

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk





Herausgeber: EDITION EINHORN

(Karl-Heinz Zapf, Andreas Trageser, Stefan Knauth)

Druck: TDA, Neustadt-Schwaig

Grafik: Heidi Koch

Layout, Gestaltung und Satz: Karl-Heinz Zapf

Copyright (c) 1989 bei der EDITION EINHORN

Nachdruck, Vervielfältigung oder Kopie, auch auszugsweise,
bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Herausgeber

Meinen herzlichen Dank allen Spieltestern
der ersten Ausgabe von "Mächte, Mythen, Moddermonster":
Thomas Rau - Michael "Rabbi" Bayer - Stefan Bauer
Alexander Rockmann - Michael "Chainsaw" Schwidefsky
Andreas "der perverse Krieger" Trageser - Stefan Fritsche
Robert "schöne Helena" Hartmann - Robin Bastian - Jürgen Schwenk
und den Zeichnern der drei Regelbände,
nämlich Christian Holl, Heidi Koch und Tora

Mächte, Mythen, Moddermonster

Rollenspielsystem
von
Karl-Heinz Zapf



Dritter Band
Hintergrundwerk



*Mächte,
Mythen,
Moddermonster*

Meryllia

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk



Geschichte der Welt Meryllia

Vor Äonen ungezählt wurde das Universum, die gesamte Weite des unermesslichen Weltalls erschaffen; selbst die ältesten Historiker und Gelehrten können selbst in den ältesten Schriften keine Aufzeichnungen mehr darüber finden, wie dies geschah, und so wird es wohl für alle Zeiten eines der unergründlichen Mysterien der Welt bleiben.

Aber zu irgendeinem Zeitpunkt kam ein Wanderer durch die endlose Leere und er setzte Fuß auf Meryllia; dieser aber wurde Erdelen geheißt und er war einzig.

So groß war seine Macht, daß schon ein Gedanke von ihm genügte, die feuerspeienden Vulkane Meryllias zum Schweigen zu bringen, und ein weiterer ließ Pflanzen und Tiere entstehen, an denen sich seine Augen erfreuen mochten.

Nach geraumer Zeit jedoch langweilte Erdelen sich offenbar und er erschuf durch einige Gesten seltsame Geschöpfe, und da er Freude daran fand, erschuf er noch einige mehr, und so entstanden die großen Rassen Meryllias. Elben, Elfen und Fhoochses tummelten sich bald um ihren Erschaffer, der lächelnd auf sie herabblickte und beschloß, mit seinem Werk fortzufahren; manch wundersames Wesen erblickte das Licht der Sonne in jener Zeit und Erdelen wurde ihrer nicht müde, denn es bereitete ihm Freude, jene Geschöpfe zu beobachten die, im Gegensatz zu den meisten Tieren, intelligent waren und begannen, ihn zu verehren.

So kam es also, daß auf Meryllia Leben wurde, und jedem der erschaffenen Wesen gab Erdelen seinen Namen.

Doch aus der Tiefe des unendlichen Alls betrachteten neidvolle Augen sein Werk und endlich, im Schutze der einbrechenden Nacht, welche Erdelen und seine Geschöpfe in Schlaf sinken ließ, betrat ein gar entsetzliches Wesen den Boden Meryllias; es war dies Der Dunkle, der grauenvolle Fürst des Abyss, und wo er dahinschritt verdorrte das Gras, die Pflanzen wanden und veränderten sich und all jene Kreaturen, die er im Schlafe berührte, wurden ebenso finster im Herzen wie er selbst.

Doch dann begann er ein großes Werk, denn auch er besaß die Gabe der Erschaffung - im Dunkel der Nacht und umgeben von der immer größer werdenden Schar seiner Anhänger ließ er Wesen entstehen, die jeglicher Beschreibung höhnten. Lange arbeitete er so im Verborgenen und die Schatten der Finsternis nahmen seine Kreaturen auf, doch er bemerkte das Nahen des Morgens nicht und als die Sonne am Horizont erschien stand plötzlich Erdelen vor ihm und seine Wut war wie eine kalte Flamme.

Die Götter blickten einander lange an, während sich viele Wesen um sie versammelten, dort edel und lieblich anzusehen, auf der anderen Seite finster und abscheulich - dann endlich entbrannte der Kampf der Götter und auch die erschaffenen Kreaturen nahmen daran teil und groß war der Zauber, der in jener Zeit die Lande bedeckte.

Die Schlacht tobte endlos und Äonen vergingen, in welchen keiner der beiden Streiter einen Vorteil erringen konnte; Meryllia aber wurde gebrandmarkt von diesem größten und schrecklichsten aller Gefechte, das je auf dieser Welt ausgetragen wurde, und noch heute ruht die Magie jener beiden Gottheiten tief in Meer und Land, wartend, daß ein unachtsamer Tor sie offenbart.

Letztendlich jedoch siegte Erdelen und trieb den Dunklen zurück in die schwarze Leere, aus der er gekommen war.

Die Kreaturen des Fürsten der Finsternis aber flohen in alle Himmelsrichtungen und entgingen so dem gerechten Zorn des Gottes; Erdelen aber sammelte seine Getreuen um sich und flüsterte und raunte ihnen wundersame Dinge zu, auf daß sie nicht ohne Schutz seien vor den Geschöpfen des Bösen. Unbemerkt von ihm aber hatten sich einige aus des Dunklen Brut unter seine Kinder geschlichen und belauschten gierig alles, was der Gott sprach - so wurde die Magie und Zauberei geboren!

Dann aber verließ Erdelen Meryllia und in der Leere, die über der Welt ist, sprach er gar machtvolle Worte und erschuf somit die Arlanen, die Götter und Hüter Meryllias, die fortan über sein Werk wachen sollten.

Er selbst zog, nach einem letzten Blick auf das von ihm erschaffene Leben, hinaus und davon und ist seither nie mehr auf seiner Welt erblickt worden.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Die Arlanen aber errichteten ein Schloß in den Wolken, nämlich Wertliador, die Prachtstadt, die Goldene, um von dort auf die Welt hinabzublicken; Wertliador, der Quell ewiger Schönheit, mit all seinen Bannern und Türmen, seinen kristallinen Zitadellen und goldenen Prachtstraßen, der Ort, an dem über alle gefallenen Helden gerichtet wird.

Die Wesen Erdelens indes verbreiteten sich auf der Welt und alle waren sie Brüder, gleich, ob sie hellhäutig waren oder Fell trugen, denn alle wußten um ihre gemeinsame Stärke in der Schlacht der Götter; so errichteten sie das Alte Königreich, Kelebdin geheißen, welches sich über fast ganz Avataar erstreckte, denn so war das Land benannt, auf dem sie lebten. Nur der Dhar-golar, der große Dusterwald, blieb unbesiedelt, denn dorthin waren die meisten der Kreaturen des Dunklen geflohen.

Meryllia war eine friedvolle Welt in jenen Tagen, doch der Frieden war nur ein trügerischer Zustand, denn das Böse war nicht vernichtet, sondern nur vertrieben worden und lauerte auf seine Chance, sich über die Welt zu verbreiten.

Und es begab sich zu jener Zeit, daß einer der Arlanen, Curkuul von Namen, sich des öfteren hinab nach Meryllia begab, um dort im Dhar-golar zu wandern, doch er betrat Pfade, die besser unberührt geblieben wären, und das uralte Böse, welches sich durch die Geschöpfe des Dunklen manifestiert hatte, vergiftete sein Herz langsam aber stetig.

Curkuul beschloß schließlich, sich mit Hilfe der Kreaturen des Fürsten des Abyss zum Herrn von ganz Meryllia aufzuschwingen und seine Gefährten zu stürzen, und er begann heimlich, gewaltige Heerscharen um sich zu sammeln...

Er wußte jedoch wohl, daß die geeinten Völker nicht zu besiegen waren, und so schickte er Getreue aus, welche die Herzen der Bewohner Meryllias mit Lügen umwoben und sie offen machten für die Pläne Curkuuls; schließlich entsandte er üble Orks aus dem Dhar-golar und tarnte sie mit einem machtvollen Zauber, auf daß sie wie Elben oder Elfen anzusehen waren, und sie attackierten Zwergen- und Menschendörfer, metzelten alle Personen nieder, die sie fanden, was keine Schwierigkeit war, denn die Angegriffenen waren nicht auf so etwas vorbereitet gewesen.

Die durch Lüge verblendeten Völker erklärten den Elben und Elfen den Krieg und zogen gegen sie zu Felde und ihre erdrückende Übermacht erstickte jede Gegenwehr; die elfischen Völker wurden zersplittert und in die Wälder getrieben, wo sie heute noch ein Dasein führen, das nicht im entferntesten mehr an ihre einstige Größe heranreicht.

Die Elben aber, jenes edle und machtvolle Volk, zogen sich in ihre prachtvollen Städte und Festungen zurück und wandten sich ab von den Geschicken Meryllias.

Inmitten dieser entsetzlichen und folgenschweren Fehde aber erhob sich Curkuul im Dhar-golar mit all seinen Heerscharen und eine wahre Flutwelle von grauenerregenden Kreaturen unter der Führung des abtrünnigen Arlanen ergoß sich über das Land.

Es folgte die Schlacht der Tausend Tode, und nur Klagelieder berichten heute noch über sie, denn die Völker waren sich nach dem Sieg über die Elben und Elfen uneins geworden, zudem geschwächt von den Kämpfen, und wurden hinweggefagt und in alle Winde zerstreut; Curkuul herrschte auf Meryllia!

Doch da in jenen Zeiten die Wege zu den Göttern noch offen standen, trat eines Tages der Elfenheld Rylanion vor diese hin, als die Knute des gefallenen Arlanen Meryllia endgültig niederzudrücken drohte; er war dann auch der Grund, weshalb die verbitterten Arlanen sich an ihre Aufgabe erinnerten und sich in ihrem selbst auferlegten Schweigen regten - sie stiegen hinab auf die Welt und mit ihnen kamen ihre Krieger, welche, einer riesigen Lichterflut gleich, über die Festung des selbstsicheren Curkuul herfielen und nach kurzem, aber heftigem Kampfe ihren ehemaligen Gefährten niederwarfen und ihn in einen Abgrund jenseits von Raum und Zeit verbannten; die meisten seiner unterlegenen Kreaturen aber verkrochen sich wimmernd und bebend wieder einmal im Dhar-golar, und dort gab es Orte, zu denen ihnen selbst die Arlanen nicht zu folgen wagten.

Seither wird Curkuul, der beständig im Nichts auf seine Rückkehr wartete und sich dabei über die Äonen zu einem entsetzlichen Geschöpf entwickelte, in allen Landen nur noch als der Chaosgott erwähnt.

Die Götter aber kehrten gen Wertliador zurück und dachten darüber nach, was nun mit der Welt, die Erdelen ihrem Schutze unterstellt hatte, geschehen würde.

Große Veränderungen waren vollzogen worden, die Elben nur noch in ihren Festungen anzutreffen, die Elfen ein Schatten ihrer einstigen, stolzen Rasse, alle anderen Völker, welche irrtümlich Krieg gegen sie geführt hatten, zersplittert und versprengt und immer noch unter den Nachwirkungen der Herrschaft Curkuuls leidend.

Aber in jenen Zeitaltern sollte doch tatsächlich eine neue Blütezeit folgen, in welcher die Menschen ihre Königreiche errichteten und festigten, die zwergischen Völker gigantische



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Hallen aus Stein erbauten, die Elben und Fhoochses wundersame magische Artefakte erschufen, so daß diese Periode des Wiederaufbaus und der neuen Kontaktaufnahme als das Magische Zeitalter für immer in die Annalen Meryllias einging.

Große Wunder geschahen in jenen Tagen, da die Magie noch machtvoll und unangreifbar war; vieles davon ist heute noch an den Stätten zu finden, wo einstmals mächtige Zauberer lebten, und der Hauch ihrer Magie umgibt manche Orte mit einem Hauch von überirdischer Fremdheit. Aber auch finstere Dinge geschahen, so wandte sich der verbitterte Elfenheld Rylanion vom Pfad des Lichtes ab und sammelte, da er sein Volk auf ewig darnieder sah, die üblen Tiermenschen Meryllias um sich und gründete mit ihrer Hilfe und Unterstützung die Dunkle Bruderschaft, die, im Laufe der Zeitalter, immer mächtiger und einflußreicher wurde. Kurz, viele Dinge geschahen und die Welt wandelte sich.

Doch ohne daß es jemand bemerkt hätte, und auch die Götter ahnten nichts davon, überwand die machtvollsten Diener Curkuuls, die Dämonenlords genannt wurden, die Sperre des Nichts, welches die magische Sphäre seines Gefängnisses darstellte, und befreiten ihren Herrn; doch als sie sahen, was aus ihm in den vergangenen, ungezählten Sonnen geworden war, da kehrten sie sich von ihm ab und errichteten ihr eigenes Reich, die Dämonensphäre, die sie bei jeder sich bietenden Gelegenheit verließen, um die auf der Welt lebenden Wesen zu narren und zu täuschen und - schlimmere Dinge mit ihnen zu treiben.

Curkuul aber, ein entsetzliches, körperloses Wesen aus purem Chaos und unbeschreiblichem Haß, zog sich erneut zurück und fort aus dem Bereich der Arlanen, die jedoch sein Verschwinden nicht bemerkt hatten.

Im Dunkel des unendlichen Alls geschahen jedoch auch unglaubliche Dinge, denn aus den unendlichen Tiefen des Kosmos erschien wieder, wie vor langer Zeit schon einmal, ein Wanderer auf Meryllia, welcher sich selbst Monuhl-khtam nannte, und es bereitete ihm keine Mühe, den Chaosgott zu finden und sich ihm als sein untertänigster Diener anzubieten. Curkuul nahm das Angebot an, wohl ahnend, daß hier eine Wesenheit vor ihm stand, älter als das Universum selbst, die ihre eigenen Pläne verfolgte, und der gefallene Arlane argwöhnte, es sei dies Der Dunkle selbst, zurückgekehrt aus langer Verbannung.

Der Fremde namens Monuhl-khtam jedoch errichtete auf der Insel Scanarya im Meer der Ewigkeit eine Zwingburg aus dunkelster Magie, welche unter dem Namen Monorchot, die Finstere, unter den Völkern Angst und Schrecken verbreiten sollte; dann plötzlich war ganz Scanarya erfüllt von fremden Wesen, die im Gefolge Monuhl-khtams erschienen und zu entsetzlich waren, als daß sie von dieser Welt stammen konnten.

Dennoch blieb es ruhig auf Meryllia und es folgte eine Zeit des angstvollen Friedens, in welcher machtvolle Reiche entstanden und die Stärke der Magie ihren Höhepunkt erreichte; doch der Frieden hatte auch viele Schattenseiten, denn manche Völker strebten nach mehr Lebensraum und griffen schließlich benachbarte Reiche an, große Magier wie Macramon oder Eftelas Ethil verfielen über ihren Studien dem Bösen und ehe Meryllia sich versah, wurde es in einen Krieg verstrickt an dem die Mächte der Finsternis im geheimen gewirkt hatten.

Die folgenden Schlachten, oft durch machtvollste Magie vollzogen, wurden als die Zauber- kriege bekannt; viele Veränderungen traten auf der Welt ein und stürzten sie ins Chaos. Zu diesem Zeitpunkt griff auch die Streitmacht Monuhl-khtams an, als habe sie nur auf diesen Augenblick gewartet, und die unmenschlichen Krieger verbreiteten Angst und Schrecken.

Endlich aber fruchteten Schlichtungs Bemühungen der Fhoochses und ein Heer, bestehend aus Angehörigen aller Völker, zog aus und konnte unter großen Verlusten die Streitmacht der Finsternis zurückdrängen; seit jenem Tage aber leben die Völker in Zwist und Streit untereinander und es fehlt nicht mehr viel, um einen weiteren Krieg auszulösen, der dann wohl das Ende Meryllias bedeuten würde.

Für viele Sonnen aber wurde es nun wieder still, wengleich die Magiefähigkeiten mit der Zeit verkümmerten, da sich viele davon abwandten und sie als Gabe des Bösen betrachteten; Gilden wurden gebildet, um die Reste der einst so machtvollen Magie zu bewahren.

Seltsame Dinge geschehen nun auf Meryllia - die Ritter des Goldenen Lichts oder die Greifengarde kämpfen gegen die sich immer weiter ausbreitende Finsternis, es heißt, eine Göttin und ein Dämonenlord seien einander in Liebe zugetan, die Götter wandeln auf der Welt, ohne sich weiter um ihr Geschick zu kümmern, die Völker sind zerstritten, es scheint, daß das Chaos langsam aber sicher die Oberhand gewinnt...

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Zeittafel der Welt Meryllia

Dies soll nur eine Zusammenstellung von einigen wichtigen Ereignissen auf MERYLLIA sein, die keinerlei Anspruch auf Vollständigkeit erheben kann und will; viele Lücken in der Zeitrechnung sollten vom jeweiligen MODDERMASTER genutzt werden, um Hintergrundgeschichte für seine eigenen Abenteuer zu erfinden - den Spielern muß ohnehin diese Übersicht genügen, da sie auf fragmentarischen Überlieferungen aufbaut und wegen der großen Zeitspannen nur lückenhaft sein kann, da viele Ereignisse nicht schriftlich niedergelegt, sondern von wenigen Gelehrten mündlich weitergegeben wurden.

Die unten gemachten Angaben zeigen Jahreszahlen auf, die im Spielgebrauch auf MERYLLIA natürlich als Sonnen bezeichnet werden.

JAHR	EREIGNIS
0	ERSTES ZEITALTER
	Erschaffung Meryllias
885	Erdelen erschafft Leben
890	Erdelen erschafft Kreaturen
1083	Der Dunkle erscheint auf Meryllia
1083	Der Dunkle verderbt viele Kreaturen Erdelens und wirkt eigene Zauber
1083	Kampf der Götter
1234	Sieg Erdelens, Verbannung des Dunklen
1235	Gabe der Zauberei an die Völker Meryllias
1240	Die Arlanen werden erschaffen
1244	Erdelen verläßt Meryllia
1245	Wertliador entsteht
1245	Kelebdin, das Alte Königreich, entsteht
1248	Städte und Schlösser in Kelebdin werden errichtet
1259	Kelebdins Blütezeit
1300	Ende des Ersten Zeitalters
1301	ZWEITES ZEITALTER
	Curkuul begibt sich nach Meryllia
1387	Curkuul verderbt die Herzen der Völker
1390	Angriff von Orks aus dem Dhar-golar
1391	Kampf der vereinten Völker gegen Elfen und Elben
1392	Die Elbenstädte fallen und werden geschleift, Flucht der Elben nach Eladay, Necreyl und Ir, die kristallene Stadt, im Dhar-golar
1393	Elfische Städte und Dörfer werden zerstört, Elfen fast ausgerottet
1393	Flucht der Elfen an den Rand des Dhar-golar
1395	Angriff der Heerscharen Curkuuls
1395	Schlacht der Tausend Tode
1396	Endgültiger Triumph Curkuuls, Vernichtung Kelebdins
1400	Ende des Zweiten Zeitalters
1401	DRITTES ZEITALTER
	Rylanion tritt vor die Götter
1402	Niederwerfung Curkuuls
1403	Elben errichten im Dhar-golar ihr Reich, Eywanol
1404	Zwergische Völker ziehen in das Alte Gebirge und errichten ihr Reich, Molun-Moun
1404	Die Menschenlande entstehen - drei Königreiche namens Erdwin, Carut-eshter und Ulshar
1405	Alle Völker festigen ihre neuen, zersplitterten Reiche
1406	Kelebdin wird vollständig verlassen und zum Tummelplatz übler Kreaturen
1609	Ende des Dritten Zeitalters
1610	VIERTES ZEITALTER
	Orks ziehen vom Dhar-golar ins Alte Gebirge
1611	Schlachten der Zwerge gegen die Orkscharen
1614	Die Dunkle Bruderschaft entsteht
1638	Dämonenlords befreien Curkuul

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

1639	Curkuul flieht
1642	Monuhl-khtam erscheint
1644	Monuhl-khtam läßt sich in Scanarya nieder
1645	Monorchot, die Zwingburg, entsteht
1648	Diener Monuhl-khtams erscheinen
1649	Heere Monuhl-khtams nehmen die östlichen Inseln Avataars und die Meeresbrüder ein
1687	Kleinkriege der Völker
1692	Die Zauberkriege
1694	Monuhl-khtams Heere greifen an
1697	Sieg der Völker Meryllias
1699	Rückzug der Truppen Monuhl-khtams
1761	Kleinkriege der Völker
1809	Bildung der Gilden
1987	Kriege weiten sich aus
1990	Kreaturen aus dem Dhar-golar ziehen offen durch ganz Avataar
2002	GEGENWART...



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Meryllia

Königreiche, Volkstämme und unerforschte Lande

Nachfolgend nun wird eine Beschreibung der Welt MERYLLIA zu finden sein, eine Beschreibung dieser Welt voller Magie, welche in der Gegenwart angesiedelt ist.

Viele Geschehnisse, die früher bereits erwähnt, auf die damals aber noch nicht näher eingegangen wurde, werden jetzt erläutert und erklärt und ein weiterer, tiefer Einblick in die Geschichte dieser Welt ermöglicht; dennoch bleiben dem jeweiligen MODDERMASTER noch genügend Freiräume, in denen kreativen, seine Imagination wirken kann.

Die orsfesten Grenzen, welche bei manchen Orten oder zeigt werden, existieren natürlich nicht in dieser Oberfläche MERYLLIAS, denn durch ständig währende zwischen den Angehörigen der Völker verschieben ohne Unterlaß, mal in jene, mal in die andere

ALTES GEBIRGE - durch diesen Gebirgszug streifen ganze Horden der entsetzlichen Orks und von anderem üblen Getier, die aus dem DHAR-GOLAR hierher gewandert sind; das Hallen von Schwertergeklirr ist ein mittlerweile schon gewohnter Klang in diesen Bergen, denn die Zwerge, welche sie für sich beanspruchen, führen andauernd Krieg gegen die Orks, welche ihrerseits versuchen, in die unterirdischen Reiche dieses Volkes einzudringen.

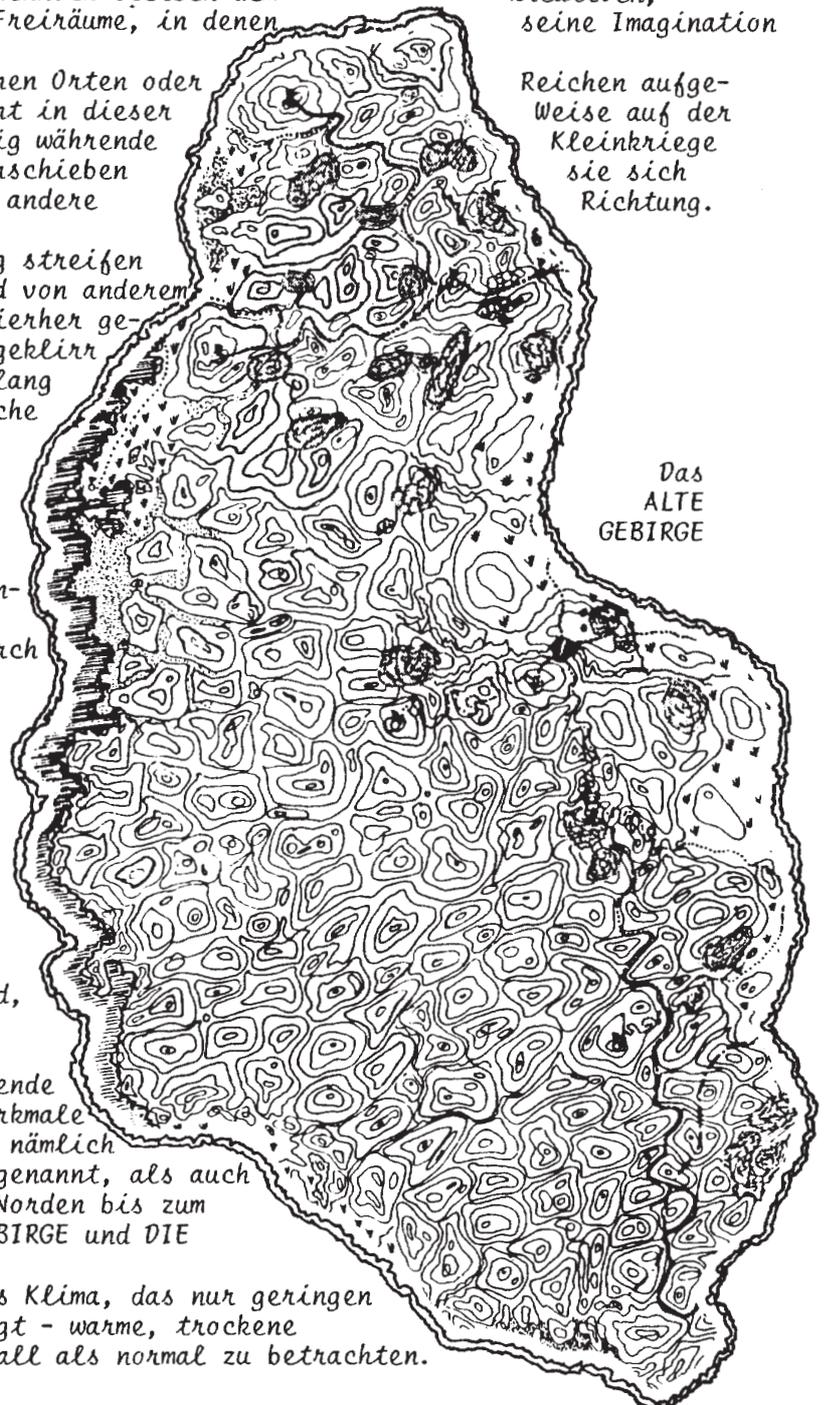
Die entfesselten Naturgewalten toben ungehindert auf diesen Gipfeln der Welt und es ist mehr als nur gefährlich, durch diese Gegenden zu wandern, denn ein schneller, schmerzhafter Tod lauert hinter jedem Felsvorsprung.

AVATAAR - dies ist der Name des großen Kontinents, auf dem alle Abenteuer in MERYLLIA spielen; er wird vom MEER DER EWIGKEIT in jedweder Himmelsrichtung begrenzt.

Gerüchte gehen um, daß es jenseits des Meeres noch andere Länder geben soll, doch alle Schiffe, die ausgefahren sind, diese zu erforschen, kehrten nie mehr zurück.

AVATAAR ist eine riesige, zusammenhängende Landmasse, deren hervorstechendsten Merkmale wohl der gigantische Wald im Südosten, nämlich der Große Dusterwald, auch DHAR-GOLAR genannt, als auch die Gebirge, welche den Kontinent vom Norden bis zum Süden durchziehen und die als ALTES GEBIRGE und DIE EHERNEN ZINNEN bekannt wurden, sind.

Auf AVATAAR herrscht ein ausgeglichenes Klima, das nur geringen gebietsbezogenen Schwankungen unterliegt - warme, trockene Sommer und kalte Winter sind fast überall als normal zu betrachten.



Reichen auf-
weise auf der
Kleinkriege
sie sich
Richtung.

Das
ALTE
GEBIRGE

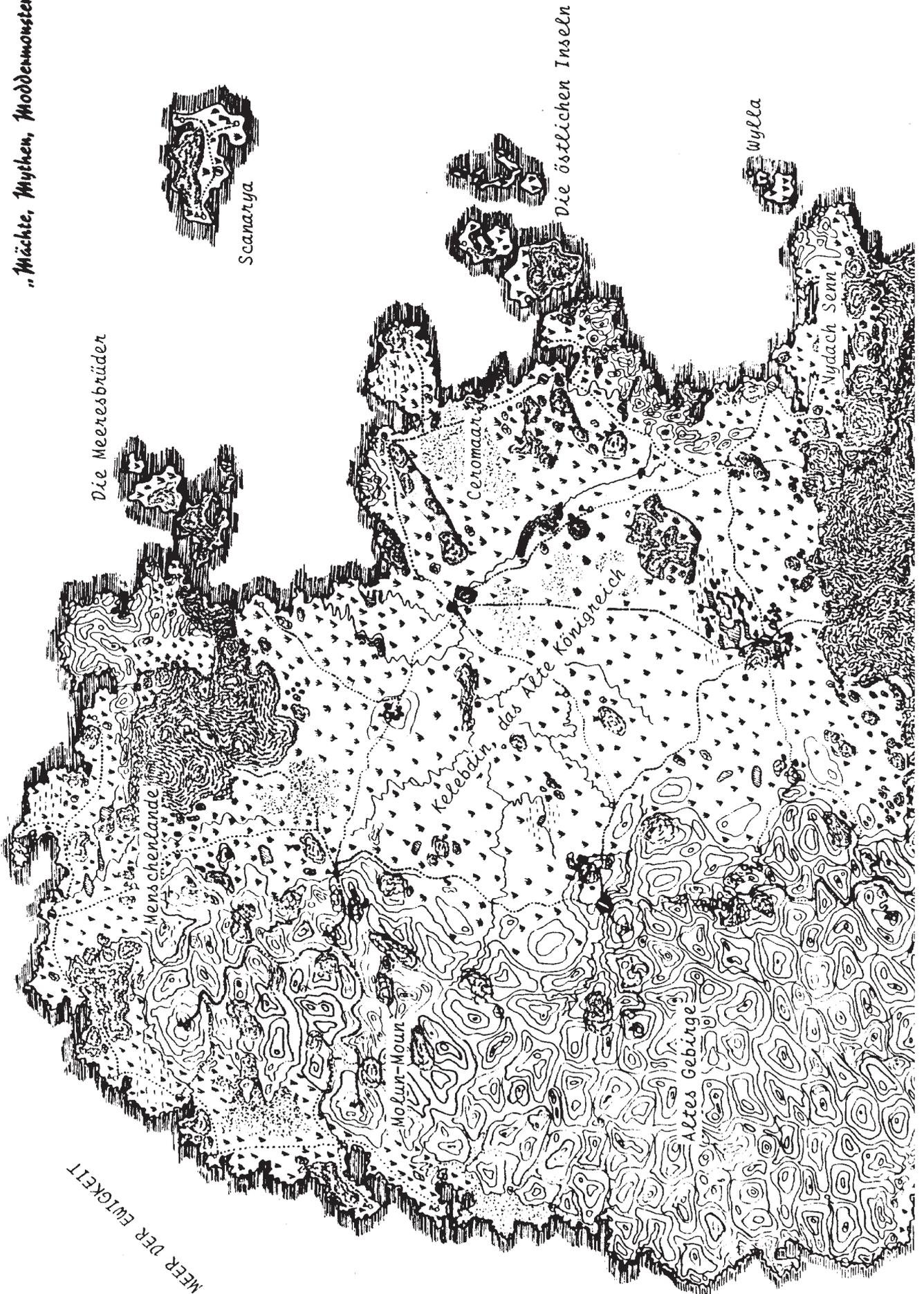
Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Meryllia

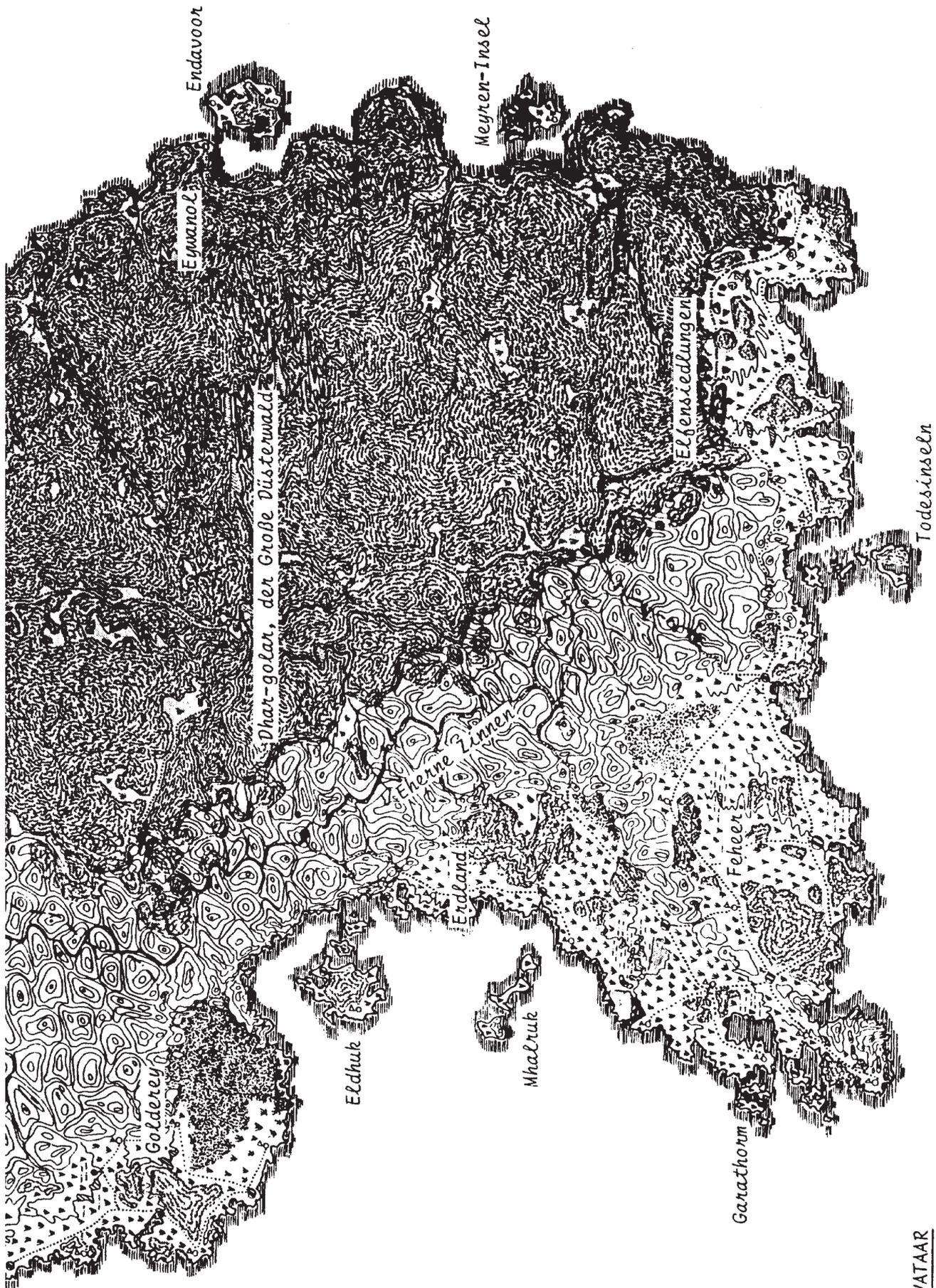
Die Welt von

„Mächte, Mythen, Moddermonster“



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk



AVATAAR

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

CEROMAAR - dieses Königreich besticht vor allem durch zahlreiche prunkvolle Bauten, seien dies nun Tempel oder Grabmäler; auch die Städte sind grundsätzlich schwer befestigt und wenn ein Wanderer so durch das Land streift, entdeckt er sehr viele Burgen und Festungen, ein Hinweis auf die kriegerische Natur des hier lebenden Volkes, nämlich der Crul-nadh. Mehrere Häfen, alle ebenfalls befestigt, ermöglichten in der Vergangenheit den Aufbau einer relativ starken Kriegsflotte, wenn auch diesen Tiermenschen die Konfrontation auf festem Erdboden wesentlich lieber ist; Überfälle dieses Volkes auf die benachbarten MENSCHENLANDE und NYDACH SENN, das Reich der Cerech Slayn, sind zwar nicht gerade häufig, vor allem wohl wegen der Stärke dieser beiden Kontrahenten, kommen aber durchaus vor. Das Land selbst wird kaum bebaut, da die Crul-nadh größtenteils von der Tierhaltung und Jagd leben, und die weiten Grasebenen und dichten Wälder sind deshalb noch weitgehend in ihrem Urzustand belassen; es ist auch sehr unwahrscheinlich, daß einer der kommenden Könige von CEROMAAR dies jemals ändern wird.

