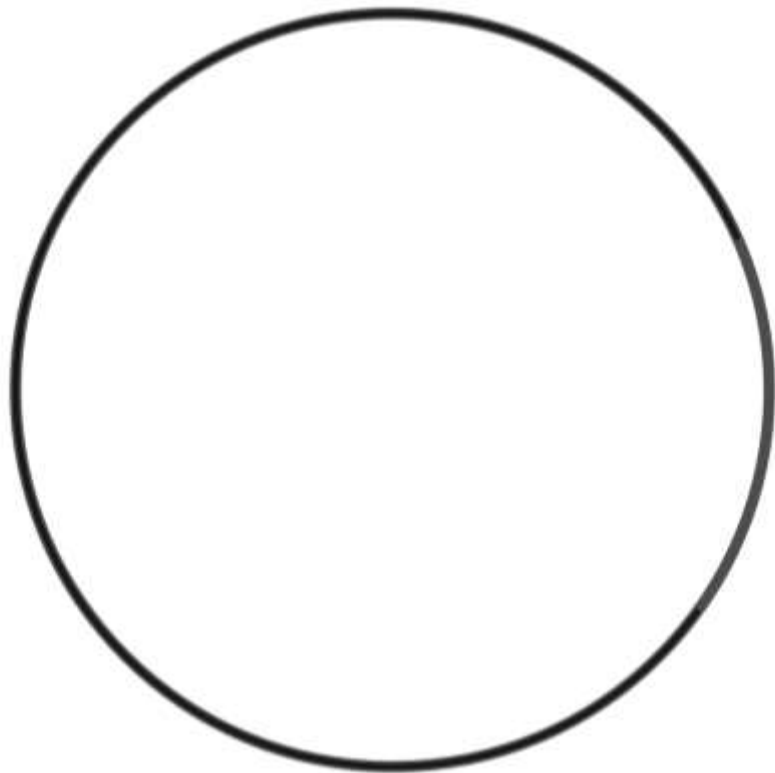


# Monstropoetikon

*Störe meine Kreise nicht Edition*







Monstropoetikon – Störe meine Kreise nicht

Etwas von  
blut\_und\_glas  
d6ideas.com

*Das leichte Rad des Schicksals dreht sich in  
schnellen Kreisen.*

Albus Tibullus, Elegien I, V

<b>Einleitung</b> .....	7	Das Messerohr .....	37
Monster in Beutelschneider .....	7	Das Nekrosekt .....	37
Versionsgeschichte .....	7	Die neue Haut .....	39
<b>Gegner</b> .....	8	Die Ofengeburt .....	39
Große und kleine Beutel .....	8	Der Oger .....	39
Gruppen .....	8	Das Ogerblag .....	41
Besondere Fähigkeiten .....	8	Der Ork .....	41
Beute .....	9	Das Orkengör .....	41
<b>Beginn eines Kreises</b> .....	11	Die Riesenlibelle .....	43
<b>Einfache Gegner</b> .....	13	Die Salzmumie .....	43
Die Achatwölfin .....	15	Das Schattentier .....	43
Das Affenhirn .....	15	Die Schleimpilznymphe .....	45
Der Affenmensch .....	15	Der Schwingenhund .....	45
Die alte Haut .....	17	Das Skelett .....	45
Die blaue Äffin .....	17	Die süße Haut .....	47
Der Blutadler .....	17	Die Teetänzerin .....	47
Das Chamaeleon .....	19	Das Totholz .....	47
Die Dunkelmuschel .....	19	Der Troll .....	49
Die Einwohnerin von Gnomorrah .....	19	Das Trollekel .....	49
Der Elf .....	21	Der Veteran der Verloschenen Türme .....	49
Das Erdfeuer .....	21	Das Wespennest .....	51
Der Falkensoldat .....	21	Das Wildschwein .....	51
Das Flusspferd .....	23	Der Wolf .....	51
Das Froschpferd .....	23	Der Zombie .....	53
Der geflügelte Gorilla .....	23	Der Zwerg .....	53
Der Gnom .....	25	Das Zwerglein .....	53
Der Goblin .....	25	<b>Besondere Gegner</b> .....	55
Die Goblina .....	25	Der Affenwagen .....	57
Der Halbling .....	27	Der Ahnenwolf .....	57
Die Halblingsudelköchin .....	27	Der Alchemist .....	57
Die Hautgeißel .....	27	Die Ameiseneinbrecherin .....	59
Das Herbstmesser .....	29	Die Amöbe .....	59
Die Hexe .....	29	Das apothetische Tuberkel .....	59
Der Hirnmann .....	29	Die Ascheflocke .....	61
Der Hobgoblin .....	31	Der Astronom .....	61
Die Hobgoblinharemsdame .....	31	Das Atomfeuer .....	61
Die Käferkatze .....	31	Das Auge .....	63
Der Kobold .....	33	Der Basilisk .....	63
Das Koboldkuckucksei .....	33	Der Berserker .....	63
Das Kolonialgas .....	33	Das beseelte Astrolabium .....	65
Der Kriegshund .....	35	Der Besen .....	65
Die Landqualle .....	35	Das Biest .....	65
Das leuchtende Kind .....	35	Das bleierne Ding .....	67
Die Mäusekönigin .....	37	Die blinde Schlange .....	67

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

Die Miasmasylphe .....	127	Das Sonnenphantom.....	155
Das Mondkalb .....	127	Das Spiegelbild .....	157
Das Monster im Eichenwald.....	127	Der Spielzeugmacher .....	157
Die Mumie .....	129	Der Spinnenträger .....	157
Der Nekromant.....	129	Der Stachelfant .....	159
Das Nest .....	129	Der Steinesser .....	159
Das Nichts.....	131	Das Sterben .....	159
Die Ofenhure .....	131	Die Sternepest.....	161
Das Ofenmännlein .....	131	Die Sternentochter.....	161
Das Opfer .....	133	Die Sucht .....	161
Das Orakel .....	133	Die Tätowiererin .....	163
Das ordnende Haus .....	133	Die Tempelsöldnerin .....	163
Die Panzerwache.....	135	Das Tentakel.....	163
Das Phosphorglühwürmchen .....	135	Die Töpferin .....	165
Der Pirat .....	135	Das Torwiesel .....	165
Der Porzellanmönch.....	137	Der Trommler.....	165
Die Porzellanpäpstin.....	137	Der Uhrmacher .....	167
Der Porzellanritter .....	137	Der Uhrwerkderwisch .....	167
Der Porzellanwanderer .....	139	Die Ungerechtigkeit .....	167
Das Praezoon.....	139	Der Unheiler.....	169
Der Purpurwinker.....	139	Das universelle Gekröse.....	169
Die Qualmücke .....	141	Das Unkraut .....	169
Der Quelldrache .....	141	Der Unsterbliche .....	171
Das Rad.....	141	Der untote Wildschweinbraten.....	171
Die Rieseneelster.....	143	Der Vampir .....	171
Die Ritterschnecke .....	143	Die Vampirrübe.....	173
Das Ritual .....	143	Das Veilchen.....	173
Das rote Mammut .....	145	Die Venusspinne .....	173
Das rote Zeichen.....	145	Das Verderben, das über Torstein kam.....	175
Die Rubinvipera.....	145	Das Vergessen.....	175
Die Schauereule .....	147	Der Verschwörer .....	175
Der Schicksalsgott .....	147	Der Verwalter hohler Töne .....	177
Der Schicksalsgott .....	147	Der Veteran der Alchemistenkriege.....	177
Der Schleifhirsch.....	149	Der Veteran der Arena.....	177
Die Schmerzwellen .....	149	Der Veteran des Hofes .....	179
Die Schnabelschlange.....	149	Die Volkswaise .....	179
Der Schneckencharmeur .....	151	Der Waldbrand.....	179
Die Schneeflocke .....	151	Der Wandelbare .....	181
Der schwarze Ritter .....	151	Die Weisheit .....	181
Das Schwertlamm.....	153	Der weiße Eber.....	181
Das Sehungeheuer .....	153	Die Wernchtigall.....	183
Die sich verdickende Grafenschelle.....	153	Der Wespenbauer .....	183
Die Sonnenanbeterin.....	155	Das Xenagon .....	183
Die Sonnenfinsternis .....	155	Der Yakpriester .....	185

Die Zahnradspinne .....	185	Der Räuberhauptmann .....	217
Die Zauberspinne .....	185	Das Schwert .....	217
Der Zehensammler .....	187	Der Spalter .....	219
Die Zimtschnecke .....	187	Das Tier der Götter .....	219
Die Zinkpuppe .....	187	Die Trägerin des blauen Amuletts .....	219
<b>Heere</b> .....	189	<b>Der Kreis schließt sich</b> .....	221
Die Affenvölkerwanderung .....	191	<b>Einfache Gegner</b> .....	223
Der Bauernaufstand .....	191	Die bändergepanzerte Wurmkriegerin .....	225
Der blaue Schwarm .....	191	Der Baumwal .....	225
Das dunkle Aufgebot .....	193	Das Feuerfohlen .....	225
Das Elfenbeinregiment .....	193	Das goldene Blatt .....	227
Das Expeditionskorps .....	193	Der Himmelsai .....	227
Die Fiebergarde .....	195	Der Hippogriff .....	227
Die fliegende Festung .....	195	Der Irrgläubige .....	229
Der Geistertross .....	195	Die Kettenkröte .....	229
Das Heer der Unschuld .....	197	Der Kraterteufel .....	229
Der Heerwurm .....	197	Das Krokodil .....	231
Das kanopische Gefolge .....	197	Das Leichenwasser .....	231
Die Krebslegion .....	199	Die Meineidechse .....	231
Die Kristallflotte .....	199	Das Quecksilber .....	233
Der Kupferstrom .....	199	Die Riesenfledermaus .....	233
Das Lanzengras .....	201	Der Säulenapokalyptiker .....	233
Der lebende Berg .....	201	Die stählerne Greifin .....	235
Die makellose Horde .....	201	Das Tigerkind .....	235
Das Opferheer .....	203	Die Walkürenstute .....	235
Der Orkstamm .....	203	<b>Besondere Gegner</b> .....	237
Das Purpurregiment .....	203	Der Alabasterlöwe .....	239
Die Rattenplage .....	205	Die alchemische Helix .....	239
Die Räuberbande .....	205	Das arkane Exsudat .....	239
Das Reserve-Fleisch .....	205	Der Astralfisch .....	241
Der Ring .....	207	Die Basaltsphinx .....	241
Die schwarze Reiterei .....	207	Die bleiche Legatin .....	241
Die Skarabäengarde .....	207	Die Drachin .....	243
Der Stoßtrupp .....	209	Der Gefangene .....	243
Das Strafbataillon .....	209	Das göttliche Verlangen .....	243
Der Wald .....	209	Das Gottloch .....	245
<b>Heerführer</b> .....	211	Das Liquorsiegel .....	245
Der Befehl .....	213	Der Marmorpilger .....	245
Die Blutamme .....	213	Der Meeresriese .....	247
Die graue Pharaonin .....	213	Die Meisterschützin .....	247
Der Herr der fliegenden Festung .....	215	Das Nachtgewirr .....	247
Die Herrscherin .....	215	Das Phantasma .....	249
Das Idol .....	215	Der Schlangenbeschwörer .....	249
Das Kabinett .....	217	Die Traummade .....	249

Das Trauschwein .....	251	Der Stymphalidenzug .....	261
Die Urhirtin .....	251	Die wilde Jagd .....	261
Der Zentaurensäufer .....	251	<b>Heerführer</b> .....	263
<b>Heere</b> .....	253	Die Artilleristin .....	265
Das Arsenal der Leere .....	255	Die kalte Priesterin .....	265
Das Blumenheer .....	255	Das Oberkommando .....	265
Die Blutorgie .....	255	Der rostende König .....	267
Die Bürgerwehr .....	257	Die Säule .....	267
Die Giftwelle .....	257	Der Sklavengeneral .....	267
Der Greifenzirkel .....	257	<b>Kompression</b> .....	269
Das Jahr .....	259	<b>An den Grenzen des Sagbaren</b> .....	274
Das Kollegium .....	259		
Der Speerwald .....	259		
Der Sternensturm .....	261		

## Einleitung

Das Monstropoetikon ist eine Sammlung an Monostichonmonstern als Gegner für Beutelschneider.

### Monster in Beutelschneider

Der Eintrag für ein Monostichonmonster beginnt jeweils mit dem beschreibenden Monostichon, gefolgt vom Namen, Größe und Inhalt des Beutels und gegebenenfalls einer oder mehreren besonderen Fähigkeiten/ Regeln.

Um die Möglichkeiten von Beutelschneider als papierloses und damit "textloses" Spiel zu nutzen, bietet es sich dabei an, Monster mit Sonderregeln so sparsam einzusetzen, dass auch das Monstropoetikon nicht während des Spiels als ständiges Nachschlagwerk dienen muss.

Gleichzeitig sind die verschiedenen Sonderregeln auch eine Sammlung an Beispielen und Versatzstücken für das Arbeiten und Gestalten mit dem Systembaukasten Beutelschneider.

### Versionsgeschichte

"**Ohne Worte**" war vor dem Monstropoetikon eine kleine Auswahl an unpoetischen einfachen (ohne) und besonderen (mit Sonderfähigkeiten) Gegnern als Kapitel von der "Einem nackten Mann in der Tasche greifen"- bis zur "An den Opferfelsen gekettet"-Edition von Beutelschneider enthalten.

"**Wanderer, kommst du nach Sparta**" war die erste eigenständige Version als Monstropoetikon, also auch unter Verwendung des Monostichonmonsterformats mit Einzeilern als einleitender Beschreibung, und gegliedert in nun vier große Abschnitte für einfache und besondere Gegner sowie für gegnerische Heere und Heerführer.

"**Störe meine Kreise nicht**" ist nun die zweite Version und behält die Vorgängerversion dabei weitgehend unverändert bei, ergänzt sie aber um diese Einleitung hier, um einen abgesetzten Teil mit weiteren, neuen Monostichonmonstern, und um einen zweiten Text mit weiteren abschließenden Betrachtungen.

## **Gegner**

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

## **Große und kleine Beutel**

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

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

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

## **Gruppen**

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

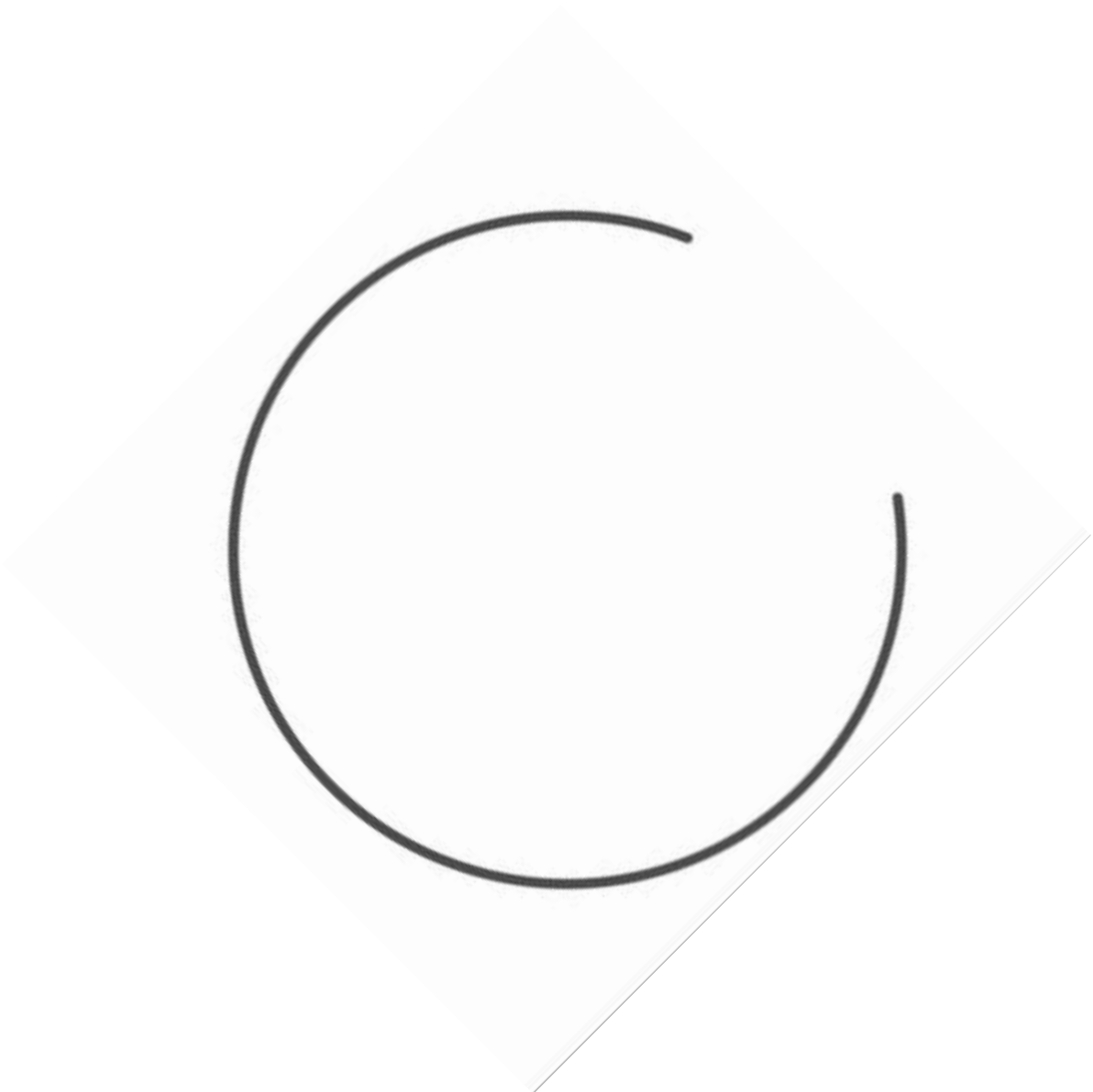
## **Besondere Fähigkeiten**

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

## **Beute**

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

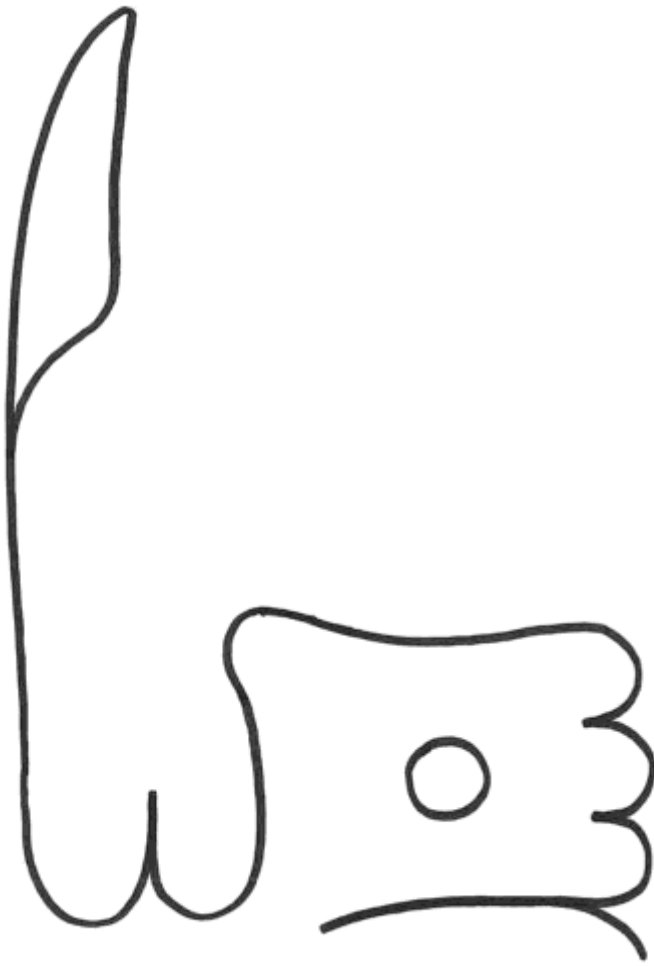
Wenn ein Gegner bezwungen wurde, können Personagen alle gegebenenfalls in seinem Beutel befindlichen Münzen an sich nehmen und auf ihre eigenen Beutel verteilen.



## **Beginn eines Kreises**



## **Einfache Gegner**



*Mond, komm herunter, spiele mit mir!*

## **Die Achatwölfin**

Der Beutel dieser jugendlichen Mäulerin enthält 10 Murmeln:

●●●● 4 rote

●●●● 4 grüne

●● 2 blaue

*Eisige Gedanken starren in eine tote Zukunft.*

## **Das Affenhirn**

Der Beutel dieses geköpften Psimaten enthält 10 Murmeln:

●●●●●● 6 blaue

○○ 2 weiße

●● 2 schwarze

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

## **Der Affenmensch**

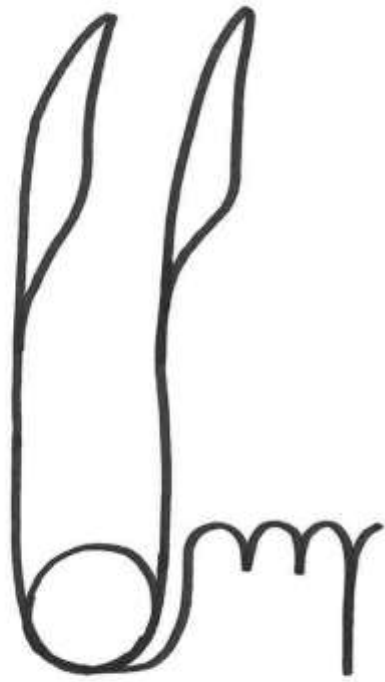
Der Beutel dieses wilden Menschenfressers enthält 10 Murmeln:

●●●●● 5 rote

●● 2 grüne

○○ 2 weiße

● 1 schwarze



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

## **Die alte Haut**

Der Beutel dieser zerschlissenen Hülle enthält 15 Murmeln:

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

*Relikt urgewaltiger Schöne.*

## **Die blaue Äffin**

Der Beutel dieser beerenbedeckten Vorvenus enthält 15 Murmeln:

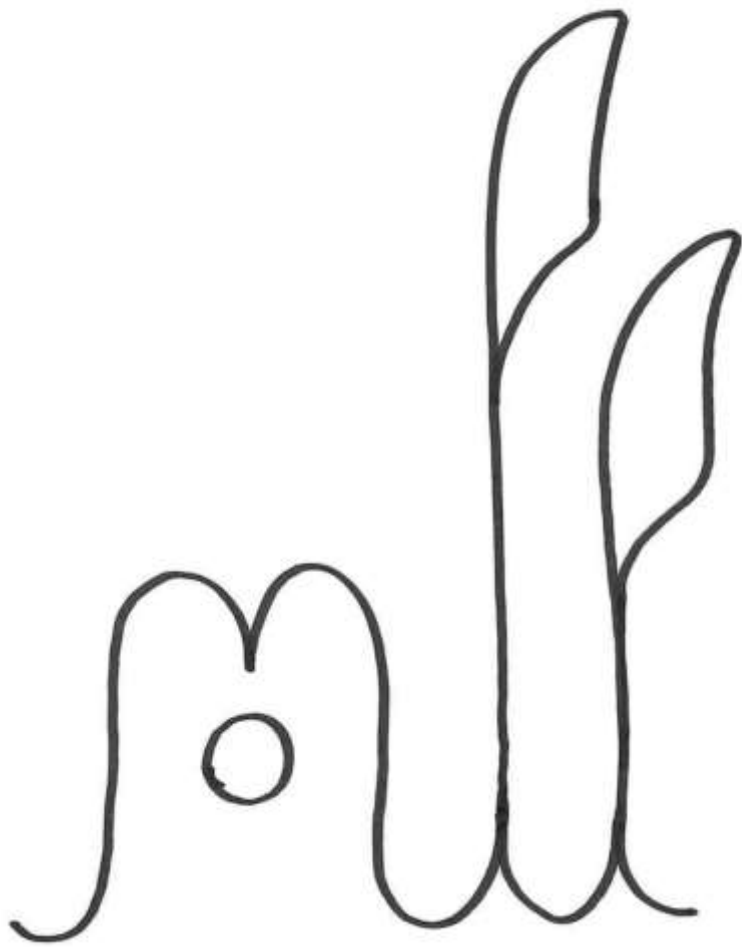
- 4 rote
- 4 grüne
- 3 blaue
- 3 weiße
- 1 schwarze

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

## **Der Blutadler**

Der Beutel dieses edlen Geiers enthält 10 Murmeln:

- 8 rote
- 2 schwarze



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

## **Das Chamaeleon**

Der Beutel dieser umsichtigen Echse enthält 5 Murmeln:

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

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

## **Die Dunkelmuschel**

Der Beutel dieser kosmischen Molluske enthält 15 Murmeln:

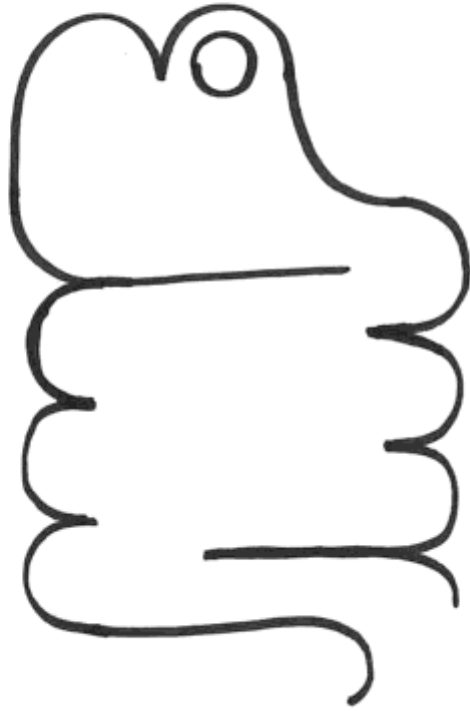
- 12 rote
- 2 blaue
- 1 schwarze

*Gastfreundschaft kennt sie nicht einmal von hinten.*

## **Die Einwohnerin von Gnomorrah**

Der Beutel dieser bürgerlichen Frevlerin enthält 10 Murmeln:

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



*Pfeilschnell der Schütze wie sein Geschoss aus Holz.*

## **Der Elf**

Der Beutel dieses andersweltlichen Waldwächters enthält 10 Murmeln:

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

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

## **Das Erdfeuer**

Der Beutel dieser brodelnden Verheerung enthält 20 Murmeln:

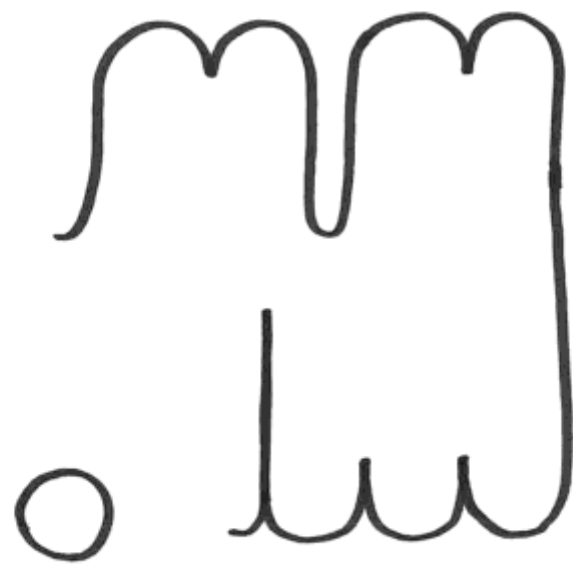
- 13 rote
- 2 grüne
- 1 weiße
- 3 schwarze
- 1 goldene

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

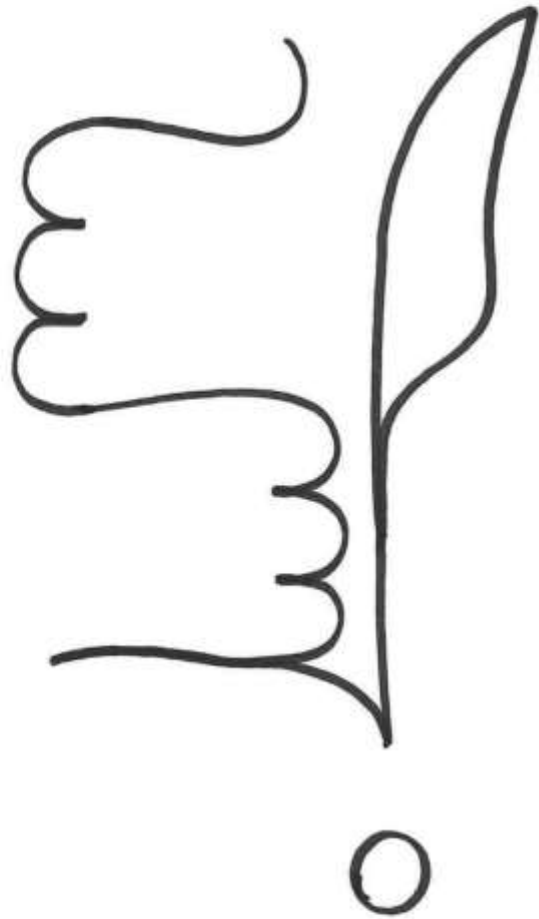
## **Der Falkensoldat**

Der Beutel dieses scharfäugigen Kundschafters enthält 10 Murmeln:

- 4 rote
- 5 grüne
- 1 weiße







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

### **Der Gnom**

Der Beutel dieses missgünstigen Männleins enthält 10 Murmeln:

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

*Wunderlich zubereitet Kinder und kleine Tiere.*

### **Der Goblin**

Der Beutel dieses heimtückischen Räubers enthält 10 Murmeln:

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

*Grüner Zucker schmilzt wehrhaft auf dem Lager.*

### **Die Goblina**

Der Beutel dieser hinterhältigen Marketenderin enthält 10 Murmeln:

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

mlk.

