

Finsterland

TARASIEN von Georg Pils

In dieser Artikelserie geht es um das geheimnisvolle Land Tarasien, das im Nordosten des Finsterlandes liegt. Es werden die wichtigsten Informationen über dieses gewaltige Herrschaftsgebiet präsentiert und nach und nach thematisch beschrieben.

GENGENSPIELER

Die Figuren in diesem Abschnitt sind mächtige Gegenspieler für die Charaktere, die in der Lage sind, das Schicksal Tarasiens zu bestimmen. Sie besitzen große Macht und verfügen über Verbündete an wichtigen Orten. Die Gegenspieler sind auch im direkten Kampf gefährlich.

DER MEISTER DER STIERE

In Tarasien gibt es viele Räuberbanden, doch keine ist so berühmt wie die Bullenherde. Ihr Anführer, der Meister der Stiere, ist ein gewaltiger vierschrotiger Kerl mit einem monumentalen Bart und einem sehr imposanten Helm, der mit prachtvollen Hörnern geschmückt ist. Er kämpft mit zwei massiven Stahlgerten, mit denen er seine Feinde regelrecht zertrümmert. Auch ohne seine Waffen ist der Meister der Stiere nahezu unaufhaltsam. Er soll schon mehrere Male getürmt sein, indem er die Gitterstäbe seiner Zelle herausgebrochen hat oder den Schandkragen, den man ihm umgehängt hat, mit der Kraft seiner Muskeln gesprengt hat.

Die Bullenherde ist eine gut organisierte und effiziente Banditenhorde, die mit dem Land gut vertraut ist und die Unterstützung von Teilen der Bevölkerung genießt. Die Mitglieder der Herde gelten als loyal, viele sind ehemalige Soldaten. Das macht sie sehr effektiv und ermöglicht ihnen, die Armee und die Büttel in Schach zu halten.

Der Meister der Stiere hat keine politischen Ambitionen. Er ist vor allem daran interessiert, seine Beute zu verfressen und zu versaufen. Trotzdem spielt er dort, wo er sein Lager aufschlägt, eine große Rolle. Er ist eine Naturgewalt, die die Menschen in Angst und Schrecken versetzt und so die lokale Politik durcheinanderbringt. Es kommt sogar zu Aufständen, um die Regierung zum Handeln gegen ihn zu bewegen. Gleichzeitig ist der Meister der Stiere ein nützlicher Idiot, den man durch Versprechen reicher Beute anlocken kann und dann auf die Bevölkerung oder seine Feinde loslassen kann.

Im Laufe seiner Karriere hat der Banditenhüptling eine Vielzahl von Kindern gezeugt, von denen viele in seiner Bande dienen. Sie sind ihm gegenüber loyal, befinden sich aber in einem erbitterten Wettstreit um seine Nachfolge. Die meisten sind ihm wie aus dem Gesicht geschnitten.

Der Meister der Stiere

Banditenkönig	Bedrohung	90		
ST 8 effektiv 4	Athletik	4		
GE 6 effektiv 2	Aufmerksamkeit	3	Initiative	6
IN 3 effektiv -1	Einschätzen	2	Angriff	Axthieb – 9K Würfel Schaden – 2W6
WA 5 effektiv 1	Koordination	3		Doppelaxthieb – 7K Würfel Schaden – 3W6
CH 7 effektiv 3	Überzeugen	4	Parade	Doppelaxtparade – 5 Würfel
WK 5 effektiv 1	Verstecken	2	Ausweichen	2K Würfel
Lebenspunkte 30 □□□			Rüstung	6
Magiepunkte 15			Magieresistenz	-

Besondere Regeln

Mächtige Äxte: Der Doppelaxthieb benötigt Aktion und Reaktion, die Erfolge beim Trefferwurf können im Nahkampf allerdings auf bis zu zwei Ziele aufgeteilt werden. Der Meister der Stiere kann mit der Doppelaxtparade auch mehrere Angreifer abwehren, wie das im Grundbuch beschrieben ist, allerdings unterliegt er nicht der Koordinations-Obergrenze. Pariert er nur ein Ziel, nimmt dieses bei Erfolg 1W6 Schaden als wäre es vom Meister selbst angegriffen worden. Die Parade-Erfolge sind dann der Mindestschaden.

