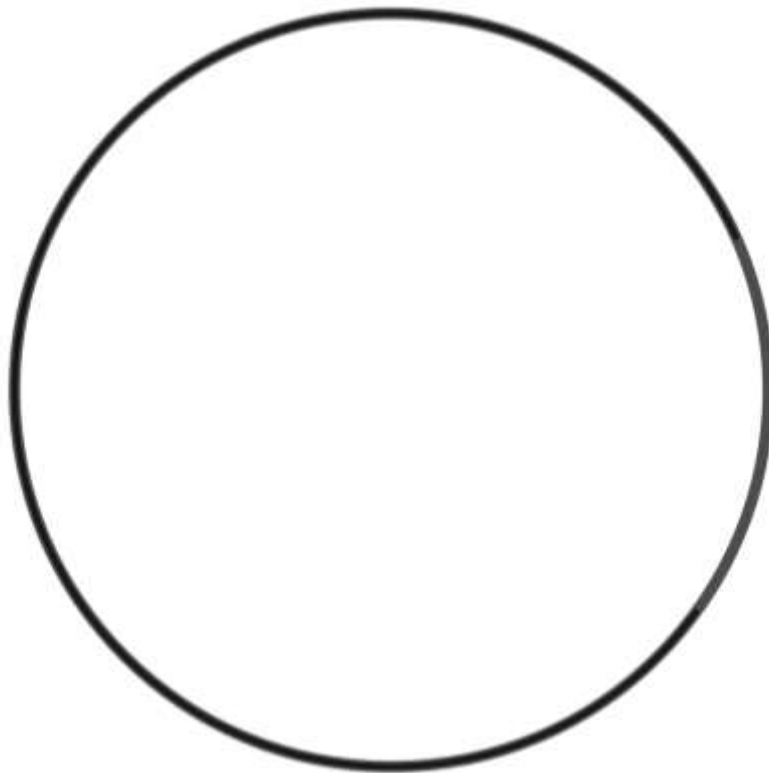


Monstropoetikon

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

Einleitung	7	Das Messerohr	38
Monster in Beutelschneider	7	Das Nekrosekt	38
Versionsgeschichte	7	Die neue Haut	40
Gegner	9	Die Ofengeburt	40
Große und kleine Beutel	9	Der Oger	40
Gruppen	9	Das Ogerblag	42
Besondere Fähigkeiten	9	Der Ork	42
Beute	10	Das Orkengör	42
Beginn eines Kreises	12	Die Riesenlibelle	44
Einfache Gegner	14	Die Salzmumie	44
Die Achatwölfin	16	Das Schattentier	44
Das Affenhirn	16	Die Schleimpilznympe	46
Der Affenmensch	16	Der Schwingenhund	46
Die alte Haut	18	Das Skelett	46
Die blaue Äffin	18	Die süße Haut	48
Der Blutadler	18	Die Teetänzerin	48
Das Chamaeleon	20	Das Totholz	48
Die Dunkelmuschel	20	Der Troll	50
Die Einwohnerin von Gnomorrah	20	Das Trollekel	50
Der Elf	22	Der Veteran der Verloschenen Türme	50
Das Erdfeuer	22	Das Wespennest	52
Der Falkensoldat	22	Das Wildschwein	52
Das Flusspferd	24	Der Wolf	52
Das Froschpferd	24	Der Zombie	54
Der geflügelte Gorilla	24	Der Zwerg	54
Der Gnom	26	Das Zwerglein	54
Der Goblin	26	Besondere Gegner	56
Die Goblina	26	Der Affenwagen	58
Der Halbling	28	Der Ahnenwolf	58
Die Halblingsudelköchin	28	Der Alchemist	58
Die Hautgeißel	28	Die Ameiseneinbrecherin	60
Das Herbstmesser	30	Die Amöbe	60
Die Hexe	30	Das apothetische Tuberkel	60
Der Hirnmann	30	Die Ascheflocke	62
Der Hobgoblin	32	Der Astronom	62
Die Hobgoblinharemsdame	32	Das Atomfeuer	62
Die Käferkatze	32	Das Auge	64
Der Kobold	34	Der Basilisk	64
Das Koboldkuckucksei	34	Der Berserker	64
Das Kolonialgas	34	Das beseelte Astrolabium	66
Der Kriegshund	36	Der Besen	66
Die Landqualle	36	Das Biest	66
Das leuchtende Kind	36	Das bleierne Ding	68
Die Mäusekönigin	38	Die blinde Schlange	68

Die Blutbuchhalterin	68	Die Gezeitenkrone	98
Das Blutkehlchen.....	70	Der Ghul.....	98
Das blutlose Böse	70	Der Gladiator.....	100
Das böse Blut.....	70	Das Glaswesen	100
Die böse Fee.....	72	Das Glockenspiel	100
Das brennende Herz des Sommers	72	Der Golem	102
Der brennende Pegasus	72	Der Golemmeister.....	102
Der brünierte Zauberer	74	Die Gossenmuse.....	102
Der Brunnenteufel.....	74	Der Gravopode.....	104
Das celestische Orchester	74	Die Grubenäffin.....	104
Das Chaos	76	Die grüne Leuin	104
Die Chimäre.....	76	Das Hämogoblin	106
Die Chronolarve.....	76	Die Harmonie	106
Das Dämonenschwert	78	Die Hautmutter	106
Das diamantene Grauen.....	78	Die Hautquelle	108
Das Ding im Schuh	78	Die Hautverbündete.....	108
Die Dornenkröte.....	80	Die Herrin der Tiefe.....	108
Der Drache	80	Das Hexenlicht	110
Das Drahtdickicht	80	Die Höhlenbiene	110
Das dritte Auge.....	82	Die Höllenmaschine der Zwietracht	110
Die Drud	82	Das Holzfällerhörnchen.....	112
Das Echo.....	82	Der Industriegolem	112
Der Echsenmensch	84	Das Irrlicht.....	112
Das Ei.....	84	Die Irrsinnige	114
Das Einhorn	84	Die Jugend.....	114
Der Eiszauberer	86	Der Kampfgeist.....	114
Das Elementar	86	Die Kloakenundine	116
Die Endlose.....	86	Die Klugheit.....	116
Das Endotherium.....	88	Die Knochenkatze	116
Der Feuerhund	88	Der Kometenschädel.....	118
Der Feuersäher.....	88	Das kosmische Sediment.....	118
Das finale Fluidum	90	Der kriegsgegürtete Gott	118
Die Fischerin	90	Der Krötengott	120
Der fliegende Löwe	90	Das Lächeln	120
Der Fontanellentaucher	92	Das Leben.....	120
Das Fragment	92	Die Lotosmeisterin	122
Das Fremde	92	Die Luftzecke.....	122
Der Frostriese.....	94	Der Mann vom ungelesenen Buch	122
Das Funkeln	94	Der Mantikor.....	124
Der Galgenbaum	94	Die Marodeurin.....	124
Die Gallenbuchhalterin.....	96	Die Maulquappe.....	124
Das Gefäß der Leere.....	96	Das Mausoleumsheimchen	126
Das Gespenst.....	96	Die Medusa	126
Das Gewitter	98	Der Meuchling.....	126

Die Miasmasylphe	128
Das Mondkalb	128
Das Monster im Eichenwald	128
Die Mumie	130
Der Nekromant.....	130
Das Nest	130
Das Nichts.....	132
Die Ofenhure	132
Das Ofenmännlein	132
Das Opfer	134
Das Orakel	134
Das ordnende Haus	134
Die Panzerwache.....	136
Das Phosphorglühwürmchen	136
Der Pirat	136
Der Porzellanmönch	138
Die Porzellanpäpstin.....	138
Der Porzellanritter	138
Der Porzellanwanderer	140
Das Praezoon.....	140
Der Purpurwinker	140
Die Qualmücke	142
Der Quelldrache	142
Das Rad.....	142
Die Rieseneelster.....	144
Die Ritterschnecke	144
Das Ritual	144
Das rote Mammut	146
Das rote Zeichen.....	146
Die Rubinviper	146
Die Schauereule	148
Der Schicksalsgott	148
Der Schicksalsgott	148
Der Schleifhirsch.....	150
Die Schmerzwele	150
Die Schnabelschlange.....	150
Der Schneckencharmeur	152
Die Schneeflocke	152
Der schwarze Ritter	152
Das Schwertlamm.....	154
Das Sehungeheuer	154
Die sich verdickende Grafenschelle.....	154
Die Sonnenanbeterin.....	156
Die Sonnenfinsternis	156

Das Sonnenphantom.....	156
Das Spiegelbild	158
Der Spielzeugmacher	158
Der Spinnenträger	158
Der Stachelefant	160
Der Steinesser	160
Das Sterben	160
Die Sternenpest.....	162
Die Sternentochter.....	162
Die Sucht	162
Die Tätowiererin	164
Die Tempelsöldnerin	164
Das Tentakel.....	164
Die Töpferin	166
Das Torwiesel	166
Der Trommler.....	166
Der Uhrmacher	168
Der Uhrwerkderwisch	168
Die Ungerechtigkeit	168
Der Unheiler	170
Das universelle Gekröse	170
Das Unkraut	170
Der Unsterbliche	172
Der untote Wildschweinbraten.....	172
Der Vampir	172
Die Vampirrübe.....	174
Das Veilchen.....	174
Die Venusspinne	174
Das Verderben, das über Torstein kam.....	176
Das Vergessen	176
Der Verschwörer	176
Der Verwalter hohler Töne	178
Der Veteran der Alchemistenkriege.....	178
Der Veteran der Arena	178
Der Veteran des Hofes	180
Die Volkswaise	180
Der Waldbrand.....	180
Der Wandelbare	182
Die Weisheit	182
Der weiße Eber.....	182
Die Wernachtigall.....	184
Der Wespenbauer	184
Das Xenagon	184
Der Yakpriester	186

Die Zahnradspinne	186
Die Zauberspinne	186
Der Zehensammler	188
Die Zimtschnecke	188
Die Zinkpuppe	188
Heere	190
Die Affenvölkerwanderung	192
Der Bauernaufstand	192
Der blaue Schwarm	192
Das dunkle Aufgebot	194
Das Elfenbeinregiment	194
Das Expeditionskorps	194
Die Fiebergarde	196
Die fliegende Festung	196
Der Geistertross	196
Das Heer der Unschuld	198
Der Heerwurm	198
Das kanopische Gefolge	198
Die Krebslegion	200
Die Kristallflotte	200
Der Kupferstrom	200
Das Lanzengras	202
Der lebende Berg	202
Die makellose Horde	202
Das Opferheer	204
Der Orkstamm	204
Das Purpurregiment	204
Die Rattenplage	206
Die Räuberbande	206
Das Reserve-Fleisch	206
Der Ring	208
Die schwarze Reiterei	208
Die Skarabäengarde	208
Der Stoßtrupp	210
Das Strafbataillon	210
Der Wald	210
Heerführer	212
Der Befehl	214
Die Blutamme	214
Die graue Pharaonin	214
Der Herr der fliegenden Festung	216
Die Herrscherin	216
Das Idol	216
Das Kabinett	218

Der Räuberhauptmann	218
Das Schwert	218
Der Spalter	220
Das Tier der Götter	220
Die Trägerin des blauen Amuletts	220
Der Kreis schließt sich	222
Einfache Gegner	224
Die bändergepanzerte Wurmkriegerin	226
Der Baumwal	226
Das Feuerfohlen	226
Das goldene Blatt	228
Der Himmelshai	228
Der Hippogriff	228
Der Irrgläubige	230
Die Kettenkröte	230
Der Kraterteufel	230
Das Krokodil	232
Das Leichenwasser	232
Die Meineidechse	232
Das Quecksilber	234
Die Riesenfledermaus	234
Der Säulenapokalyptiker	234
Die stählerne Greifin	236
Das Tigerkind	236
Die Walkürenstute	236
Besondere Gegner	238
Der Alabasterlöwe	240
Die alchemische Helix	240
Das arkane Exsudat	240
Der Astralfisch	242
Die Basaltsphinx	242
Die bleiche Legatin	242
Die Drachin	244
Der Gefangene	244
Das göttliche Verlangen	244
Das Gottloch	246
Das Liquorsiegel	246
Der Marmorpilger	246
Der Meeresriese	248
Die Meisterschützin	248
Das Nachtgewirr	248
Das Phantasma	250
Der Schlangenbeschwörer	250
Die Traummade	250

Das Traumschwein	252
Die Urhirtin.....	252
Der Zentaurensäufer	252
Heere	254
Das Arsenal der Leere	256
Das Blumenheer	256
Die Blutorgie.....	256
Die Bürgerwehr	258
Die Giftwelle.....	258
Der Greifenzirkel	258
Das Jahr	260
Das Kollegium.....	260
Der Speerwald	260
Der Sternensturm.....	262
Der Stymphalidenzug	262
Die wilde Jagd.....	262
Heerführer	264
Die Artilleristin	266
Die kalte Priesterin.....	266
Das Oberkommando	266
Der rostende König	268
Die Säule.....	268
Der Sklavengeneral	268
Das Wort	270
Das Zentrum.....	270
Der Zyklopenkönig.....	270
Kompression	272
An den Grenzen des Sagbaren	277

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 abschlie-

ßenden 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.

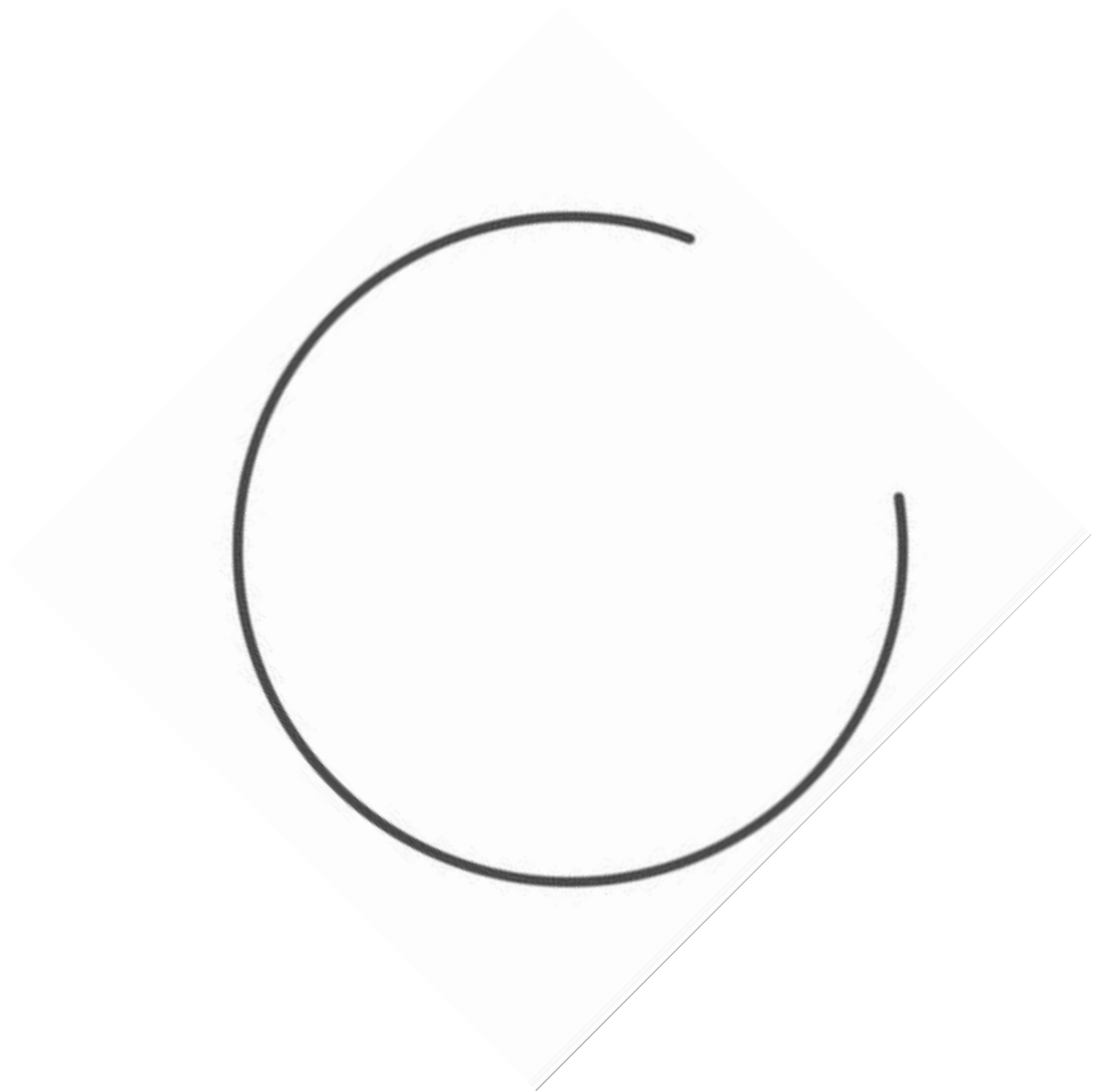
Besondere Fähigkeiten

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 Personnage, kann auch der Beutel eines Gegners zusätzlich auch Münzen enthalten.

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



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

● ●

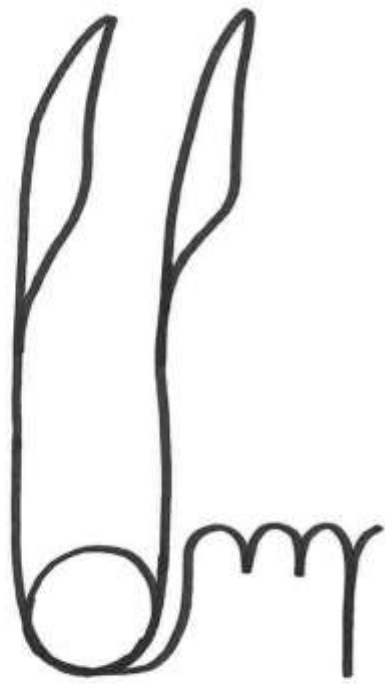
2 grüne

○ ○

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:

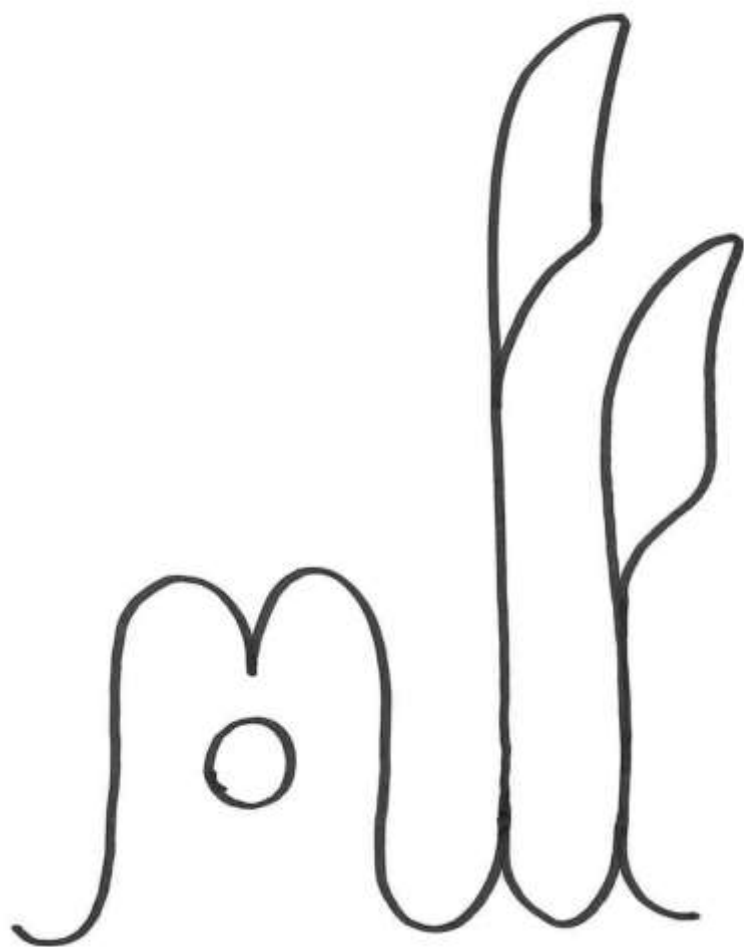
- | | |
|---------|------------|
| ● ● ● ● | 4 rote |
| ● ● ● ● | 4 grüne |
| ● ● ● | 3 blaue |
| ○ ○ ○ | 3 weiße |
| ● | 1 schwarze |

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

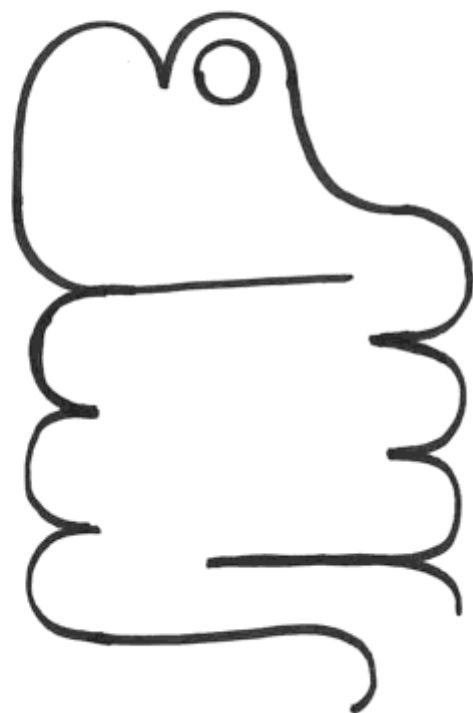
-  12 rote
-  2 blaue
-  1 schwarze

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:

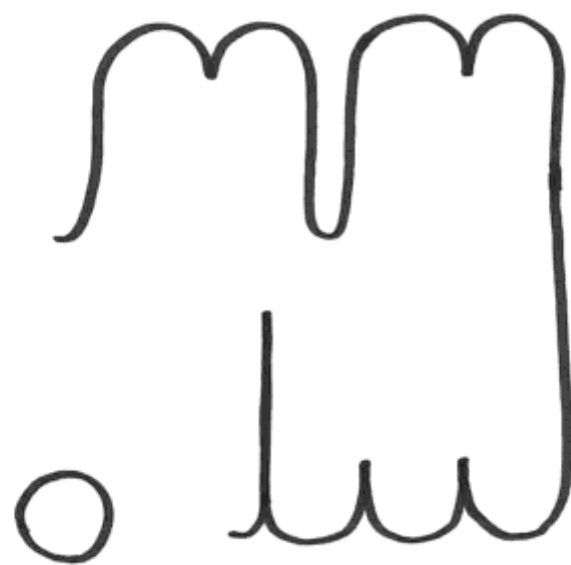
- ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● 13 rote
- ● 2 grüne
- 1 weiße
- ● ● 3 schwarze
- 1 goldene

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



Ein Schlund taucht auf.

Das Flusspferd

Der Beutel dieses übellaunigen Vielfraßes enthält 25 Murmeln:

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● 13 rote
● ● ●

5 grüne

ooooo o 6 weiße

- 1 schwarze

Im Springturnier kostet das Wasserhindernis den Sieg.

Das Froschpferd

Der Beutel dieses auf langen grünen Froschbeinen herumspringenden Pferdes enthält 10 Murmeln:

2 rote

●●●●● 5 grüne

ooo 3 weiße

Ein Kriegsherr, ungekrönt, bis auf das Silber seiner Schwingen.

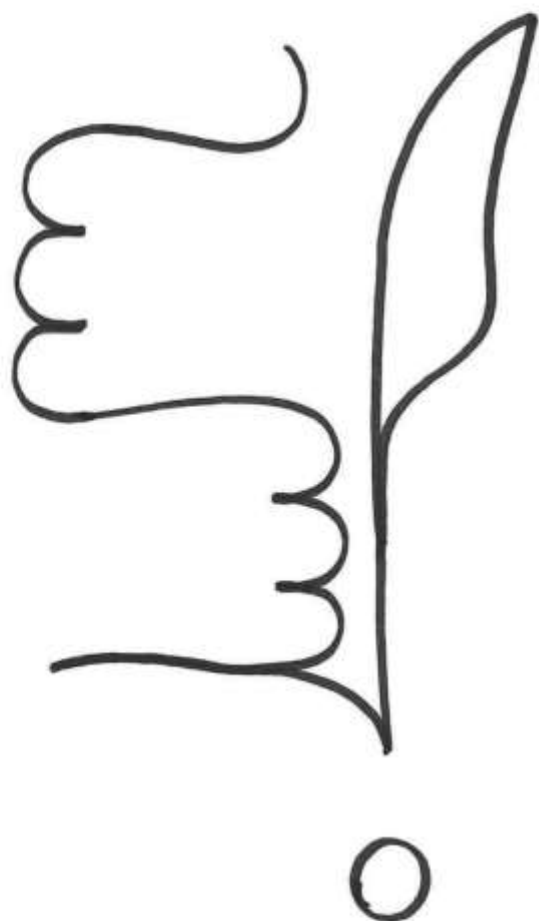
Der geflügelte Gorilla

Der Beutel dieses gewaltigen geschwingten Affen enthält 25 Murmeln:

●●●●●●●●●● 17 rote

6 grüne

oo 2 weiße



Fast kinderhaft klein aber diese Augen, diese Nase!

Der Gnom

Der Beutel dieses missgünstigen Männleins enthält 10 Murmeln:

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

Wunderlich zubereitet Kinder und kleine Tiere.

Der Goblin

Der Beutel dieses heimtückischen Räubers enthält 10 Murmeln:

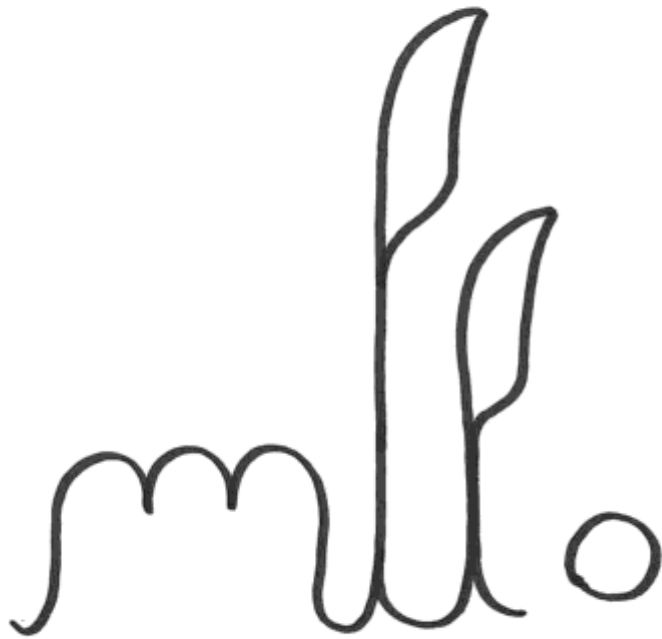
● ● ●	3 rote
● ● ●	3 grüne
○ ○	2 weiße
● ●	2 schwarze

Grüner Zucker schmilzt wehrhaft auf dem Lager.

Die Goblina

Der Beutel dieser hinterhältigen Marketenderin enthält 10 Murmeln:

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



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

Der Halbling

Der Beutel dieses gefräßigen Diebes enthält 10 Murneln:

- 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 Murneln:

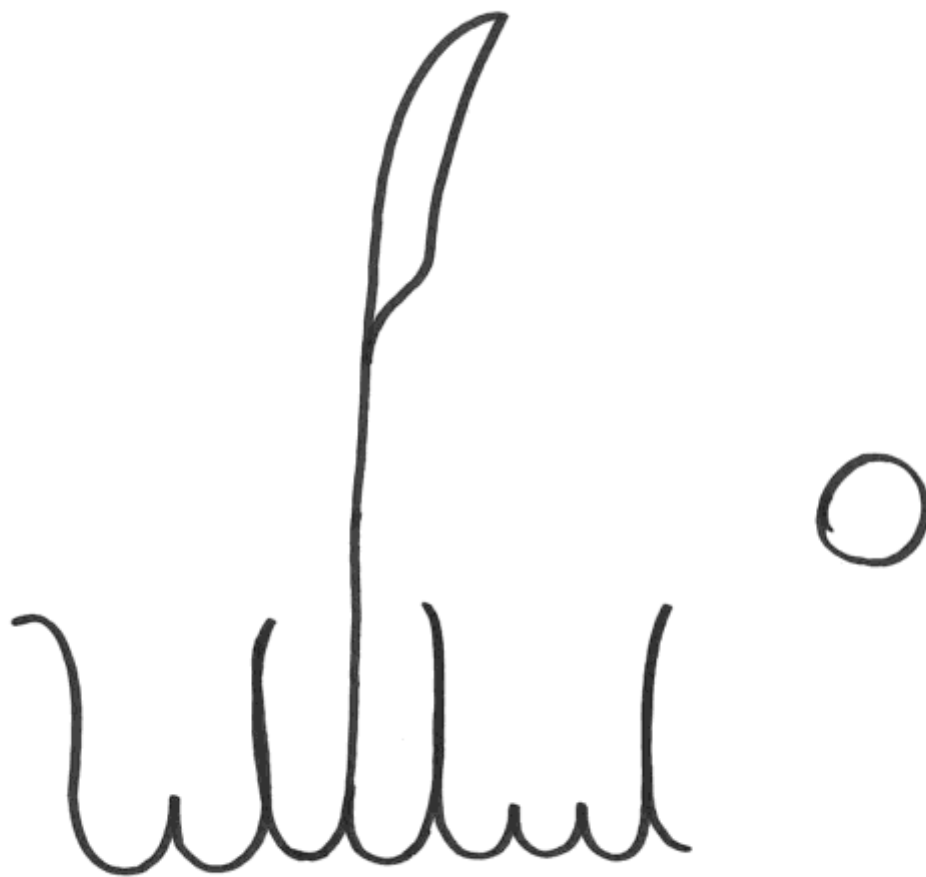
- 6 grüne
- 1 blaue
- oo 2 weiße
- 1 schwarze

Schwielige vernarbte Riemen schlagen in Streifen wie sich selbst.

Die Hautgeißel

Der Beutel dieser lebendigen Peitsche enthält 15 Murneln:

- 5 rote
- ooooo ooo 8 weiße
- 2 schwarze



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

Das Herbstmesser

Der Beutel dieses Henkers der jährlichen Revolution enthält 15 Murmeln:

- | | |
|------------|------------|
| ●●●●●●●●●● | 9 rote |
| ●● | 2 grüne |
| ○ | 1 weiße |
| ●● | 2 schwarze |
| ● | 1 goldene |

Spurlos verschwunden - Knochenbrot und Salbenfett, nichts wird verschwendet.

Die Hexe

Der Beutel dieser üblen Zauberin enthält 20 Murmeln:

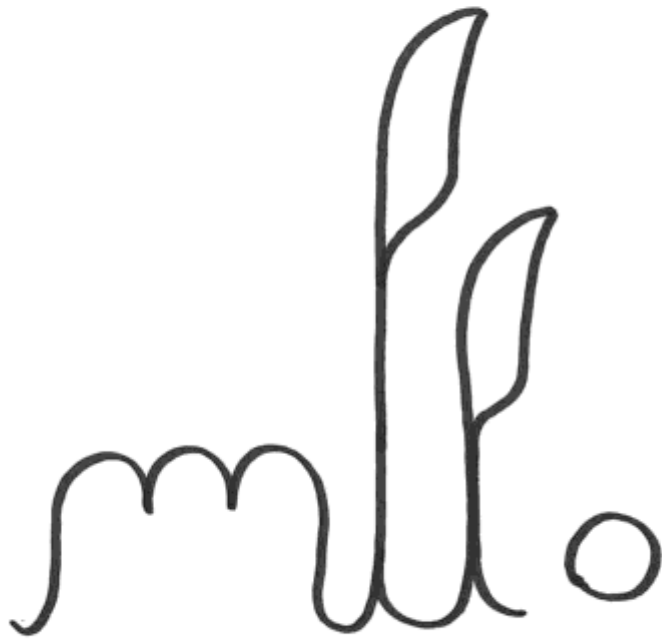
- | | |
|----------|---------|
| ●● | 2 rote |
| ●●●●● | 5 grüne |
| ●●●●●●●● | 8 blaue |
| ○○○○○ | 5 weiße |

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

Der Hirnmann

Der Beutel dieses sinnlich brutalen Denkers enthält 10 Murmeln:

- | | |
|------|---------|
| ●● | 2 rote |
| ●●●● | 4 grüne |
| ●● | 2 blaue |
| ○○ | 2 weiße |



Flügel und Nägel, geschmiedete Raubvögel von Kopf bis Fuß.

