



# Mystics of Mana

Bestiarium-Preview

## Achtung - Vorabfassung

Weder Text noch grafische Gestaltung dieses Downloads repräsentieren die finale Fassung von *MYSTICS OF MANA*. Wir denken jedoch, dass es einen guten Einblick gibt, wohin die Reise geht.

Angefertigt wurde diese Preview für die Feencon 2019 auf Basis der aktuellsten, jedoch noch nicht Korrektur gelesenen Textfassung.

Die Veröffentlichung der (kostenlosen) PDF-Fassung des Spiels ist derzeit für das Q4/2019 geplant, die Druckfassung soll nach erstem Feedback im Q1/2020 folgen.

TEXT: Michael Mingers und Thomas Michalski

REGELDESIGN: Michael Mingers

REDAKTION UND LAYOUT: Thomas Michalski

ILLUSTRATIONEN: Melanie Philippi

© 2019 DORP GbR



# Bestiarium

## Baconier

Niemand auf Megaterra bleibt ruhig, wenn jemand von den Baconiern spricht. Sie waren eines der ersten Anzeichen, dass die Welt im Wandel ist. Als noch es noch kaum jemand wagte zu mutmaßen, dass die Zeit des Melancholions wirklich begonnen haben könnte, waren es Alastors schweinsgesichtige Schrecken, die bereits mordlüstern Feuer an die ersten Gehöfte legten.

Zunächst noch konnten die Leute sich sagen, dass es nicht ihr Problem sein. Die Ebene von Rien war weit entfernt vom Neuen Reich und weiter noch von den Regionen im Süden, in denen die meisten Menschen leben. Doch Alastors Schatten drang näher.

Manche Baconier durchwanderten die Wüste Sabaku, nimmer müde, bis sie neue Opfer für ihre schartigen Klingen fanden.

Andere kaperten Luftschiffe des Neuen Reichs und drangen auf diesem Weg in neue Gebiete vor.

Es ist noch immer ungewöhnlich, einen Baconier in den zivilisierteren

Gegenden zu treffen, aber es ist schon lange nicht mehr abwegig.

Manche von ihnen sind stumpfe Werkzeuge, die einzig ihren Befehlen oder ihren Trieben folgen. Andere, vor

allem die Schweinepriester, sind nicht nur kaltblütig wie ihre Artgenossen, sondern durchtrieben noch dazu. Unklar ist indes, was eigentlich ihr, und mehr noch, was Alastors Ziel ist.





## Baconier, Grunzer

*Mittelgroßer Humanoider (Baconier), böse* HERAUSFORDERUNG: 1/2 (100 EP)

ABWEHR 15 TREFFERPUNKTE 15 (2W8+6)

ST +3 IN -2 GE +1 WE 0 KO +3 CH 0

GRUNZEN: Wenn ein Baconier genug Trefferpunkte verliert, um als Verwundet zu gelten, führt er sofort einen Nahkampfangriff gegen einen angrenzenden Gegner aus oder bewegt sich auf einen Gegner zu.

### Aktionen

---

KURZSCHWERT: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf 1 angrenzendes Ziel. *Treffer: 6 (1W6+3).*

### Reaktionen:

---

SCHILDSTOSS: Als Reaktion nach einem Treffer, durch den Trefferpunkte verloren wurden. Nahkampfwaffenangriff: +5 auf 1 angrenzendes Ziel. *Treffer: 3 (1W6).*

## Baconier, Harte Sau

*Mittelgroßer Humanoider (Baconier), böse* HERAUSFORDERUNG: 4 (1.100 EP)

ABWEHR 16 TREFFERPUNKTE 104 (11W8+55)

ST +3 IN -1 GE -1 WE 0 KO +5 CH -1

GRUNZEN: Wenn ein Baconier genug Trefferpunkte verliert, um als Verwundet zu gelten, führt er sofort einen Nahkampfangriff gegen einen angrenzenden Gegner aus oder bewegt sich auf einen Gegner zu.

### Aktionen

---

SCHINKENGROSSE FÄUSTE: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf 1 angrenzendes Ziel. *Treffer: 6 (1W6+3).*

RÜLPSEN (EINMAL PRO KAMPF): Die Harte Sau lässt einen markerschütternden Rülps raus, der alle Umstehenden verwirrt und irritiert. Alle direkt angrenzenden Gegner müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen 15 bestehen, oder sind für eine Runde betäubt und erleiden 2W6+5 Schaden.

## Baconier, Schweinepriester

*Mittelgroßer Humanoider (Baconier), böse* HERAUSFORDERUNG: 2 (450 EP)

ABWEHR 14 TREFFERPUNKTE 45 (6W8+18)

ST +3 IN +2 GE +1 WE +1 KO +3 CH +1

**GRUNZEN:** Wenn ein Baconier genug Trefferpunkte verliert, um als Verwundet zu gelten, führt er sofort einen Nahkampfangriff gegen einen angrenzenden Gegner aus oder bewegt sich auf einen Gegner zu.

