

# Monstropoetikon

*Wanderer, kommst du nach Sparta Edition*







*Wanderer, kommst du nach Sparta, verkündige  
dort, du habest  
uns hier liegen gesehn, wie das Gesetz es befahl.*

Friedrich Schiller, Der Spaziergang



<b>Gegner</b> .....	6	Der Oger.....	35
Große und kleine Beutel.....	6	Das Ogerblag.....	37
Gruppen.....	6	Der Ork.....	37
Besondere Fähigkeiten.....	6	Das Orkengör.....	37
Beute.....	7	Die Riesenlibelle.....	39
<b>Einfache Gegner</b> .....	9	Die Salzmumie.....	39
Die Achatwölfin.....	11	Das Schattentier.....	39
Das Affenhirn.....	11	Die Schleimpilznympe.....	41
Der Affenmensch.....	11	Der Schwingenhund.....	41
Die alte Haut.....	13	Das Skelett.....	41
Die blaue Äffin.....	13	Die süße Haut.....	43
Der Blutadler.....	13	Die Teetänzerin.....	43
Das Chamaeleon.....	15	Das Totholz.....	43
Die Dunkelmuschel.....	15	Der Troll.....	45
Die Einwohnerin von Gnomorrah.....	15	Das Trollekel.....	45
Der Elf.....	17	Der Veteran der Verloschenen Türme.....	45
Das Erdfeuer.....	17	Das Wespennest.....	47
Der Falkensoldat.....	17	Das Wildschwein.....	47
Das Flußpferd.....	19	Der Wolf.....	47
Das Froschpferd.....	19	Der Zombie.....	49
Der geflügelte Gorilla.....	19	Der Zwerg.....	49
Der Gnom.....	21	Das Zwerglein.....	49
Der Goblin.....	21	<b>Besondere Gegner</b> .....	51
Die Goblina.....	21	Der Affenwagen.....	53
Der Halbling.....	23	Der Ahnenwolf.....	53
Die Halblingsudelköchin.....	23	Der Alchemist.....	53
Die Hautgeißel.....	23	Die Ameiseneinbrecherin.....	55
Das Herbstmesser.....	25	Die Amöbe.....	55
Die Hexe.....	25	Das apotheotische Tuberkel.....	55
Der Hirnmann.....	25	Die Ascheflocke.....	57
Der Hobgoblin.....	27	Der Astronom.....	57
Die Hobgoblinharemsdame.....	27	Das Atomfeuer.....	57
Die Käferkatze.....	27	Das Auge.....	59
Der Kobold.....	29	Der Basilisk.....	59
Das Koboldkuckucksei.....	29	Der Berserker.....	59
Das Kolonialgas.....	29	Das beseelte Astrolabium.....	61
Der Kriegshund.....	31	Der Besen.....	61
Die Landqualle.....	31	Das Biest.....	61
Das leuchtende Kind.....	31	Das bleierne Ding.....	63
Die Mäusekönigin.....	33	Die blinde Schlange.....	63
Das Messerohr.....	33	Die Blutbuchhalterin.....	63
Das Nekrosekt.....	33	Das Blutkehlchen.....	65
Die neue Haut.....	35	Das blutlose Böse.....	65
Die Ofengeburt.....	35	Das böse Blut.....	65

Die böse Fee .....	67	Das Glockenspiel .....	95
Das brennende Herz des Sommers .....	67	Der Golem .....	97
Der brennende Pegasus .....	67	Der Golemmeister .....	97
Der brünierte Zauberer .....	69	Die Gossenmuse.....	97
Der Brunnenteufel.....	69	Der Gravopode.....	99
Das celestische Orchester .....	69	Die Grubenäffin.....	99
Das Chaos .....	71	Die grüne Leuin .....	99
Die Chimäre.....	71	Das Hämogoblin .....	101
Die Chronolarve.....	71	Die Harmonie .....	101
Das Dämonenschwert .....	73	Die Hautmutter .....	101
Das diamantene Grauen.....	73	Die Hautquelle .....	103
Das Ding im Schuh .....	73	Die Hautverbündete.....	103
Die Dornenkröte.....	75	Die Herrin der Tiefe.....	103
Der Drache .....	75	Das Hexenlicht .....	105
Das Drahtdickicht .....	75	Die Höhlenbiene .....	105
Das dritte Auge.....	77	Die Höllenmaschine der Zwietracht.....	105
Die Drud .....	77	Das Holzfällerhörnchen.....	107
Das Echo .....	77	Der Industriegolem .....	107
Der Echsenmensch .....	79	Das Irrlicht.....	107
Das Ei.....	79	Die Irrsinnige .....	109
Das Einhorn .....	79	Die Jugend.....	109
Der Eiszauberer .....	81	Der Kampfgeist.....	109
Das Elementar .....	81	Die Kloakenundine .....	111
Die Endlose.....	81	Die Klugheit.....	111
Das Endotherium.....	83	Die Knochenkatze .....	111
Der Feuerhund .....	83	Der Kometenschädel.....	113
Der Feuersäher.....	83	Das kosmische Sediment.....	113
Das finale Fluidum .....	85	Der kriegsgegürtete Gott .....	113
Die Fischerin .....	85	Der Krötengott .....	115
Der fliegende Löwe .....	85	Das Lächeln .....	115
Der Fontanellentaucher .....	87	Das Leben.....	115
Das Fragment .....	87	Die Lotosmeisterin .....	117
Das Fremde .....	87	Die Luftzecke.....	117
Der Frostriese.....	89	Der Mann vom ungelesenen Buch .....	117
Das Funkeln .....	89	Der Mantikor.....	119
Der Galgenbaum .....	89	Die Marodeurin.....	119
Die Gallenbuchhalterin.....	91	Die Maulquappe.....	119
Das Gefäß der Leere .....	91	Das Mausoleumsheimchen .....	121
Das Gespenst.....	91	Die Medusa .....	121
Das Gewitter .....	93	Der Meuchling.....	121
Die Gezeitenkrone.....	93	Die Miasmasylphe .....	123
Der Ghul .....	93	Das Mondkalb .....	123
Der Gladiator.....	95	Das Monster im Eichenwald.....	123
Das Glaswesen .....	95	Die Mumie.....	125

Der Nekromant.....	125	Der Stachelefant .....	155
Das Nest .....	125	Der Steinesser .....	155
Das Nichts.....	127	Das Sterben.....	155
Die Ofenhure.....	127	Die Sternepest.....	157
Das Ofenmännlein .....	127	Die Sternentochter.....	157
Das Opfer .....	129	Die Sucht .....	157
Das Orakel .....	129	Die Tätowiererin .....	159
Das ordnende Haus .....	129	Die Tempelsöldnerin .....	159
Die Panzerwache.....	131	Das Tentakel.....	159
Das Phosphorglühwürmchen .....	131	Die Töpferin .....	161
Der Pirat .....	131	Das Torwiesel .....	161
Der Porzellanmönch .....	133	Der Trommler.....	161
Die Porzellanpöpstin.....	133	Der Uhrmacher .....	163
Der Porzellanritter .....	133	Der Uhrwerkderwisch .....	163
Der Porzellanwanderer .....	135	Die Ungerechtigkeit .....	163
Das Praezoon.....	135	Der Unheiler.....	165
Der Purpurwinker.....	135	Das universelle Gekröse.....	165
Die Qualmücke .....	137	Das Unkraut .....	165
Der Quelldrache .....	137	Der Unsterbliche .....	167
Das Rad.....	137	Der untote Wildschweinbraten.....	167
Die Riesenelster.....	139	Der Vampir .....	167
Die Ritterschnecke .....	139	Die Vampirrübe .....	169
Das Ritual .....	139	Das Veilchen.....	169
Das rote Mammut .....	141	Die Venusspinne .....	169
Das rote Zeichen.....	141	Das Verderben, das über Torstein kam.....	171
Die Rubinviper.....	141	Das Vergessen.....	171
Die Schauereule .....	143	Der Verschwörer .....	171
Der Schicksalsgott .....	143	Der Verwalter hohler Töne .....	173
Der Schicksalsgott .....	143	Der Veteran der Alchemistenkriege.....	173
Der Schleifhirsch.....	145	Der Veteran der Arena.....	173
Die Schmerzwelle .....	145	Der Veteran des Hofes.....	175
Die Schnabelschlange.....	145	Die Volkswaise .....	175
Der Schneckencharmeur .....	147	Der Waldbrand.....	175
Die Schneeflocke .....	147	Der Wandelbare.....	177
Der schwarze Ritter.....	147	Die Weisheit.....	177
Das Schwertlamm.....	149	Der weiße Eber.....	177
Das Sehungeheuer .....	149	Die Wernchtigall.....	179
Die sich verdickende Grafenschelle.....	149	Der Wespenbauer .....	179
Die Sonnenanbeterin.....	151	Das Xenagon .....	179
Die Sonnenfinsternis .....	151	Der Yakpriester .....	181
Das Sonnenphantom .....	151	Die Zahnradspinne .....	181
Das Spiegelbild .....	153	Die Zauberspinne .....	181
Der Spielzeugmacher.....	153	Der Zehensammler.....	183
Der Spinnenträger .....	153	Die Zimtschnecke .....	183

Die Zinkpuppe .....	183	Die Räuberbande .....	201
<b>Heere</b> .....	185	Das Reserve-Fleisch.....	201
Die Affenvölkerwanderung .....	187	Der Ring.....	203
Der Bauernaufstand .....	187	Die schwarze Reiterei.....	203
Der blaue Schwarm .....	187	Die Skarabäengarde .....	203
Das dunkle Aufgebot .....	189	Der Stoßtrupp .....	205
Das Elfenbeinregiment .....	189	Das Strafbataillon.....	205
Das Expeditionskorps .....	189	Der Wald .....	205
Die Fiebergarde .....	191	<b>Heerführer</b> .....	207
Die fliegende Festung.....	191	Der Befehl .....	209
Der Geistertross .....	191	Die Blutamme .....	209
Das Heer der Unschuld.....	193	Die graue Pharaonin.....	209
Der Heerwurm.....	193	Der Herr der fliegenden Festung.....	211
Das kanopische Gefolge .....	193	Die Herrscherin .....	211
Die Krebslegion .....	195	Das Idol .....	211
Die Kristallflotte.....	195	Das Kabinett.....	213
Der Kupferstrom.....	195	Der Räuberhauptmann .....	213
Das Lanzengras.....	197	Das Schwert .....	213
Der lebende Berg.....	197	Der Spalter .....	215
Die makellose Horde .....	197	Das Tier der Götter.....	215
Das Opferheer .....	199	Die Trägerin des blauen Amuletts.....	215
Der Orkstamm .....	199	<b>Kompression</b> .....	217
Das Purpurregiment .....	199		
Die Rattenplage.....	201		

## **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.

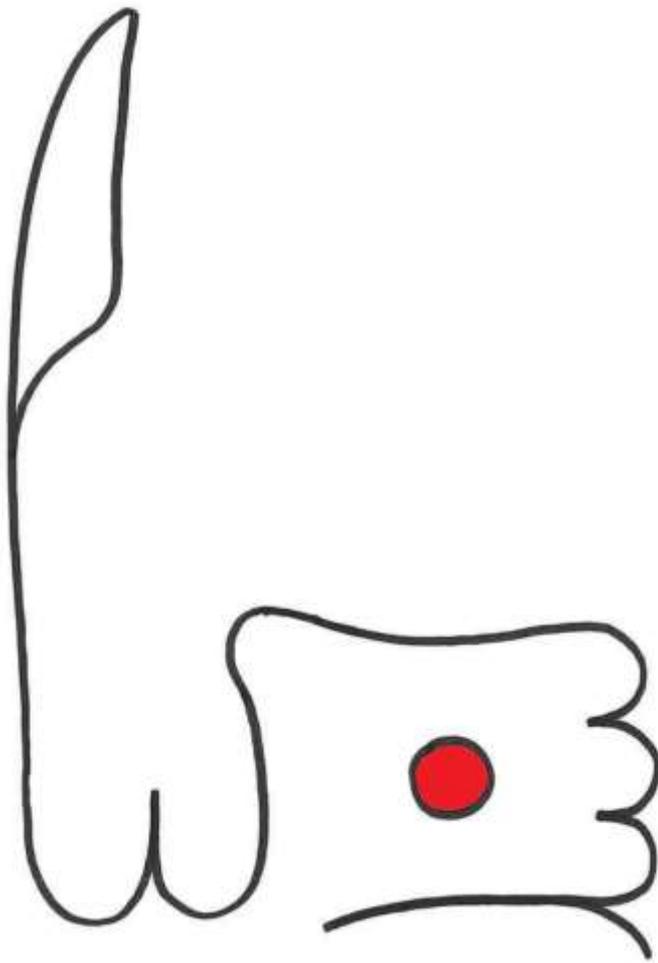
## **Beute**

Wie der Beutel einer Personnage, 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**



*Mond, komm herunter, spiele mit mir!*

## **Die Achatwölfin**

Der Beutel dieser jugendlichen Mäulerin enthält 10 Murmeln:

●●●● 4 rote

●●●● 4 grüne

●● 2 blaue

*Eisige Gedanken starren in eine tote Zukunft.*

## **Das Affenhirn**

Der Beutel dieses geköpften Psimaten enthält 10 Murmeln:

●●●●●● 6 blaue

○○ 2 weiße

●● 2 schwarze

*Fell und Zähne, schlohweiß und blutverklebt - vor - menschliches Affentum.*

## **Der Affenmensch**

Der Beutel dieses wilden Menschenfressers enthält 10 Murmeln:

●●●●● 5 rote

●● 2 grüne

○○ 2 weiße

● 1 schwarze



*Leer und abgestreift und doch noch alten Hasses voll.*

### **Die alte Haut**

Der Beutel dieser zerschlissenen Hülle enthält 15 Murmeln:

- 3 rote
- 1 grüne
- ○○ 7 weiße
- 4 schwarze

*Relikt urgewaltiger Schöne.*

### **Die blaue Äffin**

Der Beutel dieser beerenbedeckten Vorvenus enthält 15 Murmeln:

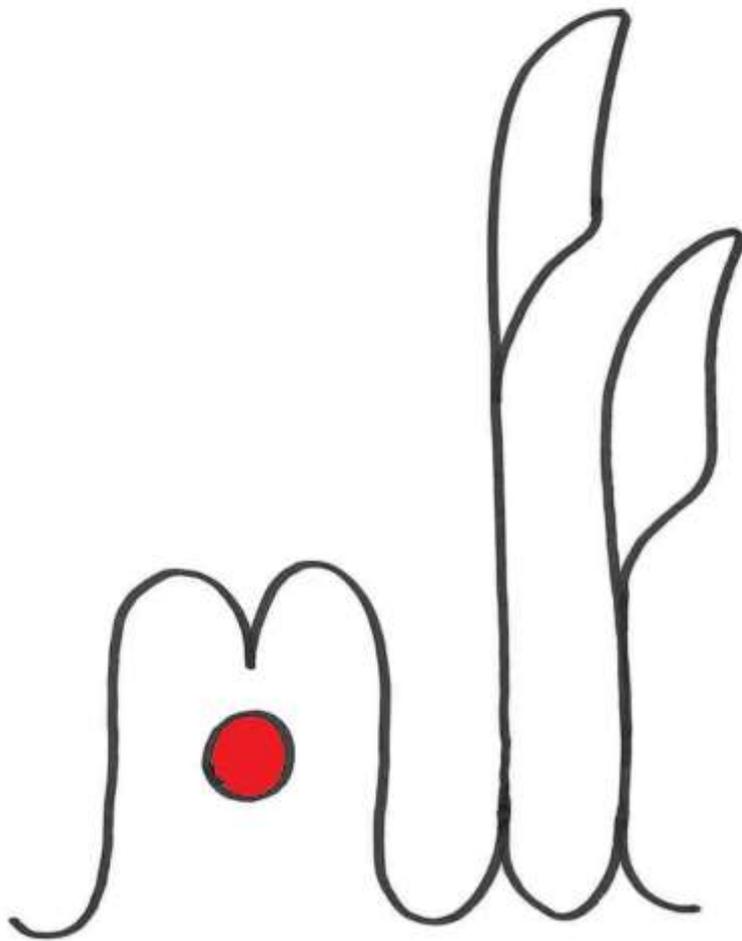
- 4 rote
- 4 grüne
- 3 blaue
- 3 weiße
- 1 schwarze

*Entleibte Lungen, teerswarz und pleurapink, entfalten ihre Flügel und wenden knorpelige Geierhäuse, Wurmschlünde nach Rauch und Atem ringend.*

### **Der Blutadler**

Der Beutel dieses edlen Geiers enthält 10 Murmeln:

- 8 rote
- 2 schwarze



*Will es sich ändern, kann es nicht aus seiner Haut.*

## **Das Chamaeleon**

Der Beutel dieser umsichtigen Echse enthält 5 Murmeln:

- 1 rote
- 1 grüne
- 1 blaue
- 1 weiße
- 1 schwarze

*Versponnen in lichtloser Seide ruht ihre Schale so unzerbrechlich wie die harte Leere zwischen den Sternen.*

## **Die Dunkelmuschel**

Der Beutel dieser kosmischen Molluske enthält 15 Murmeln:

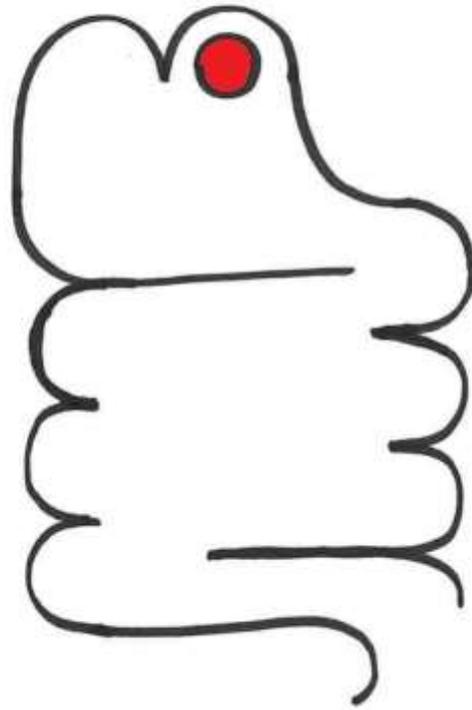
- 12 rote
- 2 blaue
- 1 schwarze

*Gastfreundschaft kennt sie nicht einmal von hinten.*

## **Die Einwohnerin von Gnomorrah**

Der Beutel dieser bürgerlichen Frevlerin enthält 10 Murmeln:

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



*Pfeilschnell der Schütze wie sein Geschoss aus Holz.*

## **Der Elf**

Der Beutel dieses andersweltlichen Waldwächters enthält 10 Murmeln:

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

*So dicht unter dem Grund tobt es, dass jener fast gläsern wirkt.*

## **Das Erdfeuer**

Der Beutel dieser brodelnden Verheerung enthält 20 Murmeln:

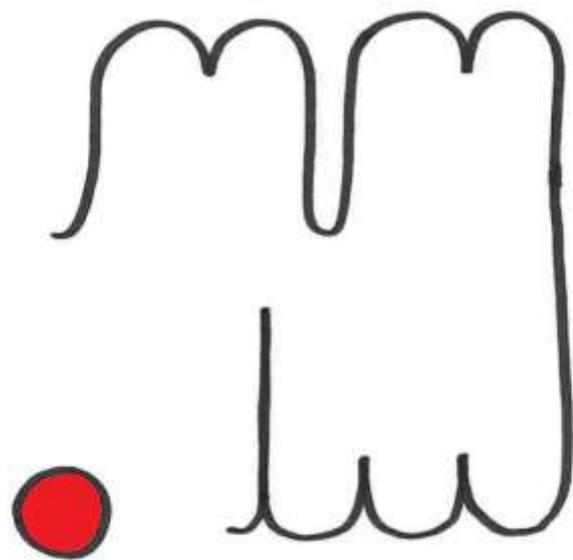
- 13 rote
- 2 grüne
- 1 weiße
- 3 schwarze
- 1 goldene

*Offenen Auges stürzt er in das Verderben des Feindes.*

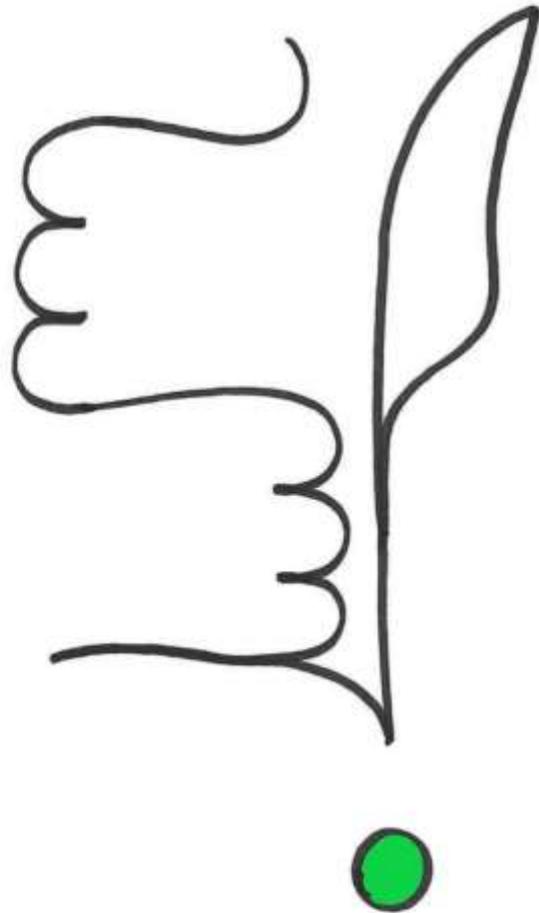
## **Der Falkensoldat**

Der Beutel dieses scharfäugigen Kundschafters enthält 10 Murmeln:

- 4 rote
- 5 grüne
- 1 weiße







*Fast kinderhaft klein aber diese Augen, diese Nase!*

## **Der Gnom**

Der Beutel dieses missgünstigen Männleins enthält 10 Murmeln:

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

*Wunderlich zubereitet Kinder und kleine Tiere.*

## **Der Goblin**

Der Beutel dieses heimtückischen Räubers enthält 10 Murmeln:

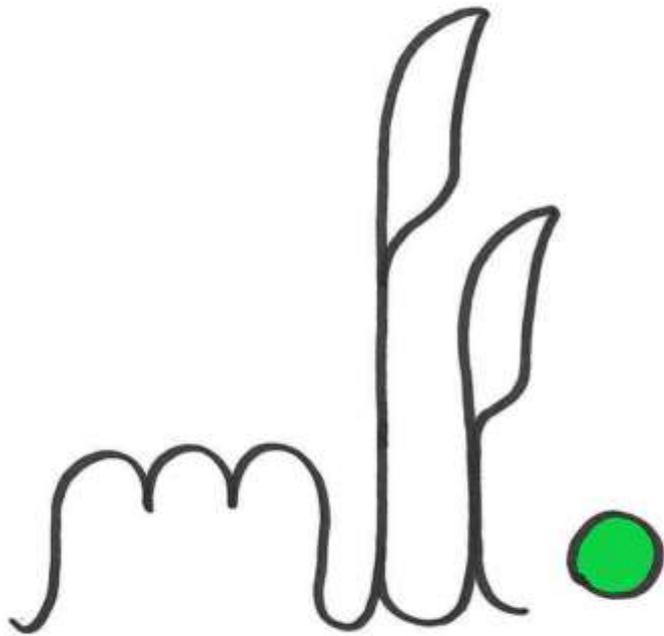
- 3 rote
- 3 grüne
- 2 weiße
- 2 schwarze

*Grüner Zucker schmilzt wehrhaft auf dem Lager.*

## **Die Goblina**

Der Beutel dieser hinterhältigen Marketenderin enthält 10 Murmeln:

- 2 rote
- 4 grüne
- 2 weiße
- 2 schwarze



*Der Rauch gibt den Gedanken derer Form, die selbst er vor uns verbirgt.*

## **Der Halbling**

Der Beutel dieses gefräßigen Diebes enthält 10 Murmeln:

- 1 rote
- 6 grüne
- oo 2 weiße
- 1 schwarze

*Wer die Köchin kennt, nimmt Gift darauf.*

## **Die Halblingsudelköchin**

Der Beutel dieser abgefeimten Giftmischerin enthält 10 Murmeln:

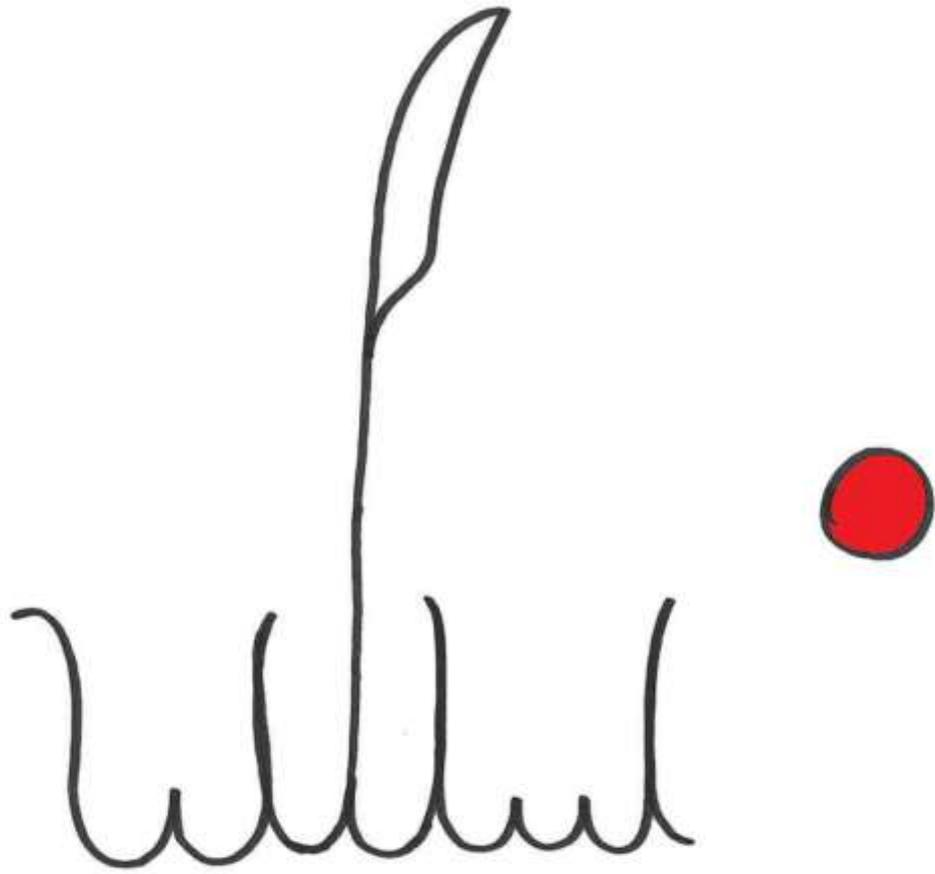
- 6 grüne
- 1 blaue
- oo 2 weiße
- 1 schwarze

*Schwielige vernarbte Riemen schlagen in Streifen wie sich selbst.*

## **Die Hautgeißel**

Der Beutel dieser lebendigen Peitsche enthält 15 Murmeln:

- 5 rote
- ooooo ooo 8 weiße
- 2 schwarze



*Das Axt-Blatt fällt und guillotiniert den Sommer mit rot-goldener Ernte.*

## **Das Herbstmesser**

Der Beutel dieses Henkers der jährlichen Revolution enthält 15 Murmeln:

- 9 rote
- 2 grüne
- 1 weiße
- 2 schwarze
- 1 goldene

*Spurlos verschwunden - Knochenbrot und Salbenfett, nichts wird verschwendet.*

## **Die Hexe**

Der Beutel dieser üblen Zauberin enthält 20 Murmeln:

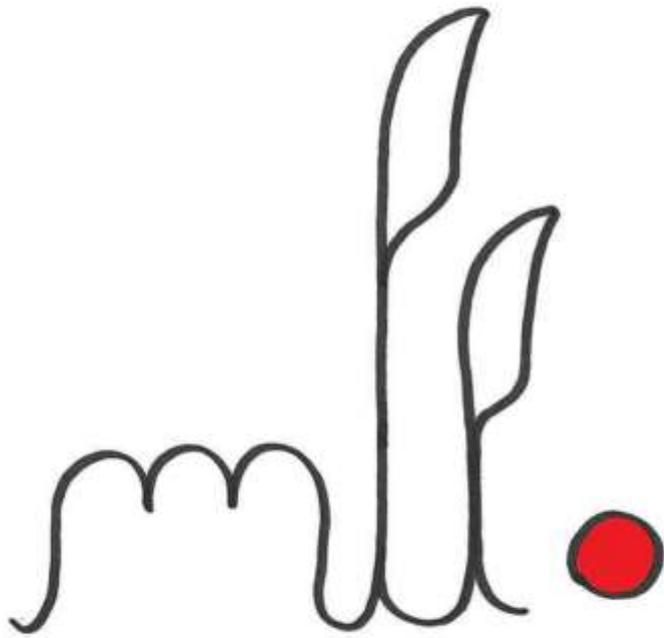
- 2 rote
- 5 grüne
- 8 blaue
- 5 weiße

*Entfaltet aus den Windungen eines Riesen grau-häutig manifeste Gedanken.*

## **Der Hirnmann**

Der Beutel dieses sinnlich brutalen Denkers enthält 10 Murmeln:

- 2 rote
- 4 grüne
- 2 blaue
- 2 weiße



*Flügel und Nägel, geschmiedete Raubvögel von Kopf bis Fuß.*

## **Der Hobgoblin**

Der Beutel dieses gnadenlosen Wegelagerers enthält 10 Murmeln:

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

*Räuberin und selbst Geraubte - was wurde zuerst? Die Henne oder die Füchsin?*

## **Die Hobgoblinharemsdame**

Der Beutel dieser verschleierten Räuberbraut enthält 10 Murmeln:

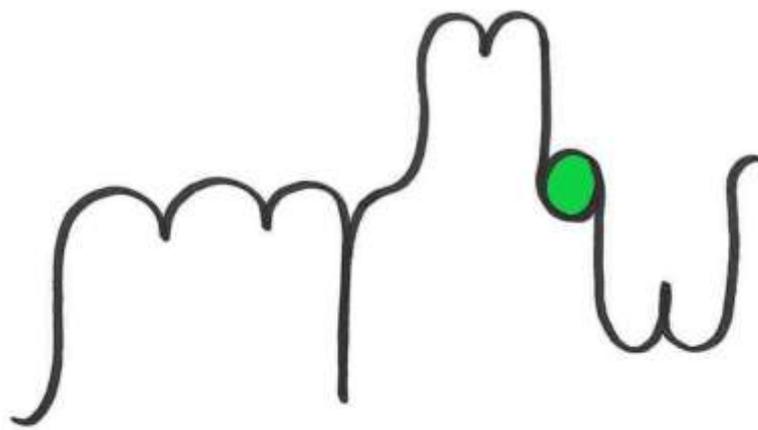
- 4 rote
- 3 grüne
- 2 weiße
- 1 schwarze

*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



*Blutige Kapriolen schlägt er dir ins Gesicht.*

## **Der Kobold**

Der Beutel dieses boshafte Schelms enthält 10 Murmeln:

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

*Frisst die Haare und den Kopf gleich mit.*

## **Das Koboldkuckucksei**

Der Beutel dieses schief gewachsenen Plärrers enthält 10 Murmeln:

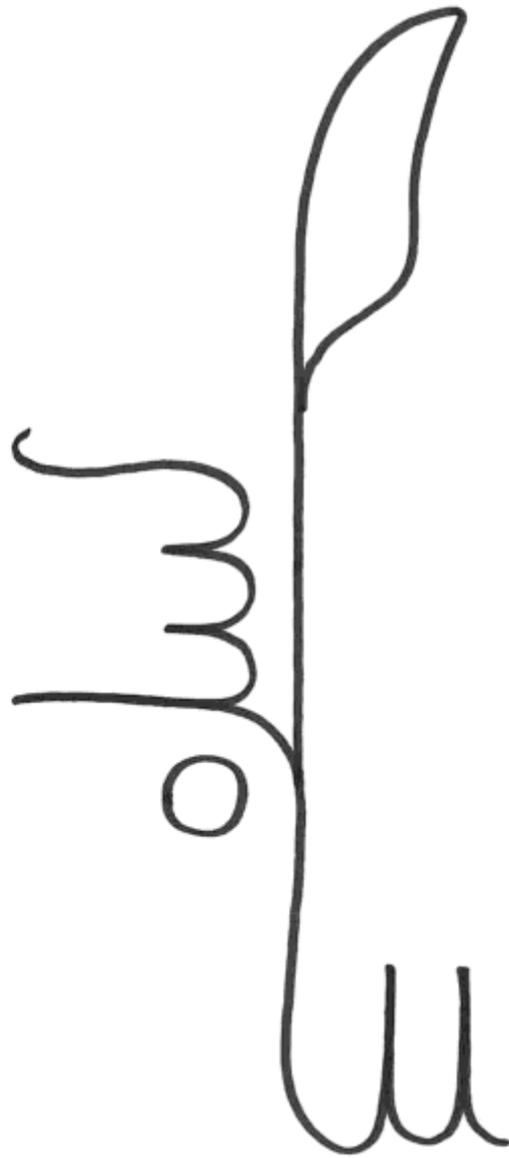
-  1 rote
-  3 grüne
-  2 blaue
-  4 schwarze

*Unentzündet und so diesseits noch des sapienten Plasmas hasserfüllter Sonnen wallt das nebulöse Schwarmbewusstsein.*

## **Das Kolonialgas**

Der Beutel dieser denkenden Wolke enthält 25 Murmeln:

-  6 rote
-  9 grüne
-  2 blaue
-  8 weiße



*Weh dem, auf den er losgelassen.*

## **Der Kriegshund**

Der Beutel dieser treuen Mordbestie enthält 5 Murmeln:

●●● 3 rote

●● 2 grüne

*Geschmeidige Fäden aus Gift und Blitzen gesponnen hast du, du göttliche Gallerte.*

## **Die Landqualle**

Der Beutel dieser zähglibbrigen Meduse enthält 5 Murmeln:

●● 2 rote

● 1 grüne

○ 1 weiße

● 1 schwarze

*Ein Schein umgibt es, sichtbar auch ohne drittes Auge.*

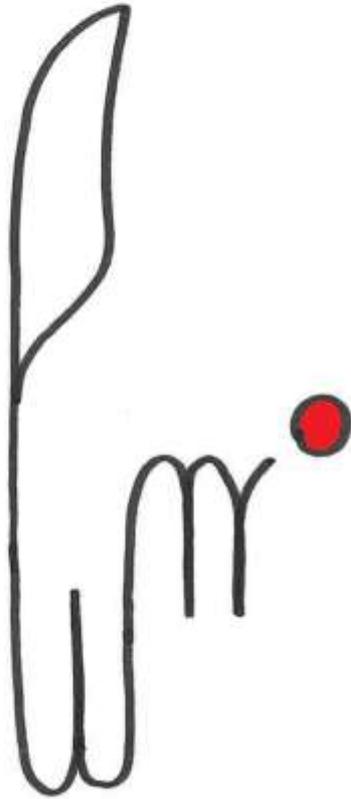
## **Das leuchtende Kind**

Der Beutel dieses verheißungsvollen Sprösslings enthält 10 Murmeln:

● 1 grüne

○○○○○ 5 weiße

●●●● 4 goldene



*Ganz zerquetscht die Krone in der Falle.*

## **Die Mäusekönigin**

Der Beutel dieser grauen Herrscherin enthält 5 Murmeln:

- 3 grüne
- 1 blaue
- 1 goldene

*Vergiftet von der Stadt sprossen verkümmerte Gewächse nur verdorbene Früchte daran.*

## **Das Messerohr**

Der Beutel dieses elfischen Schurken enthält 10 Murmeln:

- 4 rote
- 4 grüne
- 1 blaue
- 1 weiße

*Aus dem Jenseits krabbelt ein hohler Panzer.*

## **Das Nekrosekt**

Der Beutel dieses untoten Insekts enthält 5 Murmeln:

- 4 rote
- 1 grüne



*Fleischlos auf der Suche nach Erfüllung.*

### **Die neue Haut**

Der Beutel dieser unberührten Grenze enthält 15 Murmeln:

- 2 rote
  
- 2 grüne
  
- ○○○○○    10 weiße
  
- 1 schwarze

*Verbrannt zur Welt gekommen.*

### **Die Ofengeburt**

Der Beutel dieses verkohlten Kindes enthält 15 Murmeln:

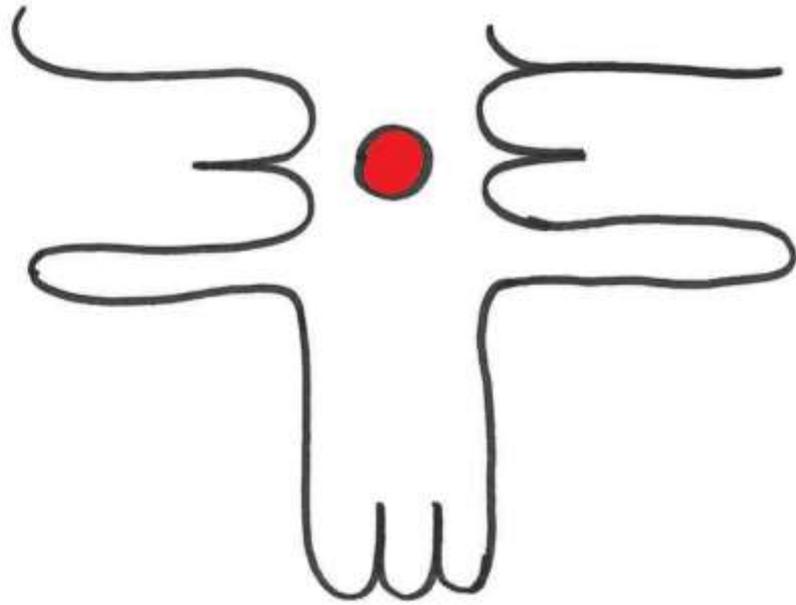
- 5 rote
  
- 5 blaue
  
- 5 schwarze

*Der Oger ist nicht satt.*

### **Der Oger**

Der Beutel dieses brutalen Menschenfressers enthält 10 Murmeln:

- ●●●●        7 rote
  
- 3 weiße



*Friss! Damit du groß und stark wirst!*

## **Das Ogerblag**

Der Beutel dieses menschenfressenden Halbstarcken enthält 10 Murmeln:

●●●●● 5 rote

○○○○○ 5 weiße

*Ein blutiger Spiegel, schweinsäugig, grunzend, Menschenschlachter.*

## **Der Ork**

Der Beutel dieses wilden Mordbrenners enthält 10 Murmeln:

●●●●● 5 rote

● 1 grüne

○○ 2 weiße

●● 2 schwarze

*Schlägt zu, beißt zu, macht kein Ende - eine Unart der Jugend.*

## **Das Orkengör**

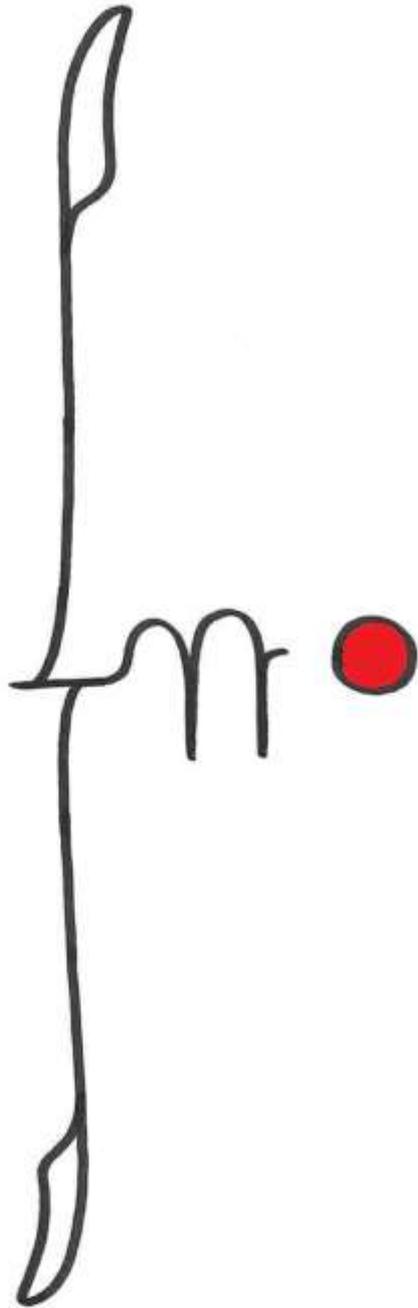
Der Beutel dieses grausamen Ferkels enthält 10 Murmeln:

●●● 3 rote

● 1 grüne

○○○ 3 weiße

●●● 3 schwarze



*Wie der Greif - schnarrend und immer so fort - schwebt sie.*

## **Die Riesenlibelle**

Der Beutel dieser bissigen Jungfer enthält 15 Murmeln:

- 6 rote
- 6 grüne
- 2 weiße
- 1 schwarze

*Nackt und doch nicht weniger bereit für die Ewigkeit.*

## **Die Salzmumie**

Der Beutel dieses verkrusteten Leichnams enthält 20 Murmeln:

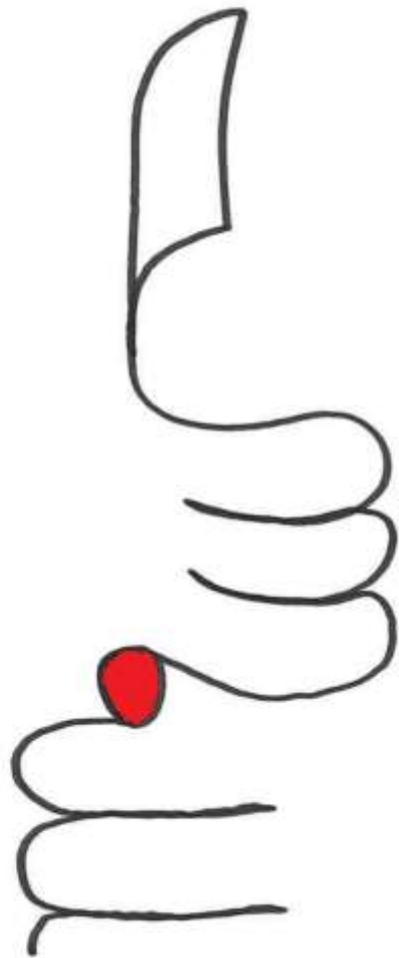
- 11 rote
- 1 rote
- 4 grüne
- 1 blaue
- 4 weiße

*Im Dunkel frei von allen Zwängen.*

## **Das Schattentier**

Der Beutel dieses ungesehenen Nachträubers enthält 10 Murmeln:

- 3 rote
- 3 grüne
- 2 blaue
- 2 schwarze



*Aus ihrem Fruchtkörper fließt verführerisch jene Göttin zärttester Strukturen.*

## **Die Schleimpilznymphe**

Der Beutel dieser protoplasmageborenen Begleiterin enthält 15 Murmeln:

- 3 rote
- 4 grüne
- 4 blaue
- 3 weiße
- 1 goldene

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

## **Der Schwingenhund**

Der Beutel dieses treuen Flugbegleiters enthält 10 Murmeln:

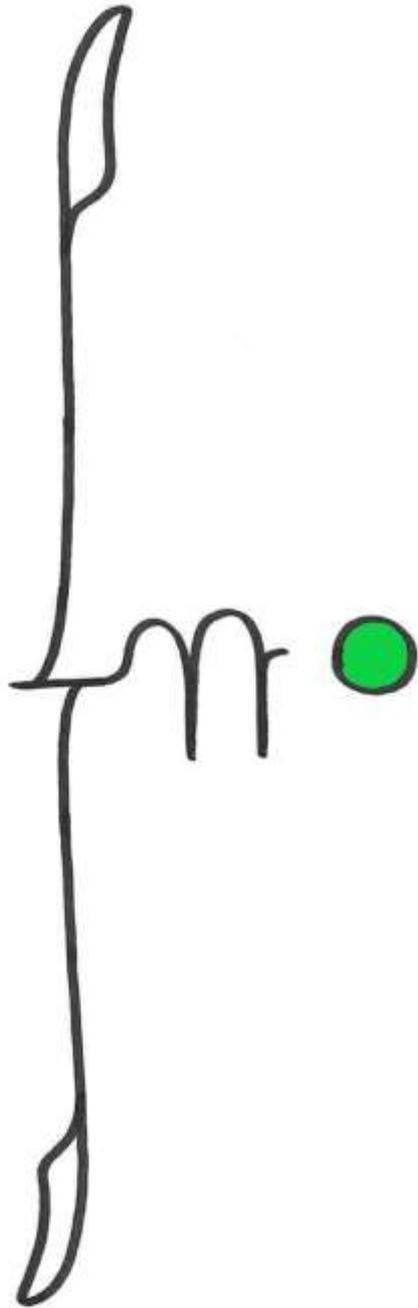
- 4 rote
- 5 grüne
- 1 weiße

*Kraft steckt wieder in den morschen Knochen unheilvoll.*

## **Das Skelett**

Der Beutel dieses ewigen Kriegers enthält 10 Murmeln:

- 6 rote
- 2 grüne
- 2 blaue



*Zögerliche Membran komm über mich und hülle mich ein mit deiner erstickenden Zärtlichkeit.*

### **Die süße Haut**

Der Beutel dieser prall spannenden Obstschale enthält 15 Murneln:

-  1 rote
-  3 grüne
-  11 weiße

*Auf feuchten Blättern Schritte heißer Anmut.*

### **Die Teetänzerin**

Der Beutel dieser belebenden Grazie enthält 10 Murneln:

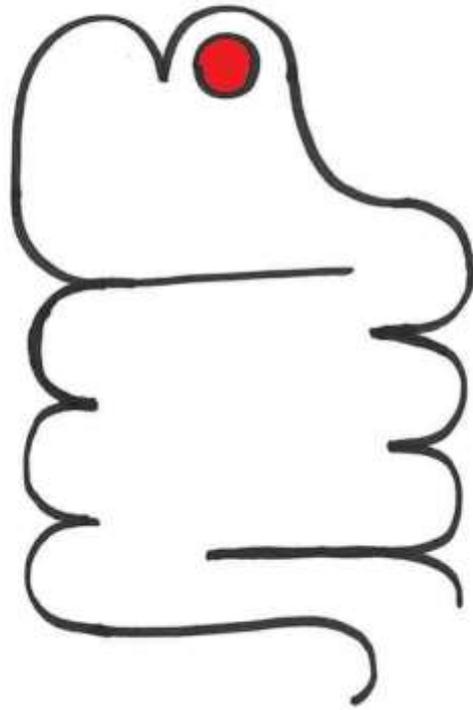
-  1 rote
-  7 grüne
-  1 blaue
-  1 goldene

*Im Wald sterben.*

### **Das Totholz**

Der Beutel dieses untoten Baumhirten enthält 25 Murneln:

-  9 rote
-  9 grüne
-  4 blaue
-  3 schwarze



*Krummer Brückling beriecht prüfend seinen Zoll.*

## **Der Troll**

Der Beutel dieses streitlustigen Unholds enthält 10 Murmeln:

- 8 rote
- 1 grüne
- 1 schwarze

*Was ihm nicht schmeckt, das macht er Anderen schlecht.*

## **Das Trollekel**

Der Beutel dieses buckligen Widerlings enthält 10 Murmeln:

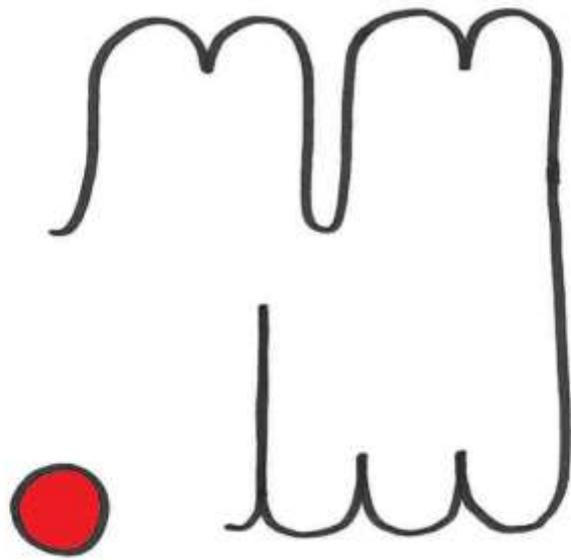
- 7 rote
- 2 grüne
- 1 schwarze

*Ein Licht flackert für immer hinter seinen Augen doch in seinen Ohren dröhnt die Nacht.*

## **Der Veteran der Verloschenen Türme**

Der Beutel dieses lebendigen Gespenstes enthält 20 Murmeln:

- 10 rote
- 6 grüne
- 1 blaue
- 3 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
- 3 grüne



Wieder

*Mit faulen Säften angeschwollen kennt seine willenlose Kraft keinen Schmerz und kein Erbarmen.*

## **Der Zombie**

Der Beutel dieses wandelnden Toten enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 rote

○○○

3 weiße

●●

2 schwarze

*Die Hacke schwingt, das Gold es klingt.*

## **Der Zwerg**

Der Beutel dieses goldgierigen Bergwerkers enthält 10 Murmeln:

●●●●●●

6 rote

●●●

3 grüne

○

1 weiße

*Alt geboren und weiter noch verschrumpft.*

## **Das Zwerglein**

Der Beutel dieses bärtigen Scheusals enthält 10 Murmeln:

●●●●

4 rote

●●●●

4 grüne

●

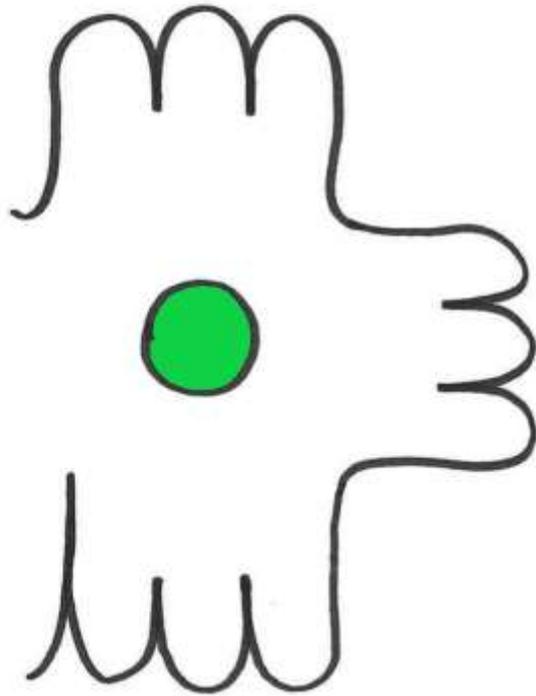
1 blaue

○

1 weiße



## **Besondere Gegner**



*Von livrierter Schar hinaufgezogen luftherrschaftlich zum Streite.*

## Der Affenwagen

Der Beutel dieses von vier geflügelten Affen durch den Himmel gezogenen Wagens enthält 20 Murmeln:

●●●	3 rote	<b>Fluggefährt:</b> Für Herausforderungen und Auseinandersetzungen auf Geschick, bei denen es um Bewegung oder Flucht geht, muss der Lenker des Affenwagens nicht separat ziehen, sondern kann das Ergebnis des Affenwagens mitbenutzen.
●●●●●●●●●● ●●	12 grüne	
ooooo	5 weiße	

*Schon der erste Mensch konnte ihn hören, seinen Gesang über Wald und Steppe.*

## Der Ahnenwolf

Der Beutel dieses grauen Alten enthält 25 Murmeln:

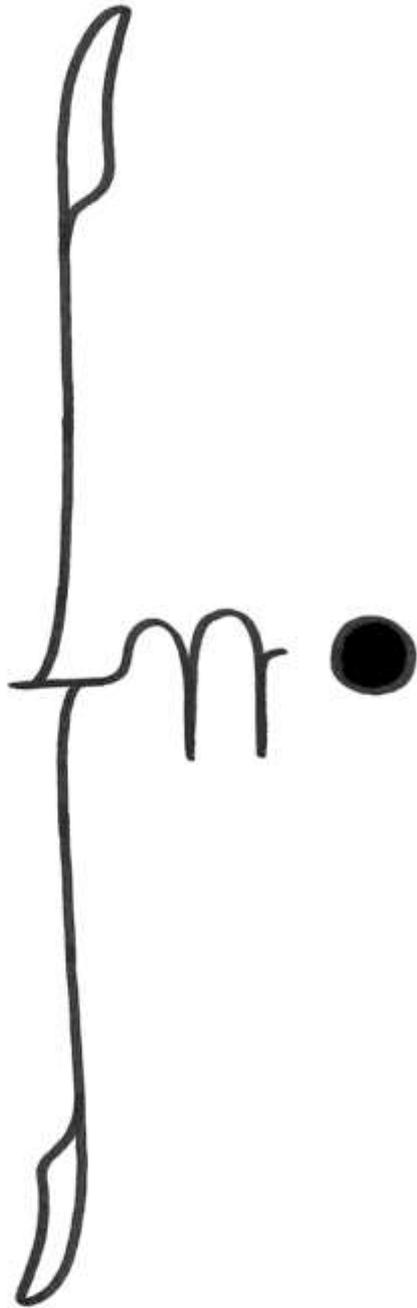
●●●●●●●●●●	10 rote	<b>Ahnherr:</b> Wölfe, Hunde und ihre Verwandten greifen den Ahnenwolf niemals an.
●●●●●●●●●	9 grüne	
●	1 blaue	
ooo	3 weiße	
●	1 schwarze	
●	1 goldene	

*Hände voll Gold, ein großes Werk zu tun.*

## Der Alchemist

Der Beutel dieses geheimnisvollen Naturphilosophen enthält 20 Murmeln:

●●	2 rote	<b>Magnum Opus:</b> Wer eine der Tinkturen des Alchemisten zu sich nimmt, muss drei Murmeln aus seinem eigenen Beutel ziehen. Handelt es sich bei den gezogenen Murmeln um genau eine rote, eine grüne und eine blaue Murmel, so wird sofort eine dieser Murmeln gegen eine goldene Murmel ausgetauscht. Bei jeder anderen Kombination werden alle gezogenen Murmeln gegen schwarze Murmeln ausgetauscht. Üblicherweise erfordert dies das Opfer einer Münze.
●●●●●	5 grüne	
●●●●●●●	7 blaue	
oo	2 weiße	
●●●	3 schwarze	<b>Stein der Weisen:</b> Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Magie kann der Alchemist eine Münze erschaffen.
●	1 goldene	



*Am Ende fehlen selbst Krümel aus Ritzen.*

## Die Ameiseneinbrecherin

Der Beutel dieser insektenköpfigen Diebin enthält 10 Murmeln:

- |    |         |   |
|----|---------|---|
| ●● | 2 rote  | <b>Antennen für Gold:</b> Bei Herausforderungen auf Geschick, bei denen es darum geht verborgenes Gold aufzuspüren, darf die Ameiseneinbrecherin so viele Murmeln zusätzlich ziehen, wie Münzen verborgen sind. |
| ●● | 6 grüne |   |
| oo | 2 weiße |   |

*Verschlungen von der makrozellulären Umarmung zärtlicher Pseudopodien.*

## Die Amöbe

Der Beutel dieser alles verschlingenden, sich stetig verändernden Masse enthält 10 Murmeln:

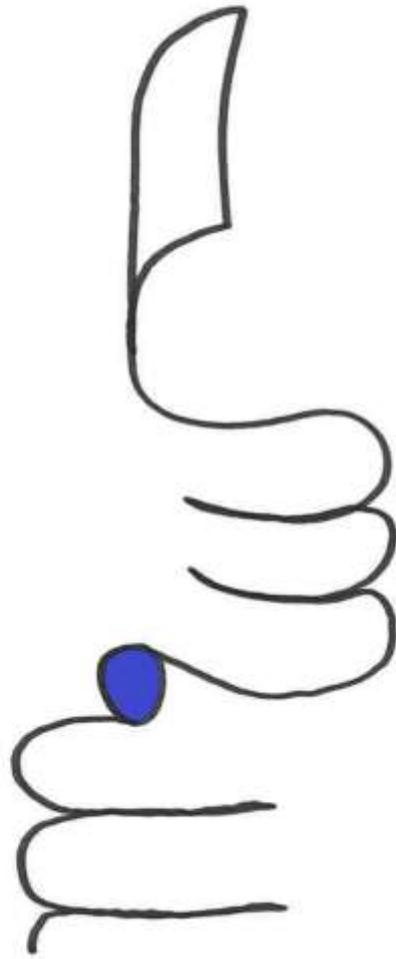
- |            |             |   |
|------------|-------------|---|
| ●●●●●●●●●● | 10 schwarze | <b>Formlos:</b> Die Amöbe wird nicht handlungsunfähig, wenn sie bei einer Auseinandersetzung oder Herausforderung nur schwarze Murmeln zieht.   |
|            |             | <b>Absorption:</b> In Auseinandersetzungen auf Kampf zählt die Amöbe schwarze Murmeln wie rote Murmeln.   |
|            |             | <b>Flüssigkeitsaustausch:</b> Richtet die Amöbe bei einem Gegner Schaden an, werden die für den Schaden gezogenen Murmeln nicht abgelegt, sondern stattdessen dem Beutel der Amöbe hinzugefügt, während ihr Gegner statt schwarzer Murmeln aus dem Vorrat eine gleiche Zahl zufällig gezogener Murmeln aus dem Beutel der Amöbe erhält. |

*Entstofflicht verfeinernd bis zur Gotthaftigkeit.*

## Das apothetische Tuberkel

Der Beutel dieser transzendenten Einschmelzung enthält 10 Murmeln:

- |      |            |  |
|------|------------|--|
| ●●●● | 4 rote     | <b>Transformation:</b> Wenn das Tuberkel eine Personage in Todesgefahr bringt, dann werden goldene Murmeln als schwarz gezählt. Gezogene schwarze Murmeln hingegen führen nicht zum Tod der Personage, sondern werden stattdessen im Anschluss gegen goldene Murmeln ausgetauscht. |
| ●●●  | 3 blaue    |  |
| oo   | 2 weiße    |  |
| ●    | 1 schwarze |  |



*Zärtliche Vernichtung, erstickt, wen sie liebkost.*

## Die Ascheflocke

Der Beutel dieses untoten Sprösslings dreier Eltern (Feuer, Erde, Luft) enthält 10 Murmeln:

ooooo

5 weiße

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

●●●●●

5 schwarze

*Am Himmel spiegeln sich die Geheimnisse der Erde in ihn starrt er hinein.*

## Der Astronom

Der Beutel dieses skrupellosen Himmelsmechanikers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●

7 grüne

**Macht über die Gestirne:** Durch Manipulation des Räderwerks der Sphären kann der Astronom mit einer Herausforderung auf Magie Münzen erzeugen, je eine Münze für jede gezogene blaue Murmel, und mit einer erfolgreichen Auseinandersetzung auf Magie kann der Astronom das Sternbild (Krafttier) einer Personage durch ein anderes ersetzen.

●●●●●●

6 blaue

ooo

3 weiße

**Berstende Himmel:** Für jede bei der Anwendung seiner Macht über die Gestirne gezogene goldene Murmel muss der Astronom eine Murmel aus dem Beutel des Himmels durch eine schwarze Murmel ersetzen.

●●

2 schwarze

●●

2 goldene

*Aus so kleinen Funken bricht ein unlöschbarer Brand.*

## Das Atomfeuer

Der Beutel dieses alles verzehrenden Brandes enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 rote

**Kettenreaktion:** Wenn das Atomfeuer selbst oder sein Gegner verletzt wird, und für die Verletzung eine oder mehrere schwarze Murmeln gezogen werden, so kommt es augenblicklich zu einer weiteren Verletzung in Höhe der Anzahl gezogener schwarzer Murmeln.

●●

2 blaue

o

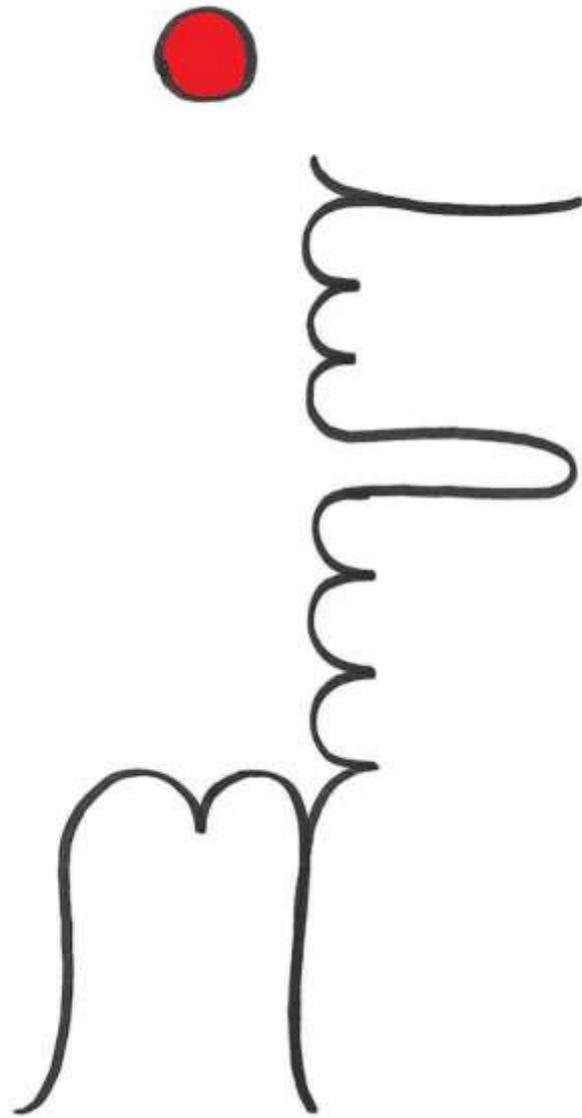
1 weiße

●

1 schwarze

●

1 goldene



*Böser Blick, entkörper.*

## Das Auge

Der Beutel dieses schwebenden Augapfels enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 grüne

**Allsehend:** Das Auge erleidet niemals Nachteile auf Grund schlechter Sichtverhältnisse bei Herausforderungen oder Auseinandersetzungen.

●●●●●

5 blaue

*Unnatürlicher Schrei von dem niemand mehr erwacht.*

## Der Basilisk

Der Beutel dieses schrecklichen Hahnes enthält 10 Murmeln:

●●●

3 rote

**Pesthauch:** In der Umgebung des Basilisken zählen alle gezogenen weißen Murmeln als schwarze Murmeln.

●●●●

4 grüne

**Versteinernder Blick:** Der Basilisk kann mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Geschick ein Opfer in Todesgefahr bringen. Das Ausmaß der Todesgefahr entspricht der Zahl der gezogenen grünen Murmeln.

●●

2 blaue

●

1 schwarze

*Sein Mund, die schreiende Wunde, klafft offen und läuft über vom Blutschaum splitternder Ekstasen.*

## Der Berserker

Der Beutel dieses unaufhaltsamen Kämpfers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●  
●●

12 rote

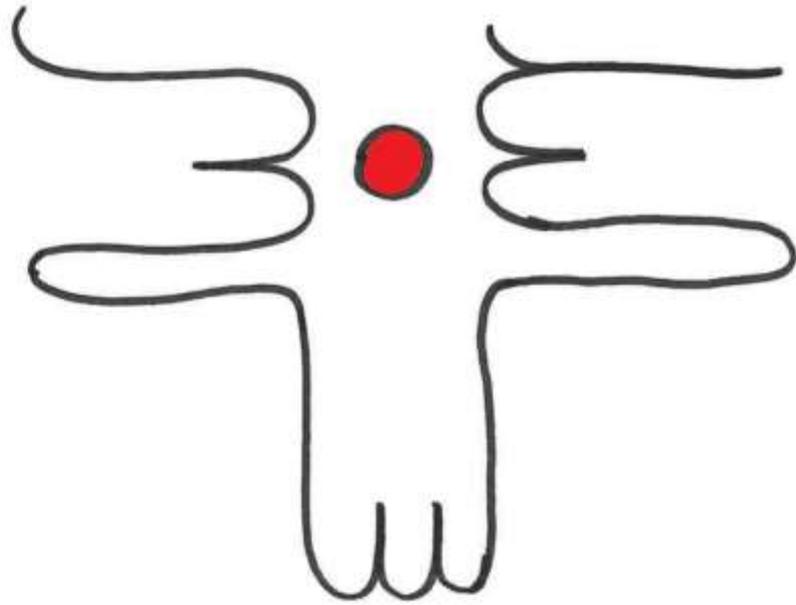
**Blutrausch:** Wenn der Berserker beim Ziehen aus dem Beutel für eine Herausforderung oder Auseinandersetzung wenigstens eine rote Murmel gezogen hat, dann darf er gezogene schwarze Murmeln ebenfalls als rote Murmeln zählen.

●●●

3 grüne

ooooo

5 weiße



*Fluchbringend die eiserne Bahn der Ungestirne zeichnend.*

## Das beseelte Astrolabium

Der Beutel dieser teuflischen Apparatur enthält 20 Murmeln:

- |            |            |   |
|------------|------------|---|
| ●●●●●      | 5 blaue    | <b>Unstern:</b> Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Magie kann das beseelte Astrolabium das Sternzeichen (Krafttier) einer Personage gegen sie einsetzen. |
| ○○○○○ ○○○○ | 10 weiße   |   |
| ●●●●●      | 5 schwarze |   |

*Die Geister, die ich rief.*

## Der Besen

Der Beutel dieses Wasserträgers enthält 8 Murmeln:

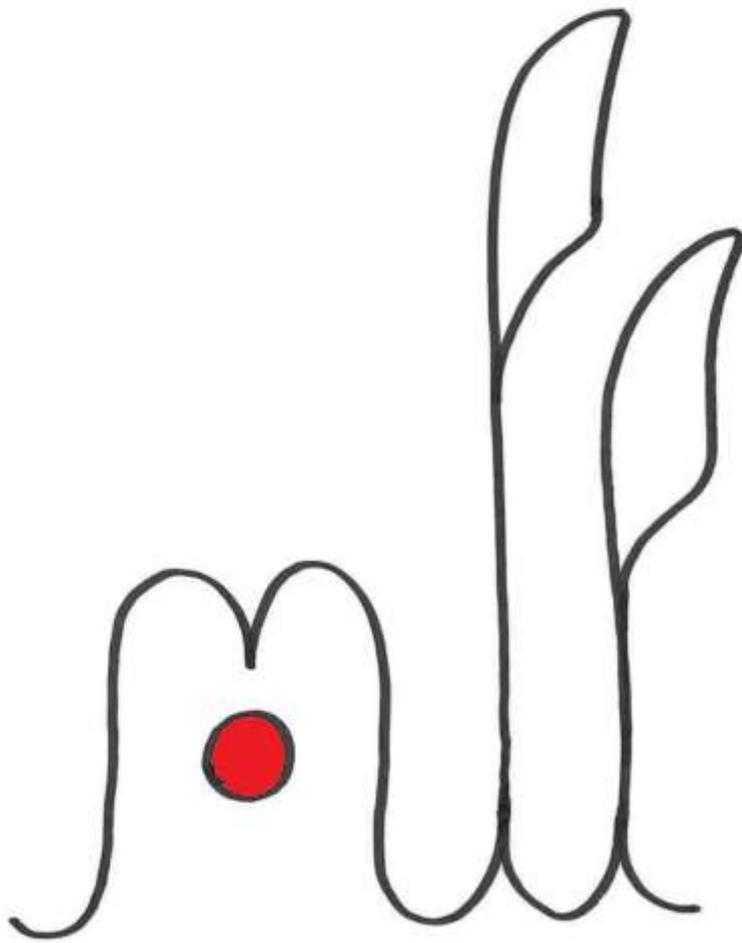
- |      |         |   |
|------|---------|---|
| ●●   | 2 rote  | <b>Seht, er ist entzwei:</b> Nachdem er verletzt wurde, entstehen aus ihm zwei Besen. Dazu wird der Beutel des Besens in zwei gleich große Beutel geteilt. Jeder dieser beiden neuen Beutel enthält zufällig eine Hälfte der Murmeln aus dem Ursprungsbeutel. |
| ●●●● | 4 grüne |   |
| ○○   | 2 weiße |   |

*Der Geruch des Hochmuts lockt es an.*

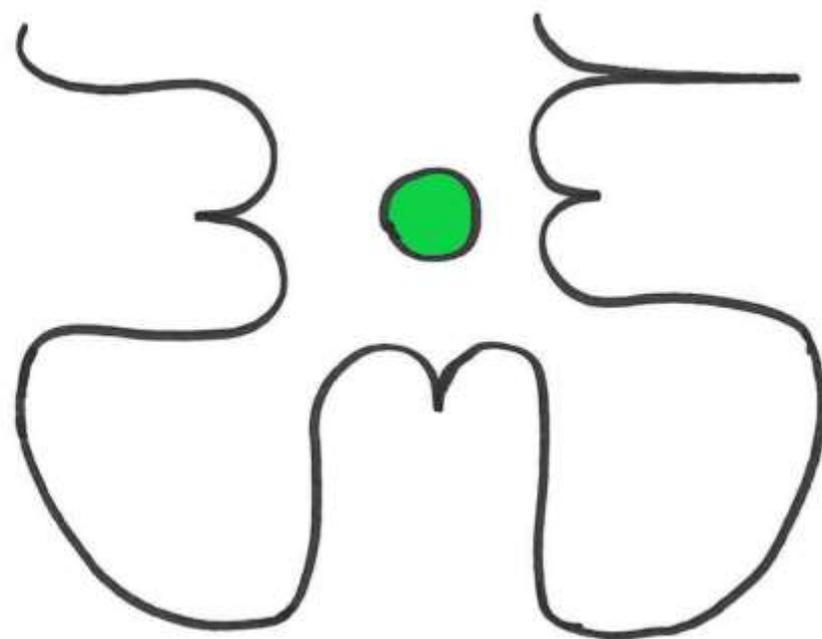
## Das Biest

Der Beutel dieses tierhaften Strafgerichts enthält 25 Murmeln:

- |             |         |  |
|-------------|---------|--|
| ●●●●● ●●●●● | 15 rote | <b>Geißel der Mächtigen:</b> 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. |
| ●●●●●       | 5 grüne |  |
| ●●●●●       | 5 blaue |  |







*Wie Rosendornen sticht sein Gesang ins Herz.*

## Das Blutkehlchen

Der Beutel dieser schmerz erfüllten Sängerin enthält 10 Murmeln:

- |       |            |   |
|-------|------------|---|
| ●     | 1 rote     | <b>Tödliche Trauer:</b> Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Geschick gemischt mit schwarzen Murmeln kann das Blutkehlchen eine Personage in Todesgefahr singen. Das Ausmaß der Todesgefahr entspricht der Anzahl der dabei vom Blutkehlchen gezogenen schwarzen Murmeln. Die Herausforderung ist umso einfacher, je trauriger oder verzweifelter die Personage ist. |
| ●●●●● | 5 grüne    |   |
| ○     | 1 weiße    |   |
| ●●●   | 3 schwarze |   |

*Tot und trocken schon immer die Tat ein aderloser Verwaltungsakt.*

## Das blutlose Böse

Der Beutel dieser verstaubten Hülse enthält 10 Murmeln:

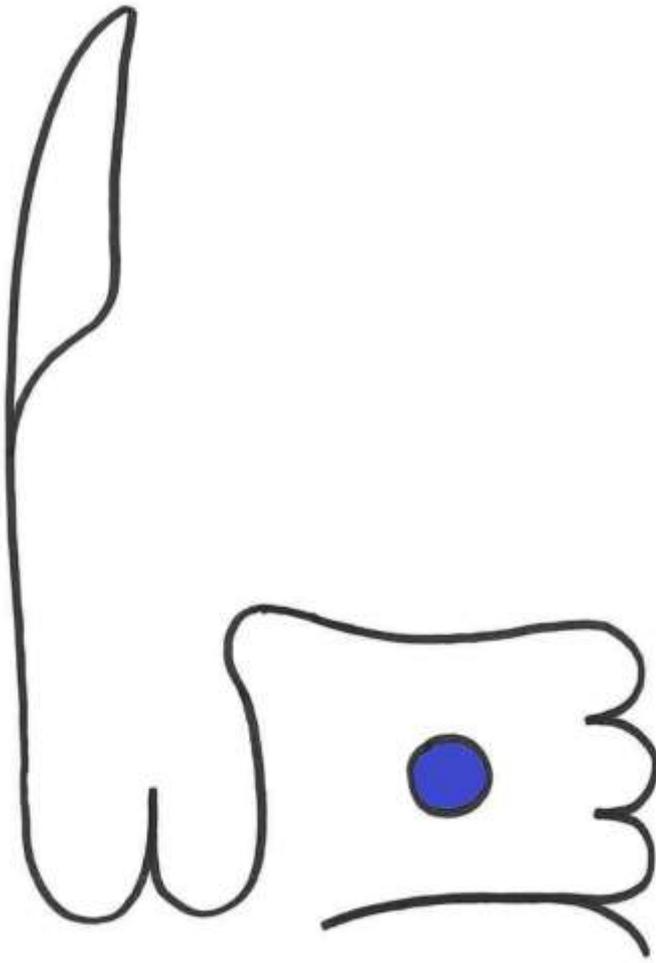
- |      |         |   |
|------|---------|---|
| ●●   | 2 rote  | <b>Ein graues Gift:</b> Wenn das blutlose Böse in einer Auseinandersetzung weiße Murmeln zieht, so gerät sein Gegner - zusätzlich zu allen weiteren etwaigen Effekten der Auseinandersetzung - in Todesgefahr entsprechend der Anzahl der gezogenen weißen Murmeln. |
| ●●●  | 3 grüne |   |
| ●    | 1 blaue |   |
| ○○○○ | 4 weiße |   |

*Frisch - feucht und rot - wäscht schlecht vernarbter Hass die alten dunklen Flecken rein.*

## Das böse Blut

Der Beutel dieser vererbten Wunde enthält 15 Murmeln:

- |            |            |   |
|------------|------------|---|
| ●●●●●●●●●● | 9 rote     | <b>Generationentief:</b> Personagen, die einmal gegen das böse Blut gekämpft haben, werden bei jeder späteren Begegnung mit dem bösen Blut von diesem unweigerlich als Feinde behandelt. Beginnend mit der zweiten Begegnung erhält das böse Blut Vorteil in allen Auseinandersetzungen gegen seine Feinde. |
| ●●●●       | 4 grüne    |   |
| ●●         | 2 schwarze |   |



*Unbemernte Schmähungen rächt sie tausendfach.*

## Die böse Fee

Der Beutel dieser rachsüchtigen Zauberin enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●● 10 grüne

●●●●●●●●●● 10 blaue

**Feenfluch:** Wer eine Auseinandersetzung in Kampf oder Geschick gegen die böse Fee gewinnt, gerät sofort in Todesgefahr. Das Ausmaß der Todesgefahr entspricht der Anzahl an Murmeln, um die die Auseinandersetzung gewonnen wurde.

*Woher das viele Blut? Vom Feuer ganz zu schweigen.*

## Das brennende Herz des Sommers

Der Beutel dieses geflügelten Herzens enthält 10 Murmeln:

●●●●● 5 rote

●●●●● 5 blaue

**Entzündliches Blut:** Wenn das Herz in einer Kampf-Auseinandersetzung verletzt wird, spritzt sein Blut auf den Angreifer und verbrennt ihn. Der Angreifer nimmt genauso viel Schaden, wie er dem Herz zugefügt hat.

**Hitzewelle:** Mit einer Magie-Auseinandersetzung, bei der eine beliebige Personage entscheiden kann, gegen das Herz anzutreten, kann das Herz allen anwesenden Personagen Schaden in Höhe der Anzahl blauer Murmeln zufügen, die es mehr gezogen hat als sein Gegner.

**Tötender Sommer:** Das Herz verursacht in einem gewaltigen Umkreis einen unvorstellbar heißen und trockenen Sommer, der nicht endet, solange das Herz schlägt. Wie in „Ein leerer Wasserschlauch – Hitze und Durst bei Beutelschneider“ beschrieben, zählen weiße Murmeln unter diesen Bedingungen für die Bestimmung von Ohnmacht wie schwarze Murmeln.

*Geflügeltes Flammenross, Scheiterhaufen der Poeten.*

## Der brennende Pegasus

Der Beutel dieses flammenden Flügelrosses enthält 20 Murmeln:

●●●●● 5 rote

●●●●●●● 7 grüne

●●●●● 5 blaue

●●● 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.



Wieder

*Ganz zerkratzt und abgegriffen bleibt Unglaube in -schuld als seine letzte Macht.*

## Der brünierte Zauberer

Der Beutel dieses erschöpften Marktschreiers enthält 10 Murmeln:

- |      |            |  |
|------|------------|--|
| ●    | 1 grüne    | <b>Vorführeffekt:</b> In Auseinandersetzungen, in denen der brünierte Zauberer Verbündete hat, zählen für ihn gezogene weiße Murmeln als schwarz, hat er keine Verbündeten, zählen sie als grün. |
| ●●●  | 3 blaue    |  |
| oo   | 2 weiße    |  |
| ●●●● | 4 schwarze |  |

*Nach dem Golde im Brunnen streckt der Wasserfrevler die Hände.*

## Der Brunnenteufel

Der Beutel dieses eisern zupackenden Wasserdämons enthält 10 Murmeln:

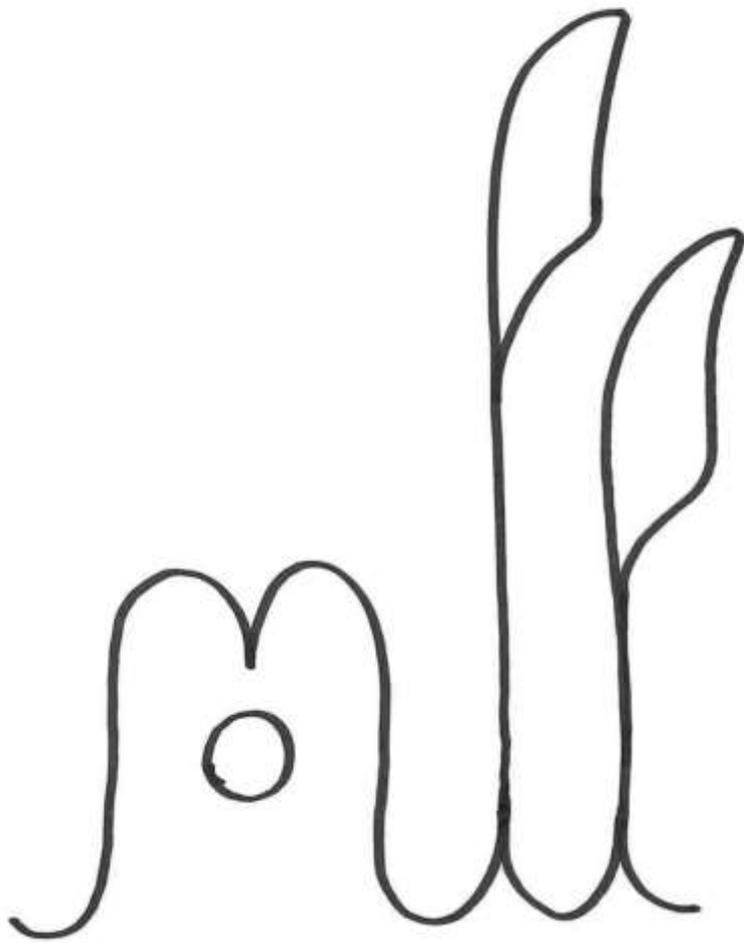
- |            |          |   |
|------------|----------|---|
| ●●●●●●●●●● | 10 blaue | <b>Brunnengold:</b> Wenn jemand in den Brunnen des Brunnenteufels greift, beispielsweise um daraus zu trinken oder um Münzen aus dem Brunnen zu nehmen, dann packen die Hände des Brunnenteufels zu und lassen nicht mehr los. Das Opfer kann nichts tun, außer zu versuchen sich zu befreien, wofür es notwendig ist, eine Auseinandersetzung gegen den Brunnenteufel zu gewinnen, die dieser mit Magie bestreitet. Wenn jemand anderes eine Münze in den Brunnen wirft, dann lässt der Brunnenteufel sein Opfer los. Der Brunnenteufel kann eine Auseinandersetzung auf Magie verwenden, um ein gepacktes Opfer zu verletzen oder in Todesgefahr zu bringen, muss hierfür aber eine Münze opfern. |
|------------|----------|---|

*Dem ersten Paukenschlag folgt ein Opus für kosmische Streicher.*

## Das celestische Orchester

Der Beutel dieses dirigentenlosen Schöpfungsklanges enthält 20 Murmeln:

- |        |           |   |
|--------|-----------|---|
| ●●●●●● | 6 rote    | <b>Lichtklang:</b> Mit einer Herausforderung, die eine rote, eine grüne und eine blaue Murmel erfordert, kann das celestische Orchester eine Personnage in einen harmonischen Urzustand strahlenden Potentials (zurück-)versetzen. Alle Murmeln werden aus dem Beutel der Personnage entfernt und durch 19 weiße und eine goldene Murmel ersetzt. |
| ●●●●●● | 6 grüne   |   |
| ●●●●●● | 6 blaue   |   |
| o      | 1 weiße   |   |
| ●      | 1 goldene |   |



*Entkommen aus dem homogenisierten Vorraum der Zeit.*

## Das Chaos

Der Beutel dieses ungeformten Alls enthält 10 Murmeln:

- |     |            |  |
|-----|------------|--|
| ●   | 1 rote     | <b>Es sprießt und wächst:</b> Wenn das Chaos eine Herausforderung gewinnt, dann hat dies zusätzlich zu allen anderen Effekten (beispielsweise Verletzungen bei einem Gegner) auch noch zur Folge, dass eine zufällige Murmel (rot, grün, blau, weiß oder schwarz) dem Beutel des Chaos hinzugefügt wird. |
| ●   | 1 grüne    |  |
| ●   | 1 blaue    |  |
| ooo | 3 weiße    |  |
| ●   | 1 schwarze |  |
| ●●● | 3 goldene  |  |

*Ungerade, die Zahl der Eltern.*

## Die Chimäre

Der Beutel dieses widernatürlichen Mehrwesens enthält Murmeln in Abhängigkeit von seiner Abstammung.

