

MYSTICS of MANA



Grundregelwerk

A stylized tree logo with a green and blue gradient, featuring a circular wreath-like structure around its base. The tree is positioned behind the text.

MYSTICS
of MANA



Danksagung

Möglich gemacht wurde dieses Spiel in dieser Form einzig durch unsere treuen Unterstützer auf Patreon. Nur durch deren Hilfe war es uns möglich, MYSTICS OF MANA in dieser Form zu realisieren.

Danke, dass ihr an uns und unsere Projekte glaubt und uns auch ohne Paywall so tatkräftig unterstützt!

Impressum

Redaktion von:	Thomas Michalski
Geschrieben von:	Thomas Michalski und Michael Mingers
Lektorat von:	Thomas Michalski und Michael Mingers
Cover von:	Melanie Philippi
Illustriert von:	Melanie Philippi
Kartografie von:	Hannah Möllmann
Design und Satz von:	Thomas Michalski

© 2020 DORP GbR

Digitale Vorab-Fassung 0.01

DORP
www.die-dorp.de

DORP im Druck

Weitere Informationen

Bei Fragen sind wir immer gerne für euch da!
Schreibt uns unter thomas.michalski@die-dorp.de
oder besucht uns online unter www.die-dorp.de



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5	Buch 2 - Die Regeln	54
Buch 1 - Die Welt	8	Die Charaktererschaffung	57
Wie es begann	10	Kämpfer.....	60
Der Weltenherbst	13	Mystiker	62
Das Land des Mana	15	Schurke	64
Landkarte von Megaterra.....	20	Die Magie der Mystiker	67
Die Länder Megaterras	22	Weiterführende Regeln.....	72
Der Larifari-Wald	22	Ausrüstung.....	76
Der Tiefe Forst.....	25	Bestiarium.....	85
Die Klüftenkantenberge.....	27	Baconier.....	86
Der Schauerwald.....	29	Fußsoldaten.....	90
Die Wüste Sabaku.....	31	Gesindelzwerge	92
Der Verderbte Unwald.....	34	Heer des Neuen Reiches	95
Die Ebene von Rien	36	Pilzmenschen	98
Das Ewige Eis des Nordens	38	Polkaninchen	100
Das Neue Reich	40	Schafrichter	102
Das Zerbrochene Reich	44	Stechbiester	104
Die Innere See	47	Wolfwesen	106
Die Schreine der Mystiker.....	50	Anhänge.....	109







Willkommen auf Megaterra, willkommen in der Welt von **MYSTICS OF MANA**. Eine Welt, inspiriert von all den klassischen japanischen Rollenspielen unserer Jugend, aber auch durch verschiedene Animes und durch andere Spiele.

Wir wollten, das war immer der Plan, mit **MYSTICS OF MANA** dem Genre huldigen, wir wollten aber kein spezielles, individuelles Spiel kopieren. Die nachfolgenden Kapitel werden euch demnach in eine neue, unbekannte Welt entführen. Beim Design des Spiels, oder vielmehr noch beim Design des Settings hatten wir dabei vier Leitmotive, vier Gedanken, die alles, was nun folgt zusammenhalten sollten.

Ein gewaltiges Abenteuer

Es ist eine große, spannende Queste, die unseren Helden bevorsteht. Vielleicht auch umfangreich, auf jeden Fall aber weltbewegend. Fremde Länder, riesige Monster - und einfach diese Sehnsucht nach Abenteuer.

Es ist der Gedanke an unsere tapferen Recken, wie sie an der Küste nördlich des Larifari-Waldes stehen. Wenn sie nach Osten blicken, sehen sie den Allnebel, der nach und nach die Welt verschlingt.

Wenn sie nach Westen blicken, erahnen sie vielleicht ganz fern am Horizont, in der Mitte der Inneren See, die Schlotte des Neuen Reiches, die dunklen Rauch in den Himmel stoßen. Und wenn sie nach Norden blicken, sehen sie nicht nur in weiter Ferne die eisigen Konturen vom Reich des Ewigen Frostes, sondern auch schwebend über dem

Meer die fliegenden Inseln des Zerbrochenen Reiches. All dies verheißt Abenteuer - große Abenteuer.

Eine alte Welt

Megaterra ist zudem alt. Sehr alt. Im folgenden Kapitel wird die Geschichte Gaias erzählt, der Mutter allen Seins. Die Geschichte zweier menschlicher Brüder, Kynos und Abelion, deren Streit um die Gunst der Mutter die Welt für immer geformt hat.

In den Wäldern Megaterras stehen überall moosüberzogene Ruinen, vom Efeu überwuchert Mauerreste und die zerbrochene Trümmer unerklärlicher Statuen.

Das zerbrochene Reich ist das Relikt einer ganzen Hochkultur, die voranging.

Und all das ist nur die Sicht der Menschen. Andere Völker, andere Wesen haben vielleicht Geschichten zu erzählen, die all dies noch mal in ein anderes Licht rücken.

Wenn der Bauer sein Feld umgräbt, mag er auf uralte Münzen stoßen, deren Prägung niemand mehr kennt. Wenn der Fischer abends die Netze einholt, hat sich vielleicht das Wappenschild einer Nation darin verfangen, an die sich niemand erinnert. Und wer weiß, wenn einige junge Helden sich in die Wälder wagen, wartet vielleicht in einem verwitterten Stein ein Schwert auf sie, das nur gezogen werden will.

Melancholie und Hoffnung

Megaterra ist jedoch auch eine sterbende Welt. Der Weltenherbst



hat begonnen, und ein letztes Mal scheint alles Leben aus der Welt zu weichen. Im Laufe der Kampagne wird dies nicht zu übersehen sein - saftiges Grün weicht erst buntem, dann zunehmend braunerem Laub. Das Wetter wird kühler. Die Winde nehmen zu.

Aber auch die Menschen wissen es, zumindest jene, die noch auf die alten Geschichten hören. Die Welt hatte ihren Lauf, aber alles stirbt einmal; Menschen, Tiere, Pflanzen, aber auch die Welt.

Wo es in den Herzen der Alten tiefe Traurigkeit verbreitet, mag es in den Herzen der jungen Recken aber auch den Funken zur Hoffnung entzünden. Was, wenn man es doch aufhalten kann? Alte Siegel erneuern oder brechen, dem Manabaum neue Kraft geben oder die Ausbeutung durch das Neue Reich beenden?

Megaterra ist eine sterbende Welt. Eure Geschichte mag jedoch gerade von jenen erzählen, die sie noch nicht aufgegeben haben.

Unfug

Wenn ihr damals die klassischen japanischen Rollenspiele gespielt habt, dann erinnert ihr euch bestimmt an diese Momente, in denen es irgendwie ... seltsam wurde. Erinnert euch an Goblins, die euch im Kochtopf ließen, weil die Lindenstraße gleich anfang. Oder an eine sehr, sehr verstörende Sequenz mit einer Bergziege auf einem Gletscher. Aber auch einfach an Welten, in denen man körperliche Verletzungen mit Bonbons heilen kann und in denen der Unfug einfach Seite an Seite mit großem Pathos steht.

Natürlich entspringt ein Teil dessen auch unserem (damals umso ausgeprägteren) Unverständnis für die japanische Kultur, aber dennoch geht es in *MYSTICS OF MANA* auch darum: Die Welt ist seltsam, schräg, manchmal albern. Nur heißt das nicht, dass es nicht dennoch für ihre Bewohner oft um Leben und Tod gehen kann.

Nutzt dieses Spannungsfeld. Spielt damit.



ES IST EURE GESCHICHTE. NEIN, EHRlich!

Quer durch dieses Buch werdet ihr immer wieder auf Mythen und Mysterien stoßen, oftmals ohne definitive Antwort. *Manche erzählen sich, manche sagen*, Formulierungen dieser Art. Ob was wahr ist? Das entscheidet ihr!

Es ist ein bewusste Entscheidung, dass MYSTICS OF MANA in vielen Fällen darauf verzichtet, einen zu engen Kanon zu definieren.

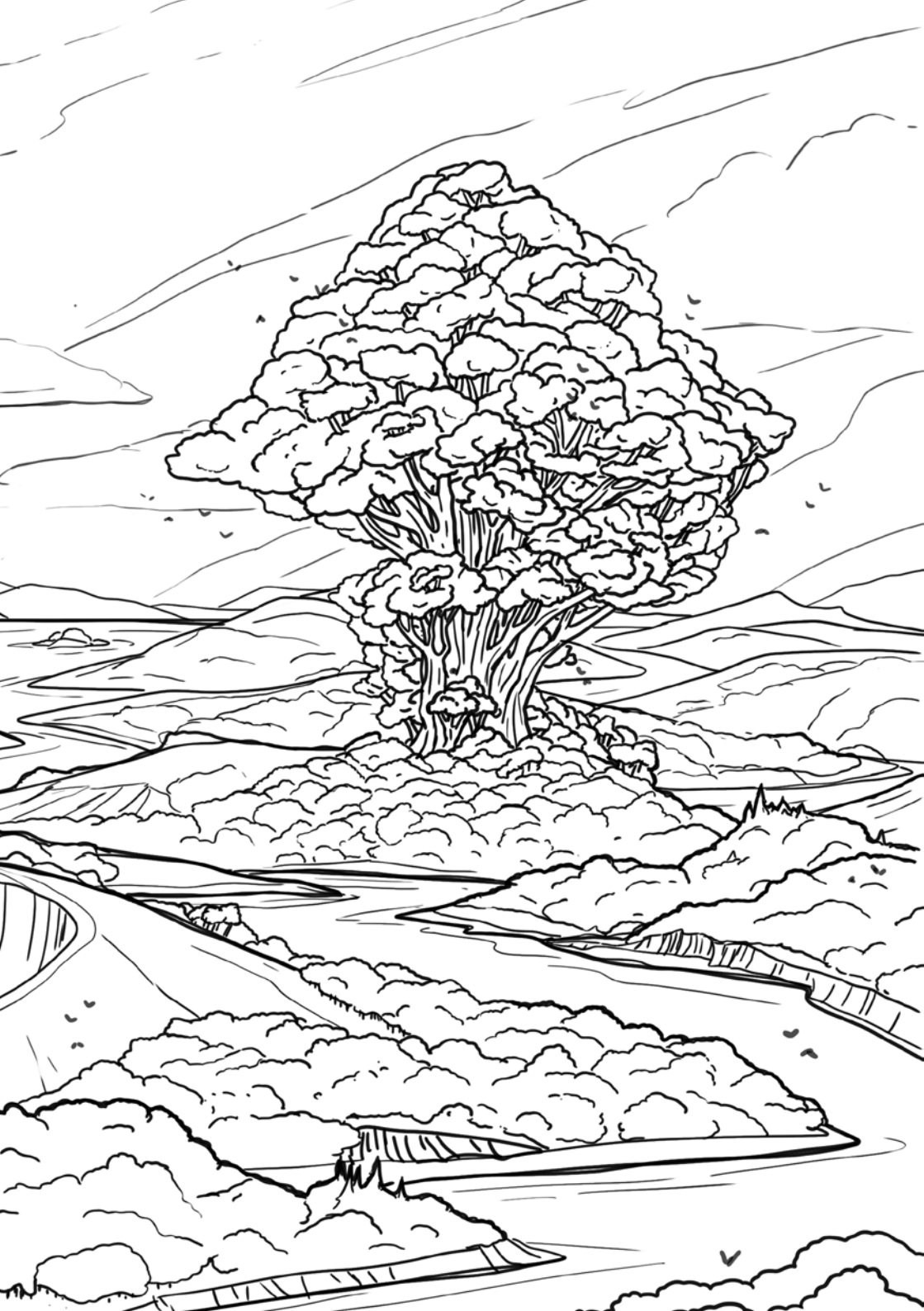
Stirbt die Welt, weil der Manabaum stirbt?

Stirbt der Manabaum, weil die Welt stirbt?

Haben die ausbeuterischen Taten des Neuen Reiches etwas damit zu tun?

Ihr entscheidet. Macht es zu eurer Geschichte. Erzählt sie so, dass sie für euch episch, toll, erinnerungswürdig und bewegend ist.

Es ist *eure* Geschichte.





DIE WELT



WIE ES BEGANN

Am Anfang war die Mutter. Ihr Name war Gaia.

Auf ihrem Leib formte sie die Welt und aus ihrem Geist ersann sie das Leben. Im Licht des ersten Morgens legte sie die Saat für die Pflanzen, ebnete den Weg für die Tiere und die Völker der Welt.

Sie schenkte ihnen einen Geist, und schöpfte ihre Seelen aus dem endlosen Strom, aus dem einst sogar sie selbst entstieg war, dem Mana. Die Pflanzen wuchsen der Sonne entgegen, nährten sich vom Regen, verwelkten und erstiegen erneut. Die Tiere erfüllten die Welt, lebten in den Gewässern, in den Wäldern, ja, sogar in den Wüsten. Die Menschen aber, sie waren unruhig. Sie kämpften miteinander, töteten einander, töteten die

Tiere und Pflanzen, die Gaia auf die Welt gebracht hatte.

Da erkannte die Mutter, dass sie handeln musste. Sie griff sich zwei Menschen heraus, Brüder, und ernannte sie zu den Königen ihrer Art. Die beiden Brüder, Kynos und Abelion, waren grundverschieden und Gaia hoffte, dass dies Balance in die Welt bringen würde. Abelion stand der Natur nahe und schaffte es bald schon, die Tiere und Pflanzen der Welt mit den Menschen zu versöhnen. Er fand einen Zugang zum Mana und vermochte so, jener Hälfte der Menschen, die ihm Untertan war, ein gutes Leben zu bereiten. Sie nannten ihn den Gütigen König, und liebten ihn dafür.

Kynos dagegen verehrte die Ordnung. Er suchte nicht nach Einklang, die



er suchte nach Herrschaft. Seine Befehle waren es, die seinen Untergebenen ein gutes Leben bescheren konnten, seine Kontrolle schützte sie vor den unkontrollierbaren Einflüssen der Natur. Doch seine Untertanen liebten ihn nicht dafür, sie nannten ihn den Herzlosen König, und fürchteten ihn.

Als Kynos sah, wie die Menschen sich nach seinem Bruder und seinen friedvollen Lehren sehnten, packte ihn der Ehrgeiz, es besser zu machen als Abelion. Er ersann riesige Maschinen, Ungetüme, die der Natur ihre Schätze entreißen konnten, um den Menschen zu dienen. Bald schon legten sich die dunklen Schwaden seiner Fabriken über den einst blauen Himmel.


Als Abelion sah, was sein Bruder tat, war er erschrocken. Es war der Leib ihrer Mutter Gaia, in dem seine Maschinen gruben, es war ihre Schöpfung, die er zugrunde richtete. Und so erhob sich der Gütige König, um seinem Bruder die Stirn zu bieten. Doch Kynos verlachte ihn nur, warf ihn aus seinem Palast, der, so sagt man, auf mechanischen Beinen durch sein Reich zu wandeln vermochte, und verwies ihn seiner Ländereien.

Abelion aber gab sich nicht geschlagen. Er rief die Macht des Mana direkt an, in einem Maße, wie er es noch nie gewagt hatte. Über acht Siegel fokussierte er den Fluss der Kraft so, dass er fremden Kreaturen den Weg in diese Welt ermöglichte. Kreaturen, die dort niemals hätten sein dürfen, doch mit deren Hilfe er

hoffte, Kynos' Maschinen trotzen zu können. Kleine Monster, aber auch riesige Bestien, groß wie Gebirge und tödlich für jeden, der sich ihnen entgegenstellte. Eigenartige Völker begannen, gesichtet zu werden. Manche von ihnen, wie die fuchshaften Kitsuniden, schienen geheimnisvoll, aber friedlich. Andere, wie die blutrünstigen Baconier, wurden zu einer Gefahr für alle Schöpfungen Gaias.

Was folgte, war ein grässlicher Krieg. Wo immer die Bestien des Mana auf die Maschinen des Reiches stießen, waren die Pflanzen, die Tiere und die Menschen, Gaias Kinder, am Ende die Opfer. Lange hielt der Konflikt an, doch am Ende war es Kynos, der unterlag.

In einer gewaltigen Schlacht fiel das, was wir heute das Zerbrochene Reich nennen. Die Macht des Mana riss den Boden entzwei und die Trümmer empor, und bis heute schweben sie als fliegende Inseln über der Nördlichen See. Kynos und Abelion traten sich persönlich entgegen. Der stahlgraue Himmel sei aufgerissen und habe rot geglüht, als die beiden Herrscher der Menschen ihre gewaltigen Klingen kreuzten. Man sagt, beide hätten einander im gleichen Moment einen tödlichen Treffer bereitet, sodass König und König Seite an Seite erschlagen zu Boden fielen. Dort aber, wo das Blut der beiden Menschenkönige ins Erdreich gesickert war, heißt es weiter, sei ein Baum gewachsen. Die Seelen der beiden, von Gaia einst mit so viel Hoffnung gesponnen, gingen



nicht wieder ins Mana ein, sie gaben diesem Baum seine Form. Niemand weiß, wo er steht, es heißt auf einer Insel inmitten der Inneren See, doch in seinem Holz, in seinen Blättern und in seinen Wurzeln ruht nun das Gleichgewicht, das Gaia für ihre Kinder ersonnen hatte.

Trotz allem war Abelion kein Narr. Die Siegel, die er genutzt hatte, seine Kreaturen zu rufen und zu erschaffen, hatten eine zweite Funktion. Als der Gütige König starb, zogen die Siegel die Macht des Mana wieder an sich, rissen die Monster aus der Welt und verschlossen sie gut, unerreichbar und gesichert.

Doch es heißt, die Siegel würden brechen.

Die Menschen haben Abelions Lehren längst vergessen, Gaia ist zum Mythos, die Kraft des Mana zum Ammenmärchen verkommen. Kitsuniden werden seit Jahren immer häufiger gesehen, und Gerüchte besagen, im Norden würde sich, Jahrhunderte nachdem der letzte von ihnen gefallen ist, ein neues Heer von Baconiern formieren.

Die Erinnerung der Menschen ist kurz, und all dies ist lange her.

Vielleicht zu lange.

Denn die Siegel, sie brechen.

Jetzt.





DER WELTEN- HERBST

Die Gelehrten nennen es *das Melancholion*, das gemeine Volk nennt es hingegen *den Weltenherbst*. Doch gleich wie man es nennt, es ist nicht weniger als das Ende der Welt.


Einst, heißt es, habe es weitere Kontinente jenseits des Meeres gegeben, doch schon seit vielen Generationen rückt der Allnebel, eine undurchdringliche weiße Wand, immer näher auf Megaterra zu. Tapfere Seefahrer haben versucht, den Allnebel zu durchdringen, doch niemand kehrte je von einer solchen Reise zurück. Jene, die sich nah an ihn herangewagt haben, berichten von anderen seltsamen Phänomenen, dem völligen Fehlen anderer Lebewesen, oder davon, wie die Wogen des Meeres seltsam gleich, geradezu rhythmisch werden,

ein sich ewig wiederholendes, kurzes Muster.

Aber die See ist weit entfernt für die Bewohner des Landes.

Seit einer Generation sind die Zeichen nicht mehr zu verleugnen. Die Welt hat einen langen Sommer gesehen, Jahrhunderte der Wärme, des Wachstums und der Idylle. Nun aber beginnen Bäume ihr Laub abzuwerfen, die Pflanzen werden welk, die Welt wird kühler. Regen und Stürme haben zugenommen, die Tiere werden hungriger, die Ernten geringer.

Jüngst aber mehren sich schlimmere Zeichen. Die Baconier, einst von den Siegeln Abelions verschlossen, wandeln wieder auf Megaterra. Auch andere Monster werden zahlreicher



und viele andere, magische Phänomene, von denen man sich vor einem Jahrzehnt noch sagen mochte, dass es Einzelfälle sind, formen ein fortschreitendes Bild. Im Grunde ist es keine Frage: Die Welt stirbt.

Weshalb dies der Fall ist, da sind die Menschen sich uneins. Aus den Seelen Kynos' und Abelions soll ein Baum erwachsen sein - ist es dieser Baum, der stirbt, wodurch die Siegel brechen?

Oder ist es vielleicht Gaia selbst, die stirbt, und das Sterben des Baumes nur ein Abbild davon?

Ist es das Neue Reichen, das dieses Sterben mit seinen Machenschaften herbeiruft, oder sind sie vielleicht trotz allem eine Hoffnung, es noch aufzuhalten?

Vielleicht gibt es auch eine weitere, unbekannte Macht, etwa den mysteriösen Alastor im Norden, die ihrerseits versucht, Megatterra ein Ende zu machen?

SPIELTIPPS

Eine Kampagne in *MYSTICS OF MANA* sollte den Weltenherbst als Sinnbild dafür nehmen, wie es um die Welt gerade bestellt ist. Zu Beginn ist es vielleicht noch Spätsommer, und der Weltenherbst für die Spieler mehr etwas, wovon sie wissen und weniger etwas, das sie spüren.

Doch je länger ihre *Queste* dauert, desto stärker zeigen sich die Auswirkungen - es wird herbstlicher, vielleicht sogar winterlicher.

Wer weiß schon, was am Ende stehen wird?

Erstarrt die Welt im ewigen Eis? Wenn alles Leben vergangen ist, Gaia mit einer dicken Frostschrift bedeckt, verschlingt der Allnebel dann auch noch die Insel des Manabaumes und - es endet einfach dort?

Oder gibt es auch nach diesem Winter einen Frühling? Werden die Helden, die letzte Schlacht geschlagen, entkräftet auf einem klirrenden Plateau stehen oder sitzen, und in den Wolken ihres aufsteigenden Atems vielleicht den Widerschein der ersten Sonnenstrahlen erkennen, die durch die Wolkendecke brechen und von einem kommenden, neuen Frühling künden?

Wird es ein Frühling der erstarkten Magie und ein neues, unermessliches Zeitalter sein?

Oder wird es der erste Frühling in einer Welt sein, der das Mana - und Abelions Werk - entgültig genommen wurde, damit sie fortbestehen kann?

Wer weiß das schon.

Es ist *eure* Geschichte.



DAS LAND DES MANA


Fragt man seine Bewohner, erschuf Gaia dereinst nur einen Kontinent, der in der Grenzenlosen See gelegen alle ihre Schöpfungen beherbergt. Sie selbst gaben diesem Land viele Namen, doch wir wollen es bei dem nennen, der allgemein verstanden wird: Megaterra.

Megaterra besaß einst die Form eines Kreises, der sich um ein Binnenmeer schloss, das nur als die Innere See bekannt ist. Ein Teil dieser Masse jedoch wurde im Krieg zwischen Kynos und Abelion herausgerissen, empor geschleudert und schwebt nun in Form fliegender Inseln über der Breische, die gerissen wurde.

Einst, sagt man, sei die Innere See ein friedlicher und ungefährlicher Ort gewesen, doch nun, wo es eine

direkte Verbindung der Gewässer innerhalb und außerhalb gab, drangen mystische Kreaturen, riesige Raubfische und andere Gefahren ein, sodass die Seefahrt auf Megaterra stets eine Herausforderung ist.

Ganz im Osten, südlich der Region, die heute das ZERBOCHENE REICH genannt wird, liegt der LARIFARI-WALD. Dieses vielleicht friedlichste Gebiet auf ganz Megaterra zeichnet sich durch üppige, saftige Wälder und einen scheinbar immerwährenden Frühling aus. Seine Bevölkerung ernährt sich vor allem von dem, was sie dem Land abringen kann, folgt einfachen Traditionen und liebt überlieferte Legenden. Eine dieser Legenden ist die des Manaschwerts, einer



mächtigen Waffe, die Kynos im Krieg geführt haben soll und die, in einen Stein geschlagen, irgendwo in den Wäldern der Region verborgen sein soll.

Die einzige größere Stadt im Larifari-Wald ist Kleinwestheim. Märkte und Jahrmärkte, Feste und geselliges Beisammensein ziehen sogar die Bewohner der abseits gelegenen Höfe immer wieder dorthin.

Südlich des Larifari-Waldes beginnt DER TIEFE FORST. Der Übergang beider Wälder ist fließend, doch kann der Unterschied niemandem entgehen. Der Tiefe Forst ist urtümlicher, die Bäume scheinen älter, das Unterholz ist verwurzelter und auch die Tiere sind wilder in dieser Region. Ruinen, die manchmal, von einzelnen Lichtfingern durch das dichte Blätterdach erhellt, ins Auge fallen, künden genauso von einstmaligen anderen Zeiten wie Wegweiser, die halb verfault Hinweis darauf geben, dass einstmalig Wege durch dieses Gebiet geführt haben.

Begibt man sich jedoch im Tiefen Forst zu weit nach Süden, betritt man DEN SCHAUERWALD. Dies ist das Reich der Hexe Tenebra. In der Zeit des Bruderkrieges trieb sie dort ihr Unwesen und lange hieß es, mit dem Tod der beiden Könige sei sie in einen tiefen Schlaf gefallen, wengleich der Wald sich nie ganz von ihrem Einfluss erholt habe.

Nun aber mehren sich die Zeichen, dass ihr Erwachen entweder bevor-

steht, oder gar schon geschehen ist. Dunkelblaue Nebelschwaden stehen Tag und Nacht zwischen den Bäumen, deren Blätter sich widernatürlich verfärben und deren Äste mit jedem Tag in wirreren Formen in den Himmel ragen. Dornen wachsen an jeder nur erdenklichen Stelle, die Wasser werden bitter und die Tiere winden sich im Wahn. Kaum jemand wagt sich derzeit in den Wald und nur wenige kehren zurück. Doch jene, die wiedergekehrt sind, berichten, dass in den Fenstern Eidolons, einst das Schloss Tenebras, jüngst wieder Licht brenne und grüne Schwaden aus dem Schornstein emporsteigen.

Im Westen des Tiefen Waldes dagegen erstrecken sich, nachdem man einige Hügel durchquert hat, DIE KLÜFTENKANTENBERGE. Ein Schroffes Gebirge, alt und geheimnisvoll. Schnee bedeckt die Gipfel, Wolken verwehren den Blick in die Täler und an vielen Stellen, oft nur auf den zweiten Blick zu sehen, ragen die Ruinen trutziger Festen in die kalte Luft empor. Wer diese Festen einst baute, ist nicht überliefert, aber Schätze sollen darin auf jene warten, die es wagen, einzutreten.

In den Bergen, in verborgenen Schächten und Kavernen, lebt zudem das Kleine Volk. Manche nennen sie Gnome, manche Zwerge, doch in jedem Fall tut man gut daran, sie nicht zu unterschätzen. Sie sind clevere Erfinder, aber auch trinkfreudige Frohnaturen - solange sie sich nicht bedroht fühlen. Feinden begegnen sie dagegen mit absoluter Härte.