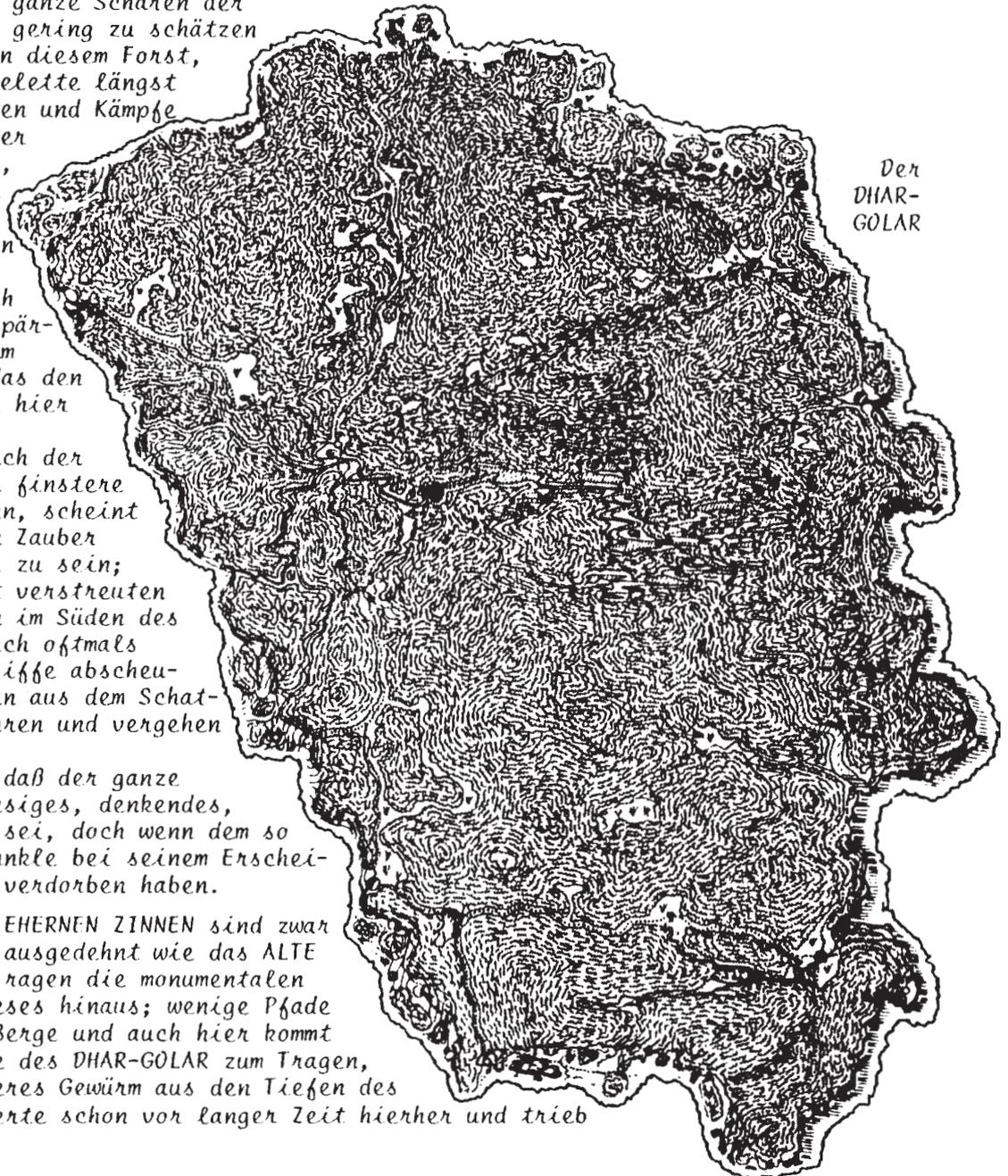
DHAR-GOLAR - der Große Düsterwald ist ein unheimlicher, gefährlicher Ort der von den Unwissenden besser nicht betreten werden sollte; hinter jedem Strauch, jedem Baum lauern hungrige, gierige Augen und man sagt, daß selbst die Götter sich davor fürchten, diesen Ort uralten Übels zu betreten.

Der DHAR-GOLAR ist ein Platz voll von finsternerer Magie, Lebensraum zahlloser entsetzlicher Kreaturen, von denen ganze Scharen der üblen Orks noch sehr gering zu schätzen sind; es gibt Orte in diesem Forst, an denen sich die Skelette längst vergessener Schlachten und Kämpfe bis zu den Wipfeln der Baumkronen auftürmen, und andere, an denen auf Lichtungen die wunderschönen Dryaden leben und geheimnisvolle Einhörner, doch letztere sind sehr spärlich gesät in all dem namenlosen Grauen, das den unachtsamen Wanderer hier erwartet.

Nur EYWANOL, das Reich der Elben, welches keine finstere Kreatur betreten kann, scheint vor dem unheilvollen Zauber dieses Waldes sicher zu sein; denn selbst die weit verstreuten Siedlungen der Elfen im Süden des DHAR-GOLAR können sich oftmals nicht gegen die Angriffe abscheulicher Wesen, geboren aus dem Schatten der Nacht, erwehren und vergehen in Feuer und Rauch.

Legenden berichten, daß der ganze Forst selbst ein riesiges, denkendes, fühlendes Lebewesen sei, doch wenn dem so ist, dann muß Der Dunkle bei seinem Erscheinen auf MERYLLIA es verdorben haben.

EHERNE ZINNEN - die EHERNEN ZINNEN sind zwar bei weitem nicht so ausgedehnt wie das ALTE GEBIRGE, dafür aber ragen die monumentalen Gipfel weit über dieses hinaus; wenige Pfade führen durch diese Berge und auch hier kommt die gefährliche Nähe des DHAR-GOLAR zum Tragen, denn Trolle und anderes Gewürm aus den Tiefen des dunklen Waldes wanderte schon vor langer Zeit hierher und trieb



Der
DHAR-
GOLAR

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk



Die
EHERNEN
ZINNEN

Stollen ins Gestein oder zog in die zahllosen, finsternen Höhlen. Andererseits bildeten die EHERNEN ZINNEN eine Art natürliches Bollwerk gegen die Horden des Dusterwaldes, so daß sich die Fhooches aus FEHEER eigentlich fast nur noch gegen Angriffe von See her erwehren müssen, obgleich dieser Schutz wohl eher zweifelhafter Natur sein dürfte.

ELDHUK und MHALRUK - diese beiden Inseln wurden früher von Halblingen des nahegelegenen ERDLAND bewohnt, doch die Ränke des Monuhl-khtam zeigten auch an diesen friedlichen Gestaden ihre grausame Wirkung; eines Nachts besetzten die Truppen des finsternen Herrschers diese Inseln und die entsetzten Halblinge flüchteten zurück auf den Kontinent. Zu dieser Zeit erschien auch zum ersten Male einer der Khalhoki des Monuhl-khtam, und allein die Erwähnung seines Namens in den Erzählungen am Lagerfeuer macht dieses kleingewachsene, sonst so fröhliche Volk, erbeben und erschauern.

Heute dienen ELDHUK und MHALRUK als Ausgangspunkt für Überfälle der Heerscharen des Herrschers auf Monorchot, und des Nachts gleiten oft nahezu lautlose Galeeren mit rabenschwarzen Segeln an die Ufer der beiden Inseln, und der Betrachter kann sich dessen sicher sein, daß diese verderbenbringende Fracht von SCANARYA mit sich bringen.

ENDAVOOR - die Insel Endavoor, nahe dem Elbenreich EYWANOL im unheimlichen DHAR-GOLAR, wird genau wie dieses von den Angehörigen dieses edlen Volkes bewohnt; man sagt, daß dieses Eiland, frei von aller Düsternis des Waldes auf AVATAAR, der schönste und wundersamste Platz auf ganz MERYLLIA sei. Hier stehen mehrere kleinere Städte der Elben, aber auch viele Dörfer und Ansiedlungen laden den müden Wanderer ein, und immer wird sich sein Auge nicht sattsehen können am Zauber der elbischen Architektur; der größte Teil

ENDAVOORS ist bewaldet, lichter Forst erstreckt sich überall, in dem Einhörner, Pegasy und andere, wunderschöne Geschöpfe leben.

Dem gewöhnlichen Sterblichen fällt es indes nicht leicht, diese Insel zu betreten, denn da die Elben sich aus den Geschichten der Welt zurückgezogen haben, wollen sie auch nicht, daß Fremde diese in ihr eigenes Land tragen - zu tief sitzt noch die Wunde des Krieges der Völker; desweiteren müssen die Elben diese hart erscheinenden Maßnahmen ergreifen, weil Spitzel und übles Gewürm aus SCANARYA nur auf eine Schwäche im Verteidigungswall warten, um über dieses Eiland voll vom Zauber und der Magie dieses unsterblichen Volkes herzufallen.

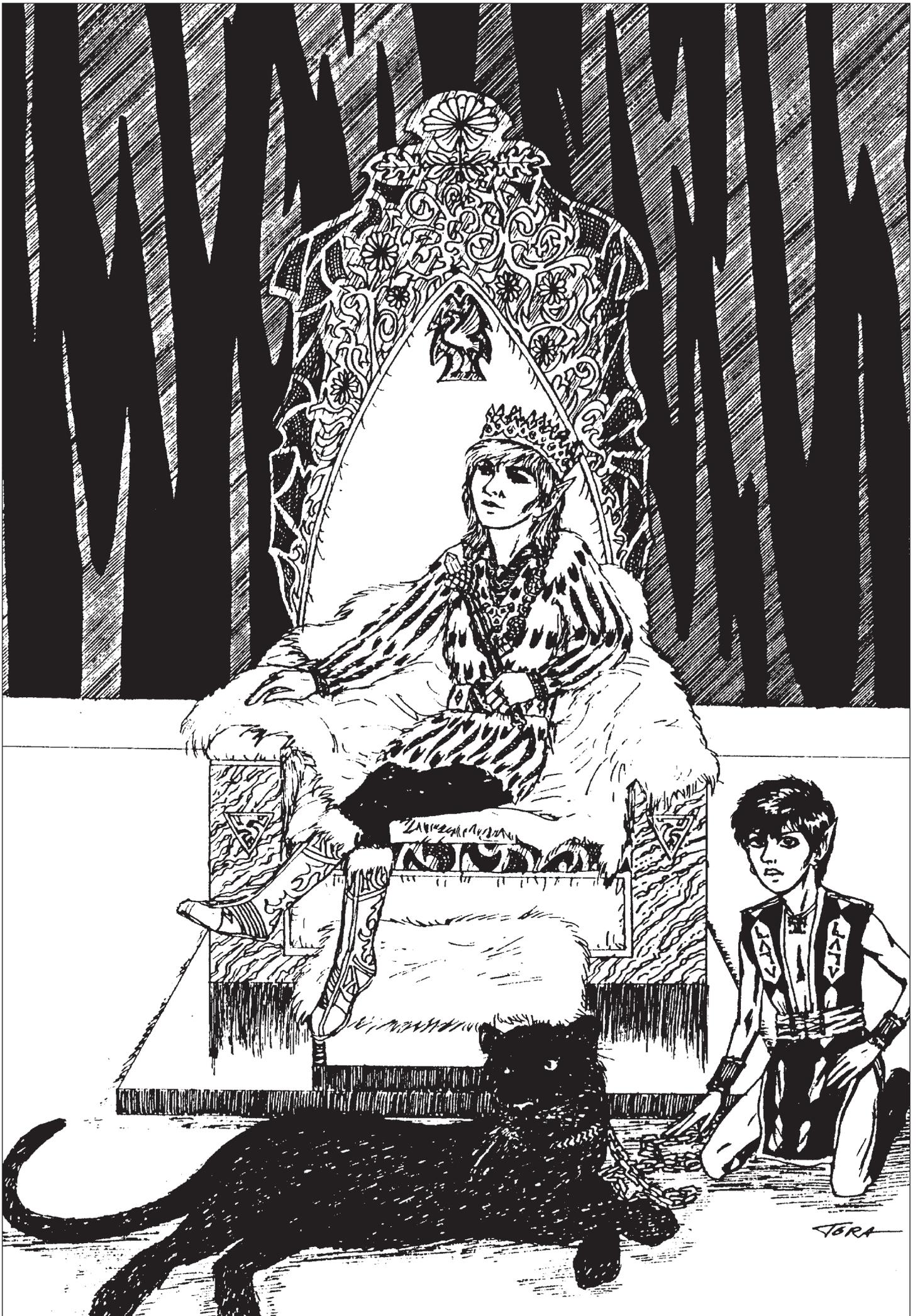
ERDLAND - dieses kleine Reich beherbergt in seinen Grenzen das Volk der Halblinge; ERDLAND ist ein wunderschöner Ort, der sehr oft wiederhallt von den zahllosen Festen, die in den kleinen Dörfern und Ansiedlungen abgehalten werden.

Die Angehörigen dieses freundlichen Volkes sind nicht gerade sehr wehrhaft, denn da sie mehr oder weniger in den Tag hinein leben und sich kaum um die Geschehnisse außerhalb von ERDLAND kümmern, sind Verteidigungsanlagen innerhalb ihres Landes nur sehr einzeln und weit verteilt anzutreffen; die meisten davon sind ohnehin nicht bewohnt und verfallen allmählich, so etwas wie eine stehende Armee ist für die Halblinge undenkbar.

In letzter Zeit jedoch haben auch die behägigen, gastfreundlichen Halblinge erkannt, daß eine Zeit anbricht, deren Auswirkungen auch vor ihrem Leben nicht haltmachen würden, und deshalb ziehen nun des öfteren Patrouillen durch ERDLAND, um dieses gegen feindliche Angriffe zu schützen.

EYWANOL - dies ist das Reich der wundersamen Elben, jener Wesen voll von Schönheit und Grazie, welche beglückt sind mit der Gabe des ewigen Lebens; ebenso wie sie ist dieser Teil des DHAR-GOLAR mit Magie erfüllt, hier ist der Forst nicht finster und unheimlich, sondern licht und erfüllt von zauberhaftem Farbenspiel. Glühwürmchen erfüllen die Nacht mit ihrem Glanz und allerlei Tiere, an anderen Orten schon längst ausgestorben oder vertrieben, eilen durch EYWANOL und leben in Frieden miteinander; Harmonie durchdringt jedes Blatt, jeden Baum und durch die elbischen Hallen der hier liegenden Städte und Festungen weht stets der Hauch unfaßbarer Magie.

Wenngleich Elben auch noch in einigen anderen Dörfern an verschiedenen Orten auf AVATAAR



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

leben, weit verstreut und immer noch verbittert und verborgen vor den Augen der übrigen Völker, sind die hier lebenden edlen Geschöpfe Erdelens eher wieder bereit, Kontakt zu den anderen Wesen aufzunehmen, wenngleich diese momentan gerade hierfür nicht sehr empfänglich sind; EVWANOL ist mit Sicherheit einer der schönsten und faszinierendsten Orte auf ganz MERYLLIA, aber die Reise durch den DHAR-GOLAR ist wohl eine Aufgabe, der mancher Wanderer nicht ganz gewachsen sein dürfte.

FEHEER - das Fhoochsreich namens FEHEER ist vielleicht der friedlichste Ort auf dem von Gefahren nur so wimmelnden Kontinent AVATAAR; weit abgelegen liegt es am äußersten südwestlichen Ausläufer des Kontinents und beherbergt machtvolle Magie hinter seinen Grenzen. Zwar ist dieses Volk für seine Freundlichkeit und sein höfliches, zurückhaltendes Verhalten bekannt, doch Feinde haben kaum eine Chance, FEHEER zu betreten; denn obwohl die Armee dieses Reiches hoffnungslos unterentwickelt ist, so stellen die Zauberzirkel hierfür einen sehr guten Ausgleich dar, denn ihre Magie überwacht, schützt und sichert die Grenzen des Landes gegen die Horden aus den EHERNEN ZINNEN und dem DHAR-GOLAR.

Türme der Wacht stehen in regelmäßigen Abständen am Beginn des Fhoochsreiches, und darin befinden sich gar machtvolle Magier, die unermüdet die Umgebung beobachten. Leider kommt es ab und zu dennoch vor, daß feindliche Horden die Schutzlinie durchbrechen und in die Ansiedlungen der Fhoochs einfallen, die kaum auf solche Angriffe vorbereitet sind; Ziel dieser Angriffe sind junge Fhoochsfrauen, die auf Sklavenmärkten horrenden Summen erzielen, und auch die magischen Artefakte, welche von diesem Volke gesammelt und stellenweise auch angefertigt werden.

Vereinzelt stehende Festungen und Burgen sind heute meist verlassen und verfallen, sie stammen noch aus der Zeit des Alten Königreiches, KELEBDIN.

GOLDEREV - in GOLDEREV leben die Gnome AVATAARS; dieses Land voller Berge, Hügel und Wälder ist ideal für dieses Volk der Tunnelgräber, die den Zwergen des ALTEN GEBIRGES nacheifern.

Vieles gibt es nicht zu berichten über GOLDEREV, denn dieses Land hielt sich bisher tunlichst aus den meisten Kleinkriegen der Völker heraus, wodurch es den Gnomen möglich war, ihre Ansiedlungen zu vergrößern und auszubauen, so daß sie nun an Pracht fast jenen der Zwerge gleichen.

Desweiteren wurden auch Maßnahmen für einen weiteren Krieg getroffen - zum heutigen Tag sind die Gnome hervorragend auf Angriffe von außerhalb vorbereitet.

KELEBDIN - KELEBDIN, oder das Alte Königreich, bedeckte einst fast die gesamte Fläche AVATAARS und alle Völker waren hier anzutreffen, die friedlich zusammenlebten, so wie Erdelen es gewünscht hatte; doch dann kam die Zeit Curkuuls und wenig später brannte das riesige Reich an allen Ecken und Enden und wurde bald schon ein Ort der Finsternis.

Viele Festungen und Städte stehen heute noch, weit verteilt auf ganz AVATAAR, und sie fallen langsam aber sicher dem Zahn der Zeit anheim; auch die ehemals großen Verbindungsstraßen sind heute überwuchert und kaum noch aufzufinden, aber sie werden in einer so gefährlichen Zeit, in der kein Volk mehr dem anderen traut, ohnehin nicht mehr benutzt. Vor allem das ehemalige Zentrum KELEBDINS, die Ebene von Shay, ist heute der Tummelplatz entsetzlicher Schrecknisse und nur wenige gehen das Risiko ein, durch seine dräuende Düsternis zu reisen.

Denn wer weiß, was alles in den Ruinen von Städten und Schlössern lauert mag..?

Um Cetor, die Prunkstadt, die inmitten der Ebene von Shay liegt, ranken sich dabei die meisten und absonderlichsten Gerüchte, doch bisher hat noch kein Wagemutiger den Versuch überlebt, ihr ihre Geheimnisse zu entreißen.

MEER DER EWIGKEIT - dieses Meer umschließt AVATAAR von allen Seiten und seine Wellen branden gegen die Küste manchen Königreiches; viele Versuche wurden unternommen, um festzustellen, ob noch andere Kontinente auf Meryllia existieren, aber bisher kehrte noch keine Kunde von solch einem Land nach AVATAAR. Tobende Stürme und mörderische Klippen und Felsriffe, aber auch seltsame Ungeheuer und Bestien machen dieses scheinbar endlose Meer so gefährlich; viele Schiffe verschwanden schon spurlos in seinen unermeßlichen Tiefen oder wurden von Untieren zerstört, die aus den wildesten Träumen der Seefahrer entsprungen zu sein scheinen.

Lediglich die Kriegsgaleeren aus SCANARYA steuern sicher durch die aufgewühlten Fluten, es scheint, als seien selbst sie dem Willen des finsternen Herrschers Monuhl-khtam unterworfen und müßten sich ihm fügen.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Die MEERESBRÜDER - mehrere Inseln, deren Namensgebung schon seit Äonen den Gelehrten Anlaß zu zahlreichen Nachforschungen gegeben hat, bis heute aber ohne Ergebnis; wichtiger als dies aber ist die Tatsache, daß diese Inselgruppe einst von Menschen bewohnt wurde, die sich den drei Königreichen der Menschenlande abgewandt hatten - doch dann erschienen die Horden des Monuhl-khtam und nahmen dieses Land für sich ein, und all jene, die nicht getötet wurden, leben nun auf SCANARYA und müssen dem finsternen Herrscher als Sklaven dienen. Und es ist fraglich, ob dieses Schicksal nicht schlimmer ist als der Tod...

Die MENSCHENLANDE - die MENSCHENLANDE entstanden nach dem Sturz des Chaosgottes Curkuul und bedecken eine relativ große Fläche Landes im Norden von AVATAAR; große, stille Seen, lichte Wälder, reißende, kristallklare Flüsse und die Brandung des Meeres an der Küste machen die MENSCHENLANDE im Vergleich zu anderen Gebieten sehr angenehm zu bewohnen und besiedeln und die dort lebenden Menschen können mit ihrem Geschick eigentlich mehr als zufrieden sein.

Ein Schatten trübt jedoch dieses Glück: Angriffe von den kriegerischen Crul-nadh sind nicht gerade eine Seltenheit, und die Nähe der Inselgruppe, welche man die MEERESBRÜDER nennt, und auf der sich ganze Heerscharen des finsternen Herrschers Monuhl-khtam aufhalten, ist auch nicht sehr beruhigend.

Trotz dieser ständigen Gefahr von außen sind die drei Königreiche, in welche die MENSCHENLANDE unterteilt sind, untereinander uneins und Zank und Zwist sind an der Tagesordnung; das größte dieser Reiche ist Erdwin, derzeit regiert vom jungen, weitgereisten Heldor von Erdwin, danach folgt der ständige Unruheherd Carut-eshter mit seinen ständig wechselnden Königen, die immer wieder Assassinen zum Opfer fallen. Ulshar schließlich ist das kleinste der Königreiche in den MENSCHENLANDEN, nichtsdestotrotz aber von einem fähigen König geleitet, der von seinen Untertanen zu Recht geliebt wird und dessen Name, Lhonadur von Ulshar, auch in anderen Ländern großes Gewicht besitzt.

In den MENSCHENLANDEN, und vor allem in Carut-eshter, sind die Standesunterschiede sehr stark ausgeprägt und es ereignen sich immer wieder kleine Dramas, wenn ein Liebespaar wegen dieser Schranken nicht zueinander findet; aber gerade die jüngeren Regenten der jetzigen Generation versuchen dies verstärkt zu ändern, wenngleich alte Gebräuche und Sitten nur sehr schwer auszumerzen sind.

Aus den MENSCHENLANDEN ziehen auch sehr oft ganze Gruppen abenteuerlustiger Gesellen aus, die sich in fremde Länder begeben und an Orte, die nie zuvor ein Mensch gesehen hat; aus keinem anderen Volk stammen mehr junge Abenteurer, vielleicht liegt das gerade in den sehr friedlichen, fast schon langweiligen, Landschaften der MENSCHENLANDE begründet.

MEYREN-INSEL - diese kleine Insel im MEER DER EWIGKEIT ist vollkommen unbedeutend, abgesehen vielleicht von der Tatsache, daß sie bisher absolut unberührt geblieben ist von den Mächten des Lichts als auch jenen der Finsternis, und deshalb wohl auch Lebewesen auf ihr existieren, die Erdelen vor langer Zeit erschaffen hat.

MOLUN-MOUN - das Zwergenreich liegt, versteckt im ALTEN GEBIRGE, direkt an der Grenze zu den MENSCHENLANDEN, doch die Beziehungen der beiden Völker sind eher frostiger Natur; die Zwerge liefern Metall und Schmuckstücke, dafür erhalten sie Lebensmittel, Stoffe und ähnliche Dinge von den Menschen, das ist aber auch schon alles.

Man sagt, daß noch niemand den Zugang zu den gewaltigen unterirdischen Hallen dieses Volkes gefunden hat, und dies mag sehr wohl der Wahrheit entsprechen, denn die Zwerge lieben es nicht, wenn man ihre Geheimnisse herumträgt und werden ihre Stollen wohl dementsprechend getarnt haben.

Dieses Volk lebt ausnahmslos unterirdisch und es müssen sich riesige, prachtvolle Hallen aus Stein im Inneren des ALTEN GEBIRGES befinden, immer hart umkämpft von Zwergen und Orks, die erst später aus dem DHAR-GOLAR hierher kamen und nun diesen Teil AVATAARS unsicher machen.

MOLUN-MOUN darf nur von den engsten Vertrauten der Zwerge betreten werden, und selbst diese müssen sich die Augen verbinden, um später die Eingänge in das dunkle Reich nicht wiederfinden zu können.

Die Stürme und Naturgewalten, die über den Köpfen dieses Volkes das gefährliche, himmelhoch aufragende ALTE GEBIRGE umtoben können ihnen, geborgen im Schutz des Steines, nichts anhaben...

Die Zwerge besitzen eine der größten Flotten AVATAARS und von allen Völkern wohl auch jene, die am besten für einen Krieg gerüstet ist, und große Eingänge ins Gebirge stellen die Verbindung zum Meer dar; kaum ein anderes Volk versteht so viel von Metall und Stein, sowie dem blutigen Kriegshandwerk.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

NYDACH SENN - in diesem Land leben die Echsenwesen namens Cerech Slayn, wahre Ungetüme von Gestalt, aber friedliebend in ihren Herzen; kleine Ansiedlungen von meisterlicher Baukunst bestimmen das Bild dieses Landes, ebenso wie weite Felder einer hohen, grünen Pflanze, die von diesen Tiermenschen als Hauptnahrungsmittel gezüchtet wird.

Man kann sagen, daß die Cerech Slayn reine Bauern oder Farmer sind, aber obwohl sie in Frieden mit den anderen Völkern leben ist eine Armee dieser Kreaturen schnell aufgestellt und sie spielten bereits eine große Rolle beim Angriff der Heerscharen des Monuhl-khtam, den vor allem dieses Volk unter großen Verlusten zurückgeschlagen hat. Ein tief verwurzelter Haß gegen alle Kreaturen des Chaos und der Finsternis lebt seither in den Herzen der Echsenwesen und sie sind erbitterte Feinde des finsternen Herrschers, der auf seiner düsteren Zwingburg Monorchot residiert.

Die ÖSTLICHEN INSELN - diese größte Inselgruppe AVATAARS beherbergt die Ruinen einer gewaltigen Hafenstadt, deren Name heute schon lange in Vergessenheit geraten ist; wahrscheinlich erlebte diese Ansiedlung zur Blütezeit des Alten Königreiches ihren Aufschwung, doch mit dem Fall desselben ging auch diese Stadt zugrunde.

Jetzt aber zeigen die Inseln wieder Zeichen von Leben, unseligem Leben allerdings, denn die Schergen des Monuhl-khtam besetzten vor kurzer Zeit auch dieses Stück Land und spähen nun mit nimmermüden Augen zur Küste des Kontinents hinüber.

SCANARYA - dies ist die am meisten gefürchtetste und gehassteste Insel auf ganz MERVLLIA; düstere Wolken dräuen stets über ihren Gestaden und das laute Hämmern gigantischer unterirdischer Essen erfüllt die Luft.

Das Wasser des Meeres in weitem Umkreis ist nachtschwarz verfärbt und trägt den abscheulichen Geruch von Moder und Verwesung mit sich - diese Insel ist der Sitz des Erzzauberers, vielleicht gar Gottes, Monuhl-khtam, und in ihrer Mitte erhebt sich, finster und uneinnehmbar, Monorchot, die Zwingfestung. Das Eiland trägt das Siegel seiner unüberwindlich erscheinenden Magie und wird bewohnt von den gewaltigen Heerscharen des finsternen Herrschers, die nur auf den Befehl ihres Herrn und Meisters warten, um auszuziehen und AVATAAR mit dem blutroten Tuch des Krieges zu bedecken.

Und mit jedem verstreichenden Mond werden es mehr finstere Unheilswesen, die über den Kontinent kommen und durch die Lande schleichen, und überall verkünden sie die Botschaft ihres Meisters mit Wort und Schwert; kein vernünftiges Wesen würde es jemals wagen, auf SCANARYA auch nur einen Fuß zu setzen, schon das Annähern an diese Insel der ewigen Dunkelheit ist mit der immerwährenden Gefahr eines plötzlichen, entsetzlichen Todes verbunden.

Die TODESINSELN - diese Inselgruppe im MEER DER EWIGKEIT sollte eigentlich nicht weiter erwähnenswert sein, bestünde nicht die Tatsache, daß hier vor langer Zeit der üble Zauberer Eftelas Etkil gelebt hätte; dieser weise Magier war ein Mensch von solch großer Macht, daß er über seinen Studien der geheimen Künste den Verstand verlor und sich dem dunklen Pfad der Schwarzen Magie zuwandte.

Auf diesen Inseln wurde die Dunkle Legion erstmals ins Leben gerufen und bald schon wurden alle Einwohner von diesen Geschöpfen Eftelas Etkils dahingeschlachtet - so kam diese Inselgruppe auch zu ihrem leidvollen Namen.

Doch wenig später erschien ein Fhoochsheer unter Führung des berühmten Magiers Agravon, und ihm gelang es unter Aufbietung all seiner Kräfte, den bösen Zauberer zu binden, so daß seine Truppen besiegt werden konnten; dann aber starb Agravon und Eftelas Etkil floh von diesem Ort, woraufhin die trauernden Fhoochses in ihrem Zorn seinen Zauberturm schleiften und nichts als Ruinen zurückließen.

Es geht die Rede, daß Eftelas Etkil wieder zurückgekehrt sei, um das Bauwerk wieder zu errichten und die Dunkle Legion erneut ins Leben zu rufen, aber dies sind wohl nur Märchen, die man sich abends am Lagerfeuer erzählt - oder?

WYLLA - diese Insel ist völlig unbewohnt und dient den Cerech Slayn als Begräbnisstätte für ihre verstorbenen Volksgefährten; noch nie hat jemand anderes den Fuß auf dieses kleine Eiland gesetzt und so ranken sich allerlei Gerüchte darum, die von einem einzigen riesigen Grabmal bis hin zu zahllosen Grüften reichen.



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Sprachen

Nachfolgend werden nun, wie bereits im "REGELWERK" angekündigt, die Sprachen Meryllias vorgestellt und erläutert, die auf dieser Welt bei den verschiedenen Völkern üblich sind.

GEMEINSPRACHE (Magan Felay)

Eine Sprache, die von jedem einigermaßen intelligenten Lebewesen unterschiedlich gut beherrscht wird; sie besteht aus einer Vermengung fast aller anderen Sprachen und ermöglicht so eine weitgehend vernünftige Verständigung.

ALTE SPRACHE (Muyan Felay)

Dieser Sprache bediente sich Erdelen selbst, ebenso wie die von ihm erschaffenen Arlanen; am Beginn der Schöpfung beherrschten sie alle Lebewesen, doch nach unzähligen Kriegen und dem Kommen des Chaos geriet sie allmählich in Vergessenheit. Heute kennen sie nur noch relativ wenige Wesen, vor allem jene, die unsterblich sind, aber auch weise Zauberer und Gelehrte sind ihrer mächtig.

HOHE SPRACHE (Nayar Felay)

Neben der Alten Sprache wohl die am schönsten klingende Sprache auf Meryllia; des öfteren wird sie auch als Hohe Zunge bezeichnet, hauptsächlich von jenen, die sie sprechen, wie Elben, Elfen und anderem wundersamen Volk.

STIMME DER FINSTERNIS (Mer as Dennebar)

Dies ist eine harte, gutturale Sprache, der man ihren dunklen Ursprung sofort anhört; sie wird benutzt von eigentlich allen Kreaturen der Finsternis und des Chaos, wie etwa den entsetzlichen Dämonen.

ZWERGENSPRACHE (Moldrim Felay)

Die Zwergensprache wurde eigens von Zwergen und Gnomen entwickelt, um ihre Unabhängigkeit von der übrigen Welt zu untermauern; die Sprache ist nicht unbedingt schön zu nennen, aber sie erfüllt durchaus ihren Zweck, doch außer den zwergischen Völkern wird sie von kaum jemandem gesprochen.