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

## **Der Halbling**

Der Beutel dieses gefräßigen Diebes enthält 10 Murmeln:

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

*Wer die Köchin kennt, nimmt Gift darauf.*

## **Die Halblingsudelköchin**

Der Beutel dieser abgefeimten Giftmischerin enthält 10 Murmeln:

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

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

## **Die Hautgeißel**

Der Beutel dieser lebendigen Peitsche enthält 15 Murmeln:

- 5 rote
- ooooo ooo 8 weiße
- 2 schwarze



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

## **Das Herbstmesser**

Der Beutel dieses Henkers der jährlichen Revolution enthält 15 Murmeln:

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

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

## **Die Hexe**

Der Beutel dieser üblen Zauberin enthält 20 Murmeln:

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

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

## **Der Hirnmann**

Der Beutel dieses sinnlich brutalen Denkers enthält 10 Murmeln:

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

mlk.

*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:

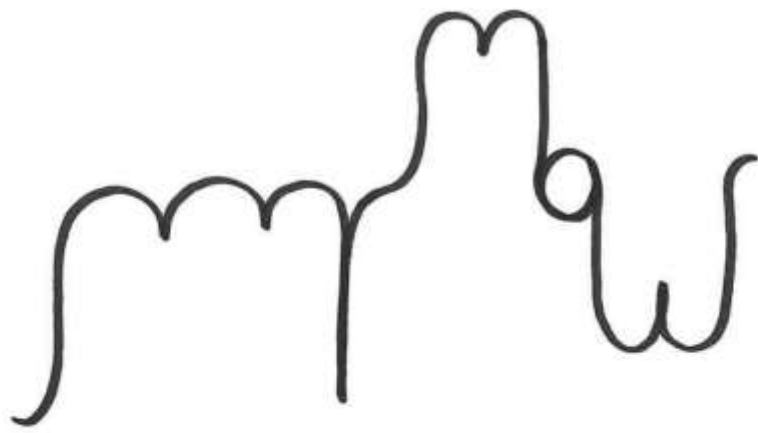
- 4 rote
- 3 grüne
- 2 weiße
- 1 schwarze

*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:

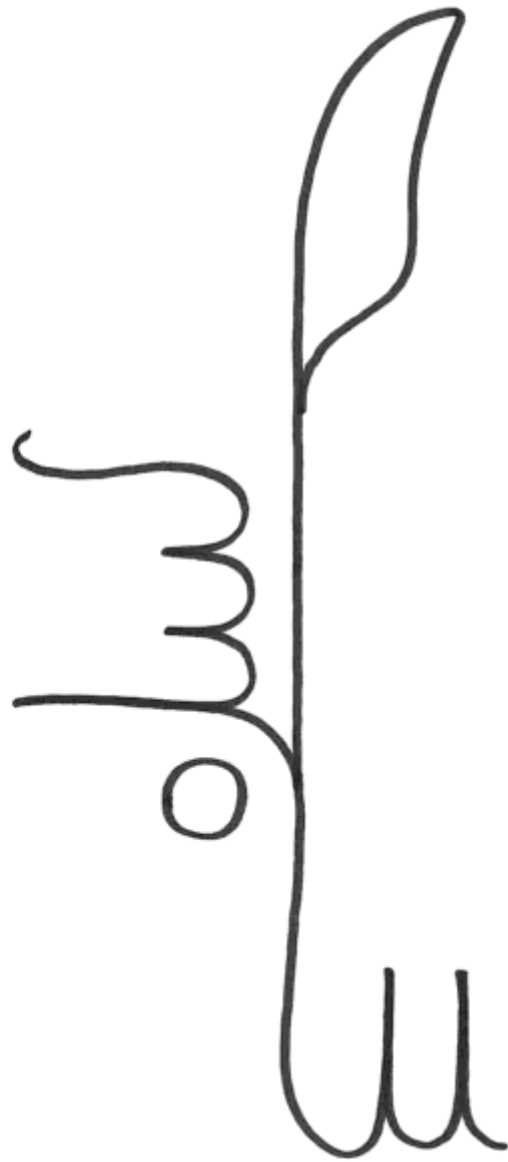
-  1 rote
-  3 grüne
-  2 blaue
-  4 schwarze

*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:

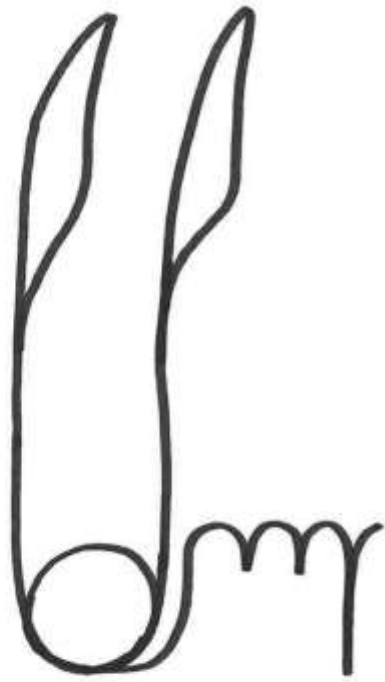
- 4 rote
- 4 grüne
- 1 blaue
- 1 weiße

*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
- ○○○○○ 10 weiße
- 1 schwarze

*Verbrannt zur Welt gekommen.*

### **Die Ofengeburt**

Der Beutel dieses verkohlten Kindes enthält 15 Murmeln:

- 5 rote
- 5 blaue
- 5 schwarze

*Der Oger ist nicht satt.*

### **Der Oger**

Der Beutel dieses brutalen Menschenfressers enthält 10 Murmeln:

- 7 rote
- 3 weiße



*Friss! Damit du groß und stark wirst!*

## **Das Ogerblag**

Der Beutel dieses menschenfressenden Halbstarcken enthält 10 Murmeln:

●●●●● 5 rote

○○○○○ 5 weiße

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

## **Der Ork**

Der Beutel dieses wilden Mordbrenners enthält 10 Murmeln:

●●●●● 5 rote

● 1 grüne

○○ 2 weiße

●● 2 schwarze

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

## **Das Orkengör**

Der Beutel dieses grausamen Ferkels enthält 10 Murmeln:

●●● 3 rote

● 1 grüne

○○○ 3 weiße

●●● 3 schwarze

f m o

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

### **Die Riesenlibelle**

Der Beutel dieser bissigen Jungfer enthält 15 Murmeln:

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

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

### **Die Salzmumie**

Der Beutel dieses verkrusteten Leichnams enthält 20 Murmeln:

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

*Im Dunkel frei von allen Zwängen.*

### **Das Schattentier**

Der Beutel dieses ungesehenen Nachträubers enthält 10 Murmeln:

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

ni

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

## **Die Schleimpilznymphe**

Der Beutel dieser protoplasmageborenen Begleiterin enthält 15 Murmeln:

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

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

## **Der Schwingenhund**

Der Beutel dieses treuen Flugbegleiters enthält 10 Murmeln:

- 4 rote
- 5 grüne
- 1 weiße

*Kraft steckt wieder in den morschen Knochen unheilvoll.*

## **Das Skelett**

Der Beutel dieses ewigen Kriegers enthält 10 Murmeln:



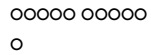
- 6 rote
- 2 grüne
- 2 blaue

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
-  11 weiße

*Auf feuchten Blättern Schritte heißer Anmut.*

## **Die Teetänzerin**


Der Beutel dieser belebenden Grazie enthält 10 Murmeln:

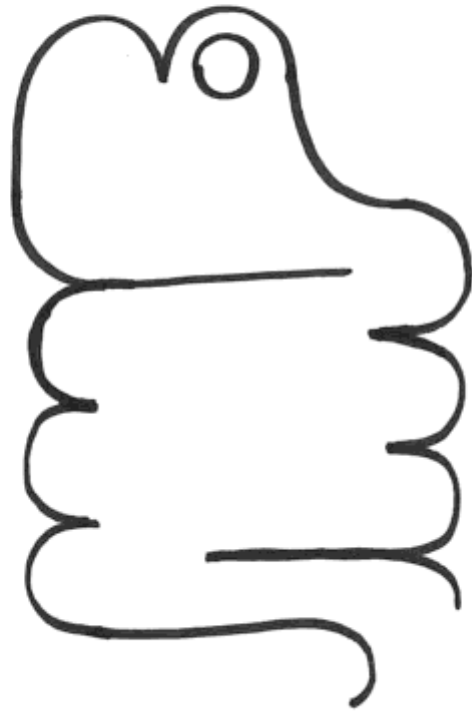
-  1 rote
-  7 grüne
-  1 blaue
-  1 goldene

*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:

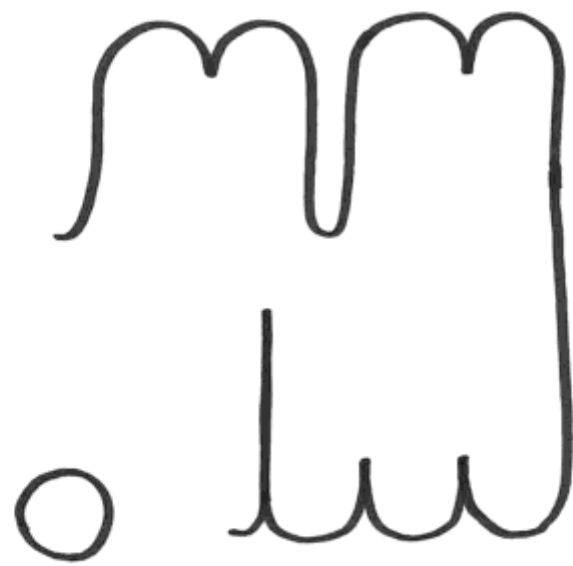
- 7 rote
- 2 grüne
- 1 schwarze

*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

o  
wink

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

## **Der Zombie**

Der Beutel dieses wandelnden Toten enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 rote

○○○

3 weiße

●●

2 schwarze

*Die Hacke schwingt, das Gold es klingt.*

## **Der Zwerg**

Der Beutel dieses goldgierigen Bergwerkers enthält 10 Murmeln:

●●●●●●

6 rote

●●●

3 grüne

○

1 weiße

*Alt geboren und weiter noch verschrumpft.*

## **Das Zwerglein**

Der Beutel dieses bärtigen Scheusals enthält 10 Murmeln:

●●●●

4 rote

●●●●

4 grüne

●

1 blaue

○

1 weiße



## **Besondere Gegner**



*Von livrierter Schar hinaufgezogen luftherrschaftlich zum Streite.*

## Der Affenwagen

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

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

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

## Der Ahnenwolf

Der Beutel dieses grauen Alten enthält 25 Murmeln:

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

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

## Der Alchemist

Der Beutel dieses geheimnisvollen Naturphilosophen enthält 20 Murmeln:

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

fmo

*Am Ende fehlen selbst Krümel aus Ritzen.*

## Die Ameiseneinbrecherin

Der Beutel dieser insektenköpfigen Diebin enthält 10 Murmeln:

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

*Verschlungen von der makrozellulären Umarmung zärtlicher Pseudopodien.*

## Die Amöbe

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

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

*Entstofflicht verfeinernd bis zur Gotthaftigkeit.*

## Das apothetische Tuberkel

Der Beutel dieser transzendenten Einschmelzung enthält 10 Murmeln:

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

ni

*Zärtliche Vernichtung, erstickt, wen sie liebkost.*

## Die Ascheflocke

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

○○○○○

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

○○○

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

○

1 weiße

●

1 schwarze

●

1 goldene

io

*Böser Blick, entkörper.*

## Das Auge

Der Beutel dieses schwebenden Augapfels enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 grüne

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

●●●●●

5 blaue

*Unnatürlicher Schrei von dem niemand mehr erwacht.*

## Der Basilisk

Der Beutel dieses schrecklichen Hahnes enthält 10 Murmeln:

●●●

3 rote

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

●●●●

4 grüne

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

●●

2 blaue

●

1 schwarze

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

## Der Berserker

Der Beutel dieses unaufhaltsamen Kämpfers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●

12 rote

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

●●

●●●

3 grüne

ooooo

5 weiße



*Fluchbringend die eiserne Bahn der Ungestirne zeichnend.*

## Das beseelte Astrolabium

Der Beutel dieser teuflischen Apparatur enthält 20 Murmeln:

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

*Die Geister, die ich rief.*

## Der Besen

Der Beutel dieses Wasserträgers enthält 8 Murmeln:

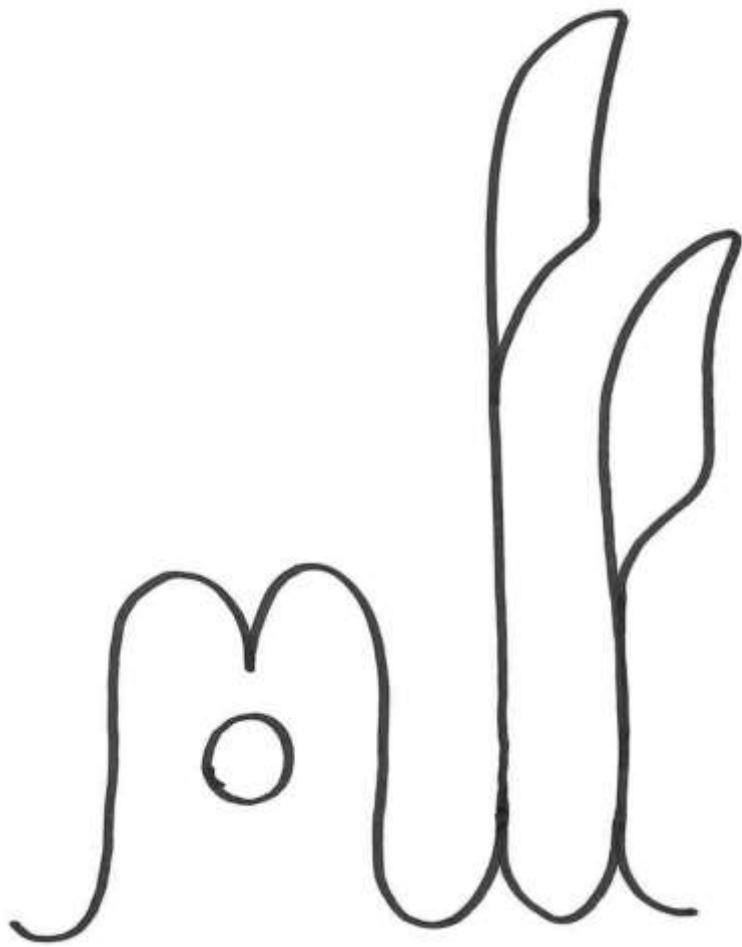
- |      |         |   |
|------|---------|---|
| ●●   | 2 rote  | <b>Seht, er ist entzwei:</b> Nachdem er verletzt wurde, entstehen aus ihm zwei Besen. Dazu wird der Beutel des Besens in zwei gleich große Beutel geteilt. Jeder dieser beiden neuen Beutel enthält zufällig eine Hälfte der Murmeln aus dem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

*Der Geruch des Hochmuts lockt es an.*

## Das Biest

Der Beutel dieses tierhaften Strafgerichts enthält 25 Murmeln:

- |             |         |  |
|-------------|---------|--|
| ●●●●● ●●●●● | 15 rote | <b>Geißel der Mächtigen:</b> Für jede weiße Murmel, die sein Gegner bei einer Auseinandersetzung gegen das Biest zieht, erleidet das Biest eine Verletzung. Zieht sein Gegner nur weiße Murmeln, dann verliert das Biest außerdem die Auseinandersetzung und gerät in höchste Todesgefahr. |
| ●●●●●       | 5 grüne |  |
| ●●●●●       | 5 blaue |  |





Zeit

*Wie Rosendornen sticht sein Gesang ins Herz.*

## Das Blutkehlchen

Der Beutel dieser schmerz erfüllten Sängerin enthält 10 Murmeln:

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

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

## Das blutlose Böse

Der Beutel dieser verstaubten Hülse enthält 10 Murmeln:

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

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

## Das böse Blut

Der Beutel dieser vererbten Wunde enthält 15 Murmeln:

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



*Unbemernte Schmähungen rächt sie tausendfach.*

## Die böse Fee

Der Beutel dieser rachsüchtigen Zauberin enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●● 10 grüne

●●●●●●●●●● 10 blaue

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

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

## Das brennende Herz des Sommers

Der Beutel dieses geflügelten Herzens enthält 10 Murmeln:

●●●●● 5 rote

●●●●● 5 blaue

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

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

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

*Geflügeltes Flammenross, Scheiterhaufen der Poeten.*

## Der brennende Pegasus

Der Beutel dieses flammenden Flügelrosses enthält 20 Murmeln:

●●●●● 5 rote

●●●●●●● 7 grüne

●●●●● 5 blaue

●●● 3 schwarze

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

o  
wink

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

## Der brünierte Zauberer

Der Beutel dieses erschöpften Marktschreiers enthält 10 Murmeln:

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

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

## Der Brunnenteufel

Der Beutel dieses eisern zupackenden Wasserdämons enthält 10 Murmeln:

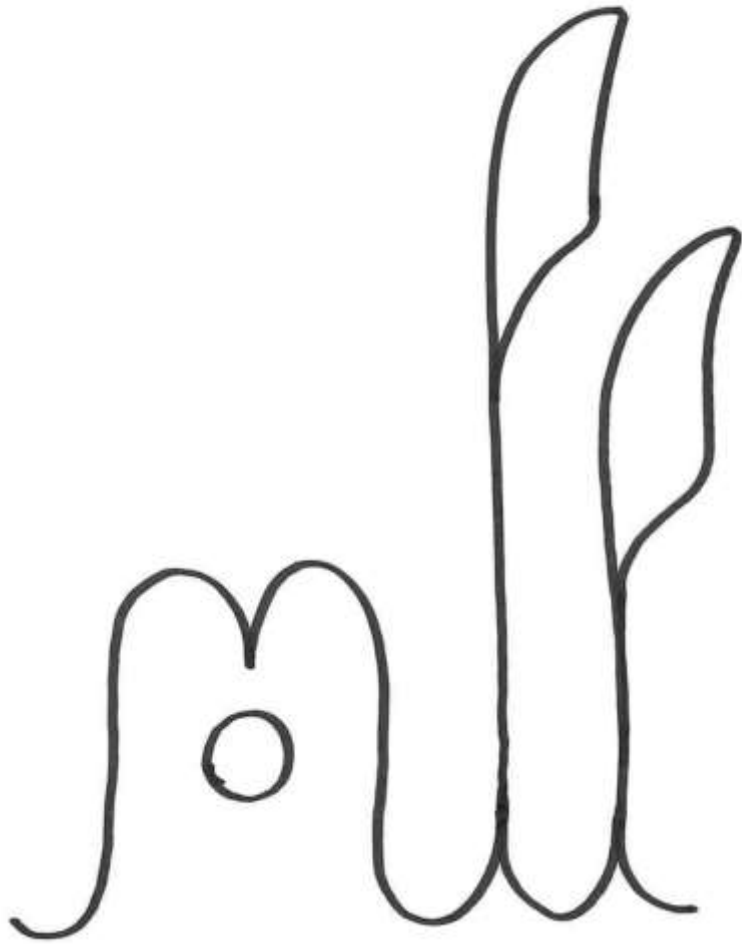
- |            |          |   |
|------------|----------|---|
| ●●●●●●●●●● | 10 blaue | <b>Brunnengold:</b> Wenn jemand in den Brunnen des Brunnenteufels greift, beispielsweise um daraus zu trinken oder um Münzen aus dem Brunnen zu nehmen, dann packen die Hände des Brunnenteufels zu und lassen nicht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

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

## Das celestische Orchester

Der Beutel dieses dirigentenlosen Schöpfungsklanges enthält 20 Murmeln:

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



*Entkommen aus dem homogenisierten Vorraum der Zeit.*

## Das Chaos

Der Beutel dieses ungeformten Alls enthält 10 Murmeln:

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

*Ungerade, die Zahl der Eltern.*

## Die Chimäre

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

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

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

*Uhrwelten befallen von ewig Werdenden.*

## Die Chronolarve

Der Beutel dieses gefrorenen Engerlings enthält 10 Murmeln:

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

305

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

## Das Dämonenschwert

Der Beutel dieser Egoklinge enthält 10 Murmeln:

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

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

## Das diamantene Grauen

Der Beutel dieses Fingerzeigs des Kosmos enthält 10 Murmeln:

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

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

## Das Ding im Schuh

Der Beutel dieses lauernden Krustentieres enthält 5 Murmeln:

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



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

## Die Dornenkröte

Der Beutel dieser stachelhäutigen Amphibie enthält 5 Murmeln:

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

*Träume! von Feuer, golden und rot.*

## Der Drache

Der Beutel dieser feuerspeienden Echse enthält 40 Murmeln:

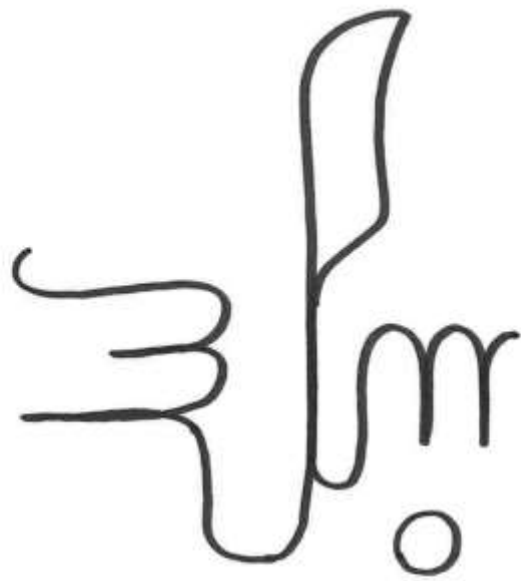
- |  |            |   |
|--|------------|---|
| ●●●●●●●●●●<br>●●●●●●●●●●<br>●●●●●●●●●● | 30 rote    | <b>Urgewalt:</b> Wenn er die Fähigkeit Kampf einsetzt, dann zieht der Drache immer fünf Murmeln.<br><b>Bannschuppen:</b> Der Drache kann niemals durch die Fähigkeit Magie verletzt oder in Todesgefahr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

*Mit Eisen gedüngt wächst es zusammen mit Mohn.*

## Das Drahtdickicht

Der Beutel dieser rostenden Dornenranken enthält 20 Murmeln:

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



*Starrend, woher auch immer, in Überzahl.*

## Das dritte Auge

Der Beutel dieses übernatürlichen Sehorgans enthält 5 Murmeln:

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

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

## Die Drud

Der Beutel dieses verfluchten Mädchens enthält 20 Murmeln:

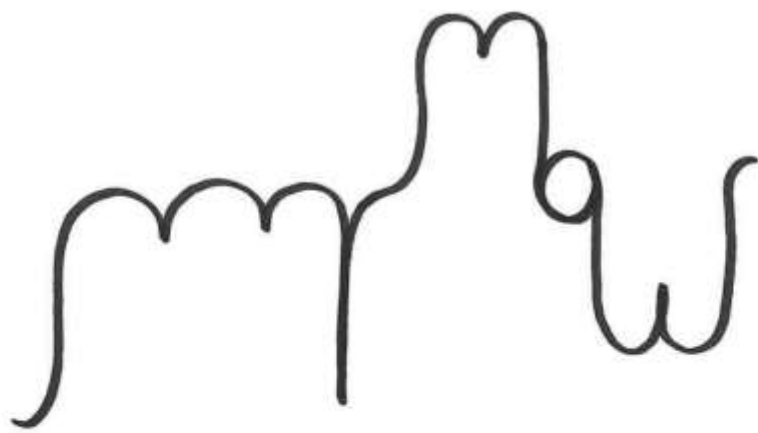
●●	2 rote	<b>Aufsitzen:</b> Nachts kann die Drud mit einer Herausforderung auf schwarze Murmeln einen Schläfer verletzen oder ihm einen Todesstoß versetzen. Die Schwierigkeit der Herausforderung wird durch die Umstände und die Dauer des Aufsitzens bestimmt.
●●●●●●●●	9 grüne	
●	1 blaue	
ooooo	5 weiße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

*Aus dem Widerhall spricht der Hass der Höhlen.*

## Das Echo

Der Beutel dieses nymphischen Widerhalls enthält 15 Murmeln:

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



*Die Schuppenhaut spannt stolz vor sehniger Sonnenkraft.*

## Der Echsenmensch

Der Beutel dieses schuppigen Humanoiden enthält 10 Murmeln:

●●●●●	5 rote	<b>Wechselwarm:</b> Tagsüber im Sommer darf der Echsenmensch bei jeder Herausforderung oder Auseinandersetzung eine zusätzliche Murmel ziehen. Im Winter und nachts muss er bei jeder Herausforderung oder Auseinandersetzung eine Murmel weniger ziehen (jedoch nicht weniger als eine).
●●●	3 grüne	
oo	2 weiße	

*Was kam davor? und was danach?*

## Das Ei

Der Beutel dieses perfekten Wunders enthält 10 Murmeln:

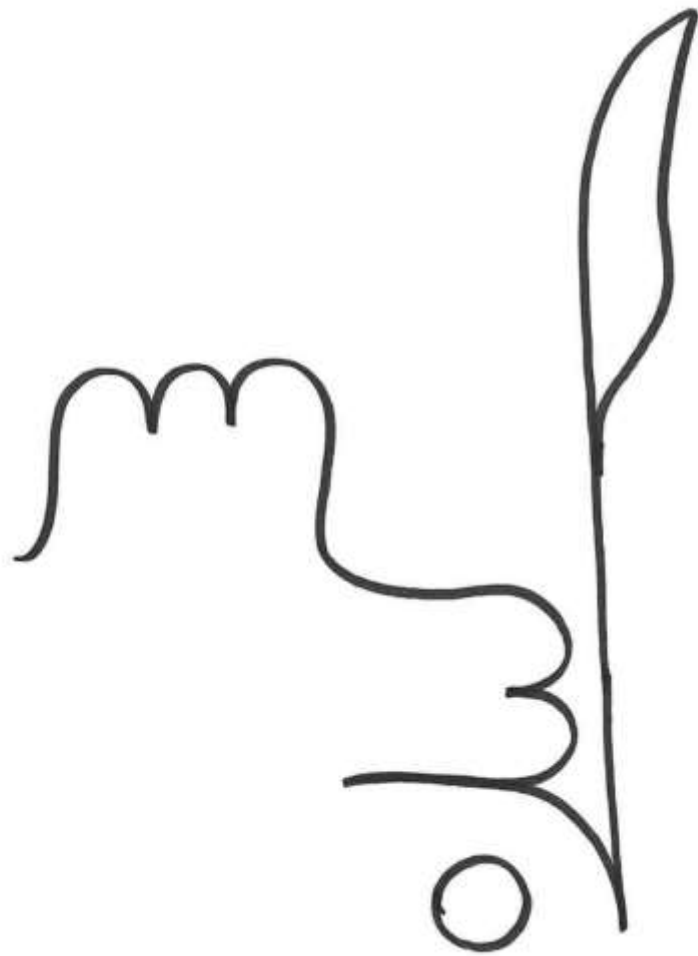
ooooo oooo	9 weiße	<b>Goldener Schatz:</b> Wird das Ei zerbrochen (getötet) ehe es ausgebrütet ist, und befindet sich zu diesem Zeitpunkt noch eine goldene Murmel in seinem Beutel, ist diese als Schatz drei Münzen wert.
●	1 goldene	

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

## Das Einhorn

Der Beutel dieses letzten Fabeltiers enthält 25 Murmeln:

●●●●●●●	7 rote	<b>Magisches Horn:</b> Berührt das Einhorn mit seinem Horn eine Personage, so darf diese fünf Murmeln aus ihrem Beutel ziehen und, wenn wenigstens eine weiße Murmel darunter war, die übrigen Murmeln heilen.
●●●●●●●	7 grüne	
●●●●●	5 blaue	
oooo	4 weiße	
●●	2 goldene	



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

## Der Eiszauberer

Der Beutel dieses kaltherzigen Hexers enthält 20 Murmeln:

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

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

*Viereiniger Kreis ein Teil löscht den anderen aus.*

## Das Elementar

Der Beutel dieser Verkörperung eines der Urstoffe enthält 20 Murmeln:

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

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

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

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

*Armeen zogen aus, sie zu besiegen.*

## Die Endlose

Der Beutel dieser sich unendlich vermehrenden Kriegshexe enthält 20 Murmeln:

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

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

io

*Das Tier im Inneren, blutig, rot.*

## Das Endotherium

Der Beutel dieses verborgenen Feindes enthält 10 Murmeln:

●●●●●●●●●● 10 rote

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

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

## Der Feuerhund

Der Beutel dieses feurigen Vierbeiners enthält 10 Murmeln:

●●●●● 5 rote

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

● 1 blaue

○ 1 weiße

●● 2 schwarze

● 1 goldene

*Die Saat geht auf.*

## Der Feuersäher

Der Beutel dieses fliegenden Brandstifters enthält 15 Murmeln:

●●●●●●●●●● 9 rote

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

●● 2 grüne

● 1 blaue

●●● 3 schwarze



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

## Das finale Fluidum

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

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

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

## Die Fischerin

Der Beutel dieser träumenden Meeressängerin enthält 20 Murmeln:

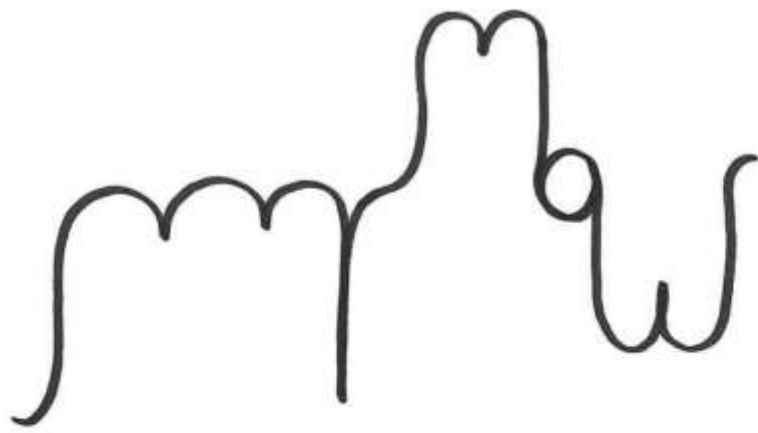
●●●●	4 rote	<b>Versunkenes Gold:</b> Mit einer für sie sehr schweren Auseinandersetzung auf Geschick, kann die Fischerin eine Münze aus dem Beutel eines Meereswesens heben.
●●●●●●●	7 grüne	
○○○○○	5 weiße	
●●●●	4 schwarze	

*Der Sturm brüllt, seine Mähne sind Wolken.*

## Der fliegende Löwe

Der Beutel dieser majestätischen Naturgewalt enthält 40 Murmeln:




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



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

## Der Fontanellentaucher

Der Beutel dieses dämonischen Lehrgeistes enthält 15 Murmeln:





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

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

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

## Das Fragment







Der Beutel dieses infektiösen Splitters enthält 5 Murmeln:

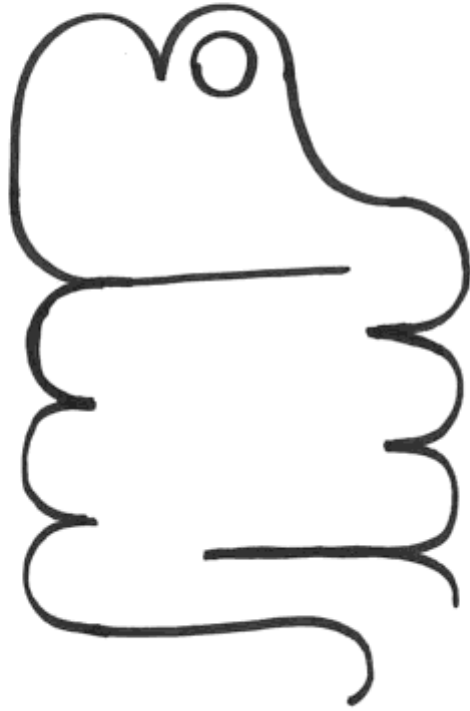
	1 rote	<b>Invasiv:</b> Das Fragment entsteht beim Tod eines anderen Wesens. Dieses Überbleibsel wird mit Gewalt in eine anwesende Kreatur geschleudert und verleiht dieser eine der besonderen Fähigkeiten des toten Wesens.
	1 grüne	
	1 blaue	
	2 schwarze	

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

## Das Fremde

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

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







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

## Die Gallenbuchhalterin

Der Beutel dieser gichtfingrigen Revisorin enthält 20 Murmeln:

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

*Eilt voraus und bringt Nachricht des Davor.*

## Das Gefäß der Leere

Der Beutel dieses unfreiwilligen Boten enthält 20 Murmeln:

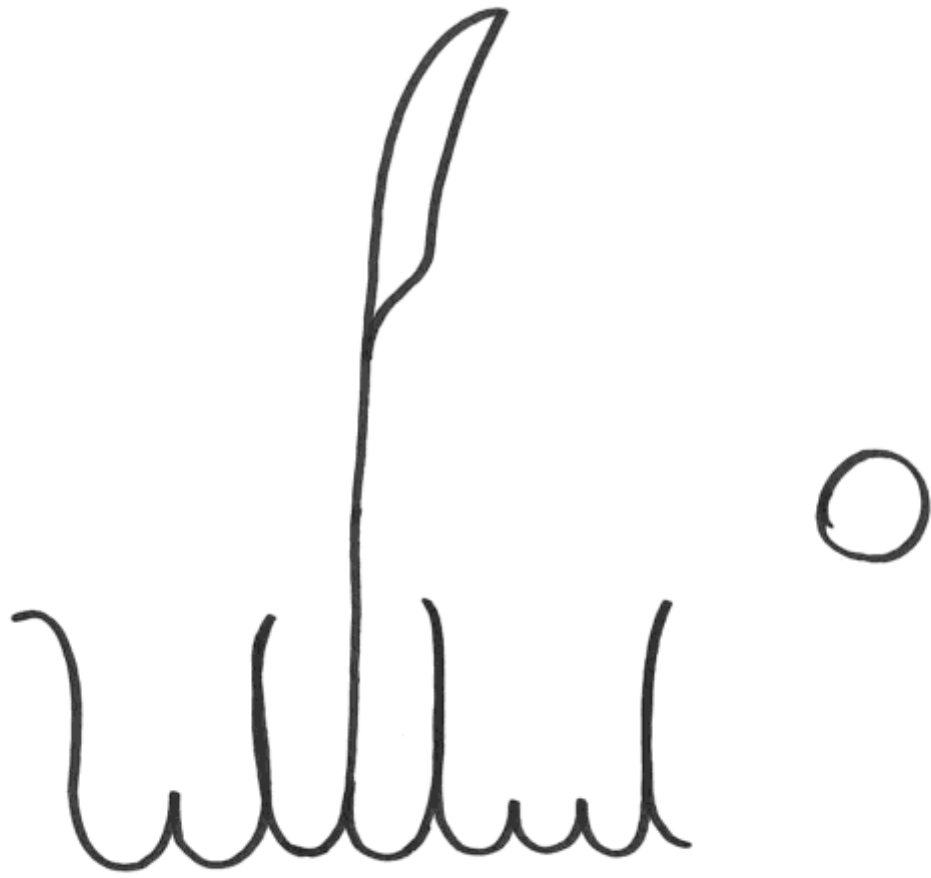
●●●●●●	6 rote	<b>Sphärolyse:</b> Nach Auseinandersetzungen gegen das Gefäß oder wenn sie durch das Gefäß verletzt wird, muss eine Personnage eine ihrer gezogenen Murmeln ablegen, ohne sie in den Beutel zurückzulegen oder zu ersetzen. Das Gefäß selbst muss immer, wenn es verletzt wird, in gleicher Weise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

*Rastloser Geist, was stöhnst und rasselst du?*

## Das Gespenst

Der Beutel dieser schrecklichen Erscheinung enthält 20 Murmeln:

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



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

## Das Gewitter

Der Beutel dieses grellen Schlachtgewirrs enthält 15 Murmeln:

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

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

## Die Gezeitenkrone

Der Beutel dieses roten Kriegers enthält 20 Murmeln:

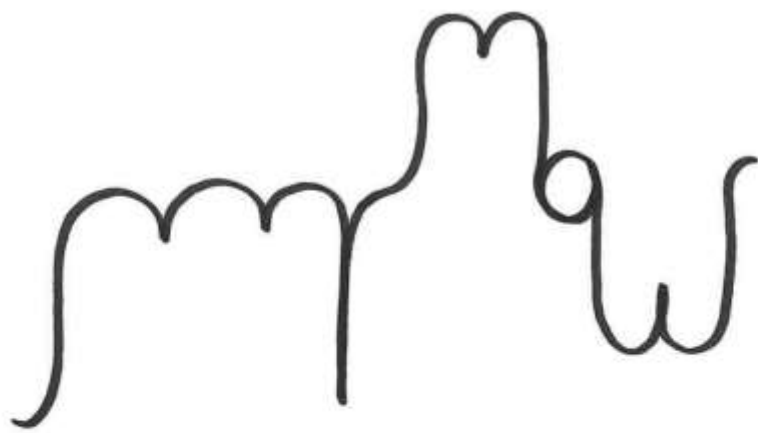
●●●●●●●●●● ●●●	13 rote	<b>Mondherrscher:</b> Mit einer Herausforderung auf wahlweise weiße oder schwarze Murmeln kann die Gezeitenkrone Wassermassen zum Ansteigen oder Abfließen bringen.
●●●	3 grüne	<b>Beherrscht von Ebbe und Flut:</b> Die Zahl der Murmeln, die die Gezeitenkrone für Herausforderungen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

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

## Der Ghul

Der Beutel dieses verfluchten Leichenfressers enthält 10 Murmeln:

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



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

## Der Gladiator

Der Beutel dieses erfahrenen Arenakämpfers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●●●●●●● 15 rote

●●●●● 3 grüne

●●● 2 weiße

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

*Mit jeder Bewegung pulst Hitze durch die Gelenke.*

## Das Glaswesen

Der Beutel dieser klaren Gestalt enthält 20 Murmeln:

●●●●●● 6 rote

●●●●●● 7 grüne

●●●● 4 blaue

●●● 3 schwarze

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

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

## Das Glockenspiel

Der Beutel dieser im Glockenturm Erhängten enthält 20 Murmeln:

●●●●● 5 rote

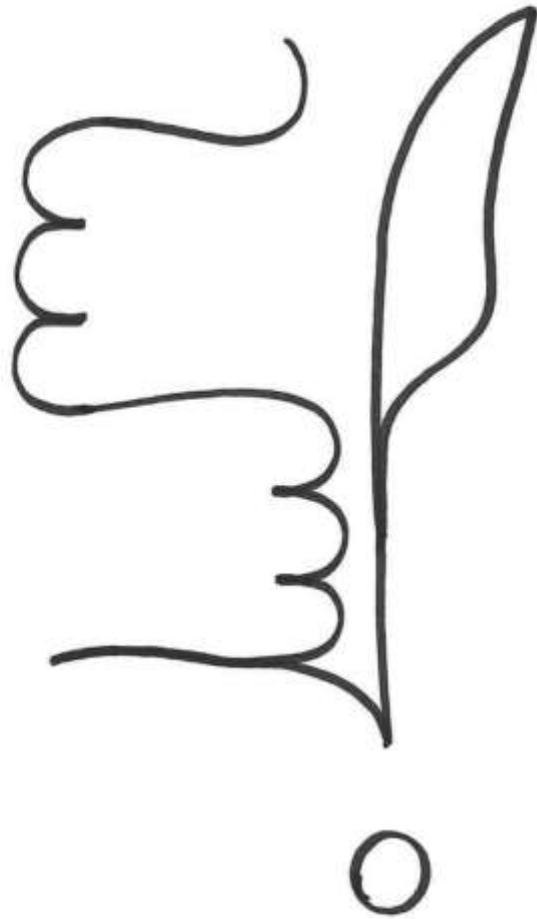
●●●● 4 grüne

●●●●● 5 blaue

○ 1 weiße

●●●●● 5 schwarze

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



## Der Golem

Der Beutel dieses grob gestalteten Kunstwesens enthält 20 Murmeln:

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

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

## Der Golemmeister

Der Beutel dieses arkanen Bildhauers enthält 20 Murmeln:

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

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

## Die Gossenmuse

Der Beutel dieser inspirierenden Dirne enthält 10 Murmeln:

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

mlk.

*Vampirenhaft vielarmig schweben strahlende Mollusken in der Neutronentiefe.*

## Der Gravopode

Der Beutel dieser wallenden Sternenkrake enthält 10 Murmeln:

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

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

*Wehenklagen hallt triumphierend aus der Tiefe des Schachts.*

## Die Grubenäffin

Der Beutel dieser Mutter sich befreiender Sklaven enthält 20 Murmeln:

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

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

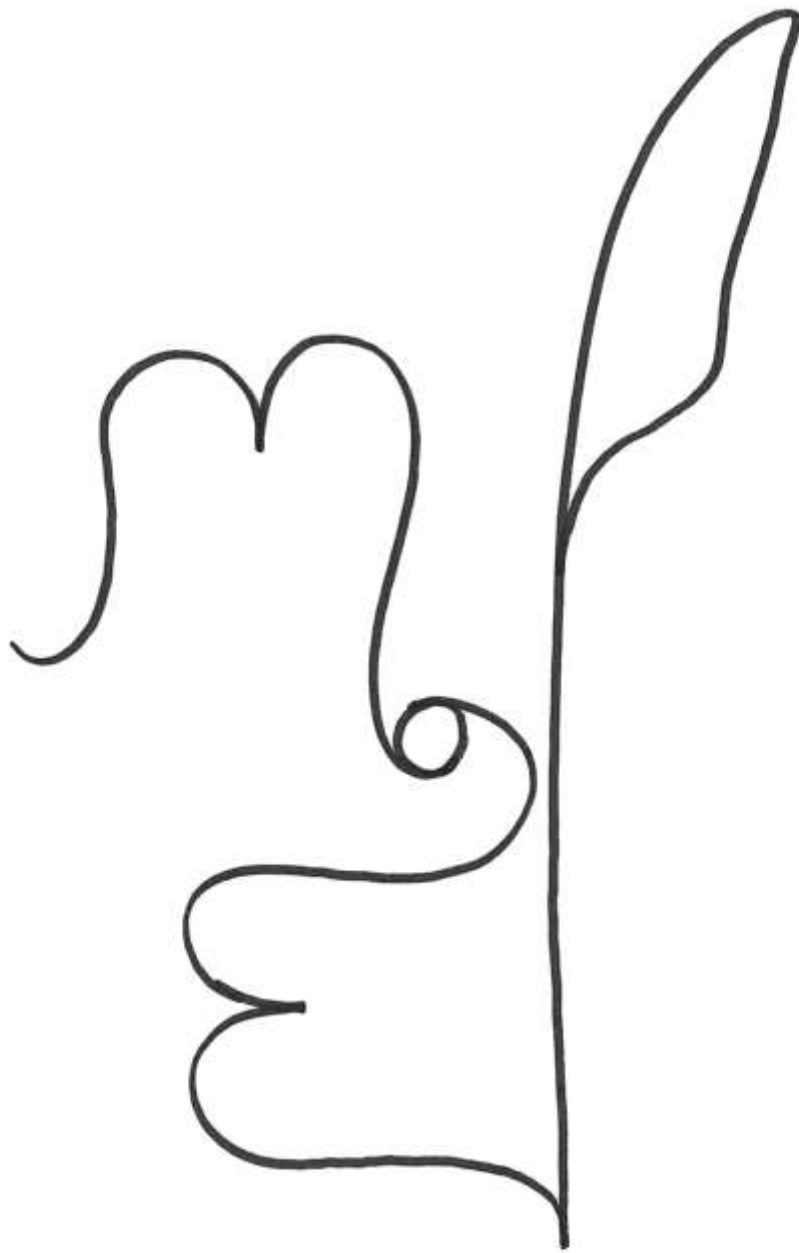
*Geschmeide verharrend auf der Pirsch.*

## Die grüne Leuin

Der Beutel dieser statuesken Raubkatze enthält 20 Murmeln:

- 17 grüne
- 3 weiße

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



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

## Das Hämogoblin

Der Beutel dieses elendigen Klumps enthält 10 Murmeln:

●●●●●●	6 rote	<b>Stockendes Blut:</b> 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:

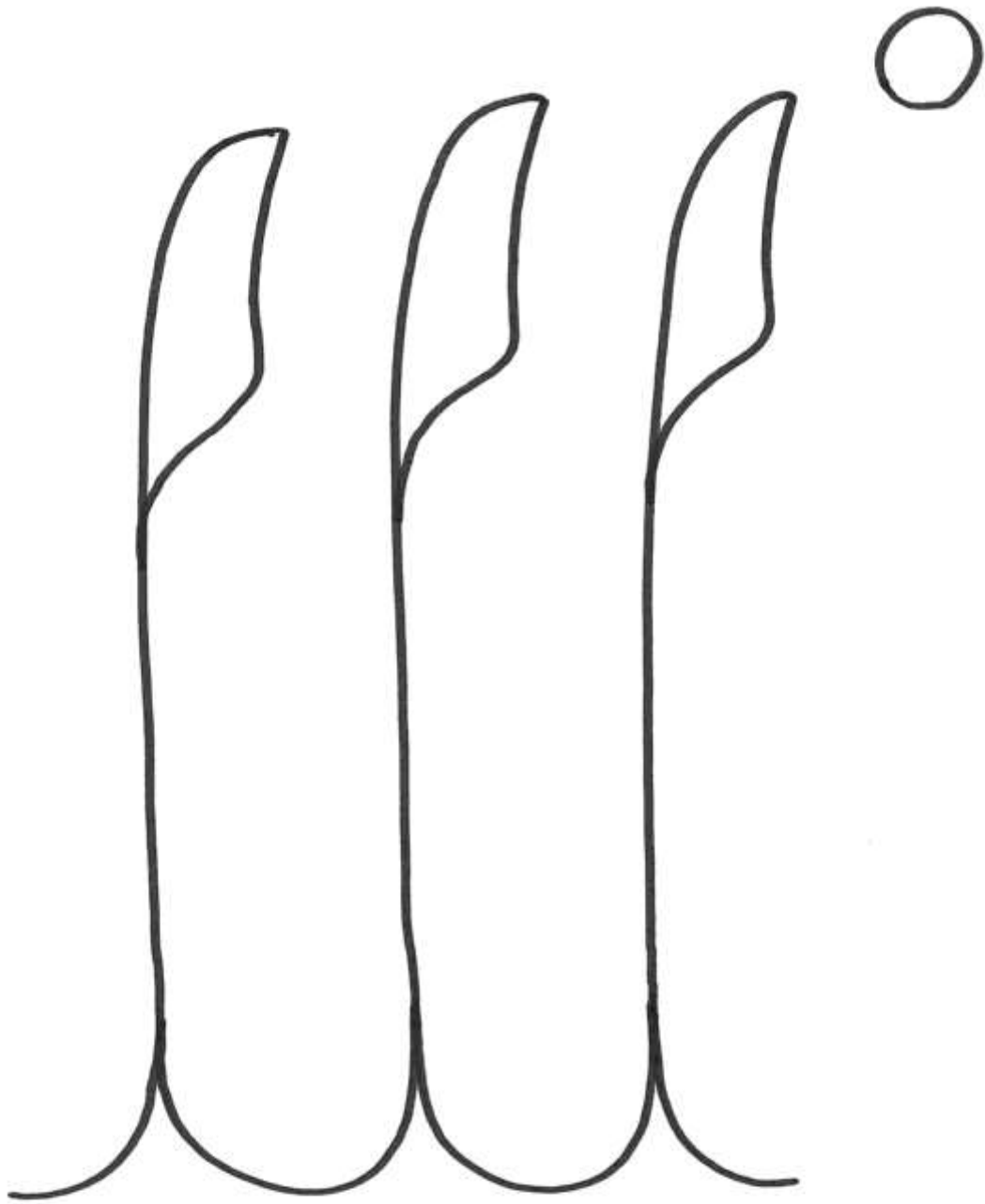
●●●●●	5 grüne	<b>Einton:</b> In Gegenwart der Harmonie können keine Auseinandersetzungen geführt werden.
●●●●●	5 blaue	
○○○○○	5 weiße	
●●●●●	5 goldene	

*Blasig trägt sie auf sich dünnster Kinder Schar.*

## Die Hautmutter

Der Beutel dieser grotesken Matriarchin enthält 20 Murmeln:

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

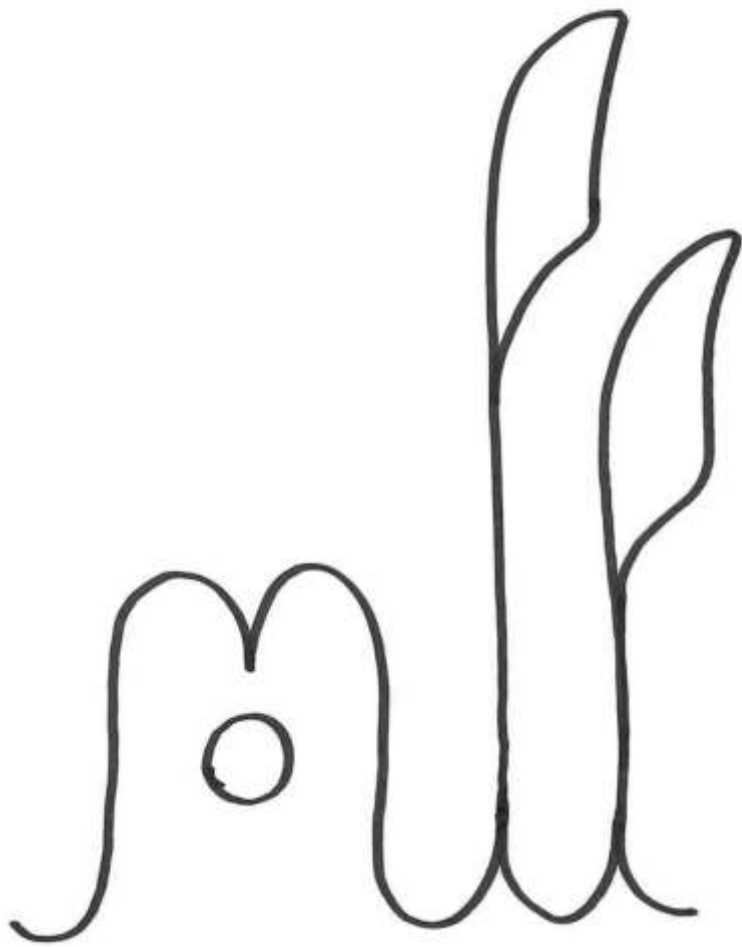
*Aus kalten sonnenlosen Abgründen gebietet sie über ihre ertrunkenen Untertanen.*

## 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 sickernnd, Haut verfärbend.*

## Das Hexenlicht

Der Beutel dieses unheimlichen Leuchtens enthält 20 Murmeln:

- 5 grüne
- 12 blaue
- ○ ○ 3 weiße

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

*Im tiefen Stollennest brandet ein Honigmeer.*

## Die Höhlenbiene

Der Beutel dieses riesigen Insekts enthält 15 Murmeln:

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

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

### **Flüssiges Gold**

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

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

## Die Höllenmaschine der Zwietracht

Der Beutel dieser tickenden Zwistbombe enthält 10 Murmeln:

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





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



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

## Das Holzfällerhörnchen






Der Beutel dieses buschigen Waldläufers enthält 10 Murmeln:

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

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

## Der Industriegolem



Der Beutel dieses Maschinenavatars der Arbeit enthält 30 Murmeln:

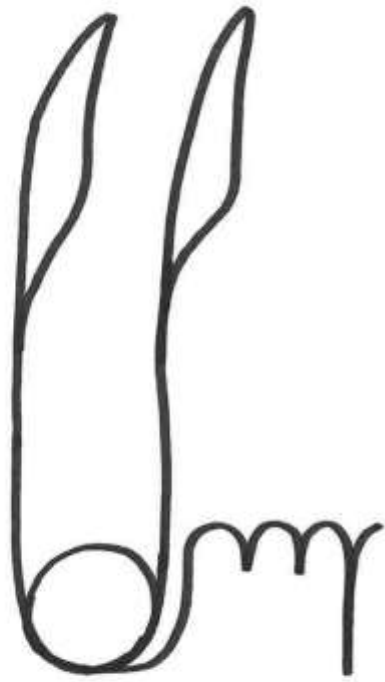
- |   |            |   |
|---|------------|---|
|   | 12 rote    | <b>Seelenlose Maschine:</b> Der Industriegolem kann mit Magie nicht verletzt werden.  |
|  |            |   |
|  | 12 grüne   | <b>Entmenschung:</b> In Auseinandersetzungen gegen Menschen und gegen Maschinen behandeln sowohl der Industriegolem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

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

## Das Irrlicht

Der Beutel dieses verheißenden Leuchtens enthält 10 Murmeln:

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



## Die Irrsinnige

Der Beutel dieser Wanderin zwischen Zerrspiegelwelten enthält 20 Murmeln:

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

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

## Die Jugend

Der Beutel dieses gemeißelten Rohlings enthält 15 Murmeln:

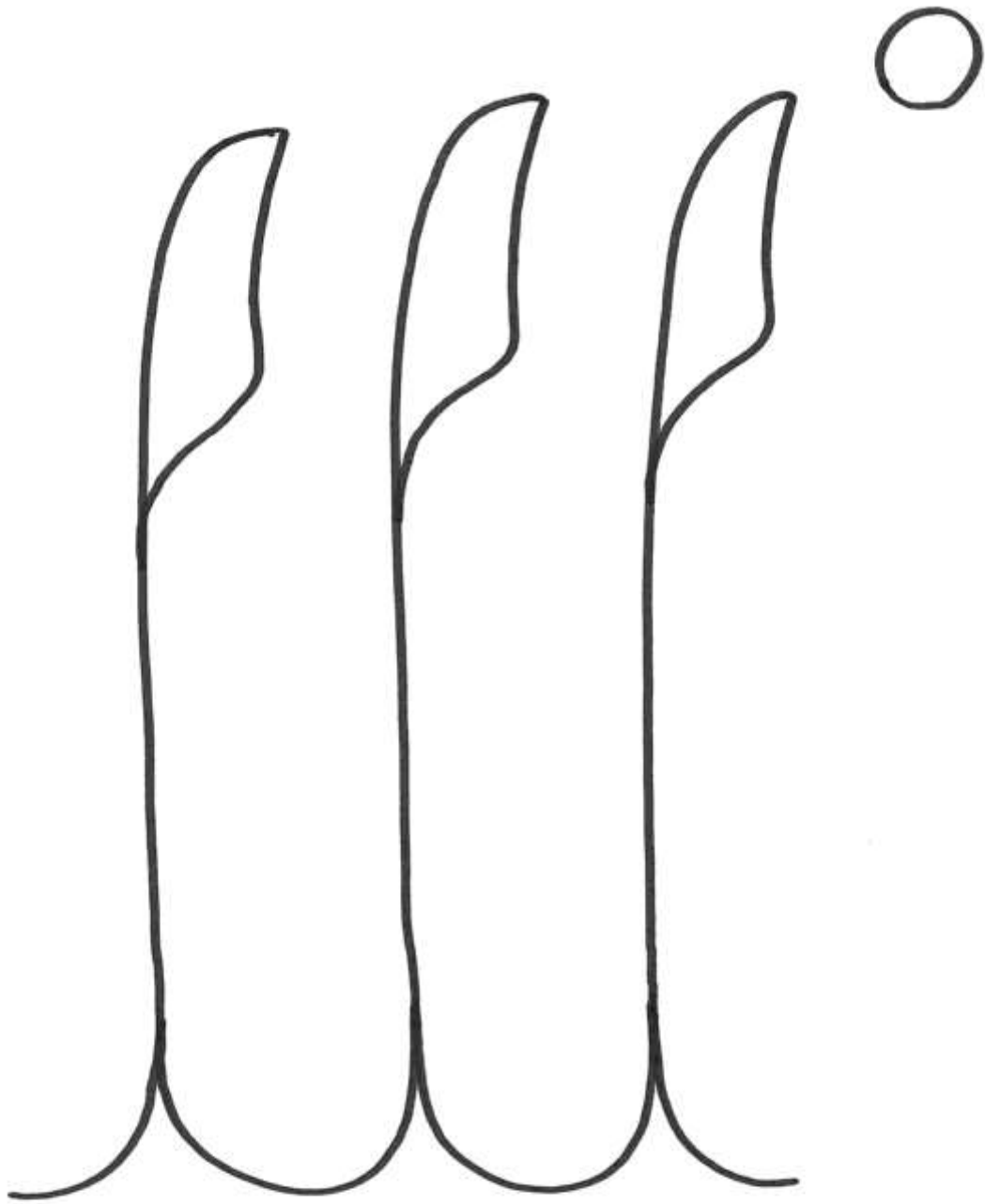
●●●●●●	6 rote	<b>Lehren des Alters:</b> Nach jeder verlorenen Auseinandersetzung erhält die Jugend Erfahrung in Höhe der Murmeln, die sie für die Auseinandersetzung ziehen durfte. Zieht sie dabei eine oder mehrere schwarze Murmeln, müssen alle anderen gezogenen Murmeln gegen schwarze Murmeln ausgetauscht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

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

## Der Kampfgeist

Der Beutel dieses Amalgams aus alten Waffen enthält 20 Murmeln:

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

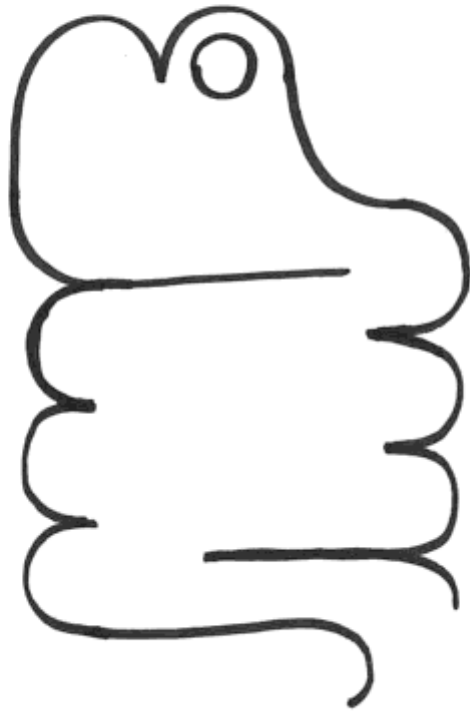
- 2 rote **Klug:** Die Klugheit ist bei Herausforderungen und Auseinandersetzungen auf Geschick oder Magie immer im Vorteil.
- 7 grüne
- 7 blaue
- ooo 3 weiße
- 1 goldene

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

## Die Knochenkatze

Der Beutel dieser neunfachen Widergängerin enthält 9 Murmeln:

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



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

## Der Kometenschädel

Der Beutel dieses fallenden Sternentoten enthält 15 Murmeln:

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

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

## Das kosmische Sediment

Der Beutel dieses feinstofflichen Schlicks enthält 20 Murmeln:

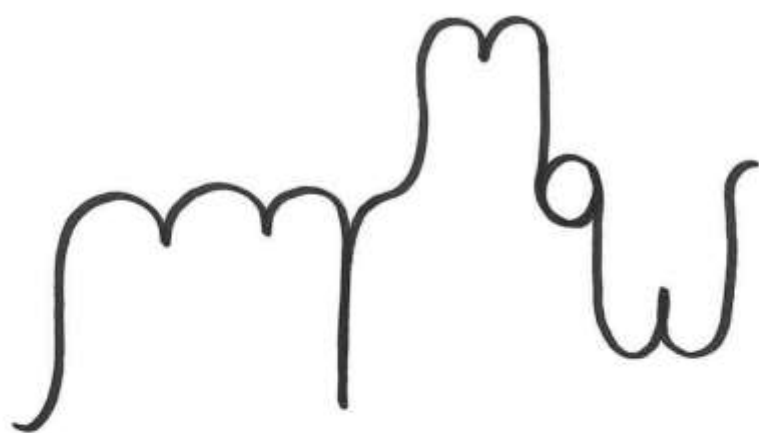
●●●	3 rote	<b>Unter dem ewig liegt:</b> In Gegenwart des kosmischen Sediments werden von Personagen gezogene weiße und goldene Murmeln wie schwarze Murmeln behandelt, um festzustellen, ob eine Personage in Ohnmacht fällt.
●●●●●	5 grüne	
●●●●●●●●●●	9 blaue	
○	1 weiße	
●●	2 schwarze	

*Fluchend den Minderwerten, die das Wertvolle entzweien.*

## Der kriegsgegürtete Gott

Der Beutel dieses ohnmächtigen Selbstporträts enthält 10 Murmeln:

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



*Der Erde verhaftet, dem Kerzenlicht alter Höhlenklöster.*

## Der Krötengott

Der Beutel dieser chemischen Weisheit enthält 15 Murmeln:

- 2 grüne
- 6 blaue
- oooo 4 weiße
- 2 schwarze
- 1 goldene

**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.

*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
- 9 grüne
- ooooo o 6 weiße

**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.

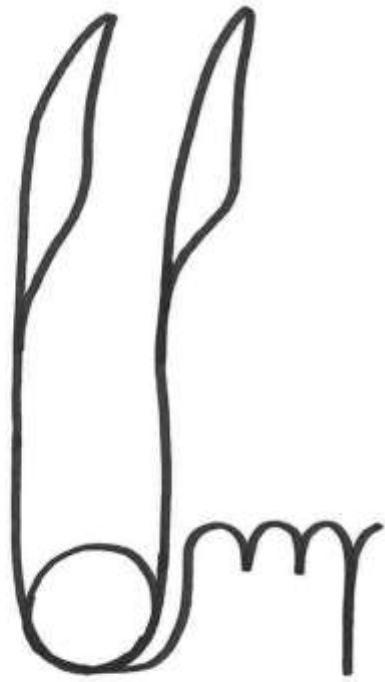
*Es will sprießen, muss wachsen.*

## Das Leben

Der Beutel dieses fruchtbaren Gewächses enthält 10 Murmeln:

- 3 rote
- 3 grüne
- oooo 4 weiße

**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.



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

## Die Lotosmeisterin

Der Beutel dieser von Staub Erleuchteten enthält 20 Murmeln:

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

*Mein Blut entführt mich in den Himmel.*

## Die Luftzecke

Der Beutel dieses luftigen Parasiten enthält 5 Murmeln:

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

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

*Es rumort, die Seiten machen Angst.*

## Der Mann vom ungelesenen Buch

Der Beutel dieses verhärmten Halbgelehrten enthält 10 Murmeln:

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

mlk.





*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 Murmel je gezogener blauer Murmel.
- 2 blaue
- 1 weiße
- 1 schwarze

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

## Die Medusa

Der Beutel dieser sterblichen Gorgone enthält 20 Murmeln:

- 6 rote **Versteinernder Blick:** Im Kampf mit der Medusa muss eine Personnage stets gemischte Auseinandersetzungen mit Geschick bestreiten, um ihrem Blick zu entgehen. Zieht sie keine grüne Murmel, so gerät sie zusätzlich zu allen anderen Effekten der verlorenen Auseinandersetzung automatisch in schreckliche 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 Miasmasymphe

Der Beutel dieser erstickenden Schönheit enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●● 12 blaue  
●●

○○○○○ ○○○ 8 weiße

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

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

*Beinlos brüllt es nach Galaxien zu trinken.*

## Das Mondkalb

Der Beutel dieser lunaren Mißgeburt enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●● 8 rote

●●●● 4 blaue

○○○ 3 weiße

●●●●● 5 schwarze

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

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

## Das Monster im Eichenwald

Der Beutel dieses erahnten Schreckens enthält 20 Murmeln:

●●●●●●● 7 rote

●●●●●●● 7 grüne

●●● 3 blaue

●●● 3 schwarze

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

ni

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

## Die Mumie

Der Beutel dieses einbalsamierten Würdenträgers enthält 20 Murmeln:

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

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

## Der Nekromant

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

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

*Die Vielen wollen Alle sein.*

## Das Nest

Der Beutel dieser diversen Insekten enthält 10 Murmeln:

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



## Das Nichts

Der Beutel dieses blinden Flecks enthält keine Murmeln.

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

305

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

## Das Opfer

Der Beutel dieses unfreiwilligen Spenders enthält 10 Murmeln:

ooooo ooooo

10 weiße

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

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

## Das Orakel

Der Beutel dieses zukunftsunschwängerten Sendboten enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 grüne

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

●●●●●

5 blaue

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

## Das ordnende Haus

Der Beutel dieses kopflös Denkenwollenden enthält 10 Murmeln:

●●

2 rote

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

●

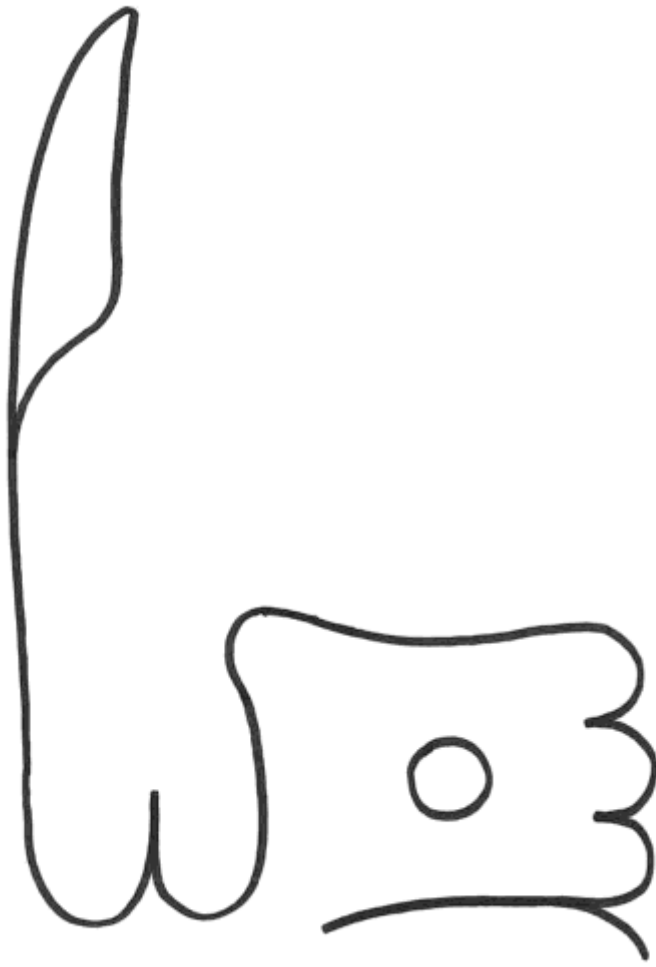
1 grüne

ooooo

5 weiße

●●

2 schwarze



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

## Die Panzerwache

Der Beutel dieses plattenbedeckten Schildkämpfers enthält 10 Murmeln:

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

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

*Verbrennt, wer es erhascht.*

## Das Phosphorglühwürmchen

Der Beutel dieser brennenden Insektenprinzessin enthält 5 Murmeln:

- 2 grüne
- 1 blaue
- 2 schwarze

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

*Geld oder Leben auf See.*

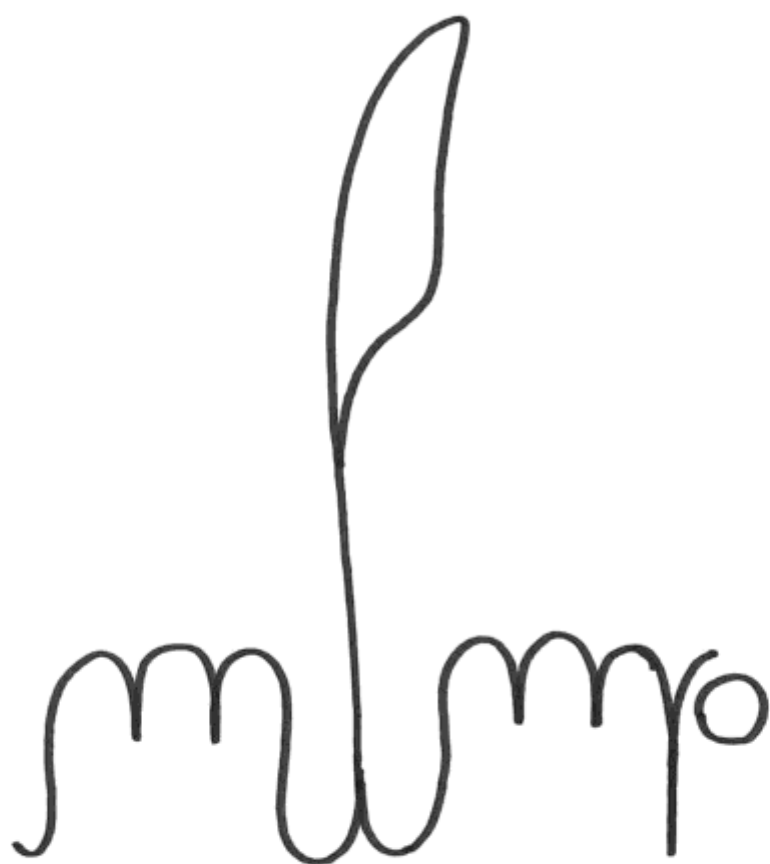
## Der Pirat

Der Beutel dieses wettergegerbten Halsabschneiders enthält 20 Murmeln:

- 10 rote
- 6 grüne
- 4 weiße

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

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



*Knochenweiß das Gebet und hart wie durchscheinend.*

## Der Porzellanmönch

Der Beutel dieses blaugeäderten Maskenbetbruders enthält 20 Murmeln:

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

*Die Glocken klirren, der Hirtenstab splittert.*

## Die Porzellanpäpstin

Der Beutel dieser goldgeränderten Maskenheiligkeit enthält 20 Murmeln:

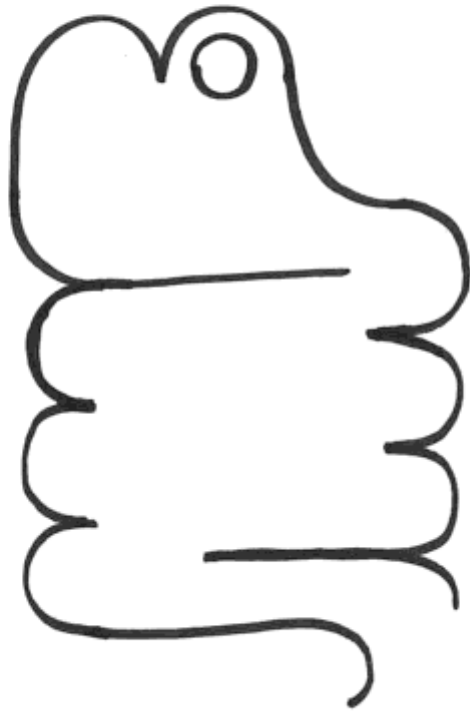
●●	2 rote	<b>Feierlich:</b> Solange sie mit mindestens einem weiteren Porzellanwesen zusammen agiert, zählt die Porzellanpäpstin gezogene weiße Murmeln als goldene Murmeln.
●●	2 grüne	
●●	2 blaue	
○○○○○ ○○○○	10 weiße	
●●●●	4 goldene	

*Fragiler Schild hält Stand dem Drachenfeuer.*

## Der Porzellanritter

Der Beutel dieses blaugeäderten Maskenreiters enthält 20 Murmeln:

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



*Unbewegte Lippen sprechen jede Sprache.*

## Der Porzellanwanderer

Der Beutel dieses blaugeäderten Maskenreisenden enthält 20 Murmeln:

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

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

## Das Praezoon

Der Beutel dieser organischen Komplexität enthält 15 Murmeln:

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

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

## Der Purpurwinker

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

●●●●●●●●	8 rote	<b>Hypnotischer Scherentanz:</b> Zieht der Purpurwinker in einer Kampfausensetzungen 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	

ni



fmo

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

## Die Rieseneelster

Der Beutel dieser gefiederten Diebin enthält 20 Murmeln:

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

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

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

## Die Ritterschnecke

Der Beutel dieses gewunden behelmt Panzerreiters enthält 20 Murmeln:

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

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

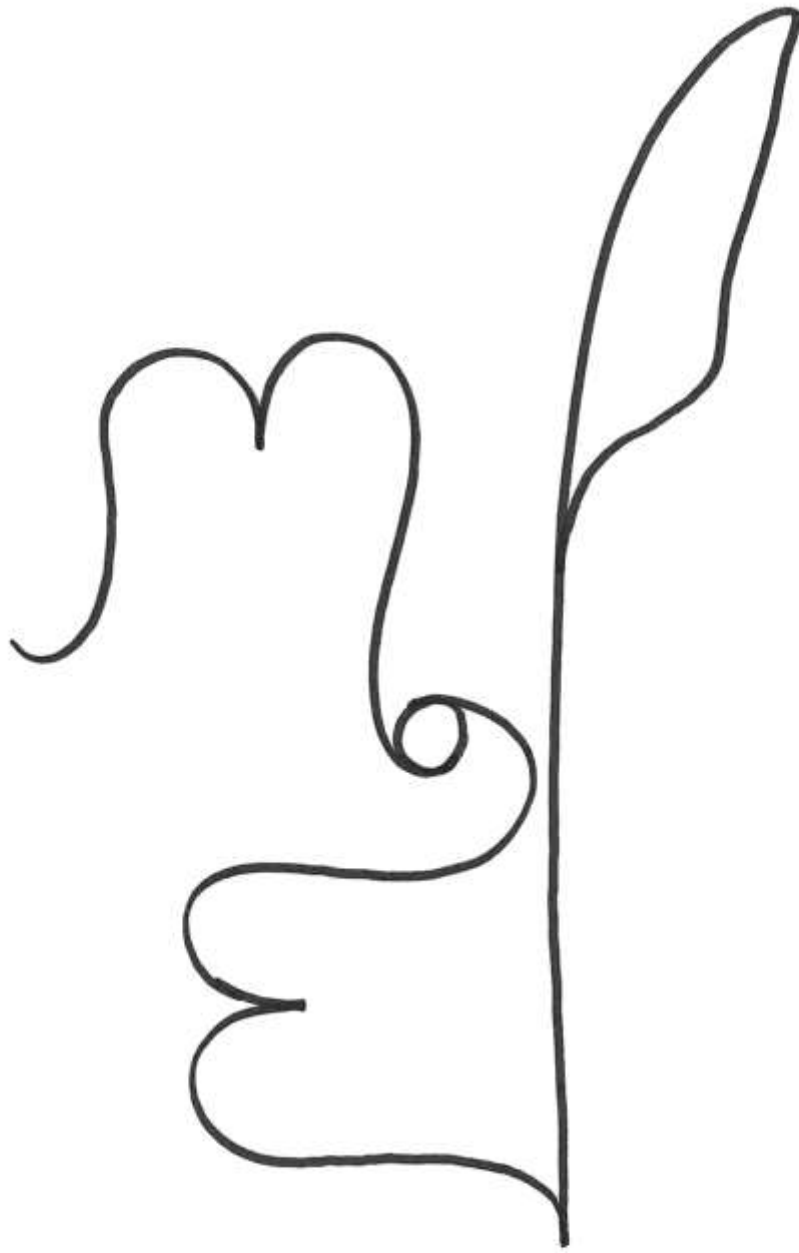
*Memetisch wetzt es die Messer und will befolgt werden.*

## Das Ritual

Der Beutel dieser Zwänge der Vorzeit enthält 10 Murmeln:

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

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



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

## Das rote Mammut

Der Beutel dieses wehrhaften Rüsselriesen enthält 25 Murmeln:

●●●●●●●●●● 10 rote

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

●●●●●●●●●● 9 grüne

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ 6 weiße

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

## Das rote Zeichen

Der Beutel dieses memetischen Schnitts enthält 10 Murmeln:

●●●●●●●●●● 7 rote

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

●●● 3 schwarze

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

## Die Rubinviper

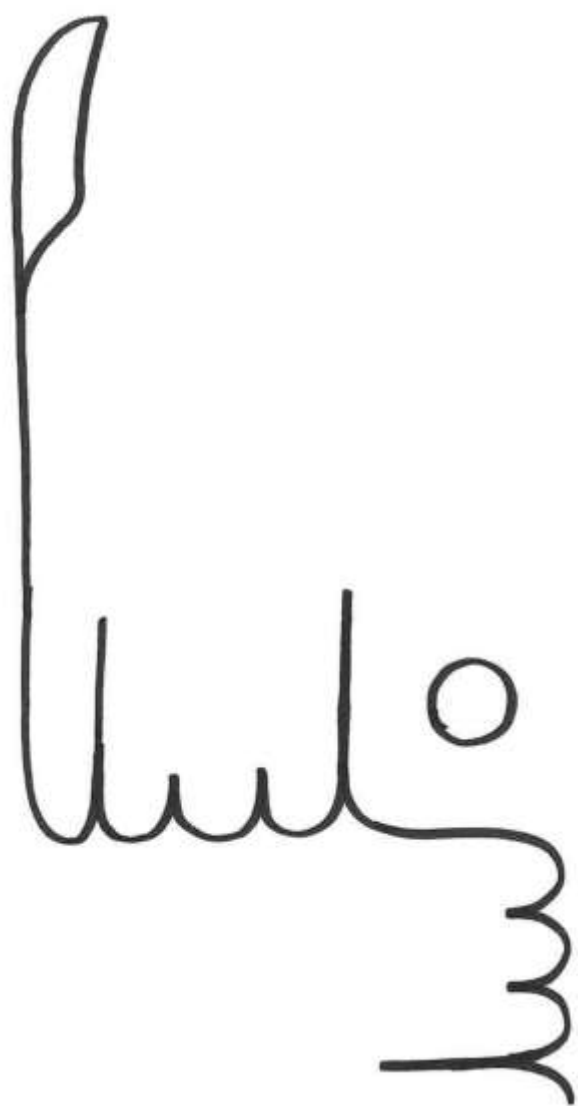
Der Beutel dieser leuchtend roten Otter enthält 10 Murmeln:

●●● 3 rote

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

○ 1 weiße

●● 2 schwarze



*Regentränen fallen im Schatten ihrer Schwingen.*

## Die Schauereule

Der Beutel dieses trauerschweren Vogels enthält 15 Murmeln:

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

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

*Da liegt der Regenbogen - in Scherben.*

## Der Schicksalsgott

Der Beutel dieser Verkörperung der Vorbestimmung enthält 25 Murmeln:

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

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

*Unbesiegbar siegt er am Ende über sich selbst.*

## Der Schicksalsgott

Der Beutel dieser Verkörperung der Vorbestimmung enthält 25 Murmeln:

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

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

mlk.

