einem

Dokument zusammengefasst. Zudem wurden kleine Korrekturen eingepflegt, und die Anordnung der Texte und ihr Format leicht überarbeitet.

Grundlagen und Spielmaterialien

Alle Aufzeichnungen der Fähigkeiten eines Charakters und der verwendete Zufallsgenerator zur Aufgabenabwicklung sind zusammengezogen zum sogenannten "Charakterbeutel".

Dieser Charakterbeutel enthält 20 Murmeln in fünf verschiedenen Farben, deren farbliche Zusammensetzung die Fähigkeiten, Gesundheit, und Erfahrung eines Charakters widerspiegelt.

Ist der Ausgang einer Handlung unklar, werden eine oder mehrere Murmeln aus dem Beutel gezogen, und der Erfolg ist abhängig von der Farbe der gezogenen Murmeln.

Der Beutel

Für jeden Charakter oder andere Spielfigur wird ein eigener Beutel benötigt. Der Beutel sollte groß genug sein, um bequem 20 Murmeln aufzunehmen, und dabei noch Platz bieten, um die Murmeln durchmischen und ziehen zu können. Er sollte blickdicht sein, da in jedem Fall blind aus ihm gezogen wird.

Zusätzlich schafft dies eine Unwägbarkeit über die genauen Fähigkeiten eines Charakters, vor allem für andere Spieler.

Ohne Charakterbogen oder andere Aufzeichnungen über den Inhalt des Beutels, sollte er auch zwischen Spielsitzungen gefüllt bleiben können.

Die Murmeln

Beutelschneider benutzt Murmeln in fünf verschiedenen Farben (rot, grün, blau, weiß und schwarz), um die Fähigkeiten und den Gesundheitszustand von Charakteren darzustellen. Von allen Farben sollte ein ausreichender Vorrat vorhanden sein, wie viele das sind, hängt von der jeweiligen Gruppengröße ab. 20 Murmeln befinden sich im Beutel jedes Charakters, wobei theoretisch alle diese Murmeln die gleiche Farbe haben könnten. Somit ist mit 20 Murmeln in jeder Farbe (100 Murmeln insgesamt) pro Charakter der Bedarf in jedem Fall abgedeckt, in den meisten Fällen sollte aber auch ein kleinerer Vorrat ausreichen.

Ziehen aus dem Beutel

Im Lauf des Spiels wird immer wieder aus dem Beutel gezogen. Dabei werden blind eine bis fünf Murmeln aus dem Beutel genommen. Wenn mehrere Murmeln gezogen werden,

dann werden alle Murmeln auf einmal aus dem Beutel genommen (also ohne die zuerst gezogenen Murmeln wieder zurückzulegen).

In den meisten Fällen werden die gezogenen Murmeln nur benutzt, um an Hand ihrer Farben den Ausgang einer Handlung oder Situation zu bestimmen. In einigen besonderen Fällen werden stattdessen die gezogenen Murmeln jedoch durch andersfarbige Murmeln ersetzt.

Charaktere

Charaktere in Beutelschneider werden durch den Inhalt ihres Charakterbeutels definiert.

Farben und Fähigkeiten

Charakter in Beutelschneider verfügen über drei Fähigkeiten: Kampf, Geschick, und Magie.

Rote Murmeln stehen für die Fähigkeit Kampf. Sie spiegelt dabei sowohl die Übung des Charakters im Umgang mit verschiedenen Waffen, als auch seine Kampfinstinkte, rohe Körperkraft, und seine Zähigkeit wieder.

Grüne Murmeln stehen für die Fähigkeit Geschick. Sie fasst so verschiedene Fertigkeiten wie Diebeshandwerk, den Umgang mit Tieren, Schaustellerkünste, Überlebensfähigkeiten, Verhandlungsgeschick und andere soziale Talente zusammen, und bestimmt darüber hinaus die Schnelligkeit und Gewandtheit des Charakters in der Fortbewegung.

Blaue Murmeln stehen für die Fähigkeit Magie. Sie gibt Auskunft über das arkane Wissen eines Charakters, seine Kenntnisse über Götter und Dämonen, seine Fähigkeiten als Alchimist, Wahrsager, und Sternendeuter, aber auch seine Herrschaft über magische Rituale, Beschwörungen, Zauber, oder Flüche.

Darüber hinaus kann der Beutel eines Charakters noch Murmeln in zwei weiteren Farben enthalten, die allerdings nicht mit einer bestimmten Fähigkeit verknüpft sind.

Weißer Murmeln sind Nieten und stehen für keine Fähigkeit, sondern für das noch unentwickelte Potential eines Charakters. Das Ziehen einer weißen Murmel hilft daher auch nicht dabei, eine Aufgabe erfolgreich zu meistern.

Schwarze Murmeln repräsentieren schwere Verwundungen, Krankheiten, oder auch Flüche, die auf einem Charakter lasten. Schwarze Murmeln helfen ebenfalls nicht dabei, Aufgaben zu bestehen, und sie zu ziehen kann den Charakter sogar in große Gefahr bringen.

Charaktererschaffung

Ein neuer Charakter in Beutelschneider wird erschaffen, indem ein leerer Beutel mit insgesamt 20 Murmeln gefüllt wird.

5 dieser Murmeln müssen weiß sein.

Die übrigen 15 Murmeln können beliebig auf die drei Fähigkeiten Kampf (rote Murmeln), Geschick (grüne Murmeln) und Magie (blaue Murmeln) verteilt werden.

Eine oder sogar zwei Farben können auch 0 Murmeln erhalten, so dass am Ende also maximal 15 Murmeln einer Farbe (zusätzlich zu den 5 weißen Murmeln) im Beutel sein können.

Damit ist die Charaktererschaffung abgeschlossen.

Matthäus, ein heruntergekommener Ritter der Sonnenlande, wird nach den üblichen Regeln erschaffen und mit 9 roten, 6 grünen, 0 blauen und den obligatorischen 5 weißen Murmeln ausgestattet.

Grundregeln

Einige wenige Grundregeln, die allesamt auf dem Ziehen von Murmeln aufsetzen, bilden die Basis für den Einsatz von Beutelschneider.

Herausforderungen

Wenn der Ausgang der Handlung eines Charakters unsicher ist, dann handelt es sich um eine sogenannte Herausforderung. Ob ein Charakter eine solche Herausforderung besteht oder nicht (ob seine Handlung Erfolg hat oder nicht) wird durch Ziehen aus dem Beutel bestimmt.

Zunächst wird die Herausforderung einer der drei Fähigkeiten (Kampf, Geschick oder Magie) zugeordnet.

Dann wird die Schwierigkeit der Herausforderung als sehr einfach, einfach, gewöhnlich, schwer oder sehr schwer eingestuft.

Bei einer gewöhnlichen Herausforderung zieht der Spieler des Charakters drei Murmeln blind aus dem Beutel. Bei einer einfachen Herausforderung zieht er vier Murmeln, bei einer sehr einfachen fünf Murmeln, bei einer schweren hingegen zwei und bei einer sehr schweren sogar nur eine Murmel.

Wenn mindestens eine der gezogenen Murmeln die Farbe der passenden Fähigkeit hat (rot für Kampf, grün für Geschick, blau für Magie), dann hat der Charakter die Herausforderung bestanden.

Wenn keine der gezogenen Murmeln die passende Farbe hat, dann hat er die Herausforderung nicht bestanden.

Danach werden die Murmeln in den Beutel zurückgelegt.

Beispiele für Herausforderungen in den drei Fähigkeiten finden sich weiter unten in den Abschnitten zu Kampf, Geschick und Magie.

Auseinandersetzungen

Manchmal ist der Ausgang einer Handlung deshalb unsicher, weil zwei (oder mehr) Charaktere gegeneinander arbeiten oder ander-

Bei einer sehr schweren Herausforderung gegen Geschick muss Matthäus eine Murmel aus seinem Beutel ziehen. Er zieht eine seiner roten Murmeln und hat somit versagt.

weitig im Wettstreit miteinander liegen, so dass nur einer von ihnen erfolgreich sein kann. Bei solchen Fällen handelt es sich nicht um Herausforderungen, sondern um Auseinandersetzungen.

In einer Auseinandersetzung wird ebenfalls zunächst für jeden Beteiligten die passende Fähigkeit. Häufig wird dies für alle Beteiligten die gleiche Fähigkeit sein, jedoch können auch zwei unterschiedliche Fähigkeiten miteinander verglichen werden.

Dann wird für jeden Einzelnen die Schwierigkeit bestimmt, die sich in solchen Fällen aus den relativen Vor- und Nachteilen der Widersacher ergibt.

Ist die Schwierigkeit gewöhnlich und hat keiner der Beteiligten einen klaren Vor- oder Nachteil gegenüber den anderen, so zieht der entsprechende Spieler drei Murmeln. Ist die Auseinandersetzung einfacher für einen Beteiligten, weil er einen besonderen Vorteil genießt oder sein Widersacher benachteiligt ist, so zieht er vier oder im Falle eines sehr ausgeprägten Vorteils sogar fünf Murmeln. Ist die Schwierigkeit hingegen schwerer auf Grund eigener Nachteile oder Umständen, die dem Anderen helfen, dann werden zwei oder sogar nur eine Murmel gezogen.

Wer - und ob überhaupt jemand - Erfolg hat, wird ermittelt, indem die Zahl der gezogenen Murmeln, die jeweils der von jedem Einzelnen eingesetzten Fähigkeit entsprechen, miteinander verglichen wird.

Wer die meisten passenden Murmeln gezogen hat, der konnte sich durchsetzen, und zwar umso deutlicher, je größer die Differenz zwischen der Zahl seiner passenden gezogenen Murmeln und der seiner Widersacher ist.

Danach werden die Murmeln in den Beutel zurückgelegt.

Matthäus und sein Saufkumpan Bartholomäus liegen in einer Geschick-Auseinandersetzung miteinander. Keiner von beiden hat einen deutlichen Vorteil oder Nachteil. Daher ziehen beide jeweils drei Murmeln. Matthäus zieht einmal grün und zweimal weiß. Bartholomäus zieht dreimal rot. Matthäus entscheidet die Auseinandersetzung mit einer (grünen) Murmel Vorsprung für sich.

Leichter für den Einen oder schwieriger für den Anderen?

Bei der Festlegung der Schwierigkeiten in einer Auseinandersetzung, kann häufig die Frage aufkommen, ob ein Umstand die Schwierigkeit für einen Beteiligten erhöht oder ob er sie für seinen Gegenspieler herabsetzt.