Rasender Zorn: Verliert der Meister der Stiere einen Tod-Punkt, darf er sofort als Freie Handlung drei Felder weit ziehen und einen Axthieb mit zwei Zusatzwürfeln durchführen. Dafür verliert er seine nächste Aktion, Reaktion und Bewegung.

Schreckliches Brüllen: Als Aktion, Reaktion und Bewegung kann der Meister der Stiere alle Ziele innerhalb von drei Feldern einschüchtern.

Kopfstoß: Hat der Meister der Stiere gerade ein Feld betreten und führt er unmittelbar darauf einen Angriff durch, kann er das Ziel als Zusatzeffekt das Ziel wegstoßen. Dabei wird es sofort so viele Felder weit bewegt, wie die Differenz ihrer Stärke ist. (Achtung: negative Ergebnisse haben keinen Effekt.) Am Ende dieser Bewegung fällt das Ziel um, es sei denn, es schafft eine Probe auf (eGE+Koordination).

Ruf der Bullenherde: Der Meister der Stiere kann eine Aktion und Reaktion verwenden, um eines seiner Kinder zu rufen. Dieses handelt direkt nach ihm und kann als Reaktion für ihn parieren, auch wenn es in einem benachbarten Feld steht. Die Erfolge der Parade werden zu denen des Meisters der Stiere dazugerechnet, sollte dieser ebenfalls abwehren. Der Ruf der Bullenherde kann immer wieder verwendet werden. Es kann separat angegriffen werden und hat folgende Werte:

Bullenkind							
Reißende Bestie							
ST	7	effektiv	3	Athletik	4		
GE	5	effektiv	1	Aufmerksamkeit	3	Initiative	-
IN	3	effektiv	-1	Einschätzen	2	Angriff	Spieß – 6 Würfel Schaden – 1W6+2
WA	4	effektiv	0	Koordination	3		
CH	4	effektiv	0	Überzeugen	2	Parade	Spießabwehr – 3 Würfel
WK	5	effektiv	1	Verstecken	3	Ausweichen	1 Würfel
Lebenspunkte	9					Rüstung	-
Magiepunkte	11					Magieresistenz	-

Besondere Regeln

Wall der Abwehr: Als Reaktion kann das Bullenkind sich selbst oder dem Herrn der Stiere eine Stufe Deckung geben. Diese Fähigkeit kann für den Herrn der Stiere nur genutzt werden, wenn dieser im selben oder einem benachbarten Feld ist.

Soziale Manöver

Wilde Bestie: Der Herr der Stiere ist so furchteinflößend, dass Ziele, die er in sozialen Situationen einschüchtert, auch ein Feld wegziehen müssen, wenn ihm seine Probe nicht gelingt. Diese Fähigkeit betrifft Ziele nicht, die immun gegen Angst sind.

Unversenkbar: Der Herr der Stiere wird zwar betrunken, aber er kann durch Alkoholkonsum nicht das Bewusstsein verlieren, wenn er das nicht will.

Jovial: Wenn der Herr der Stiere guter Stimmung ist, ist das ziemlich ansteckend. Er erhält zwei Zusatzwürfel bei Versuchen, eine Feier zum Laufen zu bringen oder Leute bei einer Feier abzulenken.

Verbündete

Gegner, die mit dem Herrn der Stiere verbündet sind, können folgende Vorteile erhalten:

Sie erhalten zwei Zusatzwürfel beim Einschüchtern, indem sie seinen Namen erwähnen.

Sie haben sechs zusätzliche Lebenspunkte. (Das betrifft die Bullenkinder nicht.)

DER SCHWARZE MOND

Die Porzellantänzer bilden innerhalb der Wandelsteine eine eigene, luxuriöse Klasse. Sie sind meisterlich gearbeitete, menschenartige Apparate, die im Gegensatz zu ihren grobschlächtigen Verwandten den feineren Dingen des Lebens verpflichtet sind. Sie dienen als Tänzer, Musiker und, so munkelt man, auch als Liebhaber. Diese Kreaturen sind im Wesentlichen unsterblich. Selbst wenn sie beschädigt werden, können sie von guten Handwerkern restauriert werden. Wie alle anderen Wandelsteine sind die Porzellantänzer treu und gehorsam.

