

# 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.

### GEGNER

In diesem Abschnitt werden verschiedene Gegner vorgestellt, die meistens in Gruppen auftreten und sich den Charakteren entgegenstellen.

### WANDELSTEINE

Die Tarasier erschaffen seit Jahrhunderten belebte Statuen, die sie für alle möglichen Arbeiten einsetzen. Sie werden sowohl als Kuriere und Lastenträger zwischen den Städten eingesetzt, als auch als Arbeiter auf Baustellen. Überall dort, wo es auf Kraft und Ausdauer ankommt, sind die steinernen Gestalten zu finden. Oft sind die mit dem Saft des Kahesterstrauchs belebten Steinwesen über Generationen im Besitz einer Familie und werden zu einer Art lebenden Geschichte. Die meisten Tarasier achten auf ihre Wandelsteine und pflegen sie gut, es gibt aber auch verlorengegangene Exemplare, die irgendwo vergraben liegen.

Wandelsteine sind nicht intelligent und haben keinen eigenen Willen. Sie sind nur vage in der Lage zu kommunizieren und liefern wenn überhaupt nur Meldungen über ihre Aufgabe und ihren Zustand. Konversationen sind unmöglich, ganz abgesehen davon, dass die Statuen, auf denen sie aufbauen, normalerweise ohne Münder gestaltet werden.

Alle Wandelsteine sind in der Lage, sich bis zu einem gewissen Grad selbst wieder instand zu setzen, indem sie aus der Umgebung Material aufnehmen. Sind sie allerdings endgültig beschädigt, muss man sie aufbrechen und anders verarbeiten.

### GEBROCHENER STEIN

Diese Wandelsteine wurden beschädigt und sind nicht mehr in der Lage, neue Anweisungen zu erhalten. Üblicherweise werden sie zertrümmert, um daraus Baumaterial zu gewinnen, aber manchmal werden sie vergessen und führen ihren letzten Befehl immer wieder aus, ohne Sinn und Ziel. Gebrochene Steine sind dabei recht gefährlich, weil sie im Gegensatz zu normalen Wandelsteinen dabei keine Rücksicht auf ihre Umgebung nehmen und so Gebäude zerstören und Lebewesen verletzen können. Die Steinbildner zahlen gutes Geld für ein geborgenes Exemplar, da sie für die Qualität der Wandelsteine verantwortlich sind. Allerdings muss der Gebrochene Stein so vollständig wie möglich abgeliefert werden.

### Gebrochener Stein

Wandelstein		Bedrohung	5		
ST	7	effektiv	3	Athletik	2
GE	3	effektiv	-1	Aufmerksamkeit	2
IN	-	effektiv	-	Einschätzen	-
WA	4	effektiv	0	Koordination	1
CH	-	effektiv	-	Überzeugen	-
WK	-	effektiv	-	Verstecken	3
Strukturpunkte	17			Initiative	0
Magiepunkte	4			Angriff	Schlag: 3 Würfel – Schaden: 1W6
				Parade	-
				Ausweichen	0
				Rüstung	4
				Magieresistenz	4

## Besondere Regeln

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

**Unbeeindruckt:** Der Wandelstein ist immun gegen Angst und K.O.

**Massig:** Der Gegner ist groß. Dadurch hat er insgesamt 0 Würfel beim Verstecken.

**Wildwuchs:** Der Wandelstein hat keine Obergrenze bei den Strukturpunkten. Er kann also mehr als 17 Strukturpunkte haben, in erster Linie durch die Steinheilung.

**Schleife:** Der Gebrochene Stein ist in seinem Ablauf gefangen. Er kann nur eine einzige Aktion nach Wahl des Spielers durchführen. Diese wird in jeder seiner Runden gemacht. Die einzige Alternative ist, nicht zu handeln. Die Bewegung und Reaktion des Gebrochenen Steins sind davon unbeeinträchtigt.

## KIESEL

Bei der Herstellung von Wandelsteinen fallen oft kleine Steinchen an, die auch eine Art Leben entwickeln. Diese Kiesel sind zwar nicht intelligent oder auch nur in der Lage, Anweisungen zu befolgen, aber sie sind dennoch ständig unterwegs und rollen und kugeln in den Werkstätten herum. Üblicherweise werden sie von den Steinbildnern eingesammelt und mit speziellen Techniken wieder vom Kahesterstrauchextrakt befreit.

