

Monstropoetikon

Wanderer, kommst du nach Sparta Edition



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

Friedrich Schiller, Der Spaziergang

Gegner.....	6
Große und kleine Beutel.....	6
Gruppen	6
Besondere Fähigkeiten	6
Beute.....	7
Einfache Gegner.....	9
Die Achatwölfin	11
Das Affenhirn.....	11
Der Affenmensch.....	11
Die alte Haut.....	13
Die blaue Äffin.....	13
Der Blutadler	13
Das Chamaeleon.....	15
Die Dunkelmuschel.....	15
Die Einwohnerin von Gnomorrah.....	15
Der Elf.....	17
Das Erdfeuer.....	17
Der Falkensoldat	17
Das Flußpferd	19
Das Froschpferd	19
Der geflügelte Gorilla	19
Der Gnom	21
Der Goblin	21
Die Goblina.....	21
Der Halbling.....	23
Die Halblingsudelköchin	23
Die Hautgeißel.....	23
Das Herbstmesser	25
Die Hexe	25
Der Hirnmann.....	25
Der Hobgoblin	27
Die Hobgoblinharemsdame.....	27
Die Käferkatze	27
Der Kobold	29
Das Koboldkuckucksei	29
Das Kolonialgas	29
Der Kriegshund.....	31
Die Landqualle.....	31
Das leuchtende Kind.....	31
Die Mäusekönigin.....	33
Das Messerohr	33
Das Nekrosekt	33
Die neue Haut.....	35
Die Ofengeburt.....	35

Der Oger.....	35
Das Ogerblag.....	37
Der Ork.....	37
Das Orkengör	37
Die Riesenlibelle	39
Die Salzmumie.....	39
Das Schattentier	39
Die Schleimpilznympe	41
Der Schwingenhund	41
Das Skelett	41
Die süße Haut.....	43
Die Teetänzerin	43
Das Totholz.....	43
Der Troll	45
Das Trollekel.....	45
Der Veteran der Verloschenen Türme	45
Das Wespennest	47
Das Wildschwein	47
Der Wolf.....	47
Der Zombie.....	49
Der Zwerg.....	49
Das Zwerglein.....	49
Besondere Gegner.....	51
Der Affenwagen	53
Der Ahnenwolf	53
Der Alchemist.....	53
Die Ameiseneinbrecherin.....	55
Die Amöbe	55
Das apotheotische Tuberkel.....	55
Die Ascheflocke.....	57
Der Astronom.....	57
Das Atomfeuer	57
Das Auge	59
Der Basilisk.....	59
Der Berserker	59
Das beseelte Astrolabium	61
Der Besen.....	61
Das Biest.....	61
Das bleierne Ding	63
Die blinde Schlange	63
Die Blutbuchhalterin	63
Das Blutkehlchen	65
Das blutlose Böse.....	65
Das böse Blut	65

Die böse Fee	67
Das brennende Herz des Sommers	67
Der brennende Pegasus	67
Der brünierte Zauberer	69
Der Brunnenteufel.....	69
Das celestische Orchester	69
Das Chaos	71
Die Chimäre.....	71
Die Chronolarve.....	71
Das Dämonenschwert	73
Das diamantene Grauen.....	73
Das Ding im Schuh	73
Die Dornenkröte.....	75
Der Drache	75
Das Drahtdickicht	75
Das dritte Auge.....	77
Die Drud	77
Das Echo.....	77
Der Echsenmensch	79
Das Ei.....	79
Das Einhorn	79
Der Eiszauberer	81
Das Elementar	81
Die Endlose.....	81
Das Endotherium.....	83
Der Feuerhund	83
Der Feuersäher.....	83
Das finale Fluidum	85
Die Fischerin	85
Der fliegende Löwe	85
Der Fontanellentaucher	87
Das Fragment	87
Das Fremde	87
Der Frostriese.....	89
Das Funkeln	89
Der Galgenbaum	89
Die Gallenbuchhalterin.....	91
Das Gefäß der Leere.....	91
Das Gespenst.....	91
Das Gewitter	93
Die Gezeitenkrone.....	93
Der Ghul	93
Der Gladiator.....	95
Das Glaswesen	95

Das Glockenspiel	95
Der Golem	97
Der Golemmeister.....	97
Die Gossenmuse.....	97
Der Gravopode.....	99
Die Grubenäffin.....	99
Die grüne Leuin	99
Das Hämogoblin	101
Die Harmonie	101
Die Hautmutter	101
Die Hautquelle	103
Die Hautverbündete.....	103
Die Herrin der Tiefe.....	103
Das Hexenlicht	105
Die Höhlenbiene	105
Die Höllenmaschine der Zwietracht.....	105
Das Holzfällerhörnchen.....	107
Der Industriegolem	107
Das Irrlicht.....	107
Die Irrsinnige	109
Die Jugend.....	109
Der Kampfgeist.....	109
Die Kloakenundine	111
Die Klugheit.....	111
Die Knochenkatze	111
Der Kometenschädel.....	113
Das kosmische Sediment.....	113
Der kriegsgegrütete Gott	113
Der Krötengott	115
Das Lächeln	115
Das Leben.....	115
Die Lotosmeisterin	117
Die Luftzecke.....	117
Der Mann vom ungelesenen Buch	117
Der Mantikor.....	119
Die Marodeurin.....	119
Die Maulquappe.....	119
Das Mausoleumsheimchen	121
Die Medusa	121
Der Meuchling.....	121
Die Miasmasylphe	123
Das Mondkalb	123
Das Monster im Eichenwald.....	123
Die Mumie.....	125

Der Nekromant.....	125
Das Nest	125
Das Nichts.....	127
Die Ofenhure	127
Das Ofenmännlein	127
Das Opfer	129
Das Orakel	129
Das ordnende Haus	129
Die Panzerwache.....	131
Das Phosphorglühwürmchen	131
Der Pirat	131
Der Porzellanmönch	133
Die Porzellanpäpstin.....	133
Der Porzellanritter	133
Der Porzellanwanderer	135
Das Praezoon.....	135
Der Purpurwinker	135
Die Qualmücke	137
Der Quelledrache	137
Das Rad.....	137
Die Riesenelster.....	139
Die Ritterschnecke	139
Das Ritual	139
Das rote Mammut	141
Das rote Zeichen.....	141
Die Rubinviper	141
Die Schauereule	143
Der Schicksalsgott	143
Der Schicksalsgott	143
Der Schleifhirsch.....	145
Die Schmerzwellen	145
Die Schnabelschlange	145
Der Schneckencharmeur	147
Die Schneeflocke	147
Der schwarze Ritter	147
Das Schwertlamm.....	149
Das Sehungeheuer	149
Die sich verdickende Grafenschelle.....	149
Die Sonnenanbeterin.....	151
Die Sonnenfinsternis	151
Das Sonnenphantom	151
Das Spiegelbild	153
Der Spielzeugmacher.....	153
Der Spinnenträger	153

Der Stachelefant	155
Der Steinesser	155
Das Sterben.....	155
Die Sternenpest.....	157
Die Sternentochter.....	157
Die Sucht	157
Die Tätowiererin	159
Die Tempelsöldnerin	159
Das Tentakel.....	159
Die Töpferin	161
Das Torwiesel	161
Der Trommler.....	161
Der Uhrmacher	163
Der Uhrwerkderwisch	163
Die Ungerechtigkeit	163
Der Unheiler.....	165
Das universelle Gekröse	165
Das Unkraut	165
Der Unsterbliche	167
Der untote Wildschweinbraten.....	167
Der Vampir	167
Die Vampirrübe	169
Das Veilchen.....	169
Die Venusspinne	169
Das Verderben, das über Torstein kam.....	171
Das Vergessen	171
Der Verschwörer	171
Der Verwalter hohler Töne	173
Der Veteran der Alchemistenkriege.....	173
Der Veteran der Arena	173
Der Veteran des Hofes	175
Die Volkswaise	175
Der Waldbrand.....	175
Der Wandelbare	177
Die Weisheit	177
Der weiße Eber.....	177
Die Wernachtigall.....	179
Der Wespenbauer	179
Das Xenagon	179
Der Yakpriester	181
Die Zahnradspinne	181
Die Zauberspinne	181
Der Zehensammler.....	183
Die Zimtschnecke	183

Die Zinkpuppe	183
Heere	185
Die Affenvölkerwanderung	187
Der Bauernaufstand	187
Der blaue Schwarm	187
Das dunkle Aufgebot	189
Das Elfenbeinregiment	189
Das Expeditionskorps	189
Die Fiebergarde	191
Die fliegende Festung.....	191
Der Geistertross	191
Das Heer der Unschuld.....	193
Der Heerwurm.....	193
Das kanopische Gefolge	193
Die Krebslegion	195
Die Kristallflotte.....	195
Der Kupferstrom.....	195
Das Lanzengras.....	197
Der lebende Berg.....	197
Die makellose Horde	197
Das Opferheer	199
Der Orkstamm	199
Das Purpurregiment	199
Die Rattenplage	201

Die Räuberbande	201
Das Reserve-Fleisch.....	201
Der Ring.....	203
Die schwarze Reiterei.....	203
Die Skarabäengarde	203
Der Stoßtrupp	205
Das Strafbataillon.....	205
Der Wald	205
Heerführer	207
Der Befehl	209
Die Blutamme	209
Die graue Pharaonin.....	209
Der Herr der fliegenden Festung.....	211
Die Herrscherin	211
Das Idol	211
Das Kabinett.....	213
Der Räuberhauptmann	213
Das Schwert	213
Der Spalter	215
Das Tier der Götter.....	215
Die Trägerin des blauen Amuletts.....	215
Kompression	217

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 Personnagen 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

● ●

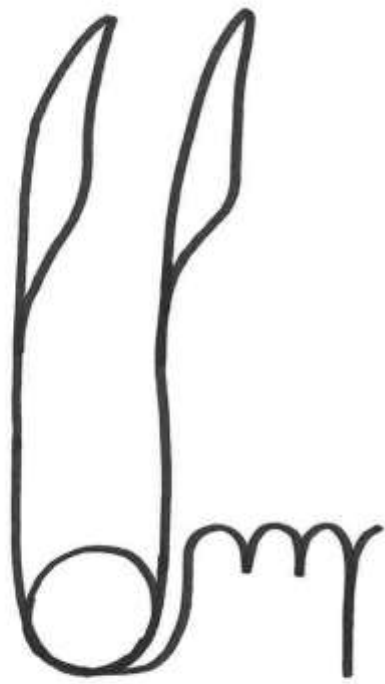
2 grüne

○ ○

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:

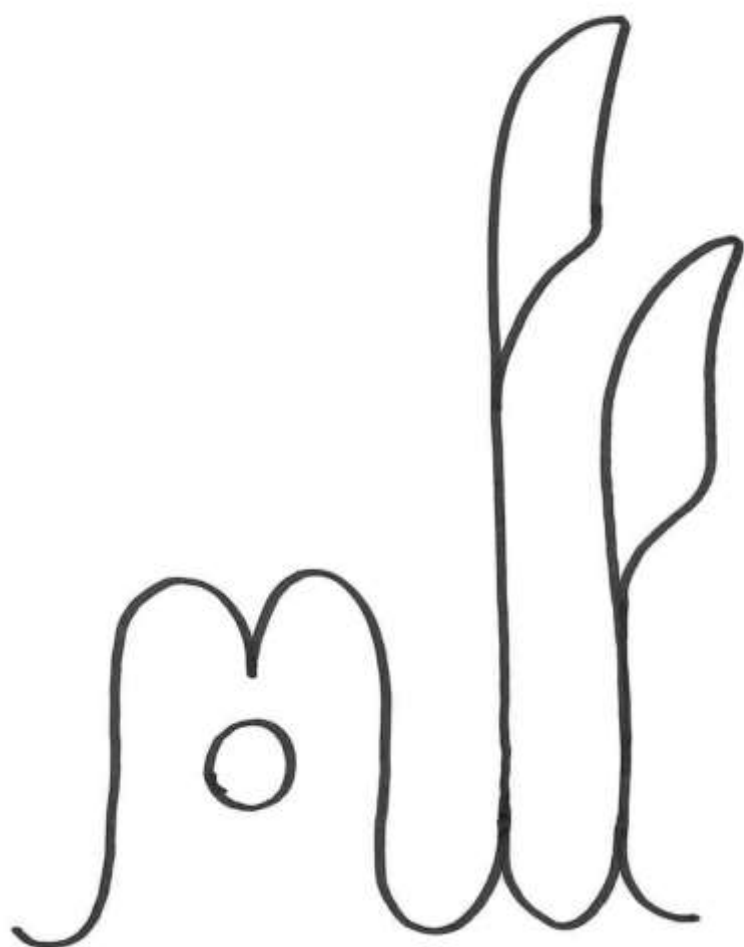
- | | |
|---------|------------|
| ● ● ● ● | 4 rote |
| ● ● ● ● | 4 grüne |
| ● ● ● | 3 blaue |
| ○ ○ ○ | 3 weiße |
| ● | 1 schwarze |

Entleibte Lungen, teerswarz und pleurapink, entfalten ihre Flügel und wenden knorpelige Geierhäse, 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:

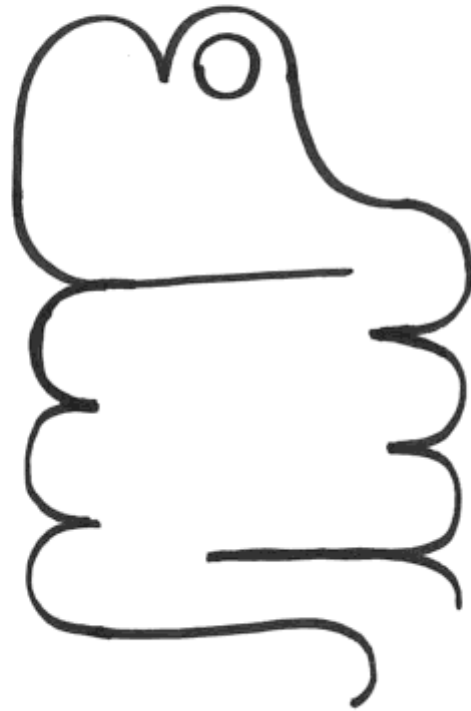
-  12 rote
-  2 blaue
-  1 schwarze

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:

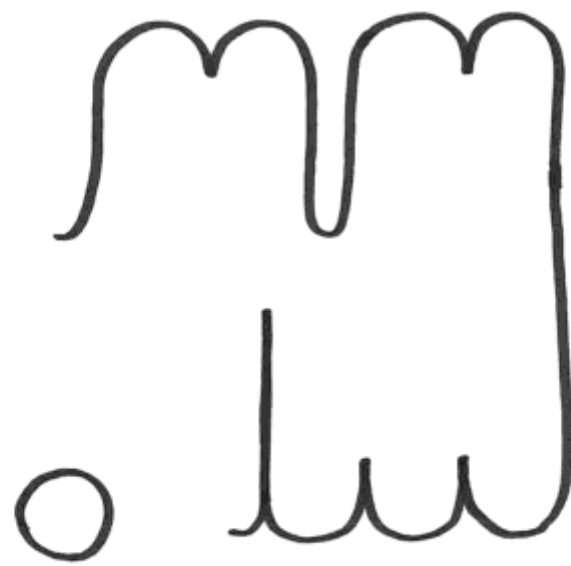
- ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● 13 rote
- ● 2 grüne
- 1 weiße
- ● ● 3 schwarze
- 1 goldene

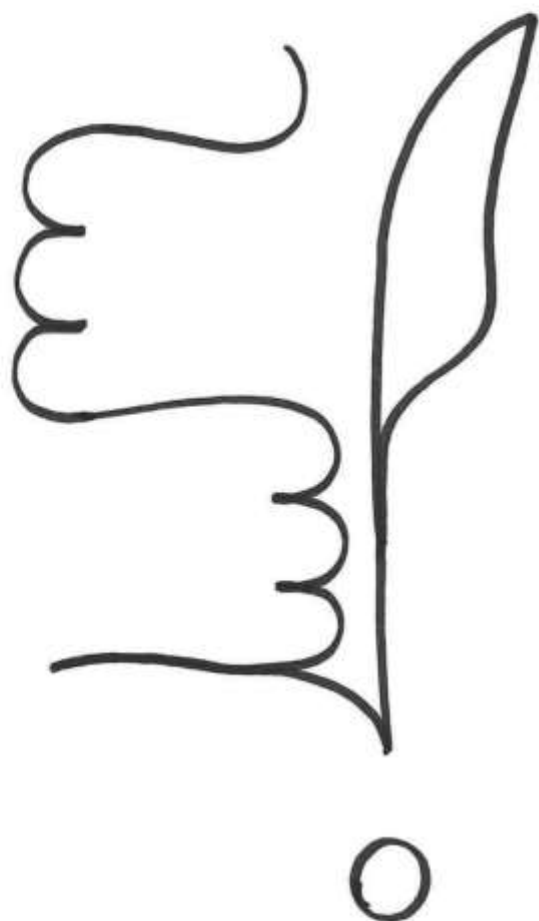
Offenen Auges stürzt er in das Verderben des Feindes.

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:

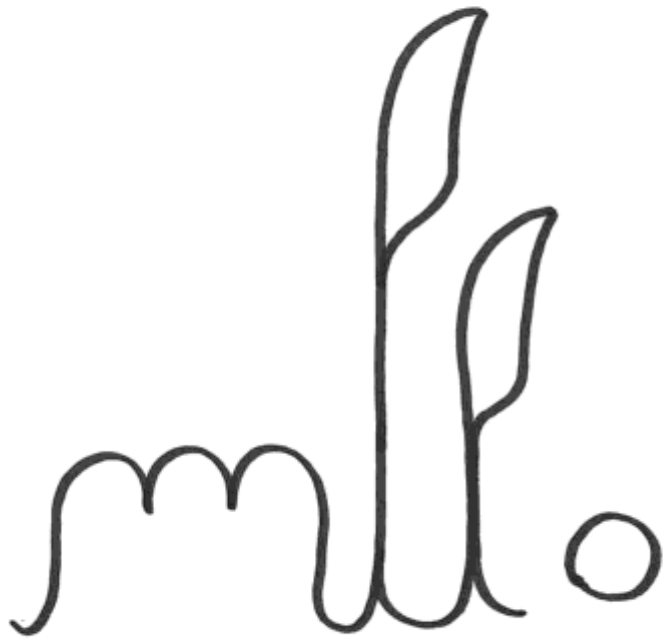
- | | |
|-------|------------|
| ● ● ● | 3 rote |
| ● ● ● | 3 grüne |
| ○ ○ | 2 weiße |
| ● ● | 2 schwarze |

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 Marmeln:

- 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 Marmeln:

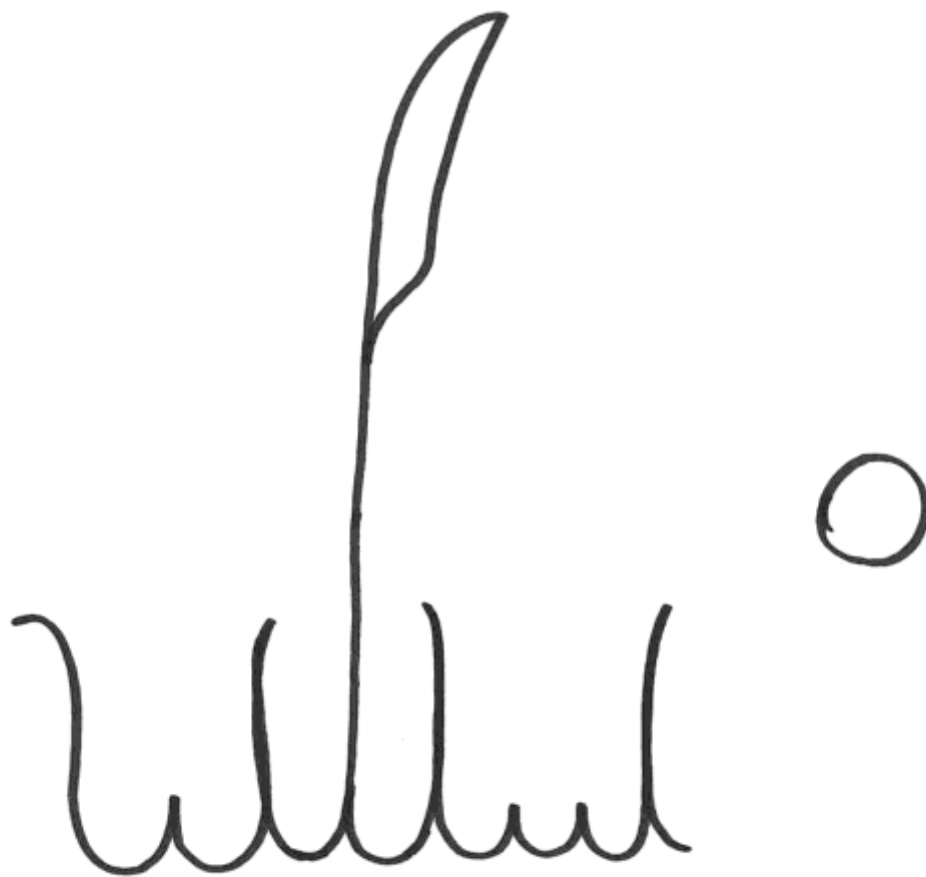
- 6 grüne
- 1 blaue
- oo 2 weiße
- 1 schwarze

Schwielige vernarbte Riemen schlagen in Streifen wie sich selbst.