NIEDERE ZUNGE (Wendrin Felay)

Die Niedere Zunge wird gesprochen vom Abschaum Meryllias; Oger, Orks und Trolle sind nur einige vom Gezücht des Chaos, die diese entsetzlich klingende Sprache benutzen, um sich zu verständigen.

HALBLINGSSPRACHE (Erleneän Felay)

Diese Sprache wird von fast allen Tiermenschen beherrscht, aber auch das Volk der Halblinge spricht sie; man muß jedoch annehmen, daß die Tiermenschen, welche dem Chaos angehören, eher die Stimme der Tiere verwenden.

ATEM DES FEUERS (Munar Erathool)

Hierbei handelt es sich um eine sehr seltene Sprache, die lediglich Wesen des Elements Feuer und einige Drachenarten verstehen.

STIMME DER TIERE (Mer as Fillin)

Die Stimme der Tiere wird von einigen intelligenten Tieren gesprochen, aber stellenweise verwenden sie auch chaotische Halbmenschen, da sie leichter zu erlernen ist als die komplizierte Halblingssprache.

LIEBLICHE SPRACHE (Dryad Felay)

Diese wahrlich wunderschön klingende Sprache wird gesprochen von solch anmutigen Wesen wie Dryaden und Nymphen, doch es soll auch gute Geister geben, die ihrer mächtig sind.

ZENTAURY (Centary)

Diese Abart der Halblingssprache wird vor allem von den, wie der Name wohl schon sagt, Centaury gesprochen; es gibt allerdings auch einige wenige andere Wesen, die sich ihrer ebenfalls bedienen.

DUNKELZUNGE (Masran Tolach)

Diese bizarre Sprache wird fast ausschließlich von den Kreaturen des finsternen Herrschers Monuhl-khtam gesprochen; falls diese jemandem begegnen, der diese Sprache ebenfalls verwendet, sind sie durch harte Befehle dazu verpflichtet, dieses Wesen zu vernichten.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

TOTENSTIMME (Unhram Mer)

Die Totenstimme ist eine fast nur aus Klagelauten bestehende Sprache der untoten Wesen, die Meryllia unsicher machen; für lebende Kreaturen ist sie nur sehr schwer zu erlernen, denn sie stellt eine einzige, entsetzliche Drohung gegenüber allen fühlenden Wesen dar.

GÖTTHEITEN

Schon des öfteren wurden die Arlanen erwähnt, jene von Erdelen erschaffenen Götter, welche die Aufgabe erhielten, Meryllia zu beobachten und notfalls zu beschützen; an dieser Stelle nun werden diese Gottheiten näher vorgestellt und es soll auf ihr Aussehen und ihre Erscheinungsweise bzw. ihre Eigenschaften eingegangen werden.

Zunächst erschuf Erdelen die vier Großgötter, jene Wesen, welche die ungestümen Elemente von Erde, Wasser, Luft und Feuer bändigen und zügeln sollten. Es sind dies:

MINAR

Gott der See

Minar erscheint den Wesen Meryllias nur sehr selten, denn er ist ein rauher, harter Gott, so rauh wie das Meer während eines todbringenden Sturms; dennoch sorgt er für Regen, wo er benötigt wird und Dürre herrscht, und stiller See, wo er es für nötig hält und als richtig empfindet. Minar taucht stets in der Nähe eines Flusses, Sees oder dem Meer auf, er hat einen langen Bart und ebenso langes Haar, in beides sind Muscheln und Seetang verwoben. Er trägt oft blaue Gewänder, die mit silbrig glänzenden Fäden und Perlen der Tiefe geschmückt sind; bei ihm befinden sich meist einige seiner Diener, allesamt Meeresbewohner. Seine tiefblauen Augen erkennen stets das Wesen der Dinge und seine tiefe, sonore Stimme sucht ihresgleichen unter den Göttern.

ALAYA

Göttin der Flammen

Alaya erscheint immer in der Gestalt einer rothaarigen, wunderschönen Frau mit schwarzen Augen; sie, die über das segen- und verderbenbringende Element des Feuers herrscht, verhält sich auch genauso unberechenbar wie dieses. Mal hilft sie Wesen in Not, mal läßt sie selbst ihre Priester im Stich, niemand kann ihre Reaktion vorhersehen. Bekleidet ist sie meist mit einem roten, ledernen Gewand und einem schwarzen Umhang, beides scheint ständig in Bewegung zu sein, kein Wunder, denn die Kleidungsstücke sind gewoben aus der Essenz des Feuers selbst; oft wird sie begleitet von einem immens machtvollen Feuerelement in Gestalt eines riesigen Hundes, das ihrem Schutz dienen soll, obgleich diese Dame ihn kaum nötig haben dürfte.

TRONGOL

Gott des Windes

Trongol sieht aus wie ein alter, weiser Mann mit einem langen, schneeweißen Bart und gütigen Augen; wenn er spricht, dann mischt sich stets das Rauschen eines unsichtbaren Windes in seine Worte, und seine weiße Robe wird durch diesen Wind andauernd sachte bewegt. Er



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

ist wohl der Arlane, welcher von den vier obersten Göttern am meisten Verständnis für die Völker und Wesen Meryllias hat; dementsprechend verhält er sich auch so, daß die Kreaturen dieser Welt nur selten seinen Zorn zu spüren bekommen. Bei seinem Auftreten reitet Trongol stets auf einem weiß gefiederten Pegasus von besonderer Größe, der von seinem Meister außergewöhnliche Fähigkeiten verliehen bekommen hat.

MAHAL

Göttin der Erde und Mutter des Lebens

Diese Göttin ist die machtvollste unter all den Arlanen, denn sie wurde von Erdelen mit der Welt Meryllia selbst verbunden, so daß sie unerschöpfliche Kräfte aus dieser beziehen kann und über alle Dinge informiert ist, die sich auf der Oberfläche abspielen. Mahal erscheint fast immer in der Gestalt einer jungen Frau, die erdfarbene Gewänder trägt, in welche lebende Pflanzen eingewoben sind, wengleich sie es auch ab und an vorzieht, die Gestalt einer reifen Frau und Mutter anzunehmen. Die Göttin besitzt Macht über die Natur und die Kräfte der Erde und wird oft als Schutzgöttin aller bedrängten oder in Not geratenen Frauen bezeichnet.

Nachdem die vier Großgötter ins Leben gerufen waren, dachte Erdelen an die Lebewesen, welche bald ganz Avataar bevölkern sollten; er wollte ihnen einige Wesen zur Seite stellen, die sie behüten und schützen sollten, die Nebengötter Meryllias. Es sind dies:

CURKUUL

Gott des Chaos

Curkuul sollte als Führer der Arlanen ihre Tätigkeiten beobachten und das Verhalten der Kreaturen auf Meryllia erforschen; doch er verfiel dem Bösen und überzog die Welt mit Krieg, bis seine ehemaligen Gefährten ihn niederwarfen und in ein magisches Verließ sperrten. Dort veränderte sich der Gott und wurde zu einer entsetzlichen, schleimigen und tentakelbewehrten Kreatur, die er auch heute noch ist; dennoch beten viele Wesen diese Gottheit an, eine Vielzahl von ihnen erhofft sich große Macht, wenn Curkuul erst einmal wieder seine Heerscharen entläßt, andere sind ganz einfach wahnsinnig.

ALJA

Göttin der Liebe und Fruchtbarkeit

Alja ist eine Göttin, die in den meisten Teilen Avataars sehr hoch angesehen ist; stets erscheint sie ihren Geweihten als überirdisch schöne Frau in weiten, wallenden Gewändern. In letzter Zeit geriet ihr Name ein wenig in Verruf, denn es kursieren Gerüchte unbestimmbar Ursprungs, die berichten, sie sei eine Liebschaft mit einem der Dämonenlords eingegangen - aber wer vermag schon die Gedanken einer Göttin zu durchschauen?

HAN'THAR

Gott der Jagd

Han'Thar erscheint als wilder, ungestümer Mann in ledernen Gewändern und Pelzen; er ist stets schwer bewaffnet und trägt alle Gegenstände, die für eine erfolgreiche Jagd nötig sind, egal, auf welches Wesen. Dieser Gott kennt außer seinen eigenen Wünschen, die sich fast ausschließlich auf die Jagd und ihr direktes Umfeld beziehen, nichts anderes und versteht die einfachsten Gefühle und Gedankenzüge der intelligenten Wesen auf Meryllia nicht; Han'Thar zieht oft mit einer wilden Jagdgesellschaft durch die Lande, um seine göttlichen Launen zu befriedigen.

LEND

Gott der Magie und Musik

Lend ist ein Gott von Gestalt eines jungen, blondhaarigen, gutaussehenden Mannes in leichter Kleidung; er trägt stets eine reichverzierte Harfe bei sich und sein Gesang und Spiel mit diesem Instrument eilt ihm auf seinen Wanderungen durch Avataar voraus. Wenn Lend erscheint und sein Spiel beginnt, strahlt er solch einen Zauber aus, daß selbst die wildesten Tiere und Ungeheuer sich um ihn scharen, um ihm zuzuhören.

TONAROL

Gott des Krieges und des Kampfes

Diese Gottheit ist die wohl imposanteste Erscheinung aller Arlanen; grauhaarig und graubärtig, ein gewaltiges, fliegendes Roß reitend und gekleidet in eine schimmernde Rüstung, bietet er wirklich einen unvergeßlichen Anblick, wengleich jene Krieger, die ihn vor einer Schlacht sehen, in jener stets sterben. Tonarol ist aber auch der Schutzpatron aller ehrlichen Kämpfer und Helden, und sie können sich auf seine Hilfe und

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Unterstützung verlassen, so nachteilig die Umstände auch sein mögen - wichtig ist jedoch auf jeden Fall, es sich mit diesem Gott nicht zu verscherzen, denn er vergisst niemals.

MEYL

Der wandernde Gott

Dieser Arlane hat schon bald nach der Errichtung von Wertliador diesen friedlichen Ort verlassen und kam nach Meryllia, um dort durch die Lande zu wandern und den Notbedürftigen zu helfen, den habgierigen und herrschsüchtigen Wesen jedoch bringt sein Erscheinen Verzweiflung und manchmal auch Einsicht; er taucht in der Gestalt eines Mannes mit einer wahren Haarmähne auf und ist stets in einen langen Kapuzenmantel gehüllt, der sein Gesicht verbirgt, das menschliche und tierische Züge trägt.

SAHOR

Gott der Sonne und des Lichts

Sahor ist ein Gott, der seine wahre Gestalt nicht gerne verbirgt und deshalb stets als menschenähnliche Gestalt erscheint, die ganz aus goldenen Flammen zu bestehen scheint und ein strahlendes Licht verströmt; groß ist die Macht des Gottes der Sonne, doch bei Nacht ist sie sehr stark eingeschränkt, weswegen er sich auch kaum zu dieser Zeit manifestiert. Seine goldenen Augen scheinen alles zu durchdringen und wer voll in sie blickt, sieht sein ganzes Leben lang nichts mehr, da er erblindet.

MAVHIR

Göttin des Mondes, der Sterne und der Dunkelheit

Die Göttin Mayhir sieht aus wie eine bleiche, dennoch schöne, blutjunge Frau mit langen, schwarzen Haaren, in denen Sterne funkeln; gekleidet ist sie in ein dunkles Gewand, das ebenfalls mit glitzernden Lichtern durchwirkt ist. Ihre Augen sind schwarz wie die Nacht, die sie verkörpert, und spiegeln eine unfassbare Weisheit wieder; Mayhir ist ebenso unnahbar wie der Mond, der des Nachts kalt über Meryllia schwebt.

ROON

Gott des Todes und Verfalls

Roon ist eine Gestalt im grauen, verstaubten und mit Spinnweben behangenen Kapuzenmantel, dessen Gesicht im Dunkel unter der Kapuze unsichtbar bleibt - manche Personen behaupten, es sei ein grinsender Totenschädel; wo Roon auch hinkommt, überall trägt er den Geruch von frischer Grabeserde mit sich. Trotz seiner abschreckenden Erscheinung ist dieser Gott weder gut noch böse, er ist vielmehr einfach der neutrale Beobachter aller Geschehnisse auf Meryllia und er weiß stets, wann es an der Zeit ist, jemanden in sein Reich zu holen.

LIXYR

Gott des Handels und der Diebe

Lixyr ist eine Gottheit voller Schabernack und unzähliger Tricks, und er liebt es, diese an den Bewohnern Meryllias auszuprobieren; er kennt keine falsche Scham und zeugte mit manch unschuldiger Maid schon Kinder, für die er aber dann sehr gut sorgt. Überhaupt ist dieser Jüngling mit den blitzenden Augen und dem ewig lächelnden Mund ein freundlicher Geselle und abgesehen von seinen schon legendären Streichen ein geselliger Kumpan.

MONDE

Die Götter Meryllias erschufen zu der Zeit, als Curkuul noch unter ihnen weilte, eine Zeiteinteilung und Namensgebung der vierzehn Monde einer Sonne (die vierzehn Monate des Jahres); sie gaben den Wesen, deren Name dieser bestimmte Mond trägt, spezielle Fähigkeiten und Kräfte, die sie nur in dieser Zeit besitzen und sich nutzbar machen können (nach etwaiger Regelung des Moddermasters).

Doch da Curkuul seine falschen Ratschläge gab, erhielten die Kreaturen der Finsternis mehr Monde zugeteilt als andere und obwohl die Arlanen einige Zeit später ihren Fehler bemerkten, wagten sie es nicht, ihre eigenen Regeln zu überschreiten oder nachträglich zu verändern, und so beließen sie die Namensgebung trotz dieses schwerwiegenden Irrtums.

Es folgt die Auflistung der Monde einer Sonne in der stets gleichbleibenden Reihenfolge:

MOND DES MANTIKOR
EINHORNMOND
MOND DES BASILISKEN



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

MOND DES PEGASUS
DRACHENMOND
MOND DER UNTOTEN
MOND DER HYDRA
DRYADENMOND
MOND DER LAMIA
TITANENMOND
MOND DES LINDWURMS
DÄMONENMOND
MOND DER SPHINX
MOND DER CHIMÄRE

An manchen Monden einer Sonne sollte ein vernünftiger Charakter also wohl besser zu Hause bleiben - aber welcher Charakter ist schon vernünftig..?

KRANKHEITEN

Es gibt einige Krankheiten, die auf Avataar weit verbreitet sind und die wichtigsten von ihnen sollen hier vorgestellt werden; anschließend werden die Parasiten aufgeführt, die solche Krankheiten oder Infektionen verursachen können.

WUNDFIEBER

Sobald ein Charakter 50% seiner anfänglichen LP verloren hat, besteht die Chance, daß das Wundfieber bei ihm ausbricht; dies wird mit 1W20 ermittelt, bei den Werten 1 bis 8 ist dies der Fall.

Am ersten Tag (Licht/Dunkel) verliert der betroffene Charakter 1W10 LP, am zweiten 1W8 LP, am dritten 1W6 LP und am vierten und letzten Tag 1W4 LP (Lebenspunkte).

Heilungsmöglichkeiten: durch einen Zauberspruch, einen Heiltrank (oder ähnliches) bzw. durch eine Konstitutionsprobe, bei deren Gelingen die Krankheit mit 1W4 Punkten einmaligem Schaden abklingt, bei Mißlingen der Probe werden allerdings zusätzliche 1W6 LP abgezogen.

Auswirkungen: während der Krankheit kann der betroffene Charakter nur mit einem Abzug von -3 Punkten auf AGC und PGC sowie Reaktion, Geschicklichkeit und Stärke agieren.

Bei einem Kampf mit normalem LP-Verlust des Charakters tritt das Wundfieber bei einer 20 auf dem W20 auf; bei rostigen Waffen oder angreifenden Wesen mit verdreckten Klauen o. ä. wird die Wahrscheinlichkeit auf 18 bis 20 auf dem W20 erhöht.

MACRAMONS PEST

Hierbei handelt es sich um eine stark ansteckende Krankheit, die nicht natürlichen Ursprungs ist sondern vom Zauberer Macramon erschaffen wurde.

Bei Aufenthalt mit einem Wesen, welches diese Krankheit hat, besteht eine 35%-Chance der Ansteckung.

Symptome dieser Pest sind Lähmungserscheinungen und Atemnot, sowie unkontrolliertes Zittern aller Körperglieder.

Auswirkungen: alle Kampfwerte sowie Reaktion und Geschicklichkeit sinken auf die Hälfte des Ursprungswertes.

Heilungsmöglichkeiten: durch Spruch oder Trank; bei gelungener Konstitutionsprobe währt die Krankheit nur 1W4 Tage (Licht/Dunkel), bei Mißlingen der Probe jedoch 1W8 Tage.

DHAR-GOLAR PÖCKEN

Eine ursprünglich aus dem Dusterwald stammende, inzwischen jedoch weit verbreitete, ansteckende Krankheit.

Es besteht eine 25%-Wahrscheinlichkeit der Ansteckung, bei Berührung durch eine infizierte Person sogar eine 50%-Chance; Symptome des Leidens sind große, schwarze Pusteln am ganzen Körper, die nach einiger Zeit aufplatzen, so daß gelber Eiter und Blut ausfließt.

Am ersten Tag (Licht/Dunkel) 1W4 LP Abzug, alle Attributswerte -1, zweiter Tag 1W6 LP Abzug, alle Attributswerte -2, dritter Tag 1W8 LP Abzug, alle Werte -3 usw.

Die Abzüge der Attributspunkte bleiben selbst nach Heilung der Krankheit bestehen; das Leiden verläuft im Normalfall absolut tödlich, wenn es nicht durch einen Spruch/Trank o. ä. vertrieben wird.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

SUMPFPLAGE

Bei einem Aufenthalt im Sumpf oder angrenzenden Gebieten kann ein Charakter die Sumpfpflage bekommen, übertragen durch in solchen Gegenden heimischen Mücken oder Ratten; der Schaden und die Dauer der Krankheit sind exakt die gleichen wie beim bereits erwähnten Wundfieber, allerdings wird der Schaden in Ausdauerpunkten (AP) abgezogen.

Heilungsmöglichkeiten: durch Zauberspruch oder Heiltrank oder ähnliches.

Auswirkungen: es erfolgen Abzüge auf Reaktion, Geschicklichkeit und Stärke in Höhe von 2 Punkten, allerdings nur während des Verlaufs der Krankheit.

Der Moddermaster ist angehalten, die Liste der Krankheiten nach seinen eigenen Wünschen und Vorstellungen zu erweitern und auszuweiten.



PARASITEN

Es kann des öfteren vorkommen, daß die Charaktere mit zweifelhaften, schmutzigen Gestalten zusammenkommen bzw. in heruntergekommenen Schenken oder Gasthäusern übernachten müssen oder in gar seltsamen Gegenden unterwegs sind, so daß sie von den nachfolgend aufgelisteten Parasiten befallen werden können.

BLUTSAUGENDE INSEKTEN

WAHRSCHEINLICHKEIT DES AUFTRETENS: 30%-Chance bei Übernachtung in Gegenden, in denen Insekten dieser Art vorkommen (nach Regelung des Moddermasters).

KRANKHEITSWAHRSCHEINLICHKEIT: 5%-Chance für Übertragung der Sumpfpflage.

AUSWIRKUNGEN: siehe unter der betreffenden Krankheit.

FLÖHE

WAHRSCHEINLICHKEIT DES AUFTRETENS: 10%-Chance bei Übernachtung in der Nähe von Tieren (z. B. in einem Stall); eine 15%-Chance beim Umgang mit Wesen aller Art, die von Flöhen heimgesucht werden.

KRANKHEITSWAHRSCHEINLICHKEIT: -

AUSWIRKUNGEN: Abzug von 2 Punkten Ausstrahlung.

BLUTEGEL

WAHRSCHEINLICHKEIT DES AUFTRETENS: 25%-Chance beim Aufenthalt in Sümpfen oder Moor.

KRANKHEITSWAHRSCHEINLICHKEIT: 10%-Chance für Übertragung der Sumpfpflage.

AUSWIRKUNGEN: einmaliger Abzug von 1W6 AP und 1W3 LP; weiteres siehe unter Krankheiten.

ZECKEN

WAHRSCHEINLICHKEIT DES AUFTRETENS: 10%-Chance bei Wanderungen oder Übernachtungen in Waldgebieten.

KRANKHEITSWAHRSCHEINLICHKEIT: 5%-Chance für Übertragung der Sumpfpflage oder der Dhar-golar Pocken.

AUSWIRKUNGEN: Abzug von 1 Punkt Aussehen; weiteres siehe unter Krankheiten.

KRÄUTER

In Meryllias Wäldern und auf den weiten Ebenen wachsen viele Kräuter, Wurzeln und Beeren, die dem wackeren Wandersmann von Nutzen sein können; doch nur Eingeweihte wissen, wo sie zu finden oder wie sie zu verarbeiten sind, wenngleich auf manchen Märkten alte Kräuterverweiblein oder Gelehrte solche seltenen Gaben der Natur feilbieten.

Dem Moddermaster ist es freigestellt, solche Kräuter zu entwickeln und sie nach Bedarf in seine Abenteuer einzubauen.



*Mächte,
Mythen,
Moddermonster
Kreaturen*

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Kreaturen

Viele Kreaturen durchstreifen **Meryllias** Lande, manche wunderschön anzusehen, andere wiederum entsetzlich häßlich, einige gut und edel, wieder andere finster und grausam; die nachfolgende Auflistung gibt einige Beispiele von typischen **Monstern** an, die anzutreffen sind auf dieser Welt der Magie.

Erläuterungen und Erklärungen

Zunächst werden die einzelnen Begriffe näher erläutert, welche bei den Beschreibungen der Kreaturen angegeben sind.

Beschreibung: dies gibt einen allgemeinen Überblick über die Gestalt und den Charakter des Wesens, sein Verhalten und seine Gebräuche.

LP (Lebenspunkte): zeigt die Anzahl der Lebenspunkte dieses Wesens auf.

AP (Ausdauerpunkte): zeigt die Anzahl der Ausdauerpunkte auf, welche diese Kreatur besitzt.

ZTP (Zaubertalentpunkte): gibt an, wieviele Zaubereinheiten das Wesen besitzt (falls zutreffend).

ZTW (Zaubertalentwert): stellt die Zahl dar, welche die Kreatur unterbieten muß (auf dem **WZO**), um bei der Anwendung von Magie Erfolg zu haben.

MRW (Magieresistenzwert): gibt die Empfänglichkeit des Wesens gegenüber der Anwendung von Zauberei an.

Beherrschte Zauber: die hier aufgelisteten Sprüche (oder Angaben in Spruchrichtungen wie z. B. "Magiersprüche") werden von dieser Kreatur beherrscht.

AGC (Angriffsgrundchance): hierunter fällt der normale, natürliche Angriffswert des Wesens (ohne Zuschläge oder Abzüge irgendeiner Art).

PGC (Paradegrundchance): hierunter fällt der normale, natürliche Verteidigungswert des Wesens (ohne Zuschläge oder Abzüge irgendeiner Art).

Angriffe/Paraden pro KR: hiermit wird angegeben, wie oft die Kreatur in einer Kampfrunde angreifen und parieren darf (wobei die Anzahl der möglichen Paraden immer in Klammern angegeben wird).

SW (Schutzwert): hierunter werden sowohl natürliche Panzerungen, wie auch Rüstungen und deren Schutzwerte angegeben.

Waffe: unter diesem Stichwort werden die natürlichen Waffen oder die von dieser Kreatur derzeit benutzen aufgeführt.

Schaden: eine Ergänzung zum oben genannten Punkt, wobei sämtliche Schadenswirkungen der Waffen in der gleichen Reihenfolge wie oben aufgelistet werden.

Zuschläge/Abzüge: hierunter werden z. B. stärkebedingte Zuschläge oder Abzüge auf die Kampfwerte aufgeführt.

Spezielle Waffen: hierunter fallen außergewöhnliche Waffen, falls das betreffende Wesen solche besitzen sollte, wie z. B. Feuerodem (wobei aber sogleich alle Auswirkungen und Schäden aufgeführt werden).

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

BE (Bewegungseinheiten): hiermit wird die ungefähre Geschwindigkeit des Wesens festgelegt (im Klammern können andere BE für weitere Fortbewegungsmethoden wie z. B. Fliegen angeführt sein).

AS (Ausweichstatus): gilt besonders für Tiere oder ähnliche Wesen, welche meist nicht die Möglichkeit zur Parade besitzen und zeigt den Wert auf, unter dem mit dem WZO gewürfelt werden muß, um auszuweichen.

Besonderheiten: unter diesem Punkt werden besondere Eigenheiten der betreffenden Kreatur aufgezählt.

Lebensraum: gibt einen allgemeinen Einblick, wo dieses Wesen normalerweise anzutreffen ist.

RW (Reaktionsweise): zeigt mit einem Wort das normale Verhalten dieses Wesens auf, wie z. B. feindselig oder neutral.

Intelligenz: auch hier wird mittels einem Wort das geistige Potential dieser Kreatur gedeutet (z. B. durchschnittliche Intelligenz, was menschlichem Denken entspricht).

GKW (Geisteskraftwert): gibt an, wie gut eine Kreatur (evtl. vorhandene) Geistesfähigkeiten anwenden kann.

Geistesfähigkeiten: gibt an, welche Fähigkeiten auf geistigem Gebiet das betroffene Wesen besitzt.

Sprache: zeigt auf, welche (im gegebenen Fall mehrere) Sprachen das Wesen beherrscht.

Die Werte aller nachfolgenden **Monster** sind jeweils im absoluten Durchschnitt angesiedelt, es können also selbstverständlich Veränderungen vorgenommen werden (dies wäre sogar wünschenswert, da keine zwei Wesen der selben Art die gleichen Werte besitzen), falls der **Moddermaster** dies so wünscht.



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Monster

B

BALROG

Beschreibung: der Balrog ist ein mächtiges Wesen Meryllias, das aus einer Umarmung von Schatten und Feuer entstanden zu sein scheint; zweimal so groß wie normale Sterbliche und weitaus stärker als diese, umweht ihn stets eine furchteinflößende Aura des Schreckens. Balrogs sehen wie riesige, geflügelte, menschenähnliche Schattenkreaturen, die von einer lodernnden Flamme umgeben sind. Es heißt, daß Balrogs einst mit dem Dunklen auf Meryllia erschienen sind, aber dies ist nirgendwo belegt, wenngleich sie sich als Gefährten dieses Herrn der Finsternis sicher gut geeignet hätten

LP: 100

AP: 200

ZTP: 50

ZTW: 15

MRW: 8

Beherrschte Zauber: alle Nekromantensprüche

AGC: 15

PGC: 14

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 5

Waffe: 1) Klauen

2) Flammenschwert

Schaden: 1) 2W8

2) 2W10

Zuschläge/Abzüge: +1W10 (Stärke) SP

Spezielle Waffen: der Balrog kann einmal pro KR einen Feuerstrahl aus seinen Nüstern ausstoßen (aber dann nur noch einmal angreifen), welcher beim Gegner 2W12 Punkte an Schaden verursacht (Ausweichstatus)

BE: 40 (46)

AS: 10

Besonderheiten: der Balrog verbreitet Furcht unter den Charakteren, welche eine Mutprobe bestehen müssen, oder für 1W4 KR gelähmt stehen bleiben; jede weitere KR ist eine Probe gestattet, bei einem Gelingen kann der Charakter wieder vernünftig handeln; der Balrog ist nur mit magischen Waffen zu verletzen; der Balrog regeneriert pro KR 2W10 LP

Lebensraum: Gebirge, Höhlen

RW: feindselig

Intelligenz: hoch

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Alte Sprache / Stimme der Finsternis / Zwergensprache / Atem des Feuers / Dunkelzunge / Gemeinsprache

BANSHEE

Beschreibung: die Banshee ist ein untoter Schreckensgeist, die Essenz eines verstorbenen Wesens, das in Wertliador keinen Frieden findet und deshalb zurück nach Meryllia kommt, um sich dort von der Kraft der Lebenden zu nähren. Das Erscheinen einer Banshee, die übrigens meist in Gestalt einer sehr hübschen, langhaarigen Frau in zerschlissenen Gewändern auftritt und leicht durchsichtig ist, wird immer begleitet von ihren herzzerreißenden Klage-lauten, welche jedwedes Hindernis zu durchdringen scheinen und dem Zuhörer unmerklich seine Lebenskraft und seinen Willen zum Leben rauben

LP: 20

AP: 0

ZTP: 20

ZTW: 10

MRW: 5

Beherrschte Zauber: alle Illusionisten-sprüche

AGC: 8

PGC: 6

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 2

Waffe: 1) Berührung

2) Klage

Schaden: 1) 1W6 (AP)

2) 1W4 (LP)

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: die Klagelaute (s. o.), ein Wesen, welches die jammervollen Klage-laute einer Banshee vernimmt, muß eine Weisheitsprobe bestehen oder es wird diese Geisterkreatur nicht angreifen

BE: 60

AS: 6

Besonderheiten: die Banshee ist aufgrund ihrer Körperbeschaffenheit gegen alle Waffen (auch magischer Art) immun - sie kann nur mit Zaubersprüchen bekämpft werden

Lebensraum: dichte Wälder, Ruinen

RW: neutral

Intelligenz: durchschnittlich

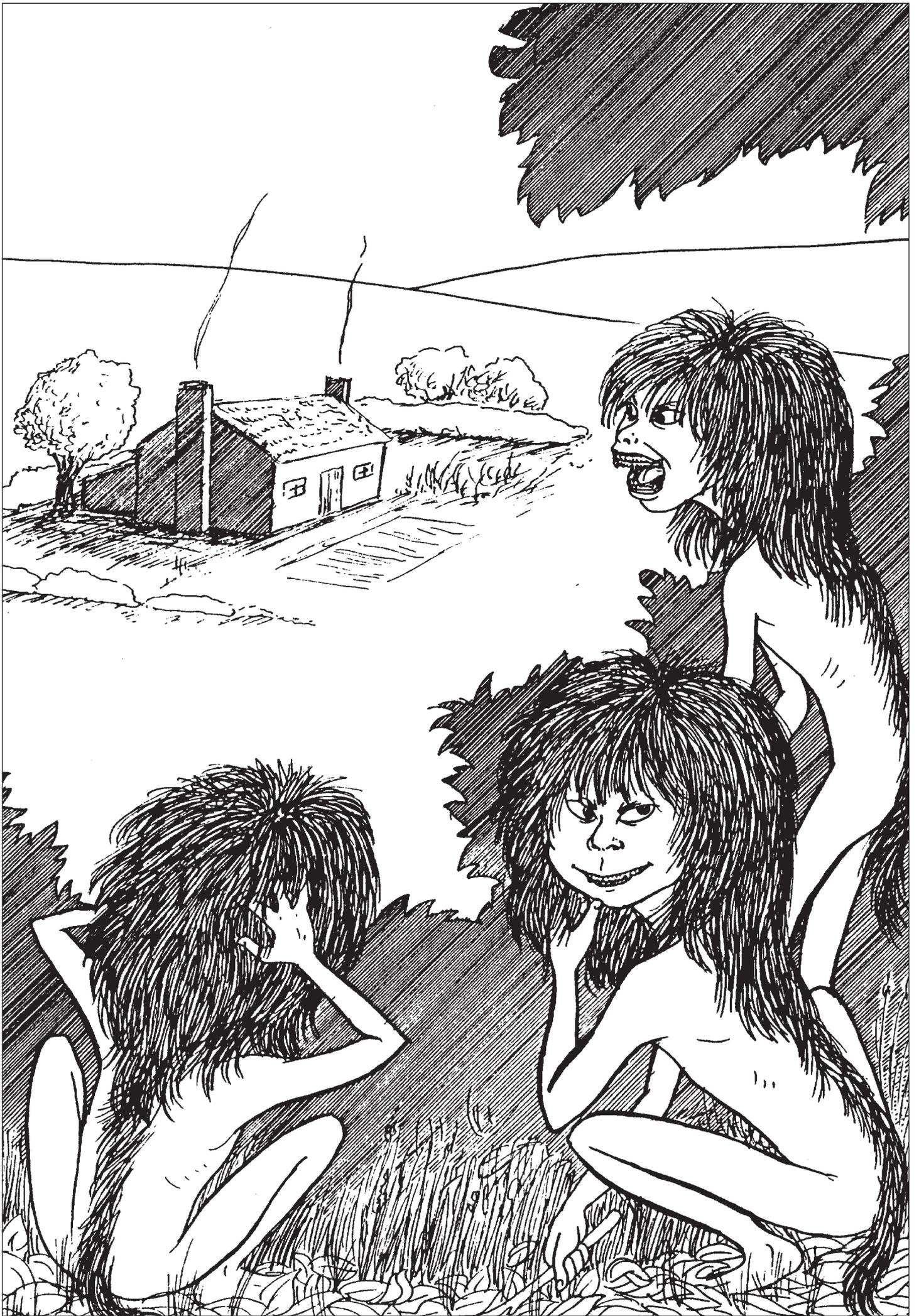
GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Gemeinsprache / Totenstimme

BASILISK

Beschreibung: der Basilisk ist eines der entsetzlichsten Ungeheuer, welche auf Meryllia leben; dieses Untier sieht aus wie eine riesige Schlange mit einem drachen-ähnlichen Kopf, der ständig in Bewegung und auf der Suche nach Opfern zu sein scheint.