Es gibt eine Ausnahme. Der Steinbildner Said Korba erschuf ein Meisterwerk seiner Kunst. Der Schwarze Mond, wie er seine Schöpfung nannte, ist ein unglaublich lebensnahes Konstrukt. Der Künstler arbeitete die innersten Feinheiten der Haut und Haare heraus und gab dem Schwarzen Mond ein idealisiertes, nahezu perfektes Aussehen. Seine nachtschwarze Haut ist das Einzige, das ihn nicht menschlich wirken lässt. Als er das künstliche Wesen dann zum Leben erweckte, erkannte es, dass es seinem Meister ebenbürtig, wenn nicht sogar überlegen war, und brachte ihn um. Mit allen Fähigkeiten und Kenntnissen seines Erschaffers ausgestattet, gab sich der Schwarze Mond als sein Schüler aus und kümmerte sich um seine Arbeiten, während man weiter nach dem Meister suchte. Doch irgendetwas schien der Schöpfung zu fehlen, denn die Werke des Schwarzen Mondes waren sonderbar. Unecht, irgendwie unvollständig. Es schien ihnen entweder der Funken oder die Selbstbeherrschung zu fehlen. Nach mehreren Unfällen und peinlichen Pannen wurde auch noch der verborgene Leichnam Said Korbas gefunden. Damit war der Schwarze Mond bloßgestellt. Er floh, schwor aber der ganzen Menschheit Rache. Seither ist er auf der Flucht. Er taucht allerdings immer wieder auf, meistens im Zusammenhang mit einem grausigen Verbrechen.

Der Schwarze Mond

Porzellantänzer	Bedrohung	100		
ST 6 effektiv 2	Athletik	5		
GE 9 effektiv 5	Aufmerksamkeit	3	Initiative	12
IN 7 effektiv 3	Einschätzen	4	Angriff	Klingen – 7 Würfel Schaden – 1W6
WA 6 effektiv 2	Koordination	5		Wurfsplitter – 9K Würfel Schaden – 1W6
CH 8 effektiv 4	Überzeugen	4	Parade	Klinge – 6K Würfel
WK - effektiv -	Verstecken	2	Ausweichen	3K Würfel
Strukturpunkte	21 □□	Rüstung	6	
Magiepunkte	21	Magieresistenz	6	

Besondere Regeln

Unbeeindruckt: Der Porzellantänzer ist immun gegen Angst und K.O.

Tanz der Schwerter: Der Schwarze Mond bewegt sich drei Felder weit und greift in jedem Feld ein Ziel nach Wahl an. Das benötigt Aktion, Reaktion und Bewegung.

Hagel der Splitter: Der Porzellantänzer schleudert drei Wurfsplitter auf verschiedene Ziele in kurzer Reichweite (4 Felder). Dieser Angriff benötigt Aktion und Bewegung.

Klingennetz: Der Schwarze Mond umgibt sich mit einem wilden Geflecht aus Säbeln. Als Aktion und Reaktion kann er alle Angriffe bis zum Ende seiner nächsten Runde parieren, auch Fernkampfangriffe und Schadenszauber.

Steinheilung: Der Wandelstein erhält am Anfang jeder seiner Runden vier Strukturpunkte zurück. Dadurch kann er keine Tod-Punkte zurückbekommen.

Splitterwolke: Verliert der Schwarze Mond einen Tod-Punkt, hat er bis zum Ende seiner übernächsten Runde zwei Stufen Deckung. Auf Nahkampfreichweite verlieren Gegner zwei Würfel bei Versuchen, ihn zu treffen.

Soziale Manöver

Sinnlich: Der Schwarze Mond erhält vier zusätzliche Würfel bei Versuchen, Ziele zu verführen.

Meister des Handwerks: Er kann kleine Wandelsteine erschaffen, die für ihn Aufgaben übernehmen. Dabei würfelt er 9K Würfel. Mit einem Erfolg kann der Stein einfachste Aufgaben übernehmen. Drei Erfolge ermöglichen komplizierte Anweisungen mit mehreren Handlungsalternativen. Mit fünf Erfolgen oder mehr ist der Stein von einem Lebewesen schwer zu unterscheiden.

Verstörend: Die sonderbare Unwirklichkeit des Porzellantänzers kann auch befremdlich wirken. Der Schwarze Mond hat zwei Zusatzwürfel beim Einschüchtern.

Verbündete

Gegner, die mit dem Schwarzen Mond verbündet sind, können folgende Vorteile erhalten:

Zwei Punkte Schutz mehr durch belebte Panzerungen.

Zwei Zusatzwürfel bei Angriffen gegen Ziele, die den Schwarzen Mond seit Beginn der vorigen Runde des Charakters attackiert haben.