

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:** Pacholek | Elite | Boss
- **TN:** Zahl 4/6/8/12, die die Schwierigkeit des Treffens/Umgehens des Gegners angibt.
- **Wunden:** nur für Elite und Boss (Elite: 2, Boss: 3 standardmäßig). Pacholek 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“.

Pacholek (Minion):

- **Pacholek (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 Pacholki

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

- **Kontrollleur Pacholek** — Pacholek, **TN** 6, —, Controller, Bewegung 5, Spezial: Anker (für 1 Runde, einmalig).
- **Unterstützung Pacholek** — Pacholek, **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 Kontrollleur** — 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 — Pacholek, **TN** 6, —, Artillerie, Bewegung 5, Spezial: Natürlicher Schutz.

- **Verteidigungstruppe** — Pacholek, **TN** 6, —, Artillerie, Bewegung 5, Spezial: Natürlicher Schutz.
- **Mobiles Patrouillen** — Pacholek, **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.