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

## Der Schleifhirsch

Der Beutel dieser lebendigen Belagerungsmaschine enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●●●●●	11 rote	<b>Kriegsgeweih:</b> 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.
●	1 rote	
●●●●●	5 grüne	
○○○○	4 weiße	

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

## Die Schmerzwelle

Der Beutel dieser durchbrechenden Tide enthält 20 Murmeln:

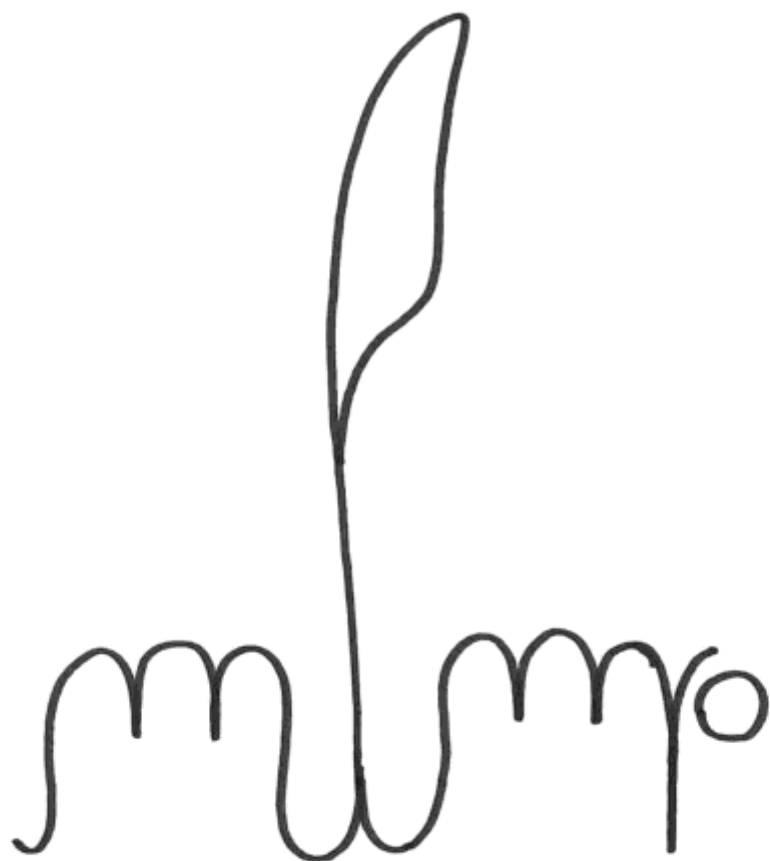
●●●●●●●	7 rote	<b>Geteilter Schmerz:</b> Für jede bei einer Auseinandersetzung von der Schmerzwelle gezogene schwarze Murmel muss ihr Gegner eine seiner gezogenen farbigen Murmeln als schwarze Murmel behandeln.
●●	2 grüne	
●●●●	4 blaue	
●●●●●●●	7 schwarze	

*Dem umschlungenen Opfer hackt sie die Augen aus.*

## Die Schnabelschlange

Der Beutel dieses raubvogelhaften Reptils enthält 10 Murmeln:

●●●●	4 rote	<b>Verstümmlerin:</b> 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.
●●●	3 grüne	
○○○	3 weiße	



*Süßholz raspelt sie mit seiner Zunge.*

## Der Schneckencharmeur

Der Beutel dieses schneckenköpfigen Verführers enthält 10 Murmeln:

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

*Einzigartig und fraktal, wunderbar und kalt.*

## Die Schneeflocke

Der Beutel dieser toten Idee enthält 10 Murmeln:

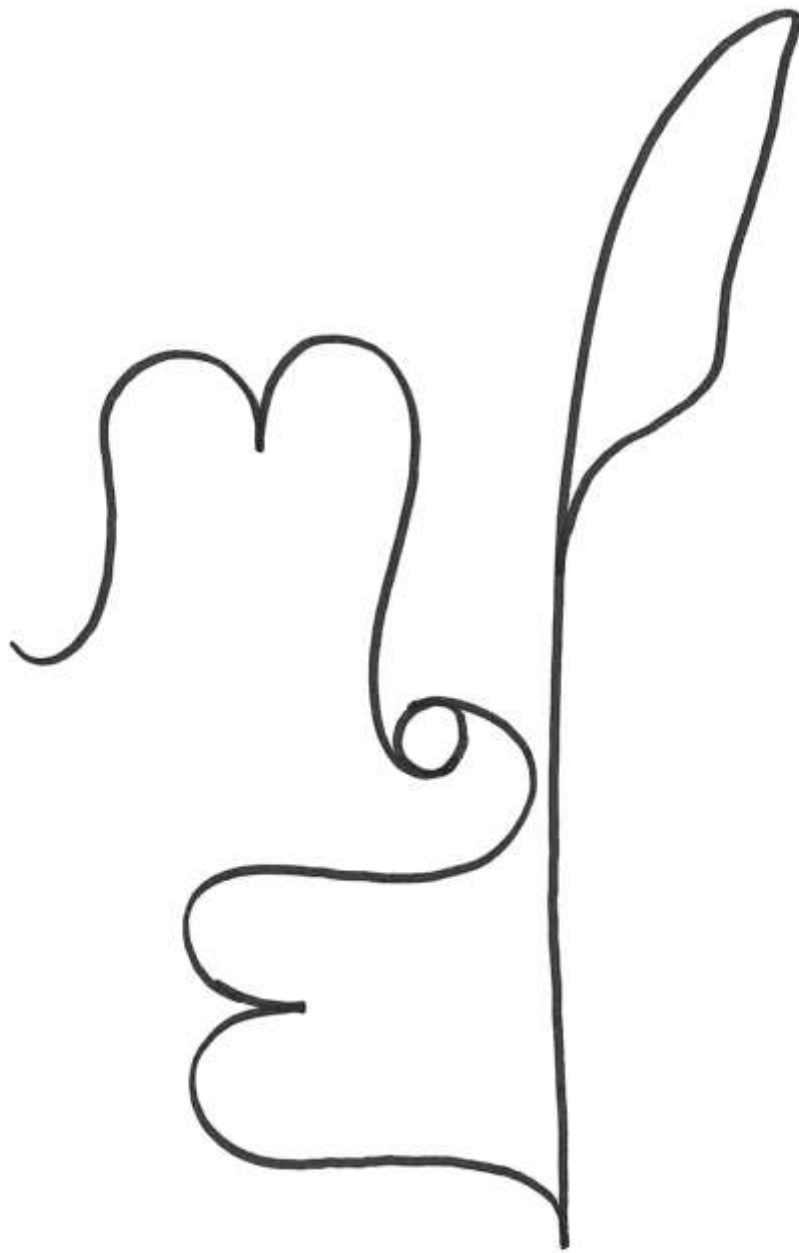
- |             |          |   |
|-------------|----------|---|
| ooooo ooooo | 10 weiße | <b>Blühender Reif:</b> Zusätzlich zu allen anderen Ergebnissen, erhält die Schneeflocke bei jeder Auseinandersetzung Erfahrung, für jede weiße Murmel, die sie mehr gezogen hat als ihr Gegner. Die Schneeflocke kann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

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

## Der schwarze Ritter

Der Beutel dieses unheimlichen Kriegers enthält 20 Murmeln:

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



*Wir fürchten uns vor dem Schwert des Lammes.*

## Das Schwertlamm

Der Beutel dieses strafenden Tieres enthält 25 Murmeln:

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

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

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

## Das Sehungeheuer

Der Beutel dieses tiefblauen Benthophthalmos enthält 30 Murmeln:

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

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

*Am Hof des Narren spricht der Räuber Recht.*

## Die sich verdickende Grafenschelle

Der Beutel dieses barfüßigen Beamten enthält 10 Murmeln:

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

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

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
○○○	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
○○○○○	5 weiße
●	1 schwarze

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

io

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

## Das Spiegelbild

Dieses magische Abbild verwendet den Beutel seines Originals.

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

*Spielzeuge sind wir aus den Händen Gottes.*

## Der Spielzeugmacher

Der Beutel dieses kindlichen Schöpfers enthält 20 Murmeln:

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

*Das Netz voll Waren drückt den Atterkopf.*

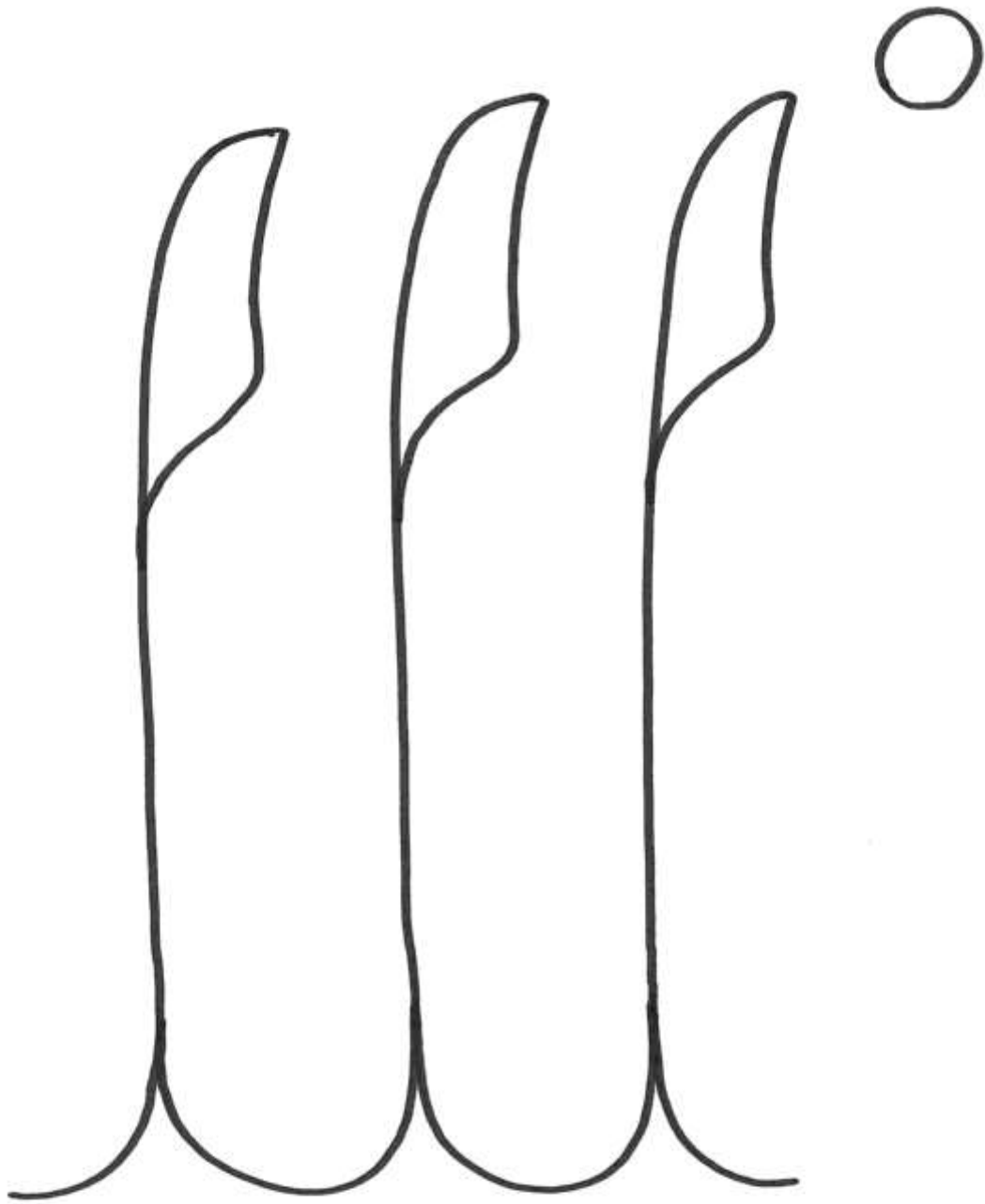
## Der Spinnenträger

Der Beutel dieses spinnenköpfigen Lastenträgers enthält 10 Murmeln:

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

o  
wink





*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

oo

2 weiße

●●●●●●●

7 schwarze

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

## Die Sternentochter

Der Beutel dieser entkleideten Aurora enthält 20 Murmeln:

●●●●●●

6 rote

**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

o

1 weiße

●

1 goldene

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

## Die Sucht

Der Beutel dieser Verkörperung unstillbarer Gelüste enthält 15 Murmeln:

●●●

3 rote

**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

ooooo

5 weiße

f m o

*Haut und Zeichen sind ihre schwarze Kunst.*

## Die Tätowiererin

Der Beutel dieser dermalen Schriftgelehrten enthält 20 Murmeln:

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

*Ein Glaube so stark wie gediegen Gold.*

## Die Tempelsöldnerin

Der Beutel dieses gekauften Schilds des Glaubens enthält 20 Murmeln:

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

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

## Das Tentakel

Der Beutel dieses bodenlosen Fangarms enthält 20 Murmeln:

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



*Unter ihren Händen gebiert die Erde neue Formen.*

## Die Töpferin

Der Beutel dieser freidrehenden Künstlerin enthält 20 Murmeln:

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

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

## Das Torwiesel

Der Beutel dieses marderartigen Wächters enthält 20 Murmeln:

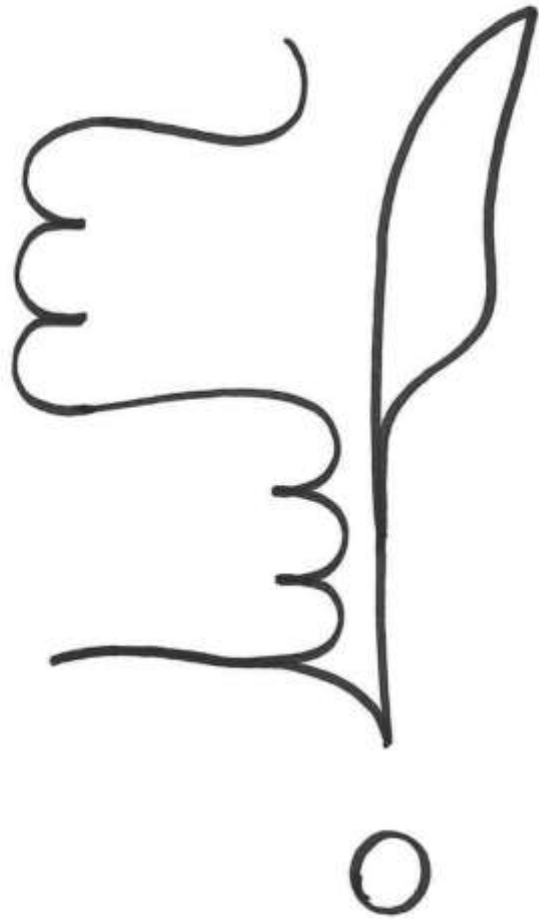
●●●●●●●●●●	9 rote	<b>Torwächter:</b> Eine von einem Torwiesel verteidigte Festung kann erst erstürmt werden, wenn das Torwiesel besiegt ist.
●●●●●●●	7 grüne	
○○○○	4 weiße	

*Rhythmisch dröhnt in den Ohren das Blut.*

## Der Trommler

Der Beutel dieses wirbelnden Scharfmachers enthält 10 Murmeln:

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



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

## Der Uhrmacher

Der Beutel dieses Zahnradkünstlers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●● 12 grüne  
●●

○○○○○ ○○○ 8 weiße

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

### **Die Federflügel**

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

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

*Mit jedem Schritt tickt das Messingherz Toden entgegen.*

## Der Uhrwerkderwisch

Der Beutel dieser mörderischen mechanischen Monstrosität enthält 10 Murmeln:

●●●●●●●●●● 10 rote

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

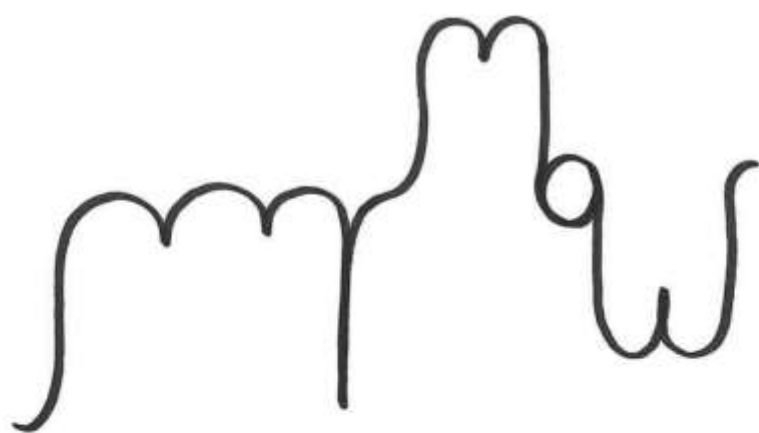
*Die Unschuld trifft ihr Schwert.*

## Die Ungerechtigkeit

Der Beutel dieses entblindeten Gerichts enthält 5 Murmeln:

○○○○○ 5 weiße

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



*Den Aderlass versteht er bis zum Ausbluten.*

## Der Unheiler

Der Beutel dieses unheilvollen Arztes enthält 20 Murmeln:

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

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

*Die Höhlungen des kosmischen Leibes ordnen mesogalaktische Duplikaturen.*

## Das universelle Gekröse

Der Beutel dieser Füllmasse des Allgedärms enthält 25 Murmeln:

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

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

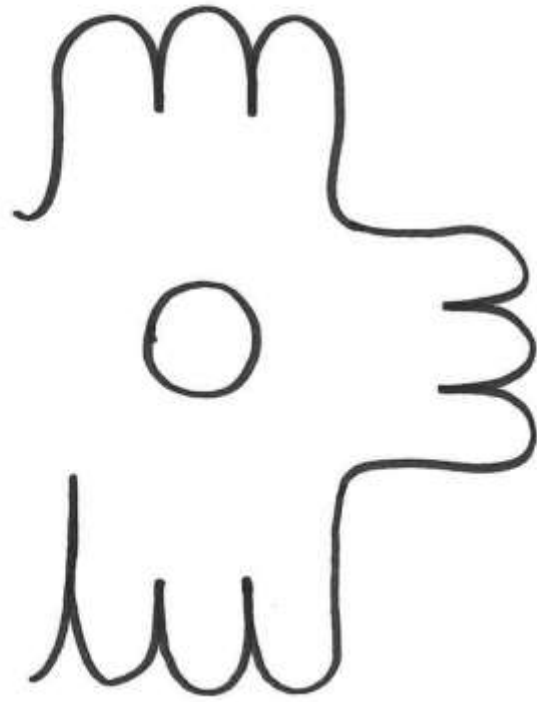
*Von wachsenden Ranken zu Fall gebracht und überwuchernd gefesselt starren winzige Blütenaugen den Erstickenen in die Seele.*

## Das Unkraut

Der Beutel dieser wuchernden Mordpflanze enthält 10 Murmeln:

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

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



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

## Der Unsterbliche

Der Beutel dieses ewigen Amateurs enthält 20 Murmeln:

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

*Schrecklich ist er - und schmackhaft.*

## Der untote Wildschweinbraten

Der Beutel dieses saftig-sinistren Schwarzkittels enthält 10 Murmeln:

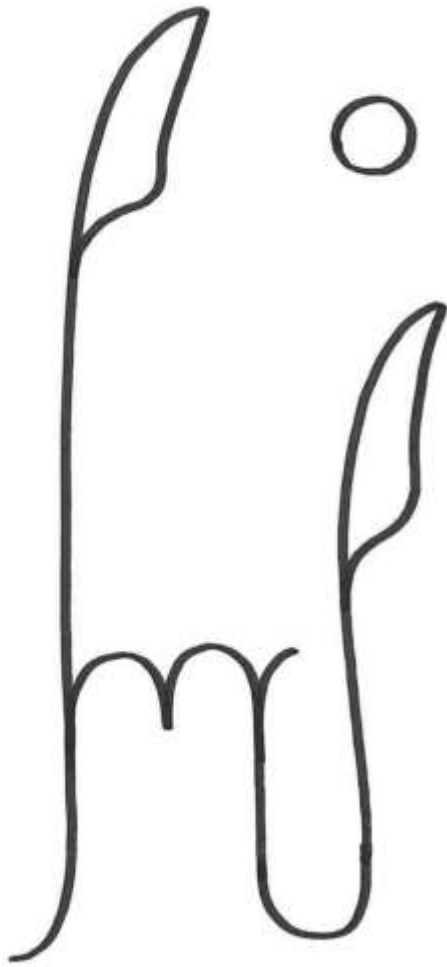
●●●●●●●	7 rote	<b>Köstlich!</b> Wer erfolgreich ein Stück Fleisch vom untoten Wildschweinbraten hinunterschneidet (beispielsweise mit einer siegreichen Kampfausinandersetzung) und verzehrt, darf sofort für jede schwarze Murmel, die der untote Wildschweinbraten durch diese Verletzung erhalten hat, selbst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

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

## Der Vampir

Der Beutel dieses unsterblichen Bluttrinkers enthält 20 Murmeln:

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



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

## Die Vampirrübe

Der Beutel dieser heimtückischen Feldfrucht enthält 5 Murmeln:

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

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

## Das Veilchen

Der Beutel dieser transfigurierten Blumenblutung enthält 10 Murmeln:

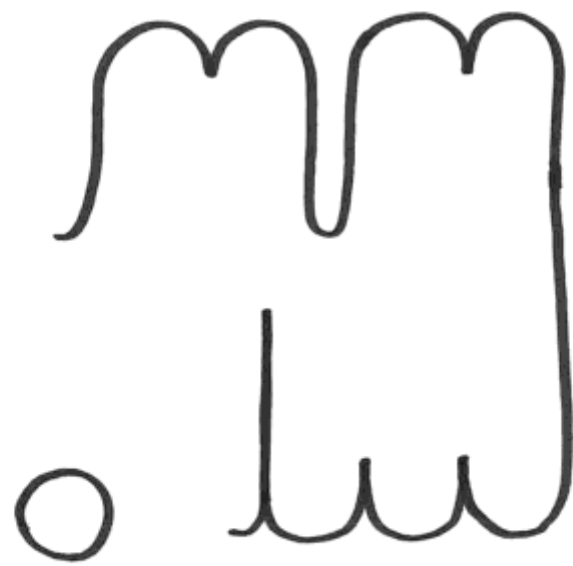
- |      |            |  |
|------|------------|--|
| ●    | 1 rote     | <b>Blauer Fleck:</b> Bei Herausforderungen und Auseinandersetzungen darf das Veilchen aus seinem Beutel gezogene schwarze Murmeln als blaue Murmeln behandeln. |
| ●●   | 2 grüne    |  |
| ●●●● | 4 blaue    |  |
| ●●●  | 3 schwarze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

*Ein Netz aus lieblichen Träumen spinnt die Venus.*

## Die Venusspinne

Der Beutel dieser verführerischen Arachnide enthält 10 Murmeln:

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



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

## Das Verderben, das über Torstein kam

Der Beutel dieses toponymen Schreckens enthält 25 Murmeln:

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

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

*Ein weißer Fleck an Stelle des Gesichts.*

## Das Vergessen

Der Beutel dieses vermeintlich Fremden enthält 20 Murmeln:

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

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

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

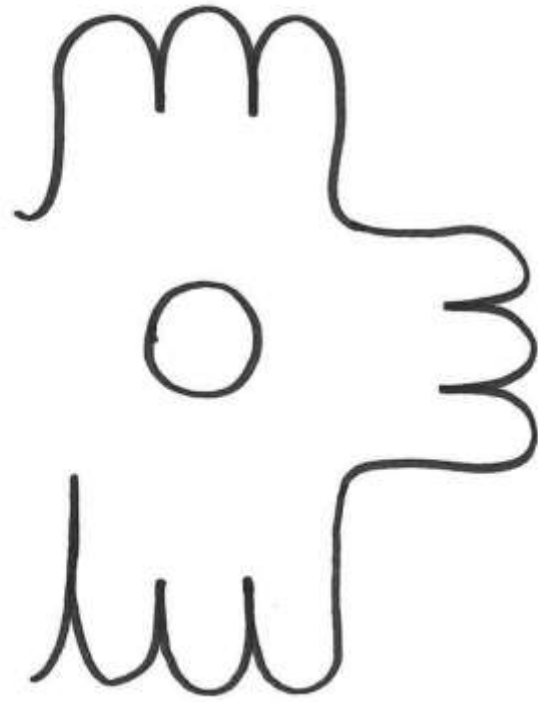
*Worte wie ein Messer, - heimlich - ins Ohr gestoßen mit gleichem Ausgang - für wen?*

## Der Verschwörer

Der Beutel dieses maskierten Edelmanns enthält 20 Murmeln:

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

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



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

### Der Verwalter hohler Töne

Der Beutel dieses Funktionärs der Schatten enthält 10 Murmeln:

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

Heimgekehrt aus der Erkenntnis.