Die Hautgeißel

Der Beutel dieser lebendigen Peitsche enthält 15 Marmeln:

- 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:

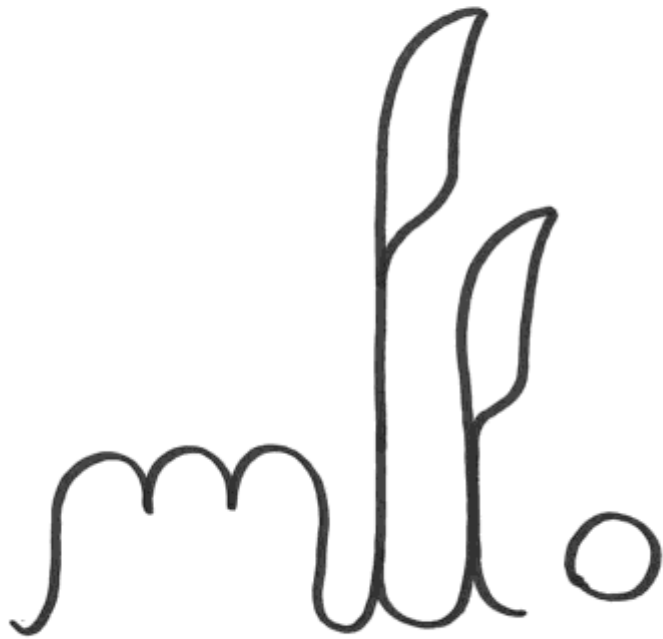
- 2 rote
- 5 grüne
- 8 blaue
- 5 weiße

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:

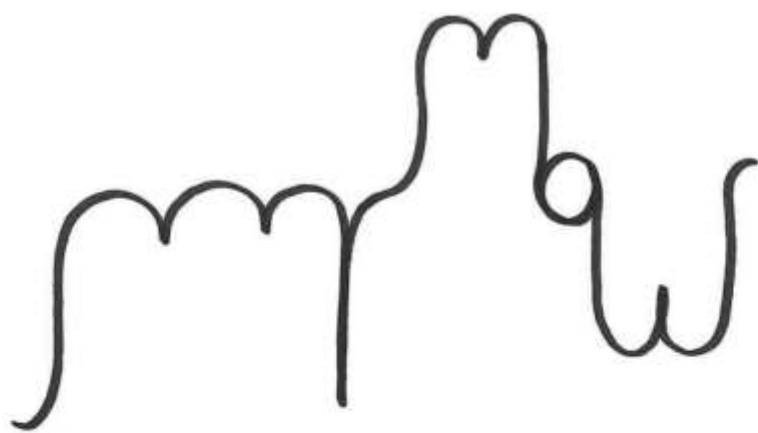
- | | |
|------|------------|
| ●●●● | 4 rote |
| ●●● | 3 grüne |
| ○○ | 2 weiße |
| ● | 1 schwarze |

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 boshaften 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:

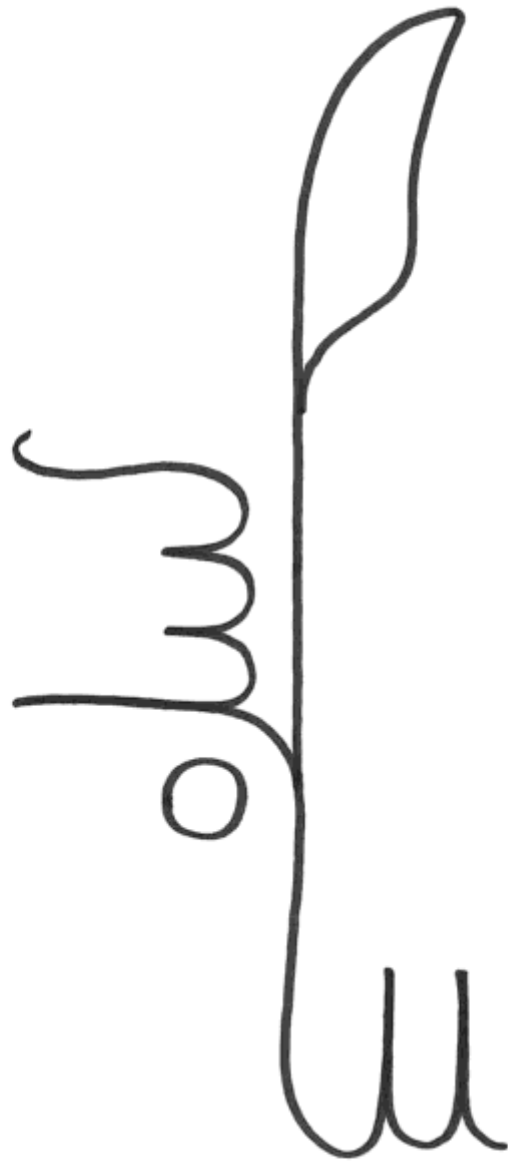
-  1 rote
-  3 grüne
-  2 blaue
-  4 schwarze

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:

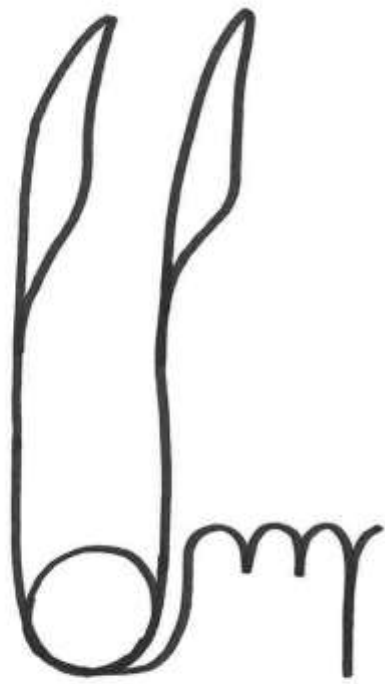
-  4 rote
-  4 grüne
-  1 blaue
-  1 weiße

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

ooooo ooooo

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

ooo

3 weiße



Friss! Damit du groß und stark wirst!

Das Ogerblag

Der Beutel dieses menschenfressenden Halbstarken enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 rote

ooooo

5 weiße

Ein blutiger Spiegel, schweinsäugig, grunzend, Menschenschlachter.

Der Ork

Der Beutel dieses wilden Mordbrenners enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 rote

●

1 grüne

oo

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

ooo

3 weiße

●●●

3 schwarze

fmo

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

●

●●●●

4 grüne

●

1 blaue

oooo

4 weiße

Im Dunkel frei von allen Zwängen.

Das Schattentier

Der Beutel dieses ungesesehenen Nachträubers enthält 10 Murmeln:

●●●

3 rote

●●●

3 grüne

●●

2 blaue

●●

2 schwarze



Aus ihrem Fruchtkörper fließt verführerisch jene Göttin zärtester 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

fmo

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

Die süße Haut

Der Beutel dieser prall spannenden Obstschale enthält 15 Murmeln:

•	1 rote
• • •	3 grüne
o o o o o o o o o o o	11 weiße

Auf feuchten Blättern Schritte heißer Anmut.

Die Teetänzerin

Der Beutel dieser belebenden Grazie enthält 10 Murmeln:

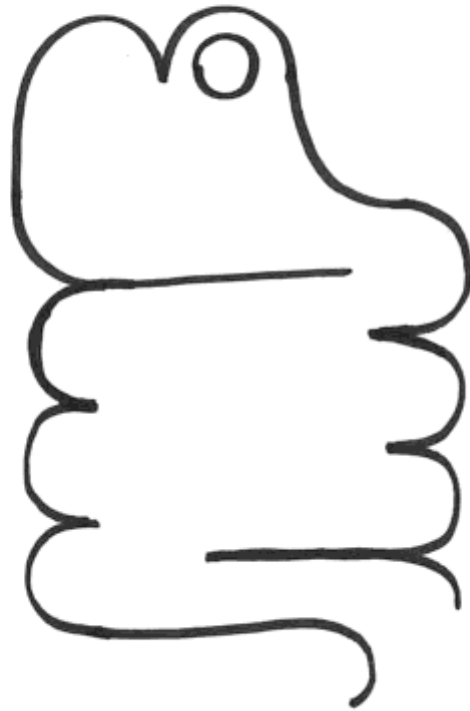
•	1 rote
• • • • • • •	7 grüne
•	1 blaue
•	1 goldene

Im Wald sterben.

Das Totholz

Der Beutel dieses untoten Baumhirten enthält 25 Murmeln:

• • • • • • • • •	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:

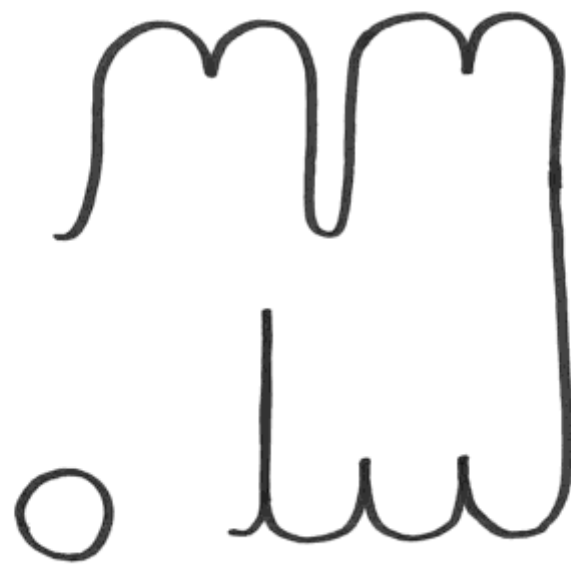
- 7 rote
- 2 grüne
- 1 schwarze

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:

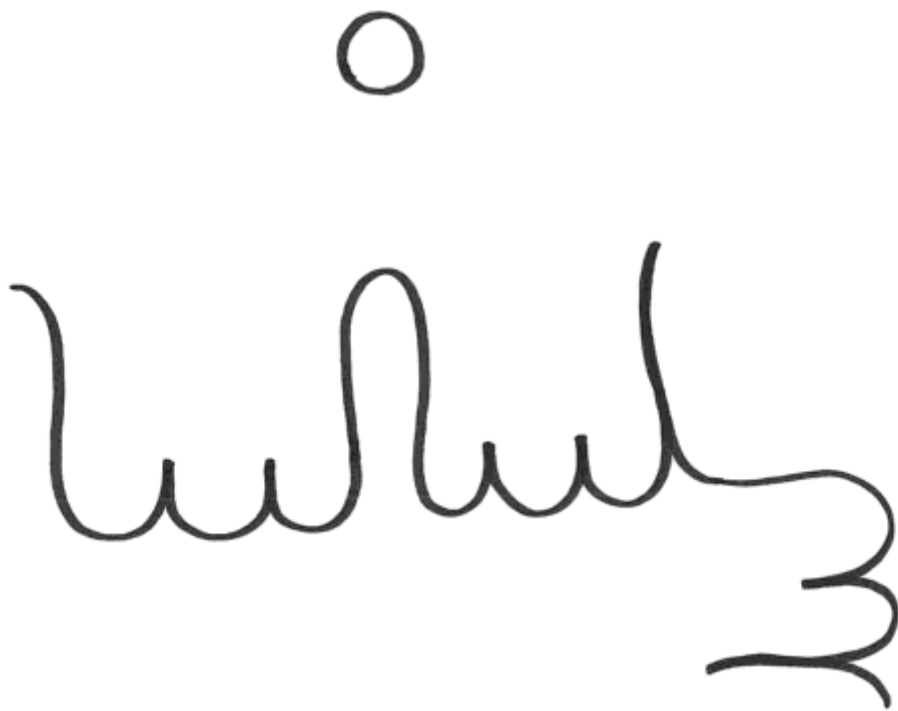
- 9 rote
- 5 grüne
- 1 schwarze

Der Winter knurrt mit gelben Augen.

Der Wolf

Der Beutel dieses grimmen Graupelzes enthält 5 Murmeln:

- 2 rote
- 3 grüne



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

Der Zombie

Der Beutel dieses wandernden 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

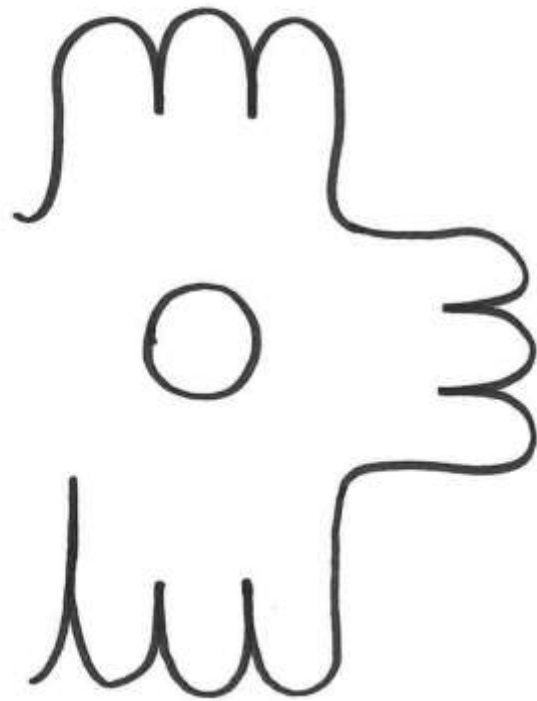
●

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	Fluggefährte: 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	Ahnherr: 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	Magnum Opus: 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	Stein der Weisen: Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Magie kann der Alchemist eine Münze erschaffen.
●	1 goldene	

fmo

Am Ende fehlen selbst Krümel aus Ritzen.

Die Ameiseneinbrecherin

Der Beutel dieser insektenköpfigen Diebin enthält 10 Murmeln:

●●	2 rote	Antennen für Gold: 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	
○○	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	Formlos: Die Amöbe wird nicht handlungsunfähig, wenn sie bei einer Auseinandersetzung oder Herausforderung nur schwarze Murmeln zieht.
		Absorption: In Auseinandersetzungen auf Kampf zählt die Amöbe schwarze Murmeln wie rote Murmeln.
		Flüssigkeitsaustausch: 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 apotheotische Tuberkel

Der Beutel dieser transzendenten Einschmelzung enthält 10 Murmeln:

●●●●	4 rote	Transformation: Wenn das Tuberkel eine Personnage in Todesgefahr bringt, dann werden goldene Murmeln als schwarz gezählt. Gezogene schwarze Murmeln hingegen führen nicht zum Tod der Personnage, sondern werden stattdessen im Anschluss gegen goldene Murmeln ausgetauscht.
●●●	3 blaue	
○○	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

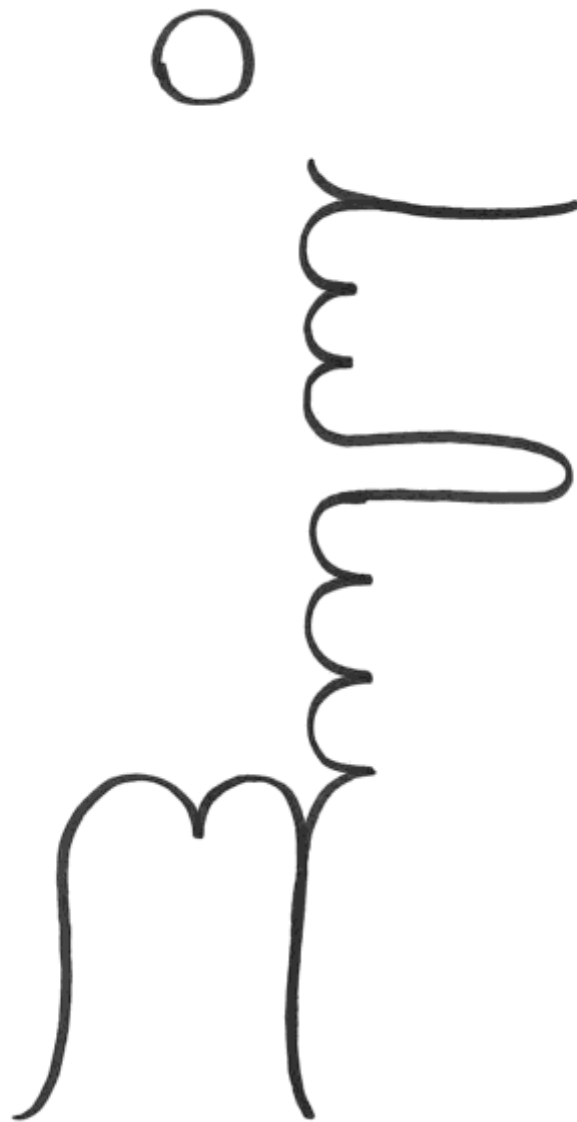
1 weiße

●

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

Bluttausch: 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

Unstern: Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Magie kann das beseelte Astrolabium das Sternzeichen (Krafttier) einer Personnage gegen sie einsetzen.

○○○○○ ○○○○

10 weiße

●●●●●

5 schwarze

Die Geister, die ich rief.

Der Besen

Der Beutel dieses Wasserträgers enthält 8 Murmeln:

●●

2 rote

Seht, er ist entzwei: 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

●●●●●

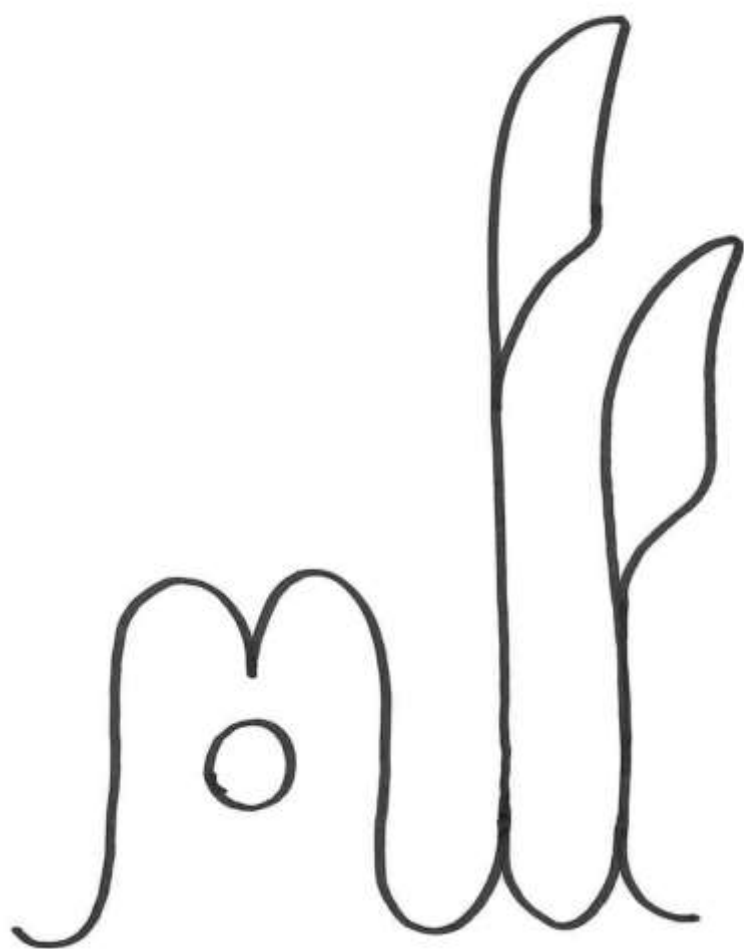
●●●●●

5 grüne

●●●●●

5 blaue

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



Ungefragt in die Welt gegossen träumt es schwer und grau von alten Morden.

Das bleierne Ding

Der Beutel dieser unförmigen Metallmasse enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●

9 rote

●●●

3 grüne

○

1 weiße

●●●●●●●

7 schwarze

Vergiftete Träume: Alle von seinen Gegnern bei einer Auseinandersetzung mit dem bleiernen Ding oder wenn sie durch das bleierne Ding verletzt oder in Todesgefahr gebracht wurden gezogenen weißen Murmeln werden als schwarze Murmeln behandelt.

In den Eingeweiden der Urunterwelt lebt sie für Ewigkeiten ohne Augenblick.

Die blinde Schlange

Der Beutel dieses lichtlosen Gezüchts enthält 30 Murmeln:

●●●●●●●●●●

●●●

13 rote

●●●●●●●●●●

●●

12 grüne

○○○○○

5 weiße

Blind: Die blinde Schlange muss im Kampf stets gemischte Herausforderungen mit Geschick bestehen, um ihre Opfer zu erspüren. Zieht sie nicht wenigstens eine grüne Murmel, kann sie keinen Schaden anrichten.

Gewaltig: Wenn die blinde Schlange Schaden verursacht, so führt dies immer zu einer schwerst möglichen Verletzung (fünf Murmeln) oder - bei einem Todesstoß - zu höchster Todesgefahr (fünf Murmeln).

Gegen Blut wägt sie, was Goldes wert.

