

Monstropoetikon

Am Scheideweg Edition

Inhalt

Gegner	4
Große und kleine Beutel.....	4
Gruppen.....	4
Besondere Fähigkeiten	4
Beute	5
Einfache Gegner	6
Der Affenmensch.....	7
Die Blaue Äffin	8
Die Hexe.....	9
Die Käferkatze.....	10
Das Nekrosekt.....	11
Das Schattentier	12
Der Schwingenhund.....	13
Die Teetänzerin.....	14
Das Wespennest	15
Das Wildschwein.....	16
Der Wolf.....	17
Der Zwerg	18
Besondere Gegner	19
Die Ascheflocke	20
Das Biest	21
Der Brennende Pegasus	22
Der Drache.....	23
Das Dritte Auge.....	24
Das Endotherium	25
Der Mantikor	26
Die Medusa.....	27
Der Meuchling	28
Das Orakel.....	29
Die Rieseneelster	30
Die Venusspinne	31

*In der Ferne
Verschwimmen die Formen
Die Hier noch
Einen Unterschied zu machen scheinen*

Gegner

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

Große und kleine Beutel

Personagen 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.

Beute

Wie der Beutel einer Personage, kann auch der Beutel eines Gegners zusätzlich auch Münzen enthalten.

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

Einfache Gegner

Die Fratze der Vergangenheit versucht, ihre Zukunft zu verschlingen.

Der Affenmensch

Der Beutel dieses wilden Menschenfressers enthält 10 Murmeln:

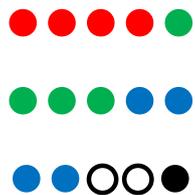
- 5 rote
- 2 grüne
- 2 weiße
- 1 schwarze

Relikt urgewaltiger Schöne.

Die Blaue Äffin

Der Beutel dieser beerenbedeckten Vorvenus enthält 15 Murmeln:

4 rote, 4 grüne, 3 blaue, 3 weiße und 1 schwarze.



Spurlos verschwunden – Knochenbrot und Salbenfett, nichts wird verschwendet.

Die Hexe

Der Beutel dieser üblen Zauberin enthält 10

Murmeln:

2 rote

5 grüne

8 blaue

2 weiße

Filigran geädert quellen aus ihrem Antlitz die Flügel.

Die Käferkatze

Der Beutel dieser schnurrenden, surrenden
Träumerin enthält 10 Murmeln:

- 2 rote
- 3 grüne
- 4 blaue
- 1 schwarze

Aus dem Jenseits krabbelt ein hohler Panzer.

Das Nekrosekt

Der Beutel dieses untoten Insekts enthält 5 Murmeln:

4 rote und 1 grüne.



Im Dunkel frei von allen Zwängen.

Das Schattentier

Der Beutel dieses ungesehenen Nachträubers
enthält 10 Murmeln:

3 rote

3 grüne

2 blaue

2 schwarze

Freudig stürmt er aus dem Himmel und wedelt mit den Flügeln.

Der Schwingenhund

Der Beutel dieses treuen Flugbegleiters enthält 10 Murmeln:

- 4 rote
- 5 grüne
- 1 weiße

Auf feuchten Blättern Schritte heißer Anmut.

Die Teetänzerin

Der Beutel dieser belebenden Grazie enthält 10 Murmeln:

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



Ein Volk wütender Dichter entfährt dem Papier, giftiger Verse viele in Haut zu stechen.

Das Wespennest

Der Beutel dieses wütenden Insektenschwarms enthält 5 Murmeln:

2 rote

2 grüne

1 weiße

Der Schlamm der Suhle kühlt dürftig nur die heiße Wut.

Das Wildschwein

Der Beutel dieses listigen Schwarzkittels enthält
15 Murmeln:

- 9 rote
- 5 grüne
- 1 schwarze

Der Winter knurrt mit gelben Augen.

Der Wolf

Der Beutel dieses grimmen Graupelzes enthält 5 Murmeln:

2 rote und 3 grüne.



Die Hacke schwingt, das Gold es klingt.

Der Zwerg

Der Beutel dieses goldgierigen Bergwerkers enthält 10 Murmeln:

6 rote, 3 grüne und 1 weiße.



Besondere Gegner

Zärtliche Vernichtung, erstickt, wen sie liebkost.

Die Ascheflocke

Der Beutel dieses dieses untoten Sprösslings dreier Eltern (Feuer, Erde, Luft) enthält 10 Murmeln:
5 weiße und 5 schwarze.



Erdrückendes Brennen: Weiße Murmel, die sie bei einer Auseinandersetzung zieht, verletzen ihren Gegner, schwarze bringen ihn in Todesgefahr.

Der Geruch des Hochmuts lockt es an.