### Der Veteran der Alchemistenkriege

Der Beutel dieses vermeintlichen Helden enthält 20 Murmeln:

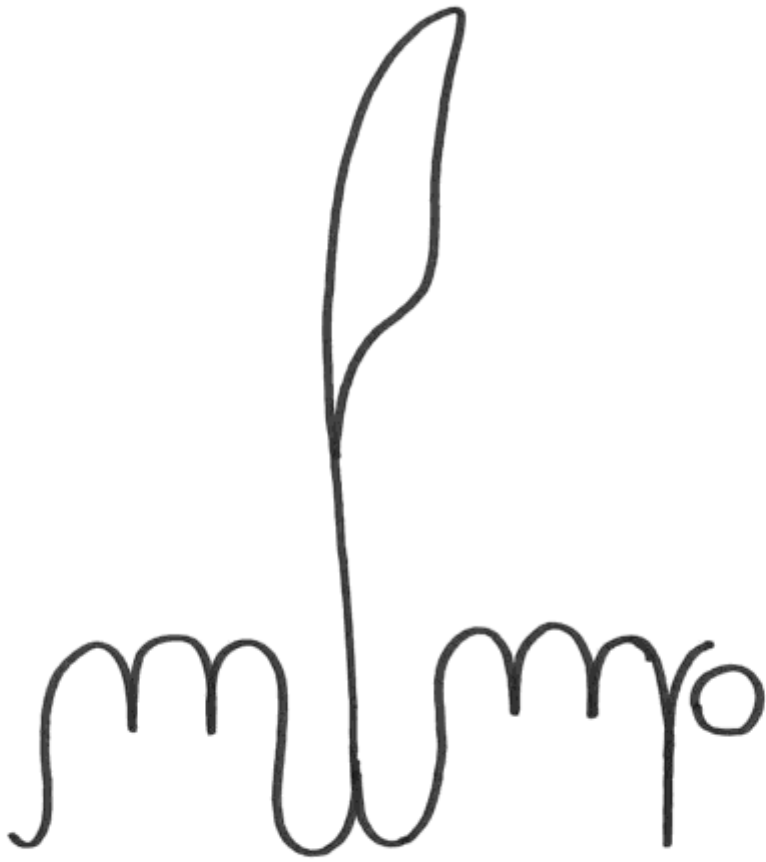
- |            |            |   |
|------------|------------|---|
| ●●●●●●●●●● | 10 rote    | <b>Mehr als nur ein Andenken:</b> Veteranen der Alchemistenkriege können eine Münze opfern, um für die Ergebnisbestimmung ihren bei einer Herausforderung oder Auseinandersetzung gezogenen Murmeln eine goldene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

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

### Der Veteran der Arena

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

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



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

## Der Veteran des Hofes

Der Beutel dieses lächelnden Intriganten enthält 20 Murmeln:

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

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

## Die Volkswaise

Der Beutel dieses heimatlosen Diasporiten enthält 10 Murmeln:

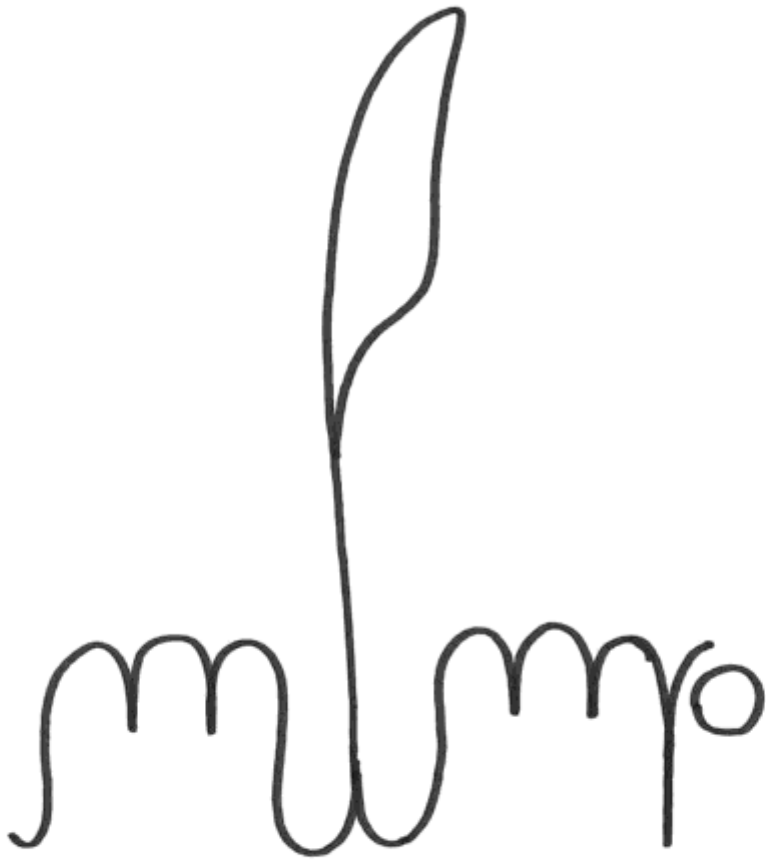
●	1 rote	<b>Verstoßen:</b> Die Volkswaise kann niemals von vorteilhaften Effekten ihrer Umgebung oder vorteilhaften Fähigkeiten anderer Wesen profitieren.
●●●	3 grüne	
●●	2 blaue	
o	1 weiße	
●	1 schwarze	
●●	2 goldene	

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

## Der Waldbrand

Der Beutel dieses verkohlenden Berserkers enthält 30 Murmeln:

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



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

## Der Wandelbare

Der Beutel dieses zunächst fast formlosen Wesens enthält 20 Murmeln:

ooooo ooooo  
ooooo ooooo

20 weiße

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

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

## Die Weisheit

Der Beutel dieses vergeistigten Frauenbildes enthält 20 Murmeln:

••

2 rote

••••••••

7 grüne

••••••••

7 blaue

ooo

3 weiße

•

1 goldene

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

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

## Der weiße Eber

Der Beutel dieses blauäugigen Albinos enthält 25 Murmeln:

••••••••

7 rote

••••••••

6 grüne

•••

3 blaue

ooooo ooooo

9 weiße

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

ni

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

## Die Wernachtigall

Der Beutel dieser verfluchten Bardin enthält 20 Murmeln:

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

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

*Summend mäht er, Köpfe wie Ähren.*

## Der Wespenbauer

Der Beutel dieses insektenköpfigen Landwirts enthält 10 Murmeln:

●●	2 rote
●●●●	4 grüne
○○○○	4 weiße

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

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

*Fremde Formen und Schmerzen, die niemand weiß.*

## Das Xenagon

Der Beutel dieser unbeantwortbaren Frage enthält 10 Murmeln:

●●	2 rote
●●●●	4 grüne
○○○○	4 weiße

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

mlk.

*Mantren grunzend mahlen sie Gebete.*

## Der Yakpriester

Der Beutel dieses zotteligen Berggurus enthält 25 Murmeln:

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

*Ihr Netz ein Zahnrad ihrer Schwester.*

## Die Zahnradspinne

Der Beutel dieser mechanischen Monstrosität enthält 15 Murmeln:

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

*Ganze Spinnwebbibliotheken arkanen Wissens vergehen mit jedem Windzug.*

## Die Zauberspinne

Der Beutel dieser achtbeinigen Scriptorin enthält 10 Murmeln:

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

mlk.

*Lebendiger Frostbrand, schwarze Ruinen statt Füßen.*

## Der Zehensammler

Der Beutel dieses gangränösen Unholds enthält 10 Murmeln:

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

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

## Die Zimtschnecke

Der Beutel dieses wohlschmeckenden Parasiten enthält 5 Murmeln:

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

*Aus unedlem Balg bricht Feuer hervor.*

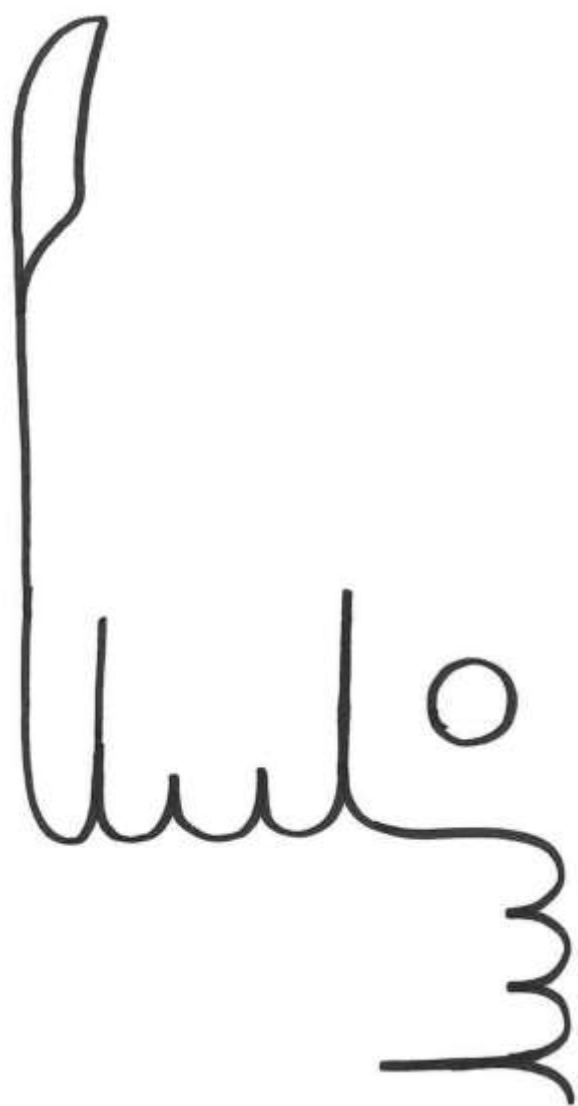
## Die Zinkpuppe

Der Beutel dieser metallenen Marionette enthält 10 Murmeln:

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



**Heere**



*Verdrängung als Funktion der Muskeldichte.*

## Die Affenvölkerwanderung

Der Heeresbeutel dieses evolutionären Sturms enthält 20 Murmeln:

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

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

*Sensen im Sturm und dem Sieger einen Ährenkranz.*

## Der Bauernaufstand

Der Heeresbeutel dieser Zerlumpten und Entrechteten enthält 15 Murmeln:

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

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

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

## Der blaue Schwarm

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

- 10 grüne
- 10 blaue

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

305

*Trommeln rufen in die Nacht.*

## Das dunkle Aufgebot

Der Heeresbeutel dieses nächtlichen Terrors enthält 10 Murmeln:

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

*Ein Elefantenfriedhof als Paradegrund nekromantischer Riesen.*

## Das Elfenbeinregiment

Der Heeresbeutel dieses Spaliers stoßzahnbewehrter Speerträger enthält 10 Murmeln:

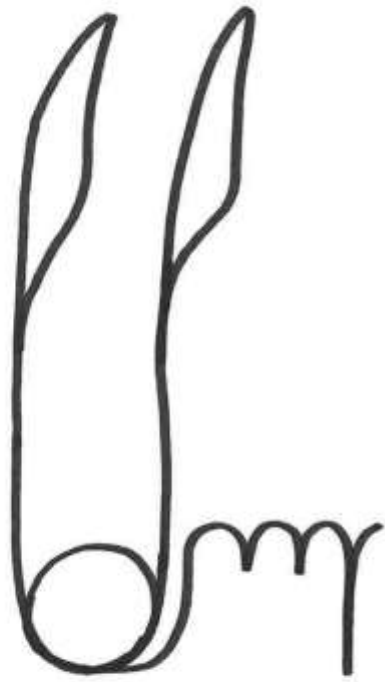
- 5 rote
  - 5 blaue
- Friedhofswache:** Wenn das Elfenbeinregiment Verluste erleidet, werden gezogene rote oder blaue Murmeln gegen weiße statt schwarze Murmeln getauscht. Gezogene weiße Murmeln werden normal gegen schwarze Murmeln getauscht. Immer, wenn eine weiße Murmel für Verluste gezogen wird,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

*Der Weg ist eine Mission ohne Ziel.*

## Das Expeditionskorps

Der Heeresbeutel dieser an fremde Gestade Verschlagenen enthält 10 Murmeln:

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



*Nackte Fäuste klingen auf dem Ambossaltar.*

## Die Fiebergarde

Der Heeresbeutel dieser schweißnassen Eiferer des Stahls enthält 15 Murmeln:

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

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

*Türme – so hoch!*

## Die fliegende Festung

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

- 15 rote
- 15 grüne

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

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

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

## Der Geistertröss

Der Heeresbeutel dieser Phantome beraubenden Phantome enthält 10 Murmeln:

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

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



*So kleine Hände schlagen, kratzen, würgen.*

## Das Heer der Unschuld

Der Heeresbeutel dieses armseligen Kinderkreuzzugs enthält 10 Murmeln:

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

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

## Der Heerwurm

Der Heeresbeutel dieser anniliden Horden enthält 30 Murmeln:

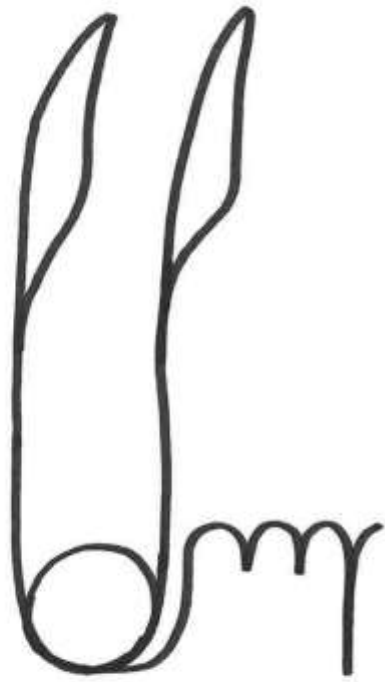
- 9 rote
- 9 grüne
- 3 blaue
- ooooo oo 7 weiße
- 2 schwarze

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

## Das kanopische Gefolge

Der Heeresbeutel dieser einbalsamierten Teilstreitkräfte enthält 10 Murmeln:

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



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

## Die Krebslegion

Der Heeresbeutel dieser bürgerlichen Krustentiere enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●● 14 rote  
●●●●

●●● 3 grüne

○○○ 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  
●●●●

○○ 2 weiße

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

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

## Der Kupferstrom

Der Heeresbeutel dieser geschmolzenen Sklaven enthält 15 Murmeln:

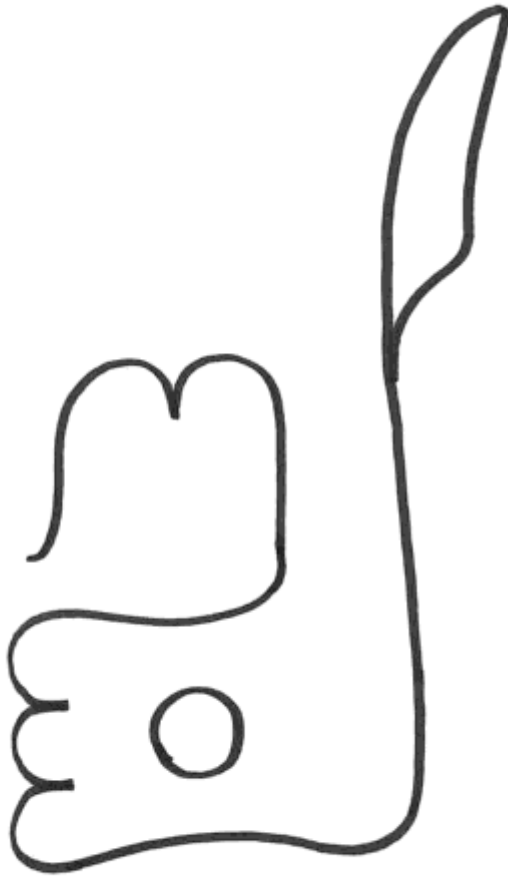
●●●●●●●●●● 9 rote

● 1 grüne

●●● 3 blaue

●● 2 schwarze

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



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

## Das Lanzengras

Der Heeresbeutel dieser windbewegten Speerträger enthält 20 Murmeln:

- 3 rote **Nährboden:** Das Lanzengras benötigt keine Heeresversorgung.
- 14 grüne
- 
- ooo 3 weiße

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

## Der lebende Berg

Der Heeresbeutel dieses alpinen Silikathaufens enthält 50 Murmeln:

- 27 rote **Massiv:** Gegner des lebenden Berges dürfen üblicherweise keine Murmeln ziehen. Nur mit Vorteil dürfen sie eine, mit einem überwältigenden Vorteil auch zwei Murmeln ziehen.
- 9 grüne
- 5 blaue
- ooooo ooooo 9 weiße

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

## Die makellose Horde

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

- 5 rote
- 10 grüne
- ooooo ooooo 35 weiße
- ooooo ooooo
- ooooo ooooo
- ooooo



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

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

## Die Räuberbande

Der Heeresbeutel dieser Messer wetzenden Halunken enthält 15 Murmeln:

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

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

## Das Reserve-Fleisch

Der Heeresbeutel dieser zerhackten Legion enthält 20 Murmeln:

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

mlk.

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

## Der Ring

Der Heeresbeutel dieser umzingelnden Kette enthält 20 Murmeln:

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

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

## Die schwarze Reiterei

Der Heeresbeutel dieser Boten des Mordens enthält 10 Murmeln:

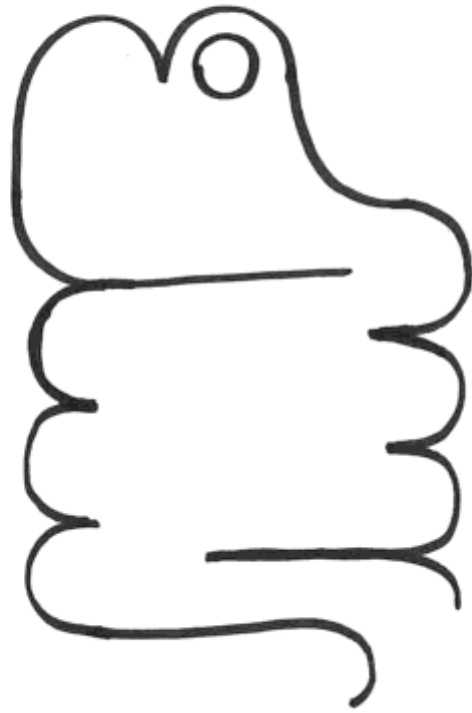
●●●●●●●●	7 rote	<b>Sog des Untergangs:</b> Die schwarze Reiterei zählt in der Schlacht gezogene schwarze Murmeln gleichzeitig als schwarz und gold.
●	1 grüne	
●	1 blaue	
●	1 schwarze	

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

## Die Skarabäengarde

Der Heeresbeutel dieser Beschützer des Käferpapstes enthält 5 Murmeln:

●●●	3 rote
●●	2 schwarze



*Unaufhaltsam denn durch ihre eigene Schwäche in Unterzahl.*

## Der Stoßtrupp

Der Heeresbeutel dieser handverlesenen Veteranen enthält 5 Murmeln:

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

*In Blut wäscht eine Hand die andere.*

## Das Strafbataillon

Der Heeresbeutel dieser zur Bewährung Verurteilten enthält 10 Murmeln:

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

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

## Der Wald

Der Heeresbeutel dieses auf Wurzeln marschierenden Heeres enthält 20 Murmeln:

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



## **Heerführer**

mlk.

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

*Die rote Milch fließt Hunderte zu trinken.*

## Die Blutamme

Der Beutel dieser Leihmutter des Schlachtens enthält 20 Murmeln:

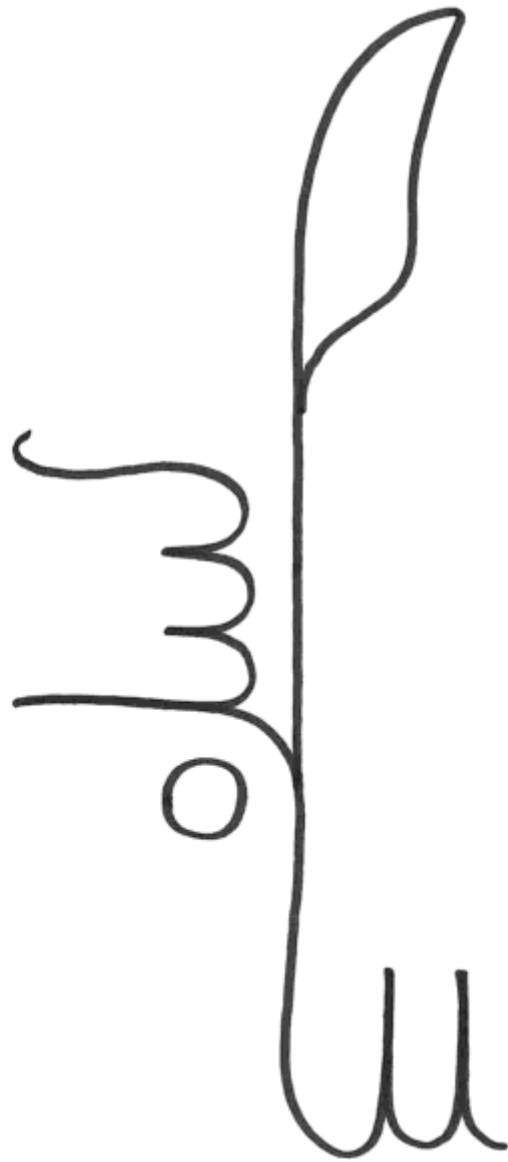
●●●●●●●	7 rote	<b>Mit Blut gestillt:</b> Die Blutamme kann ein Heer versorgen, indem sie sich selbst Verletzungen zufügt. Für jede Murmel, die sie dabei zieht, sichert sie Versorgung so wie eine geopfert Münze aus der Kriegskasse. Diese Versorgung kann mit anderen Quellen der Versorgung kombiniert werden.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

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

## Die graue Pharaonin

Der Beutel dieser zerstäubten Herrlichkeit enthält 20 Murmeln:

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



*Einsam thront er auf steinernen Wolken.*

## Der Herr der fliegenden Festung

Der Beutel dieses zaubernden Baumeisters enthält 20 Murmeln:

●●●●●

5 grüne

**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.

○○○

3 weiße

*Die toten Krieger liegen ihr zu Füßen.*

## Die Herrscherin

Der Beutel dieser eisern-gewandeten Kaiserin enthält 20 Murmeln:

●●●●●●

6 rote

**Zepeter:** 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

**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.

○○○○

4 weiße

●●●

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.

●●

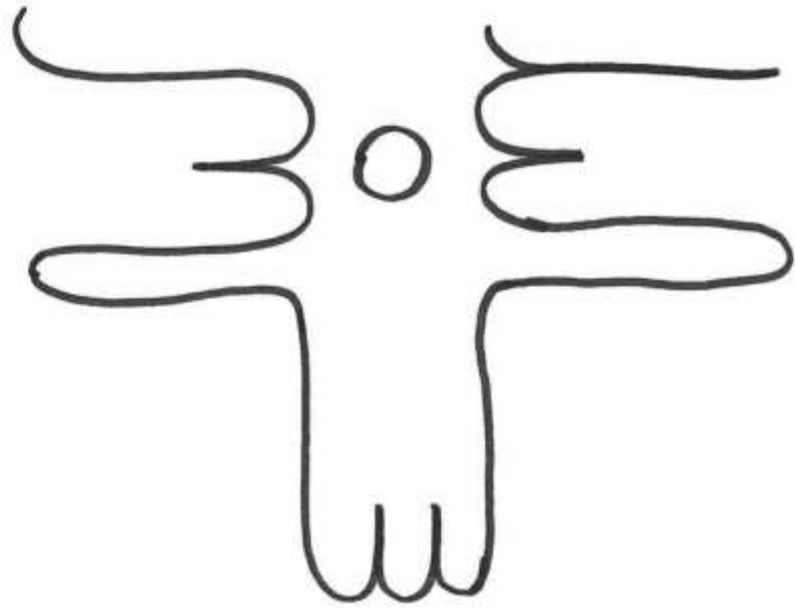
2 grüne

●●

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	<b>Innerer Zwist:</b> Der Spalter kann mit einer erfolgreichen einfachen Herausforderung auf Geschick gemischt mit Magie vor Beginn einer Schlacht die Heere gegen sich selbst aufhetzen. Beide Heere müssen gegen sich selbst kämpfen und erst im Anschluss - wenn sie die Selbsterfleischung überstanden haben - gegeneinander antreten.
●●●●●●	6 grüne	
●●●●●	5 blaue	
●●●	3 schwarze	

*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:

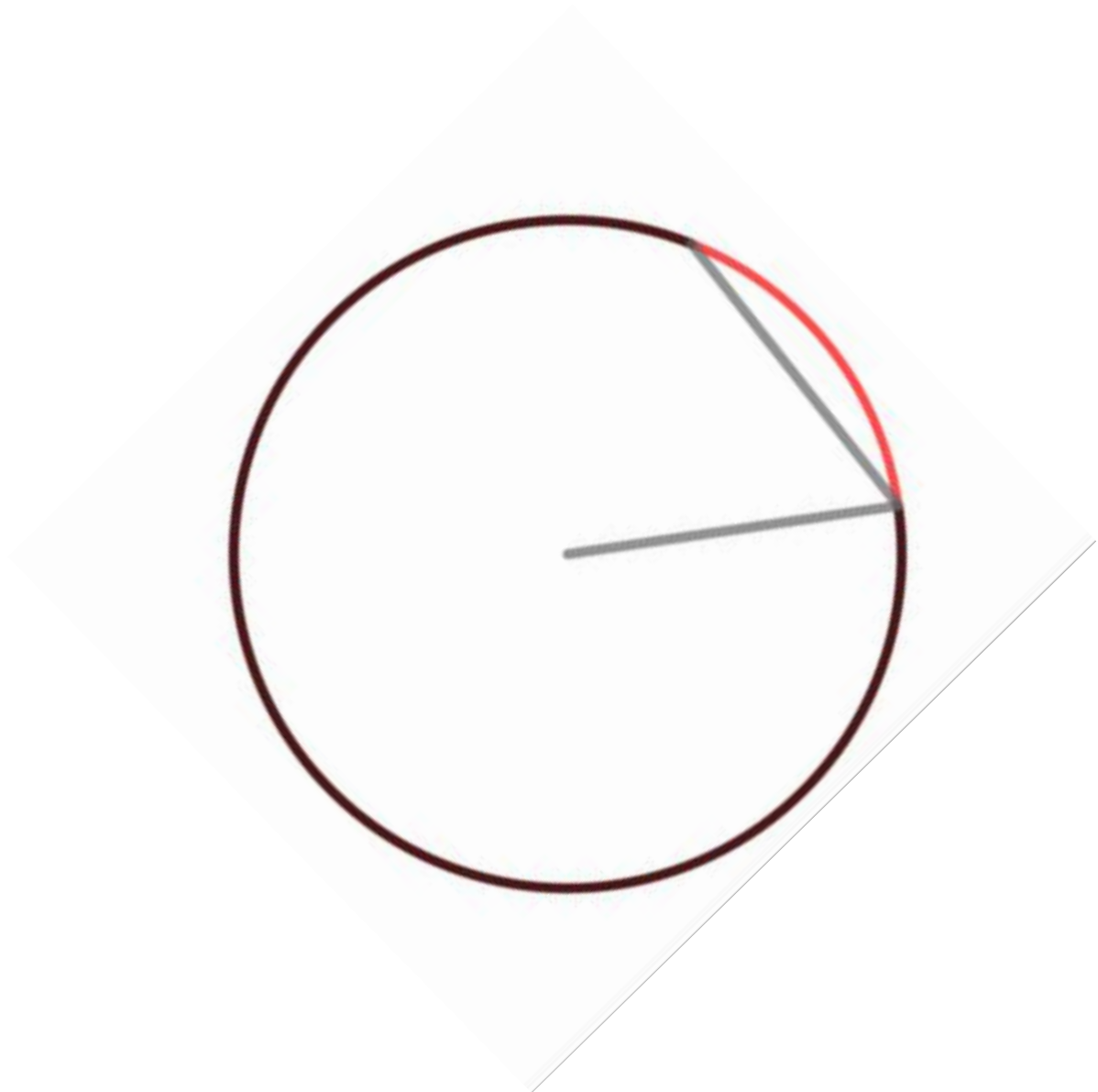
●●●●●●●●●●	14 rote	<b>Kein Versteck und kein Ausweg:</b> Wenn das Tier der Götter einen gegnerischen Heerführer zum Zweikampf stellt, so kann sich dieser dem Duell nicht entziehen und muss kämpfen.
●●	2 grüne	
●●●	3 blaue	
●	1 schwarze	

*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	<b>Kristalline Macht:</b> Die Trägerin des blauen Amuletts darf für Herausforderungen auf Magie den Beutel der Kristallflotte verwenden.
●●●●	4 grüne	
●●●●●●	6 blaue	
oooo	4 weiße	



## **Der Kreis schließt sich**



## **Einfache Gegner**

ni

*Verschmolzen mit dem Feind im Inneren in frischer Haut und unter schweren Waffen, Lamellen, Haken, Hellebarden.*

## Die bändergepanzerte Wurmkriegerin

Der Beutel dieser segmentierten Legionärin enthält 10 Murmeln:

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

*Aus den Wäldern zurück ins Meer.*

## Der Baumwal

Der Beutel dieses blättrigen Urmeerriesen enthält 40 Murmeln:

- 8 rote
- 12 grüne
- 10 blaue
- ○○○○○ 10 weiße

*Von heißer Milch entzündet folgt es in der Brandspur seiner Mutter.*

## Das Feuerfohlen

Der Beutel dieses lebhaften Brandes enthält 10 Murmeln:

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

io

*Erster unter Gleichen der fallenden Blüte des Reiches.*

## **Das goldene Blatt**

Der Beutel dieses herrschaftlichen Sprosses enthält 15 Murmeln:

- 3 rote
- 3 grüne
- ooo 3 weiße
- 3 schwarze
- 3 goldene

*Schwimmend durch vergessene Meere, die einst das Land bedeckten.*

## **Der Himmelshai**

Der Beutel dieses gefräßigen Irrsinns enthält 15 Murmeln:

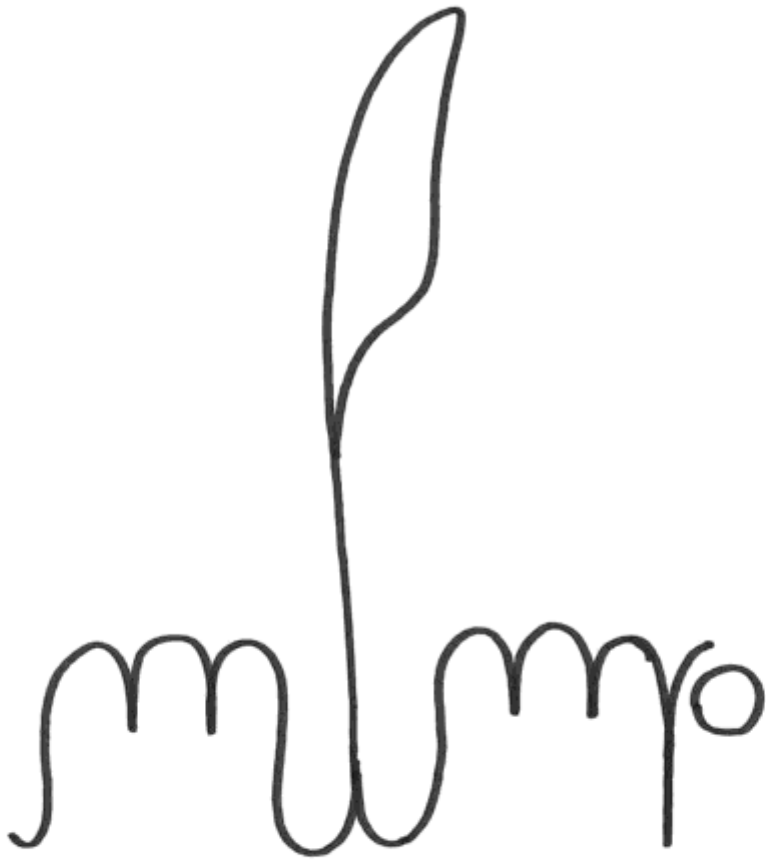
- 11 rote
- 1 grüne
- 1 blaue
- 1 weiße
- 1 schwarze

*Aus vollem Vogelgalopp das Ziel mit scharfem Schnabel wie in horizontalem Sturzflug geschlagen und überrannt.*

## **Der Hippogriff**

Der Beutel dieses schnarrenden Federpferdes enthält 15 Murmeln:

- 7 rote
- 6 grüne
- 1 weiße
- 1 schwarze



*Am Rande schrecklicher Pfade finden sich verschlungene Wahrheiten.*

## **Der Irrgläubige**

Der Beutel dieses Anhängers labyrinthischer Häresien enthält 10 Murmeln:

- 2 rote
- 2 grüne
- 2 blaue
- 2 schwarze
- 2 goldene

*Selbst diese armselige Gestalt wird noch, kalt und klamm, an die Erde gefesselt.*

## **Die Kettenkröte**

Der Beutel dieses gefangenen Kriechtiers enthält 5 Murmeln:

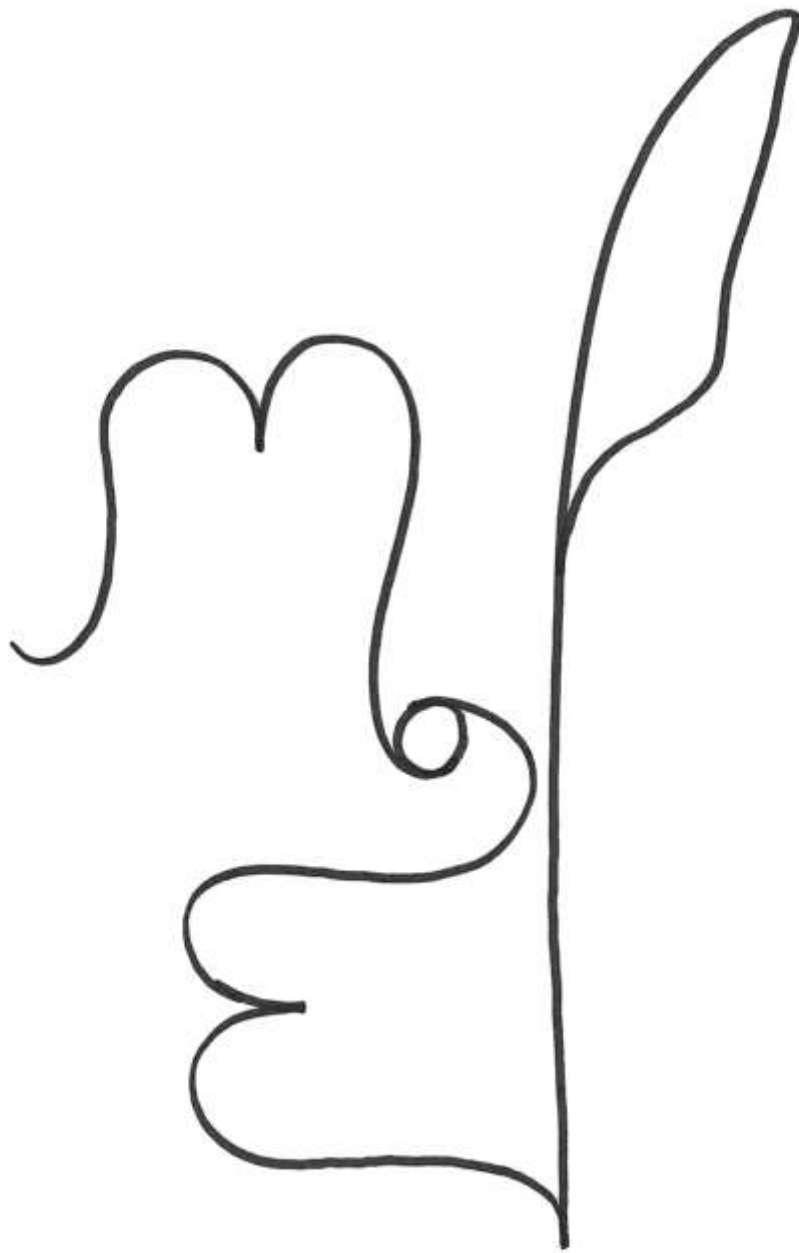
- 1 grüne
- 1 blaue
- 1 weiße
- 2 schwarze

*Sein Sturz aus dem Himmel wurde vom Mond gestoppt.*

## **Der Kraterteufel**

Der Beutel dieses lunaren Dämons enthält 25 Murmeln:

- 9 rote
- 5 grüne
- 8 blaue
- 2 weiße
- 1 goldene



*Nur scheinbar träge fokussiert der überfilmte Blick des treibenden Stammes, Vorspiel des schäumenden Untergangs einer Explosion aus Schlamm und Zähnen.*

## Das Krokodil

Der Beutel dieser alten Panzerechse enthält 10 Murmeln:

●●●●●●● 7 rote

●● 2 grüne

○ 1 weiße

*Die Wiege des Lebens beraubt.*

## Das Leichenwasser

Der Beutel dieses residualen Todes enthält 15 Murmeln:

●●●●● 5 rote

●● 2 grüne

●●●●● 5 blaue

○○ 2 weiße

● 1 schwarze

*Während der großen Echsenverfolgung rettete sie die eigenen Häute.*

## Die Meineidechse

Der Beutel dieser reptilischen Opfertäterin enthält 5 Murmeln:

●● 2 grüne

● 1 blaue

○ 1 weiße

● 1 schwarze



*Die gravitative Fruchtblase platzt und giftige, embryonale Metalle laufen aus dem sich weitenden stellaren Geburtskanal.*

## **Das Quecksilber**

Der Beutel dieses lebendigen Metalls enthält 20 Murmeln:

- 3 rote
- 3 grüne
- 8 blaue
- 4 weiße
- 2 goldene

*In die titanische Stille eines Flügelschlags hinein ertönt der lautlose Schrei einer Gigantin.*

## **Die Riesenfledermaus**

Der Beutel dieser großohrigen Vampirin enthält 10 Murmeln:

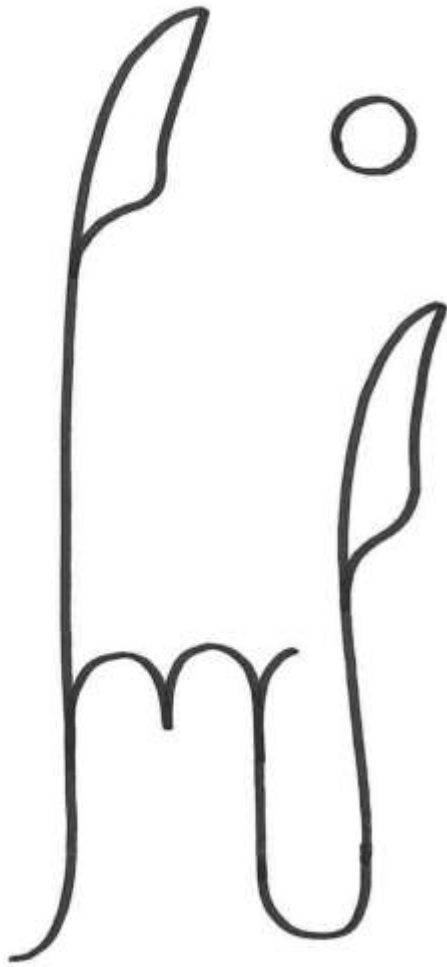
- 4 rote
- 4 grüne
- 1 weiße
- 1 schwarze

*Von oben aus der Einsamkeit herab versprüht er Feuer und Schwefel.*

## **Der Säulenapokalyptiker**

Der Beutel dieses entrückten Endzeitpredigers enthält 10 Murmeln:

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



*Eine geflügelte Amazone, tierhaft, präsentiert polierte Panoplie, Klauen, Schnabel, Federn, Quaste.*

### **Die stählerne Greifin**

Der Beutel dieser glänzend löwenhaften Raubvögelin enthält 20 Murmeln:

- 14 rote
- 3 weiße
- 3 schwarze

*Gefährlich, in meinem gestreiften Strampler, hör mich brüll'n.*

### **Das Tigerkind**

Der Beutel dieser klauenbewehrten Blage enthält 10 Murmeln:

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

*Über die Schlachthimmel ritt die Schwanenmaid eines entleibten Ledon, einem Gefallenen zu Gefallen.*

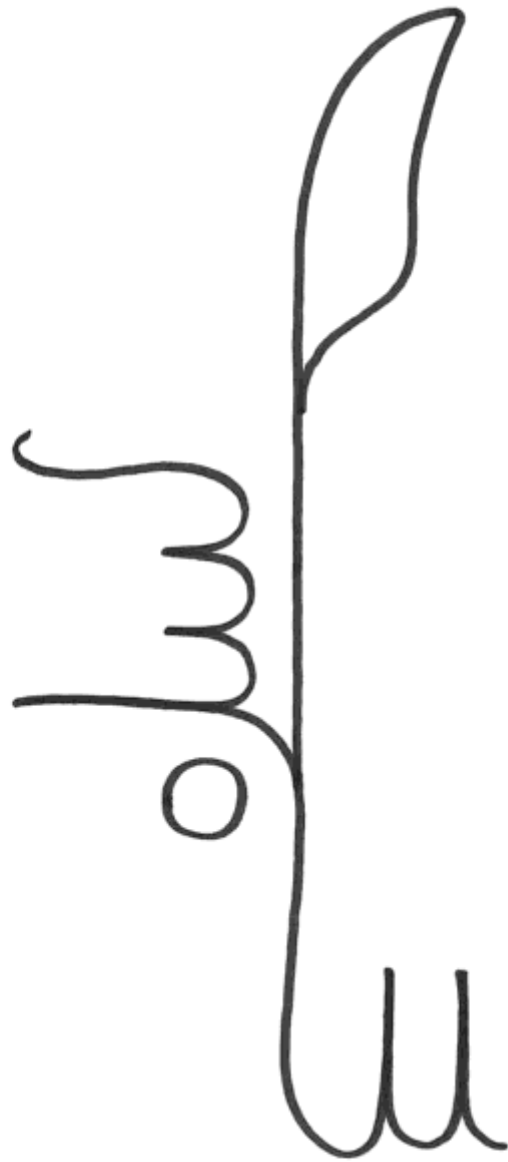
### **Die Walkürenstute**

Der Beutel dieses kriegswolllüstigen Reiterin enthält 20 Murmeln:

- 11 rote
- 3 grüne
- 3 blaue
- 1 weiße
- 1 schwarze
- 1 goldene



## **Besondere Gegner**



*Das weiße Brüllen eines letzten Wächters hallt über die Trümmerwüste seiner Kameraden.*

## Der Alabasterlöwe

Der Beutel dieses einsamen Standbildes enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●	10 rote	<b>Wachsam:</b> Der Alabasterlöwe darf immer fünf Murmeln ziehen, wenn es darum geht, etwas oder jemanden zu entdecken. Gezogene weiße Murmeln darf er dabei als grün oder blau werten, je nachdem, welche Farbe notwendig ist.
●●●	3 grüne	
●	1 blaue	
○ ○ ○ ○ ○ ○	6 weiße	

*In doppelten Windungen gebunden und verpaart vier Stoffe aus denen das Gedächtnis des Universums entspringt.*

## Die alchemische Helix

Der Beutel dieses doppelsträngigen Magnum Opus enthält 10 Murmeln:

●●	2 rote	<b>Entschlüsselt:</b> Die alchemische Helix führt immer gezielte Angriffe aus, ohne dass diese erschwert werden.
●●●	3 grüne	
●●	2 blaue	
○○○	3 weiße	

*Manifestationen verbotenen Wissens sickern aus Porenabgründen an die Oberfläche.*

## Das arkane Exsudat

Der Beutel dieser geheimnisvollen Absonderung enthält 10 Murmeln:

●●	2 grüne	<b>Reagenz:</b> Für jede von einem Gegner gezogene blaue Murmel, darf das arkane Exsudat eine seiner eigenen Murmeln so werten, als ob sie eine andere Farbe hätte.
●●	2 blaue	
○○	2 weiße	
●●	2 schwarze	
●●	2 goldene	

mlk.

*Ein vergeistigter Floßenschlag verwirbelt Milchströme und entstofflichte Dunkelwolken.*

## Der Astralfisch

Der Beutel dieses galaktischen Meeresbewohners enthält 10 Murmeln:

- 1 rote **Kiemen der Leere:** Wenn in einer Auseinandersetzung nicht wenigstens eine blaue Murmel gezogen wird, gleich von wem, so gerät der Astralfisch in Todesgefahr.
- 3 grüne
- 2 blaue
- 2 weiße
- 1 schwarze
- 1 goldene

*Eine Bewohnerin erkenntnisloser Räume ist sie auf der Suche nach metamorphen Wahrheiten.*

## Die Basaltsphinx

Der Beutel dieser hexagonalen Fragenstellerin enthält 25 Murmeln:

- 8 rote **Erstarrende Wahrheit:** Wenn in Gegenwart der Basaltsphinx gelogen wird, wird aus dem Beutel der Basaltsphinx gezogen, je größer die Lüge, desto mehr Murmeln. Für jede gezogene weiße Murmel erleidet die Basaltsphinx eine Verletzung, für jede gezogene schwarze Murmel die lügende Personnage.
- 7 grüne
- 3 blaue
- 3 weiße
- 3 schwarze
- 1 goldene

*Verkrümmt und augenlos schlüpft sie aus fremdem Panzer unbemerkt.*

## Die bleiche Legatin

Der Beutel dieser anschmiegsamen Parasitin enthält 20 Murmeln:



- 4 rote **Vektorprinzessin:** Wenn die bleiche Legatin einen Gegner verletzt, so infiziert dies diesen auch mit einer ansteckenden Krankheit. Die bleiche Legatin ist gegen die von ihr übertragenen Seuchen selbst immun.
- 8 grüne **Gerüstete Infiltratorin:** Die bleiche Legatin kann sich in Rüstungen – auch von Anderen getragenen – verstecken. Für Höhlenbienen ist sie sogar immer versteckt.
- 2 blaue
- ○ 6 weiße

ni

*Sie ist ein großes Feuer.*

## Die Drachin

Der Beutel dieser geflügelten Verwüstung enthält 40 Murmeln:

-  21 rote
-  9 grüne
-  6 blaue
-  2 weiße
-  1 schwarze
-  1 goldene

**Flammenodem:** Mit einer Herausforderung aus Kampf kann die Drachin Personagen, Heere, oder Landstriche verbrennen. Für jede gezogene rote Murmel muss ihr Ziel eine zufällig gezogene Murmel gegen eine schwarze Murmel austauschen.

*Dort im Eisenschlaglicht liegt er unter dem Schacht seines Kerkerfensters.*

## Der Gefangene

Der Beutel dieses verurteilten Unglücklichen enthält 10 Murmeln:

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

**Ketten:** Solange er seine Ketten trägt, muss der Gefangene alle gezogenen farbigen Murmeln als weiße Murmeln werten.

**Gesprengte Ketten:** Die erste Herausforderung oder Auseinandersetzung, die den Gefangenen verletzen würde, fügt ihm keine Verletzungen zu, sondern sprengt seine Ketten.

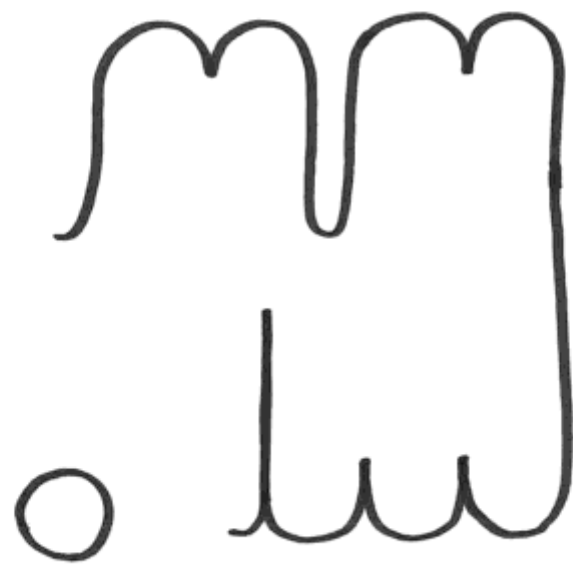
*Das Altarbild streckt die Hände lüstern nach den Betenden.*

## Das göttliche Verlangen

Der Beutel dieses zu großen Liebe enthält 20 Murmeln:

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

**Verzehrende Anbetung:** Zieht ein Verbündeter des göttlichen Verlangens weiße Murmeln, so kann das göttliche Verlangen sie als farbige Murmeln werten lassen. Jede so als farbig gewertete Murmel muss danach gegen eine schwarze Murmel ausgetauscht werden.



*Es öffnet sich ein bodenloser Gott.*

## Das Gottloch

Der Beutel dieser allmächtigen Tiefe enthält 30 Murmeln:

- 6 rote
- 6 grüne
- 6 blaue
- 6 schwarze
- 6 goldene

**Der Rand Gottes:** Auseinandersetzungen auf Kampf gegen das Gottloch müssen Personagen stets als gemischte Auseinandersetzungen mit Geschick ausführen. Wird keine grüne Murmel gezogen gerät die Personage durch den Sturz in den Gott in höchste Todesgefahr. Überlebt sie, darf sie alle gezogenen Murmeln gegen goldene Murmeln austauschen.

*Wächsern geronnen bist du bereit das Zeichen zu empfangen, das das Denken beendet?*

## Das Liquorsiegel

Der Beutel dieses versiegelten Gehirns enthält 10 Murmeln:

- 1 rote
- 1 grüne
- 5 blaue
- 1 weiße
- 1 schwarze
- 1 goldene

**Verschlossene Hirne:** Nach Wahl des Liquorsiegels müssen alle von Anwesenden, einschließlich des Liquorsiegels, gezogenen grünen oder blauen Murmeln als weiß gewertet werden.

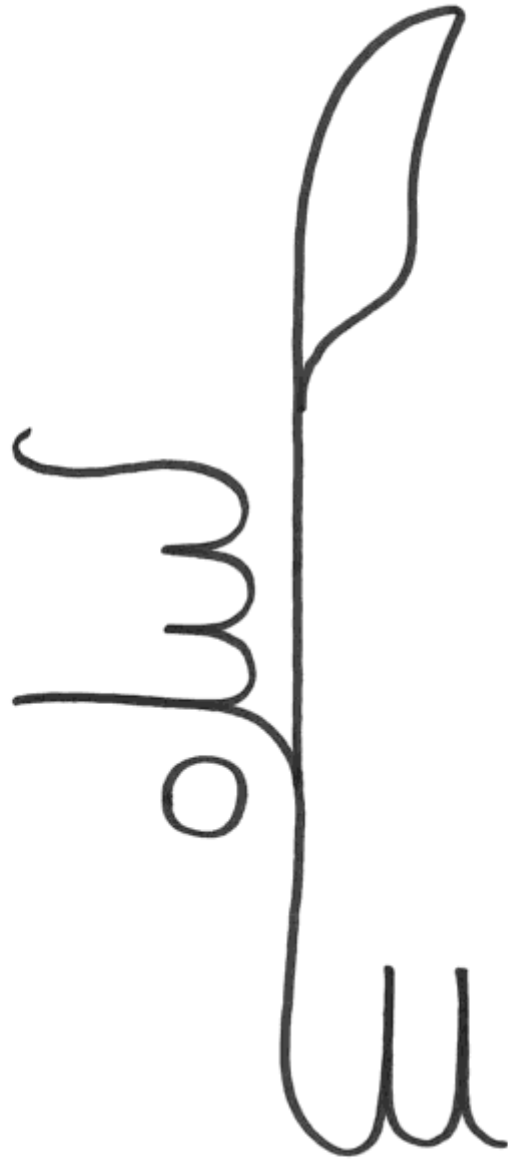
*Wächsern geronnen bist du bereit das Zeichen zu empfangen, das das Denken beendet?*

## Der Marmorpilger

Der Beutel dieser gläubigen Statue enthält 15 Murmeln:

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







**Das Ende der Wallfahrt:** Beendet der Marmorpilger - freiwillig oder unfreiwillig - seine Wanderung, so wird aus dem Lehensbeutel des Landes, in dem er zur Ruhe kommt, eine Murmel gezogen und gegen eine blaue Murmel ausgetauscht. Sollte der Marmorpilger wieder aufbrechen, so wird gezielt eine blaue Murmel aus dem Lehensbeutel des Landes gegen eine weiße Murmel ausgetauscht.



*Bis zur Hüfte im Wasser stehend hütet er seine Wale und streicht mit breiten Händen über ihre Rücken.*

## Der Meeresriese





Der Beutel dieses gischtumspielten Gewaltigen enthält 30 Murmeln:

	13 rote	<b>Reichtum des Meeres:</b> Persönliche Schätze des Meeresriesen zählen als Reichsschatz.
		
	8 grüne	
	2 blaue	
	6 weiße	
	1 schwarze	

*Das sechste Beinchen mit verbundenen Augen quer zum Wind ist ihr noch das Leichteste.*

## Die Meisterschützin






Der Beutel dieser überragenden Jägerin enthält 20 Murmeln:

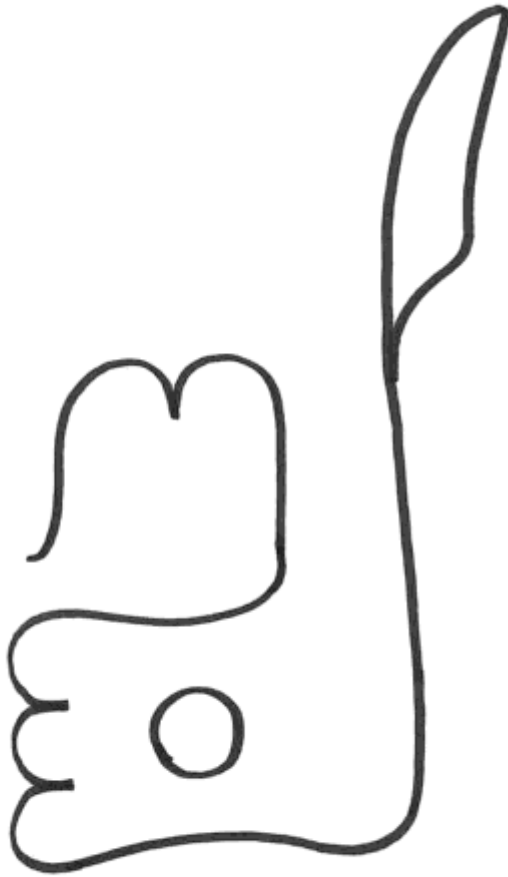
	7 rote	<b>Tödliche Präzision:</b> Vor einer Auseinandersetzung auf Kampf darf die Meisterschützin eine Herausforderung auf Geschick ablegen, mit der gleichen Schwierigkeit wie die folgende Auseinandersetzung. Die gegnerische Personage bringt sie dadurch in Todesgefahr entsprechend der Zahl gezogener grüner Murmeln.
	10 grüne	
	1 blaue	
	2 weiße	

*Der Himmel in schwarze Unruhe versetzt von sich zusammenknäulenden Gespinsten - Strukturverlust.*

## Das Nachtgewirr

Der Beutel dieses himmlischen Chaosbringers enthält 25 Murmeln:

	5 rote	<b>Sternenfeindlich:</b> In Auseinandersetzungen mit kosmischen Wesenheiten zählen vom Nachtgewirr gezogene schwarze Murmeln als weiße Murmeln.
	5 grüne	
	5 blaue	
	9 schwarze	
	1 goldene	



*Eine Zusammenballung an Traumfetzen tritt sich weiter verdichtend über die Nebelschwelle.*

## Das Phantasma

Der Beutel dieser manifesten Einbildungen enthält 15 Murmeln:

●	1 rote	<b>Traumlogik:</b> Von Gegnern des Phantasmas gezogene rote Murmeln werden als grüne Murmeln gewertet, grüne als rote, weiße als schwarze, und schwarze als weiße.
●●	2 grüne	
●●●●	4 blaue	
○○○○	4 weiße	
●●●	3 schwarze	
●	1 goldene	

*Entgrenzende Flötenklänge rufen Urängste aus verdeckten Schalen.*

## Der Schlangenbeschwörer

Der Beutel dieses sich wiegenden Spielmanns enthält 10 Murmeln:

●●	2 rote	<b>Ergebene Zuhörer:</b> Nach Maßgabe des Schlangenbeschwörers muss eine Personnage eine Herausforderung oder Auseinandersetzung, die den Schlangenbeschwörer zum Ziel hätte, stattdessen gegen eine anwesende Schlange richten.
●●●●	4 grüne	
●	1 blaue	
○○	2 weiße	
●	1 schwarze	

*Schmarotzende Kinder fressen sich mit scharfen Kiefern durch die nekrotischen Fantasien verfallender Schläfer.*

## Die Traummade

Der Beutel dieser Vertilgerin toter Gedanken enthält 5 Murmeln:

●	1 blaue	<b>Traumfraß:</b> Entscheidet die Traummade eine Auseinandersetzung auf Magie für sich, so muss die unterlegene Personnage eine Anzahl Murmeln aus ihrem Beutel ziehen, die der Zahl der von der Traummade gezogenen blauen Murmel entspricht. Alle dabei gezogenen grünen, blauen und schwarzen Murmeln müssen gegen weiße Murmeln ausgetauscht werden.
○○	2 weiße	
●	1 schwarze	
●	1 goldene	



Nachts wird die schlafende Sau durchs Dorf getrieben.