Die Blutbuchhalterin

Der Beutel dieser Bürokratin des Todes enthält 20 Murmeln:

●●●●

4 rote

●●●●●●●●

8 grüne

○○○○

4 weiße

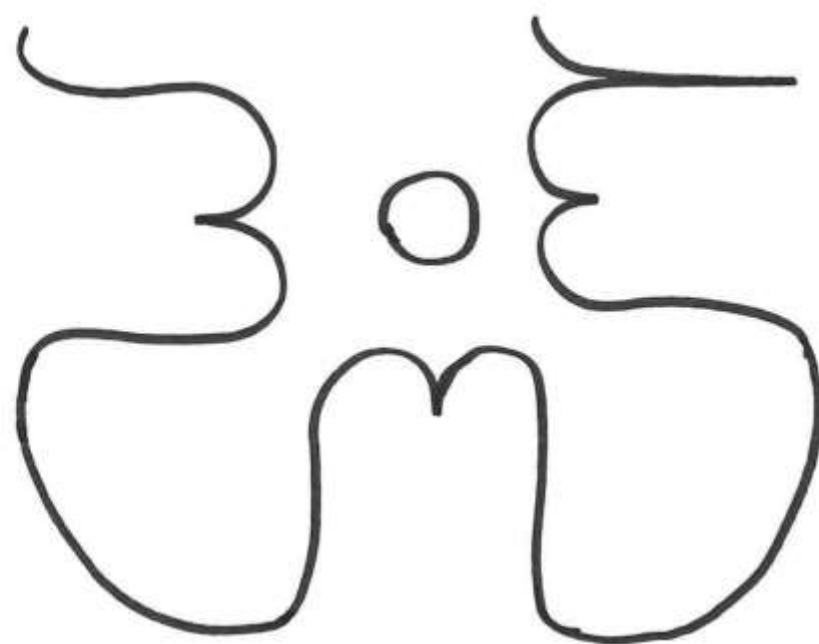
●●●

3 schwarze

●

1 goldene

Blutzins: Für jede Münze, die eine Personnage im Kampf mit der Blutbuchhalterin einsetzt, erleidet die Personnage eine Verletzung.



Wie Rosendornen sticht sein Gesang ins Herz.

Das Blutkehlchen

Der Beutel dieser schmerz erfüllten Sängerin enthält 10 Murmeln:

●	1 rote	Tödliche Trauer: 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:

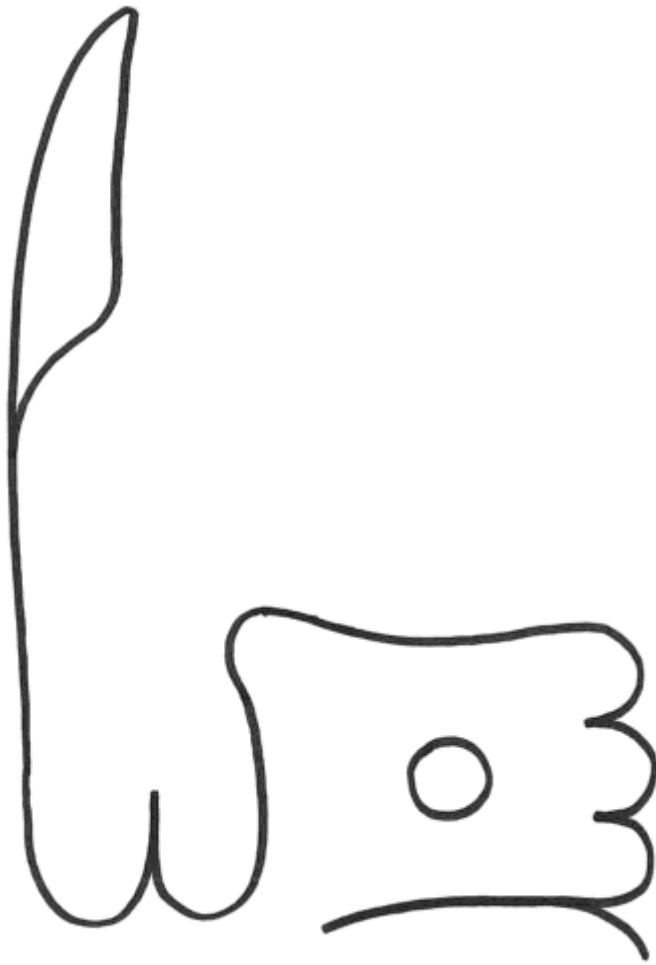
●●	2 rote	Ein graues Gift: Wenn das blutlose Böse in einer Auseinandersetzung weiße Murmeln zieht, so gerät sein Gegner - zusätzlich zu allen weiteren etwaigen Effekten der Auseinandersetzung - in Todesgefahr entsprechend der Anzahl der gezogenen weißen Murmeln.
●●●	3 grüne	
●	1 blaue	
○○○○	4 weiße	

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	Generationentief: 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	



Unbemerkte 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 Personnage 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

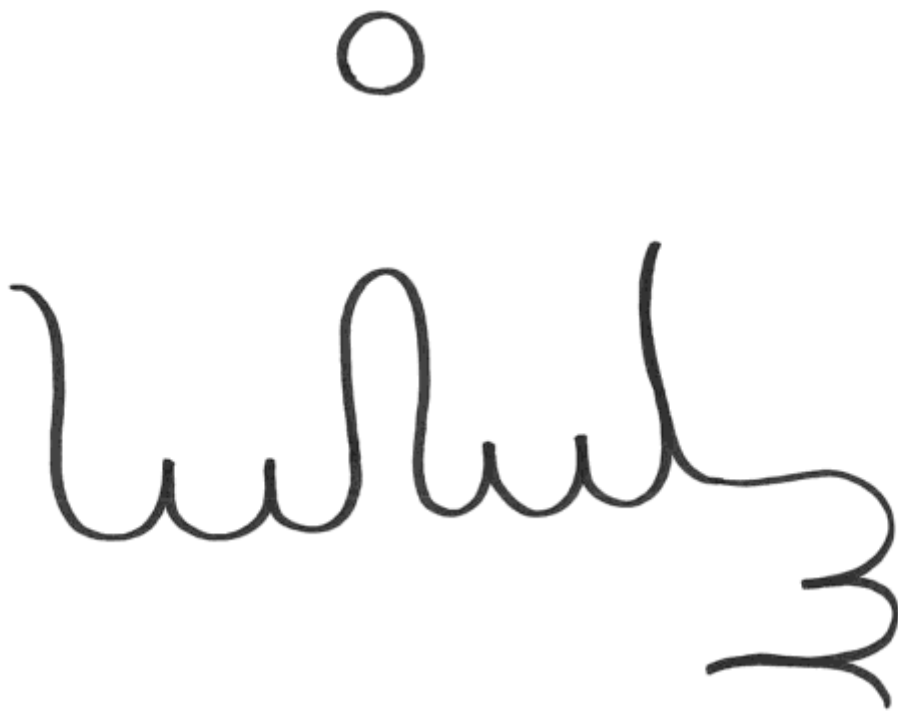


5 blaue



3 schwarze

Sengende Inspiration: Den brennenden Pegasus zu berühren, erlaubt es einer Personnage 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 Personnage sofort in Todesgefahr.



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	Vorführeffekt: 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:

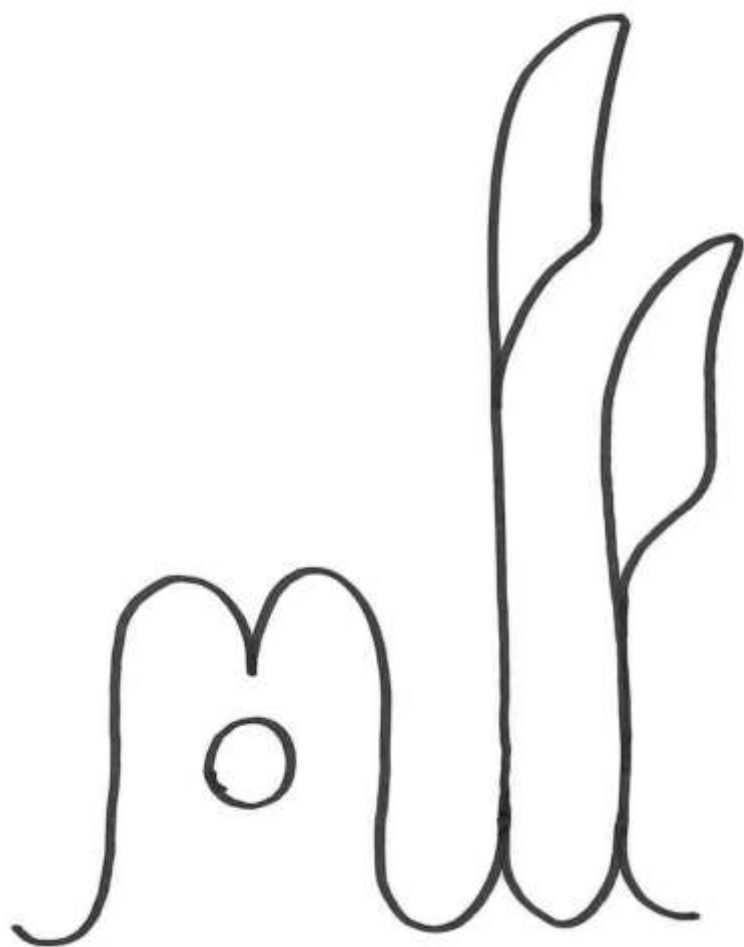
●●●●●●●●●●	10 blaue	Brunnengold: Wenn jemand in den Brunnen des Brunnenteufels greift, beispielsweise um daraus zu trinken oder um Münzen aus dem Brunnen zu nehmen, dann packen die Hände des Brunnenteufels zu und lassen nicht mehr los. Das Opfer kann nichts tun, außer zu versuchen sich zu befreien, wofür 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	Lichtklang: 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	Es sprießt und wächst: 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	

●	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 schmerz erfüllter – Dauer. Am Ende jeden Tages muss die Chimärenkreatur eine Murmel aus ihrem Beutel ziehen, so als ob sie sich in Todesgefahr befände.

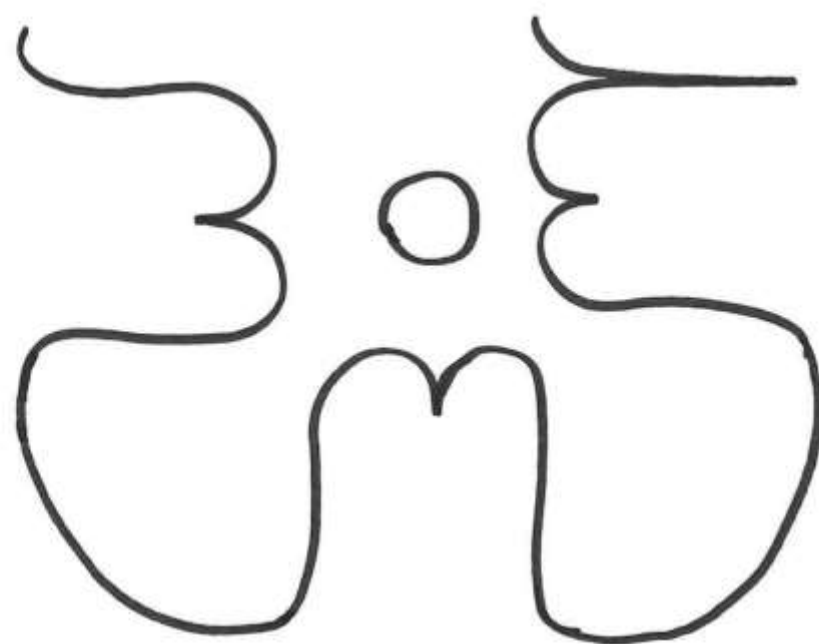
Uhrwelten befallen von ewig Werdenden.

Die Chronolarve

Der Beutel dieses gefrorenen Engerlings enthält 10 Murmeln:

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

●●	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

●●●●

4 blaue

●

1 schwarze

Dämonisch scharf: 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.

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

●●

2 grüne

●●

2 blaue

○

1 weiße

●●●

3 schwarze

●

1 goldene

Wir sind alle gemacht aus Sternenstaub: Die Berührung des diamantenen Grauens bringt Personagen in höchste Todesgefahr und resultierende Tod erlaubt es dem diamantenen Grauen sofort fünf Murmeln zu heilen.

Einsiedelnd im Eisenschuh verschont das Gift was die Schere amputiert.

Das Ding im Schuh

Der Beutel dieses lauernden Krustentieres enthält 5 Murmeln:

●●

2 rote

●●

2 grüne

●

1 schwarze

Giftig: Wer vom Ding im Schuh verwundet wurde, gerät sofort danach in Todesgefahr (drei Murmeln).

Lauerjäger: Wer versucht einen Schuh anzuziehen, in dem sich ein Ding im Schuh eingenistet 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.

Panzerstiefel: 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.



Wär sie aus Stahl, sie wär ein guter Morgenstern.

Die Dornenkröte

Der Beutel dieser stachelhäutigen Amphibie enthält 5 Murmeln:

●●	2 rote	Stachelige Warzen: 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:

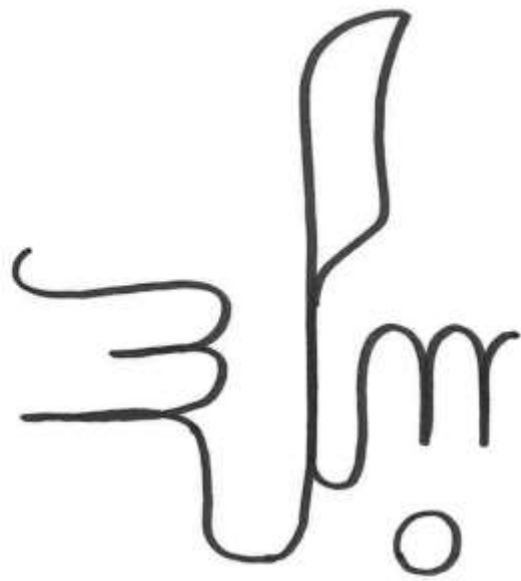
●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●	30 rote	Urgewalt: Wenn er die Fähigkeit Kampf einsetzt, dann zieht der Drache immer fünf Murmeln. Bannschuppen: Der Drache kann niemals durch die Fähigkeit Magie verletzt oder in Todesgefahr gebracht werden. Verheerer: Der Drache zählt gleichzeitig als Einzelwesen und 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	Reißendes Gestrüpp: 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 oo	12 weiße	
●●	2 schwarze	



Starrend, woher auch immer, in Überzahl.

Das dritte Auge

Der Beutel dieses übernatürlichen Sehorgans enthält 5 Murmeln:

●●	2 blaue	Körperteil: 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:

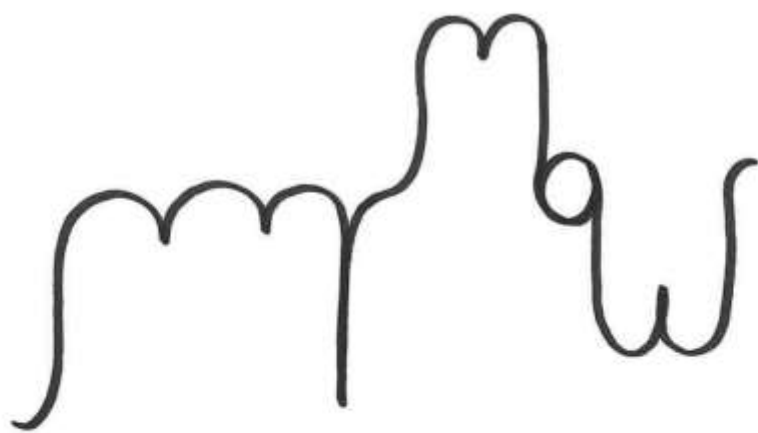
●●	2 rote	Aufsitzen: Nachts kann die Drud mit einer Herausforderung auf schwarze Murmeln einen Schläfer verletzen oder ihm einen Todesstoß versetzen. Die Schwierigkeit der Herausforderung wird durch die Umstände und die Dauer des Aufsitzens bestimmt.
●●●●●●●●	9 grüne	
●	1 blaue	
ooooo	5 weiße	
●●●	3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

Aus dem Widerhall spricht der Hass der Höhlen.

Das Echo

Der Beutel dieses nymphischen Widerhalls enthält 15 Murmeln:

●●●●	4 grüne	Echo: 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

●●●

3 grüne

○○

2 weiße

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).

Was kam davor? und was danach?

Das Ei

Der Beutel dieses perfekten Wunders enthält 10 Murmeln:

○○○○○ ○○○○

9 weiße

●

1 goldene

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.

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

Das Einhorn

Der Beutel dieses letzten Fabeltiers enthält 25 Murmeln:

●●●●●●●

7 rote

●●●●●●●

7 grüne

●●●●●

5 blaue

○○○○

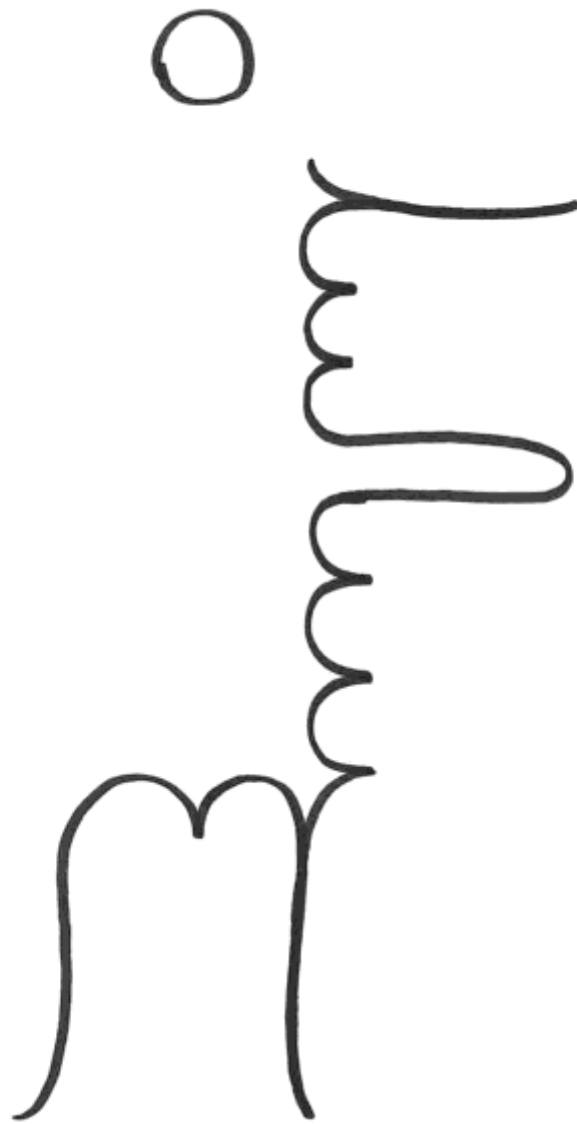
4 weiße

●●

2 goldene

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





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 Marmor, die eine Personage in einer Auseinandersetzung mit dem Feuersäher zieht, erleidet sie sofort eine Verletzung.



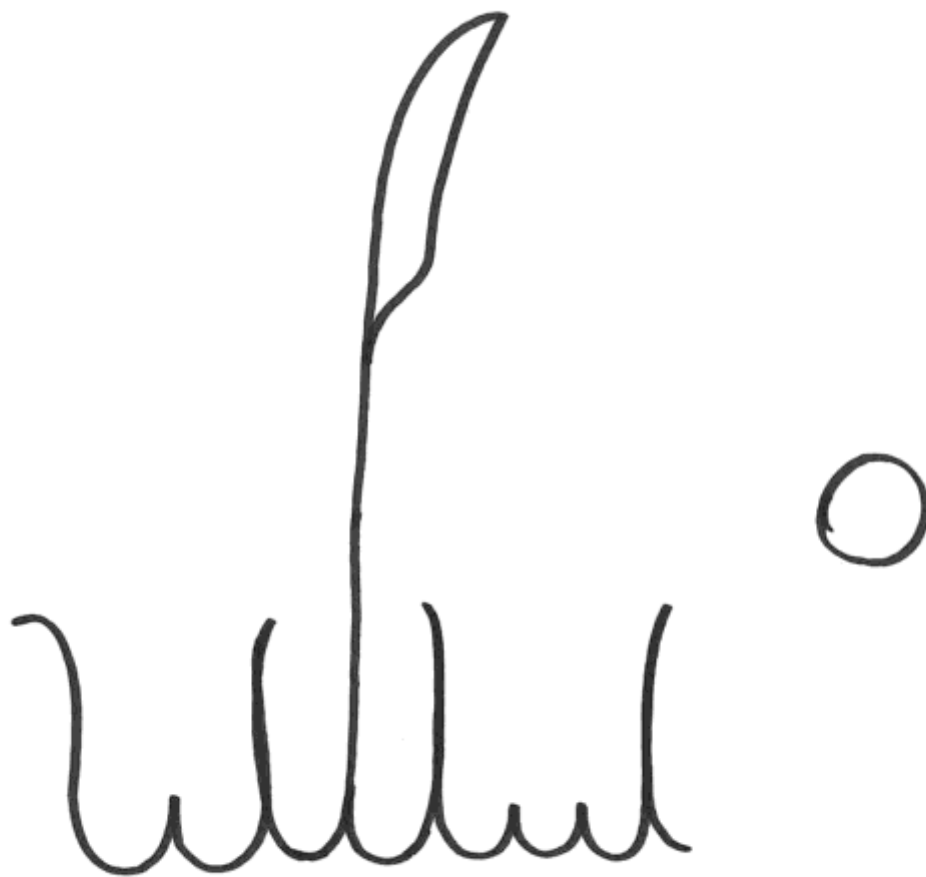
2 grüne



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

Rückkehr ins Jenseits: 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 Meeressäugerin enthält 20 Murmeln:

●●●●

4 rote

Versunkenes Gold: 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

Nebelhaft: 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.

