

# Monsterhandbuch

---

Automatic translation placeholder for de

---



---

## 1. Einleitung

- Wir verwenden dieselben Begriffe wie in den grundlegenden Regeln und im MG-Handbuch.
  - **Nur die Spieler würfeln.** Gegner üben Druck durch **TN** und Bewegungen aus; Schäden resultieren normalerweise aus „Vergeltung“ oder Tests, die den Spielern aufgezwungen werden.
- 

## 1. Einleitung

**Name — Klasse, TN, Wunden, Rolle, Bewegung, Spezial**

- **Klasse:** Pachołek | Elite | Boss
- **TN:** Zahl 4/6/8/12, die die Schwierigkeit des Treffens/Umgangs des Gegners angibt.
- **Wunden:** nur für Elite und Boss (Elite: 2, Boss: 3 standardmäßig). Pachołek hat keine Wunden (fällt nach einem Treffer).
- **Rolle:** Brute (Nahkampf), Skirmisher (mobil), Artillerie (Fernkampf), Controller (Gebietsbeherrschung), Support (Unterstützung).
- **Bewegung:** standardmäßig 5 Felder. Ändere es, wenn die Mobilität einzigartig ist (z.B. 6 Schnell, Fliegen, Sprung 3).
- **Spezial:** 1–2 kurze beschreibende Fähigkeiten (siehe Abschnitte „Eigenschaften“ und „Bewegungen“).

Beispiel für die Aufzeichnung: „Elite Wächter — Elite, TN 8, Wunden 2, Brute, Bewegung 5, Spezial: Schwere Deckung; Druck“.

---

### Pachołek (Minion):

- **Pachołek (Minion):** TN 6, fällt nach 1 Treffer. In großer Anzahl erzeugen sie Druck. Vergeltung bei einem Fehlschuss: -1 Herz.
  - **Elita:** TN 8, 2 Wunden. Hat normalerweise 1 defensive Eigenschaft oder Mobilität. Vergeltung bei einem Fehlschuss: -1 Herz; manchmal zusätzlicher situativer Effekt.
  - **Boss:** TN 12, 3 Wunden. Hat 2–3 Spezialbewegungen und beeinflusst das Terrain/Tempo. Kann Tests bei den Spielern auslösen (z. B. Ausweichen, Stabilisierung).
- 

### Brutale (Nahkampf):

- **Brute (Nahkampf):** drängt im Nahkampf, stößt aus Deckung heraus.
  - **Skirmisher (mobil):** geht in Kontakt und verlässt ihn, bestraft Einsamkeit.
  - **Artillery (Fernkampf):** schießt aus Deckung, zwingt zur Bewegung.
  - **Controller (Kontrolle):** schafft Gefahrenzonen, Rauch, abstoßende Felder.
  - **Support (Unterstützung):** stärkt Verbündete, senkt die TN von Verbündeten oder hebt situativ die TN von Helden um 1 Stufe.
- 

## 1. Einleitung

Füge 1–2 zum Statblock hinzu. Sie wirken immer beschreibend; sie ändern die **TN** nur um 1 Grad, wenn es sinnvoll ist.

- **Natürliche Deckung:** In Reichweite hat der Gegner normalerweise eine partielle Deckung (Angriff auf ihn → **TN** +1 Grad).
  - **Leichte Rüstung:** Der erste Verlust von 1 Herz durch Vergeltung gegen diese Einheit in der Szene wird ignoriert.
  - **Hart:** Der erste Erfolg gegen diese Einheit fügt keinen Schaden zu (nur zurückstoßen/Position) — gut für Bosse.
  - **Schnell (Bewegung 6):** Ignoriert 1 Feld schwieriges Terrain pro Runde.
  - **Kletterer/Springer:** Bewegt sich vertikal/über Hindernisse wie auf flachem Boden, Sprung von 3 Feldern.
  - **Fliegen:** Ignoriert Gelände-Hindernisse (der SL sorgt für sinnvolle Deckungen).
  - **Späher:** Es ist schwieriger, ihn zu überraschen; der erste Versuch, sich gegen ihn zu schleichen, hat **TN** +1.
  - **Widerstand [Typ]:** Der erste Effekt eines bestimmten Typs in der Szene wird reduziert (der SL erklärt: schwächerer Bereich, kürzere Dauer).
  - **Empfindlichkeit [Typ]:** Gegen diesen Typ von Angriffen ist die **TN** um 1 Grad niedriger.
  - **Schwärme:** Wenn er neben dem Ziel steht, kann die Vergeltung bei einem Fehlschuss zwei Helden im Bereich von 1 treffen.
- 

## 1. Einleitung

Wählen Sie 1–2 charakteristische Bewegungen. Die Bewegungen beschreiben den Effekt; wenn sie den Helden drohen, kann der SL sie auffordern, einen entsprechenden Test (Z oder M) gegen die **TN** des Gegners abzulegen.