Der Hobgoblin

Der Beutel dieses gnadenlosen Wegelagerers enthält 10 Murmeln:

- | | |
|-------|------------|
| ●●●●● | 5 rote |
| ●● | 2 grüne |
| ○○ | 2 weiße |
| ● | 1 schwarze |

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

Die Hobgoblinharemsdame

Der Beutel dieser verschleierten Räuberbraut enthält 10 Murmeln:

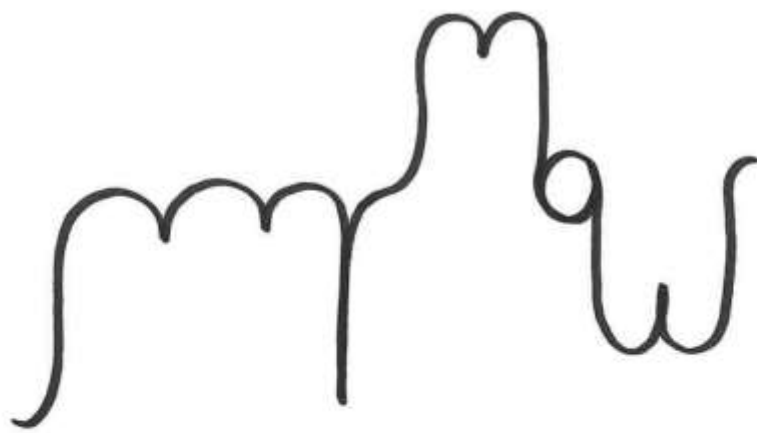
- | | |
|------|------------|
| ●●●● | 4 rote |
| ●●● | 3 grüne |
| ○○ | 2 weiße |
| ● | 1 schwarze |

Filigran geädert quellen aus ihrem Antlitz die Flügel.

Die Käferkatze

Der Beutel dieser schnurrenden, surrenden Träumerin enthält 10 Murmeln:

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



Blutige Kapriolen schlägt er dir ins Gesicht.

Der Kobold

Der Beutel dieses boshafte Schelms enthält 10 Murmeln:

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

Frisst die Haare und den Kopf gleich mit.

Das Koboldkuckucksei

Der Beutel dieses schief gewachsenen Plärrers enthält 10 Murmeln:

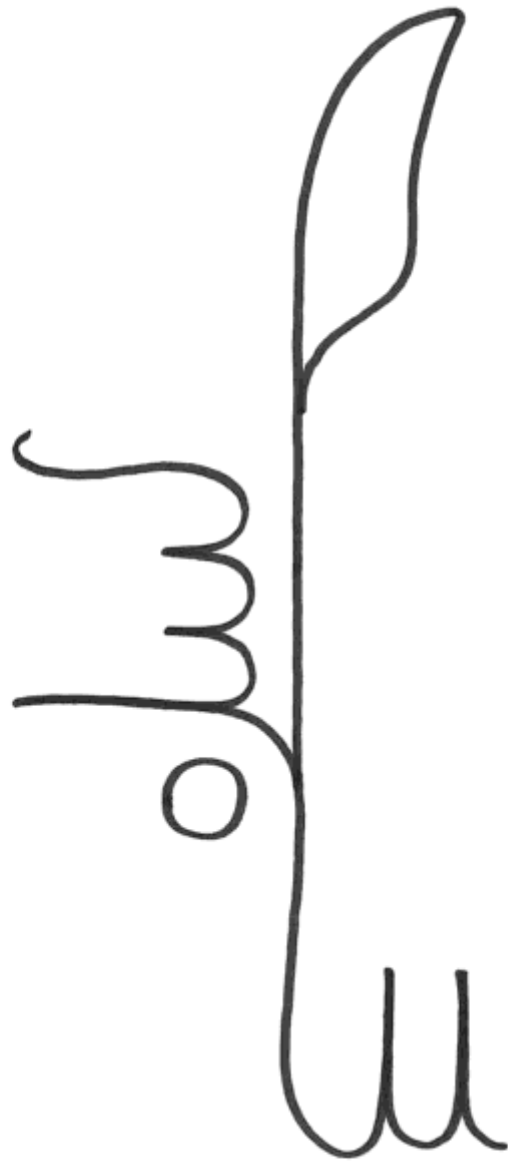
-  1 rote
-  3 grüne
-  2 blaue
-  4 schwarze

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

Das Kolonialgas

Der Beutel dieser denkenden Wolke enthält 25 Murmeln:

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



Weh dem, auf den er losgelassen.

Der Kriegshund

Der Beutel dieser treuen Mordbestie enthält 5 Murmeln:

● ● ●

3 rote

● ●

2 grüne

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

Die Landqualle

Der Beutel dieser zähglibbrigen Meduse enthält 5 Murmeln:

● ●

2 rote

●

1 grüne

○

1 weiße

●

1 schwarze

Ein Schein umgibt es, sichtbar auch ohne drittes Auge.

Das leuchtende Kind

Der Beutel dieses verheißungsvollen Sprösslings enthält 10 Murmeln:

●

1 grüne

○ ○ ○ ○ ○

5 weiße

● ● ● ●

4 goldene



Ganz zerquetscht die Krone in der Falle.

Die Mäusekönigin

Der Beutel dieser grauen Herrscherin enthält 5 Murmeln:

- ● ● 3 grüne
- 1 blaue
- 1 goldene

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

Das Messerohr

Der Beutel dieses elfischen Schurken enthält 10 Murmeln:

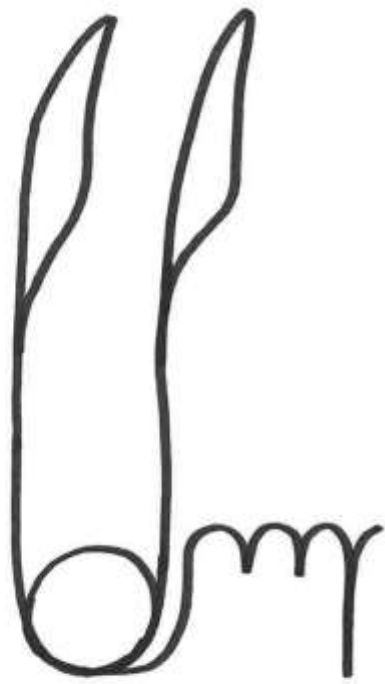
- ● ● ● 4 rote
- ● ● ● 4 grüne
- 1 blaue
- 1 weiße

Aus dem Jenseits krabbelt ein hohler Panzer.

Das Nekrosekt

Der Beutel dieses untoten Insekts enthält 5 Murmeln:

- ● ● ● 4 rote
- 1 grüne



Fleischlos auf der Suche nach Erfüllung.

Die neue Haut

Der Beutel dieser unberührten Grenze enthält 15 Murmeln:

●●

2 rote

●●

2 grüne

ooooo ooooo

10 weiße

●

1 schwarze

Verbrannt zur Welt gekommen.

Die Ofengeburt

Der Beutel dieses verkohlten Kindes enthält 15 Murmeln:

●●●●●

5 rote

●●●●●

5 blaue

●●●●●

5 schwarze

Der Oger ist nicht satt.

Der Oger

Der Beutel dieses brutalen Menschenfressers enthält 10 Murmeln:

●●●●●●●●

7 rote

ooo

3 weiße



Friss! Damit du groß und stark wirst!

Das Ogerblag

Der Beutel dieses menschenfressenden Halbstarken enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 rote

ooooo

5 weiße

Ein blutiger Spiegel, schweinsäugig, grunzend, Menschenschlachter.

Der Ork

Der Beutel dieses wilden Mordbrenners enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 rote

●

1 grüne

oo

2 weiße

●●

2 schwarze

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

Das Orkengör

Der Beutel dieses grausamen Ferkels enthält 10 Murmeln:

●●●

3 rote

●

1 grüne

ooo

3 weiße

●●●

3 schwarze

fmo

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

Die Riesenlibelle

Der Beutel dieser bissigen Jungfer enthält 15 Murmeln:

●●●●●●

6 rote

●●●●●●

6 grüne

○○

2 weiße

●

1 schwarze

Nackt und doch nicht weniger bereit für die Ewigkeit.

Die Salzmumie

Der Beutel dieses verkrusteten Leichnams enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●

11 rote

●

●●●●

4 grüne

●

1 blaue

○○○○

4 weiße

Im Dunkel frei von allen Zwängen.

Das Schattentier

Der Beutel dieses ungesesehenen Nachträubers enthält 10 Murmeln:

●●●

3 rote

●●●

3 grüne

●●

2 blaue

●●

2 schwarze



Aus ihrem Fruchtkörper fließt verführerisch jene Göttin zärtester Strukturen.

Die Schleimpilznymphe

Der Beutel dieser protoplasmageborenen Begleiterin enthält 15 Murmeln:

● ● ●	3 rote
● ● ● ●	4 grüne
● ● ● ●	4 blaue
○ ○ ○	3 weiße
●	1 goldene

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

Der Schwingenhund

Der Beutel dieses treuen Flugbegleiters enthält 10 Murmeln:

● ● ● ●	4 rote
● ● ● ● ●	5 grüne
○	1 weiße

Kraft steckt wieder in den morschen Knochen unheilvoll.

Das Skelett

Der Beutel dieses ewigen Kriegers enthält 10 Murmeln:

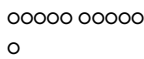
● ● ● ● ● ●	6 rote
● ●	2 grüne
● ●	2 blaue

fmo

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

Die süße Haut

Der Beutel dieser prall spannenden Obstschaale 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:

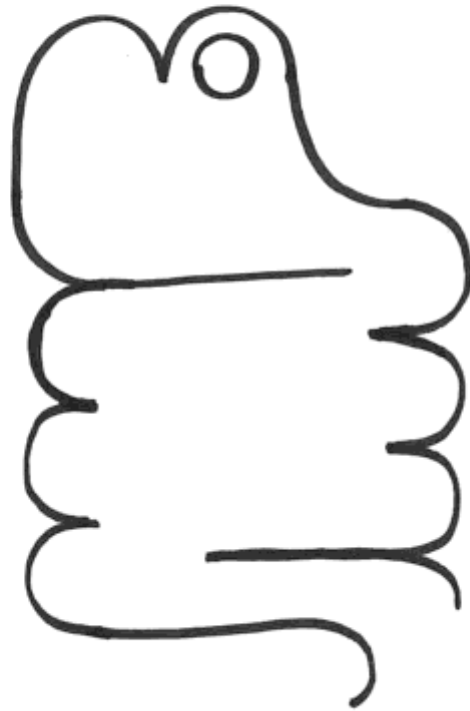
-  1 rote
-  7 grüne
-  1 blaue
-  1 goldene

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:

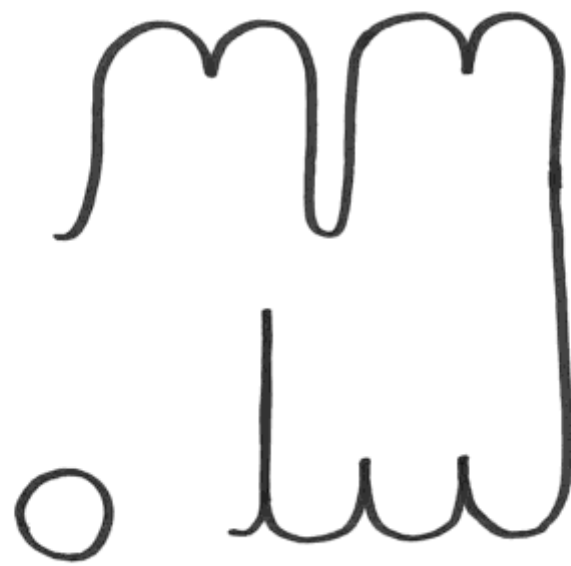
- 7 rote
- 2 grüne
- 1 schwarze

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:

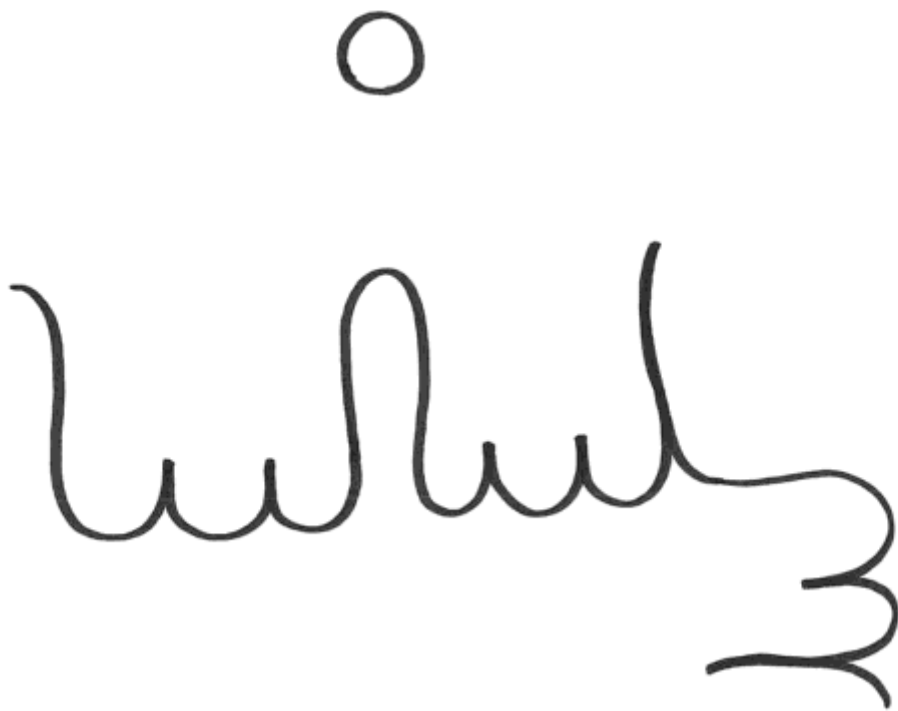
- 9 rote
- 5 grüne
- 1 schwarze

Der Winter knurrt mit gelben Augen.

Der Wolf

Der Beutel dieses grimmen Graupelzes enthält 5 Murmeln:

- 2 rote
- 3 grüne



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

Der Zombie

Der Beutel dieses wandernden Toten enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 rote

ooo

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

o

1 weiße

Alt geboren und weiter noch verschrumpft.

Das Zwerglein

Der Beutel dieses bärtigen Scheusals enthält 10 Murmeln:

●●●●

4 rote

●●●●

4 grüne

●

1 blaue

o

1 weiße

Besondere Gegner



Von livrierter Schar hinaufgezogen luftherrschaftlich zum Streite.

Der Affenwagen

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

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

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

Der Ahnenwolf

Der Beutel dieses grauen Alten enthält 25 Murmeln:

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

Hände voll Gold, ein großes Werk zu tun.

Der Alchemist

Der Beutel dieses geheimnisvollen Naturphilosophen enthält 20 Murmeln:

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

fmo

Am Ende fehlen selbst Krümel aus Ritzen.

Die Ameiseneinbrecherin

Der Beutel dieser insektenköpfigen Diebin enthält 10 Murmeln:

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

Verschlungen von der makrozellulären Umarmung zärtlicher Pseudopodien.

Die Amöbe

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

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

Entstofflicht verfeinernd bis zur Gotthaftigkeit.

Das apothetische Tuberkel

Der Beutel dieser transzendenten Einschmelzung enthält 10 Murmeln:

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



Zärtliche Vernichtung, erstickt, wen sie liebkost.

Die Ascheflocke

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

ooooo

5 weiße

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

●●●●●

5 schwarze

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

Der Astronom

Der Beutel dieses skrupellosen Himmelsmechanikers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●

7 grüne

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

●●●●●●

6 blaue

ooo

3 weiße

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

●●

2 schwarze

●●

2 goldene

Aus so kleinen Funken bricht ein unlöschbarer Brand.

Das Atomfeuer

Der Beutel dieses alles verzehrenden Brandes enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 rote

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

●●

2 blaue

o

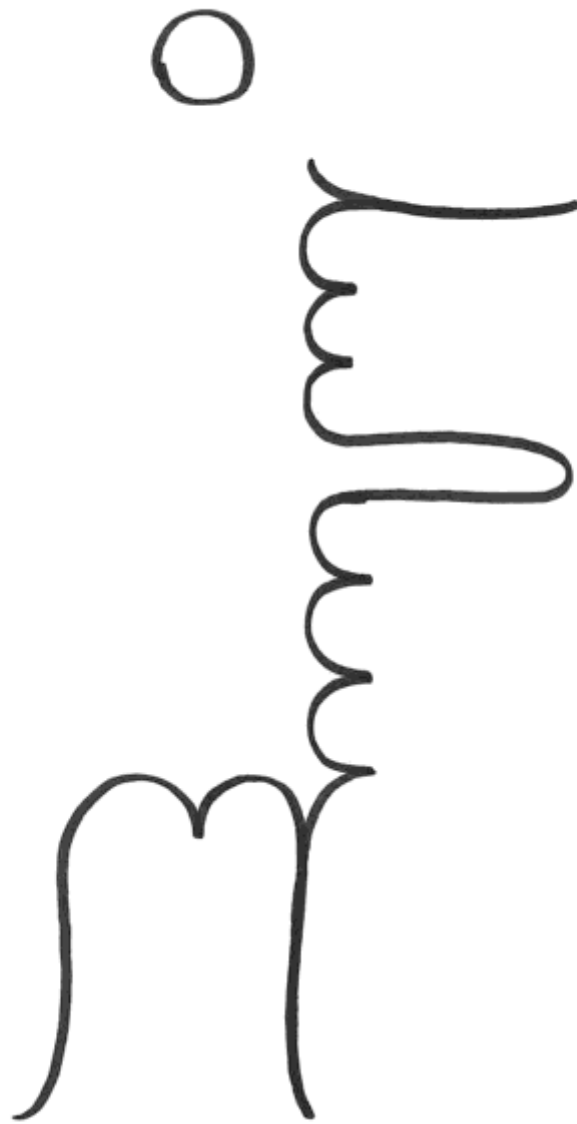
1 weiße

●

1 schwarze

●

1 goldene



Böser Blick, entkörper.

Das Auge

Der Beutel dieses schwebenden Augapfels enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 grüne

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

●●●●●

5 blaue

Unnatürlicher Schrei von dem niemand mehr erwacht.

Der Basilisk

Der Beutel dieses schrecklichen Hahnes enthält 10 Murmeln:

●●●

3 rote

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

●●●●

4 grüne

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

●●

2 blaue

●

1 schwarze

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

Der Berserker

Der Beutel dieses unaufhaltsamen Kämpfers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●
●●

12 rote

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

●●●

3 grüne

ooooo

5 weiße



Fluchbringend die eiserne Bahn der Ungestirne zeichnend.

Das beseelte Astrolabium

Der Beutel dieser teuflischen Apparatur enthält 20 Murmeln:

●●●●●

5 blaue

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

ooooo ooooo

10 weiße

●●●●●

5 schwarze

Die Geister, die ich rief.

Der Besen

Der Beutel dieses Wasserträgers enthält 8 Murmeln:

●●

2 rote

Seht, er ist entzwei: Nachdem er verletzt wurde, entstehen aus ihm zwei Besen. Dazu wird der Beutel des Besens in zwei gleich große Beutel geteilt. Jeder dieser beiden neuen Beutel enthält zufällig eine Hälfte der Murmeln aus dem Ursprungsbeutel.

●●●●

4 grüne

oo

2 weiße

Der Geruch des Hochmuts lockt es an.

Das Biest

Der Beutel dieses tierhaften Strafgerichts enthält 25 Murmeln:

●●●●● ●●●●●

15 rote

●●●●●

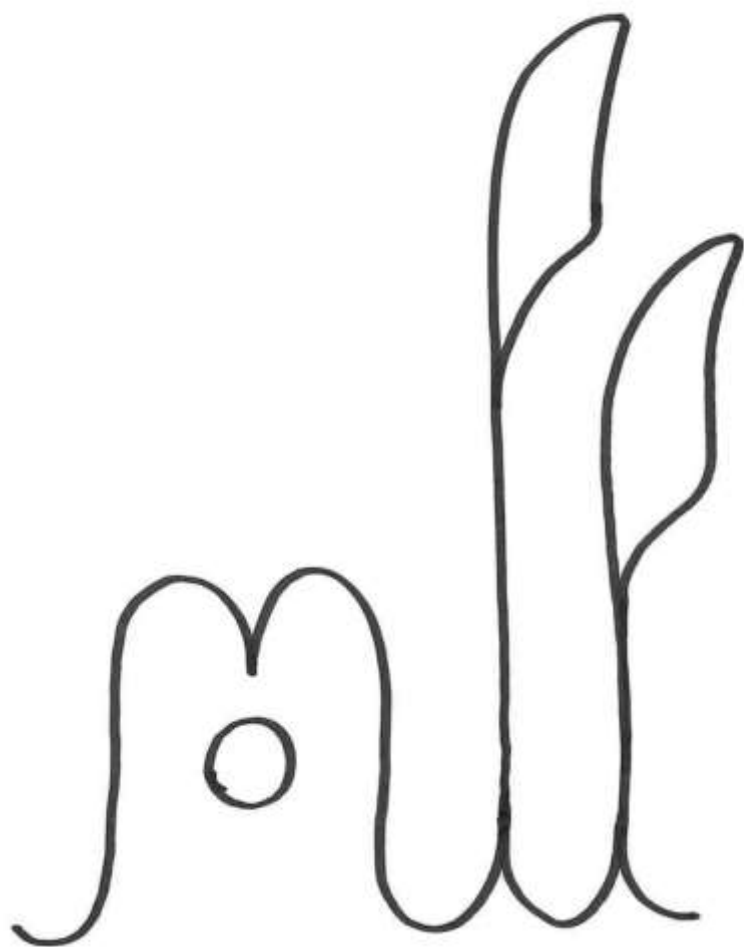
Geißel der Mächtigen: Für jede weiße Murmel, die sein Gegner bei einer Auseinandersetzung gegen das Biest zieht, erleidet das Biest eine Verletzung. Zieht sein Gegner nur weiße Murmeln, dann verliert das Biest außerdem die Auseinandersetzung und gerät in höchste Todesgefahr.

●●●●●

5 grüne

●●●●●

5 blaue



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

Das bleierne Ding

Der Beutel dieser unförmigen Metallmasse enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●

9 rote

●●●

3 grüne

○

1 weiße

●●●●●●●

7 schwarze

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

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

Die blinde Schlange

Der Beutel dieses lichtlosen Gezüchts enthält 30 Murmeln:

●●●●●●●●●●
●●●

13 rote

●●●●●●●●●●
●●

12 grüne

○○○○○

5 weiße

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

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

Gegen Blut wägt sie, was Goldes wert.

Die Blutbuchhalterin

Der Beutel dieser Bürokratin des Todes enthält 20 Murmeln:

●●●●

4 rote

●●●●●●●●

8 grüne

○○○○

4 weiße

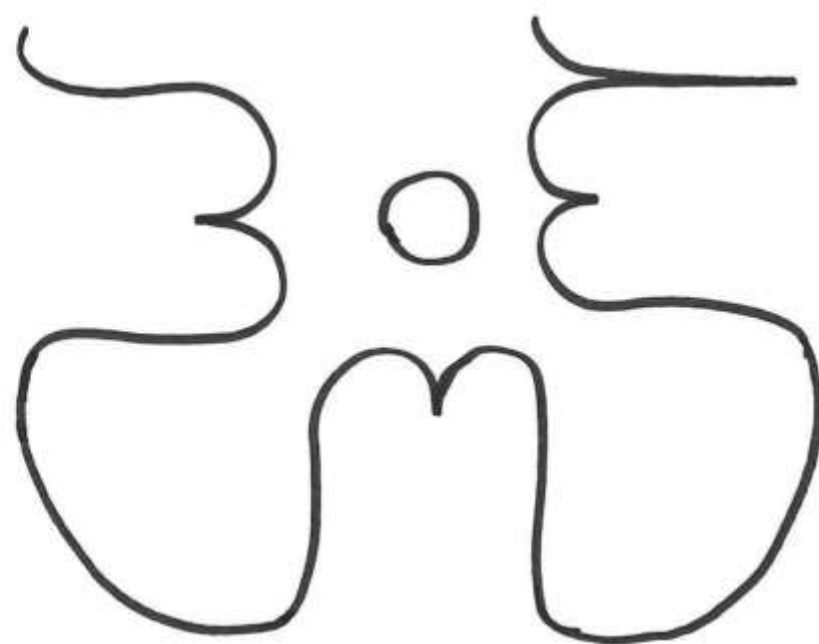
●●●

3 schwarze

●

1 goldene

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



Wie Rosendornen sticht sein Gesang ins Herz.

Das Blutkehlchen

Der Beutel dieser schmerz erfüllten Sängerin enthält 10 Murmeln:

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

Tot und trocken schon immer die Tat ein aderloser Verwaltungsakt.

Das blutlose Böse

Der Beutel dieser verstaubten Hülse enthält 10 Murmeln:

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

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

Das böse Blut

Der Beutel dieser vererbten Wunde enthält 15 Murmeln:

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



Unbemerkte Schmähungen rächt sie tausendfach.

Die böse Fee

Der Beutel dieser rachsüchtigen Zauberin enthält 20 Murmeln:



10 grüne



10 blaue

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

Woher das viele Blut? Vom Feuer ganz zu schweigen.

Das brennende Herz des Sommers

Der Beutel dieses geflügelten Herzens enthält 10 Murmeln:



5 rote



5 blaue

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

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

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

Geflügeltes Flammenross, Scheiterhaufen der Poeten.

Der brennende Pegasus

Der Beutel dieses flammenden Flügelrosses enthält 20 Murmeln:



5 rote



7 grüne

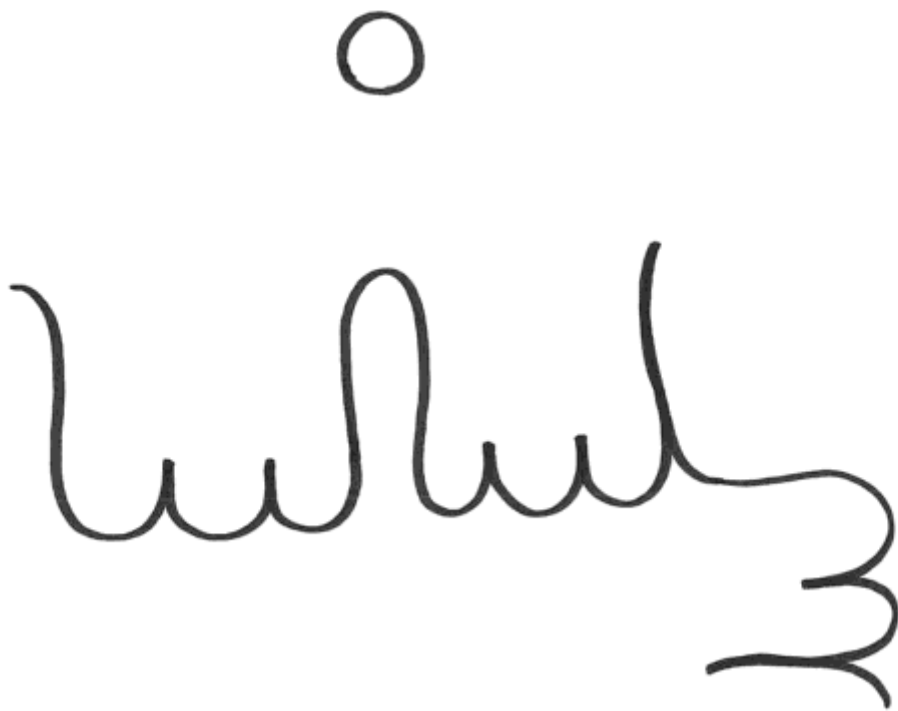


5 blaue



3 schwarze

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



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

Der brünierte Zauberer

Der Beutel dieses erschöpften Marktschreiers enthält 10 Murmeln:

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

Nach dem Golde im Brunnen streckt der Wasserfrevler die Hände.

Der Brunnenteufel

Der Beutel dieses eisern zupackenden Wasserdämons enthält 10 Murmeln:

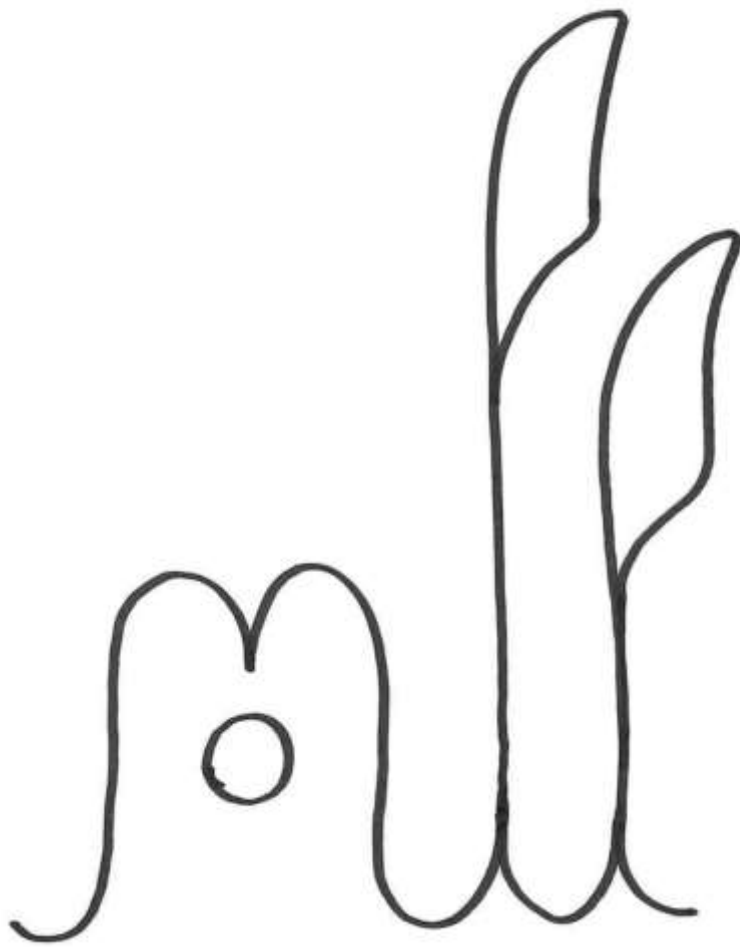
●●●●●●●●●●	10 blaue	Brunnengold: Wenn jemand in den Brunnen des Brunnenteufels greift, beispielsweise um daraus zu trinken oder um Münzen aus dem Brunnen zu nehmen, dann packen die Hände des Brunnenteufels zu und lassen nicht mehr los. Das Opfer kann nichts tun, außer zu versuchen sich zu befreien, wofür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

Dem ersten Paukenschlag folgt ein Opus für kosmische Streicher.

Das celestische Orchester

Der Beutel dieses dirigentenlosen Schöpfungsklanges enthält 20 Murmeln:

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



Entkommen aus dem homogenisierten Vorraum der Zeit.

Das Chaos

Der Beutel dieses ungeformten Alls enthält 10 Murmeln:

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

●	1 blaue
ooo	3 weiße
●	1 schwarze
●●●	3 goldene

Ungerade, die Zahl der Eltern.

Die Chimäre

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

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

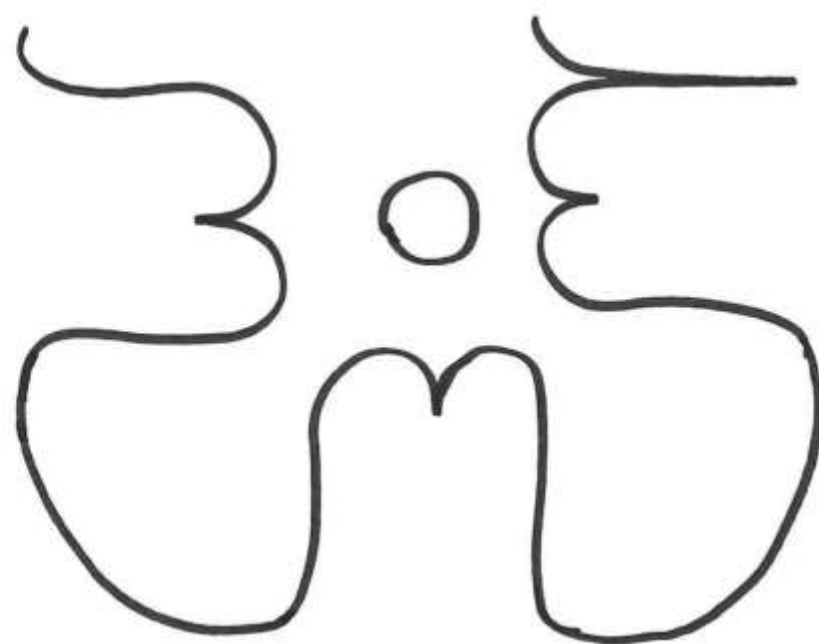
Unnatürliche Existenz: Egal wie mächtig sie erscheinen mögen, das künstliche Leben der meisten Chimärenkreatur ist nur von kurzer – und schmerz erfüllter – Dauer. Am Ende jeden Tages muss die Chimärenkreatur eine Murmel aus ihrem Beutel ziehen, so als ob sie sich in Todesgefahr befände.

Uhrwelten befallen von ewig Werdenden.

Die Chronolarve

Der Beutel dieses gefrorenen Engerlings enthält 10 Murmeln:

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



Erinnerungen an eine eigene Hölle nehmen schneidende Form an.