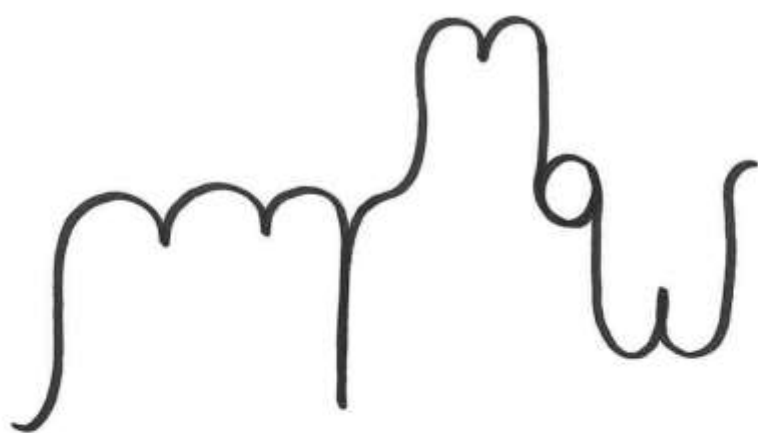
●●●●●

5 blaue

○○○○○ ○○○○
○○○○○

15 weiße

Blitze aus dunklen Wolken: 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.



Glitschig springt der Dämon in das Hirn des Kindes.

Der Fontanellentaucher

Der Beutel dieses dämonischen Lehrgeistes enthält 15 Murmeln:

	4 grüne	Böse Ideen: 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:

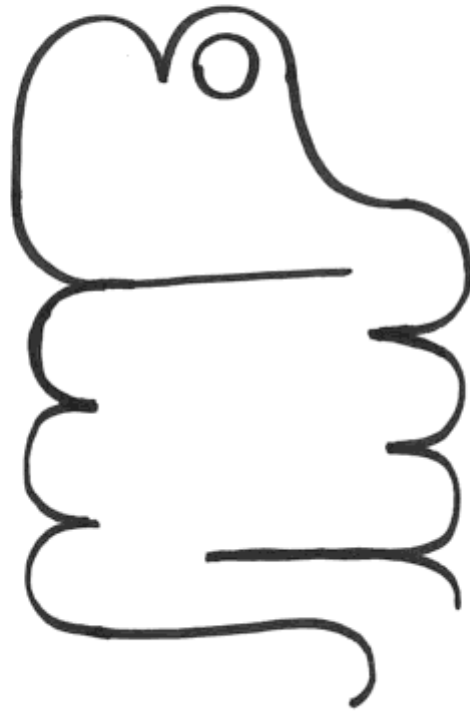
	1 rote	Invasiv: Das Fragment entsteht beim Tod eines anderen Wesens. Dieses Überbleibsel wird mit Gewalt in eine anwesende Kreatur geschleudert und verleiht dieser eine der besonderen Fähigkeiten des toten Wesens.
	1 grüne	
	1 blaue	
	2 schwarze	

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	Jenzeitig: 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

Doppelte Buchführung: Immer, wenn die Gallenbuchhalterin verletzt wird oder eine Verletzung erleidet, erhält sie eine Münze.

●●●●●●●●

8 grüne

Gift und Galle: 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

Sphärolyse: 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

Körperlos: Das Gespenst kann körperlichen Wesen nicht direkt verletzen oder in Todesgefahr bringen.

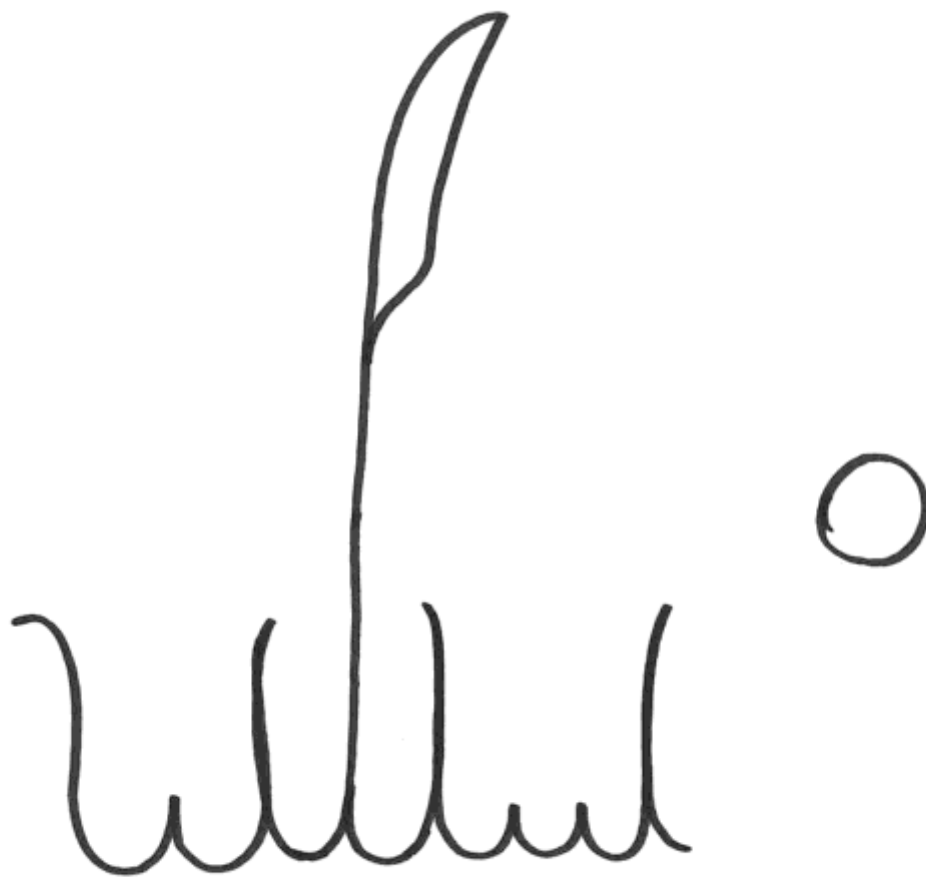
○○○

3 weiße

Ruhelos: 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

Unwetter: In Anwesenheit des Gewitters erhalten Personnagen 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

Mondherrscher: Mit einer Herausforderung auf wahlweise weiße oder schwarze Murmeln kann die Gezeitenkrone Wassermassen zum Ansteigen oder Abfließen bringen.

●●●

3 grüne

Beherrscht von Ebbe und Flut: 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

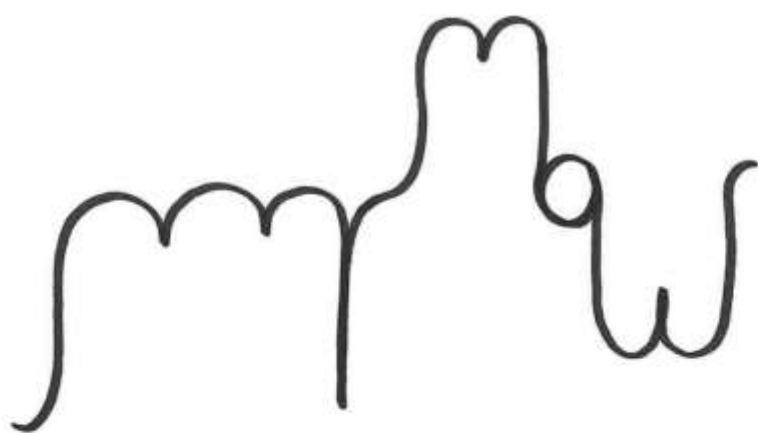
Unheiliger Hunger: Wenn der Ghul einen Gegner tötet, kann er sofort 3 Murmeln heilen.

●●●

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 Murre bei eisigem Schweigen oder böartigen Schmähungen und geworfenem 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 Murre 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 Murre mehr ziehen. Gerät es als Folge einer Kampf-Auseinandersetzung in Todesgefahr, so erleidet sein Gegner eine sehr leichte Verletzung (eine Murre).

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

Das Glockenspiel

Der Beutel dieser im Glockenturm Erhängten enthält 20 Murmeln:

●●●●● 5 rote

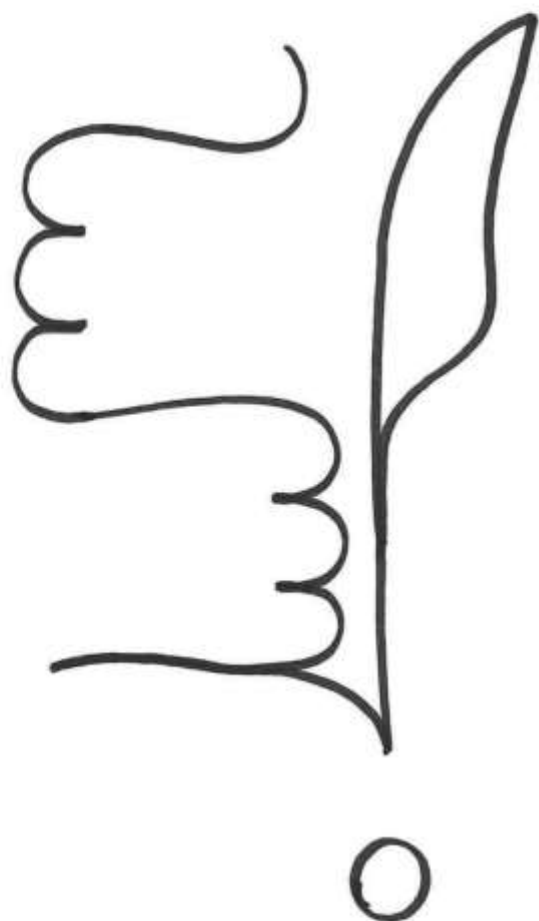
●●●● 4 grüne

●●●●● 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
●●●

Aus Lehm geformt: Solange der Golem in Kontakt mit natürlichem Erdboden ist, heilt er nach jeder ausgetragenen Auseinandersetzung drei Murmeln.

○○○○○ ○○ 7 weiße

Wort des Lebens: 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

Steinerne Kompass: 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

Der Zugvogelgolem

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.

●●●●●●●● 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

Etwas eingefangen: 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

ml.

Der Gravopode

● ● ●

● ● ●

• •

○

●

Die Grubenäffin

● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

• •

○○

• •

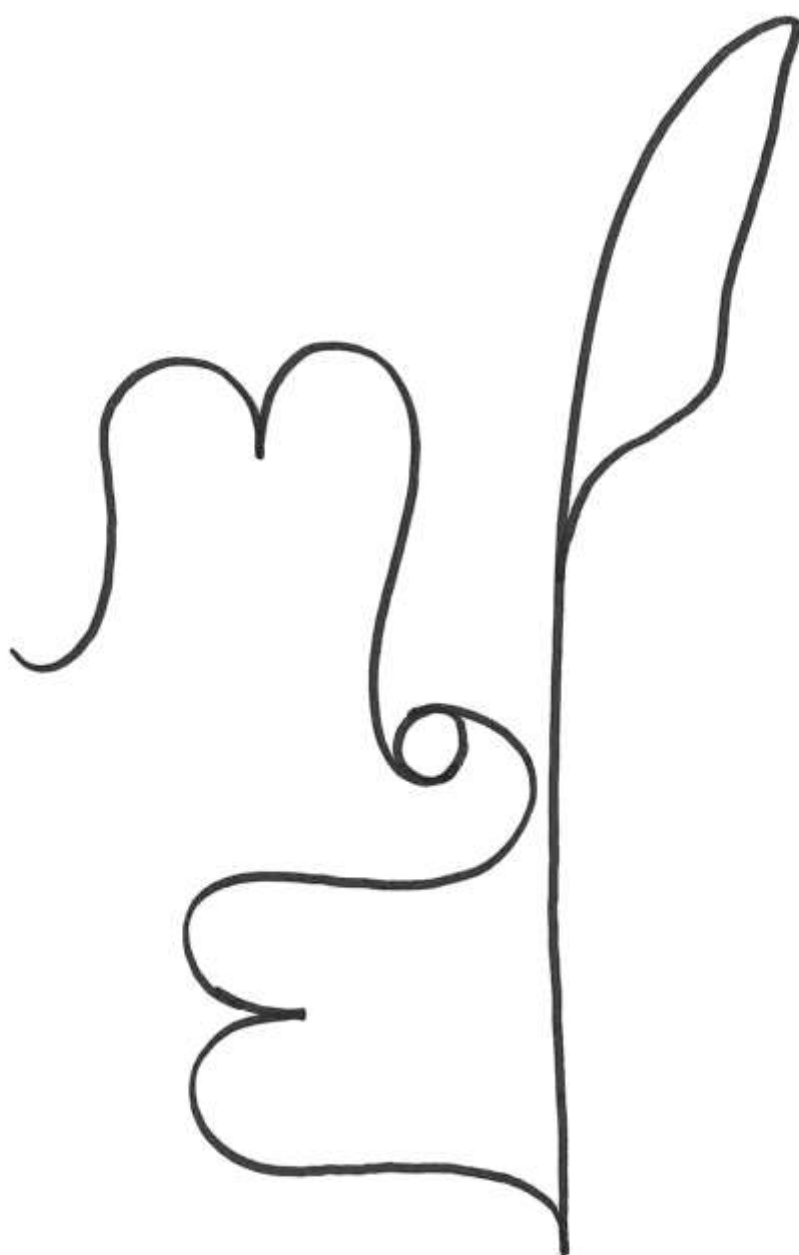
Die grüne Leuin

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ●

○○○

99



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

Das Hämogoblin

Der Beutel dieses elendigen Klumps enthält 10 Murmeln:

●●●●●●	6 rote	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.
○	1 weiße	
●●●	3 schwarze	

Ein Klang ersetzt den Geist.

Die Harmonie

Der Beutel dieser tönenden Bande enthält 20 Murmeln:

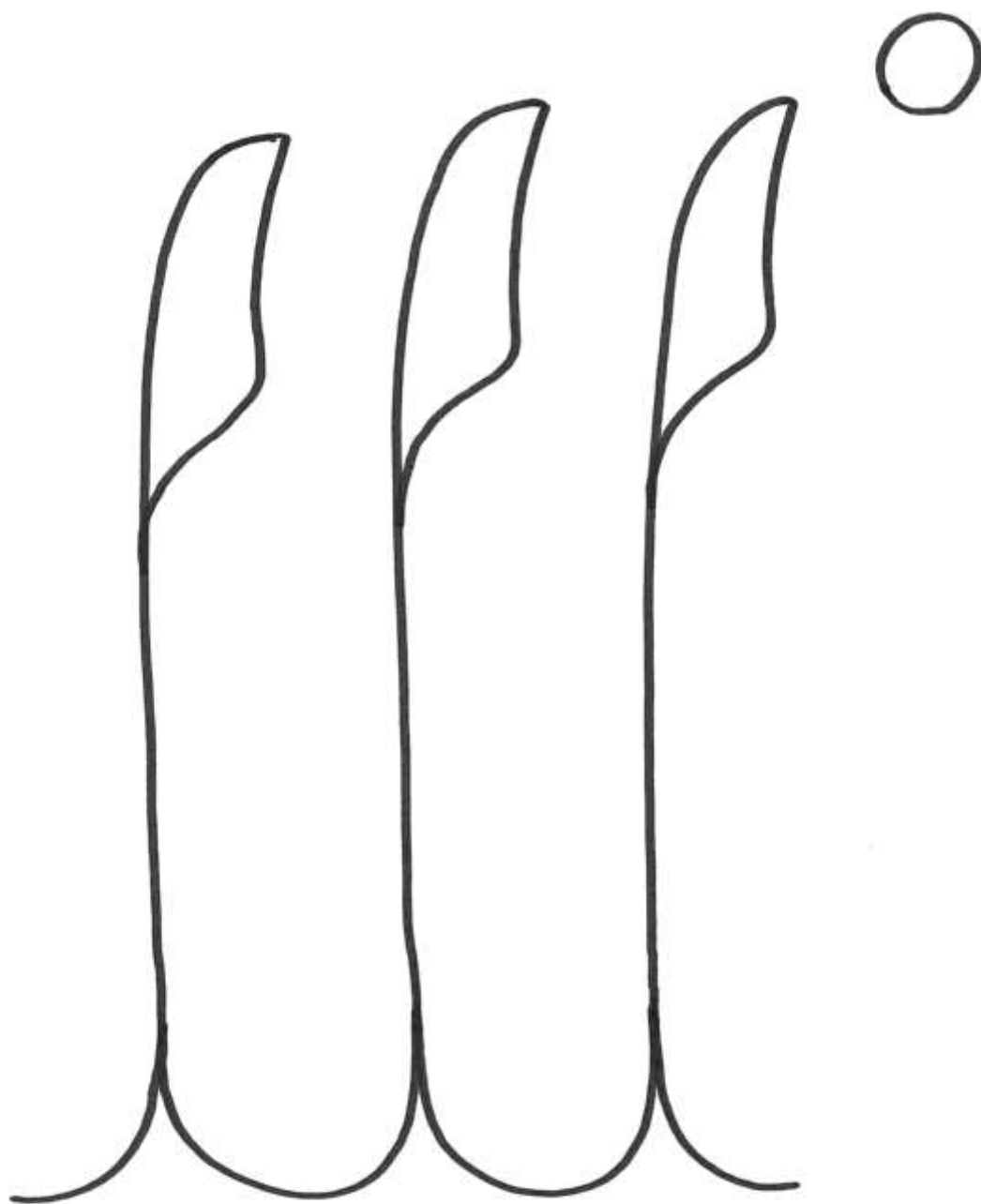
●●●●●	5 grüne	Einton: In Gegenwart der Harmonie können keine Auseinandersetzungen geführt werden.
●●●●●	5 blaue	
○○○○○	5 weiße	
●●●●●	5 goldene	

Blasig trägt sie auf sich dünnster Kinder Schar.

Die Hautmutter

Der Beutel dieser grotesken Matriarchin enthält 20 Murmeln:

●●●	3 rote	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.
●●●	3 grüne	
●●●●●	5 blaue	
○○○○	4 weiße	
●●	2 schwarze	
●●●	3 goldene	



In endlosen Schichten quillt Gewebe aus poriger Tiefe.

Die Hautquelle

Der Beutel dieses basalen Stroms enthält 20 Murmeln:

●●●

3 rote

●●●●●●●

7 blaue

○○○○○

5 weiße

●●●●●

5 schwarze

Re-Generationen: 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).

Zu Recht geschnitten bis zur Einigkeit.

Die Hautverbündete

Der Beutel dieses epidermalen Umhangs enthält 10 Murmeln:

●

1 rote

○○○○○

5 weiße

●●●●

4 schwarze

Schutzschicht: Die Hautverbündete kann eine Personnage 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.

Aus kalten sonnenlosen Abgründen gebietet sie über ihre ertrunkenen Untertanen.

Die Herrin der Tiefe

Der Beutel dieser hinaufbegehrenden Mondanbeterin enthält 20 Murmeln:

●●●●

4 rote

●●●●●●

6 grüne

●●●●●●

6 blaue

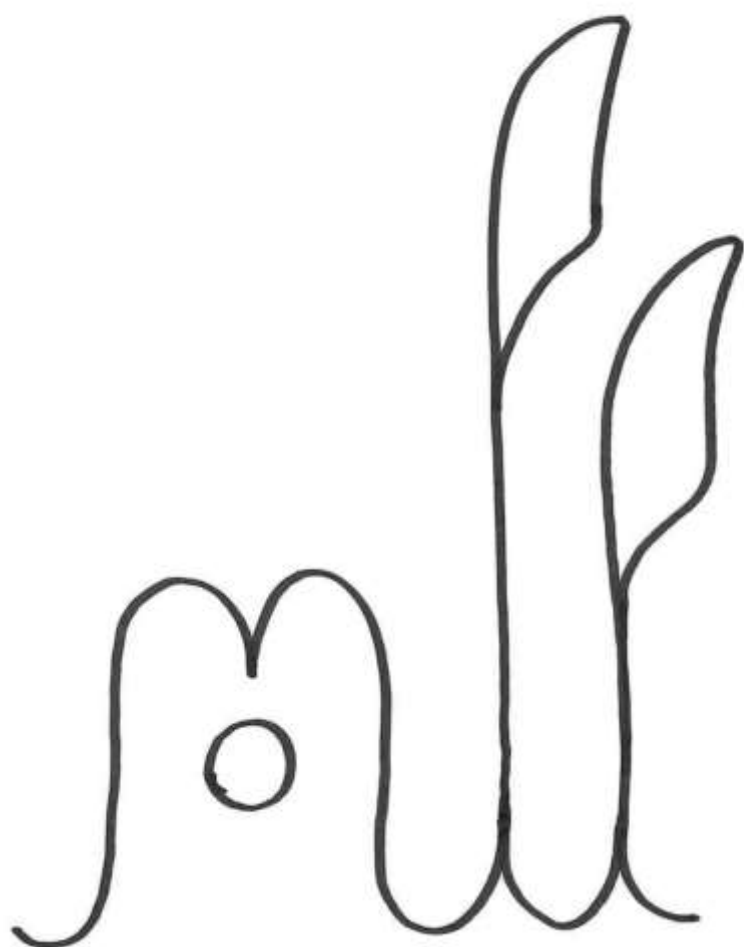
○○

2 weiße

●●

2 schwarze

Vielgestaltig: 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.



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

Das Hexenlicht

Der Beutel dieses unheimlichen Leuchtens enthält 20 Murmeln:

●●●●●	5 grüne	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.
●●●●●●●●●●●●●●●●	12 blaue	
●●		
ooo	3 weiße	

Im tiefen Stollennest brandet ein Honigmeer.