Als Entscheidungshilfe, ob es sich um einen Vorteil für die eine oder einen Nachteil für die andere Seite handeln soll, bietet sich zum einen die Frage an, wer gerade der wichtigere Handlungsträger ist - dessen Schwierigkeit sollte zuerst verändert werden, damit er einen Effekt der eigenen Handlungen/Umstände bemerken kann -, und zum anderen die Frage, wie intensiv und schnell die Auseinandersetzung geführt wird - niedrigere Schwierigkeiten sorgen für einen schnelleren und entscheidenderen Ausgang.

Matthäus wird von einem Räuber überrascht, was die Schwierigkeiten in der Auseinandersetzung zu Gunsten des Räubers verschieben sollte. Matthäus zieht nur zwei Murmeln, der Räuber drei, da das Hauptaugenmerk auf Matthäus liegt.

Ist es hingegen Matthäus, der den Räuber überrascht, so zieht Matthäus vier Murmeln und der Räuber drei, da auch hier wieder das Hauptaugenmerk auf Matthäus ruht.

Bartholomäus und Konstantin sind beide betrunken, was ihnen in einer möglichen Auseinandersetzung offensichtlich zum Nachteil gereicht. Wenn sie sich miteinander prügeln, dann ziehen sie jeweils nur zwei Murmeln, da sie zwar riskieren den Anderen zu verletzen, es aber nicht darauf anlegen ihn umzubringen.

Bartholomäus und Konstantin sind schon wieder betrunken und prügeln sich schon wieder. Diesmal gibt es aber auch ernstlich böses Blut zwischen den beiden. Deshalb ziehen sie jeweils vier Murmeln, denn sie wollen einander am liebsten tot sehen.

Verletzungen

Immer wieder werden Charaktere in Situationen kommen, in denen sie verletzt werden.

Ist dies der Fall, so muss zunächst bestimmt werden, wie schwer die Verletzung ist.

Bei einer ernsthaften Verletzung zieht der Spieler drei Murmeln aus dem Beutel, bei einer weniger schweren nur eine oder zwei

Murmeln, und bei einer sehr schweren sogar vier oder fünf Murmeln.

Alle gezogenen Murmeln werden vom Spieler entfernt, und stattdessen eine gleiche Zahl an schwarzen Murmeln in den Beutel gelegt.

Zu Verletzungen kommt es häufig als Folge von Auseinandersetzungen, aber auch andere Dinge, wie Stürze (beispielsweise nach gescheiterten Herausforderungen) oder heimtückische Fallen können zu Verletzungen führen.

Ohnmacht

Wenn ein Spieler bei einer Herausforderung oder Auseinandersetzung jemals nur schwarze Murmeln ziehen sollte (also entsprechend der Schwierigkeit eine, zwei, drei, vier oder fünf schwarze Murmeln), dann wird der Charakter vorübergehend handlungsunfähig. Dieser Zustand hält für den Rest der gerade gespielten Szene an, oder bis er durch eine geeignete Handlung (und Herausforderung) eines anderen Charakters wieder zur Besinnung gebracht wird.

Tod

Manchmal werden Charaktere nicht einfach nur verletzt, sondern sind vom Tode bedroht.

In solchen Fällen muss als erstes bestimmt werden, wie groß die Gefahr für das Leben des Charakters ist.

Gibt es eine deutliche Lebensgefahr, so muss der Spieler drei Murmeln aus dem Beutel ziehen. Ist die Lebensgefahr vorhanden, aber eher gering, so muss er nur eine oder zwei Murmel ziehen, ist sie jedoch besonders groß, so sind es vier oder fünf Murmeln.

Wenn mindestens eine der gezogenen Murmeln schwarz ist, so stirbt der Charakter.

Bei seiner Patrouille durch ein aufständisches Stadtviertel bekommt ein erschöpfter Legionär einen Dachziegel auf den Kopf. Diese potenziell ernsthafte Verletzung sorgt dafür, dass drei Murmeln aus dem Beutel des Legionärs gezogen werden müssen. Es sind eine schwarze und zwei rote Murmeln. Alle werden durch schwarze Murmeln ersetzt – wodurch, da eine ja bereits schwarz war, die Zahl der schwarzen Murmeln in seinem Beutel effektiv um zwei steigt.

Konstantin zieht bei einer sehr schweren Herausforderung auf Kampf (dem Versuch die Gitterstäbe seiner Zelle zu lösen) eine Murmel. Sie ist schwarz. Vor Überanstrengung und angesichts seines geschwächten Zustandes (immerhin hat er schwarze Murmeln in seinem Beutel) bricht er völlig erschöpft zusammen und wird so einige Stunden später vom Kerkermeister entdeckt, der ihn mit Hilfe eines Eimers kalten Wassers mit hämischen Grinsen wieder zu Sinnen bringt.

Wenn keine schwarze Murmel unter den gezogenen ist, so überlebt er.

Lebensgefahr sollte nicht einfach bei jeder Verletzung heraufbeschworen werden. Bei Kämpfen beispielsweise kommt es zur Lebensgefahr am ehesten nach deren Ende, wenn die Blutenden und Bewusstlosen auf dem Schlachtfeld zurückgelassen werden – oder sogar noch jeweils den Gnadenstoß bekommen. Aber auch der Verlauf schwerer Krankheiten und ähnliches mehr können Lebensgefahr bedeuten.

Heilung

Genauso, wie Charaktere verletzt werden oder in Lebensgefahr schweben, können sie sich natürlich auch wieder genesen.

Wenn ein Charakter die Chance hat, sich von erlittenen Verletzungen zu erholen, dann wird die Wahrscheinlichkeit seiner Gesundung bestimmt.

Hat er zufriedenstellende Chancen, so zieht sein Spieler drei Murmeln aus dem Beutel, sind sie eher schlecht nur eine oder zwei Murmeln, doch sind sie besonders gut, dann sogar vier oder fünf.

Jede schwarze Murmel, die gezogen wird, darf vom Spieler abgelegt werden und statt ihrer eine beliebige farbige Murmel zurück in den Beutel gelegt werden.

Heilung kommt in aller Regel entweder bei längeren Ruhepausen oder durch gezielte und intensive Hilfe zu Stande.

Erfahrung

Charaktere können auch an Erfahrung gewinnen und ihre Fähigkeiten verbessern.

Wenn es dazu kommt, dann wird das Ausmaß der gemachten Erfahrung festgelegt.

Hat der Charakter etwas lernen können, so zieht der Spieler drei Murmeln, hat er beson-

Sein langer Marsch durch das todbringende Miasma der westlichen Pestsümpfe bringt einen versprengten Legionär in Lebensgefahr. Beim Ziehen von drei Murmeln aus seinem Beutel fördert er allerdings zwei weiße und eine rote Murmel zu Tage, so dass er diese Prüfung lebendig übersteht.

Nach einem harten Kampf, in dem Matthäus mehrfach verwundet wurde, schleppt Bartholomäus ihn zurück in ihr Stammwirtshaus, wo er den Freund die nächsten Wochen der aufopferungsvollen Pflege der Schankmädchen überlässt. So umsorgt, zieht Matthäus drei Murmeln, eine grüne und zwei schwarze. Die schwarzen Murmeln legt er ab und ersetzt sie durch zwei rote.

ders viel erlebt, vier oder fünf Murmeln, und war seine Chance zu wachsen zwar vorhanden aber doch eher gering, dann nur eine oder zwei Murmeln.

Jede hierbei gezogene Murmel, egal welcher Farbe, darf vom Spieler abgelegt und durch eine Murmel in einer anderen Farbe ausgetauscht werden, wenn er das möchte. Dies gilt auch für weiße und schwarze Murmeln.

Erfahrung wird üblicherweise am Ende einer Sitzung verteilt.

Seine Abenteuer nach der Durchquerung der Pestsümpfe haben den Legionär auf eine harte Probe gestellt, und nach ihrem glücklichen Ende darf er deshalb vier Murmeln aus seinem Beutel ziehen. Er fördert eine weiße, eine grüne und zwei rote Murmel zu Tage. Durch das Geschehene in seiner Kampfkraft gestählt ersetzt er die weiße und die grüne Murmel beide durch weitere rote Murmeln, die roten lässt er rot sein.

Regeln für Fähigkeiten

Für die drei Fähigkeiten und typische Situationen, in denen sie zum Einsatz kommen können, sind jeweils einige Besonderheiten zu beachten.

Kampf

Herausforderungen für die Fähigkeit Kampf sind alle Dinge, die mit roher Kraft oder Waffengewalt zu lösen sind.

Eine verriegelte Tür aufbrechen, einen verletzten Kameraden tagelang auf dem Rücken durch die Wüste tragen, oder den Vorsteher der imperialen Gladiatorenschule mit einer Vorführung zu beeindrucken sind Beispiele für solche Herausforderungen.

Auseinandersetzungen können Wettbewerbe, bei denen es auf Körperkraft ankommt, sein, vor allem aber natürlich die namensgebenden Kämpfe.

Im Kampf wird jeweils ein Schlagabtausch zwischen zwei Charakteren als eine Auseinandersetzung behandelt, wobei ein Charakter durchaus Teil mehrerer solcher Paare sein kann.

Umstände, die die Schwierigkeit in einer solchen Auseinandersetzung beeinflussen, sind die Bewaffnung und Rüstung der Kämpfer, Überraschung, zahlenmäßige Überlegenheit, und Umwelteinflüsse wie Beleuchtung, Untergrund oder Raum zum Manövrieren.

Wie üblich können diese Umstände entweder als Vorteil für die eine oder als Nachteil für die andere Seite gelesen werden.

Wer bei einer solchen Auseinandersetzung verliert, erleidet eine Verletzung. Deren Schwere entspricht der Zahl an roten Murmeln, die der Sieger mehr gezogen hat.

Danach geht der Kampf gegebenenfalls mit einer neuen Runde an Auseinandersetzungen weiter.

Kämpft beispielsweise ein Legionär gegen zwei Affenmenschen, so gibt es zwei Auseinandersetzungen - einmal der Legionär gegen den einen, und dann der Legionär gegen den anderen Affenmenschen.

Die Affenmenschen im Beispiel sind in der Überzahl, der Legionär jedoch besser gerüstet. Alle drei ziehen daher gleich viele Murmeln - da der Kampf auf Leben und Tod und mit äußerster Brutalität geführt wird, sind es auf beiden Seiten jeweils vier Murmeln.