**KÖSTLICHE AURA:** Der Schweinepriester motiviert alle Baconier in 30 Metern Umkreis zu Höchstleistungen, so dass sie gewürfelte 1er im Angriff und bei Schadenswürfeln einmal wiederholen können.

### Aktionen

**STAB:** Nahkampfwaffenangriff: +2 auf 1 angrenzenden Gegner. *Treffer:* 6 (1W6+3).

**RÄUCHERSTRAHL:** Fernkampfmagieangriff: +4 auf 1 angrenzenden Gegner, Reichweite bis Mittel. *Treffer:* 10 (2W8+2).

**SCHLECHTES GEWISSEN (EINMAL PRO KAMPF):** Der Schweinepriester blickt seine Feinde eindringlich an und erzeugt ein schlechtes Gewissen in ihnen, Fleisch verzehren zu wollen (so köstlich es auch sein mag). Alle Gegner in bis zu Mittlerer Reichweite müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen 12 bestehen oder haben einen Nachteil gegen alle Aktionen die Baconiern schaden würden. Jeder Held kann jede Runde den Rettungswurf wiederholen, um das Schlechte Gewissen abzuschütteln.





## Baconier, Plattenschwein

*Mittelgroßer Humanoider (Baconier), böse*      HERAUSFORDERUNG: 2 (450 EP)

ABWEHR 20      TREFFERPUNKTE 42 (5W8+20)

ST +4    IN +1    GE +1    WE 0    KO +4    CH +1

**GRUNZEN:** Wenn ein Baconier genug Trefferpunkte verliert, um als Verwundet zu gelten, führt er sofort einen Nahkampfangriff gegen einen angrenzenden Gegner aus oder bewegt sich auf einen Gegner zu.

**SCHLAGFOLGE:** Wenn das Plattenschwein einen Gegner mit seinem Zweihänder trifft, kann er direkt einen zweiten Angriff auf das gleiche Ziel durchführen.

### Aktionen

---

**ZWEIHÄNDER:** Nahkampfwaffenangriff: +6 auf eine 1 angrenzenden Gegner.

*Treffer:* 10 (1W12+4).

### Reaktionen:

---

**WEGSTOSSEN:** Als Reaktion nach einem Nahkampftreffer, durch den Trefferpunkte verloren wurden. Der Gegner, der den Schaden verursacht hat, wird von Angrenzend auf kurze Entfernung weggestoßen.

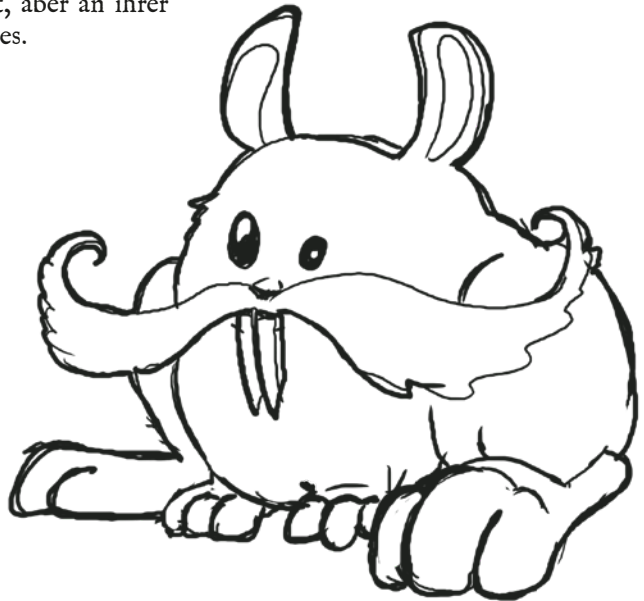
## Polkaninchen

Die Polkaninchen sind eine in ganz Megaterra verbreitete Gattung von Tieren, die eine bemerkenswerte Anpassungsfähigkeit zeigt. Es gibt eine Reihe von domestizierten Varianten, was viele Abenteurer dazu verleitet, diese Kreaturen in der Wildnis zu unterschätzen. Die wilden Vertreter dieser Gattung sind weit größer, zäher und aggressiver als die Haus- und Gartenpolkaninchen, was viele abenteuerlustige Jugendliche mit blauen Flecken nach Hause zurückkehren ließ.

Dieses Potenzial hat Forscher im Neuen Reich sogar schon dazu verleitet, zu versuchen, Polkaninchen für den Militärdienst abzurichten, bisher jedoch ohne Erfolg. Nicht an ihrer Kampfbereitschaft, aber an ihrer Folgsamkeit scheitert es.

Wo jedoch Polkaninchen schon nicht ungefährlich und Polkanikel sogar recht bedrohlich erscheinen, erzählt man sich an Lagerfeuern noch ganz andere Geschichten.