Das Dämonenschwert

Der Beutel dieser Egoklinge enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 rote

●●●●

4 blaue

●

1 schwarze

Dämonisch scharf: Wenn das Dämonenschwert Murmeln in einer Kampfherausforderung zieht, dann werden zusätzlich alle aus seinem Beutel gezogenen blauen Murmeln als erfolgreiche Magieherausforderung mit einem Todesfluch behandelt. Wenn das Dämonenschwert Murmeln in einer Magieherausforderung zieht, dann werden zusätzlich alle aus seinem Beutel gezogenen roten Murmeln als erfolgreiche Kampfherausforderung behandelt.

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

Das diamantene Grauen

Der Beutel dieses Fingerzeigs des Kosmos enthält 10 Murmeln:

●

1 rote

●●

2 grüne

●●

2 blaue

○

1 weiße

●●●

3 schwarze

●

1 goldene

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

Einsiedelnd im Eisenschuh verschont das Gift was die Schere amputiert.

Das Ding im Schuh

Der Beutel dieses lauernden Krustentieres enthält 5 Murmeln:

●●

2 rote

●●

2 grüne

●

1 schwarze

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

Lauerjäger: Wer versucht einen Schuh anzuziehen, in dem sich ein Ding im Schuh eingenistet hat, wird sofort von ihm angegriffen, ohne sich dagegen verteidigen zu können (Angriff als Herausforderung mit fünf Murmeln statt als Auseinandersetzung), als es versucht seinem Opfer den Fuß abzuschneiden.

Panzerstiefel: Schuhe, die das Ding im Schuh als Panzer verwendet, sind häufig magisch oder anderweitig besonders kostbar oder stabil. Sie sind wenigstens eine Münze wert. Als besonderes Privileg aus den es so panzernden Münzen (Schuhen) darf das Ding im Schuh je Münze eine schwarze Murmel ignorieren, die es selbst zieht.



Wär sie aus Stahl, sie wär ein guter Morgenstern.

Die Dornenkröte

Der Beutel dieser stachelhäutigen Amphibie enthält 5 Murmeln:

●●

2 rote

Stachelige Warzen: Die Dornenkröte mit bloßen Händen zu fassen erfordert eine Herausforderung auf Geschick. Bei Misslingen werden drei Murmeln aus dem Beutel der Dornenkröte gezogen und die Personnage, die versucht hat, sie zu ergreifen, erleidet Verletzungen entsprechend der Zahl der dabei gezogenen roten Murmeln.

●●

2 grüne

●

1 schwarze

Träume! von Feuer, golden und rot.

Der Drache

Der Beutel dieser feuerspeienden Echse enthält 40 Murmeln:

●●●●●●●●●●
●●●●●●●●●●
●●●●●●●●●●

30 rote

Urgewalt: Wenn er die Fähigkeit Kampf einsetzt, dann zieht der Drache immer fünf Murmeln.

●●●●

4 grüne

Bannschuppen: Der Drache kann niemals durch die Fähigkeit Magie verletzt oder in Todesgefahr gebracht werden.

●●●●●

5 blaue

Verheerer: Der Drache zählt gleichzeitig als Einzelwesen und als Heer.

●

1 schwarze

Mit Eisen gedüngt wächst es zusammen mit Mohn.

Das Drahtdickicht

Der Beutel dieser rostenden Dornenranken enthält 20 Murmeln:

●●●●●

5 rote

Reißendes Gestrüpp: Kommt es in Anwesenheit des Drahtdickichts zu einer Schlacht, so erleiden alle beteiligten Heere Schaden gleich der Anzahl Murmeln, die sie für die Schlacht ziehen werden.

●

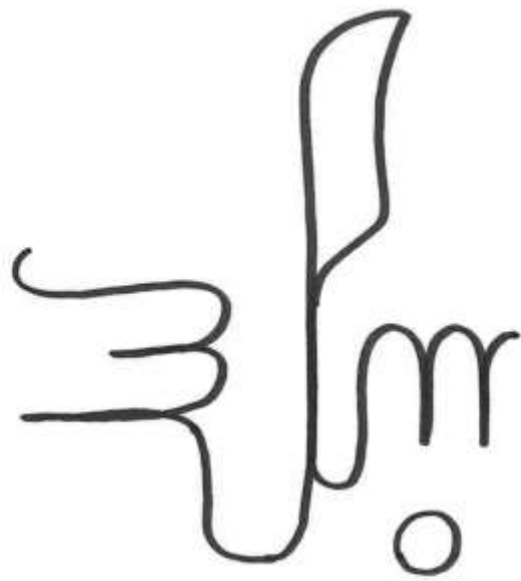
1 grüne

ooooo oooooo
oo

12 weiße

●●

2 schwarze



Starrend, woher auch immer, in Überzahl.

Das dritte Auge

Der Beutel dieses übernatürlichen Sehorgans enthält 5 Murmeln:

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

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

Die Drud

Der Beutel dieses verfluchten Mädchens enthält 20 Murmeln:

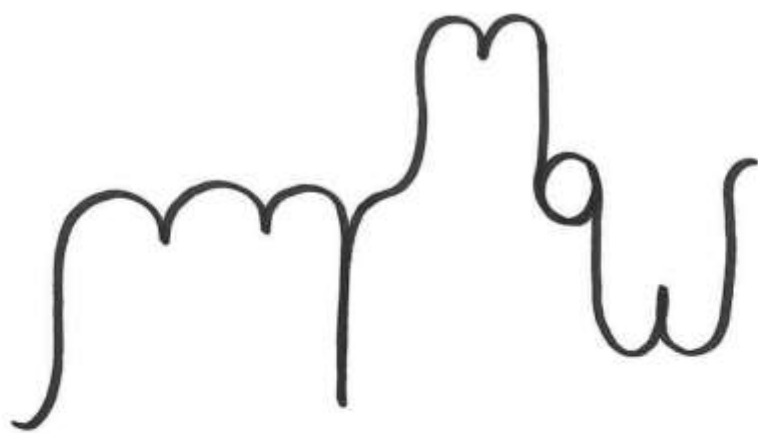
••	2 rote	Aufsitzen: Nachts kann die Drud mit einer Herausforderung auf schwarze Murmeln einen Schläfer verletzen oder ihm einen Todesstoß versetzen. Die Schwierigkeit der Herausforderung wird durch die Umstände und die Dauer des Aufsitzens bestimmt.
•••••	9 grüne	
•	1 blaue	
ooooo	5 weiße	
•••	3 schwarze	

Aus dem Widerhall spricht der Hass der Höhlen.

Das Echo

Der Beutel dieses nymphischen Widerhalls enthält 15 Murmeln:

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



Die Schuppenhaut spannt strotzend vor sehniger Sonnenkraft.

Der Echsenmensch

Der Beutel dieses schuppigen Humanoiden enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 rote

●●●

3 grüne

○○

2 weiße

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

Was kam davor? und was danach?

Das Ei

Der Beutel dieses perfekten Wunders enthält 10 Murmeln:

○○○○○ ○○○○

9 weiße

●

1 goldene

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

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

Das Einhorn

Der Beutel dieses letzten Fabeltiers enthält 25 Murmeln:

●●●●●●●

7 rote

●●●●●●●

7 grüne

●●●●●

5 blaue

○○○○

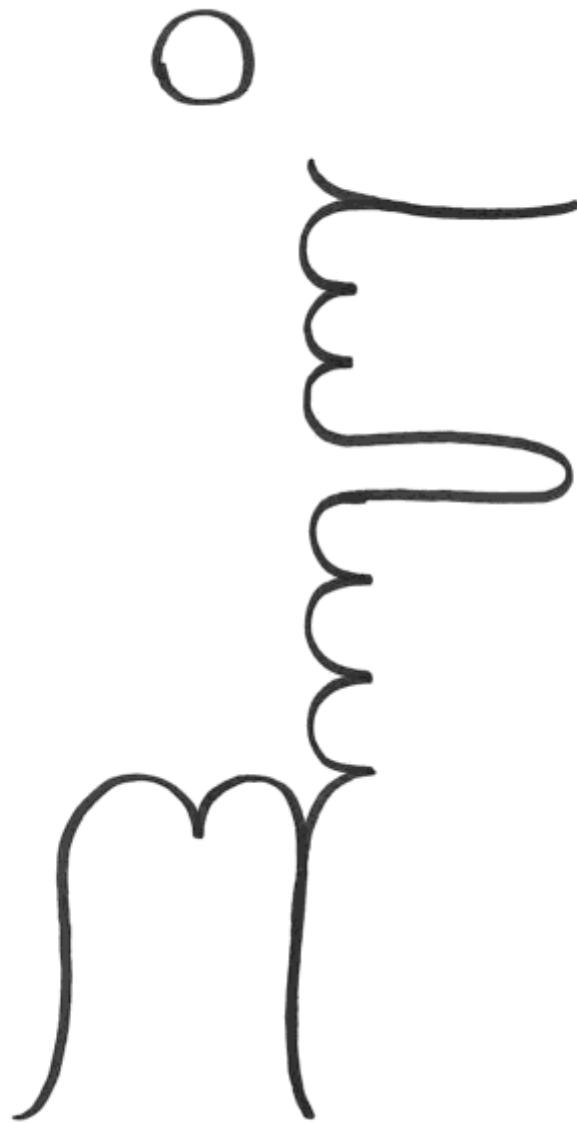
4 weiße

●●

2 goldene

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





Das Tier im Inneren, blutig, rot.

Das Endotherium

Der Beutel dieses verborgenen Feindes enthält 10 Murmeln:

●●●●●●●●●● 10 rote

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

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

Der Feuerhund

Der Beutel dieses feurigen Vierbeiners enthält 10 Murmeln:

●●●●● 5 rote

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

● 1 blaue

○ 1 weiße

●● 2 schwarze

● 1 goldene

Die Saat geht auf.

Der Feuersäher

Der Beutel dieses fliegenden Brandstifters enthält 15 Murmeln:

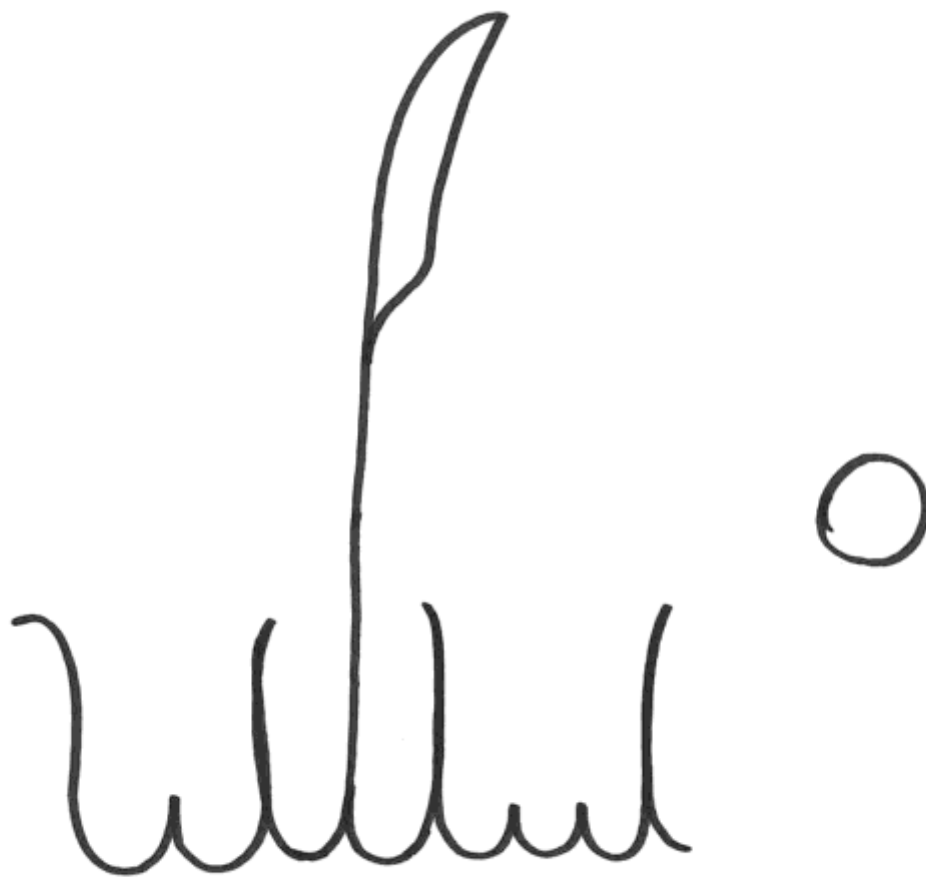
●●●●●●●●●● 9 rote

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

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

Die Fischerin

Der Beutel dieser träumenden Meeressäugerin enthält 20 Murmeln:

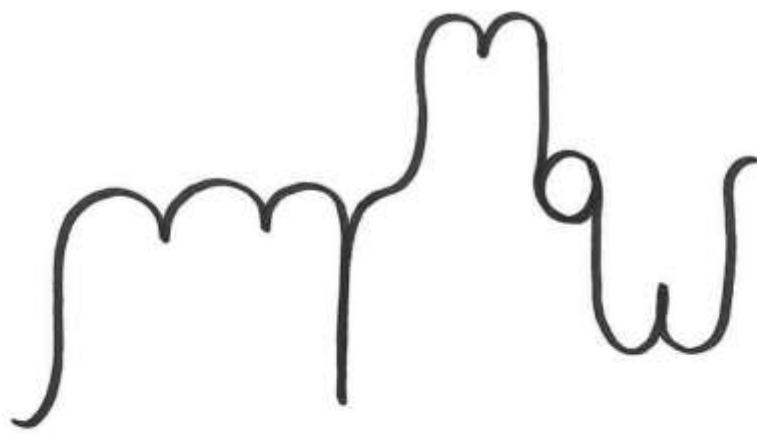
●●●●	4 rote	Versunkenes Gold: Mit einer für sie sehr schweren Auseinandersetzung auf Geschick, kann die Fischerin eine Münze aus dem Beutel eines Meereswesens heben.
●●●●●●●	7 grüne	
○○○○○	5 weiße	
●●●●	4 schwarze	

Der Sturm brüllt, seine Mähne sind Wolken.

Der fliegende Löwe

Der Beutel dieser majestätischen Naturgewalt enthält 40 Murmeln:

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



Glitschig springt der Dämon in das Hirn des Kindes.

Der Fontanellentaucher

Der Beutel dieses dämonischen Lehrgeistes enthält 15 Murmeln:

	4 grüne	Böse Ideen: Im Hirn seines Wirtes kann der Fontanellentaucher mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Magie den Wirt entweder zu einer bestimmten Handlung zwingen, oder eine Murmel aus dem Beutel des Wirtes ziehen, um diese durch eine Murmel in einer beliebigen Farbe – außer golden – zu auszutauschen.
	8 blaue	
	3 weiße	
		Atemholen: Immer, nachdem der Fontanellentaucher versucht hat, eine neue Idee ins Hirn seines Wirtes einzupflanzen, muss er kurz aus der Stirn auftauchen, um Luft zu holen. In diesen Momenten kann er mit einer schweren gemischten Kampf- oder Magie-Auseinandersetzung mit Geschick angegriffen werden, ohne seinen Wirt zu verletzen.

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

Das Fragment

Der Beutel dieses infektiösen Splitters enthält 5 Murmeln:

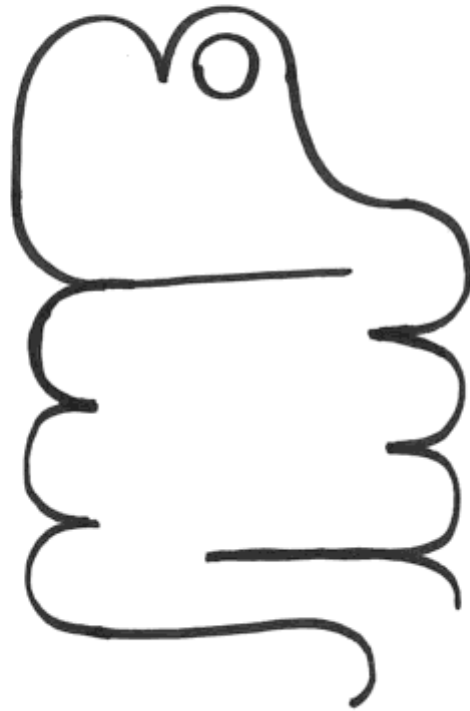
	1 rote	Invasiv: Das Fragment entsteht beim Tod eines anderen Wesens. Dieses Überbleibsel wird mit Gewalt in eine anwesende Kreatur geschleudert und verleiht dieser eine der besonderen Fähigkeiten des toten Wesens.
	1 grüne	
	1 blaue	
	2 schwarze	

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

Das Fremde

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

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





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

Die Gallenbuchhalterin

Der Beutel dieser gichtfingrigen Revisorin enthält 20 Murmeln:

●●●●

4 rote

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

●●●●●●●●

8 grüne

Gift und Galle: Nimmt eine Personnage Münzen der Gallenbuchhalterin an sich, so muss die Personnage für jede Münze eine Murmel aus ihrem Beutel gegen eine schwarze Murmel austauschen.

●●●●

4 blaue

○

1 weiße

●●●

3 schwarze

Eilt voraus und bringt Nachricht des Davor.

Das Gefäß der Leere

Der Beutel dieses unfreiwilligen Boten enthält 20 Murmeln:

●●●●●●

6 rote

Sphärolyse: Nach Auseinandersetzungen gegen das Gefäß oder wenn sie durch das Gefäß verletzt wird, muss eine Personnage eine ihrer gezogenen Murmeln ablegen, ohne sie in den Beutel zurückzulegen oder zu ersetzen. Das Gefäß selbst muss immer, wenn es verletzt wird, in gleicher Weise eine der gezogenen Murmeln ablegen.

●●●●●●

6 grüne

●●●●

4 blaue

○○○

3 weiße

●

1 schwarze

Rastloser Geist, was stöhnst und rasselst du?

Das Gespenst

Der Beutel dieser schrecklichen Erscheinung enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●
●●

12 blaue

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

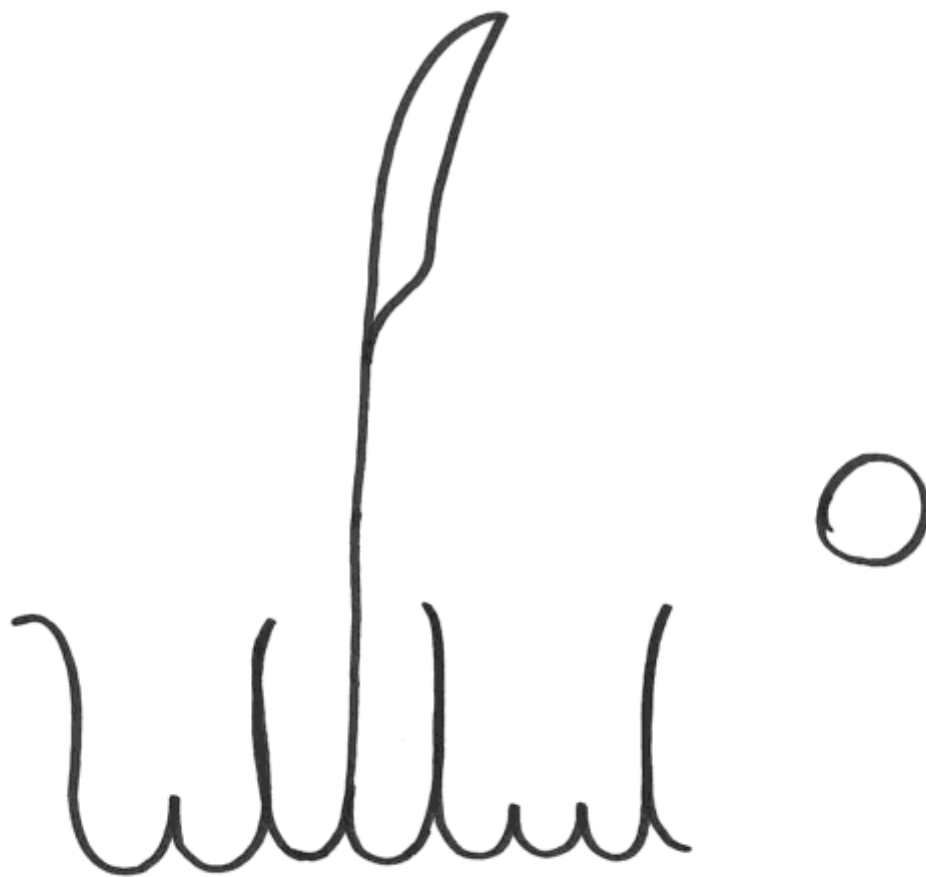
○○○

3 weiße

Ruhelos: Das Gespenst kann nur unter Zuhilfenahme von Dingen oder Wesen aus seinem Leben direkt verletzt oder vernichtet werden.

●●●●●

5 schwarze



Blitzschwall, Donnerstrahlen, Regenschläge, Handgemenge am Himmel.

Das Gewitter

Der Beutel dieses grellen Schlachtgewirrs enthält 15 Murmeln:

●●●●●

5 rote

Unwetter: In Anwesenheit des Gewitters erhalten Personnagen Nachteil auf alle Herausforderungen und Heere müssen in der Schlacht eine Murmel weniger ziehen.

●●

2 grüne

●●●

3 blaue

○○

2 weiße

●●

2 schwarze

●

1 goldene

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

Die Gezeitenkrone

Der Beutel dieses roten Kriegers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●
●●●

13 rote

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

●●●

3 grüne

Beherrscht von Ebbe und Flut: Die Zahl der Murmeln, die die Gezeitenkrone für Herausforderungen und in Auseinandersetzungen ziehen darf, ist abhängig von den Gezeiten. Bei Höchststand der Flut darf sie fünf Murmeln, bei niedrigster Ebbe eine Murmel ziehen. Mit Einsetzen der Flut steigt die Zahl der Murmeln nach und nach, um mit Beginn der Ebbe wieder zu sinken.

○○○

3 weiße

●

1 schwarze

Umschnüffeln gierig Gräber wie der Hund - sein toter Bruder.

Der Ghul

Der Beutel dieses verfluchten Leichenfressers enthält 10 Murmeln:

●●●●●●

6 rote

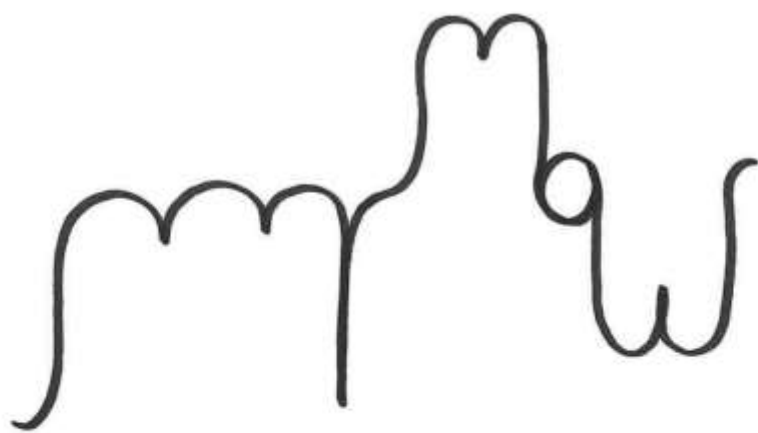
Unheiliger Hunger: Wenn der Ghul einen Gegner tötet, kann er sofort 3 Murmeln heilen.

●●●

3 grüne

●

1 schwarze



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

Der Gladiator

Der Beutel dieses erfahrenen Arenakämpfers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●● 15 rote

●●●● 3 grüne

●●● 2 weiße

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

Mit jeder Bewegung pulst Hitze durch die Gelenke.

Das Glaswesen

Der Beutel dieser klaren Gestalt enthält 20 Murmeln:

●●●●●● 6 rote

●●●●●● 7 grüne

●●●● 4 blaue

●●● 3 schwarze

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

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

Das Glockenspiel

Der Beutel dieser im Glockenturm Erhängten enthält 20 Murmeln:

●●●●● 5 rote

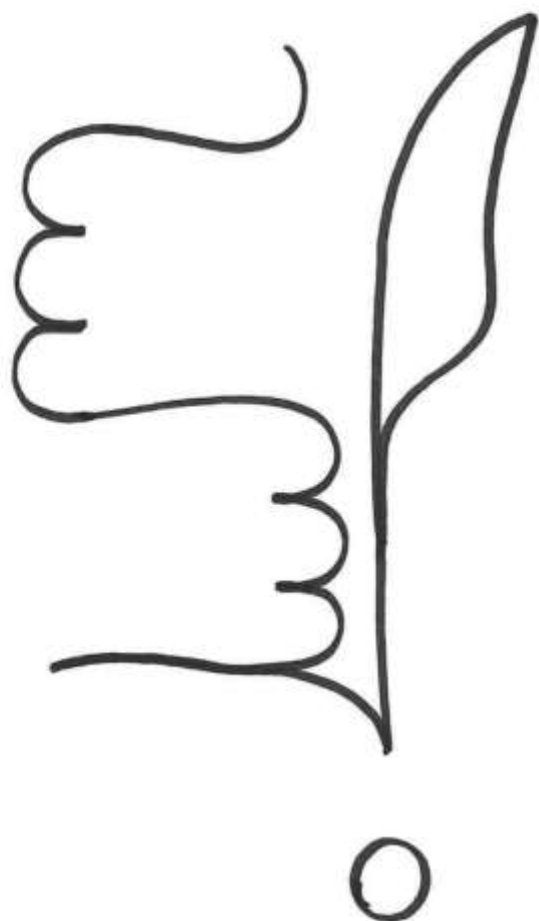
●●●● 4 grüne

●●●●● 5 blaue

○ 1 weiße

●●●●● 5 schwarze

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



Der Golem

Der Beutel dieses grob gestalteten Kunstwesens enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●●●●●●●●● 13 rote
●●●

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

○○○○○ ○○ 7 weiße

Wort des Lebens: Mit Geschick ist es möglich zu versuchen, den Golem seines lebensspendenden Zettels zu berauben, was einem Todesstoß entspricht.

Mit einem gläsernen Schlüssel erweckt er Steine zum Schweben.

Der Golemmeister

Der Beutel dieses arkanen Bildhauers enthält 20 Murmeln:

● 1 rote

Steinerne Kompass: Mit einer erfolgreichen gemischten Herausforderung auf Magie und Geschick, kann der Golemmeister einen Zugvogelgolem so bearbeiten, dass er einen anderen Ort als seinen Ursprungsort ansteuert.

●●●●●●●● 7 grüne

Der Zugvogelgolem

Diese gewaltige Statue mit Taubenkopf ist mit schweren Goldketten gefesselt. Werden die Fesseln gelöst, was das Opfer der drei Münzen, die die Ketten wert sind, erfordert, erhebt sich die Statue in die Luft und fliegt an den Ort zurück, an dem sie erbaut wurde, wo sie unabhängig von der Entfernung bei Eintritt der übernächsten Dämmerung eintrifft.

●●●●●●●● 7 blaue

○○○○○ 5 weiße

Auf dem Bordstein sie abgeküsst rebelliert unflätig nun mein Blut.

Die Gossenmuse

Der Beutel dieser inspirierenden Dirne enthält 10 Murmeln:

●●● 3 rote

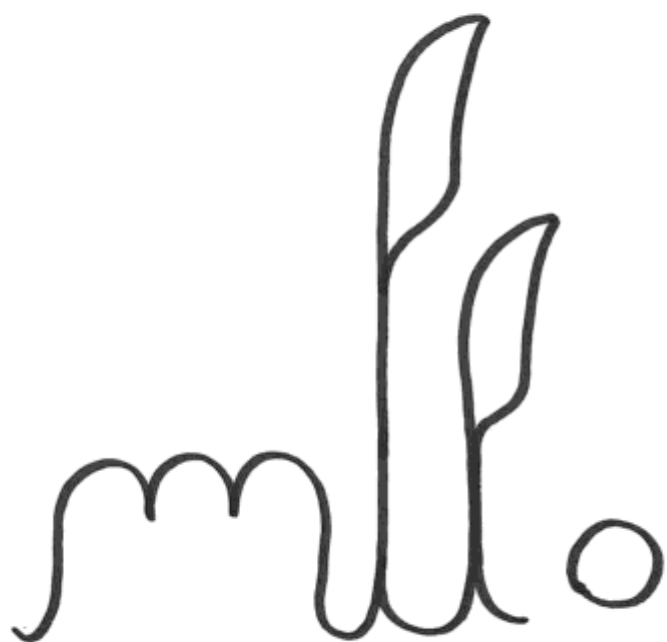
Etwas eingefangen: Nach einer Auseinandersetzung mit der Gossenmuse genießt eine Personage für ihre nächste Herausforderung oder Auseinandersetzung auf Geschick Vorteil.

●●● 3 grüne

○ 1 weiße

●● 2 schwarze

● 1 goldene



Der Gravopode

● ● ●

● ● ●

• •

○

●

Die Grubenäffin

● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

• •

○○

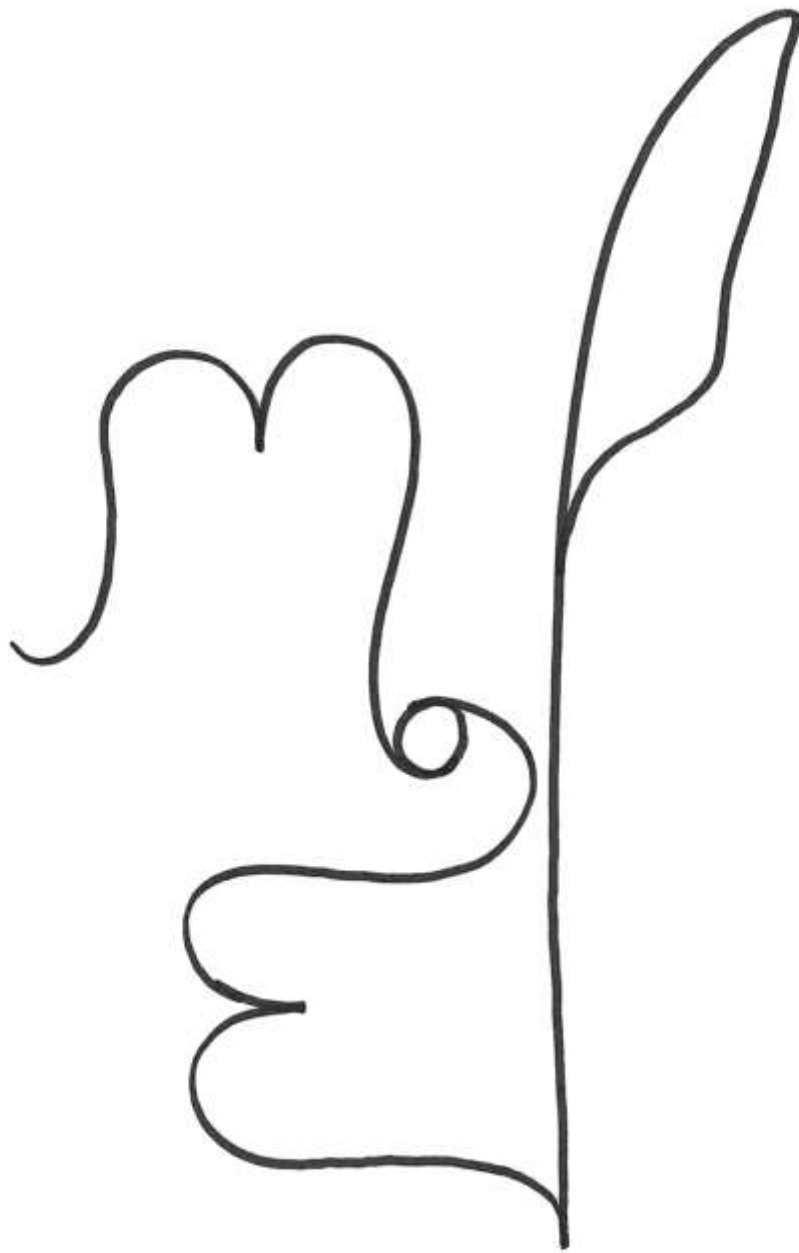
• •

Die grüne Leuin



○○○

3 weiße



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

Das Hämogoblin

Der Beutel dieses elendigen Klumps enthält 10 Murmeln:

●●●●●●	6 rote	Stockendes Blut: Immer, wenn es dem Hämogoblin nicht gelingt, seinen Gegner zu verletzen, gerät sein Gegner in Todesgefahr, und wenn es seinem Gegner nicht gelingt, das Hämogoblin zu verletzen, gerät das Hämogoblin in Todesgefahr. Das Ausmaß dieser Todesgefahr entspricht jeweils der Summe der vom Hämogoblin gezogenen roten und schwarzen Murmeln.
○	1 weiße	
●●●	3 schwarze	

Ein Klang ersetzt den Geist.