Gerüchte sagen, dass jene von ihnen, die sich zu tief in das Innere der Felsen wagen, dort einem Wahnsinn anheimfallen, für den es keine Heilung gibt. Sie sind nur als die Verlorenen bekannt, völlig von Sinnen und von Blutdurst erfüllt.

Folgt man dem Kontinent aus den Bergen heraus nach Norden, erstreckt sich vor einem DIE WÜSTE SABAKU. Ein riesiges, ödes Land von eigentümlicher Schönheit. Sand erstreckt sich in schier jede Richtung, soweit das Auge reicht, und der Himmel strahlt bei Tage in kräftigem Blau, bevor er sich zunächst in eine See aus glühendem Rot und zuletzt in tiefes Schwarz verwandelt. Gefährvolle Wesen durchstreifen die Wüste, und wenn einem Hitze und Wassermangel nicht das Leben nehmen, werden sie danach trachten, es zu tun.

Doch auch Menschen leben in der Wüste. Ehrvolle Nomadenstämme durchstreifen das Dünenmeer, manche mit der Absicht zu handeln, doch auch Räuber reiten aus versteckten Höhlen heraus los, um unbedarften Wanderern alles zu rauben.

Nördlich der Wüste liegt DER VERDERBTE UNWALD. Einst muss dies eine paradiesische Region voller Wunder gewesen sein, voll klarer Bäche, riesiger Bäume und Schmetterlingen in allen schillernden Farben des Regenbogens. Doch dann kam der Pilz.


Woher die ersten Sporen kamen, weiß niemand zu sagen, doch schon bald begannen die ersten Bäume sich

zu verändern. Nach und nach kroch der Pilz über den gesamten Wald, nahm einen Hektar nach dem anderen ein. Der Prozess beginnt dabei ganz schleichend, nur zu erkennen, wenn man die Rinde von einem Stamm löst und den schleimig-haarigen weißen Film darunter entdeckt, doch bald schon überzieht er den gesamte Landstrich.

Und mit dem Pilz kommen Kreaturen. Insektenartig, fremdartig, feindselig. Die Menschen, die noch immer dort wohnen, müssen immer wieder etwas weiter zurückweichen, denn die Luft lässt sich nicht mehr atmen, die Tiere verändern sich, die Pflanzen vergehen - und der Pilz hat wieder einen Schritt voran getan.

Es ist ein Segen, dass der Unwald zu allen Seiten von Einöden oder Meeren umgeben ist - nicht auszudenken, was passieren würde, wenn Sporen des Pilzes in die Wälder im Südosten Megaterras gelangen würden.

Die Einöde in der Nordkurve des Kontinents ist dabei DIE EBENE VON RIEN. Hier soll einst ebenfalls ein blühender Landstrich gelegen haben, berichten die Legenden, gar der Stammsitz des Gütigen Königs. Doch als er die Macht des Mana heranzog, um Kynos' Reich zu zerstören, traf es keine Region härter als diese hier. Alles Leben, so sagt man, sei ihr entzogen worden und zurück blieb ein Boden aus gehärtetem Schlamm, auf dem nur zu überleben weiß, wem es gelingt, zwischen den schlammigen Rinnsalen genug klares Wasser zu finden.



Lange galt die Region als völlig un- belebt - doch das hat sich geändert. Die Baconier, das schreckliche, schweins- gesichtige Heer, das einst ganz Mega- terra bedrohte, soll wieder auf Erden wandeln. Sie sollen sich hier sammeln, manche behaupten gar, sie hätten be- gonnen, Städte zu errichten. Andere fürchten, dass es weniger Städte und eher Heerlager seien, die Vorbereitung für eine vollständige Invasion.

Beängstigender noch erscheint aber, dass sie einen Herrn haben. Eine mysteriöse Gestalt namens Alastor steht ihnen vor, selbst offenbar kein Baconier, wenngleich sein Antlitz stets von wallenden Roben verborgen wird. Niemand weiß, wer er ist oder was er plant, doch in einem ist man sich einig: Es kann nichts Gutes sein.

Der letzte Landstrich, der sich, nun wieder nach Osten wandernd, auf dem Kontinent selbst befindet, ist DAS REICH DES EWIGEN FROSTES. Be- wegt man sich durch die Ebene von Rien nach Osten oder über die See vom Larifari-Wald aus nach Norden, merkt man schnell, dass es rapide käl- ter wird. Bald folgt ein Übergang, der auf Megaterra nur als die Hagel- grenze bekannt ist. Wer diesen über- dauert, sieht die Hagelkörner bald Schneeflocken weichen und weiß, dass er im Reich des Ewigen Frostes angekommen ist.

Es ist eiskalt, wie der Name ver- heißt, und alles scheint stillzustehen. Das umfasst nicht nur Flüsse und Seen, die unter dichtem Eis liegen so- wie einstige Wasserfälle, die als Eis-

zapfen in die Tiefe ragen, sondern auch alles andere. Reste alter Dörfer, teils kunstvoll geschaffen, mit Statu- en, Brunnen und prunkvollen Prome- naden, liegen unter einer Eisschicht, die teils einen halben Meter stark ist. Kreaturen, die in dieser Region le- ben, sind fast ausnahmslos gefährli- che Räuber, bis zum äußersten an die widrigen Umstände angepasst.

Menschen soll es dort geben, aber aufgrund des Wetters sowie der Ab- geschiedenheit der Region hat zu ihnen seit Jahrhunderten niemand mehr Kontakt gehabt. Zudem sagt man, irgendwo inmitten des ewigen Eises stünde ein Palast aus purem Eis, in dem eine bildschöne Frau lebe, die über das Eis und den Schnee gebie- te. Eine Legende besagt, sie sei die Tochter des Herzlosen Königs, wes- halb die Leute sie auch die Frostprin- zessin nennen, doch ob dies stimmt, vermag natürlich niemand zu sagen.

Inmitten der Inneren See liegt jedoch noch eine weitere Insel. In alten Auf- zeichnungen findet sich kein Hinweis auf sie, doch die Leute haben unter- schiedliche Erklärungen dafür. Man- che sagen, sie sei ebenfalls ein Teil von Kynos' Reich, und nur über die Jahrhunderte von der Ostseite immer weiter ins Zentrum der See getrieben. Andere sagen, sie sei einfach nur frü- her nicht entdeckt worden und wieder andere spekulieren, sie sei erst Jahr- hunderte nach dem Bruderkrieg den Fluten entstiegen.

Woher auch immer sie kommt, heu- te ist sie ein Ort von Macht und Be-



deutung. Auf dieser Insel liegt DAS NEUE REICH, eine Kultur, die sich fast völlig losgelöst von den Völkern des Kontinents entwickelt hat. Im neuen Reich versteht man sich als Erben Kynos', und wie einst der Herzlose König, ist ein Diktat der Ordnung ebenso maßgeblich für das Leben auf der Insel wie eine Liebe zur Technik.

Was jedoch über lange Zeit nur wie ein Traum von vergangenem Ruhm schien, hat sich in den letzten zehn Jahren völlig gewandelt. Damals trat der noch junge Lord Kallax das Erbe seines bei einem Unfall verstorbenen Vaters Kervas an - und scheint seither jede Entwicklung im Neuen Reich zu revolutionieren. Mittlerweile betreiben unheimliche Maschinen zahlreiche Fabriken auf der Insel, mechanische, künstliche Menschen erfüllen viele Aufgaben und eindrucksvolle Luftschiffe fahren, von einer geheimen Apparatur in den Himmel gehoben, durch die Lüfte.

Doch so sehr, wie Kallax die Technik intensiviert hat, hat er auch die Tyrannei vorangetrieben. Rakunier, ein bisher unbehelligt auf der Insel lebendes Volk von Waschbärmenschen, wurde vollständig versklavt und in schwer zugängliche Minen gesandt und das Heer des Neuen Reiches hat sich in der Zeit ebenfalls verzehnfacht. Kallax ist davon besessen,

der wahre Erbe Kynos' zu sein und zu beenden, was der Herzlose König einst begonnen hat.

Abseits dessen gibt es zahllose weitere Inseln in der Inneren See, die großteilig unerforscht sind. Auf einer, heißt es, stünde der Manabaum, der dort wuchs, wo die beiden Könige einst starben - und Kundschafter des Neuen Reiches suchen unermüdlich danach.

Nördlich des Larifari-Waldes erblickt man die geheimnisvollen, schwebenden Inseln des ZERBROCHENEN REICHES. Sie sind das größte Mahnmal des Bruderkrieges und niemand zweifelt daran, dass sie unermessliche Schätze, alte Geheimnisse und große Gefahren beherbergen.

Reist man dagegen vom Kontinent fort, hinaus auf die Äußeren Seen, so stößt man früher oder später auf einen dichten, schweren und feuchten Nebel. Niemandem ist es je gelungen, ihn zu durchqueren. Die Glücklichen fuhren irritiert an ganz anderer Stelle daraus hervor und fanden sich wieder an den Küsten Megaterras, die Unglücklichen fanden hingegen nie wieder hinaus.

Manche sagen, der Nebel sei eine Art Schild gegen das wilde Mana, was dahinter läge. Doch niemand weiß es wirklich.

REICH DE

Alastors
Feste

EBENE VON RIEN

VERDERBTER UNWALD

DAS N

WÜSTE SABAKU

Feiertagsinsel

KLÜFTENKANTENBERGE

T

1000 Kilometer



S EWIGEN FROSTES

Firnia



ZERBROCHENES REICH

NEUE REICH

Mana-Baum

Kleinwestheim

LARIFARI-WALD

Waldstadt

Eidolon

TIEFER FORST

SCHAUERWALD

Handwritten signature and date: H. H. 05-17



DIE LÄNDER MEGATERRAS

Der Larifari-Wald

Einleitung

Der Larifari-Wald ist ein unwahrscheinlicher Ort, um ein Abenteuer zu beginnen, das die ganze Welt verändern soll. Darum ist es vermutlich unausweichlich, dass genau das passieren wird.

Der Wald ist ein idyllischer, friedvoller Ort, der weder von besonders garstigen Tieren, noch von arglistigen Menschen bewohnt wird. Fast alle Menschen wohnen in der kleinen Stadt Kleinwestheim, doch auch jene, die eher auswärts leben, reisen oftmals dorthin, um Handel zu treiben oder in geselliger Runde ein Bier zu trinken.

Landschaft

Ewig grün blühende Laubbäume bedecken die gesamte Landfläche, die heute als Larifari-Wald bekannt ist. Fast durchgehend sprießen kräftiges Gras und bunte Blumen aus dem weichen Boden, das Land ist fruchtbar und schmackhafte Früchte wachsen allerorts. Zahlreiche Vögel und Nagetiere treiben sich in dem gesamten Landstrich herum.

Im Norden lichtet sich der Wald ein wenig und mündet in einem Gebiet hübscher Hügel, die zum Meer hin in recht unwirtlichen Steilküsten zum Ozean hinabfallen. Salzige Luft mischt sich zu dem würzigen Kräuterduft, der den gesamten Landstrich

zeichnet, wenn man sich dem Meer nähert und die Schreie von Möwen erfüllen gerade im Norden die Luft. Steht man an der nördlichen Küste, kann man an klaren Tagen sogar bis hinauf zu den schwebenden Inseln des Zerbrochenen Reiches schauen, in dessen Schatten unentwegt Vögel kreisen.

Reisen durch den Larifari-Wald gelten als harmlos und niemand dort empfindet seine Umwelt als bedrohlich. Dennoch bleiben die Bewohner von Kleinwestheim unter sich und




hegen keinerlei Kontakte zu den umliegenden Regionen oder gar weiter entfernten Städten.

Bemerkenswerte Orte Kleinwestheim

Kleinwestheim ist eine idyllische kleine Stadt inmitten des Waldes. Anders als in vielen Regionen Megaterras wirken die Gebäude nicht wie Relikte einer vergangenen Zeit, sondern werden von den Bewohnern sichtbar gepflegt und in Schuss gehalten. Diese Fachwerkhäuser sind kreisförmig um einen gemauerten Platz angeordnet. Einst war dies der „Platz der Mystiker“ und eine große Statue in der Mitte diente als Andenken an das Schicksal der Welt. Heute ist einzig noch ein überwuchertes Podest übrig, das aber vielleicht eines Tages die Neugierde einiger, junger Helden wecken wird; gerade weil sonst nichts in der Stadt so wenig gepflegt wird.

Geleitet wird der Ort vom Dorfältesten Kikuta, einem weisen, aber auch sehr verschlossenen Mann. Er ist der älteste Bewohner des Ortes und es ranken sich manche Legenden darum, wie alt er denn nun wirklich sein mag. Die in der Dorfschule kursierenden Gerüchte, er habe bereits zur Zeit der Mystiker gelebt, sind jedoch nicht wahr. Heute hält er sich meist in seinem winzigen Palast auf, doch zu festlichen Anlässen oder an besonders schönen Tagen kann er noch immer auch unter freiem Himmel angetroffen werden.

Besucher mögen sich möglicherweise wundern, dass es Kleinwestheim



an zwei Dingen mangelt: an Wachen und an Landwirtschaft. Beides ist in dieser zugleich harmlosen wie gütigen Region nicht notwendig. Dies ist natürlich, sollten sich die Zeichen der Zeit je wandeln, ein immenses Risiko, doch Risiken sind nichts, womit man sich im Larifari-Wald viel beschäftigt.

Das Schwert der Mystiker

Mitten im Larifari-Wald steht ein Stein, verborgen und scheinbar nur durch Zufall zu entdecken. Er wirkt wie ein normaler Fels, dessen Spitze man jedoch in einem einzelnen, geraden Hieb abgetrennt hat - manche behaupten, dies sei der vorletzte Streich gewesen, der mit dem Schwert der Mystiker geführt worden sei, bevor es

mit dem letzten dann selber mit seiner halben Klinge tief in das Gestein getrieben wurde.

Dort steckt es noch heute. Einige Flechten hängen von seinem Heft herab und Moos kriecht die Waffe herauf, doch der eigentliche Stahl der Klinge wirkt stets einem Spiegel gleich blank poliert. Es ist eine elegante Waffe, der Breite und dem Griff nach ein Anderthalbhänder, doch konnte die Spitze der Waffe seit Jahrhunderten nicht aus dem Erz gezogen werden.

Kein Tier nähert sich der kleinen Lichtung, auf der Fels und Schwert seit langer Zeit in ewiger Umarmung stehen. Eine seltsame Stille herrscht dort und ein gleichermaßen seltsames

DER SCHWERTLAUF

Einmal alle zwei Jahre findet in Kleinwestheim ein Ritual zum Eintritt ins Erwachsenenalter statt. Die Jugend der Stadt sowie auch der umliegenden Höfe versammelt sich am Westtor, um von dort aus in kleinen Gruppen von drei bis sechs Leuten einen Wettlauf zu veranstalten. Der Wettlauf führt einmal quer durch den Larifari-Wald und dient zwei Zwecken: Jene, die ihn bestehen, dürfen sich fortan als Erwachsene betrachten. Jene aber, die als Erstes am Ziel ankommen, dürfen sich zudem für die nächsten zwei Jahre Schwertkönig bzw. Schwertkönigin nennen.

Niemand weiß, wo genau das Schwert der Mystiker im Stein steckt, doch es heißt, der Brauch sei eingeführt worden in der Hoffnung, dass einst einer der jungen Läufer in der Lage sein würde, die Waffe zu finden. Dieser Aspekt des Schwertlaufs gilt heute jedoch einzig als Märchen, bestenfalls als Aberglaube, und wird nicht mehr ernstgenommen.

Das Abenteuer DER SCHWERTLAUF wird diesen Mythos weiter auf den Grund gehen.



Gefühl ergreift jene, die sich diesem Ort nähern. Wobei es nicht viele gibt, die davon berichten können. Niemand weiß genau, wo der Ort liegt. Gelegentlich berichten Verirrte nach ihrer

Wiederkehr davon, beim Schwert gewesen zu sein, zurück dorthin finden auch sie nicht. Es ist, als würde der Ort sich aktiv vor Suchenden verbergen. Und auf den Richtigen warten.

Der Tiefe Forst

Einleitung

Südlich des Larifari-Waldes befindet sich der der Tiefe Forst, doch trotz seiner Nähe dürfte kaum einer, der in Kleinwestheim und Umgebung aufgewachsen ist, jemals dorthin gereist sein. Was auch immer dem Larifari-Wald geholfen hat, seine Idylle und relative Sicherheit zu bewahren, für den Tiefen Forst gilt das nicht. Es ist ein wildes, ungezähmtes Gebiet, das nicht wenige Gefahren für allzu naive Reisende bereithalten kann.


Landschaft

Obschon es beides Wälder sind, so ist der Tiefe Forst kein Vergleich zu der üppigen, bunten und hellen Pracht, die den Larifari-Wald auszeichnet. Hohe Tannen ragen weit in den Himmel hinaus, versperren den Blick zu den Wolken und halten zugleich das Licht draußen. Doch obschon die unteren Stämme seltsam astlos und karg sind, ist die Region dennoch nicht gut zu bereisen. Farne, Dornbüsche und massive Flechten machen einem Reisenden auch auf dem Boden das Leben schwer. Nesseln, Disteln und andere Ärgernisse kommen noch erschwerend hinzu.

Weiter im Süden wird das Unterholz noch dichter und die Bäume wirken verwachsener, erste Indizien, dass man sich dem Schauerwald nähert. Die westlichen und nordwestlichen Ausläufer des Waldes werden hingegen felsiger und insbesondere die Nähe zu den Klüftenkantenbergen macht sich durch regelmäßig aus dem Erdreich hinausragende Schiefer- und Granitblöcke bald bemerkbar.

Bemerkenswerte Orte Waldstadt

Irgendwo in den Tiefen des Waldes verborgen liegt Waldstadt, der Sitz des Waldherrschers. Nur selten wird er persönlich gesehen, meist spricht er zu den Bewohnern wie den Reisenden durch die Mäuler verschiedener Tiere, vor allem Hirsche, Waschbären und Eulen. Wer jedoch einmal selber nach Waldstadt gelangt, wird es so schnell nicht vergessen. Wie aus Holz gewachsen scheinen die Häuser zu sein, die kreisrund um ein beeindruckendes Schloss aus Holz arrangiert sind. Leicht kann einem der Verdacht kommen, dass dieses Schloss ein alter Schrein der Mystiker sein könnte - etwas, was viel-



leicht nicht mal mehr den heutigen Bewohnern bewusst ist.

Die Einwohner von Waldstadt sind jedoch Menschen, wenn sie auch oft leicht eigenartige, tier- oder pflanzenhafte Züge an sich haben und ihr Auftreten mit ihren geharzten Frisuren und aus Beeren gewonnener, violetter Tätowier-Farbe für einen eigenwilligen Eindruck sorgt. Allen Bewohnern von Waldstadt ist gemein, dass sie die Natur über alles lieben und abweichendes Verhalten nicht tolerieren.

Günsel und Baumingen

Zwei bekannte, menschliche Siedlungen liegen im Tiefen Forst. Die eine, Günsel, sogar recht nahe an der Grenze zum Larifari-Wald, die andere, Baumingen, an der südlichen Bucht zwischen den Bergen und dem Schauerwald.

Beide Dörfer gleichen sich sehr. Die Bewohner sind schroffe, etwas zurückgezogene, aber im Grunde gute Menschen, die vor allem damit beschäftigt sind, in den weitaus weniger paradiesischen Bedingungen dort ihren Alltag zu überdauern. Wie die Bewohner von Waldstadt sind auch sie sehr naturverliebt, allerdings weitaus weniger fanatisch. Sie gehen zur Jagd und ernähren sich von den Früchten der Natur, sind allerdings ebenfalls darauf bedacht, diesen Bogen nie zu überspannen. Ein jeder jagt nur so viel, wie nötig ist und gegen Wilderer wird erbarmungslos vorgegangen.

Beide Orte sind Vasallenstädte des Waldherrschers und dessen Macht ist der Grund dafür, dass diese Siedlungen zu den wenigen gehören, die noch nicht maßlos unter der Knute des Neuen Reiches zu leiden haben.

DAS BAUMGEFÄNGNIS

Legenden berichten, irgendwo im Tiefen Forst sei eine noch immer lebende Bestie der Mystiker gefangen. Ein Wesen, das nicht zu töten war, das aber auch nicht frei bleiben konnte. Eingeschlungen in die Wurzeln eines uralten Baumes lauert sie dort unten, verhungert, geschwächt, aber noch immer am Leben. Ein geheimer Zugang führt herab zu ihrem Gefängnis, eine von giftigen Dornen überzogene Treppe ist der einzige Weg, zu ihr zu gelangen.

Doch nicht auszudenken, was geschehen würde, wenn Wilderer oder Holzfäller des Neuen Reiches auf den Zugang stoßen würden. Wenn ihr Blut oder alleine ihre Angst der Kreatur neue Stärke gibt. Oder wenn sie gar jenen Baum fällen, dessen Wurzeln die Kreatur halten.



Die Klüftenkantenberge

Einleitung

Große Teile Megaterras sind flach, einzig Bäume ragen vielleicht in den Himmel hinauf. Das führt dazu, dass man den einzigen Gebirgszug, der das Land der Mystiker durchzieht, von nahezu jedem Punkt des Kontinents aus an klaren Tagen zumindest als sanften Schemen am Horizont ausmachen kann.

Niemand reist gerne dorthin. Das Land ist gefährlich und unwirtlich, menschliche Siedlungen gibt es in dem Gebiet nicht und selbst von Schätzen hört man eigentlich nur sehr selten. Allerdings gibt es mehrere Zwergenvölker, die in den Bergen hausen, sowohl die den Menschen wohlwollenden Erdgeister als auch eine ganze Reihe arglistiger und boshafter anderer Gattungen.

Landschaft

Die Klüftenkantenberge sind ein schroffes Mischgebirge. Teilweise ragen massive Granitfelsen weit hinauf in den Himmel, teilweise sind es aber auch scharfkantige Schieferhänge, die unachtsamen Wandersleuten drohen, die Haut vom Fleisch zu reißen. Auf den unteren Hängen, in den Tälern und Schluchten des Gebirges gibt es durchaus noch Pflanzenwuchs, vor allem Kräuter, Gräser und kleine Blumen. Je höher man aber steigt, desto karger wird die graue Landschaft. Loses Geröll kann dort für den Reisenden genauso zu einer Gefahr werden wie verborgene Höhlen oder Klüften.

Auf den höchsten Gipfeln der Berge liegt auch Schnee, allerdings ist es wirklich schwer, dorthin zu gelangen.

Eine Redensart besagt, jeder einzelne Berg der Klüftenkantenberge sei unterkellert. Eine Aussage, die vermutlich sogar stimmt. Manches sind die Gänge der Zwerge, manches aber auch die Verstecke garstiger Kreaturen, die nur auf Beute hoffen.

Bemerkenswerte Orte

Die Zwergenstadt

Unter einem der größten Berge im Gebirge liegt die Hauptstadt der Erdgeister. Die Gänge dort sind professionelle Stollen - zwar munkelt man, die Erdgeister könnten die Schächte durch puren Willen ausformen, aber das stimmt nicht. Im Zentrum der gewundenen, mit kryptischen Wegmarken versehenen Gänge liegt ein großer Komplex riesiger Kammern, in denen der König der Erdgeister seinen Hof unterhält. Nicht, dass man als Mensch in der Lage wäre, die kleinen, bärtigen Gesellen mit den Wichtelmützen zu unterscheiden.

Wer etwas sucht, das aus Kristall oder Metall gefertigt ist, wird es dort finden. In den siedendheißen Essen der Erdgeister entstehend formidable Rüstungen und Schwerter, doch auch Kunsthandwerksgegenstände vermögen sie zu schaffen.

Die Erdgeister sind generell sehr höflich und aufgeschlossen. Außerdem trinken sie gerne.



Alte Torfesten

Sie sind ein Relikt der Zeit der Mystiker - alte, riesige Torfesten, groß genug, um ganze Heere zu beherbergen, aber offenbar seit Urzeiten verlassen. Meisterliche Steinmetzarbeiten mit detaillierten Gravuren und gigantischen Bögen, groß genug, dass ganze Drachen hindurchgepasst hätten. Heute sind es nur noch Ruinen, in denen der Wind pfeift. Manch altes Geheimnis mag in ihnen verborgen liegen, aber vielleicht auch mancher Schrecken, den man besser nicht wieder erwecken sollte. Und es heißt, in manchen von ihnen spuke es.

Räuberburgen

Überall in den Klüftenkantenbergen kann man auf Gesindelzwerge stoßen. Diese boshaften, verbrecherischen Wesen neigen dazu, sich in alten Wehranlagen, in verlassenen Minen und verborgenen Höhlen niederzulassen und stellen immer eine Gefahr für Wanderer in den Bergen dar.

Auch soll schon manchem Reisenden ganz anders geworden sein, als er sich einen Ort zum Rasten gesucht hatte, nur um darin das derzeit verlassene Lager einer Gruppe Gesindelzwerge vorzufinden. Weit entfernen sie sich selten von ihren Verschlagen und ihre Begeisterung, fremde Gestalten darin vorzufinden, hält sich selbstredend auch meist in Grenzen.

Nun, es sei denn natürlich, diese Fremden sind leichte Beute und vielleicht sogar so freundlich, reich mit Schätzen ausgestattet zu sein.

Die Verlorenen

Die unglaubliche Macht, die Manakristallen noch heute innewohnt, ist bereits in kleinen Mengen etwas, wovor man sich hüten muss. Unter Tage aber, wo sie mancherorts geballter zu finden sind, scheint ihr Einfluss ungleich tückischer.

Das zumindest ist die Erklärung, die meist für jene Spukgestalten verwandt wird, die man als die Verlorenen kennt. Vielleicht sind es nur Ammenmärchen und mit der Zeit immer dramatischer gewordene Berichte von Gesindelzwerge. Vielleicht ist es aber wirklich so, das einige Zwerge zu tief gegraben haben, und entweder die Nähe zu den Kristallen oder etwas anderes, auf das sie gestoßen sind, ihren Verstand geraubt hat.

In den Sagen werden die Augen der Verlorenen als fahlgelb, ihre Haut als kränklich blau beschrieben und ihre Bärte - der Stolz des kleinen Volkes - sind verfilzt und stinken. Noch scheinen die Verlorenen, wenn es sie wirklich gibt, aber noch nicht an die Oberfläche getreten zu sein. Vielleicht warten sie auch unterirdisch auf etwas oder jemanden, oder bewachen etwas, was nicht gefunden werden darf.



Der Schauerwald

Einleitung

Reist man im Tiefen Forst zu weit in den Süden, bemerkt man, wie die Landschaft beginnt, sich zu verändern. Doch nicht nur die Bäume und Sträucher, auch die Tiere, die Wege - alles um einen beginnt, auf die eine oder andere Weise schauerlich zu werden. Der Schauerwald ist eine Region, in der es nicht mehr zu leugnen ist, dass sie von den Schatten, die in den tiefen Schichten Megaterras schlummern, vereinnahmt wurde. Früher,

einst, war die Region ein blühender Wald, der auf dem ganzen Kontinent seinesgleichen suchte. Die Region, damals Transmystika genannt, war eine Zuflucht vor allem, was die Welt bedrohlich scheinen ließ.