**Mischwesen:** Um eine Chimärenkreatur zu erschaffen, werden nach den Regeln des Brutbeutels zwei verschiedene Kreaturen miteinander kombiniert. Falls eine oder beide der verschmolzenen Kreaturen über besondere Eigenschaften verfügt haben, erhält die erschaffene Chimärenkreatur eine zufällige Auswahl dieser Eigenschaften. Die Zahl an Eigenschaften kann mittels einer Herausforderung auf Magie durch den Schöpfer der Chimärenkreatur bestimmt werden und entspricht dann der Zahl der gezogenen blauen Murmeln.

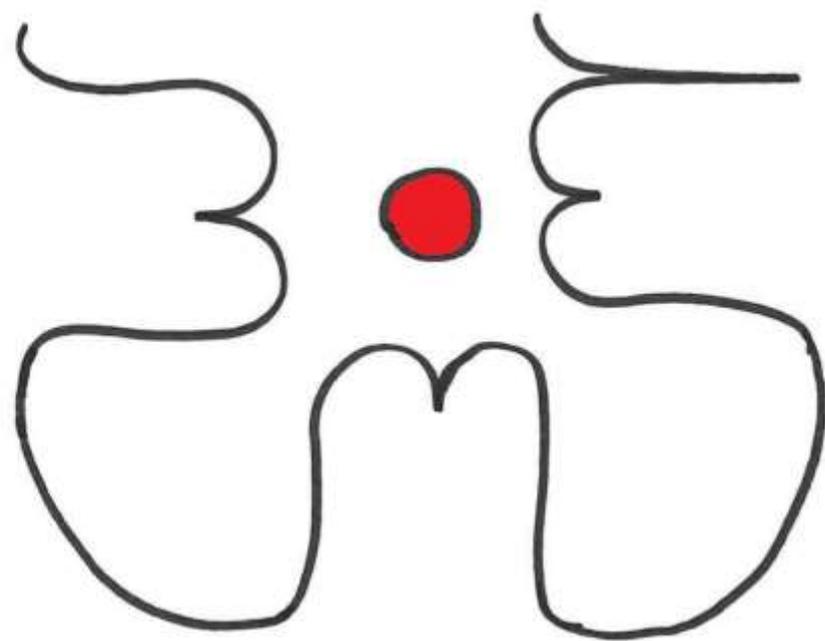
**Unnatürliche Existenz:** Egal wie mächtig sie erscheinen mögen, das künstliche Leben der meisten Chimärenkreatur ist nur von kurzer – und schmerzereffüllter – Dauer. Am Ende jeden Tages muss die Chimärenkreatur eine Murmel aus ihrem Beutel ziehen, so als ob sie sich in Todesgefahr befände.

*Uhrwelten befallen von ewig Werdenden.*

## Die Chronolarve

Der Beutel dieses gefrorenen Engerlings enthält 10 Murmeln:

- |     |            |   |
|-----|------------|---|
| ●   | 1 rote     | <b>Zeitlos:</b> In Gegenwart der Chronolarve kann keine Heilung erfolgen und keine Erfahrung gewonnen werden. |
| ●●  | 2 grüne    |   |
| ●●● | 3 blaue    |   |
| ooo | 3 weiße    |   |
| ●   | 1 schwarze |   |



*Erinnerungen an eine eigene Hölle nehmen schneidende Form an.*

## Das Dämonenschwert

Der Beutel dieser Egoklinge enthält 10 Murmeln:

●●●●●	5 rote	<b>Dämonisch scharf:</b> Wenn das Dämonenschwert Murmeln in einer Kampfherausforderung zieht, dann werden zusätzlich alle aus seinem Beutel gezogenen blauen Murmeln als erfolgreiche Magieherausforderung mit einem Todesfluch behandelt. Wenn das Dämonenschwert Murmeln in einer Magieherausforderung zieht, dann werden zusätzlich alle aus seinem Beutel gezogenen roten Murmeln als erfolgreiche Kampfherausforderung behandelt.
●●●●	4 blaue	
●	1 schwarze	

*Ein galaktischer Nebel hinabgestürzt auf die Erde, heißkaltes Feuer sich niederschlagender Protosterne.*

## Das diamantene Grauen

Der Beutel dieses Fingerzeigs des Kosmos enthält 10 Murmeln:

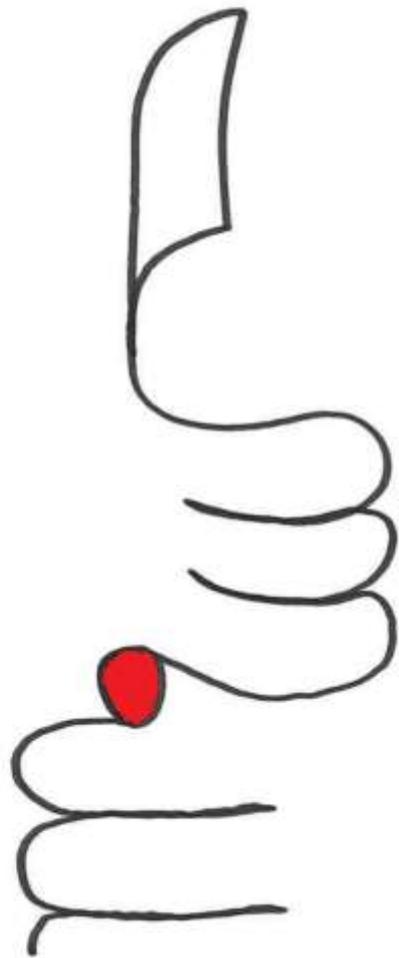
●	1 rote	<b>Wir sind alle gemacht aus Sternenstaub:</b> Die Berührung des diamantenen Grauens bringt Personagen in höchste Todesgefahr und resultierende Tod erlaubt es dem diamantenen Grauen sofort fünf Murmeln zu heilen.
●●	2 grüne	
●●	2 blaue	
○	1 weiße	
●●●	3 schwarze	
●	1 goldene	

*Einsiedelnd im Eisenschuh verschont das Gift was die Schere amputiert.*

## Das Ding im Schuh

Der Beutel dieses lauernden Krustentieres enthält 5 Murmeln:

●●	2 rote	<b>Giftig:</b> Wer vom Ding im Schuh verwundet wurde, gerät sofort danach in Todesgefahr (drei Murmeln). <b>Lauerjäger:</b> Wer versucht einen Schuh anzuziehen, in dem sich ein Ding im Schuh eingeklemmt hat, wird sofort von ihm angegriffen, ohne sich dagegen verteidigen zu können (Angriff als Herausforderung mit fünf Murmeln statt als Auseinandersetzung), als es versucht seinem Opfer den Fuß abzuschneiden. <b>Panzerstiefel:</b> Schuhe, die das Ding im Schuh als Panzer verwendet, sind häufig magisch oder anderweitig besonders kostbar oder stabil. Sie sind wenigstens eine Münze wert. Als besonderes Privileg aus den es so panzernden Münzen (Schuhen) darf das Ding im Schuh je Münze eine schwarze Murmel ignorieren, die es selbst zieht.
●●	2 grüne	
●	1 schwarze	



*Wär sie aus Stahl, sie wär ein guter Morgenstern.*

## Die Dornenkröte

Der Beutel dieser stachelhäutigen Amphibie enthält 5 Murmeln:

- |    |            |   |
|----|------------|---|
| ●● | 2 rote     | <b>Stachelige Warzen:</b> Die Dornenkröte mit bloßen Händen zu fassen erfordert eine Herausforderung auf Geschick. Bei Misslingen werden drei Murmeln aus dem Beutel der Dornenkröte gezogen und die Personnage, die versucht hat, sie zu ergreifen, erleidet Verletzungen entsprechend der Zahl der dabei gezogenen roten Murmeln. |
| ●● | 2 grüne    |   |
| ●  | 1 schwarze |   |

*Träume! von Feuer, golden und rot.*

## Der Drache

Der Beutel dieser feuerspeienden Echse enthält 40 Murmeln:

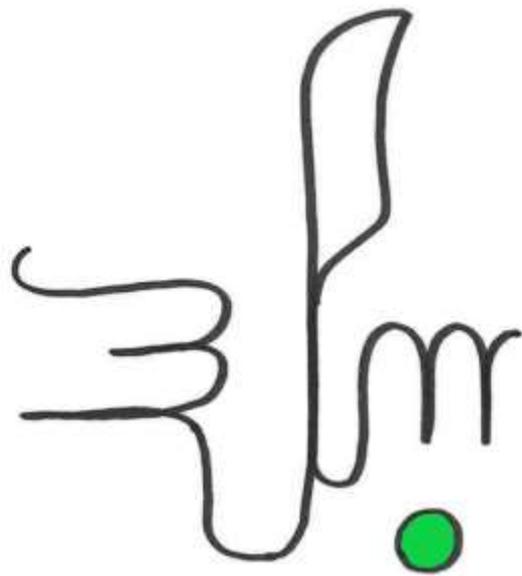
- |  |            |   |
|--|------------|---|
| ●●●●●●●●●●<br>●●●●●●●●●●<br>●●●●●●●●●● | 30 rote    | <b>Urgewalt:</b> Wenn er die Fähigkeit Kampf einsetzt, dann zieht der Drache immer fünf Murmeln.<br><b>Bannschuppen:</b> Der Drache kann niemals durch die Fähigkeit Magie verletzt oder in Todesgefahr gebracht werden.<br><b>Verheerer:</b> Der Drache zählt gleichzeitig als Einzelwesen und als Heer. |
| ●●●●                                   | 4 grüne    |   |
| ●●●●●                                  | 5 blaue    |   |
| ●                                      | 1 schwarze |   |

*Mit Eisen gedüngt wächst es zusammen mit Mohn.*

## Das Drahtdickicht

Der Beutel dieser rostenden Dornenranken enthält 20 Murmeln:

- |                    |            |  |
|--------------------|------------|--|
| ●●●●●              | 5 rote     | <b>Reißendes Gestrüpp:</b> Kommt es in Anwesenheit des Drahtdickichts zu einer Schlacht, so erleiden alle beteiligten Heere Schaden gleich der Anzahl Murmeln, die sie für die Schlacht ziehen werden. |
| ●                  | 1 grüne    |  |
| ooooo oooooo<br>oo | 12 weiße   |  |
| ●●                 | 2 schwarze |  |



*Starrend, woher auch immer, in Überzahl.*

## Das dritte Auge

Der Beutel dieses übernatürlichen Sehorgans enthält 5 Murmeln:

●●	2 blaue	<b>Körperteil:</b> Das dritte Auge im Kampf zu treffen, ohne gleichzeitig seinen Träger zu verletzen, erfordert eine schwere gemischte Auseinandersetzung auf Kampf mit Geschick.
oo	2 weiße	
●	1 schwarze	

*Dem Träumer entführt sie den leichten Atem, beschwert er ihn nicht mit einem Ring aus Stein.*

## Die Drud

Der Beutel dieses verfluchten Mädchens enthält 20 Murmeln:

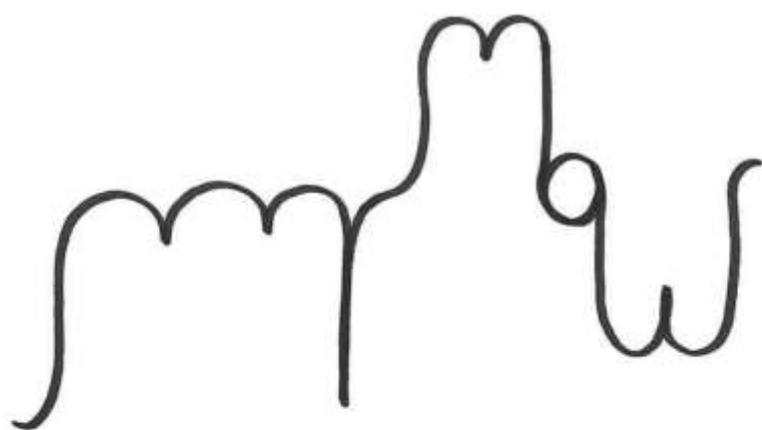
●●	2 rote	<b>Aufsitzen:</b> Nachts kann die Drud mit einer Herausforderung auf schwarze Murmeln einen Schläfer verletzen oder ihm einen Todesstoß versetzen. Die Schwierigkeit der Herausforderung wird durch die Umstände und die Dauer des Aufsitzens bestimmt.
●●●●●●●●	9 grüne	
●	1 blaue	
ooooo	5 weiße	
●●●	3 schwarze	

*Aus dem Widerhall spricht der Hass der Höhlen.*

## Das Echo

Der Beutel dieses nymphischen Widerhalls enthält 15 Murmeln:

●●●●	4 grüne	<b>Echo:</b> Wenn das Echo hintereinander in mehrere Auseinandersetzungen verwickelt wird, dann werden ab der zweiten Auseinandersetzung keine Murmeln mehr aus seinem Beutel gezogen, sondern das Ergebnis wird so ermittelt, als ob das Echo die gleichen Murmeln gezogen hätte, die sein Gegner bei der vorhergehenden Auseinandersetzung gezogen hatte.
●●●●●	5 blaue	
ooooo o	6 weiße	



*Die Schuppenhaut spannt strotzend vor sehniger Sonnenkraft.*

## Der Echsenmensch

Der Beutel dieses schuppigen Humanoiden enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 rote

**Wechselwarm:** Tagsüber im Sommer darf der Echsenmensch bei jeder Herausforderung oder Auseinandersetzung eine zusätzliche Murmel ziehen. Im Winter und nachts muss er bei jeder Herausforderung oder Auseinandersetzung eine Murmel weniger ziehen (jedoch nicht weniger als eine).

●●●

3 grüne

oo

2 weiße

*Was kam davor? und was danach?*

## Das Ei

Der Beutel dieses perfekten Wunders enthält 10 Murmeln:

ooooo oooo

9 weiße

**Goldener Schatz:** Wird das Ei zerbrochen (getötet) ehe es ausgebrütet ist, und befindet sich zu diesem Zeitpunkt noch eine goldene Murmel in seinem Beutel, ist diese als Schatz drei Münzen wert.

●

1 goldene

*Im Schoß der Jungfrau ruht der Kopf, der blutig wütet.*

## Das Einhorn

Der Beutel dieses letzten Fabeltiers enthält 25 Murmeln:

●●●●●●●

7 rote

**Magisches Horn:** Berührt das Einhorn mit seinem Horn eine Personage, so darf diese fünf Murmeln aus ihrem Beutel ziehen und, wenn wenigstens eine weiße Murmel darunter war, die übrigen Murmeln heilen.

●●●●●●●

7 grüne

●●●●●

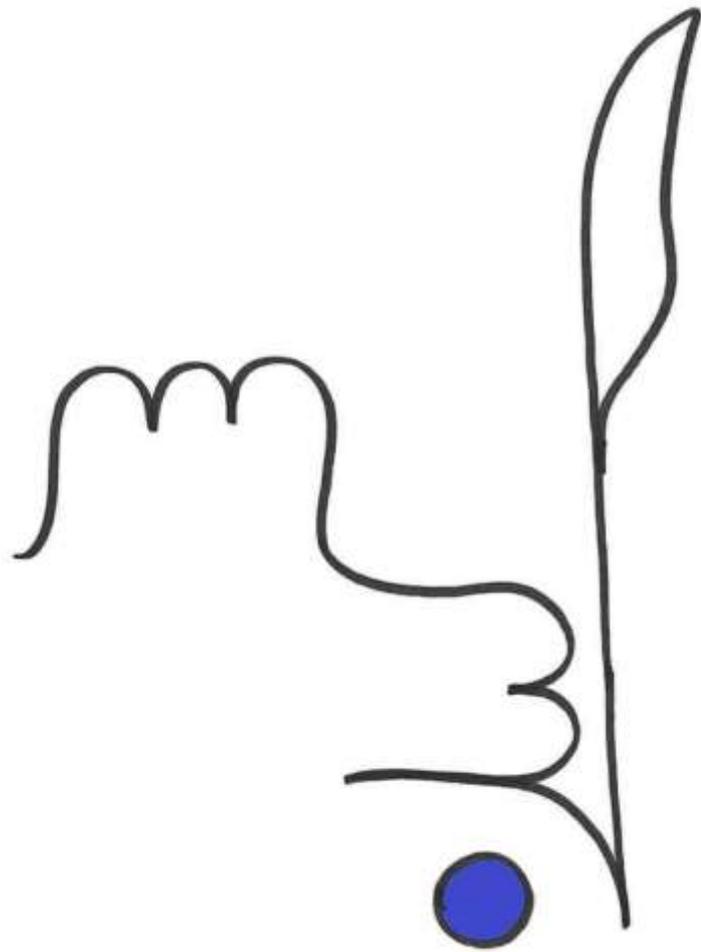
5 blaue

oooo

4 weiße

●●

2 goldene



*Ihn friert schon lange nicht mehr in seinem kalten Herzen, ein Tempel der Lieblosigkeit.*

## Der Eiszauberer

Der Beutel dieses kaltherzigen Hexers enthält 20 Murmeln:

●●●	3 rote
●●●	3 grüne
●●●●●●●●●● ●●	12 blaue
○ ○	2 weiße

**Lähmende Kälte:** Gewinnt der Eiszauberer bei einer Magie-Auseinandersetzung, so darf sein Gegner in der nächsten Herausforderung oder Auseinandersetzung für jede blaue Murmel, die der Eiszauberer mehr gezogen hat, eine Murmel weniger ziehen. Wer dadurch überhaupt keine Murmeln mehr ziehen darf, ist zu Eis erstarrt, was wie eine Ohnmacht behandelt wird.

*Viereiniger Kreis ein Teil löscht den anderen aus.*

## Das Elementar

Der Beutel dieser Verkörperung eines der Urstoffe enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●	9 rote
●●●●●●●●●	9 blaue
○	1 weiße
●	1 schwarze

**Herr des Stofflichen:** Mit seiner Magie kann ein Elementar nur das eigene Element manipulieren.

**Knecht des Geistes:** Eine erfolgreiche Magie-Auseinandersetzung gegen ein Elementar zwingt dieses unter den Befehl einer Personage. Diese Kontrolle bleibt bestehen, bis sie von jemand anderem mittels Magie gebrochen wird, die Personage ohnmächtig wird oder stirbt, oder sie ein Elementar des entgegengesetzten Elements unter ihre Kontrolle zwingt.

**Todfeindschaft:** Jeder Angriff durch einen Elementar des entgegengesetzten Elements oder mit einer entsprechenden Waffe oder einem anderen Effekt, bringt ein Elementar zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen automatisch in höchste Todesgefahr.

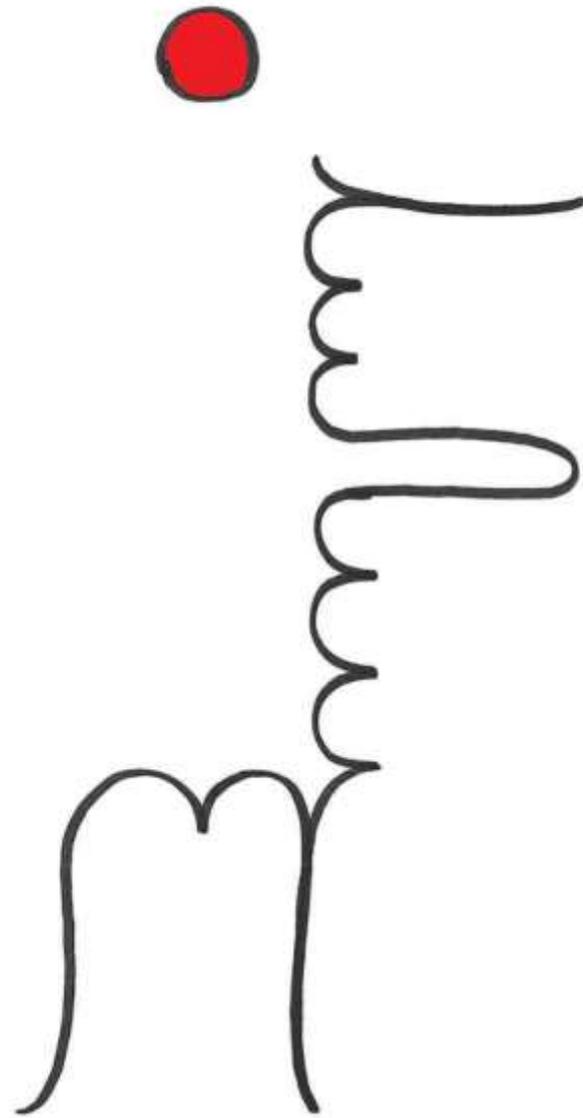
*Armeen zogen aus, sie zu besiegen.*

## Die Endlose

Der Beutel dieser sich unendlich vermehrenden Kriegshexe enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●	8 rote
●●●●	4 grüne
●●●●●●●●	8 blaue

**Aus einer unzählige:** Die Endlose kann sich einem Heer zur Schlacht stellen und kämpft dann selbst wie ein Heer gegen dieses.



*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.

*In beißenden Rauch gehüllt bleckt der Feuerhund seine Zähne Und knistert.*

## Der Feuerhund

Der Beutel dieses feurigen Vierbeiners enthält 10 Murmeln:

●●●●● 5 rote

**Schnappende Schwaden:** Auf Grund der aggressiven Rauchschwaden sind Personagen bei allen Auseinandersetzungen im Nachteil gegenüber dem Feuerhund.

● 1 blaue

○ 1 weiße

●● 2 schwarze

● 1 goldene

*Die Saat geht auf.*

## Der Feuersäher

Der Beutel dieses fliegenden Brandstifters enthält 15 Murmeln:

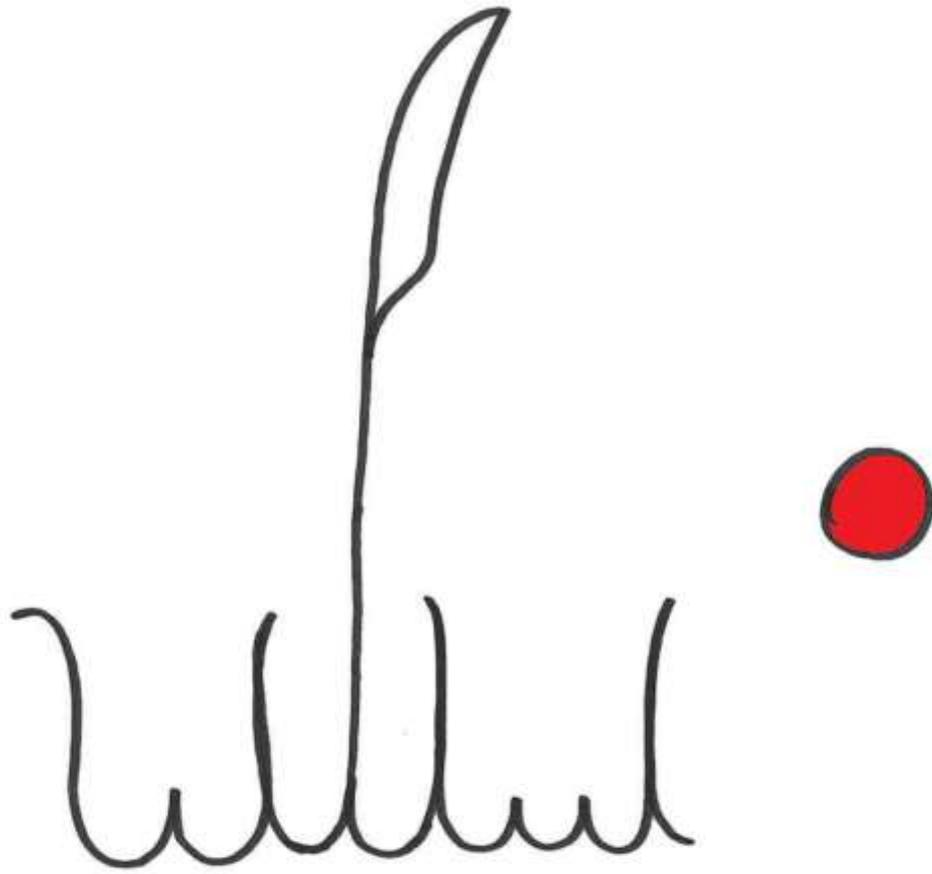
●●●●●●●●●● 9 rote

**Schwarze Ernte:** Für jede rote Murmel, die eine Personage in einer Auseinandersetzung mit dem Feuersäher zieht, erleidet sie sofort eine Verletzung.

●● 2 grüne

● 1 blaue

●●● 3 schwarze



*Das Medium verwirbelt sich und von den Polen des Universums greifen - Fingern gleich - gerissene Kraftlinien aus Zeit entlädt sich.*

## Das finale Fluidum

Der Beutel dieses Tropfens aus dem Ozean am Ende der Zeit enthält 15 Murmeln:

●●●	3 rote	<b>Rückkehr ins Jenseits:</b> Solange das finale Fluidum noch existiert, können Personagen, die einmal in eine Auseinandersetzung mit ihm verwickelt waren, keine Erfahrung mehr machen.
●	1 grüne	
●●●●●	5 blaue	
○○	2 weiße	
●●	2 schwarze	
●●	2 goldene	

*Durch leere Paläste, ungesehene, schleift ihr Netz am Grund und den rauen Händen entgleitet das gehobene Kleinod.*

## Die Fischerin

Der Beutel dieser träumenden Meeressängerin enthält 20 Murmeln:

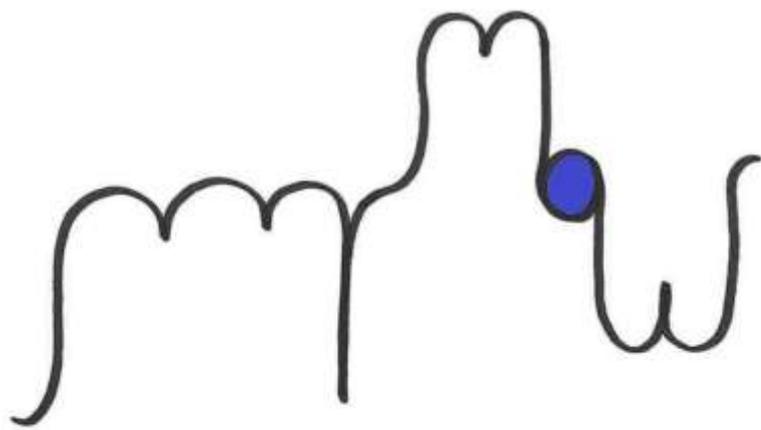
●●●●	4 rote	<b>Versunkenes Gold:</b> Mit einer für sie sehr schweren Auseinandersetzung auf Geschick, kann die Fischerin eine Münze aus dem Beutel eines Meereswesens heben.
●●●●●●●	7 grüne	
○○○○○	5 weiße	
●●●●	4 schwarze	

*Der Sturm brüllt, seine Mähne sind Wolken.*

## Der fliegende Löwe

Der Beutel dieser majestätischen Naturgewalt enthält 40 Murmeln:

●●●●●●●●●●	20 rote	<b>Nebelhaft:</b> Wenn der fliegende Löwe bei einer Auseinandersetzung nur weiße Murmeln zieht, kann er als Ergebnis dieser Auseinandersetzung weder verwundet werden noch in Todesgefahr gebracht werden.
●●●●●●●●●●		
●●●●●	5 blaue	<b>Blitze aus dunklen Wolken:</b> Immer, wenn der fliegende Löwe bei einer Auseinandersetzung schwarze Murmeln zieht, bringt er seine Gegner in Todesgefahr, deren Ausmaß durch die Anzahl der gezogenen schwarzen Murmeln bestimmt wird.
○○○○○ ○○○○ ○○○○○	15 weiße	



*Glitschig springt der Dämon in das Hirn des Kindes.*

## Der Fontanellentaucher

Der Beutel dieses dämonischen Lehrgeistes enthält 15 Murmeln:

	4 grüne	<b>Böse Ideen:</b> Im Hirn seines Wirtes kann der Fontanellentaucher mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Magie den Wirt entweder zu einer bestimmten Handlung zwingen, oder eine Murmel aus dem Beutel des Wirtes ziehen, um diese durch eine Murmel in einer beliebigen Farbe – außer golden – zu auszutauschen.
	8 blaue	
	3 weiße	

**Atemholen:** Immer, nachdem der Fontanellentaucher versucht hat, eine neue Idee ins Hirn seines Wirtes einzupflanzen, muss er kurz aus der Stirn auftauchen, um Luft zu holen. In diesen Momenten kann er mit einer schweren gemischten Kampf- oder Magie-Auseinandersetzung mit Geschick angegriffen werden, ohne seinen Wirt zu verletzen.

*Spross einer Berstung, aus ihm wirkt fort der Schoß, der ihn gebar.*

## Das Fragment

Der Beutel dieses infektiösen Splitters enthält 5 Murmeln:

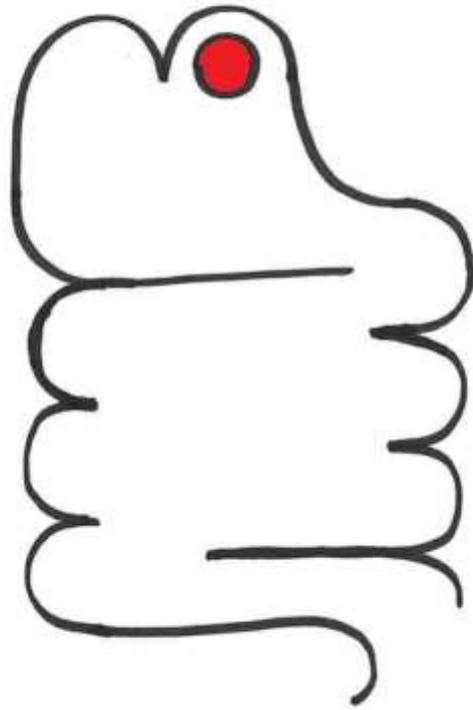
	1 rote	<b>Invasiv:</b> Das Fragment entsteht beim Tod eines anderen Wesens. Dieses Überbleibsel wird mit Gewalt in eine anwesende Kreatur geschleudert und verleiht dieser eine der besonderen Fähigkeiten des toten Wesens.
	1 grüne	
	1 blaue	
	2 schwarze	

*Feindselige Erinnerungen branden auf, an antithetische Formen, vergessen sollend aus dunkler Vorzeit.*

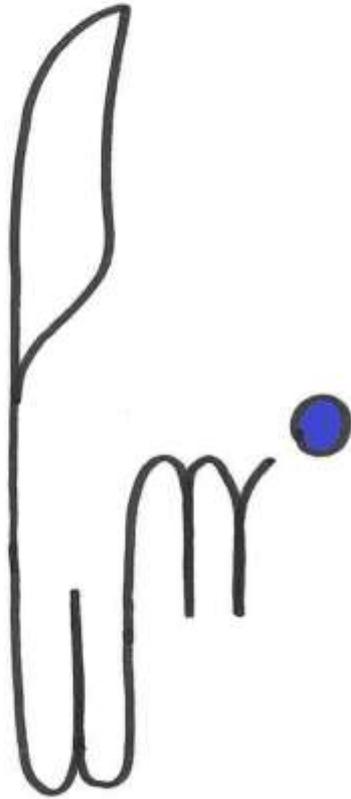
## Das Fremde

Der Beutel dieses transplatonischen Körpers enthält einen sechsseitigen Farbwürfel mit den Seiten:

	Rot	<b>Jenzeitig:</b> Auseinandersetzungen gegen das Fremde laufen folgendermaßen ab: Zunächst würfelt das Fremde seinen Würfel, wodurch auch sein Vorgehen bestimmt wird. Bei rot oder orange greift es körperlich mit Kampf an, bei grün oder gelb versucht es sich mit Geschick aus dem Kampf zu lösen, bei blau greift es mit Magie an, und bei violett greift es wahlweise mit Kampf oder Magie an. Der Gegner des Fremden kann sich frei entscheiden, wie er selbst agiert und ob er gegebenenfalls eine ungleiche Auseinandersetzung bestreiten möchte. Abgehandelt wird das Fremde so, als habe es bei rot sechs rote Murmeln, bei grün sechs grüne Murmeln, bei blau sechs blaue Murmeln, bei orange vier rote und zwei grüne, bei gelb zwei rote und vier grüne, und bei violett zwei rote, zwei blaue und zwei schwarze Murmeln gezogen. Das Fremde kann niemals Schaden erleiden. Wird es aber erfolgreich in Todesgefahr gebracht, so wird sein Würfel gewürfelt.
	Grün	
	Blau	
	Orange	
	Gelb	
	Violett	







*Hass und Tinte schwarz geschrieben akkurat bis auf den letzten Tropfen Soll und Haben.*

## Die Gallenbuchhalterin

Der Beutel dieser gichtfingrigen Revisorin enthält 20 Murmeln:

●●●●	4 rote	<b>Doppelte Buchführung:</b> Immer, wenn die Gallenbuchhalterin verletzt wird oder eine Verletzung erleidet, erhält sie eine Münze.
●●●●●●●●	8 grüne	<b>Gift und Galle:</b> Nimmt eine Personnage Münzen der Gallenbuchhalterin an sich, so muss die Personnage für jede Münze eine Murmel aus ihrem Beutel gegen eine schwarze Murmel austauschen.
●●●●	4 blaue	
○	1 weiße	
●●●	3 schwarze	

*Eilt voraus und bringt Nachricht des Davor.*

## Das Gefäß der Leere

Der Beutel dieses unfreiwilligen Boten enthält 20 Murmeln:

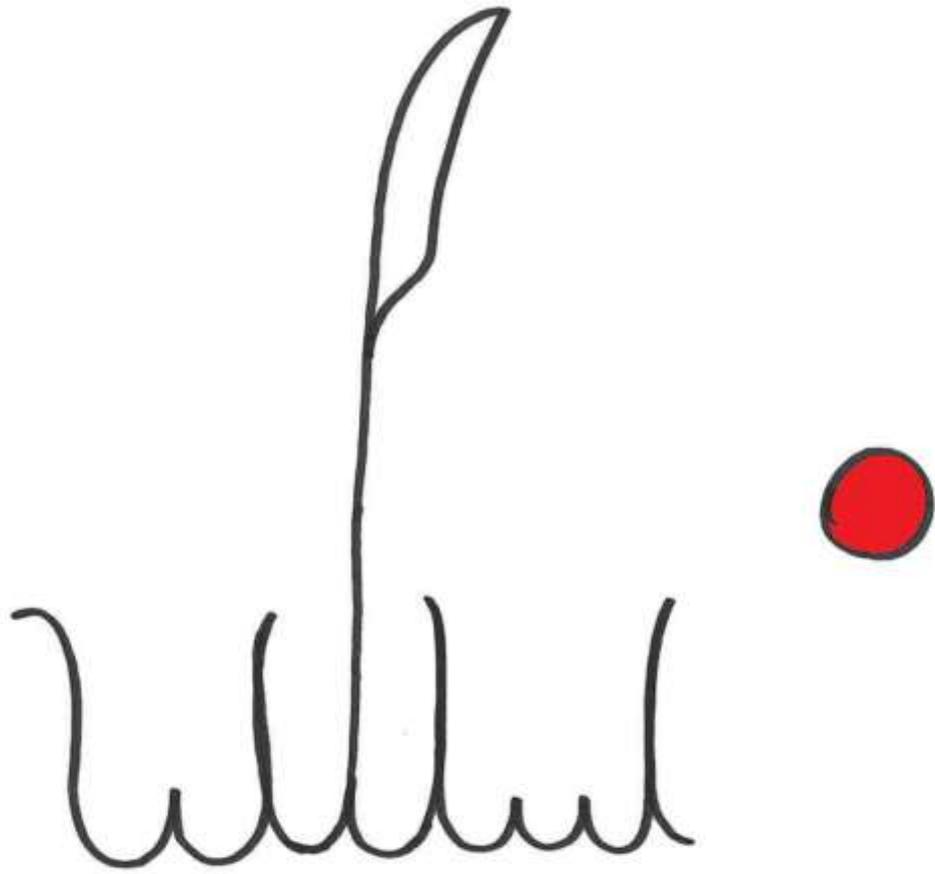
●●●●●●	6 rote	<b>Sphärolyse:</b> Nach Auseinandersetzungen gegen das Gefäß oder wenn sie durch das Gefäß verletzt wird, muss eine Personnage eine ihrer gezogenen Murmeln ablegen, ohne sie in den Beutel zurückzulegen oder zu ersetzen. Das Gefäß selbst muss immer, wenn es verletzt wird, in gleicher Weise eine der gezogenen Murmeln ablegen.
●●●●●●	6 grüne	
●●●●	4 blaue	
○○○	3 weiße	
●	1 schwarze	

*Rastloser Geist, was stöhnst und rasselst du?*

## Das Gespenst

Der Beutel dieser schrecklichen Erscheinung enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●	12 blaue	<b>Körperlos:</b> Das Gespenst kann körperlichen Wesen nicht direkt verletzen oder in Todesgefahr bringen.
●●		
○○○	3 weiße	<b>Ruhelos:</b> Das Gespenst kann nur unter Zuhilfenahme von Dingen oder Wesen aus seinem Leben direkt verletzt oder vernichtet werden.
●●●●●	5 schwarze	



*Blitzschwall, Donnerstrahlen, Regenschläge, Handgemenge am Himmel.*

## Das Gewitter

Der Beutel dieses grellen Schlachtgewirrs enthält 15 Murmeln:

●●●●●	5 rote	<b>Unwetter:</b> In Anwesenheit des Gewitters erhalten Personagen Nachteil auf alle Herausforderungen und Heere müssen in der Schlacht eine Murmel weniger ziehen.
●●	2 grüne	
●●●	3 blaue	
○○	2 weiße	
●●	2 schwarze	
●	1 goldene	

*Krieger mit leblosen Blicken entsteigen dem Meer als siebenfach gehörnte Könige.*

## Die Gezeitenkrone

Der Beutel dieses roten Kriegers enthält 20 Murmeln:

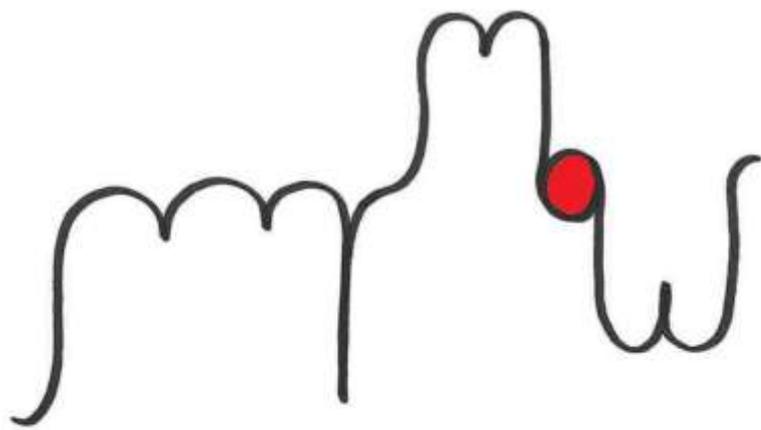
●●●●●●●●●● ●●●	13 rote	<b>Mondherrscher:</b> Mit einer Herausforderung auf wahlweise weiße oder schwarze Murmeln kann die Gezeitenkrone Wassermassen zum Ansteigen oder Abfließen bringen.
●●●	3 grüne	<b>Beherrscht von Ebbe und Flut:</b> Die Zahl der Murmeln, die die Gezeitenkrone für Herausforderungen und in Auseinandersetzungen ziehen darf, ist abhängig von den Gezeiten. Bei Höchststand der Flut darf sie fünf Murmeln, bei niedrigster Ebbe eine Murmel ziehen. Mit Einsetzen der Flut steigt die Zahl der Murmeln nach und nach, um mit Beginn der Ebbe wieder zu sinken.
○○○	3 weiße	
●	1 schwarze	

*Umschnüffeln gierig Gräber wie der Hund - sein toter Bruder.*

## Der Ghul

Der Beutel dieses verfluchten Leichenfressers enthält 10 Murmeln:

●●●●●●	6 rote	<b>Unheiliger Hunger:</b> Wenn der Ghul einen Gegner tötet, kann er sofort 3 Murmeln heilen.
●●●	3 grüne	
●	1 schwarze	



*Ein junger Löwe, er spiegelt die Unruhe in den Rängen in der Arena und er sich in ihnen.*

## Der Gladiator

Der Beutel dieses erfahrenen Arenakämpfers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●●●●●●● 15 rote

●●●●● 3 grüne

●●● 2 weiße

**Unter dem Jubel der Menge:** Die Schwierigkeit aller Kampfauseinandersetzungen des Gladiators in der Arena ist abhängig vom lauten Zuspruch des Publikums und reicht von einer Murmel bei eisigem Schweigen oder böstigen Schmähungen und geworfene Unrat bis zu fünf Murmeln für frenetischen Jubel. Er kann freiwillig statt einer einfachen Kampfauseinandersetzung eine gemischte Auseinandersetzung auf Kampf und Geschick absolvieren, gewinnt er diese, dann steigt er in der Gunst des Publikums. Immer, wenn er eine weiße Murmel zieht, sinkt er in der Gunst des Publikums. Das Publikum kann außerdem durch das Opfer von Münzen gekauft werden.

