

Yimrheim

Ein Abenteursetting für Beutelscheider

Inhalt

Kopfkino.....	1
Eine Welt auf dem Rücken eines Riesen.....	2
Die Welt auf dem Rücken	2
Die Waldhexe.....	3
Das Waldvolk	3
Die Welt im Rücken	4
Der Trank	4
Die Zwerge	5
Die Stadt Yimrheim und das Schloss des Rigjoms	5
Das Händlerviertel auf der rechten Schulter	5
Das Handwerkerviertel auf der linken Schulter.....	5
Ragna Weißbart, Adanae und Freya	6
Jenseits der Nackenbrücke	6
Der Hafen von Yimrheim	7
Anhang: Beutelschneider und Piratenpack- Regeln für die Seefahrt	7
Die Murmeln.....	7
Die Regeln.....	8
Die Schiffe	8
Beispiele für kleine Schiffe.....	8
Beispiele für mittlere Schiffe	8
Beispiele für große Schiffe	8
Bestiarium des Meeres	9

Kopfkino

Ein Bild. Ein Film. Eine Melodie oder ein paar Zeilen Text und schon dreht das kreative Hirn durch und gibt nicht eher Ruhe, bis die Idee zu Papier gebracht, das neue Gemälde geschaffen, das Lied komponiert oder die Statue erstellt würde. Kopfkino heißt, durch Reize zum Träumen und evtl. zu neuen

Kunstwerken angeregt zu werden. Mir ging es mit diesem Bild so. Da ich mir vor kurzem God of War IV reingezogen habe, kam mir die Idee zu einer Welt auf dem Rücken eines Riesen. Die Zwerge wiederum basieren auf einer Idee von dem isländischen Skalden Snorri. Warum Beutelschneider? Weil es Ein tolles, einfaches Regelwerk ist, das ich ins Herz geschlossen habe. Hier gibt's das Regelwerk zum kostenlosen Download. Viel Spaß mit dem Ergebnis des Kopfkinos und willkommen im Yimrheim!

Noch ein kurzer rechtlicher Hinweis: Dieses Werk (so es nicht das Beutelschneider-Regelwerk betrifft) steht unter dem Schutz der [CC-BY 3.0 DE Lizenz](#). Damit darfst du so ziemlich alles damit machen, solange du immer meinen Namen (Roland Hofmeister) und meinen Blog ([dnalorsblog.wordpress.com](#)) dabei nennst.

Eine Welt auf dem Rücken eines Riesen

Die Welt auf dem Rücken

An den eisigen Küsten des tiefen Südens ruht ein toter Riese. Sein Leib ragt weit über die Gletscher der Küste heraus, die letzte Hitze seines Körpers gebiert Leben, wo kein Leben mehr sein sollte und auf seinen riesigen Schultern und deinem Kopf thront, weit über den einzigen ständig eisfreien Hafen der Region, die Satd Yimrheim und das Schloss seiner Rigjoms. Den Körper auf deine Unterarme gestützt sieht er so aus, als ob er nur gestürzt wäre und sich jeden Moment erheben würde, sein skelettierter Kopf aber deutet darauf hin, dass er schon lange tot sein muss.

Nähert man sich dem Riesen aus Richtung der eisigen Wüste, so trifft man zuerst auf die Hügel, die einst die Füße des Riesen waren. Ein schmaler Pfad windet sich am rechten und linken Fuß hinauf, über die Kuppen der Fersen hinauf zu den Gebirgskämmen, die einst wohl die Beine waren. Flechten, Krüppelkiefern und

Zwergbirken bestimmen die Landschaft, Murmeltiere haben hier ihre Höhlen ins Fleisch des Riesen gegraben, in den Hängen nisten viele Seevögel. Zwischen den Schenkeln des Riesen liegt ein weites Tal, an dessen Ende sich die gigantischen Hoden des Toten aus Eis und Schnee erheben.