Die Harmonie

Der Beutel dieser tönenden Bande enthält 20 Murmeln:

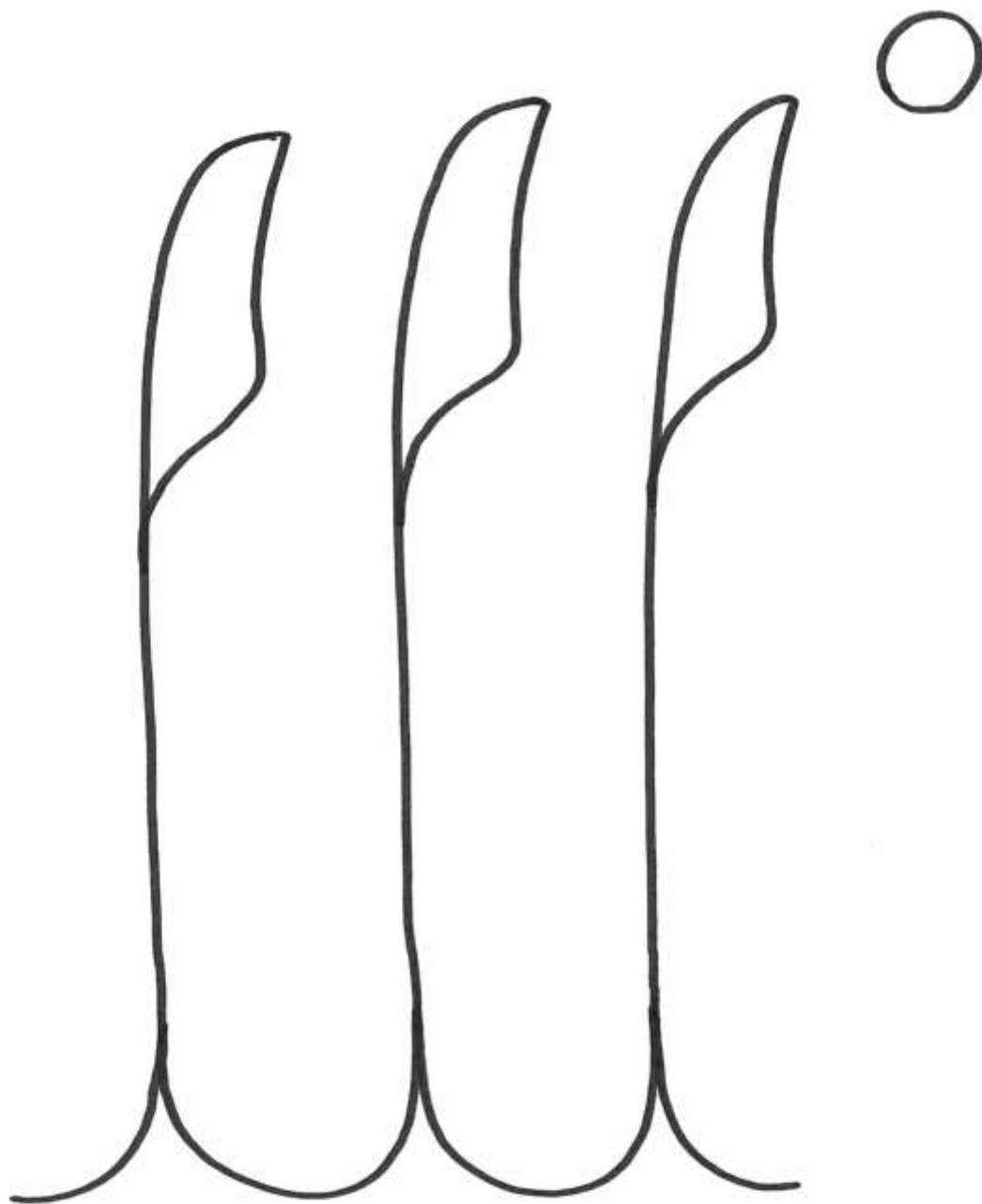
●●●●●	5 grüne	Einton: In Gegenwart der Harmonie können keine Auseinandersetzungen geführt werden.
●●●●●	5 blaue	
○○○○○	5 weiße	
●●●●●	5 goldene	

Blasig trägt sie auf sich dünnster Kinder Schar.

Die Hautmutter

Der Beutel dieser grotesken Matriarchin enthält 20 Murmeln:

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



In endlosen Schichten quillt Gewebe aus poriger Tiefe.

Die Hautquelle

Der Beutel dieses basalen Stroms enthält 20 Murmeln:

●●●

3 rote

●●●●●●●

7 blaue

○○○○○

5 weiße

●●●●●

5 schwarze

Re-Generationen: Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Magie und immer, wenn sie bei einer Auseinandersetzung nur weiße oder nur schwarze Murmeln zieht, bringt die Hautquelle ein neues Hautwesen hervor (meist handelt es sich dabei um eine neue Haut).

Zu Recht geschnitten bis zur Einigkeit.

Die Hautverbündete

Der Beutel dieses epidermalen Umhangs enthält 10 Murmeln:

●

1 rote

○○○○○

5 weiße

●●●●

4 schwarze

Schutzschicht: Die Hautverbündete kann eine Personnage schützend einhüllen. Wird ihr Schützling verletzt, kann die Hautverbündete stattdessen den Schaden auf sich nehmen. Zieht sie dabei eine rote Murmel, so wird die rote Murmel nicht gegen eine schwarze ausgetauscht.

Aus kalten sonnenlosen Abgründen gebietet sie über ihre ertrunkenen Untertanen.

Die Herrin der Tiefe

Der Beutel dieser hinaufbegehrenden Mondanbeterin enthält 20 Murmeln:

●●●●

4 rote

●●●●●●●

6 grüne

●●●●●●

6 blaue

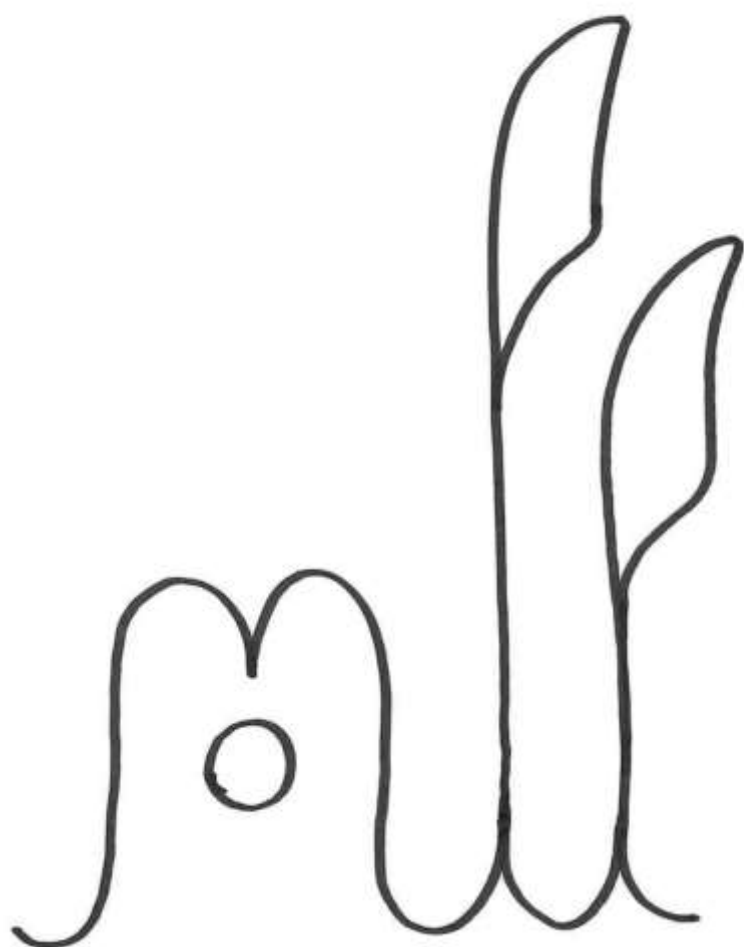
○○

2 weiße

●●

2 schwarze

Vielgestaltig: Im Wasser und auf dem Mond darf die Herrin der Tiefe, nachdem sie, gleich wofür, Murmeln aus ihrem Beutel gezogen hat, sich dazu entscheiden, die Murmeln zurückzulegen und noch einmal neu zu ziehen. Die beim zweiten Mal gezogenen Murmeln gelten dann.



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

Das Hexenlicht

Der Beutel dieses unheimlichen Leuchtens enthält 20 Murmeln:

●●●●●	5 grüne	Schützende Dunkelheit: In Anwesenheit einer weiteren Lichtquelle kann das Hexenlicht Todesflüche mittels Herausforderungen auf Magie wirken. Das Hexenlicht kann nur durch Magie oder durch Dunkelheit verletzt werden. Dunkelheit bringt es außerdem automatisch in Todesgefahr.
●●●●●●●●●●●●●●●●	12 blaue	
●●		
ooo	3 weiße	

Im tiefen Stollennest brandet ein Honigmeer.

Die Höhlenbiene

Der Beutel dieses riesigen Insekts enthält 15 Murmeln:

●●●●	4 rote	Stachellanze: Immer, wenn die Höhlenbiene einen Gegner verwundet hat, bringt sie ihn und sich danach sofort in Todesgefahr.
●●●●●●●●	8 grüne	
oo	2 weiße	
●	1 schwarze	Flüssiges Gold <i>Die Tiefen des Honigmeeres im Nest der Höhlenbiene versprechen gewaltige Reichtümer doch ihre klebrigen Gestade bergen auch Gefahren. Der Fallenbeutel des Honigmeeres enthält 10 Murmeln: 5 grüne und 5 goldene. Gezogene goldene Murmeln zählen für die Bestimmung des Erfolges bei Auseinandersetzungen als weiß. Verliert eine Personnage eine Auseinandersetzung zum „Entschärfen“ (dem sicheren Abschöpfen des Honigs), so steigt die Schwierigkeit für jede weitere Herausforderung gegen die Falle. Fällt eine Personnage bei einer solchen Auseinandersetzung in Ohnmacht, gerät sie in höchste Todesgefahr, da sie droht in den süßen Fluten zu versinken. Gewinnt eine Personnage hingegen eine solche Auseinandersetzung, darf sie für jede goldene Murmel, die sie aus dem Beutel des Honigmeeres austauscht, entweder eine Münze Honig einstreichen, oder die Heilkräfte des Honigs genießen und eine Murmel für Heilung ziehen.</i>

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

Die Höllenmaschine der Zwietracht

Der Beutel dieser tickenden Zwißtbombe enthält 10 Murmeln:

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



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

Das Holzfällerhörnchen

Der Beutel dieses buschigen Waldläufers enthält 10 Murmeln:



4 rote

Ahnenaxt: Das Holzfällerhörnchen genießt bei Kampfauseinandersetzungen Vorteil gegen Pflanzen.



4 grüne

Schweif: Das Holzfällerhörnchen genießt Vorteil auf Geschick für Bewegung im Wald und auf Bäumen.



1 weiße



1 schwarze

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

Der Industriegolem

Der Beutel dieses Maschinenavatars der Arbeit enthält 30 Murmeln:



12 rote

Seelenlose Maschine: Der Industriegolem kann mit Magie nicht verletzt werden.



12 grüne

Entmenschung: In Auseinandersetzungen gegen Menschen und gegen Maschinen behandeln sowohl der Industriegolem als auch sein Gegner grüne Murmeln als rot und rote Murmeln als grün.



6 schwarze

Zu hell ist es, um den Weg zu finden.

Das Irrlicht

Der Beutel dieses verheißenden Leuchtens enthält 10 Murmeln:

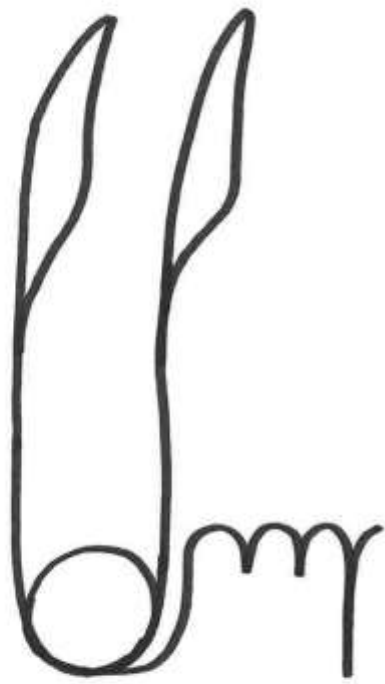


5 grüne

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



5 blaue



Was ist nicht wie ihr scheint?

Die Irrsinnige

Der Beutel dieser Wanderin zwischen Zerrspiegelwelten enthält 20 Murmeln:

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

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

Die Jugend

Der Beutel dieses gemeißelten Rohlings enthält 15 Murmeln:

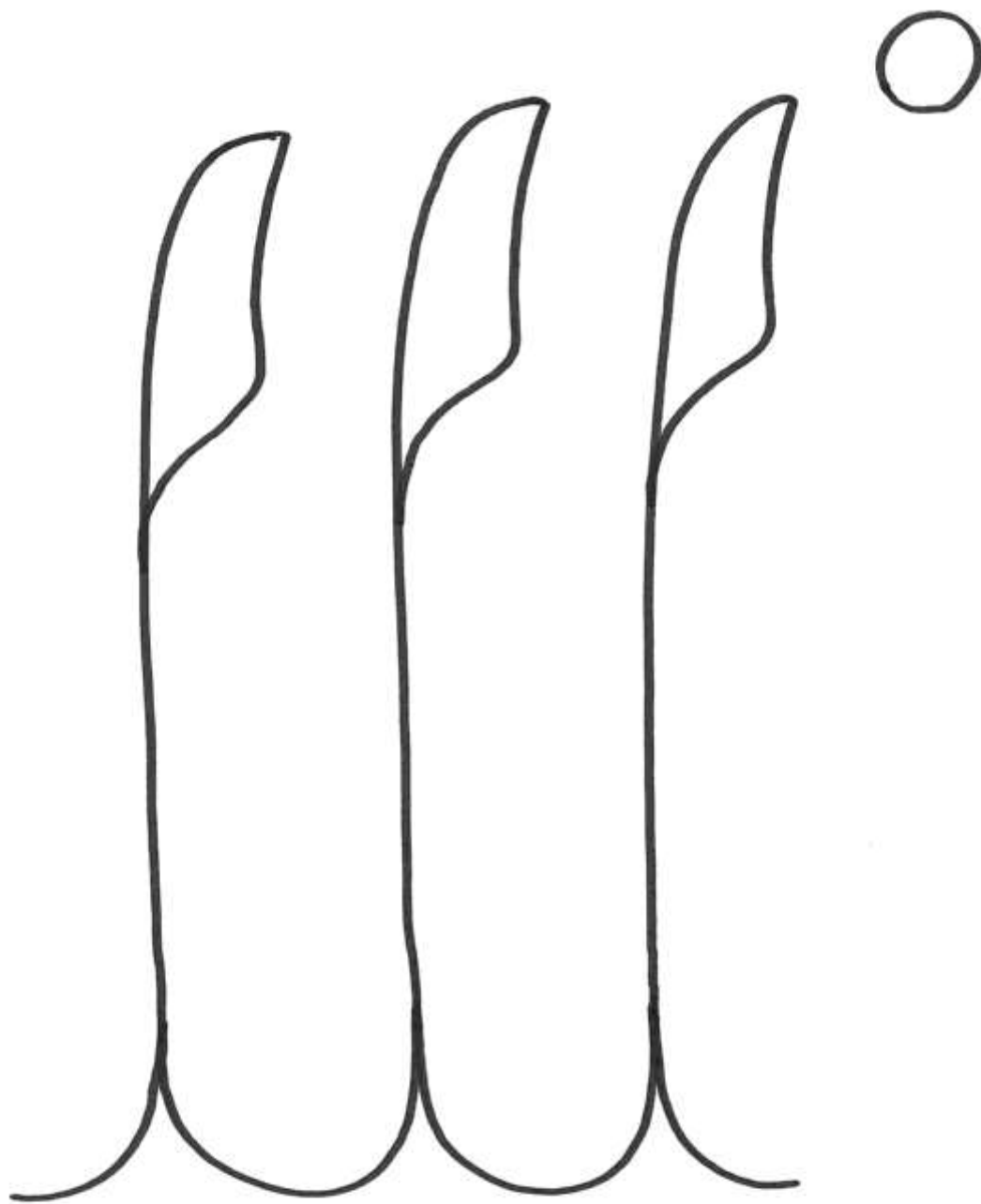
●●●●●●	6 rote	Lehren des Alters: Nach jeder verlorenen Auseinandersetzung erhält die Jugend Erfahrung in Höhe der Murmeln, die sie für die Auseinandersetzung ziehen durfte. Zieht sie dabei eine oder mehrere schwarze Murmeln, müssen alle anderen gezogenen Murmeln gegen schwarze Murmeln ausgetauscht werden.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

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

Der Kampfgeist

Der Beutel dieses Amalgams aus alten Waffen enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●	18 rote	Viel Feind viel Ehr: Bei Kampfauseinandersetzungen darf der Kampfgeist so viele Murmeln ziehen, wie er Gegner hat.
●●●●●●●●		
●●	2 schwarze	Ewiger Kampf: Wenn der Kampfgeist keine Gegner hat, kämpft er gegen sich selbst.



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

Die Kloakenundine

Der Beutel dieser goldbraunen Schönheit enthält 10 Murmeln:

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

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

Die Klugheit

Der Beutel dieses vergeistigten Frauenbildes enthält 20 Murmeln:

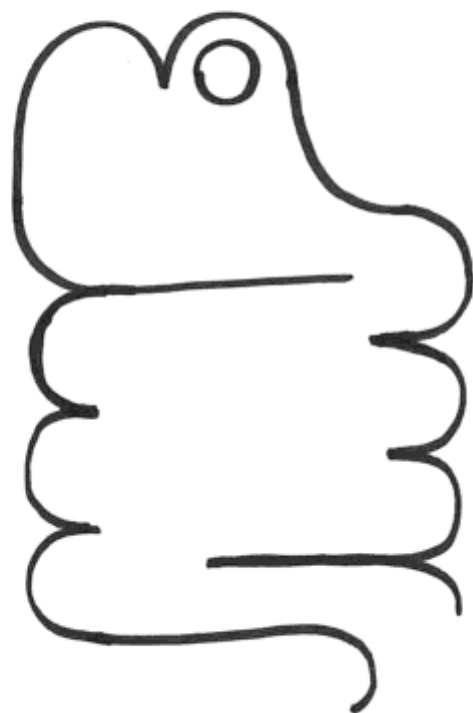
- | | | |
|---|-----------|--|
|  | 2 rote | Klug: Die Klugheit ist bei Herausforderungen und Auseinandersetzungen auf Geschick oder Magie immer im Vorteil. |
|  | 7 grüne | |
|  | 7 blaue | |
|  | 3 weiße | |
|  | 1 goldene | |

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

Die Knochenkatze

Der Beutel dieser neunfachen Widergängerin enthält 9 Murmeln:

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



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

Der Kometenschädel

Der Beutel dieses fallenden Sternentoten enthält 15 Murmeln:

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

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

Das kosmische Sediment

Der Beutel dieses feinstofflichen Schlicks enthält 20 Murmeln:

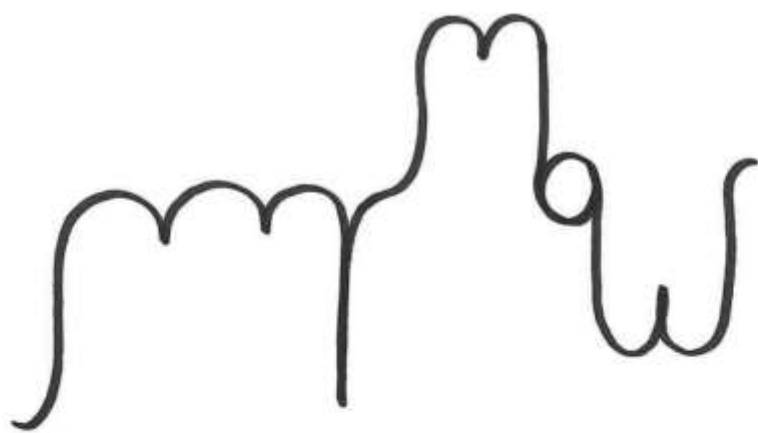
●●●	3 rote	Unter dem ewig liegt: In Gegenwart des kosmischen Sediments werden von Personnagen gezogene weiße und goldene Murmeln wie schwarze Murmeln behandelt, um festzustellen, ob eine Personnage in Ohnmacht fällt.
●●●●●	5 grüne	
●●●●●●●●●	9 blaue	
○	1 weiße	
●●	2 schwarze	

Fluchend den Minderwerten, die das Wertvolle entzweien.

Der kriegsgegürtete Gott

Der Beutel dieses ohnmächtigen Selbstporträts enthält 10 Murmeln:

●	1 rote	Scharfmacher: Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Geschick kann der kriegsgegürtete Gott seinen Verbündeten einen Vorteil auf ihre nächste Kampfpauseinsetzung 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 aalglaten Attentäters enthält 20 Murmeln:

●●●●●

5 rote

●●●●●●●●

9 grüne

ooooo o

6 weiße

Ein funkelndes 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

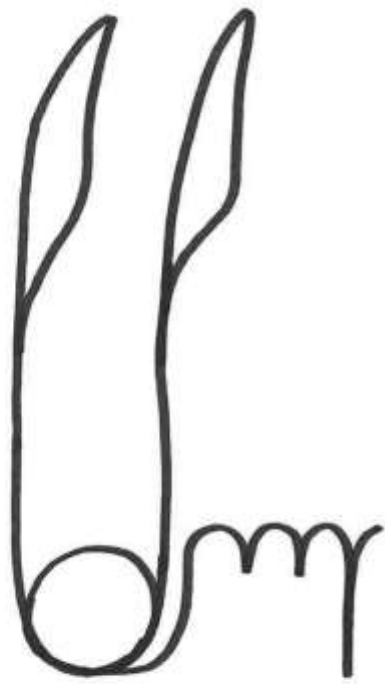
●●●

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

Mein Blut entführt mich in den Himmel.

Die Luftzecke

Der Beutel dieses luftigen Parasiten enthält 5 Murmeln:

●	1 grüne	Blutsauger: Mit einer Herausforderung auf Geschick kann sich die Luftzecke im Nacken eines arglosen Opfers festbeißen, und beginnt Blut zu trinken. Aus ihrem Beutel werden jeden Tag drei Murmeln gezogen und für jede schwarze Murmel, muss eine Murmel aus dem Beutel ihres Opfers gegen eine schwarze Murmel ausgetauscht werden.
●●●●	4 schwarze	
		Blutballon: Der Hinterleib einer Luftzecke schwillt rasant zu einem Ballon voll Blut und Gasen an, an dem sie mit ihrem so wehrlos gemachten Opfer in die Luft steigt. Wird die Luftzecke verletzt und dabei mindestens eine schwarze Murmel gezogen, so platzt der vollgesogene Parasit und ihr Opfer stürzt zusammen mit den Fetzen in die Tiefe.
		Die Zeckenkrone <i>Dieser mit Stacheln und Kieferklauen besetzte Stirnreif beißt sich in der Kopfhaut fest, was eine leichte Verletzung verursacht. Ein Opfer, das die Zeckenkrone trägt, ist zwar nicht geschützt vor dem Blutdurst der Luftzecke, kann aber deren Flug kontrollieren und sich von ihr gezielt durch die Gegend tragen und auf dem Boden absetzen lassen.</i>

Es rumort, die Seiten machen Angst.

Der Mann vom ungelesenen Buch

Der Beutel dieses verhärmten Halbgelehrten enthält 10 Murmeln:

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



Der Mantikor

● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ●

●

Die Marodeurin

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ● ●

• • • •

Die Maulquappe

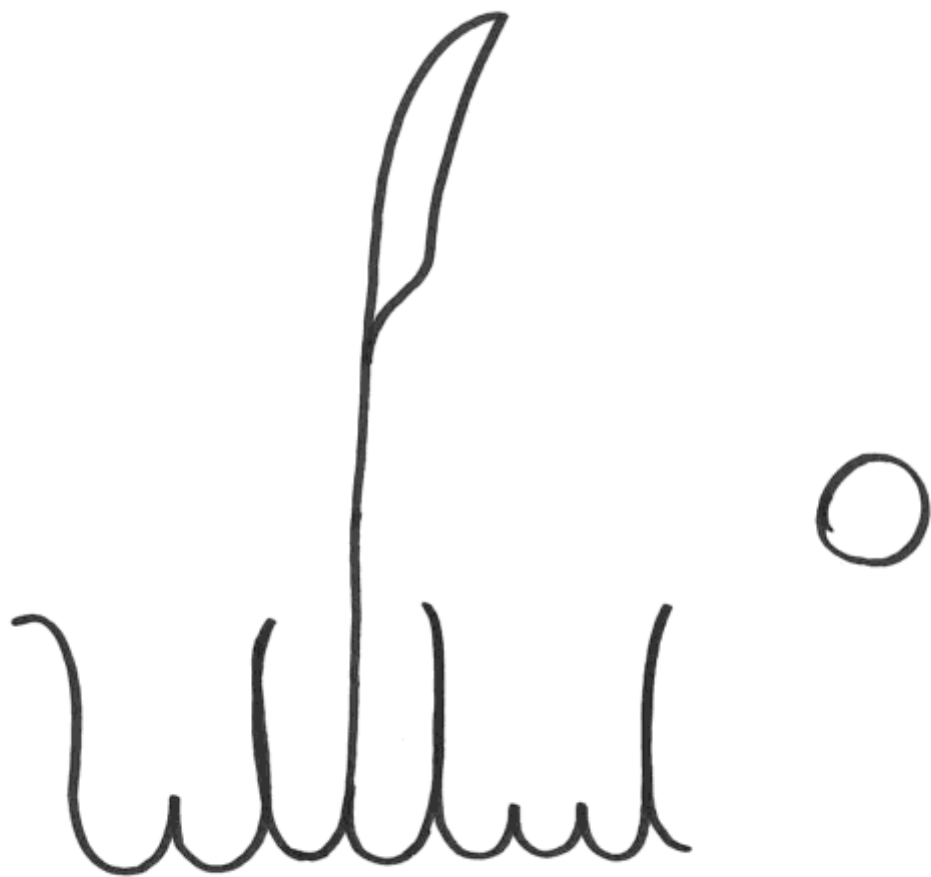
● ● ●

● ● ● ● ● ● ● ●

○○○○○ ○○

• •

Monstropoetikon – Kreise Edition



Sein Schatten zirpt das Echo eines Totenlieds.

Das Mausoleumsheimchen

Der Beutel dieser unscheinbaren Friedhofsmusikantin enthält 5 Murmeln:

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

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

Die Medusa

Der Beutel dieser sterblichen Gorgone enthält 20 Murmeln:

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

Ein Tollpatsch, wer Böses denkt.

Der Meuchling

Der Beutel dieses bössartigen kleinen Menschenfressers enthält 10 Murmeln:

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



Ein Augenaufschlag und ein Hauch von Pest.

Die Miasmasylphe

Der Beutel dieser erstickenden Schönheit enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●●●●●●● 12 blaue
●●

○○○○○ ○○○ 8 weiße

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

Nur Luft und Liebe: Die Miasmasylphe kann nicht durch Kampfauseinandersetzungen verletzt werden.

Beinlos brüllt es nach Galaxien zu trinken.

Das Mondkalb

Der Beutel dieser lunaren Mißgeburt enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●● 8 rote

●●●● 4 blaue

○○○ 3 weiße

●●●●● 5 schwarze

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

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

Das Monster im Eichenwald

Der Beutel dieses erahnten Schreckens enthält 20 Murmeln:

●●●●●●● 7 rote

●●●●●●● 7 grüne

●●● 3 blaue

●●● 3 schwarze

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



Leinen und Leder ein königliches Gewand für die Ewigkeit.

Die Mumie

Der Beutel dieses einbalsamierten Würdenträgers enthält 20 Murmeln:

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

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

Der Nekromant

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

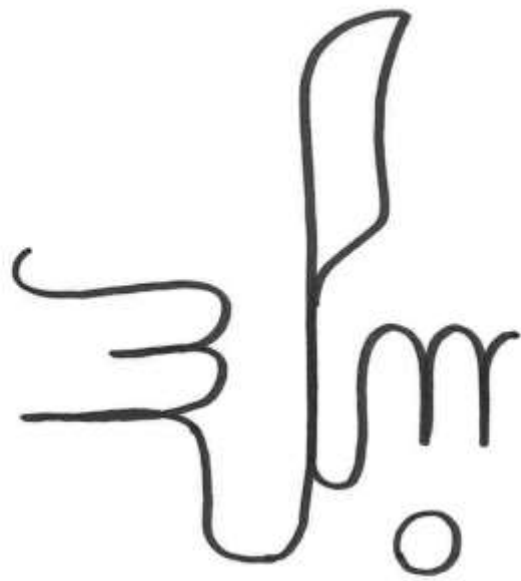
●●●	3 rote	Verhöhnung des Lebens: Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Magie kann der Nekromant einen toten Körper in einen Zombie verwandeln, der ihm gehorchen muss.
●●	2 grüne	Ewig währende Sklaverei: Der Nekromant kann Magie verwenden, um andere Untote zu heilen.
●●●●●●●●●●●●●●	13 blaue	
●●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

Die Vielen wollen Alle sein.

Das Nest

Der Beutel dieser diversen Insekten enthält 10 Murmeln:

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



Das Nichts

Der Beutel dieses blinden Flecks enthält keine Murmeln.

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

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

Die Ofenhure

Der Beutel dieser heißen Arbeiterin enthält 10 Murmeln:

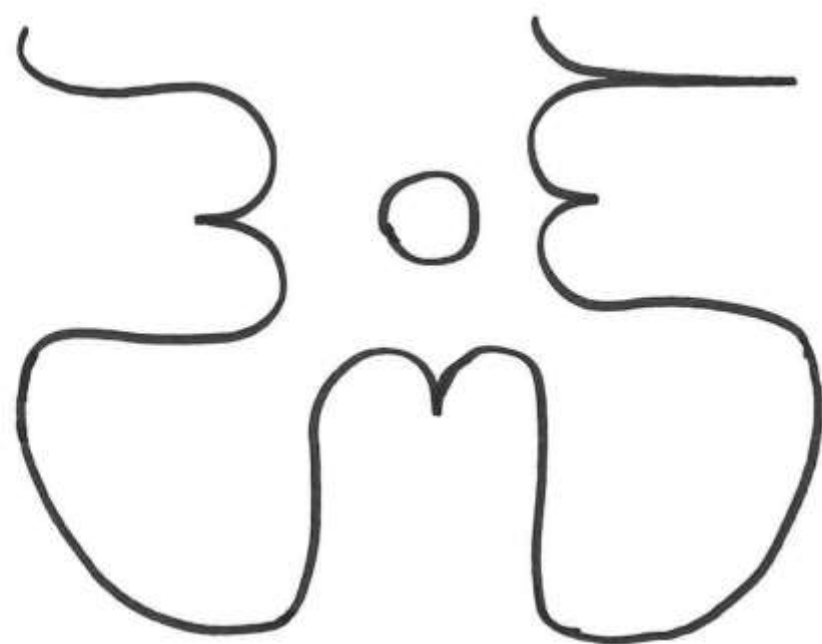
●●	2 rote	Alles ohne Liebe: Für jede an sie gezahlte Münze kann die Ofenhure je eine Murmel ziehen, um zu versuchen, die zahlende Personnage zu heilen. Für jede von der Ofenhure dabei gezogene grüne Murmel darf die Personnage eine Murmel für Heilung ziehen. Für jede von der Ofenhure gezogene schwarze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

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

Das Ofenmännlein

Der Beutel dieses rotbärtigen Brandstifters enthält 15 Murmeln:

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



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

Das Opfer

Der Beutel dieses unfreiwilligen Spenders enthält 10 Murmeln:

ooooo ooooo

10 weiße

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

Stellt Fragen und gibt Antworten, die niemand weiß.

Das Orakel

Der Beutel dieses zukunftsumschwängerten Sendboten enthält 10 Murmeln:

●●●●●

5 grüne

●●●●●

5 blaue

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

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

Das ordnende Haus

Der Beutel dieses kopflos Denkenwollenden enthält 10 Murmeln:

●●

2 rote

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

●

1 grüne

ooooo

5 weiße

●●

2 schwarze



Stählerne Schalen all über all eine über der anderen.

Die Panzerwache

Der Beutel dieses plattenbedeckten Schildkämpfers enthält 10 Murmeln:

●●●

3 rote

●

1 grüne

oooo

4 weiße

●●

2 schwarze

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

Verbrennt, wer es erhascht.

Das Phosphorglühwürmchen

Der Beutel dieser brennenden Insektenprinzessin enthält 5 Murmeln:

●●

2 grüne

●

1 blaue

●●

2 schwarze

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

Geld oder Leben auf See.