Im ersten Durchgang zieht der Legionär drei rote Murmeln, der Affenmensch jedoch nur eine. Zwei Murmeln aus dem Beutel des Affenmenschen müssen durch schwarze Murmeln ersetzt werden. Gegen den zweiten Affenmenschen sieht es schlechter für den Legionär aus, er zieht zwar zwei rote Murmeln, sein Gegner jedoch drei, und der Legionär erleidet eine Verletzung, die dazu führt, dass eine seiner Murmeln durch eine schwarze ausgetauscht werden muss.

Geschick

Die Fähigkeit Geschick deckt eine große Bandbreite verschiedener Handlungen ab, und entsprechend vielfältig sind die möglichen Herausforderungen und Auseinandersetzungen, in denen sie eine Rolle spielt.

Beispiele für Herausforderungen reichen vom Knacken eines Türschlosses, über Spurenlesen im Wald, hin zum korrekten Verhalten beim Ball des Imperators.

Auseinandersetzungen mit Geschick sind ähnlich vielfältig, scharf geführte Verhandlungen, der Versuch sich an einem aufmerksamen Wächter vorbei zu schleichen, die Flucht vor einem wütenden Priester, oder die Teilnahme an einem Geschicklichkeitsspiel können allesamt Beispiele dafür sein.

Die Umstände, die die Schwierigkeit bei einer solchen Auseinandersetzung beeinflussen, hängen dabei von ihrer genauen Natur ab. In sozialen Situationen können Ruf, Vorurteile, Kleidung und ähnliches mehr entscheidend hierfür sein, beim Abschneiden des Beutels des reichen Magnaten hingegen sind es eher die Zahl seiner Wächter oder der Helfer des Diebes, sowie das umgebende Treiben, die die Schwierigkeit beeinflussen.

Eine konkrete Anwendung von Geschick ist die Versorgung von Verletzungen anderer Charaktere. Dies ist eine Herausforderung, die bei Erfolg dem Versorgten die Chance zu Heilung nach den obenstehenden Regeln gewährt, wobei für jede bei der Versorgung gezogene grüne Murmel dann entsprechend eine Murmel bei der Heilung gezogen werden darf.

Magie

Magie ist insofern ein Sonderfall, als dass die Möglichkeiten dieser Fähigkeit über weite Strecken von der Spielwelt bestimmt werden.

Was mit Magie vollbracht werden kann und was nicht, sowie welche Umstände die Schwierigkeit magischer Auseinandersetzungen

gen beeinflussen, ist daher zunächst einmal offen.

In den Sonnenlanden zum Beispiel ist Magie das Werk wahnsinniger Götter, die von den degenerierten Nachkommen einer dekadenten Hochkultur gleichermaßen verehrt und verachtet werden.

Diese Magie produziert mittels aufwändiger Rituale eher subtile Effekte und kann daher auch nicht direkt benutzt werden, um beispielsweise Verletzungen mit Hilfe plötzlich beschworener Feuerbälle hervorzurufen.

Umstände, die diese Magie beeinflussen, sind die Absicht des Zaubersenden (böartige Magie ist in den Sonnenlanden leichter zu wirken als gute und hilfreiche), Dauer und Ausmaß der rituellen Handlungen und Opfergaben (lange Rituale sind leichter als kurze, große Opfergaben senken die Schwierigkeit, kleine - oder keine - Opfer erhöhen sie).

All dies kann in anderen Spielwelten jedoch gänzlich anders aussehen.

Wichtig ist es vor allem zu entscheiden, welche Effekte wie Verletzung, Heilung oder Tod durch Magie hervorgerufen werden können.

Flexible Herausforderungen

Manche Herausforderungen lassen sich je nach Herangehensweise des Charakters natürlich auch auf verschiedene Weise, also unter Einsatz verschiedener Fähigkeiten, lösen. Eine verschlossene Tür beispielsweise lässt sich mit Gewalt (Fähigkeit Kampf) aufbrechen, ihr Schloss knacken (Fähigkeit Geschick), oder ihr eiserner Riegel mit einem Fluch durchrosten lassen (Fähigkeit Magie).

Ungleiche Auseinandersetzungen

In vielen Situationen werden Gegner auf die gleichen Fähigkeiten zurückgreifen und sich in Sachen Kampf, Geschick, oder Magie direkt miteinander messen: Zwei Faustkämpfer versuchen jeweils gute Schläge zu platzieren und den anderen niederzuschlagen, zwei Läufer

versuchen ein Ziel als jeweils Erster zu erreichen, zwei Zauberer versuchen sich gegenseitig in den magischen Künsten zu übertreffen, vielleicht will auch nur einer der Kämpfer zuschlagen und der zweite beschränkt sich darauf zu parieren oder einer der Zauberer versucht einen magischen Bann zu brechen, den der zweite beständig verstärkt – auch hier werden, trotz unterschiedlicher Ziele, die selben Fähigkeiten auf beiden Seiten gefordert.

Es gibt allerdings auch Situationen, in denen auf verschiedenen Seiten auch verschiedene Fähigkeiten gefragt sind: Ein Kämpfer will zuschlagen, der andere will dem Kampf entkommen und weglaufen, ein Dieb schleicht sich in die Zitadelle eines Magiers, dieser versucht Eindringlinge in seiner Kristallkugel zu entdecken, ein Zauberer versucht mit einem magischen Windstoß einen Barbaren zu Boden zu schleudern, während der Barbar sich mit all seine Kraft durch den Wind nach vorne kämpft.

In solchen Fällen verwenden beide Seiten jeweils andere Fähigkeiten. Die Schwierigkeiten werden jeweils basierend auf den für die eigene Fähigkeit entscheidenden Umständen ermittelt.

Die gezogenen Murmeln werden wie üblich miteinander verglichen und entsprechend der Fähigkeit des Siegers gewertet. Hat beispielsweise der Fliehende mehr grüne Murmeln (Flucht wird über Geschick abgehandelt) gezogen als der Angreifer rote, so ist die Flucht gelungen. Wenn aber der Angreifer mehr rote Murmeln gezogen hat als der Fliehende grüne, so führt jede überschüssige rote Murmel zu einer Verletzung.

Ressourcenregeln

Um Ressourcen darzustellen, kommen zusätzlich zu den Murmeln kommen Münzen in den Beutel eines Charakters, mit denen verschiedene Effekte, wie zusätzliche Erfolge oder Erleichterungen bei Herausforderungen und Auseinandersetzungen, erkauf werden können. Manche dieser Effekte treten einfach schon dadurch in Kraft, dass überhaupt Münzen im Beutel sind, für andere Effekte müssen die Münzen abgegeben werden und sind danach verloren.

Die Münzen

Im Gegensatz zu den farbigen Murmeln, die für die intrinsischen Fähigkeiten eines Charakters stehen, repräsentieren die Münzen im Beutel eines Charakters die Summe der ihm zur Verfügung stehenden extrinsischen Hilfsmittel. Dinge wie Geld und Schätze, Ausrüstung und Waffen, Einfluss und Ämter, Freunde und Untergebene, göttlicher Beistand und magische Artefakte können allesamt mit Münzen dargestellt werden.

Münzen erlangen

Münzen können auf verschiedene Art und Weise in den Charakterbeutel kommen.

Erbschaft

Bei der Charaktererschaffung kann entweder eine feste Menge an Münzen jedem Beutel hinzugefügt werden oder es können Murmeln gegen Münzen getauscht werden, wobei für eine festgelegte Anzahl Münzen jeweils eine farbige Murmel gegen eine weiße Murmel ausgetauscht werden muss. Beide Möglichkeiten können auch kombiniert werden.

Laleha wird mit 15 farbigen Murmeln, 5 weißen Murmeln, 3 Münzen und den Regeln für den Tausch von Münzen gegen farbige Murmeln und farbige Murmeln gegen schwarze Murmeln erschaffen.

Sie tauscht 2 ihrer farbigen Murmeln für zusätzliche Münzen (13 farbige Murmeln, 7 weiße Murmeln, 5 Münzen) und 3 weiße Murmeln gegen 3 schwarze Murmeln um 3 weitere weiße Murmeln gegen zusätzliche farbige Murmeln austauschen zu dürfen (16 farbige Murmeln, 1 weiße Murmel, 3 schwarze Murmeln, 5 Münzen).

Als ihre farbigen Murmeln wählt sie 5 rote, 9 grüne und 2 blaue Murmeln.

Handel

Charaktere können beliebig Münzen untereinander tauschen.

Laleha drückt ihrem ärmeren (3 Münzen) Kameraden Melchior eine Münze in die Hand, womit sie nun beide 4 Münzen in ihren Beuteln haben.

Beute

Wenn ein Gegner bezwungen wurde, können Charaktere alle gegebenenfalls in seinem Beutel befindlichen Münzen an sich nehmen und auf ihre eigenen Beutel verteilen.

Nachdem der zudringliche Legionär zuerst Bekanntschaft mit einem schweren Krug und dann mit Lalehas und Melchiors Stiefeln gemacht hat, wandert seine bewegliche Habe, wie Geld, Talismane und Passierscheine im Werte von insgesamt 2 Münzen zu jeweils gleichen Teilen in den Beuteln der beiden.

Herstellung

Herausforderungen können benutzt werden, um Münzen herzustellen. In der Regel eine Münze pro Herausforderung.

Nach ihrem Abstecher in die Stadt widmet sich Laleha wieder ihrer Hauptbeschäftigung und kratzt auf eigene Faust in einem aufgegebenen Stollen einer Edelsteinmine herum. Eine schwere gemischte Herausforderung auf Geschick und Kampf (für die rohe Gewalt, die die Arbeit teilweise erfordert), bei der sie tatsächlich eine grüne und eine rote Murmel zieht, bringen ihr als Lohn für diese Mühen Rohdiamanten im Wert von 1 Münze ein.

Belohnung

Charaktere können Münzen auch durch andere Ereignisse erhalten oder einfach finden.

Für Melchior haben indes die Prügel für den Legionär ganz unerwartete Folgen, als er feststellt, dass er nach der Abreibung für den schikanösen Vertreter der Besatzungsmacht plötzlich auf Anerkennung und handfeste Unterstützung in breiten Teilen der Bevölkerung des Stadtteils zählen kann - Verbindungen, die gut und gerne 1 Münze wert sind (und ihm sicher nicht zuteil geworden wären, wenn er den Mann nicht nur verprügelt sondern getötet und damit Racheakte der Besatzer heraufbeschworen hätte).

Münzen verwenden

Im Folgenden werden vier verschiedene Möglichkeiten beschrieben, um Münzen zu verwenden. Dabei kann jede dieser Verwendungsmöglichkeiten entweder ein Privileg oder ein Opfer sein.