Erreicht man den Hintern des Riesen befindet man sich schon über den Gletschern, die sich rechts und links neben den Riesen in den polaren Himmel strecken. Hier ändert sich auch das Klima. Waren die Füße und Beine zuvor noch recht kalt und Schnee auf den Wegen, die sich hier am Hintern zu einem Pfad vereinigen, keine Seltenheit, so ist es ab hier angenehm mild. Nachts fällt die Temperatur nie auf den Gefrierpunkt, Schnee, der gelegentlich niedergeht, wird noch im Fallen zu Wasser und der Boden ist so warm, dass er mit Beerensträuchern, Blumen und Pilzen reich gesegnet ist. Die Bäume, meist Tannen und Birken, seltener Eichen, wachsen schön, aber langsam in den Himmel hinein. Weiter oben, in der Nähe der Schultern, direkt über dem Herzen des Riesen ist es sogar warm genug, um Emmer und Dinkel anzubauen. Der Pfad führt hinauf nach Yimrheim, immer entlang des Rückrades des toten Riesen. In den Wäldern rechts und links des Weges leben Vielfraße, Wiesel, Ratten und Stinkrehe. Bei letzterem ist der Beutel der männlichen Tiere eine begehrte Jagdbeute, lassen sich daraus exquisite Düfte gewinnen. Würde der Mensch fliegen können wie der Albertos, der an den Schenkeln nistet, so sehe der Wald wie der haarige Rücken des Riesen aus. Deshalb nennt man diese Gegend auch Tillbaka Hår.

Im Wald verborgen, und den meisten Yimrheimern unbekannt, befinden sich tiefe Löcher. Die Erde hat sich hier plötzlich abgesenkt, die Oberfläche brach ein. Nur die Kronen der eingebrochenen Bäume ragen noch aus den Löchern. Aus dem Inneren des Riesen dringt der süßliche Geruch von Tod und Verwesung und Hitze heraus. Noch sind es wenige, aber angesichts der Tatsache, dass fünf Jahren gar keine vorhanden waren, beunruhigt die Waldvölker und vor allem die Waldhexe.

Oben an den Schulterblättern angekommen, weit über den Gletschern, liegt die Stadt Yimrheim und das Schloss der Rigjoms, der Herrscher über alles, was in und auf dem Riesen lebt.

Das Waldvolk

Die Tillbaka Hår sind nicht unbewohnt. Etwa 100 Köpfe stark ist das Waldvolk, Männer und Frauen, die in den Tiefen des Waldes Jagen, Holz schlagen, Holzkohle herstellen und einen starken Beerenschnaps brennen. Die Bewohner von Yimrheim schauen verächtlich auf diese Personen herab, halten diese doch an seltsamen alten Bräuchen fest, feiern bei Vollmond blasphemische Feste, paaren sich mit Tieren und fressen kleine Kinder. Dennoch... ein altes Gesetz besagt, dass nur das Waldvolk Holz schlagen und über den **Metsä Jarl**, dem **Sprachrohr des Waldvolks** im Händlerviertel Yimrheims verkaufen.

Holz, mehr als das Waldvolk schlagen will, wird für die Schiffe dringend gebraucht. Daher brechen manchmal mutige Holzfäller auf, um das Monopol des Waldvolk zu untergraben. Kaum einer kehrt nach Yimrheim zurück. Der Unmut der Yimrheimer auf die Waldbevölkerung wächst mit jedem Baum, der nicht gefällt wird.

Der Beutel eines Waldbewohners

5 rote, 2 grüne, 2 weiße und 1

Schwarze Murmeln

Die Waldhexe

Die Waldhexe ist die geistige Führerin des Waldvolks. Die schmutzige, kleine Frau, deren Alter man nur schwer schätzen kann, streift durch Tillbaka Hår, kriecht auf dem Boden herum und versucht, den Riesen, dessen Priesterin sie ist, zu hören und zu fühlen. Sie weiß von den Erdfällen und hat eine ungefähre Vorstellung davon, wer dahintersteckt. Die Hexe treibt auch eine andere Furcht um: der Riese scheint, zumindest laut ihren Beobachtungen zufolge, zu erkalten. Ein eisiger Tod droht, mit jedem Baum, der gefällt wird, scheint der Kältetod ein Stückchen näher zu rücken.