Die Höhlenbiene

Der Beutel dieses riesigen Insekts enthält 15 Murmeln:

●●●●	4 rote	Stachellanze: Immer, wenn die Höhlenbiene einen Gegner verwundet hat, bringt sie ihn und sich danach sofort in Todesgefahr.
●●●●●●●●	8 grüne	
oo	2 weiße	
●	1 schwarze	Flüssiges Gold <i>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 Personnage eine Auseinandersetzung zum „Entschärfen“ (dem sicheren Abschöpfen des Honigs), so steigt die Schwierigkeit für jede weitere Herausforderung gegen die Falle. Fällt eine Personnage bei einer solchen Auseinandersetzung in Ohnmacht, gerät sie in höchste Todesgefahr, da sie droht in den süßen Fluten zu versinken. Gewinnt eine Personnage 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.</i>

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

Die Höllenmaschine der Zwietracht

Der Beutel dieser tickenden Zwißtbombe enthält 10 Murmeln:

●	1 rote	Mordzündung: Wird die Höllenmaschine der Zwietracht getötet, so erleidet die Personnage, die sie in Todesgefahr gebracht hat, Verletzungen entsprechend der Anzahl der von der Höllenmaschine der Zwietracht bei der Todesgefahr gezogenen schwarzen Murmeln.
●●	2 grüne	
●	1 blaue	
oooo	4 weiße	
●●	2 schwarze	



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

Das Holzfällerhörnchen

Der Beutel dieses buschigen Waldläufers enthält 10 Murmeln:



4 rote

Ahnenaxt: Das Holzfällerhörnchen genießt bei Kampfauseinandersetzungen Vorteil gegen Pflanzen.



4 grüne

Schweif: 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

Seelenlose Maschine: 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:

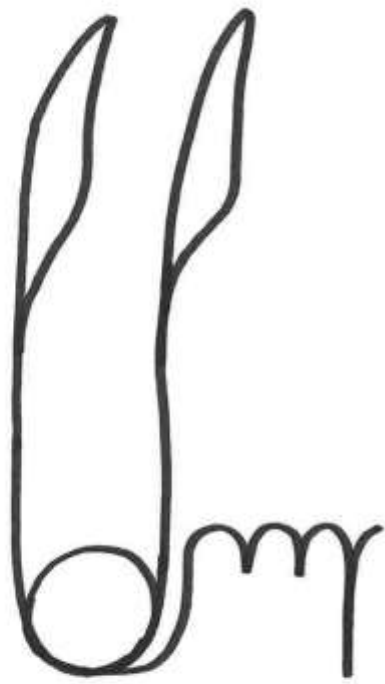


5 grüne

Vom Weg abgebracht: Mit einer erfolgreichen Auseinandersetzung auf Magie kann das Irrlicht eine Personage für die Bewältigung einer Reise oder die Überwindung einer Falle benachteiligen.



5 blaue



Was ist nicht wie ihr scheint?

Die Irrsinnige

Der Beutel dieser Wanderin zwischen Zerrspiegelwelten enthält 20 Murmeln:

●●	2 rote	Einsichten: 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:

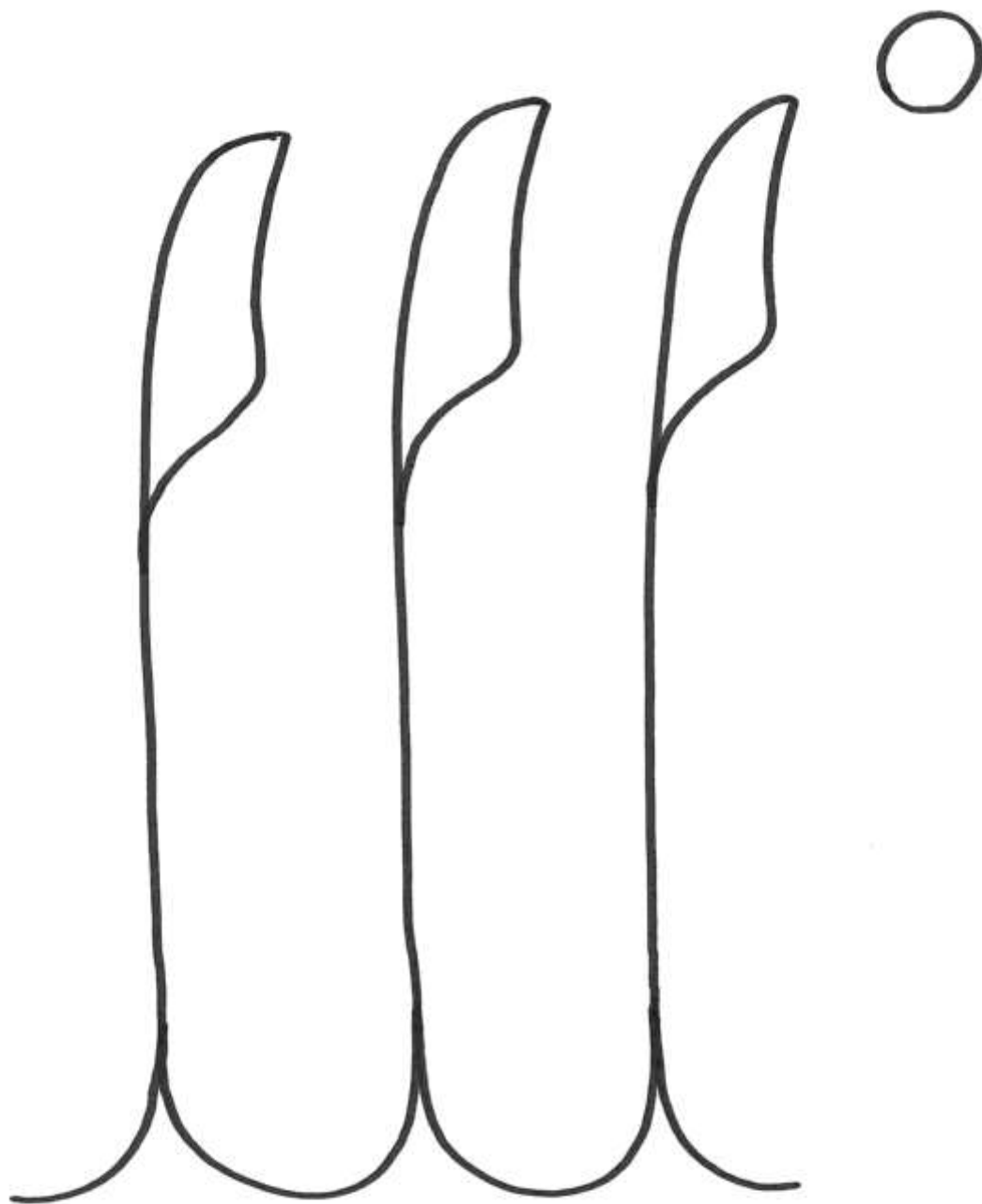
●●●●●●	6 rote	Lehren des Alters: Nach jeder verlorenen Auseinandersetzung erhält die Jugend Erfahrung in Höhe der Murmeln, die sie für die Auseinandersetzung ziehen durfte. Zieht sie dabei eine oder mehrere schwarze Murmeln, müssen alle anderen gezogenen Murmeln gegen schwarze Murmeln ausgetauscht werden. 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	Viel Feind viel Ehr: Bei Kampfauseinandersetzungen darf der Kampfgeist so viele Murmeln ziehen, wie er Gegner hat.
●●●●●●●●		
●●	2 schwarze	Ewiger Kampf: Wenn der Kampfgeist keine Gegner hat, kämpft er gegen sich selbst.



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:

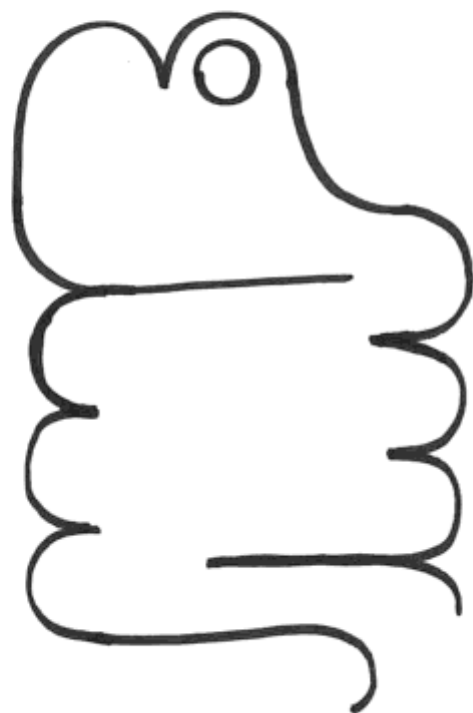
- | | | |
|---|-----------|--|
|  | 2 rote | Klug: Die Klugheit ist bei Herausforderungen und Auseinandersetzungen auf Geschick oder Magie immer im Vorteil. |
|  | 7 grüne | |
|  | 7 blaue | |
|  | 3 weiße | |
|  | 1 goldene | |

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 | |
|  | 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	Tödlicher Schweif: 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.
●●●	3 grüne	
●●	2 blaue	
ooo	3 weiße	Einschlag: 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.
●●	2 schwarze	

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

Das kosmische Sediment

Der Beutel dieses feinstofflichen Schicks enthält 20 Murmeln:

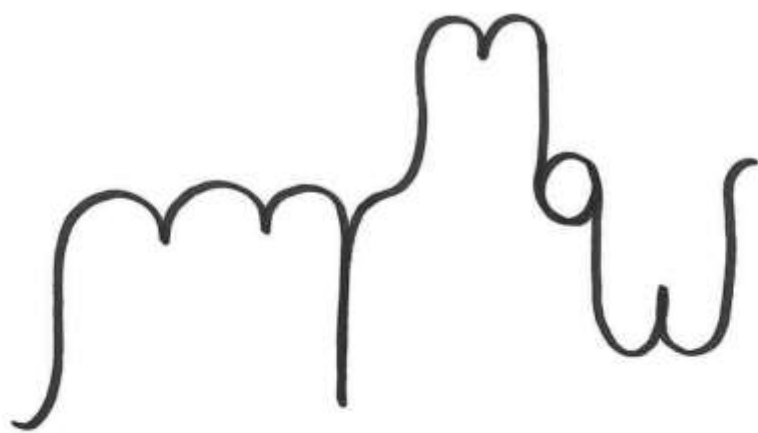
●●●	3 rote	Unter dem ewig liegt: In Gegenwart des kosmischen Sediments werden von Personagen gezogene weiße und goldene Murmeln wie schwarze Murmeln behandelt, um festzustellen, ob eine Personage in Ohnmacht fällt.
●●●●●	5 grüne	
●●●●●●●●●	9 blaue	
o	1 weiße	
●●	2 schwarze	

Fluchend den Minderwerten, die das Wertvolle entzweien.

Der kriegsgezügerte Gott

Der Beutel dieses ohnmächtigen Selbstporträts enthält 10 Murmeln:

●	1 rote	Scharfmacher: Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Geschick kann der kriegsgezügerte Gott seinen Verbündeten einen Vorteil auf ihre nächste Kampfausinandersetzung verschaffen.
●●	2 grüne	
oooo	4 weiße	
●●●	3 schwarze	



Der Erde verhaftet, dem Kerzenlicht alter Höhlenklöster.

Der Krötengott

Der Beutel dieser chemischen Weisheit enthält 15 Murmeln:

●●	2 grüne	Flackernde Erkenntnis: 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:

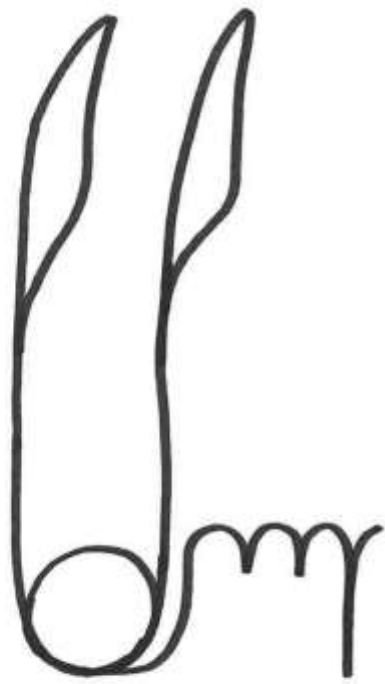
●●●●●	5 rote	Ein funkeln des Lächeln: Wenn das Funkeln ein Ziel mit einer erfolgreichen Auseinandersetzung auf Magie abgelenkt hat, darf das Lächeln sofort einen Überraschungsangriff durchführen und eine Anzahl Murmeln entsprechend der Anzahl Murmeln, um die das Funkeln die Auseinandersetzung gewonnen 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	Ewiges Wachstum: 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	Lotoswachträume: 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	Lotoseinflößungen: 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.
ooooo ooooo o	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	Blutsauger: 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	
Blutballon: 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 <i>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.</i>		

Es rumort, die Seiten machen Angst.

Der Mann vom ungelesenen Buch

Der Beutel dieses verhärmten Halbgelehrten enthält 10 Murmeln:

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



Gräulich grinsender Greis, sein Schwanz schießt Stacheln.

Der Mantikor

Der Beutel dieses unersättlichen Mischwesens enthält 25 Murmeln:

15 rote

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

● ● ● ● ● ● ●

7 grüne

00

2 weiße

●

1 schwarze

Der Krieg hat ihr den Eifer ausgetrieben, nun frisst sie anderer Mütter Kinder.

Die Marodeurin

Der Beutel dieser amoralischen Brandschatzerin enthält 20 Murmeln:

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

9 rote

Mordbrand: Die Marodeurin erhält für jeden getöteten Gegner eine Münze.

● ● ● ● ● ● ●

7 grüne

• • • •

4 schwarze

Oh unersättliche Jungfrau, bodenlos ist dein Schlund.

Die Maulquappe

Der Beutel dieser gewaltigen Larve enthält 20 Murmeln:

● ● ●

3 rote

Strudelschlund: Indem sie ihr riesiges Maul öffnet, kann die Maulquappe mit einer Herausforderung auf Geschick mit einer Schwierigkeit in Abhängigkeit von der Größe ihres Opfers, Tiere, Personagen, und sogar Boote und kleine Schiffe in die Tiefe und in ihren Schlund reißen. Bei Erfolg erleiden ihre Opfer Verletzungen entsprechend der Zahl der gezogenen grünen Murmeln und geraten direkt in Anschluss in Todesgefahr ebenfalls entsprechend der Zahl der gezogenen grünen Murmeln.

● ● ● ● ● ● ● ●

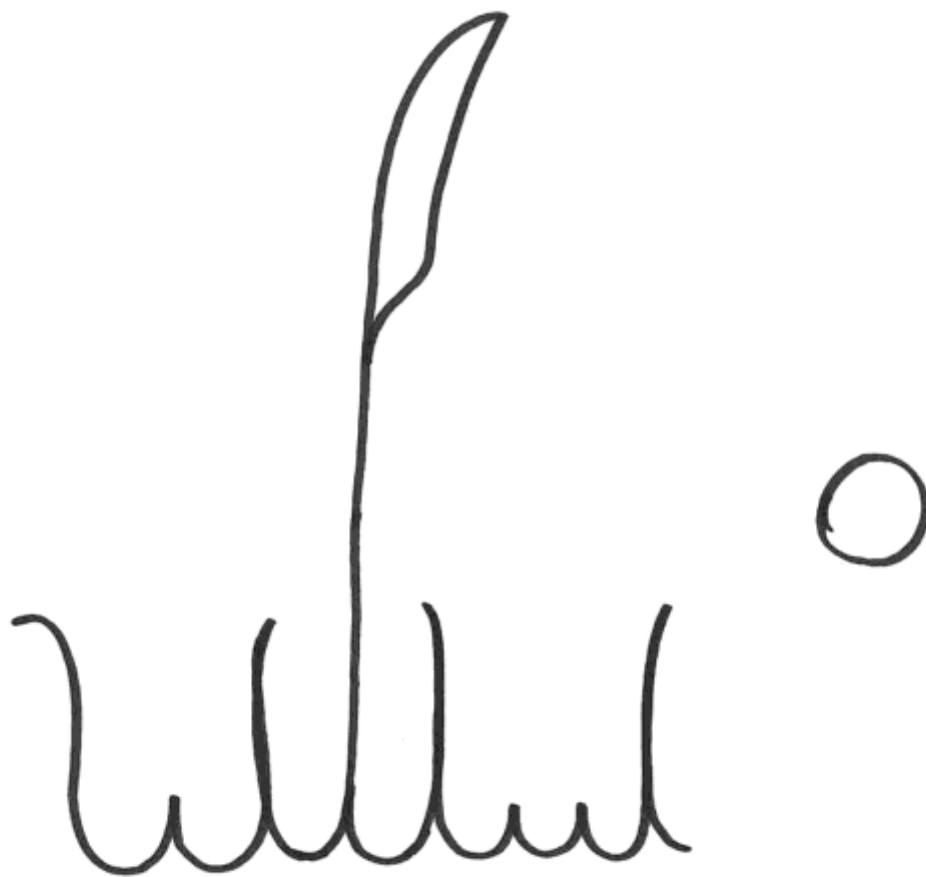
8 grüne

○○○○○ ○○

7 weiße

● ●

2 schwarze



Sein Schatten zirpt das Echo eines Totenlieds.

Das Mausoleumsheimchen

Der Beutel dieser unscheinbaren Friedhofsmusikantin enthält 5 Murmeln:

- | | | |
|----|------------|--|
| ● | 1 grüne | Totenlieder: 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 Marmor je gezogener blauer Marmor. |
| ●● | 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 | Versteinernder Blick: Im Kampf mit der Medusa muss eine Personnage stets gemischte Auseinandersetzungen mit Geschick bestreiten, um ihrem Blick zu entgehen. Zieht sie keine grüne Marmor, 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 | Tölpelhaft: 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 Miasmasylphe

Der Beutel dieser erstickenden Schönheit enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●●●●●●● 12 blaue
●●

○○○○○ ○○○ 8 weiße

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

Nur Luft und Liebe: Die Miasmasylphe kann nicht durch Kampfauseinandersetzungen 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	Der Fluch der Mumie: Wird die Mumie durch eine Personnage vernichtet, so gerät diese sofort in Todesgefahr (drei Murmeln).
●●	2 grüne	Trockenes Leinen und heilige Öle: 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:

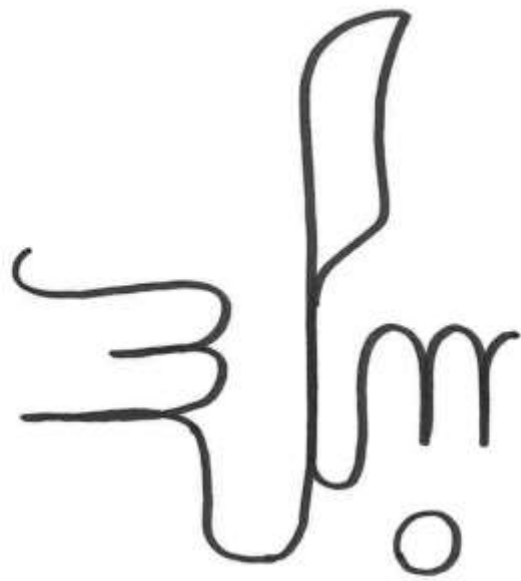
●●●	3 rote	Verhöhnung des Lebens: Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Magie kann der Nekromant einen toten Körper in einen Zombie verwandeln, der ihm gehorchen muss.
●●	2 grüne	Ewig währende Sklaverei: Der Nekromant kann Magie verwenden, um andere Untote zu heilen.
●●●●●●●●●●●●●●	13 blaue	
●●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

Die Vielen wollen Alle sein.

Das Nest

Der Beutel dieser diversen Insekten enthält 10 Murmeln:

●●●	3 rote	Ungezieferregeneration: 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 Personnage 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:

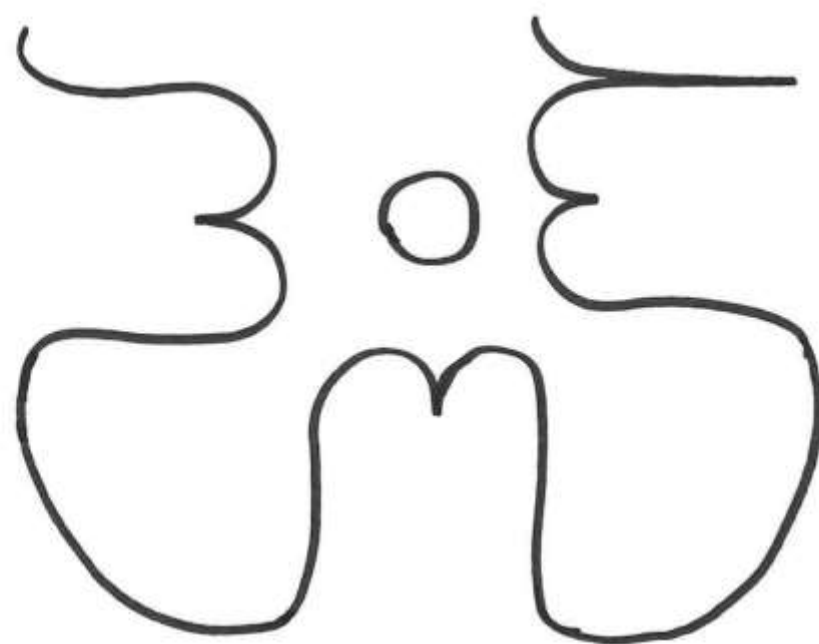
●●	2 rote	Alles ohne Liebe: Für jede an sie gezahlte Münze kann die Ofenhure je eine Murmel ziehen, um zu versuchen, die zahlende Personnage zu heilen. Für jede von der Ofenhure dabei gezogene grüne Murmel darf die Personnage eine Murmel für Heilung ziehen. Für jede von der Ofenhure gezogene schwarze 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	In Schutt und Asche: 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	



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 zukunftsumschwängerten Sendboten enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 grüne

●●●●●

5 blaue

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.

