



MYSTICS OF MANA

EIN EINBLICK IN
DIE WELT DES MANA



IMPRESSUM

Idee

Michael Mingers und Thomas Michalski

Redaktionelle Leitung

Thomas Michalski

Texte und Layout dieser Vorschau

Thomas Michalski

Illustrationen

Melanie Philippi

© 2016 DORP GbR

Hinweis: Dies ist ein Vorab-Auszug aus dem Spiel.
Keiner der Texte in diesem Download befindet sich in seiner finalen Form; ein Lektorat hat bisher nicht stattgefunden.
Die Qualität der Texte gibt keinen Eindruck der Qualität des finalen Produkten.

Für weitere Informationen, besucht uns doch mal unter
www.die-dorp.de



VORWORT

Es war, und es ist ein langer Weg.

Eine spontane Suche auf meinem privaten Blog zeigt Hinweise auf Mystics of Mana, die bis ins Jahr 2011 zurückreichen. Das sind fünf Jahre, die wir nun schon (mindestens) mit der Idee zu diesem Spiel hier schwanger gehen. Doch anders als so viele Ideen, die wir im Laufe der Jahre auf der DORP mal erdacht haben, ist dieser Download ein erster Beweis dafür, dass am Ende dieses Pfades wirklich ein Ziel zu finden ist.

Es ist aber natürlich noch ein Weg, der weit, weit länger in der Zeit zurückreichend als nur bis ins Jahr 2011. Seiken Densetsu 2, bei uns hier als Secret of Mana erschienen, wurde 1993 veröffentlicht. So in dem Jahr herum dürfte ich es auch das erste Mal bei einem Bekannten gesehen haben – und ich war wie verzaubert. Ich besaß damals nicht mal ein Super Nintendo, aber an jenem Wochenende beschloss ich, dass sich das ändern musste. Es war nicht nur das Gameplay, es war der ganze Charme, diese skurrile Welt, die zwischen albernem Humor und melancholischer Epik hin- und herzuschalten wusste, die mich verzaubert hat.

Erst später fand ich heraus, dass Mystic Quest, ein Gameboy-Spiel, das ich ebenfalls innig liebte, in Japan der erste Teil zu eben jenem Secret of Mana gewesen war und irgendwie begann alles, plötzlich Sinn zu machen. Ich habe Michael nicht gefragt, wie genau sein Weg hin zu diesen Spielen, dieser Art Spiele gewesen ist, aber ich vermute, er kann es ebenfalls noch gut umreißen. Solche Meilensteine brennen sich ein.

Dabei ist Mystics of Mana letztlich doch viel mehr geworden als ein Seiken-Densetsu-Klon. Anstatt einfach nur die Suppe anderer Köche nachzukochen, ist das Spiel ein Eintopf geworden. Weitere Zutaten darin umfassen die Zelda-Spiele, Terranigma, Final Fantasy natürlich, Lufia, Chrono Trigger und viele andere. Gleichsam findet sich in Mystics of Mana aber auch manches, was vielleicht eher in alten Animes verwurzelt ist – eine sehr tiefe Anlehnung/Verneigung vor Hayao Miyazakis meisterhaftem Nausicaä aus dem Tal der Winde kann bereits auf den nachfolgenden Seiten gefunden werden –, oder auch in Zeichentrick-Klassikern des Westens, konkret zum Beispiel Disneys Robin Hood.

Dies ist eine erste Vorschau, doch sie wird nicht die letzte sein. Zu den Regeln – basierend auf D&D5, das sollte man erwähnen – sagen wir diesmal noch nichts, dazu kommen wir dann beim nächsten Mal.

Für heute wünsche ich euch erst einmal einfach nur viel Spaß!

Thomas Michalski
Mai 2016





WIE ALLES BEGINNT . . .



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 endlosem 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 eine 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, 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 einander persönlich entgegen. 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 Könige der Menschen 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 erdacht hatte.

Abelion war jedoch 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 Westen 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.