Die Hohle der Waldhexe liegt am Hoden des Riesen. Sie ist zugleich ein Heiligtum für Yimr, wie die Waldhexe ihren Gott nennt.

Beutel der Waldhexe

2 rote, 5 grüne, 8 blaue 3 weiße und 2 schwarze Murmeln.

Die Welt im Rücken

Die Knochen des Riesen sind reistes Eisenerz, Grund genug, Stollen in den toten Leib zu treiben und die Knochen abzubauen. Die größte Miene befindet sich direkt unter Yimrheim, es gibt aber auch eine Tillbaka Hår, wo erst seit kurzem, unter Protest der Waldhexe, Erz geschürft. Das Fleisch und die Organe des Riesen sind zu einem schweren, aber leicht zu bearbeitenden Stein. Der Stein wird vor allem als Baumaterial genutzt. Die Stadt Yimrheim wurde aus diesem Stein erbaut und das Schloss besteht aus dem Fleisch des Kopfes.

Das Fleisch des Riesen bietet aber noch ein Geheimnis: Aus ihm lässt sich der Trank gewinnen.

Vor zehn Jahren stießen die Bergmänner im inneren des Riesen auf die Zwerge. Diese Maden fressen sich durch das Fleisch und hinterlassen Pfützen aus warmen, puren Trank. Die Zwerge sind bei den menschlichen Bewohnern des Riesenleibes nicht gut gelitten. Die Bergleute sehen sie als unliebsame Konkurrenz, die durch ihr Fressen auch Stollen zum Einsturz bringen können. Die anderen Bewohner von Yimrheim fürchten um ihre Häuser, sind sie doch für die Zwerge nichts als Futter.

Theng Hagra, der Sprecher der Bergleute, drängt die Rigjom immer wieder um den Befehl über ihre Krieger, damit er jagt auf die Zwerge machen kann, doch die Rigjom weißt ihn stets zurück.

Der Trank

„Zerreiße des Riesen Fleisch, gib blaues Vitriol hinzu und lasse es zwei Tage stehen. Presse die entstehende schleimige Masse und verdünne es mit Wein. So erhältst Du das Blut des Riesen und du wirst seine Kraft erlangen, wenn du es trinkst. Sei gewarnt. Durch den Genuss machst du dich Unrein und rufst den Tod schnell herbei.“

Wer den Trank trinkt, der entfernt zwei weiße Kugeln aus seinen Beutel. Eine Kugel wird durch eine Farbe seiner Wahl, die andere durch eine schwarze Kugel ersetzt. Sind keine zwei weißen Kugeln im Beutel, ersetze zwei nicht-schwarze Kugeln durch zwei schwarze Kugeln.

Die Zwerge

Die Zwerge ähneln großen, bleichen Maden. Sie fressen sich durch das tote Fleisch des Riesen. Direkt unter ihren Kieferwerkzeugen sitzen dutzende dünne, rote oder pechschwarze Tentakel, die wild zuckend den Weg tasten. Manch einer meint gar, diese Tentakelmatte würde an einen Bart gemahnen. Richtig ist dagegen, dass die Zwerge mit Hilfe der Tentakel wahre Kunstwerke schaffen können, die jede menschliche Arbeit an Fertigkeit weit übertrifft... so sie denn überhaupt mit der Arbeit beginnen.

Zwerge sondern auch eine besondere Art des Tranks ab.

Beutel eines Zwergs:

10 Murmeln, davon 7 weiß, 2 entweder rot oder grün und 1 blau.

Sonderregel Zwergenkunst: Egal wie viele weiße Kugeln gezogen wird, solange mindestens eine für die Herausforderung bzw.

Auseinandersetzung nötige Farbe gezogen wurde, gelten die anderen weißen Kugeln als entsprechende Farbe.