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Der Basilisk ist einer der Todfeinde aller Drachen und oft werden zwischen diesen beiden Gattungen gewaltige Kämpfe ausgetragen; um einen jeden Basilisken herum ist die Luft auf weite Entfernung hin verpestet, so daß ein Betreten dieses Gebietes keineswegs anzuraten ist, was auch viele verstreut herumliegende, tote Tiere bezeugen können

LP: 80

AP: 160

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 6

Beherrschte Zauber: -

AGC: 12

PGC: 10

Angriffe/Paraden pro KR: 3 (2)

SW: 5

Waffe: 1) Schwanz
2) Gebiß

Schaden: 1) 2W8
2) 2W10

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: der Basilisk besitzt einen giftigen Odem, den er als dritten Angriff einsetzen und gegen ein Wesen richten kann; dieses wird automatisch vom Gift hauch getroffen, welcher 2W4 Punkte Schaden verursacht

BE: 38

AS: 8

Besonderheiten: der Basilisk verbreitet durch seinen Odem ein verpestetes Luftgebiet um sich herum; alle Wesen, die sich hierin befinden, verlieren pro SR 1W4 LP
Lebensraum: Gebirge, Höhlen

RW: feindselig

Intelligenz: niedrig

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: -

tie durchstreift die Lande und man erzählt, daß schon viele Helden bei dem Versuch umkamen, einen Landstrich von solch einem Ungetüm zu befreien

LP: 50

AP: 100

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 5

Beherrschte Zauber: -

AGC: 13

PGC: 12

Angriffe/Paraden pro KR: 4 (3)

SW: 4

Waffe: 1) Klauen
2) Schlangenbiß
3) Drachenbiß
4) Katzenbiß

Schaden: 1) 1W8
2) 1W8 (+1W10 wegen Gift)
3) 1W12
4) 1W10

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: die Chimäre kann aus ihrem Drachenschädel (statt mit diesem zu beißen) einen Feuerstrahl entlassen, der jede zweite KR angewandt werden kann; dieser trifft automatisch, es sei denn, die betroffene Person kann erfolgreich ausweichen, der Feuerodem verursacht 2W10 Punkte an Schaden

BE: 42

AS: 10

Besonderheiten: -

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: feindselig

Intelligenz: niedrig

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: -

C

CHIMÄRE

Beschreibung: die Chimäre mag in grauer Vorzeit aus einem mißglückten magischen Experiment entstanden sein oder aber dem Gefolge des Dunklen entstammen, denn ihr Aussehen legt Zeugnis darüber ab, daß sie keinesfalls auf Meryllia geboren ward; ein schuppenbedeckter, sechsbeiniger Körper trägt drei gewaltige Schädel auf langen Hälsen, nämlich einen Drachenschädel, den Kopf einer großen Schlange und den Schädel einer riesigen Wildkatze, aus dem Rücken dieser abscheulichen Kreatur ragen indes zwei gewaltige Schwingen empor. Diese Bes-

CYCLOP

Beschreibung: der Cyclop ist eine schrecklich verzerrte Spiegelung eines Menschen; fast doppelt so groß wie ein solcher, am ganzen Körper gewaltige Muskeln und krauses, schwarzes Haar, und der unförmige Kopf mit nur einem einzigen, großen, ewig starrenden Auge. Ein Cyclop ist ein gefühlloses Wesen, das nur auf dieser Welt zu weilen scheint, um zu töten und zu vernichten - und dies gelingt ihm auch zumeist...

LP: 70

AP: 140

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 4

Beherrschte Zauber: -

AGC: 8

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

PGC: 6
Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)
SW: 2
Waffe: 1) Fäuste
2) Keule
Schaden: 1) 1W10
2) 1W6
Zuschläge/Abzüge: +1W6 (wegen Stärke) auf alle Angriffe mit Nahkampfwaffen
Spezielle Waffen: -
BE: 36
AS: 6
Besonderheiten: -
Lebensraum: Gebirge
RW: feindselig
Intelligenz: niedrig
GKW: -
Geistesfähigkeiten: -
Sprachen: Niedere Zunge



DÄMON (Niederer)

Beschreibung: Niedere Dämonen sind oftmals außerordentlich schrecklich anzusehen, denn sie verbergen ihre Schwächen immer hinter furchterregenden Gestalten und noch niemand hat sie jemals in ihrer wahren Form erblickt; sie sind der Abschaum der Dämonensphäre und werden von deren Herrschern als Boten und Diener, vor allem aber als Krieger in zahllosen Feldzügen benützt. Alle Niederen Dämonen sind falsch, hinterhältig und grausam und setzen alles daran, Zwietracht und Zweifel in die Herzen der Völker Meryllias zu säen

LP: 40
AP: -
ZTP: 50
ZTW: 12
MRW: 10
Beherrschte Zauber: alle Diabolisten- und Elementaristensprüche
AGC: 12
PGC: 12
Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)
SW: 4
Waffe: 1) Klauen
Schaden: 1) 1W12
Zuschläge/Abzüge: -
Spezielle Waffen: je nach Erscheinungsbild des Niederen Dämons unterschiedlich
BE: 44
AS: 10
Besonderheiten: -
Lebensraum: überall anzutreffen
RW: feindselig
Intelligenz: hoch
GKW: -

Geistesfähigkeiten: -
Sprachen: Alte Sprache / Stimme der Finsternis

DÄMON (Höherer)

Beschreibung: die Höheren Dämonen haben es nicht nötig, durch ein erschreckendes Äußeres aufzufallen, sie erscheinen meist in der Gestalt eines menschenähnlichen Wesens, das eine lange, wallende schwarze Robe trägt, aus der Dunkelheit der Kapuze sind nur zwei rot leuchtende Augen zu sehen; wie auch bei den Niederen Dämonen hat noch niemand ihre Gestalt unter dieser Kutte gesehen, denn sie verschwinden, wenn sie einmal bezwungen wurden, ebenso spurlos, wie sie erschienen sind

LP: 100
AP: -
ZTP: 150
ZTW: 14
MRW: 15
Beherrschte Zauber: alle Nekromanten-, Diabolisten-, Elementaristen-, Kampfmagier- und Magiersprüche
AGC: 15
PGC: 15
Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)
SW: 6
Waffe: 1) Runenschwert
2) Morgenstern IV
Schaden: 1) 1W20
2) 1W12
Zuschläge/Abzüge: -
Spezielle Waffen: alle Höheren Dämonen können tödliche Strahlen aus ihren Augen entsenden, welche das Opfer automatisch treffen und diesem 1W12 SP zufügen - dies kann jedoch nur jede zweite KR geschehen
BE: 60
AS: 14
Besonderheiten: alle Höheren Dämonen sind gegen normale, nichtmagische Waffen immun; sie regenerieren pro KR 1W12 LP
Lebensraum: überall anzutreffen
RW: feindselig
Intelligenz: sehr hoch
GKW: -
Geistesfähigkeiten: -
Sprachen: Alte Sprache / Stimme der Finsternis / Gemeinsprache

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

DÄMONENLORD

Beschreibung: die Dämonenlords herrschen über die Dämonensphäre, ihr Reich, mit gnadenloser Strenge; alle jedoch liegen untereinander in ständiger Fehde und oft offenem Krieg, es scheint, als sei dies die einzige Beschäftigung, die sie schätzen. Dämonenlords begeben sich des öfteren nach Meryllia, um dort mit den Wesen tödliche Scherze zu treiben. Die mächtigsten von ihnen sind Ras Harlon, der Meister der Träume und Illusionen, Sylaree, die Herrin des Dunkels, desweiteren Turmool, Herr des Hasses und der Zwietracht; und über ihnen allen steht Marnhall, der Dämonenprinz; sie alle erscheinen normalerweise wie überaus gutaussehende Menschen, deren Schönheit und Anmut allerdings vom Schatten ihrer inneren Finsternis beschmutzt wird

LP: 200

AP: -

ZTP: 250

ZTW: 18

MRW: 18

Beherrschte Zauber: alle Zaubersprüche

AGC: 18

PGC: 18

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 8

Waffe: unterschiedlich

Schaden: unterschiedlich

Zuschläge/Abzüge: auf alle Nahkampfwaffen erfolgt ein Zuschlag von 2W10 Punkten an Schaden

Spezielle Waffen: -

BE: 100

AS: 16

Besonderheiten: alle Dämonenlords sind gegen Waffen, magischer und nichtmagischer Art, immun; sie regenerieren 1W20 LP pro KR

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: feindselig bis neutral

Intelligenz: extrem hoch

GKW: 15

Geistesfähigkeiten: alle (ohne AP-Verlust)

Sprachen: alle Sprachen

Drachenarten sehr stark, so daß ein Held sich nie gänzlich sicher sein kann, wie gefährlich sein Gegenüber nun wirklich ist - bis es zu spät sein mag. Das Erscheinungsbild der Drachen ist zumeist gleich: riesige, geschuppte Kreaturen, die trotz ihrer gewaltigen Größe Anmut und Schönheit ausstrahlen; es heißt, wer einmal in die Augen eines dieser unsterblichen Wesen geblickt hat, vergisst sich selbst ob der uralten Weisheit, die dort verborgen liegt...

LP: 100

AP: 200

ZTP: 150

ZTW: 15

MRW: 15

Beherrschte Zauber: unterschiedlich

AGC: 16

PGC: 15

Angriffe/Paraden pro KR: 3 (2)

SW: 6 bis 8

Waffe: 1) Klauen

2) Gebiß

3) Schwanz

Schaden: 1) 2W10

2) 3W10

3) 1W10

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: jeder Drache kann aus seinem Maul einen Feuerstrahl ausstoßen, welcher seinen Gegner automatisch trifft (falls dieser nicht ausweichen kann) und ihm 2W12 Punkte Schaden zufügt

BE: 45 (56)

AS: 12

Besonderheiten: alle Drachen sind gegen Angriffe, die auf Feuer basieren, immun; sie regenerieren pro KR 1W12 LP

Lebensraum: Gebirge, Höhlen, Ruinen

RW: freundlich bis feindselig

Intelligenz: sehr hoch

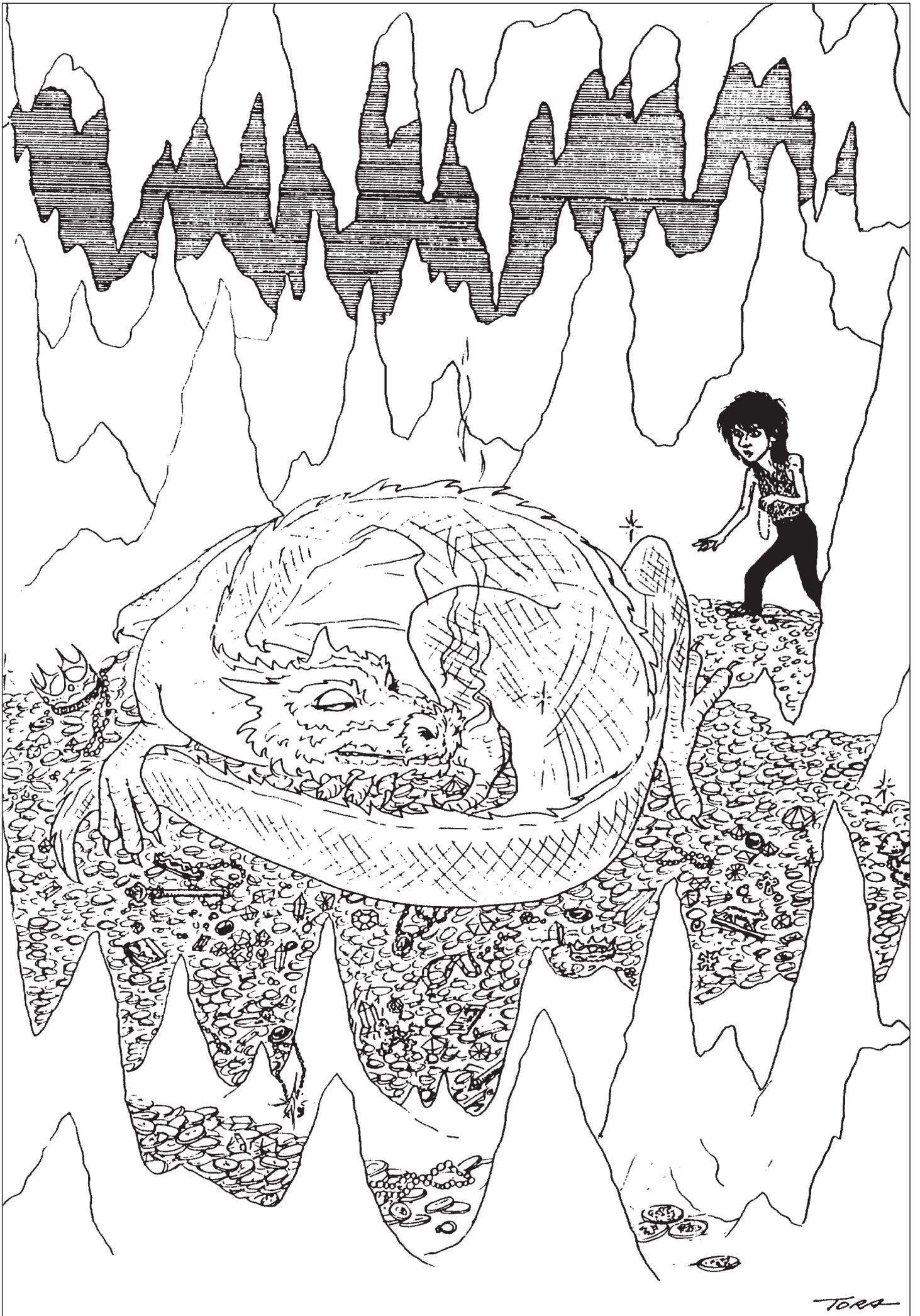
GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Alte Sprache / Zwergensprache / Stimme der Tiere / Gemeinsprache

DRACHENROSS

Beschreibung: das Drachenroß muß, wie so viele andere Kreaturen auch, aus einem mißglückten magischen Experiment stammen, denn es vereinigt in sich auf groteske Art und Weise die Gestalten von Pferd und Drache. Zwar besitzt es den Körper eines Pferdes, doch auf seinem Hals thront ein drachenartiger Schädel und zwei kraftvolle Schwingen ragen aus dem Rücken dieses Wesens empor. Das Drachenroß legt dann auch ein wankelmütiges Verhalten an den Tag, ist es im einen Moment noch freundlich und hilfsbereit, so kann es im nächsten Augenblick



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

schon gefährlich wild werden und einen verblüfften Gefährten angreifen

LP: 30

AP: 60

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 6

Beherrschte Zauber: -

AGC: 8

PGC: -

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (-)

SW: 1

Waffe: 1) Hufe
2) Gebiß

Schaden: 1) 1W8
2) 1W12

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: das Drachenroß kann, dank seiner Verwandtschaft zu den Drachen, einen heißen Odem ausstoßen, der jeden Gegner im Nahkampf einmalige 1W4 Punkte an Schaden kostet

BE: 48 (52)

AS: 10

Besonderheiten: -

Lebensraum: Ebene, Grasland

RW: freundlich bis feindselig

Intelligenz: durchschnittlich

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Stimme der Tiere / Atem des Feuers



EINHORN

Beschreibung: das Einhorn zählt zu den sagenumwobensten und geheimnisvollsten Geschöpfen dieser Welt; scheu und wunderbar ist es nur sehr selten in lichten Forsten zu entdecken, denn es schätzt die Gesellschaft von zerstörerischen und lärmenden Wesen nicht. Einhörner leben im Frieden mit der Natur und ein Wald, der ein solches Wesen beherbergt, wird zum Aufenthaltsort auch anderer, seltsamer und wunderschöner Kreaturen, so daß selbst unbedarfte Sterbliche den Zauber zu spüren vermögen. Es geht die Sage, daß ein Einhorn sich von selbst zu einer Jungfrau begeben wird, wenn sich eine solche in seinem Walde befindet, den Kopf in ihren Schoß legt und in diesem Moment absolut hilf- und wehrlos ist - aber noch nie hat ein kühner Jäger einen solch ergreifenden Anblick zu seinem Vorteil genutzt

LP: 25

AP: 50

ZTP: 50

ZTW: 16

MRW: -

Beherrschte Zauber: alle Druiden- und Heilerzauber

AGC: 15

PGC: -

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (-)

SW: 2

Waffe: 1) Hufe
2) Horn

Schaden: 1) 1W10
2) 1W20

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: -

BE: 58

AS: 14

Besonderheiten: das Einhorn ist gegen alle Magie (außer seiner eigenen) absolut unempfindlich; es regeneriert pro KR 1W10 LP

Lebensraum: Grasland, Wälder

RW: freundlich bis feindselig, scheu

Intelligenz: sehr hoch

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Stimme der Tiere / Alte Sprache / Hohe Sprache

ELEMENTARWESEN

Beschreibung: die vier Elemente, welche auf Meryllia herrschen, also Erde, Luft, Feuer und Wasser, können durch machtvolle Magie animiert werden, so daß sie eine feste Gestalt annehmen und Dienste ausüben können; doch die Macht eines Elementarwesens wird nie ganz gebrochen und es ist stets gefährlich, sich mit den Kräften der ungelügelten Natur anzulegen

ERDELEMENT

LP: 80

AP: -

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 0

Beherrschte Zauber: -

AGC: 10

PGC: 10

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 6

Waffe: 1) Berührung

Schaden: 1) 4W6

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: ein Erdelement kann jede zweite KR aus seinem Körper Gesteinsbrocken herausschleudern, welche Personen im Nahkampf automatisch treffen und diesen 2W6 Punkte an Schaden zufügen

BE: 28

AS: 5

Besonderheiten: Angriffe, die auf Wasser

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

basieren, verursachen doppelten Schaden; das Erdelement ist gegen Attacken, die auf dem Element Erde beruhen, immun

Lebensraum: -

RW: feindselig

Intelligenz: extrem niedrig

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: -

FEUERELEMENT

LP: 60

AP: -

ZIP: -

ZTW: -

MRW: 0

Beherrschte Zauber: -

AGC: 12

PGC: 12

Angriffe/Paraden pro KR: 3 (3)

SW: 3

Waffe: 1) Berührung

Schaden: 1) 2W12

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: ein Feuerelement kann jede zweite KR aus seinem Körper einen Flammenstrahl abgeben, welcher Wesen im Nahkampf automatisch trifft und diesen 1W12 Punkte an Schaden zufügt

BE: 36

AS: 6

Besonderheiten: Angriffe, die auf Wasser basieren, verursachen doppelten Schaden; das Feuerelement ist immun gegen Attacken, die auf Feuer beruhen, es kann nur von magischen Waffen getroffen werden

Lebensraum: -

RW: feindselig

Intelligenz: extrem niedrig

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: -

LUFTELEMENT

LP: 50

AP: -

ZIP: -

ZTW: -

MRW: -

Beherrschte Zauber: -

AGC: 14

PGC: 14

Angriffe/Paraden pro KR: 4 (4)

SW: 1

Waffe: 1) Berührung

Schaden: 1) 2W8

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: ein Luftelement kann jede zweite KR aus seinem Körper einen eisigen Luftstrahl entweichen lassen, welcher Wesen im Nahkampf automatisch trifft und diesen

1W8 Punkte Schaden zufügt

BE: 50

AS: 10

Besonderheiten: Angriffe, die auf Feuer basieren, verursachen doppelten Schaden; das Luftelement ist immun gegen Attacken, die auf Luft beruhen, es kann nur von magischen Waffen getroffen werden

Lebensraum: -

RW: feindselig

Intelligenz: extrem niedrig

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: -

WASSERELEMENT

LP: 50

AP: -

ZIP: -

ZTW: -

MRW: 0

Beherrschte Zauber: -

AGC: 12

PGC: 12

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 2

Waffe: 1) Berührung

Schaden: 1) 2W10

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: ein Wasserelement kann jede zweite KR aus seinem Körper einen messerscharfen Wasserstrahl entweichen lassen, welcher Wesen im Nahkampf automatisch trifft und diesen 1W10 Punkte Schaden zufügt

BE: 30

AS: 8

Besonderheiten: Angriffe, die auf Feuer basieren, verursachen doppelten Schaden; das Wasserelement ist immun gegen Attacken, die auf Wasser beruhen, es kann nur von magischen Waffen getroffen werden

Lebensraum: -

RW: feindselig

Intelligenz: extrem niedrig

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: -



GARGYLE

Beschreibung: der Gargyle ist eine erschreckend grausame Bestie, die fast so aussieht wie eine zu echtem Leben erwachte Statue; dieses Wesen besitzt einen entfernt menschenähnlichen Körper mit vier Armen und einem unförmigen Kopf. Zwei lederne, steinfarbene Schwingen, mit denen die Kreatur sich in die Lüfte schwingen kann, ragen aus

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

dem Rücken empor und Gargyle bevorzugen es, aus der Luft ihr überraschtes Opfer anzugreifen. Jeder Gargyle ist hinterhältig, verschlagen und listenreich und greift einen Gegner fast immer an, wenn dieser völlig unvorbereitet ist.

LP: 25

AP: 50

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 5

Beherrschte Zauber: -

AGC: 10

PGC: 10

Angriffe/Paraden pro KR: 4 (4)

SW: 5

Waffe: 1) Klauen

2) Gebiß

Schaden: 1) 2W6

2) 2W8

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: -

BE: 32 (38)

AS: 6

Besonderheiten: -

Lebensraum: Ruinen

RW: feindselig

Intelligenz: niedrig

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Niedere Zunge, Gemeinsprache

GEIST

Beschreibung: der Geist ist ein durchsichtiges, ätherhaftes Wesen, welches die Welt der Lebenden aufsucht, um aus reiner Bosheit diesen Schaden zuzufügen, bisweilen werden Geister aber auch herbeigerufen; ein Geist schwebt meist durch Orte, die er auch zu Lebzeiten kannte und versucht alle anderen Wesen in den Wahnsinn oder gar den Tod zu treiben. Es gibt allerdings auch Geister, die den Geschöpfen Meryllias wohlgesonnen sind und ihnen zu helfen trachten.

LP: 15

AP: -

ZTP: 25

ZTW: 10

MRW: 10

Beherrschte Zauber: alle Illusionisten-
sprüche

AGC: 8

PGC: 8

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 0

Waffe: 1) Berührung

Schaden: 1) 1W4 LP (permanent)

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: der Geist wird von einem eisigen Kältehauch begleitet, der alle We-

sen um ihn herum einmalig 1 Punkt an Schaden kostet

BE: 40

AS: 12

Besonderheiten: der Geist ist gegen Waffen aller Art, auch magischer, gefeit; nur Zaubersprüche können ihm schaden. Wer einen Geist erblickt, muß eine Mutprobe bestehen oder für 1W4 KR vor Angst zitternd erstarren

Lebensraum: Ruinen

RW: feindselig

Intelligenz: durchschnittlich

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Totenstimme

GESTALTWANDLER

Beschreibung: der (nichtmenschliche) Gestaltwandler ist ein unglaublich machtvolles Geschöpf, das sich in jede beliebige Kreatur verwandeln kann, die es auf ganz Meryllia gibt; daß dieses Wesen zugleich von durchtriebener Bösartigkeit ist macht es so besonders gefährlich. Demzufolge haben nur wenige bisher die Verwandlung einer solchen Kreatur mit ansehen können, um hernach davon berichten zu können; niemand weiß, woran ein Gestaltwandler wohl zu erkennen sei und deshalb werden die Morde dieser umherstreichenden Wesen wohl nie gerächt werden können.

LP: 45

AP: 90

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 8

Beherrschte Zauber: -

AGC: 12

PGC: 10

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: je nach Gestalt

Waffe: je nach Gestalt

Schaden: je nach Waffe

Zuschläge/Abzüge: je nach Gestalt

Spezielle Waffen: -

BE: je nach Gestalt

AS: je nach Gestalt

Besonderheiten: -

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: feindselig

Intelligenz: hoch

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Gemeinsprache, Alte Sprache

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

GHUL

Beschreibung: der Ghul mag einst eine Art menschliches Wesen gewesen sein, doch dies ist nun kaum mehr zu erkennen; denn aufgrund seiner Entscheidung, sich dem Leben auf Friedhöfen und in Gruften und der Ernährung von Leichnamen zuzuwenden hat er sich entsetzlich verwandelt. Nun ist er ein faulig stinkendes, verformtes Wesen mit riesigen, klauenbewehrten Händen und unruhigen, gierigen Augen sowie einem großen, ewig geiferndem Maul, aus dem lange Zähne, Hauern gleich, herausragen

LP: 25

AP: 50

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 6

Beherrschte Zauber: -

AGC: 8

PGC: 6

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (1)

SW: 1

Waffe: 1) Klauen

2) Gebiß

Schaden: 1) 1W6

2) 1W8

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: -

BE: 36

AS: 6

Besonderheiten: der Ghul infiziert sein Opfer mit einer Krankheit, falls diesem keine Konstitutionsprobe nach einem Treffer gelingt; diese Krankheit kostet das Opfer so viele Tage (L/D) je 1W4 LP, wie der Abstand zum Konstitutionswert betrug

Lebensraum: Ruinen (Friedhöfe)

RW: feindselig

Intelligenz: durchschnittlich

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Gemeinsprache, Niedere Zunge

GIGANT

Beschreibung: der Gigant ist ein Riese von gewalig anmutender Gestalt, der zumeist im Hügelland und Gebirge anzutreffen ist; die meisten Giganten sind in etwa dreimal so groß wie normale Menschen und sehen auch ähnlich wie diese aus, nur daß sie wesentlich massiger sind. Diese bärtigen Riesen erscheinen im Lendenschurz oder Kleiderfetzen, die notdürftig zusammengenäht worden sind, und obwohl sie nicht von Natur aus böse sind, spielen sie doch den anderen Völkern Meryllias und vor allem Wanderern üble Streiche; es wurde aber auch schon von Giganten berichtet, die sich friedfertig

ans Lagerfeuer eines Wandersmannes gesetzt hätten und diesen die ganze Nacht hindurch mit Legenden unterhalten haben

LP: 90

AP: 180

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 7

Beherrschte Zauber: -

AGC: 13

PGC: 11

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 2

Waffe: 1) Fäuste

2) Keule

Schaden: 1) 2W8

2) 1W12

Zuschläge/Abzüge: auf alle Waffen, die ein Gigant benutzt, erhält er einen Schadenszuschlag von 1W8 Punkten

Spezielle Waffen: -

BE: 38

AS: 4

Besonderheiten: -

Lebensraum: Hügelland, Berge

RW: feindselig bis freundlich

Intelligenz: durchschnittlich

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Alte Sprache

GOLEM

Beschreibung: die Golems sind gar schreckliche Wesen, welche von machtvollen Zaubern erschaffen wurden, um ihnen zu dienen; sie sehen meist menschenähnlich aus, aber aus irgendeinem Grunde unvollkommen, da ihnen die kleinen Feinheiten fehlen, welche Menschlichkeit ausmachen. Außerdem besitzen sie natürlich immer die Farbe des Elements, aus dem sie geformt wurden; ein Golem ist dem Zauberer stets ein williger Diener, ist aber nicht dazu in der Lage, schwerere Aufträge auszuführen, da ihm die hierfür benötigte eigene Intelligenz fehlt - deshalb werden diese Geschöpfe auch meist für einfache Wachzwecke eingesetzt

HOLZGOLEM

LP: 35

AP: -

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 2

Beherrschte Zauber: -

AGC: 10

PGC: 10

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 3

Waffe: 1) Fäuste

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk



Schaden: 1) 1W12

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: -

BE: 28

AS: 5

Besonderheiten: Klingenwaffen, die gegen den Holzgolem eingesetzt werden, haben eine 50%-Chance, in seinem Körper hängen zu bleiben, wo sie nur durch eine gelungene Stärkeprobe gelöst werden können

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: feindselig bis freundlich

Intelligenz: extrem niedrig

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: -

STEINGOLEM

LP: 40

AP: -

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 4

Beherrschte Zauber: -

AGC: 10

PGC: 10

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 7

Waffe: 1) Fäuste

Schaden: 1) 2W8

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: -

BE: 26

AS: 5

Besonderheiten: alle langstieligen Waffen oder Waffen mit Klinge haben beim Einsatz gegen einen Steingolem eine 50%-Chance, zu zerbrechen und somit unbrauchbar zu werden

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: feindselig bis freundlich

Intelligenz: extrem niedrig

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: -

GORGONE

Beschreibung: die Gorgone ist ein entsetzliches Geschöpf, das selbst in den Herzen wackerer Kämpen und erprobter Recken Furcht wachruft; diese weibliche, wunderschöne Kreatur menschenähnlicher Erscheinung trägt anstatt der Haare ein Bündel lebender, sich windender Schlangen auf dem Kopfe, und man sagt, der Blick einer Gorgo ließe jedwede Kreatur auf der Stelle zu Stein erstarren. Desweiteren besitzt dieses Geschöpf nur den Oberkörper einer Frau, welcher in den Leib einer riesigen Schlange übergeht; es gibt kein Wesen auf ganz Meryllia, das nicht nackte Angst empfindet bei der bloßen Er-

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

wähnung dieser abscheuerregenden Kreatur, die, wie man sich erzählt, durch den Fluch der Götter entstanden sein soll

LP: 20

AP: 40

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 10

Beherrschte Zauber: -

AGC: 14

PGC: 12

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (1)

SW: 2

Waffe: 1) Bogen, Schwert

2) Biß

3) Blick

Schaden: 1) 1W10, 1W8+1

2) 1W10 (+1W12 wegen Gift)

3) siehe unten

Zuschläge/Abzüge: durch unselige Stärke erhält die Gorgone +1W6 Punkte auf den durch Nahkampfwaffen angerichteten Schaden

Spezielle Waffen: die Gorgone besitzt einen Blick, der jedes lebende Wesen, welches ihr in die Augen sieht, zu Stein erstarren läßt; dies geschieht jedoch nur dann, wenn dem betroffenen Wesen keine Reaktionsprobe gelingt (um sich rechtzeitig abzuwenden), der eine erfolgreiche Weisheitsprobe folgen muß (um nicht doch noch hinzublicken). Abzüge beim Kampf gegen eine Gorgone liegen beim Moddermaster

BE: 32

AS: 8

Besonderheiten: -

Lebensraum: Höhlen, Ruinen

RW: feindselig

Intelligenz: hoch

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Alte Sprache, Gemeinsprache, Stimme der Finsternis, Stimme der Tiere

GREIF

Beschreibung: der Greif ist eine gewaltige, majestätische Kreatur mit dem Körper einer mächtigen Raubkatze, Adlerkrallen sowie den Schwingen und dem Kopf dieses großen Raubvogels; Greife sind geübte Beutejäger, dazu sehr intelligent, und leben meist in Paaren zusammen. Die Fellfarbe dieser Tiere ist meist von einem glänzenden Braun, während die Halskrause in reinem Weiß erstrahlt; weit hallt der Schrei eines Greifs über die Ebenen und manches Wesen erbebt vor Furcht ob dieser Warnung vor scharfen Krallen und plötzlichem Tod

LP: 45

AP: 90

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 6

Beherrschte Zauber: -

AGC: 16

PGC: -

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (-)

SW: 1

Waffe: 1) Krallen

2) Reißschnabel

Schaden: 1) 1W8

2) 1W12

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: -

BE: 42 (52)

AS: 12

Besonderheiten: -

Lebensraum: Hügelland, Gebirge

RW: feindselig bis neutral

Intelligenz: durchschnittlich

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Alte Sprache, Stimme der Tiere

H

HARPYE

Beschreibung: die Harpye ist eine grauen-erregende Kreatur mit dem, extrem häßlichen, Oberkörper einer alten Frau, der in den Unterkörper eines großen, schmutziggiefederten Raubvogels übergeht. Harpyen sind von Natur aus sehr häßliche Wesen und ihr Erscheinen wird begleitet von einem übel-erregenden Gestank und wilden, halb-menschlichen Schreien; als Aasfresser sind sie überall auf Meryllia anzutreffen, aber sie scheuen sich nicht, auch einsame Wanderer oder kleine Gruppen anzugreifen, wengleich sie im Grunde ihres Herzens feige Kreaturen sind

LP: 25

AP: 50

ZTP: 20

ZTW: 8

MRW: 7

Beherrschte Zauber: alle Wächter- und Mystikersprüche

AGC: 6

PGC: 4

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 1

Waffe: 1) Krallen

Schaden: 1) 1W6+1

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: -

BE: 24 (40)

AS: 10

Besonderheiten: alle Harpyen besitzen die Gabe, furchterregende Schreie auszustoßen,

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

welche den Gegner bei mißlungener Mutprobe für die Dauer ihrer Anwesenheit verängstigen (AGC/PGC -3)

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: feindselig

Intelligenz: niedrig

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Stimme der Tiere, Stimme der Finsternis

HOMUNKULUS

Beschreibung: der Homunkulus ist das Produkt von finsterster Magie und übelsten Zaubersprüchen und wird von der Gilde der Nekromanten oft als Diener- und Botenwesen eingesetzt; diese Kreatur sieht aus wie das verkleinerte, verzerrte Abbild eines menschlichen Wesens mit ledernen Schwingen und dunkler Haut. Ein unseliges Geschöpf ist dies und eines, das nicht auf Meryllia geboren wurde und das Gleichgewicht der Welt stört

LP: wie Erschaffer

AP: -

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 6

Beherrschte Zauber: -

AGC: wie Erschaffer

PGC: wie Erschaffer

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (1)

SW: 0

Waffe: 1) Klauen
2) Gebiß

Schaden: 1) 1W6 (+ Lähmung)
2) 1W8

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: -

BE: 28 (38)

AS: 8

Besonderheiten: siehe "CHARAKTERWERK"

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: feindselig

Intelligenz: durchschnittlich

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Alte Sprache, Gemeinsprache

HYDRA

Beschreibung: die Hydra ist ein machtvolles Geschöpf mit den Köpfen einer riesigen, seltsam verformten Schlange, deren acht, die entfernt an Drachenschädel erinnern und die auf langen Hälsen sitzen; diese Kreatur ist, ebenso wie der Basilisk, ein uralter Feind aller Drachen und verhält sich auch dementsprechend. Die acht Köpfe machen dieses Wesen so ungeheuer gefährlich, denn

sie kann ihr Opfer damit gleichzeitig angreifen, so daß diesem meist nicht einmal Zeit zur Gegenwehr bleibt

LP: 90

AP: 180

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 10

Beherrschte Zauber: -

AGC: 13

PGC: 12

Angriffe/Paraden pro KR: 8 (8)

SW: 5

Waffe: 1) Biß

Schaden: 1) 1W12

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: -

BE: 36

AS: 6

Besonderheiten: eine Hydra regeneriert 2W6 LP pro KR; jeder Kopf kann einmal pro SR Säure speien (1W10 Punkte Schaden)