Bis zu jenem Tag, an dem eine wunderschöne Frau dem Herrn von Transmystika ihre Aufwartung machte. Nur Wochen vergingen, bis er sie ehelichte und damit den ersten Stein des Untergangs der Region setzte. Heute, viele Jahre nach dem grausam-

DER HERR DES BLUTES

Es heißt, irgendwo in Transmystika begraben läge ein Leichnam in einem kunstvollen Kristallsarg. Auf den ersten Blick wirkt er wie ein blasser Mann. Sicher, der Körper ist zu groß für einen Menschen und misst dreieinhalb Schritt in der Höhe, doch ansonsten wirkt er menschlich. Erst ein näherer Blick zeigt die bleiche, von blauen Adern durchzogene Haut, die tiefschwarzen Augen und die feingliedrigen Finger, die ein Gelenk zu viel zu haben scheinen.

Dies ist der Herr des Blutes. Einst, heißt er, sei er die Verkörperung des Waldes gewesen und des ewigen Kreislaufs von Jäger und Beute, der ihn auszeichnet. In einen ebenso bildschönen wie gestählten Körper gehüllt, wachte er über den Wald und sein Bewohner. Doch als die Hexenkönigin das Schloss Eidolon unter ihre Kontrolle brachte und ganz Transmystika ihrem Willen unterwarf, machte dies auch vor ihm nicht Halt.

Wie er letztlich den Weg in den Kristallsarg fand, ist nicht überliefert. Ob er selbst krank ist wie das Land, ist ebenfalls unbekannt. Vielleicht könnte man ihn befreien und erhielte einen starken Verbündeten zur Rettung der Region, vielleicht ist er jedoch auch nur eine weitere Bedrohung, die sich danach sehnt, in den Dienst der Hexenkönigin zu treten.



men Tod des Herren, regiert sie mit eiserner Faust und einer schwarzen Seele über das Land und ist weitläufig nur als die Hexenkönigin Tenebra bekannt.

Landschaft

Der Schauerwald ist krank. Seine Pflanzen leiden und, sofern man an so etwas glaubt, auch seine Seele. Die Bäume sind verkrüppelt und dornige Ranken ziehen sich an ihrer schorfigen Rinde in die Höhe. Faustgroße Disteln machen jeden Tritt zur Hölle, während man in dem trüben, von welken, krankhaft violett glänzenden Blättern verborgenen Dickicht oft kaum die Hand vor Augen sehen



kann. Jeden Tag steht Nebel zwischen den Bäumen. Mittags meist nur ein fahler Dunst, der die Sinne zu täuschen scheint, während er in den frühen wie späten Stunden oft in dicken Schwaden wie Wellen zwischen den Ästen zu branden scheint.

Vogelgesang wird man im Schauerwald nicht hören, doch das gelegentliche, kraftlose Rufen eines Kauzes, vor allem aber die Schreie verderbter Krähen und das Jaulen der Wolfwesen begleiten einen auf dem Weg.

Und manchmal, heißt es, würde man Orgelmusik hören, vom Nebel an die Ohren der Reisenden getragen. Manche sagen, wer ihr folgt, vermag einen verlorenen Palast zu finden; andere sind sich sicher, dass nur Verderben auf diesem Weg liegen kann.

Bemerkenswerte Orte Eidolon, das Schloss der Hexenkönigin

Tief im Wald verborgen liegt das Schloss der Hexenkönigin, ein gotischer Bau mit zahllosen Wasserspeiern, endlosen, fast gewunden scheinenden Türmen und hohen Buntglasfenstern. Hier haust die Hexenkönigin, eine fast zwei Schritt große, blonde Frau von noch immer bezaubernder Schönheit, in deren Augen jedoch allein der Tod liegt.

Immer wieder suchen arglose oder verzweifelte Reisende ihren Hof auf und hoffen von der Frau, die ihre Gäste stets in prunkvollen, geschnürten Kleidern empfängt, irgendeine Gnade zu erfahren. Keiner kehrt je zurück.



Hexenhäuser

Immer wieder stößt man im Schauerwald auf Hexenhäuser. Diese können unterschiedlichste Formen haben, von vereinsamten Holzhütten bis hin zu prachtvollen Lebkuchenhäusern. Ihnen ist allen gemein, dass eine Hexe in ihnen haust und sich nur nach dem nächsten Opfer sehnt.

„Transmystika“

Noch heute gibt es ein Dorf namens Transmystika im Schauerwald, doch

ist es nur ein Schatten jener Siedlung, die einst hier lag. Nicht einmal der Ort ist gleich, denn als die Hexenkönigin die Kontrolle über das Schloss erlangte und begann, es mit ihrem dunklen Willen nach ihren Wünschen zu formen, nahmen die Bewohner Reißaus und siedelten sich in einiger Ferne wieder an. Dass sie dabei noch immer näher am Schloss liegen als ihnen lieb ist, ist nicht zuletzt den verfluchten Nebeln des Waldes geschuldet, die Reisenden jede Orientierung zu nehmen drohen.

Die Wüste Sabaku

Einleitung

Wer die Klüftenkantenberge in den Westen hinabsteigt, wird unweigerlich in die Wüste Sabaku gelangen. Schon in den letzten Ausläufern werden einem die heißen Böen der Region entgegenzuschlagen, doch wenn man das erste Mal aus den steinernen Pfaden heraustritt und seinen Blick über die endlosen sandigen Weiten schweifen lässt, präsentiert sich einem ein Bild, aus dem Abenteuerromane gemacht sind.

Landschaft

Der Sand der Wüste Sabaku ist von einem kraftvollen Gelb, der Himmel von einem ungebrochenen Blau. Die Sonne steht als glühender Flammenball am Himmel und außer vereinzelten Kakteen gibt es fast nichts, was einem Schatten bieten dürfte. In einigen Teilen bilden schroffe Felsen eine Ausnahme, scharfkantig und

schlohweiß, von denen manche durch Höhlen in ihrem Inneren sogar ein Versteck bieten können. Der Sand ist fein und gelangt in jede Falte der Kleidung, jede Tasche, jeden Rucksack.

Es ist am Tage meist unfassbar heiß, in der Nacht hingegen so kalt, dass einzig das ewige Eis im Norden noch kühler sein kann. Regen fällt nie in der Wüste Sabaku, doch Sandstürme bilden sich immer wieder, ziehen wirbelnd durch die Region und verheeren, was keine Zuflucht finden kann.

Die Wüste schließt im Osten zudem etwas widersinnig mit einem unfruchtbaren Ufer einen seltsamen See ein, in dem keine Tiere leben und über den kein Vogel fliegt.

Bemerkenswerte Orte

Die Oasen Hassewatt und Hassenühs

Es gibt zwei Oasen in der Region, die seit Jahrzehnten in einem tiefen

Streit miteinander liegen. Es gibt zahlreiche Legenden, weshalb es dazu gekommen ist, von missglückten, gemeinsamen Festivitäten bis hin zu geraubten Frauen und gestohlenen Herzen, doch mancher behauptet auch hinter vorgehaltener Hand, dass alleine der Unterschied im Wohlstand verantwortlich sei.

Die Bewohner von Hassewatt verfügen über die einzigen Flächen fruchtbaren Ackergrundes in der ganzen Wüste und haben eine große Wasserquelle im Ort, deren hellblaue Fontänen kristallklar sprudeln und sogar

die Chance bieten, zu baden. In Has-senühs kämpft man hart darum, dem Boden wenigstens das Allernötigste abzurufen und der Ort hat zwar auch eine Wasserquelle, jedoch keine, die in ihrer Schönheit auch nur im Ansatz der anderen Oase gleichen würde.

Den schon Generationen überspannenden Zwist beider Orte beizulegen wäre sicherlich eine würdige Heldentat. Wahrscheinlicher ist es jedoch, dass die Helden - gewollt oder ungewollt - einfach nur in diesen Konflikt verwickelt werden.

Pyramiden

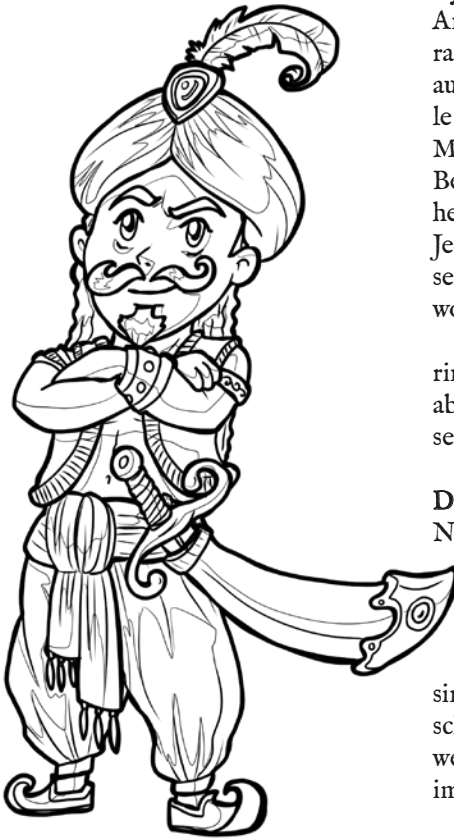
An verschiedenen Stellen in der Wüste ragen sie auf - Ruinen und Bauwerke aus einer lange vergessenen Zeit, viele während oder gar vor der Zeit der Mystiker entstanden. Selbst für die Bewohner der Wüste sind sie nur geheimnisvolle Relikte uralter Zeiten. Jede von ihnen birgt ihre eigenen Rätsel, oftmals schon damit beginnend, wo überhaupt der Einlass zu finden ist.

Die in ihren fallengespickten Labyrinth verborgenen Schätze könnten aber vermutlich einer Heldengruppe sehr entgegenkommen.

Der tote See

Niemand weiß, was den See zu dem gemacht hat, was er heute ist.

Viele erzählen sich, dass die Wüste einst ein fruchtbares Land war mit dem See als blühendem Herz, sind sich aber unsicher, was einst geschah. Manche glauben, dass es wahlweise Kynos oder Abelion war, der im Streit der Brüder hier etwas getan





hat, was dem See alles Leben geraubt hat. Manche glauben, dass es Mächte waren, die die beiden entfacht haben und der See vielmehr zu einem Opfer am Rande einer anderen Auseinandersetzung wurde. Wieder andere er-

zählen sich, dass unter dem See etwas verborgen liegt, ein alter Schrecken aus längst vergangener und vergessener Zeit, gefangen, aber doch finster und böse genug, um die Fluten über sich bitter werden zu lassen.

DIE KATHEDRALE DER ZEIT

Die bedeutsamste Pyramide ist ihrerseits ein Mysterium. Es sei ein riesiges Bauwerk, von einem ewigen Sandsturm umgeben, der es vor Blicken und ungewollten Besuchern verbirgt. Im Auge dieses Sturmes jedoch rage der imposante Bau auf, aus riesigen Steinquadern geschaffen und kunstvoll mit alten, heute unlesbaren Inschriften verziert. Vier Obeliskten ragten an jeder Seite auf und noch über die Spitze der Pyramide hinaus.

Wer Einlass erlangen wollte, müsse eine Plattform kurz unterhalb des Hauptbaus erklimmen. Dort wache, oberhalb eines stetig brodelnden Beckens, eine adlerköpfige Löwengestalt aus Sandstein, aus deren Mund Besuchern Rätsel gestellt werden. Beantworten sie diese richtig, heißt es, sinke die Flüssigkeit ab und gäbe so den Schacht ins Innerste der Pyramide wieder frei. Sind die Antworten hingegen falsch, so treten Wächter daraus hervor, die Unwürdigen zu richten. Im Inneren des Schreins, so heißt es, sei die Zeit völlig aus den Fugen. Dies jedoch hat bis heute niemand bestätigen können.

Man sagt, tief im Inneren des Schreins throne der Fürst der Ewigkeit. Wenig ist vom einstmaligen stolzen Herrscher der Region geblieben. Der Legende nach haust er in einer riesigen Kammer voller Sand, selbst auch schon mehr Sand als Mensch. Doch sein Wille, nicht aus dieser Welt zu weichen, ist ungebrochen.



Der Verderbte Unwald

Einleitung

Wer die Wüste von Sabaku bereist hat, glaubt meist, eine Vorstellung von einer lebensfeindlichen Umgebung zu haben - doch er glaubt dies nur solange, bis er den Verderbten Unwald das erste Mal erblickt und sofort erkennt, dass sein Maßstab völlig falsch angelegt war. In keiner Landschaft von Megaterra liegen Schönheit und Tod so dicht Seite an Seite wie hier.

Landschaft

Dichtes Unterholz bestimmt den ersten Eindruck der Region. Stämme von vielen Metern Dicke bilden das Fundament, auf dem sich riesenhafte Bäume in den Himmel schrauben, um dort in riesigen, ausladenden Wipfeln zu münden. Lianen, Rankpflanzen und Flechten zeichnen die Stämme, die zahllosen kleinen Insekten ein Heim bieten. Doch der Unwald ist nicht nur schön, es ist auch krank, wie ein zweiter Blick offenbart.

Etwa eine halbe Tagesreise ins Landesinnere fällt der Boden in eine riesige Senke ab, ohne dass sich die Höhe der Wipfel dabei verändern würde. Nebel verdeckt die Sicht hinab, doch ein fauliger Geruch verrät direkt, dass etwas nicht stimmt. Alles unterhalb dieser Grenze ist von Pilzen überwuchert, deren Sporen auch einen guten Teil des Nebels ausmachen. Ohne die richtige Ausrüstung führt ein Aufenthalt darin binnen Stunden zum Tod. Die Wasser des Unwalds sind bitter, die Pflanzen so giftig wie die Luft. Es gibt eine zweite Wipfelebene hier, verdrehte Bäume, die nirgends über den Nebel hinausragen und auch kein dichtes Dach bilden, aber dennoch wie die Bekräftigung der Behauptung wirken, eine neue Welt betreten zu haben. Dabei ist es nicht so, dass hier, im Herzen des Unwalds, kein Leben existieren würde. Doch alles, was hier haust, ist an diese tödliche und verderbte Region angepasst - und somit nicht weniger tödlich.

SPORENBEFALL

Charaktere, die sich den Verderbten Unwald ohne geeignete Schutzmaske aussetzen, müssen jede Stunde einen Konstitutions-Rettungswurf gegen SG 15 ablegen, andernfalls erleiden sie den Zustand SPORENBEFALL (siehe Seite 74).

Eine geeignete Maske selbst zu konstruieren ist mit einer Geschicklichkeits-Probe (SG 10) nicht sonderlich schwer, unvorbereitete Helden müssen jedoch mit den Konsequenzen leben.



Bemerkenswerte Orte

Die Burgfeste

Aber auch wenn das Leben im Unwald schwer ist, haben selbst hier Menschen ihren Platz gefunden. In der westlichen Hälfte des Waldes ragt an einer Stelle ein steiler Berg in die Höhe, hoch genug, um über den Nebel und sogar über die obere Wipfelreihe zu reichen. Darauf steht trutzig eine Burg, ein Bollwerk gegen die Schrecken des Waldes. Windmühlen säumen ebenso wie Wehrtürme ihre Mauer und sind Quell des dortigen Lebens. Mit ihrer Kraft ziehen sie klares Wasser aus den Tiefen des Berges und betreiben Mahlwerke. König Isador regiert mit weiser, aber strenger Hand über sein Volk. Die Pilze können die Anhöhe nicht überwinden, aber die Angst, dass jemand einmal ihre Saat in die Mauern und damit den Tod über die Menschen bringen könnte, ist ungebrochen.

Die gefallene Feste

Was passiert, wenn die Pilze sich ihren Weg bahnen, zeigt ein Besuch der gefallenen Feste, die sich weiter nordwärts im Land findet. Heute ist sie vor allem Heim zahlloser Kreaturen, die in ihr eine willkommene Höhle sehen, doch für menschliche Augen ist erkennbar, was es einst war. Unter Pilzgeflecht, Schlingpflanzen und Verfall verborgen wirkt sie wie der verrottete Zwilling der Burgfeste, gefallen im ewigen Kampf gegen den Unwald.

Man glaubt, dass noch immer un-nachahmliche Schätze im Inneren ihrer toten Mauern ruhen. Doch König Isador hat verfügt, dass es niemandem

gestattet ist, die Ruine zu betreten. Zu groß ist seine Angst, dass sein eigenes, kleines Reich ihrem Schicksal folgen könnte.

Tal der Riesenechsen

Weiter im Osten des Unwalds verborgen soll ein Tal liegen, in dem urzeitliche Echsen überdauert hätten und in Ruinen, älter als die Mystiker selbst, ihre grauenhaften Kämpfe führen würden.


Die genaue Lage des Tales aber ist niemandem bekannt.

Der Nordsee

Auch vom Nordsee weiß keiner so genau, wo er liegen soll. Sicher, seine geografische Lage auf einer Karte nachzuvollziehen ist einfach genug, doch in den sporen- und nebelverhangenen Wäldern den Weg dorthin zu finden ist etwas ganz anderes. Dennoch ist der See ein Ort, der viel Hoffnung ausstrahlt, denn es heißt, dass nicht nur das Wasser selbst dort kristallklar und rein sei, sondern auch seine Ufer zumindest einige hundert Meter der Zudringlichkeit des verderbten Pilzwaldes widerstehen würden. Irgendwo dort mag das Geheimnis verborgen sein, mit dem man den Wald retten kann.

Der Sporenmeister

Tief im Unwald verborgen ruht die vertrocknete, fossile Hülle einer offenbar verstorbenen Zerstörerraupe. Der Körper selbst besitzt die Größe einer Burg und ruht, dem darauf liegenden Staub nach, schon seit vielen



Jahrhunderten unberührt dort. Ihr Inneres verzweigt sich in zahllose Gänge, kreisrund und finster, die ins Herz dieser Kreatur führen. Man sagt, darin laure der Sporenmeister, die Quelle all dessen, was dem Wald widerfahren ist. Ob der Sporenmeister eine Person ist, zumindest einmal war, oder ob er - wie

sein Rufname unter den Menschen im Unwald vermuten lässt - einfach nur „der große Pilz“ ist, weiß niemand so genau. Ebenso wie niemand weiß, was er eigentlich will. Will er einfach nur, dass eines Tages alles auf der Welt ein Teil von ihm ist? Oder will er eigentlich etwas ganz anderes?

Die Ebene von Rien

Einleitung

Die Ebene von Rien ist ein seltsamer Ort. Manche glauben, der Gütige König habe hier seinen Sitz gehabt. Auch sagt man, einst habe hier eine der entscheidenden Konfrontationen der Mystiker stattgefunden - und geblieben ist nichts. Buchstäblich nichts. Natürlich wurde das Land im Laufe der Jahre zurückgefordert, von den eigenartigen Kreaturen Megaterras genauso wie von dem wilden Volk der Baconier. Doch keine Wälder, keine Flüsse, keine Hügel, nichts, kein Anzeichen dafür, dass das Land einst urbar war, ist geblieben.

Landschaft

Der Boden der Ebene ist eine feste Schicht von trockenem und in der Sonne gebackenem Erdreich. Hart wie Stein, schroff und bisweilen scharfkantig genug, um sich daran zu verletzen, scheint es ein Wunder, dass überhaupt etwas hier leben kann. Doch die Steppenvölker von Rien haben es gelernt, selbst diesem Land Leben zu entlocken, indem sie Wasseradern finden können und Wege kennen, aus den

wenigen Grasbücheln der Region eine Mahlzeit zu bereiten.

Sie sind ein weiterer Funken Hoffnung - und dabei leben sie dennoch in ewiger Angst, dass ein Heerzug der Baconier über sie herfallen könnte, um ihrem Leben ein Ende zu bereiten.

Bemerkenswerte Orte

Die Lager der Steppenvölker

Die Steppenvölker von Rien, in ihrer eigenen Sprache Omara genannt, leben in Zeltstädten und ziehen immer wieder weiter, wenn eine ihrer Wasserquellen versiegt oder keine Büsche mehr verbleiben, um sie zu ernähren. Es ist ein hartes, aber würdevolles Leben und es erfüllt sie offenbar mit Stolz, dieser Landschaft genug abringen zu können, um darin zu überdauern.

Sie werden Besuchern offen begegnen, insbesondere falls diese sich in der einen oder anderen Form im Kampf gegen die Baconier bewährt haben.

Die Lager der Baconier

Genauso wie die Lager der Steppenvölker sind auch jene der Baconier nie zu

lange am gleichen Ort. Die Lebensweise dieses wilden Schweinsvolkes gleicht ihnen auch darin, dass viel davon bestimmt wird, neue Wasseradern zu finden und dem Erdreich Nahrung zu entnehmen. Baconier allerdings ernähren sich nicht von den Pflanzen selbst, sondern vielmehr von Wurzelwerk, das im Boden verborgen liegt.

Sie haben jedoch auch zwei andere Quellen, aus denen sie ihr Überleben schöpfen - zum einen rauben sie von den Omara, wenn sich die Gelegenheit bietet. Zum anderen aber fangen sie manchmal auch die Bewohner der Lager lebendig, um sie dann an Sklavenhändler des Neuen Reiches zu verkaufen, die ihnen im Austausch Nahrungsmittel, Waffen oder auch moderne Gerätschaften aus den dortigen Werkstätten der Zitadelle des Uhrmachers überlassen.

Entsprechend wirken auch die Lager der Baconier - verlotterte Zeltstädte, Palisaden, die blutige Zurschaustellung getöteter Feinde auf Pfählen und seltsame Uhrwerk-Konstruktionen des Neuen Reiches hier und dort, wenn diese auch selten lange in den groben Pranken der Baconier überleben.


Alastor

Doch etwas hat sich in den letzten Jahren geändert. Alastor, jene enigmatische Gestalt, von der noch niemand weiß, was ihre wirklichen Zielen sind, ist aufgetaucht und hat begonnen, die Baconier zu einen. Er ist, nach allem dafürhalten, selbst kein Baconier, doch aus irgend-

einem Grund scheinen die Schweinsgesichtigen ihm zu folgen.

Unter seiner Führung haben die Überfälle nicht geendet, aber ihre Art hat sich verändert. Alastors Baconier überfallen nicht aus primitiven Trieben und Gelüsten heraus die Menschen, sie scheinen vielmehr strategisch vorzugehen. Manchmal scheinen sie bestimmte Gebiete zu sichern, manchmal gezielt für Unfrieden zu sorgen. Unter Alastor haben die Ba-





conier sogar begonnen, die Ebene von Rien zu verlassen und sich auch in andere Gebiete vorzuwagen. Es ist unklar, ob Alastor das Bündnis mit

dem Neuen Reich aufrecht erhält und ob seine Ziele, kurz- oder langfristig, mit jenen des Reiches zusammenpassen, oder nicht.

Das Ewige Eis des Nordens

Einleitung

Der Umbruch erfolgt plötzlich - in den letzten Stunden einer Reise gen Osten durch die Ebene von Rien fällt die Temperatur fast mit jedem Schritt weiter ab. Schon nach einer halben Stunde steigt der Atem vor den Mündern der Helden auf und noch einmal eine Viertelstunde später beginnt die Hagelgrenze. Ununterbrochen krachen die gewaltigen Hagelkörner nieder und Unvorbereitete finden sich schnell in Lebensgefahr.

Meistern sie diese Passage jedoch, dauert es nicht lange und der Schnee beginnt zu fallen. Ehe sie sich versehen, erleben sie ein weiteres Wunder im Land der Mystiker und was zuvor noch eine karge, trockene Einöde war, gibt den Weg frei ins ewige Eis.

Landschaft

Schnee, soweit das Auge reicht. Weiße Hügel, weiß verschneite Bäume und endlose Flocken, die die Luft erfüllen, zeichnen diese Region genauso aus wie bläulich schimmernde Eisflächen, auf dem Boden und entlang steinerner Abhänge. Die halbe Zeit bedecken tief hängende, dunkelgraue Wolken den Himmel

und werfen ihre weiße Last auf das Land, während ansonsten die Decke aufreißt und ein wunderschöner Sternenhimmel oder aber das grelle Blau des Tages auf die Helden herabscheint. Manchmal sieht man nachts eigenartige Lichtbänder in Grün- und Gelbtönen über den Himmel wabern. Manche sagen, es sei die Kraft der Mystiker, die jenseits der Schreine und des Siegels darauf wartet, in die Welt zu brechen.

Bemerkenswerte Orte

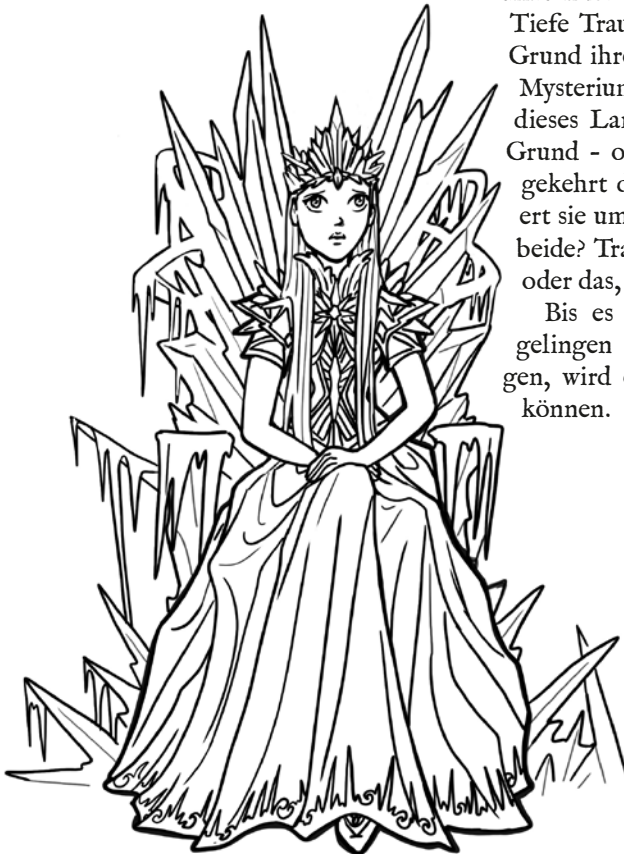
Die Ödnis

Es gibt keine menschlichen Niederlassungen im Ewigen Eis des Nordens. Es gibt keine Städte, keine Burgen und keine Trutzfesten. Immer mal wieder gibt es Expeditionen des Neuen Reiches ins Ewige Eis, meist auf Schlitten, die von mechanischen Hunden gezogen werden, denn offenbar macht die große Kälte der Region auch den Luftschiffen sehr zu schaffen.