Sonderregel Zwergentrunk:

Entferne zwei weiße Kugeln aus dem Sack des Trinkenden und ersetze eine durch eine beliebige Farbe. Sind keine zwei weiße Kugeln im Beutel des Trinkenden, dann entferne eine beliebige, nicht-schwarze Kugel durch eine schwarze Kugel.

Die Stadt Yimrheim und das Schloss des Rigjoms

Das Händlerviertel auf der rechten Schulter

Durch ein mächtiges Tor, gebaut aus dem versteinerten Fleisch des Riesen, gelangt man in die Stadt. Der Pfad verlängert sich auf die Nackenbrücke, die über die frei liegende Halswirbelsäule zum Schädel und dem wehrhaften Schloss darauf führt. Auf der rechten Schulter des Riesen befindet sich das Handelszentrum Yimrheims. Lastenaufzüge führen, auf mehreren Ebenen in um am Arm des Riesen hinab, zum Hafen. Alles, was nicht selbst in Yimrheim hergestellt werden kann, wird hier umgeschlagen. Auch der Tempel des guten Handels befindet sich auf der rechten Schulter. Diese Gottheit haben Kauffahrer aus dem Norden mitgebracht, der Kult hat aber nichts mehr mit seinen Ursprüngen gemein. Dort ein Mysterienkult, hier eine Loge für gutbetuchte Händler und eine Warenbörse.

Das Handwerkerviertel auf der linken Schulter

Auf der linken Schulter befindet sich das Handwerksviertel. In der Mitte des Viertels stet die Hütte und der Eingang ins Bergwerk unter der Stadt. Rings um den Stolleneingang

liegen Schmieden, das Labor der **Alchimistin Aglaonike** und diverse andere Handwerksbetriebe. Unrat und Abwasser wird über einen Graben zum linken Arm geleitet, dort, beim Tempel des Götzen Unding, in den Abgrund zu stürzen.

Der Kult des Unding ist eine Besonderheit Yimrheims. Unding werden vor allem Dinge geopfert, die kaputt sind, Unrat und missglückte Werkstücke. So hoffen die Handwerker ihn von ihren aktuellen Werkstücken abzulenken, dass diese eben kein Unding-Ding werden.

Neben dem Sprecher der Bergleute und der Alchimistin ist der **Schmied Keitel** eine der führenden Persönlichkeiten des Handwerkerviertels. Keitel (54, verwittwet, drei erwachsene Töchter) steckt gerade in einem schweren, persönlichen Krise. Vor kurzem entdeckte er in einer Höhle im Tillbaka Hår ein Schwert, das einen Schwertern verblüffend ähnlich sah, jedoch von solcher perfekter Kunstfertigkeit war, dass es unmöglich von ihm selber stammen konnte. Seither zweifelt er an seiner Kunst, verflucht den Nachahmer und wünscht sich zugleich nichts mehr, als diesen als seinen Gesellen aufnehmen zu können. Wenn doch jemand den Schöpfer dieses Schwertes finden könnte!

Jenseits der Nackenbrücke

Überquert man die Nackenbrücke, so steht an auf dem skelettierten Schädel des Riesen. Aus beiden Schläfen des toten ragen mächtige Geweihe hervor, eine Balustrade aus schwarzem Stein, eindeutig nicht aus des Riesen Fleisch, umkränzt den Schädel. Mitten auf dem Schädel wiederum steht das Schloss der Rigjoms, der Herrscher Yimrheims. Wehrhaft ist das aus schwarzem Stein errichtete Haus, fünf Stockwerke groß und bis auf Schießscharten ohne Fenster. Der Zugang befindet sich im dritten Stock, früher über eine schmale Stiege zu erreichen, heute über eine gemütliche Rampe aus dem Fleisch des Riesen. Innen ist das Schloss reich ausgestattet, hunderte Tranlampen erhellen die mit Teppichen ausgelegten Zimmer. Die