## Das Traumschwein

Der Beutel dieses wohligh schnarrenden Allesfressers enthält 10 Murmeln:

●●	2 rote	<b>Traumsuhle:</b> In Gegenwart des Traumschweins zu schlafen, erlaubt es zwei Murmeln zu heilen, schläft das Traumschwein ebenfalls sind es fünf Murmeln, die allerdings vom Traumschwein zwischen sich selbst und der schlafenden Personage aufgeteilt werden, wobei jedoch Traumschwein und Personage jeweils mindestens eine Murmel zugeteilt werden müssen.
●●●	3 grüne	
●	1 blaue	
○○○	3 weiße	
●	1 goldene	

In Gesellschaft von Hunden durchstreift sie das ferne Diesseits an ihrem ewigen Stab.

## Die Urhirtin

Der Beutel dieses Kulturbegründerin enthält 20 Murmeln:

●●●	3 rote	<b>Urherde:</b> Werden in einem von der Urhirtin bewohnten Land als strategische Unternehmung Steuern eingetrieben, so kann die Urhirtin es erlauben, dass die Murmeln hierfür aus ihrem Beutel statt aus dem Lehensbeutel gezogen werden.
●●●●●●●●●●●●●●	11 grüne	
●	1 grüne	<b>Ursünde:</b> Wird die Urhirtin innerhalb eines Landes verletzt, kann sie, statt Murmeln aus ihrem eigenen Beutel zu ziehen, um sie durch schwarze Murmeln zu ersetzen, Murmeln aus dem Lehensbeutel ziehen und durch schwarze ersetzen. Wird sie innerhalb eines Landes in Todesgefahr gebracht, so werden die Murmeln hierfür immer aus dem Lehensbeutel gezogen.
●●	2 blaue	
○○	2 weiße	
●●	2 goldene	

Wer ihn kennt, hat auch Pferde kotzen sehen.

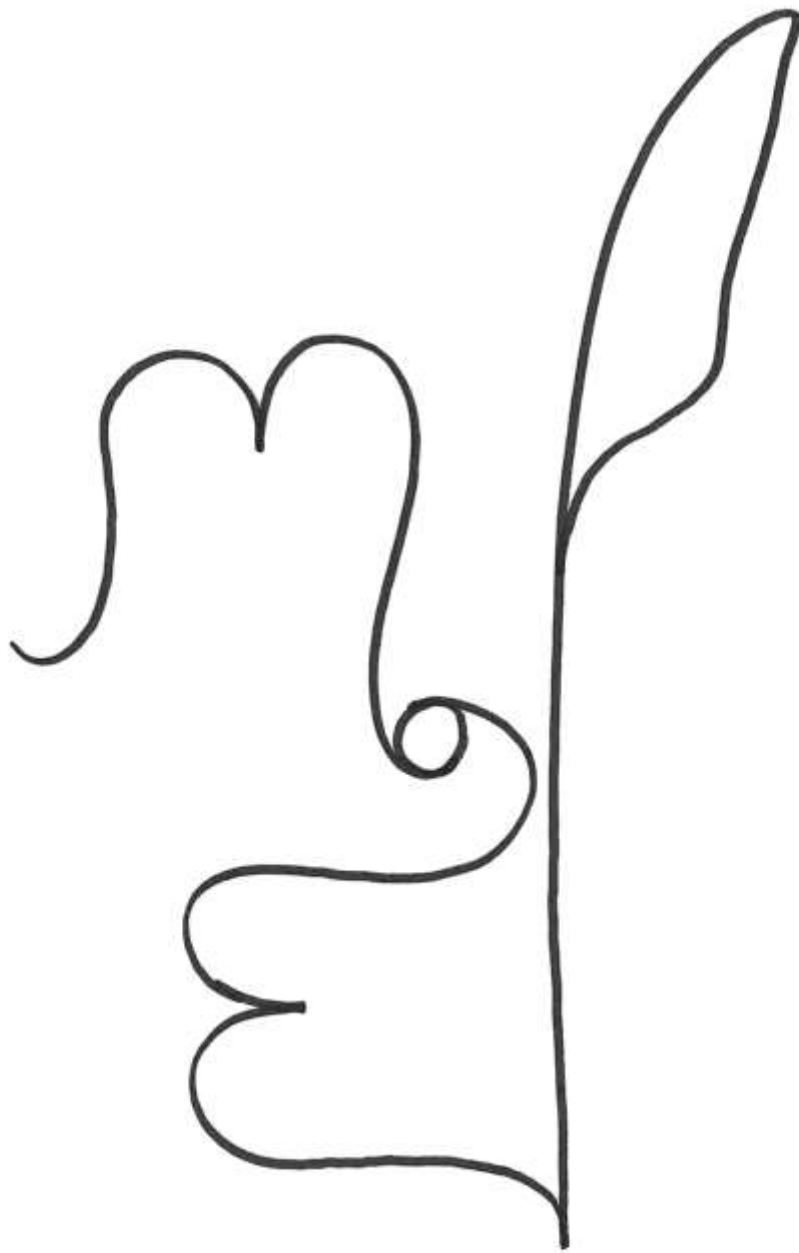
## Der Zentaurensäufer

Der Beutel dieses weinseligen Barbaren enthält 15 Murmeln:

●●●●●	5 rote	<b>Saufgelage:</b> Der Zentaurensäufer kann eine Münze opfern, damit er und beliebige Verbündete sich betrinken können. Alle Betrunkenen dürfen je eine gezogene grüne, blaue, und schwarze Murmel als rot werten, müssen aber alle weiteren gezogenen grünen und blauen Murmeln sowie alle gezogenen weißen Murmeln als schwarz werten.
●●●●	4 grüne	
○○○	3 weiße	
●●●	3 schwarze	



**Heere**



*Jenseits des Nichts fanden sie ungesehene Wehr.*

## Das Arsenal der Leere

Der Heeresbeutel dieser imaginiert Bewaffneten enthält 15 Murmeln.:

●●	2 rote	<b>Undenkbar Waff:</b> Gegen das Opfer einer Münze aus der Kriegskasse kann das Arsenal der Leere in einer Schlacht mit seinen gezogenen weißen Murmeln Verluste beim gegnerischen Heer anrichten, so als ob sie farbig wären. Diese Verluste können nicht reduziert werden.
●●	2 grüne	
●	1 blaue	
○○○○○ ○○○○	9 weiße	
●	1 schwarze	

*Unter Farnbannern sammeln sich florale Wappenschilde, unzählig die stolzen Namen ihrer schönen Geschlechter.*

## Das Blumenheer

Der Heeresbeutel dieser dornen- wie farbenreichen Ritterschaft enthält 20 Murmeln:

●●●	3 rote	<b>Verwelken:</b> Sollte die Kriegskasse des Blumenheeres jemals keine Münzen enthalten, so wird das Heer augenblicklich zerstört.
●●●●●●●●	8 grüne	
●●●	3 blaue	
○○○	3 weiße	
●●●	3 goldene	

*Aus vollen Adern wollen wir schöpfen.*

## Die Blutorgie

Der Heeresbeutel dieser aufgegeilten Schlächter enthält 15 Murmeln:

●●●●●●●●●●●●●	11 rote	<b>Rot:</b> Jede von der Blutorgie gezogene schwarze Murmel richtet Schaden sowohl bei ihr und beim gegnerischen Heer an.
●		
●●●●	4 schwarze	



*Tüchtig für den Krieg, doch nur, wenn er sich nähert.*

## Die Bürgerwehr

Der Heeresbeutel dieser tüchtigen Besitzstandsverteidiger enthält 10 Murmeln:

- |      |            |   |
|------|------------|---|
| ●    | 1 rote     | <b>Reservisten:</b> Wird die Bürgerwehr als strategische Unternehmung weiter aufgerüstet, so zählen für die Unternehmung gezogene grüne Murmeln wie rote Murmeln. Befindet sich die Bürgerwehr außerhalb ihres Heimatlandes, erleidet sie Verluste, so als ob sie nicht versorgt worden wäre. |
| ●●   | 2 grüne    |   |
| oooo | 4 weiße    |   |
| ●●●  | 3 schwarze |   |

*Eine Masse hohler Fänge und Dolche aus denen ein Meer droht, sich in fremdes Fleisch und Blut zu ergießen.*

## Die Giftwelle

Der Heeresbeutel dieses unaufhaltsamen Schlangengewirrs enthält 10 Murmeln:

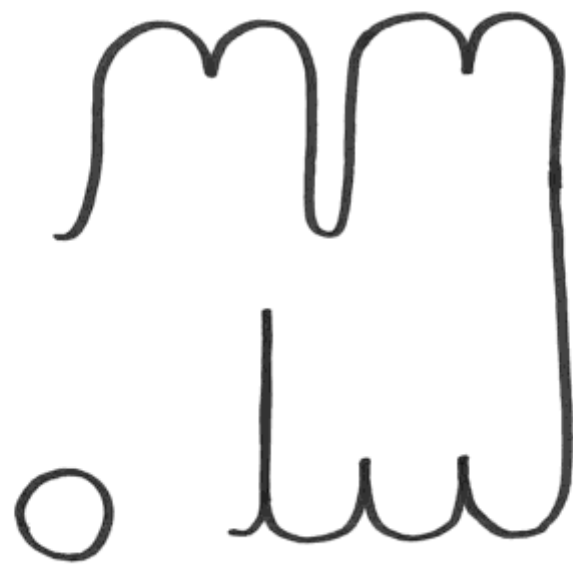
- |        |         |  |
|--------|---------|--|
| ●      | 1 rote  | <b>Die Dosis:</b> Von der Giftwelle angerichteter Schaden, der nicht verhindert wird, wird verdoppelt. |
| ●●●●●● | 6 grüne |  |
| ●      | 1 blaue |  |
| oo     | 2 weiße |  |

*Sie kreisen, die Schwingen dicht an dicht wie Zähne eines Sägeblatts stählern rasend.*

## Der Greifenzirkel

Der Heeresbeutel dieser fräsenden Schar enthält 10 Murmeln:

- |      |           |   |
|------|-----------|---|
| ●●●● | 4 rote    | <b>Schneidender Federsturm:</b> Ein gegnerisches Heer nimmt in jedem Fall mindestens so viel Schaden, wie der Greifenzirkel durch es nimmt. |
| ●●●  | 3 grüne   |   |
| ●    | 1 blaue   |   |
| o    | 1 weiße   |   |
| ●    | 1 goldene |   |



*Auf der umlaufenden Grenze zwischen den äschernen Gesichtern der nicht mehr und den wächsernen der noch nicht lebenden Kameraden steht, rosenwangig, stets nur ein auserwählter Vorkämpfer.*

## Das Jahr

Der Heeresbeutel dieser ewigen Eintagskrieger enthält 20 Murmeln:

●●●●●	5 rote	<b>Ein Tag nach dem anderen:</b> Das Jahr zieht immer nur eine Murmel für Schlachten. Kämpft eine Personnage in der ersten Reihe des Jahres, darf sie eine zusätzliche Murmel ziehen.
●●●●●	5 grüne	
●●●●●	5 blaue	
○○○○○	5 weiße	

*Sie tragen Helme, hohe, spitze, dazu die Roben, lang, aus Ketten und der schwere Stab aus Eisen des Infanteriemagisters.*

## Das Kollegium

Der Heeresbeutel dieser mächtigen Magophalanx enthält 10 Murmeln:

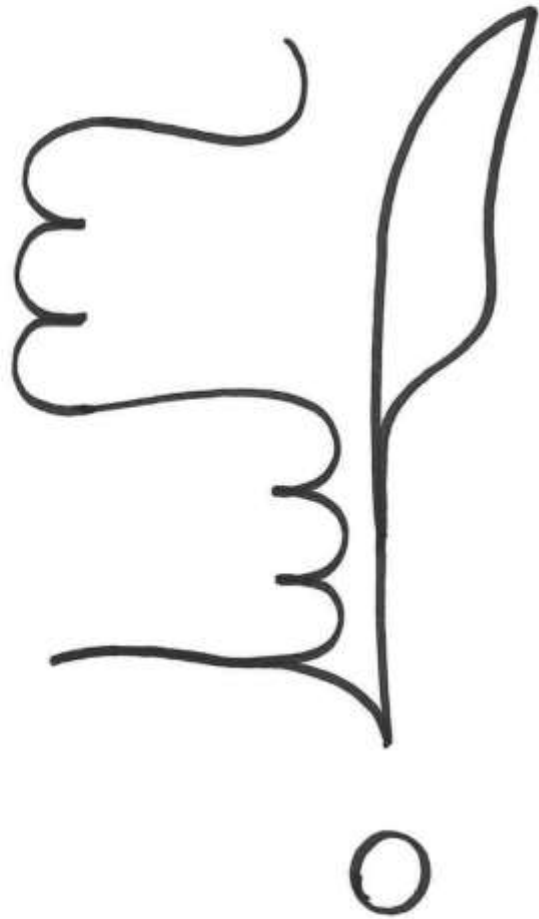
●●●●●	5 rote	<b>Zauberschlachtreihe:</b> Das Kollegium darf wahlweise seine in der Schlacht gezogenen roten Murmeln als blaue Murmeln behandeln oder seine gezogenen blauen Murmeln als rote.
●●●●●	5 blaue	

*Sie sähten Eisen und Hunger war ihre Ernte.*

## Der Speerwald

Der Heeresbeutel dieses geduldigen Gewalthaufens enthält 15 Murmeln:

●●●●●	5 rote	<b>Zerstörendes Wachstum:</b> Ist der Speerwald an einer strategischen Unternehmung zum Ausplündern eines Landes beteiligt, so profitiert er von Heilung gleich der Anzahl Murmeln, die für die Unternehmung gezogen wurden.
●●●●●●	6 grüne	
○○	2 weiße	
●●	2 schwarze	



*Ein ruheloser rassischer Imperativ, der uns mit Schicksalsschwere den Drang nach den Sternen befiehlt.*

## Der Sternensturm

Der Heeresbeutel dieser gewöhnlichen Raummörder enthält 15 Murmeln:

●●●●●	5 rote	<b>Rastlos:</b> War der Sternensturm, seitdem er das letzte Mal versorgt wurde, an keiner Schlacht beteiligt, so sind doppelt so viele Münzen für die Versorgung notwendig. War er an mindestens zwei Schlachten beteiligt, fällt keine Versorgung an. Wird der Sternensturm unzureichend versorgt, so müssen Murmeln gegen schwarze Murmeln getauscht werden - der Sternensturm kann weder Murmeln vollständig aus seinem Beutel entfernen, noch kann es zur Meuterei kommen.
●●●	3 grüne	
●	1 blaue	
○○	2 weiße	
●●●	3 schwarze	
●	1 goldene	

*Der alten Heldentat verdanken sie ihr Nomadendasein, den Eltern die bronzenen Pfeile.*

## Der Stymphalidenzug

Der Heeresbeutel dieser geflügelten Wanderer enthält 10 Murmeln:

●	1 rote	<b>Fliegender Überfall:</b> Wenn der Stymphalidenzug drei oder weniger Murmeln für eine Schlacht zieht, dann wird er so behandelt, als ob er eine weitere rote oder grüne Murmel gezogen hätte.
●●●●	4 grüne	
○○○	3 weiße	
●●	2 schwarze	

*Sturmhörner schallen durch die Nacht und über den Himmel geht die Hatz.*

## Die wilde Jagd

Der Heeresbeutel dieser rasenden Gewitterwolken enthält 25 Murmeln:

●●●●●	5 rote	<b>Ein Sturm über Wälder und Felder:</b> Die wilde Jagd kann die Anzahl der Murmeln bestimmen, die ein gegnerisches Heer für eine Schlacht zieht. Die wilde Jagd beteiligt sich niemals an Belagerungen.
●●●●●●●	7 grüne	
●●●●●	5 blaue	
○○○	3 weiße	
●●●	3 schwarze	
●●	2 goldene	



## **Heerführer**

fmo

*Das Winkelmaß ist ihr Feldherrnstab.*

## Die Artilleristin

Der Beutel dieser kriegerischen Rechenkünstlerin enthält 20 Murmeln:

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

**Feuerplan:** Wenn ein von der Artilleristin geführtes Heer eine belagerte Festung beschießt, wird eine zusätzliche Murmel aus dem Beutel der Festung gezogen und durch eine schwarze Murmel ausgetauscht.

*Ihre schweißkalte Stirn tropfnass vor angestrenzter Begierde.*

## Die kalte Priesterin

Der Beutel dieser fiebrigen Prophetin enthält 20 Murmeln:

- 2 rote
- 5 grüne
- 7 blaue
- o 1 weiße
- 4 schwarze
- 1 goldene

**Klamme Predigt:** Die kalte Priesterin kann von einem von ihr geführten Heer in der Schlacht gezogene weiße Murmeln als blaue Murmeln werten, erleidet aber für jede Murmel so gewertete Murmel selbst eine Verletzung.

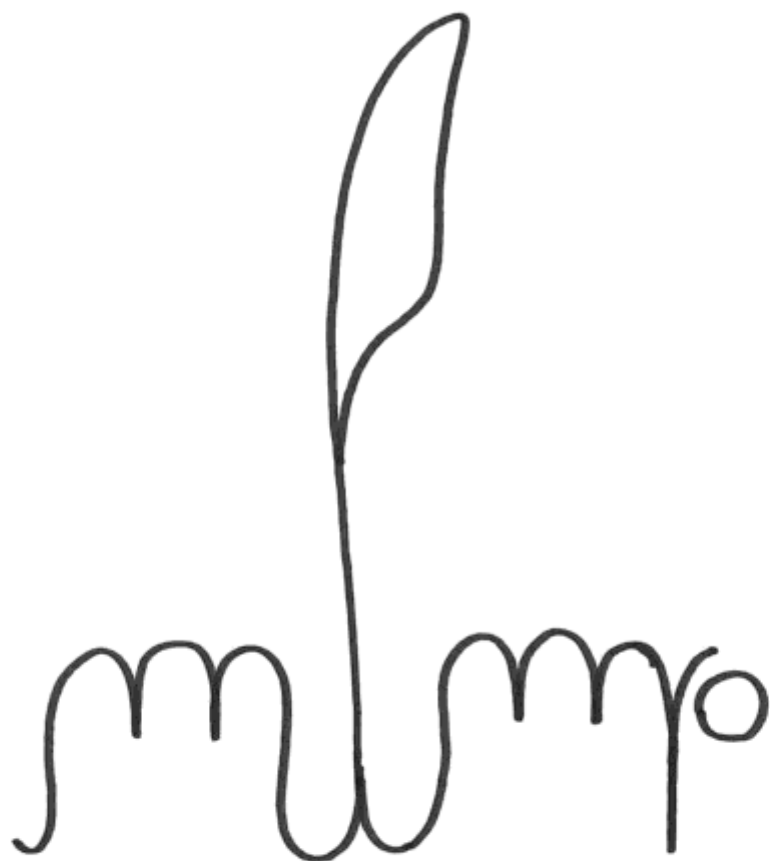
*Die auf seinen Befehl verübten Brutalitäten nennt er Kultur.*

## Das Oberkommando

Der Beutel dieses obersten Kriegisleiters enthält 15 Murmeln:

- 9 grüne
- ooooo ooo 8 weiße
- 3 schwarze

**Kriegsplanung:** Ein vom Oberkommando geführtes Heer darf eine gezogene rote, grüne oder blaue Murmel als eine andere Farbe werten. Wenn alle vom Heer gezogenen Murmeln die gleiche Farbe haben, erhält das Oberkommando Erfahrung in Höhe der gezogenen Murmeln.



*Befreit nach Äonen aus inerter Gruft ist seine ewige Macht preisgegeben dem Verfall.*

## Der rostende König

Der Beutel dieses oxidierten Ozymandias enthält 20 Murmeln:

- 9 rote **Verfall:** Der rostende König kann keine Heilung erhalten.
- 6 grüne
- 3 blaue
- 1 schwarze
- 1 goldene

*Einsam steht sie in der Brandung von Gebeten ein letzter Fingerzeig.*

## Die Säule

Der Beutel dieser hochaufragenden Kriegssikone enthält 10 Murmeln:

- 1 rote **Verehrung:** Für jede von dem von ihr geführten Heer in der Schlacht gezogene weiße oder blaue Murmel darf die Säule eine zusätzliche Murmel für Heeresführung ziehen.
- 3 blaue
- 2 weiße
- 1 schwarze
- 3 goldene

*Befehlend mit der Peitsche, die er selber spürt.*

## Der Sklavengeneral

Der Beutel dieses erzwungenen Unfreiheitskämpfers enthält 20 Murmeln:

- 9 rote **Brutale Disziplin:** Ein vom Sklavengeneral geführtes Heer wird nur zerschlagen, wenn alle gezogenen Murmeln schwarz sind. Nach der Schlacht erleidet das Heer zusätzliche Verluste in Höhe der - nicht durch Heeresführung ausgeglichenen - schwarzen Murmeln, die das Heer während der Schlacht gezogen hatte.
- 7 grüne
- 1 blaue
- 2 weiße
- 1 schwarze



## Kompression

Kompression

Eingebrannt (in den Nebeln des Saturn)

sinkt das Wort

diamantengleich

regengleich

in

die

Tiefe

(in den Tiefen des Saturn)

Verdichtung.

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

Aber es ist ja mehr als nur ein Wort.

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

Es ist aufwändig, anstrengend und unproduktiv.

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

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

Kompression ist genau eine dieser stillen Ideen.

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

(Ein Gedankentumor.)

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

Verdichtung.

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

Und zwar ein Experiment in *verdichteten* Formen.

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

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

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

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

Die Beschreibung so zusammengepresst, verdichtet, formalisiert.

Verdichtete Formen.

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

Informationsverdichtung.

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

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

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

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

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

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

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

Das Spiel als gemeinsamer Ausdruck.

gemeinsam, zusammen  
Ausdruck, Druck  
zusammendrücken

Kompression

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

Das Monstropoetikon **ist** Kompression.

Systematika

Ordnungen, Kodierungen - Kompression.

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

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

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

Humanoiden) zu finden;

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

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

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

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

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

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

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

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

Geschlechtlichkeiten

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

der, die, das

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

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

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

Kompression.

## An den Grenzen des Sagbaren

Wir hatten kein Wort dafür  
wie grün das Gras  
auf der anderen Seite  
des Zaunes war.

Der Kreis schließt sich und trennt, grenzt ab,  
Innen und Außen.

Innen das Gesagte, und Außen das Ungesagte  
(das Unendliche).

Das Formenexperiment - die Kompression - des  
Monstropoetikons verlangt, dass viel ungesagt  
bleiben muss. Mehr noch als ohnehin, zwangs-  
läufig, in einem (un-)fertigen, damit endlichen,  
Text ungesagt bleiben muss. Fraktal ist die Vor-  
stellung, nicht der Text.

Den wenigen erlaubten, begrenzten, Worten  
kommt es zu, als Kristallisationskerne, als Aus-  
gangspunkte diese Grenzen zu öffnen, Tore auf-  
zustoßen zu Vorstellungen, die sich im Wegfall  
des Drucks durch die (Text-)Formen explosions-  
artig (wieder?) entfalten können.

Oder auch nicht. Vielleicht bleibt das Wort tot.

Nur weil sich für mich aus den wenigen Sprach-  
und Farb- und Regelfetzen, den bemühten Na-  
men und bemühteren Versen, die ich selbst ver-  
dichtet habe, die ausgefällt aus meiner  
(über)sättigten Vorstellung sind, diese Vorstel-  
lungen wieder rekonstruieren kann, sie abrufen  
kann - und da ist die Frage noch nicht beantwor-  
tet, wie konsistent selbst diese jeweiligen Rekon-  
struktionen (Neukonstruktionen?) miteinander  
sind -, sagt das nichts darüber ob und wie und  
was andere daraus machen (können, wollen).

Die Grenze des Sagbaren, die nicht überschritten  
wird. Undurchlässig. Und damit ein weitgehen-  
des Informationsembargo bedeutend. Wir ma-  
chen uns unser eigenes Bild von der Welt auf der  
anderen Seite. Oder wir denken uns: Es kann die  
Reise nicht wert, es gibt nichts auf der anderen  
Seite.

Und dann ist da die andere Grenze des Sagbaren.  
Die poröse. Die verletzte Grenze.

Das ganze Monstropoetikon, schon zuvor, aber  
mit Störe meine Kreise nicht nur noch mehr, ist

eine Aneinanderreihung von Grenzverletzungen.

Es vereint vieles von Verschiedenen nicht am Tisch, nicht im Spiel Gewolltes. Das zum Unsagbaren stilisierte, erhobene. Das, was "wir" nicht hören wollen, was "wir" nicht - im Spiel - gesagt hören wollen, womit "wir" uns nicht belasten wollen, womit "wir" uns nicht konfrontiert sehen wollen. Das, über das "wir" einen Schleier legen, gegen das wir eine Grenze ziehen wollen.

Es versammelt Sprachbilder von Dingen, die gefürchtet und die fetischisiert und die gewollt und die abgelehnt werden.

Es ist politisch und apolitisch.

Es bricht Geschlechterrollen und zementiert sie.

Es leugnet den freien Willen und betreibt Täter-Opfer-Umkehr.

Es schreibt "Völkern" besondere Kräfte zu und gießt "rassistische" Auserwähltheit in Regeln.

Es übt sich in Ambiguitäten und in einfachen Erklärungen.

Es spielt mit faschistischer Sprache und revolutionärer Gewalt.

Es präsentiert das Fremde und die Fremdenfeindlichkeit.

Und immer wieder Hass Hass Hass.

Seine Gestaltung ist nicht barrierearm, seine Sprache ist nicht einfach und nicht gerecht.

Es ist verkünstelt und obskurantistisch, hermetisch versiegelt und opak.

Die Liste ist lang.

Es hat Spinnen und Schlangen und Parasiten, Sklaverei und Genozid und Biologismen, Sex und Drogen und Musik, Kindestod und Unterdrückung und Frauenverachtung, Gewalt und Krieg und Tod, Mord und Gier und Hass (Hass Hass), Fortschrittsgläubigkeit und Genmanipulation und Atomkrieg, Blut und Krebs und Krankheit, Technologiefeindlichkeit und Religion und Fanatismus, Ausbeutung und Folter und Kolonialismus. Es hat keine Geckos. Geckos wären zu viel.

Die Liste ist lang und dabei stehen auf ihr nur die Dinge, die ich selbst darin lese (die ich dort hineingeschrieben - hineinkodiert - habe), die Form aber, die danach verlangt soviel davon unausgesprochen zu lassen, so viel unsagbar macht, verlangt gleichzeitig danach eigenes hineinzulesen.

Mehr als ich je selbst gewusst, gedacht, gesagt hätte.

Sie verlangt eine Grenze zu überschreiten, zwischen Geschriebenem und Gedachtem und Gespieltem.

Wer weiß, was Andere noch alles hier finden und was alles unentdeckt bleibt - bleiben muss, weil es für sie gar nicht existiert.

Die Grenze des Sagbaren verläuft zwischen Formen und Inhalten.

Und so stehen wir (keine "") wieder vor der Kompressionsgrenze, dem schier unüberwindbaren Gravitationswall. Die Grenze zum Nichts.

Sind sind alle hier.

Es ist alles hier.

Entgrenzung (des Spielbaren).







*Ich kreise um Gott, um den uralten Turm,  
und ich kreise jahrtausendlang,  
und ich weiß noch nicht: bin ich ein Falke, ein  
Sturm  
oder ein großer Gesang.*

Rainer Maria Rilke, Ich lebe mein Leben in wachsenden Ringen