Die Wracks der ersten Versuche, dem Wetter in der Luft zu trotzen, kann man hie und da finden, sofern die Winde den Schnee so verwehen, dass darunter noch einmal die Überreste des Rumpfes herausragen.

Firnia

Weit im Osten des Reichs gelegen findet sich Firnia, der Palast der Eishexe. Errichtet aus im Licht blau und violett schimmernden Eis, ist es ein wundervolles Märchenschloss aus irisierenden Farben und bitterer Kälte, dessen riesige Kammern und glatten Böden wunderschön, aber auch trügerisch sind. Es ist ein Labyrinth, und die Schönheit, die Besucher in den ersten Momenten so verzaubert, ist auch dazu geneigt, ihnen bald schon den Verstand zu rauben.



Tief im Inneren Firnias sitzt, so sagt man, eine wunderschöne Frau auf dem Thron des Schlosses. Eine schlanke Erscheinung, ebenso irisierend und kristallklar wie die Wände ihres Schlosses, erzählt man sich, obgleich niemand jemanden kennt, der ihr jemals angesichtig geworden wäre. Doch wengleich vor allem ihr Äußeres die Köpfe der Menschen in wärmeren Gefilden verdreht, ist diese Frau doch die Herrin über Schnee und Kälte, die Herrscherin über das Erstarrete und die Gebieterin des Stillstandes.

Tiefe Trauer erfüllt ihr Herz. Der Grund ihrer Trauer ist ein weiteres Mysterium. Ist das ewige Eis, das dieses Land vereinnahmt hat, der Grund - oder ist ihre Trauer umgekehrt die Ursache dafür? Trauert sie um Abelion, um Kynos, um beide? Trauert sie um das, was war oder das, was sein wird?

Bis es nicht einmal jemandem gelingen wird, zu ihr vorzudringen, wird es niemand sicher sagen können.



Das Neue Reich

Einleitung

Die grauen Schwaden aus den Fabriken des Neuen Reiches steigen schon aus der Ferne sichtbar in den oft blauen Himmel inmitten der Inneren See auf. Luftschiffe kreuzen oberhalb des Meeres und stolze Galeeren, angetrieben von Dampfkrädern, patrouillieren auf dem Wasser. Es ist, als beträte man eine andere Welt. Einerseits, weil so wenig von der Kultur dort an jene auf dem Hauptkontinent erinnert. Aber auch, weil der Übergang so stark bewacht wird.

Landschaft

Das Neue Reich liegt auf einer milden, grünen Insel inmitten der Inneren See. Das Wetter dort ist meistens angenehm und schwankt zwischen ruhigen Sommern und weißen, aber doch milden Wintern. Einzig drastische Stürme in jedem Herbst stellen die Bevölkerung manchmal vor Herausforderungen.

Ein Großteil der Insel wird heute allerdings von den Bauwerken der Menschen bedeckt. Die Architektur im Neuen Reich ist handwerklich eindrucksvoll, die Gebäude sind hoch und stolz, doch ist Hierarchie das, was wirklich spürbar ist. Gerade öffentliche Gebäude sind so gebaut, dass ein Betrachter kaum anders kann, als sich klein und unbedeutend zu fühlen.

Am Rand der Insel stehen die Häuser vereinzelter und die gepflasterten Wege dazwischen sind makellos,

aber auch geräumig. Zur Mitte hin verdichtet sich die Bebauung und die schmalen Gassen zwischen den Häusern wirken nicht nur erdrückend, sondern beherbergen auch manch zwielichtiges Gesindel. Im Norden schließlich sind die Minen und Fabriken des Reiches untergebracht, die Luft ist von grauem Rauch durchzogen und jene, die hier leben, leben in Armut.

Schon immer waren die Herrscher des Neuen Reiches selbstverliebt, doch Kallax verleiht dem eine ganz neue Qualität. Nicht nur Statuen, auch gemalte Poster des Herrschers dominieren das Bild nahezu jedes größeren Platzes im Neuen Reich - das junge Antlitz des selbsternannten Erben Kynos' ist überall präsent, um die Bevölkerung daran zu erinnern, wem sie dient.

Bemerkenswerte Orte

Neureichsstadt

Die Hauptstadt der Insel ist Neureichsstadt. Es ist eine atemberaubende Metropole, wie sie auf Megaterra ihresgleichen sucht. Sie wurde am Reißbrett entworfen und konzentrisch ausgehend vom zentral gelegenen Herrscherpalast aus erbaut. Das Leben in Neureichsstadt ist weitaus moderner als an anderen Orten auf Megaterra. Es ist eine urbane Umgebung, und nicht nur die grauen Schwaden der Fabriken am Himmel zeigen, wie weit man sich hier von



DIE ANDEREN VÖLKER DES NEUEN REICHES

Gleich zwei Völker hat man sich im Neuen Reich Untertan gemacht. Zwei Völker, die unterschiedlicher nicht sein könnten. Die Rakunier gehören vermutlich wie die Kitsuniden zu den Völkern, die durch die Kraft des Mana während des Bruderkriegs in die Welt gelangten. Sie ähneln Waschbären und sind geschäftig, wenngleich sie wie ihre fuchshaften Verwandten stets als etwas zwielichtig gegolten haben. Aus einer anfänglichen Koexistenz auf der Insel wurde immer schneller eine Form der Unterdrückung, die nun unter Kallax neue Dimensionen erreicht hat.

In einer einzelnen, gezielten Aktion ließ der Herrscher alle Rakunier zusammentreiben und in seine Minen schicken. Die etwas kleineren, robusten Wesen mit ihren kräftigen Krallen sind gute Arbeiter dort, und werden mit der Peitsche zur Höchstleistung angetrieben. Es gibt Gerüchte um eine rakunische Widerstandsbewegung, doch wenn es diese wirklich gibt, ist sie bisher nicht in Erscheinung getreten.

Das anderen Volk ist damit kaum zu vergleichen. In seinem ewigen Bestreben nach mehr Arbeitskraft wies Kallax seine Alchemisten und Magier an, ihm Diener zu kreieren. Ihr erster Erfolg sind die Strohleute - Kreaturen aus Heu und Stroh, beseelt mit einem winzigen Manasplitter. Sie sind nahezu willenlos, doch ist noch immer umstritten, ob sie wirklich keine Persönlichkeit und kein Selbstbewusstsein haben, oder ob sie sich nur nicht zur Wehr setzen können.

Gaias Gaben entfernt hat. Es gibt bis auf omnipräsente Möwen und Raben kaum wildlebende Tiere auf der gesamten Insel und die Leute leben nicht mehr davon, Tiere und Pflanzen großzuziehen, sondern schufteten in Scharen in Kallax' Fabriken.

Soldaten sind ein alltägliches Bild in der Stadt. Die Lamellenrüstungen der Kohorten glänzen im Licht und stets wird ein stolzes, aber auch machtvoll-le Bild ausgestrahlt. Während vie-

le Soldaten im Dienste des Reiches wirklich aufrecht an ihre Sache glauben, gibt es unter ihnen auch schwarze Schafe. Wer nachts in die falsche Streife rennt oder etwa als Ladenbesitzer nicht das ausreichende Maß an Unterwürfigkeit demonstriert, sieht sich schnell mit harten Konsequenzen konfrontiert.

Auch das Verbrechen grassiert in Teilen der Stadt. In den Gebieten am Herrscherpalast sowie in den Außen-

bezirken ist es weniger ein Problem, aber gerade die engen, dunklen Gassen ärmerer Gegenden haben Verbrecherbanden schon lange unter ihre Kontrolle gebracht - auch wenn dies auszusprechen bereits als Verrat gelten könnte.

Der Herrscherpalast

Der Herrscherpalast Kynos' auf seinen mechanischen Läuferbeinen ist Stoff, aus dem Legenden sind, doch auch der Palast, in dem heute Kallax residiert, ist ein eindrucksvolles Gebilde. Er ist aus einem fremden Material geschaffen, das am ehesten an Elfenbein erinnert, und strahlt daher weiß changierend im Sonnenlicht über die gesamte Stadt hinaus. Die Gebäude in Neureichsstadt sind nicht klein, doch der Palast überragt sie alle. Er ist sogar hoch genug, um an einem seiner vier Türme einen Steg zum Andocken eines Luftschiffs zu haben.

Ins Innere des gut bewachten Gebäudes zu gelangen ist fast unmöglich, weshalb abseits der direkten Diener Kallax' kaum jemand weiß, wie es darin aussieht. Die Räume, sagt man, seien weniger eckig und oft von eher rund geschwungener Form, was zweifelsohne zu den Fenstern in der Fassade passt. Erlesene Teppiche bedecken die Böden, die sonst Parkett oder Marmor zei-

gen, alte Gemälde zieren die Wände und die Dekorationen sind aus seltenen Metallen gefertigt.

Man sagt, der Palast habe zahllose geheime Tunnel an alle möglichen Orte auf der Insel, gar einige, die so lange vergessen seien, dass auch Kallax nichts von ihnen wisse. Doch wer weiß schon, ob da etwas dran ist?

Die Flugwerften

Im Osten der Insel sind die Flugwerften untergebracht. Hier

werden die imposanten Luftschiffe gebaut, für die das Neue Reich mittlerweile auch auf dem Festland bekannt ist. Der Bau der

Luftschiffe ist eine schwierige Aufgabe, die präzise Metall- und Holzarbeiten genauso wie die vorsichtige Handhabung von Manakristallen erfordert.

Die Arbeiter, die in diese Anlagen vorgelassen werden, sind handverlesen und haben dem Reich zuvor bereits Dienste erbracht.

Bisweilen gibt es Fehlschläge dort, von denen aber

nur einer je tragische Ausmaße angenommen hatte. Damals schien etwas mit einem Manakristall wirklich schiefgegangen zu sein und eine grelle, blaugrüne Explosion erfüllte den nächtlichen Himmel





über der Stadt. Die Schäden sind aber lange behoben und heute versichert man, dass ein derartiger Fehlschlag sich nicht wiederholen könne.

Kallax' größtes Ziel sind dabei Expeditionen ins Zerbrochene Reich - derzeit sind seine Luftschiffe der einzige verlässliche Weg hinauf zu den schwebenden Inseln. Er hofft, dort weitere Hinweise auf die Macht von Kynos' Reich zu finden.

Die Zitadelle des Uhrmachers

Der Uhrmacher ist eine geheimnisvolle Gestalt innerhalb der Hierarchie des Neuen Reiches. Er diente bereits Kallax' Vater, ist jedoch erst in den letzten Jahren zunehmend ins Rampenlicht gerückt. Er ist ein Erfinder, ein Bastler und ein Alchemist. Er war es, der die entscheidenden Ideen zur Schöpfung der Strohleute hatte und seine Entwürfe dienen noch heute als Fundament aller Luftschiffe, die in den Werften gebaut werden.

Die Zitadelle beherbergt seinen Stab von Schülern, Sekretären und Helfern. Es ist ein riesiger Turm, kunstvoll aus unterschiedlichsten in sich beweglichen Segmenten gestaltet, doch das auffälligste Element daran muss wohl die riesige Sternwarte sein, die ganz oben auf dem Gebäude thront.

Viele mechanische Apparaturen, die meisten davon aufgezogen, laufen in dem Turm. Wenn es nachts still ist und man sich nah an die Außenmauer des Gebäudes stellt, kann man sie

zahlreich in seinem Innersten ticken hören.

Die Minen und die Fabrikanlagen

Der trostloseste Ort im Neuen Reich müssen die Minen sein. Tiefe, dunkle Schächte, die Kallax in das Erdreich treiben lässt, tiefer und immer tiefer, auf der Suche nach all den Schätzen, von denen er glaubt, dass auch Kynos sie damals dort gefunden hat. Die Manakristalle waren sein erster und bedeutendster Fund, doch auch zahllose Metalle und andere Bodenschätze fördert er zutage. Die Arbeitskraft von Menschen reichte ihm dabei nicht, sodass nun Rakunier in Scharen in die Gänge getrieben werden, um seine Drecksarbeit zu verrichten.

Man sagt, in den tiefsten Gängen, die bisher gegraben wurden, hätten sie noch einen anderen Fund gemacht: Einen seltsamen blauen, feuchten Lehm unbekannter Art. Große Magie soll ihm innewohnen, doch der Abbau gestaltet sich schwierig, da giftige Dämpfe diese tiefen Gänge zu einer Todesfalle werden lassen. Erste Proben des Lehms wurden in die Zitadelle des Uhrmachers gebracht, der seither damit forschen soll.

In direkter Nähe der Minen finden sich auch die Fabrikanlagen des Reiches. Von der gefährlichen Verarbeitung der Manakristalle bis hin zu ganz profaner Fließbandarbeit wird hier alle Arbeit untergebracht, die Kallax im Herzen seines Reiches gar nicht zu Gesicht bekommen möchte.



MANAKRISTALLE UND KRISTALLSCHERBEN

Es war der bedeutendste Fund bei den Grabungen im Neuen Reich: Weit unter der Erdoberfläche, verborgen in alten Gesteinsschichten, lassen sie sich finden: die Manakristalle. Manche sagen, es seien Ablagerungen aus der Zeit, als die Welt dem Mana abgerungen wurde. Andere sagen, es sei die Haut Gaias selbst, auf der Megaterra ruhe. Eines ist jedoch sicher: Große Manakräfte schlummern in den Steinen. Die Kraft gleicht der Macht der Mystiker, die Abelion entfesselte, jedoch nicht so un gelenkt und wild, sondern vielmehr wahrhaftig in Stein gegossen.

Doch ganze Kristalle sind selten - und Kallax heimliche Befürchtung ist, dass ihr Vorrat zudem endlich ist. Ohne sie würde sein ganzes Reich jedoch drohen zu kollabieren - die Kristalle treiben alles an, von seinen Fabriken bis hin zu seinen Luftschiffen. Er ist daher begierig auf der Suche nach jedem Splitter, den er finden kann. Kristallscherben sind dabei tatsächlich auch häufiger zu finden, und anders als ganze Kristalle stößt man bisweilen sogar auf dem Festland auf sie.

Das Zerbrochene Reich

Einleitung

Es ist das vielleicht rätselhafteste Gebiet in Megaterra. Ganz im Osten, nördlich des Larifari-Waldes, kann man schon aus der Ferne die fliegenden Inseln des Zerbrochenen Reiches ausmachen. Es war einer der Orte, an denen Abelion und Kynos aufeinander getroffen sind - und die schiere, ungehemmte Macht der Mystiker, die dort entfesselt wurde, hat das Land für immer verändert.

Landschaft

Es muss einst schön gewesen sein in jeder Region, die dereinst nur „das Reich“ genannt wurde. Noch heute säumen kräftig-grüne Wiesen die zerklüfteten, schwebenden Inseln, die dort hunderte Meter über dem Meer schweben. Sie sind dabei nahezu unbewegt, wogen nur ganz unmerklich in der Luft auf und ab. Kein magischer Schimmer, keine sichtbare Kraft erklären, was die Felsmassen dort oben hält, doch schweben sie dort nun schon eine lange Zeit.



Das Reich war gesäumt von imposanten Bauwerken, von Tempeln und Palästen, von Horten des Wissens und Horten der Macht. Manche von ihnen scheinen noch gut erhalten, andere sind über die Jahrhunderte in sich zusammengesackt. Ganz unglückliche Bauwerke waren dort erbaut, wo sich die Klüften aufgetan haben und wurden buchstäblich entzweigerissen.

Das Wetter im Zerbrochenen Reich kann tückisch sein. Der Wind stürmt in den luftigen Höhen und manch unvorsichtiger Abenteurer, der zu nah an einer Kante stand, ward von einer Bö in den Tod gerissen. Gewitter sind ebenfalls gefährlich, liegen die Wolken doch manchmal so tief, dass sie die Inseln selbst umschließen. An ganz wundersamen Tagen aber liegen sie sogar noch tiefer, und während in anderen Teilen Megaterras Wolkenbrüche herabstürzen, kann man im Zerbrochenen Reich in der prallen Sonne stehen und von oben auf das Unwetter herabblicken.

Dabei ist das Zerbrochene Reich auch nicht unbewohnt. Menschen leben, soweit man weiß, keine mehr dort, aber seltsame Kreaturen haben sich überall dort niedergelassen. Manche einfach nur urtümliche Vögel, die auf den Insel geeignete Orte für ihre Horste gefunden haben. Andere hingegen verdrehte, magische Wesenheiten, vielleicht gar noch Überbleibsel aus dem lange zurückliegenden Krieg, irgendwie dort oben vor dem Rückgang des Manas in der Welt gefeilt.

Bemerkenswerte Orte


Die Quelle der Macht

Es ist ein legendärer Ort, ein Mysterium, ein Traum für Schatzsucher. Doch viele sind sich sicher, dass irgendwo im Zerbrochenen Reich *die Quelle der Macht* läge, jener Ort, an dem Abelion die acht Siegel fokussiert hatte und die Grenze zum Mana einst durchstieß. Was heute dort liegt? Natürlich weiß es niemand. Manche sagen, ein Tor ins Reich des Mana. Manche erhoffen sich einen Fundort vieler Manakristalle. Und andere glaube, es sei ein heiliger Ort, an dem man seine Worte an Gaia selbst richten könne.

Der Spiegelpalast

Auch der Spiegelpalast ist ein Mythos, jedoch einer mit einem unbestreitbaren Kern. Steht man im Norden des Larifari-Waldes oder im Süden des Reichs des Ewigen Frostes und richtet seine Augen in den Himmel, so kann man manchmal, je nach Sonnenstand, auf einer fernen, schwebenden Insel ein unwahrscheinlich hell funkelndes Bauwerk ausmachen. Die Art, wie es einem Spiegel gleich das Licht fangen und herumwerfen kann, hat ihm in ganz Megaterra den Namen „Spiegelpalast“ eingebracht.

Doch befragt man jene Abenteurer, die sich in das Zerbrochene Reich gewagt haben, vielleicht gar mit der Absicht, den Spiegelpalast zu finden, wird man überrascht. Obleich man den Palast vom Festland aus immer wieder ausmachen kann, ist es vor Ort viel schwieriger. Man sollte meinen,



eine derart schimmernde Kuppel, ein solch gleißendes Bauwerk, müsste auffindbar sein, doch bis heute war diese Suche vergebens.

Manche sagen, es sei Abelions Palast gewesen. Andere schreiben ihn Kynos zu. Sicher ist man sich, dass er ein Ort unvorstellbarer Schätze, uralter Geschichte und mancher Abenteuer sein muss - wenn man ihn nur finden kann.

Das Haus der Bücher

Das Haus der Bücher war - und in gewisser Weise: ist - die größte Bibliothek Megaterras. Ein Hort gewaltigen Wissens, einst sauber archiviert in endlosen Regalen, die jede nur erdenkliche Wand des fünfstöckigen, sechseckigen Hauses säumten. Wie so viele Gebäude im Zerbrochenen Reich ist auch das Haus der Bücher in weiten Teilen eingestürzt, aber mittlerweile haben findige Abenteurer erste Zugänge gefunden. Nicht alle jedoch kehrten wieder. Man munkelt von Fallen, aber auch von uralten Wächterwesen.

Dennoch, wer altes Wissen sucht, wem nach Geheimnissen dürstet oder wessen Queste ein Rätsel aufwarf, das einer Antwort bedarf, eine Expedition ins Haus der Bücher könnte die gesuchte Lösung sein.

Forschungslager des Neuen Reiches
Überall im Zerbrochenen Reich besteht eine Chance, auf Expeditionen des Neuen Reiches zu stoßen - jedoch gilt generell: Je näher am Rand und je weiter im Westen man sich aufhält, desto wahrscheinlicher ist es.

Kallax' fliegende Luftschiffe können immer mal wieder auch vom Land aus auf ihren Touren zu den fliegenden Inseln beobachtet werden, doch bleiben sie selten dort oben und setzen meist nur entsprechende Corps ab.

Die Winde in der Höhe machen die Navigation der fliegenden Inseln zu einem Problem. Erschwerend kommt hinzu, dass offenbar die Technik, die Kallax' Schiffe vom Boden abhebt, nicht gut auf jenes magische Feld anspricht, das die Inseln in der Luft hält. Mehr als einmal mussten Menschen vom Boden aus mit Schrecken beobachten, wie ein Schiff, das zu weit ins Innere geflogen war, plötzlich an Höhe verlor und wie ein Stein ins Meer stürzte.

Die Truppen des Neuen Reiches auf den fliegenden Inseln sind im Grunde immer Feinde der Charaktere - oder vielmehr, sie sehen die Charaktere als Feinde, denn Kallax beansprucht in seiner Sicht als Erbe Kynos' die Inseln allein für sich, und wer immer dort ist und nicht zu seinen Leuten gehört, der ist ein Eindringling.



Die Innere See

Einleitung

Es gibt niemanden auf Megaterra, der noch nie von der Inneren See gehört hat. Selbst die Wüstenbewohner Sabakus wissen wenigstens, dass sich im Osten von ihnen dieses riesige Gewässer auftut. Nicht jeder hat es mit eigenen Augen gesehen und mancher mag auch Angst vor dieser schier endlosen Weite haben, doch jeder weiß, dass es da ist.

Landschaft

Das Wasser der Inneren See ist von einem tiefblauen Farbton gezeichnet. Es ist in den meisten Regionen klar und häufig liegt es eher ruhig dar. Es ist jedoch, wie jedes Meer, auch launisch und manchmal bringen Stürme arglistige Wellen und heimtückische Strömungen mit sich.

Im Meer leben Fische sowie - weiter von der Küste entfernt - scheinbar auch größere, seltsamere Kreaturen mit vielen Fangarmen und vielen Mäulern. Entlang der Küsten finden sich immer wieder kleine Dörfer oder einzelne Fischer, die vom Fang auf See leben, und grundsätzlich ist das Meer ein üblicher Reiseweg.

Da die Luftschiffe des Neuen Reiches seltene und kostbare Wunder sind, die nur den Truppen des Reiches zur Verfügung stehen, bereisen die anderen Bewohner Megaterras im Zweifel die Innere See. Nicht nur das Neue Reich ist auf diesem Weg direkt zu erreichen, faktisch erlaubt

das Meer auch, von jeder Region Megaterras in jede andere zu reisen. Natürlich ist es nicht immer einfach und manchmal ist es gefährlich, aber wer von den Klüftenkantenbergen in die Ebene von Rien muss, wird vermutlich froh darum sein, sich eine Reise durch die Wüste und den Verderbten Unwald sparen zu können.

Bemerkenswerte Orte


Piratenschiffe

Da nicht zuletzt viel Handel über die Innere See getrieben wird, ist es kein Wunder, dass auch Piraten begannen haben, ihr räuberisches Handwerk dort auszuüben. Piratenschiffe gibt es in Megaterra in jeder Größe, von kleinen Booten bis zu schwimmenden Festungen, und solange sie eine gewisse Distanz zum Neuen Reich waren, scheint man sie von dort aus zu tolerieren.

Insofern sind die schwarzen Flaggen mit den weißen Totenschädeln ein Schrecken in den Augen nahezu aller Seefahrer, und eines Tages wird es sicherlich mal tapferer Helden brauchen, die Piraten in ihre Schranken zu weisen.

Der Baum der Mystiker

Man sagt, irgendwo auf dem Meer gäbe es eine Insel. Auf dieser Insel, erzählt man sich weiter, ragt ein Baum empor, ungleich aller Bäume, derer ein Mensch sonst auf Megaterra angesichtig wird. Riesig groß, mit



stolzen Blättern, imposanten Ästen und einer rauen, tieffurchigen Rinde.

Ob dieser Baum eine Manifestation Gaias, ein Erzeugnis des reinen Manas oder, wie die Legenden berichten, jener Ort ist, an dem das Blut Abelions und Kynos' ins Erdreich gesickert sind, das weiß niemand genau.

Wenn die Mythen jedoch stimmen, dann gibt es eine direkte Verbindung zwischen dem Baum und dem Weltenherbst. Manche sagen, der Baum sterbe, weil die Siegel brechen. Andere sagen, die Siegel brechen, weil der Baum sterbe. So oder so - sollten sich tapfere Helden auf den Weg machen, die Welt zu retten, dann wird ihr Weg sie unweigerlich zum Baum führen.

Kallax sucht ihn ebenfalls. Für ihn ist es nicht die mystische Bedeutung des Baumes, die ihn antreibt, doch wo solch ein Baum wächst, müssen zahlreiche Manakristalle in der Erde schlummern, so sagt er sich. Und wenn die Sage wahr ist, und der Baum aus Abelion und Kynos' Blut entsprang, wäre Kallax schon ganz begierig drauf zu sehen, was entsteht, wenn er einen Teil dieses Holzes den Flammen seiner magischen Öfen übergibt.

So ist es wohl ein Glück, dass es bisher selbst den besten Seefahrer und den scharfsichtigsten Luftschiffkapitänen nicht gelungen ist, die Insel des Baumes zu finden.

Die Feiertagsinsel

Nicht wenige Reisende, die auf der Suche nach dem Baum der Mystiker waren, fanden sich irgendwann am Ufer einer gewaltigen Insel wieder -

nur um enttäuscht zu werden, dass es ein anderes, geheimnisvolles Eiland ist.

Drei mächtige, magische Wesen ringen um die Vorherrschaft der Feiertagsinsel. Drei Festen wurden errichtet und befinden sich reihum in einem scheinbar endlosen Zustand abwechselnder Belagerungen.

Der Herrscher von Clauswehr ist ein dicklicher Mann in einem feuerroten Mantel mit wallendem Bart, der jedoch geradezu irrwitzig darauf bedacht ist, dass sich jeder in seinem Reich artig benimmt.

Der Herrscher von Eierwall ist ein sprunghafter Gesell, sagt man. Manche behaupten, er sei von einem verschollenen, fremden Volk, das humanoiden Hasen ähnele. In Eierwall verehrt man den Frühling, und der Weltenherbst hat die Bewohner in eine tiefe Krise gestürzt.

In Kürburg zuletzt regiert ein finsterer Bursche, der sich an Furcht labt und dessen Anliegen es stets ist, Schrecken unter alle Leute zu bringen. Er sei eine arge Naschkatze, erzählt man sich zwar, doch unter dem scheinbar stets glühendroten Himmel seines Gebietes ist es schwer, sich wohl zu fühlen.

Einige Seefahrer glauben, die Insel sei eine Art magisches Ablenkungsmanöver, um unlautere Suchende von ihrem Kurs zum Baum der Mystiker abzubringen, aber wer weiß das schon.

Der versunkene Palast

Ganz gleich, ob der Spiegelpalast im Zerbrochenen Reich nun letztlich



Abelion oder Kynos gehörte - der jeweils andere muss andernorts seine Heimstatt besessen haben. Viele glauben, diese habe auf dem Meer gelegen und sei versunken. Vielleicht als auch das Zerbrochene Reich barst, vielleicht als die beiden Königsbrüder den Tod fanden. Gleichwohl was der Grund war, irgendwo weit draußen auf dem tiefblauen

Meer und weit unten in seinen schattigen Fluten soll der versunkene Palast liegen, anderweitig unversehrt, doch versunken.