DIE EBENE VON RIEN

DAS REICH DES EWIGEN FROSTES

DER VERDERBTE URWALD

DAS ZERBROCHENE REICH

DAS NEUE REICH

DIE WÜSTE SABAKU

DER LARIFARI-WALD

DER TIEFE FORST

DIE KLÜFTENKANTENBERGE

DER SCHAUERWALD





MEGATERRA: DAS LAND DES MANA



Soweit es die Bewohner wissen, 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 geschlossenen 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 Bresche, 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 und folgt einfachen Traditionen und liebt überlieferte Legenden.

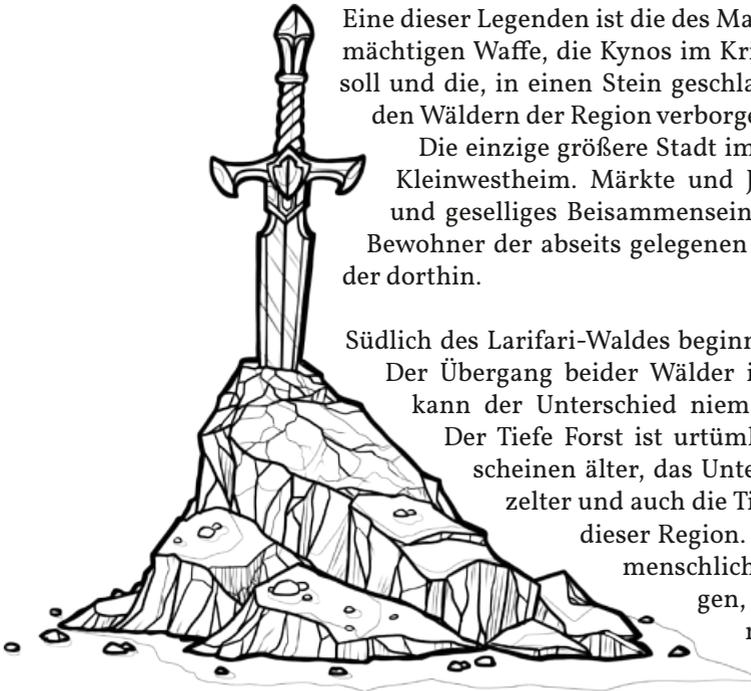
Eine dieser Legenden ist die des Manaschwertes, einer mächtigen Waffe, die Kynos im Krieg geführt haben soll und die, in einen Stein geschlagen, irgendwo in den Wäldern der Region verborgen sein soll.

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. Es gibt hier keine menschlichen Niederlassungen, zumindest nicht mehr. Ruinen, der





manchmal, von einzelnen Lichtfingern durch das dichte Blätterdach erhellt, ins Auge fallen, künden genauso von einstmals anderen Zeiten wie Wegweiser, die halb verfault Hinweis darauf geben, dass einstmals Wege durch dieses Gebiet geführt haben.

Begibt man sich jedoch im Tiefen Forst zu weit nach Süden, betrifft 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, wenngleich der Wald sich nie ganz von ihrem Einfluss erholt habe.

Nun aber mehren sich die Zeichen, dass ihr Erwachen entweder bevorsteht, 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. Drohen 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 **Klüftenkantengerge**. Ein Schroffes Gebirge, alt und geheimnisvoll. Schnee gedeckt 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.

Tief inmitten der Wüste solle eine Oase liegen, ein richtiger See gar, der einem ein besseres Leben ermöglicht, doch ist die Lage dieses Ortes ein gut gehütetes Geheimnis.

Nördlich der Wüste liegt der **Verderbte Urwald**. 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. Irgendwann müssen die Menschen, die noch immer dort wohnen, wieder etwas weichen, 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 Urwald 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 unbelebt – doch das hat sich geändert. Die Baconier, das schreckliche, schweinsgesichtige Heer, das einst ganz Megaterra bedrohte, soll wieder auf Erden wandeln. Sie sollen sich hier sammeln, manche behaupten gar, sie hätten begonnen, Städte zu errichten. Andere fürchten, dass 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 Westen wandernd, auf dem Kontinent selbst befindet, ist das **Reich des Ewigen Frostes**. Bewegt man sich durch die Ebene von Rien nach Westen oder über die See vom Larifari-Wald aus nach Norden, merkt man schnell, dass es rapide kälter wird. Bald folgt ein Übergang, der auf Megaterra nur als die Hagelgrenze bekannt. Wer diesen überdauert, sieht die Hagelkörner bald Schneeflocken weichen und weiß, dass er im Reich des Ewigen Frostes angekommen ist.