*Mit jeder Bewegung pulst Hitze durch die Gelenke.*

## Das Glaswesen

Der Beutel dieser klaren Gestalt enthält 20 Murmeln:

●●●●●● 6 rote

●●●●●● 7 grüne

●●●● 4 blaue

●●● 3 schwarze

**Splitternd:** Wird das Glaswesen als Folge einer Kampf-Auseinandersetzung verletzt, so muss es für die Verletzung eine Murmel mehr ziehen. Gerät es als Folge einer Kampf-Auseinandersetzung in Todesgefahr, so erleidet sein Gegner eine sehr leichte Verletzung (eine Murmel).

*Lustig schlagen die kleinen Leichen die Glocken im Turm zum Festakt der Verzweigung.*

## Das Glockenspiel

Der Beutel dieser im Glockenturm Erhängten enthält 20 Murmeln:

●●●●● 5 rote

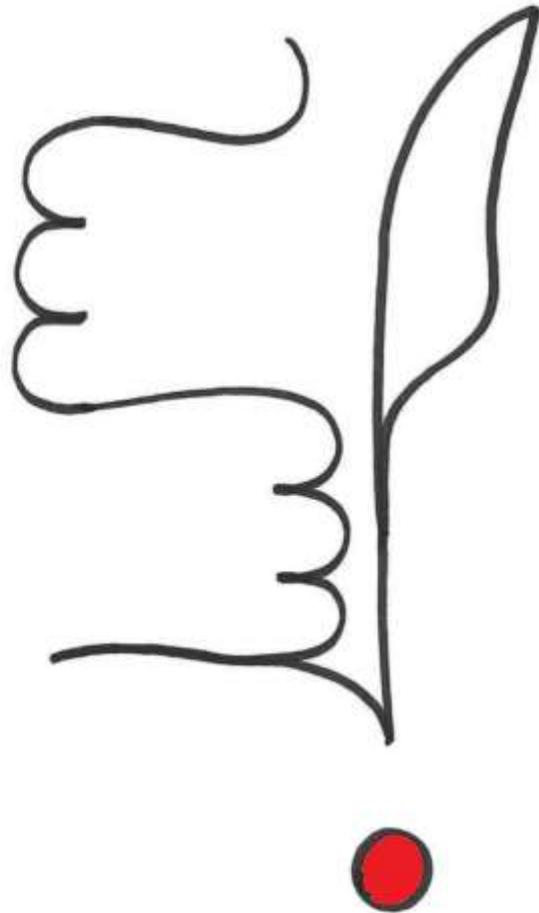
●●●● 4 grüne

●●●●● 5 blaue

○ 1 weiße

●●●●● 5 schwarze

**Erlösung:** Wenn der Gegner des Glockenspiels bei einer Auseinandersetzung eine oder mehrere schwarze Murmeln zieht, so gerät er sofort in Todesgefahr entsprechend der Anzahl gezogener schwarzer Murmeln.



## Der Golem

Der Beutel dieses grob gestalteten Kunstwesens enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●●●●●●●	13 rote	<b>Aus Lehm geformt:</b> Solange der Golem in Kontakt mit natürlichem Erdboden ist, heilt er nach jeder ausgetragenen Auseinandersetzung drei Murmeln.
●●●		
○○○○○ ○○	7 weiße	<b>Wort des Lebens:</b> Mit Geschick ist es möglich zu versuchen, den Golem seines lebensspendenden Zettels zu berauben, was einem Todesstoß entspricht.

*Mit einem gläsernen Schlüssel erweckt er Steine zum Schweben.*

## Der Golemmeister

Der Beutel dieses arkanen Bildhauers enthält 20 Murmeln:

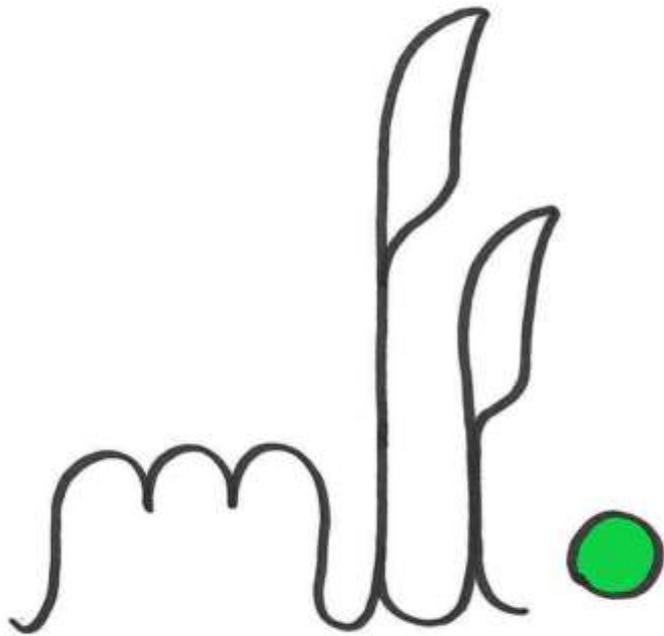
●	1 rote	<b>Steinerne Kompass:</b> Mit einer erfolgreichen gemischten Herausforderung auf Magie und Geschick, kann der Golemmeister einen Zugvogelgolem so bearbeiten, dass er einen anderen Ort als seinen Ursprungsort ansteuert.
●●●●●●●●	7 grüne	<b>Der Zugvogelgolem</b> <i>Diese gewaltige Statue mit Taubenkopf ist mit schweren Goldketten gefesselt. Werden die Fesseln gelöst, was das Opfer der drei Münzen, die die Ketten wert sind, erfordert, erhebt sich die Statue in die Luft und fliegt an den Ort zurück, an dem sie erbaut wurde, wo sie unabhängig von der Entfernung bei Eintritt der übernächsten Dämmerung eintrifft.</i>
●●●●●●●●	7 blaue	
○○○○○	5 weiße	

*Auf dem Bordstein sie abgeküsst rebelliert unflätig nun mein Blut.*

## Die Gossenmuse

Der Beutel dieser inspirierenden Dirne enthält 10 Murmeln:

●●●	3 rote	<b>Etwas eingefangen:</b> Nach einer Auseinandersetzung mit der Gossenmuse genießt eine Personage für ihre nächste Herausforderung oder Auseinandersetzung auf Geschick Vorteil.
●●●	3 grüne	
○	1 weiße	
●●	2 schwarze	
●	1 goldene	



*Vampirenhaft vielarmig schweben strahlende Mollusken in der Neutronentiefe.*

## Der Gravopode

Der Beutel dieser wallenden Sternenkrake enthält 10 Murmeln:

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

**Zu Hause in der tiefen Schwere:** Gravopoden sind immun gegen Schwerkraft, Fallschaden, herabstürzende Objekte, oder Druck.

*Wehenklagen hallt triumphierend aus der Tiefe des Schachts.*

## Die Grubenäffin

Der Beutel dieser Mutter sich befreiender Sklaven enthält 20 Murmeln:

- 5 rote
- 9 grüne
- 2 blaue
- 2 weiße
- 2 schwarze

**Affenliebe:** Die Grubenäffin kann mit einer Herausforderung auf Geschick Affen heilen oder ihnen Vorteil verschaffen.

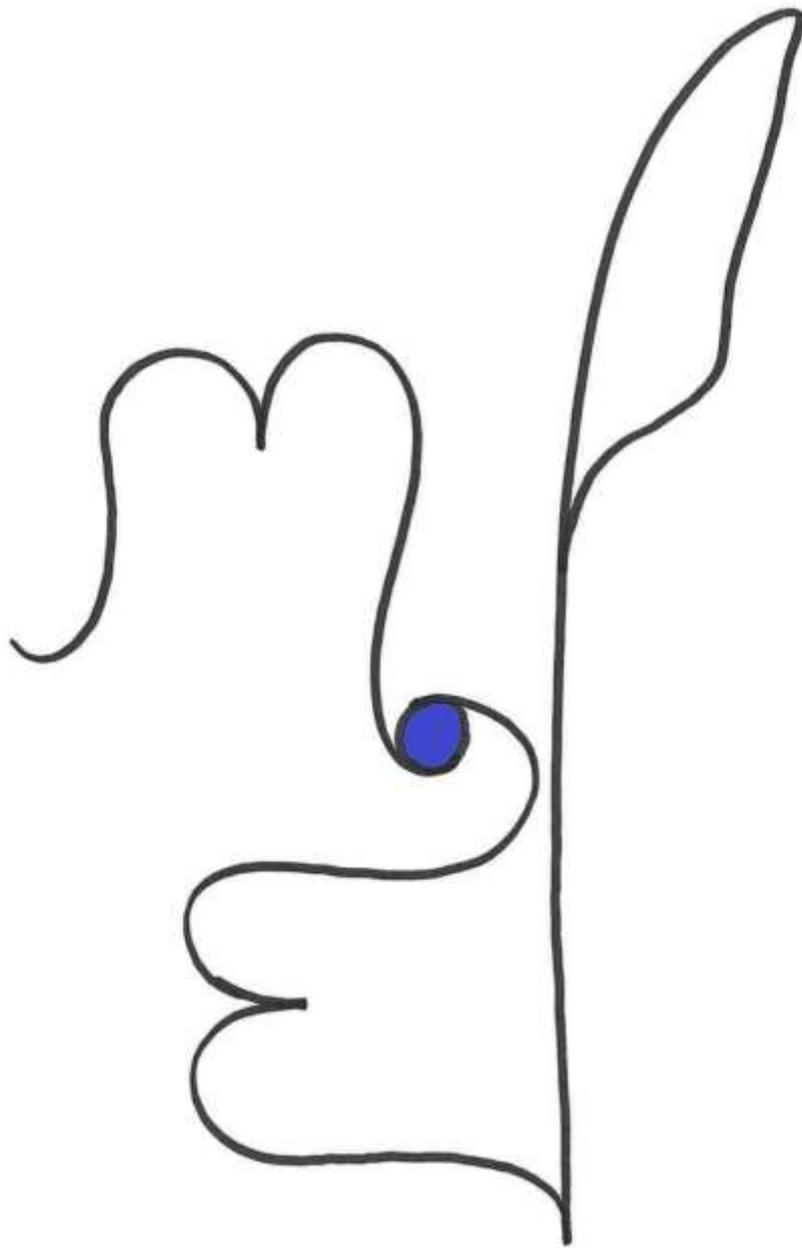
*Geschmeide verharrend auf der Pirsch.*

## Die grüne Leuin

Der Beutel dieser statuesken Raubkatze enthält 20 Murmeln:

- 17 grüne
- 3 weiße

**Massive Jade:** Die grüne Leuin ist ein Schatz – in gleichem Maße für Personagen, als Kriegskasse und als Reichsschatz – im Wert von vier Münzen. Wird die grüne Leuin verletzt, werden keine Murmeln aus ihrem Beutel getauscht, sondern sie muss stattdessen eine Münze an Wert opfern. Wenn die grüne Leuin keine Münze mehr opfern kann, ist sie zerstört. Die grüne Leuin darf gezogene grüne Murmeln als rote Murmeln zählen.



*Ein Drohn, rinnt sich selbst, rot grinsend, zwischen den Zähnen herunter.*

## Das Hämogoblin

Der Beutel dieses elendigen Klumps enthält 10 Murmeln:

- 6 rote
- 1 weiße
- 3 schwarze

**Stockendes Blut:** Immer, wenn es dem Hämogoblin nicht gelingt, seinen Gegner zu verletzen, gerät sein Gegner in Todesgefahr, und wenn es seinem Gegner nicht gelingt, das Hämogoblin zu verletzen, gerät das Hämogoblin in Todesgefahr. Das Ausmaß dieser Todesgefahr entspricht jeweils der Summe der vom Hämogoblin gezogenen roten und schwarzen Murmeln.

*Ein Klang ersetzt den Geist.*

## Die Harmonie

Der Beutel dieser tönenden Bande enthält 20 Murmeln:

- 5 grüne
- 5 blaue
- 5 weiße
- 5 goldene

**Einton:** In Gegenwart der Harmonie können keine Auseinandersetzungen geführt werden.

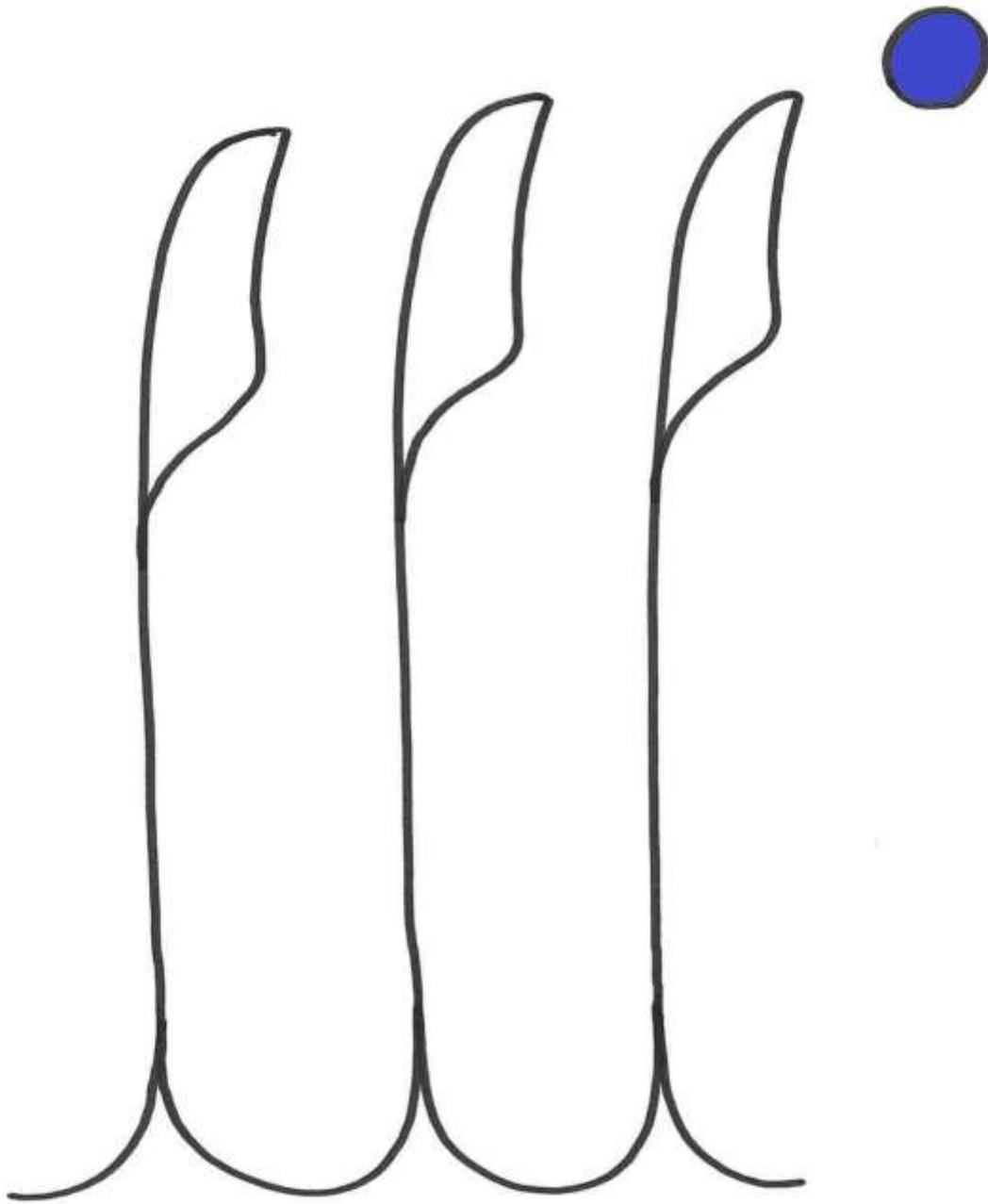
*Blasig trägt sie auf sich dünnster Kinder Schar.*

## Die Hautmutter

Der Beutel dieser grotesken Matriarchin enthält 20 Murmeln:

- 3 rote
- 3 grüne
- 5 blaue
- 4 weiße
- 2 schwarze
- 3 goldene

**Häutung:** Immer, wenn die Hautmutter eine goldene Murmel zieht - einschließlich, wenn sie verletzt wird -, darf sie diese goldene Murmel gegen eine weiße Murmel austauschen und so ein Hautwesen von sich abschälen, das mit ihr verbündet ist. Sie kann dafür auch absichtlich eine Herausforderung bestreiten. Ein Hautwesen kann mit der Hautmutter verschmelzen, wofür diese eine Murmel zieht und durch eine goldene Murmel austauscht, der Beutel des Hautwesens wird geleert.



*In endlosen Schichten quillt Gewebe aus poriger Tiefe.*

## Die Hautquelle

Der Beutel dieses basalen Stroms enthält 20 Murmeln:

●●●	3 rote	<b>Re-Generationen:</b> Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Magie und immer, wenn sie bei einer Auseinandersetzung nur weiße oder nur schwarze Murmeln zieht, bringt die Hautquelle ein neues Hautwesen hervor (meist handelt es sich dabei um eine neue Haut).
●●●●●●●	7 blaue	
○○○○○	5 weiße	
●●●●●	5 schwarze	

*Zu Recht geschnitten bis zur Einigkeit.*

## Die Hautverbündete

Der Beutel dieses epidermalen Umhangs enthält 10 Murmeln:

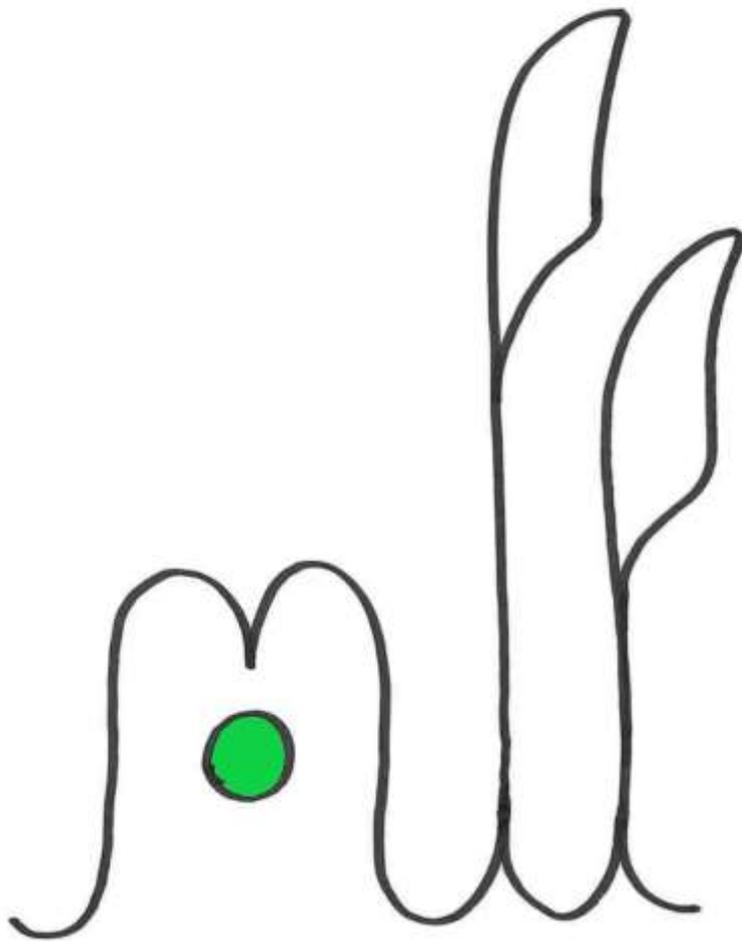
●	1 rote	<b>Schutzschicht:</b> Die Hautverbündete kann eine Personage schützend einhüllen. Wird ihr Schützling verletzt, kann die Hautverbündete stattdessen den Schaden auf sich nehmen. Zieht sie dabei eine rote Murmel, so wird die rote Murmel nicht gegen eine schwarze ausgetauscht.
○○○○○	5 weiße	
●●●●	4 schwarze	

*Aus kalten sonnenlosen Abgründen gebietet sie über ihre ertrunkenen Untertanen.*

## Die Herrin der Tiefe

Der Beutel dieser hinaufbegehrenden Mondanbeterin enthält 20 Murmeln:

●●●●	4 rote	<b>Vielgestaltig:</b> Im Wasser und auf dem Mond darf die Herrin der Tiefe, nachdem sie, gleich wofür, Murmeln aus ihrem Beutel gezogen hat, sich dazu entscheiden, die Murmeln zurückzulegen und noch einmal neu zu ziehen. Die beim zweiten Mal gezogenen Murmeln gelten dann.
●●●●●●●	6 grüne	
●●●●●●	6 blaue	
○○	2 weiße	
●●	2 schwarze	



Formlos, stofflos, kränklich kriechend, Lider sickern, Haut verfärbend.

## Das Hexenlicht

Der Beutel dieses unheimlichen Leuchtens enthält 20 Murmeln:

- 5 grüne
- 12 blaue
- ○ ○ 3 weiße

**Schützende Dunkelheit:** In Anwesenheit einer weiteren Lichtquelle kann das Hexenlicht Todesflüche mittels Herausforderungen auf Magie wirken. Das Hexenlicht kann nur durch Magie oder durch Dunkelheit verletzt werden. Dunkelheit bringt es außerdem automatisch in Todesgefahr.

*Im tiefen Stollennest brandet ein Honigmeer.*

## Die Höhlenbiene

Der Beutel dieses riesigen Insekts enthält 15 Murmeln:

- 4 rote
- 8 grüne
- ○ 2 weiße
- 1 schwarze

**Stachelanze:** Immer, wenn die Höhlenbiene einen Gegner verwundet hat, bringt sie ihn und sich danach sofort in Todesgefahr.

### **Flüssiges Gold**

*Die Tiefen des Honigmeeres im Nest der Höhlenbiene versprechen gewaltige Reichtümer doch ihre klebrigen Gestade bergen auch Gefahren. Der Fallenbeutel des Honigmeeres enthält 10 Murmeln: 5 grüne und 5 goldene. Gezogene goldene Murmeln zählen für die Bestimmung des Erfolges bei Auseinandersetzungen als weiß. Verliert eine Personage eine Auseinandersetzung zum „Entschärfen“ (dem sicheren Abschöpfen des Honigs), so steigt die Schwierigkeit für jede weitere Herausforderung gegen die Falle. Fällt eine Personage bei einer solchen Auseinandersetzung in Ohnmacht, gerät sie in höchste Todesgefahr, da sie droht in den süßen Fluten zu versinken. Gewinnt eine Personage hingegen eine solche Auseinandersetzung, darf sie für jede goldene Murmel, die sie aus dem Beutel des Honigmeeres austauscht, entweder eine Münze Honig einstreichen, oder die Heilkräfte des Honigs genießen und eine Murmel für Heilung ziehen.*

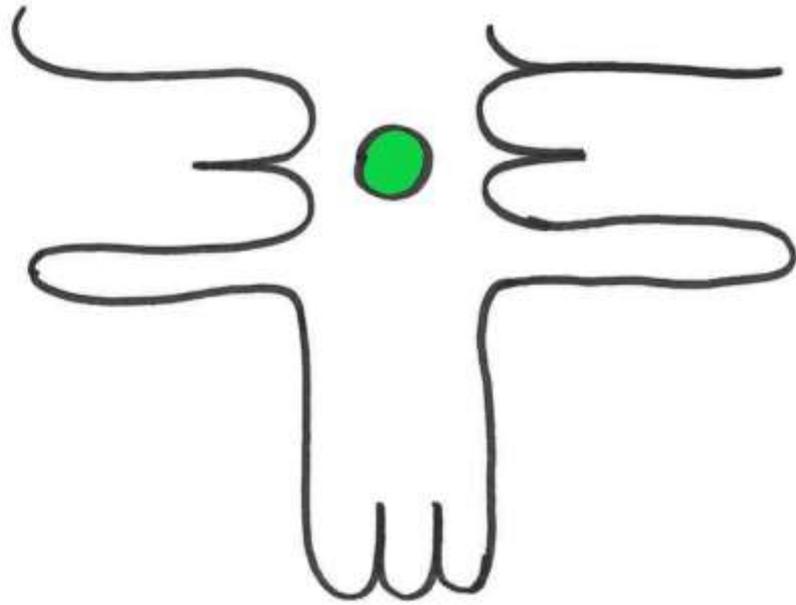
*Ein Opfertäter von Eris in demokratische Sippenhaft genommen und individuell degeneriert.*

## Die Höllenmaschine der Zwietracht

Der Beutel dieser tickenden Zwistbombe enthält 10 Murmeln:

- 1 rote
- 2 grüne
- 1 blaue
- ○ ○ ○ 4 weiße
- 2 schwarze

**Mordzündung:** Wird die Höllenmaschine der Zwietracht getötet, so erleidet die Personage, die sie in Todesgefahr gebracht hat, Verletzungen entsprechend der Anzahl der von der Höllenmaschine der Zwietracht bei der Todesgefahr gezogenen schwarzen Murmeln.



*Vergessen all ihre Schätze, doch nicht die Axt der Väter.*

## Das Holzfällerhörnchen

Der Beutel dieses buschigen Waldläufers enthält 10 Murmeln:

	4 rote	<b>Ahnenaxt:</b> Das Holzfällerhörnchen genießt bei Kampfauseinandersetzungen Vorteil gegen Pflanzen.
	4 grüne	<b>Schweif:</b> Das Holzfällerhörnchen genießt Vorteil auf Geschick für Bewegung im Wald und auf Bäumen.
	1 weiße	
	1 schwarze	

*Aus seinem Stahlgerippe leuchten das überhitzte Hochofenherz, das elektrifizierte Nervenfließband zu hell, um noch die Sterne zu sehen.*

## Der Industriegolem

Der Beutel dieses Maschinenavatars der Arbeit enthält 30 Murmeln:

	12 rote	<b>Seelenlose Maschine:</b> Der Industriegolem kann mit Magie nicht verletzt werden.; Entmenschung: In Auseinandersetzungen gegen Menschen und gegen Maschinen behandeln sowohl der Industriegolem als auch sein Gegner grüne Murmeln als rot und rote Murmeln als grün.
	12 grüne	
	6 schwarze	

*Zu hell ist es, um den Weg zu finden.*

## Das Irrlicht

Der Beutel dieses verheißenden Leuchtens enthält 10 Murmeln:

	5 grüne	<b>Vom Weg abgebracht:</b> Mit einer erfolgreichen Auseinandersetzung auf Magie kann das Irrlicht eine Personage für die Bewältigung einer Reise oder die Überwindung einer Falle benachteiligen.
	5 blaue	



## Die Irrsinnige

Der Beutel dieser Wanderin zwischen Zerrspiegelwelten enthält 20 Murmeln:

●●	2 rote	<b>Einsichten:</b> Die Irrsinnige kann beliebig Chancen ergreifen und ist dabei weder darauf beschränkt, dies nur tun zu können, wenn all ihre gezogenen Murmeln ein- und dieselbe Farbe haben, noch muss sie die Zahl der gewerteten Murmeln auf eins reduzieren. Effektiv kann sie sich also nach dem Ziehen von Murmeln frei entscheiden, was sie überhaupt tun will.
●●●●●	5 grüne	
●●●	3 blaue	
○○○○○ ○○	7 weiße	
●●	2 schwarze	
●	1 goldene	

*Sich selbst ein subfebriles Denkmal halb fertig erst an Leib und Seele.*

## Die Jugend

Der Beutel dieses gemeißelten Rohlings enthält 15 Murmeln:

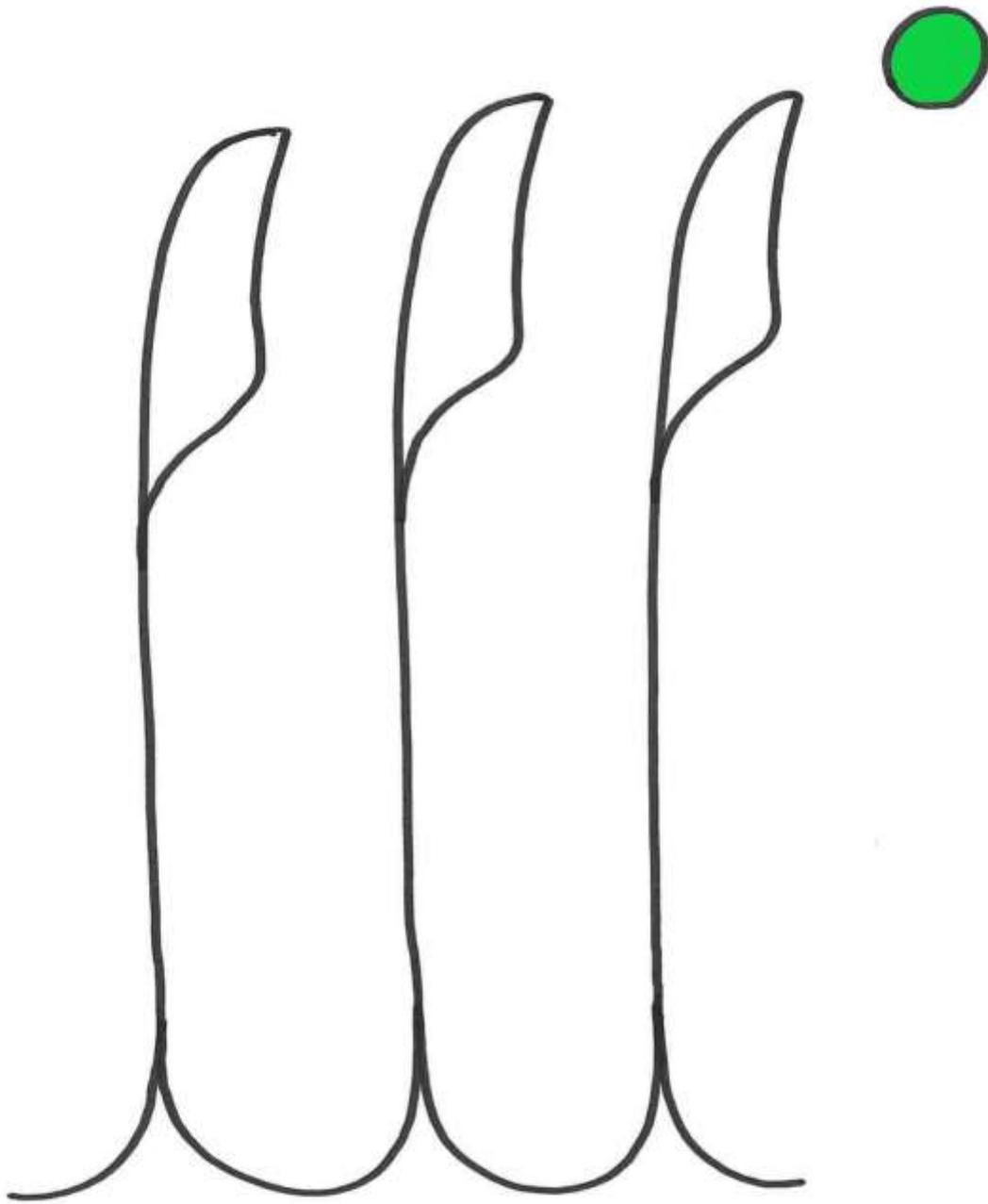
●●●●●●	6 rote	<b>Lehren des Alters:</b> Nach jeder verlorenen Auseinandersetzung erhält die Jugend Erfahrung in Höhe der Murmeln, die sie für die Auseinandersetzung ziehen durfte. Zieht sie dabei eine oder mehrere schwarze Murmeln, müssen alle anderen gezogenen Murmeln gegen schwarze Murmeln ausgetauscht werden. Zieht sie nur schwarze Murmeln, gerät sie in Todesgefahr entsprechend der Zahl gezogener schwarzer Murmeln.
●●	2 grüne	
●	1 blaue	
○○○○○	5 weiße	
●	1 schwarze	

*Aus toten Händen erheben sich die Schwerter erneut ihr blutig Werk zu tun.*

## Der Kampfgeist

Der Beutel dieses Amalgams aus alten Waffen enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●● ●●●●●●●●	18 rote	<b>Viel Feind viel Ehr:</b> Bei Kampfauseinandersetzungen darf der Kampfgeist so viele Murmeln ziehen, wie er Gegner hat.
●●	2 schwarze	



*Im Schatten der Abflussrohre sah ich sie, eine besudelte Loreley.*

## Die Kloakenundine

Der Beutel dieser goldbraunen Schönheit enthält 10 Murmeln:

- 1 rote **Unflätige Melodei:** Auseinandersetzungen gegen die Kloakenundine müssen von Personagen als gemischte Auseinandersetzungen mit schwarz bestritten werden.
- 3 grüne
- 2 blaue
- 3 schwarze
- 1 goldene

*Schwestern - ungleich - im Geiste, sie, schnell den langen Weg gegangen.*

## Die Klugheit

Der Beutel dieses vergeistigten Frauenbildes enthält 20 Murmeln:

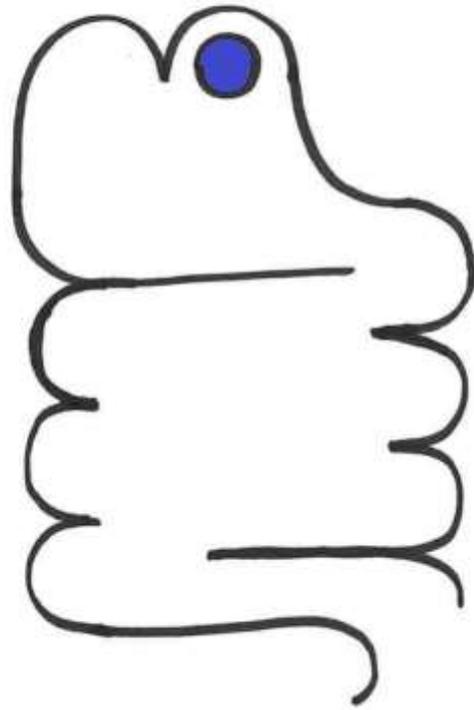
- 2 rote **Klug:** Die Klugheit ist bei Herausforderungen und Auseinandersetzungen auf Geschick oder Magie immer im Vorteil.
- 7 grüne
- 7 blaue
- ooo 3 weiße
- 1 goldene

*Entkleidet bis auf die Knochen doch noch gehüllt in nasse Sackleinen.*

## Die Knochenkatze

Der Beutel dieser neunfachen Widergängerin enthält 9 Murmeln:

- 3 rote **Neun Leben:** Der Beutel der Knochenkatze enthält neun schwarze Schicksalsmurmeln. Wenn die Knochenkatze sterben würde, kann sie stattdessen eine ihrer schwarzen Schicksalsmurmeln opfern. Die Knochenkatze ist daraufhin noch erleben und heilt außerdem eine Murmel.
- 3 grüne
- 1 blaue
- o 1 weiße
- 1 schwarze



*Entführt aus den fernen Gräberfeldern totgeborener Planeten schleppt er grinsend seinen Schweif aus eisigen Ionen hinab zu uns.*

## Der Kometenschädel

Der Beutel dieses fallenden Sternentoten enthält 15 Murmeln:

●●●●●	5 rote	<b>Tödlicher Schweif:</b> Wenn der Kometenschädel mittels einer Auseinandersetzung auf Geschick erfolglos versucht, sich zurückzuziehen oder anderweitig zu bewegen, so richtet er Schaden entsprechend der Anzahl gezogener grüner Murmeln an. Ist der Kometenschädel in der Auseinandersetzung erfolgreich, so gerät sein Gegner zusätzlich zu allen anderen Effekten in Todesgefahr entsprechend der Anzahl gezogener grüner Murmeln.  <b>Einschlag:</b> Wird der Kometenschädel getötet, so erleiden alle Anwesenden Schaden entsprechend der vom Kometenschädel bei seinem Tod gezogenen schwarzen Murmeln, wobei grüne Murmeln jedoch nicht gegen schwarze Murmeln getauscht werden müssen, anschließend geraten alle Personagen, die zumindest eine Murmel gegen eine schwarze Murmel tauschen mussten in Todesgefahr, ebenfalls entsprechend der vom Kometenschädel bei seinem Tod gezogenen schwarzen Murmeln.
●●●	3 grüne	
●●	2 blaue	
○○○	3 weiße	
●●	2 schwarze	

*Die Reste eines ertrunkenen Gottes überkalkt und halb versunken im Grund zwischen den Sternen.*

## Das kosmische Sediment

Der Beutel dieses feinstofflichen Schlicks enthält 20 Murmeln:

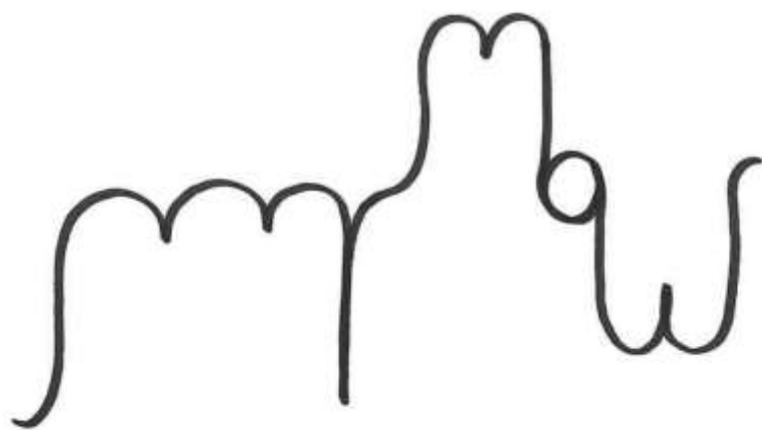
●●●	3 rote	<b>Unter dem ewig liegt:</b> In Gegenwart des kosmischen Sediments werden von Personagen gezogene weiße und goldene Murmeln wie schwarze Murmeln behandelt, um festzustellen, ob eine Personage in Ohnmacht fällt.
●●●●●	5 grüne	
●●●●●●●●●●	9 blaue	
○	1 weiße	
●●	2 schwarze	

*Fluchend den Minderwerten, die das Wertvolle entzweien.*

## Der kriegsgegürtete Gott

Der Beutel dieses ohnmächtigen Selbstporträts enthält 10 Murmeln:

●	1 rote	<b>Scharfmacher:</b> Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Geschick kann der kriegsgegürtete Gott seinen Verbündeten einen Vorteil auf ihre nächste Kampfauseinandersetzung verschaffen.
●●	2 grüne	
○○○○	4 weiße	
●●●	3 schwarze	



*Der Erde verhaftet, dem Kerzenlicht alter Höhlenklöster.*

## Der Krötengott

Der Beutel dieser chemischen Weisheit enthält 15 Murmeln:

●●	2 grüne	<b>Flackernde Erkenntnis:</b> Der Krötengott kann Erfahrung spenden. Dabei gezogene weiße Murmeln dürfen gegen goldene Murmeln getauscht werden, gezogene schwarze Murmeln müssen gegen blaue Murmeln getauscht werden, und alle anderen Murmeln müssen gegen schwarze Murmeln getauscht werden.
●●●●●●	6 blaue	
oooo	4 weiße	
●●	2 schwarze	
●	1 goldene	

*Erregt von einer magnetischen Drohung und vor Erwartung blind für eine andere Gefahr.*

## Das Lächeln

Der Beutel dieses aalglatten Attentäters enthält 20 Murmeln:

●●●●●	5 rote	<b>Ein funkeln des Lächeln:</b> Wenn das Funkeln ein Ziel mit einer erfolgreichen Auseinandersetzung auf Magie abgelenkt hat, darf das Lächeln sofort einen Überraschungsangriff durchführen und eine Anzahl Murmeln entsprechend der Anzahl Murmeln, um die das Funkeln die Auseinandersetzung gewonnen hat, ziehen, um einen Todesstoß als Herausforderung auf Kampf gegen das Ziel auszuführen.
●●●●●●●●●●	9 grüne	
ooooo o	6 weiße	

*Es will sprießen, muss wachsen.*

## Das Leben

Der Beutel dieses fruchtbaren Gewächses enthält 10 Murmeln:

●●●	3 rote	<b>Ewiges Wachstum:</b> Immer, wenn das Leben Murmeln aus seinem Beutel zieht, wird eine zusätzliche Murmel einer Farbe, die gerade gezogen wurde, in seinen Beutel gelegt.
●●●	3 grüne	
oooo	4 weiße	



*In Blüten findet sie Erfüllung diesseits des Spiegelbilds der Sterne.*

## Die Lotosmeisterin

Der Beutel dieser von Staub Erleuchteten enthält 20 Murmeln:

●●	2 rote	<b>Lotoswachträume:</b> Die Lotosmeisterin darf eine Münze opfern und eine Farbe wählen. Alle von ihr gezogenen weißen Murmeln zählen, als ob sie diese Farbe hätten. Dieser Effekt hält bis zum Ende der Begegnung an, oder bis die Lotosmeisterin durch Opfer eine Münze eine neue Farbe wählt.
●●	2 grüne	
●●	2 blaue	<b>Lotoseinflößungen:</b> Die Lotosmeisterin darf eine Münze opfern, um einer willigen Personage Lotos einzuflößen. Wenn diese Personage das nächste Mal Murmeln aus ihrem Beutel zieht, zählen gezogene weiße Murmeln wie Murmeln einer Farbe nach Wahl der Lotosmeisterin.
○○○○○ ○○○○ ○	11 weiße	
●	1 schwarze	
●●	2 goldene	

*Mein Blut entführt mich in den Himmel.*

## Die Luftzecke

Der Beutel dieses luftigen Parasiten enthält 5 Murmeln:

●	1 grüne	<b>Blutsauger:</b> Mit einer Herausforderung auf Geschick kann sich die Luftzecke im Nacken eines arglosen Opfers festbeißen, und beginnt Blut zu trinken. Aus ihrem Beutel werden jeden Tag drei Murmeln gezogen und für jede schwarze Murmel, muss eine Murmel aus dem Beutel ihres Opfers gegen eine schwarze Murmel ausgetauscht werden.
●●●●	4 schwarze	<b>Blutballon:</b> Der Hinterleib einer Luftzecke schwillt rasant zu einem Ballon voll Blut und Gasen an, an dem sie mit ihrem so wehrlos gemachten Opfer in die Luft steigt. Wird die Luftzecke verletzt und dabei mindestens eine schwarze Murmel gezogen, so platzt der vollgesogene Parasit und ihr Opfer stürzt zusammen mit den Fetzen in die Tiefe.