Privilegien genießen

Wenn ein Charakter Privilegien aus seinen Münzen genießt, dann müssen einfach die entsprechende Zahl an Münzen aus dem Beutel genommen und vorgezeigt werden. Der Charakter genießt den entsprechenden Effekt und die Münzen werden danach wieder in seinen Beutel zurückgelegt.

Opfer bringen

Wenn ein Charakter mit seinen Münzen ein Opfer bringen muss, wird wieder die entsprechende Zahl an Münzen aus dem Beutel genommen. Nach Eintreten des entsprechenden Effektes werden die Münzen jedoch abgelegt.

Hürden

Manche Vorhaben oder Situationen können erst durch die Verwendung von Münzen möglich gemacht werden. Das kann ein Privileg sein, oder nur durch ein Opfer erreicht werden. Wenn die notwendigen Münzen nicht vorhanden sind, dann kann das Vorhaben nicht in Angriff genommen werden oder die Situation nicht eintreten.

Laleha und Melchior beschließen, einen Empfang des Statthalters zu nutzen, um sich einmal in dessen Villa umzusehen. Zutritt erhalten allerdings nur die Reichen und Mächtigen, die wenigstens 9 Münzen vorweisen können, um dieses Privileg zu genießen. Ein wenig widerstrebend gibt Laleha 3 ihrer 6 Münzen an Melchior weiter, der so über die erforderlichen 9 Münzen verfügt, sie vorweist und danach zurück in seinen Beutel legt.

Nur wenig später benötigen die beiden - aus Gründen, über die Melchior ungern sprechen mag - dringend eine diskrete Schiffspassage, um ungesehen aus der Stadt zu kommen. Ein Kapitän, der bereit ist, sie ohne viele Fragen zu stellen mitzunehmen, ist zwar schnell gefunden, seine Preisvorstellungen sind allerdings exorbitant. 3 Münzen sollen die beiden zahlen - pro Person versteht sich. Melchior, in dessen Beutel immernoch auch der Großteil von Lalehas Münzen klingelt, willigt ein und

6 Münzen gehen an den Kapitän, der auch Wort hält und die beiden auf seinem Schiff aus der Stadt bringt.

Schwierigkeiten

Die Schwierigkeit einer Herausforderung oder einer Auseinandersetzung kann direkt mit der Verwendung von Münzen verknüpft sein. Die Zahl der Murmeln, die in einem solchen Fall gezogen werden, entspricht der Anzahl der - je nachdem als Privileg oder Opfer - verwendeten Münzen.

Wie üblich können jedoch nicht mehr als fünf Murmeln gezogen werden.

Die Probleme von Laleha und Melchior hören allerdings nicht wie erhofft in ihrem Ankunfts-hafen einfach auf. Von Wachen im Hafen befragt, fällt es Laleha noch vergleichsweise leicht, glaubhaft zu versichern, dass sie keine Tagediebin oder schlimmeres ist, da ihre Mittel es ihr gerade erlauben, einen besseren Eindruck zu vermitteln. Mit 3 Münzen kann sie sich bei der anstehenden Herausforderung das Privileg von 3 Murmeln leisten. Unter denen sich beim Ziehen dann auch eine grüne Murmel findet und alles gut geht.

Melchior trifft es allerdings wesentlich härter. Da er seit "dem Vorfall" in der Villa des Statthalters gesucht wird, hat er nur mit Hilfe handfester Bestechungen überhaupt eine Chance, davonzukommen. Er opfert 2 Münzen und darf so bei der Herausforderung auf Geschick 2 Murmeln ziehen. Im Gegensatz zu Laleha ist ihm das Glück allerdings nicht hold und es zeigt sich keine grüne Murmel. Die Münzen sind weg, und die Wachen behalten ihn selbst auch gleich da.

Vorteile

Statt der einzige und entscheidende Einflussfaktor auf die Schwierigkeit einer Auseinandersetzung zu sein, können Münzen auch einen einfachen Vorteil verschaffen. Derjenige Charakter, der mehr Münzen für eine Auseinandersetzung, auf die dies zutrifft, verwendet, erhält dadurch einen Vorteil und somit eine Verschiebung der Schwierigkeiten zu seinen Gunsten. Abhängig von der jeweiligen Auseinandersetzung kann es sich bei dieser Verwendung von Münzen um Privilegien oder Opfer handeln.

Melchiors Pech reißt nicht ab. Im Kerker macht er sich ungeschickterweise einen Mithäftling zum Feind, was in einem Kampf, auf den heftig gewettet wird, mündet. Melchior kann sich zwar durch das Opfer seiner letzten verbliebenen Münze von Gefangenen, die auf ihn gesetzt hat, Hilfe in Form von aufmunterndem Gejohle, auf seinen Gegner geworfenen Unrat und einem im passenden Moment am Rande des Kreises gestellten Beines, erkaufen, aber sein Gegner setzt insgesamt 3 Münzen ein, wofür die Wächter großzügig bereit sind, Melchior (und seine Unterstützer) vor dem Kampf

noch mit ein paar Knüppelschlägen zu bedenken. Melchior's Gegner hat hierdurch einen Vorteil in der Kampf-Auseinandersetzung und darf 4 Murmeln ziehen, während es für Melchior bei den durchschnittlichen 3 Murmeln bleibt.

Auch Laleha wird handgreiflich. In der nächsten Nacht beschließt sie, Melchior aus dem Gefängnis zu befreien und trifft, schon tief in den Kerker eingedrungen, schließlich auf einen Wächter, dem sie nicht mehr rechtzeitig ausweichen kann. Mit Ausrüstung im Wert von 3 Münzen ist sie allerdings wesentlich besser für den Kampf gerüstet als ihr Gegenüber (1 Münze) und durch dieses Privileg im Vorteil. Unterlegen ausgerüstet und außerdem überrascht darf der Wächter nur 1 Murmel ziehen, Laleha jedoch 3.

Erfolge

Zu guter letzt kann es in manchen Fällen auch möglich sein, Münzen zu verwenden, um das Ergebnis einer Herausforderung oder Auseinandersetzung so zu behandeln, als sei eine größere als die tatsächlich gezogene Anzahl an farblich passenden Murmeln gezogen worden. Der Preis je Murmel ist dabei üblicherweise eine Münze, kann abhängig von den Umständen aber auch höher angesetzt werden. Auch diese Verwendung kann die Gestalt eines Privilegs, häufiger jedoch die eines Opfers annehmen.

Um dem Wächter noch schneller und sicherer den Garaus zu machen, opfert Laleha 1 Münze ihrer Ausrüstung um zusätzlich zu ihren 2 gezogenen noch eine weitere rote Murmel zu erstehen, was sich in der Folge bezahlt macht, denn nachdem der Wächter (der keine rote Murmel gezogen hatte) dadurch 3 schwarze Murmeln erhält, zieht er auch prompt eine von diesen und geht zu Boden.

Ihre Ausrüstung (die nach dem Plündern des Wächters auch dessen Schlüsselbund umfasst) macht es für Laleha auch schließlich zum Kinderspiel, die Kerkertür zu öffnen. Selbst wenn sie hierbei keine grüne Murmel ziehen sollte, könnte sie problemlos bis zu drei solche Murmeln erstehen, ohne Münzen dafür abgeben zu müssen.

Münzen verlieren

Münzen können wie beschrieben getauscht, erbeutet oder geopfert werden, und so aus

einem Beutel entfernt (und eventuell in einen anderen Beutel hineingelegt) werden. Münzen

können aber auch auf andere Arten verloren gehen.

Zerstörung

Münzen können absichtlich zerstört werden. Soll dies gegen den Willen ihrer Besitzer geschehen, so ist hierfür eine Auseinandersetzung - oder in manchen Fällen auch eine Herausforderung - notwendig. Passend gezogene Murneln führen dann zum Verlust jeweils einer Münze.

Dies kann auch in Kämpfen versucht werden, statt Verletzungen zu verursachen.

Bestrafung

So, wie Münzen auch als Belohnung für verschiedene Ereignisse gewonnen werden können, können sie auch in ähnlicher Weise verloren gehen.

Auf dem Weg in die Freiheit haben Laleha und Melchior noch einmal eine unerfreuliche Begegnung - den schwer bewaffneten Hauptmann der Wachen. In dem folgenden Kampf versucht Melchior zunächst, den Hauptmann zu entwaffnen, um Chancengleichheit herzustellen. Tatsächlich gelingt es ihm auch, 3 rote Murneln zu ziehen, während der Hauptmann nur 1 zu Tage fördert und dadurch 2 Münze abgeben muss.

Auf einem gestohlenen Fischerboot aus der ungastlichen Hafenstadt entkommen, werden Melchior und Laleha kurz darauf Opfer ihrer mangelnden seemännischen Fähigkeiten und eines Sturms. Als sie sich an einem verlassen erscheinenden Küstenstück an Land gespült finden, haben sie zwar noch ihr Leben und die zerfetzten Kleider an ihren Leibern, aber von den verbliebenen Münzen aus ihren Beuteln müssen sie sich verabschieden.

Regeln für Massenschlachten und Kriegsführung

Kriegszüge, Schlachten und Belagerungen lassen sich in Beutelschneider über diesen Satz an Regeln für die Darstellung von Armeen, Schlachten und möglichen Rollen, die einzelne Charaktere dabei spielen können, abbilden.

Armeen

Eine Armee erhält einen eigenen Beutel mit Murmeln in den gleichen Farben, wie sie auch bei Charakteren verwendet werden.

Die Gesamtmenge an Murmeln im Beutel sind ein Maß für die Größe der Armee: Je mehr Murmeln, desto mehr Kriegersleute.

Die Farben einzelner Murmeln stehen für verschiedene Truppenarten und/oder Stärken und Fähigkeiten der Armee:

Rote Murmeln stehen für rohe Kampfkraft im direkten Zusammentreffen – schwere Panzerreiter oder wilde Berserker, besondere Disziplin und Standhaftigkeit und anderes mehr werden mit roten Murmeln dargestellt.

Grüne Murmeln stehen für Beweglichkeit und Raffinesse vor und während des Kampfes – geschickte Plänkler, leichte Reiterei und berittene Bogenschützen, Kriegslist, besondere Manövrierfähigkeit, oder überlegene Aufklärung werden mit grünen Murmeln dargestellt.

Blaue Murmeln stehen für übernatürliche Mächte, die der Armee zur Verfügung stehen – untötbare Untote, dämonische Dämonen, zaubernde Zauberer und andere andersweltliche Unterstützung werden mit blauen Murmeln dargestellt.