Vielleicht gibt es einen Zauber, ihn aus den Fluten auferstehen zu lassen, vielleicht bedarf es auch einen ausgedehnten und beherzten Tauchgangs. Geheimnisse von großem Wert jedoch, die birgt er ohne Zweifel.

EINE GEHEIMNISVOLLE WELT

Dieses Kapitel steckt voller Details und möglicher Mysterien - doch als Spielleiter sollte man sich auch Gedanken machen, wie man diese den Spielern präsentiert. Megaterra ist ein Land voller Mythen und Sagen, Legenden und Märchen, doch was davon wahr ist, müssen die Charaktere erst ergründen.

Man sollte, wann immer es sich anbietet, den Spielern nicht *sagen*, wie ein bestimmter Sachverhalt ist, sondern ihnen eine Chance geben, es sich durch *Beschreibungen* zusammenzureimen.

Wenn die Spieler im Tiefen Forst auf ein altes, überwuchertes Schlachtfeld stoßen, benennt es nicht so. Beschreibt die Ruinen, die alten Kriegsgeräte Kynos' und die Auswirkungen von Abelions Magie, und lasst die Spieler 1+1 zusammenzählen.

Vergesst niemals, dass die Welt selbst auch ein Informationsgeber sein kann. Inschriften, Fresken, die Bauweise bestimmter Gebäude, alles sind Hinweise - und es macht Spaß, diese zu entschlüsseln!



DIE SCHREINE DER MYSTIKER

Acht Siegel verbergen sich auf Megaterra. Acht Siegel, mit denen Abelion die Macht des Mana bündelte, fokussierte und vergebens versuchte, sie ganz zu kontrollieren. Jeder Schrein ist einem Element geweiht, jeder birgt seine eigenen Geheimnisse.

Wir möchten bei MYSTICS OF MANA dahingehend keine Vorgaben machen. Es ist *eure* Geschichte und im Idealfall sind die acht Schreine *die* große Metapher eurer Kampagne. Ein Spiegelbild der zentralen Themen eurer Runde und zugleich abgeleitet von allem, was eure Spielercharaktere ausmacht.

Aber natürlich möchte sich nicht jeder acht komplette Schreine aus dem Hut ziehe müssen. Für all jene, die noch auf der Suche nach Inspiration

sind, haben wir nachfolgend darum einige Tabellen eingefügt, mit denen ihr die wichtigsten Eckpunkte auswürfeln könnt. Oder ihr lest euch die Listen einfach durch und schaut, wohin eure Phantasie euch trägt.

Welchem Element dient der Schrein (rW8)

- 1 Feuer
- 2 Wasser
- 3 Erde
- 4 Luft
- 5 Holz
- 6 Eis
- 7 Licht
- 8 Dunkelheit



Wo liegt der Schrein (1W10)

- 1 Im Larifari-Wald
- 2 Im Tiefen Forst
- 3 In den Klüftenkantbergen
- 4 Im Schauerwald
- 5 In der Wüste Sabaku
- 6 Im Verderbten Unwald
- 7 In der Ebene von Rien
- 8 Im Reich des Ewigen Frosten
- 9 Im Zerbrochenen Reich
- 10 Auf oder unterhalb der Inneren See

Die Herausforderung (1W6)

- 1 Es muss gekämpft werden
- 2 Es müssen Rätsel gelöst werden
- 3 Ein komplexes Gewölbe muss erkundet werden
- 4 Viele Fallen müssen überwunden werden
- 5 Es müssen andere Fraktionen durch Interaktion überwunden werden
- 6 Zwei mal auf diese Tabelle würfeln


Erscheinungsbild (1W12)

- 1-4 Ein oberirdischer Tempel
- 5-8 Eine unterirdische Anlage
- 9-10 Ein hoch aufragender Turm
- 11 Ein Schiff (auch mitten auf dem Land)
- 12 Eine Konstruktion auf dem Rücken einer wandelnden, riesigen Kreatur

Situation vor Ort (2W6)

- 2 Das Neue Reich ist dort und weiß, was es gefunden hat
- 3-4 Das Neue Reich ist dort und weiß nicht, was es gefunden hat
- 5-7 Scheinbar verlassen
- 8-9 Ein neuer, finsterer Kult hat sich dort angesiedelt
- 10-11 Der Kult ist noch da, aber vom Weg abgekommen
- 12 Die Geister von einst finden keine Ruhe





Detail (rW20)

- 1 Der Tempel ist in weiten Teilen geflutet
- 2 Der Tempel ist in vielen Bereichen eingestürzt
- 3 Die Zeit in dem Tempel scheint nicht normal zu verlaufen
- 4 Der Tempel war scheinbar aufgebaut wie ein Gefängnis
- 5 Der Tempel war aufgebaut wie eine trutzige Burg
- 6 Das Innere scheint aus gewaltigen Knochen errichtet
- 7 Unerklärliche Winde pfeifen überall durch den Tempel
- 8 Riesige Fresken berichten von Abelion, Kynos und dem Beginn der Welt
- 9 Statuen riesiger Schlangen und passende Ornamente zieren den Schrein
- 10 Der Tempel ist offenbar ein Grabmal
- 11 Der Tempel scheint eine verlassene Mine zu sein
- 12 Lava und Vulkangestein zeichnen den Tempel aus
- 13 Der Tempel ist eine unterirdische Stadt mit jugendstilhaften Bauten
- 14 Der Schrein ist eine alte Kathedrale voller Buntglasfenster
- 15 Der Tempel ist in zwei Bereiche geteilt, die völlig gegensätzlich zueinander gestaltet sind
- 16 Die Räume des Schreins scheinen sich gelegentlich zu verschieben
- 17 Die Schwerkraft im Tempel ändert manchmal ihre Richtung
- 18 Der gesamte Schrein ist einer Gruppe Helden gewidmet, die verdächtig nach den Spielercharakteren aussieht
- 19 Der Tempel befindet sich im Inneren eines uralten Baumes
- 20 Überall befinden sich Spiegel, doch manche Spiegelbilder scheinen nicht zu stimmen



Die Bestien der Mystiker

Man erzählt sich viel über jene Kreaturen, die im Krieg der Brüder die Schlachtfelder beherrschten. In manchen Sagen sind die edle Wesen von Schönheit und Anmut, in anderen Geschichten sind sie der Stoff, aus dem Alpträume gewoben werden.

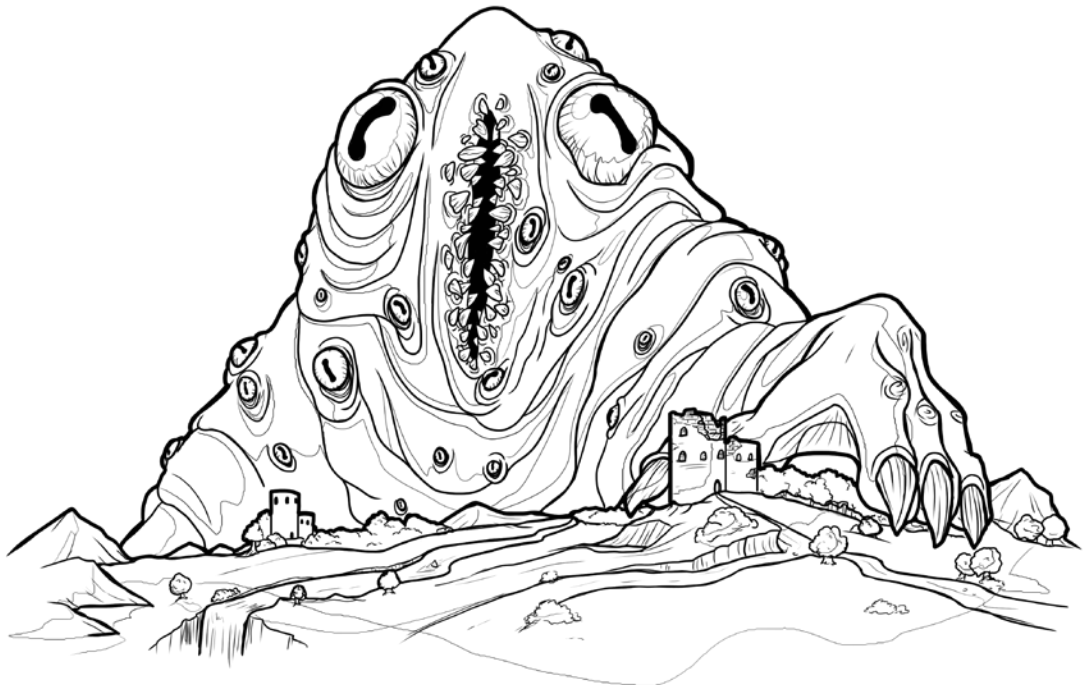
Viele spätere Herrscher Megateras haben nach ihnen gesucht, immer den Gedanken im Hinterkopf, so vielleicht zum Regenten des ganzen Kontinents werden zu können. Gegen die süßliche Verlockung grenzenloser Macht hat schon manch tugendhafter Recke schließlich aufgegeben.

Jedoch - zum Glück, mag man sagen - ist es bisher niemandem ge-

lungen, eine der Bestien wirklich zu finden. Vielleicht haben die Siegel sie weggesperrt, vielleicht jedoch liegen sie auch nur irgendwo verborgen, ruhend, wartend, dass sie jemand zurück in die Welt bringt. Auch Kallax entsendet regelmäßig Truppen, mit der Absicht, die Bestien aufzuspüren.

Es heißt, der Uhrmacher warne ihn regelmäßig davor, diesen Pfad zu beschreiten. Zu gefährlich, am Ende nicht zu kontrollieren seien diese Wesen, würde man sie wirklich finden.

Kallax aber hat in seinem Leben noch nichts gefunden, was er am Ende nicht kontrollieren konnte. Ob er wohl in diesem Falle Recht behält?







DIE REGELN



Die Regeln

MYSTICS OF MANA verwendet in weiten Teilen die Regeln der fünften Edition (5E) des größten Rollenspiels der Welt. Wir empfehlen daher, eine Ausgabe des *PLAYER'S HANDBOOK* zu Hand zu haben, wenn es einmal darum geht, komplexe Regelfragen zu beantworten.

Eine Kurzzusammenfassung der grundlegenden Mechaniken folgt in diesem Kapitel. Der Rest des Regel-Teils dieses Buches wird sich dann mit den *Unterschieden* zu den regulären Regeln der 5E beschäftigen. Insgesamt haben wir uns bei MYSTICS OF MANA bemüht, den Herausforderungen ihre Komplexität zu erhalten, die bestehenden Regeln aber möglichst für ein schnelles Spiel zu vereinfachen.

Die Regeln in Kürze

Wie man würfelt

Wenn die Charaktere in Situationen geraten, in denen Erfolg und Scheitern von ihren Fähigkeiten abhängen, wird eine *PROBE* gewürfelt. Eine reguläre Probe ist ein *ATTRIBUTSWURF*, eine Attacke hingegen ein *ANGRIFFSWURF*. Eine Probe, die der Vermeidung von etwas dient (etwa einem Zauber widerstehen), ist ein *RETTUNGSWURF*. Dazu wird immer ein W_{20} geworfen.

Anschließend werden *ALLE RELEVANTEN MODIFIKATOREN* (Attributsbonus und ggf. der Übungsbonus) auf den Wurf gerechnet. Danach wird diese Zahl mit dem Zielwert verglichen. Bei normalen Proben ist dies der *SCHWIERIGKEITSGRAD* (SG), den der Spielleiter festlegt. Bei Angriffen wird entweder

die *RÜSTUNGSKLASSE* (RK) oder der *ABWEHR-WERT* herangezogen.

Wenn das Ergebnis des W_{20} s zuzüglich der Modifikatoren gleicher oder größer ist als der Zielwert, ist die Probe gelungen.

In Kämpfen gilt außerdem: Zeigt der Würfel eine *NATÜRLICHE 20*, ist der Angriff automatisch erfolgreich und verursacht doppelten Schaden. Zeigt er eine *NATÜRLICHE 1*, ist es ein automatischer Fehlschlag.

Weitere Würfel

Im Zuge des Spiels kommen neben dem W_{20} noch weitere Würfel ins Spiel: MYSTICS OF MANA verwendet darüber hinaus W_4 , W_6 , W_8 , W_{10} UND W_{12} . Wann diese Würfel individuell zum Einsatz kommen, wird in den nachfolgenden Kapiteln.

Vorteil und Nachteil

Wenn ein Charakter in einer besseren Situation ist als sein Gegenüber, genießt er einen *VORTEIL*. Charaktere im Vorteil werfen bei einer Probe $2W_{20}$ und verwenden *DAS BESSERE ERGEBNIS*.

Wenn ein Charakter in einer unterlegenen Situation ist, ist er hingegen im *NACHTEIL*. Charaktere im Nachteil werfen bei einer Probe ebenfalls $2W_{20}$ und verwenden *DAS SCHLECHTERE ERGEBNIS*.

VORTEILE UND NACHTEILE HEBEN EINANDER AUF. Wenn ein Charakter beispielsweise durch einen Zauber im Vorteil wäre, durch das Gelände aber zugleich im Nachteil, dann würfelt er nur eine normale Probe.



DIE CHARAKTER- ERSCHAFFUNG

In der Welt von MYSTICS OF MANA können Spielercharaktere eine von DREI CHARAKTERKLASSEN haben: KÄMPFER, MYSTIKER und SCHURKE.

Jede dieser Klassen hat individuelle Vorzüge, die in den nachfolgenden Kapiteln erklärt werden.

Beachte dabei, dass die Klasse nicht zwingend etwas über den *Charakter* der Figur aussagt. Ein Kämpfer ist vielleicht ein stoischer Krieger oder ein verwegener Fechter, ein Magier entweder ein knöcherner Bücherwurm oder eine agile Kampfmagierin. Es ist nur ein grundlegendes Konstrukt, um deiner Figur ein Rahmen zu geben.

Jede Klasse hat im Grundregelwerk von MYSTICS OF MANA 10 Stufen. Mit Erreichen der zehnten Stufe kann sich

jeder Spieler zudem für einen ARCHETYP entscheiden, der den Stil des Charakters noch einmal weiter ausformt.

Die Charaktererschaffung

Grundsätzlich funktioniert die Charaktererschaffung bei MYSTICS OF MANA wie eine vereinfachte Version der 5E:

1. Alle Spieler verkörpern *Menschen* in der Welt der Mystiker.
2. Wähle eine Klasse: *Kämpfer* (S. 60), *Mystiker* (S. 62) oder *Schurke* (S. 64)
3. Kaufe deine Attributswerte (S. 58)
4. Bestimme den *Übungsbonus* (S. 58)
4. Wähle eine *Bestimmung* (S. 59)
5. Bestimme dein Vermögen (S. 59)

Attribute kaufen

Jedem Charakter bei **MYSTICS OF MANA** stehen 27 Punkte zur Verfügung, um Attribute gemäß der nachfolgenden Tabelle zu kaufen:

Wert	Kosten
-1	0
0	2
+1	4
+2	7
+3	13

Die **RÜSTUNGSKLASSE** eines Charakters hängt von seiner Rüstung ab (vgl. Seite 77f.). Ein Charakter ohne jede Rüstung hat eine RK von 10 + GES.

Der **INITIATIEWERT** eines Charakters entspricht seiner Geschicklichkeit.

MAXIMALE SÜSSIGKEITEN entsprechen Konstitution + Übungsbonus.

Der Übungsbonus

Klassen genießen abhängig von ihrer Stufe einen Übungsbonus, der bei bestimmten Proben zum Tragen kommt.

Stufe	Bonus
1	+2
2	+2
3	+2
4	+2
5	+3
6	+3
7	+3
8	+3
9	+4
10	+4





Die Bestimmung

Jeder Charakter hat eine BESTIMMUNG, die beschreibt, auf welche Art und Weise er etwas Besonderes ist, wieso er zu Höherem bestimmt ist in der Welt. Der Spieler kann die Bestimmung seines Charakters frei wählen, allerdings sollte darauf geachtet werden, dass sie zum Ton der Runde passt - und er sollte sie mit dem Spielleiter absprechen.

Die Bestimmung kann sich auf zwei Arten äußern: EINEN VORTEIL ERZEUGEN ODER INSPIRATION ERHALTEN.

Beispiel:

Lora ist eine Mystikerin, und ihre Bestimmung ist es, den Verderbten Unwald von seiner Verseuchung zu befreien. Sie stößt mit ihren Freunden auf einen selt-

samen Käfer, der offenbar die Sporen aussondert, die einen Teil des Waldes befallen haben. Sie erhält daher einen Vorteil im Kampf gegen diesen Käfer, da dies ihrer Bestimmung entspricht.

Später im Abenteuer stoßen sie auf eine Gruppe gewaltiger, angriffslustiger Libellen. Obgleich sich die ganze Gruppe dem Kampf stellt, attackieren die Libellen bevorzugt Lora, um sie von ihrer Bestimmung abzuhalten. Dafür erhält sie vom Spielleiter Inspiration.

Vermögen und Ausrüstung

Jeder Charakter beginnt das Spiel mit einem Startvermögen, mit dem er auch seine Startausrüstung erwerben muss.

Jeder Charakter beginnt das Spiel mit **4W4x10** Goldmünzen.

VEREINFACHTE REGELN

Wenn ihr mit den regulären Regeln der 5E vertraut seid, ist euch vielleicht etwas aufgefallen: MYSTICS OF MANA schenkt sich die Unterscheidung von Attributswert und Attributsmodifikator.

In der Praxis ist der *Wert* ja doch nur bei der Erschaffung relevant, während im Spiel immer der *Modifikator* direkt verwendet wird.

Das bedeutet aber auch, dass *alle* Angaben zur Wert-Veränderung in MYSTICS OF MANA sich auf diesen Modifikator beziehen. Wenn etwa bei dem Stufenanstieg ein Charakter ein **BESSERES ATTRIBUT** bekommt, dann bezieht sich dies ebenfalls *direkt* auf den Würfelmodifikator, ohne Zwischenschritt über einen anderen Wert.

Anders als in den Grundregeln der 5E kommen in MYSTICS OF MANA zudem keine expliziten Fertigkeiten zum Einsatz. Alle derartigen Proben werden alleine über die Attributs- und Rettungswürfe abgehandelt.

KÄMPFER

Du bist ein mutiger Recke, der sich mit der Waffe in der Hand furchtlos allen Gefahren stellt. Du bist agil, stark und hart im Nehmen. Wenn du deine schweren Stiefel in das Erdreich drückst, die Waffe erhoben, den Feind im Blick, dann blühst du auf. Du hast zweifelsohne Ideale, und du verstehst es, für sie einzustehen. Vielleicht bist du ein klassischer Ritter in schwerer Rüstung, ein wettergegerbter Söldner und Mann weniger Worte, vielleicht aber auch eine flinker Fechterin mit viel Stil und losem Mundwerk. Auf jeden Fall bist du jemand, den man Ernst nehmen muss, wenn er seine Waffe zieht und das Feld der Ehre betritt.

Trefferpunkte

Trefferpunkte auf der ersten Stufe:

10 + Konstitutionsbonus

Trefferpunkte auf jeder weiteren Stufe:

6 + Konstitutionsbonus



Stufentabelle

1	Kampfstil, Erholungsschub, Verspotten
2	Tatendrang
3	Triff da, wo es schmerzt
4	Besseres Attribut
5	Weiterer Angriff
6	Besseres Attribut
7	Kraftsportler
8	Besseres Attribut
9	Unbeugsam
10	Archetypischer Kämpfer

Geübt mit

RÜSTUNGEN: allen Rüstungen und Schilden

WAFFEN: einfache Waffen und Kriegswaffen

RETTUNGSWÜRFE: Stärke, Konstitution

KOMPETENZGEBIET: alle Proben, die mit Strategie und Taktik, sowie Überleben in der Wildnis zu tun haben



Fähigkeiten des Kämpfers

Kampfstile (Passiv)

Wähle einen Kampfstil für deinen Charakter auf Stufe 1.

DUELLANT: Solange du nur eine einhändige Waffe führst und keine weitere Waffe, erhältst du einen +2 Bonus auf den Schadenswurf mit dieser Waffe. Benutzt du einen Schild, steigt seine RK um +1.

ZWEIHANDWAFFENKÄMPFER: Wenn du eine 1 oder 2 bei einem Schadenswurf mit einer Zweihandwaffe würfelst, kannst du den Würfel neu würfeln und musst das neue Ergebnis akzeptieren, auch wenn es niedriger ist, als das vorherige Ergebnis.

Erholungsschub

(1x bis zur nächsten Rast)

Während deiner Runde kannst du deine Kräfte mobilisieren und (1W10 + deine Kämpferstufe) Trefferpunkte zurückgewinnen.

Verspotten (Immer)

Wähle während deiner Runde einen Gegner, der verspottet wird. Sollte er mit einer Nahkampfattacke nicht dich angreifen, ist er für den ersten Angriff in dieser Runde im Nachteil.

Tatendrang (1x bis zur nächsten Rast)

Du erhältst eine weitere Aktion in deiner Runde, zusätzlich zu deiner regulären Aktion.

Triff da, wo es schmerzt (Passiv)

Du erzielst kritische Treffer bei 19 und 20, statt nur 20.

Besseres Attribut (Passiv)

Erhöhe ein Attribut permanent um +1, bis zu einem Maximum von +5.

Weiterer Angriff (Passiv)

Wenn du attackierst, kannst du nun zwei Angriffsaktionen ausführen, statt nur eine.

Kraftsportler (Passiv)

Deine Stärkeproben außerhalb des Kampfes haben Vorteil.

Unbeugsam (1x bis zur nächsten Rast)

Du kannst einen Rettungswurf wiederholen.

Archetypischer Kämpfer (Passiv)

Wähle, welchem Archetyp der Kämpfer du folgen möchtest:

FELS IN DER BRANDUNG: Du erleidest 3 Schadenspunkte weniger von jedem nichtmagischen Angriff.

SCHARMÜTZLER: Dein Gegner erhält Nachteile auf Angriffe gegen dich, wenn du dich aus dem Nahkampf zurückziehen willst. Wenn du den Gegner verspottet hast, verfehlt der Gegner dich automatisch.

MEISTER DER ZERSTÖRUNG: Wenn du bei einem Kampf einen Vorteil gegen einen Gegner hättest, kannst du ihn einmal pro Runde mit Nachteil angreifen, um den möglichen Treffer in einen kritischen Treffer zu ändern.

MYSTIKER

Die Macht der Mystiker fließt durch deine Adern. Die sterbende Welt hat dich erwählt, ihre Macht zu lenken und das Richtige mit ihr zu tun. Vielleicht bist du in einem abgelegenen Tempel aufgewachsen und von Kindstagen an darauf vorbereitet worden. Vielleicht hast du erst, als die ängstlichen Bewohner dich verbannt haben, erkannt, was dir bevorsteht. Doch gleichwohl, wie du an die Kräfte gelangt bist, heute bist du mehr als ein einfacher Mensch, erfüllt von einem unbegreiflich alten Wissen, das zu verstehen deine Lebensaufgabe geworden ist.

Trefferpunkte

Trefferpunkte auf der ersten Stufe:

6 + Konstitutionsbonus

Trefferpunkte auf jeder weiteren Stufe:

4 + Konstitutionsbonus

Manapunkte

Manapunkte: Stufe
× (4 + Intelligenz-
bonus)



Stufentabelle

1	Mystische Erholung, Tradition, Zaubersprüche
2	Mystischer Blick
3	Hypnotischer Blick
4	Besseres Attribut
5	Verfluchen
6	Gelehrter
7	Voraussicht
8	Besseres Attribut
9	Ritualmeister
10	Archetypischer Mystiker

Geübt mit

RÜSTUNGEN: keine

WAFFEN: Dolche, Stäbe

RETTUNGSWÜRFEL: Intelligenz, Weisheit

KOMPETENZGEBIET: alle Proben zu
arkanen Geheimnissen

Fähigkeiten des Mystikers

Mystische Erholung

(ix bis zur nächsten Rast)

Du hast gelernt, etwas deiner mystischen Energie wiederzuerlangen indem du meditierst. Ein Mal pro Tag kannst du nach einer Stunde Meditation deine Stufe +1 Manapunkte zurück erhalten.



Tradition

Wähle eine Tradition der dein Charakter folgt auf Stufe 1:

HÖHERE MÄCHTE: Du rufst höhere Mächte der Welt an und bittest sie um Beistand, um deine Zauber zu wirken. Wenn du hilfreiche Zauber auf andere wirkst, verringert sich der Mindestwurf um 1.

ARKANE MÄCHTE: Du hast die Magie studiert und formst ihre Macht zu deinem Vorteil. Wenn du Zauber wirkst, die anderen schaden, verringert sich der Mindestwurf um 1.

Zaubersprüche (Passiv)

Auf der 1. Stufe beherrscht du drei Zaubertricks deiner Wahl. Auf jeder neuen Stufe kannst du dir einen weiteren Zauber (oder Zaubertrick) auswählen.

Mystischer Blick (Passiv)

Du kannst die Manaflüsse um dich herum wahrnehmen, wodurch du Abzüge für schlechte Beleuchtung ignorieren kannst, solange du lebende Dinge wahrnehmen möchtest.

Hynopischer Blick

(1x bis zur nächsten Rast)

Du kannst als Aktion eine Kreatur mit deinem magischen Blick beeinflussen, die nur eine Armlänge von dir entfernt steht. Dazu würfeln du und die Kreatur eine vergleichende Weisheitsprobe. Gewinnt die Kreatur, passiert nichts. Gewinnst du, ist die angestarrte Kreatur verwirrt und du erhältst einen Vorteil bei Angriffs- und CHA-Proben gegen sie, solange bis du dich wegbeugst oder sie Schaden erleidet.

Besseres Attribut (Passiv)

Erhöhe ein Attribut permanent um +1, bis zu einem Maximum von +5.

Verfluchen (Immer)

Wähle während deiner Runde einen Gegner, der verflucht wird. Sollte er dich angreifen, erhält er für den ersten Angriff in dieser Runde Nachteil. Du kannst jede Runde einen neuen Gegner verfluchen, aber es ist immer nur ein Fluch aktiv.

Gelehrter (Passiv)

Deine Intelligenzproben außerhalb des Kampfes haben einen Vorteil.

Voraussicht (Passiv)

Du erhältst einen Vorteil bei Proben, um zu prüfen, ob du überrascht wirst.

Ritenmeister (Passiv)

Du hast einen Vorteil beim Wirken von Riten (S. 67).