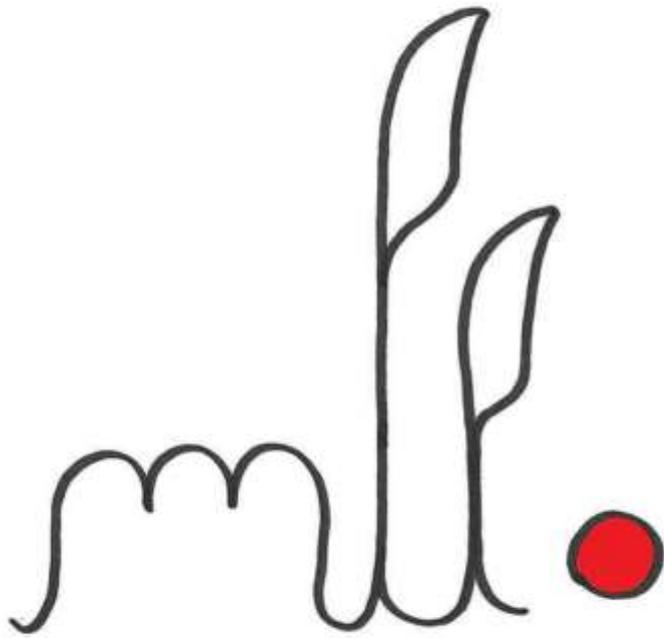
**Die Zeckenkrone**  
*Dieser mit Stacheln und Kieferklauen besetzte Stirnreif beißt sich in der Kopfhaut fest, was eine leichte Verletzung verursacht. Ein Opfer, das die Zeckenkrone trägt, ist zwar nicht geschützt vor dem Blutdurst der Luftzecke, kann aber deren Flug kontrollieren und sich von ihr gezielt durch die Gegend tragen und auf dem Boden absetzen lassen.*

*Es rumort, die Seiten machen Angst.*

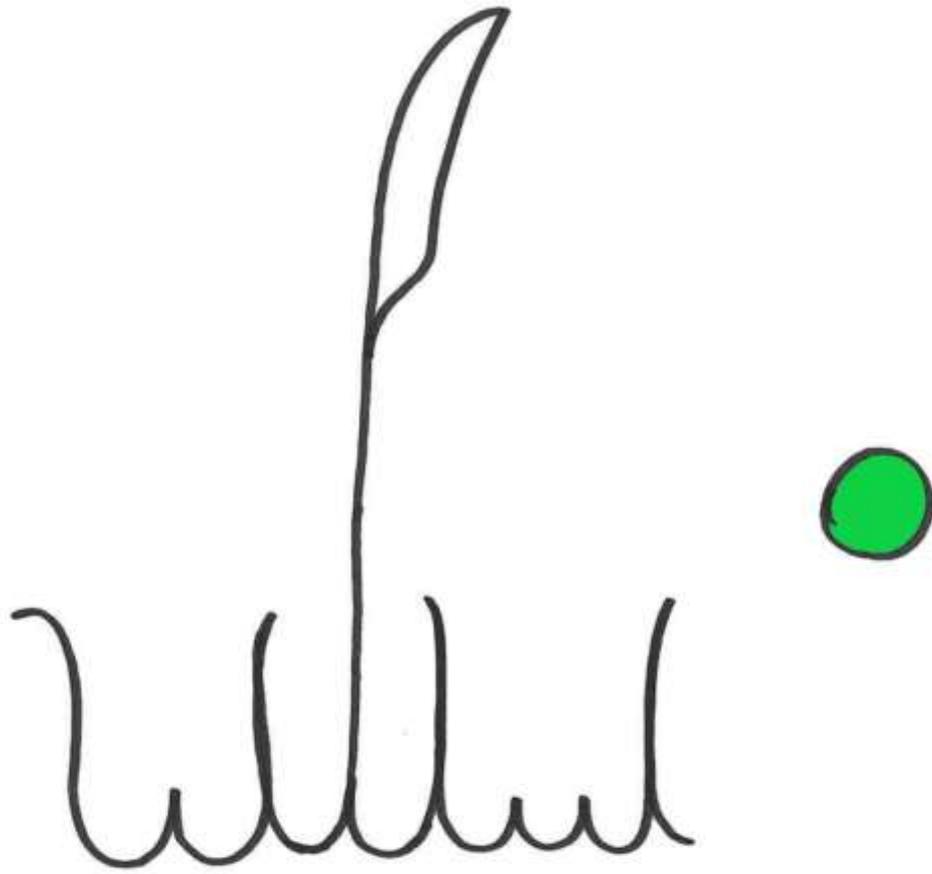
## Der Mann vom ungelesenen Buch

Der Beutel dieses verhärmten Halbgelehrten enthält 10 Murmeln:

●●	2 grüne	<b>Flügel der Furcht:</b> Der Mann vom ungelesenen Buch darf weiße Murmeln als grüne Murmeln behandeln, um zu fliehen.
●	1 blaue	
○○○○○	5 weiße	
●●	2 schwarze	







*Sein Schatten zirpt das Echo eines Totenlieds.*

## Das Mausoleumsheimchen

Der Beutel dieser unscheinbaren Friedhofsmusikantin enthält 5 Murmeln:

- |    |            |  |
|----|------------|--|
| ●  | 1 grüne    | <b>Totenlieder:</b> Mit einer schweren Herausforderung auf Geschick kann das Mausoleumsheimchen Untoten einen Todesstoß versetzen, dessen Ausmaß der Anzahl gezogener grüner Murmeln entspricht. Und mit einer schweren Herausforderung auf Magie kann es Untote heilen, eine Murmel je gezogener blauer Murmel. |
| ●● | 2 blaue    |  |
| ○  | 1 weiße    |  |
| ●  | 1 schwarze |  |
|    |            |  |

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

## Die Medusa

Der Beutel dieser sterblichen Gorgone enthält 20 Murmeln:

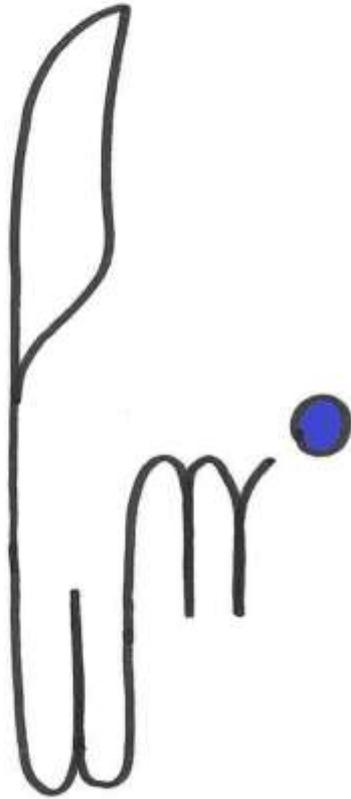
- |        |         |   |
|--------|---------|---|
| ●●●●●● | 6 rote  | <b>Versteinernder Blick:</b> Im Kampf mit der Medusa muss eine Personnage stets gemischte Auseinandersetzungen mit Geschick bestreiten, um ihrem Blick zu entgehen. Zieht sie keine grüne Murmel, so gerät sie zusätzlich zu allen anderen Effekten der verlorenen Auseinandersetzung automatisch in schreckliche Todesgefahr und muss dementsprechend vier Murmeln ziehen. |
| ●●●●●● | 6 grüne |   |
| ●●     | 2 blaue |   |
| ○○○○○○ | 6 weiße |   |

*Ein Tollpatsch, wer Böses denkt.*

## Der Meuchling

Der Beutel dieses böartigen kleinen Menschenfressers enthält 10 Murmeln:

- |      |            |  |
|------|------------|--|
| ●●●● | 4 rote     | <b>Tölpelhaft:</b> Bei einer Auseinandersetzung mit dem Meuchling zählen von seinem Gegner gezogene weiße Murmeln so, als ob sie die benötigte Farbe hätten. |
| ●●●  | 3 grüne    |  |
| ○    | 1 weiße    |  |
| ●●   | 2 schwarze |  |



*Ein Augenaufschlag und ein Hauch von Pest.*

## Die Miasmasymphe

Der Beutel dieser erstickenden Schönheit enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●● 12 blaue  
●●

○○○○○ ○○○ 8 weiße

**Atemberaubend ansteckend:** Personagen, die in Auseinandersetzungen mit der Miasmasymphe verstrickt werden, drohen sich anzustecken. Für diesen Zweck werden die blauen Murmeln der Miasmasymphe als schwarze Murmeln behandelt.

**Nur Luft und Liebe:** Die Miasmasymphe kann nicht durch Kampfausinandersetzungen verletzt werden.

*Beinlos brüllt es nach Galaxien zu trinken.*

## Das Mondkalb

Der Beutel dieser lunaren Mißgeburt enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●● 8 rote

●●●● 4 blaue

○○○ 3 weiße

●●●●● 5 schwarze

**Sternengebrüll:** Wenn das Mondkalb in Todesgefahr gerät und dabei mindestens eine blaue oder aber nur weiße Murmeln zieht, wird durch sein Brüllen eine kosmische Wesenheit angelockt. Das Mondkalb kann sich selbst in Todesgefahr bringen.

*Irgendwo zwischen Stämmen oder unter Laub wartet der Alte Wald selbst?*

## Das Monster im Eichenwald

Der Beutel dieses erahnten Schreckens enthält 20 Murmeln:

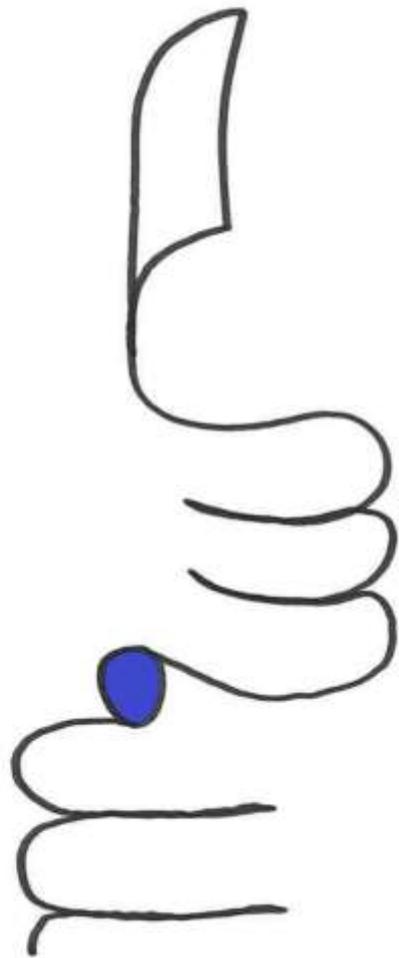
●●●●●●● 7 rote

●●●●●●● 7 grüne

●●● 3 blaue

●●● 3 schwarze

**Schatten der Furcht:** Gegner des Monsters im Eichenwald müssen gezogene weiße Murmeln als schwarz zählen.



*Leinen und Leder ein königliches Gewand für die Ewigkeit.*

## Die Mumie

Der Beutel dieses einbalsamierten Würdenträgers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●	10 rote	<b>Der Fluch der Mumie:</b> Wird die Mumie durch eine Personage vernichtet, so gerät diese sofort in Todesgefahr (drei Murmeln).
●●	2 grüne	<b>Trockenes Leinen und heilige Öle:</b> Muss die Mumie in einer Konfrontation mit Feuer Murmeln ziehen (beispielsweise bei einer Herausforderung, um durch eine brennende Tür zu brechen, oder wenn sie mit einem flammenden Schwert verwundet wird), so zählen ihre weißen Murmeln als schwarz.
●●●●●	5 blaue	
○○○	3 weiße	

*Mit totem Puls durchstrahlt sein Ring den Körper rot bis auf die Knochen.*

## Der Nekromant

Der Beutel dieses vor langer Zeit gestorbenen Zauberers enthält 20 Murmeln:

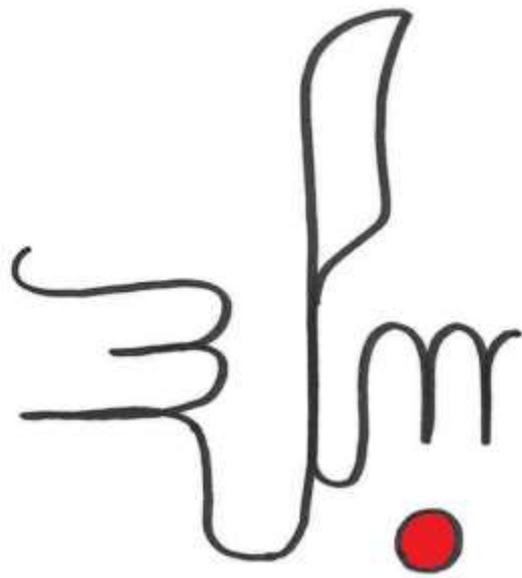
●●●	3 rote	<b>Verhöhnung des Lebens:</b> Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Magie kann der Nekromant einen toten Körper in einen Zombie verwandeln, der ihm gehorchen muss.
●●	2 grüne	<b>Ewig währende Sklaverei:</b> Der Nekromant kann Magie verwenden, um andere Untote zu heilen.
●●●●●●●●●●●●●●●●	13 blaue	
●●	2 schwarze	

*Die Vielen wollen Alle sein.*

## Das Nest

Der Beutel dieser diversen Insekten enthält 10 Murmeln:

●●●	3 rote	<b>Ungezieferregeneration:</b> Wenn sich Kerbtiere in der Nähe aufhalten, wird das Nest zusätzlich zu allen anderen etwaigen Effekten geheilt, immer wenn es eine oder mehrere grüne Murmeln zieht, wobei die Heilung der Anzahl der gezogenen grünen Murmeln entspricht.
●●●	3 grüne	
●	1 blaue	
○○	2 weiße	
●	1 schwarze	



## Das Nichts

Der Beutel dieses blinden Flecks enthält keine Murmeln.

**Nichts:** Begibt sich eine Personage in eine Auseinandersetzung mit dem Nichts, werden alle von ihr dafür gezogenen Murmeln weggelegt. Sie kommen nicht zurück in den Beutel und werden nicht ersetzt.

*Hingestreckt auf der Ofenbank spendet sie kalte Wärme gegen wertloses Geld.*

## Die Ofenhure

Der Beutel dieser heißen Arbeiterin enthält 10 Murmeln:

●●	2 rote	<b>Alles ohne Liebe:</b> Für jede an sie gezahlte Münze kann die Ofenhure je eine Murmel ziehen, um zu versuchen, die zahlende Personage zu heilen. Für jede von der Ofenhure dabei gezogene grüne Murmel darf die Personage eine Murmel für Heilung ziehen. Für jede von der Ofenhure gezogene schwarze Murmel, muss sie eine der erhaltenen Münzen opfern.
●●●	3 grüne	
○	1 weiße	
●●●●	4 schwarze	

*Zu gerne würde es aus seinem schwarzen Gefängnis springen und durchs ganze Haus tanzen.*

## Das Ofenmännlein

Der Beutel dieses rotbärtigen Brandstifters enthält 15 Murmeln:

●●●●●●●●	8 rote	<b>In Schutt und Asche:</b> Das Ofenmännlein kann mit einer Herausforderung auf Kampf Gebäude und Festungen von innen heraus in Brand setzen und so Schaden in Höhe der gezogenen roten Murmeln an ihnen anrichten.
●	1 grüne	
●●●	3 blaue	
○	1 weiße	
●●	2 schwarze	

305

*Vorbestimmt rinnt sein Segen den Altar hinunter und gierig trinkt die Erde.*

## Das Opfer

Der Beutel dieses unfreiwilligen Spenders enthält 10 Murmeln:

ooooo ooooo

10 weiße

**Libation:** Fügt eine Personnage dem Opfer eine Verletzung zu, so darf diese Personnage für jede weiße Murmel, die das Opfer dabei gegen eine schwarze Murmel austauschen muss, bei ihrer nächsten Herausforderung oder Auseinandersetzung auf Magie, eine andersfarbige Murmel so behandeln, als ob sie blau wäre. Bringt eine Personnage das Opfer in Todesgefahr und tötet es, so darf diese Personnage für jede schwarze Murmel, die das Opfer dabei gezogen hat, bei ihrer nächsten Herausforderung oder Auseinandersetzung auf Magie, eine andersfarbige Murmel so behandeln, als ob sie golden wäre.

*Stellt Fragen und gibt Antworten, die niemand weiß.*

## Das Orakel

Der Beutel dieses zukunftsunschwängerten Sendboten enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 grüne

**Rätselspiel:** 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 Rätselspiel jedoch verliert, wird automatisch Opfer eines Todesfluchs entsprechend der Zahl an Murmeln, um die das Orakel gewonnen hat.

●●●●●

5 blaue

*Den Buchstaben eines Gesetzes folgend, das auf Wachstafeln ohne Spur sich ändert doch unvermeidlich stets die gleichen trifft.*

## Das ordnende Haus

Der Beutel dieses kopflös Denkenwollenden enthält 10 Murmeln:

●●

2 rote

**Sei gewarnt!** Mit seiner ersten erfolgreichen Auseinandersetzung auf Kampf richtet das ordnende Haus keinen Schaden an.

●

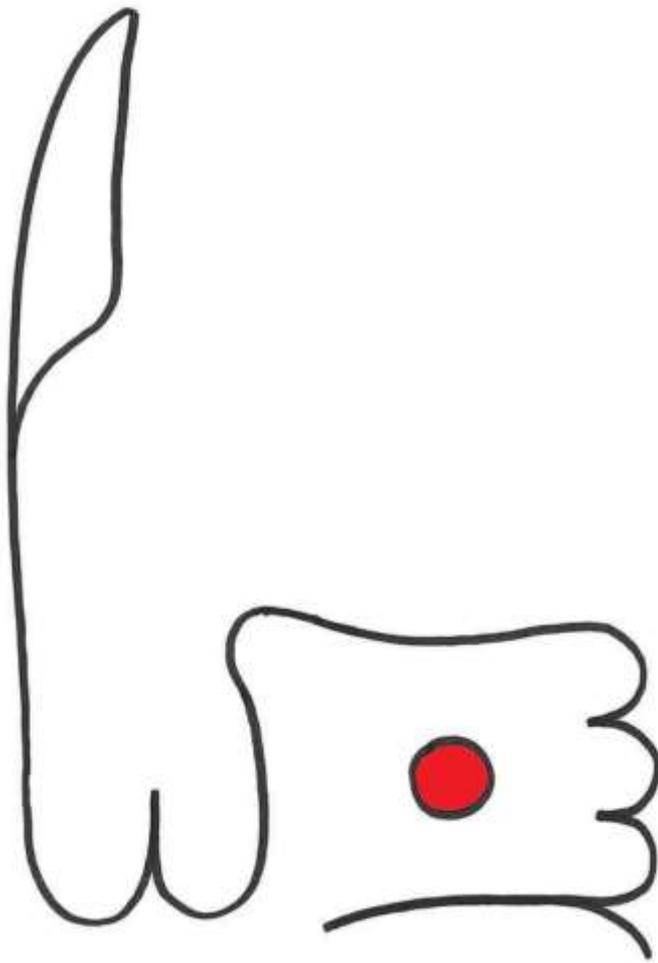
1 grüne

ooooo

5 weiße

●●

2 schwarze



*Stählerne Schalen all über all eine über der anderen.*

## Die Panzerwache

Der Beutel dieses plattenbedeckten Schildkämpfers enthält 10 Murmeln:

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

**Überschwere Rüstung:** Wenn die Panzerwache in einer Kampfauseinandersetzung wenigstens eine rote Murmel zieht, wird sie nicht verwundet, selbst wenn ihr Gegner mehr rote Murmeln gezogen hat.

*Verbrennt, wer es erhascht.*

## Das Phosphorglühwürmchen

Der Beutel dieser brennenden Insektenprinzessin enthält 5 Murmeln:

- 2 grüne
- 1 blaue
- 2 schwarze

**Weißer Funken:** Bei einer Auseinandersetzung gegen das Phosphorglühwürmchen erleiden Gegner automatisch Feuerschaden in Höhe von drei Murmeln.

*Geld oder Leben auf See.*

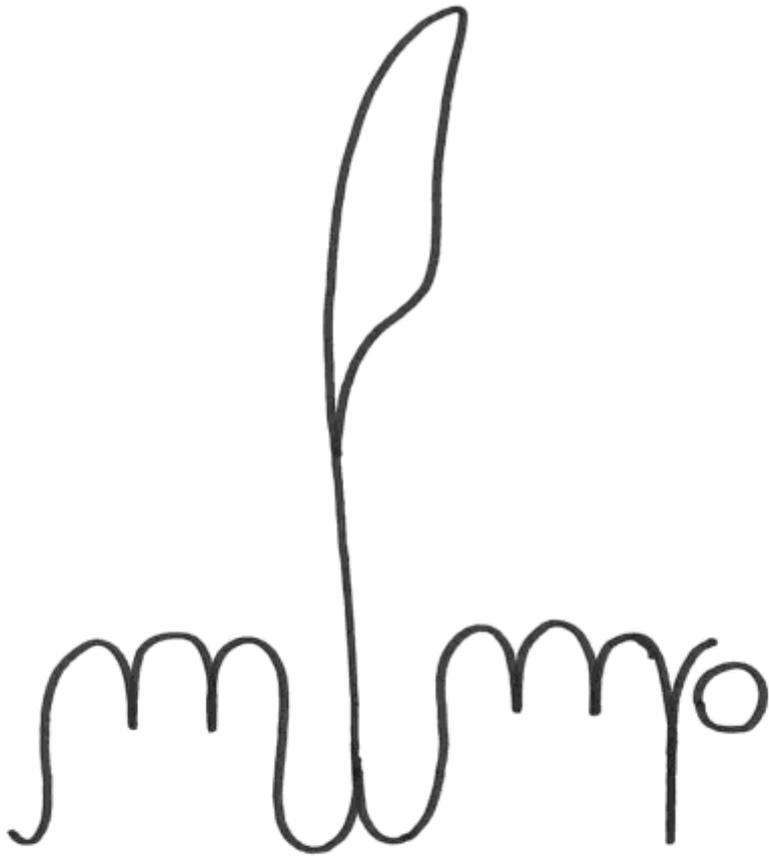
## Der Pirat

Der Beutel dieses wettergegerbten Halsabschneiders enthält 20 Murmeln:

- 10 rote
- 6 grüne
- 4 weiße

**Seefest:** Wenn die Umgebung wegen unsicheren oder schwankenden Grundes, wegen Balancieren auf schmalen Graten, Klettern und Schwingen an Seilen, wegen Wellen oder Wind eine mit grünen Murmeln gemischte Herausforderung oder Auseinandersetzung notwendig macht, darf der Pirat sie als normale Herausforderung oder Auseinandersetzung behandeln.;

*Das Krafttier des Piraten, der bunte Papagei, sitzt auf dessen Schulter. Der Einsatz des Papageien zählt, als ob 2 rote, 1 grüne, 1 blaue und 1 goldene Murmel gezogen worden wären.*



*Knochenweiß das Gebet und hart wie durchscheinend.*

## Der Porzellanmönch

Der Beutel dieses blaugeäderten Maskenbetbruders enthält 20 Murmeln:

●●	2 rote	<b>Abweisend:</b> Bei der Verwendung von Magie zu Verteidigung in Herausforderungen und bei Auseinandersetzungen zum Bannen fremder Magie zählt der Porzellanmönch gezogene weiße Murmeln als blaue Murmeln.
●●	2 grüne	
●●●●●●	6 blaue	
ooooo ooooo	10 weiße	

*Die Glocken klirren, der Hirtenstab splittert.*

## Die Porzellanpäpstin

Der Beutel dieser goldgeränderten Maskenheiligkeit enthält 20 Murmeln:

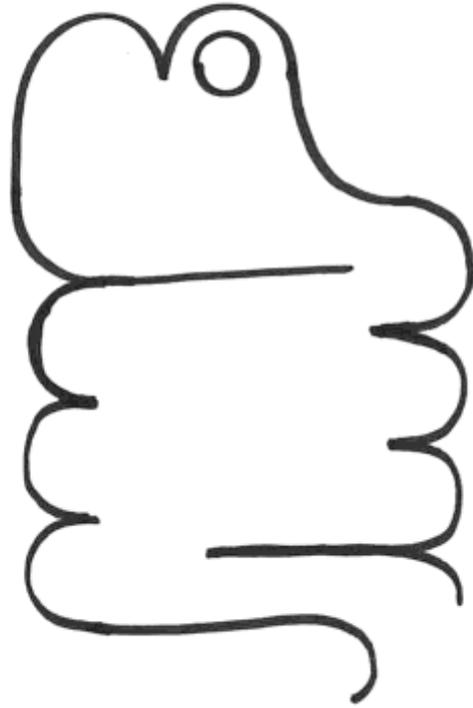
●●	2 rote	<b>Feierlich:</b> Solange sie mit mindestens einem weiteren Porzellanwesen zusammen agiert, zählt die Porzellanpäpstin gezogene weiße Murmeln als goldene Murmeln.
●●	2 grüne	
●●	2 blaue	
ooooo ooooo	10 weiße	
●●●●	4 goldene	

*Fragiler Schild hält Stand dem Drachenfeuer.*

## Der Porzellanritter

Der Beutel dieses blaugeäderten Maskenreiters enthält 20 Murmeln:

●●●●●	5 rote	<b>Gebrannt:</b> In Herausforderungen, die mit Feuer zu tun haben, und in Auseinandersetzungen gegen Feuerkreaturen zählt der Porzellanritter gezogene weiße Murmeln als rote Murmeln.
●●	2 grüne	
●●●	3 blaue	
ooooo ooooo	10 weiße	



*Unbewegte Lippen sprechen jede Sprache.*

## Der Porzellanwanderer

Der Beutel dieses blaugeäderten Maskenreisenden enthält 20 Murmeln:

●●	2 rote	<b>Kunstvoll:</b> In sozialen Herausforderungen und Auseinandersetzungen zählt der Porzellanwanderer gezogene weiße Murmeln als grüne Murmeln.
●●●●●	5 grüne	
●●●	3 blaue	
○○○○○ ○○○○	10 weiße	

*Nach-Bote einer un-nahen Fast-Zeit, jenes vor-geburtlichen Noch-Nicht-Lebens.*

## Das Praezoon

Der Beutel dieser organischen Komplexität enthält 15 Murmeln:

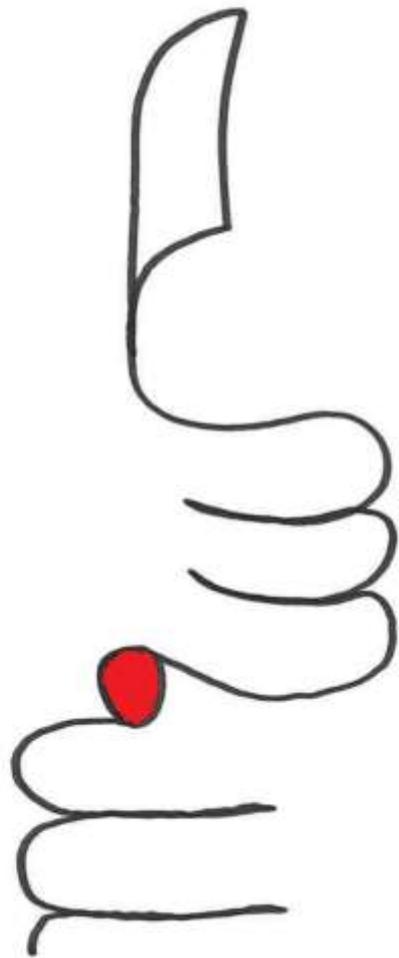
●●●●	4 rote	<b>Vorsintflutliche Fremdartigkeit:</b> Personagen sind in Auseinandersetzungen gegen das Praezoon und bei gegen es gerichteten Herausforderungen stets im Nachteil.
●●●	3 grüne	
○○○○	4 weiße	
●●●●	4 schwarze	

*Ein Herrscher über Küsten und Meere erhebt in majestätischer Geste die eiserne Schere ganz ohne Handschuh und Samt.*

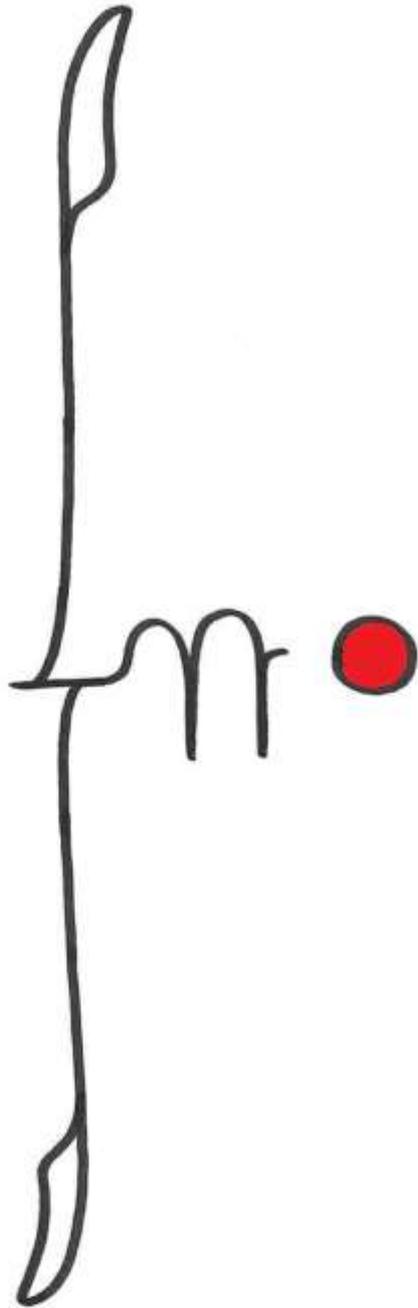
## Der Purpurwinker

Der Beutel dieser menschengroßen Krabbe, deren purpur leuchtende Schere ihre Opfer in ihren Bann schlägt, während sie ihnen Glieder und Hälse abtrennt, enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●	8 rote	<b>Hypnotischer Scherentanz:</b> Zieht der Purpurwinker in einer Kampfauseinandersetzungen seine purpurne Murmel, so werden alle von seinem Widersacher in der Auseinandersetzung gezogenen Murmeln als weiße Murmeln behandelt und der Angriff des Purpurwinkers zählt als Todesstoß.
●●●●●	5 grüne	
○○○○○ ○	6 weiße	
●	1 purpur	







*Ihr Schnabel ein Schwert, des geraubten Goldes voll.*

## Die Rieseneelster

Der Beutel dieser gefiederten Diebin enthält 20 Murmeln:

- 5 rote
- 9 grüne
- ooo 3 weiße
- 3 schwarze

**Diebisch:** Im Kampf kann die Rieseneelster 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.

*Aus dem Sattel gehoben, fand sich auf dem Kampfplatz nur mehr eine silbrige Spur.*

## Die Ritterschnecke

Der Beutel dieses gewunden behelmt Panzerreiters enthält 20 Murmeln:

- 14 rote
- 1 grüne
- 3 blaue
- oo 2 weiße

**Zwiegestaltig:** Die Ritterschnecke kann sich mittels einer sehr leichten Herausforderung in Magie von Schneckengestalt in Rittergestalt und – samt aller Ausrüstung der Rittergestalt – wieder zurück verwandeln. Wird sie in Rittergestalt verletzt und wird dabei eine oder mehr blaue Murmeln gezogen, so werden nur die blauen Murmeln gegen schwarze Murmeln ausgetauscht, alle anderen Murmeln werden zurück in ihren Beutel gelegt, und sie verwandelt sich augenblicklich in Schneckengestalt. In Schneckengestalt ist die Ritterschnecke wehrlos.

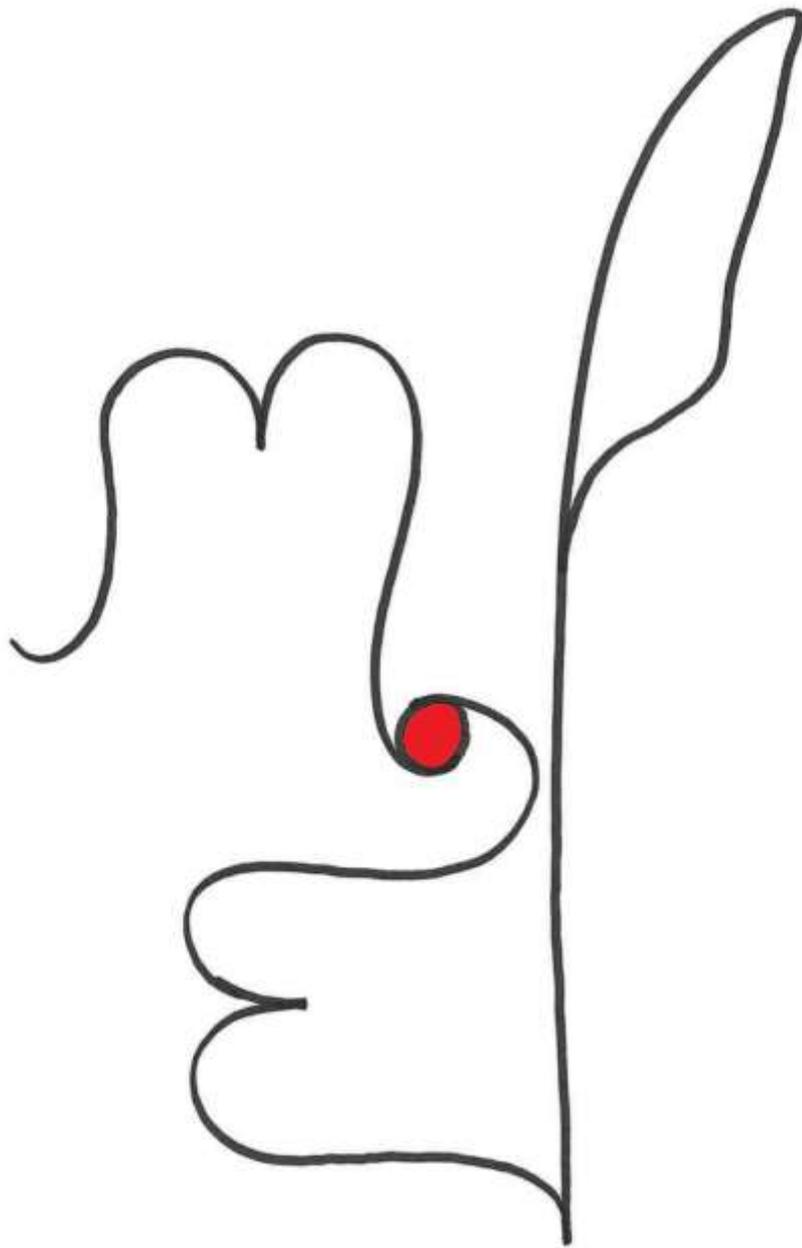
*Memetisch wetzt es die Messer und will befolgt werden.*

## Das Ritual

Der Beutel dieser Zwänge der Vorzeit enthält 10 Murmeln:

- 2 rote
- 3 grüne
- 3 blaue
- oo 2 weiße

**Zwänge:** Alle Auseinandersetzungen und Herausforderungen in Anwesenheit des Rituals müssen gemischt mit Magie und Geschick abgelegt werden - Magie gemischt mit Geschick, Geschick gemischt mit Magie, und Kampf gemischt mit Magie und Geschick gleichzeitig.



*Rot! wie in Beerenblut an der Höhlenwand so im Leben.*

## Das rote Mammut

Der Beutel dieses wehrhaften Rüsselriesen enthält 25 Murmeln:

●●●●●●●●●● 10 rote

**Blutwahn:** Wenn das rote Mammut bei einer Auseinandersetzung auf Kampf eine oder mehr schwarze Murmeln zieht, zählen alle seine gezogenen grünen Murmeln als rot.

●●●●●●●●●● 9 grüne

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 6 weiße

*Das Mal brennt und bohrt sich durch den Muskel bis es in der Tiefe des Blutes den Verstand verzehrt.*

## Das rote Zeichen

Der Beutel dieses memetischen Schnitts enthält 10 Murmeln:

●●●●●●●●●● 7 rote

**Weitergabe:** Wenn das rote Zeichen einen Gegner verletzt, so gerät dieser in Anschluss sofort in Todesgefahr entsprechend der Schwere der Verletzung. Zieht der Gegner eine schwarze Murmel, stirbt er nicht, sondern verwandelt sich in ein rotes Zeichen.

●●● 3 schwarze

*Sie schlängelt sich durch ein Meer von Blut, daher erst ihre Farbe.*

## Die Rubinviper

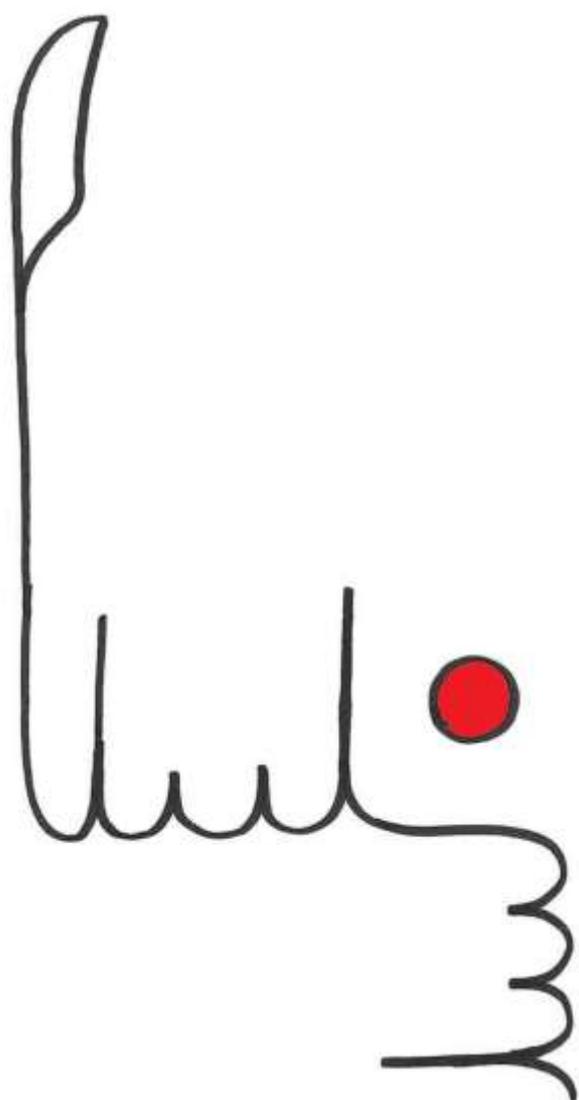
Der Beutel dieser leuchtend roten Otter enthält 10 Murmeln:

●●● 3 rote

**Gerinnungshemmendes Gift:** Wenn eine Personnage in einer Auseinandersetzung mit der Rubinviper schwarze Murmeln zieht, erleidet sie sofort eine Verletzung entsprechend der Anzahl der gezogenen schwarzen Murmeln.

○ 1 weiße

●● 2 schwarze



*Regentränen fallen im Schatten ihrer Schwingen.*

## Die Schauereule

Der Beutel dieses trauerschweren Vogels enthält 15 Murmeln:

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

**Klamme Nacht:** Im nächtlichen Regen, der unter den Schwingen der Schauereule fällt, erleiden Personagen vor Angst und Traurigkeit Nachteil auf Geschick und zählen gezogene weiße Murmeln als schwarz.

*Da liegt der Regenbogen - in Scherben.*

## Der Schicksalsgott

Der Beutel dieser Verkörperung der Vorbestimmung enthält 25 Murmeln:

- 8 rote
- 8 grüne
- 8 blaue
- 1 schwarze

**Das Schicksals ergreifen:** Wird der Schicksalsgott getötet, so wird sofort sein Beutel ausgeleert und alle enthaltenen roten, grünen und blauen Murmeln als Schicksalsmurmeln unter seinen Bezwingern verteilt.