Lebensraum: Seen, Gebirge

RW: feindselig

Intelligenz: niedrig

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: -

L

LAMIA

Beschreibung: die Lamia ist eine seltsame Kreatur, die eine unguete Mischung von Frau und Bestie darstellt; Lamias sind schlecht im Denken sowie als auch im Handeln und dies scheint auch ihre Erscheinung darzustellen. Eine Lamia besitzt den Oberkörper einer Frau und den Unterkörper eines sechsbeinigen, geschuppten Ungetüms; diese Kreatur benutzt die Verbindung ihrer so ungleichen Körper sehr geschickt, um ahnungslose Helden in die Falle zu locken

LP: 40

AP: 80

ZTP: 30

ZTW: 13

MRW: 12

Beherrschte Zauber: alle Amazonensprüche

AGC: 12

PGC: 10

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (1)

SW: 2

Waffe: 1) Langbogen
2) Schwert
3) Klauen

Schaden: 1) 1W8+1
2) 1W8+1
3) 1W10

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Zuschläge/Abzüge: -
Spezielle Waffen: -
BE: 46
AS: 12
Besonderheiten: -
Lebensraum: Ebenen, Hügelland
RW: feindselig
Intelligenz: durchschnittlich
GKW: -
Geistesfähigkeiten: -
Sprachen: Gemeinsprache, Stimme der Tiere

LINDWURM

Beschreibung: der Lindwurm ähnelt entfernt einer riesigen, geschuppten Schlange mit mächtigen, ledernen Schwingen und zwei gewaltigen Klauen; der Schädel besitzt drei Augen und ein riesiges zahnbewehrtes Maul, stets bereit, Beute zu packen und zu zerreißen. Lindwürmer sind verschlagen und und äußerst gefährlich, und auch sie haben einen Feind, den sie ohne Rücksicht auf eigene Gefährdung gnadenlos angreifen: die Drachen

LP: 75
AP: 150
ZTP: -
ZTW: -
MRW: 4
Beherrschte Zauber: -
AGC: 9
PGC: 9
Angriffe/Paraden pro KR: 2 (1)
SW: 4
Waffe: 1) Gebiß
2) Klauen
3) Schwanz
Schaden: 1) 2W8
2) 2W6
3) 1W10

Zuschläge/Abzüge: -
Spezielle Waffen: -
BE: 28 (48)
AS: 8
Besonderheiten: -
Lebensraum: Wälder, Gebirge
RW: feindselig
Intelligenz: niedrig
GKW: -
Geistesfähigkeiten: -
Sprachen: -



MANTIKOR

Beschreibung: der Mantikor ist wohl eines der entsetzlichsten Geschöpfe auf ganz Meryllia; der Körper ist der einer riesigen, nachtschwarzen Katze mit einer ge-

waltigen, schneeweißen Mähne, doch aus dem hinteren Teil des Körpers ragt ein gebogener Skorpionschwanz, von dessen Spitzen todbringendes Gift tropft. Dieses Ungetüm besitzt zudem mehr als nur animalische Intelligenz, was es nur umso gefährlicher macht

LP: 50
AP: 100
ZTP: 50
ZTW: 14
MRW: 8
Beherrschte Zauber: alle Kampfmagiersprüche
AGC: 16
PGC: 14
Angriffe/Paraden pro KR: 3 (2)
SW: 3
Waffe: 1) Gebiß
2) Pranken
3) Schwanz
Schaden: 1) 2W6
2) 1W10
3) 1W8 (+ Gift 1W12)

Zuschläge/Abzüge: -
Spezielle Waffen: der Mantikor besitzt drei zusätzliche Schwanzstacheln, die er einzeln verschießen kann und die ebenfalls den Schaden eines Schwanztreffers verursachen
BE: 44
AS: 12
Besonderheiten: -
Lebensraum: Wälder, Hügelland
RW: feindselig bis neutral
Intelligenz: hoch
GKW: -
Geistesfähigkeiten: -
Sprachen: Stimme der Tiere, Gemeinsprache, Alte Sprache, Stimme der Finsternis

MINOTAURUS

Beschreibung: ein Minotaurus ist ein Wesen mit dem Körper eines hochgewachsenen, muskulösen Mannes und dem Schädel eines Stieres; diese Kreatur scheint ebenfalls durch ein magisches Experiment entstanden zu sein und es geht die Rede, daß sie, wie so viele andere auch, vom Erzmagier Macramon erschaffen wurde. Manche Minotauren schlossen sich im Laufe der Zeit der Dunklen Bruderschaft an und errangen dort durch ihre ungestüme Kampfkraft und Ausdauer große Anerkennung; diese Kreaturen hassen Centauren aufgrund einer alten Fehde und werden diese in jedem Falle angreifen

LP: 35
AP: 70
ZTP: -
ZTW: -
MRW: 6
Beherrschte Zauber: -

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

AGC: 12
PGC: 10
Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)
SW: 1
Waffe: 1) Hörner
2) Kriegshammer
3) Zweihänderschwert
Schaden: 1) 1W8
2) 1W12
3) 1W10+1
Zuschläge/Abzüge: alle Nahkampfwaffen in den Händen des Minotaurus erhalten einen Zuschlag von +1W4 Punkten
Spezielle Waffen: -
BE: 38
AS: 6
Besonderheiten: -
Lebensraum: Wälder, Gebirge
RW: feindselig
Intelligenz: niedrig
GKW: -
Geistesfähigkeiten: -
Sprachen: Stimme der Tiere, Gemeinsprache

MUMIE

Beschreibung: eine Mumie ist das Überbleibsel eines verstorbenen Menschen, welcher im Leben große Berühmtheit erlangt hat und deshalb von seinen Gefolgsleuten einbalsamiert wurde; durch große Zauberei werden solche Toten von üblen Nekromanten wiedererweckt und meist für einfache Schutzaufgaben eingesetzt. Mumien sind stumpfsinnige, halbverfallene Diener und aufgrund ihrer Beschaffenheit extrem anfällig gegen Feuer, weswegen sie auch heute nicht mehr häufig anzutreffen sind
LP: 15
AP: -
ZTP: -
ZTW: -
MRW: 5
Beherrschte Zauber: -
AGC: 8
PGC: 6
Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)
SW: 2
Waffe: 1) Fäuste
Schaden: 1) 1W8
Zuschläge/Abzüge: -
Spezielle Waffen: -
BE: 34
AS: 4
Besonderheiten: alle Mumien nehmen von Stumpfen Waffen nur halben Schaden hin; Attacken auf Feuerbasis verursachen doppelten Schaden
Lebensraum: Ruinen, Grabmäler
RW: feindselig
Intelligenz: extrem niedrig

GKW: -
Geistesfähigkeiten: -
Sprachen: Totenstimme



NACHTMAHR

Beschreibung: das Nachtmahr ist ein pferdeähnliches, tiefschwarzes Wesen mit riesigen, blutroten Schwingen und gewaltigen Hauern; diese Kreaturen sind die Geschöpfe finsterer Magie und wurden erschaffen vom Dunklen. Sie sind selbst von außerordentlicher Gefährlichkeit, werden aber oft von noch gefährlicheren Wesen als Reittiere benutzt, nämlich den Rittern der Schwarzen Sonne; Nachtmahre sind Kreaturen der Finsternis und verhalten sich auch dementsprechend
LP: 30
AP: 60
ZTP: -
ZTW: -
MRW: 8
Beherrschte Zauber: -
AGC: 13
PGC: -
Angriffe/Paraden pro KR: 2 (-)
SW: 1
Waffe: 1) Hauer
2) Hufe
Schaden: 1) 1W12
2) 1W8
Zuschläge/Abzüge: -
Spezielle Waffen: alle Nachtmahre können aus ihren Nüstern Feuer ausstoßen, was bei ihrem Gegner einen Schaden von 1W10 Punkten hervorruft
BE: 48 (54)
AS: 10
Besonderheiten: die Nachtmahre sind gegen nichtmagische Waffe immun und regenerieren pro KR 1W10 LP
Lebensraum: Überall anzutreffen
RW: feindselig
Intelligenz: durchschnittlich
GKW: -
Geistesfähigkeiten: -
Sprachen: Dunkelzunge, Stimme der Finsternis



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

P

PEGASUS

Beschreibung: der Pegasus ist ein lichtiges Geschöpf, erschaffen von Erdelen am Anbeginn von Meryllia; diese pferdeähnlichen, doch zarteren Wesen von goldfarbenem Fell und mit großen, federnen Schwingen sind ein Anblick, den kein Wesen so leicht vergisst. Zwar sind diese Geschöpfe scheu und zurückhaltend, doch von großer Intelligenz und oft schon haben sie andere Wesen aus einer Gefahr errettet

LP: 25

AP: 50

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 12

Beherrschte Zauber: -

AGC: 12

PGC: -

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (-)

SW: 0

Waffe: 1) Hufe

Schaden: 1) 1W8

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: -

BE: 50 (58)

AS: 14

Besonderheiten: alle Pegasy sind gegen nichtmagische Waffen immun

Lebensraum: Ebenen

RW: freundlich bis neutral

Intelligenz: hoch

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Stimme der Tiere, Alte Sprache

S

SCHATTEN

Beschreibung: die Schatten sind die Produkte finsterner Zauberei und wurden vor Xonen vom Dunklen erschaffen, um ihm zu dienen; nach seinem Sturz wurden sie zerstreut und leben heute über die ganze Welt verteilt. Ein Schatten sieht aus wie ein ganz normaler Mensch, nur daß er eben keinen festen Körper besitzt sondern nur eine dunkle Substanz, in der zwei weiße Augen kalt glitzern; diese Kreaturen sind keiner Gefühlsregung fähig und töten nur, um ihren finsternen Herrn zu vergnügen

LP: 20

AP: -

ZTP: 40

ZTW: 15

MRW: 8

Beherrschte Zauber: alle Nekromanten- und

Diabolistsprüche

AGC: 13

PGC: 11

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 0

Waffe: 1) Berührung

2) Runenschwert

Schaden: 1) 1W12

2) 1W10

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: -

BE: 46

AS: 10

Besonderheiten: die Schatten sind nur mit magischen Waffen zu treffen; Zauberei, welche auf Licht basiert, verursacht doppelten Schaden

Lebensraum: Ruinen, Grabhügel

RW: feindselig

Intelligenz: durchschnittlich

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Dunkelzunge

SCHRECKENSALB

Beschreibung: ein Schreckensalb ist ein untotes Wesen, das in den Gedanken seiner Opfer zu erkennen vermag, was diese am meisten fürchten, so daß es fast ununterbrochen die Gestalt ändert und von einer furchterregenden Erscheinung zur nächsten übergeht; Schreckensalbe sind immaterielle Kreaturen, die nichtsdestotrotz einem Gegner schwere Schäden zufügen können und allein schon durch ihr Erscheinungsbild so manchen Recken zur Flucht getrieben haben

LP: 25

AP: -

ZTP: 25

ZTW: 14

MRW: 8

Beherrschte Zauber: alle Magiersprüche

AGC: 14

PGC: 12

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 0

Waffe: 1) Berührung

Schaden: 1) 1W4 LP (permanenten Verlust)

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: -

BE: 40

AS: 9

Besonderheiten: die Erscheinung dieses Wesens ist für jeden Betrachter so grauhaft, daß ihm eine Mutprobe gelingen muß, um handeln zu können, ansonsten bleibt er vor Angst gelähmt stehen und kann sich erst nach der ersten Berührung des Schreckensalbs wieder bewegen; nur magische Waffen können einen Schreckensalb verletzen

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Lebensraum: Ruinen, Grabmäler
RW: feindselig
Intelligenz: niedrig
GKW: -
Geistesfähigkeiten: -
Sprachen: Stimme der Finsternis

SEESCHLANGE

Beschreibung: die Seeschlange (ab und zu auch als Seedrache bezeichnet) ist ein riesenhaftes Ungetüm und ein gefährlicher Beutejäger, man sagt, daß solche Kreaturen in ihrem Blutausch schon ganze Schiffe versenkt hätten; nichtsdestotrotz ranken sich allerlei Geschichten um dieses Wesen, das in Meeren, als auch in Seen im Landesinneren vorkommt, denn es wurden angeblich auch schon hilfreiche Seeschlangen gesichtet, die havarierte Schiffe ans sichere Ufer gezogen haben sollen

LP: 75
AP: 150
ZTP: -
ZTW: -
MRW: 6
Beherrschte Zauber: -

AGC: 10
PGC: 10
Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 5
Waffe: 1) Schwanz
2) Gebiß
Schaden: 1) 2W8
2) 2W6

Zuschläge/Abzüge: -
Spezielle Waffen: -
BE: 44
AS: 8

Besonderheiten: -
Lebensraum: Meere, Seen, Flüsse
RW: feindselig bis freundlich
Intelligenz: durchschnittlich
GKW: -
Geistesfähigkeiten: -
Sprachen: Stimme der Tiere

SKELETT

Beschreibung: das auf nekromantische Weise wiederbelebte Skelett einer Kreatur wird von Zauberern gerne für niedere Tätigkeiten wie Wach- und Schutzdienste eingesetzt; das Skelett, gleich welcher Art es sein mag, besitzt keine eigene Intelligenz, sondern muß von seinem Erwecker sehr sorgsam betreffs seiner Aktionen instruiert werden, da es ansonsten zu unangenehmen Fehlern im Verhalten des animierten Skeletts kommen kann

LP: 15

AP: -
ZTP: -
ZTW: -
MRW: 4
Beherrschte Zauber: -
AGC: 7
PGC: 7

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)
SW: 3

Waffe: 1) Fäuste
Schaden: 1) 1W6+1
Zuschläge/Abzüge: -
Spezielle Waffen: -
BE: 30
AS: 5

Besonderheiten: aufgrund der Körperstruktur des Skelettes erzielen Stumpfe Waffen doppelten Schaden, alle anderen Waffen jedoch nur halben Schaden

Lebensraum: überall anzutreffen
RW: feindselig
Intelligenz: extrem niedrig
GKW: -
Geistesfähigkeiten: -
Sprachen: Totenstimme

SPHINX

Beschreibung: die Sphinx ist ein Wesen mit dem Körper einer großen, schwarzen Katze und den Brüsten und dem Kopf einer wunderschönen Frau; diese Geschöpfe ziehen durch Meryllia und sind meist von guter Gesinnung, so kam es schon oft vor, daß eine Sphinx einem Abenteurer geholfen hat und ihn aus drohender Gefahr errettete. Sphinxen sind unsterblich und da sie den Anbeginn der Welt sahen auch sehr weise, so daß ihr Ratschlag immer zu beachten ist

LP: 40
AP: 80
ZTP: 50
ZTW: 16
MRW: 15
Beherrschte Zauber: alle Mystiker- und Sehersprüche

AGC: 14
PGC: 14
Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 2
Waffe: 1) Pranken
Schaden: 1) 1W8+1
Zuschläge/Abzüge: -
Spezielle Waffen: -
BE: 42
AS: 12

Besonderheiten: eine jede Sphinx spricht orakelhaft und liebt es, dem Fragesteller Rätsel zu stellen
Lebensraum: überall anzutreffen

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

RW: freundlich
Intelligenz: extrem hoch
GKW: 14
Geistesfähigkeiten: alle Geistesfähigkeiten
Sprachen: Alte Sprache, Hohe Sprache, Gemeinsprache

STATUE

Beschreibung: die Statue ist an sich ja ein toter Gegenstand und aus einem Material nach Wahl des Künstlers, der sie erschuf, doch manche Zauberer beleben solche Statuen durch Magie, hauchen ihnen Leben ein für ihre eigenen, oft geheimen Zwecke; diese solcherart belebten Geschöpfe sind stumpfsinnige Diener ohne eigenen Willen, die nur einfache Befehle ausführen können und sich deshalb kaum für komplexere Aktionen eignen. Oft geschieht es dann auch, daß solche Kreaturen nach dem Tode ihres Erschaffers wieder zu leblosen Gegenständen werden, es kam aber auch schon vor, daß diese dann ein beunruhigendes Eigenleben entwickeln

LP: 50

AP: -

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 0

Beherrschte Zauber: -

AGC: 9

PGC: 9

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 6

Waffe: 1) Hände

Schaden: 1) 2W6

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: -

BE: 25

AS: 6

Besonderheiten: -

Lebensraum: Überall anzutreffen

RW: feindselig bis neutral

Intelligenz: extrem niedrig

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Gemeinsprache

T

TITAN

Beschreibung: die Titanen sind den alten Sagen nach ehemalige Diener des machtvollen Erdelen selbst, welche sich von ihrem Herrn und Meister trennten, um fortan auf der Welt Meryllia zu bleiben und dort zu leben; falls dies stimmt, so müssen diese mächtigen Geschöpfe im Laufe der Zeit vergessen haben, wer sie eigentlich sind, denn fast alle Titanen, die zur heutigen Zeit ange-

troffen werden, sind üble Wesen und sehen die übrigen Rassen nur als Spielzeug ihrer Launen an. Titanen sind riesenhafte Geschöpfe, welche zumeist in gigantischen Schlössern leben, die zwischen den Wolken schweben, oder in den namenlosen Tiefen der Erde selbst

LP: 150

AP: 300

ZTP: 100

ZTW: 17

MRW: 15

Beherrschte Zauber: alle Magier-, Söldner- Wächter- und Paladinsprüche

AGC: 12

PGC: 10

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 3

Waffe: variabel

Schaden: variabel

Zuschläge/Abzüge: die Titanen erhalten auf alle geführten Nahkampfwaffen einen Zuschlag von 1W12 Punkten Schaden

Spezielle Waffen: alle Titanen halten sich riesenhafte Tiere als Begleiter und Gefährten, welche sie im Falle eines Kampfes unterstützen

BE: 46

AS: 8

Besonderheiten: -

Lebensraum: Gebirge, Höhlen (s. o.)

RW: feindselig bis neutral

Intelligenz: hoch

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Alte Sprache, Gemeinsprache

W

WERWOLF

Beschreibung: der Werwolf ist eine Kreatur, die schon den Tod vieler abenteuerlustiger Wesen verursacht hat, denn er ist Mensch bei Tag und Werwolf bei Nacht, so daß er sich oft schon einsamen Wanderern anschloß und ihr Vertrauen erschlich, bei Einbruch der Nacht jedoch sein wahres, tödliches Gesicht zeigte; viele dieser Werwesen hadern aber auch mit ihrem Schicksal und verdammen den Fluch, der auf ihnen liegt, die meisten aber sind froh um die Macht, über die sie dadurch verfügen und genießen das Gefühl des Jagens und Tötens ihrer Beute. Ein Werwolf sieht im großen und ganzen aus wie ein normaler Mensch, ist aber nach seiner Verwandlung von dichtem Fell bedeckt und erhält scharfe Klauen sowie einen Wolfschädel; nur wenige behalten nach der Umwandlung noch die Fähigkeit, menschlich zu

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

denken, aber diese sind oft die entsetz-
lichsten Feinde

LP: 30

AP: 60

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 12

Beherrschte Zauber: -

AGC: 14

PGC: 12

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 2

Waffe: 1) Klauen
2) Gebiß

Schaden: 1) 1W8
2) 1W10

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: -

BE: 40

AS: 14

Besonderheiten: der Werwolf kann seinen Fluch der Lykanthropie auf sein Opfer übertragen, falls diesem keine Konstitutionsprobe gelingt; ist dem so und es erfolgt keine Heilung auf magische Weise, so besteht eine 50%-Chance, daß der Charakter sich nach 1W4 Monden auch jede Nacht in einen Werwolf verwandelt

Lebensraum: Wälder, Hügelland

RW: feindselig

Intelligenz: durchschnittlich bis niedrig

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Gemeinsprache, Stimme der Tiere

MRW: 2

Beherrschte Zauber: -

AGC: 7

PGC: 7

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 1

Waffe: 1) Hände
2) Gebiß

Schaden: 1) 1W6
2) 1W8

Zuschläge/Abzüge: -

Spezielle Waffen: -

BE: 32

AS: 4

Besonderheiten: durch die fauligen Wunden des Zombies kann ein von ihm verletzter Charakter Wundfieber bekommen; gelingt ihm keine Konstitutionsprobe und erfolgt keine magische Heilung, so bekommt der Charakter diese Krankheit, seine Kampfwerte sinken um -2 Punkte, desweiteren verliert er pro Licht/Dunkel (Tag) automatisch 1W4 LP plus 1W8 AP und dies solange, bis ihm ein Konstitutionswurf gelingt (pro Tag einer erlaubt), er geheilt wird oder die Anzahl der Krankheitstage (= Abstand von der Zahl des mißglückten Konstitutionswurfes zum Attributswert) abgelaufen ist

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: feindselig

Intelligenz: extrem niedrig

GKW: -

Geistesfähigkeiten: -

Sprachen: Totenstimme

Z

ZOMBIE

Beschreibung: ein Zombie ist eine auf magische Weise wiederbelebte Leiche; leider hält der Zauber den Verwesungsprozeß nicht im geringsten auf und so bieten diese Kreaturen einen wahrhaft abscheuerregenden Anblick, wenn sie wie willenlose Marionetten durch die Gegend torkeln, um einem Auftrag ihres Herrn nachzukommen. Zombies sind also die verfaulenden, belebten Leichname toter Menschen oder anderer menschenähnlicher Kreaturen und ihre Erwecker, meist mächtige Schwarzmagier, ziehen sie vor allem zu Wach- und Kampfdiensten heran, denn zu vielen anderen Dingen sind sie aufgrund mangelnder Intelligenz einfach nicht zu gebrauchen

LP: 20

AP: -

ZTP: -

ZTW: -



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Nicht nur **Monster** sind in den gefährlichen Landen **Meryllias** anzutreffen, auch manche Kreaturen schleichen durch die Nacht, die im Auftrage ihrer oftmals machtvollen Herren unterwegs sind; diese **Heerscharen der Dunkelheit** sammeln sich um ihre Meister und warten auf den Tag, an dem diese ihre Heere rufen, um gegen die Völker der Welt zu ziehen.

Bei der Auflistung der **Heerscharen der Dunkelheit** wurde, wie auch bei den nachfolgenden Sparten, auf gewisse Stichpunkte verzichtet (wie z. B. "Lebensraum") und es werden somit nur die wirklich unbedingt notwendigen Angaben gemacht, die für einen reibungslosen Spielverlauf vonnöten sind.

Alle angeführten Werte sind als reine **Durchschnittswerte** zu betrachten, der **Moddermaster** kann natürlich Veränderungen vornehmen; selbstverständlich sind hier nicht alle Dienerwesen der machtvollen Herrscher **Meryllias** aufgeführt, auch die **Streiter des Rechts** und der **Ordnung** wie z. B. die **Ritter des Goldenen Lichts** oder die **Greifengarde** fehlen hier und sollten vom jeweiligen **Moddermaster** nach seinen Wünschen gestaltet werden.

Heerscharen der Dunkelheit

Curkuul

Der Chaosgott hat sich zwar von der Oberfläche Meryllias zurückgezogen, aber aus der Ferne wirkt er weiter seine Ränke und seine Diener gehen auf der Welt um, wie es ihnen beliebt, und ihre Zahl wächst scheinbar von Tag zu Tag...

CHAOSKRIEGER

Beschreibung: der Chaoskrieger ist ein Diener des Chaosgottes und gestürzten Arlanen Curkuul und sieht aus wie ein übergroßer, in eine Vollrüstung gekleideter Mensch; jedoch ertönen aus der Rüstung ununterbrochen schabende und knackende Geräusche, was auch schon auf die wahre Natur dieser Kreatur schließen läßt. Durch unselige Magie erschuf Curkuul diese Wesen aus tausenden von Insekten, welche sich unter der Eisenrüstung zu einem menschenähnlichen Körper geformt haben. Deswegen sind die Chaoskrieger auch nur willenlose Marionetten, die lediglich die Befehle ihres Herrn ausführen und aufgrund ihrer Beschaffenheit gegen viele Zauber nahezu immun sind. Diese Diener der Finsternis sind die am häufigsten angebotenen Gefolgsleute Curkuuls, und sie reiten oft auf gewaltigen, durch Magie ins riesenhafte vergrößerten Insekten

LP: 50

AP: -

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 16

Beherrschte Zauber: -

AGC: 15

PGC: 15

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 8

Waffe: 1) Morgenstern IV
2) Kriegshammer

3) Schwere Armbrust

Schaden: 1) 1W12

2) 1W12

3) 1W12+1

Spezielle Waffen: der Chaoskrieger kann aus seinem Körper ganze Insektenschwärme entsenden, die den Gegner attackieren und ihm pro KR automatisch 1 SP zufügen und ihn zudem im Kampf behindern (AGC/PGC -2); die vollständige Vertreibung oder Vernichtung solcher Schwärme kann nur durch Magie erfolgen

BE: 30

Besonderheiten: beim Tod eines Chaoskriegers zerfällt die Rüstung und verrottet, ebenso wie seine Waffen, und die Insekten verteilen sich in den Lüften; der Chaoskrieger regeneriert 1W12 LP pro KR und ist gegen Sprüche bis zum zweiten Grad der Mystik immun. Sämtliche Bezauberungen sind zum Scheitern verurteilt, da der Krieger seinem Meister gegenüber absolut loyal ist

RW: feindselig

Intelligenz: extrem niedrig

Sprache: Stimme der Finsternis

GRITHSTAN

Beschreibung: der Grithstan bietet seinen Gegnern einen furchterregenden Anblick, den seine Kontrahenten im Kampfgeschehen aber nur selten an andere weitererzählen können, denn neben seinem markanten Äußeren zählt dieses Wesen zu den besten Kämpfern auf Meryllia; ein Grithstan sieht aus wie ein übergroßer, breit gebauter Mensch, doch hier endet auch schon jede Ähnlichkeit - er besitzt zwei Drachenköpfe, aus deren Mäulern ständig Flammen lodern, und eine rote, geschuppte Haut. Diese Kreatur bewegt sich auf drei kraftvollen Beinen vorwärts, ein Schwanz ragt aus dem hinteren Teil des Kör-

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

pers, den sie ebenfalls zum Kampfe einsetzen kann; vier muskulöse Arme ragen aus dem Leib dieses wandelnden Schreckens, sie sind es, die den Grithstan so besonders gefährlich machen

LP: 40

AP: 80

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 12

Beherrschte Zauber: -

AGC: 16

PGC: 14

Angriffe/Paraden pro KR: 4 (4)

SW: 6

Waffe: 1) Morgenstern IV

2) Kriegshammer

3) Speer

4) Dornenschild

Schaden: 1) 1W12

2) 1W12

3) 1W8

4) 1W6+1

Spezielle Waffen: der Grithstan kann aus seinen Drachenschädeln Flammenkugeln entsenden, welche einen Gegner (Ausweichversuch erlaubt) verbrennen und ihm 1W12 Punkte Schaden zufügen; dies gilt als ein Angriff pro Kopf, der Grithstan kann aber immer nur höchstens vier Angriffe pro KR ausführen

BE: 34

Besonderheiten: der Grithstan erhält einen Schadensbonus von 1W6 Punkten auf alle Nahkampfwaffen

RW: feindselig

Intelligenz: durchschnittlich

Sprachen: Stimme der Finsternis, Atem des Feuers

KHUUL' MERD

Beschreibung: die Khuul'merd werden des öfteren als Diener der Gehörnten bezeichnet, was auch durchaus richtig ist, denn diese muskelbepackten rothäutigen Hünen sind die Gefolgsleute der Khuul'kroon, welche gar noch entsetzlicher sind als sie selbst. Ein Diener der Gehörnten ist gut und gern doppelt so groß wie ein normaler Mensch und trägt auf dem haarlosen Schädel zwei riesige, unförmige Hörner; gewaltige Fangzähne ragen aus dem großen Maul dieser Kreaturen und ihr Körper scheint zu glühen, denn sie verströmen eine nahezu unglaubliche Hitze. Wo auch immer diese Wesen auftauchen, herrschen Panik und Furcht, denn ihre Grausamkeit steht ihrer Erscheinung in nichts nach

LP: 60

AP: 120

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 10

Beherrschte Zauber: -

AGC: 12

PGC: 12

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 2

Waffe: 1) Kriegshammer

2) Hörner

Schaden: 1) 1W12

2) 2W8

Spezielle Waffen: der Diener der Gehörnten verströmt um sich eine mörderische Hitze; jedes Wesen, das sich mit ihm im Nahkampf befindet, muß sich pro KR 1 LP und 2 AP abziehen

BE: 36

Besonderheiten: der Diener der Gehörnten erhält auf alle Nahkampfwaffen einen Zuschlag von 1W10 SP; er ist immun gegen alle Angriffe auf Feuerbasis

RW: feindselig

Intelligenz: niedrig

Sprachen: Stimme der Finsternis

KHUUL' KROON

Beschreibung: diese Kreaturen nun sind die wohl gefährlichsten Gefolgsleute des Chaosgottes, denn sie verbinden Kampfkraft und Magiebegabung in einer todbringenden Vereinigung; ebenso groß wie ihre Diener, besitzen sie eine blaue Hautfarbe, dies ist aber der einzig erkennbare Unterschied zu den Khuul'merd. Allerdings verströmen die Khuul'kroon statt Hitze eine alles erfrierende Kälte, welche noch zu ihrer Gefährlichkeit beiträgt

LP: 60

AP: 120

ZTP: 50

ZTW: 12

MRW: 12

Beherrschte Zauber: alle Krieger-, Söldner- und Wächtersprüche

AGC: 13

PGC: 13

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 2

Waffe: 1) Lanze

2) Hörner

Schaden: 1) 1W12

2) 2W8

Spezielle Waffen: die Gehörnte Bestie verströmt um sich herum eine mörderische Kälte - jedes Wesen, das sich in einem Nahkampf mit ihr befindet, muß pro KR 1 LP und 2 AP abziehen

BE: 36

Besonderheiten: die Gehörnte Bestie erhält auf alle Nahkampfwaffen einen Zuschlag von

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

1W12 SP; sie sind immun gegen alle Angriffe auf Kältebasis
RW: feindselig
Intelligenz: hoch
Sprachen: Stimme der Finsternis, Gemeinsprache

Dunkle Bruderschaft

Die Dunkle Bruderschaft wurde vor langer Zeit vom ehemaligen Elfenhelden Rylanion aus Verbitterung über den Niedergang seines einstmals so stolzen Volkes gegründet; in ihr versammelt finden sich vor allem Vertreter der verschiedenen Tiermenschenarten, doch die Elite stellen die gefürchteten Dunkel-elfen, mit denen Rylanion wohl ein neues Elfenimperium zu errichten gedenkt...