Der Pirat

Der Beutel dieses wettergegerbten Halsabschneiders enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●

10 rote

●●●●●●

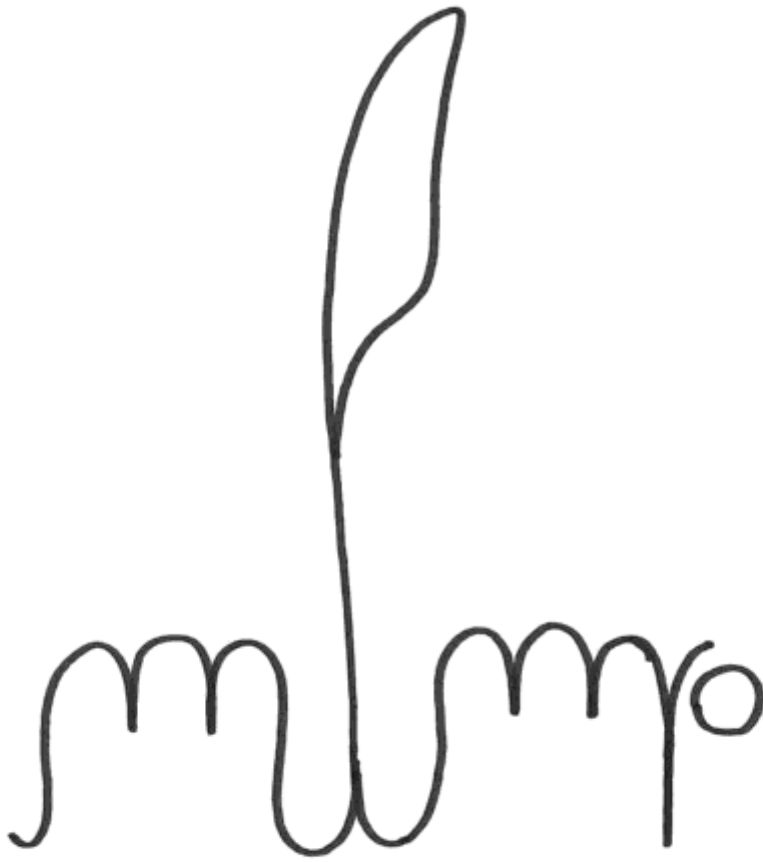
6 grüne

oooo

4 weiße

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

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



Knochenweiß das Gebet und hart wie durchscheinend.

Der Porzellanmönch

Der Beutel dieses blaugeäderten Maskenbetbruders enthält 20 Murmeln:



2 rote

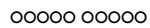
Abweisend: Bei der Verwendung von Magie zu Verteidigung in Herausforderungen und bei Auseinandersetzungen zum Bannen fremder Magie zählt der Porzellanmönch gezogene weiße Murmeln als blaue Murmeln.



2 grüne



6 blaue



10 weiße

Die Glocken klirren, der Hirtenstab splittert.

Die Porzellanpäpstin

Der Beutel dieser goldgeränderten Maskenheiligkeit enthält 20 Murmeln:



2 rote

Feierlich: 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

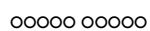
Gebrannt: In Herausforderungen, die mit Feuer zu tun haben, und in Auseinandersetzungen gegen Feuerkreaturen zählt der Porzellanritter gezogene weiße Murmeln als rote Murmeln.



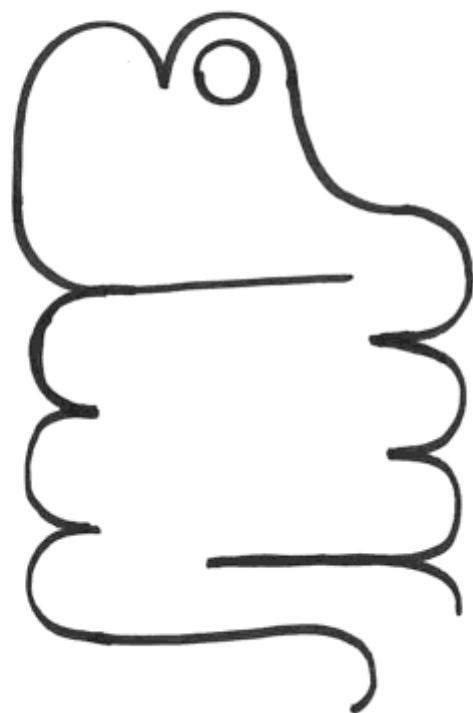
2 grüne



3 blaue



10 weiße



Unbewegte Lippen sprechen jede Sprache.

Der Porzellanwanderer

Der Beutel dieses blaugeäderten Maskenreisenden enthält 20 Murmeln:

●●

2 rote

Kunstvoll: In sozialen Herausforderungen und Auseinandersetzungen zählt der Porzellanwanderer gezogene weiße Murmeln als grüne Murmeln.

●●●●●

5 grüne

●●●

3 blaue

○○○○○ ○○○○

10 weiße

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

Das Praezoon

Der Beutel dieser organischen Komplexität enthält 15 Murmeln:

●●●●

4 rote

Vorsintflutliche Fremdartigkeit: Personagen sind in Auseinandersetzungen gegen das Praezoon und bei gegen es gerichteten Herausforderungen stets im Nachteil.

●●●

3 grüne

○○○○

4 weiße

●●●●

4 schwarze

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

Der Purpurwinker

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

●●●●●●●●

8 rote

Hypnotischer Scherentanz: Zieht der Purpurwinker in einer Kampfausinandersetzung seine purpurne Murmel, so werden alle von seinem Widersacher in der Auseinandersetzung gezogenen Murmeln als weiße Murmeln behandelt und der Angriff des Purpurwinkers zählt als Todesstoß.

●●●●●

5 grüne

○○○○○ ○

6 weiße

●

1 purpur



Wie stechender Rauch dringt der Schwarm durch jede Ritze.

Die Qualmücke

Der Beutel dieser beißenden Plagegeister enthält 5 Murmeln:

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

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

Der Quelldrache

Der Beutel dieses elementaren Wasserwächters enthält 30 Murmeln:

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

Gebrochen und zermalmt vom Wahrzeichen angeblichen Fortschritts.

Das Rad

Der Beutel dieses strafenden Symbols enthält 15 Murmeln:

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

fmo

Ihr Schnabel ein Schwert, des geraubten Goldes voll.

Die Riesenelster

Der Beutel dieser gefiederten Diebin enthält 20 Murmeln:

●●●●●

5 rote

●●●●●●●●●●

9 grüne

ooo

3 weiße

●●●

3 schwarze

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

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

Die Ritterschnecke

Der Beutel dieses gewunden behelmt Panzerreiters enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●
●●●●●

14 rote

●

1 grüne

●●●

3 blaue

oo

2 weiße

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

Memetisch wetzt es die Messer und will befolgt werden.

Das Ritual

Der Beutel dieser Zwänge der Vorzeit enthält 10 Murmeln:

●●

2 rote

●●●

3 grüne

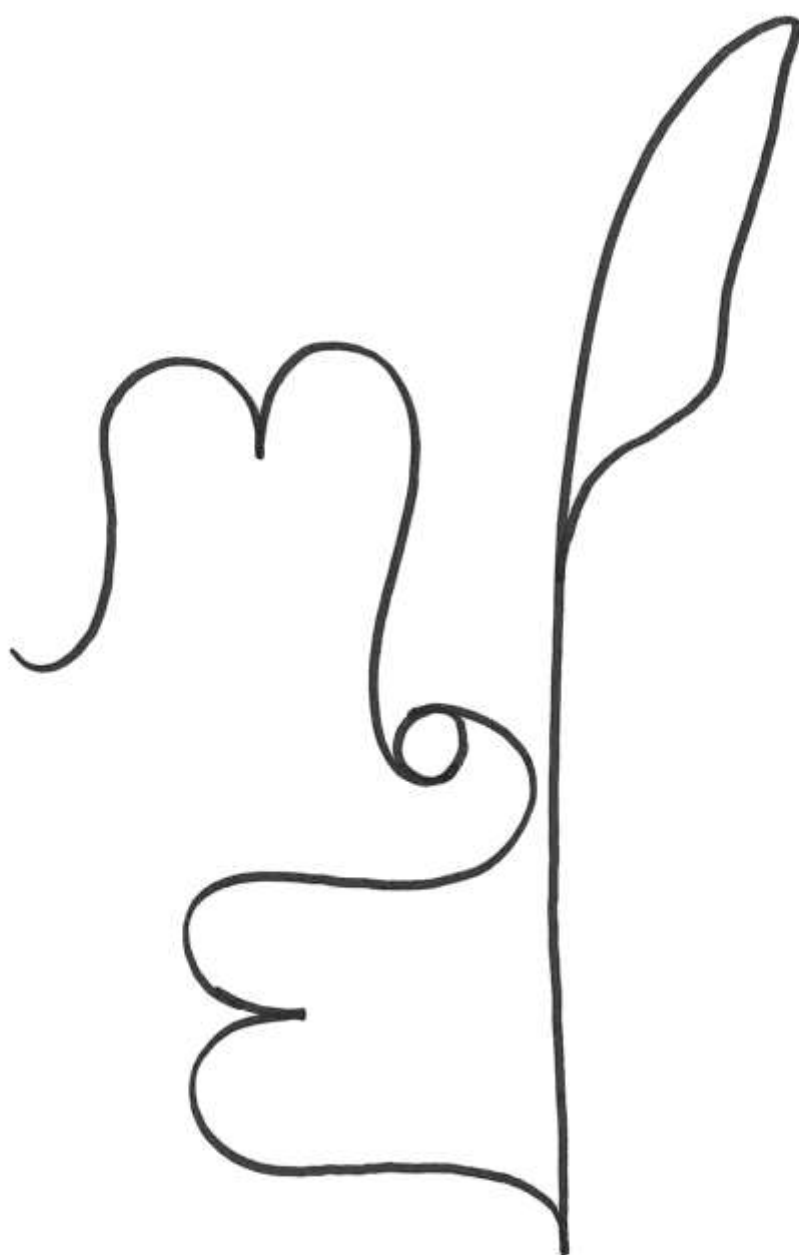
●●●

3 blaue

oo

2 weiße

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



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

Das rote Mammut

Der Beutel dieses wehrhaften Rüsselriesen enthält 25 Murmeln:

●●●●●●●●●●

10 rote

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

●●●●●●●●●●

9 grüne

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

6 weiße

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

Das rote Zeichen

Der Beutel dieses memetischen Schnitts enthält 10 Murmeln:

●●●●●●●●●●

7 rote

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

●●●

3 schwarze

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

Die Rubinviper

Der Beutel dieser leuchtend roten Otter enthält 10 Murmeln:

●●●

3 rote

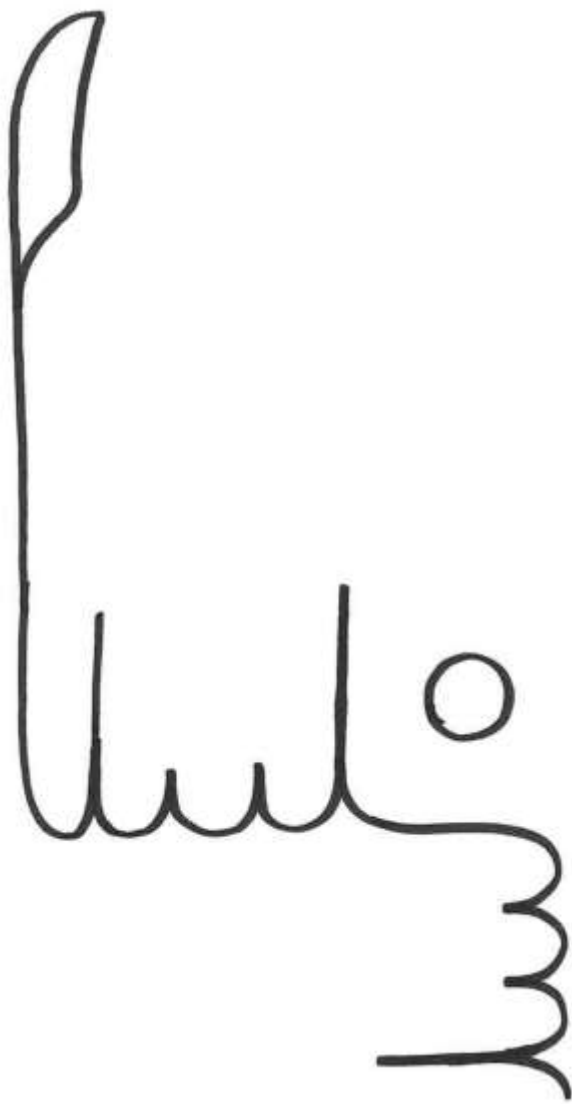
Gerinnungshemmendes Gift: Wenn eine Personnage in einer Auseinandersetzung mit der Rubinviper schwarze Murmeln zieht, erleidet sie sofort eine Verletzung entsprechend der Anzahl der gezogenen schwarzen Murmeln.

○

1 weiße

●●

2 schwarze



Regentränen fallen im Schatten ihrer Schwingen.

Die Schauereule

Der Beutel dieses trauerschweren Vogels enthält 15 Murmeln:

●●●●●●●

7 rote

●●●●●

5 grüne

○

1 weiße

●●

2 schwarze

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

Da liegt der Regenbogen - in Scherben.

Der Schicksalsgott

Der Beutel dieser Verkörperung der Vorbestimmung enthält 25 Murmeln:

●●●●●●●●

8 rote

●●●●●●●●

8 grüne

●●●●●●●●

8 blaue

●

1 schwarze

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

Unbesiegbar siegt er am Ende über sich selbst.

Der Schicksalsgott

Der Beutel dieser Verkörperung der Vorbestimmung enthält 25 Murmeln:

●●●●●●●●

8 rote

●●●●●●●●

8 grüne

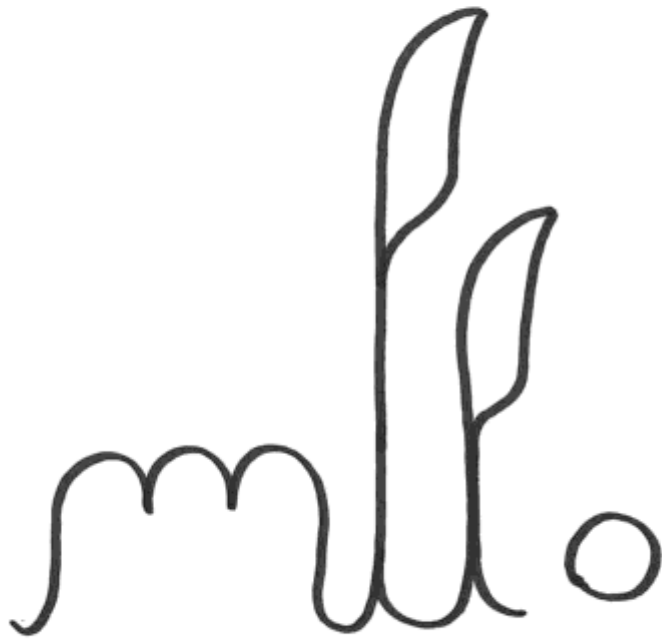
●●●●●●●●

8 blaue

●

1 schwarze

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



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

Der Schleifhirsch

Der Beutel dieser lebendigen Belagerungsmaschine enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●● 11 rote

●

●●●●● 5 grüne

oooo 4 weiße

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

Gegen die Liquormole brandet ein Ozean mit dumpfem Brüllen.

Die Schmerzwelle

Der Beutel dieser durchbrechenden Tide enthält 20 Murmeln:

●●●●●●● 7 rote

●● 2 grüne

●●●● 4 blaue

●●●●●●● 7 schwarze

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

Dem umschlungenen Opfer hackt sie die Augen aus.

Die Schnabelschlange

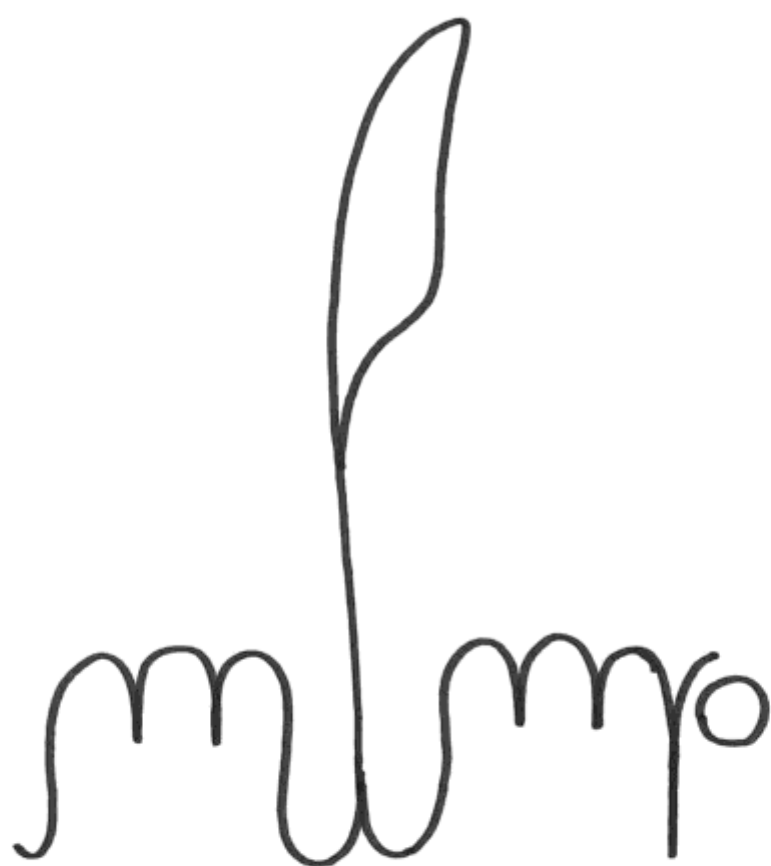
Der Beutel dieses raubvogelhaften Reptils enthält 10 Murmeln:

●●●● 4 rote

●●● 3 grüne

ooo 3 weiße

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



Süßholz raspelt sie mit seiner Zunge.

Der Schneckencharmeur

Der Beutel dieses schneckenköpfigen Verführers enthält 10 Murmeln:

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

Einzigartig und fraktal, wunderbar und kalt.

Die Schneeflocke

Der Beutel dieser toten Idee enthält 10 Murmeln:

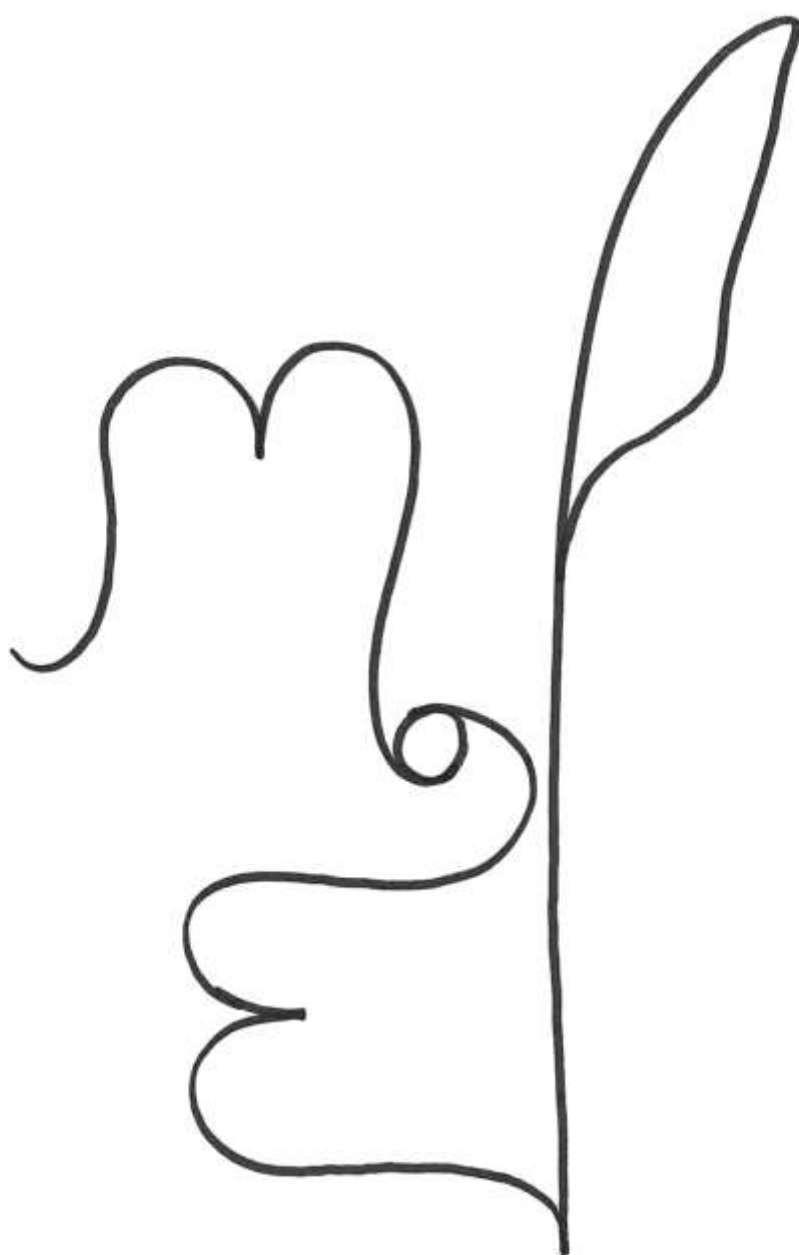
ooooo ooooo	10 weiße	Blühender Reif: Zusätzlich zu allen anderen Ergebnissen, erhält die Schneeflocke bei jeder Auseinandersetzung Erfahrung, für jede weiße Murmel, die sie mehr gezogen hat als ihr Gegner. Die Schneeflocke kann Auseinandersetzungen auf weiße Murmeln beginnen, um diesen Effekt auszulösen.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

Die Rüstung zu dunkel, um das Blut zu sehen.

Der schwarze Ritter

Der Beutel dieses unheimlichen Kriegers enthält 20 Murmeln:

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



Wir fürchten uns vor dem Schwert des Lammes.

Das Schwertlamm

Der Beutel dieses strafenden Tieres enthält 25 Murmeln:

●●●●●●

6 rote

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.

●●●●●

5 grüne

●●●●●

5 blaue

○ ○ ○ ○ ○ ○

6 weiße

●●●

3 goldene

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

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.

●●●●

4 grüne

●●●●●●●●●●

10 blaue

○ ○ ○ ○ ○ ○

6 weiße

●●

2 schwarze

Am Hof des Narren spricht der Räuber Recht.

Die sich verdickende Grafenschelle

Der Beutel dieses barfüßigen Beamten enthält 10 Murmeln:

●

1 rote

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.

●●

2 grüne

○ ○ ○ ○ ○

5 weiße

●●

2 schwarze

fmo

Mit Brandwunden und Geschwüren beschenkt, blind vor Freude.

Die Sonnenanbeterin

Der Beutel dieser kachektischen Solarkultistin enthält 20 Murmeln:

●●●●

4 rote

●●●

3 grüne

●●●

3 blaue

ooo

3 weiße

●

1 schwarze

●●●●●●

6 goldene

Von der Sonne entstellt: Immer, wenn sie eine oder mehrere goldene Murmeln zieht, gerät die Sonnenanbeterin im Anschluss in Todesgefahr, wobei das Ausmaß der Todesgefahr der Anzahl der zuvor gezogenen goldenen Murmeln entspricht. Nur für diese Todesgefahr zählen gezogene goldene Murmeln als schwarze Murmeln.

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

Die Sonnenfinsternis

Der Beutel dieser verzehrenden Corona enthält 25 Murmeln:

●●●●●●●

7 rote

●●●●

4 grüne

●●●●●●●●●

9 blaue

●●●●●

5 schwarze

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

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

Das Sonnenphantom

Der Beutel dieses weißen Schattens enthält 15 Murmeln:

●●●

3 rote

●●●

3 grüne

●●●

3 blaue

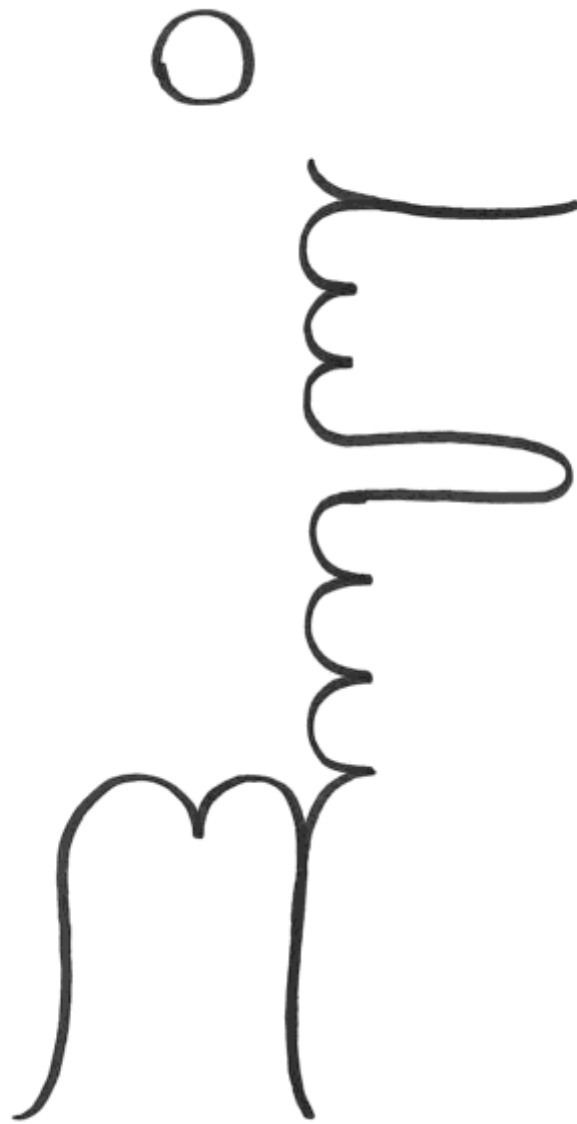
ooooo

5 weiße

●

1 schwarze

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



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

Das Spiegelbild

Dieses magische Abbild verwendet den Beutel seines Originals.

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

Spielzeuge sind wir aus den Händen Gottes.

Der Spielzeugmacher

Der Beutel dieses kindlichen Schöpfers enthält 20 Murmeln:

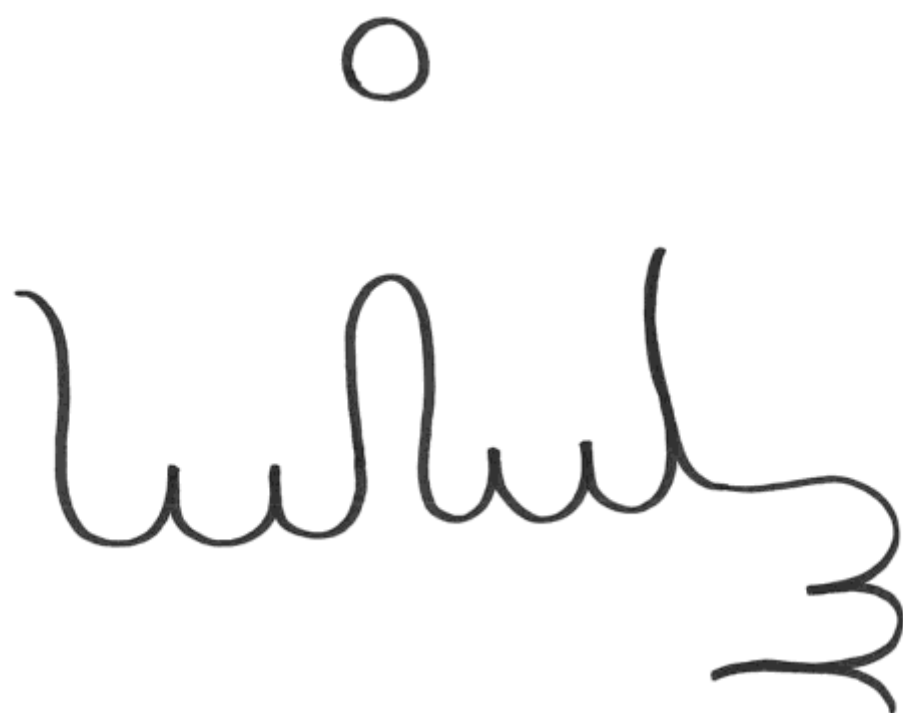
●	1 rote	Gnädig: Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Geschick, die das Opfer einer Münze erfordert, kann der Spielzeugmacher eine Puppe oder ein anderes Spielzeug zum Leben erwecken.
●●●●●●●●●●●●●●	11 grüne	
●		Grausam: Mit einer erfolgreichen Auseinandersetzung auf Geschick kann der Spielzeugmacher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

Das Netz voll Waren drückt den Atterkopf.

Der Spinnenträger

Der Beutel dieses spinnenköpfigen Lastenträgers enthält 10 Murmeln:

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



Der Stachelefant

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● 14 rote
● ● ● ●

6 grüne

Der Steinesser

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● 15 rote
● ● ● ● ●

4 grüne

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

- 1 schwarze

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

Das Sterben

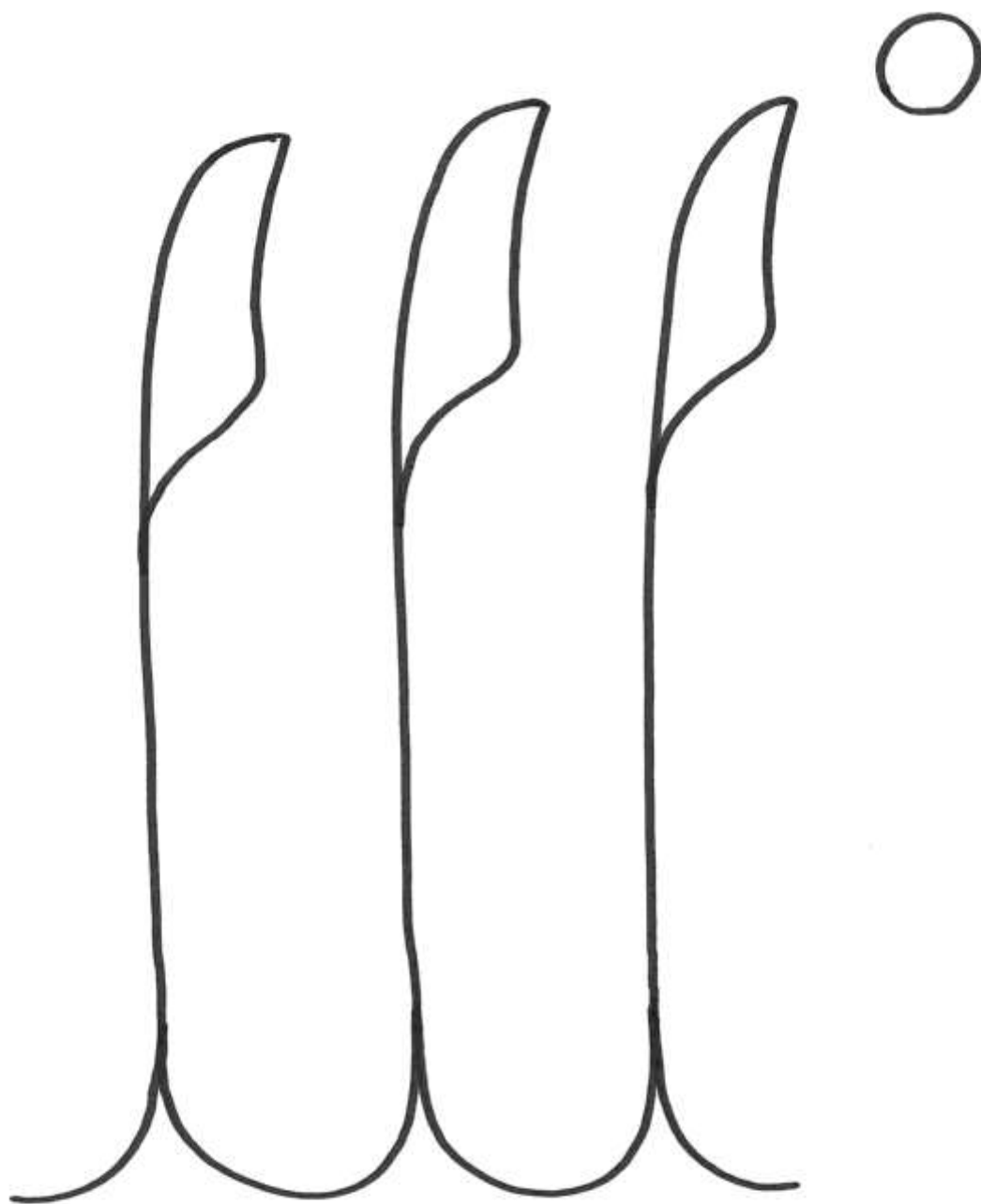
●●●●● 5 rote

● 1 grüne

● ● ● 3 blaue

- 1 schwarze

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



Die Sonnen glühen mit einem sich verzehrenden Fieber.