Wände sind teilweise vergoldet oder zumindest mit edlem Holz aus den Tropen des Norden ausgestattet. Über Treppen im Inneren gelangt der Besucher auch zum spirituellem Zentrum von Yimrheim, den Schädelhöhlen mit den Rigjomgräbern und dem Tempel des Riesen Yimir im rechten Auge des toten Riesen. Vor kurzem starb Rigjom Ragnar und hinterließ zwei trauernde Witwen, die nun ums Erbe streiten. Wie zwei wilde Katzen sitzen sie in ihren Schossezimmern und fauchen sich an, wo immer sie sich treffen. Offiziell ist **Adanae** die rechtmäßige Rigjom, ihre Konkurrentin **Freya**, die oberste Priesterin des Riesen, weigert sich aber, die nötigen Krönungsriten durchzuführen, solange das Zepter des Ragnar nicht aufgetaucht ist. Jenes Zepter wurde von Ragnars Mörder wohl gestohlen und ist seither verschollen.

Ragna Weißbart, Adanae und Freya
Ragnar Weißbart, mächtiger und reicher Rigjom Yimrheims, Priester des Yimr, wurde vor 100 Tagen im Hafen, bei der Einweihung eines Schiffes von einem Walfleischer hinterrücks mit einer Axt zerschlagen. Sein zeremonielles Zepter ging bei dem anschließenden Handgemenge verloren. Nur wer dieses Zepter vorweisen kann, kann sich von einem Priester des Yimr zum Rigjom salben lassen.

Adanae, die aktuelle Ehefrau des Rigjom Ragna und rechtmäßige Nachfolgerin verdächtig ihre Konkurrentin, die erste und ehemalige Frau des Rigjoms, den Mord in Auftrag gegeben zu haben und das Zepter zu besitzen. Wäre dies der Fall, müsste Freya die Waldhexe um Hilfe bitten, denn eine Selbstkrönung wäre ein unerhörter Affront gegenüber den Traditionen. Deswegen steht Freya, die ihrerseits Adanae des Mordes bezichtigt, unter Hausarrest.

Der Hafen von Yimrheim

In seiner Todesstunde versuchte der Riese aufzustehen. Ihm gelang es aber nur, sich auf seine Unterarme zu stützen und den Oberkörper hochzustemmen, bevor er verstarb. So bildete sich unter der Brust eine Höhle, ein natürlicher Strand. Die Eismassen neben seinen Armen, die die Oberarme halb hinaufreichen, sorgen dafür, dass die Höhle immer kühl ist. Deshalb wird der hintere Teil auch als Lagerraum für Fleisch genutzt. Eine Mauer aus Eis schützt sie vor wilden Tieren, vor allem Ratten und Vielfraßen. Der vordere Teil der Höhle ist der eigentliche Hafen. Hier liegen die kleinen Boote auf dem Kiessand, hier werden die großen Schiffe im Dock gebaut. Gastfreie Häuser findet man hier. Lange Hallen, vollgestopft mit Betten, eine Feuerstelle in der Mitte und je ein Fass Schnaps und Lebertran gleich beim Eingang. Am Strand findet man auch die Händler des Händlerviertels wieder, die hier ihre Waren aufkaufen oder Erz aus den Knochen des Riesen verkaufen. Rau ist das Leben hier unten und kurz. Oft brechen zwischen den einheimischen Seefahrern und Robbenjägern auf der einen und den Kauffahrern und Waljägern aus dem Norden auf der anderen Seite Streit aus, manchmal gab es schon richtige Straßenkämpfe, die durch die Varángönengarde der Händler befriedet wurden.