DUNKELELF

Beschreibung: der Dunkel-elf ist ein naher Verwandter des normalen Elfen und sieht jenem auch relativ ähnlich; nur seine helle, fast weiße Haut und die großen, dunklen Augen weisen ihn als Vertreter dieses Volkes aus, wenngleich auch die Körpergröße recht auffällig ist, da sie der von Menschen nahekommst. Dunkel-elfen lebten lange Zeit in Höhlen verborgen, doch jetzt erscheinen sie in immer größerer Zahl auf der Oberfläche Meryllias; ihre Kampfkraft ist ebenso berüchtigt wie ihre Zauberei, so daß sie ein nicht zu unterschätzender Gegner sind. Diese Wesen sind fanatische Gefolgsleute ihres Herrn Rylanion und lassen nichts unversucht, sein Gefallen zu erlangen; die bevorzugte Kleidung der Dunkel-elfen besteht aus schwarzen Stoffen, die Krieger tragen schwarz gefärbte Lederrüstungen

LP: 25

AP: 50

ZTP: 30

ZTW: 14

MRW: 13

Beherrschte Zauber: alle Kampfmagiersprüche

AGC: 15

PGC: 13

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 3

Waffe: 1) Bastardschwert
2) Schwerer Dolch

Schaden: 1) 1W10
2) 1W6+1

Spezielle Waffen: -
BE: 36

Besonderheiten: die Dunkel-elfen besitzen eine hervorragende Fähigkeit zur Nachtsicht
RW: feindselig bis neutral
Intelligenz: durchschnittlich
Sprachen: Hohe Sprache, Stimme der Finsternis

TAUROS-KRIEGER

Beschreibung: ein Tauros-Krieger ist Mitglied der berühmt-berüchtigten Tauros-Garde der Dunklen Bruderschaft; diese besteht ausschließlich aus kampferprobten Minotauern, welche im Kampfgeschehen bei einem Gegner meist große Verheerungen anrichten. Wahre Kampfmaschinen schon von Natur aus wird dies auch noch durch die goldene Vollrüstung verstärkt, die in allen Einzelheiten dem Träger nachempfunden ist. Diese Minotauern heben sich von ihren Volksgenossen durch eine höhere Intelligenz und vor allem dem Willen zur Unterordnung ab

LP: 40

AP: 80

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 8

Beherrschte Zauber: -

AGC: 13

PGC: 11

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 8

Waffe: 1) Zweihänderschwert
2) Kriegshammer

Schaden: 1) 1W10+1
2) 1W12

Spezielle Waffen: -

BE: 35

Besonderheiten: alle Nahkampfwaffen erhalten in den Händen des Tauros-Kriegers einen Zuschlag von 1W6 SP

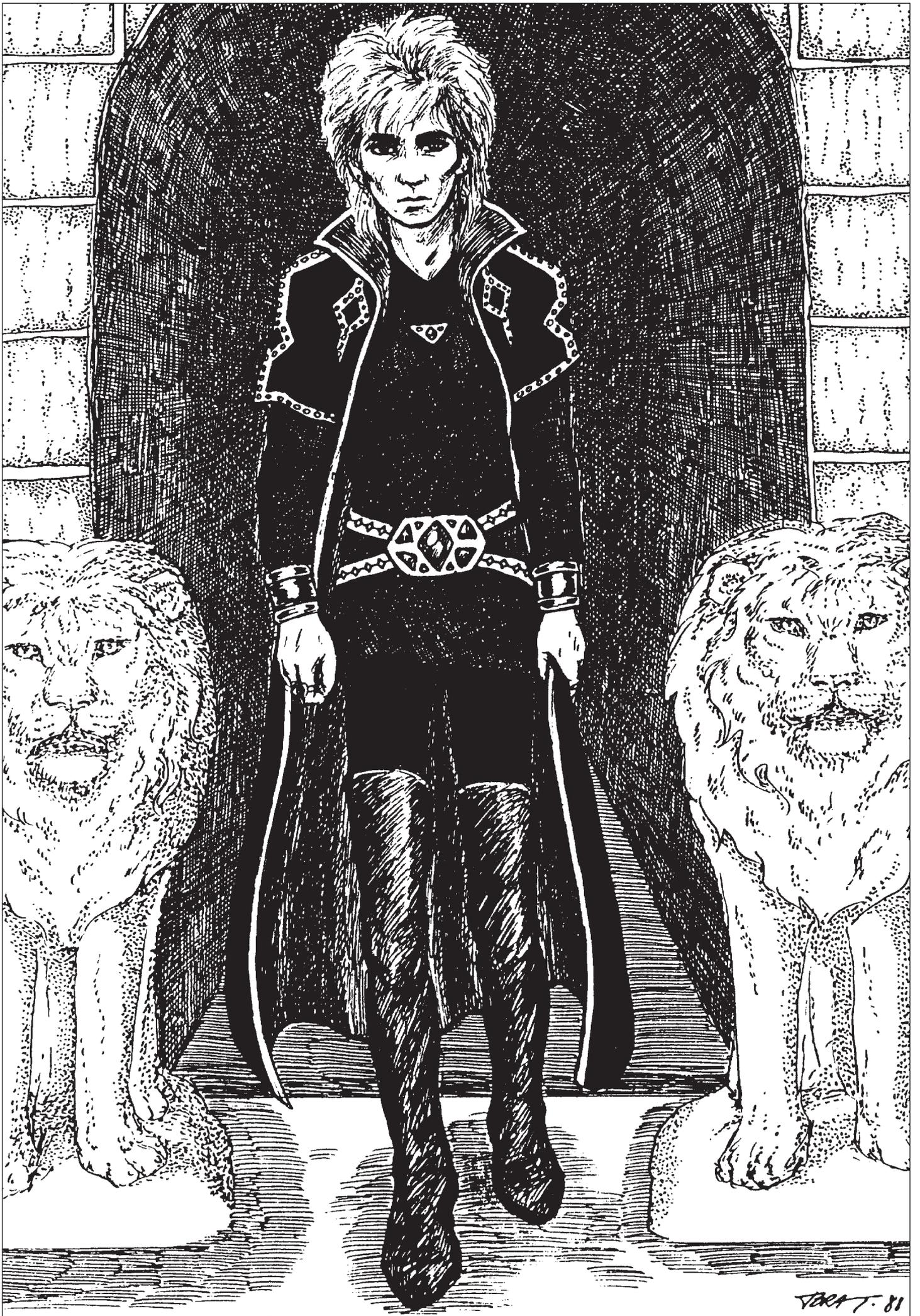
RW: feindselig

Intelligenz: durchschnittlich

Sprachen: Stimme der Tiere, Gemeinsprache, Stimme der Finsternis

SCHLANGENKRIEGER

Beschreibung: der Schlangenkrieger ist wohl die Kreatur, welche bei der Dunklen Bruderschaft die meisten Dienste erledigen muß und oft auch für hoffnungslose Einsätze herangezogen wird; eine grüne, pocken-narbige und geschuppte Haut bedeckt einen menschenähnlichen Körper auf dem ein an eine Schlange erinnernder Schädel sitzt, aus dem ständig eine gespaltene Zunge schnellt. Schlangenkrieger bevorzugen normale Waffen und kleiden sich hauptsächlich in graue Lederrüstungen, da diese ihre extreme Beweglichkeit nicht zu sehr ein-



YOKA T. 81

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

schränken. Diese Kreaturen sind die geborenen Kämpfer und es scheint oft so, als würden sie nur für blutige Auseinandersetzungen leben; oft werden sie auf Fyroks angetroffen, von ihnen gezähmten, seltenen Riesenechsen, die sie als Reittiere verwenden

LP: 30

AP: 60

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 9

Beherrschte Zauber: -

AGC: 12

PGC: 10

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 4

Waffe: 1) Schwert
2) Wurfbeil

Schaden: 1) 1W8+1

2) 1W6+1

Spezielle Waffen: die Schlangenkrieger besitzen eine Art ätzendes Gift, das sie einem Gegner beim Nahkampf ins Gesicht speien können; hierzu darf der Schlangenkrieger in dieser KR nur parieren und es muß ihm dann ein AGC-Wurf gelingen, ist dies der Fall, so wurde der Gegner im Gesicht getroffen (diesem steht aber ein Ausweichversuch zu). Das Gift frißt sich in die Haut (einmalig Aussehen -1) und blendet das Opfer, so daß er für den nächsten Mond mit den Kampferten von AGC/PGC -3 agiert; zudem verliert er 1W4 LP

BE: 36

Besonderheiten: -

RW: feindselig

Intelligenz: durchschnittlich

Sprachen: Stimme der Finsternis, Stimme der Tiere

Monuhl-khtam

Monuhl-khtam ist das gefürchtetste und wohl am meisten gehasste Lebewesen auf Meryllia; dieser geheimnisumwitterte Wanderer zwischen den Welten herrscht über eine Vielzahl machtvoller Kreaturen, die ihm alle treu ergeben sind. Vielleicht ist er, wie in so vielen Geschichten, wirklich der sagenhafte Dunkle, der einst gegen Erdelen kämpfte und unterlag - doch wer außer diesem finsternen Herrscher vermag das zu sagen..?

GARDE DES DUNKLEN MONDES

Beschreibung: die Garde des Dunklen Mondes ist die Elite-Einheit Monuhl-khtams und be-

steht aus schwarzhaarigen, blauhäutigen Wesen mit großen, ausdrucksvollen schwarzen Augen, welche sowohl die Kunst der Magie als auch das Kriegshandwerk mit tödlicher Perfektion beherrschen; diese Wesen werden auch Harlan'Thrar genannt und ihr einnehmendes Äußeres täuscht oft über die Dunkelheit in ihrem Inneren hinweg. Diese immens machtvollen Kreaturen reiten oft auf Schwarzen Pegasy oder Einhörnern, die von ihrer finsternen Magie verderbt und beschmutzt worden sind

LP: 35

AP: 70

ZTP: 100

ZTW: 18

MRW: 16

Beherrschte Zauber: alle Magier-, Illusionisten-, Kampfmagier- und Nekromantenzauber

AGC: 18

PGC: 18

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 3

Waffe: 1) Schwertstab

Schaden: 1) 1W8

Spezielle Waffen: die Harlan'Thrar besitzen starke hypnotische Kräfte, jeder Gegner, der in ihre Augen blickt (geschieht bei mißlungener Weisheitsprobe ggf. mit Modifikation) wird sofort gelähmt und absolut willenlos

BE: 40

Besonderheiten: die Harlan'Thrar sind gegen jegliche Arten von Illusion und Bezauberung sowie gegen alle Zauber bis hin zum 4. Grad der Mystik immun; sie regenerieren pro KR 1W20 LP und 1W10 ZIP. Alle Nahkampfwaffen in ihren Händen erhalten aufgrund übelster Magie einen Zuschlag von 1W20 SP

RW: feindselig bis neutral

Intelligenz: hoch

Sprachen: alle Sprachen

HORNKRIEGER

Beschreibung: Hornkrieger sind wandelnde Kampfkolosse, die im Gefecht eine breite Bahn der Zerstörung hinter sich lassen; ein Hornkrieger sieht aus wie ein hünenhaftes, breit gebautes Wesen, das sechs Arme besitzt und von Kopf bis Fuß in eine schwarze, gehörnte, natürliche Panzerung gehüllt ist. Diese Kreaturen gehören zu den tödlichsten Schergen in den Heerscharen des Monuhl-khtam, denn ihre Stärke, Panzerung und Kampfgeschick machen sie zu einem Gegner, den niemand unterschätzen darf

LP: 60

AP: 120

ZTP: -

ZTW: -

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

MRW: 8

Beherrschte Zauber: -

AGC: 14

PGC: 12

Angriffe/Paraden pro KR: 6 (6)

SW: 9

Waffe: 1) Morgenstern IV
2) Kriegshammer
3) Reiterhammer
4) Zweihänderschwert
5) Doppelblattaxt
6) Wurfspieß

Schaden: 1) 1W12
2) 1W12
3) 1W10
4) 1W10+1
5) 1W10
6) 1W8

Spezielle Waffen: -

BE: 26

Besonderheiten: die Hornkrieger sind gegen alle Arten der Bezauberung immun; sie erhalten auf alle Nahkampfwaffen einen Zuschlag von 1W12 Punkten Schaden

RW: feindselig

Intelligenz: niedrig

Sprachen: -

KHALHOKI

Beschreibung: der Khalhoki, oder Schattengeist, ist einer der engeren Vertrauten des finsternen Herrschers und steht bei dessen Truppen hoch in Ruf; demzufolge fürchtet ihn auch ganz Meryllia, und dies vollkommen zu recht, denn diese Kreatur ist wahrlich grauenhaft. Denn Schattengeister sind nichts weiter als ein wabernder, dunkler Nebel, ein Stück Nichts in dem zwei kalte blaue Augen glimmen, doch oft zwingen diese Wesen durch reine Willenskraft ihre Gestalt in eine Art menschenähnliche Erscheinung und verhüllen sich dann mit einem schwarzen Kapuzenmantel oder einer Robe. Doch die Kälte, die ein Schattengeist ausstrahlt ist Beweis genug für die Anwesenheit eines der vielleicht entsetzlichsten Dienerwesen des Monuhl-khtam

LP: 50

AP: -

ZTP: 50

ZTW: 16

MRW: 15

Beherrschte Zauber: alle Diabolisten- und Nekromantensprüche

AGC: 16

PGC: 16

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 4

Waffe: 1) Berührung

Schaden: 1) 1W12 (ohne Schwert)

Spezielle Waffen: -

BE: 42

Besonderheiten: die Khalhoki sind gegen jegliche Art von Bezauberung immun und können nur von magischen Waffen getroffen werden; sie regenerieren pro KR 1W12 LP und 1W6 ZTP

RW: feindselig

Intelligenz: hoch

Sprachen: Dunkelzunge, Gemeinsprache

KNOCHENKRIEGER

Beschreibung: der Knochenkrieger ist der normale Kämpfer der Heere des finsternen Herrschers, lediglich ein von seinen untergebenen Magiern belebtes Skelett, das in einer grauen Rüstung steckt; diese aber macht es wirklich gefährlich, denn im Gegensatz zu den plumpen gewöhnlichen Skeletten wirkt dieser magische Harnisch sich positiv auf die Kampfkraft des Untoten aus. Es muß ein entsetzlicher Anblick sein, sich einer ganzen Horde dieser Grabgestalten in ihren nebelgrauen Rüstungen gegenüberzusehen

LP: 20

AP: -

ZTP: -

ZTW: -



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

MRW: 5

Beherrschte Zauber: -

AGC: 9

PGC: 9

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 6

Waffe: 1) Kriegshammer

Schaden: 1) 1W12

Spezielle Waffen: -

BE: 28

Besonderheiten: die Knochenkrieger sind gegen jegliche Art der Bezauberung immun, Stumpfe Waffen erzielen normalen, alle anderen Waffen jedoch nur halben Schaden

RW: feindselig

Intelligenz: extrem niedrig

Sprachen: Totenstimme, Dunkelzunge

MAGIER DER SCHWARZEN SONNE

Beschreibung: die Magier der Schwarzen Sonne sind gar machtvolle Zauberer im Dienste Monuhl-khtams; sie stehen in der Hierarchie noch über den Priestern der Roten Sonne, die, wie man sagt, Gestaltwandler ohnegleichen sein sollen; die Magier der Schwarzen Sonne kennen alle Zauberei auf ganz Meryllia und es heißt, daß es nichts gibt, was ihnen entgeht, so daß sie auch oft unerkannt durch die Lande reisen um Zwietracht unter den Völkern zu säen

LP: 25

AP: 50

ZTP: 150

ZTW: 18

MRW: 18

Beherrschte Zauber: alle Zaubersprüche

AGC: 8

PGC: 6

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 1

Waffe: 1) Schwerer Dolch

Schaden: 1) 1W6+1

Spezielle Waffen: -

BE: 36

Besonderheiten: alle Magier der Schwarzen Sonne sind absolut loyal und daher immun gegen alle Bezauberungen; sie regenerieren pro KR 1W10 ZTP

RW: feindselig bis neutral

Intelligenz: hoch

Sprachen: alle Sprachen

RITTER DER SCHWARZEN SONNE

Beschreibung: die Ritter der Schwarzen Sonne sind auf Meryllia von allen Schrecknissen Monuhl-khtams am bekanntesten und gefürchtetsten; meist erscheinen sie inmitten eines blendenden Blitzes und einem wahren Funkenregen, dann erst wird die hünenhafte

Gestalt in schwarzer Vollrüstung sichtbar, über deren Oberfläche ständig rote Blitze und Funken huschen. Diese Ritter sind berühmte Kämpfer und es gibt kaum jemanden, der sich im Schwertkampf mit ihnen messen kann; ihre direkten Untergebenen, die Ritter der Roten Sonne, sind schlechter ausgebildet als sie, so daß die Ritter der Roten Sonne oftmals auch mit Magiern oder Priestern zusammenarbeiten. Reittiere der Gefolgsleute der Schwarzen Sonne sind zumeist Schwarze Drachen oder Nachtmahre, was schon zeigt, wie gefährlich und machtvoll sie wirklich sind

LP: 50

AP: 100

ZTP: 50

ZTW: 15

MRW: 15

Beherrschte Zauber: alle Nekromanten- und Kampfmagiersprüche

AGC: 19

PGC: 19

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 10

Waffe: 1) Zweihänderschwert

Schaden: 1) 1W10+1

Spezielle Waffen: -

BE: 38

Besonderheiten: die Ritter der Schwarzen Sonne sind gegen alle Bezauberungen immun desweiteren können sie nur von magischen Waffen getroffen werden; sie regenerieren pro KR 1W20 LP und besitzen die Fähigkeit zur uneingeschränkten Teleportation. Die Ritter der Schwarzen Sonne erhalten einen Zuschlag auf alle Nahkampfwaffen von 2W8 Punkten

RW: feindselig bis neutral

Intelligenz: hoch

Sprache: Dunkelzunge, Gemeinsprache

VALAY

Beschreibung: die Valay sind elbenähnliche, geflügelte Geschöpfe von einnehmender Schönheit und elegantem Erscheinen; leider sind ihre Herzen verderbt da sie Wesen der Finsternis sind und ihr wunderbares Aussehen soll wohl nur über diesen Umstand hinwegtäuschen, und so mancher Held wurde damit schon in eine Falle gelockt. Zumeist blondhaarig und von zierlicher Gestalt, mit weiten federnen Schwingen, die aus dem Rücken ragen, sieht ein Valay auch wirklich eher wie ein Abgesandter der Götter aus denn wie ein Bote Monuhl-khtams aus. Denn zu Botendiensten werden diese Wesen zumeist herangezogen und sie dienen auch als Übermittler für geheime Botschaften von einem Stützpunkt des Bösen zum anderen

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

LP: 20

AP: 40

ZTP: 25

ZTW: 12

MRW: 12

Beherrschte Zauber: alle Illusionistsprüche

AGC: 12

PGC: 12

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 3

Waffe: 1) Degen

Schaden: 1) 1W8

Spezielle Waffen: -

BE: 34/44

Besonderheiten: die Valay sind gegen alle Bezauberungen vollkommen immun

RW: feindselig bis neutral

Intelligenz: durchschnittlich

Sprache: Dunkelzunge

VROK

Beschreibung: die Vroks sind Wesen von unheimlichem Äußeren, ganz ähnlich den Hornkriegerern aber bei weitem nicht so massig und mit nur zwei Armen; auch diese menschenähnlichen Kreaturen sind in eine schwarze, natürliche Panzerung von bizarrem Aussehen gehüllt und werden bevorzugt als Überfallkommandos eingesetzt da sie eine wahrlich durchschlagende Waffe mit sich führen - die Lichtlanze. Dies ist eine Art Speer mit einer hell strahlenden Spitze, die vom Vrok abgefeuert werden kann und schwere Schäden beim Gegner hervorruft; da-

nach dient diese Waffe als normaler Speer und die Vroks verstehen es, auch damit vorzüglich umzugehen. Da diese Kreaturen nur aus Horn und Knochen bestehen und magisch von Monuhl-khtam und seinen Schergen belebt werden, kämpfen sie ohne jegliche Rücksicht auf Verluste

LP: 15

AP: -

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 10

Beherrschte Zauber: -

AGC: 14

PGC: 12

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 8

Waffe: 1) Lichtlanze

Schaden: 1) 1W12

Spezielle Waffen: die Lichtlanze kann abgefeuert werden und trifft den Gegner bei einer gelungenen AGC-Probe des Vrok; sie verursacht bei diesem einen Schaden von 2W12 Punkten, danach allerdings wird die Schadenswirkung der Lichtlanze auf 1W10 reduziert

BE: 32

Besonderheiten: die Vroks sind gegen alle Arten der Bezauberung immun und regenerieren pro KR 1W10 LP; sie erhalten auf alle Nahkampfwaffen einen Zuschlag von 1W6 Punkten

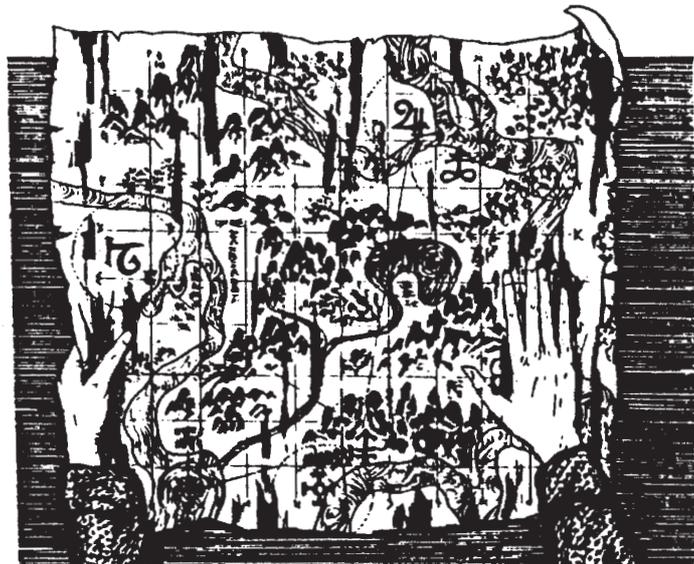
RW: feindselig

Intelligenz: niedrig

Sprachen: -

Alle Kreaturen des finsternen Herrschers Monuhl-khtam lösen sich bei ihrer Zerstörung auf und kehren zu ihrem Meister zurück; von diesem Auflösungsprozeß sind alle Dinge betroffen, die sie mit sich führen, so daß nie ein Hinweis verbleibt, daß sie sich jemals an diesem Ort befanden.

Monuhl-khtam aber weiß sehr wohl, wer seine Gefolgsleute getötet hat, denn seine Augen weilen auf ganz Meryllia...



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Nun aber endlich zu den übrigen Bewohnern der Welt Meryllia; bereits im "CHARAKTERWERK" wurden ja mehrere Völker vorgestellt (als Spielercharaktere), auf die hier aber nicht mehr näher eingegangen wird.

An dieser Stelle nun werden die Völker vorgestellt, die neben diesen bereits bekannten auf der Welt anzutreffen sind (wobei die Auflistung aber natürlich gar nicht vollständig sein kann); von den anmutigen und schönen Dryaden über die feigen und hinterhältigen Goblins bis hin zu den grobschlächtigen und grausamen Trollen.

Auch hier werden Durchschnittswerte und allgemeingültige Beschreibungen abgegeben, es liegt beim jeweiligen Moddermaster, diese zu überarbeiten oder zu verändern.

Völker

CENTAUR

Beschreibung: der Centaur ist ein außerordentlich stattlich anzusehendes Wesen mit dem Oberkörper eines Menschen, der auf geheimnisvolle Weise mit dem Körper eines Pferdes verschmolzen zu sein scheint; dieses Volk von Tiermenschen ist sehr stolz und herrschsüchtig und schon oft gab es kleinere Kriege, da sie ein benachbart liegendes Land oder Königreich angegriffen haben. Centauren leben in Clans zusammen und ziehen so durch die Lande, wobei sie sich aber ab einer gewissen Clangröße niederlassen und sesshaft werden. Die Angehörigen dieses Volkes sind extrem launisch und reagieren oft überreizt, was schon zu manch ungewolltem Streit geführt hat, und da sie auch große Kämpfer sind ist das Ende eines solchen Zwischenfalles leicht vorherzusehen; doch andererseits haben diese Wesen kaum Zauberer in ihren Reihen, da das unruhige Leben sich auch auf ihre Gelehrsamkeit auswirkt

LP: 35

AP: 70

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 6

Beherrschte Zauber: -

AGC: 14

PGC: 14

Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)

SW: 1

Waffe: 1) Hufe

2) Lanze

Schaden: 1) 1W8

2) 1W12

Spezielle Waffen: -

BE: 46

Besonderheiten: -

Lebensraum: Ebenen

RW: feindselig bis freundlich

Intelligenz: durchschnittlich

Sprachen: Zentaury, Gemeinsprache

DRYADE

Beschreibung: die Dryade ist ein unsterbliches, weibliches Wesen, genauer, eine Art Naturgeist; diese wundersamen Geschöpfe mit ihrem unnachahmlichen Liebreiz leben in den Stämmen großer, lebender Bäume, mit denen sie so etwas wie eine Symbiose verbindet, auf welcher das ewige Leben der Dryade begründet ist. Stirbt der Baum, so stirbt auch sie, und umgekehrt. Dryaden leben nie zu mehreren zusammen, sie bevorzugen die Einsamkeit lichter Wälder und die Gesellschaft anderer unsterblicher Wesen oder die der einfachen Waldbewohner; nichtsdestotrotz sind die Liebeskünste dieses Volkes mehr als berühmt, eigentlich schon Gegenstand von Sagen und Erzählungen, aber dies nachzuprüfen dürfte dem einfachen Wanderer schwerfallen. Die zierliche, mädchenhafte Erscheinung einer Dryade, mit ihrem hellen, perlenden Lachen und den blühenden Blumen im Haar zeigt nichts von dem Alter und der Weisheit, die sich in ihr verbergen

LP: 20

AP: 40

ZTP: 25

ZTW: 14

MRW: 16

Beherrschte Zauber: alle Druiden-, Heiler- und Mystikersprüche

AGC: 10

PGC: 8

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 0

Waffe: 1) Dolch

Schaden: 1) 1W4+1

Spezielle Waffen: -

BE: 38

Besonderheiten: eine Dryade regeneriert pro KR 1W10 LP, solange ihr Baum gesund ist

Lebensraum: Wälder

RW: freundlich

Intelligenz: hoch

Sprachen: Liebliche Sprache



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

FAUN

Beschreibung: der Faun ist ein Wesen mit dem Körper eines gut gebauten, relativ kleinen Mannes, und den Beinen eines behafteten, felltragenden Tieres; außerdem ragen zwei kleine Hörner aus seinem Schädel, was aber oft durch die lockige Haarpracht verdeckt wird. Faune sind lüsterne und dennoch sensible und empfindsame Geschöpfe, deren Lieblingsbeschäftigung es ist, Menschenfrauen nachzustellen, bevorzugt dann, wenn diese sich beim Bade befinden; eine ewige, uralte aber unerfüllte Liebe gilt den Dryaden, doch diese haben wahrlich besseres zu tun als sich mit solchen Tiermenschen abzugeben. Manche Faune sind wahre Meister des Flötenspiels und einsame Wanderer in den Wäldern vernehmen bisweilen ihre Melodie und lauschen gebannt dem Klang der uralten Weisen; dieses Volk besteht ebenfalls aus Einzelgängern und obwohl es ein sehr hohes Alter erreicht, gehen auch Faune eines Tages den Weg aller Sterblichen

LP: 25

AP: 50

ZTP: -

ZTW: -

MRW: -

Beherrschte Zauber: -

AGC: 8

PGC: 8

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 1

Waffe: 1) Kurzbogen
2) Schwerer Dolch

Schaden: 1) 1W8

2) 1W6+1

Spezielle Waffen: der Faun kann einem Gegner mit seinen Hufen 1W6 Punkte an Schaden zufügen, falls dieser am Boden liegt (ohne Schutzwert)

BE: 36

Besonderheiten: -

Lebensraum: Wälder

RW: freundlich bis neutral

Intelligenz: durchschnittlich

Sprachen: Halblingssprache, Liebliche Sprache

GOBLIN

Beschreibung: der Goblin ist eines der am häufigsten anzutreffenden üblen Geschöpfe Meryllias; diese Kreatur ist fast so groß wie ein Mensch, trägt im Gesicht und Körperbau jedoch eindeutig tierische Merkmale, was sich auch im Verhalten dieses Volkes widerspiegelt. Goblins sind brutale und grausame Wesen, im Grunde ihres Herzens aber feige und deshalb greifen sie immer

nur in großer Überzahl an; da sie jedoch nicht sonderlich intelligent sind und man sie durch ihr abstoßendes Äußeres, ihre Behaarung am ganzen Körper und den sie stets umgebenden Gestank gut erkennen kann, gelingen ihre Überfälle eigentlich nur sehr selten. Man sollte aber nie den Fehler begehen, einen Goblin zu unterschätzen, denn diese Kreaturen sind trotz, oder eben wegen, ihrer Feigheit zu unglaublichen Taten fähig und heimtückisch genug, sie dann auch auszuführen

LP: 20

AP: 40

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 4

Beherrschte Zauber: -

AGC: 8

PGC: 6

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 2

Waffe: 1) Schwert
2) Wurfbeil

Schaden: 1) 1W8+1

2) 1W6+1

Spezielle Waffen: -

BE: 28

Besonderheiten: -

Lebensraum: Hügel, Wälder, Höhlen

RW: feindselig bis neutral

Intelligenz: niedrig

Sprache: Niedrige Zunge

HOBGOBLIN

Beschreibung: der Hobgoblin ist ein größerer Verwandter des Goblins, und dies im wahrsten Sinne des Wortes; größer als ein normaler Mensch, massig gebaut und muskulös unterscheidet er sich somit von seinem kleineren Artgenossen. Abgesehen von der Kampfkraft und dem Mut, denn auch hier ist der Hobgoblin dem Goblin weit überlegen; diese Kreaturen lieben den Kampf und empfinden reine Lust am Töten, so daß es nicht wundert, wenn sie den Kampf auch gegen eine Überzahl von Gegnern fortsetzen oder gar aufnehmen. Bemerkenswert sind auch noch die großen, starken Hauer die dem Hobgoblin aus dem Maul ragen, denn auch hiermit versteht diese nahezu hirnlose Kreatur, einem Feind Schaden zuzufügen; oft streifen Goblinhorden durch die Gegend, die von einem Hobgoblin angeführt werden, und ihre Furcht vor seiner Stärke macht ihn zum absoluten Herrscher über seine artverwandten Gefolgsleute

LP: 35

AP: 70

ZTP: -

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

ZTW: -
MRW: 3
Beherrschte Zauber: -
AGC: 10
PGC: 8
Angriffe/Paraden pro KR: 2 (2)
SW: 3
Waffe: 1) Bastardschwert
2) Hauer
Schaden: 1) 1W10
2) 1W4 (ohne Schutzwert)
Spezielle Waffen: -
BE: 36
Besonderheiten: der Hobgoblin erhält aufgrund seiner Stärke einen Zuschlag von 1W4 Punkten Schaden bei Nahkampfwaffen
Lebensraum: Hügel, Wälder, Höhlen
RW: feindselig
Intelligenz: niedrig
Sprachen: Niedere Zunge

KOBOLD

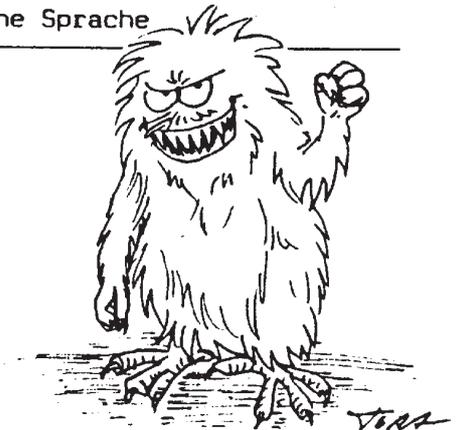
Beschreibung: der Kobold ist ein bösar-tiges, kleingewachsenes Wesen, welches an Wuchs nicht die Größe von Halblingen, an Boshaftigkeit aber an die Dämonenlords heranreicht; ein Kobold liebt nichts mehr als anderen Wesen Schmerzen zuzufügen, egal, auf welche Weise. Da diese Kreatur eine relativ gute Magiebegabung besitzt, steht ihr auch nur selten etwas im Wege, wenn es um ein neues Opfer für die abartigen Spielchen des Kobolds geht; vom Aussehen her kann man den Kobold daran erkennen, daß er eine ver-runzelte, straff auf den Knochen liegende, Haut besitzt und seine Augen in einem bos-haften Feuer glühen - ansonsten ist er, ab-gesehen von seiner Größe, gebaut wie ein normaler Mensch

LP: 10
AP: 20
ZTP: 30
ZTW: 12
MRW: 8
Beherrschte Zauber: alle Illusionistensprü-
che
AGC: 8
PGC: 8
Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)
SW: 2
Waffe: 1) Schwerer Dolch
Schaden: 1) 1W6+1
Spezielle Waffen: -
BE: 32
Besonderheiten: der Kobold ist nur mit ma-gischen Waffen zu treffen
Lebensraum: Wälder, Höhlen
RW: feindselig
Intelligenz: durchschnittlich
Sprachen: Halblingssprache, Gemeinsprache

NYMPHE

Beschreibung: die Nymphe ist eine wunder-schöne, menschenähnliche Frau, die aller-dings bevorzugt unter Wasser in kühlen Seen oder verborgenen Teichen lebt; dort lebt sie zusammen mit anderen ihrer Art und war-tet (meist vergebens) auf den Mann, der sie zur Frau nehmen wird. Da aber leider die meisten Wesen unter Wasser nicht atmen kön-nen, ist auf diese Art und Weise schon man-che Romanze jäh zerstört worden; die Nym-phen sind von Natur aus nicht boshaft, locken aber dennoch bisweilen vor lauter Verzweiflung Wanderer in ein kühles Grab. Diese wundersamen Wesen sind ansonsten sehr scheu und zurückhaltend, suchen aber den-noch durch einen geheimnisvollen Zwang die Nähe von Geschöpfen, die an Land leben; die Nymphen besitzen den Körper einer Frau, anstatt von Beinen aber einen Fischeschwanz, der aber durch ihnen zu eigene Magie zu zwei menschlichen Gliedmaßen umgeformt wer-den kann, wenn auch unter großen Schmerzen. Auf diese Art und Weise können Nymphen kurzzeitig das Wasser verlassen, sterben aber innerhalb weniger als einem Licht oder Dunkel, wenn sie nicht wieder zurück in ihr Element können

LP: 15
AP: 30
ZTP: 25
ZTW: 15
MRW: 10
Beherrschte Zauber: alle Barden-, Heiler- und Lustknabensprüche
AGC: 6
PGC: 6
Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)
SW: 0
Waffe: 1) Dolch
Schaden: 1) 1W4+1
Spezielle Waffen: -
BE: 34 (44)
Besonderheiten: die Nymphen sind dazu in der Lage, Seetiere in unbegrenztem Maße zu kontrollieren
Lebensraum: Seen, Flüsse
RW: freundlich bis neutral
Intelligenz: hoch
Sprachen: Liebliche Sprache



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

OGER

Beschreibung: der Oger ist ein gar entsetzliches Geschöpf, das mit Vorliebe Menschenfleisch verzehrt; diese Kreatur ist von riesiger, hünenhafter Gestalt und annähernd menschenähnlichem Aussehen, von dem ekel-erregenden Gestank, den es verströmt, und der abscheulichen dunklen Hautfarbe einmal abgesehen. Oger leben fast ausschließlich unterirdisch und die Farbe ihrer Haut stammt wohl vom Schmutz der ungezählten Sonnen, der sich dort angesammelt hat; bemerkenswert sind auch die großen, hervor- quellenden gierigen Augen und der ewig sab- bernde Mund mit den messerscharfen Zähnen. Kein Wesen läßt sich freiwillig auf eine Konfrontation mit solch einer Bestie ein, denn ein Oger im Bluttausch ist eine mehr als tödliche Gefahr

LP: 40

AP: 80

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 4

Beherrschte Zauber: -

AGC: 12

PGC: 10

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 2

Waffe: 1) Keule

Schaden: 1) 1W6

Spezielle Waffen: -

BE: 38

Besonderheiten: der Oger erhält auf alle Nahkampfwaffen einen Schadensbonus von 1W10 Punkten

Lebensraum: Höhlen, Hügel, dichte Wälder

RW: feindselig

Intelligenz: niedrig

Sprache: Niedere Zunge

ORK

Beschreibung: der Ork ist eine abscheuliche Kreatur von menschenähnlichem Äußeren, die leider extrem häufig in den Landen Meryllias anzutreffen ist; meist von massigem, gedrungenem Körperbau und grüner, warziger Haut sowie blutunterlaufenen Augen und großen, scharfen Hauern sind sie absolut unverwechselbar. Diese Wesen sind kriegerisch und kennen anscheinend nichts anderes als den Kampf; auch scheinen sie Grausamkeit und den Schmerz, den sie ihren Opfern zufügen, zu genießen, so daß Orks wirklich äußerst unangenehme Zeitgenossen sind mit denen man besser keine Fehde beginnt