Weißer Murmeln stehen für reine Masse ohne besondere Qualitäten, schlecht bewaffnete Hilfskontingente von Bauern, unentworfene und aufmüpfige Krieger, unerfahrene Rekruten und sich in ihrer Masse gegenseitig behindernde Truppen werden mit weißen Murmeln dargestellt.

Schwarze Murmeln stehen für erlittene Verluste, Tote und Verwundete, zerschmetterte Einheiten, geschwächte Kampfmoral und zerstörte Ausrüstung.

Die Garnison und Palastgarde des durch Handel reich gewordenen Stadtstaates Nipr ist klein und größtenteils nur schlecht ausgerüstet – Fürst Hodr von Nipr und Kesch und Herr der Karawanen hat seine Schatzkammern nicht gefüllt, indem er sein Gold für Soldaten und Waffen verschleudert. Nur ein kleiner harter Kern, die eigentliche Palastgarde und eine kleine Schar von Reitern, besteht aus wirklich professionellen Kämpfern – denen es aber wiederum an wenig mangelt, was sich für Geld kaufen lässt. Darüberhinaus sichert Hodr seine Herrschaft durch die Furcht, die die Gerüchte über schreckliche Kreaturen, die seine Hofzauberer in den Kerkern unter seinem Palast verwahren sollen, verbreitet. Von 10 Murmeln im Beutel der Garnison sind 2 rot, 1 grün, 1 blau und 6 weiß.

Ihnen gegenüber stehen aufständische Gladiatoren aus den Arenen und Sklavenställen von Nipr, kampferprobt und motiviert, aber nicht für die offene Schlacht gerüstet. Ihre 5 Murmeln setzen sich aus 3 grünen, 1 weißen und 1 schwarzen zusammen.

Schlachten

Wenn zwei Armeen in einer Schlacht aufeinanderprallen, werden für jede der beiden Armeen Murmeln aus ihrem Beutel gezogen.

Die Zahl der gezogenen Murmeln richtet sich dabei nach dem Ausmaß der Schlacht beziehungsweise der Art und Menge der von der jeweiligen Armee eingesetzten Truppen und liegt zwischen 1 und 5. Je weniger Murmeln gezogen werden, desto zurückhaltender und vorsichtiger ist das Vorgehen, je mehr Murmeln gezogen werden, desto umfassender ist die Aufstellung und zur Entscheidung bereiter das Heer. Eine einzige Murmel könnte für plänkelnde und sich schnell wieder zurückziehende Kundschafter, volle fünf Murmeln für ein Antreten zur offenen Feldschlacht unter Aufgebot aller Reserven stehen. Die beiden Armeen können dabei unterschiedlich viele Murmeln ziehen.

Wenn für keine der beiden Armeen eine oder mehrere schwarze Murmeln gezogen wurden, so führt die Schlacht keine finale Entscheidung herbei und die Armeen lösen sich am Ende der Schlacht voneinander.

Wenn nur für eine Armee eine oder mehrere schwarze Murmeln gezogen wurden, so wird diese Armee von ihrem Gegner vernichtend geschlagen. Sie hört mit dem Ende der Schlacht auf zu existieren, ihre Soldaten niedergemacht, gefangen oder in heillosen Flucht in alle Himmelsrichtungen versprengt.

Wenn für beide Armeen eine oder mehrere schwarze Murmeln gezogen wurden, zerschellen die Heere aneinander und nach der Schlacht ist von ihnen nichts mehr übrig außer Toten, Verwundeten und Fahnenflüchtigen.

Zusätzlich muss für jede rote, grüne oder blaue Murmel, die für eine Armee gezogen wurde, für die gegnerische Armee eine zufällig aus ihrem Beutel gezogene Murmel gegen eine schwarze Murmel ausgetauscht werden.

Mit voller Macht saust der Hammer der Garden von Nipr auf die Schar von aufständischen Gladiatoren nieder, von denen sich einige dem ungleichen Kampf stellen, um ihren Kameraden die Flucht zu ermöglichen. Die Garden von Nipr ziehen 5, die Aufständischen 2 Murmeln.

Die gezogenen Murmeln der Garden sind 1 rote und 4 weiße, die der Aufständischen 1 grüne und 1 schwarze.

Die Aufständischen sind geschlagen, und auch wenn es einigen von ihnen gelingt, zu fliehen, stellen sie doch keine Bedrohung mehr für den Fürsten von Nipr dar.

Beide Armeen müssen jeweils 1 zufällige Murmel aus ihrem Beutel durch eine schwarze Murmel ersetzen. Bei den Garden ist es eine weiße Murmel, bei den Aufständischen eine grüne.

Heerführer & Häuptlinge

Wird eine Armee von einem Charakter mit einem eigenen Beutel geführt, so kann dieser versuchen den Ausgang einer Schlacht zu beeinflussen.

Zum einen kann dieser Charakter natürlich Einfluss auf die Entscheidung nehmen, wie viele Murmeln für seine Armee gezogen werden sollen.

Zum anderen kann er, nachdem für die Armeen gezogen wurde, ebenfalls Murmeln aus seinem Beutel ziehen. Er zieht in diesem Fall genauso viele Murmeln, wie aus dem Beutel seiner Armee gezogen wurden.

Wenn seine Armee keine schwarzen Murmeln gezogen hat, dann wird für jede rote, grüne und blaue Murmel, die er gezogen hat, jeweils eine gleichfarbige Murmel, die von der gegnerischen Armee gezogen wurde, so behandelt, als ob sie weiß wäre. Die Zahl der schwarzen Murmeln, die seine Armee am Ende der Schlacht erhält, wird also verringert.

Wenn seine Armee eine oder mehrere schwarze Murmeln gezogen hat, dann kann ihre Vernichtung verhindert werden. Der Charakter muss sich für eine Fähigkeit entscheiden, mit der er die Armee zusammenhalten will. Zieht er mindestens ebenso viele Murmeln der entsprechenden Farbe, wie schwarze Murmeln für die Armee gezogen wurden, so hat er ihre Vernichtung erfolgreich verhindert.

Charaktere können auch die Kampfkraft einer Armee steigern, indem sie sich entschließen stets in der ersten Reihe mitzukämpfen. Aus dem Beutel der Armee können 1-5 Murmeln gezogen werden und beliebige dieser Murmeln dürfen dann durch zufällig gezogene Murmeln aus dem Beutel des Charakters ersetzt werden. In den Beutel des Charakters wird eine entsprechende Zahl schwarzer Murmeln gelegt, die das Risiko widerspiegeln, dem er sich in der Schlachtreihe aussetzt.

Yianna, die Gladiatorin die den Aufstand angezettelt hat, versucht durch den offenen Beweis ihrer Kampfkunst und ihrer todesmutigen Verachtung für Fürst Hodr auf dem Marktplatz ihre Gefolgsleute zu anhaltendem Widerstand zu motivieren.

Sie zieht 2 Murmeln aus ihrem Beutel – beide sind rot und passen damit zu der von ihr gewählten Fähigkeit Kampf. Da für die Aufständischen nur eine einzige schwarze Murmel gezogen wurde, reicht dies mehr als aus, um ihren Zusammenhalt trotz der erlittenen Niederlage zu bewahren.

Die Gardien Niprs haben Fürst Hodr bei ihrer ursprünglichen Aufstellung 5 Münzen gekostet. Zwei für 10 Murmeln. Drei für die 2 roten und 1 grüne Murmel. Die blaue Murmel entstammt dem Beutel eines seiner Hofzauberer.

Truppenwerbung & Heeresverwaltung

Wo Größe und Zusammensetzung von Armeen sich nicht aus dem Hintergrund heraus ergeben, gibt es auch verschiedene andere Möglichkeiten sie zu bestimmen und zu beeinflussen.

Mit Hilfe der Ressourcenregeln können Truppen angeworben werden. Üblicherweise liefert das Opfer einer Münze fünf weiße Murmeln für die Armee und für jede weitere Münze kann eine weiße Murmel gegen eine rote, grüne oder blaue Murmel ausgetauscht werden.

Mehrere Armeen können zu einer großen Armee vereinigt werden, indem ihre Murmeln in einen gemeinsamen Beutel gelegt werden.

Ebenso ist es möglich, eine Armee zu teilen, indem ihre Murmeln auf mehrere Beutel verteilt werden.

Bestehende Armeen können darüber hinaus auch nach den Regeln für Heilung und Erfahrung die Zusammensetzung ihrer Beutel ändern.

Tross & Beute

Neben Murmeln haben Armeen auch Münzen in ihren Beuteln. Diese stellen ihre Versorgungsgüter dar. Charaktere können auf die übliche Weise Münzen mit Armeen tauschen, also eigene Münzen in den Beutel der Armee hineinlegen oder auch - wenn sie zu den Anführern der Armee gehören - Münzen herausnehmen und sie in ihren eigenen Beutel legen.

Wird eine Armee zerschlagen, so können ihre verbliebenen Münzen erbeutet werden, ganz so wie die Münzen eines von Charakteren bezwungenen Gegners.

Fürst Hodr hat die Garnison und Palastgarde von Nipr äußerst großzügig mit Nachschub und Gold bedacht. Ihr Beutel enthält neben ihren 10 Murmeln auch 4 Münzen.

Die Aufständischen hingegen sind ein armseliger Haufen, der von der Hand in den Mund lebt, und über keine Münzen verfügt.

Sold & Nachschub

Wenn eine Armee versorgt werden muss - zum Beispiel zu Beginn eines Feldzuges, bei der Beziehung der Winterquartiere, nach einem entbehrungsreichen langen Marsch oder zu einem anderen festgelegten Zeitpunkt (beispielsweise einmal zu Beginn jeder Spielsitzung oder dergleichen) - gibt es zwei Möglichkeiten, um diese Versorgung sicherzustellen.

Wenn die Armee über mindestens eine Münze für je fünf Murmeln in ihrem Beutel verfügt, dann kann sie die Versorgung als Privileg aus ihren Münzen genießen und muss also keine Münzen ablegen.

Alternativ kann die Armee auch Münzen opfern, um ihre Versorgung zu gewährleisten, wofür eine Münze je angefangener 20 Murmeln im Beutel der Armee abgelegt werden muss.

Hunger & Meuterei

Wenn eine Armee nicht versorgt werden kann, so hat dies negative Folgen.

Wenn nur ein Teil der Armee versorgt werden kann - wenn also die vorhandenen Murmeln nicht für alle Murmeln im Beutel der Armee ausreichen - so können einfach so viele Murmeln aus dem Beutel der Armee entfernt werden, bis die verbleibende Anzahl Murmeln versorgt werden kann.