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

Das ordnende Haus

Der Beutel dieses kopflos 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

oooo

4 weiße

●●

2 schwarze

Überschwere Rüstung: Wenn die Panzerwache in einer Kampfausinandersetzung 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

●●●●●●

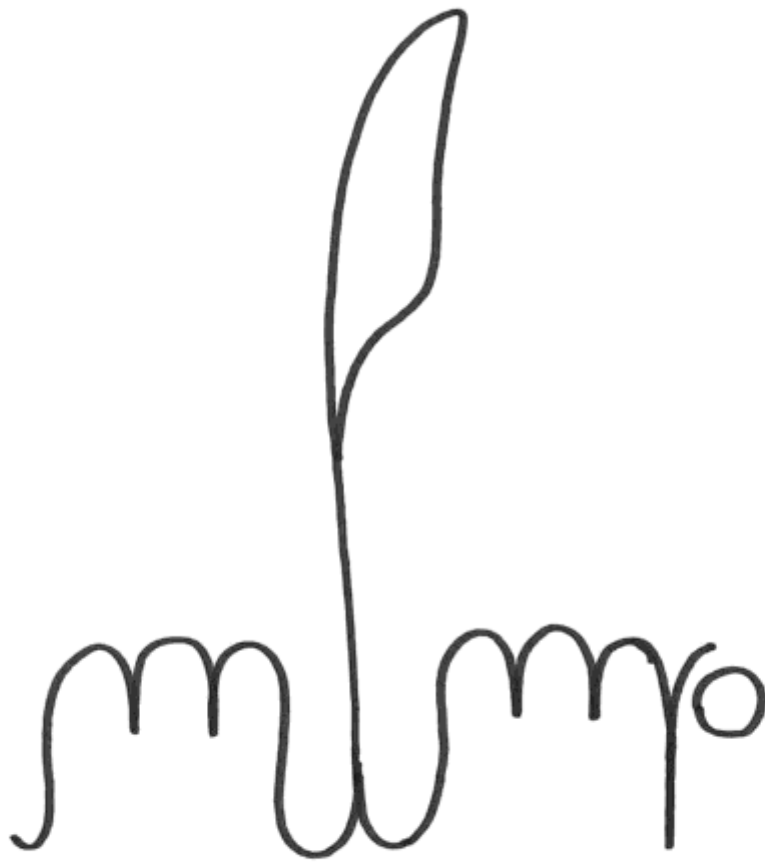
6 grüne

oooo

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:



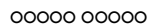
2 rote



2 grüne



6 blaue



10 weiße

Abweisend: 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.

Die Glocken klirren, der Hirtenstab splittert.

Die Porzellanpäpstin

Der Beutel dieser goldgeränderten Maskenheiligkeit enthält 20 Murmeln:



2 rote



2 grüne



2 blaue



10 weiße



4 goldene

Feierlich: Solange sie mit mindestens einem weiteren Porzellanwesen zusammen agiert, zählt die Porzellanpäpstin gezogene weiße Murmeln als goldene Murmeln.

Fragiler Schild hält Stand dem Drachenfeuer.

Der Porzellanritter

Der Beutel dieses blaugeäderten Maskenreiters enthält 20 Murmeln:



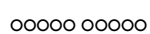
5 rote



2 grüne

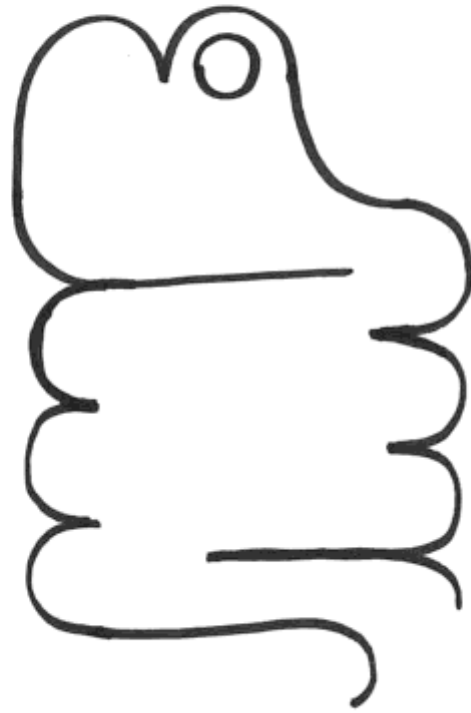


3 blaue



10 weiße

Gebrannt: In Herausforderungen, die mit Feuer zu tun haben, und in Auseinandersetzungen gegen Feuerkreaturen zählt der Porzellanritter gezogene weiße Murmeln als rote Murmeln.



Unbewegte Lippen sprechen jede Sprache.

Der Porzellanwanderer

Der Beutel dieses blaugeäderten Maskenreisenden enthält 20 Murmeln:

●●	2 rote	Kunstvoll: 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	Vorsintflutliche Fremdartigkeit: 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	Hypnotischer Scherentanz: Zieht der Purpurwinker in einer Kampfausinandersetzung 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	



Wie stechender Rauch dringt der Schwarm durch jede Ritze.

Die Qualmücke

Der Beutel dieser beißenden Plagegeister enthält 5 Murmeln:

- | | | |
|---|------------|--|
| ● | 1 rote | Wo Rauch ist: Qualmückenschwärme sind immun gegen Feuer und können nicht durch gewöhnliche Kampfauseinandersetzungen verletzt werden. |
| ● | 1 grüne | |
| ● | 1 blaue | |
| ○ | 1 weiße | |
| ● | 1 schwarze | |

Aus der Tiefe der Erde steigt schäumend das Wasser und mit ihm Zähne.

Der Quelldrache

Der Beutel dieses elementaren Wasserwächters enthält 30 Murmeln:

- | | | |
|--------------------|------------|--|
| ●●●●●●●●●●
●●●● | 14 rote | Fließend: Der Quelldrache ist stets im Vorteil und seine Gegner stets im Nachteil. Außerdem ist er durch Wasser nicht zu verletzen. |
| ●●●●●● | 6 grüne | |
| ●●●●●●●●●● | 9 blaue | Orakelwächter: Wird der Quelldrache besiegt, tritt das Orakel an seine Stelle. |
| ● | 1 schwarze | |

Gebrochen und zermalmt vom Wahrzeichen angeblichen Fortschritts.

Das Rad

Der Beutel dieses strafenden Symbols enthält 15 Murmeln:

- | | | |
|--------|------------|--|
| ●●●●●● | 6 rote | Wer nicht arbeitet: Immer, wenn das Rad oder sein Gegner bei einer Auseinandersetzung eine oder mehr weiße Murmeln ziehen, gerät, wer die Murmeln gezogen hat, sofort in Todesgefahr in Höhe der gezogenen weißen Murmeln und erleidet, im Falle des Überlebens, danach eine Verletzung in Höhe der gezogenen weißen Murmeln. |
| ●●●● | 4 grüne | |
| ○○○○ | 4 weiße | |
| ● | 1 schwarze | |

fmo

Ihr Schnabel ein Schwert, des geraubten Goldes voll.

Die Riesenelster

Der Beutel dieser gefiederten Diebin enthält 20 Murmeln:

●●●●●

5 rote

●●●●●●●●●

9 grüne

ooo

3 weiße

●●●

3 schwarze

Diebisch: Im Kampf kann die Riesenelster 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

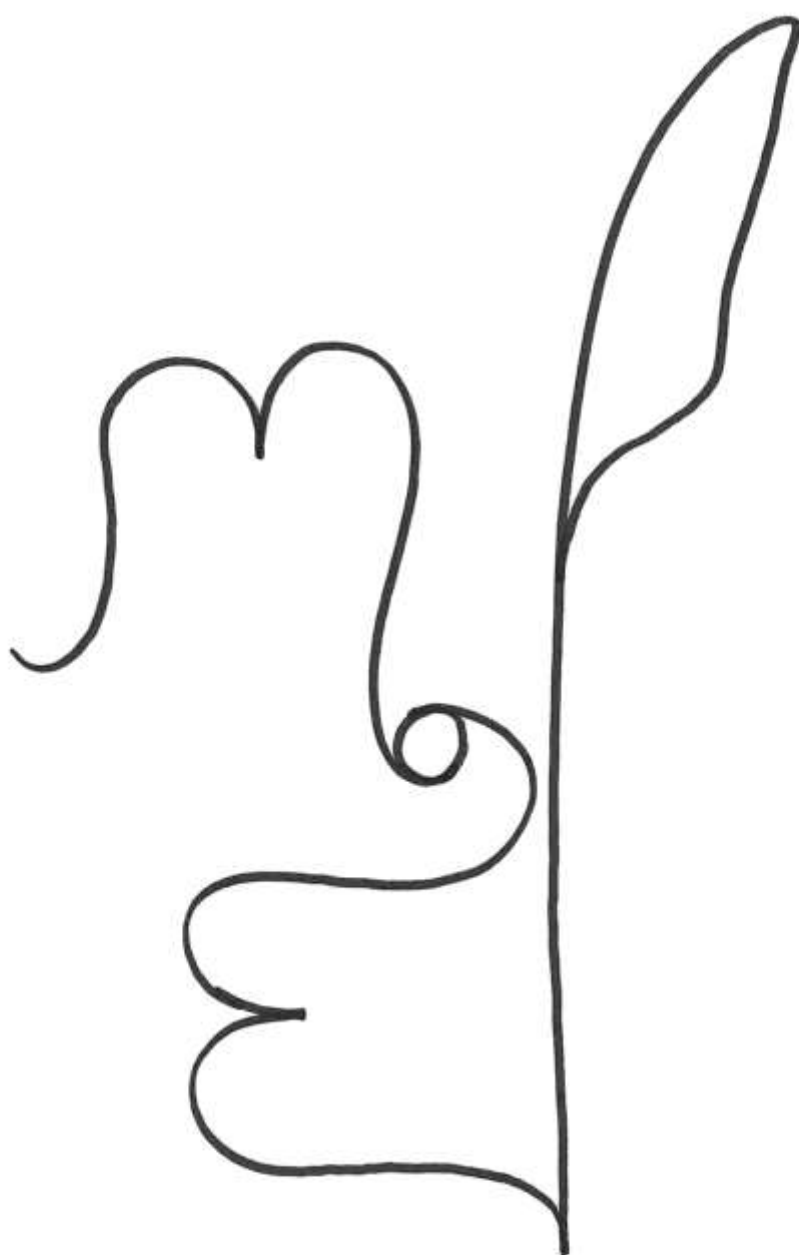
●●●

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

●●●●●●●●●● 9 grüne

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 6 weiße

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

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

●●● 3 schwarze

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.

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

Die Rubinvipser

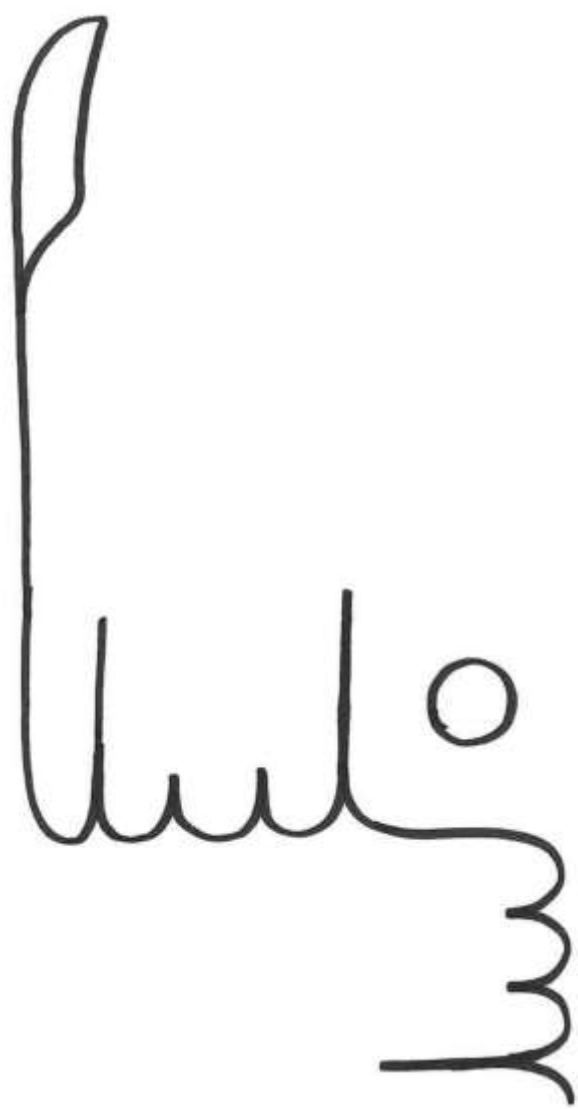
Der Beutel dieser leuchtend roten Otter enthält 10 Murmeln:

●●● 3 rote

○ 1 weiße

●● 2 schwarze

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



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

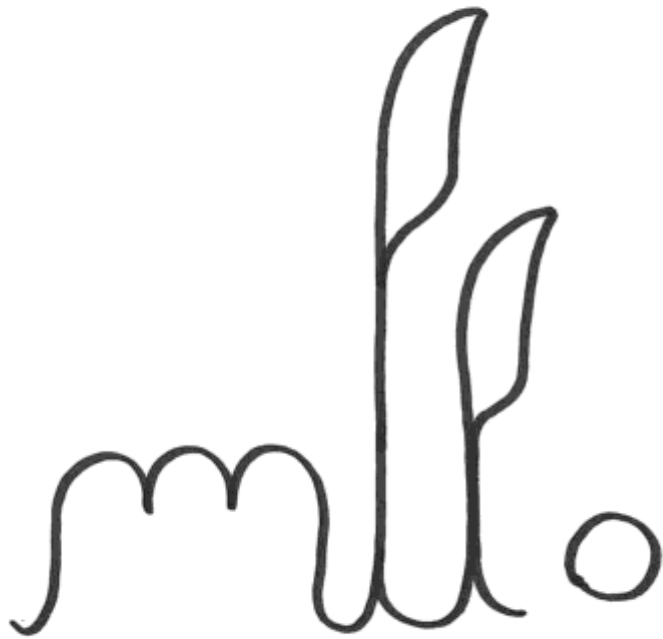
●●●●●●●●

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

oooo 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

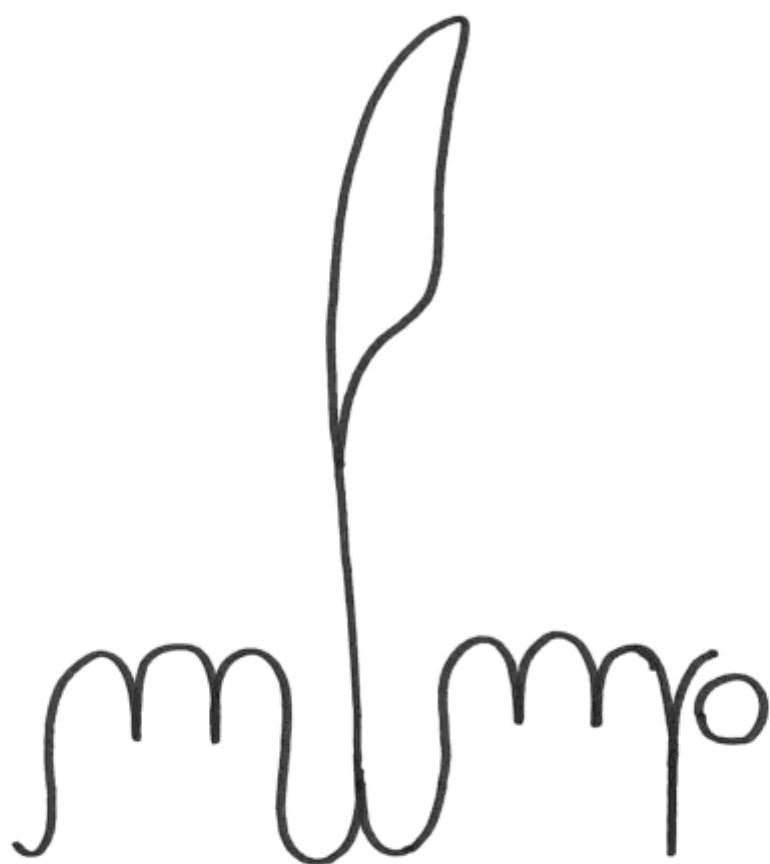
Der Beutel dieses raubvogelhaften Reptils enthält 10 Murmeln:

●●●● 4 rote

●●● 3 grüne

ooo 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	Schmeichlerisch: In sozialen Situationen zieht der Schneckencharmeur immer mindestens vier, in intimen Situationen zieht sie sogar grundsätzlich fünf Murmeln.
●●●●●●●	7 grüne	Liebespfeil: 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:

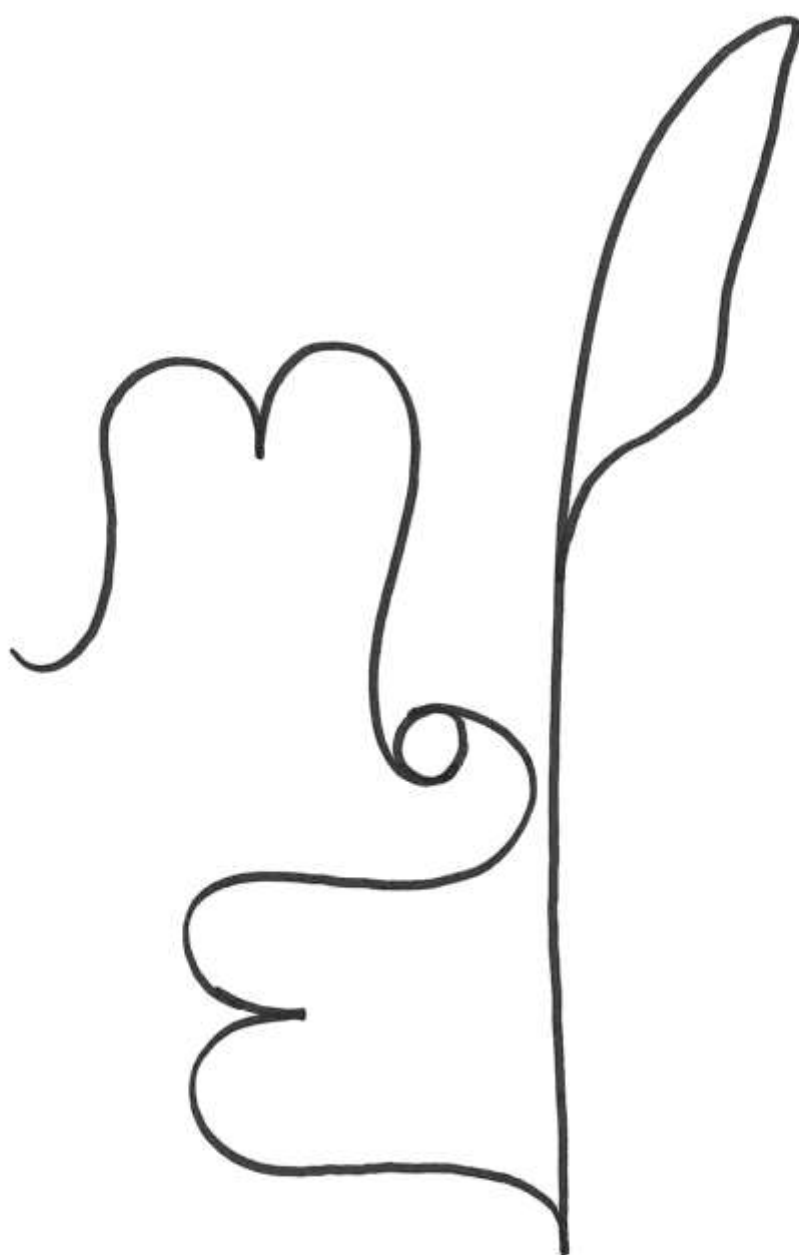
ooooo ooooo	10 weiße	Blühender Reif: Zusätzlich zu allen anderen Ergebnissen, erhält die Schneeflocke bei jeder Auseinandersetzung Erfahrung, für jede weiße Murmel, die sie mehr gezogen hat als ihr Gegner. Die Schneeflocke kann Auseinandersetzungen auf weiße Murmeln beginnen, um diesen Effekt auszulösen.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

Die Rüstung zu dunkel, um das Blut zu sehen.

Der schwarze Ritter

Der Beutel dieses unheimlichen Kriegers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●● ●●●●	14 rote	Todesbote: 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.

fmo

Mit Brandwunden und Geschwüren beschenkt, blind vor Freude.

Die Sonnenanbeterin

Der Beutel dieser kachektischen Solarkultistin enthält 20 Murmeln:

●●●●

4 rote

●●●

3 grüne

●●●

3 blaue

ooo

3 weiße

●

1 schwarze

●●●●●●

6 goldene

Von der Sonne entstellt: 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.