LP: 30

AP: 60

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 5

Beherrschte Zauber: -

AGC: 12

PGC: 10

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 3

Waffe: 1) Rabenschnabel

Schaden: 1) 1W8

Spezielle Waffen: -

BE: 32

Besonderheiten: -

Lebensraum: überall anzutreffen

RW: feindselig

Intelligenz: niedrig

Sprache: Niedere Zunge

PIXIE

Beschreibung: der Pixie ist ein kleines Geschöpf von flatterhaftem Wesen, das in lichten Wäldern nahe von Bächen, Tümpeln und Seen lebt; die Kolonien dieses Volkes sind zwar meist recht klein, aber doch relativ weit verbreitet. Pixies wurden vor allem bekannt durch ihre Vorliebe für Humor und kleine Späße, die sie Reisenden spielen, die an einer ihrer Siedlungen vorbeikommen - allerdings würden sie niemals so weit gehen wie Kobolde. Dennoch scheint ein vernünftiges Gespräch mit einem Pixie aufgrund seiner andauernden Witzeleien fast unmöglich; diese Wesen sind nur etwa hand- groß und besitzen kleine, durchsichtige Flügel, welche sie pfeilschnell durch die Luft tragen können

LP: 5

AP: 10

ZTP: 20

ZTW: 14

MRW: 6

Beherrschte Zauber: alle Druiden- und Hei- lersprüche

AGC: 6

PGC: 4

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 4

Waffe: 1) Dolch

Schaden: 1) 1W3

Spezielle Waffen: -

BE: 30 (42)

Besonderheiten: ein Pixie regeneriert pro KR 1W6 LP und kann nur von magischen Waffen getroffen werden

Lebensraum: Wälder

RW: freundlich

Intelligenz: durchschnittlich

Sprachen: Liebliche Sprache, Gemeinsprache

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

SCHRAT

Beschreibung: das Volk der Schrate ist auf Meryllia fast genauso geächtet wie die finsternen Orks; im Gegensatz zu diesen sind Schrate aber wesentlich heimtückischer und gefährlicher, wahre Kolosse von Gestalt und dementsprechend muskulös. Schrate leben in kleinen Horden zusammen und durchstreifen vor allem dichte Wälder oder Höhlensysteme, da sie das Licht der Sonne nicht schätzen; diese Kreaturen haben eine zähe, fast lederartige Haut, einen übergroßen Schädel und wirken aufgrund der Länge ihrer Körperglieder irgendwie fehlproportioniert. Drei Augen, die bei Dunkelheit extrem gut sehen können, blicken stets auf der Suche nach Opfern umher, und wehe dem, der von ihnen erspäht wird

LP: 30

AP: 60

ZTP: -

ZTW: -

MRW: 7

Beherrschte Zauber: -

AGC: 10

PGC: 8

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 5

Waffe: 1) Keule

Schaden: 1) 1W6+1

Spezielle Waffen: -

BE: 38

Besonderheiten: der Schrat erhält auf alle Nahkampfwaffen einen Schadensbonus von 1W6 Punkten

Lebensraum: Höhlen, Wälder

RW: feindselig

Intelligenz: durchschnittlich

Sprachen: Niedere Zunge, Gemeinsprache

TROLL

Beschreibung: der Troll ist wohl einer der seit jeher fürchterlichsten Gegner, die eine Kreatur auf dieser Welt haben kann; hochgewachsen von Gestalt, muskelbepackt und dennoch geschickt, intelligent und magiebegabt ist dieser dicht behaarte Geselle ein wahrer Gegner für jedermann und im Kampf gegen das herrschsüchtige Volk der Trolle haben schon viele Helden ihr Leben lassen müssen. Ein Troll kann fast doppelt so groß werden wie ein Mensch und es geht die Sage, daß diese Wesen ganz verrückt nach allen Arten von magischen Artefakten sind und viele Gefahren in Kauf nehmen, um solche zu erlangen, so daß ein Besuch im Hort eines Trolls sich allemal lohnen kann, wenngleich man sich dabei nicht unbedingt erwischen lassen sollte

LP: 40

AP: 80

ZTP: 25

ZTW: 10

MRW: 8

Beherrschte Zauber: alle Krieger-, Kampf- magier- und Söldnersprüche

AGC: 12

PGC: 12

Angriffe/Paraden pro KR: 1 (1)

SW: 4

Waffe: 1) Doppelblattaxt

Schaden: 1) 1W10

Spezielle Waffen: -

BE: 34

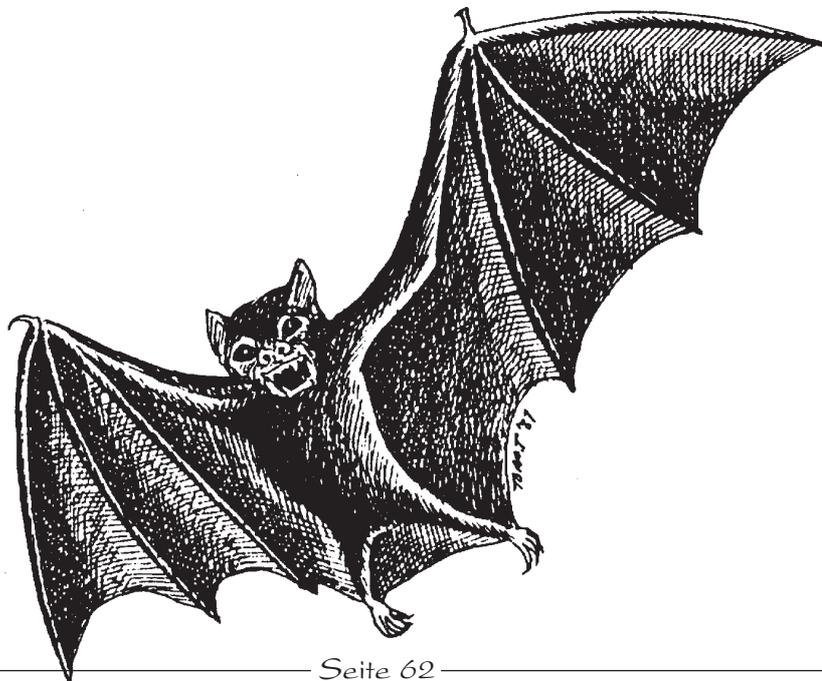
Besonderheiten: der Troll regeneriert pro KR 1W8 LP, er erhält einen Schadenszuschlag auf alle Nahkampfwaffen von 1W8 Punkten

Lebensraum: Gebirge, Höhlen

RW: feindselig bis neutral

Intelligenz: durchschnittlich

Sprache: Niedere Zunge



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Zuletzt kommen wir auf die Tiere zu sprechen, die sich auf Meryllia aufhalten; diese sind zwar auch nicht vollständig aufgelistet (wie sollten sie auch), aber die nachfolgende Aufzählung soll dem Moddermaster nur einen Überblick darüber geben, welche Tiere sich überhaupt auf dieser Welt aufhalten und soll ihm einige Werte an die Hand geben, die im Verlaufe eines Spiels von Nutzen sein könnten.

Auch hier werden nur die wirklich benötigten Stichworte aufgeführt, die für eine sinnvolle Darstellung des jeweiligen Tieres notwendig sind; weitere Angaben kann der Moddermaster einbringen, falls er dies für nötig hält.

Tiere

ADLER

Beschreibung: der Adler Meryllias ist ein großes, anmutiges Geschöpf das zu Recht als König der Lüfte bezeichnet wird; das Gefieder trägt meist eine braune bis dunkelbraune Färbung, die Beine sind mit scharfen Krallen bewehrt, die gelb gefärbt sind. Ein Adler wird normalerweise niemals von sich aus angreifen sondern nur dann, wenn seine Brut bedroht ist

LP: 8

AP: 16

AGC: 15

AS: 14

Angriffe/Ausweichversuche pro KR: 2 (1)

SW: 1

Waffe: 1) Schnabel

2) Krallen

Schaden: 1) 1W6+1

2) 1W6

BE: 16 (44)

Besonderheiten: der Adler erhält bei einem Angriff im Sturzflug einen Zuschlag auf seine AGC von +3 Punkten

Lebensraum: Gebirge, Wälder, Hügel

RW: neutral

Anzahl: 1-4

2) Gebiß

Schaden: 1) 1W8 / 1W8+1

2) 1W10 / 1W12

BE: 32 / 34

Besonderheiten: -

Lebensraum: Wälder, Gebirge

RW: neutral bis feindselig

Anzahl: 1-1

FALKE/RIESENFALKE

Beschreibung: der Falke (oder der zum Reittier abgerichtete Riesenfalke, der hauptsächlich von gutbetuchten Bürgern erworben wird) ist ein Raubvogel Meryllias, dessen Gefieder eine hellbraune Färbung zeigt; Falken werden oft auch als Jagdtiere gezähmt, aber da es nach wie vor wilde Tiere sind, bleiben sie immer ein wenig unberechenbar

LP: 5 / 40

AP: 10 / 80

AGC: 16 / 14

AS: 14 / 12

Angriffe/Ausweichversuche pro KR: 1 (1)

1 (1)

SW: 0 / 1

Waffe: 1) Schnabel

2) Krallen

Schaden: 1) 1W6 / 1W12

2) 1W4+1 / 1W8+1

BE: 22 (46) / 24 (44)

Besonderheiten: -

Lebensraum: Hügel

RW: neutral

Anzahl: 1-2 / 1-3

BÄR/HÖHLENBÄR

Beschreibung: der Bär (oder der größere Artgenosse, der Höhlenbär) ist ein gewaltiges Geschöpf mit hellbraunem bis schwarzem Fell das in Wäldern und im Gebirge anzutreffen ist; diese Tierart ist extrem reizbar und da die Pranken und das Maul mit den scharfen Zähnen nicht gerade ungefährlich sind, sollte man ihr besser aus dem Wege gehen

LP: 25 / 30

AP: 50 / 60

AGC: 8 / 10

AS: 6 / 8

Angriffe/Ausweichversuche pro KR: 1 (1)

1 (1)

SW: 2 / 3

Waffe: 1) Pranken

FLEDERMAUS/VAMPIRFLEDERMAUS

Beschreibung: die Fledermäuse sind abstoßend aussehende Kreaturen der Nacht, die mittels ihrem wundersamen Ortungssinn hervorragende Flieger sind; eigentlich greifen solche Wesen keine Menschen an, aber falls sie von einer fremden Macht gelenkt werden kann ein Schwarm Fledermäuse sehr gefährlich werden

LP: 2 / 5

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

AP: 4 / 10
AGC: 10 / 10
AS: 8 / 10
Angriffe/Ausweichversuche pro KR: 1 (1)
2 (1)
SW: 0 / 1
Waffe: 1) Biß
Schaden: 1) 1 LP / 2 LP
BE: 12 (46) / 10 (42)
Besonderheiten: die Fledermäuse treffen bei einem gelungenen Angriff einen ungeschützten Körperteil (nur bei Eisenrüstung nicht möglich)
Lebensraum: Höhlen
RW: neutral / feindselig
Anzahl: 1-20 / 1-10

HIRSCH

Beschreibung: der Hirsch wird oft als Herrscher der Wälder bezeichnet und wenn man dieses edle und anmutige Tier sieht, möchte man dem fast zustimmen; Hirsche ziehen meist als Führer einer Herde durch Wälder und das Grasland, um diese zu beschützen, kämpfen aber nur in den seltensten Fällen
LP: 10
AP: 20
AGC: 13
AS: 15
Angriffe/Ausweichversuche pro KR: 1 (1)
SW: 0
Waffe: 1) Gehörn
Schaden: 1) 1W6+1
BE: 46
Besonderheiten: -
Lebensraum: Wälder, Grasland
RW: neutral
Anzahl: 1-6

KRAKE

Beschreibung: der Krake ist ein von den Seefahrern gefürchtetes Ungetüm, das die Meere Meryllias unsicher macht; eine gewaltige Bestie ist es, die mit ihren riesigen Tentakeln schon ganze Schiffe in die kalte Tiefe gezogen haben soll
LP: 70
AP: 140
AGC: 10
AS: 8
Angriffe/Ausweichversuche pro KR: 8 (1)
SW: 2
Waffe: 1) Tentakel
Schaden: 1) 1W12+1
BE: 40
Besonderheiten: -
Lebensraum: Meere, Seen
RW: feindselig bis neutral
Anzahl: 1-2

PFERD

Beschreibung: das Pferd ist das wohl häufigste Reittier auf ganz Meryllia und bei fast allen Völkern hoch geschätzt; erfahrene Pferde behalten selbst in für sie selbst gefährlichen Situationen, vor denen sie ihre Instinkte warnen, die Ruhe, aber unerfahrene und somit untrainierte Reittiere sind eigentlich die Regel. In letzter Zeit gewinnen Pferde bei der Kriegsführung eine immer wichtigere Rolle
LP: 12
AP: 24
AGC: 12
AS: 12
Angriffe/Ausweichversuche pro KR: 1 (1)
SW: 0
Waffe: 1) Hufe
Schaden: 1) 1W8
BE: 38
Besonderheiten: nur ein erfahrenes Pferd kann für einen Kampf benutzt werden (ebenso wie ein Streitroß, dieses besitzt jedoch 15 LP und kann eine Rüstung tragen)
Lebensraum: Ebenen
RW: neutral
Anzahl: 1-12

RABE

Beschreibung: der Rabe ist ein sagemwobenes Tier das oft mächtigen Magiern und Nekromanten als Bote dient; diese schwarz gefiederten Vögel mit den spitzen Schnäbeln und der relativ hohen Intelligenz sind in fast allen Teilen Meryllias anzutreffen und verbreiten als Unglücksbringer immer noch Sorge und Furcht
LP: 5
AP: 10
AGC: 8
AS: 8
Angriffe/Ausweichversuche pro KR: 1 (1)
SW: 0
Waffe: 1) Schnabel
Schaden: 1) 2 LP
BE: 24 (44)
Besonderheiten: der Rabe trifft bei einem gelungenen Angriff einen ungeschützten Körperteil (nur bei Eisenrüstung nicht möglich)
Lebensraum: Wälder
RW: neutral
Anzahl: 1-6

RATTE/WOLFSRATTE

Beschreibung: die Ratten sind eine in weiten Teilen Meryllias große Plage der Bevölkerung, da sie die Getreidevorräte vernichten und Krankheiten verbreiten; besonders schlimm ist jedoch die riesige Wolfs-



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

ratte, die schon des öfteren Menschen angefallen hat und somit eine dauernde Gefahr für die Völker auf Meryllia darstellt

LP: 2 / 6

AP: 4 / 12

AGC: 10 / 12

AS: 10 / 10

Angriffe/Ausweichversuche pro KR: 1 (1)
1 (1)

SW: 0 / 1

Waffe: 1) Gebiß

Schaden: 1) 1 LP / 2 LP

BE: 36

Besonderheiten: die Ratten treffen bei einem gelungenen Angriff einen ungeschützten Körperteil (nur bei Eisenrüstung nicht möglich)

Lebensraum: Höhlen, Sümpfe

RW: feindselig

Anzahl: 1-20 / 1-12

RAUBKATZE

Beschreibung: die Raubkatzen Meryllias sind furchterregende, geschmeidige Jäger, die eine Spur verfolgen bis sie ihr Opfer gestellt haben; diese eleganten Großkatzen kommen in Wäldern und Ebenen vor, sind aber auch in den seltenen Dschungeln anzutreffen. Die Fellfarbe dieser Kreaturen reicht von gefleckt über gestreift bis hin zu einfarbig schwarz oder sogar weiß

LP: 20

AP: 40

AGC: 16

AS: 14

Angriffe/Ausweichversuche pro KR: 2 (1)

SW: 0

Waffe: 1) Krallen
2) Gebiß

Schaden: 1) 1W6+1

2) 1W12

BE: 42

Besonderheiten: -

Lebensraum: Wälder, Ebenen

RW: feindselig

Anzahl: 1-3

RIESENSPINNE

Beschreibung: die Riesenspinne ist wohl durch magische Experimente entstanden, die an normalen Tieren vorgenommen wurden, so daß letztendlich diese entsetzliche Kreatur entstand; die Riesenspinne sieht exakt so aus wie ein vielfach vergrößertes Abbild ihrer kleinen Artgenossin, auch sie webt Netze die allerdings für wesentlich größere Opfer gedacht sind, wobei diese sich auch oft genug darin verstricken

LP: 40

AP: 80

AGC: 12

AS: 10

Angriffe/Ausweichversuche pro KR: 2 (1)

SW: 3

Waffe: 1) Biß

Schaden: 1) 1W12

BE: 40

Besonderheiten: die Spinne verabreicht dem Opfer ihres Bisses Gift im Wert von weiteren 1W8 SP; manche Arten können ihr Netz auf ihre Opfer feuern, so daß diese behindert werden (Werte laut Moddermaster)

Lebensraum: Wälder

RW: feindselig

Anzahl: 1-3

WILDSCHWEIN

Beschreibung: das Wildschwein ist ein sehr reizbares Tier, das in sumpfigen Gebieten und im Grasland lebt; schon eine falsche Bewegung in der Nähe eines Ebers, der die Schutzfunktion in einer Herde Wildschweine übernimmt, genügt, um diesen schnaubend anzugreifen zu lassen. Diese Tiere sind von gedrungenem Körperbau und besitzen harte Borsten am ganzen Körper sowie scharfe Hauer, die aus ihrer Schnauze ragen, mit denen sie auch Feinde attackieren

LP: 15

AP: 30

AGC: 8

AS: 4

Angriffe/Ausweichversuche pro KR: 1 (1)

SW: 2

Waffe: 1) Hauer

Schaden: 1) 1W6

BE: 36

Besonderheiten: -

Lebensraum: Hügel, Ebenen, Sümpfe

RW: feindselig

Anzahl: 1-8

WOLF

Beschreibung: der Wolf ist der graue Räuber der Tierwelt Meryllias; einsam oder in Rudeln durchstreift dieses Tier die Wälder, immer auf der Suche nach Nahrung, und es wurden auch schon Angriffe auf Dörfer berichtet, die meistens dann erfolgen, wenn der Hunger die Wölfe aus dem Schutz der Wälder her austreibt

LP: 20

AP: 40

AGC: 14

AS: 12

Angriffe/Ausweichversuche pro KR: 1 (1)

SW: 0

Waffe: 1) Gebiß

Schaden: 1) 1W8

BE: 38

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

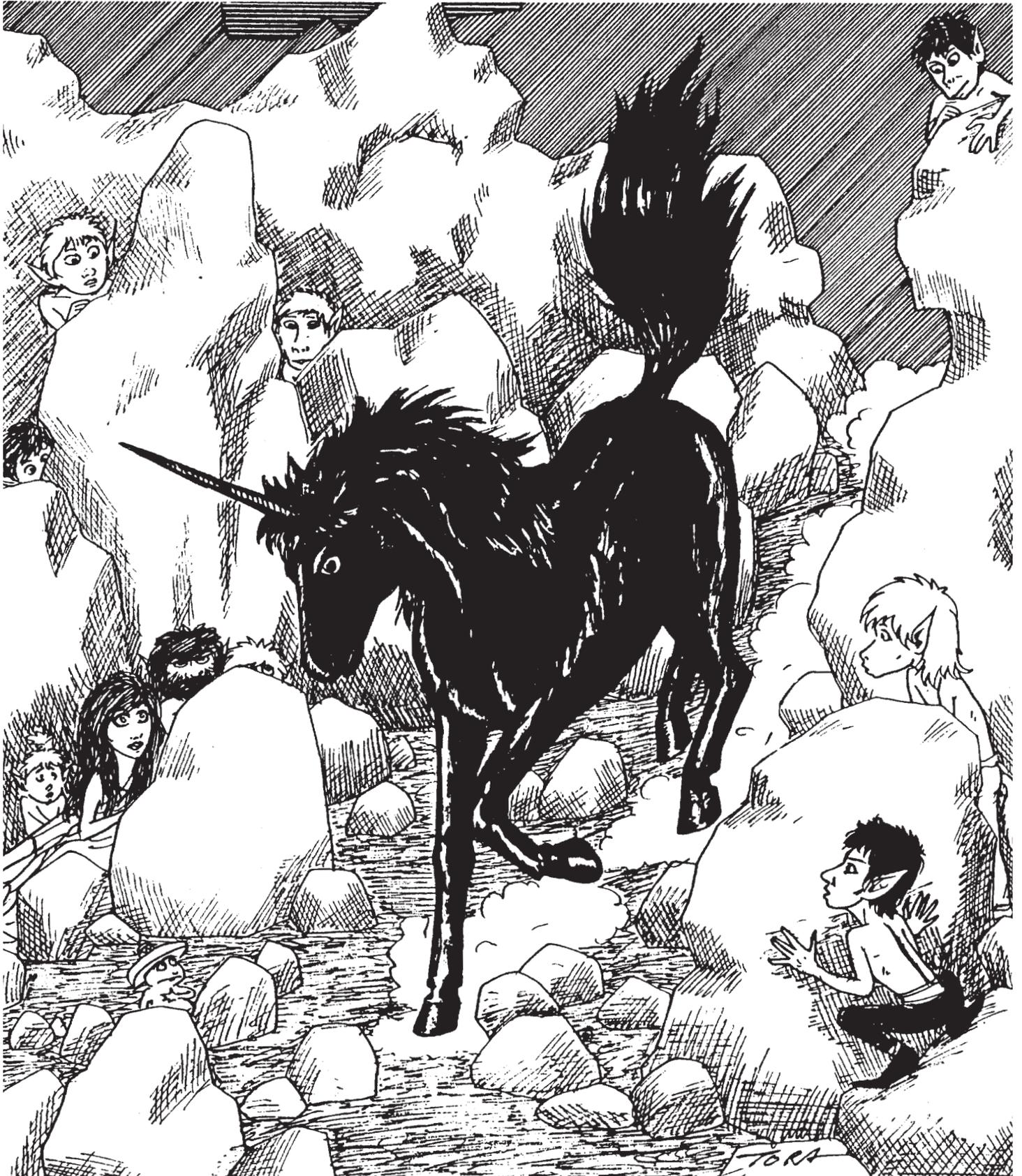
Besonderheiten: -

Lebensraum: Wälder, Ebenen, Hügel

RW: feindselig bis neutral

Anzahl: 1-8

Der Moddermaster sollte beim Führen der Tiere stets bedenken, daß diese meist nur ihren Instinkten folgen und, außer in Ausnahmesituationen, nie bis zum Tode kämpfen werden, sondern nach dem Verlust eines gewissen Teils ihrer LP aufgeben und fliehen werden.



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Wandernde Wesen

Oftmals streifen die Charaktere im Spielsystem "MÄCHTE, MYTHEN, MODDERMONSTER" durch die Welt Meryllia; was läge also näher, als ein System zu entwickeln, nach dem der Moddermaster bestimmen kann, wem sie auf solch einer Reise begegnen, was dieses Wesen bei sich führt usw. Die nachfolgenden Auflistungen sollen eine Erleichterung für den Moddermaster sein und ihm helfen, seine Abenteuer kurzweilig zu gestalten ohne eine allzu große Vorarbeit leisten zu müssen.

Zunächst aber wird mittels des nachfolgenden Schemas ermittelt, wie die angetroffene Kreatur überhaupt auf die Begegnung reagiert; um dies festzulegen gelten nachfolgende Regeln:

- Kreatur ist in erster Linie freundlich
+2 zum Würfelwurf
- Kreatur ist in erster Linie neutral
+/-0 zum Würfelwurf
- Kreatur ist in erster Linie feindselig
-2 zum Würfelwurf

Hierbei wird entweder von der **Angabe** ausgegangen, die bei der jeweiligen Kreatur angegeben ist, bei zwei **Angaben** entscheidet der **Moddermaster**.

Kreaturen mit wenigstens durchschnittlicher Intelligenz sind eher zu Verhandlungen bereit (falls die ihr gegenüberstehende Charaktergruppe stark bzw. charismatisch genug ist) und es wird in einem solchen Fall nach folgendem Schema vorgegangen:

- Gruppe nähert sich lärmend und unvorsichtig
-1 zum Würfelwurf
- Gruppe nähert sich normal
+/- 0 zum Würfelwurf
- Gruppe ist betont vorsichtig und zurückhaltend
+1 zum Würfelwurf

Desweiteren können Wesen, welche die gleiche Sprache sprechen oft mittels angemessenen **Geschenken** besänftigt werden (-1 auf den Würfelwurf); Kreaturen mit niedriger Intelligenz werden das Nahen einer Charaktergruppe fast immer als Bedrohung auffassen und so kann mit ihnen nicht verhandelt werden.

In fast jedem unerforschten Teil der Welt gibt es **umherwandernde Wesen**, die mehr oder weniger zufällig den Weg einer Charaktergruppe kreuzen können; hierfür würfelt der **Moddermaster** (für jeden Tag Wanderung, jeder festgelegten Stelle im Höhlensystem etc.) mit dem **W6** - bei einer 1 oder 2 taucht eine Kreatur aus den nachfolgenden Listen auf.

Mit der folgenden Liste kann nun seine Reaktion ermittelt werden (evtl. **Zuschläge** oder **Abzüge** beachten):

Würfelzahl (1W8)	Reaktion
1	Kreatur greift sofort an und kämpft bis zum Tode
2	Kreatur zögert zunächst, greift dann aber an und kämpft bis zum Tode
3	Kreatur greift an, flieht aber nach dem Verlust der Hälfte seiner Lebenspunkte
4	Kreatur ist zunächst noch unschlüssig, wartet ab und wird bei der ersten sich bietenden Gelegenheit angreifen und bis zum Verlust der Hälfte seiner LP kämpfen
5	Kreatur ist höchst mißtrauisch, wird bei geringster falscher Handlungsweise der Charaktere angreifen und bis zum Tode kämpfen
6	Kreatur ist mißtrauisch, verhält sich zunächst aber passiv
7	Kreatur ist freundlich gestimmt (bzw. satt) und an seinem Vorteil interessiert (bzw. ignoriert die Charaktere)

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

8

Kreatur beachtet die Charaktere nicht und zieht ihres Weges

Es folgen nun die Auflistungen der Kreaturen, welche in den unterschiedlichen Gebieten oder an verschiedenen Orten anzutreffen sind; auch hier soll der **Moddermaster** keineswegs festgelegt werden, sondern kann sich nach seiner eigenen Meinung frei entscheiden und weitere Wesen einfügen bzw. umfangreichere Listen entwerfen.

Sind die Kreaturen in der Mehrzahl angegeben, so wird ihre Anzahl mit dem **1W4** ermittelt (außer bei Tieren, bei diesen ist die Anzahl bereits festgelegt):

Wurf	Anzahl	
1	1W3	Die Kreaturen, welche den Charakteren begegnen, werden mit dem W20 ermittelt; beim Wurf einer 1 ist oftmals Wanderer angegeben, beim Wurf einer 20 hingegen Finsterling - diese werden auf einer separaten Tabelle erwürfelt.
2	1W4	
3	1W6	
4	1W8	

RUINEN

1	Wanderer
2	Ratten
3	Orks
4	Fledermäuse
5	Geist
6	Drache
7	Gargyle
8	Ghule
9	Gorgone
10	Wolfsratten
11	Mumie
12	Vampirfledermäuse
13	Schatten
14	Schreckensalb
15	Skelette
16	Sphinx
17	Zombies
18	Banshee
19	Fledermäuse
20	Finsterling

HÖHLEN

1	Skelette
2	Basilisk
3	Drache
4	Gorgone
5	Balrog
6	Statue
7	Titan
8	Zombies
9	Chimäre
10	Fledermäuse
11	Vampirfledermäuse
12	Ratten
13	Wolfsratten
14	Orks
15	Goblins
16	Hobgoblins
17	Trolle
18	Kobold
19	Oger
20	Finsterling

EBENEN

1	Wanderer
2	Einhorn
3	Harpye
4	Nachtmahr
5	Pegasus
6	Sphinx
7	Niederer Dämon
8	Drachenroß
9	Centaur
10	Orks
11	Oger
12	Hirsch
13	Wildpferde
14	Raubkatzen
15	Höherer Dämon
16	Drachenrösser
17	Wildpferde
18	Hirsche
19	Raubkatze
20	Finsterling

WÄLDER

1	Wanderer
2	Chimäre
3	Gestaltwandler
4	Harpye
5	Lindwurm
6	Mantikor
7	Minotaurus
8	Werwolf
9	Wildschwein
10	Dryade
11	Faun
12	Orks
13	Pixies
14	Goblins
15	Hobgoblins
16	Oger
17	Bär
18	Hirsch
19	Wildschweine
20	Finsterling

HÜGEL

1	Wanderer
2	Gigant
3	Greif
4	Lamia
5	Mantikor
6	Sphinx
7	Werwolf
8	Orks
9	Goblins
10	Hobgoblins
11	Oger
12	Falke
13	Riesenfalke
14	Wildschweine
15	Wölfe
16	Chimäre
17	Wölfe
18	Falken
19	Orks
20	Finsterling

GEBIRGE

1	Wanderer
2	Basilisk
3	Cyclop
4	Drache
5	Gigant
6	Greif
7	Hydra
8	Lindwurm
9	Minotaurus
10	Sphinx
11	Titan
12	Balrog
13	Orks
14	Trolle
15	Adler
16	Höhlenbär
17	Orks
18	Adler
19	Bär
20	Finsterling

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

SÜMPFE

- 1 Wanderer
- 2 Chimäre
- 3 Niederer Dämon
- 4 Höherer Dämon
- 5 Gestaltwandler
- 6 Harpyen
- 7 Zombies
- 8 Orks
- 9 Ratten
- 10 Wolfsratten
- 11 Wildschweine
- 12 Zombies
- 13 Orks
- 14 Ratten
- 15 Wolfsratten
- 16 Wildschweine
- 17 Skelette
- 18 Adler
- 19 Bär
- 20 Finsterling

SEEN/FLÜSSE

- 1 Wanderer
- 2 Wasserelement
- 3 Gestaltwandler
- 4 Hydra
- 5 Seeschlange
- 6 Zombies
- 7 Orks
- 8 Nymphe
- 9 Chimäre
- 10 Skelette
- 11 Krake
- 12 Seeschlange
- 13 Wasserelement
- 14 Nymphen
- 15 Krake
- 16 Zombies
- 17 Skelette
- 18 Niederer Dämon
- 19 Höherer Dämon
- 20 Finsterling

Dies waren nun die vorläufigen Begegnungslisten, die vor allem für Überlandabenteuer einzusetzen sind; eine weitere Regel bei "M, M, M" besagt, daß wandernde Wesen vom Kampfeslärm angelockt werden, dies bedeutet, wenn die Charaktere gegen eine Kreatur kämpfen und sich in einer Gegend befinden, wo wandernde Wesen vorkommen, so würfelt der Moddermaster heimlich alle 5 KR mit dem W6: bei einer erwürfelten 1 taucht eine solche Kreatur auf.

Die von den übrigen Listen abgespaltenen Tabellen folgen nun; hier wird noch einmal gewürfelt (und zwar mit dem W12), um festzustellen, wer oder was den Charakteren begegnet.

WANDERER

- 1 Menschlicher Barde
- 2 Elben-Heiler
- 3 Fhoochs-Magier
- 4 Halblings-Dieb
- 5 Crul-nadh-Krieger
- 6 Elfen-Waldläufer
- 7 Reisender Kaufmann
- 8 Gauklertruppe
- 9 Eremit
- 10 Jagdgesellschaft
- 11 Dämonenlord
- 12 Gottheit

FINSTERLINGE

- 1 Chaoskrieger
- 2 Grithstan
- 3 Khuul'merd
- 4 Khuul'kroon
- 5 Tauros-Krieger
- 6 Schlangenkrieger
- 7 Hornkrieger
- 8 Khalhoki
- 9 Vroks
- 10 Valay
- 11 Dunkelelfen
- 12 Patroullie

Die "Wanderer"-Tabelle sollte vom Moddermaster nach Möglichkeit, falls er sie einzusetzen gedenkt, weiter verfeinert werden. Bei der Spalte der "Finsterlinge" wird eine Patroullie angeführt: dies ist eine Gruppe mehrerer Wesen eines Herren, die vom Moddermaster je nach Situation und der Stärke und Anzahl der Charaktere zusammengestellt wird.



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Schatztabellen

Nun ist es ja durchaus möglich, daß eine solche Kreatur, auf die unsere Charaktere mehr oder minder zufällig stoßen, sich in ihrem Hort oder Lager befindet (oder in der Nähe davon) bzw. einige ihrer Habseligkeiten bei sich trägt; dies kann vor allem mittellosen Charakteren zu neuem Aufschwung verhelfen, so daß nachfolgend mehrere Tabellen aufgelistet werden sollen, nach denen der Moddermaster ermitteln kann, ob und wieviel ein Wesen bei sich trägt.

Auch die Kreaturen in Abenteuern können auf diese Art und Weise bestückt werden, wenn der Moddermaster keine detailliertere Vorgehensweise wünscht.

Bei den Schatzwerten der jeweiligen Kreaturen, die hier im "HINTERGRUNDWERK" vorgestellt wurden und welche nach den Schatztabellen aufgelistet sind, wird die Unterscheidung getroffen, ob nun die Wesen in (oder bei ihrem) Hort sind oder sich auf Wanderschaft befinden; logischerweise ist der Hort oder das Lager der Kreatur besser mit Gold, Juwelen etc. bestückt.

Nach dem Namen des Wesens steht dann z. B. aufgelistet:

H - 50%
H - GT 2 / ET 0 / ST 0 / WRT 2 / AT 1
W - 25%
W - GT 1 / ET 0 / ST 0 / WRT 1 / AT 0

Dies bedeutet im einzelnen:

der erste Prozentwert hinter dem "H" (das für Hort steht) gibt die Chance an, mit der sich die Kreatur in ihrem Lager befindet; wird unter diesem Wert mit dem W% gewürfelt, so tritt das zweite "H" in kraft, dieses gibt an, was sich im Hort befindet (so bedeutet z. B. GT 2 lediglich, daß auf der GoldTabelle zweimal gewürfelt wird), falls aber über dem ersten Prozentwert geworfen wird, so verfallen alle H-Werte automatisch.