Alternativ kann für jede zur vollständigen Versorgung der Armee fehlende Münze eine Murmel aus dem Beutel der Armee gezogen und durch eine schwarze Murmel ersetzt werden.

Als dritte Möglichkeit kommt in Frage, wie oben beschrieben die entsprechende Anzahl an "unversorgten" Murmeln aus dem Beutel der Armee zu entfernen, diese Murmeln aber direkt in einen eignen Beutel zu legen und diese neue Armee zur Schlacht gegen die übrige Armee antreten zu lassen.

Die 4 Münzen sind mehr als ausreichend, um die Versorgung der Garden zu garantieren, und könnten sogar noch die doppelte Menge an Truppen (bis zu 20 Murmeln) versorgen.

Da ihnen schon die 1 Münze, die sie benötigen würden, fehlt, wird aus dem Beutel der Aufständischen 1 Murmel gezogen und durch eine schwarze ersetzt. Es handelt sich um eine weiße Murmel. So kann es nicht weitergehen und die Führer des Aufstandes müssen wohl oder übel zu einer Verzweiflungstat schreiten, um zu versuchen Münzen zu erbeuten, wenn sich ihr klägliches Haufen nicht vollends in alle Winde zerstreuen soll...

Erweiterte und alternative Regeln

Die folgenden Regeln erlauben es Beutelschneider um zusätzliche Optionen für Spieler zu ergänzen. Sie können einzeln oder gemeinsam verwendet werden, wobei einige von ihnen auch Teile der weiter oben beschriebenen Grundregeln ersetzen können.

Stärkere und schwächere Charaktere

Mit 15 auf rot, grün und blau verteilten Murmeln sind die üblichen Startcharaktere in Beutelschneider kompetent, haben aber noch deutlichen Spielraum nach oben.

Um stärkere oder schwächere Charaktere zu erschaffen, kann die Zahl der frei wählbaren Murmeln einfach nach unten oder oben gesetzt werden.

Um Charaktere noch schwächer zu machen, können an Stelle von einigen weißen auch schwarze Murmeln von Anfang an in den Beutel gelegt werden - dies beeinflusst nicht direkt die Kompetenz der Charaktere, erhöht aber die Wahrscheinlichkeit, dass ihnen im Versagensfall schlimme Konsequenzen widerfahren.

Wer möchte, kann die Entscheidung, schwarze Murmeln schon am Anfang in den Beutel zu legen, auch den einzelnen Spielern überlassen - für jede weiße Murmel, die durch eine schwarze ausgetauscht wird, darf der Spieler dann eine zweite weiße Murmel durch eine rote, grüne oder blaue ersetzen.

Der verfluchte Gelehrte Valagor wird nach den Regeln für schwächere Charaktere (12 Murmeln) mit der Option weiße Murmeln durch schwarze zu ersetzen erschaffen. 3 rote Murmeln geben ihm einige Kampffähigkeiten, der Schwerpunkt liegt jedoch auf seinem handwerklichen Geschick und seiner Klugheit (6 grüne Murmeln), sowie seinem verderblichen geheimen Wissen um die Magie (5 blaue Murmeln). Von seinen eigentlich 8 weißen Murmeln hat er 2 gegen schwarze eingetauscht, und dafür 2 weitere gegen farbige Murmeln (oben bereits enthalten) ersetzen dürfen – somit hat er zu Beginn noch 4 weiße sowie 2 schwarze Murmeln (die seinen Fluch repräsentieren) in seinem Charakterbeutel.

Der Brutbeutel

Der Brutbeutel ist eine alternative Methode zur Charaktererschaffung für Beutelschneider.

Statt einen Charakter in einer Art Vakuum zu erschaffen, wie sonst üblich, basiert der Brutbeutel darauf, den Charakter in Beziehung zu

einer Umwelt zu setzen: Ihn als Kind seiner Eltern darzustellen.

Dazu müssen zunächst die Eltern erschaffen werden – in einer generationenübergreifenden Kampagne mag das ohnehin schon geschehen sein, ansonsten müssen sie eigens kreiert werden.

Die roten, grünen und blauen Murmeln aus den Beuteln der Eltern werden in einen gemeinsamen Beutel – den namensgebenden Brutbeutel – geschüttet. Dann werden fünfzehn von ihnen gezogen. Diese fünfzehn Murmeln – zusammen mit den üblichen fünf weißen Murmeln – füllen dann der Beutel des neuen Charakters (Kindes).

(Wenn die Eltern weiter im Spiel aktiv sein sollen, dann bietet es sich natürlich an, ihre Beutel nicht wirklich zusammenzuschütten, sondern stattdessen nur eine entsprechende Anzahl an farbigen Murmeln in den Brutbeutel zu legen.)

Für Hagen, den erstgeborenen Sohn der Tempelsöldnerin Ariane (9 rote Murmeln, 4 grüne Murmeln, 2 blaue Murmeln, 2 weiße Murmeln, 3 schwarze Murmeln) und dem Priester Wolfhart (1 rote Murmel, 5 grüne Murmeln, 11 blaue Murmeln, 3 weiße Murmeln), werden aus seinem Brutbeutel (10 rote Murmeln, 9 grüne Murmeln, 13 blaue Murmeln) folgende Murmeln gezogen: 4 rote, 5 grüne und 6 blaue. Zusammen mit 5 weißen Murmeln ist damit Hagens Beutel vollständig.

Er kommt etwas mehr nach seinem Vater, von dem er einen Funken von dessen Verbindung mit dem Übernatürlichen geerbt hat, und auch wenn die kämpferischen Instinkte seiner Mutter sich in ihm noch keine Bahn gebrochen haben, so sind sie doch nicht völlig verkümmert. Gezeugt und aufgewachsen zwischen diesen beiden extremen Gegensätzen, ist Hagen vor allem aber auch ausgeglichen und geerdet im Weltlichen.

Archetypen

Wer Charaktere stärker differenzieren und dabei gleichzeitig in ihrem Spezialgebiet kompetenter machen möchte, kann diese Regel verwenden, die dem Beutel selbst – zusätzlich zu den enthaltenen Murmeln – ebenfalls einen Einfluss auf Herausforderungen und Auseinandersetzungen gibt.

Bei der Charaktererschaffung wird für den Charakter ein Beutel in einer der drei den Fähigkeiten zugeordneten Farben gewählt. Die Farbe des Beutels bestimmt den Archetypen des Charakters und damit seine archetypische Fähigkeit.

Immer wenn ein Charakter beim Ziehen aus dem Beutel mindestens eine Murmel in dieser Farbe zieht, wird dies so gewertet, als ob er eine Murmel dieser Farbe mehr gezogen hätte. Damit kann er auch die eigentlich mögliche Gesamtzahl an Murmeln übertreffen.

Ein mächtiger Hexenmeister (blauer Beutel) zieht bei einem lange vorbereiteten Beschwörungsritual drei Murmeln. Zwei von ihnen sind blau, eine ist schwarz. Das Ergebnis wird so behandelt, als ob er drei blaue Murmeln gezogen hätte.

Stärkere und schwächere Archetypen

Anstatt wie oben beschrieben, lassen sich Archetypen auch in Varianten mit stärkeren oder schwächeren archetypischen Fähigkeiten einbinden:

In der stärkeren Variante wird das Ergebnis selbst dann so gewertet, als ob eine zusätzliche Murmel in der Farbe des Beutels gezogen worden wäre, wenn ursprünglich gar keine passende Murmel gezogen worden ist. Für seine archetypische Fähigkeit wird ein Charakter dann also nie in die Situation kommen, keine Murmel gezogen zu haben.

In der schwächeren Variante, darf ein Charakter in Herausforderungen oder Auseinandersetzungen, bei denen es um seine archetypische Fähigkeit geht, einfach eine Murmel mehr ziehen.

Archetypische Abstammung

In Kombination mit den Regeln für Brutbeutel können auch archetypische Fähigkeiten vererbt werden.

Gehören die Eltern eines Kindes beide dem gleichen Archetypen an, so besitzt das Kind ebenfalls genau diese archetypische Fähigkeit.

Gehören die Eltern unterschiedlichen Archetypen an, so besitzt das Kind die archetypische Fähigkeit, die keines seiner Elternteile besitzt.

Krafttiere

Bei der Charaktererschaffung kann eine Tier- oder andere Figur aus Holz, Stein, Metall oder einem anderen Material für einen Charakter ausgewählt und in seinen Beutel gelegt werden. Diese Wahl kann unter normalen Umständen später nicht mehr geändert werden

und dem Beutel können auch keine weiteren Figuren hinzugefügt werden.

Die Figur steht für eine innere oder äußere Kraftquelle des Charakters, eine Macht, die über ihn wacht, eine Überzeugung, die ihn vorantreibt, etwas, das größer ist als er selbst und ihm ermöglicht, über sich selbst hinauszuwachsen.

Einmal pro Spielsitzung kann die Figur eingesetzt werden, um den Charakter zu unterstützen. Verschiedene Figuren haben dabei verschiedene Bedeutungen, die zu Beginn und abhängig von der Spielweltbedeutung festgelegt werden und sich später nicht mehr ändern.

Krafttiere und übermenschliche Anstrengungen

Eine mögliche Bedeutung ist dabei, dass die Figur Unterstützung bei Herausforderungen oder Auseinandersetzungen gewähren kann.

Wird eine solche Figur eingesetzt, dann werden die für die Herausforderung oder Auseinandersetzung bereits gezogenen Murmeln zurück in den Beutel gelegt und werden nicht gewertet. Stattdessen wird das Ergebnis so behandelt als wären fünf Murmeln in einer durch die Figur vorherbestimmten Farbkombination gezogen worden.

Welche Figur welche Kombination von Farben repräsentiert ist dabei wie oben beschrieben festgelegt.

Krafttiere und besondere Fähigkeiten

Die andere Möglichkeit ist, dass die Figur eine besondere Fähigkeit verleiht, die der Charakter durch Einsatz der Figur auslösen kann.

So könnte zum Beispiel die Eidechse, die sich mit Abstreifen ihrer Haut selbst verjüngt und viele Geheimnisse kennt, für drei grüne Murmeln und zwei blaue Murmeln stehen.

Immer, wenn ein Charakter, dessen Krafttier die Eidechse ist, sich auf ihren Beistand verlässt, wird die entsprechende Herausforderung oder Auseinandersetzung so behandelt, als ob er drei grüne und zwei blaue Murmeln gezogen hätte.