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

●●●●

4 grüne

●●●●●●●●●

9 blaue

●●●●●

5 schwarze

Den Tag zur Nacht: Um die Sonnenfinsternis in Todesgefahr zu bringen, muss die entsprechende Herausforderung oder Auseinandersetzung gemischt mit gold bestanden werden.

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

●●●

3 grüne

●●●

3 blaue

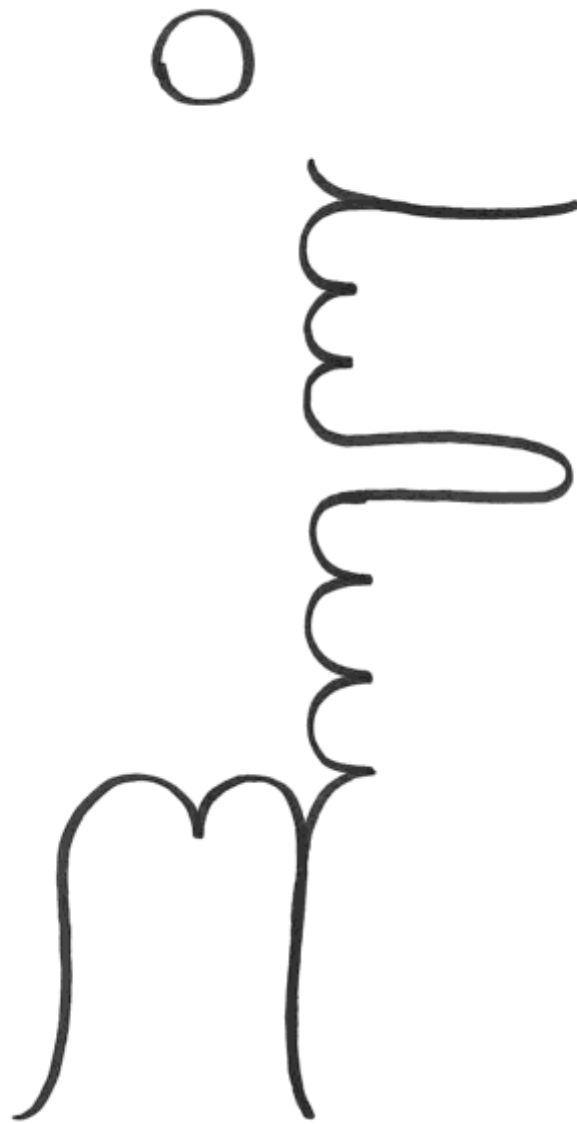
ooooo

5 weiße

●

1 schwarze

Totes Licht: Bringt das Sonnenphantom eine Personnage in Todesgefahr, zählen gezogene weiße Murmeln wie schwarze Murmeln.



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:

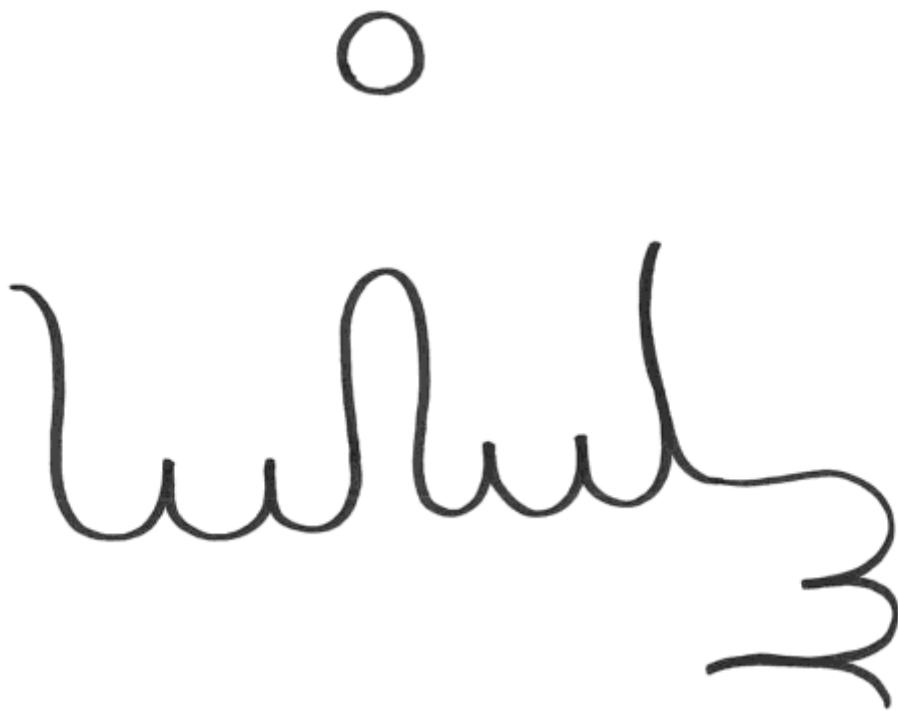
●	1 rote	Gnädig: Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Geschick, die das Opfer einer Münze erfordert, kann der Spielzeugmacher eine Puppe oder ein anderes Spielzeug zum Leben erwecken.
●●●●●●●●●●●●●●	11 grüne	
●		Grausam: Mit einer erfolgreichen Auseinandersetzung auf Geschick kann der Spielzeugmacher 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	Tragnetz: 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	



Der Stachelefant

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● 14 rote
● ● ● ●

6 grüne

Bedeckt mit Elfenbein: Die Stacheln des Stachelefanten bestehen aus Elfenbein und sind drei und mehr Münzen wert.

Der Steinesser

15 rote

4 grüne

- 1 schwarze

Restlos vertilgen: Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Kampf kann der Steinesser eine Festung beschädigen. Die Herausforderung ist umso leichter, je massiver die Steinkonstruktion der Festung ist. Für jede vom Steinesser gezogene rote Murrel muss eine Murrel aus dem Beutel der Festung gezogen und gegen eine schwarze Murrel ausgetauscht werden. Wird dabei eine schwarze Murrel aus dem Beutel der Festung gezogen, hat der Steinesser die Festung gänzlich mitsamt ihren Grundmauern aufgefressen. Die Festung hört auf zu existieren.

Felsen zerbeißen: Gegen steinerne Wesen ist der Steinesser stets im Vorteil, bringt er ein solches in Todesgefahr, ist diese um eins schlimmer als sonst üblich.

Das Sterben

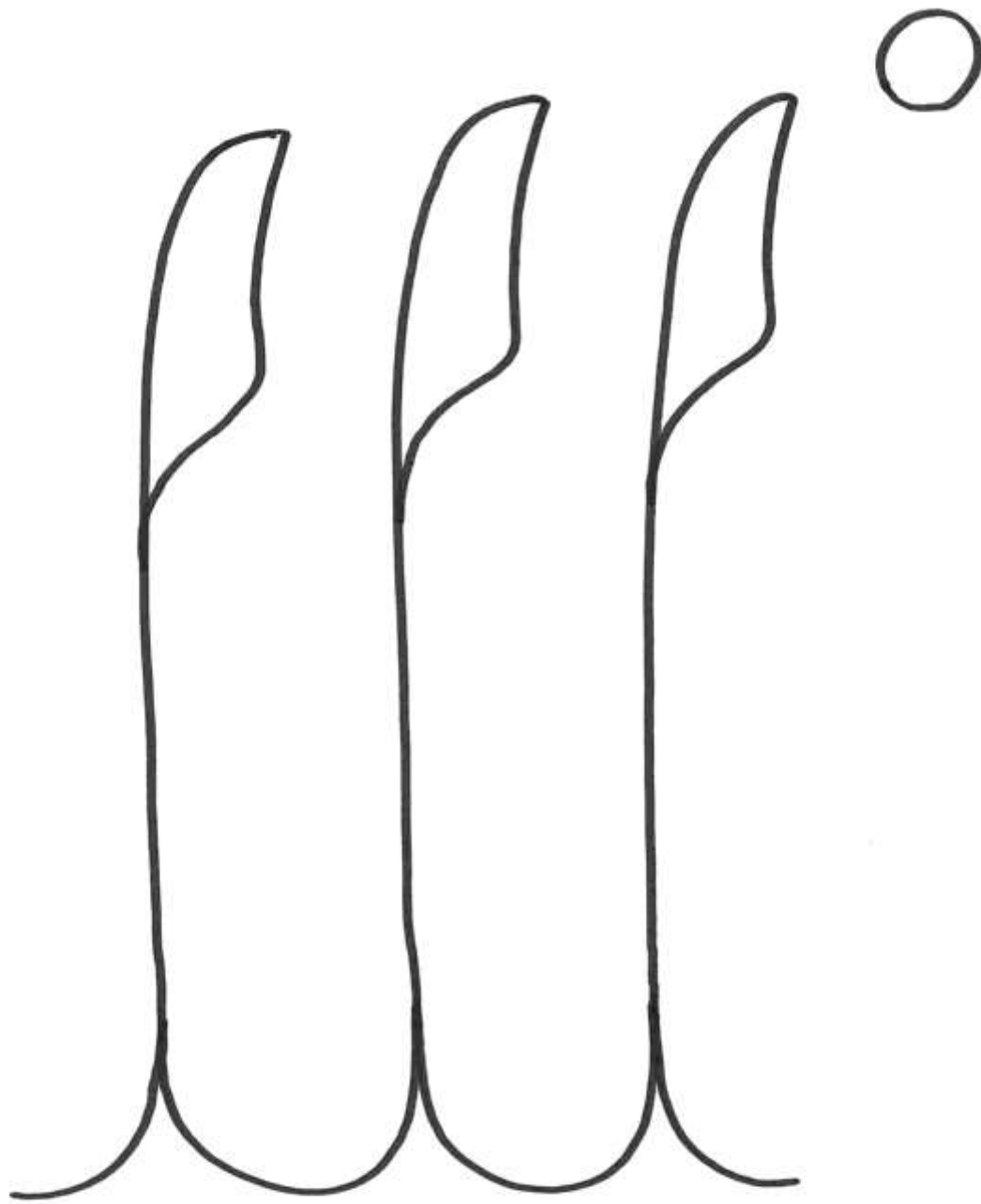
●●●●● 5 rote

● 1 grüne

3 blaue

- 1 schwarze

Den Tod in sich tragen: Das Sterben kann keine Verletzungen zufügen. Es verwendet ausschließlich Todesstöße und -flüche.



Die Sonnen glühen mit einem sich verzehrenden Fieber.

Die Sternenpest

Der Beutel dieser kosmischen Seuche enthält 15 Murmeln:

● ● ●

3 rote

Krankes Licht: Die Sternenpest ist ansteckend für kosmische Wesen, Sterne und Licht.

● ● ●

3 blaue

○ ○

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

Verwirrendes Farbenspiel: 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

○

1 weiße

●

1 goldene

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

Die Sucht

Der Beutel dieser Verkörperung unstillbarer Gelüste enthält 15 Murmeln:

● ● ●

3 rote

Bodenlos: 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

○ ○ ○ ○ ○

5 weiße

fmo

Haut und Zeichen sind ihre schwarze Kunst.

Die TätowiererIn

Der Beutel dieser dermalen Schriftgelehrten enthält 20 Murmeln:

●●●●

4 rote

Markierung: Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Geschick gemischt mit Magie kann die TätowiererIn jemanden in ein rotes Zeichen verwandeln.

●●●●●●●●

8 grüne

Leinwand: 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

Goldener Schild: 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

Hinab: 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

●●●●●●●●●●

9 grüne

●●

2 blaue

○○○○○

5 weiße

●

1 schwarze

●

1 goldene

Formbar: 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.

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

●●●●●●●●

7 grüne

○○○○

4 weiße

Torwächter: Eine von einem Torwiesel verteidigte Festung kann erst erstürmt werden, wenn das Torwiesel besiegt ist.

Rhythmisch dröhnt in den Ohren das Blut.

Der Trommler

Der Beutel dieses wirbelnden Scharfmachers enthält 10 Murmeln:

●

1 rote

●●●●●

5 grüne

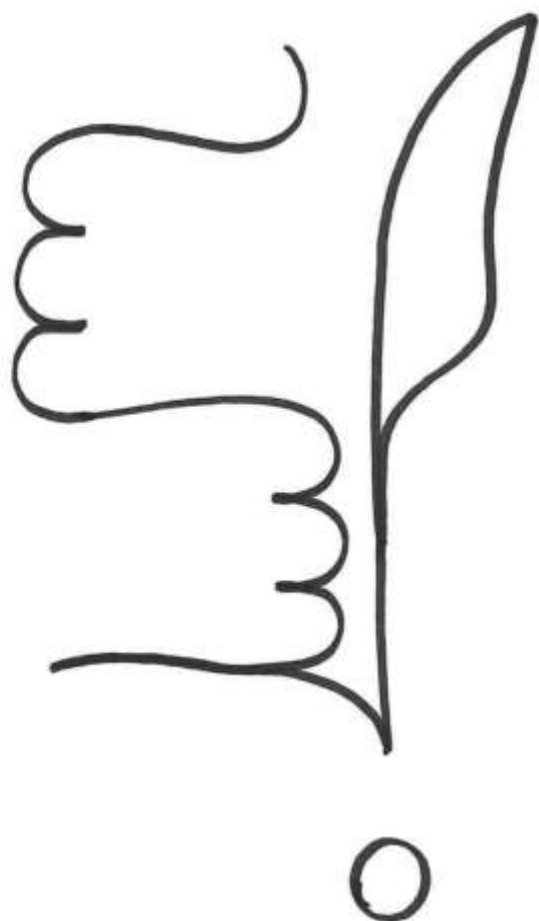
○○○

3 weiße

●

1 schwarze

Aufpeitschende Rhythmen: Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Geschick kann der Trommler seinen Verbündeten einen Vorteil für die Bestimmung der Schwierigkeit einer Kampf-Auseinandersetzung verleihen.



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

Der Uhrmacher

Der Beutel dieses Zahnradkünstlers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●●●●●●● 12 grüne
●●

ooooo ooo 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.

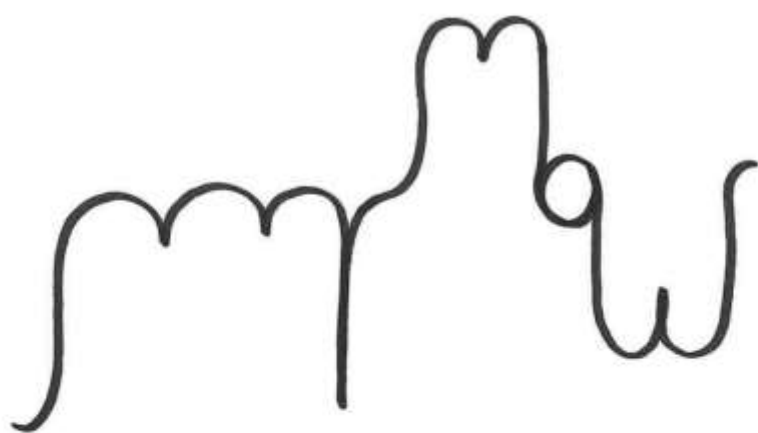
Die Unschuld trifft ihr Schwert.

Die Ungerechtigkeit

Der Beutel dieses entblindeten Gerichts enthält 5 Murmeln:

ooooo 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:



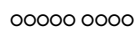
6 rote



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 Ersticken in die Seele.

Das Unkraut

Der Beutel dieser wuchernden Mordpflanze enthält 10 Murmeln:



7 grüne

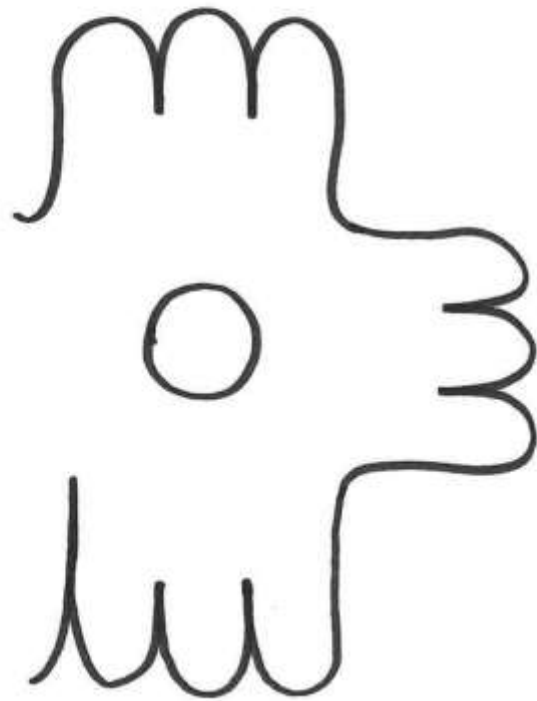


2 weiße



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

Unsterblich: 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

Köstlich! Wer erfolgreich ein Stück Fleisch vom untoten Wildschweinbraten hinunterschneidet (beispielsweise mit einer siegreichen Kampfauseinandersetzung) 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

Unstillbarer Durst: Für jede schwarze Murmel, die eine Personnage durch eine durch den Vampir verursachte Verletzung erhält, kann der Vampir sofort eine Murmel heilen.

●●●●●●●

6 grüne

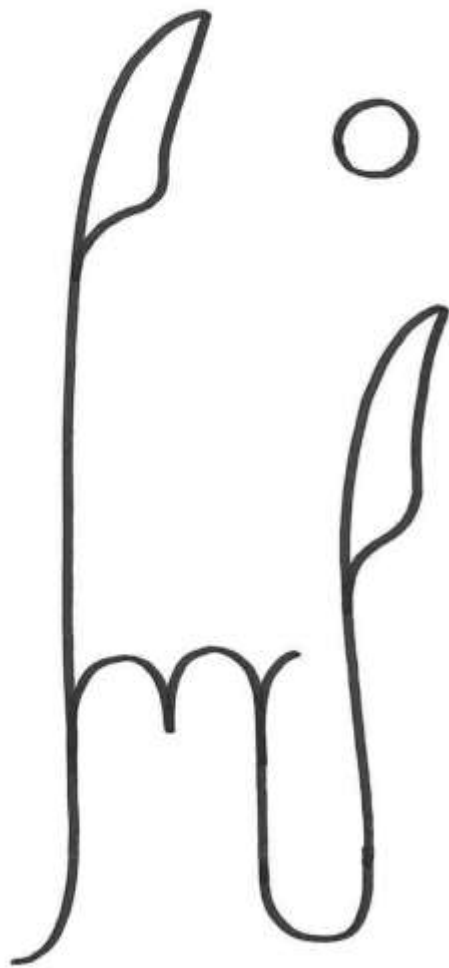
Hypnotischer Blick: Mit einer erfolgreichen gemischten Auseinandersetzung in Magie und Geschick kann der Vampir eine Personnage wehrlos machen, so dass das Opfer in der nächsten Auseinandersetzung gegen den Vampir alle seine Murmeln als weiße Murmeln behandeln muss.

●●●●●

5 blaue

●

1 schwarze



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

Die Vampirrübe

Der Beutel dieser heimtückischen Feldfrucht enthält 5 Murneln:

●	1 rote	Wurzelklammer: 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 Murneln:

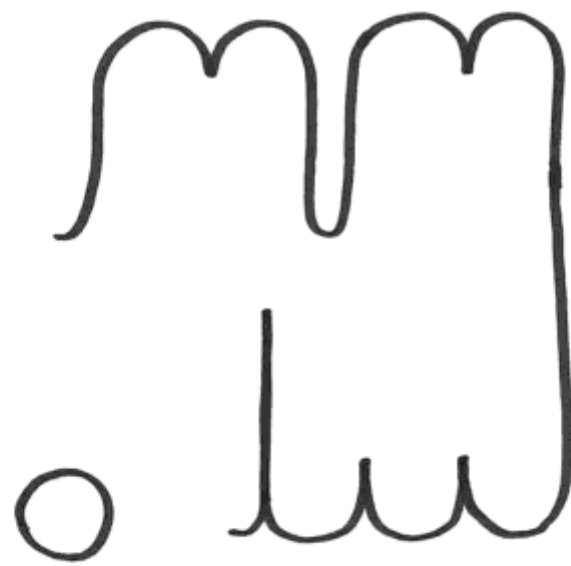
●	1 rote	Blauer Fleck: Bei Herausforderungen und Auseinandersetzungen darf das Veilchen aus seinem Beutel gezogene schwarze Murneln als blaue Murneln behandeln.
●●	2 grüne	
●●●●	4 blaue	
●●●	3 schwarze	

Ein Netz aus lieblichen Träumen spinnt die Venus.

Die Venusspinne

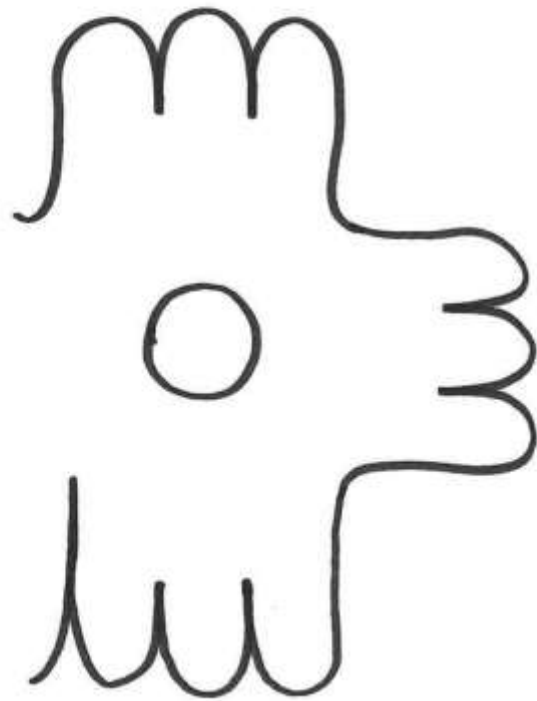
Der Beutel dieser verführerischen Arachnide enthält 10 Murneln:

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



Das Verderben, das über Torstein kam

Ein weißer Fleck an Stelle des Gesichts.