- **Druck (Brute):** nach einem Treffer des Helden, zusätzlich um 1–2 Felder verschieben.
  - **Durchbrechen der Deckung:** wenn diese Einheit trifft, hört die Deckung des Ziels bis zum Ende der nächsten Runde auf zu wirken.
  - **Zerren (Skirmisher):** das Betreten/Verlassen des Nahkampfs provoziert keinen Gegenschlag.
  - **Salve (Artillery):** Bereich 3×3; alle im Bereich machen einen Z-Test gegen **TN**; Misserfolg: –1 Herz und werden um 1 Feld zurückgestoßen.
  - **Anker (Controller):** das Feld 3×3 wird zu „schlüpfrigem Terrain“ (das Betreten kostet die gesamte Aktion) bis zum Ende der nächsten Runde.
  - **Verstärkung (Support):** ein Verbündeter hat bis zum Ende der Runde um 1 Grad erleichtert (Angreifende auf ihn haben **TN** +1).
  - **Beschwörung (Boss):** einmal zu Beginn beschwört er 2 Handlanger in freien Feldern.
  - **Barriere (Boss):** bis zum Ende der Runde der göttlichen Seite führen die Helden Fernangriffe gegen **TN** +1 aus.
  - **Erschütterung (Boss):** alle im Bereich von 2 Feldern machen einen S-Test gegen **TN**; Misserfolg: –1 Herz oder Umwerfen (du verlierst die Bewegung in dieser Runde).
- 

## 1. Einleitung

1. **Wähle eine Klasse:** Fußsoldat / Elite (2 Wunden) / Boss (3 Wunden).
2. **Setze **TN**:** 6 / 8 / 12 (ausnahmsweise 4 für sehr schwache oder 10 für harte Eliten).
3. **Verleihe eine Rolle:** Brute, Skirmisher, Artillerie, Controller, Unterstützung.
4. **Füge 1–2 Eigenschaften und 1 Spezialbewegung hinzu** (Boss: 2–3 Bewegungen).
5. **Bewegung:** normalerweise 5; ändere nur, wenn es entscheidend ist.

Fertig. Dieses Gerüst funktioniert in allen Realitäten.

---

## 1. Einleitung

7.2 Weltfarben und -namen ersetzen

### 7.1 Pachołki

- **Wächter Pachołek — Pachołek, **TN** 6, —, Brute, Bewegung 5, Spezial: Natürlicher Schutz.**
- **Späher Pachołek — Pachołek, **TN** 6, —, Skirmisher, Bewegung 6, Spezial: Späher.**
- **Schütze Pachołek — Pachołek, **TN** 6, —, Artillerie, Bewegung 5, Spezial: Salve (kleines Gebiet 2×2, warnt nur: bei Misserfolg –1 Herz).**

- Kontrolleur Pachołek — Pachołek, **TN** 6, —, Controller, Bewegung 5, Spezial: Anker (für 1 Runde, einmalig).
- Unterstützung Pachołek — Pachołek, **TN** 6, —, Support, Bewegung 5, Spezial: Verstärkung (einmal pro Szene).

## 7.2 Eliten

- Elitärer Wächter — Elite, **TN** 8, Wunden 2, Brute, Bewegung 5, Spezial: Leichte Rüstung; Druck.
- Elitärer Attentäter — Elite, **TN** 8, Wunden 2, Skirmisher, Bewegung 6, Spezial: Zerren; Verwundbarkeit [Beobachtung] (leichter zu entdecken).
- Elitärer Scharfschütze — Elite, **TN** 8, Wunden 2, Artillerie, Bewegung 5, Spezial: Natürlicher Schutz; Salve (3×3 nach Vorbereitung).
- Elitärer Kontrolleur — Elite, **TN** 8, Wunden 2, Controller, Bewegung 5, Spezial: Anker; 1 Feld zurückstoßen bei außergewöhnlichem Erfolg.
- Elitärer Medic — Elite, **TN** 8, Wunden 2, Unterstützung, Bewegung 5, Spezial: Verstärkung; bei einem Treffer wird 1 Komplikation eines Verbündeten zurückgenommen (beschreibend).