Archetypischer Mystiker (Passiv)

Wähle, welchem Archetyp der Mystiker du folgen möchtest:

ELEMENTARIST: Wähle ein Element. Bei Schadenszaubern mit diesem Element darfst du Schadenswürfel mit einer 1 neu würfeln.

HEILER: Jedes Mal, wenn du einer Kreatur Trefferpunkte oder temporäre Trefferpunkte gibst, erhält sie einen Trefferpunkt oder temporären Trefferpunkt zusätzlich.

KAMPFMAGIER: Du hast gelernt leichte Rüstungen einzusetzen, ohne dass sie dich beim Zaubern behindern.

SCHURKE

Okay, ja, die Welt ist im Wandel, hast du verstanden. Du bist nicht auf den Kopf gefallen – aber irgendwie haben dich klingende Münzen doch immer mehr verzückt als himmlische Choräle. Ehre, Treue, Tugend, alles schön und gut, aber du hast auch früh gelernt, dass ein verschmitztes Grinsen viele Türen öffnet, die anderweitig verschlossen bleiben würden. Vielleicht bist du ein Schatten auf den Märkten des Neuen Reiches, in dem Geldkatzen verschwinden. Vielleicht bist du es, der unbemerkt die Burgmauer erklimmt und mit dem Schatz verschwindet, bevor die Lerche ruft. Vielleicht bist du aber auch jemand, der geduldig wartet, um deinen Dolch dann still und leise im Rücken eines Missetäters zu ver senken. Eines ist sicher – für viele bist du kaum mehr als ein Flüstern im Wind, und du bist stolz darauf.

Trefferpunkte

Trefferpunkte auf der ersten Stufe:

8 + Konstitutionsbonus

Trefferpunkte auf jeder weiteren Stufe:

5 + Konstitutionsbonus



Stufentabelle

1	Expertise, Hinterhältiger Angriff
2	Raffinierte Aktion
3	Schurkenstil
4	Besseres Attribut
5	Unglaubliches Ausweichen
6	Meisterhafte Expertise
7	Entrinnen
8	Besseres Attribut
9	Glückskind
10	Archetypischer Schurke

Geübt mit

RÜSTUNGEN: leichte Rüstungen

WAFFEN: einfache Waffen, Rapier,
alle Fernkampfaffen

RETTUNGSWÜRFE: Geschicklichkeit,
Charisma

KOMPETENZGEBIET: alle Proben,
die mit Heimlichkeit sowie dem
Umgang mit Diebeswerkzeug zu
tun haben



Fähigkeiten des Schurken

Expertise

Auf der 1. Stufe wählst du frei zwei Kompetenzgebiete aus. Dein Übungsbonus wird bei jeder Attributprobe, die diese gewählten Kompetenzen verwendet, verdoppelt.

Hinterhältiger Angriff

Beginnend auf Stufe 1 weißt du, wie man subtil zuschlägt und die Ablenkung des Gegners ausnutzt. Ein Mal pro Runde kannst du einer Kreatur, die du triffst, zusätzlich 1W6 Schaden zufügen, falls du bei dem Angriffswurf im Vorteil bist. Der Angriff muss mit einer Fernkampfwaffe oder einer Waffe mit Finesse ausgeführt werden. Du musst bei dem Angriffswurf nicht im Vorteil sein, wenn ein anderer Gegner des Ziels innerhalb von 5 Fuß um das Ziel steht und dieser Gegner nicht kampfunfähig ist, und du nicht im Nachteil bei dem Angriffswurf bist. Die Höhe des zusätzlichen Schadens erhöht sich auf jeder ungeraden Stufe um je einen weiten W6.

Raffinierte Aktion

Du kannst in jeder deiner Runden eine Bonus-Aktion nehmen, um damit die Rennen-Aktion, die Rückzugsaktion oder die Versteckenaktion auszuführen.

Schurkenstil

Auf der 3. Stufe wählst du einen Stil.

ASSASSINE: Du bist im Vorteil bei Angriffswürfen gegen Kreaturen, die im Kampf noch nicht gehandelt ha-

ben. Außerdem ist jeder Treffer, den du gegen einen überraschten Gegner erzielst, ein kritischer Treffer.

TÄUSCHER: Du erlangst die Fähigkeit fehlerfrei die Stimme, die Schrift und das Verhalten einer anderen Person nachzuahmen. Du musst mindestens drei Stunden damit verbringen diese drei Komponenten zu studieren, also die Stimme zu hören, ihr Verhalten zu beobachten und von ihr geschriebene Texte zu untersuchen. Deine List ist für den gewöhnlichen Beobachter nicht zu durchschauen. Falls eine misstrauische Kreatur vermutet, dass etwas nicht stimmt, bist du im Vorteil bei jeder Charismaprobe auf Verkleiden, um zu vermeiden aufzufliegen.

DIEB: Du bist bei Geschicklichkeitsproben auf Heimlichkeit im Vorteil, wenn du dich in der gleichen Runde nicht weiter als deine halbe Bewegungsrate fortbewegst. Zudem kostet dich Klettern ab sofort keine zusätzliche Bewegungsrate mehr. Außerdem springst du aus dem Lauf so viele Fuß weiter wie es deinem Geschicklichkeitsbonus entspricht.

Besseres Attribut

Erhöhe ein Attribut permanent um +1, bis zu einem Maximum von +5.

Unglaubliches Ausweichen

Wenn ein Angreifer, den du sehen kannst, dich mit einem Angriff trifft, kannst du deine Reaktion aufwenden, um den Schaden des Angriffs zu halbieren.



Meisterhafte Expertise

Auf der 6. Stufe kannst du zwei weitere Kompetenzgebiete frei auswählen. Dein Übungsbonus wird bei jeder Attributprobe mit Bezug auf diese gewählten Kompetenzen verdoppelt.

(Kompetenzgebiete, die schon in der 1. Stufe ausgewählt wurden, können nicht doppelt ausgewählt werden.)

Entrinnen

Wenn du von einem Effekt betroffen wirst, der dir erlaubt einen Geschicklichkeitsrettungswurf abzulegen, um nur die Hälfte des Schadens zu erleiden, nimmst du stattdessen gar keinen Schaden, wenn dir der Rettungswurf gelingt, und nur die Hälfte bei einem misslungenen Rettungswurf.

Glückskind

Du kannst 1er bei Fertigungsproben wiederholen, musst das zweite Ergebnis aber akzeptieren.

Archtypischer Schurke

Wähle, welchem Archetyp der Schurken du folgen möchtest:

EXPERTE: Immer wenn du eine Fertigungsprobe ablegst, die dich deinen Übungsbonus verwenden lässt, kannst du bei einem Ergebnis auf dem **W20** von **9** oder niedriger stattdessen von einem Ergebnis von **10** verwenden.

MÖRDER: Wenn du angreifst und eine überraschte Kreatur triffst, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf (SG **8** + dein Geschicklichkeitsbonus + dein Übungsbonus) ablegen. Bei einem missglückten Rettungswurf verdopple den Schaden deines Angriffs gegen die Kreatur.

SPION: Wenn du einen Tag darauf verwendest, dir eine Tarnidentität zu erschaffen, erhältst du einen Vorteil für alle Charismaproben, um die Tarnung aufrecht zu halten.



DIE MAGIE DER MYSTIKER

Die Magie von MYSTICS OF MANA folgt ganz grundlegenden den Regeln der 5E, nimmt sich jedoch einige Freiheiten. Dieses Kapitel fasst alle relevanten Änderungen - und alle verfügbaren Zaubersprüche - zusammen.

Manapunkte

Mystiker, sowie alle Wesen, die auch Zaubersprüche verwenden, haben EINEN VORRAT AN MANAPUNKTEN. Dies ist ihr rohes Potential, das Mana Megaterras zu beeinflussen. Um es effektiv nutzen zu können, sind ZAUBERSPRÜCHE notwendig.

Abgesehen von den simplen Zaubertricks, verbraucht jeder Zauberspruch Manapunkte. Du erhältst mehr maximale Manapunkte, wenn du Stufen aufsteigst. Die eingesetzten

Manapunkte erhältst du vollständig bei jeder Rast zurück, oder teilweise durch Meditation, Nahrungsmittel und Tränke. Je mächtiger ein Zauber ist, desto mehr Mana wird er dich kosten, wenn du ihn einsetzt.

Riten der Mystiker

Die Magie des Mana ist, nun, mystisch. Die Zauber, die in diesem Kapitel vorgestellt werden, sind hingegen vor allem pragmatischer Natur. Es kann aber immer mal im Spiel vorkommen, dass ein Spieler etwas tun möchte, was zwar vielleicht am Rahmen der Möglichkeiten seines Charakters läge, von den knappen Zaubern im Grimoire der Mystiker nicht abgedeckt wird.

Der Spieler kann dann, in Absprache mit dem Spielleiter, den Versuch

unternehmen, mittels eines RITUS DIE KRAFT DES MANA DIREKT ANZUZAPFEN. Dies ist immer mit einem Risiko verbunden und sollte auch im Laufe einer Kampagne ein bedeutsames und eindrucksvolles Ereignis sein.

Spieltechnisch ist der Ablauf wie folgt:

- ☉ Der Spieler beschreibt, was er zu tun gedenkt. Der Spielleiter legt daraufhin eine Schwierigkeit für das Ritual fest.
- ☉ Ebenfalls legen sie gemeinsam fest, wie das Ritual aussehen wird, ob noch weitere Komponenten, Helfer oder Begleitumstände nötig sind.
- ☉ Sind die Erfordernisse erfüllt, kann der Charakter das Ritual beginnen. Sollte es während des

Rituals zu einem Kampf kommen oder der Wirkende anderweitig Schaden erleiden, muss er einen Konstitutionsrettungswurf schaffen, um die Kontrolle zu behalten. SG ist 10 oder der erlittene Schaden, wenn dieser höher als 10 ist. Wird der Charakter ohnmächtig oder kampfunfähig, ist das Ritual gescheitert.

- ☉ Am Ende des Rituals legt der Spieler eine Intelligenzprobe gegen die SG des Rituals ab. Gelingt diese, ist auch das Ritual gelungen und der gewünschte Effekt tritt ein. Misslingt sie, ist das Ritual gescheitert, der gewünschte Effekt bleibt aus und der Charakter erleidet für 1W6 Stunden Manawahn (S. 74).

Schwierigkeiten für Riten der Mystiker

Schwierigkeit	SG	Manakosten	Dauer
Sehr leicht	5	6	1W6 Minuten
Leicht	10	15	3W6 Minuten
Fordernd	15	30	1W4 Stunden
Schwer	20	44	1W6 Stunden
Sehr schwer	25	57	3W6 Stunden
Nahezu unmöglich	30	64	6W6 Stunden

Beispiel:

Maria muss, im Zuge eines Abenteurers, eine Oper am Hof des Neuen Reiches vortragen. Nur ist sie eine bemerkenswert schlechte Sängerin. Sie beschließt, die Kraft der Mystiker zu nutzen, um ihre Stimme für den Auftritt zu verbessern. Der Spiel-

leiter stimmt zu, findet aber, dass es eine fordernde Aufgabe ist, die Maria einen Vorteil bei der Charisma-Probe für den Auftritt bringen wird.

Er legt fest, dass für das Ritual außerdem Honig, Minzblätter und die Feder eines Singvogels benötigt werden. Die Gruppe



beschafft die Zutaten heimlich und Maria begibt sich ans Werk. Sie hat Glück und würfeln mit dem W_4 eine 1: Eine Stunde wird ihr Ritual dauern. Niemand stört sie und so legt sie am Ende ihre Probe ab:

Ein Erfolg! Die 30 Manapunkte sind zwar nahezu ihr gesamter Vorrat, doch nun kann sie auf die Bühne treten und vielleicht sogar Lord Kallax mit ihrer Sangeskunst den Kopf verdrehen.

Das Grimoire der Mystiker

Zaubertricks (Manakosten: 0)

Führung

Zauberzeit: 1 Aktion; Reichweite:

Nahkampf; Manakosten: 0

Du musst eine Kreatur berühren, die von dem Zauber profitieren möchte. Das Ziel kann für einen Wurf bis zum Ende der Szene oder des Kampfes $1W_4$ auf eine einzelne Probe addieren, dann endet der Zauber. Der W_4 kann auch nach dem Würfeln der Probe addiert werden.

Licht

Zauberzeit: 1 Aktion; Reichweite:

Nahkampf; Manakosten: 0

Ein Gegenstand, den der Zauberer berührt, beginnt für eine Stunde mit einem Radius von 20 Fuß zu leuchten.

Mana entdecken

Zauberzeit: 1 Aktion; Reichweite:

Fernkampf; Manakosten: 0

Du kannst Manaquellen entdecken und deren Stärke einschätzen. Manche verborgene Quellen müssen mit einer INT-Probe analysiert werden, um mehr über sie zu erfahren oder einen Schutz zu durchdringen.

Rettung

Zauberzeit: 1 Aktion; Reichweite:

Nahkampf; Manakosten: 0

Ein bewusstloses Ziel erhält durch diesen Zauber 1 Trefferpunkt.

Zauberstrahl

Zauberzeit: 1 Aktion; Reichweite:

Fernkampf; Manakosten: 0

Dir muss ein Wurf von Intelligenz + Übungsbonus gegen die RK des Ziels gelingen, um beim Ziel $1W_8$ + Intelligenz Schaden zu verursachen. Der Schaden erhöht sich auf $2W_8$ + INT auf Stufe 5, $3W_8$ + INT auf Stufe 10.

Varianten (zählen je als eigener Trick)

Mentale Dolche

Der Zauberer kann bis zu zwei Ziele mit je $1W_4$ + Intelligenz angreifen (Stufe 5 - Zwei Ziele mit je $1W_8$ + INT; Stufe 10 - Drei Ziele mit $1W_8$ + INT)

Flammenschlag

Wie Zauberstrahl, aber $1W_6$ + Intelligenz Schaden. Wenn dem Ziel ein GES-Rettungswurf misslingt, brennt es. (Stufe 5 - $2W_6$ + INT; Stufe 10 - $3W_6$ + INT)

Zaubersprüche (Manakosten: mindestens 1)

Bezaubern

Zauberzeit: 1 Aktion; Reichweite:

Fernkampf; Manakosten: 1 + CHA
des Ziels (Minimal 1)

Du kannst eine vernunftbegabte Kreatur in deinem Sichtfeld bezaubern. Dem Ziel muss ein WEI-Rettungswurf gelingen, oder es ist *bezaubert* (das Ziel erhält einen Vorteil auf den Wurf, wenn es gerade vom Zauberer und seinen Gefährten bekämpft wird).

Eisenhaut

Zauberzeit: 1 Aktion; Reichweite:

Nahkampf; Manakosten: Mindestens 4

Das Ziel erhält eine Mindest-RK von 16, ungeachtet seiner Rüstung. Auf Stufe 5 und je 5 Stufen danach wird die Mindest-RK um 1 erhöht, wenn man je 2 weitere Manapunkte investiert. Die Eisenhaut hält für eine Szene oder einen Kampf.

Fluch

Zauberzeit: 1 Aktion; Reichweite:

Fernkampf; Manakosten: Mindestens 1

Der Zauberer verflucht bis zu drei Ziele, für je 1 Manapunkte pro Ziel. Jedem Ziel, dem ein CHA-Rettungswurf gegen den Fluch misslingt, erleidet einen Nachteil während dieser Szene oder diesem Kampf. Der Zauberer entscheidet, bei welcher Probe





der Nachteil wirkt. Auf Stufe 4 und jede 4 Stufen danach kann ein weiteres Ziel verflucht werden.

Heilen

Zauberzeit: 1 Aktion; Reichweite:

Nahkampf; Manakosten: mindestens 2

Du heilst dem Ziel 1W8 + INT Trefferpunkte. Ab Stufe 3 und alle zwei Stufen danach kannst du bis zu 2 weitere Manapunkte ausgeben, um weitere 1W8 Trefferpunkte zu heilen.

Magischer Schutz

Zauberzeit: 1 Aktion; Reichweite:

Selbst; Manakosten: Mindestens 2

Der Zauberer erschafft einen magischen Schutzschild um sich herum, um Angriffe abzuwehren. Der Zauberer erhält 5+INT+Stufe temporäre Trefferpunkte. Auf Stufe 4 und jede 4 Stufen danach, kann er jeweils einen weiteren Manapunkt ausgeben, um je 5 weitere temporäre Trefferpunkte dazu zu erhalten.

Sinne schärfen

Zauberzeit: 1 Aktion; Reichweite:

Berührung; Manakosten: 1

Das Ziel erhält einen Vorteil auf alle Sinnesproben für eine Szene, oder kann einen Nachteil auf diese Proben ignorieren.

Verwickeln

Zauberzeit: 1 Aktion; Reichweite:

Reichweite; Manakosten: mindestens 2

Du kannst bis zu zwei Ziele einwickeln, die nicht mehr als 20 Fuß entfernt voneinander stehen. Jedes Ziel muss einen STR-Rettungswurf schaffen, sonst ist es bis zum Ende des Kampfes (oder bis ihm ein STR-Rettungswurf gelingt, was ihn eine Aktion kostet) gefesselt. Pro Ziel kostet der Zauber 2 Manapunkte, ab Stufe 5 und alle 5 Stufen danach kann ein weiteres Ziel ausgewählt werden.

Widerstand

Zauberzeit: 1 Aktion; Reichweite:

Selbst; Manakosten: 1

Der Zauberer erhält bis zum Ende seiner nächsten Runde Resistenz gegen Wucht-, Schnitt- und Stichschaden.



WEITERFÜHRENDE REGELN

In diesem Kapitel sind einige Regeln zusammengefasst, die entweder von den Regeln der 5E abweichen oder diese ergänzen, die jedoch kein eigenes Unterkapitel benötigt haben.

Distanzen im Kampf

In einer Kampfsituation starten Helden und Gegner voneinander entfernt.

Es wird in Reihenfolge der Initiative gehandelt, wobei der Spielleiter Gegnergruppen des gleichen Typs in einer Initiative zusammenfasst. MYSTICS OF MANA unterscheidet dabei grundsätzlich zwei Reichweiten: NAHKAMPF und FERNKAMPF. Angriffe im Fernkampf sind jederzeit möglich, für Nahkampfangriffe müssen die Figuren aneinander herantreten.

Die Bewegung zwischen den Zonen kostet keinerlei Aktion. Wer sich allerdings im Nahkampf befindet, gilt als GEBUNDEN. Wenn ein im Nahkampf gebundener Charakter einen Fernkampfangriff durchführen möchte, ist er im Nachteil und BEKOMMT EINE GEZIMMERT (s.u.). Dies passiert auch, wenn er sich ohne gesonderte Aktion aus einem Nahkampf herausgeben möchte.

Ist eine Seite in einem Nahkampf in der ÜBERZAHL, erhalten sie einen Vorteil.

Eine gezimmert kriegen

Wenn jemand im Nahkampf einen Fernkampfangriff durchführt, erhält der Gegner einen Gelegenheitsangriff und kann einmal als *Reaktion* einen normalen Angriff durchführen.

Wenn jemand im Nahkampf gebunden ist und diesen Nahkampfbereich verlässt, ohne eine Aktion darauf aufzuwenden, erhält der Gegner ebenfalls einen Gelegenheitsangriff. Alternativ kann die Aktion *Zurückziehen* eingesetzt werden, um sich aus dem Nahkampf zurückzuziehen, ohne eine gezimmert zu bekommen. Ein Charakter, der sich aktiv *zurückzieht*, kann in dieser Kampfrunde keine anderen Handlungen ausführen.

Ist der Gegner dabei nicht durch andere Kampfbeteiligte gebunden, kann er sich in seiner folgenden Aktion wieder in den Nahkampf begeben.

Rasten

Wer regenerieren will, muss rasten. Eine RAST muss dabei mindestens acht Stunden dauern und jeder Charakter, der heilen möchte, darf dabei nebenher keiner anstrengenden Tätigkeit nachgehen. Am Ende dieser acht Stunden werden alle verlorenen Trefferpunkte und Manapunkte des Charakters wieder aufgefüllt. Charaktere können nur einmal innerhalb von 24 Stunden eine Rast einlegen.

In *MYSTICS OF MANA* gibt es keine „kurze Rast“. Um zwischendurch regenerieren zu können, müssen die Charaktere stattdessen NASCHWERK zu sich nehmen.

BONBONS, PUDDING UND HONIG erlauben es dem Spieler, eine gewisse Menge an W6 an Trefferpunkten zu regenerieren. Auf das Ergebnis jedes Würfels addiert er seinen *Konstitutionsbonus*. Das Ergebnis addiert er anschließend wieder zu seinen

aktuellen Trefferpunkten hinzu. Hat er mehr Süßigkeiten zu sich genommen als seine Konstitution + Übungsbonus, so hat er sich ÜBERFRESSEN und muss erst rasten, bevor er wieder naschen kann.

KIRSCHEN, FRUCHTSAFT UND WALNÜSSE hingegen regenerieren die MANAPUNKTE des Charakters. Die Menge der zurückerhaltenen Punkte wird auch durch einen Würfelwurf bestimmt, der um *Intelligenzbonus* modifiziert wird. Mit diesem Naschwerk kann man sich nicht überfressen.

Die Arten und genauen Auswirkungen von Naschwerk werden auf S. 83 genauer beschrieben.





Waffenlose Angriffe

WER OHNE WAFFE einem bewaffneten Gegner entgegentritt, ist im NACHTEIL.

WER BEWAFFNET einem unbewaffneten Gegner entgegentritt, ist im VORTEIL.

Ein unbewaffneter Angriff verursacht 1 + Stärkebonus Punkte Schaden.

Zustände

MYSTICS OF MANA verwendet eine Mischung aus neuen Zuständen und solchen, die aus der 5E bekannt sind.

Neuer Zustand: Chibi

Der Charakter wird für einen Zeitraum magisch so verändert, dass er niedlicher erscheint. Sein Körper wird kleiner, sein Kopf in Relation dazu größer und seine Augen nehmen gewaltige Ausmaße an. Ein Chibi-Charakter IST BEI ALLEN PROBEN IM NACHTEIL.

Neuer Zustand: Sporenbefall

Die Atemwege des Charakters haben sich mit den Pilzsporen des Verderbten Unwalds gefüllt. Der Charakter ist bei ANGRIFFSWÜRFEN UND ATTRIBUTSWÜRFEN IM NACHTEIL. Der Charakter kann sich zudem BEI EINER RAST NICHT ERHOLEN, bis er nicht wieder an die frische Luft gebracht wurde.

Neuer Zustand: Manawahn

Die Kräfte des Mana sind nicht nur alt und unermesslich, sie sind auch verlockend. Manchmal aber übermanen sie einen Menschen und treiben ihn an den Rand des Wahnsinns. Ein Charakter, der an Manawahn leidet, IST BEI ALLEN PROBEN IM NACHTEIL.

Darüber hinaus legt der betroffene Spieler einen Wurf auf die nachfolgende Tabelle ab:

W ₂₀	Effekt
1-2	Der Charakter versucht zwanghaft die letzten Handgriffe der Handlung zu wiederholen, die ihm Manawahn gebracht hat.
2-4	Der Charakter halt vielfältige Visionen, die Einblicke in das wahre Wirken des Mana sein könnten, oder einfache Halluzinationen
5-6	Der Charakter leidet unter massiver Paranoia. Er ist sich sicher, dass die anderen ihm sein Mana rauben wollen.
7-8	Der Charakter ist völlig vernarrt in einen zufällig bestimmten Gegenstand oder eine zufällig bestimmte Person in seiner Nähe und glaubt, dies sei seine Bestimmung.
9-10	Der Charakter spricht in einer fremden Sprache, die niemand sonst versteht.
11-12	Der Charakter verliert einen Sinn. Wirf 1W6: 1-2: Gehör, 3-5: Sehkraft, 6: Beides.
13-14	Der Charakter scheint massiv unterkühlt, zittert und friert.
15-16	Der Charakter erscheint massiv überhitzt, schwitzt stark und scheint zu verdursten.



17-18 Der Charakter vergisst, wer er ist und hält sich stattdessen für eine legendäre Sagengestalt.

19-20 Der Charakter fällt in ein Koma und erwacht erst wieder nach Ablauf des Wahns. Er selbst ist dabei bei Bewusstsein und ist in seinem Kopf eingeschlossen.

Im Spiel verwendete Zustände aus der 5E kurz zusammengefasst

BETÄUBT
Kann keine Aktionen und Reaktionen durchführen, scheitert bei Rettungswürfen auf Stärke und Geschick automatisch, Angriffe gegen den Charakter haben einen Vorteil

BEZAUBERT
Kann Bezauberer nicht angreifen, Bezauberer hat Vorteil bei allen sozialen Würfen

GELÄHMT
Kann keine Aktionen und Reaktionen durchführen, kann sich nicht bewegen oder sprechen, scheitert bei Rettungswürfen auf Stärke und Geschick automatisch, Angriffe gegen den Charakter haben einen Vorteil, Nahkampfangriffe sind kritische Treffer

GEPACKT
Kann sich nicht bewegen

LIEGEND
Kann sich bis zum Aufstehen nur kriechend bewegen, Nachteil auf Angriffswürfe, Nahkampfangriffe gegen den Charakter haben Vorteil, Fernkampfangriffe Nachteil

VERGIFTET
Nachteil bei Angriffs- und Attributswürfen

Eine Stufe aufsteigen

Wie in der regulären 5E sammeln Charaktere **ERFAHRUNGSPUNKTE**. Wenn diese Punkte bestimmte Schwellen übersteigen, steigt der Charakter eine Stufe in seiner Klasse auf.

Diese Schwellen sind dabei für jede Klasse gleich:

Erfahrungspunkte	Stufe
0	1
300	2
900	3
2.700	4
6.500	5
14.000	6
23.000	7
34.000	8
48.000	9
64.000	10



AUSRÜSTUNG

MYSTICS OF MANA verwendet nicht die in 5E-Systemen oft anzutreffenden reinen magischen Gegenstände +x, sondern repräsentiert solche Boni durch verschiedene Materialien. Die nachfolgende Übersicht präsentiert dabei in jeder Gegenstands-Kategorie eine Auswahl solcher Material-Varianten, kann aber vom Spielleiter in einer Kampagne durch eigene Ideen problemlos erweitert werden.

Ausrüstung unterscheidet sich in Machart, Kategorie und Material. Zwei Arten sind besonders hervorzuheben: URGETÜM-AUSRÜSTUNG verringern den erlittenen Schaden von jedem Angriff um 4 Punkte. RÜSTUNGEN VOM KAISERLICHEN HOF DES ALTEN REICHES (je der letzte Eintrag in jeder Tabelle) können individuell zusätzliche magische Effekte besitzen (nach Entscheid des Spielleiters).