So, wie die Eidechse ihren Schwanz abwerfen kann, um der Gefahr zu entkommen, kann ein Charakter, dessen Krafttier die Eidechse ist, sie anrufen, um, statt in Todesgefahr zu geraten, stattdessen eine Verletzung zu erleiden. Die Entscheidung hierüber muss vor dem Ziehen der Murmeln getroffen werden.

Meisterschaft

Um die Kompetenz von Charakteren noch weiter zu erhöhen, können gelbe oder goldene Murmeln in ihren Beutel gelegt werden.

Gelbe Murmeln stehen für alle Fähigkeiten. Wenn bei einer Herausforderung oder Auseinandersetzung eine gelbe Murmel gezogen wird, so wird dies behandelt als ob es sich dabei gleichzeitig um eine rote, eine grüne und eine blaue Murmel handeln würde.

Mit einer gelben Murmel kann dadurch auch eine sehr schwierige gemischte Herausforderung, bei der nur eine Murmel gezogen werden darf, bestanden werden.

Daria misst sich unter den wachsamen Augen des obersten Hofastrologen mit anderen Bewerbern um eine Beförderung zur Sterndeuterin des kaiserlichen Sommerpalastes. Dabei handelt es sich für um eine gemischte Auseinandersetzung Magie (um das bessere Horoskop zu erstellen) und Geschick (um es dem Hofzeremoniell entsprechend zu präsentieren). Sie zieht eine weiße, eine blaue und eine gelbe Murmel, ihre beiden schärfsten Konkurrenten drei blaue Murmeln beziehungsweise eine blaue, eine grüne und eine schwarze Murmel.

Daria entscheidet die Auseinandersetzung für sich, da ihr erster Konkurrent keine grüne Murmel gezogen hat und somit an der Geschickanforderung scheitert, und ihr zweiter Konkurrent zwar eine blaue und eine grüne Murmel gezogen hat, Darias Ergebnis aber gewertet wird, als ob sie zwei blaue (tatsächlich eine blaue und eine gelbe) und eine grüne (tatsächlich eine gelbe) Murmel gezogen hätte.

Meisterschaft erlangen

Um eine gelbe Murmel in seinen Beutel legen zu dürfen, müssen bei der Ermittlung von Erfahrung drei oder mehr Murmeln gezogen werden. Wenn dabei mindestens jeweils eine rote, eine grüne und eine blaue Murmel gezogen werden, dann dürfen diese drei Murmeln gegen eine gelbe und zwei weiße Murmeln ausgetauscht werden.

Schicksal

Um den Spielern mehr Kontrolle über das Spiel zu geben, kann der Charakterbeutel noch um sogenannte Schicksalsmurmeln erweitert werden.

Diese Murmeln besitzen die gleichen Farben, wie die Murmeln, die den drei Fähigkeiten

zugeordnet sind, sollten aber eine andere Größe haben, um sie auch ohne Blick in den Beutel von ihnen unterscheiden zu können (alternativ können sie auch einfach nicht in den Beutel gelegt werden). Bei einer Herausforderung oder Auseinandersetzung darf ein Spieler sich jeweils entscheiden, ob er entsprechend der normalen Regeln aus seinem Beutel ziehen möchte, oder aber ob er stattdessen eine oder mehrere seiner Schicksalsmurmeln benutzen will.

Wenn er sich für die Schicksalsmurmeln entscheidet, dann wird weder eine Schwierigkeit bestimmt, noch werden normale Murmeln aus dem Beutel gezogen.

Stattdessen legt der Spieler zwischen einer und fünf Schicksalsmurmeln der passenden Farbe ab. Dies wird so behandelt, als ob er die entsprechende Zahl an normalen Murmeln aus dem Beutel gezogen hätte.

Die abgelegten Murmeln, muss der Spieler an seine Mitspieler weitergeben, diese können sie dann ihrem eignen Vorrat an Schicksalsmurmeln hinzufügen.

Ein Spieler darf unabhängig von ihrer Farbe nie mehr als fünf Schicksalsmurmeln in seinem Vorrat haben. Einem Spieler, der bereits fünf Schicksalsmurmeln in seinem Vorrat hat, darf keine weitere Murmel gegeben werden.

Beim Verteilen der Schicksalsmurmeln muss immer zuerst der Spielleiter eine Murmel erhalten (es sei denn, er hat bereits fünf, und darf deshalb keine weitere bekommen).

Zu Beginn einer Spielsitzung erhält jeder Spieler zwei Schicksalsmurmeln, deren Farben er frei wählen darf.

Am Ende einer Spielsitzung werden alle Schicksalsmurmeln von allen Spielern abgelegt und auch nicht weitergegeben. Das Schicksal misst sich in Augenblicken und nicht in Ewigkeiten.

Gelegenheiten

Manchmal kann sich mitten in einer Herausforderung oder Auseinandersetzung für einen Charakter eine Möglichkeit eröffnen, etwas ganz anderes als das ursprünglich Geplante zu tun. Es ergibt sich eine sogenannte Gelegenheit für den Charakter.

Eine Gelegenheit tritt immer dann auf, wenn beim Ziehen aus dem Beutel im Rahmen einer Herausforderung oder einer Auseinandersetzung zwei oder mehr Murmeln in ein- und derselben einer Fähigkeit zugeordneten Farbe gezogen werden, die jedoch nicht der eigentlich für einen Erfolg benötigten Farbe entsprechen.

Der Spieler kann sich in einem solchen Fall dazu entscheiden, statt der eigentlich geplanten Handlung, eine Handlung, die der gezogenen Farbe entspricht, durchzuführen. Dabei wird sein Ergebnis so behandelt, als ob er eine einzige zur neuen Fähigkeit passende Murmel gezogen hätte und zwar ganz egal, ob er tatsächlich zwei, drei oder sogar vier oder fünf dieser Murmeln gezogen hatte.

Wenn beispielsweise einer der Affenmenschen versucht vor dem Legionär zu flüchten, aber beim Ziehen von zwei Murmeln aus dem Beutel keine einzige grüne Murmel (die er für eine Flucht benötigen würde), dafür aber zwei rote Murmeln zieht, so kann er diese Gelegenheit ergreifen, und stattdessen den Legionär angreifen, wobei sein Angriff so behandelt wird, als ob er eine rote Murmel gezogen hätte.

Gemischte Herausforderungen und gemischte Auseinandersetzungen

Es kann vorkommen, dass ein Charakter sich während er etwas zu tun versucht, noch auf etwas anderes konzentrieren muss. Dies kann zu einer gemischten Herausforderung oder Auseinandersetzung führen. Diese sind deutlich schwerer zu bestehen, als gewöhnliche.

Wie üblich werden die notwendige Fähigkeit und Schwierigkeit bestimmt. Zusätzlich wird aber noch eine zweite Fähigkeit festgelegt.

Um erfolgreich zu sein, müssen nun nicht nur eine oder mehrere Murmeln in der Farbe der ersten Fähigkeit gezogen werden - auf denen basierend dann der Ausgang der Herausforderung oder Auseinandersetzung wie üblich bestimmt wird - sondern es muss darüber hinaus auch noch mindestens eine Murmel in der Farbe der zweiten Fähigkeit gezogen werden.

Eine gemischte Herausforderung könnte es beispielsweise sein, ein dämonisches Artefakt zu zerschmettern (Herausforderung in der Fähigkeit Kampf) ohne dabei dessen verführerischen Einflüsterungen zu erliegen (Fähigkeit Magie).

Ein Duell auf einem schmalen, schlüpfrigen Felsengrat über einer tiefen Schlucht hingegen wäre ein Beispiel für eine gemischte Auseinandersetzung, bei der beide Kontrahenten die Fähigkeit Kampf einsetzen, zusätzlich aber ihre

Fähigkeit Geschick benötigen, um nicht abzustürzen.

Gemischte Herausforderungen und Auseinandersetzungen, die so schwierig sind, dass nur eine Murmel gezogen werden darf, scheitern daher automatisch.

Einsatz von Geschick und Magie in Kämpfen

Geschick kann bereits auf verschiedene Art im Kampf eingesetzt werden - genauso wie Magie, abhängig von ihren spielweltabhängigen Möglichkeiten und Einschränkungen.

Um die Überlebenschancen von Charakteren mit hohem Geschick noch weiter zu stärken, kann nicht nur die Flucht und andere spezielle Handlungen in einer Auseinandersetzung über Geschick abgehandelt werden, sondern die Fähigkeit kann auch zur Verteidigung gegen Angriffe benutzt werden, zum Beispiel mittels Ausweichen.

Erfolg bei einem solchen Einsatz von Geschick bedeutet schlicht dem Gegner seinen Erfolg, und damit die Chance den Charakter zu verletzen, zu erschweren oder zu verweigern.

Eine weitere Möglichkeit für den Einsatz von Geschick ist die Vorbereitung eines späteren Angriffs mit der Fähigkeit Kampf, beispielsweise durch Finten und Ablenkung oder die Einnahme einer überlegenen Position.

Bei Erfolg verändert dies die Schwierigkeit in der nächsten Auseinandersetzung im Sinne des Charakters.

Ähnliche Einsatzmöglichkeiten oder auch -beschränkungen sind natürlich auch für Magie denkbar, so wie auch Kampf in seinen Anwendungsmöglichkeiten beschränkt werden kann.

Möglich wäre zum Beispiel eine Kampagne, in der mit Kampf sowohl Angriffe als auch Verteidigung, aber keine Finten möglich sind, Geschick für Verteidigung und Finten (aber nicht für Angriffe), Magie aber für Finten und Angriffe (jedoch nicht zur Verteidigung) eingesetzt werden kann.

Tödlichere Kämpfe

Nach den üblichen Regeln laufen Charaktere nur unter ganz besonderen Umständen Gefahr zu sterben. In Kämpfen meist sogar nur dann, wenn sie diese bereits verloren haben und sie im Anschluss wehrlos dem Willen des Siegers ausgeliefert sind.

Um Kämpfe (aber auch andere Quellen von Verletzungen) gefährlicher zu machen, können die Umstände, die zur Lebensgefahr führen, aber auch breiter definiert werden. Beispielsweise könnte immer dann, wenn ein Charakter in Ohnmacht fällt, direkt danach auch geprüft werden, ob der Charakter eventuell stirbt.

Eine andere Möglichkeit, die die Gefährlichkeit von Verletzungen noch weiter nach oben treibt, besteht darin, alle Verletzungen grundsätzlich lebensgefährlich zu machen. Wenn bei dieser Option beim Ziehen aus dem Beutel zum Austauschen der Murmeln nach einer Verletzung eine oder mehr schwarze Murmeln gezogen werden, dann stirbt der Charakter an der erlittenen Verletzung.