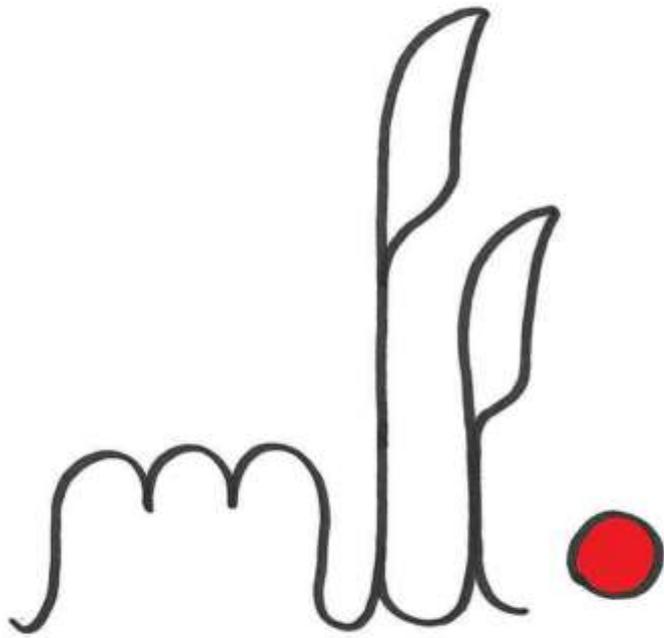
*Unbesiegbar siegt er am Ende über sich selbst.*

## Der Schicksalsgott

Der Beutel dieser Verkörperung der Vorbestimmung enthält 25 Murmeln:

- 8 rote
- 8 grüne
- 8 blaue
- 1 schwarze

**Vorbestimmter Sieg:** Auseinandersetzungen gegen den Schicksalsgott können nur mit Schicksalsmurmeln gewonnen werden. Wenn keine Schicksalsmurmeln verwendet werden, wird eine erfolgreiche Auseinandersetzung gegen den Schicksalsgott als unentschieden gewertet.



*Wetzt sein Geweih an alten Mauern als wären's junge Bäume.*

## Der Schleifhirsch

Der Beutel dieser lebendigen Belagerungsmaschine enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●●●●●●● 11 rote

●

●●●●● 5 grüne

○○○○ 4 weiße

**Kriegsgeweih:** Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Kampf kann der Schleifhirsch mit seinem Geweih Mauern sprengen, Eisengitter verbiegen und Burgtore aus den Angeln heben. Für jede gezogene rote Murmel muss eine so attackierte Festung eine ihrer Murmeln gegen eine schwarze Murmel austauschen.

*Gegen die Liquormole brandet ein Ozean mit dumpfem Brüllen.*

## Die Schmerzwelle

Der Beutel dieser durchbrechenden Tide enthält 20 Murmeln:

●●●●●●● 7 rote

●● 2 grüne

●●●● 4 blaue

●●●●●●● 7 schwarze

**Geteilter Schmerz:** Für jede bei einer Auseinandersetzung von der Schmerzwelle gezogene schwarze Murmel muss ihr Gegner eine Murmel eine seiner gezogenen farbigen Murmeln als schwarze Murmel behandeln.

*Dem umschlungenen Opfer hackt sie die Augen aus.*

## Die Schnabelschlange

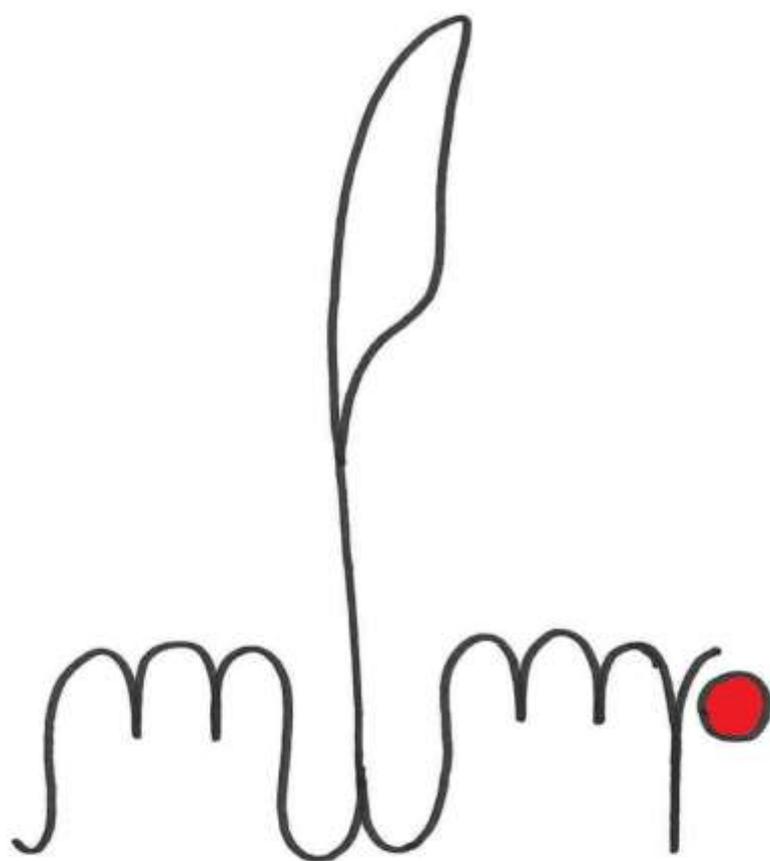
Der Beutel dieses raubvogelhaften Reptils enthält 10 Murmeln:

●●●● 4 rote

●●● 3 grüne

○○○ 3 weiße

**Verstümmlerin:** Fügt die Schnabelschlange einem Gegner Verletzungen zu, so hat sie die Wahl, ob die gezogenen Murmeln des Gegners an Stelle von schwarzen gegen weiße Murmeln ausgetauscht werden sollen.



*Süßholz raspelt sie mit seiner Zunge.*

## Der Schneckencharmeur

Der Beutel dieses schneckenköpfigen Verführers enthält 10 Murmeln:

- |         |         |  |
|---------|---------|--|
| ●       | 1 rote  | <b>Schmeichlerisch:</b> In sozialen Situationen zieht der Schneckencharmeur immer mindestens vier, in intimen Situationen zieht sie sogar grundsätzlich fünf Murmeln.          |
| ●●●●●●● | 7 grüne | <b>Liebespeil:</b> Kommt es aus einer intimen Situation heraus zum Kampf, so darf der Schneckencharmeur für Auseinandersetzungen seine grünen Murmeln als rote Murmeln zählen. |
| oo      | 2 weiße |  |

*Einzigartig und fraktal, wunderbar und kalt.*

## Die Schneeflocke

Der Beutel dieser toten Idee enthält 10 Murmeln:

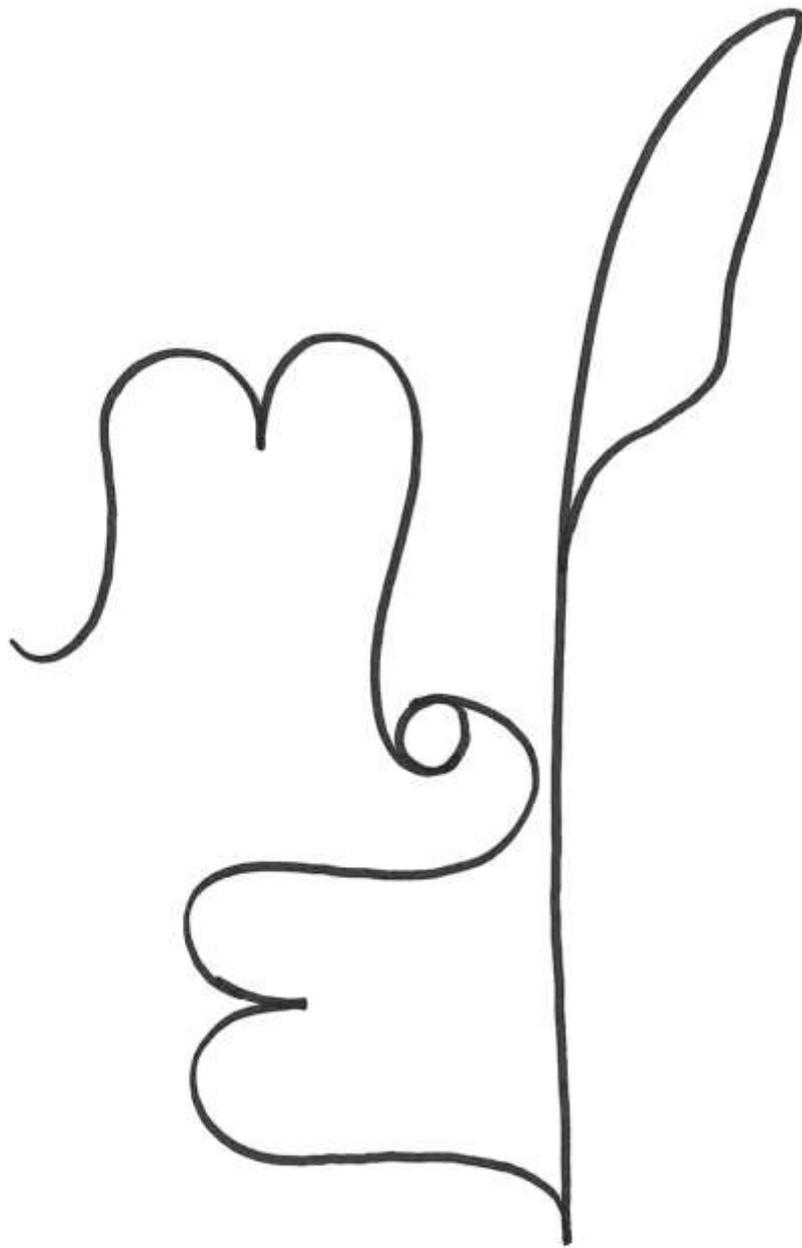
- |             |          |   |
|-------------|----------|---|
| ooooo ooooo | 10 weiße | <b>Blühender Reif:</b> Zusätzlich zu allen anderen Ergebnissen, erhält die Schneeflocke bei jeder Auseinandersetzung Erfahrung, für jede weiße Murmel, die sie mehr gezogen hat als ihr Gegner. Die Schneeflocke kann Auseinandersetzungen auf weiße Murmeln beginnen, um diesen Effekt auszulösen. |
|-------------|----------|---|

*Die Rüstung zu dunkel, um das Blut zu sehen.*

## Der schwarze Ritter

Der Beutel dieses unheimlichen Kriegers enthält 20 Murmeln:

- |                    |            |   |
|--------------------|------------|---|
| ●●●●●●●●●●<br>●●●● | 14 rote    | <b>Todesbote:</b> Immer, wenn der schwarze Ritter einen Gegner verletzt oder in Todesgefahr bringt, muss dieser eine Murmel mehr ziehen als sonst üblich. |
| ●●●●               | 4 grüne    |   |
| ●●                 | 2 schwarze |   |



*Wir fürchten uns vor dem Schwert des Lammes.*

## Das Schwertlamm

Der Beutel dieses strafenden Tieres enthält 25 Murmeln:

- 6 rote
- 5 grüne
- 5 blaue
- 6 weiße
- 3 goldene

**Heere richten:** Wenn das Schwertlamm bei einer Schlacht in erster Reihe kämpft, so wird das gegnerische Heer zerschlagen, es sei denn, es zieht in der Schlacht nur weiße Murmeln.

*Ein riesiges Auge starrt weit aufgerissen aus der Tiefe eines Meers von Träumen.*

## Das Sehungeheuer

Der Beutel dieses tiefblauen Benthophthalmos enthält 30 Murmeln:

- 8 rote
- 4 grüne
- 10 blaue
- 6 weiße
- 2 schwarze

**Wahrsichtig:** Personagen, die dem Sehungeheuer entgegentreten, müssen ihren Beutelinhalt inspizieren lassen. Wenn das Sehungeheuer Schaden verursacht, so werden die Murmeln für die Verletzung nicht zufällig gezogen, sondern das Sehungeheuer kann gezielt aus den Murmeln im Beutel seines Gegners auswählen.

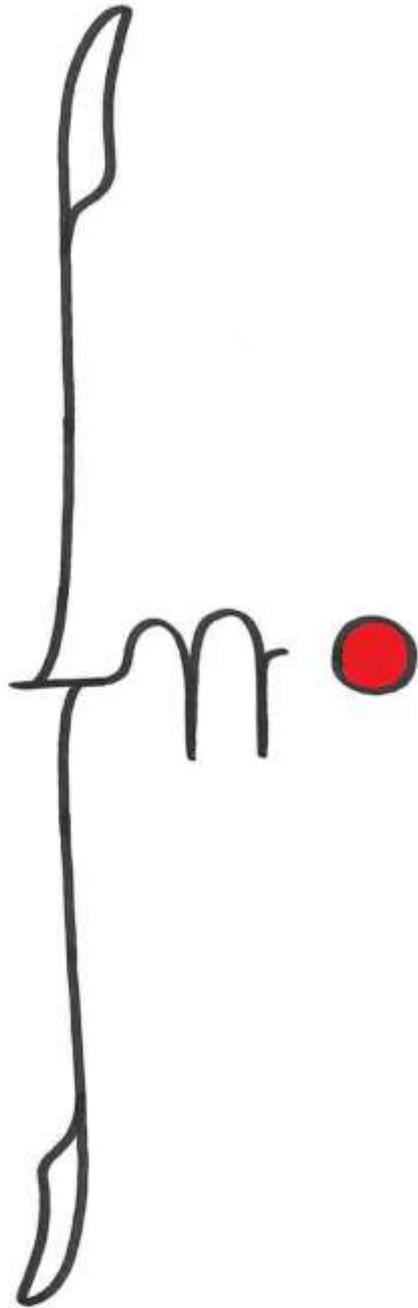
*Am Hof des Narren spricht der Räuber Recht.*

## Die sich verdickende Grafenschelle

Der Beutel dieses barfüßigen Beamten enthält 10 Murmeln:

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

**Wütend klingelndes Urteil:** Wenn die sich verdickende Grafenschelle in einer Auseinandersetzung nur weiße Murmeln zieht, so gerät ihr Gegner in Todesgefahr, wofür er eine Murmel ziehen muss.



*Mit Brandwunden und Geschwüren beschenkt, blind vor Freude.*

## Die Sonnenanbeterin

Der Beutel dieser kachektischen Solarkultistin enthält 20 Murmeln:

●●●●	4 rote	<b>Von der Sonne entstellt:</b> Immer, wenn sie eine oder mehrere goldene Murmeln zieht, gerät die Sonnenanbeterin im Anschluss in Todesgefahr, wobei das Ausmaß der Todesgefahr der Anzahl der zuvor gezogenen goldenen Murmeln entspricht. Nur für diese Todesgefahr zählen gezogene goldene Murmeln als schwarze Murmeln.
●●●	3 grüne	
●●●	3 blaue	
○○○	3 weiße	
●	1 schwarze	
●●●●●●	6 goldene	

*Am toten Himmel umtosen inverse Schatten das blinde Auge G-ttes in der Schwärze.*

## Die Sonnenfinsternis

Der Beutel dieser verzehrenden Corona enthält 25 Murmeln:

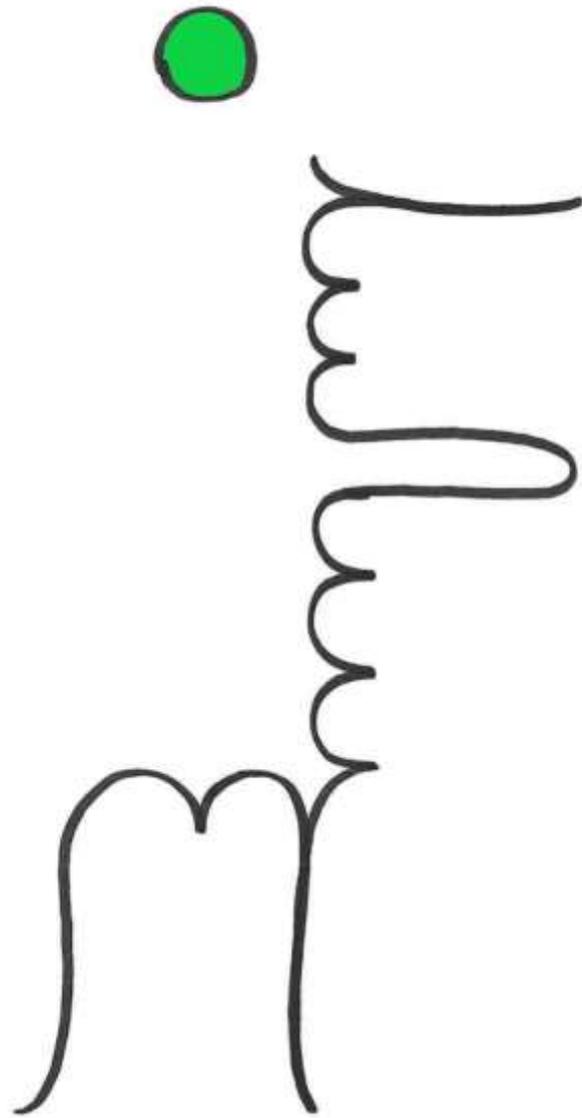
●●●●●●●	7 rote	<b>Den Tag zur Nacht:</b> Um die Sonnenfinsternis in Todesgefahr zu bringen, muss die entsprechende Herausforderung oder Auseinandersetzung gemischt mit gold bestanden werden.
●●●●	4 grüne	
●●●●●●●●●	9 blaue	
●●●●●	5 schwarze	

*Hineingeworfen in das Dunkel verzehrt es sich zu brennen und kann doch nur blenden.*

## Das Sonnenphantom

Der Beutel dieses weißen Schattens enthält 15 Murmeln:

●●●	3 rote	<b>Totes Licht:</b> Bringt das Sonnenphantom eine Personage in Todesgefahr, zählen gezogene weiße Murmeln wie schwarze Murmeln.
●●●	3 grüne	
●●●	3 blaue	
○○○○○	5 weiße	
●	1 schwarze	



*Spieglein, Spieglein, wer bin ich? und wer bist du?*

## Das Spiegelbild

Dieses magische Abbild verwendet den Beutel seines Originals.

**Du bist ich:** Das Spiegelbild verwendet den Beutel seines Originals, zieht aber getrennt aus ihm. Verletzungen und andere Veränderungen des Beutels betreffen beide gleichermaßen. Ohnmacht, Tod und andere durch Ziehen ermittelte Effekte, die nicht den Inhalt des Beutels verändern, betreffen das Spiegelbild und das Original getrennt, je nachdem, für wen gerade gezogen wurde.

*Spielzeuge sind wir aus den Händen Gottes.*

## Der Spielzeugmacher

Der Beutel dieses kindlichen Schöpfers enthält 20 Murmeln:

●	1 rote	<b>Gnädig:</b> Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Geschick, die das Opfer einer Münze erfordert, kann der Spielzeugmacher eine Puppe oder ein anderes Spielzeug zum Leben erwecken.
●●●●●●●●●●●●●●●●	11 grüne	
●		<b>Grausam:</b> Mit einer erfolgreichen Auseinandersetzung auf Geschick kann der Spielzeugmacher eine Puppe oder ein anderes Spielzeug wieder zerlegen und erhält hierdurch eine Münze.
ooooo	5 weiße	
●●●	3 schwarze	

*Das Netz voll Waren drückt den Atterkopf.*

## Der Spinnenträger

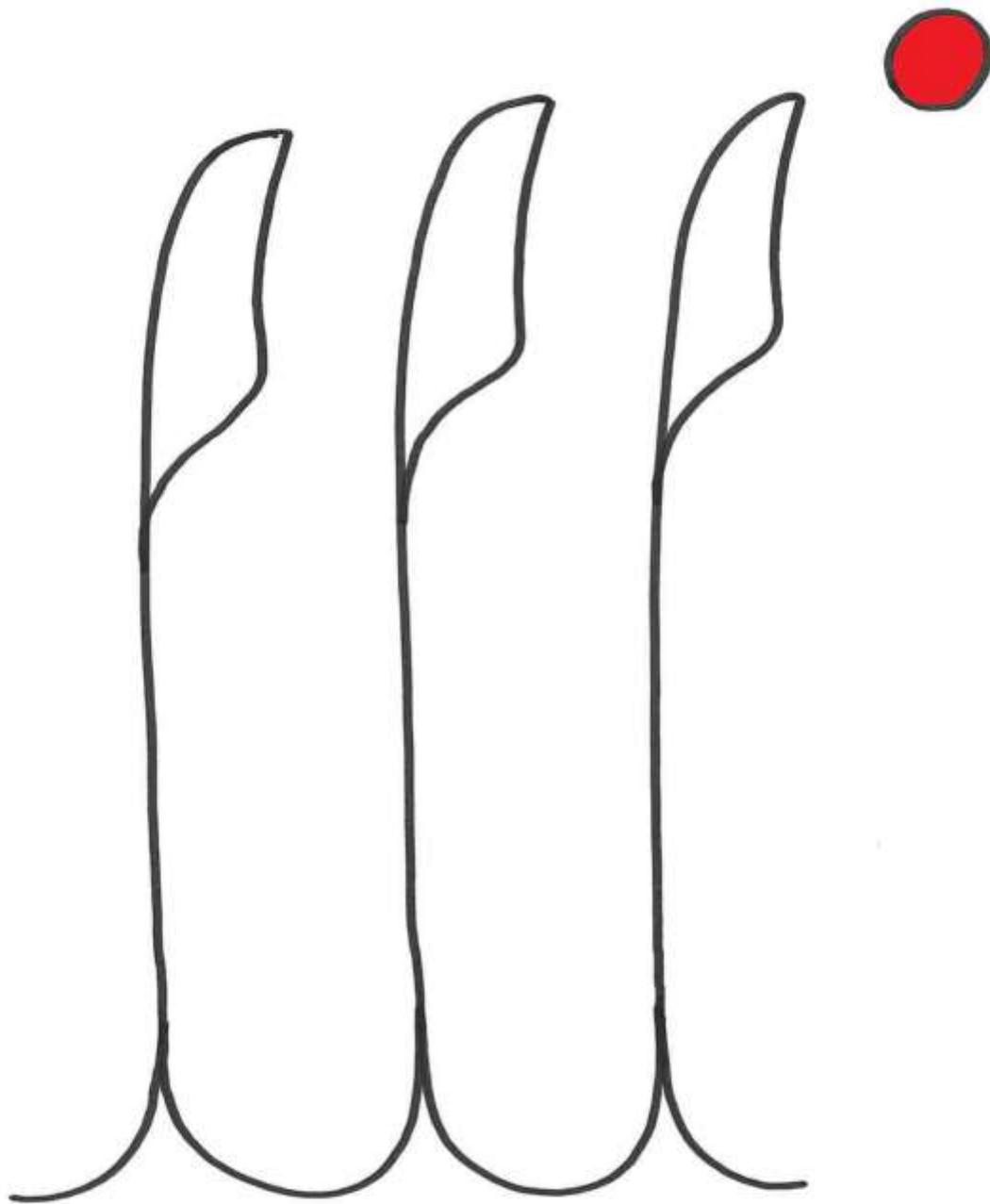
Der Beutel dieses spinnenköpfigen Lastenträgers enthält 10 Murmeln:

●	1 rote	<b>Tragnetz:</b> Immer, wenn es um das Bewegen von Lasten geht, darf der Spinnenträger gezogene weiße Murmeln wahlweise als rote oder als grüne Murmeln behandeln.
●●	2 grüne	
ooooo o	6 weiße	
●	1 schwarze	



Wieder





*Die Sonnen glühen mit einem sich verzehrenden Fieber.*

## Die Sternenpest

Der Beutel dieser kosmischen Seuche enthält 15 Murmeln:

●●●	3 rote	<b>Krankes Licht:</b> Die Sternenpest ist ansteckend für kosmische Wesen, Sterne und Licht.
●●●	3 blaue	
oo	2 weiße	
●●●●●●●	7 schwarze	

*Hinausgeschleudert aus ihrer sterbenden Mutter schwebt sie gehüllt in magnetische Farben zur Erde.*

## Die Sternentochter

Der Beutel dieser entkleideten Aurora enthält 20 Murmeln:

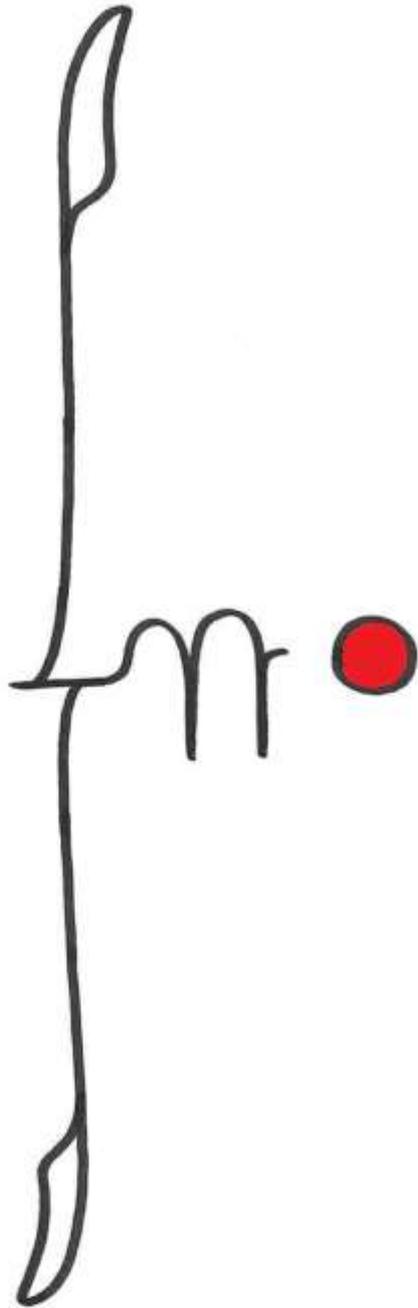
●●●●●●	6 rote	<b>Verwirrendes Farbenspiel:</b> Zieht die Sternentochter in einer Auseinandersetzung Murmeln in mehr als einer Farbe, muss ihr Gegner für jede Farbe nach der ersten eine seiner gezogenen Murmeln nach Wahl der Sternentochter als weiß behandeln.
●●●●●●	6 grüne	
●●●●●●	6 blaue	
o	1 weiße	
●	1 goldene	

*Holde Äffin! Spring mir in den Rücken und nimm mich von hinten!*

## Die Sucht

Der Beutel dieser Verkörperung unstillbarer Gelüste enthält 15 Murmeln:

●●●	3 rote	<b>Bodenlos:</b> Mit einer Herausforderung auf Geschick vernichtet die Sucht eine Anzahl Münzen entsprechend der gezogenen grünen Murmeln. Sind nicht genügend Münzen verfügbar, richtet sie Schaden entsprechend der fehlenden Münzen an. Wird dabei wenigstens eine schwarze Murmel gezogen, gerät das Opfer in Todesgefahr entsprechend der Zahl gezogener schwarzer Murmeln.
●●●●●	5 grüne	
●●	2 blaue	
ooooo	5 weiße	



*Haut und Zeichen sind ihre schwarze Kunst.*

## Die Tätowiererin

Der Beutel dieser dermalen Schriftgelehrten enthält 20 Murmeln:

●●●●	4 rote	<b>Markierung:</b> Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Geschick gemischt mit Magie kann die Tätowiererin jemanden in ein rotes Zeichen verwandeln.
●●●●●●●●	8 grüne	<b>Leinwand:</b> Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Geschick kann die Tätowiererin ein Hautwesen heilen.
●●	2 blaue	
○○○○	4 weiße	
●●	2 schwarze	

*Ein Glaube so stark wie gediegen Gold.*

## Die Tempelsöldnerin

Der Beutel dieses gekauften Schilds des Glaubens enthält 20 Murmeln:

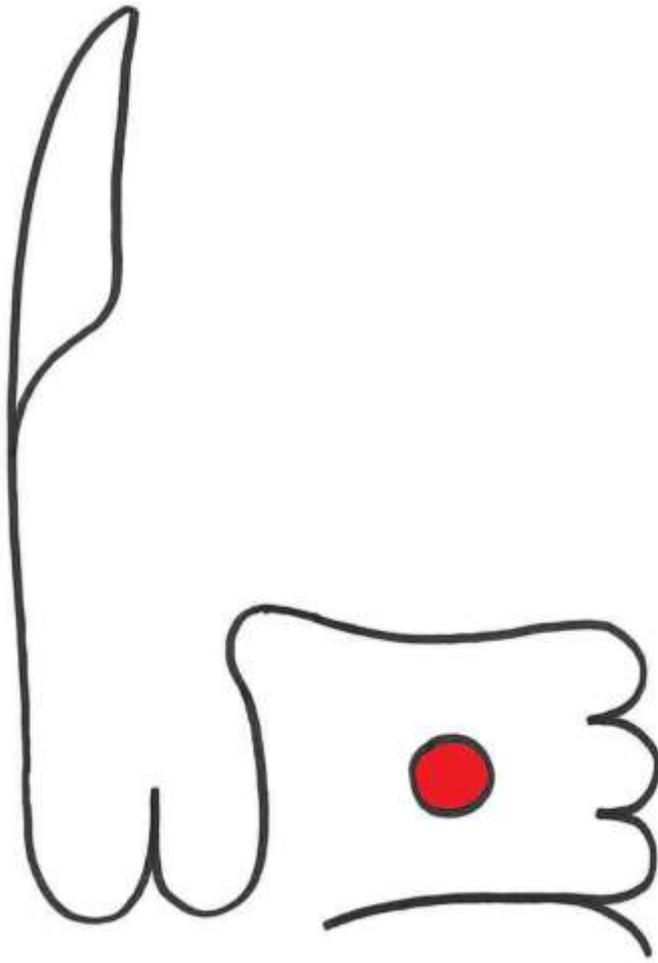
●●●●●●●●●●	9 rote	<b>Goldener Schild:</b> Für jede an sie gezahlte Münze darf die Tempelsöldnerin eine ihrer gezogenen Murmeln wahlweise als rot oder als blau zählen, allerdings nur zum Zweck der Verteidigung.
●●	2 grüne	
●●●	3 blaue	
○○○○○ ○	6 weiße	

*Aus der Tiefe des Brunnens, dem Seile gleich, doch nach unten ziehend denn nach oben.*

## Das Tentakel

Der Beutel dieses bodenlosen Fangarms enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●●●●●●●	11 rote	<b>Hinab:</b> Mit einer erfolgreichen gemischten Auseinandersetzung auf Kampf mit Geschick, beginnt das Tentakel seinen Gegner in die Tiefe hinabzuziehen, was den Gegner sofort in höchste Todesgefahr bringt.
●●●●●●●	6 grüne	
○○	2 weiße	
●	1 schwarze	



*Unter ihren Händen gebiert die Erde neue Formen.*

## Die Töpferin

Der Beutel dieser freidrehenden Künstlerin enthält 20 Murmeln:

●●	2 rote	<b>Formbar:</b> Mit einer Herausforderung auf Geschick, gemischt mit Magie, kann die Töpferin Erdwesen heilen, ihnen Erfahrung spenden, oder sie sogar neu erschaffen. Insbesondere für letzteres müssen gegebenenfalls Münzen geopfert werden.
●●●●●●●●●●	9 grüne	
●●	2 blaue	
○○○○○	5 weiße	
●	1 schwarze	
●	1 goldene	

*Es wieselt sich die Treppe des Turms hinunter und sperrt das Tor mit seinem Maul.*

## Das Torwiesel

Der Beutel dieses marderartigen Wächters enthält 20 Murmeln:

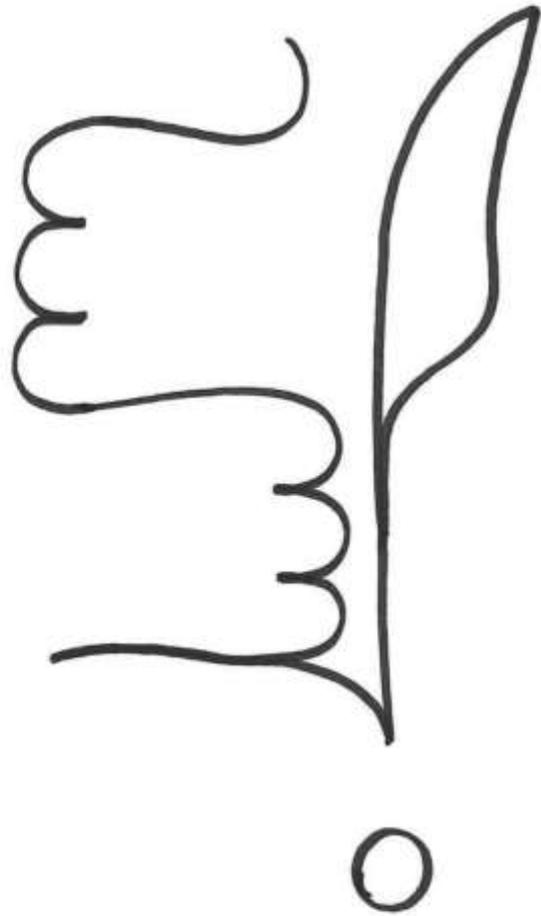
●●●●●●●●●●	9 rote	<b>Torwächter:</b> Eine von einem Torwiesel verteidigte Festung kann erst erstürmt werden, wenn das Torwiesel besiegt ist.
●●●●●●●	7 grüne	
○○○○	4 weiße	

*Rhythmisch dröhnt in den Ohren das Blut.*

## Der Trommler

Der Beutel dieses wirbelnden Scharfmachers enthält 10 Murmeln:

●	1 rote	<b>Aufpeitschende Rhythmen:</b> Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Geschick kann der Trommler seinen Verbündeten einen Vorteil für die Bestimmung der Schwierigkeit einer Kampf-Auseinandersetzung verleihen.
●●●●●	5 grüne	
○○○	3 weiße	
●	1 schwarze	



*Die Gedanken so schwer, dass sie alleine ihn am Boden halten.*

## Der Uhrmacher

Der Beutel dieses Zahnradkünstlers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●● 12 grüne  
●●

○○○○○ ○○○ 8 weiße

**Herr der Zahnräder:** Der Uhrmacher darf zwei zusätzliche Murmeln ziehen, wenn es darum geht, mittels Geschick Uhrwerke wie die von ihm geschaffenen Federflügel oder den Uhrwerkderwisch in Gang zu setzen.

### **Die Federflügel**

*Diese von einem ebenso komplexen wie filigranen Uhrwerk bewegten Schwingen aus natürlichen und aus feinstem Metallblech nachgebildeten Federn können ihren Träger vor jedweder Gefahr in die Luft entkommen lassen und ihn über sie hinweg tragen, vorausgesetzt, er ist geschickt – und leicht – genug.*

**Federleicht:** Wer es schafft, die Federflügel in Gang zu setzen, wofür eine erfolgreiche sehr schwere Herausforderung auf Geschick notwendig ist, kann weiße Murmeln als passende farbige Murmeln zählen, wenn es darum geht Verletzungen zu vermeiden (also beispielsweise als rote Murmeln in einem Kampf, aber nur, um Treffer abzumildern, nicht, um selbst mehr Schaden zu verursachen).

*Mit jedem Schritt tickt das Messingherz Toden entgegen.*

## Der Uhrwerkderwisch

Der Beutel dieser mörderischen mechanischen Monstrosität enthält 10 Murmeln:

●●●●●●●●●● 10 rote

**Aufgezogen:** Nach jeder Auseinandersetzung oder Herausforderung wird eine Murmel aus dem Beutel des Uhrwerkderwisch gezogen und durch eine weiße Murmel ersetzt. Der Uhrwerkderwisch kann mit einer erfolgreichen Herausforderung gegen Geschick erneut aufgezogen werden, jede gezogene grüne Murmel erlaubt es eine Murmel aus dem Beutel des Uhrwerkderwisch zu ziehen und durch eine rote Murmel zu ersetzen.

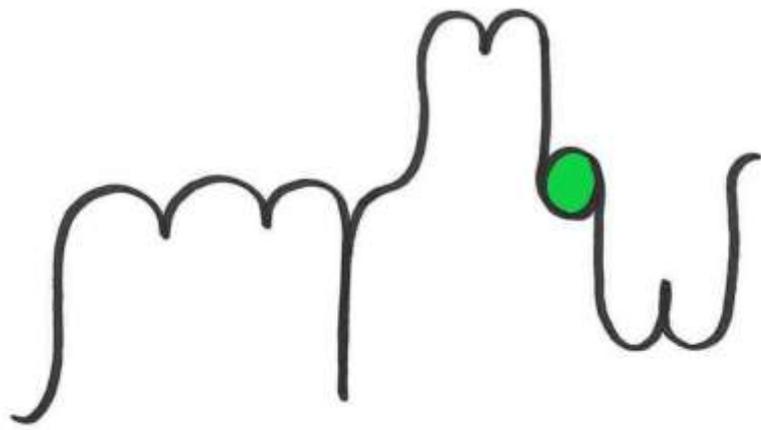
*Die Unschuld trifft ihr Schwert.*

## Die Ungerechtigkeit

Der Beutel dieses entblindeten Gerichts enthält 5 Murmeln:

○○○○○ 5 weiße

**Selbstverurteilung:** Für ihre Gegner sind alle Auseinandersetzungen gegen die Ungerechtigkeit gemischte Auseinandersetzungen mit weißen Murmeln. Die Ungerechtigkeit zieht bei Auseinandersetzungen keine Murmeln aus ihrem Beutel. Stattdessen wird die Ungerechtigkeit so behandelt, als habe sie für jede weiße Murmel, die ihr Gegner gezogen hat, selbst eine goldene Murmel gezogen.



*Den Aderlass versteht er bis zum Ausbluten.*

## Der Unheiler

Der Beutel dieses unheilvollen Arztes enthält 20 Murmeln:

●●	2 rote
●●●●●●●●●● ●●	12 grüne
●●	2 blaue
●●●●●●	4 schwarze

**Die Dosis macht das Gift:** Nachdem der Unheiler jemanden geheilt hat, kann er zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt den Geheilten mit einer Herausforderung auf Geschick verletzen oder in Todesgefahr bringen.

*Die Höhlungen des kosmischen Leibes ordnen mesogalaktische Duplikaturen.*

## Das universelle Gekröse

Der Beutel dieser Füllmasse des Allgedärms enthält 25 Murmeln:

●●●●●●	6 rote
●	1 grüne
●●●●●●●●	9 blaue
○○○○○ ○○○○	9 weiße

**Kosmische Bauchwunde:** Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Magie kann eine Personage versuchen sich durch eine ins universelle Gekröse geschlagene Öffnung an einen anderen Ort zu zwängen oder etwas von jenseits durch eine solche Öffnung herauszuziehen. Damit dies auch vollends gelingt, muss im Anschluss an die Magieherausforderung das universelle Gekröse eine Anzahl Murmeln entsprechend der von der Personage gezogenen blauen Murmel ziehen. Wird dabei mindestens eine schwarze Murmel gezogen, war der Versuch erfolgreich, wobei das Gekröse eine zusätzliche Verletzung von einer Murmel erleidet. Das Gekröse kann dies auch selbst versuchen.

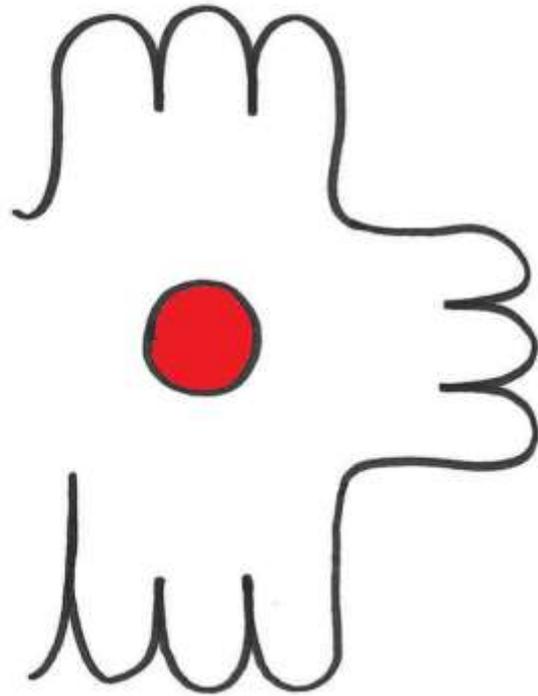
*Von wachsenden Ranken zu Fall gebracht und überwuchernd gefesselt starren winzige Blütenaugen den Erstickenen in die Seele.*

## Das Unkraut

Der Beutel dieser wuchernden Mordpflanze enthält 10 Murmeln:

●●●●●●●●	7 grüne
○○	2 weiße
●	1 schwarze

**Erstickendes Wachstum:** Das Unkraut kann mittels Geschick in Auseinandersetzungen Verletzungen anrichten und Todesstöße setzen.