Rüstungen

Roben

(zählt nicht als Kleidung)

Rüstung	Kosten	Rüstungsklasse (RK)	Heimlichkeit
Roben	5 GM	11 + GES	Nachteil
Feentaurobe	1105 GM	12 + GES	-
Kristallseidenrobe	4105 GM	13 + GES	-
Geisterspinnenrobe	9105 GM	14 + GES	Vorteil
Robe der Urgetüme	16105 GM	15 + GES	Nachteil
Kaisersamrobe	25105 GM	16 + GES	-

Lederrüstungen (Leichte Rüstung)

Rüstung	Kosten	Rüstungsklasse (RK)	Heimlichkeit
Lederrüstung	20 GM	12 + GES	-
Faunleder	1120 GM	13 + GES	-
Grafitleder	4120 GM	14 + GES	-
Werwolfleder	9120 GM	15 + GES	Vorteil
Urgetümlleder	16120 GM	16 + GES	Nachteil
Falknerleder	25120 GM	17 + GES	-

Kettenrüstung (Mittlere Rüstung)

Rüstung	Kosten	Rüstungsklasse (RK)	Heimlichkeit
Kettenrüstung	300 GM	13 + GES (Max +2)	-
Mondsilber	1400 GM	14 + GES (Max +3)	-
Schimmerstein	4400 GM	15 + GES (Max +3)	Nachteil
Geisterblei	9400 GM	16 + GES (Max +1)	Vorteil
Kette der Urgetüme	16400 GM	17 + GES (Max +2)	Nachteil
Blutgold	25400 GM	18 + GES (Max +2)	-

Schuppenrüstung (Mittlere Rüstung)

Rüstung	Kosten	Rüstungsklasse (RK)	Heimlichkeit
Schuppenrüstung	250 GM	18	-
Drachenschuppen	1350 GM	19	-
Obsidianplatten	4350 GM	20	-
Steinknochen	9350 GM	21	Nachteil
Schuppen der Urgetüme	16350 GM	22	Nachteil
Platinschimmer	25350 GM	23	-

Plattenrüstung (Schwere Rüstung)

Rüstung	Kosten	Rüstungsklasse (RK)	Heimlichkeit
Plattenrüstung	300 GM	18	Nachteil
Dunkelholz	1400 GM	19	Nachteil
Hammerbronze	4400 GM	20	Nachteil
Vampirstaub	9400 GM	21	-
Platte der Urgetüme	16400 GM	22	Nachteil
Sonnenstrahl	25400 GM	23	-

Schild

Rüstung	Kosten	Rüstungsklasse (RK)	Heimlichkeit
Schild	20 GM	+2	-
Dunkelholzschild	1120 GM	+3	-
Hammerbronze-schild	4120 GM	+4	-
Mumienschild	9120 GM	+5	-
Turmschild der Urgetüme	16120 GM	+6	-
Sonnenstrahlbuckler	25120 GM	+7	-



Nahkampf waffen

Axt (Einhändig, einfache Waffe)

Waffe	Kosten	Angriffsbonus	Schaden	Eigenschaften
Axt	20 GM	+2	1W8 Hieb	Beidhändig (1W10)
Baumfeind	2124 GM	+3	1W8+1 Hieb	Beidhändig (1W10)
Fällfreund	8124 GM	+4	1W8+2 Hieb	Beidhändig (1W10)
Abtrenner	18124 GM	+5	1W8+3 Hieb	Beidhändig (1W10)
Urtümliche Axt	32124 GM	+6	1W8+4 Hieb	Beidhändig (1W10)
Beil des Barbarenkönigs	50124 GM	+7	1W8+5 Hieb	Beidhändig (1W10)

Hammer (einhändig, einfache Waffe)

Waffe	Kosten	Angriffsbonus	Schaden	Eigenschaften
Hammer	20 GM	+2	1W8 Wucht	Beidhändig (1W10)
Käferknacker	2120 GM	+3	1W8+1 Wucht	Beidhändig (1W10)
Schmiedehammer	8120 GM	+4	1W8+2 Wucht	Beidhändig (1W10)
Knochenbrecher	18120 GM	+5	1W8+3 Wucht	Beidhändig (1W10)
Urtümlicher Hammer	32120 GM	+6	1W8+4 Wucht	Beidhändig (1W10)
Meteoreisenhammer	50120 GM	+7	1W8+5 Wucht	Beidhändig (1W10)

Rapier (einhändig, Kriegswaffe)

Waffe	Kosten	Angriffsbonus	Schaden	Eigenschaften
Rapier	30 GM	+2	1W8 Stich	List
Stutzerstecken	2130 GM	+3	1W8+1 Stich	List
Rüstungsbrecher	8130 GM	+4	1W8+2 Stich	List
Knochenbrecher	18130 GM	+5	1W8+3 Stich	List
Urtümlicher Rapier	32130 GM	+6	1W8+4 Stich	List
Duellistenflorett	50130 GM	+7	1W8+5 Stich	List

Schwert (Einhändig, Kriegswaffe)

Waffe	Kosten	Angriffsbonus	Schaden	Eigenschaften
Schwert	20 GM	+2	1W8 Hieb	Beidhändig (1W10)
Hartholz Klinge	2124 GM	+3	1W8+1 Hieb	Beidhändig (1W10)
Kalteisenschneide	8124 GM	+4	1W8+2 Hieb	Beidhändig (1W10)
Herzteiler	18124 GM	+5	1W8+3 Hieb	Beidhändig (1W10)
Urtümliches Schwert	32124 GM	+6	1W8+4 Hieb	Beidhändig (1W10)
Krönungsklinge	50124 GM	+7	1W8+5 Hieb	Beidhändig (1W10)



Stab (beidhändig, einfache Waffe)

Waffe	Kosten	Angriffsbonus	Schaden	Eigenschaften
Stab	1 GM	+2	1W6 Wucht	Angriffsboni auf Zauber
Knotenstab	2100 GM	+3	1W6+1 Wucht	Angriffsboni auf Zauber
Granitstock	8100 GM	+4	1W6+2 Wucht	Angriffsboni auf Zauber
Schädelstab	18100 GM	+5	1W6+3 Wucht	Angriffsboni auf Zauber
Urtümlicher Stab	32100 GM	+6	1W6+4 Wucht	Angriffsboni auf Zauber
Erzmagierstab	50100 GM	+7	1W6+5 Wucht	Angriffsboni auf Zauber

Zweihänder (beidhändig, Kriegswaffe)

Waffe	Kosten	Angriffsbonus	Schaden	Eigenschaften
Zweihandschwert	100 GM	+2	2W6 Hieb	Groß
Stumpfteiler	2200 GM	+3	2W6+1 Hieb	Groß
Beinsäbler	8200 GM	+4	2W6+2 Hieb	Groß
Schlachtmesser	18200 GM	+5	2W6+3 Hieb	Groß
Urtümlicher Zweihänder	32200 GM	+6	2W6+4 Hieb	Groß
Formationsbrecher	50200 GM	+7	2W6+5 Hieb	Groß

Fernkampfaffen

Armbrüste (Kriegswaffe)

Name	Kosten	Angriffsbonus	Schaden
Armbrust	30 GM	+2	1W8 Stich
Einhornstecher	2200 GM	+3	1W8+1 Stich
Kurbelarmbrust	8200 GM	+4	1W8+2 Stich
Herznagler	18200 GM	+5	1W8+3 Stich
Urtümliche Armbrust	32200 GM	+6	1W8+4 Stich
Wilder Jäger	50200 GM	+7	1W8+5 Stich

Bögen (einfache Waffe)

Name	Kosten	Angriffsbonus	Schaden
Bogen	30 GM	+2	1W6 Stich
Maidenhaarbogen	2200 GM	+3	1W6+1 Stich
Kompositspanner	8200 GM	+4	1W6+2 Stich
Fledermauspflücker	18200 GM	+5	1W6+3 Stich
Urtümlicher Bogen	32200 GM	+6	1W6+4 Stich
Faunbogen	50200 GM	+7	1W6+5 Stich

Dolche (einfache Waffe)

Name	Kosten	Angriffsbonus	Schaden
Wurfdolch	4 GM	+2	1W4 Stich
Satyrhorn	2104 GM	+3	1W4+1 Stich
Krabblierzange	8104 GM	+4	1W4+2 Stich
Rippenbrecher	18104 GM	+5	1W4+3 Stich
Urtümlicher Dolch	32104 GM	+6	1W4+4 Stich
Königsmörder	50104 GM	+7	1W4+5 Stich

Speere (einfache Waffe)

Name	Kosten	Angriffsbonus	Schaden
Speer	30 GM	+2	1W6 Stich
Forellenfischer	2110 GM	+3	1W6+1 Stich
Drachenspieß	8110 GM	+4	1W6+2 Stich
Pfähler	18110 GM	+5	1W6+3 Stich
Urtümlicher Speer	32110 GM	+6	1W6+4 Stich
Kristallspeer	50110 GM	+7	1W6+5 Stich



Naschwerk

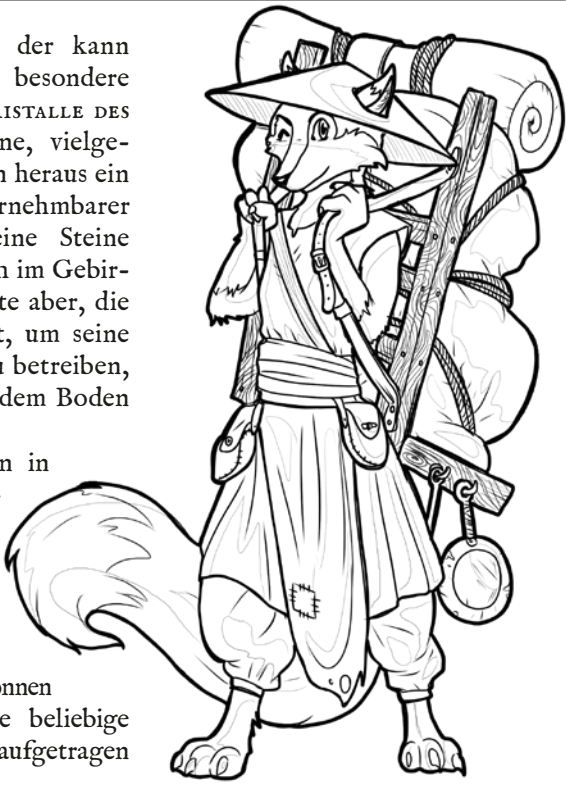
Art	Regeneration	Überfressen?	Preis
Trefferpunkte			
Bonbon	1W6 + KON	Ja	10
Schokolade	2W6 + KON	Ja	50
Honig	3W6 + KON	Ja	250
Manapunkte			
Kirschen	1W6 + INT	Nein	10
Fruchtsaft	2W6 + INT	Nein	50
Walnuss	3W6 + INT	Nein	250


Kristalle des Mana

Wer tief genug gräbt, der kann überall auf Megaterra besondere Kristalle finden. Die KRISTALLE DES MANA sind violettfarbene, vielgestaltige Steine, aus denen heraus ein eigener, fast nicht wahrnehmbarer Glanz hervorgeht. Kleine Steine finden sich durchaus auch im Gebirge, die großen Fragmente aber, die das Neue Reich braucht, um seine magischen Maschinen zu betreiben, müssen mit roher Kraft dem Boden abgetrotzt werden.

Die Kristalle existieren in zwei Formen: die häufigen KRISTALLSCHERBEN und die sehr seltenen STABILEN KRISTALLE, die sich in ihrer Nutzung stark unterscheiden.

Die KRISTALLSCHERBEN können zermahlen und auf eine beliebige Waffe oder Rüstung aufgetragen





werden. Dort gewähren sie für einen Tag einen Bonus von +1 auf den Schadensbonus respektive die Rüstungsklasse.

STABILE KRISTALLE hingegen können permanent in einem Gegenstand verankert werden. Dazu muss mittels *Geschicklichkeit* (SG 10) ein entsprechender Sockel gefertigt werden, in den der Kristall dann mittels *Intelligenzprobe* (SG 15) eingesetzt wird. Auch hier beträgt der Bonus +1 auf Schadensbonus respektive Rüstungsklasse, ist jedoch permanent. Misslingt die erste Probe, ist der Gegenstand schwer beschädigt und braucht sachkundige Reparatur, misslingt die zweite Probe, wird der stabile Kristall dabei entladen. Jede Probe erfordert acht Stunden Arbeit.

In jeden Gegenstand kann nur je ein stabiler Kristall eingesetzt werden.

Zusätzlich ist es möglich, STABILE KRISTALLE ZU ZERSTÖREN. DAZU braucht es gewaltige Kraft oder Hitze, doch wird der Kristall gebrochen, breitet sich aus ihm eine Woge des Mana aus, die die Manapunkte aller umstehenden Mystiker vollständig füllt. Jeder umstehende, ob Mystiker oder nicht, muss einen *Weisheit-Rettungswurf* (SG 20) schaffen, oder er erleidet 1W8 Stunden Manawahn.

Dieses Verfahren wird innerhalb der Maschinen des Neuen Reiches verwendet, weshalb dort auch die ewige Notwendigkeit besteht, neue Kristalle als Treibmittel zu ergänzen.



BESTIARIUM

Die Kreaturen des Mana sind wunderbarlich und oftmals niedlich, aber niemals darf man den Fehler machen, sie zu unterschätzen.

Die nachfolgenden Seiten stellen einige dieser Kreaturen näher vor. Manche von ihnen sind eher harmlose Gestalten, andere definitiv nur eine Aufgabe für gestandene Helden.

Fast alle Kreaturen in MYSTICS OF MANA kommen in verschiedenen Abstufungen daher. Diese unterscheiden sich in ihrem Herausforderungsgrad, aber oftmals auch in ihren Fähigkeiten. Jede Kreatur in MYSTICS OF MANA besitzt ein paar individuelle Fähigkeiten, die Begegnungen mit ihr einmalig und spannend machen.

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 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 mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte verliert, 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 mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte verliert, 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 *Konstitutions*-Rettungswurf (SG 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 mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte verliert, 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, sodass sie gewürfelte Ter 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 Gegner. *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 müssen einen Weisheitsrettungswurf (SG 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 mehr als die Hälfte seiner Trefferpunkte verliert, 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 aus der Nahkampfdistanz weggestoßen.

Fußsoldaten

Niemand weiß, woher Fußsoldaten kommen. Den Kindern im Neuen Reich bringt man bei, dass sie entstehen, wenn man seine Stiefel nicht jeden Sonntag ordentlich putzt - aber das alleine scheint keine überzeugende Erklärung.

Fakt ist, dass es boshafte Stiefel sind, denen entlang der Sohle eine Reihe messerscharfer Zähne gewachsen ist. Fußsoldaten ernähren sich von Fleisch, wobei es ihnen egal ist, ob sie nun ein Reh oder einen Wandersmann reißen.





Stampfstiefel, Fußsoldat

Winziges Konstrukt, gesinnungslos

HERAUSFORDERUNG: 1/8 (25 EP)

ABWEHR 14

TREFFERPUNKTE 18 (4W4+8)

ST +1 IN -5 GE +2 WE -3 KO +2 CH -5

FALSCHES ERSCHEINUNGSBILD: Solange der Stiefel bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Stiefel zu unterscheiden.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriff: +2 auf ein angrenzendes Ziel. *Treffer: 5 (1W6+1)*. Ziel muss Konstitutionsrettungswurf gegen 10 schaffen, oder erhält den Zustand *Liegend*.

Stinkstiefel, Fußsoldat

Winziges Konstrukt, gesinnungslos

HERAUSFORDERUNG: 1/4 (50 EP)

ABWEHR 15

TREFFERPUNKTE 36 (8W4+16)

ST +1 IN -5 GE +2 WE -3 KO +2 CH -5

FALSCHES ERSCHEINUNGSBILD: Solange der Stiefel bewegungslos bleibt, ist er nicht von einem normalen Stiefel zu unterscheiden.

KÄSIGES AROMA: Angrenzende Angriffswürfe gegen den Stinkstiefel haben Nachteil.

Aktionen

Biss: Nahkampfangriff: +3 auf ein angrenzendes Ziel. *Treffer: 5 (1W6+1)*. Ziel muss Konstitutionsrettungswurf gegen 11 schaffen, oder erhält den Zustand *Liegend*.

Gesindelzwerge

Man sagt, in den Tiefen der Klüftenkantenberge würden Zwerge leben, *das Kleine Volk*. Großartige Handwerker und gewiefte Händler. Egal ob dies stimmt oder nicht - die Gesindelzwerge sind ein anderer Schlag. Manche sagen, es wäre der Weltenherbst, der die Zwerge langsam wahnsinnig werden lässt. Andere vermuten, das Leben unter Tage und die damit verbundene Nähe zu den Manakristallen habe ihren Geist verdreht und sie hätten nie wieder aus dem Manawahn herausgefunden.

Sie sind durchtriebene, unsympathisch wirkende kleine Gestalten, denen man schon ansehen kann, dass sie

nichts Gutes im Schilde führen. Mit einem wölfischen Grinsen grüßen sie unachtsame Wanderer, die sich in ihr Revier begeben, und manchmal finden auch die Gardisten in den Städten nach anhaltenden Diebstahlserien heraus, dass Gesindelzwerge dahinterstecken.

Sie sind nicht dumm und manchmal wissen sie mehr, als gut ist, zu trauen ist ihnen aber niemals.





Nörgelheinzl

Kleiner Humanoider, böse

HERAUSFORDERUNG: 1/4 (50 EP)

ABWEHR 15

TREFFERPUNKTE 7 (2W6)

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

ENTFLEUCHEN: Gesindelzwerge können sich aus dem Nahkampf zurückziehen und normal bewegen, ohne eine gezimmert zu bekommen.

Aktionen

SCHARTIGES KURZSCHWERT: Nahkampfangriff: +4 auf ein angrenzendes Ziel. *Treffer: 5 (1W6+2).*

KURZBOGEN: Fernkampfangriff: +4 auf ein Ziel im Fernkampf. *Treffer: 5 (1W6+2).*

Ganovengnom

Kleiner Humanoider, böse

HERAUSFORDERUNG: 1/2 (100 EP)

ABWEHR 15

TREFFERPUNKTE 7 (3W6+6)

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

ENTFLEUCHEN: Gesindelzwerge können sich aus dem Nahkampf zurückziehen und normal bewegen, ohne eine gezimmert zu bekommen.

ICH UND MEINE GANG: Wenn Ganovengnome in einem Nahkampf in der Überzahl sind, erhalten sie einen Vorteil auf Angriffsproben. Gegen liegende Gegner verursachen sie 5 Extraschaden.

Aktionen

KNÜPPEL: Nahkampfangriff: +4 auf ein angrenzendes Ziel. *Treffer: 6 (1W8+2).*
Dem Ziel muss ein Stärkerettungswurf gegen 11 gelingen oder es erhält den Zustand *Liegend*.



Gaunergrolm

Kleiner Humanoide, böse

HERAUSFORDERUNG: I (200 EP)

ABWEHR I7

TREFFERPUNKTE 2I (6W6)

ST +2 IN +I GE +2 WE 0 KO +2 CH -I

ENTFLEUCHEN: Gesindelzwerge können sich aus dem Nahkampf zurückziehen und normal bewegen, ohne eine gezimmert zu bekommen.

ICH CHEF, DU NIX: Der Gaunergrolm kann einmal pro Runde einen Treffer, den er erleiden würde, auf einen anderen Gesindelzweig in der gleichen Entfernungskategorie ablenken.

Aktionen

VERGIFTETES SCHWERT: Nahkampfangriff: +4 auf ein angrenzendes Ziel. *Treffer: 6 (1W8+2)*. Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen II gelingen, oder es erhält für den Rest des Kampfes den Zustand *Vergiftet*. Das Ziel kann den gleichen Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen um den Effekt bei sich zu beenden.

VERGITETETE WURFMESSER: Fernkampfangriff: +2 auf I Ziel. *Treffer: 4 (1W6+2)*. Dem Ziel muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen II gelingen, oder es erhält für den Rest des Kampfes den Zustand *Vergiftet*. Das Ziel kann den gleichen Rettungswurf am Ende jedes seiner Züge wiederholen und den Effekt bei sich zu beenden.

Heer des Neuen Reiches

Die Armee des Neuen Reiches hat aus guten Gründen weite Teile von Megaterra erobert, denn ihre Soldaten sind sowohl gut ausgerüstet, als auch ausgebildet. In ihren Reihen finden sich aber nicht nur überzeugte Patrioten in glänzenden Rüstungen, sondern auch zwangsverpflichtete Verbrecher, Söldner mit Hoffnung auf Einbürgerung und Schätze sowie die üblichen gescheiterten Gestalten, die sonst keinen Platz im Leben fanden.

Wer den Truppen des Neuen Reiches begegnet, weiß niemals, woran er genau ist. Vielleicht sind es gelangweilte Soldaten, die einfach nur ihre Dienstzeit absitzen, vielleicht aber auch scharfgemachte Bluthunde auf irgendeiner geheimen Mission, vielleicht gar in Lord Kallax' direktem Auftrag.

Die Bevölkerung begegnet den Soldaten normalerweise mit Respekt, der allerdings weniger aus Überzeugung, denn aus Angst erwächst. Zu viele Geschichten um aufmüpfige Bewohner der Randprovinzen machen die Runde, die eines Nachts spurlos verschwunden sind und dann später in den Kristallminen des Neuen Reiches gesichtet wurden.





Soldat des Neuen Reiches

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), HERAUSFORDERUNG: 1/8 (25 EP)
jede Gesinnung (mit Tendenz zu rechtschaffend)

ABWEHR 16 (Kettenhemd, Schild) TREFFERPUNKTE 11 (2W8+2)
ST +1 IN 0 GE +1 WE 0 KO +1 CH 0

SCHILDWALL: Wenn der Soldat des Neuen Reiches an einen befreundeten Soldaten mit Schildwall angrenzt, erhalten sie beide +1 auf Abwehr. Dafür müssen beide ein Schild nutzen.

MEIN BRUDER!: Wenn ein Soldat des Neuen Reiches ausgeschaltet wird, dürfen alle angrenzenden Soldaten des Neuen Reiches sofort einen Angriff entsprechend ihres Abstandes zum Angreifer ausführen.

Aktionen

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

PISTOLE: Fernkampfwaffenangriff: +3 auf 1 Ziel, 1 Ziel. *Treffer*: 5 (1W6+1).

Frontbrecher des Neuen Reiches

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), HERAUSFORDERUNG: 3 (700 EP)
jede Gesinnung (mit Tendenz zu rechtschaffend)

ABWEHR 15 (Ritterrüstung) TREFFERPUNKTE 52 (8W8+16)
ST +3 IN 0 GE 0 WE 0 KO +2 CH +2

WEGSTOSSEN: Wenn der Frontbrecher des Neuen Reiches einen Gegner im Nahkampf verletzt, so muss dieser einen Stärkerettungswurf gegen 13 bestehen oder wird 1,5 Meter zurückgeschoben.

SCHLAGFOLGE: Wenn der Frontbrecher des Neuen Reiches einen Gegner mit seinem Zweihänder trifft, kann er direkt einen zweiten Angriff auf das gleiche Ziel durchführen.

Aktionen

ZWEIHANDSCHWERT: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf 1 angrenzendes Ziel. *Treffer*: 10 (2W6+3).

ARMBRUST: Fernkampfwaffenangriff: +2 auf 1 Ziel. *Treffer*: 5 (1W10).

Reaktionen

NACHRÜCKEN: Wenn der Frontbrecher des Neuen Reiches einen Gegner zurückschiebt, darf er sofort dessen Position einnehmen.



Prätorianer des Neuen Reiches

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), HERAUSFORDERUNG: 3 (700 EP)
jede Gesinnung (mit Tendenz zu rechtschaffend)

ABWEHR 17 (Schienenpanzer) TREFFERPUNKTE 58 (9W8+18)

ST +3 IN ○ GE +1 WE ○ KO +2 CH ○

HARTE OFFENSIVE: Der Prätorianer des Neuen Reiches führt zwei Kurzschwertangriffe und einen Pistolenangriff aus.

AUFSETZEN: Prätorianer des Neuen Reiches setzen ihre Schwere Pistolen im Nahkampf ein, ohne eine gezimmert zu bekommen. Haben beide Kurzschwertangriffe und der Pistolenangriff gegen einen einzelnen Gegner pro Runde getroffen, wird der Schaden der Pistole maximiert statt ausgewürfelt (11 statt 6).

Aktionen

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

SCHWERE PISTOLE: Fernkampfwaffenangriff: +3 auf 1 Ziel. *Treffer:* 6 (1W10+1).

Kundschafter des Neuen Reiches

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), HERAUSFORDERUNG: 1/2 (100 EP)
jede Gesinnung (mit Tendenz zu rechtschaffend)

ABWEHR 13 (Lederrüstung) TREFFERPUNKTE 49 (3W8+3)

ST ○ IN ○ GE +2 WE +1 KO +1 CH ○

AUF ZACK: Wahrnehmungsproben für Kundschafter des Neuen Reiches haben Vorteil, ebenso vergleichende Proben, um einer Entdeckung zu entgehen.

REFLEXSCHUSS: Das erste Mal in einem Kampf, wenn sich ein Feind in Nahkampfdistanz des Kundschafters bewegt, darf der sofort einen Schuss mit seiner Langbüchse ausführen, ohne eine gezimmert zu bekommen.

Aktionen

KURZSCHWERT: Nahkampfwaffenangriff: +3 auf 1 angrenzendes Ziel. *Treffer:* 4 (1W6+1).

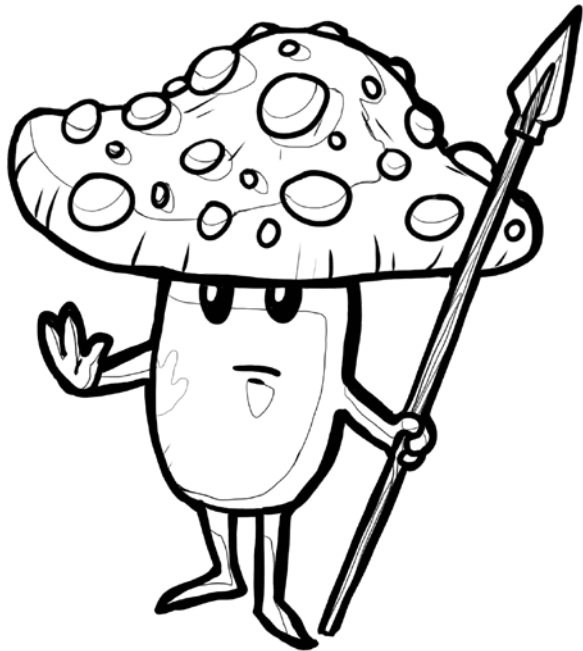
LANGBÜCHSE: Fernkampfwaffenangriff: +5 auf 1 Ziel Angriff. *Treffer:* 8 (1W10+3).