Die Sternenpest

Der Beutel dieser kosmischen Seuche enthält 15 Murmeln:

● ● ●

3 rote

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

● ● ●

3 blaue

○ ○

2 weiße

● ● ● ● ● ● ●

7 schwarze

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

Die Sternentochter

Der Beutel dieser entkleideten Aurora enthält 20 Murmeln:

● ● ● ● ● ●

6 rote

Verwirrendes Farbenspiel: Zieht die Sternentochter in einer Auseinandersetzung Murmeln in mehr als einer Farbe, muss ihr Gegner für jede Farbe nach der ersten eine seiner gezogenen Murmeln nach Wahl der Sternentochter als weiß behandeln.

● ● ● ● ● ●

6 grüne

● ● ● ● ● ●

6 blaue

○

1 weiße

●

1 goldene

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

Die Sucht

Der Beutel dieser Verkörperung unstillbarer Gelüste enthält 15 Murmeln:

● ● ●

3 rote

Bodenlos: Mit einer Herausforderung auf Geschick vernichtet die Sucht eine Anzahl Münzen entsprechend der gezogenen grünen Murmeln. Sind nicht genügend Münzen verfügbar, richtet sie Schaden entsprechend der fehlenden Münzen an. Wird dabei wenigstens eine schwarze Murmel gezogen, gerät das Opfer in Todesgefahr entsprechend der Zahl gezogener schwarzer Murmeln.

● ● ● ● ●

5 grüne

● ●

2 blaue

○ ○ ○ ○ ○

5 weiße

fmo

Haut und Zeichen sind ihre schwarze Kunst.

Die TätowiererIn

Der Beutel dieser dermalen Schriftgelehrten enthält 20 Murmeln:

●●●●

4 rote

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

●●●●●●●●

8 grüne

Leinwand: Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Geschick kann die TätowiererIn ein Hautwesen heilen.

●●

2 blaue

○○○○

4 weiße

●●

2 schwarze

Ein Glaube so stark wie gediegen Gold.

Die TempelsöldnerIn

Der Beutel dieses gekauften Schilds des Glaubens enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●

9 rote

Goldener Schild: Für jede an sie gezahlte Münze darf die TempelsöldnerIn eine ihrer gezogenen Murmeln wahlweise als rot oder als blau zählen, allerdings nur zum Zweck der Verteidigung.

●●

2 grüne

●●●

3 blaue

○○○○○ ○

6 weiße

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

Das Tentakel

Der Beutel dieses bodenlosen Fangarms enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●
●

11 rote

Hinab: Mit einer erfolgreichen gemischten Auseinandersetzung auf Kampf mit Geschick, beginnt das Tentakel seinen Gegner in die Tiefe hinabzuziehen, was den Gegner sofort in höchste Todesgefahr bringt.

●●●●●●●

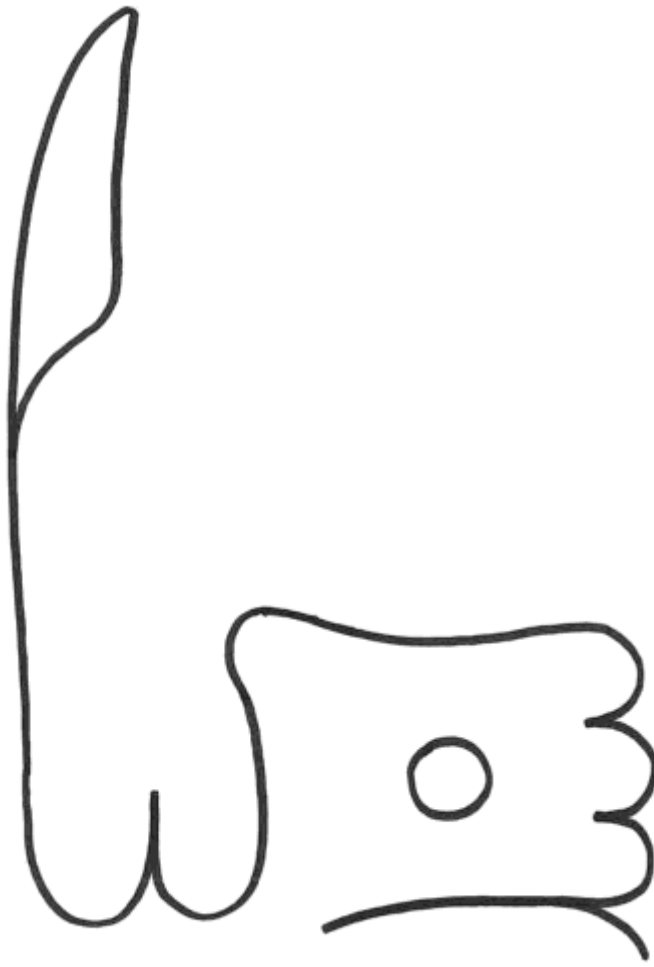
6 grüne

○○

2 weiße

●

1 schwarze



Unter ihren Händen gebiert die Erde neue Formen.

Die Töpferin

Der Beutel dieser freidrehenden Künstlerin enthält 20 Murmeln:

●●

2 rote

●●●●●●●●●●

9 grüne

●●

2 blaue

○○○○○

5 weiße

●

1 schwarze

●

1 goldene

Formbar: Mit einer Herausforderung auf Geschick, gemischt mit Magie, kann die Töpferin Erdwesen heilen, ihnen Erfahrung spenden, oder sie sogar neu erschaffen. Insbesondere für letzteres müssen gegebenenfalls Münzen geopfert werden.

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

Das Torwiesel

Der Beutel dieses marderartigen Wächters enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●

9 rote

●●●●●●●●

7 grüne

○○○○

4 weiße

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

Rhythmisch dröhnt in den Ohren das Blut.

Der Trommler

Der Beutel dieses wirbelnden Scharfmachers enthält 10 Murmeln:

●

1 rote

●●●●●

5 grüne

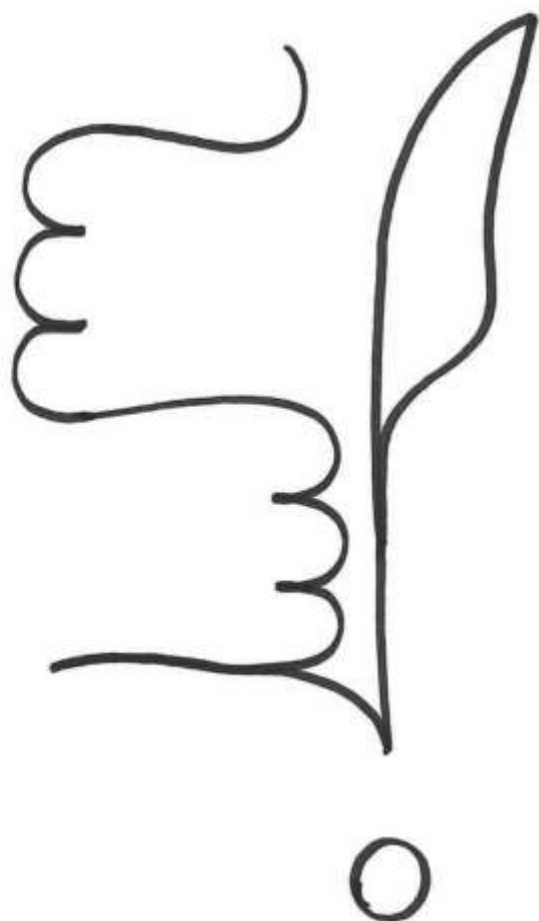
○○○

3 weiße

●

1 schwarze

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



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

Der Uhrmacher

Der Beutel dieses Zahnradkünstlers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●●●●●●● 12 grüne
●●

ooooo ooo 8 weiße

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

Die Federflügel

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

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

Mit jedem Schritt tickt das Messingherz Toden entgegen.

Der Uhrwerkderwisch

Der Beutel dieser mörderischen mechanischen Monstrosität enthält 10 Murmeln:

●●●●●●●●●● 10 rote

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

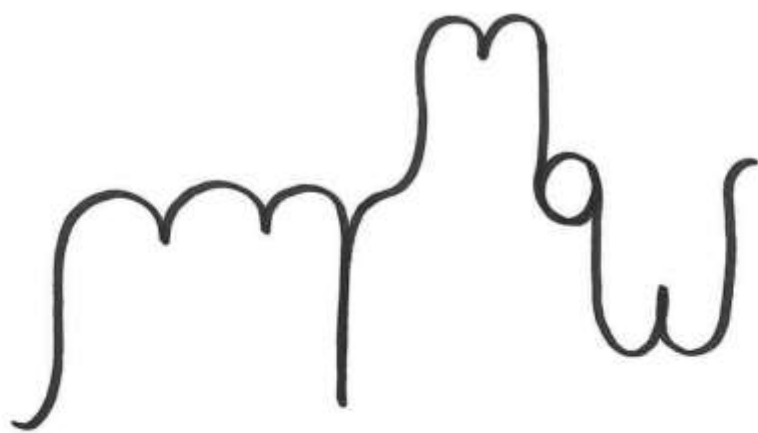
Die Unschuld trifft ihr Schwert.

Die Ungerechtigkeit

Der Beutel dieses entblindeten Gerichts enthält 5 Murmeln:

ooooo 5 weiße

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



Den Aderlass versteht er bis zum Ausbluten.

Der Unheiler

Der Beutel dieses unheilvollen Arztes enthält 20 Murmeln:



2 rote



12 grüne



2 blaue



4 schwarze

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

Die Höhlungen des kosmischen Leibes ordnen mesogalaktische Duplikaturen.

Das universelle Gekröse

Der Beutel dieser Füllmasse des Allgedärms enthält 25 Murmeln:



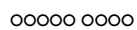
6 rote



1 grüne



9 blaue



9 weiße

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

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

Das Unkraut

Der Beutel dieser wuchernden Mordpflanze enthält 10 Murmeln:



7 grüne

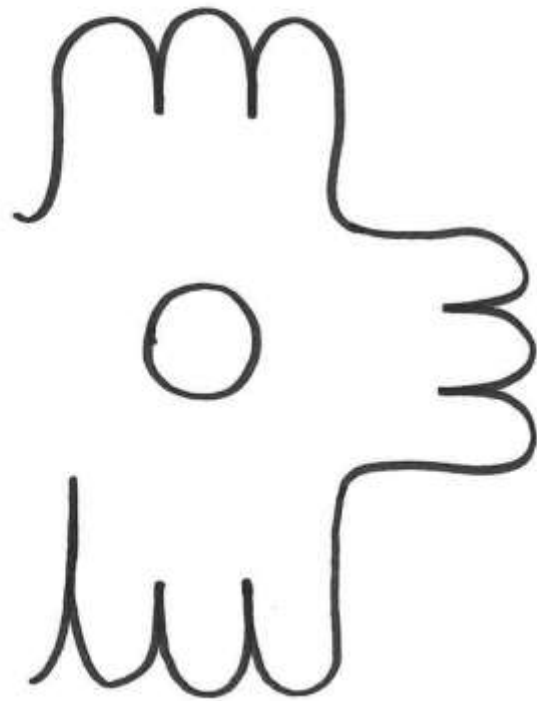


2 weiße



1 schwarze

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



Viele Dinge hatte er gelernt, wenige von ihnen nützlich.

Der Unsterbliche

Der Beutel dieses ewigen Amateurs enthält 20 Murmeln:

●●●●●

5 rote

Unsterblich: Der Unsterbliche muss niemals Murmeln gegen schwarze Murmeln tauschen.

●●●●●

5 grüne

●●●●●

5 blaue

○ ○ ○ ○ ○

5 weiße

Schrecklich ist er - und schmackhaft.

Der untote Wildschweinbraten

Der Beutel dieses saftig-sinistren Schwarzkittels enthält 10 Murmeln:

●●●●●●●

7 rote

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

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

●●●●●●●

6 grüne

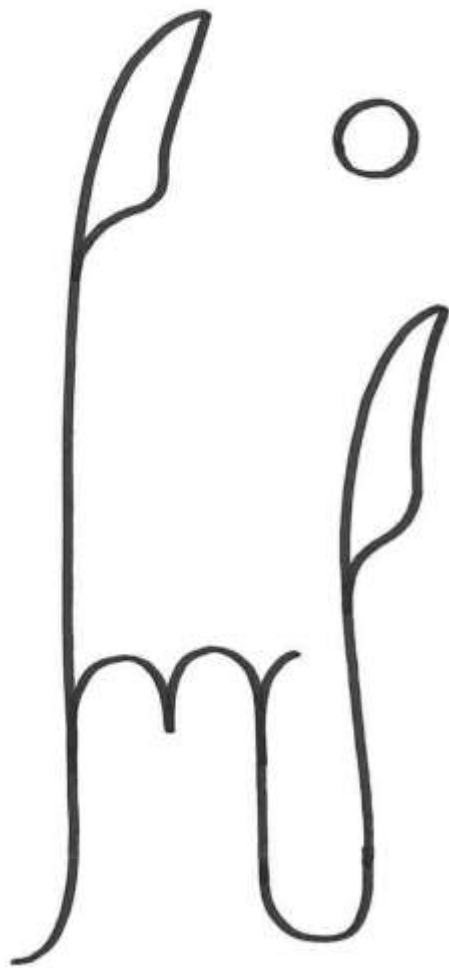
Hypnotischer Blick: Mit einer erfolgreichen gemischten Auseinandersetzung in Magie und Geschick kann der Vampir eine Personnage wehrlos machen, so dass das Opfer in der nächsten Auseinandersetzung gegen den Vampir alle seine Murmeln als weiße Murmeln behandeln muss.

●●●●●

5 blaue

●

1 schwarze



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

Die Vampirrube

Der Beutel dieser heimtückischen Feldfrucht enthält 5 Murmeln:

●	1 rote	Wurzelklammer: Besteht die Vampirrube 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 Vampirrube 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:

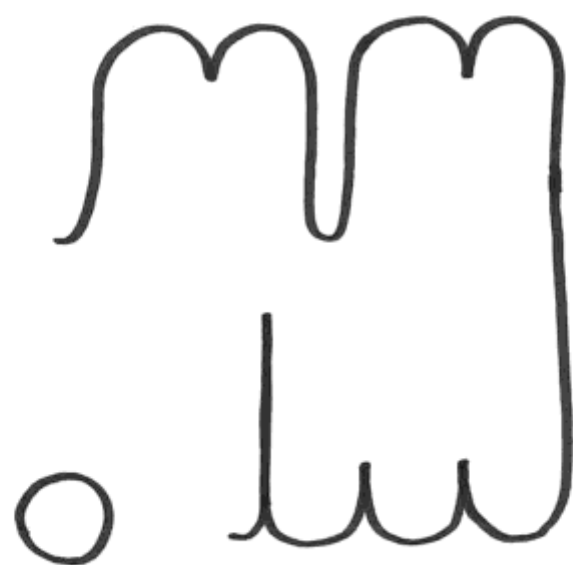
●	1 rote	Blauer Fleck: Bei Herausforderungen und Auseinandersetzungen darf das Veilchen aus seinem Beutel gezogene schwarze Murmeln als blaue Murmeln behandeln.
●●	2 grüne	
●●●●	4 blaue	
●●●	3 schwarze	

Ein Netz aus lieblichen Träumen spinnt die Venus.

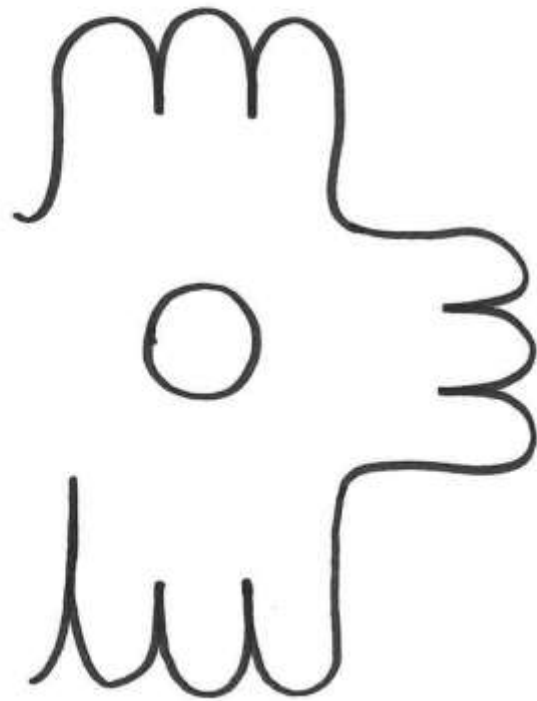
Die Venusspinne

Der Beutel dieser verführerischen Arachnide enthält 10 Murmeln:

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



Das Verderben, das über Torstein kam



Der Verwalter hohler Töne

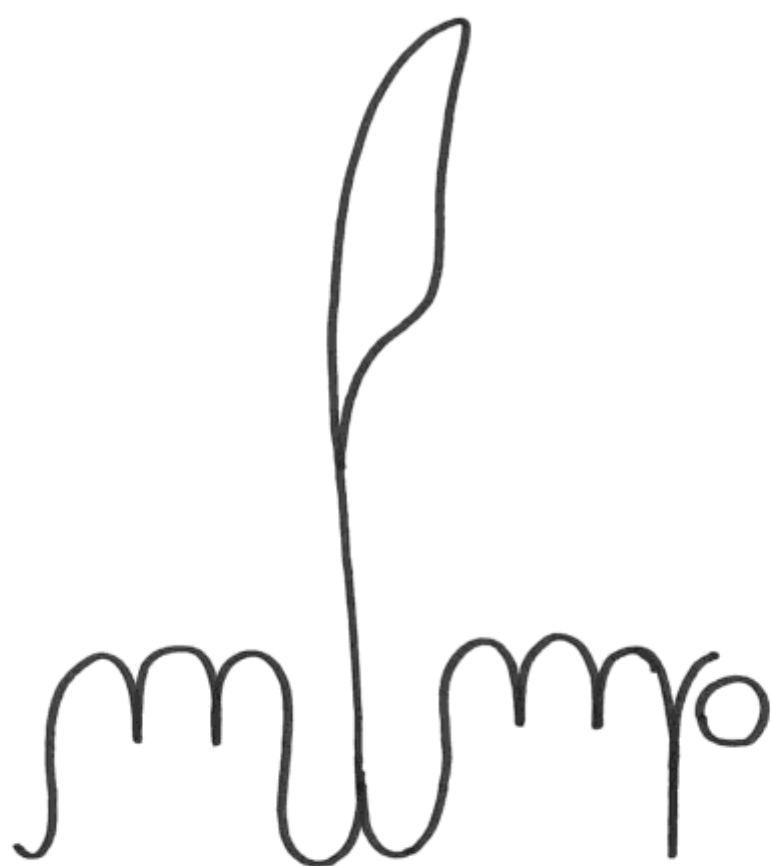
7 weiße

Der Veteran der Alchemistenkriege

3 schwarze

Der Veteran der Arena

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

●●●●●●●●●●
●●

12 grüne

ooo

3 weiße

●

1 schwarze

Tödliche Intrigen: Der Veteran des Hofes kann eine Herausforderung auf Geschick ablegen, wobei er für jede Murmel, die er ziehen möchte, eine Münze opfern muss. Besteht er die Herausforderung, gerät sein gewähltes Opfer in Todesgefahr, deren Ausmaß der Anzahl gezogener grüner Murmeln entspricht.

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

Die Volkswaise

Der Beutel dieses heimatlosen Diasporiten enthält 10 Murmeln:

●

1 rote

●●●

3 grüne

●●

2 blaue

o

1 weiße

●

1 schwarze

●●

2 goldene

Verstoßen: Die Volkswaise kann niemals von vorteilhaften Effekten ihrer Umgebung oder vorteilhaften Fähigkeiten anderer Wesen profitieren.

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

●●●●●

5 grüne

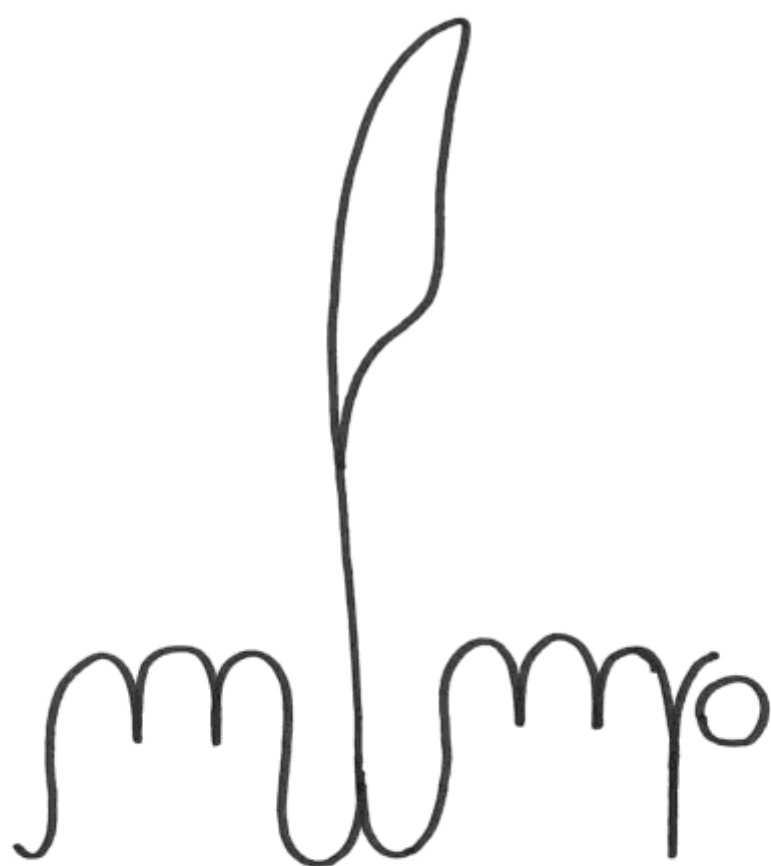
●●●●●●●

7 blaue

●●

2 schwarze

Ausbrennend: Nach jeder seiner Auseinandersetzungen oder Herausforderungen muss der Waldbrand eine Murmel ziehen und durch eine schwarze Murmel ersetzen. Gerät er in Todesgefahr, so zieht der Waldbrand immer fünf Murmeln und erliegt der Todesgefahr nur dann, wenn alle fünf gezogenen Murmeln schwarz sind.



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

Der Wandelbare

Der Beutel dieses zunächst fast formlosen Wesens enthält 20 Murmeln:

ooooo ooooo
ooooo ooooo

20 weiße

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

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

Die Weisheit

Der Beutel dieses vergeistigten Frauenbildes enthält 20 Murmeln:

●●

2 rote

●●●●●●●●

7 grüne

●●●●●●●●

7 blaue

ooo

3 weiße

●

1 goldene

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

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

Der weiße Eber

Der Beutel dieses blauäugigen Albinos enthält 25 Murmeln:

●●●●●●●●

7 rote

●●●●●●●●

6 grüne

●●●

3 blaue

ooooo ooooo

9 weiße

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



Verfluchter Vogel singt bei Tag und in der Nacht.

Die Wernachtigall

Der Beutel dieser verfluchten Bardin enthält 20 Murmeln:

●●●●

4 rote

●●●●

4 grüne

●●●●

4 blaue

○○

2 weiße

●●

2 schwarze

●●●●

4 goldene

Werwesenflug: 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.

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

Fremde Formen und Schmerzen, die niemand weiß.

Das Xenagon

Der Beutel dieser unbeantwortbaren Frage enthält 10 Murmeln:

●●

2 rote

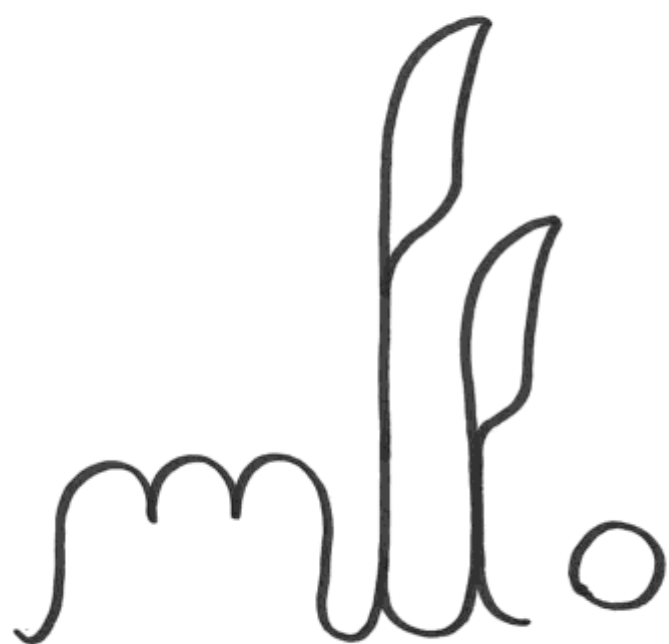
●●●●

4 grüne

○○○○

4 weiße

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



Mantren grunzend mahlen sie Gebete.

Der Yakpriester

Der Beutel dieses zotteligen Berggurus enthält 25 Murmeln:

●●●●●

5 rote

●●●●●●

6 grüne

●●●●●●●

7 blaue

○○○○

4 weiße

●

1 schwarze

●●

2 goldene

Schicksalsmühle: Mit einer Herausforderung auf Magie, die das Opfer einer Münze erfordert, kann der Yakpriester eine Schicksalsmurmeln erschaffen. Yakpriester können ihre Schicksalsmurmeln auch an andere Personagen verschenken oder sie zum Tausch anbieten.

Ihr Netz ein Zahnrad ihrer Schwester.

Die Zahnradspinne

Der Beutel dieser mechanischen Monstrosität enthält 15 Murmeln:

●●●●●●

6 rote

●●●●

4 grüne

●

1 blaue

●●●●

4 schwarze

Fraktale Arachne: Wird eine besiegte Zahnradspinne untersucht, so erscheint eine weitere Zahnradspinne.

Ganze Spinnwebbibliotheken arkanen Wissens vergehen mit jedem Windzug.

Die Zauberspinne

Der Beutel dieser achtbeinigen Scriptorin enthält 10 Murmeln:

●

1 grüne

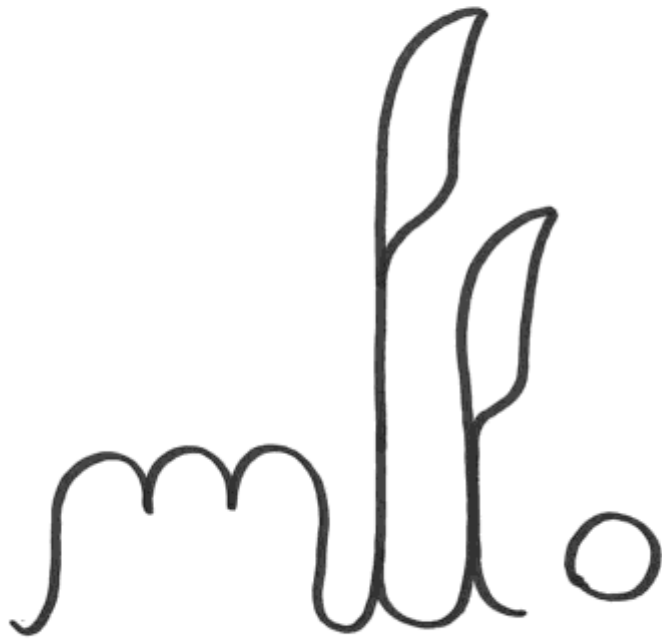
●●●●●●●

7 blaue

●●

2 schwarze

Gespinnste aus Magie: Wenn eine Personage sich durch die Heimstatt der Zauberspinne bewegt, ohne dabei eine gemischte Herausforderung oder Auseinandersetzung mit Geschick abzulegen und zu bestehen, verfängt sie sich in den arkanen Netzen der Zauberspinne, die sofort eine Herausforderung auf Magie ablegen darf, um einen Zauber auf die betroffene Personage zu wirken.



Lebendiger Frostbrand, schwarze Ruinen statt Füßen.

Der Zehensammler

Der Beutel dieses gangränösen Unholds enthält 10 Murmeln:



3 rote



2 grüne



3 blaue



1 weiße



1 schwarze

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

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

Die Zimtschnecke

Der Beutel dieses wohlschmeckenden Parasiten enthält 5 Murmeln:



1 rote



1 grüne



1 weiße



2 schwarze

Verderbende Süße: In Anwesenheit der Zimtschnecke besteht eine geringe Gefahr, sich mit einer Lungenkrankheit anzustecken. Ameisenwesen geraten in ihrer Anwesenheit in große Todesgefahr und sind darüber hinaus nicht dazu in der Lage in Herausforderungen gegen die Zimtschnecke anzutreten.

Aus unedlem Balg bricht Feuer hervor.

Die Zinkpuppe

Der Beutel dieser metallenen Marionette enthält 10 Murmeln:



1 rote



1 grüne



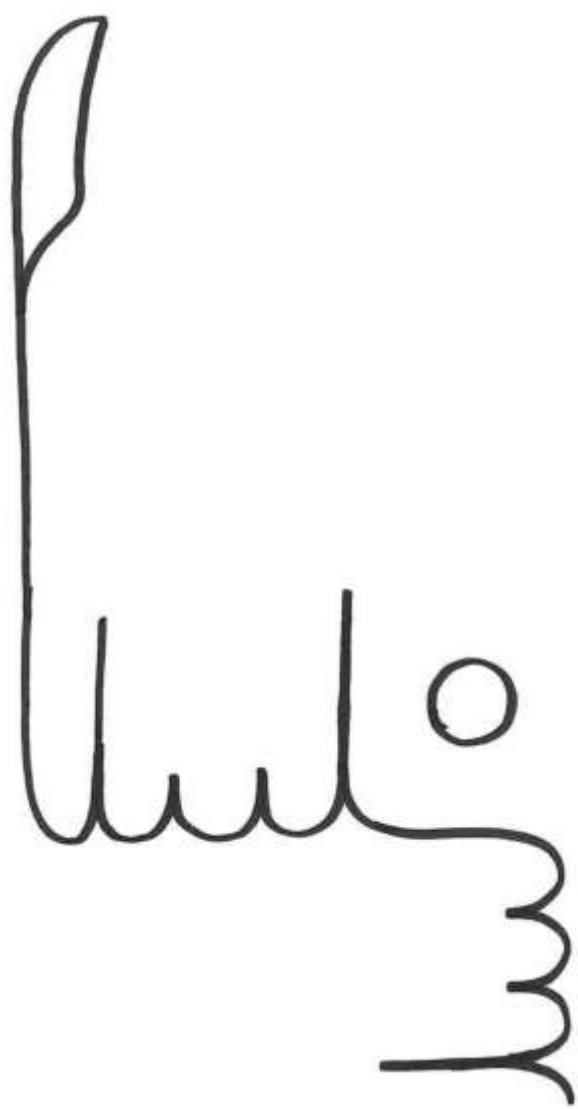
6 weiße



2 schwarze

Pyrophor: Wird die Zinkpuppe verwundet und dabei ihre rote Murmel gezogen, so entzünden sich die Zinkkörner in ihrem Inneren. Die Zinkpuppe verbrennt und zerrinnt, ihr etwaiger Gegner gerät in Todesgefahr entsprechend der Anzahl gezogener roter Murmeln.

Heere



Verdrängung als Funktion der Muskeldichte.

Die Affenvölkerwanderung

Der Heeresbeutel dieses evolutionären Sturms enthält 20 Murmeln:

●●●	3 rote	Völkerschlacht: Nach jeder Schlacht, in der die Affenvölkerwanderung fünf Murmeln gezogen hat, werden diese fünf Murmeln aus dem Beutel der Affenvölkerwanderung entfernt und bilden von nun an einen neuen Lehensbeutel, für den Landstrich, indem sich Teile des Affenvolkes nun niedergelassen haben.
●●●●●●●●●	9 grüne	
●	1 blaue	
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	6 weiße	
●	1 schwarze	

Sensen im Sturm und dem Sieger einen Ährenkranz.

Der Bauernaufstand

Der Heeresbeutel dieser Zerlumpten und Entrechteten enthält 15 Murmeln:

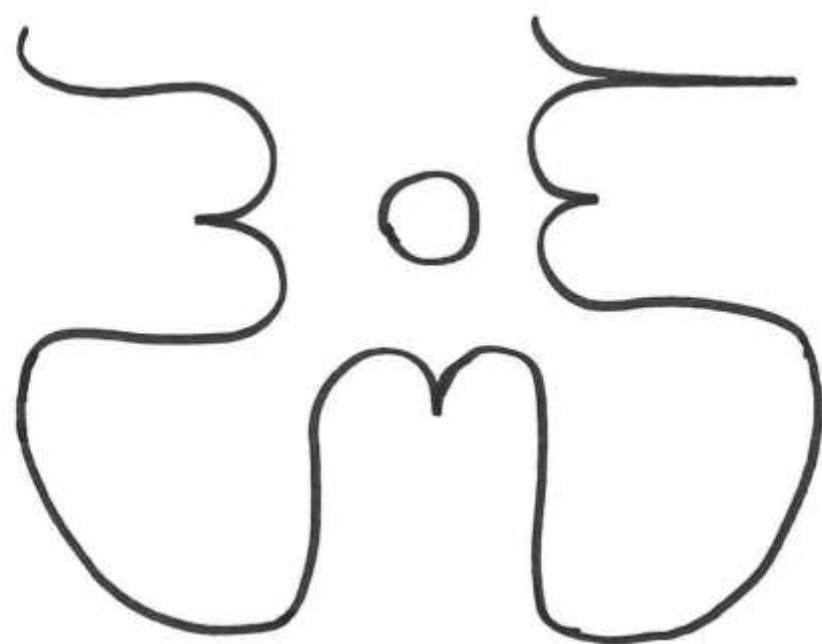
●	1 rote	Zulauf: Vor Beginn einer Schlacht gegen den Bauernaufstand müssen aus dem Beutel des gegnerischen Heeres Murmeln gezogen werden, wobei die Anzahl von der Versorgungslage (je schlechter, desto mehr Murmeln) und den Sympathien für die Bauern (je größer, desto mehr Murmeln) der Soldaten des Heeres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

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

Der blaue Schwarm

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

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



Trommeln rufen in die Nacht.