Es ist eiskalt, wie der Name verheißt, und alles scheint stillzustehen. Das umfasst nicht nur Flüsse und Seen, die unter dichtem Eis liegen sowie einstige Wasserfälle, die als Eiszapfen in die Tiefe ragen, sondern auch alles andere. Reste alter Dörfer, teils kunstvoll geschaffen, mit Statuen, Brunnen und prunkvollen Promenaden, liegen unter einer Eisschicht, die teils einen halben Meter stark ist. Kreaturen, die in dieser Region leben, sind fast ausnahmslos gefährliche Räuber, bis zum äußersten an die widrigen Umstände angepasst.



Menschen soll es dort geben, aber aufgrund des Wetters sowie der Abgeschiedenheit 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 gebiete. Eine Legende besagt, sie sei die Tochter des Herzlosen Königs, weshalb die Leute sie auch die Frostprinzessin nennen, doch ob dies stimmt, vermag natürlich niemand zu sagen.

Inmitten der Inneren See liegt jedoch noch eine weitere Insel. In alten Aufzeichnungen findet sich kein Hinweis auf sie, doch die Leute haben unterschiedliche Erklärungen dafür. Manche 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 früher nicht entdeckt worden und wieder andere spekulieren, sie sei erst Jahrhunderte nach dem Bruderkrieg den Fluten entstiegen.

Woher auch immer sie kommt, heute ist sie ein Ort von Macht und Bedeutung. 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 Dampfmaschinen zahlreiche Fabriken auf der Insel, mechanische, künstliche Menschen erfüllen viele Aufgaben und eindrucksvolle Luftschiffe fahren, ebenfalls von Dampf und 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. Raconier, 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 größtenteils 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.

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.







DIE REGIONEN 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 wohnen, 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 den 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 erfüllt, 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 Häuser 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 winzige Palast auf, doch zu festlichen Anlässen oder 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 steht 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 Gefühl ergreift jene, die



sich diesem Ort nähern. Es ist nicht eindeutig zu sagen, ob man dies als angenehm oder bedrohlich empfinden sollte, doch die meisten Einwohner von Kleinwestheim entscheiden sich schon aus Angst und Ehrfurcht dafür, in dem Schwert keine Bedrohung sehen zu wollen.

DER SCHWERTLAUF

Einmal alle zwei Jahre findet in Kleinwestheim ein altes Mannbarkeitsritual statt. Die Jugend der Stadt sowie auch der umliegenden Höfe versammelt sich am Westtor der Stadt, 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.

Was aber passiert, wenn doch eine Gruppe plötzlich vor der legendären Waffe steht, wird im Grundregelwerk von Mystics of Mana im Einführungsabenteuer Der Schwertlauf erläutert werden. Es ist der Beginn eines gewaltigen Abenteuers.



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 durch die See. 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 Wintern. Einzig drastische Stürme jeden Herbst stellen die Bevölkerung dort 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.

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

nen 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 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 machtvolles Bild ausgestrahlt. Während viele 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 Außenbezirken 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





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, 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 während mit der Peitsche zur Höchstleistung angetrieben. Es gibt Gerüchte um eine raku-nische Widerstandsbewegung, doch wenn es sie 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 einer winzigen Manascherbe. 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.

zeigen, 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 solange 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 meist zuvor bereits Dienste erbracht.

Bisweilen gibt es Fehlschläge dort, von denen aber nur einer 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 Strohmänner hatte und seine Entwürfe dienen noch heute als Fundament aller Luftschiffe, die in den Werften entworfen 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 dann 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 Bakunier 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 wirklich 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.



FORTSETZUNG FOLGT:



**EIN EINBLICK IN
DIE REGELN DES MANA
SOMMER 2016**