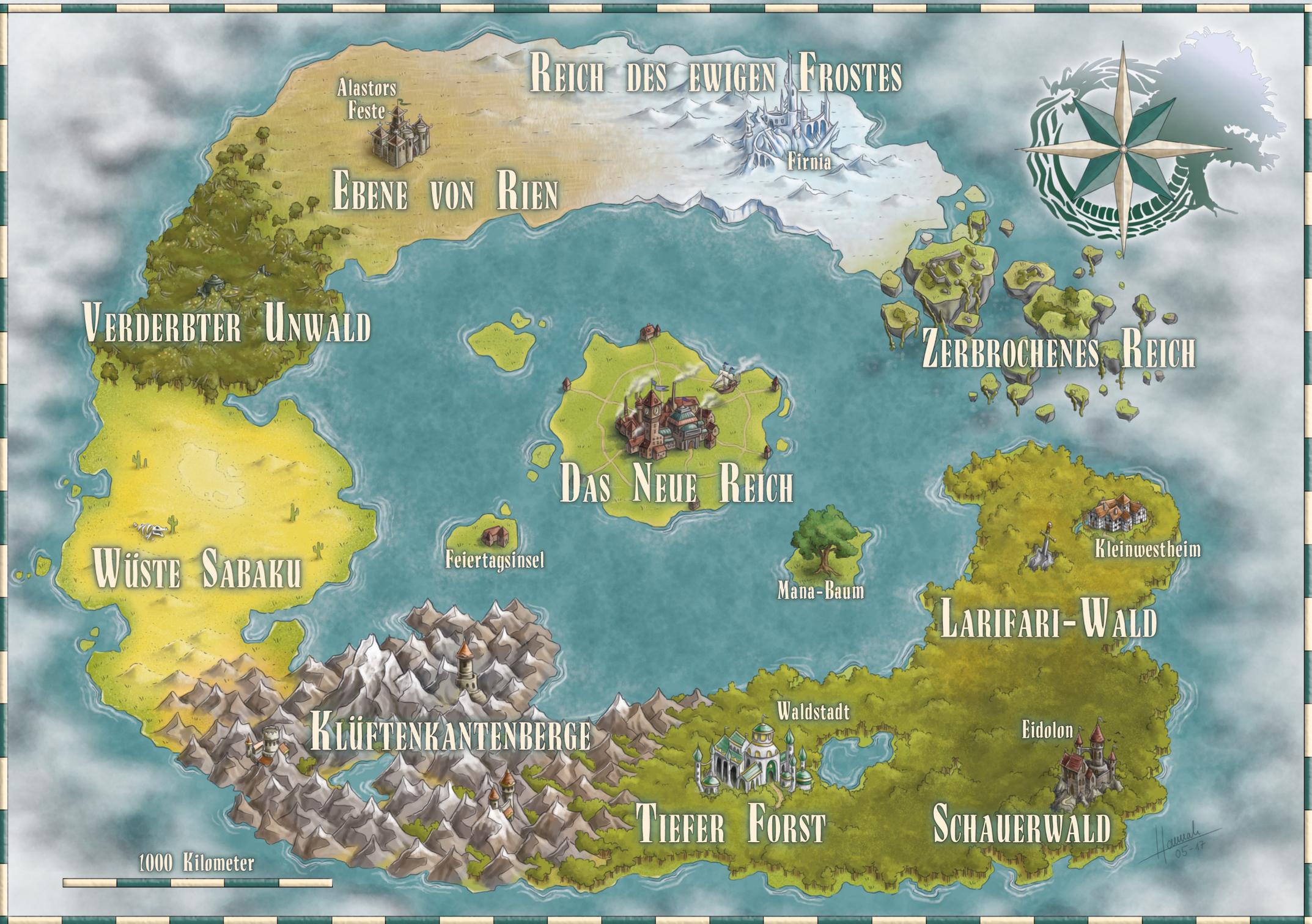


MYSTICS of MANA



MEGATERRA: DIE WELTKARTE



REICH DES EWIGEN FROSTES

Alastors Feste

Pirnia

EBENE VON RIEN



VERDERBTER UNWALD

ZERBROCHENES REICH

DAS NEUE REICH

WÜSTE SABAKU

Feiertagsinsel

Mana-Baum

Kleinwestheim

LARIFARI-WALD

KLÜFTENKANTENBERGE

Waldstadt

Eidolon

TIEFER FORST

SCHAUERWALD

1000 Kilometer

Hausch
05-17

Zufallsbegegnungen auf der Reise (1W20)

- 1 Eine reguläre Patrouille des Neuen Reiches begegnet den Charakteren.
- 2 Sie finden ein altes mechanomagisches Relikt aus dem Bruderkrieg.
- 3 Ein Kitsunidenhändler steht plötzlich am Wegesrand und bietet seine Waren feil.
- 4 Ein Forschungs-Trupp des Neuen Reiches auf geheimer Mission kreuzt den Weg der Charaktere.
- 5 Eine plötzliche Kampfbegegnung mit angemessenem Härtegrad.
- 6 Ein Schwert steckt moostüberwuchert in einem Stein. Es ist jedoch nur eine Replik.
- 7 Einer der Charaktere hat einen Traum oder eine Vision vom nächstgelegenen Schrein der Mystiker.
- 8 Jemand springt unerwartet aus dem Gebüsch und verlangt ein Duell. Er fordert Rache. Vielleicht zu Recht, vielleicht eine Verwechslung.
- 9 Ein mysteriöser Mann mit einem Reishut steht auf einer Anhöhe und spielt ein melancholisches Lied auf einer Schlüsselgeige. Jeder, der sich das ganze Lied anhört, erhält INSPIRATION. Der Mann sagt kein Wort.
- 10 Jemand braucht Hilfe bei etwas. Würfle 2W6:
 - 1. Ein Mann ... 1. ... wird durch Monster bedroht
 - 14 2. Eine Frau ... 2. ... wird durch Soldaten bedroht
 3. Ein ganzes Dorf ... 3. ... braucht Geleitschutz
 4. Ein Kitsunide ... 4. ... wurde bestohlen
 5. Ein Naturgeist ... 5. ... ist auf Schatzsuche
 6. Ein Soldat des Neuen Reiches ... 6. ... richtet ein Dorffest aus
- 15 Eine vermeidbare Kampfbegegnung mit doppeltem Härtegrad.
- 16 Am Wegesrand steht eine zugewucherte Truhe. Sie enthält einen Schatz.
- 17 Eine Gruppe Kinder singt einen alten Kinderreim, dessen Text exakt die aktuelle Queste der Helden zu beschreiben scheint.
- 18 Ein Wandersmann möchte unbedingt einen kuriosen Gegenstand in seinem Besitz gegen einen zufällig festgelegten Gegenstand der Charaktere tauschen. Im nächsten Ort treffen sie jemanden, der *genau diesen* kuriosen Gegenstand sucht und ihn gegen einen anderen kuriosen Gegenstand tauschen will. Nach 2W6 Tauschvorgängen erhalten die Charaktere einen Schatz, den sie behalten dürfen/brauchen können.
- 19 Die Charaktere erreichen einen kleinen Weiler. Sie können dort einen gemütlichen Abend verbringen. Morgens ist der Ort jedoch vollständig verlassen - und das offenbar schon seit Jahrzehnten.
- 20 Lokale Gardisten wollen die Charaktere festnehmen. Offenbar hat ein Verbrecher sich zuvor als Mitglied der Heldengruppe ausgegeben und darum sollen nun sie verhaftet werden.