*Viele Dinge hatte er gelernt, wenige von ihnen nützlich.*

## Der Unsterbliche

Der Beutel dieses ewigen Amateurs enthält 20 Murmeln:

●●●●●	5 rote	<b>Unsterblich:</b> Der Unsterbliche muss niemals Murmeln gegen schwarze Murmeln tauschen.
●●●●●	5 grüne	
●●●●●	5 blaue	
○○○○○	5 weiße	

*Schrecklich ist er - und schmackhaft.*

## Der untote Wildschweinbraten

Der Beutel dieses saftig-sinistren Schwarzkittels enthält 10 Murmeln:

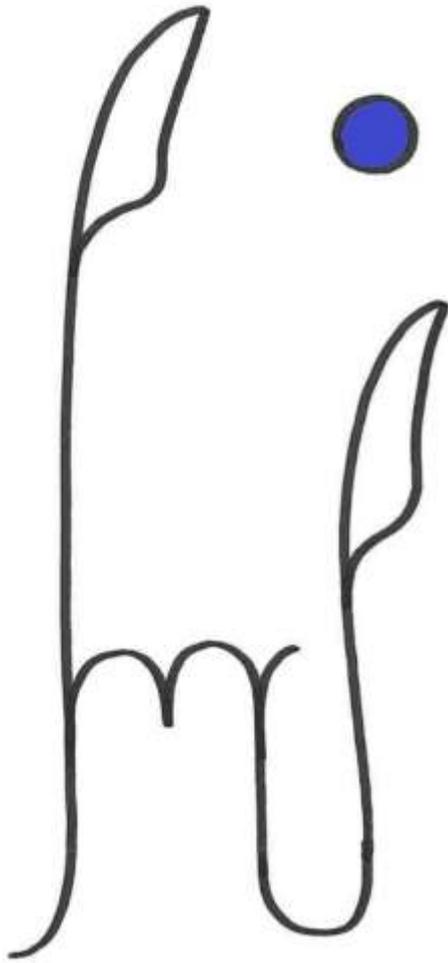
●●●●●●●	7 rote	<b>Köstlich!</b> Wer erfolgreich ein Stück Fleisch vom untoten Wildschweinbraten hinunterschneidet (beispielsweise mit einer siegreichen Kampfausinandersetzung) und verzehrt, darf sofort für jede schwarze Murmel, die der untote Wildschweinbraten durch diese Verletzung erhalten hat, selbst eine Murmel für Heilung ziehen.
●	1 grüne	
○	1 weiße	
●	1 schwarze	

*Ein roter Punkt nach der durchtanzten Nacht ist alles, was von der vorschnellen Einladung bleibt.*

## Der Vampir

Der Beutel dieses unsterblichen Bluttrinkers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●	8 rote	<b>Unstillbarer Durst:</b> Für jede schwarze Murmel, die eine Personnage durch eine durch den Vampir verursachte Verletzung erhält, kann der Vampir sofort eine Murmel heilen.
●●●●●●	6 grüne	<b>Hypnotischer Blick:</b> Mit einer erfolgreichen gemischten Auseinandersetzung in Magie und Geschick kann der Vampir eine Personnage wehrlos machen, so dass das Opfer in der nächsten Auseinandersetzung gegen den Vampir alle seine Murmeln als weiße Murmeln behandeln muss.
●●●●●	5 blaue	
●	1 schwarze	



*Mit festem Wurzelgriff, presst sie aus dir den süßen Saft.*

## Die Vampirrübe

Der Beutel dieser heimtückischen Feldfrucht enthält 5 Murmeln:

- |    |            |  |
|----|------------|--|
| ●  | 1 rote     | <b>Wurzelklammer:</b> Besteht die Vampirrübe eine gemischte Auseinandersetzung auf Kampf und Geschick, so hat sie ihr Opfer mit ihren Wurzeln umschlungen und beginnt es auszupressen. Bis sich das Opfer befreit hat, was eine erfolgreiche Auseinandersetzung gegen die Vampirrübe erfordert, ist es ansonsten handlungsunfähig und die Vampirrübe kann es mit einer einfachen Herausforderung auf Kampf in Todesgefahr bringen. |
| ●  | 1 grüne    |  |
| oo | 2 weiße    |  |
| ●  | 1 schwarze |  |

*Das Mana stockt unter der Haut und wie eine Knospe öffnet sich der Schmerz.*

## Das Veilchen

Der Beutel dieser transfigurierten Blumenblutung enthält 10 Murmeln:

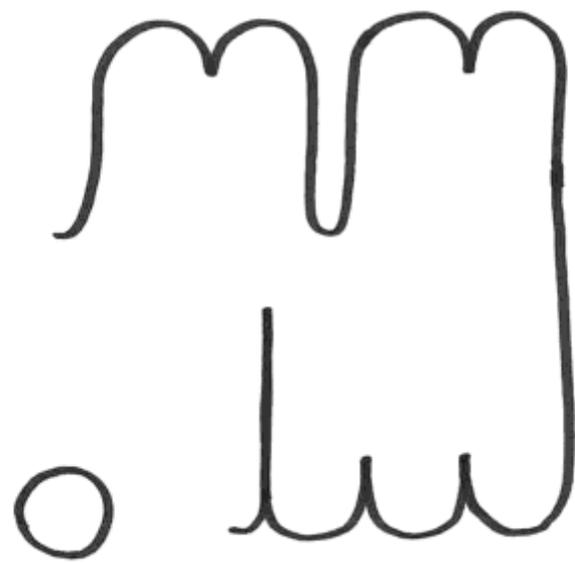
- |      |            |  |
|------|------------|--|
| ●    | 1 rote     | <b>Blauer Fleck:</b> Bei Herausforderungen und Auseinandersetzungen darf das Veilchen aus seinem Beutel gezogene schwarze Murmeln als blaue Murmeln behandeln. |
| ●●   | 2 grüne    |  |
| ●●●● | 4 blaue    |  |
| ●●●  | 3 schwarze |  |

*Ein Netz aus lieblichen Träumen spinnt die Venus.*

## Die Venusspinne

Der Beutel dieser verführerischen Arachnide enthält 10 Murmeln:

- |     |            |   |
|-----|------------|---|
| ●●  | 2 rote     | <b>Traumnetz:</b> Ein im Schlaf angegriffenes Opfer muss eine schwer benachteiligte Auseinandersetzung auf Magie gegen die Venusspinne gewinnen, um zu erwachen.<br><b>Traumseide:</b> Die Netze der Venusspinne sind abhängig von ihrer Größe drei und mehr Münzen wert. |
| ●●● | 3 grüne    |   |
| ●●● | 3 blaue    |   |
| ●●  | 2 schwarze |   |



*Für übertretenes Verbot wurde Strafe gesandt bis ins letzte Glied.*

## Das Verderben, das über Torstein kam

Der Beutel dieses toponymen Schreckens enthält 25 Murmeln:

●●●●●●●●●●●●●●	12 rote
●●	
●●●●●●●●	6 grüne
●●●●	4 blaue
○○	2 weiße
●	1 schwarze

**Auf der Fährte:** Gegen Bewohner Torsteins darf das Verderben immer fünf Murmeln ziehen, ohne dass diese Zahl anderweitig verändert werden könnte. Diese Zahl reduziert sich um eine Murmel (auf vier Murmeln, dann auf drei, auf zwei, und schließlich auf eine Murmel), je entfernter die Verbindung eines Gegners zu Torstein ist.

*Ein weißer Fleck an Stelle des Gesichts.*

## Das Vergessen

Der Beutel dieses vermeintlich Fremden enthält 20 Murmeln:

●	1 rote
●	1 grüne
●	1 blaue
○○○○○ ○○○○ ○○○○○	15 weiße
●●	2 schwarze

**Unerinnerte Berührung:** Zusätzlich zu allen anderen Effekten einer Auseinandersetzung zwischen dem Vergessen und einem Gegner, wird außerdem die Zahl der gezogenen weißen Murmeln verglichen und für jede weiße Murmel, die der Gegner weniger gezogen hat als das Vergessen, muss er eine Murmel aus seinem Beutel ziehen und gegen eine weiße Murmel austauschen. Das Vergessen kann zu diesem Zweck auch Auseinandersetzungen auf weiße Murmeln initiieren.

**Aus der Vergangenheit:** Wenn das Vergessen verletzt wird und dabei weiße Murmeln zieht, werden diese nicht durch schwarze Murmeln, sondern durch beliebige farbige Murmeln (außer goldenen) ausgetauscht.

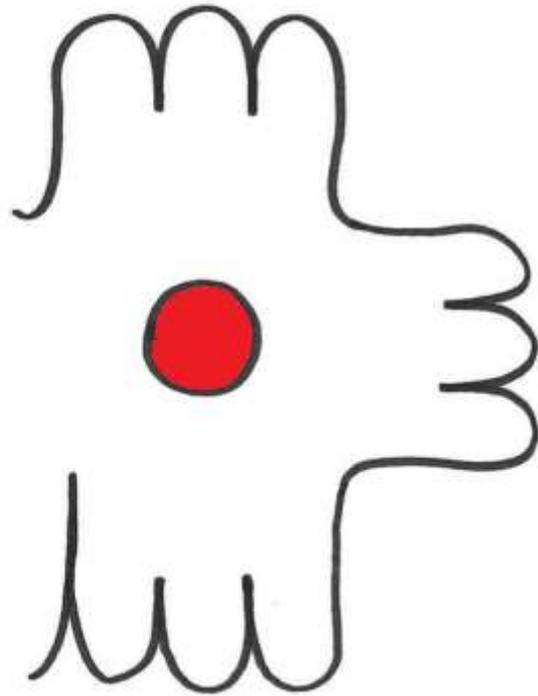
*Worte wie ein Messer, - heimlich - ins Ohr gestoßen mit gleichem Ausgang - für wen?*

## Der Verschwörer

Der Beutel dieses maskierten Edelmanns enthält 20 Murmeln:

●●●	3 rote
●●●●●●●●●●●●●● ●●	12 grüne
○○○○	4 weiße
●	1 schwarze

**Jeder ist käuflich:** Wenn jemand im Auftrag des Verschwörers eine Auseinandersetzung gegen ein von diesem bestimmtes Ziel führt, so kann der Verschwörer mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Geschick eine Münze erschaffen, die direkt in den Beutel seines Handlangers gelegt wird.



*Die eigene Ehre für die Würde des Amtes nur scheinbar schwerer Tausch, in Summe ein Gewinn.*

### Der Verwalter hohler Töne

Der Beutel dieses Funktionärs der Schatten enthält 10 Murmeln:

- |          |         |   |
|----------|---------|---|
| ●●●      | 3 grüne | <b>Amtsvorsteher:</b> Bei Auseinandersetzungen oder Herausforderungen darf der Verwalter hohler Töne höchstens so viele Murmeln ziehen, wie ihm Verbündete zur Seite stehen, mindestens aber eine Murmel. |
| ooooo oo | 7 weiße |   |

*Heimgekehrt aus der Erkenntnis.*

### Der Veteran der Alchemistenkriege

Der Beutel dieses vermeintlichen Helden enthält 20 Murmeln:

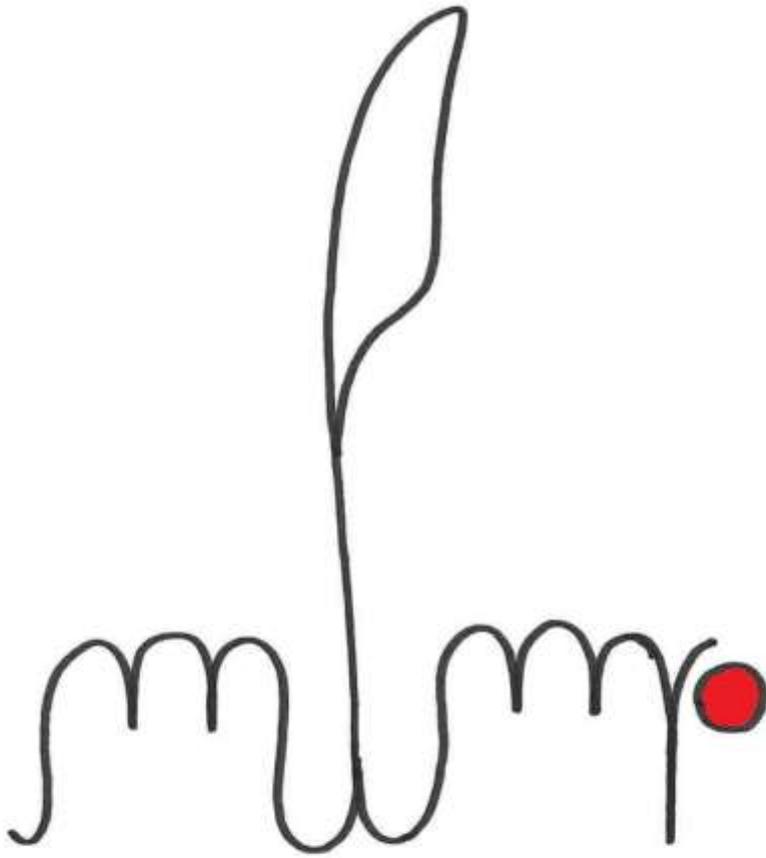
- |            |            |   |
|------------|------------|---|
| ●●●●●●●●●● | 10 rote    | <b>Mehr als nur ein Andenken:</b> Veteranen der Alchemistenkriege können eine Münze opfern, um für die Ergebnisbestimmung ihren bei einer Herausforderung oder Auseinandersetzung gezogenen Murmeln eine goldene Murmel hinzuzufügen. |
| ●●●●       | 4 grüne    |   |
| ●          | 1 blaue    |   |
| oo         | 2 weiße    |   |
| ●●●        | 3 schwarze |   |

*Ein alter Löwe umkreist sein Opfer im Sand der Grube der Jubel der Menge ist sein Brüll'n.*

### Der Veteran der Arena

Der Beutel dieses mit allen Wassern gewaschenen Gladiators enthält 20 Murmeln:

- |                     |            |   |
|---------------------|------------|---|
| ●●●●●●●●●●<br>●●●●● | 15 rote    | <b>Frenetischer Jubel:</b> Der Veteran der Arena darf in Auseinandersetzungen in der Arena normalerweise vier Murmeln ziehen. Wenn er dabei eine oder mehrere schwarze Murmeln zieht, dann darf er von da an eine Murmel je gezogener schwarzer Murmel weniger ziehen, bis zu einem Minimum von einer Murmel. Wenn er dabei eine oder mehr grüne Murmeln zieht, dann darf er von da an eine Murmel je gezogener grüner Murmel mehr ziehen, bis zu einem Maximum von fünf Murmeln. |
| ●●●                 | 3 grüne    |   |
| ●●                  | 2 schwarze |   |



*Den Verrat kann er - der Amme wegen - nicht mit der Muttermilch aufgesogen haben, er muss ihn vom goldenen Löffel geschlürft haben.*

## Der Veteran des Hofes

Der Beutel dieses lächelnden Intriganten enthält 20 Murmeln:

●●●●	4 rote	<b>Tödliche Intrigen:</b> Der Veteran des Hofes kann eine Herausforderung auf Geschick ablegen, wobei er für jede Murmel, die er ziehen möchte, eine Münze opfern muss. Besteht er die Herausforderung, gerät sein gewähltes Opfer in Todesgefahr, deren Ausmaß der Anzahl gezogener grüner Murmeln entspricht.
●●●●●●●●●● ●●	12 grüne	
ooo	3 weiße	
●	1 schwarze	

*Oh, ihr Einwohner Kosmopolis, wer beraubte euch eures unerinnerten Erbes?*

## Die Volkswaise

Der Beutel dieses heimatlosen Diasporiten enthält 10 Murmeln:

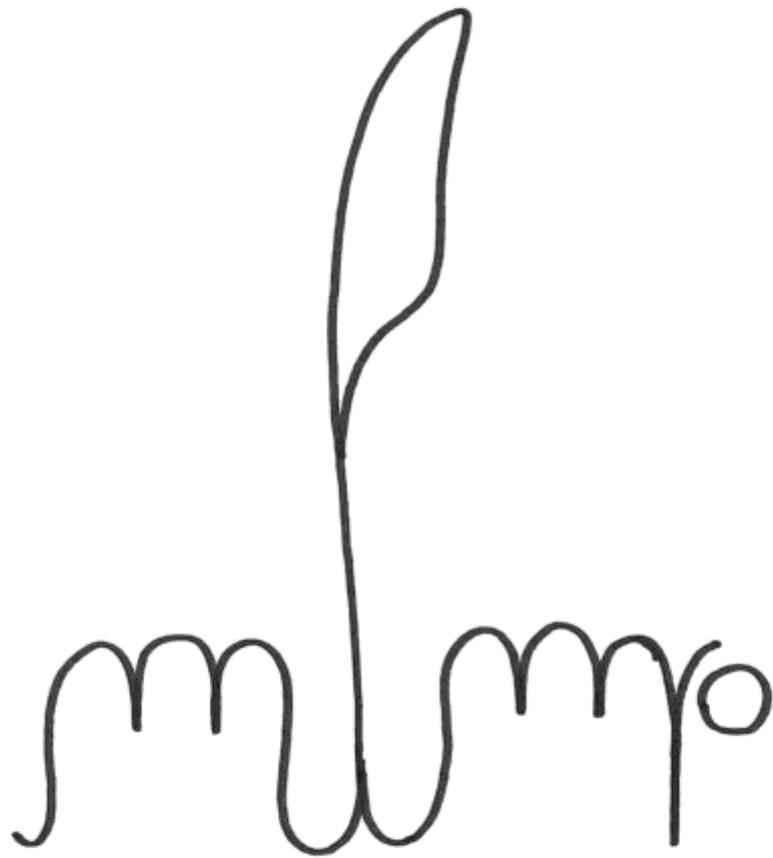
●	1 rote	<b>Verstoßen:</b> Die Volkswaise kann niemals von vorteilhaften Effekten ihrer Umgebung oder vorteilhaften Fähigkeiten anderer Wesen profitieren.
●●●	3 grüne	
●●	2 blaue	
o	1 weiße	
●	1 schwarze	
●●	2 goldene	

*Die Bäume, Schatten im Inferno, schlagen rasend um sich, einen Aschepfad für neues Grün zu bahnen.*

## Der Waldbrand

Der Beutel dieses verkohlenden Berserkers enthält 30 Murmeln:

●●●●●●●●●● ●●●●●●	16 rote	<b>Ausbrennend:</b> Nach jeder seiner Auseinandersetzungen oder Herausforderungen muss der Waldbrand eine Murmel ziehen und durch eine schwarze Murmel ersetzen. Gerät er in Todesgefahr, so zieht der Waldbrand immer fünf Murmeln und erliegt der Todesgefahr nur dann, wenn alle fünf gezogenen Murmeln schwarz sind.
●●●●●	5 grüne	
●●●●●●●	7 blaue	
●●	2 schwarze	



*Ohne Gesicht ist er - formnehmend - ein Meister über unbekannte Abgründe.*

## Der Wandelbare

Der Beutel dieses zunächst fast formlosen Wesens enthält 20 Murmeln:

ooooo ooooo  
ooooo ooooo

20 weiße

**Wandelbar:** Wird der Wandelbare verletzt, so darf er alle gezogenen weißen Murmeln gegen beliebige farbige Murmeln austauschen. Gezogene farbige Murmeln werden wie üblich gegen schwarze Murmeln ausgetauscht.

*Schwestern - ungleich - im Geiste, sie, langsam den kurzen Weg genommen.*

## Die Weisheit

Der Beutel dieses vergeistigten Frauenbildes enthält 20 Murmeln:

••

2 rote

••••••••

7 grüne

••••••••

7 blaue

ooo

3 weiße

•

1 goldene

**Weise:** Die Weisheit darf bei Herausforderungen und Auseinandersetzungen auf Geschick oder Magie Chancen auf die jeweils andere Fähigkeit ergreifen, selbst wenn sie nicht die dafür eigentlich notwendige Anzahl blauer respektive grüner Murmeln gezogen hat. Wenn sie eine solche Chance ergreift, wird die Zahl der tatsächlichen gezogenen Murmeln gewertet.

*Er ist ein Weiser unter den Listigen, ein Rächer unter den Wütenden.*

## Der weiße Eber

Der Beutel dieses blauäugigen Albinos enthält 25 Murmeln:

••••••••

7 rote

••••••••

6 grüne

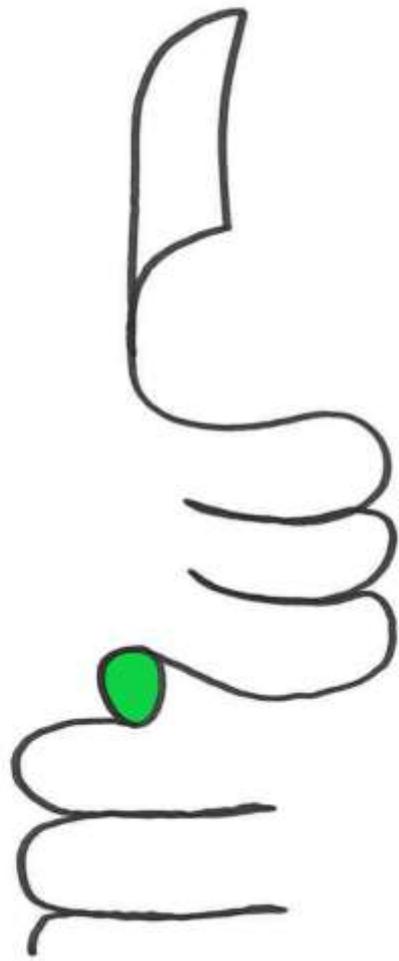
•••

3 blaue

ooooo ooooo

9 weiße

**Kalt:** Der weiße Eber darf sich bei einer Auseinandersetzung auf Geschick nach dem Ziehen der Murmeln dafür entscheiden, die Auseinandersetzung als Kampfausinandersetzung zu behandeln und zu diesem Zweck alle gezogenen weißen Murmeln als rote Murmeln zählen. Bei einer Auseinandersetzung auf Kampf darf er sich nach dem Ziehen der Murmeln dafür entscheiden, die Auseinandersetzung als Geschickausinandersetzung zu behandeln und zu diesem Zweck alle gezogenen weißen Murmeln als grüne Murmeln zählen.



*Verfluchter Vogel singt bei Tag und in der Nacht.*

## Die Wernachtigall

Der Beutel dieser verfluchten Bardin enthält 20 Murmeln:

●●●●	4 rote
●●●●	4 grüne
●●●●	4 blaue
○○	2 weiße
●●	2 schwarze
●●●●	4 goldene

**Werwesenfluch:** In ihrer Nachtigallengestalt zählt die Wernachtigall bei Auseinandersetzungen schwarze Murmeln als goldene Murmeln. Verletzt sie in Nachtigallengestalt bei einer Auseinandersetzung, bei der sie eine schwarze Murmel gezogen hat, eine Personnage, so verwandelt sich diese beim nächsten Vollmond ebenfalls in eine Wernachtigall.

*Summend mäht er, Köpfe wie Ähren.*

## Der Wespenbauer

Der Beutel dieses insektenköpfigen Landwirts enthält 10 Murmeln:

●●	2 rote
●●●●	4 grüne
○○○○	4 weiße

**Sensenarme:** Mit einer Herausforderung auf Geschick, kann der Wespenbauer mit den, dem Wespenkopf zum Trotz an eine Gottesanbeterin gemahnenden, langen Sensenklingen seiner Unterarme für jede gezogene grüne Murmel eine Personnage in seiner Nähe in Todesgefahr bringen. Der Grad der Todesgefahr entspricht der Zahl der gezogenen grünen Murmeln.

**Wespenfluch:** Wenn dem Wespenbauer unrechtmäßig Erzeugnisse seiner Arbeit im Wert einer oder mehrerer Münzen entwendet werden, verwandeln sich diese, wenn sie das nächste Mal getauscht, gehandelt oder für ein Privileg oder als Opfer eingesetzt werden, in Wespennester, ein Nest je Münze.

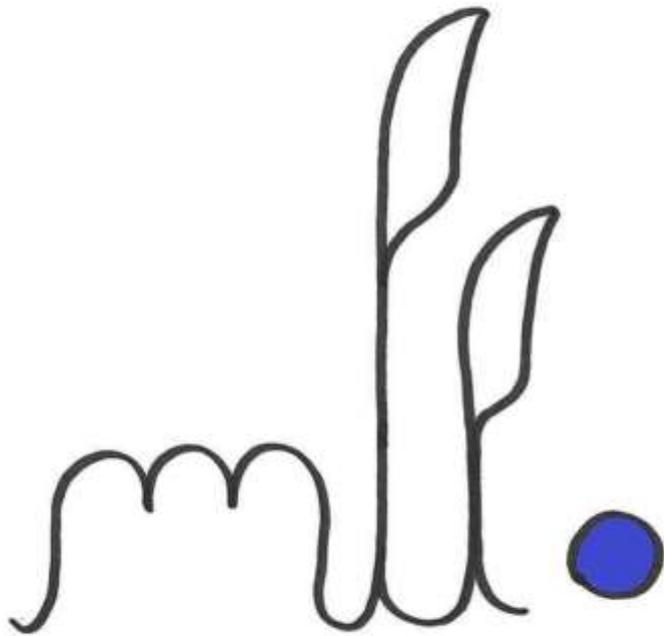
*Fremde Formen und Schmerzen, die niemand weiß.*

## Das Xenagon

Der Beutel dieser unbeantwortbaren Frage enthält 10 Murmeln:

●●	2 rote
●●●●	4 grüne
○○○○	4 weiße

**Fremde Schmerzen:** Wenn das Xenagon erfolgreich einen Todesstoß oder -fluch gegen einen Gegner ausführt, dann zählen alle vom Xenagon dabei gezogenen Murmelfarben als schwarz, wenn für die Todesgefahr des Gegners gezogen wird.



*Mantren grunzend mahlen sie Gebete.*

## Der Yakpriester

Der Beutel dieses zotteligen Berggurus enthält 25 Murmeln:

●●●●●	5 rote	<b>Schicksalsmühle:</b> Mit einer Herausforderung auf Magie, die das Opfer einer Münze erfordert, kann der Yakpriester eine Schicksalsmurmeln erschaffen. Yakpriester können ihre Schicksalsmurmeln auch an andere Personagen verschenken oder sie zum Tausch anbieten.
●●●●●●	6 grüne	
●●●●●●●	7 blaue	
○○○○	4 weiße	
●	1 schwarze	
●●	2 goldene	

*Ihr Netz ein Zahnrad ihrer Schwester.*

## Die Zahnradspinne

Der Beutel dieser mechanischen Monstrosität enthält 15 Murmeln:

●●●●●●	6 rote	<b>Fraktale Arachne:</b> Wird eine besiegte Zahnradspinne untersucht, so erscheint eine weitere Zahnradspinne.
●●●●	4 grüne	
●	1 blaue	
●●●●	4 schwarze	

*Ganze Spinnwebbibliotheken arkanen Wissens vergehen mit jedem Windzug.*

## Die Zauberspinne

Der Beutel dieser achtbeinigen Scriptorin enthält 10 Murmeln:

●	1 grüne	<b>Gespinnste aus Magie:</b> Wenn eine Personage sich durch die Heimstatt der Zauberspinne bewegt, ohne dabei eine gemischte Herausforderung oder Auseinandersetzung mit Geschick abzulegen und zu bestehen, verfängt sie sich in den arkanen Netzen der Zauberspinne, die sofort eine Herausforderung auf Magie ablegen darf, um einen Zauber auf die betroffene Personage zu wirken.
●●●●●●●	7 blaue	
●●	2 schwarze	

mlk.

*Lebendiger Frostbrand, schwarze Ruinen statt Füßen.*

## Der Zehensammler

Der Beutel dieses gangränösen Unholds enthält 10 Murmeln:

- |     |            |  |
|-----|------------|--|
| ●●● | 3 rote     | <b>Zehentrophäen:</b> Werden bei einer Auseinandersetzung mit dem Zehensammler grüne Murmeln gezogen, so müssen diese sofort gegen schwarze Murmeln ausgetauscht werden. |
| ●●  | 2 grüne    |  |
| ●●● | 3 blaue    |  |
| ○   | 1 weiße    |  |
| ●   | 1 schwarze |  |

*Auf einer Spur aus Staub kriecht sie in Hals und Lunge.*

## Die Zimtschnecke

Der Beutel dieses wohlschmeckenden Parasiten enthält 5 Murmeln:

- |    |            |   |
|----|------------|---|
| ●  | 1 rote     | <b>Verderbende Süße:</b> In Anwesenheit der Zimtschnecke besteht eine geringe Gefahr, sich mit einer Lungenkrankheit anzustecken. Ameisenwesen geraten in ihrer Anwesenheit in große Todesgefahr und sind darüber hinaus nicht dazu in der Lage in Herausforderungen gegen die Zimtschnecke anzutreten. |
| ●  | 1 grüne    |   |
| ○  | 1 weiße    |   |
| ●● | 2 schwarze |   |

*Aus unedlem Balg bricht Feuer hervor.*

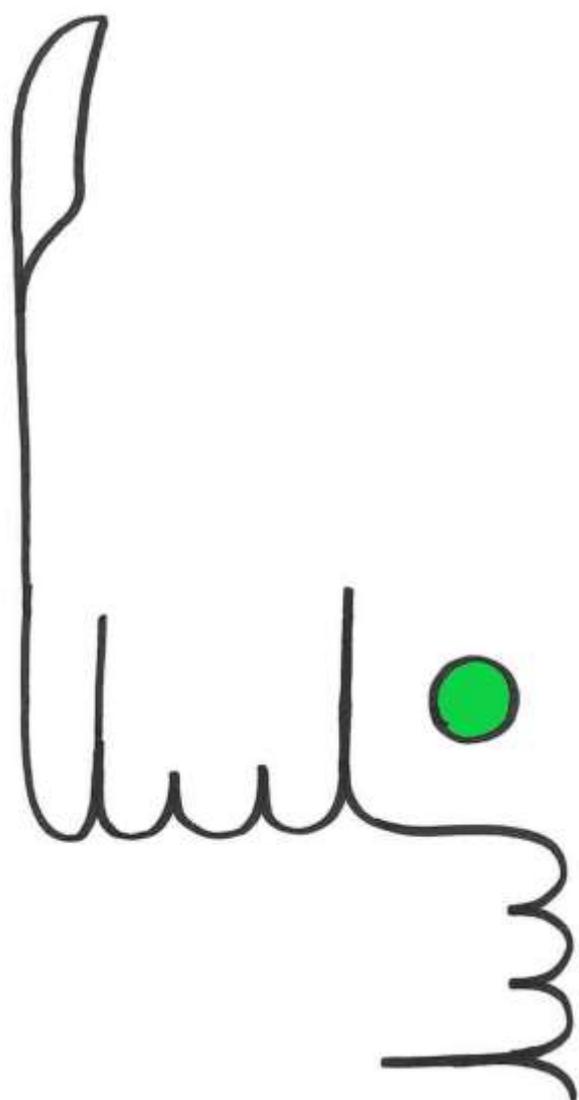
## Die Zinkpuppe

Der Beutel dieser metallenen Marionette enthält 10 Murmeln:

- |         |            |  |
|---------|------------|--|
| ●       | 1 rote     | <b>Pyrophor:</b> Wird die Zinkpuppe verwundet und dabei ihre rote Murmel gezogen, so entzünden sich die Zinkkörner in ihrem Inneren. Die Zinkpuppe verbrennt und zerrinnt, ihr etwaiger Gegner gerät in Todesgefahr entsprechend der Anzahl gezogener roter Murmeln. |
| ●       | 1 grüne    |  |
| ○○○○○ ○ | 6 weiße    |  |
| ●●      | 2 schwarze |  |



**Heere**



*Verdrängung als Funktion der Muskeldichte.*

## Die Affenvölkerwanderung

Der Heeresbeutel dieses evolutionären Sturms enthält 20 Murmeln:

- 3 rote
- 9 grüne
- 1 blaue
- ○ 6 weiße
- 1 schwarze

**Völkerschlacht:** Nach jeder Schlacht, in der die Affenvölkerwanderung fünf Murmeln gezogen hat, werden diese fünf Murmeln aus dem Beutel der Affenvölkerwanderung entfernt und bilden von nun an einen neuen Lehensbeutel, für den Landstrich, indem sich Teile des Affenvolkes nun niedergelassen haben.

*Sensen im Sturm und dem Sieger einen Ährenkranz.*

## Der Bauernaufstand

Der Heeresbeutel dieser Zerlumpten und Entrechteten enthält 15 Murmeln:

- 1 rote
- 5 grüne
- ○ 6 weiße
- 3 schwarze

**Zulauf:** Vor Beginn einer Schlacht gegen den Bauernaufstand müssen aus dem Beutel des gegnerischen Heeres Murmeln gezogen werden, wobei die Anzahl von der Versorgungslage (je schlechter, desto mehr Murmeln) und den Sympathien für die Bauern (je größer, desto mehr Murmeln) der Soldaten des Heeres bestimmt wird. Jede gezogene weiße Murmel wird aus dem Beutel des Heeres entfernt und dem Beutel des Bauernaufstandes hinzugefügt.

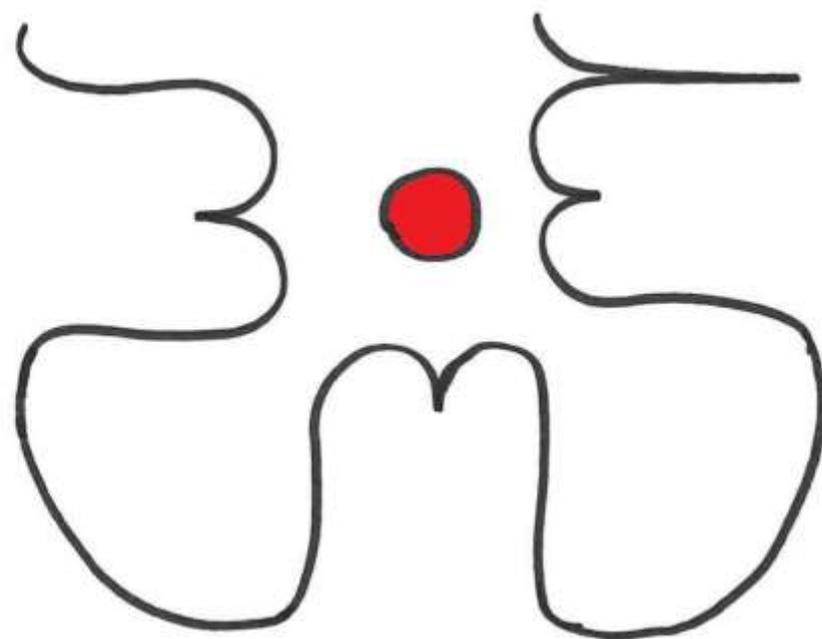
*Die Schlachtfelder leergefressen - käfergleich - chitinös glänzend Rüstungen und Waffen.*

## Der blaue Schwarm

Der Heeresbeutel dieses unheimlichen Heerhaufens von in blau-lackierte Rüstungen gehüllten Mördern, Kultisten und Schlimmerem enthält 20 Murmeln:

- 10 grüne
- 10 blaue

**Wie die Heuschrecken:** Der blaue Schwarm kann Münzen nur als Beute nach einer Schlacht erhalten. Nach jeder Schlacht muss der blaue Schwarm alle erbeuteten Münzen sofort opfern. Dies versorgt den blauen Schwarm bis zur nächsten Schlacht. Wenn keine Münzen erbeutet wurden, so konnte der blaue Schwarm nicht versorgt werden und er spaltet sich in zwei Gruppen, die sofort übereinander herfallen, ehe sie getrennt weiterziehen, falls eine oder beide von ihnen die Schlacht überstehen.



*Trommeln rufen in die Nacht.*

## Das dunkle Aufgebot

Der Heeresbeutel dieses nächtlichen Terrors enthält 10 Murmeln:

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

*Ein Elefantenfriedhof als Paradegrund nekromantischer Riesen.*

## Das Elfenbeinregiment

Der Heeresbeutel dieses Spaliers stoßzahnbewehrter Speerträger enthält 10 Murmeln:

- 5 rote
  - 5 blaue
- Friedhofswache:** Wenn das Elfenbeinregiment Verluste erleidet, werden gezogene rote oder blaue Murmeln gegen weiße statt schwarze Murmeln getauscht. Gezogene weiße Murmeln werden normal gegen schwarze Murmeln getauscht. Immer, wenn eine weiße Murmel für Verluste gezogen wird, erhält das gegnerische Heer außerdem eine Münze für seine Kriegskasse.

*Der Weg ist eine Mission ohne Ziel.*

## Das Expeditionskorps

Der Heeresbeutel dieser an fremde Gestade Verschlagenen enthält 10 Murmeln:

- 5 rote
  - 5 grüne
- Abgeschnitten:** Das Expeditionskorps kann seiner Kriegskasse keine neuen Münzen hinzufügen.



*Nackte Fäuste klingen auf dem Ambossaltar.*

## Die Fiebergarde

Der Heeresbeutel dieser schweißnassen Eiferer des Stahls enthält 15 Murmeln:

- 6 rote
- 2 grüne
- 6 blaue
- 1 schwarze

**Selbstzerstörerischer Fanatismus:** Die Fiebergarde zählt nur dann als zerschlagen, wenn alle ihre gezogenen Murmeln schwarz waren. Am Ende einer Schlacht muss die Fiebergarde zusätzlich zu den Verlusten, die ihr vom Gegner beigebracht werden, für jede rote und blaue Murmel, die sie selbst gezogen hat, je eine Murmel gegen eine schwarze Murmel austauschen.

*Türme – so hoch!*

## Die fliegende Festung

Der Heeresbeutel dieser gewaltigen durch den Himmel gleitenden Festung enthält 30 Murmeln:

- 15 rote
- 15 grüne

**Wehrhafte Mauern:** Die fliegende Festung ist gleichzeitig eine Festung und ein Heer.

**Fallende Trümmer:** Wenn die fliegende Festung in einer Schlacht durch ein anderes Heer Schaden erleidet und Murmeln durch schwarze Murmeln austauschen muss, so muss das andere Heer die gleiche Menge an Murmeln durch schwarze Murmeln austauschen.

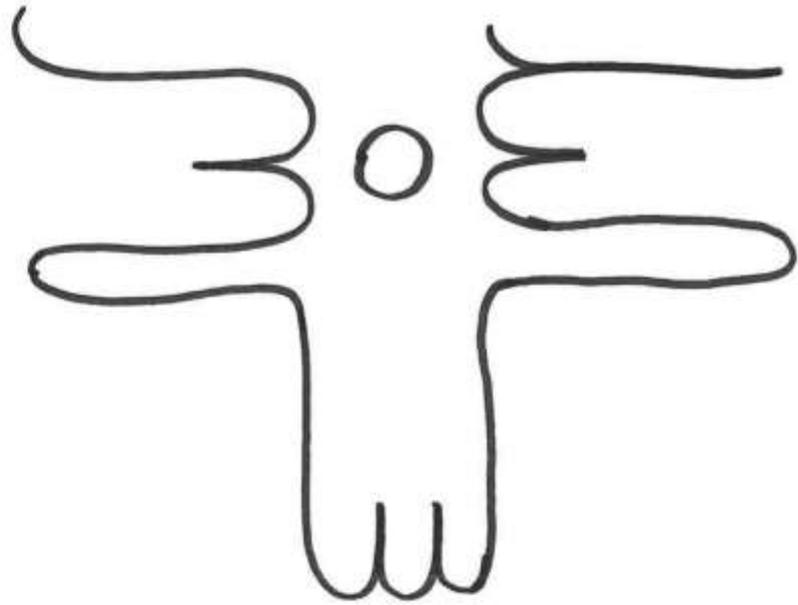
*Sie ernten von verbrannten Feldern und nehmen von ermordeten Bauern, Fouragiere der Toten.*

## Der Geistertröss

Der Heeresbeutel dieser Phantome beraubenden Phantome enthält 10 Murmeln:

- 2 grüne
- 5 blaue
- 1 weiße
- 2 schwarze

**Die satten Toten:** Immer, wenn der Geistertröss versorgt werden muss, werden zuerst drei Murmeln aus seinem Beutel gezogen. Für jede gezogene schwarze Murmel wird eine Münze in die Kriegskasse des Geistertrösses gelegt.



*So kleine Hände schlagen, kratzen, würgen.*

## Das Heer der Unschuld

Der Heeresbeutel dieses armseligen Kinderkreuzzugs enthält 10 Murmeln:

- 2 grüne **Kindliche Grausamkeiten:** Vom Heer der Unschuld in der Schlacht gezogene weiße Murmeln richten beim Gegner Verluste an.
- ooooo 5 weiße
- 3 schwarze

*Maden, myriadenfach, zahllos, Horizonte füllend, humanoid verklumpt, Abbilder der Besiegten.*

## Der Heerwurm

Der Heeresbeutel dieser anniliden Horden enthält 30 Murmeln:

- 9 rote
- 9 grüne
- 3 blaue
- ooooo oo 7 weiße
- 2 schwarze

*Wundersam vermehrt sich die Zahl der Toten, der Gefallene ficht vierfach fort, gottbehelmt und steinbeleibt.*

## Das kanopische Gefolge

Der Heeresbeutel dieser einbalsamierten Teilstreitkräfte enthält 10 Murmeln:

- 2 rote
- 1 grüne
- 3 blaue
- oo 2 weiße
- 1 schwarze
- 1 goldene



*Gepanzerte Scharen erheben sich, ihre Brackwasserrepublik zu verteidigen.*

## Die Krebslegion

Der Heeresbeutel dieser bürgerlichen Krustentiere enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●● 14 rote  
●●●●

●●● 3 grüne

ooo 3 weiße

*Ein totes Wachstum, stillstehende Bewegung, es zerbricht und rekristallisiert in neuer Form.*

## Die Kristallflotte

Der Heeresbeutel dieser Gruppe ganz aus lebendigem Kristall bestehender Schiffe enthält 20 Murmeln:

●●●● 4 grüne

●●●●●●●●●●  
●●●● 14 blaue

oo 2 weiße

**Splitternd und wachsend:** Am Ende jeder Schlacht heilt die Kristallflotte fünf Murmeln, indem von den Schiffen neue Schiffe absplintern und aus den Trümmern wieder ganze Schiffe wachsen.