## 7.3 Bosse

- Anführer — Boss, **TN** 12, Wunden 3, Unterstützung, Bewegung 5, Spezial: Beschwörung; Verstärkung; Barriere.
  - Koloss — Boss, **TN** 12, Wunden 3, Brute, Bewegung 5, Spezial: Druck (bis zu 2 Felder); Hart; Schlag.
  - Jäger — Boss, **TN** 12, Wunden 3, Skirmisher, Bewegung 6, Spezial: Zerren; Späher; Salve (Sprung — nach Bewegung).
  - Taktiker — Boss, **TN** 12, Wunden 3, Controller, Bewegung 5, Spezial: Anker (Halten für 1 Mana/Ressource pro Runde); Barriere; Beschwörung (1 Diener/Runde bis maximal 3).
- 

## 1. Einleitung

Gefahr ist ein „dummes Gegner“ oder ein Umwelteffekt. Wirkt rundenweise oder auf Auslöser. Format: Name — **TN**, Effekt, Wie man es deaktiviert

- Turm — **TN** 8, Effekt: bei der Runde der Gegner jeder in der Schusslinie Test Z vs **TN**, Misserfolg: -1 Herz; Deaktivierung: Test M oder Z **TN** 8 am Panel.
  - Falle — **TN** 6, Effekt: Betreten des Feldes zwingt zu einem Test Z; Misserfolg: Lähmung oder -1 Herz; Deaktivierung: Z **TN** 6 mit Werkzeugen.
  - Abstoßfeld — **TN** 8, Effekt: zu Beginn der Runde bewegt sich um 2 Felder in Richtung Rand; Deaktivierung: M **TN** 8 (Streuung) oder Stromabschaltung (S **TN** 6).
  - Gas/Rauch — **TN** 6, Effekt: im Bereich 3×3 Test M oder Z; Misserfolg: blinder Fleck/-1 Herz; Deaktivierung: Lüften (S) oder Abdichten (Z).
- 

## 1. Einführung

Wähle 1 aus jeder Zeile (oder würfle [token: **d6**]):

1. Ziel der Szene: Übergang / Wiedererlangung / Deaktivierung / Eskorte / Diebstahl / Verteidigung
  2. Führendes Terrain: offen / enge Korridore / mehrstöckig / modulare Deckungen / gefährliche Kanten / Nebel-Rauch
  3. Gegner: 6× Wache / 4× Wache + Elite / 2× Elite / Boss / Boss + 2× Wache / Elite + Risiko
  4. Vorteil des Gegners: Deckung / Höhe / Mobilität / Zeitlimit / Engpässe / Fernunterstützung
  5. Vorteil der Spieler: Überraschung / höheres Niveau / Werkzeuge / kurze Barriere / Abkürzung / neutraler Verbündeter
- 

## 1. Einleitung

Statt numerischer **TN** verwende Grade:

- **Pion:** „Normal“ (entspricht **TN** 6)
  - **Elite:** „Schwierig“ (+1 Grad)
  - **Boss:** „Heldentat“ (+2 Grade) und 3 Wunden Eigenschaften und Bewegungen funktionieren gleich; wenn „**TN** +1“ in der Beschreibung steht, erhöhe den Grad.
- 

## 7.2 Wenn der Kampf zu kurz dauert

- Wenn der Kampf zu kurz dauert: Füge Wellen von Handlangern hinzu (2 pro Runde) oder erhöhe den Schwierigkeitsgrad um 1 Stufe zugunsten der Gegner, die einen Positionsvorteil haben.
  - Wenn der Kampf sich hinzieht: Erlaube außergewöhnlichen Erfolg häufiger, indem du Gelegenheiten schaffst (bessere Position) oder senke den Schwierigkeitsgrad für geschwächte Feinde.
  - Zwei Eliten ≈ kleiner Boss; Boss + 4 Handlanger ≈ das finale Duell in einer 2-stündigen Sitzung.
- 

## 7.2. Verteidigungstruppe — Pachołek, **TN** 6, —, Artillerie, Bewegung 5, Spezial: Natürlicher Schutz.

- **Verteidigungstruppe — Pachołek**, **TN** 6, —, Artillerie, Bewegung 5, Spezial: Natürlicher Schutz.
  - **Mobiles Patrouillen — Pachołek**, **TN** 6, —, Scharmützel, Bewegung 6, Spezial: Späher.
  - **Schwerer Sturmangriff — Elite**, **TN** 8, Wunden 2, Brut, Bewegung 5, Spezial: Leichte Rüstung; Druck.
  - **Feldtaktiker — Elite**, **TN** 8, Wunden 2, Controller, Bewegung 5, Spezial: Anker; Verstärkung.
  - **Feldführer — Boss**, **TN** 12, Wunden 3, Unterstützung, Bewegung 5, Spezial: Beschwörung; Barriere; Verstärkung.
  - **Territorialer Koloss — Boss**, **TN** 12, Wunden 3, Brut, Bewegung 5, Spezial: Hart; Stoß; Druck.
- 

Dies ist ein Werkzeugset zur schnellen Erstellung von Gegnern. Bestimmen Sie **TN**, wählen Sie Klasse und Rolle, fügen Sie 1–2 Eigenschaften sowie Bewegung hinzu — und Sie haben einen spielbaren Feind, der bereit für das Spielfeld ist.