Die beiden Arme schließen das Hafenbecken, eine der wenigen ständig eisfreien Plätze des Südens. Auf dem linken Arm ist die Reperbahn untergebracht, ganz vorn auf dem rechten Handrücken das Dorf Ryöstäjä. Die Bewohner des Dorfes sind als Piraten und Halsabschneider verschrien, arbeiten jedoch meist als Fischer, Walrossjäger oder Walfänger. Zugegeben, die Sitten dort draußen sind rauer als in Yimrheim und auch geheimnisvolle Meergeister sollen dort verehrt werden, aber was erwartet man auch dort zu finden? An einem Ort, der von eisigen Winden umtost ist, der als Außenposten hohen Sturmwellen trotzt und dessen Leuchtturm den sicheren Hafen kündigt und vor Eis wart? Die Geliebte von Rigjom Ragnar Weißbart?

Anhang: Beutelschneider und Piratenpack- Regeln für die Seefahrt

Die Murmeln

Jedes Schiff hat einen eigenen Beutel, der groß genug für 20 Murmeln sein muss. Es gibt wie in Beutelschneider üblich fünf Farben, die aber in den Seefahrtregeln eine andere Bedeutung haben.

Rote Murmeln stehen für die Mannschaft. Sie repräsentieren nicht nur die Größe der Mannschaft, sondern auch deren Gesundheitszustand und Ausbildung. Sind keine roten Murmeln mehr im Beutel, so wird das Schiff zum Geisterschiff und schippert führerlos über die Meere.

Grüne Murmeln stellen den Zustand und die Widerstandskraft des Schiffes dar. Sind keine grünen Murmeln mehr im Beutel, so geht das Schiff unter.

Blaue Murmeln können sowohl Zaubermacht als auch Bordgeschütze darstellen. Sind keine blauen Murmeln mehr im Beutel, kann das Schiff keine feindlichen Schiffe im Fernkampf abwehren oder Wale jagen.

Weißer Murmeln bilden den Frachtraum eines Schiffes ab. Sie sind zugleich ein noch nicht voll ausgenutztes Potential. Schiffe können nämlich im Hafen modifiziert werden. Du kannst dabei eine weiße Murmel gegen eine Murmel in einer beliebigen anderen Farbe außer schwarz tauschen. Du kannst die Modifikation auch rückgängig machen, allerdings kannst du nie mehr als die ursprüngliche Anzahl weißer Murmeln haben.

Kapitän Finn von der Raubmöwe (3 Rot, 3 Grün, 1 Blau, 5 Weiß) möchte im Hafen von Yimrheim sein Schiff für eine Polumsegelung rüsten, da er an der anderen, unerforschten

Küste eine zweite Siedlung wie Yimrheim vermutet. Er lässt sein Schiff verstärken (1 Weiße gegen 1 Grüne) und kauft noch eine Kanone ein (1 Weiße gegen 1 Blaue). Die Reise verläuft zumindest teilweise erfolgreich, ein Eingeborenendorf wurde entdeckt. Mit diesem Dorf soll nun Handel getrieben werden, darum wird Frachtraum gebraucht. Die Kanone kommt wieder von Bord (1 Blaue gegen 1 Weiße) die Verstärkungen sollen bleiben.

Sind keine weißen Murmeln mehr im Beutel, können keine Waren oder keine Beute an Bord genommen werden.

Schwarze Murmeln repräsentieren Gefahr. Pest, Nahrungsmittelengpässe, Lecks und ähnliches werden mit diesen Murmeln dargestellt.

Die Regeln

Die Regeln entsprechen den Regeln von Beutelschneider-Auf dem Sklavenmarkt. Du musst also keine neuen Regeln lernen, sondern kannst auf bekannte Regeln zurückgreifen.

Die Schiffe

Schiffe gibt es in drei Größen. Kleine Schiffe besitzen nur 5 Murmeln, mittlere Schiffe 10 Murmeln (mindestens 3 davon Weiß) und große Schiffe 15 Murmeln (mindestens 5 davon Weiß).

Beispiele für kleine Schiffe

Das kleine Kriegsboot

Dieses, in klinkerbauweise gebaute, kleine, wendige Schiff wird hauptsächlich für Überfälle entlang der eisigen Küsten und der benachbarten Inseln eingesetzt. Es ist einfach zu segeln, robust aber leider meist auch so mit Kriegern vollgestopft, dass keine großen Schätze mitgenommen werden können.