*Glühende Krieger im Schmelzfluß aneinander gereiht, ältester Abguss der Menschheit, der Natur aufgeprägt und deformiert zur Reinheit - Beginn des mystischen Anthropozäns.*

## Der Kupferstrom

Der Heeresbeutel dieser geschmolzenen Sklaven enthält 15 Murmeln:

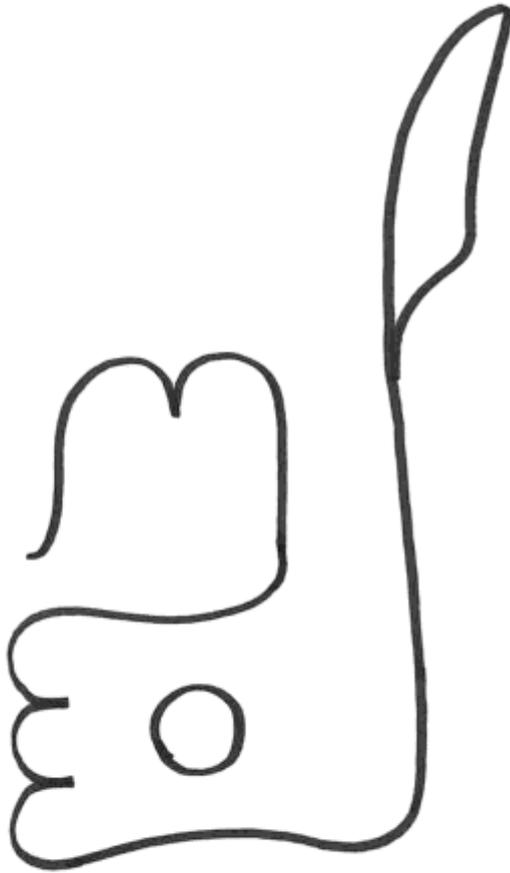
●●●●●●●●● 9 rote

● 1 grüne

●●● 3 blaue

●● 2 schwarze

**Erstes Metall:** Wenn ein gegnerischer Heerführer am Ende der Schlacht versucht, den vom Kupferstrom an seinem Heer angerichteten Schaden zu mindern, so darf er vom Kupferstrom gezogene rote Murmeln wahlweise auch als blaue Murmeln behandeln.



*Aus dem Erdreich erhebt sich die Bambusphalanx ihre Speere voran.*

## Das Lanzengras

Der Heeresbeutel dieser windbewegten Speerträger enthält 20 Murmeln:

●●●

3 rote

**Nährboden:** Das Lanzengras benötigt keine Heeresversorgung.

●●●●●●●●●●  
●●●●

14 grüne

ooo

3 weiße

*Sie führten Krieg gegen die Erde und Gebirge stellten sich ihnen entgegen.*

## Der lebende Berg

Der Heeresbeutel dieses alpinen Silikathaufens enthält 50 Murmeln:

●●●●●●●●●●  
●●●●●●●●●●  
●●●●●●

27 rote

**Massiv:** Gegner des lebenden Berges dürfen üblicherweise keine Murmeln ziehen. Nur mit Vorteil dürfen sie eine, mit einem überwältigenden Vorteil auch zwei Murmeln ziehen.

●●●●●●●●●

9 grüne

●●●●●

5 blaue

ooooo ooooo

9 weiße

*Ein Zug, der Welt entsagend, ganz feinstofflich ist schon ihre Wehr.*

## Die makellose Horde

Der Heeresbeutel dieser gewaltigen Masse bleicher, ausgemergelter Krieger und Plünderer enthält 50 Murmeln:

●●●●●

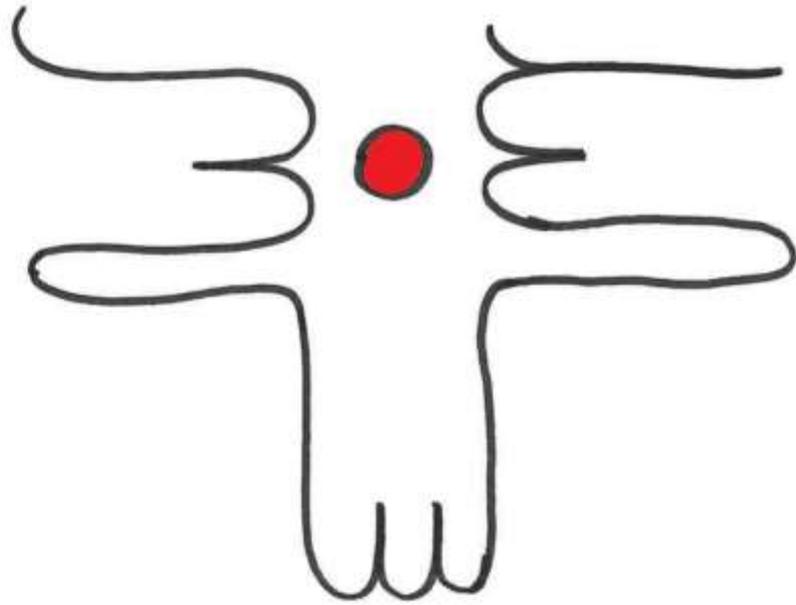
5 rote

●●●●●●●●●●

10 grüne

ooooo ooooo  
ooooo ooooo  
ooooo ooooo  
ooooo

35 weiße



*Ihr Tod wird nicht sinnlos sein wie ihr Leben.*

## Das Opferheer

Der Heeresbeutel dieser bleichen Lämmer enthält 10 Murmeln:

oooo oo

7 weiße

●●●

3 schwarze

**Kriegsaltar:** Wenn das Opferheer zerschlagen wird, erhält sein Heerführer Zugriff auf eine Kriegskasse mit einer Anzahl Münzen gleich der Anzahl schwarzer Murmeln, die sich zuletzt im Beutel des Opferheeres befanden.

*Entflohen den Ställen der Zivilisation scharen sich kannibalische Rächer unter Eichen.*

## Der Orkstamm

Der Heeresbeutel dieser grunzenden Krieger enthält 15 Murmeln:

●●●●●●

6 rote

●●●●●●

7 grüne

●●

2 schwarze

*Exilanten sammeln sich um ein Banner aus den Mänteln gemordeter Väter - Prinzen unter Söldnern.*

## Das Purpurregiment

Der Heeresbeutel dieser vertriebenen Prätendenten enthält 15 Murmeln:

●●●●●●●●●

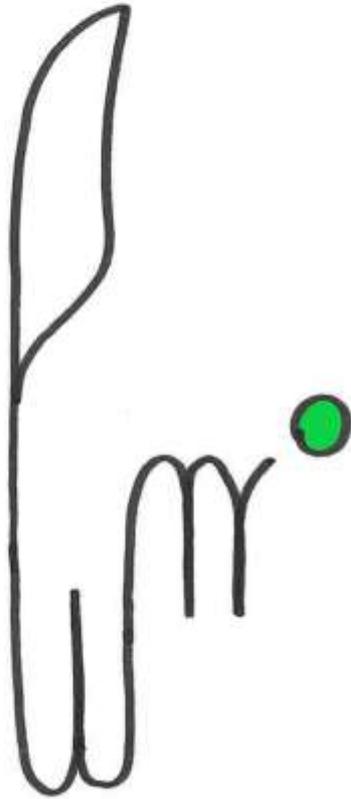
9 rote

●●●●●

5 grüne

●

1 schwarze



*Durch Mark und Bein und dann - bis auf die Knochen geht das hungrig wimmelnde Gequiek.*

## Die Rattenplage

Der Heeresbeutel dieses Stroms schmutzig grauer Leiber enthält 10 Murmeln:

- |         |            |  |
|---------|------------|--|
| ●●●●●●● | 7 grüne    | <b>Leergefressene Speicher:</b> Unabhängig vom Ausgang der Schlacht, vernichtet die Rattenplage eine Anzahl Münzen aus der Kriegskasse des Gegners, die der Anzahl der Murmeln entspricht, die die Rattenplage für die Schlacht zieht. |
| ○       | 1 weiße    |  |
| ●●      | 2 schwarze |  |

*Gar lustig ist's zu frieren in Wald in Todesangst vorm Galgen.*

## Die Räuberbande

Der Heeresbeutel dieser Messer wetzenden Halunken enthält 15 Murmeln:

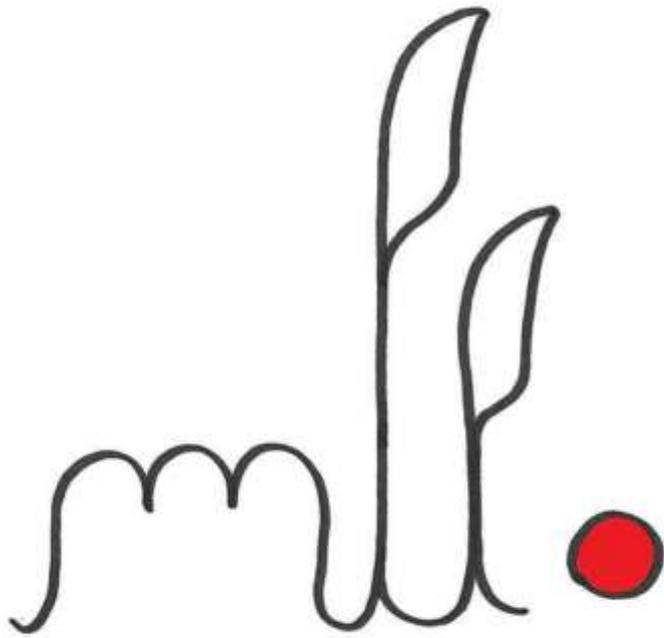
- |          |            |   |
|----------|------------|---|
| ●●●      | 3 rote     | <b>Geld oder Leben:</b> Ein gegnerisches Heer kann eine Schlacht vermeiden, indem es der Räuberbande seine gesamte Kriegskasse überlässt, mindestens aber so viele Murmeln, wie die Räuberbande in der Schlacht ziehen würde. |
| ●●●●●●●● | 8 grüne    |   |
| ○○       | 2 weiße    |   |
| ●●       | 2 schwarze |   |

*Arme und Beine, Herzen, Augen, demontierte Körper-Massen wogen unfertig, ein Meer post-menschlichen Ausschusses.*

## Das Reserve-Fleisch

Der Heeresbeutel dieser zerhackten Legion enthält 20 Murmeln:

- |         |            |  |
|---------|------------|--|
| ●●●●●   | 5 rote     | <b>Ersatzteillager:</b> Das Reserve-Fleisch kann sich nach jeder Schlacht heilen, wobei es ebenso viele Murmeln ziehen darf, wie es für die Schlacht gezogen hat. Mindestens eine der gezogenen Murmeln bleibt allerdings schwarz und kann nicht getauscht werden. Das Reserve-Fleisch kann sich sogar dann versuchen zu heilen, wenn es in der Schlacht zerschlagen wurde, schafft es das Reserve-Fleisch, dabei wenigstens eine schwarze Murmel zu tauschen, so ist es nicht zerschlagen worden und existiert als Heer weiter. |
| ●●●●●●● | 6 grüne    |  |
| ●●●     | 3 blaue    |  |
| ○○      | 2 weiße    |  |
| ●●●●    | 4 schwarze |  |



*Zusammengeschmiedet mit arkanen Bändern ein eisernes Band selbst, eine Mauer aus Leibern Mauern aus Stein umspannend, sie zu zerspringen.*

## Der Ring

Der Heeresbeutel dieser umzingelnden Kette enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●	8 rote	<b>Festungsreif:</b> Wenn ein vom Ring belagertes Heer einen Ausfall aus seiner Festung unternimmt, so zählt dies als Sturmangriff auf den Ring, der hierbei seinen eigenen Beutel gleichzeitig auch als Festungsbeutel verwendet.
●●●●	4 grüne	
●●●●	4 blaue	
○○	2 weiße	
●●	2 schwarze	

*Unter einem Nachtbanner - sternenlos - sammelt sich eine Blutgefolgschaft.*

## Die schwarze Reiterei

Der Heeresbeutel dieser Boten des Mordens enthält 10 Murmeln:

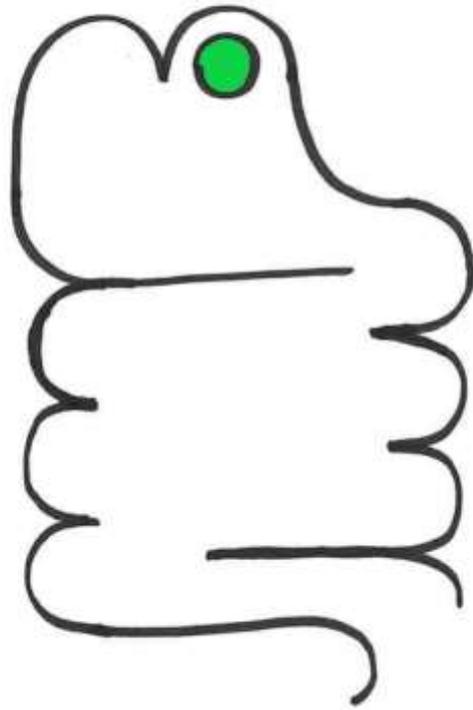
●●●●●●●●	7 rote	<b>Sog des Untergangs:</b> Die schwarze Reiterei zählt in der Schlacht gezogene schwarze Murmeln gleichzeitig als schwarz und gold.
●	1 grüne	
●	1 blaue	
●	1 schwarze	

*In stolzer Tradition alter Heiligkeit wachen schwarz gerüstete Myriaden.*

## Die Skarabäengarde

Der Heeresbeutel dieser Beschützer des Käferpapstes enthält 5 Murmeln:

●●●	3 rote
●●	2 schwarze



*Unaufhaltsam denn durch ihre eigene Schwäche in Unterzahl.*

## Der Stoßtrupp

Der Heeresbeutel dieser handverlesenen Veteranen enthält 5 Murmeln:

- 1 rote
- 1 grüne
- 1 blaue
- 1 schwarze
- 1 goldene

*In Blut wäscht eine Hand die andere.*

## Das Strafbataillon

Der Heeresbeutel dieser zur Bewährung Verurteilten enthält 10 Murmeln:

- 1 rote
  - 5 grüne
  - 1 weiße
  - 3 schwarze
- Mit Blut gesühnt:** Wenn das Strafbataillon in der Schlacht zerschlagen wird, darf sein gesamter Beutelinhalt einem anderen eigenen oder verbündeten Heer hinzugefügt werden, ohne dass dies die üblichen Kosten und Konsequenzen einer Neuorganisation verursacht.

*Jahr für Jahr, Nacht für Nacht rückt er näher, Menschen- und Mauerwerk erneut zu verschlingen.*

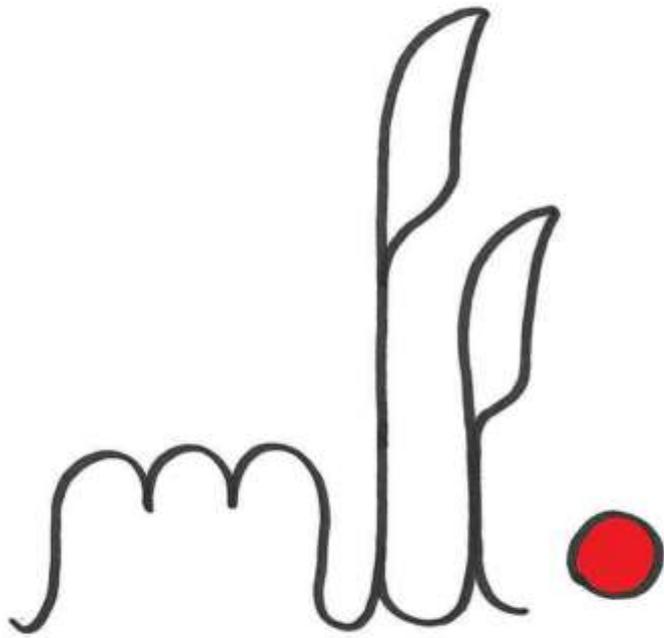
## Der Wald

Der Heeresbeutel dieses auf Wurzeln marschierenden Heeres enthält 20 Murmeln:

- 4 rote
  - 10 grüne
  - 3 blaue
  - 2 weiße
  - 1 schwarze
- Zurück zur Natur:** Wenn sich der Wald in besiedelten Ländereien aufhält, wird immer, wenn der Wald Versorgung benötigt, eine Murmel aus dem Beutel des Landes gezogen und durch eine weiße Murmel ersetzt. Der Wald zählt damit als versorgt.



## **Heerführer**



*Entkörpernd und immer weiter reduziert Hirn Geist Wille und selbst dieser noch verkocht ein letztes Kondensat - allmächtig sinnlos.*

## Der Befehl

Der Beutel dieses allegorischen Imperativs enthält 10 Murmeln:

●●●	3 rote	<b>Kadavergehorsam:</b> Der Befehl darf immer fünf Murmeln ziehen, wenn es darum geht, ein Heer zusammenzuhalten. Ein vom Befehl geführtes Heer kann außerdem nicht meutern.
●●	2 grüne	
●●	2 blaue	
ooo	3 weiße	

*Die rote Milch fließt Hunderte zu trinken.*

## Die Blutamme

Der Beutel dieser Leihmutter des Schlachtens enthält 20 Murmeln:

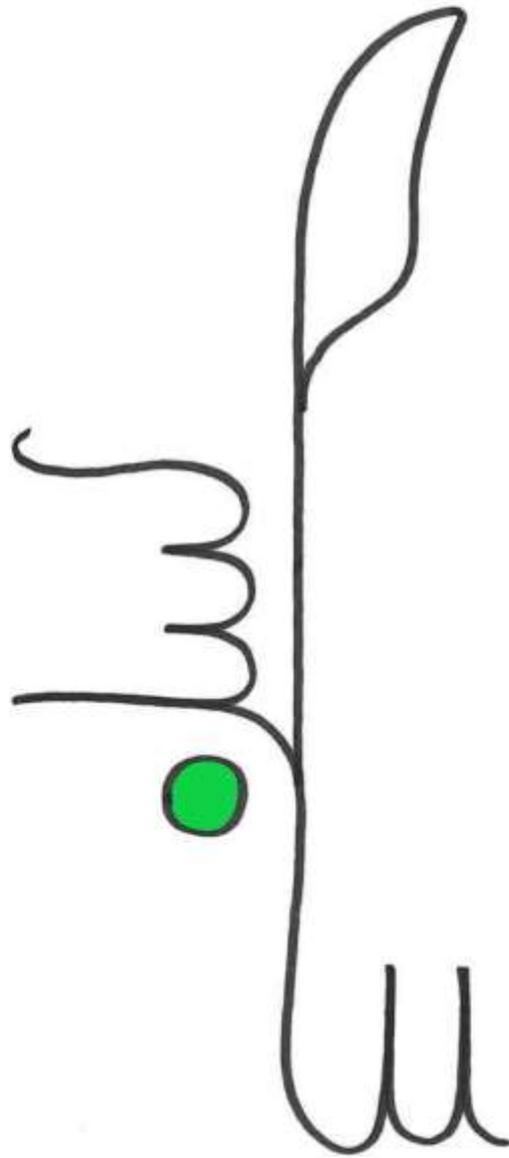
●●●●●●●	7 rote	<b>Mit Blut gestillt:</b> Die Blutamme kann ein Heer versorgen, indem sie sich selbst Verletzungen zufügt. Für jede Murmel, die sie dabei zieht, sichert sie Versorgung so wie eine geopfert Münze aus der Kriegskasse. Diese Versorgung kann mit anderen Quellen der Versorgung kombiniert werden. Außerdem kann die Blutamme ein Heer auch heilen, hierfür muss sie sich allerdings in Todesgefahr begeben, wobei die Höhe der Todesgefahr dem Ausmaß der Heilung entspricht. Selbst wenn die Blutamme sterben sollte, wird das Heer dennoch geheilt.
●●●●	4 grüne	
●●●●	4 blaue	
ooo	3 weiße	
●●	2 schwarze	

*Aus dem Staub erhebt sie sich mit herrischer Geste befehlend ihren zwei Königreichen von Vipern und Schatten.*

## Die graue Pharaonin

Der Beutel dieser zerstäubten Herrlichkeit enthält 20 Murmeln:

●●●	3 rote	<b>Macht der Erinnerung:</b> Direkt nach einer Schlacht kann die graue Pharaonin sofort eine Herausforderung wahlweise auf Geschick oder Magie ablegen, um entweder sich selbst oder ihr Heer zu heilen.
●●●●●●●	7 grüne	
●●●●●●●	7 blaue	
●	1 schwarze	
●●	2 goldene	



*Einsam thront er auf steinernen Wolken.*

## Der Herr der fliegenden Festung

Der Beutel dieses zaubernden Baumeisters enthält 20 Murmeln:

- 5 grüne
- 12 blaue
- 2 weiße
- 3 weiße

**Magische Baukunst:** Der Herr der fliegenden Festung kann blaue Murmeln wahlweise als rote, grüne oder blaue Murmeln zählen, wenn er in einer Schlacht Murmeln zieht, um Schaden von der fliegenden Festung abzuhalten.

**Reichtum des Himmels:** Anstatt Münzen aus der Kriegskasse für die Versorgung der fliegenden Festung aufzuwenden, muss dem Herrn der fliegenden Festung eine Herausforderung (drei Murmeln) auf Magie gelingen. Zieht er hierbei keine blaue Murmeln, so zählt die fliegende Festung als nicht versorgt und es müssen fünf Murmeln aus dem Beutel der fliegenden Festung gegen schwarze Murmeln ausgetauscht werden.

*Die toten Krieger liegen ihr zu Füßen.*

## Die Herrscherin

Der Beutel dieser eisern-gewandeten Kaiserin enthält 20 Murmeln:

- 6 rote
- 7 grüne
- 4 weiße
- 3 goldene

**Zeppter:** Wenn die Herrscherin als Feldherrin ein Heer in die Schlacht führt, darf sie statt genauso vieler Murmeln wie das Heer, eine Murmel mehr ziehen, um den Schlachtverlauf zu beeinflussen.

**Schwert:** Wenn die Herrscherin als Feldherrin ein Heer in die Schlacht führt, darf sie, anstatt Murmeln zu ziehen, um selbst den Schlachtverlauf zu beeinflussen, den gegnerischen Feldherrn daran hindern, dies zu tun, indem für jede von ihr gezogene farbige Murmel eine von ihrem Gegner gezogene Murmel der entsprechenden Farbe in seinen Beutel zurückgelegt wird, ohne ihre Wirkung zu entfalten.

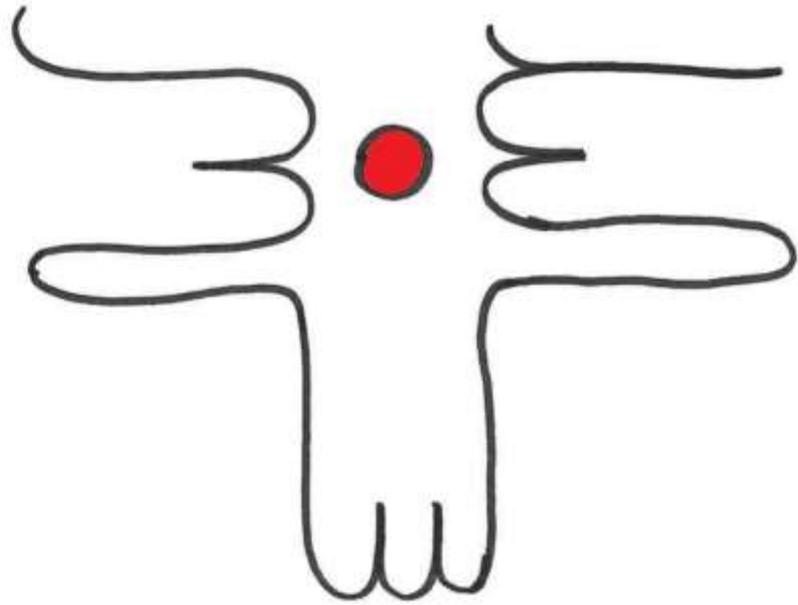
*Mit anbetungswürdiger Dunkelheit füllt sich die Schale des Unfassbaren.*

## Das Idol

Der Beutel dieses segenspendenden Schattens enthält 10 Murmeln:

- 2 rote
- 2 grüne
- 2 blaue
- 4 schwarze

**Nächtliche Verehrung:** Wenn das Idol am Ende der Schlacht Murmeln zieht, um ihren Ausgang zu beeinflussen, erlaubt jede gezogene schwarze Murmel, eine der von seinem Heer gezogene schwarze Murmel wie eine weiße Murmel zu behandeln. Vom Idol gezogene rote, grüne und blaue Murmeln erlauben es dann trotz des Ziehens schwarzer Murmeln durch das eigene Heer, je eine Murmel der entsprechenden Farbe des gegnerischen Heeres wie eine weiße Murmel zu behandeln.



*Aus der leeren Sänfte flüstern die Genien des Krieges.*

## Das Kabinett

Der Beutel dieses körperlosen Strategen enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●	8 grüne
●●●●●●	6 blaue
oooo	4 weiße
●	1 schwarze
●	1 goldene

**Aus der Ferne:** Das Kabinett kann während der Schlacht nicht in der ersten Reihe kämpfen und weder einen gegnerischen Heerführer zum Zweikampf zu stellen, noch kann es gestellt werden.

**Kabinettkriege:** In Schlachten gegen das Kabinett können die beteiligten Heere höchstens drei Murmeln ziehen.

*Schwer fällt es, die blutigen Hände zu waschen, ohne vom Gold zu lassen.*

## Der Räuberhauptmann

Der Beutel dieses charismatischen Halsabschneiders enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●	8 rote
●●●●●●	7 grüne
oooo	4 weiße
●	1 schwarze

**Fluchtplan:** Wenn das Heer des Räuberhauptmanns in einer Schlacht zerschlagen wird, kann er zuvor alle Münzen aus der Kriegskasse des Heeres als Schatz in seinen eigenen Beutel legen. Wenn der Räuberhauptmann in einer Schlacht sterben würde, kann er seinen Tod abwenden und entkommen, indem er alle Münzen, mindestens aber eine Münze, aus seinem eigenen Beutel ablegt. Wenn er in einer Schlacht sterben würde, in der auch sein Heer zerschlagen wird, so kann er die Reihenfolge, in der er die beiden Effekte eintreten lässt, selbst bestimmen.

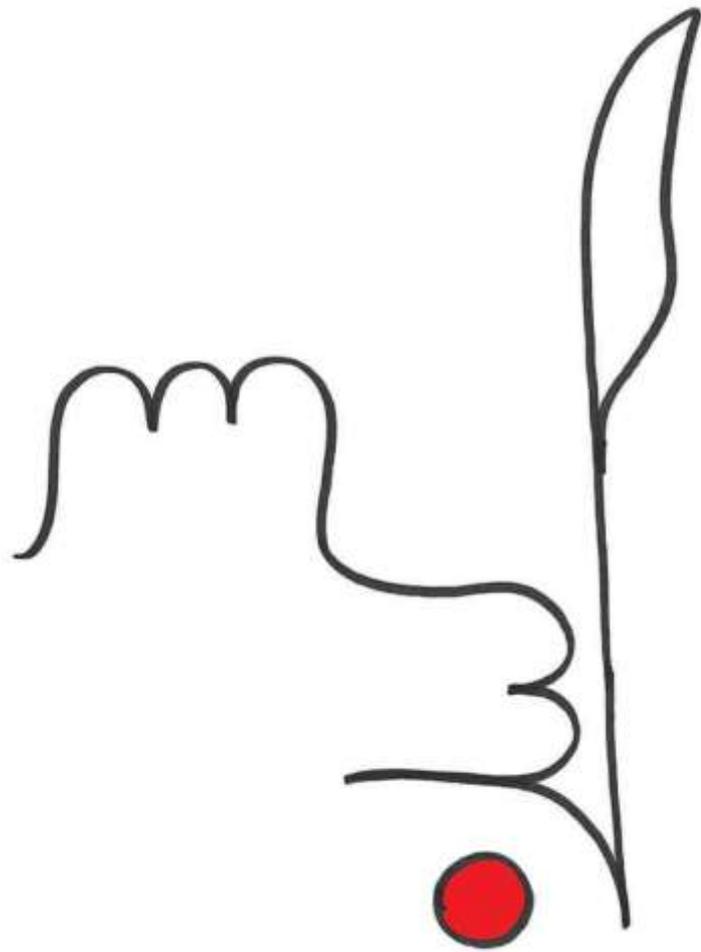
*Das Schwert führt Krieg.*

## Das Schwert

Der Beutel dieser monomanischen Waffe enthält 25 Murmeln:

●●●●●●●●●●	17 rote
●	1 grüne
●●	2 blaue
ooooo	5 weiße

**Kriegsgerät:** Das Schwert kann aus der ersten Reihe heraus Truppen führen. Das Schwert selbst ist unverwundbar und muss auf Grund von Verletzungen niemals rote, grüne oder blaue Murmeln gegen schwarze Murmeln tauschen, aber die fünf weißen Murmeln, die die schwertragende Personnage, die von der Waffe kontrolliert wird, repräsentieren, können normal getauscht werden. Zieht das Schwert jemals nur weiße Murmeln, so erlangt die tragende Personnage ihr Bewusstsein und die Kontrolle wieder und schleudert das Schwert angewidert von sich, das ohne einen Träger nicht dazu in der Lage ist zu agieren.



*Durch alle Bindungen fährt sein Schwert, das selbst das Blut entzweit.*

## Der Spalter

Der Beutel dieses verlockenden Brudermörders enthält 20 Murmeln:

●●●●●●	6 rote
●●●●●●	6 grüne
●●●●●	5 blaue
●●●	3 schwarze

**Innerer Zwist:** Der Spalter kann mit einer erfolgreichen einfachen Herausforderung auf Geschick gemischt mit Magie vor Beginn einer Schlacht die Heere gegen sich selbst aufhetzen. Beide Heere müssen gegen sich selbst kämpfen und erst im Anschluss - wenn sie die Selbsterfleischung überstanden haben - gegeneinander antreten.

*Gülden glühend die gehörnte Maske mit den gebleckten Fängen, geschickt um zu besiegen.*

## Das Tier der Götter

Der Beutel dieses maskierten Fanatikers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●	14 rote
●●●●	
●●	2 grüne
●●●	3 blaue
●	1 schwarze

**Kein Versteck und kein Ausweg:** Wenn das Tier der Götter einen gegnerischen Heerführer zum Zweikampf stellt, so kann sich dieser dem Duell nicht entziehen und muss kämpfen.

*Reduziert auf ein Schmuckstück - wie muss sie sich fühlen?*

## Die Trägerin des blauen Amuletts

Der Beutel dieser mit beständig zerbrechenden und sich neu knüpfenden Kristallgewächsen an ihre Schiffe geknüpften Zauberin enthält 20 Murmeln:

●●●●●●	6 rote
●●●●	4 grüne
●●●●●●	6 blaue
oooo	4 weiße

**Kristalline Macht:** Die Trägerin des blauen Amuletts darf für Herausforderungen auf Magie den Beutel der Kristallflotte verwenden.



## Kompression

Kompression

Eingebrannt (in den Nebeln des Saturn)

sinkt das Wort

diamantengleich

regengleich

in

die

Tiefe

(in den Tiefen des Saturn)

Verdichtung.

Kann das Wort nicht für sich alleine stehen? Es sollte.

Aber es ist ja mehr als nur ein Wort.

Ich habe versucht, mir abzugewöhnen, über weitreichendere Gedanken "hinter" Rollenspiel, Rollenspielen und auch "meinen" Rollenspielen zu schreiben:

Es ist aufwändig, anstrengend und unproduktiv.

Letzteres, weil mich diese Art des Ausformulierens nicht wirklich selbst weiterbringt (gegenüber "stillen" Gedanken, Notizen, auch - Gesprächen) und ich den Anspruch ablehne (wie ich zunehmend jeden Anspruch ablehne), andere weiterbringen zu wollen - oder überhaupt zu können (auch schon ganz praktisch nicht, ob des fehlenden Publikums, des nicht vorhandenen "Audience Engagements").

Die Gedanken, die ich mir mache, das sind meine eigenen (privaten) Gedanken und Ideen, und dass sie jetzt hier in wie auch immer unvollständiger, roher, kruder, mäandernder, unverständlicher Form doch als - Essay ? – auftauchen, ist letztlich auch der titelgebenden Kompression geschuldet, etwas, das eigentlich ein Stück weit den Gegenentwurf zu eben solchen Auswürfen darstellt.

Kompression ist genau eine dieser stillen Ideen.

Und wie viele von ihnen – ein weiterer Grund, aus dem ich wider die Existenz dieses Textes hier behaupte, so sehr Abstand davon genommen habe, mich noch öffentlich, schriftlich zu ihnen zu äußern – ist sie ein (stetig?) wachsendes Gebilde, ein in seiner sich weiter und weiter offenbaren Multifaktorialität schon fraktales Konstrukt.

(Ein Gedankentumor.)

Wenn es einen theoretischen Hintergrund?  
Überbau? zu diesem Werk hier, zum Monstropoetikon, überhaupt gibt, dann ist es Kompression.

Verdichtung.

Das Monstropoetikon und seine Teile?, Bewohner?, die konkreten 300, aber auch die – ein vorgeifendes Wort – Form der Monostichonmonster an sich, sind ein Formenexperiment.

Und zwar ein Experiment in *verdichteten* Formen.

Nicht nur Gedichte, um Monster zu beschreiben, sondern Kurzgedichte.

Nicht nur Charakterisierungen zusammengekürzt auf Nebensätze, sondern auf wenige Worte.

Beutelschneider zwar inhärent aber dennoch:  
Nicht nur Worte zusammengedrückt auf wenige, sondern diese noch zur Angabe von (Zahlen und) Farben zusammengedrückt.

Jedes Element, Namen, Farben, Fähigkeiten, in Doppelnutzung, gleichzeitig Teil der Beschreibung.

Die Beschreibung so zusammengepresst, verdichtet, formalisiert.

Verdichtete Formen.

Damit auch verdichtete Information. Wie wenig kann ich zeigen, um doch viel hervorzurufen? Wie viel kann ich wegnehmen? Wie knapp kann ich etwas darstellen? Wieviel kann ich kodieren? Wieviel mehr kann ich evozieren?

Informationsverdichtung.

Beides zusammen - überhaupt integriert und überlappt beides ja ohnehin schon - greift tief hinein in den Komplex von Kunst und Rollenspiel. Ein Komplex, von dem ich immer häufiger denke, er werde schlicht zu kurz dargestellt, zu kurz gedacht.

Das Spielen als Kunst. (Ein Thema, das auch wieder vielschichtig - viel zu vielschichtig, um mich jetzt auf einen Exkurs einzulassen - ist.)

Vielleicht noch das Produkt Spiel als Kunst(-objekt), als Kunstbuch (Artbook), als "Coffee Table Book", definiert über die Wertigkeit seiner Materialien und deren Verarbeitung, sowie über die Illustrationen. Vielleicht noch über den Satz, das Schriftbild, das Layout.

Das ist es, worauf sich der „Diskurs“ um Kunst und Rollenspiel in meiner Wahrnehmung zu beschränken scheint. Seit Jahrzehnten. Und mit wenig Variation in seinen Wellen und Strömungen.

Aber was ist mit "literarischen" Qualitäten? Der Text als Kunst? Und damit meine ich keine einleitenden Kurzgeschichten. Sondern die Spieltexte in Gänze.

Was mit den mechanischen? Die Regeln als Kunst? Als kinetische Skulpturen des Vorstellungsraumes? (Und was wieder mit den Regeltexten selbst als Kunst?) Regeln als Formensprache, als Sprache, und das mit ihnen beschriebene als eine eigene Literatur, eine eigene Textgattung, Bilder, gemalt mit einer Palette mechanischer Symbole.

Und was mit weiteren Teil- und Gesamtkunstwerken? Dem Zusammenspiel?

Das Spiel als gemeinsamer Ausdruck.

gemeinsam, zusammen  
Ausdruck, Druck  
zusammendrücken

Kompression

Und das alles nicht schreiben zu wollen, sondern nur zu konstatieren:

Das Monstropoetikon **ist** Kompression.

Systematika

Ordnungen, Kodierungen - Kompression.

Das tatsächliche Ordnungsprinzip des Monstropoetikons ist simpel wie offensichtlich: Vier grobe Kategorien – mechanisch abgegrenzt – und innerhalb dieser Kategorien jeweils eine alphabetische Sortierung.

Aber mehr Ordnungen – verworfene, was die Organisation, ob Reihenfolge, Stichworte, Markierungen, (Codes), des Textes und der Inhalte angeht – verbergen sich unter dieser Oberfläche, Beziehungen zwischen den Einträgen, direkte, indirekte, thematische, (thematisch-ästhetische), zeitliche, (räumliche?):

Da gibt es die bekannten Bewohner der Fantasy (mit ihren eigenen Gruppierungen wie Untoten, menschenähnlichen Wesen oder Rieseninsekten) und die Versuchsserie (hier eine zeitliche Teilgruppe!) Variationen auf einige von ihnen (die

Humanoiden) zu finden;

die Mythen-, Sagen- und Märchenfiguren in direkter Form und in Form von freieren Bearbeitungen und Abwandlungen derselben;

die natürliche Welt – mit außer durch Vorurteile und idealisierte Vorstellungen weitgehend unverfälschten Tieren;

es gibt die Wesen, die in typische Fantasywelten hineinpassen, ohne aber direkt zum wohletablierten Standardrepertoire zu zählen;

und innerhalb dieser wieder erkennbare Subgruppen, wie lebendiges Spielzeug, abgestreifte Häute oder einfachen Berufen nachgehende Humanoide mit Insektenköpfen;

es gibt die großen mechanischen Gruppen, die Gegner ohne und diejenigen mit Sonderfähigkeiten, die Heere, die Heerführer, die unterschiedlichen Beutelgrößen;

es gibt mehrere Gruppen traumhafter, kosmischer, mythenhafter Natur- und Urkräfte in oft verkleinert? Form, durch ihre Bekämpfbarkeit personalisiert ohne oft als Personen beschrieben zu werden – Sternennebel und vergöttlichte Läsionen gegen die, die Helden geworfen werden können (während sich unter ihnen Planeten, Galaxien, Universen im eigenen Blutstrom drehen), eine kosmische Systematik;

Verkörperungen von menschlichen Ideen, Prinzipien, Eigenschaften – Jugend, Tod, Weisheit, Arbeit, Gehorsam.

Mythos, Historie, Kosmos, Menschsein, ... komprimiert in Schichten und Clustern und Strängen, Kompressionen, der Form der Kompression unterworfen.

Geschlechtlichkeiten

Zu den frühesten Formexperimenten (frühesten Kompressionen) – schon auf dem Weg zum Monstropoetikon, noch in den allerersten Volltexten – gehört der gleichmäßige Dreiklang grammatikalischer Geschlechter:

der, die, das

Damit und – trotz einiger Ausbrüche zu artikelloser Eigennamen und zu Pluralformen von denen jedoch in voller Absicht keine in diese Edition des Monstropoetikons Einzug gefunden haben – mit dem Festhalten an dieser Struktur war die aus Beutelschneider-Richtung kommende Warte auf

die an- und abschwellenden Genderdebatten in Bezug auf Rollenspieltex-te (noch einmal) eine andere, da einerseits strukturell, als Teil der Formenexperimente (der Kompression) bewusst adressiert, andererseits eben aus anderer Richtung als die breitere gesellschaftliche Vorgänge spiegelnden Debatten kommend (und vor anderem Hintergrund - besser unabhängig von dem späteren Hintergrund - entstanden).

Vermutlich ist das sogar einer der Hauptgründe, dies überhaupt zu schreiben – explizit festzustellen, dass die Sortierung (Ordnung, Systematik) der Einträge in gleich große und explizit grammatikalische Geschlechterkategorien keine **Re-**Aktion, sondern eine eigene, und dann auf unerwartete Art semi-aktuelle Formenentscheidung gewesen ist, um die die Debatte herumzufluten begann, während sich die Form selbst weiter in Verdichtung befand und hier ihren wichtigen Kontext findet.

Kompression.

*Ich wachte auf mit dem marmornen Kopf hier  
in Händen*

*der mir die Ellbogen müd macht und ich weiß  
nicht wo ihn abstellen.*

*Er fiel in den Traum wie ich aus dem Traum  
trat*

*so wurde eins unser Leben und sehr schwer  
wird es sein sich wieder zu trennen.*

Giorgos Seferis, Mythistorema III  
deutsch von Hans-Christian Günther