Das dunkle Aufgebot

Der Heeresbeutel dieses nächtlichen Terrors enthält 10 Murmeln:

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

Ein Elefantenfriedhof als Paradegrund nekromantischer Riesen.

Das Elfenbeinregiment

Der Heeresbeutel dieses Spaliers stoßzahnbewehrter Speerträger enthält 10 Murmeln:

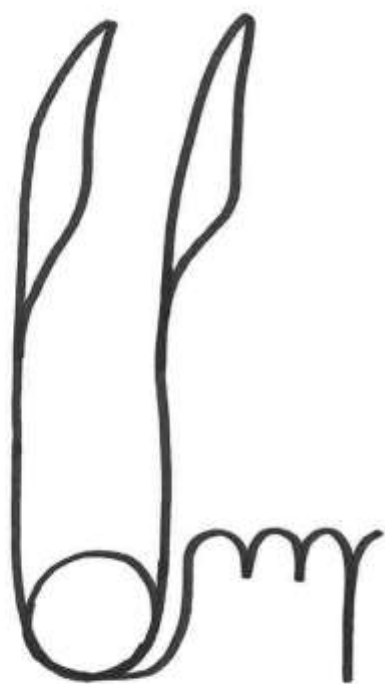
● ● ● ● ●	5 rote	Friedhofswache: Wenn das Elfenbeinregiment Verluste erleidet, werden gezogene rote oder blaue Murmeln gegen weiße statt schwarze Murmeln getauscht. Gezogene weiße Murmeln werden normal gegen schwarze Murmeln getauscht. Immer, wenn eine weiße Murmel für Verluste gezogen wird, erhält das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

Der Weg ist eine Mission ohne Ziel.

Das Expeditionskorps

Der Heeresbeutel dieser an fremde Gestade Verschlagenen enthält 10 Murmeln:

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



Nackte Fäuste klingen auf dem Ambossaltar.

Die Fiebergarde

Der Heeresbeutel dieser schweißnassen Eiferer des Stahls enthält 15 Murmeln:

●●●●●●

6 rote

●●

2 grüne

●●●●●●

6 blaue

●

1 schwarze

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

Türme – so hoch!

Die fliegende Festung

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

●●●●●●●●●●

15 rote

●●●●●

●●●●●●●●●●

15 grüne

●●●●●

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

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

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

Der Geistertröss

Der Heeresbeutel dieser Phantome beraubenden Phantome enthält 10 Murmeln:

●●

2 grüne

●●●●●

5 blaue

○

1 weiße

●●

2 schwarze

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



So kleine Hände schlagen, kratzen, würgen.

Das Heer der Unschuld

Der Heeresbeutel dieses armseligen Kinderkreuzzugs enthält 10 Murmeln:

●●

2 grüne

Kindliche Grausamkeiten: Vom Heer der Unschuld in der Schlacht gezogene weiße Murmeln richten beim Gegner Verluste an.

ooooo

5 weiße

●●●

3 schwarze

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

Der Heerwurm

Der Heeresbeutel dieser anniliden Horden enthält 30 Murmeln:

●●●●●●●●●●

9 rote

●●●●●●●●●●

9 grüne

●●●

3 blaue

ooooo oo

7 weiße

●●

2 schwarze

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

Das kanopische Gefolge

Der Heeresbeutel dieser einbalsamierten Teilstreitkräfte enthält 10 Murmeln:

●●

2 rote

●

1 grüne

●●●

3 blaue

oo

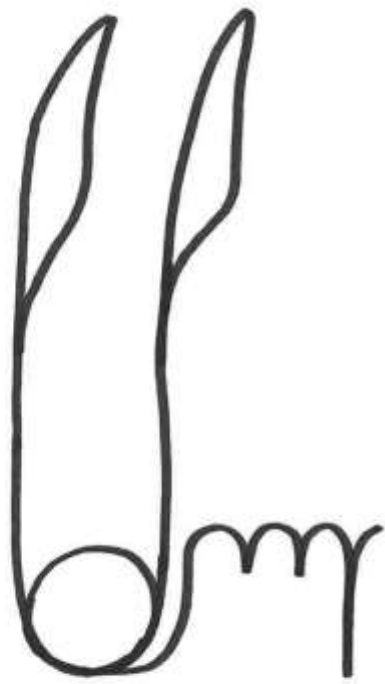
2 weiße

●

1 schwarze

●

1 goldene



Gepanzerte Scharen erheben sich, ihre Brackwasserrepublik zu verteidigen.

Die Krebslegion

Der Heeresbeutel dieser bürgerlichen Krustentiere enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●● 14 rote

●●●●

●●● 3 grüne

ooo 3 weiße

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

Die Kristallflotte

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

●●●● 4 grüne

●●●●●●●●●● 14 blaue

●●●●

oo 2 weiße

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

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

Der Kupferstrom

Der Heeresbeutel dieser geschmolzenen Sklaven enthält 15 Murmeln:

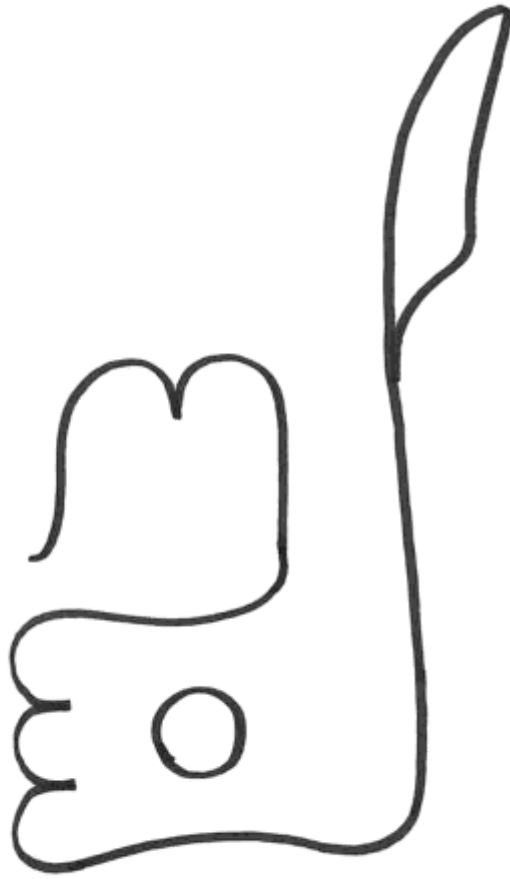
●●●●●●●●●● 9 rote

● 1 grüne

●●● 3 blaue

●● 2 schwarze

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



Das Lanzengras

● ● ●



3 weiße

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

.....

○○○○○ ○○○○

.....

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

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

Monstropoetikon – Kreise Edition



Ihr Tod wird nicht sinnlos sein wie ihr Leben.

Das Opferheer

Der Heeresbeutel dieser bleichen Lämmer enthält 10 Murmeln:

ooooo oo

7 weiße

●●●

3 schwarze

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

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

Der Orkstamm

Der Heeresbeutel dieser grunzenden Krieger enthält 15 Murmeln:

●●●●●●

6 rote

●●●●●●●

7 grüne

●●

2 schwarze

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

Das Purpurregiment

Der Heeresbeutel dieser vertriebenen Prätendenten enthält 15 Murmeln:

●●●●●●●●●

9 rote

●●●●●

5 grüne

●

1 schwarze



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

Die Rattenplage

Der Heeresbeutel dieses Stroms schmutzig grauer Leiber enthält 10 Murmeln:

●●●●●●●●

7 grüne

Leergefressene Speicher: Unabhängig vom Ausgang der Schlacht, vernichtet die Rattenplage eine Anzahl Münzen aus der Kriegskasse des Gegners, die der Anzahl der Murmeln entspricht, die die Rattenplage für die Schlacht zieht.

○

1 weiße

●●

2 schwarze

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

Die Räuberbande

Der Heeresbeutel dieser Messer wetzenden Halunken enthält 15 Murmeln:

●●●

3 rote

Geld oder Leben: Ein gegnerisches Heer kann eine Schlacht vermeiden, indem es der Räuberbande seine gesamte Kriegskasse überlässt, mindestens aber so viele Murmeln, wie die Räuberbande in der Schlacht ziehen würde.

●●●●●●●●

8 grüne

○○

2 weiße

●●

2 schwarze

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

Das Reserve-Fleisch

Der Heeresbeutel dieser zerhackten Legion enthält 20 Murmeln:

●●●●●

5 rote

Ersatzteillager: Das Reserve-Fleisch kann sich nach jeder Schlacht heilen, wobei es ebenso viele Murmeln ziehen darf, wie es für die Schlacht gezogen hat. Mindestens eine der gezogenen Murmeln bleibt allerdings schwarz und kann nicht getauscht werden. Das Reserve-Fleisch kann sich sogar dann versuchen zu heilen, wenn es in der Schlacht zerschlagen wurde, schafft es das Reserve-Fleisch, dabei wenigstens eine schwarze Murmel zu tauschen, so ist es nicht zerschlagen worden und existiert als Heer weiter.

●●●●●●

6 grüne

●●●

3 blaue

○○

2 weiße

●●●●

4 schwarze



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

Der Ring

Der Heeresbeutel dieser umzingelnden Kette enthält 20 Murmeln:



8 rote

Festungsreif: Wenn ein vom Ring belagertes Heer einen Ausfall aus seiner Festung unternimmt, so zählt dies als Sturmangriff auf den Ring, der hierbei seinen eigenen Beutel gleichzeitig auch als Festungsbeutel verwendet.



4 grüne



4 blaue



2 weiße



2 schwarze

Unter einem Nachtbanner - sternenlos - sammelt sich eine Blutgefolgschaft.

Die schwarze Reiterei

Der Heeresbeutel dieser Boten des Mordens enthält 10 Murmeln:



7 rote

Sog des Untergangs: Die schwarze Reiterei zählt in der Schlacht gezogene schwarze Murmeln gleichzeitig als schwarz und gold.



1 grüne



1 blaue



1 schwarze

In stolzer Tradition alter Heiligkeit wachen schwarz gerüstete Myriaden.

Die Skarabäengarde

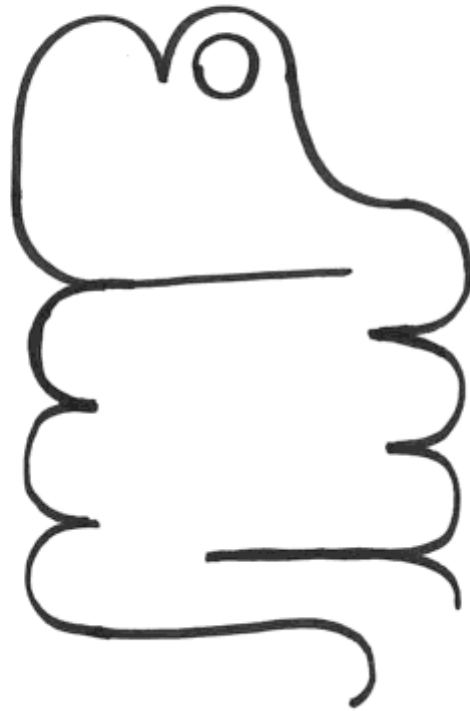
Der Heeresbeutel dieser Beschützer des Käferpapstes enthält 5 Murmeln:



3 rote



2 schwarze



Unaufhaltsam denn durch ihre eigene Schwäche in Unterzahl.

Der Stoßtrupp

Der Heeresbeutel dieser handverlesenen Veteranen enthält 5 Murmeln:

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

In Blut wäscht eine Hand die andere.

Das Strafbataillon

Der Heeresbeutel dieser zur Bewährung Verurteilten enthält 10 Murmeln:

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

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

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

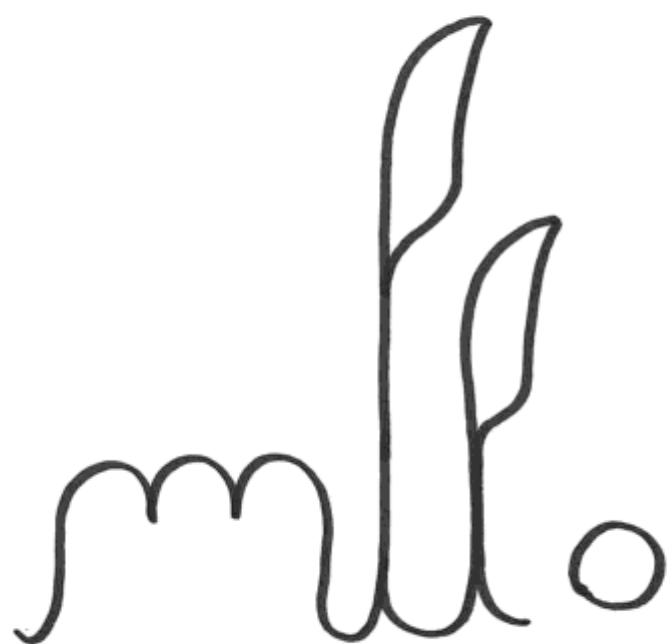
Der Wald

Der Heeresbeutel dieses auf Wurzeln marschierenden Heeres enthält 20 Murmeln:

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

Zurück zur Natur: Wenn sich der Wald in besiedelten Ländereien aufhält, wird immer, wenn der Wald Versorgung benötigt, eine Murmel aus dem Beutel des Landes gezogen und durch eine weiße Murmel ersetzt. Der Wald zählt damit als versorgt.

Heerführer



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

Der Befehl

Der Beutel dieses allegorischen Imperativs enthält 10 Murmeln:

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

Die rote Milch fließt Hunderte zu tränken.

Die Blutamme

Der Beutel dieser Leihmutter des Schlachtens enthält 20 Murmeln:

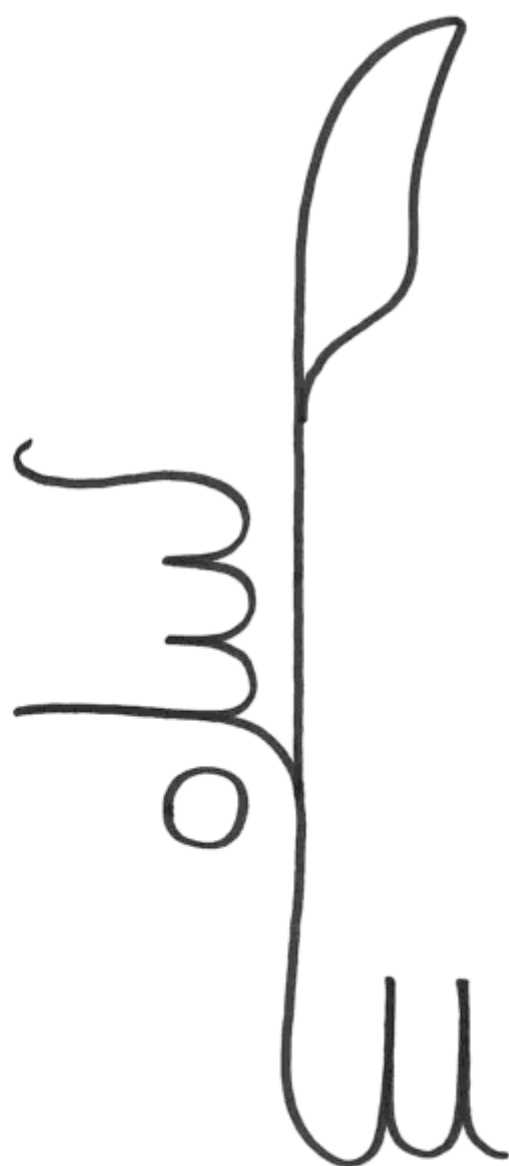
●●●●●●●	7 rote	Mit Blut gestillt: Die Blutamme kann ein Heer versorgen, indem sie sich selbst Verletzungen zufügt. Für jede Murmel, die sie dabei zieht, sichert sie Versorgung so wie eine geopfert Münze aus der Kriegskasse. Diese Versorgung kann mit anderen Quellen der Versorgung kombiniert werden. Außerdem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

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

Die graue Pharaonin

Der Beutel dieser zerstäubten Herrlichkeit enthält 20 Murmeln:

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



Einsam thront er auf steinernen Wolken.

Der Herr der fliegenden Festung

Der Beutel dieses zaubernden Baumeisters enthält 20 Murmeln:

●●●●●	5 grüne	Magische Baukunst: Der Herr der fliegenden Festung kann blaue Murmeln wahlweise als rote, grüne oder blaue Murmeln zählen, wenn er in einer Schlacht Murmeln zieht, um Schaden von der fliegenden Festung abzuhalten.
●●●●●●●●●●●●●●	12 blaue	
●●		Reichtum des Himmels: Anstatt Münzen aus der Kriegskasse für die Versorgung der fliegenden Festung aufzuwenden, muss dem Herrn der fliegenden Festung eine Herausforderung (drei Murmeln) auf Magie gelingen. Zieht er hierbei keine blaue Murmeln, so zählt die fliegende Festung als nicht versorgt und es müssen fünf Murmeln aus dem Beutel der fliegenden Festung gegen schwarze Murmeln ausgetauscht werden.
ooo	3 weiße	

Die toten Krieger liegen ihr zu Füßen.

Die Herrscherin

Der Beutel dieser eisern-gewandeten Kaiserin enthält 20 Murmeln:

●●●●●●	6 rote	Zepter: Wenn die Herrscherin als Feldherrin ein Heer in die Schlacht führt, darf sie statt genauso vieler Murmeln wie das Heer, eine Murmel mehr ziehen, um den Schlachtverlauf zu beeinflussen.
●●●●●●	7 grüne	
oooo	4 weiße	Schwert: Wenn die Herrscherin als Feldherrin ein Heer in die Schlacht führt, darf sie, anstatt Murmeln zu ziehen, um selbst den Schlachtverlauf zu beeinflussen, den gegnerischen Feldherrn daran hindern, dies zu tun, indem für jede von ihr gezogene farbige Murmel eine von ihrem Gegner gezogene Murmel der entsprechenden Farbe in seinen Beutel zurückgelegt wird, ohne ihre Wirkung zu entfalten.
●●●	3 goldene	

Mit anbetungswürdiger Dunkelheit füllt sich die Schale des Unfassbaren.

Das Idol

Der Beutel dieses segenspendenden Schattens enthält 10 Murmeln:

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



Aus der leeren Sänfte flüstern die Genien des Krieges.

Das Kabinett

Der Beutel dieses körperlosen Strategen enthält 20 Murmeln:

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

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

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

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

Der Räuberhauptmann

Der Beutel dieses charismatischen Halsabschneiders enthält 20 Murmeln:

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

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

Das Schwert führt Krieg.

Das Schwert

Der Beutel dieser monomanischen Waffe enthält 25 Murmeln:

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

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



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

Der Spalter

Der Beutel dieses verlockenden Brudermörders enthält 20 Murmeln:

●●●●●●

6 rote

●●●●●●

6 grüne

●●●●●

5 blaue

●●●

3 schwarze

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

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

Das Tier der Götter

Der Beutel dieses maskierten Fanatikers enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●
●●●●

14 rote

●●

2 grüne

●●●

3 blaue

●

1 schwarze

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

Reduziert auf ein Schmuckstück - wie muss sie sich fühlen?

Die Trägerin des blauen Amuletts

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

●●●●●●

6 rote

●●●●

4 grüne

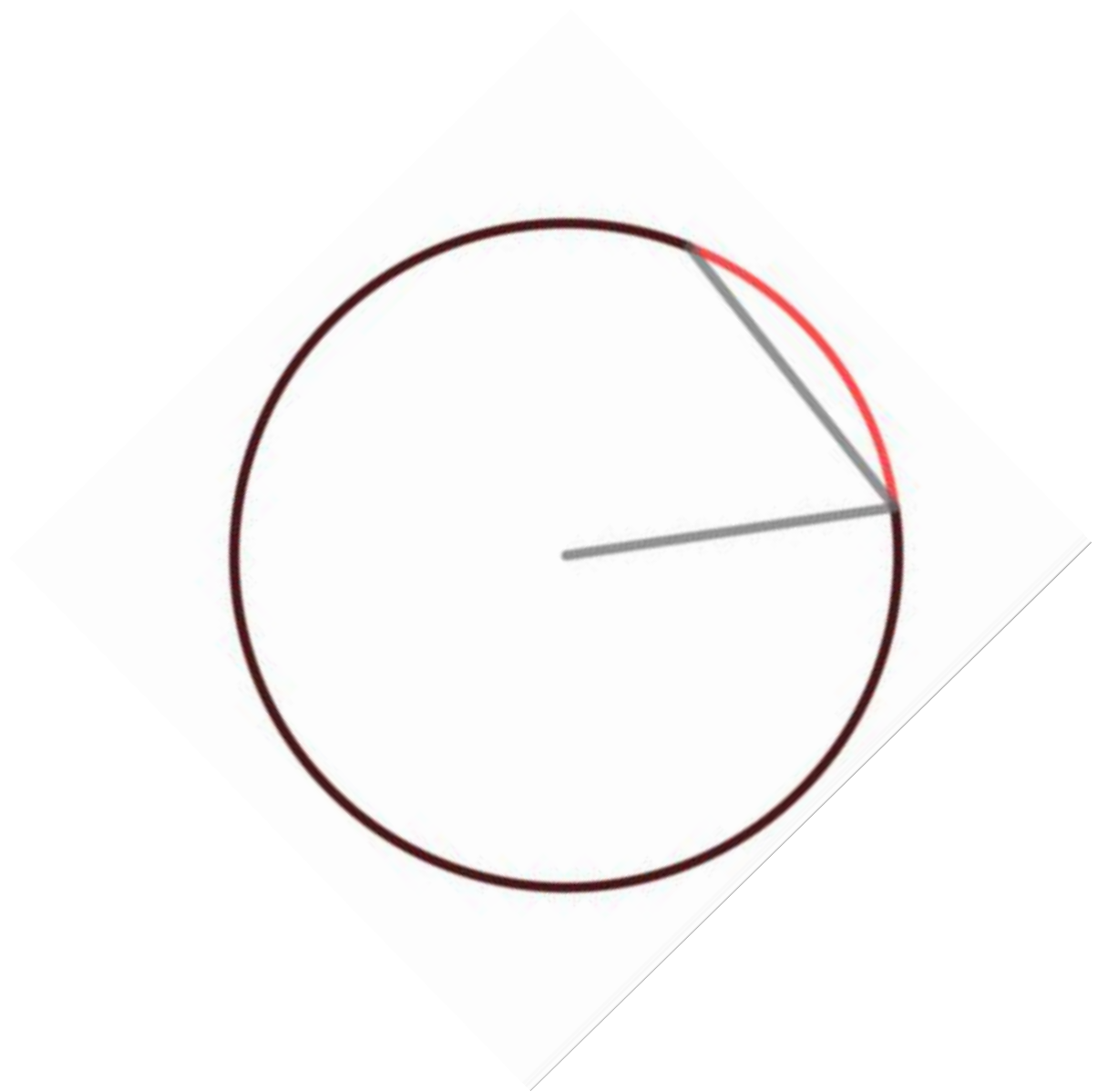
●●●●●●

6 blaue

oooo

4 weiße

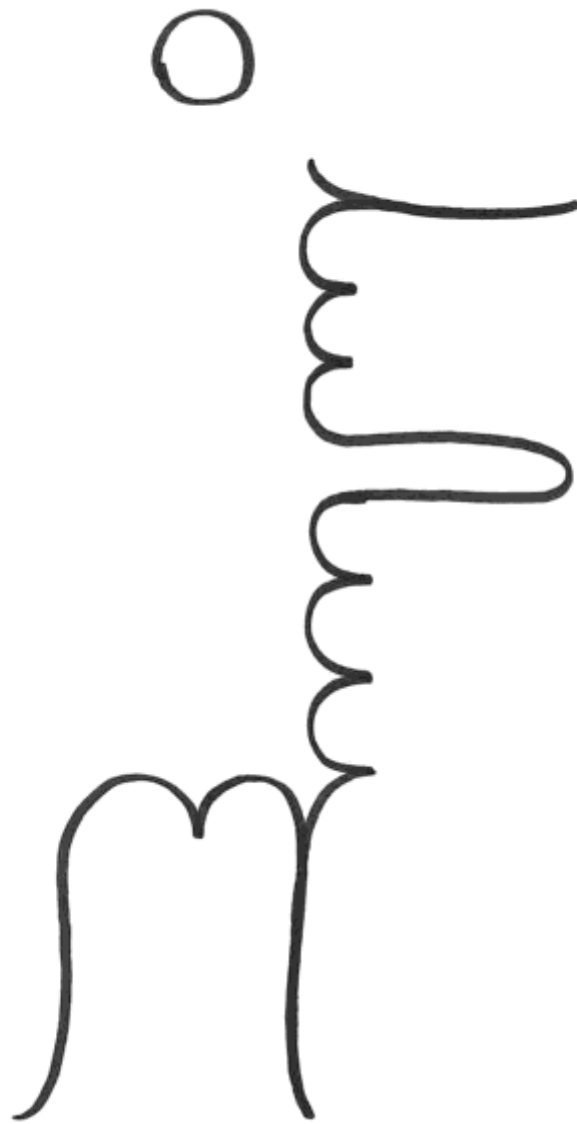
Kristalline Macht: Die Trägerin des blauen Amuletts darf für Herausforderungen auf Magie den Beutel der Kristallflotte verwenden.



Der Kreis schließt sich

Einfache Gegner





Erster unter Gleichen der fallenden Blüte des Reiches.

Das goldene Blatt

Der Beutel dieses herrschaftlichen Sprosses enthält 15 Murmeln:

- | | |
|-------|------------|
| ● ● ● | 3 rote |
| ● ● ● | 3 grüne |
| ○ ○ ○ | 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:

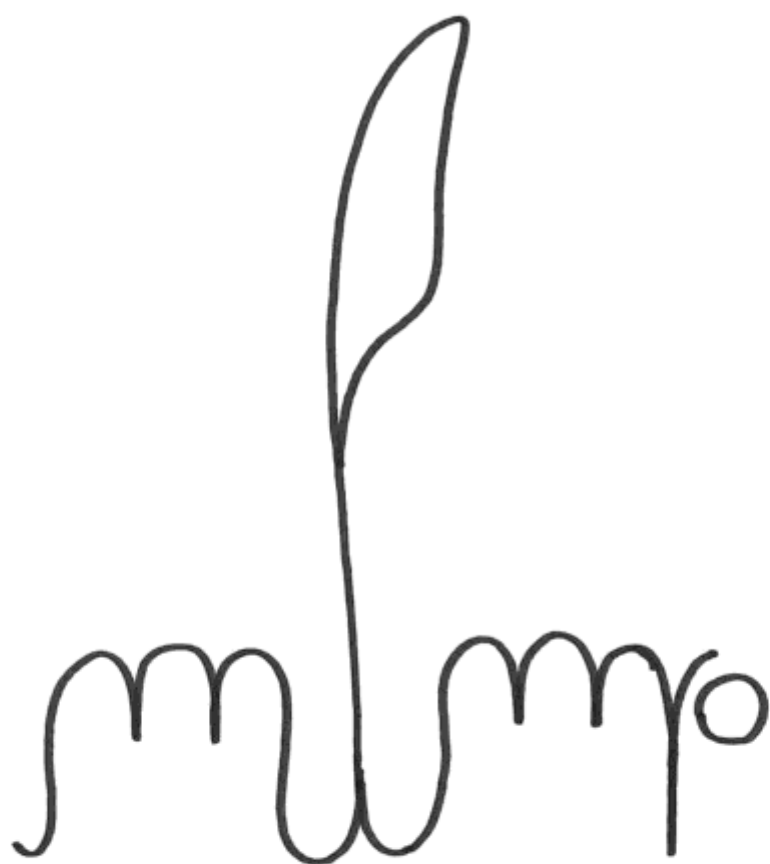
- | | |
|-------------------------------|------------|
| ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● | 11 rote |
| ● | |
| ● | 1 grüne |
| ● | 1 blaue |
| ○ | 1 weiße |
| ● | 1 schwarze |

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:

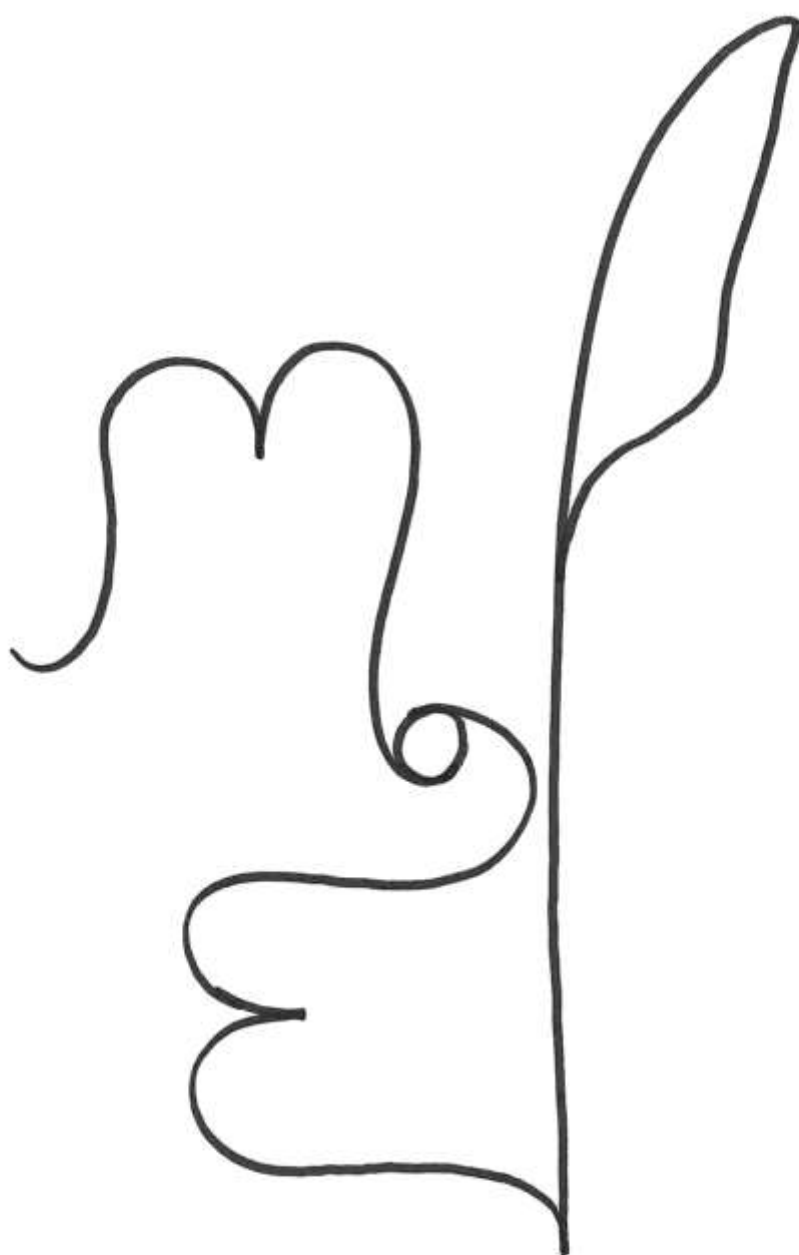
- 1 grüne
- 1 blaue
- 1 weiße
- 2 schwarze

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 Murneln:

●●●●●●●●

7 rote

●●

2 grüne

○

1 weiße

Die Wiege des Lebens beraubt.