Beutel: 3 Rote, 2 Grüne

Walrossjäger

Das Schiff ähnelt einem Kriegsboot, besitzt aber meist einen, mit einem Walrossschädel verzierten, Vordersteven. Laderaum vor Walrosszähne, Robbenfelle und Speck, gut in Kisten und Fässern verpackt, ist vorhanden.

Beutel: 2 Rote, 2 Grüne, 1 Weiße

Beispiele für mittlere Schiffe

Walfänger

Deutlich größer als ein Walrossjäger ist ein Walfänger. Der Hauptunterschied dürfte aber die Harpune sein, die sich auf der Vordertrutz befindet.

Beutel: 3 Rote, 3 Grüne, 1 Blaue, 3 Weiße

Nordlandfahrer

Nordlandfahrer sind Handelsschiffe, die in Yimrheim gebaut wurden und Eisen in den Norden exportieren und Holz und Weizen in den Süden bringen.

Beutel: 2 Rote, 2 Grüne, 1 Blaue, 5 Weiße

Piratennef

Wo Händler sind, da sind auch Piraten. Während die Seeräuber aus Yimrheim vor allem kleine Kriegsboote nutzen und nur in Küstennähe jagen, verwenden fremde Piraten gerne diesen Schiffstyp

Beutel: 3 Rote, 2 Grüne, 2 Blaue, 3 Weiße

Beispiele für große Schiffe

Handelsnef

Oft laufen auch Händler aus dem Norden Yimrheim an. Deren Schiffe sind deutlich größer als die aus Yimrheim, können aber den Hafen nicht anlaufen, sondern müssen auf dem Meer ankern. Dafür ist neben Kanonen meist auch ein kompetenter Magier an Bord.

Beutel: 3 Rote, 3 Grüne, 3 Blaue, 6 Weiße

Fremdes Kriegsschiff

Vor den Küsten Yimrheims taucht in letzter Zeit ein fremdartiges Kriegsschiff auf. Bisher hat es nur ein paar Piraten versenkt, aber niemand weiß, woher es kommt und was es vor der Küste will.

Beutel: 3 Rote, 2 Grüne, 4 Blaue, 5 Weiße, 1 Schwarze

Bestiarium des Meeres

Wale

Wale stellen eine wertvolle Quelle für Tran, Fleisch, Walbein, Elfenbein und Ambra dar. Kein Wunder, dass sie von den Yimrheimern gejagt werden.

Beutel: Je nach Größe zwischen 16 und 30 Murmeln, davon 1 Weiß, 1 Schwarz, der Rest zur je zur Hälfte Rot und Grün

Spaekhugger

Der Raubwal jagt normalerweise Walrösser und Robben, greift aber auch kleine Schiffe, bevorzugt Robbenjäger an und frisst Seeleute, die über Bord gehen.

Beutel: 6 Rote, 5 Grüne, 2 Blaue, 2 Schwarze

Walross

Walrosse sind Kolosse aus Fleisch, Fett und Muskeln. Die Männchen haben Stoßzähne aus reinem Elfenbein. An Land sind sie unbeholfen, im Wasser überraschend schnell

Beutel: 5 Rote, 3 Grüne, 1 Rote, 1 Schwarze

Seemonster

Man sagt, vor Yimrheim lebe ein schreckliches Seemonster. Der Körper erinnere an ein Nilpferd, Der Kopf an den eines Menschen, das Maul sei tentakelbewehrt und aus dem Rücken ragen kleine, lederne Schwingen.

Beutel: 30 rote, 4 grüne, 5 blaue und 1 schwarze.

Sonderregel Urgewalt: Wenn er die Fähigkeit Kampf einsetzt, dann zieht das Seemonster immer fünf Murmeln.

Sonderregel Verletzlich gegen Magie: Wenn der Gegner eine blaue Murmel zieht, darf dieser eine zusätzliche Murmel aus seinem Beutel ziehen.