Pilzmenschen

Sie sind seltsame Kreaturen. Auf den ersten Blick wirken sie wie stämmige Pilze, denen Arme und Beine gewachsen sind, doch sind sie kluge, ja durchtriebene Gestalten, die schon lange nicht mehr nur in den entlegenen Winkeln der Wälder sowie den Schauergeschichten alter Vetteln eine Rolle spielen.

Ob die Pilzmenschen mit dem Befall in Verbindung stehen, der über den Verderbten Unwald gekommen ist, weiß niemand so genau. Manche sagen, die Geister aller Pilzmen-

schen seien miteinander verbunden, gelenkt durch ein Wesen, das alle nur *den Großen Pilz* nennen, doch sicher weiß es niemand. Sicher ist aber, dass man bei einer Begegnung mit den Pilzmenschen Acht geben muss, dass man ihre Sporen nicht einatmet. Mancher, der eigentlich nur Hof und Vieh gegen eine kleine Gruppe marodierender Pilzmenschen verteidigen wollte, war danach nie wieder ganz der Alte. Als gäbe es eine ferne, fremde Stimme, die zu ihm spricht. Die nach ihm ruft.





Krawallfungus

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

HERAUSFORDERUNG: 1/2 (100 EP)

ABWEHR 12

TREFFERPUNKTE 49 (4W8+4)

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

ERSCHÜTTERUNGSSINN: Pilzmenschen sind blind, können aber durch ihren Erschütterungssinn Kreaturen in ihrer Umgebung ohne Abzüge wahrnehmen.

KELLERKIND: Pilzmenschen vergehen bei mehrstündiger, direkter Einwirkung von Sonnenlicht. Werden sie ihm direkt ausgesetzt, so erleiden sie einen Nachteil auf alle Proben.

Aktionen

KOPFSTOSS: Nahkampfangriff: +2 auf ein angrenzendes Ziel. *Treffer*: 9 (2W8). Ziel muss Konstitutionsrettungswurf gegen 11 schaffen, oder erhält den Zustand *Betäubt*.

Reaktionen

KRAWALL: Erleidet der Krawallfungus Schaden, so stößt er Sporen in alle Richtungen aus und gibt ein schrilles Kreischen von sich, das alle Verbündeten in langer Reichweite alarmiert. Alle Gegner in Nahkampfreichweite müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen 11 ablegen, oder erhalten den Zustand *Betäubt*.

Sporensoldat

Mittelgroße Pflanze, gesinnungslos

HERAUSFORDERUNG: 2 (450 EP)

ABWEHR 13

TREFFERPUNKTE 60 (8W8+16)

ST +2 IN 0 GE 0 WE +2 KO +2 CH 0

ERSCHÜTTERUNGSSINN: Pilzmenschen sind blind, können aber durch ihren Erschütterungssinn Kreaturen in ihrer Umgebung ohne Abzüge wahrnehmen.

KELLERKIND: Pilzmenschen vergehen bei mehrstündiger, direkter Einwirkung von Sonnenlicht. Werden sie ihm direkt ausgesetzt, so erleiden sie einen Nachteil auf alle Proben.

Aktionen

KOPFSTOSS: Nahkampfangriff: +3 auf ein angrenzendes Ziel. *Treffer*: 13 (2W10+2). Ziel muss Konstitutionsrettungswurf gegen 13 schaffen, oder erhält den Zustand *Betäubt*.

Reaktionen

BELEBENDE SPOREN: Wird ein Sporensoldat erschlagen, so gibt er Sporen ab, die alle anderen Pilzmenschen in Nahkampfreichweite beleben. Alle anderen Pilzmenschen in Reichweite erhalten 2W8+2 Trefferpunkte zurück.

Polkaninchen

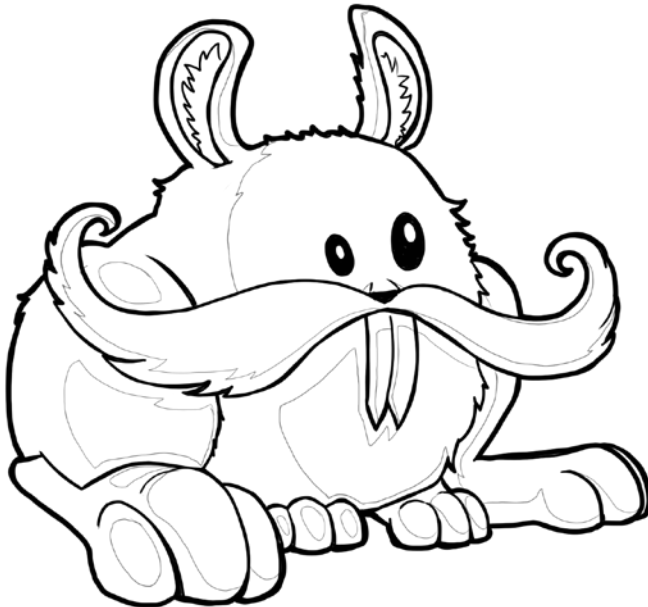
Die Polkaninchen sind eine in ganz Megaterra verbreitete Gattung von Tieren, die eine bemerkenswerte Anpassungsfähigkeit zeigt. Es gibt eine Reihe von domestizierten Varianten, was viele Abenteurer dazu verleitet, diese Kreaturen in der Wildnis zu unterschätzen. Die wilden Vertreter dieser Gattung sind 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 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 direkt auf ein Ziel zubewegt hat und in der gleichen Runde mit seinem Rammen-Angriff getroffen hat, erleidet das Ziel zusätzlich 5 (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 Hirten, 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 Schafrichter kann einen Fernkampfangriff und einen Nahkampfangriff pro Runde ausführen. Wegen seiner Fernkampfangriffe bekommt er keine gezimmert.

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 gezogen 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 angrenzende Ziele. *Treffer:* 25 (5W8+5).

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

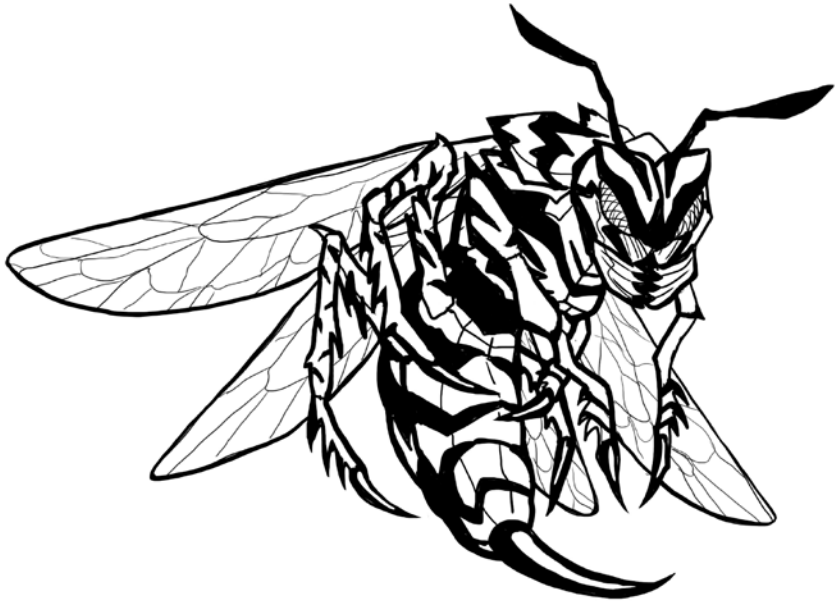
Stechbiester

Überall in den warmen Regionen Megaterras finden sich Stechbiester, gerade nach dem letzten, warmen Sommer, der dem Weltenherbst vorausging. Nun aber, wo die Pflanzen langsam sterben und die Bäume ihr Laub abwerfen, werden auch die Stechbiester zunehmend verzweifelt - und zornig.

In den vergangenen Jahren sind sie immer größer geworden, sodass eine Terrorwespe grob das Format einer

Katze, und eine Höllenhornisse auch mal die Dimensionen eines mittelgroßen Hundes hat. Sie bauen gewaltige Stöcke, teils ober- und teils unterirdische, die sie aggressiv und bis aufs letzte Tier verteidigen. Sie werden von Essenseruch und bunten Farben angezogen, und sie sind sehr leicht reizbar.

Wer die warmen Gebiete Megaterras bereist, muss immer damit rechnen, zumindest einzelnen Tieren zu begegnen.





Schreckensbienen

Mittelgroßer Schwarm winziger Tiere, gesinnungslos

HERAUSFORDERUNG: 1/2 (100 EP)

ABWEHR 12

TREFFERPUNKTE 22 (5W8)

ST -4 IN -5 GE +1 WE -2 KO ○ CH -5

SCHWARM: Der Schwarm kann sich durch jede Öffnung bewegen, die groß genug für eine einzelne Schreckensbiene ist und bekommt niemals eine gezimmert.

Alle Angriffe gegen den Schwarm ohne Flächenwirkung haben Nachteil.

Aktionen

STACHEL: Nahkampfangriff: +3 auf ein angrenzendes Ziel. *Treffer*: 10 (4W4).

Terrorwespe

Mittelgroßes Tier, gesinnungslos

HERAUSFORDERUNG: 1/2 (100 EP)

ABWEHR 12

TREFFERPUNKTE 13 (3W8)

ST ○ IN -5 GE +2 WE ○ KO ○ CH -4

GIFT: Wenn das Ziel Schaden durch eine Terrorwespe erleidet, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen 11 ablegen, oder erhält 10 (3W6) Schaden zusätzlich (bzw. die Hälfte bei einem gelungenen Rettungswurf).

Aktionen

STACHEL: Nahkampfangriff: +4 auf ein angrenzendes Ziel. *Treffer*: 5 (1W6+2).

Höllenhornisse

Mittelgroßer Unbold, böse

HERAUSFORDERUNG: 2 (400 EP)

ABWEHR 15

TREFFERPUNKTE 25 (6W8)

ST ○ IN -5 GE +2 WE ○ KO ○ CH -4

GIFT: Wenn das Ziel Schaden durch eine Höllenhornisse erleidet, muss es einen Konstitutionsrettungswurf gegen 13 ablegen, oder erhält 10 (3W6) Schaden zusätzlich (bzw. die Hälfte bei einem gelungenen Rettungswurf) und erhält den Zustand *Gelähmt*.

Aktionen

STACHEL: Nahkampfangriff: +5 auf ein angrenzendes Ziel. *Treffer*: 10 (2W6+4).

Wolfwesen

Wölfe sind nichts Ungewöhnliches in den Wäldern Megaterras, doch in den letzten Jahren scheint sich etwas verändert zu haben. Schäfer waren immer auf der Hut vor den im Rudel jagenden Raubtieren, doch gerade aus dem Schauerwald hört man zunehmenden Geschichten von einer anderen Art Wolf. Größer. Böser. Blutrünstiger.

Noch halten sich diese Kreaturen scheinbar vor allem in den nebelverhangenen Wäldern rund um die Burg Eidolon auf, doch immer häufiger hört man, dass sie sich weiter vorwagen, in den Tiefen Forst wie auch in den Larifari-Wald. Jäger und Waldarbeiter hüllen sich noch in demonstrativen Mut, doch allen ist klar, dass es zunehmenden gefährlicher wird, sich alleine zwischen die Bäume zu begeben.





Wolf

Mittelgroßes Tier (Wolf), gesinnungslos

HERAUSFORDERUNG: I/4 (50 EP)

ABWEHR I3 (natürliche Rüstung)

TREFFERPUNKTE II (2W8+2)

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

RUDELTAKTIK: Der Wolf hat Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein kampffähiger Verbündeter des Wolfs im Nahkampf mit der gleichen Kreatur befindet.

Aktionen

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +4 auf I angrenzendes Ziel. *Treffer*: 7 (2W4+2).

Ziel muss Geschicklichkeitsrettungswurf gegen I2 schaffen, oder erhält den Zustand *Gepackt*.

Mondwolf

Großes Tier (Wolf), gesinnungslos

HERAUSFORDERUNG: I (200 EP)

ABWEHR I4 (natürliche Rüstung)

TREFFERPUNKTE 37 (5W10+10)

ST +3 IN -4 GE +2 WE +I KO +2 CH -2

RUDELTAKTIK: Der Mondwolf hat Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein kampffähiger Verbündeter des im Nahkampf mit der gleichen Kreatur befindet.

KREATUR DER NACHT: Nachts kann sich der Mondwolf kurzzeitig in eine ätherische Form verwandeln und sich so durch andere Kreaturen und Objekte bewegen, als wären sie schwieriges Gelände. Er erleidet 2W10 Schaden, wenn er seinen Zug in einem Objekt beendet. Zudem erhält er nachts Vorteil auf alle Wahrnehmungs- und Heimlichkeitsproben. Tagsüber erleidet er auf diese Proben einen Nachteil.

Aktionen

Biss: Nahkampfwaffenangriff: +5 auf I angrenzendes Ziel. *Treffer*: 10 (2W6+3).

Ziel muss Geschicklichkeitsrettungswurf gegen I4 schaffen, oder erhält den Zustand *Gepackt*.



Beißvieh

Großes Tier (Wolf), gesinnungslos

HERAUSFORDERUNG: 3 (700 EP)

ABWEHR 14 (natürliche Rüstung)

TREFFERPUNKTE 75 (10W10+20)

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

RUDELTAKTIK: Das Beißvieh hat Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein kampffähiger Verbündeter des Wolfs im Nahkampf mit der gleichen Kreatur befindet.

BISSIG: Gegen Kreaturen, die weniger als die Hälfte ihrer Lebenspunkte haben, erhält das Beißvieh eine zweite Bissattacke pro Runde. Wenn das Beißvieh selber nur noch die Hälfte seiner Lebenspunkte hat, erhält es einen Vorteil auf alle Nahkampfangriffe.

Aktionen

BISS: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf 1 angrenzendes Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4). Ziel muss Geschicklichkeitsrettungswurf gegen 14 schaffen, oder erhält den Zustand *Gepackt*.

Reißwolf

Großes Tier (Wolf), gesinnungslos

HERAUSFORDERUNG: 4 (1.100 EP)

ABWEHR 12 (natürliche Rüstung)

TREFFERPUNKTE 90 (12W10+24)

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

RUDELTAKTIK: Der Reißwolf hat Vorteil auf Angriffswürfe gegen eine Kreatur, wenn sich mindestens ein kampffähiger Verbündeter des Wolfs im Nahkampf mit der gleichen Kreatur befindet.

EINSCHÜCHTERNDES KNURREN: Einmal pro Kampf kann der Reißwolf ein einschüchterndes Knurren ausstoßen, das Gegner verunsichert. Alle Gegner in 15 m Umkreis müssen einen Weisheitsrettungswurf gegen 14 bestehen, oder erhalten den Zustand *Gelähmt*.

ZERFETZEN: Gegen angrenzte Kreaturen mit der Bewegungsweite 0 kann der Reißwolf drei Biss-Angriffe pro Runde statt einem ausführen.

Aktionen

BISS: Nahkampfwaffenangriff: +6 auf ein angrenzendes Ziel. *Treffer:* 11 (2W6+4). Ziel muss Geschicklichkeitsrettungswurf gegen 14 schaffen, oder erhält den Zustand *Gepackt*.



ANHANG: INSPIRATIONEN


Michael

Wenn ich an die seelige Pixelära des Super Nintendos zurückdenke, fällt mir vor allem ACTRAISER I ein. Obwohl es kein Rollenspiel war, begeisterte mich die Mischung aus Sidescroller-Action und göttlicher Gebietsverwaltung nachhaltig. Wenn mein Avatar ein Gebiet befreit hatte, konnte ich es in der Verwaltung mit meinen Kräften urbar machen und besiedeln und mich um die Bedürfnisse meiner Gläubigen kümmern. Wie großartig ist es denn, wenn man nicht nur ein Dorf befreit, sondern Verantwortung für es übernimmt und ihm hilft zu bestehen, zu wachsen und zu prosperieren?

Und welche Möglichkeiten sich für das Rollenspiel dadurch ergeben! Die

Helden retten nicht nur eine Tochter eines Schmiedes, sondern Elli, die Tochter IHRES Schmiedes, den sie auf der Festtagsinsel getroffen und überredet haben, in ihr Dorf zu ziehen, wo er dann seine große Liebe fand. Die Charaktere sind nicht nur einfach hier, um eine Aufgabe zu erfüllen, sondern Verantwortung zu übernehmen und mit ihren Schutzbefohlenen zu wachsen.

Nach und nach sorgten meine Taten dafür, dass die Welt sich erweiterte, friedlicher wurde und einfach ... besser. Auch neben konkreten Spielerlebnissen wurde meine Fantasie von den Elementen japanischer Rollenspiele in den Videospiel-Zeitschriften



der damaligen Zeit wie der *Total!* und *FunVision* massiv angeregt.

Bis heute motivieren mich Videospiele enorm dadurch, mir die Ergebnisse meiner Aktionen zu zeigen und ich genieße es, mich in dieser gewachsenen und wiederaufgebauten Form der Spielwelt zu bewegen.

MYSTICS OF MANA ist kein finsternes, zynisches, sozialkritisches Spiel und Megaterra keine Welt am Abgrund.

Aber auch hier sind Helden gefragt, denn Helden machen einen Unterschied in der Welt, sie geben Hoffnung und lösen Probleme. Es soll ein positives Spiel sein, ein Spiel um Aufbau, um Fortschritt, um den Willen weiterzumachen, damit der nächste Tag noch besser wird.

Und um das, was die Spieler dabei für sich mitnehmen.

Thomas

So unendliches vieles hat seinen Eindruck hinterlassen bei mir, sei es als Kind am SNES oder auch heute vor den moderneren Konsolen, teils auch aus Richtung Anime. So vieles, sodass das hier definitiv in Namedropping ausarten wird.

Wie Michael schon schreibt, *MYSTICS OF MANA* ist ein positives Spiel und Megaterra ist keine Welt am Abgrund. Sicherlich, der Weltenherbst klingt vielleicht danach, aber *MYSTICS OF MANA* erzählt nicht die Geschichte vom Ende der Welt, sondern die Geschichte, wie unwahrscheinliche Helden losziehen, die Welt vor ihrem Ende zu bewahren. Es ist eine Geschichte um Sünden der Väter, ja, aber es ist vor allem eine Geschichte von den Tugenden der Söhne und Töchter.

TERRANIGMA hat mich dieses Gefühl stärker gelehrt wie jedes andere Spiel, es ist eine Geschichte davon, die Welt wieder zu erschaffen. (Und wenn ihr

schon dabei seid, *ILLUSION OF TIME* und *FINAL FANTASY V* kann man gut im gleichen Atemzug nennen.)

Natürlich ist da die Mana-Serie. *MYSTIC QUEST* hat mich überhaupt für das ganze JRPG-Genre erwärmt, *SECRET OF MANA* hat meine Phantasie befeuert wie kein zweites Spiel und *TRIALS OF MANA* war gerade jüngst für uns im Westen eine unverhoffte Chance, diesen Weg fortzusetzen. Sie sind Spiele um alte Geheimnisse, längst vergessen, aber voller Auswirkung auf die Gegenwart. Und wer bekommt denn keine Gänsehaut, wenn die Manafestung sich aus den Fluten erhebt?

Wenn ihr JRPG-Blut geleckert habt und dann nicht unter anderem *FINAL FANTASY 6*, *SECRET OF EVERMORE*, *CHRONO TRIGGER*, *TALES OF SYMPHONIA* und recht frisch *OCTOPATH TRAVELLER* spielt ... ja, was macht ihr denn dann eigentlich?

ACTRAISER hat Michael ja schon ausführlich erwähnt.



THE WHISPERED WORLD ist echt kein Rollenspiel, aber wunderschön und nahezu direkt für den Weltenherbst verantwortlich.

XENOBLADE CHRONICLES 2: TORNA - THE GOLDEN COUNTRY hat all diese Mana-Knöpfe von wegen alter Geheimnisse und ihrer Auswirkungen bei mir noch mal ganz neu gedrückt. Und Lora ist so eine tolle Hauptfigur. (Der Rest der Spielreihe ist auch toll, keine Frage.)

I AM SETSUNA hätte mich mit ein paar Sprüngen im Schwierigkeitsgrad fast verloren, aber das Ende hat mich für alles entschädigt und zu Tränen gerührt.

Dann natürlich ZELDA. A LINK TO THE PAST war das zweite starke Phantasie-Befeuerungs-Werkzeug für mich, A LINK BETWEEN WORLDS ist eine willkommene Rückkehr dorthin. LINK'S AWAKENING ist ein Spiel so voller Kreativität und wohlwollendem Unfug, dass einen das Ende dann völlig unerwartet in Emotionen ertränkt. THE WIND WAKER war beim Erscheinen umstritten, aber die Art, wie man die Welt erkundet, hat mich sofort begeistert. (Und die Sequenz rund um Schloss Hyrule ist in meine Seele gebrannt.) BREATH OF THE WILD hat mein Verständnis dafür, wie das Setting eine Geschichte erzählen kann, ganz neu geformt.

Letzteres Lob geht aber sogar mehr noch an HOLLOW KNIGHT. Auch kein JRPG, aber Himmel was für ein Meisterwerk in Sachen *World Building*. Und gerade die Stadt der Tränen ist einfach wunderschön.

Erwähnt werden muss noch RECORD OF LODOSS WAR, ein Anime so einprägsam für mich genau zu jener Zeit, als ich auch immer weiter in JRPGs versank. LODOSS ist letztlich D&D aus Sicht japanischer Fantasy, MYSTICS OF MANA ist wiederum japanische Fantasy aus Sicht von D&D.

Und zuletzt bedarf es hier meiner Verneigung vor NAUSICÄA AUS DEM TAL DER WINDE, der Anime, der mich in jungen Jahren völlig fasziniert hat und heute mit seiner Öko-Botschaft und seinen tollen Bildern noch immer verzaubert. PRINZESSIN MONONOKE muss an dieser Stelle auch genannt werden, aber NAUSICÄA ist untrennbar Teil meiner Phantasie geworden.

Was letztlich, zwischen Wortwitzen und Spielregeln, bei MYSTICS OF MANA bleibt, ist Melancholie, aber eben zugleich Hoffnung. Die Erkenntnis, dass die Welt größer (und viel älter) ist als jeder Einzelne - doch zugleich das Wissen, dass die Taten jedes Einzelnen die Welt verändern können.



GEGNER NACH HÄRTEGRAD

Seid ihr noch auf der Suche nach dem richtigen Gegner für die nächste Begegnung? Die Spieler müssen dringend noch etwas gefordert werden, aber es fehlt noch die zündende Idee?

Die nebenstehende Tabelle gruppiert die Kreaturen dieses Grundbuchs nach Härtegrad. Somit sollte genau der passende Gegner immer schnell zu finden sein.



Monster	Seite	Härtegrad
Polkaninchen, Gewöhnliches	101	1/8
Soldat des Neuen Reiches	96	1/8
Stampfstiefel (Fußsoldat)	91	1/8
Stinkstiefel (Fußsoldat)	91	1/4
Nörgelheinzl (Gesindelzwerger)	93	1/4
Wolf (Wolfwesen)	107	1/4
Grunzer (Baconier)	87	1/2
Ganovengnom (Gesindelzwerger)	93	1/2
Krawallfungus (Pilzmensch)	99	1/2
Kundschafter des Neuen Reiches	97	1/2
Polkanikel	101	1/2
Schreckensbiene (Stechbiest)	105	1/2
Terrorwespe (Stechbiest)	105	1/2
Gaunergrolm (Gesindelzwerger)	94	1
Mondwolf (Wolf)	107	1
Höllenhornisse (Stechbiest)	405	2
Plattenschwein (Baconier)	89	2
Schweinepriester (Baconier)	88	2
Sporensoldat (Pilzmensch)	99	2
Beißvieh (Wolf)	108	3
Frontbrecher des Neuen Reiches	96	3
Prätorianer des Neuen Reiches	97	3
Harte Sau (Baconier)	87	4
Reißwolf (Wolf)	108	4
Schafrichter	103	10



ZAUBER IN DER ÜBERSICHT

Zauber	Kosten	Seite
Bezaubern	1 + CHA des Ziels	70
Eisenhaut	mind. 4	70
Flammenschlag	0	69
Fluch	mind. 1	70
Führung	0	69
Heilen	mind. 2	71
Licht	0	69
Magischer Schutz	mind. 2	71
Mana entdecken	0	69
Mentale Dolche	0	69
Rettung	0	69
Sinne schärfen	1	71
Verwickeln	mind. 2	71
Widerstand	1	71
Zauberstrahl	0	69



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc („Wizards“). All Rights Reserved.

Definitions: (a) „Contributors“ means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) „Derivative Material“ means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) „Distribute“ means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) „Open Game Content“ means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) „Product Identity“ means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) „Trademark“ means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) „Use“, „Used“ or „Using“ means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) „You“ or „Your“ means the licensee in terms of this agreement.

The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non- exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you distribute.

Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

COPYRIGHT NOTICE.

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Mystics of Mana © 2020, DORP GBR.

MYSTICS of MANA

Name: _____
Spieler: _____

Klasse & Level: _____
Erfahrung: _____

Attribute

Stärke

Geschicklichkeit

Konstitution

Intelligenz

Weisheit

Charisma

RK

INI

Maximale
Stütigkeiten

Trefferpunkte

Trefferpunkte Maximum

Übungsbonus

auf: _____

Waffen

Waffe

Bonus

Schaden/Art

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

Ausrüstung

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

Zauber

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

Bestimmung

Inspiration

Megaterra erwartet euch!

Am Anfang war die Mutter.
Ihr Name war Gaia.
Auf ihrem Leib formte sie die Welt und
aus ihrem Geist ersann sie das Leben.

Beinahe hätte der Streit zweier Brüder
all ihre Schöpfung vernichtet, doch
die Mystiker des Mana konnten
sie retten.

Die Erinnerung der Menschen
jedoch ist kurz, und all dies
ist lange her.

Vielleicht zu lange.
Denn die Siegel
von einst brechen.

Jetzt.

MYSTICS OF MANA ist eine liebevolle Hommage an das Genre der JRPGs, der japanischen Computer-Rollenspiele, basierend auf den schlanken Regeln der FÜNFTEN EDITION des größten Rollenspiels der Welt. Dieses Buch bietet euch alle Charakterklassen, Ausrüstungsgegenständen, Widersacher und eine vollständigen Weltbeschreibung, um MEGATERRA vor dem Untergang zu bewahren. Es braucht tapfere Helden, dem Weltenherbst zu trotzen. Seid ihr es?

Mystics of Mana © 2020 DORP GbR.
Alle Rechte vorbehalten.
Weitere Informationen unter
www.die-dorp.de

DORP
www.die-dorp.de

DORP im Druck

Mystics of Mana ist als PDF kostenlos
verfügbar. Eine gedruckte Version kann
man ab Frühjahr 2020 überall dort
bestellen, wo es Bücher gibt.