Todesstöße und -flüche

Statt Verletzungen generell tödlicher zu machen, kann die Frage nach ihrer Tödlichkeit auch durch Entscheidungen der Charaktere getrieben werden.

Bei einer Auseinandersetzung, die darauf abzielt dem Gegner Schaden beizubringen (also beispielsweise ein Angriff mit der Fähigkeit Kampf, oder ein entsprechender Einsatz von Magie), kann der Charakter jeweils entscheiden, ob es sich um einen normalen Angriff handeln soll, der bei Erfolg nach den üblichen Regeln eine Verletzung verursacht, oder aber um einen Todesstoß beziehungsweise Todesfluch, der bei Erfolg keine Verletzung verursacht, aber dafür den Gegner in Todesgefahr bringt (wobei eine Zahl von Murmeln gezogen werden muss, die der Zahl an Murmeln ent-

spricht, um die der Angreifer die Auseinandersetzung gewonnen hat).

Diese Regel kann entweder gleichmäßig für Kampf und Magie eingesetzt werden, oder auf eine Fähigkeit beschränkt werden.

So könnte in einer Kampagne beispielsweise Kampf nur normale Verletzungen bewirken, während mit Magie Todesflüche möglich sind (dafür vielleicht aber gar keine normalen Verletzungen).

Schwächere Verteidigung

Die normalen Regeln für Kämpfe geben starken Kämpfern (mit vielen roten Murmeln für die Fähigkeit Kampf) einen deutlichen Vorteil gegen eine zahlenmäßige Übermacht schwächerer Gegner. Zwar beeinflusst die Übermacht die Schwierigkeit der Auseinandersetzung zu Ungunsten des starken Einzelkämpfers, aber dadurch, dass er gegen jeden einzelnen seiner Widersacher separat Ziehen darf, kann er seine überlegene Fähigkeit extrem ausspielen.

Um das zu verhindern, kann stattdessen auch mit der Regel gespielt werden, dass er zwar gegen jeden Gegner ziehen darf, aber nur einen von ihnen verletzen kann - ist er gegen einen der anderen erfolgreich, so vermeidet er einfach nur selbst verletzt zu werden.

Eine noch strengere Regelung verbietet dem Einzelnen von vornherein gegen mehr als einen Gegner gleichzeitig an einer Auseinandersetzung teilzunehmen. Die überschüssigen Gegner können ihn dann einfach mittels einer Herausforderung (also ganz ohne vergleichendes Ziehen) angehen.

Gegner

Während auch für sie die üblichen Regeln genauso wie für die Charaktere der Spieler gelten, gibt es für deren Gegner doch auch noch einige Besonderheiten zu beachten.

Große und kleine Beutel

Charaktere haben stets 20 Murmeln in ihrem Beutel. Für ihre Gegner muss dies nicht zwangsläufig der Fall sein. Ihre Beutel können auch mehr oder weniger Murmeln enthalten. Dies hat verschiedene Auswirkungen.

Während die Erfolgsaussichten zu Beginn hauptsächlich an der Verteilung der Farben innerhalb des Beutels hängen, ist die Gesamtzahl der Murmeln entscheidend für die Auswirkung von Verletzungen. In einem kleineren Beutel macht eine einzelne schwarze Murmel mehr aus, als in einem deutlich größeren.

Daher sollten kleinere Beutel hauptsächlich für schwache und unwichtige Gegner verwendet werden, größere hingegen vor allem für besonders mächtige und zähe Gegner.

Gruppen

Gruppen von Gegnern, die einzeln für sich genommen, wenig bis gar keine Gefahr darstellen würden, können auch einen gemeinsamen Beutel erhalten, der die ganze Gruppe darstellt. Verletzungen, Ohnmacht und Tod bedeuten in einem solchen Fall nicht notwendigerweise, dass wirklich alle Mitglieder der Gruppe dergestalt betroffen sind, sondern ein ausreichender Teil, um die Gruppe als solches handlungsunfähig zu machen oder zu zerschlagen.

Besondere Fähigkeiten

Gegner können über Zusatzregeln verfügen, die die üblichen Regeln für sie verändern oder ihnen sogar ganz neue Möglichkeiten jenseits von Herausforderungen und Auseinandersetzungen in Kampf, Geschick oder Magie bieten.

Gewöhnliche Gegner

Es folgen drei Beispiele für vorgefertigte Gegner:

Der Affenmensch

Der Beutel dieses wilden Menschenfressers enthält 10 Murmeln:

5 rote, 2 grüne, 2 weiße und 1 schwarze.

Die Hexe

Der Beutel dieser üblen Zauberin enthält 20 Murmeln:

2 rote, 5 grüne, 8 blaue und 5 weiße.

Das Wespennest

Der Beutel dieses wütenden Insekten-
schwarms enthält 5 Murmeln:

2 rote, 2 grüne und 1 weiße.

Besondere Monster

Die nächsten drei Beispielgegner demonstrieren jeweils mögliche besondere Fähigkeiten, mit denen ein Gegner zu einer besonderen, einmaligen Begegnung gemacht werden kann:

Der Drache

Der Beutel des Drachen enthält 40 Murmeln:
30 rote, 4 grüne, 5 blaue und 1 schwarze.

Die Medusa

Der Beutel der Medusa enthält 20 Murmeln:
6 rote, 6 grüne, 2 blaue und 6 weiße.

Das Orakel

Der Beutel des Orakels enthält 10 Murmeln:
5 grüne und 5 blaue.

Urgewalt: Wenn er die Fähigkeit Kampf einsetzt, dann zieht der Drache immer fünf Murmeln.

Banschuppen: Der Drache kann niemals durch die Fähigkeit Magie verletzt werden.

Versteinernder Blick: Im Kampf mit der Medusa muss ein Charakter stets gemischte Auseinandersetzungen mit Geschick bestreiten, um ihrem Blick zu entgehen. Zieht er keine grüne Murmel, so gerät er zusätzlich zu allen anderen Effekten der verlorenen Auseinandersetzung automatisch in schreckliche Lebensgefahr und muss dementsprechend vier Murmeln ziehen.

Rätselspiel: Wer sich mit dem Orakel auf eine Auseinandersetzung in Geschick oder Magie einlässt und gewinnt, der erhält einen tiefen Einblick in seinen eigenen Lebensweg und Erfahrung entsprechend der Zahl an Murmeln, um die er das Orakel geschlagen hat. Wer das Rätselspiel jedoch verliert wird automatisch Opfer eines Todesfluchs entsprechend der Zahl an Murmeln, um die das Orakel ihn geschlagen hat.

Schlussbemerkungen

Beutelschneider existiert in einer Form oder der anderen seit den späten 90ern, und diese Version hier ist nach „unter falschem Namen“ 2006, „einem nackten Mann in die Tasche greifen“ 2012, „auf dem Sklavenmarkt“ 2014 und „in den Armen der Tempelhuren“ 2016 (letztere als Einzeltexte statt als konsolidiertes Dokument) die fünfte, die es an eine begrenzte Öffentlichkeit schafft. Statt aber lange über die historische Entwicklung und Entscheidungen in dieser Zeit zu berichten, möchte ich zum Abschluss nur kurz auf die wichtigsten Wurzeln der Regeln, ihre unbekanntere Verwandtschaft und ein paar weiterführende Umbaumöglichkeiten eingehen.

Warum?

Beutelschneider verdankt seine Existenz und die spezifische Form, die die Regeln angenommen haben, einer Vielzahl von Einflüssen und Überlegungen, von denen aber drei ganz besonders herausstechen.

Ganz grundlegend ist schlicht und einfach meine Faszination mit untypischen Hilfsmitteln im Rollenspiel. Ein Spiel ohne Würfel und Papier bedient das offensichtlich.

Der zweite Punkt sind die Sinne, die das Spielmaterial anspricht. Rollenspiele sind in der Regel nicht unbedingt "sinnlich", es wird primär gelesen und gerechnet - und so steht, wenn überhaupt, auch in Sachen Material der Gesichtssinn klar im Vordergrund. Beutelschneider hat auch etwas mit Sehen zu tun, aber es geht hier um Farben, und das Spielmaterial wird darüber hinaus ständig angefasst. Es ist ein sehr haptisches Spiel. Diese andere "Sinnlichkeit" verändert meiner Erfahrung nach nicht nur im eigentlichen Wortsinn, sondern eben auch im übertragenden das Spielgefühl.

Der dritte und ganz praktische Punkt ist Beweglichkeit. Dadurch, dass Beutelschneider nicht nur ohne Würfel oder Karten sondern auch ohne herkömmliche Dokumentation auskommt, lässt es sich praktisch überall spielen - inklusive im Stehen und Gehen.

Andere Spiele

Die Grundidee ist so offensichtlich, dass Beutelschneider ganz sicher nicht das erste Spiel ist und auch nicht das letzte Spiel sein wird, das auf solche Mechanismen zurückgreift.

Ich selbst weiß mit Totem und Chronicles of Babel von zumindest zwei anderen Rollenspielen, die Beutel und Murmeln/Lose verwenden, und mindestens eine deutsche LARP-Orga hat in der Vergangenheit auch einen solchen Mechanismus in ihrem Magiesystem benutzt.

Umbauten und andere Genres

In den Erweiterungsregeln stecken bereits eine Reihe von Möglichkeiten das Spiel anzupassen. Sie greifen aber allesamt nicht sonderlich tief in das System ein und berühren zum Beispiel nie seine starke Ausrichtung auf das Fantasygenre, die durch die Wahl der Fähigkeiten (Kampf, Geschick und Magie entsprechend der klassischen Heldenrollen Kämpfer, Dieb und Zauberer (oder Barbar, Prinzessin und Hexenmeister)) aber auch durch das Spielmaterial (Lederbeutel und Murmeln) vorgegeben wird.

Der Austausch von Fähigkeiten und Material ist daher selbst ohne weitere Änderungen der Regeln eine zentrale Stellschraube, um mit Beutelschneider auch ganz andere Dinge leisten zu können. Mit Fähigkeiten wie "Körper", "Verstand" und "Charisma" beispielsweise, kann das Spiel in eine generischere Richtung gerückt werden, und mit Plastikbeuteln und Pokerchips als Material wird alleine von den Sinnen her das Spiel von Fantasy in Richtung auf modernes Spiel oder Near Future verschoben.

Mehr

Weitere Ergänzungen zu Beutelschneider und neues Material erscheinen online auf unserem Blog d6ideas unter <http://d6ideas.com/?tag=beutelschneider>.