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

Amtsvorsteher: 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

Mehr als nur ein Andenken: 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:

●●●●●●●●●●

15 rote

●●●●●

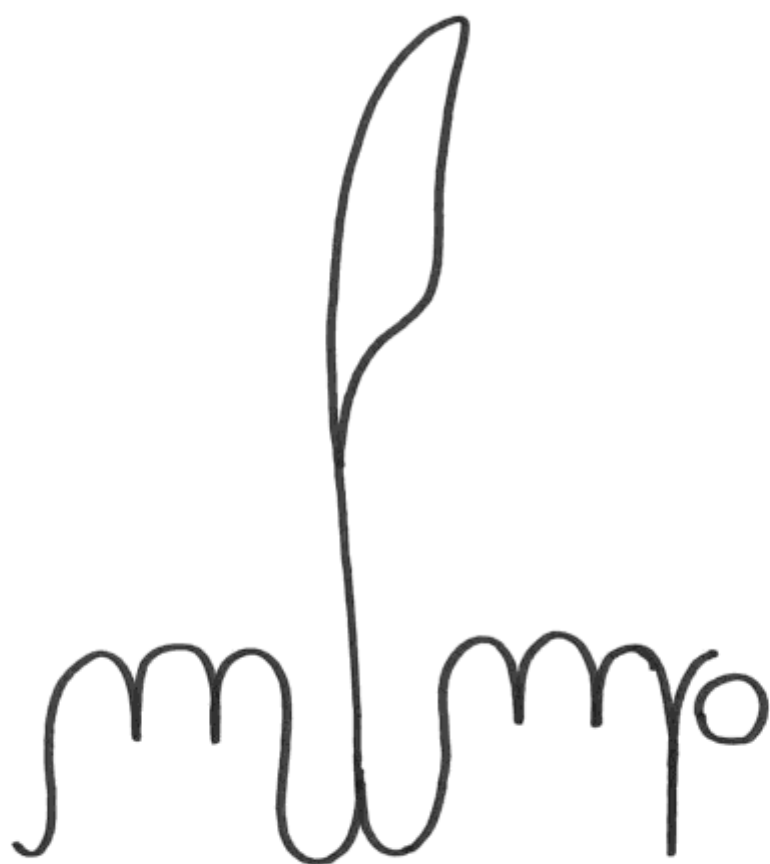
●●●

3 grüne

●●

2 schwarze

Frenetischer Jubel: 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.



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	Tödliche Intrigen: 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:

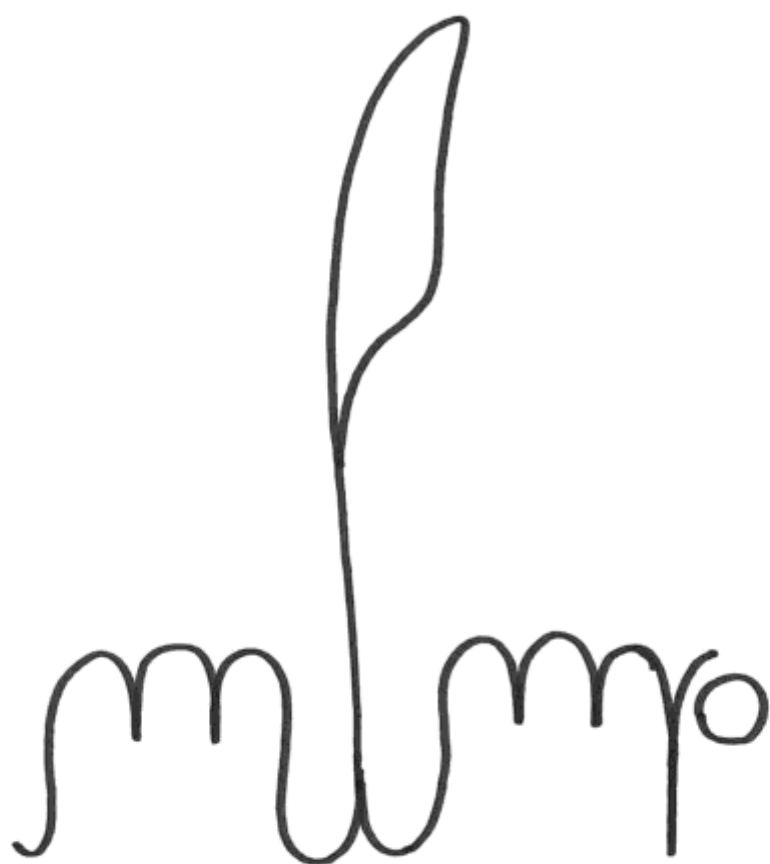
●	1 rote	Verstoßen: Die Volkswaise kann niemals von vorteilhaften Effekten ihrer Umgebung oder vorteilhaften Fähigkeiten anderer Wesen profitieren.
●●●	3 grüne	
●●	2 blaue	
o	1 weiße	
●	1 schwarze	
●●	2 goldene	

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	Ausbrennend: 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 Kampfausendersetzung 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 Geschicksausendersetzung 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 Wespenester, 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 Marmelfarben 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

Schicksalsmühle: 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

Fraktale Arachne: 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

Gespinnste aus Magie: 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



Lebendiger Frostbrand, schwarze Ruinen statt Füßen.

Der Zehensammler

Der Beutel dieses gangränösen Unholds enthält 10 Murmeln:

●●●

3 rote

●●

2 grüne

●●●

3 blaue

○

1 weiße

●

1 schwarze

Zehentrophäen: Werden bei einer Auseinandersetzung mit dem Zehensammler grüne Murmeln gezogen, so müssen diese sofort gegen schwarze Murmeln ausgetauscht werden.

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

Die Zimtschnecke

Der Beutel dieses wohlschmeckenden Parasiten enthält 5 Murmeln:

●

1 rote

●

1 grüne

○

1 weiße

●●

2 schwarze

Verderbende Süße: 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.

Aus unedlem Balg bricht Feuer hervor.

Die Zinkpuppe

Der Beutel dieser metallenen Marionette enthält 10 Murmeln:

●

1 rote

●

1 grüne

○○○○○ ○

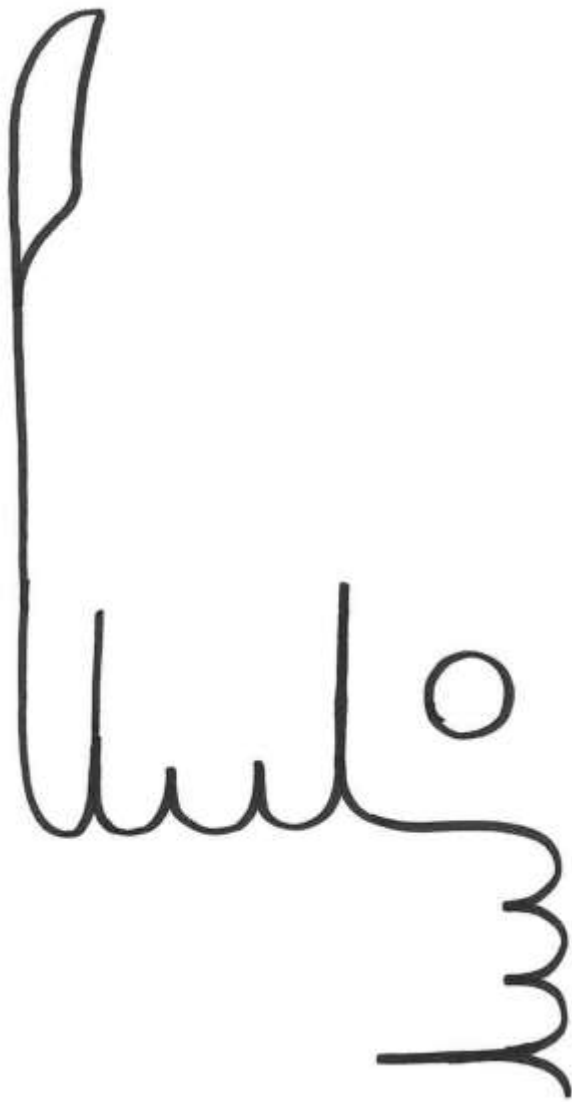
6 weiße

●●

2 schwarze

Pyrophor: 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.

Heere



Die Affenvölkerwanderung

Der Heeresbeutel dieses evolutionären Sturms enthält 20 Murmeln:

●●●	3 rote	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.
●●●●●●●●●●	9 grüne	
●	1 blaue	
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	6 weiße	
●	1 schwarze	

Sensen im Sturm und dem Sieger einen Ährenkranz.

Der Bauernaufstand

Der Heeresbeutel dieser Zerlumpten und Entrechteten enthält 15 Murmeln:

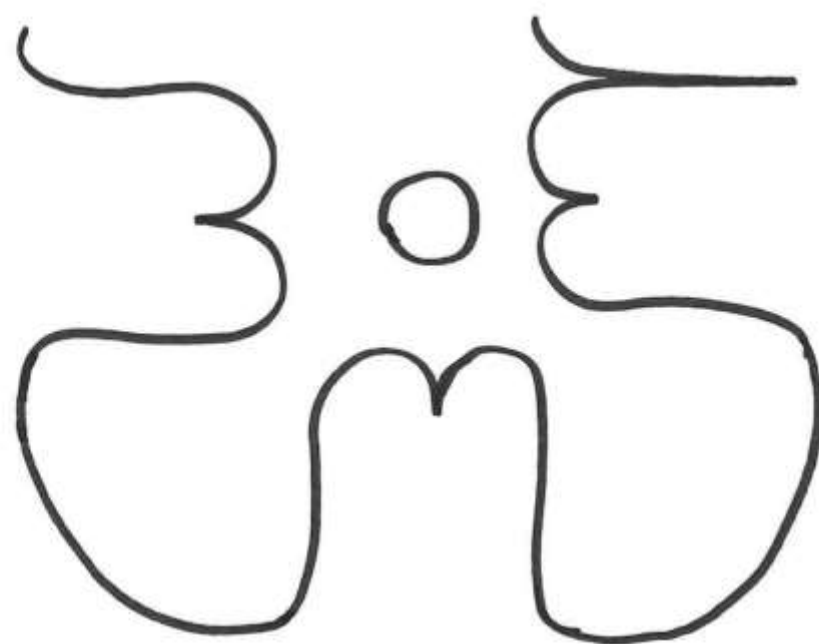
●	1 rote	Zulauf: Vor Beginn einer Schlacht gegen den Bauernaufstand müssen aus dem Beutel des gegnerischen Heeres Murmeln gezogen werden, wobei die Anzahl von der Versorgungslage (je schlechter, desto mehr Murmeln) und den Sympathien für die Bauern (je größer, desto mehr Murmeln) der Soldaten des Heeres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

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	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.
●●●●●●●●●●	10 blaue	



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:

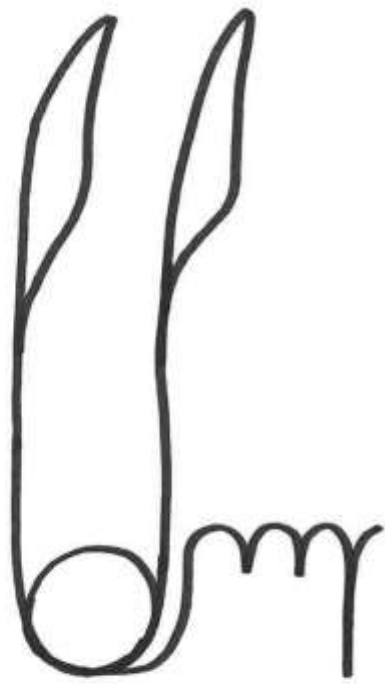
- | | | |
|-----------|---------|---|
| ● ● ● ● ● | 5 rote | Friedhofswache: Wenn das Elfenbeinregiment Verluste erleidet, werden gezogene rote oder blaue Murmeln gegen weiße statt schwarze Murmeln getauscht. Gezogene weiße Murmeln werden normal gegen schwarze Murmeln getauscht. Immer, wenn eine weiße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

Der Weg ist eine Mission ohne Ziel.

Das Expeditionskorps

Der Heeresbeutel dieser an fremde Gestade Verschlagenen enthält 10 Murmeln:

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



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

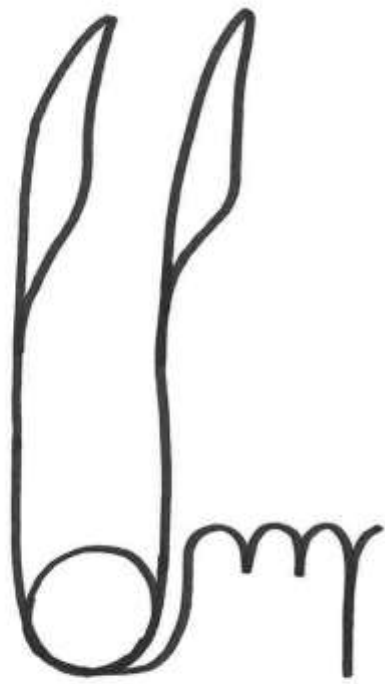
2 weiße

●

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:

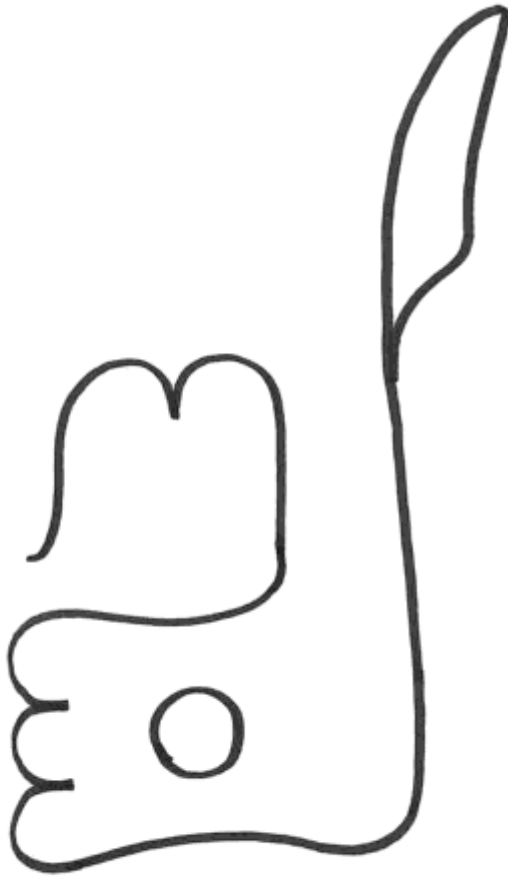
●●●●●●●●●● 9 rote

● 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.



Das Lanzengras

● ● ●

3 weiße

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

.....

○○○○○ ○○○○

.....

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

○○○○○ ○○○○
○○○○○ ○○○○
○○○○○ ○○○○
○○○○○

197



Ihr Tod wird nicht sinnlos sein wie ihr Leben.

Das Opferheer

Der Heeresbeutel dieser bleichen Lämmer enthält 10 Murmeln:

ooooo 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	Leergefressene Speicher: 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	Geld oder Leben: 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	Ersatzteillager: 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	

ml.

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

Festungsreif: 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

Sog des Untergangs: 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

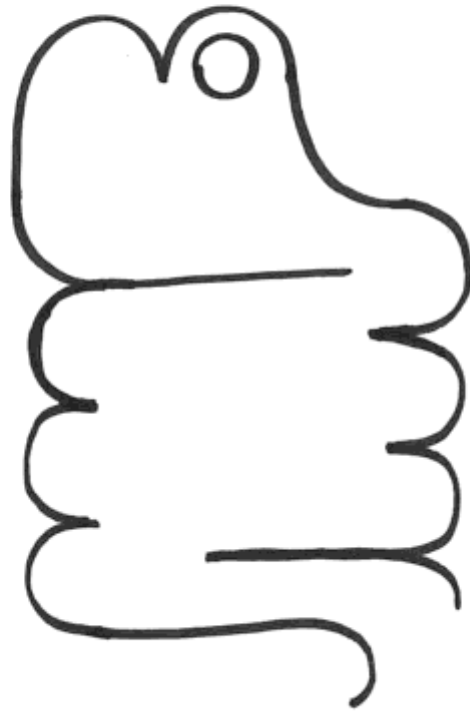
Der Heeresbeutel dieser Beschützer des Käferpapstes enthält 5 Murmeln:

●●●

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.

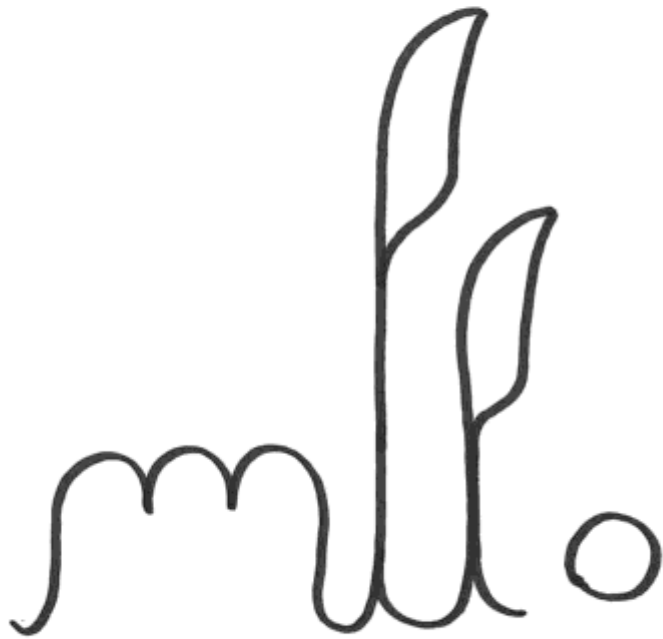
Der Wald

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



Entkörpern 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	Kadavergehorsam: 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 tränken.

Die Blutamme

Der Beutel dieser Leihmutter des Schlachtens enthält 20 Murmeln:

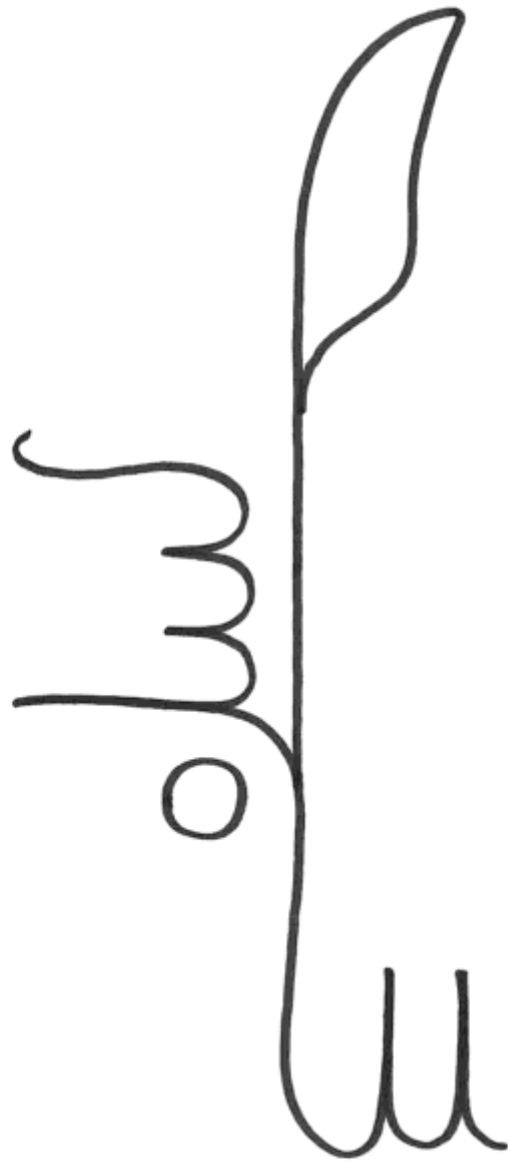
●●●●●●●	7 rote	Mit Blut gestillt: Die Blutamme kann ein Heer versorgen, indem sie sich selbst Verletzungen zufügt. Für jede Murmel, die sie dabei zieht, sichert sie Versorgung so wie eine geopfert Münze aus der Kriegskasse. Diese Versorgung kann mit anderen Quellen der Versorgung kombiniert werden. Außerdem 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	Macht der Erinnerung: 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	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.
●●●●●●●●●●●●●●	12 blaue	
●●		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.
ooo	3 weiße	

Die toten Krieger liegen ihr zu Füßen.

Die Herrscherin

Der Beutel dieser eisern-gewandeten Kaiserin enthält 20 Murmeln:

●●●●●●	6 rote	Zepter: 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.
●●●●●●	7 grüne	
oooo	4 weiße	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.
●●●	3 goldene	

Mit anbetungswürdiger Dunkelheit füllt sich die Schale des Unfassbaren.

Das Idol

Der Beutel dieses segenspendenden Schattens enthält 10 Murmeln:

●●	2 rote	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.
●●	2 grüne	
●●	2 blaue	
●●●●	4 schwarze	



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 Selbstzerfleischung 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 anbelangt – 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 verkleinelter 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 artikellosen 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