Geschichten von seltsamen, durch die Macht der Mystiker veränderten Formen. Bisher sind es vor allem Gerüchte, die man dort vernimmt, aber in den letzten Jahren besaßen zu viele Legenden plötzlich einen wahren Kern, als dass man dies einfach ignorieren sollte







## Polkaninchen, Gewöhnliches

*Kleines Tier (Polkaninchen), gesinnungslos* HERAUSFORDERUNG: 1/8 (25 EP)

ABWEHR 12 TREFFERPUNKTE 10 (2W6+2)

ST -1 IN -4 GE +2 WE +1 KO +1 CH +1

**STURMANGRIFF:** Wenn sich das Polkaninchen mindestens 3 m direkt auf ein Ziel zubewegt hat und in der gleichen Runde mit seinem Rammen-Angriff getroffen hat, erleidet das Ziel zusätzlich 2 (1W4) Wuchtschaden. Falls das Ziel eine Kreatur ist, muss ihr ein Stärke-Rettungswurf mit SG 9 gelingen oder sie erhält den Zustand liegend.

**GESANG:** Sobald ein Polkaninchen mindestens einen TP verloren hat, gibt es trötende Laute von sich, die Gegner ablenken. Ein verwundetes Polkaninchen erhöht seine Abwehr um 2.

### Aktionen

---

**RAMMEN:** Nahkampfangriff: +4 auf 1 angrenzendes Ziel. *Treffer:* 3 (1W4).

## Polkanikel

*Kleines Tier (Polkaninchen), gesinnungslos* HERAUSFORDERUNG: 1/2 (100 EP)

ABWEHR 12 TREFFERPUNKTE 32 (4W6+8)

ST 0 IN -4 GE +2 WE +1 KO +2 CH -1

**STURMANGRIFF:** Wenn sich das Polkanikel mindestens 3 m direkt auf ein Ziel zubewegt hat und in der gleichen Runde mit seinem Rammen-Angriff getroffen hat, erleidet das Ziel zusätzlich 2 (1W6+2) Wuchtschaden. Falls das Ziel eine Kreatur ist, muss ihr ein Stärke-Rettungswurf mit SG 10 gelingen oder sie erhält den Zustand liegend.

**GESANG:** Sobald ein Polkanikel mindestens einen TP verloren hat, gibt es kurze, spitze Laute von sich, die verbündete Polkaninchen antreiben. Alle verbündeten Polkaninchen erhöhen ihren Schaden um 4.

### Aktionen

---

**RAMMEN:** Nahkampfwaffenangriff: +6 auf 1 angrenzendes Ziel. *Treffer:* 7 (1W6+4).

## Schafrichter

Wer sich nicht benimmt, so sagt der Volksmund in Kleinwestheim, den holt sich der Schafrichter.

Die Kinder fürchten ihn, die Eltern nutzen ihn als Ammenmärchen, um für etwas Ordnung in der heimischen Stube zu sorgen, die Alten aber wissen es besser. Dafür kennt jeder von ihnen eine Geschichte zu viel von Schafsherden, die im Larifari-Wald verschwunden sind, oder gar von Hir-

ten, die abends nicht mehr heimgekommen sind.

Der Schafrichter ist eine uralte Kreatur, wie es keine Zweite gibt auf Megaterra. Manche sagen, er entstamme dem Schauerwald, manche sagen, er sei sogar noch älter.

Für die Menschen ist er oft nicht mehr als eine Sage, doch für den, der ihm begegnet, ist er eine regelrechte Naturgewalt.





## Schafrichter

*Großer Unbold, rechtschaffen böse*

HERAUSFORDERUNG: 10 (5.900 EP)

ABWEHR 17 (natürliche Rüstung) TREFFERPUNKTE 152 (16W10+64)

ST +5 IN +2 GE +4 WE +5 KO +4 CH +5

**DIE HERDE ZUSAMMENTREIBEN:** Der Scharfrichter kann einen Fernkampfangriff und einen Nahkampfangriff pro Runde ausführen. Seine Fernkampfangriffe verursachen keine Gelegenheitsangriffe.

**MAGIERESISTENZ:** Der Schafrichter hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

**SCHRECKLICHES URTEIL:** Jede Kreatur, die vom Schafrichter mit Komm häää an ihn herangezogen wird, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen 15 ablegen, oder gilt als Verängstigt. Der Rettungswurf kann jede Runde erneut abgelegt werden, wird allerdings auch jedes Mal neu fällig, wenn der Schafrichter die Kreatur erneut zu sich zieht. Der Schafrichter hat einen Vorteil gegen alle Gegner, die durch sein Schreckliches Urteil verängstigt wurden.

### Aktionen

---

**ALLSENSE:** Nahkampfwaffenangriff: +9 auf bis zu 3 Ziele in bis zu kurzer Reichweite. *Treffer: 25 (5W8+5).*

**KOMM HÄÄÄÄR:** Fernkampfangriff: +9 auf bis zu 3 Ziele in bis zu Mittlerer Reichweite. *Treffer: 25 (5W8+5).*