Das Biest

Der Beutel dieses tierhaften Strafgerichts enthält
25 Murmeln:

●●●●● 15 rote
●●●●●
●●●●●

●●●●● 5 grüne

●●●●● 5 blaue

Geißel der Mächtigen: Für jede weiße Murmel, die sein Gegner bei einer Auseinandersetzung gegen das Biest zieht, erleidet das Biest eine Verletzung. Zieht sein Gegner nur weiße Murmeln, dann verliert das Biest außerdem die Auseinandersetzung und gerät in höchste Todesgefahr.

Geflügeltes Flammenross, Scheiterhaufen der Poeten.

Der Brennende Pegasus

Der Beutel dieses flammenden Flügelrosses enthält 20 Murmeln:

5 rote, 7 grüne, 5 blaue und 3 schwarze.



Sengende Inspiration: Den brennenden Pegasus zu berühren, erlaubt es einer Personage vier Murmeln aus ihrem Beutel zu ziehen. Alle gezogenen grünen Murmeln müssen durch schwarze Murmeln ausgetauscht werden, alle gezogenen andersfarbigen Murmeln durch grüne Murmeln. Danach gerät die Personage sofort in Todesgefahr.

Träume! von Feuer, golden und rot.

Der Drache

Der Beutel dieser feuerspeienden Echse enthält 40 Murmeln:

30 rote

4 grüne

5 blaue

1 schwarze

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.

Starrend, woher auch immer, in Überzahl.

Das Dritte Auge

Der Beutel dieses übernatürlichen Sehorgans enthält 5 Murmeln:

2 blaue, 2 weiße und 1 schwarze.



Körperteil: Das dritte Auge im Kampf zu treffen, ohne gleichzeitig seinen Träger zu verletzen, erfordert eine schwere gemischte Auseinandersetzung auf Kampf mit Geschick.

Das Tier im Inneren, blutig, rot.

Das Endotherium

Der Beutel dieses verborgenen Feindes enthält 10 Murmeln:

●●●●● 10 rote
●●●●●

Hervorbrechend: Wird der Wirt des Endotheriums verletzt oder in Todesgefahr gebracht, so betrifft dies auch das Endotherium.

Gräulich grinsender Greis, sein Schwanz schießt Stacheln.

Der Mantikor

Der Beutel dieses unersättlichen Mischwesens enthält 25 Murmeln:

15 rote

7 grüne

2 weiße

1 schwarze

Dornenhagel: Wenn der Mantikor in einer Kampfausinandersetzung verwundet wird, erhält sein Gegner für jede grüne Murmel, die der Mantikor für die Verwundung zieht, seinerseits eine Wunde.

*Schlafend das Haupt geneigt, die Haarpracht – zischend – erwacht als erstes,
dann ihr –*

Die Medusa

Der Beutel dieser sterblichen Gorgone enthält 20 Murmeln:

●●●●●● 6 rote

●

●●●●●● 6 grüne

●

●● 2 blaue

○○○○○ 6 weiße

○

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

Ein Tollpatsch, wer Böses denkt.

Der Meuchling

Der Beutel dieses böartigen kleinen Menschenfressers enthält 10 Murmeln:

4 rote, 3 grüne, 1 weiße und 2 schwarze.

● ● ● ●

● ● ●

○

● ●

Tölpelhaft: Bei einer Auseinandersetzung mit dem Meuchling zählen von seinem Gegner gezogene weiße Murmeln so, als ob sie die benötigte Farbe hätten.

Aus der Schale steigt Weihrauchduft und spricht in Rätself.

Das Orakel

Der Beutel dieses zukunftsunschwängerten Sendboten enthält 10 Murmeln:

5 rote und 5 blaue.



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

Ihr Schnabel ein Schwert, des geraubten Goldes voll.

Die Riesengelster

Der Beutel dieser gefiederten Diebin enthält 20 Murmeln:

5 rote

9 grüne

3 weiße

3 schwarze

Diebisch: Im Kampf kann die Riesengelster Geschick verwenden, um eine Anzahl Münzen aus dem Beutel ihres Gegners zu stehlen, die der Anzahl der von Murmeln entspricht, um die sie die Auseinandersetzung gewonnen hat.

Ein Netz aus lieblichen Träumen spinnt die Venus.

Die Venusspinne

Der Beutel dieser verführerischen Arachnide enthält 10 Murmeln:

2 rote, 3 grüne, 3 blaue und 2 schwarze.



Traumnetz: Ein im Schlaf angegriffenes Opfer muss eine schwer benachteiligte Auseinandersetzung auf Magie gegen die Venusspinne gewinnen, um zu erwachen.

Traumseide: Die Netze der Venusspinne sind abhängig von ihrer Größe drei und mehr Münzen wert.