Der Moddermaster schreitet dann zum "W" (das für Wanderschaft steht) und dies bedeutet, daß die Kreatur unterwegs ist und deshalb weniger Schätze bei sich führt - oder sogar überhaupt keine; letzteres ist immer dann der Fall, wenn der angegebene Prozentwert übertroffen wird. Ist dies aber nicht so, dann wird beim zweiten "W" ebenso verfahren wie oben bereits beschrieben; auf diese Art und Weise können die Schätze aller wandernden Kreaturen ermittelt werden.

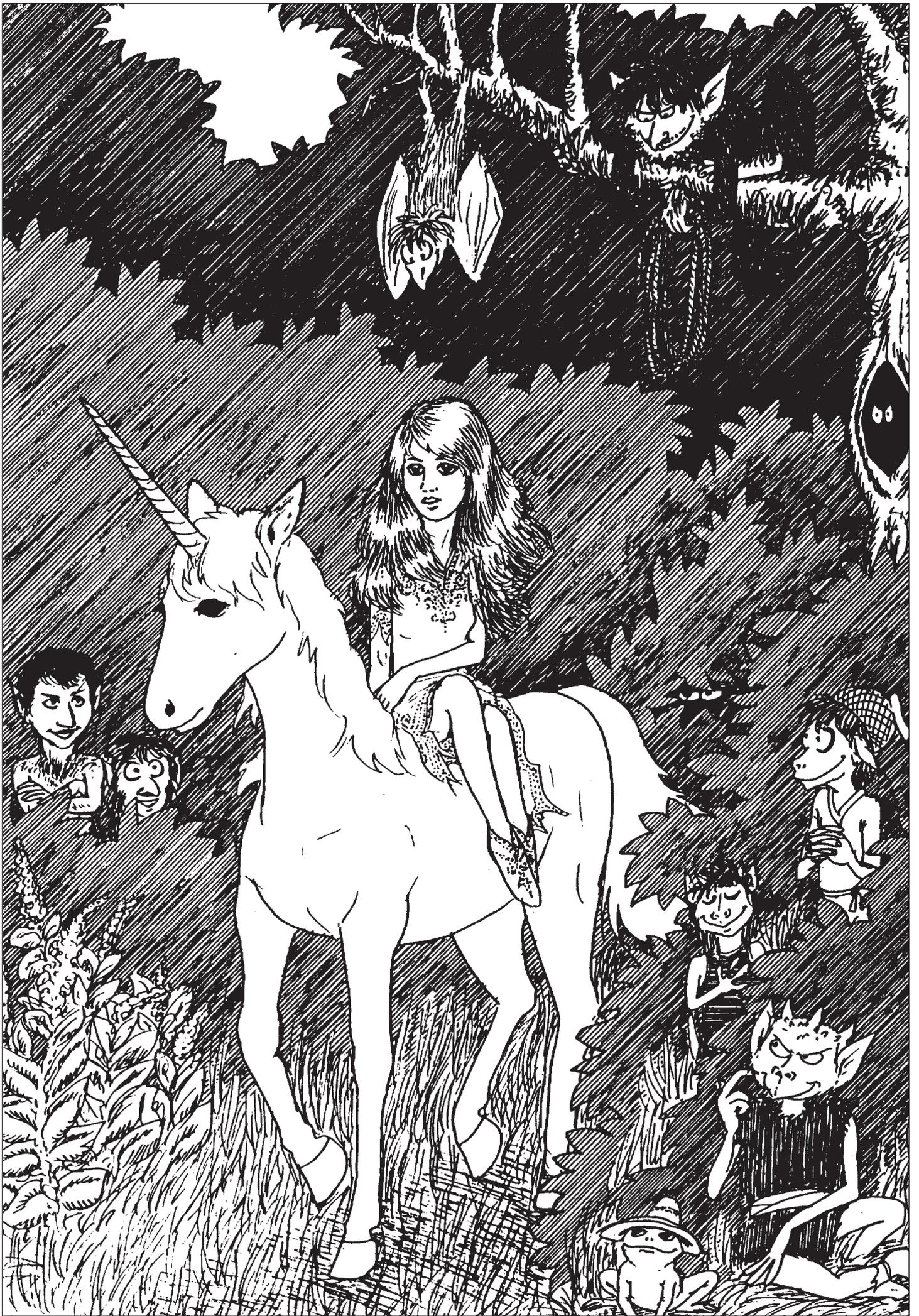
Anhand der nachfolgenden Tabellen wird ermittelt, was und wieviel eine Kreatur an Schätzen besitzt (es wird jeweils mit dem W20 gewürfelt).

GOLDTABELLE (GT)

1	10 GM, 10 SM, 10 KM
2	20 GM, 40 SM, 80 KM
3	20 GM, 80 SM, 10 KM
4	30 GM, 30 SM, 30 KM
5	30 GM, 50 SM, 60 KM
6	30 GM, 80 SM, 90 KM
7	40 GM, 30 SM, 10 KM
8	50 GM
9	50 GM, 50 SM, 50 KM
10	0 GM, 80 SM, 50 KM
11	20 GM, 30 SM, 65 KM
12	35 GM, 45 SM, 60 KM
13	0 GM, 0 SM, 50 KM
14	40 GM, 25 SM, 30 KM
15	65 GM, 35 SM, 45 KM
16	15 GM, 20 SM, 20 KM
17	25 GM, 15 SM, 5 KM
18	30 GM, 35 SM, 40 KM
19	0 GM, 0 SM, 10 KM
20	100 GM

EDELSTEINTABELLE (ET)

1	Quarz (4 GM)
2	Onyx (30 GM)
3	Topas (40 GM)
4	Bergkristall (8 SM)
5	Diamant (350 GM)
6	Smaragd (300 GM)
7	Saphir (320 GM)
8	Bergkristall (5 SM)
9	Perle (100 GM)
10	Opal (120 GM)
11	Amethyst (80 GM)
12	Granat (70 GM)
13	Bergkristall (1 SM)
14	Rubin (340 GM)
15	Aquamarin (15 GM)
16	Saphir, Rubin
17	Topas, Onyx, Quarz
18	Amethyst, Granat
19	Aquamarin, Quarz
20	Diamant, Smaragd, Opal



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Der Wert der Edelsteine ist jeweils in Klammern angegeben; diese Werte werden jedoch noch folgendermaßen modifiziert (mit W4):

- 1 Edelstein ist sehr klein - Wert:5
- 2 Edelstein ist klein - Wert:2
- 3 Edelstein ist mittel - Wert:0
- 4 Edelstein ist groß - Wertx2

SCHMUCKTABELLE (ST)

- 1 Goldring (5 GM)
- 2 Goldkette (10 GM)
- 3 Goldenes Armband (15 GM)
- 4 Silberner Ring (5 SM)
- 5 Silberkette (10 SM)
- 6 Silbernes Armband (15 SM)
- 7 Diadem (250/200/150 GM)
- 8 Zepter (100/150/200 GM)
- 9 Krone (500/450/400 GM)
- 10 Stirnreif (50 GM)
- 11 Ohrringe (je 5 GM)
- 12 Fußkettchen (2 GM)
- 13 Nasenring (1 GM)
- 14 Brosche (75/100/50 GM)
- 15 Medaillon (25/50/65 GM)
- 16 Krone aus Katzengold (1 KM)
- 17 Schwere Halskette (35 GM)
- 18 Ringe (15 GM)
- 19 Kupferschmuck (5 KM)
- 20 Schmuckschatulle (50/75/800 GM)

WAFFEN- und RÜSTUNGSTABELLE (WRT)

- 1 Waffenrock (1-6)
- 2 Lederrüstung (1-8)
- 3 Ringelpanzer (1-10)
- 4 Schuppenpanzer (1-10)
- 5 Kettenpanzer (1-12)
- 6 Plattenpanzer (1-12)
- 7 Wurfbeil, Speer, Messer (1-6)
- 8 Dreizack, Holzschild (1-8)
- 9 Dornenschild, Schwertstab (1-12)
- 10 Breitschwert (1-14)
- 11 Kriegsspieß, Dolch (1-10)
- 12 Dornenaxt, Parierschild (1-10)
- 13 Säbel, Reiterhammer (1-8)
- 14 Kriegsflegel (1-16)
- 15 Hellebarde, Eisenschild (1-10)
- 16 Dolch, Handarmbrust (1-6)
- 17 Langbogen (1-8)
- 18 Kriegshammer, Blasrohr (1-12)
- 19 Plattenpanzer, Schwert (1-10)
- 20 Wurfpeile, Kurzbogen (1-14)

Die Werte der Schmuckstücke sind alle in Klammern angegeben; die verschiedenartigen Werte mehrerer Kleinodien werden mit dem W3 ermittelt, um größere Abwechslung zu gewährleisten.

Auf der Waffen- und Rüstungstabelle wird mit dem W20 ermittelt, ob die Rüstungen bzw. Waffen noch brauchbar sind oder bereits so verrottet, daß die Charaktere mit ihnen nichts mehr anfangen können (die Zahlen in Klammern müssen erwürfelt werden, um ein intaktes Teil zu erhalten). Desweiteren handelt es sich bei gefundenen Waffen bei 1-2 auf dem W6 um teure Stücke, ansonsten sind es billige Waffen.

ARTEFAKTTABELLE (AT)

- 1 RING (regeneriert pro Tag 1W4 LP für den Träger)
- 2 RING (erhöht den Schutzwert einer getragenen Rüstung um +1)
- 3 RING (erhöht den Schaden der benutzten Waffe um einen Punkt)
- 4 RING (erzeugt auf Wunsch einen kugelförmigen Lichtschein)
- 5 RING (entzieht dem Träger sofort 1W10 Lebenspunkte)
- 6 ARMBAND (enthält einen gespeicherten Magierspruch)
- 7 PLATTENPANZER (magische Rüstung ohne Mali auf die jeweiligen Werte)
- 8 SCHWERT (Schaden beträgt 1W10+1)
- 9 KRIEGSHAMMER (enthält einen gespeicherten Kampfmagierspruch)
- 10 DIADEM (enthält einen gespeicherten Heilerspruch)
- 11 HEILTRANK (bringt 1W6 LP zurück)
- 12 HEILTRANK (bringt 1W12 LP zurück)
- 13 HEILTRANK (bringt 1W10 LP zurück)
- 14 HEILTRANK (zwei Anwendungen, jeweils 1W8 LP)
- 15 GIFT (entzieht 1W6 LP)
- 16 MAGIETRUNK (bringt 1W6 ZTP zurück)
- 17 MAGIETRUNK (bringt 1W10 ZTP zurück)
- 18 MAGISCHER SCHLÜSSEL (öffnet eine verschlossene Tür)
- 19 MAGIETRUNK (entzieht permanent 1W6 ZTP)
- 20 HEILTRUNK (pro Tag 1W6 LP zurück, füllt sich immer wieder)

Die Artefakttabelle sollte, wenn irgendwie möglich, unbedingt vom Moddermaster erweitert werden, da die Spieler sonst zu leicht erfahren, was sie erwürfelt haben;

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

die gespeicherten Sprüche werden auf dem ganz normalen Weg ausgewürfelt (wenn der Moddermaster es wünscht, so kann er selbst jeweils die Artefakte erwürfeln, was den Spielern weitgehend die Möglichkeit nimmt, sich genau zu informieren, was sie gefunden haben).

Schatzwerte

Nachfolgend werden alle Kreaturen, die Schätze besitzen können (Tiere ausgenommen) nochmals aufgelistet, um dem Moddermaster ein Nachschlagwerk der Schatzwerte an die Hand zu geben, so daß lange Suchereien nach eben diesen Schatzwerten entfallen; auch die hier angegebenen Werte können vom Moddermaster im Rahmen des gesunden Menschenverstandes abgeändert werden.

BALROG

H - 65%
H - GT 5 / ET 2 / ST 2 / WRT 1 / AT 2
W - 45%
W - GT 2 / ET 1 / ST 1 / WRT 0 / AT 1

BANSHEE

H - 25%
H - GT 1 / ET 1 / ST 0 / WRT 0 / AT 1
W - 25%
W - GT 0 / ET 1 / ST 0 / WRT 0 / AT 1

BASILISK

H - 75%
H - GT 4 / ET 3 / ST 3 / WRT 2 / AT 1
W - 30%
W - GT 1 / ET 1 / ST 1 / WRT 0 / AT 0

CHIMÄRE

H - 50%
H - GT 2 / ET 1 / ST 1 / WRT 2 / AT 2
W - 30%
W - GT 1 / ET 0 / ST 1 / WRT 0 / AT 0

CYCLOP

H - 45%
H - GT 3 / ET 2 / ST 2 / WRT 1 / AT 1
W - 65%
W - GT 2 / ET 1 / ST 1 / WRT 0 / AT 0

NIEDERER DÄMON

H - 05%
H - GT 2 / ET 2 / ST 2 / WRT 0 / AT 2
W - 25%
W - GT 1 / ET 1 / ST 1 / WRT 0 / AT 1

HÖHERER DÄMON

H - 10%
H - GT 3 / ET 2 / ST 2 / WRT 0 / AT 3
W - 35%
W - GT 2 / ET 1 / ST 1 / WRT 0 / AT 2

DÄMONENLORD

H - 05%
H - GT 5 / ET 4 / ST 3 / WRT 0 / AT 3
W - 45%
W - GT 3 / ET 2 / ST 2 / WRT 0 / AT 3

DRACHE

H - 55%
H - GT 5 / ET 4 / ST 3 / WRT 5 / AT 3
W - 45%
W - GT 2 / ET 3 / ST 1 / WRT 0 / AT 1



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

GARGYLE

H - 70%

H - GT 2 / ET 1 / ST 0 / WRT 1 / AT 0

W - 20%

W - GT 1 / ET 1 / ST 0 / WRT 0 / AT 0

GEIST

H - 75%

H - GT 1 / ET 1 / ST 1 / WRT 0 / AT 1

W - 10%

W - GT 0 / ET 0 / ST 0 / WRT 0 / AT 1

GESTALTWANDLER

H - 15%

H - GT 2 / ET 0 / ST 1 / WRT 1 / AT 0

W - 45%

W - GT 1 / ET 0 / ST 1 / WRT 0 / AT 0

GHUL

H - 10%

H - GT 1 / ET 0 / ST 0 / WRT 1 / AT 0

W - 15%

W - GT 1 / ET 0 / ST 0 / WRT 0 / AT 0

GIGANT

H - 60%

H - GT 4 / ET 2 / ST 2 / WRT 2 / AT 1

W - 55%

W - GT 2 / ET 1 / ST 1 / WRT 1 / AT 1

GORGONE

H - 85%

H - GT 5 / ET 3 / ST 2 / WRT 3 / AT 2

W - 10%

W - GT 1 / ET 1 / ST 0 / WRT 0 / AT 1

GREIF

H - 90%

H - GT 1 / ET 0 / ST 1 / WRT 1 / AT 0

W - 15%

W - GT 0 / ET 0 / ST 1 / WRT 0 / AT 0

HARPYE

H - 50%

H - GT 3 / ET 2 / ST 1 / WRT 0 / AT 0

W - 25%

W - GT 1 / ET 1 / ST 1 / WRT 0 / AT 0

HYDRA

H - 75%

H - GT 4 / ET 3 / ST 2 / WRT 3 / AT 1

W - 05%

W - GT 2 / ET 1 / ST 0 / WRT 0 / AT 1

LAMIA

H - 45%

H - GT 2 / ET 1 / ST 3 / WRT 0 / AT 0

W - 20%

W - GT 1 / ET 0 / ST 2 / WRT 0 / AT 0

LINDWURM

H - 85%

H - GT 4 / ET 2 / ST 1 / WRT 3 / AT 1

W - 15%

W - GT 2 / ET 1 / ST 0 / WRT 0 / AT 0

MANTIKOR

H - 70%

H - GT 2 / ET 3 / ST 2 / WRT 1 / AT 2

W - 20%

W - GT 0 / ET 1 / ST 1 / WRT 0 / AT 1

MINOTAURUS

H - 35%

H - GT 2 / ET 1 / ST 0 / WRT 2 / AT 0

W - 30%

W - GT 1 / ET 1 / ST 0 / WRT 0 / AT 0

MUMIE

H - 95%

H - GT 3 / ET 3 / ST 2 / WRT 0 / AT 1

W - 05%

W - GT 0 / ET 1 / ST 1 / WRT 0 / AT 0

SCHATTEN

H - 85%

H - GT 4 / ET 1 / ST 1 / WRT 3 / AT 1

W - 15%

W - GT 0 / ET 1 / ST 1 / WRT 0 / AT 1

SCHRECKENSALB

H - 80%

H - GT 3 / ET 1 / ST 0 / WRT 2 / AT 0

W - 10%

W - GT 1 / ET 1 / ST 0 / WRT 0 / AT 0

SEESCHLANGE

H - 70%

H - GT 5 / ET 3 / ST 2 / WRT 3 / AT 2

W - 05%

W - GT 1 / ET 1 / ST 1 / WRT 0 / AT 0

SKELETT

H - 65%

H - GT 1 / ET 0 / ST 0 / WRT 2 / AT 0

W - 25%

W - GT 1 / ET 0 / ST 0 / WRT 0 / AT 0

SPHINX

H - 50%

H - GT 0 / ET 4 / ST 3 / WRT 0 / AT 2

W - 15%

W - GT 0 / ET 1 / ST 1 / WRT 0 / AT 1

TITAN

H - 85%

H - GT 5 / ET 4 / ST 3 / WRT 4 / AT 3

W - 35%

W - GT 2 / ET 2 / ST 1 / WRT 0 / AT 2

WERWOLF

H - 35%

H - GT 1 / ET 1 / ST 0 / WRT 1 / AT 1

W - 10%

W - GT 1 / ET 0 / ST 0 / WRT 0 / AT 1

ZOMBIE

H - 95%

H - GT 1 / ET 0 / ST 1 / WRT 1 / AT 0

W - 05%

W - GT 1 / ET 0 / ST 0 / WRT 0 / AT 0

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

DUNKELELF

H - 40%
H - GT 2 / ET 1 / ST 1 / WRT 2 / AT 1
W - 45%
W - GT 1 / ET 1 / ST 1 / WRT 0 / AT 1

AUROS-KRIEGER

H - 35%
H - GT 3 / ET 0 / ST 0 / WRT 3 / AT 0
W - 50%
W - GT 1 / ET 0 / ST 0 / WRT 1 / AT 0

SCHLANGENKRIEGER

H - 45%
H - GT 2 / ET 1 / ST 1 / WRT 1 / AT 0
W - 60%
W - GT 0 / ET 1 / ST 1 / WRT 0 / AT 0

SENTAUR

H - 65%
H - GT 3 / ET 0 / ST 1 / WRT 1 / AT 0
W - 50%
W - GT 1 / ET 0 / ST 1 / WRT 0 / AT 0

DRYADE

H - 95%
H - GT 0 / ET 4 / ST 3 / WRT 0 / AT 3
W - 10%
W - GT 0 / ET 0 / ST 3 / WRT 0 / AT 2

FAUN

H - 65%
H - GT 1 / ET 1 / ST 0 / WRT 0 / AT 1
W - 15%
W - GT 1 / ET 1 / ST 0 / WRT 0 / AT 0

GOBLIN

H - 50%
H - GT 2 / ET 1 / ST 1 / WRT 3 / AT 0
W - 35%
W - GT 1 / ET 0 / ST 1 / WRT 0 / AT 0

HOBGOBLIN

H - 45%
H - GT 4 / ET 2 / ST 1 / WRT 4 / AT 0
W - 40%
W - GT 2 / ET 1 / ST 0 / WRT 0 / AT 0

KOBOLD

H - 25%
H - GT 1 / ET 0 / ST 0 / WRT 0 / AT 2
W - 20%
W - GT 0 / ET 0 / ST 0 / WRT 0 / AT 2

NYMPHE

H - 95%
H - GT 2 / ET 0 / ST 2 / WRT 0 / AT 0
W - 10%
W - GT 1 / ET 0 / ST 1 / WRT 0 / AT 0

OGER

H - 40%
H - GT 2 / ET 0 / ST 1 / WRT 4 / AT 0
W - 50%
W - GT 1 / ET 0 / ST 0 / WRT 2 / AT 0

ORK

H - 35%
H - GT 1 / ET 1 / ST 0 / WRT 2 / AT 1
W - 55%
W - GT 1 / ET 1 / ST 0 / WRT 0 / AT 0

PIXIE

H - 70%
H - GT 1 / ET 0 / ST 0 / WRT 0 / AT 1
W - 05%
W - GT 0 / ET 0 / ST 0 / WRT 0 / AT 1

SCHRAT

H - 50%
H - GT 3 / ET 1 / ST 0 / WRT 2 / AT 0
W - 45%
W - GT 2 / ET 0 / ST 0 / WRT 1 / AT 0

TROLL

H - 65%
H - GT 5 / ET 2 / ST 1 / WRT 3 / AT 0
W - 55%
W - GT 2 / ET 1 / ST 0 / WRT 1 / AT 0

Dem aufmerksamen Moddermaster wird nun schon aufgefallen sein, daß einige Kreaturen in dieser Auflistung fehlen, doch dies hat einen ganz einfachen Grund:

diese horten keine Schätze und besitzen, aus welchen Gründen auch immer, kein Interesse daran oder können nichts damit anfangen, so daß sie hier nicht mehr beachtet wurden.



Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

Nichtspielercharaktere

Es gibt viele Wesen **Meryllias**, die an dieser Stelle eine Erwähnung wert wären, aber nur einige wenige sollen nun vorgestellt werden - jene nämlich, die ganz erheblich Einfluß nehmen können auf die Geschehnisse dieser Welt oder die dies bereits getan haben, und jene, die wegen ihrer wahrlich seltsamen Natur bekannt geworden sind. Sie dienen als ungefähre Richtlinie für den jeweiligen **Moddermaster**, aber er kann und soll sich selbst Gedanken zu den spielspezifischen Daten dieser Gestalten machen und ist dazu aufgefordert, neue Persönlichkeiten zu erfinden, die auch ihren Weg auf **Meryllia** gehen.

Zunächst die oft erwähnten vier Erzzauberer:

ANON, der Kristallherrscher

Anon ist einer der vier Erzzauberer und deshalb ein Wesen von großer Macht; er sieht aus wie ein normaler Mensch mit weißer Haut und ebensolchen, hochgesteckten Haaren. Seine Augen sind aus reinem Kristall und farbige Lichtreflexe spielen auf seinem ganzen Körper, bekleidet ist Anon mit einem kristallinen Panzer der ihn vor allen Angriffen mit gewöhnlichen Waffen beschützt. Über seinem Kopf schwebt stets eine große Kristallkugel, man sagt, in ihr sei seine Magie verborgen, doch niemand vermag dies sicher zu beweisen. Anon lebt nur für sich selbst und hat die Beziehung zur Realität schon lange verloren; dennoch ist er wohl der Erzzauberer, mit dem man noch am ehesten verhandeln kann, da er nicht wirklich der Finsternis angehört, sondern aufgrund seiner Unsterblichkeit ein wenig verwirrt ist; er umgibt sich stets mit Wesen aus Kristall, welche er durch seine Magie belebt und die ihn unterhalten, aber die auch die störenden Wesen, die auf **Meryllia** leben, von ihm fernhalten sollen.

EFTELAS ETKIL

Der Erzzauberer Eftelas Etkil ist ein Erzzauberer, dessen Name in den Landen **Meryllias** finstere Erinnerungen wachruft; nach Zerstörung seines Zauberturms auf den Todesinseln floh er an einen unbekanntem Ort, heute aber wurde er schon des öfteren wieder entdeckt, ebenso wie die Krieger seiner Dunklen Legion. Der Zauberer erscheint als alter, greiser Mann mit langem grauen Bart und stechenden Augen; er gibt sich meist ein wenig senil, um mehr über sein Gegenüber zu erfahren, wenn er aber das Interesse verliert, läßt er diese Person töten. Der Wahnsinn hat Eftelas Etkil völlig umnachtet, zum heutigen Zeitpunkt ist er davon überzeugt, daß alle Wesen nur Spione seiner Gegner seien, die seine Eroberung **Meryllias** vereiteln wollen.

MACRAMON

Neben **Monuhl-khtam** wohl der gefährlichste und machtvollste der Erzzauberer; **Macramon** liebt es, verschiedene Gestalten anzunehmen und niemand weiß, wie er wirklich aussieht, ebenso spielt er nur mit den Völkern auf **Meryllia** und seine Scherze sind meist recht derber Natur. Es ist schon vorgekommen, daß **Macramon** ganze Gruppen von Wanderern entführt und durch seine magischen Irrgärten und Labyrinth gegetzt hat; er umgibt sich nur mit magisch von ihm animierten Kreaturen wie Statuen, Golems und inhaltslosen Rüstungen und seine Kreationen gehören zum bizarrsten, das diese Welt je gesehen hat. Nichtsdestotrotz belohnt **Macramon** jene Wesen, die ihn gut unterhalten und amüsieren, fürstlich - jenen, denen dies nicht gelingt, ergeht es allerdings weniger gut.

MONUHL-KHTAM

Monuhl-khtam wird oft auch als der finstere Herrscher **Meryllias** bezeichnet, und bei seiner Macht und seinen Eroberungsfeldzügen ist dies nicht sehr verwunderlich; die Schergen dieses Erzzauberers sind die besten Krieger und Magier, die **Meryllia** kennt, mit ein Grund dafür, daß seinem Vormarsch auf Dauer kein Widerstand geleistet werden kann. **Monuhl-khtam** selbst gehört sicherlich der Finsternis an, aber er besitzt einen sehr ausgeprägten Ehrenkodex, der es nicht zuläßt, daß er ein gegebenes Wort einmal bricht; überhaupt gibt sein untypisches Verhalten manchmal Grund zum Sinnen. Er erscheint als Gestalt in nachtschwarzer, bizarrer Vollrüstung über die ständig magische Lichter ziehen; die Augen unter dem Helm, der sein Gesicht verdeckt, glühen in unheimlichem roten Feuer und flößen allen seinen Gegnern Furcht und Entsetzen ein.

Mächte, Mythen, Moddermonster

Hintergrundwerk

MARNGHAST, der unsterbliche Ritter

Marngast ist ein Unsterblicher von großer Macht, der von den Göttern Meryllias dazu verdammt wurde, ihre Aufgaben zu erfüllen, wenn er Frieden finden will; es sind dies zehn an der Zahl, nahezu unlösbare Aufgaben, zu deren Lösung er aber ihm geeignet erscheinende Personen erwählen darf. Marngast wird stets den Eindruck von Unfähigkeit bei seinen Gefährten erwecken, um ihr natürliches Mißtrauen ihm gegenüber abzuschwächen; er trägt eine Eisenrüstung und einen ebensolchen Schild, beide in grauem Farbton, die überall mit schwarzen, magischen Symbolen und Runen bedeckt sind - seine herausragende Eigenschaft ist allerdings die Tatsache, daß er nach seinem Tode innerhalb von kürzester Zeit erneut in seiner alten Gestalt auf Meryllia erscheint.

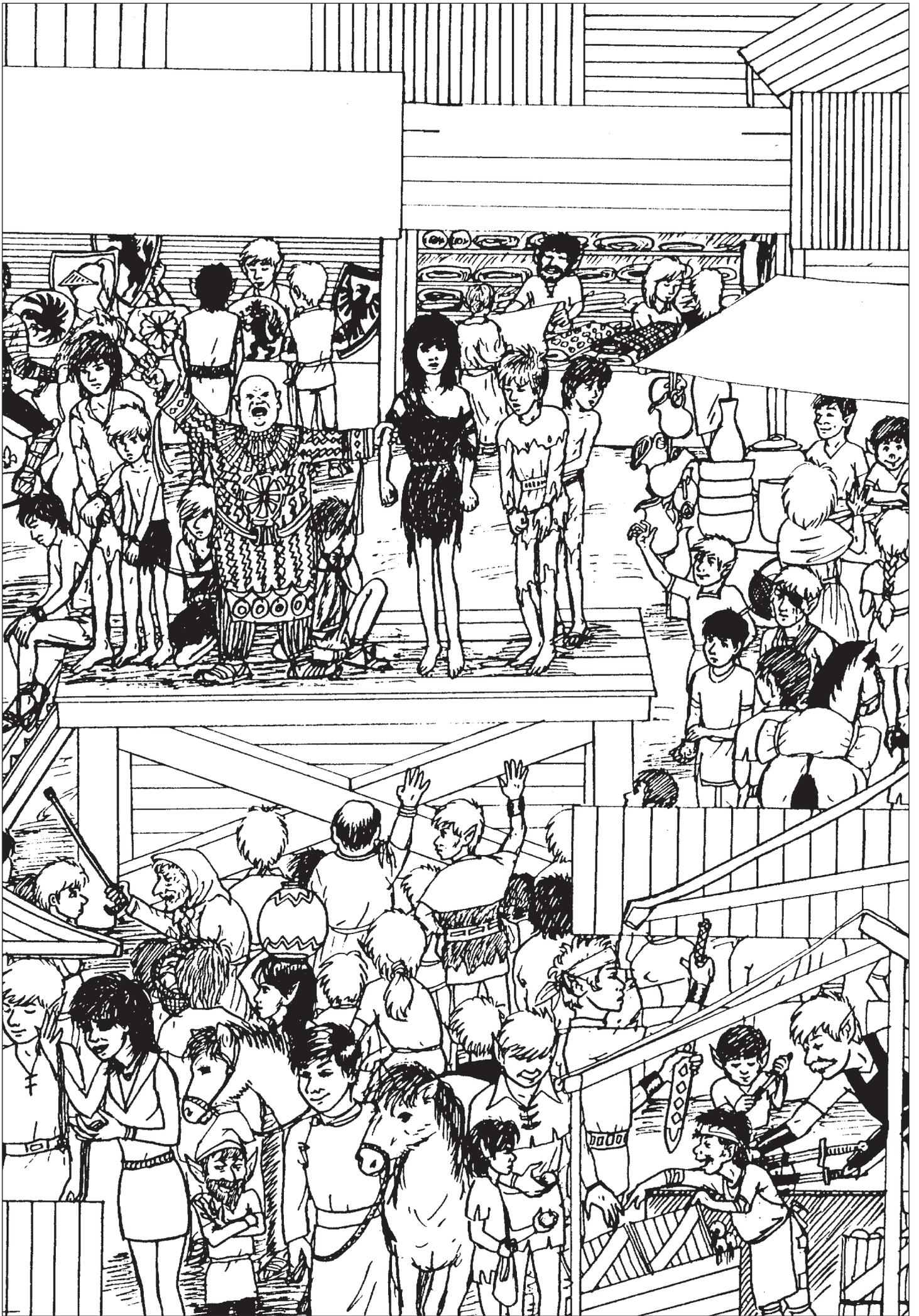
RYLANION

Der ehemalige berühmte Elfenheld Rylanion, dem es einstmals gelungen war, vor die Götter hinzutreten, verfiel über der Verbitterung wegen des Niedergangs seines Volkes dem Bösen und rief die Dunkle Bruderschaft ins Leben, eine Vereinigung von Tiermenschen und Dunkelelfen, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, Terror und Zerstörung über Meryllia zu bringen. Rylanion, ein hochgewachsener, gutaussehender und charmanter Elf, unsterblich wie alle Angehörigen dieses Volkes in früheren Zeitaltern, strebt die Herrschaft seines Volkes über Meryllia an, egal, mit welchen Mitteln; er selbst ist ein hervorragender Kämpfer und außerordentlich fähiger Zauberer, und diese Eigenschaften helfen ihm, seine Truppen in Schach zu halten, denn außer den Dunkelelfen ist diesen das Wort Loyalität vollkommen fremd.

Tierherrscherin YURESS

Diese junge, hübsche Menschenfrau zieht durch die Ländereien und erzählt überall die traurige Geschichte ihrer Herkunft, in der die Dunkle Bruderschaft eine mehr als traurige Rolle spielt; die Vasallen Rylanions töteten ihre Eltern auf wahrhaft bestialische Art und Weise, und seither zieht Yuress umher und rächt sich an den Gefolgsleuten Rylanions, wo sie nur kann. Mit ihr ziehen ein weißer Wolf und ein schwarzer Adler, es heißt, sie könne mit den Tieren sprechen und ist machtvoll in der Zauberei, welche die Natur betrifft; oft jedenfalls wurde sie schon dabei beobachtet, wie sie gegen üble Kreaturen kämpfte und stets als Siegerin aus solchen Kämpfen hervorging.







Inhaltsverzeichnis

Seite 2	MERYLLIA
Seite 3	Geschichte der Welt Meryllia
Seite 7	Zeittafel der Welt Meryllia
Seite 9	Königreiche, Volksstämme und unerforschte Lande
Seite 19	Sprachen
Seite 20	Gottheiten
Seite 22	Monde
Seite 24	Krankheiten
Seite 25	Parasiten / Kräuter
Seite 26	KREATUREN
Seite 29	Monster
Seite 49	Heerscharen der Dunkelheit
Seite 57	Völker
Seite 63	Tiere
Seite 68	Wandernde Wesen
Seite 71	Schatztabellen
Seite 74	Schatzwerte
Seite 77	Nichtspielercharaktere
Seite 81	INHALTSVERZEICHNIS



MÄCHTE, MYTHEN, MODDERMONSTER



„Mächte, Mythen, Moddermonster“ ist ein Rollenspielsystem, das von Spielern für Spieler speziell für das Fandom entwickelt wurde.

Es mag manchmal bizarr und ungewöhnlich sein, gewiß, immer jedoch aufregend und interessant und sicherlich eine Herausforderung für jeden Rollenspieler, egal, welchen Alters.

„Mächte, Mythen, Moddermonster“ ,ein System, bei dem stets der Spielgeist im Vordergrund steht, und deshalb enthalten die drei Regelwerke auch alles, was für ein erfolgreiches Abenteuer vonnöten ist.

Ausbaumaterial wird zwar folgen, ist aber keineswegs unbedingt nötig, um einen reibungslosen Ablauf des Rollenspiels zu gewährleisten...

In diesem Werk ist zu finden:

- Hintergrundgeschichte und Zeittafel
- Vorstellung der Kontinente und Landmassen
- Monster- und Tierbeschreibungen
- und viele weitere Informationen