Das Leichenwasser

Der Beutel dieses residualen Todes enthält 15 Murneln:

●●●●●

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 Murneln:

●●

2 grüne

●

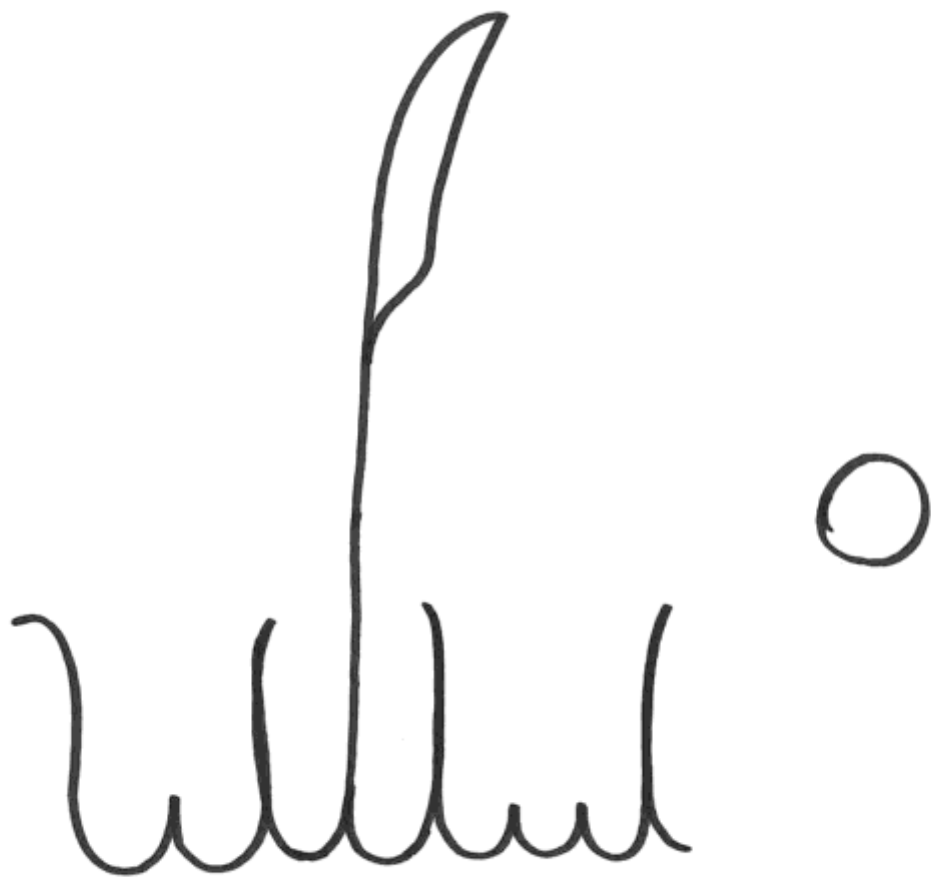
1 blaue

○

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

● ● ●

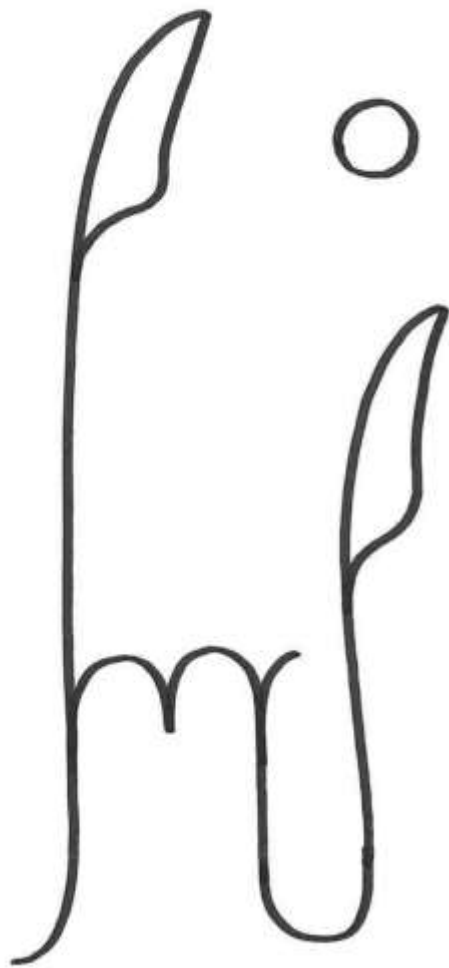
3 grüne

● ● ● ●

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
●●●●	
ooo	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
o	1 weiße
●●●	3 schwarze

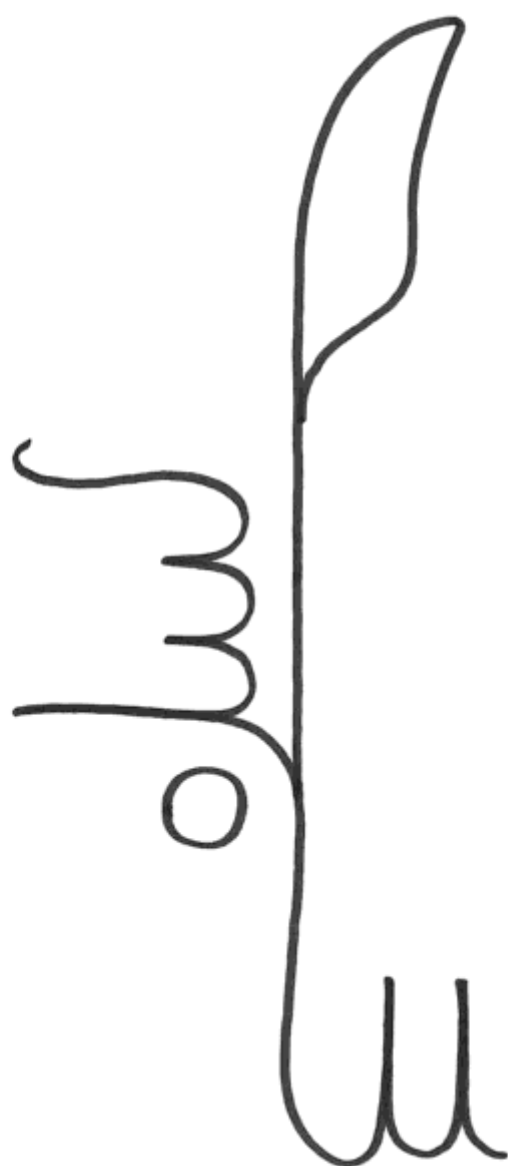
Über die Schlachthimmel ritt die Schwanenmaid eines entleibten Ledon, einem Gefallenen zu Gefallen.

Die Walkürenstute

Der Beutel dieses kriegswolllüstigen Reiterin enthält 20 Murmeln:

●●●●●●●●●●	11 rote
●	
●●●	3 grüne
●●●	3 blaue
o	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	Wachsam: 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	
ooooo o	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:

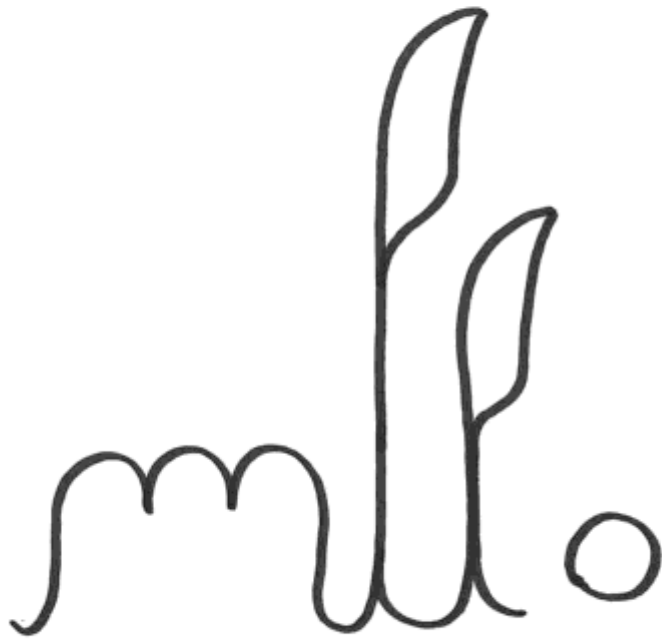
●●	2 rote	Entschlüsselt: Die alchemische Helix führt immer gezielte Angriffe aus, ohne dass diese erschwert werden.
●●●	3 grüne	
●●	2 blaue	
ooo	3 weiße	

Manifestationen verbotenen Wissens sickern aus Porenabgründen an die Oberfläche.

Das arkane Exsudat

Der Beutel dieser geheimnisvollen Absonderung enthält 10 Murmeln:

●●	2 grüne	Reagenz: 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	
oo	2 weiße	
●●	2 schwarze	
●●	2 goldene	



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 anschniegenden 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	
● ●	2 blaue	Gerüstete Infiltratorin: Die bleiche Legatin kann sich in Rüstungen – auch von Anderen getragenen – verstecken. Für Höhlenbienen ist sie sogar immer versteckt.
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	6 weiße	



Sie ist ein großes Feuer.

Die Drachin

Der Beutel dieser geflügelten Verwüstung enthält 40 Murmeln:

●●●●●●●●●● 21 rote

●●●●●●●●●●●

●

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.

●●●●●●●●●● 9 grüne

●●●●●● 6 blaue

○○ 2 weiße

● 1 schwarze

● 1 goldene

Dort im Eisenschlaglicht liegt er unter dem Schacht seines Kerkerfensters.

Der Gefangene

Der Beutel dieses verurteilten Unglücklichen enthält 10 Murmeln:

●● 2 rote

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

●● 2 grüne

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

● 1 blaue

○○○ 3 weiße

●● 2 schwarze

Das Altarbild streckt die Hände lüstern nach den Betenden.

Das göttliche Verlangen

Der Beutel dieses zu großen Liebe enthält 20 Murmeln:

●●●●● 5 grüne

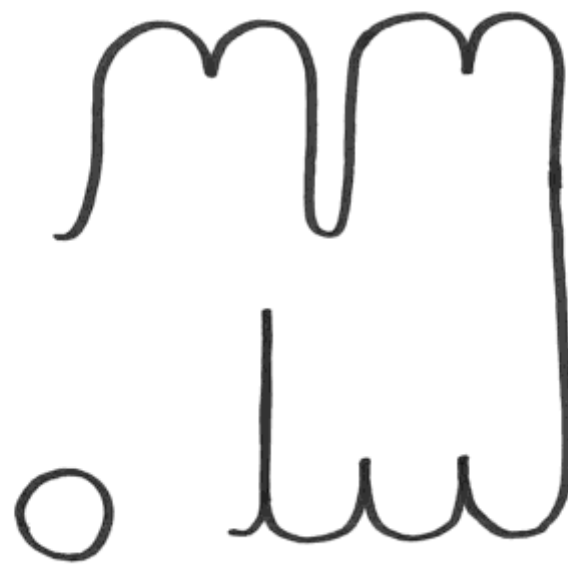
Verzehrende Anbetung: Zieht ein Verbündeter des göttlichen Verlangens weiße Murmeln, so kann das göttliche Verlangen sie als farbige Murmeln werten lassen. Jede so als farbig gewertete Murmel muss danach gegen eine schwarze Murmel ausgetauscht werden.

●●●●● 5 blaue

○○○○○ 5 weiße

●● 2 schwarze

●●● 3 goldene



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

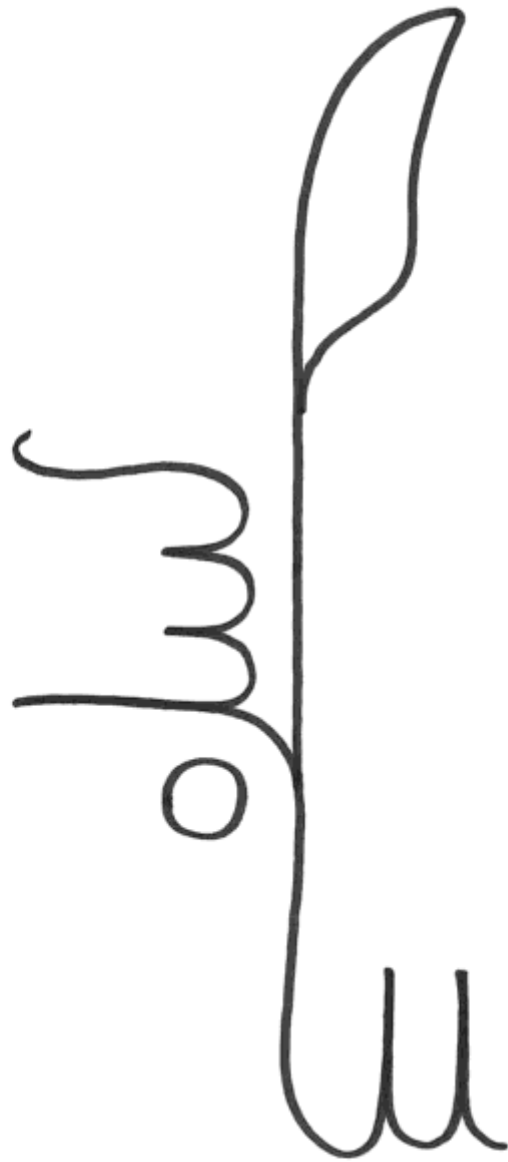


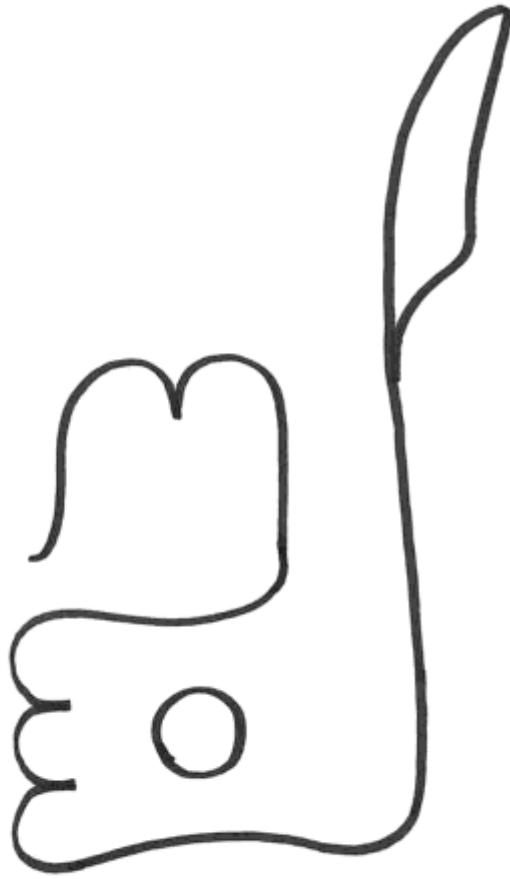
1 schwarze



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.





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

Das Phantasma

Der Beutel dieser manifesten Einbildungen enthält 15 Murmeln:

●	1 rote	Traumlogik: 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	
oooo	4 weiße	
●●●	3 schwarze	
●	1 goldene	

Entgrenzende Flötenklänge rufen Urängste aus verdeckten Schalen.

Der Schlangenbeschwörer

Der Beutel dieses sich wiegenden Spielmanns enthält 10 Murmeln:

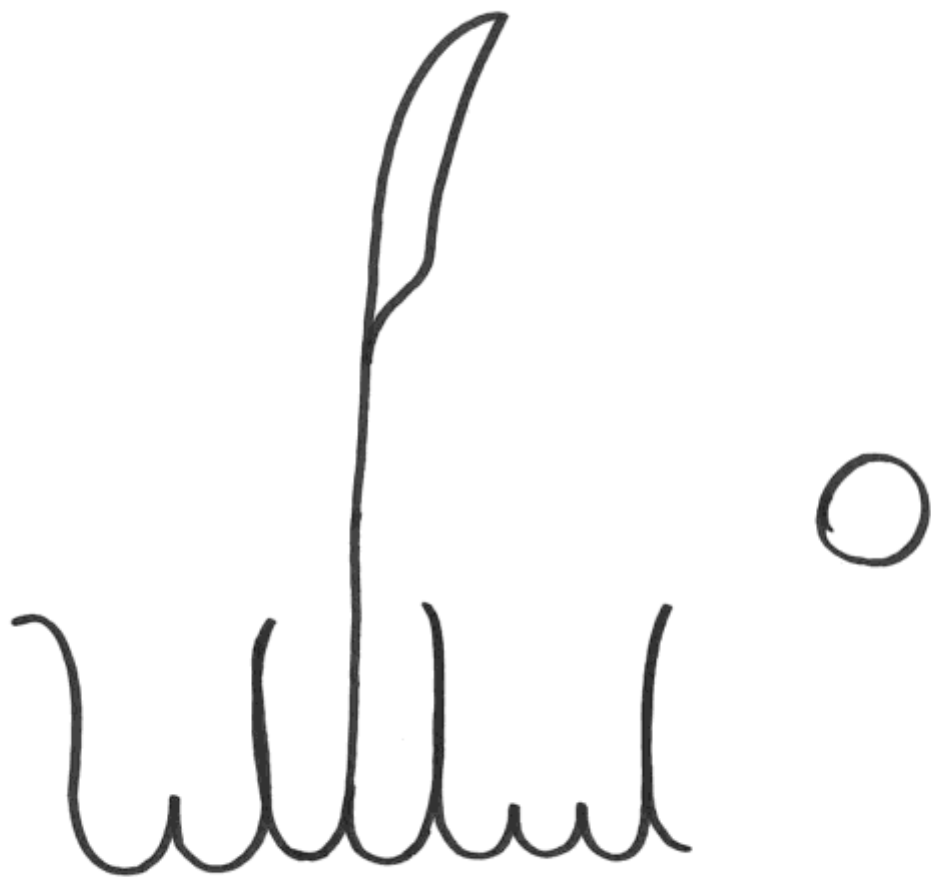
●●	2 rote	Ergebene Zuhörer: Nach Maßgabe des Schlangenbeschwörers muss eine Personnage eine Herausforderung oder Auseinandersetzung, die den Schlangenbeschwörer zum Ziel hätte, stattdessen gegen eine anwesende Schlange richten.
●●●●	4 grüne	
●	1 blaue	
oo	2 weiße	
●	1 schwarze	

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	Traumfraß: 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.
oo	2 weiße	
●	1 schwarze	
●	1 goldene	



Nachts wird die schlafende Sau durchs Dorf getrieben.

Das Traumschwein

Der Beutel dieses wohligh schnarchenden Allesfressers enthält 10 Murmeln:

●●	2 rote	Traumsuhle: 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	
ooo	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	Urherde: 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	
●		Ursünde: 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	
oo	2 weiße	
●●	2 goldene	

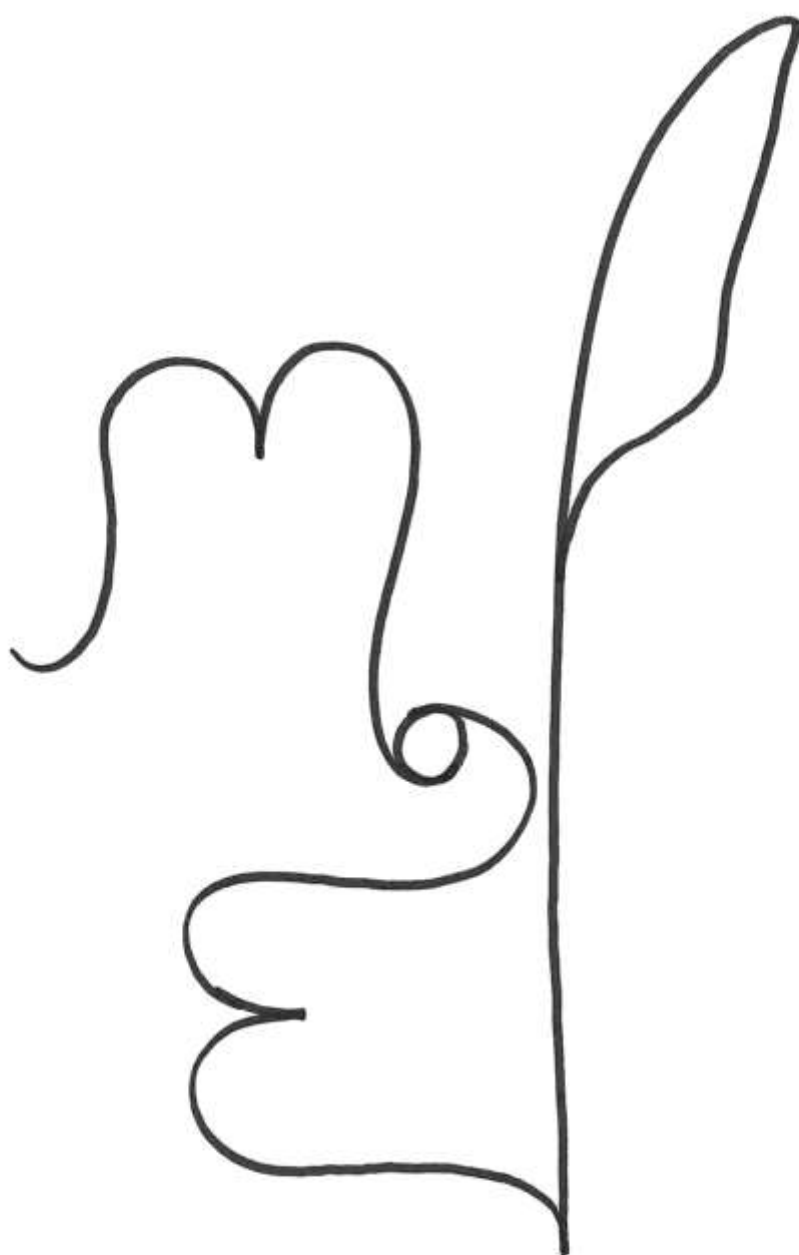
Wer ihn kennt, hat auch Pferde kotzen sehen.

Der Zentaurensäufer

Der Beutel dieses weinseligen Barbaren enthält 15 Murmeln:

●●●●●	5 rote	Saufgelage: 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	
ooo	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	Undenkbar Waff: 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	
ooooo oooo	9 weiße	
●	1 schwarze	

Unter Farnbannern sammeln sich florale Wappenschilder, unzählige die stolzen Namen ihrer schönen Geschlechter.

Das Blumenheer

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

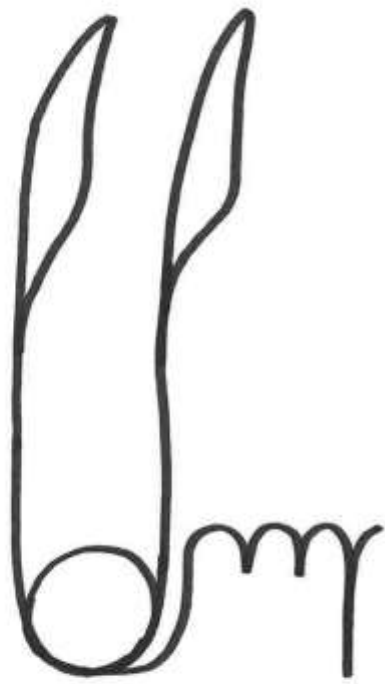
●●●	3 rote	Verwelken: Sollte die Kriegskasse des Blumenheeres jemals keine Münzen enthalten, so wird das Heer augenblicklich zerstört.
●●●●●●●●	8 grüne	
●●●	3 blaue	
ooo	3 weiße	
●●●	3 goldene	

Aus vollen Adern wollen wir schöpfen.

Die Blutorgie

Der Heeresbeutel dieser aufgegeilten Schlächter enthält 15 Murmeln:

●●●●●●●●●●●●●●	11 rote	Rot: 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	Reservisten: 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:

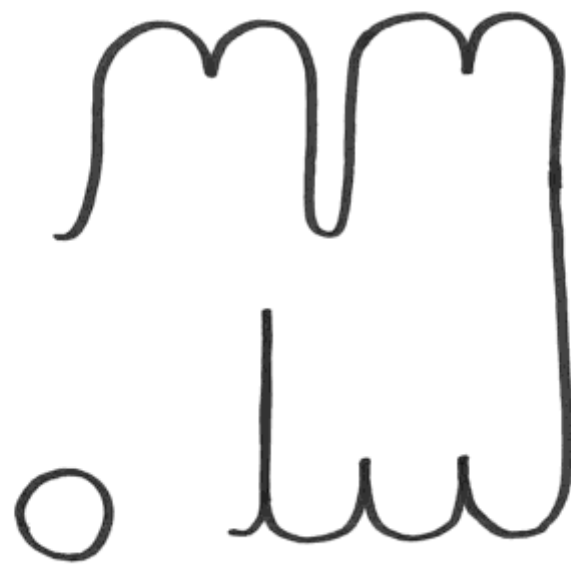
●	1 rote	Die Dosis: Von der Giftwelle angerichteter Schaden, der nicht verhindert wird, wird verdoppelt.
●●●●●●	6 grüne	
●	1 blaue	
oo	2 weiße	

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	Schneidender Federsturm: 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

●●●●●

5 grüne

●●●●●

5 blaue

○○○○○

5 weiße

Ein Tag nach dem anderen: Das Jahr zieht immer nur eine Murmel für Schlachten. Kämpft eine Personnage in der ersten Reihe des Jahres, darf sie eine zusätzliche Murmel ziehen.

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

●●●●●

5 blaue

Zauberschlachtreihe: Das Kollegium darf wahlweise seine in der Schlacht gezogenen roten Murmeln als blaue Murmeln behandeln oder seine gezogenen blauen Murmeln als rote.

Sie sähten Eisen und Hunger war ihre Ernte.

Der Speerwald

Der Heeresbeutel dieses geduldigen Gewalthaufens enthält 15 Murmeln:

●●●●●

5 rote

●●●●●●

6 grüne

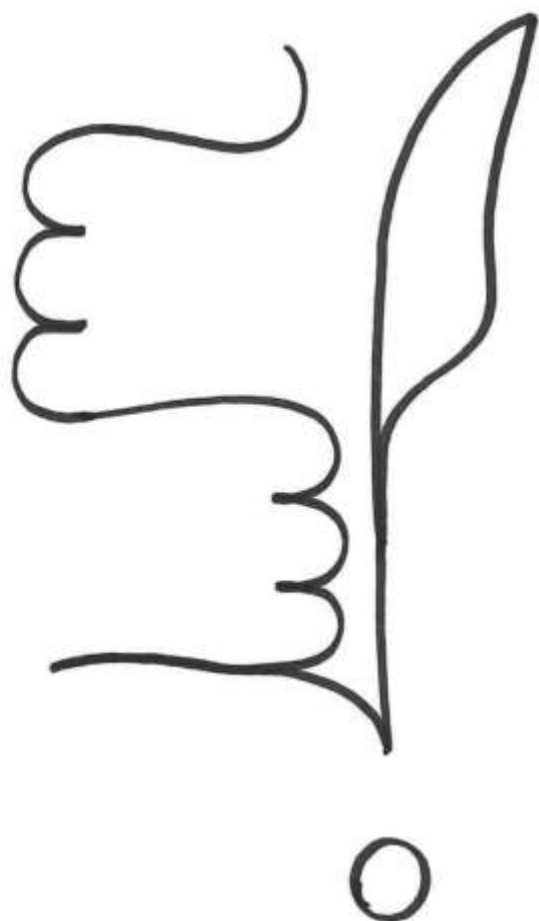
○○

2 weiße

●●

2 schwarze

Zerstörendes Wachstum: 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.



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	Rastlos: 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	Fliegender Überfall: 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	Ein Sturm über Wälder und Felder: 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

●

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 angestrengter Begierde.

Die kalte Priesterin

Der Beutel dieser fiebrigen Prophetin enthält 20 Murmeln:

●●

2 rote

●●●●●

5 grüne

●●●●●●●

7 blaue

○

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 Kriegsführers enthält 15 Murmeln:

●●●●●●●●●●

9 grüne

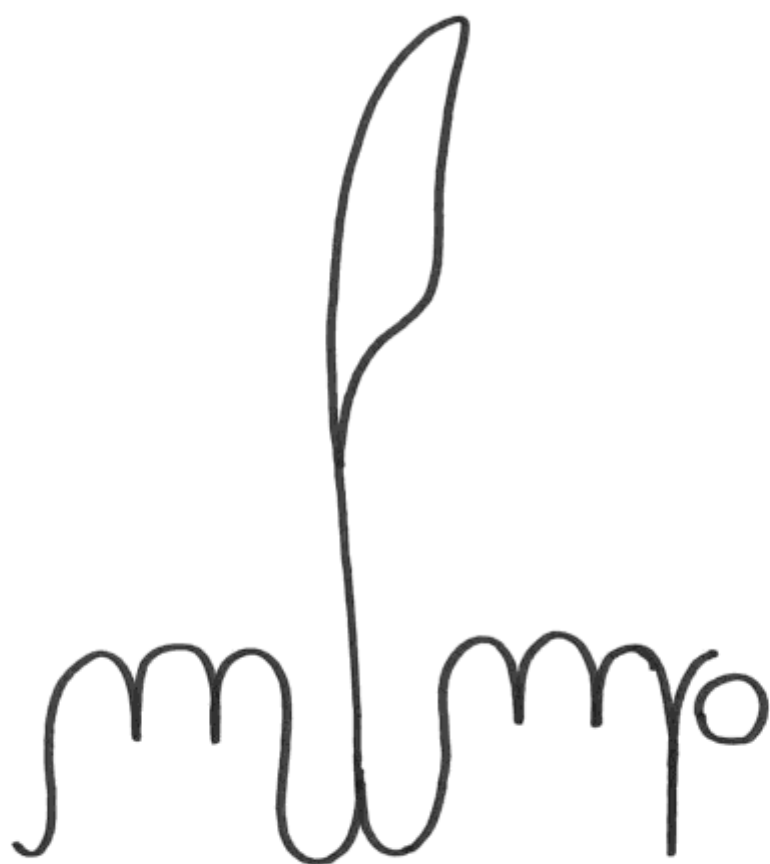
ooooo ooo

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



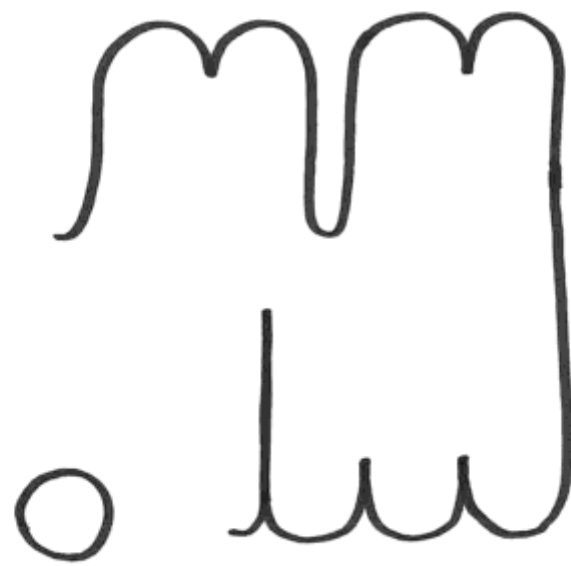
1 blaue



2 weiße



1 schwarze



Was ist das ____?

Das Wort

Der Beutel dieser gewaltigen Stimme enthält 20 Murmeln:



4 rote



8 grüne



5 blaue



1 weiße



1 schwarze



1 goldene

Machtwort: Mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Magie, deren Schwierigkeit der Anzahl Murmeln entspricht, die das eigene Heer für die Schlacht zieht, kann das Wort eine beliebige vom gegnerischen Heer gezogene Murmel als wahlweise rot, grün, blau, weiß, oder schwarz werten lassen. Aus den Beuteln des Wortes und seines eigenen Heeres wird jeweils eine zufällige Murmel gezogen und gegen eine Murmel dieser Farbe ausgetauscht.

Dreht sich die Leere der Radnabe?

Das Zentrum

Der Beutel dieser weltlichen Achse enthält 10 Murmeln:



1 rote



1 grüne



1 blaue



6 weiße



1 schwarze

Mittelpunkt: Das Zentrum darf immer fünf Murmeln für Heeresführung ziehen und dabei gezogene weiße Murmeln als rot, grün oder blau werten.

Die Blinden isst der einäugige König.

Der Zyklopenkönig

Der Beutel dieses ungastlichen Monarchen enthält 25 Murmeln:



16 rote



3 grüne



5 weiße



1 schwarze

Gefrässig: Alle in der Schlacht gezogenen weißen Murmeln aus den Beuteln seines eigenen und des gegnerischen Heeres werden am Ende der Schlacht gegen schwarze Murmeln ausgetauscht.

Kompression

Kompression

Eingebrannt (in den Nebeln des Saturn)
sinkt das Wort
diamantengleich
regengleich
in
die
Tiefe
(in den Tiefen des Saturn)

Verdichtung.

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

Aber es ist ja mehr als nur ein Wort.

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

Es ist aufwändig, anstrengend und unproduktiv.

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

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

Kompression ist genau eine dieser stillen Ideen.

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

(Ein Gedankentumor.)

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

Verdichtung.

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

Und zwar ein Experiment in *verdichteten* Formen.

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

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

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

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

Die Beschreibung so zusammengepresst, verdichtet, formalisiert.

Verdichtete Formen.

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

Informationsverdichtung.

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

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

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

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

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

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

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

Das Spiel als gemeinsamer Ausdruck.

gemeinsam, zusammen
Ausdruck, Druck
zusammendrücken

Kompression

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

Das Monstropoetikon **ist** Kompression.

Systematika

Ordnungen, Kodierungen - Kompression.

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

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

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

Humanoiden) zu finden;

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

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

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

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

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

es gibt mehrere Gruppen traumhafter, kosmischer, mythenhafter Natur- und Urkräfte in oft verkleint? 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 artikello- sen 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, erhobenen. 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 "rassische" 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 jahrtausendelang,
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