Wenn das allerdings nicht gemacht wird, machen sich die Kiesel selbstständig und sammeln sich in der Umgebung an. Man ist sich ziemlich sicher, dass sie kein Bewusstsein haben, immerhin sind Wandelsteine dazu nicht fähig. Trotzdem beobachtet man immer wieder, dass die Steinchen Lebewesen in der Umgebung zum Stolpern bringen und sie stören. Unter Steinbildnern ist der Umgang mit den Kiesel immer wieder ein Thema. Die meisten sehen sie als unproblematischen Abfall, aber manche warnen davor, dass sie eine Art gemeinsames Denken entwickeln könnten.

## Kiesel

Wandelstein		Bedrohung	5		
ST	2	effektiv	-2	Athletik	2
GE	6	effektiv	2	Aufmerksamkeit	4
IN	-	effektiv	-	Einschätzen	-
WA	2	effektiv	-2	Koordination	2
CH	-	effektiv	-	Überzeugen	-
WK	-	effektiv	-	Verstecken	3
Strukturpunkte	10			Rüstung	-
Magiepunkte	6			Magieresistenz	-
				Initiative	2
				Angriff	Geschoss: 1 Würfel – Schaden: 1
				Parade	-
				Ausweichen	6

## Besondere Regeln

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

**Unbeeindruckt:** Der Wandelstein ist immun gegen Angst und K.O.

**Winzig:** Der Gegner ist klein. Dadurch erhält er zwei zusätzliche Würfel beim Verstecken, insgesamt 7 Würfel.

**Stolperfalle:** Als Aktion kann der Kiesel einen Angriff mit fünf Würfeln durchführen. Trifft der Angriff, verursacht er einen Schadenspunkt und das Ziel fällt um.

**Steinspaltung:** Der Wandelstein hat keine Obergrenze bei den Strukturpunkten. Er kann also mehr als zehn Strukturpunkte haben, in erster Linie durch die Steinheilung. Erreicht er am Anfang seiner Runde 20 Strukturpunkte, spaltet er sich in zwei Kiesel mit jeweils 10 Strukturpunkten und gleichzeitig handeln. Die Spaltung kann beliebig oft stattfinden.

**Flächenwirkung:** Greift der Kiesel an, sind alle Ziele im selben Feld betroffen. Es wird jeweils ein einzelner Trefferwurf durchgeführt.

## POLIERTER STEIN

Die polierten Steine sind die idealen, perfekt gefertigten Wandelsteine. Sie sind gehorsam, arbeiten verlässlich und gleichmäßig und respektieren Menschen intuitiv. Polierte Steine sind üblicherweise humanoid. Es ist nicht unüblich, sie wie historische Arbeiter aussehen zu lassen, oder auch als idealisierte Menschen. Polierte Steine sind Kunstwerke, die für die Ewigkeit geschaffen werden. Jeder von ihnen ist einzigartig und die Persönlichkeit und Weltsicht des Steinbildners scheint sich in seiner Form auszudrücken.

Im Laufe der Jahrhunderte schleifen sich die polierten Steine weiter ab. Ihre elegant herausgearbeiteten Details verschwinden, während sie nach und nach so etwas wie eine Persönlichkeit entwickeln. So scheinen sie bei manchen Aufgaben mit mehr Engagement an die Arbeit zu gehen oder andere zu verweigern. Dennoch ist man sich sicher, dass die Wandelsteine nicht im eigentlichen Sinn leben.

Polierter Stein					
Wandelstein		Bedrohung	14		
ST	7	effektiv	3	Athletik	2
GE	5	effektiv	1	Aufmerksamkeit	3
IN	-	effektiv	-	Einschätzen	-
WA	5	effektiv	1	Koordination	1
CH	-	effektiv	-	Überzeugen	-
WK	-	effektiv	-	Verstecken	1
Strukturpunkte	19			Ausweichen	2
Magiepunkte	5			Rüstung	4
				Magieresistenz	4

### Besondere Regeln

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

**Unbeeindruckt:** Der Wandelstein ist immun gegen Angst und K.O.

**Massig:** Der Gegner ist groß. Dadurch hat er insgesamt 0 Würfel beim Verstecken.

**Steinerne Faust:** Für jeden Erfolg bei einer Parade des Polierten Steins nimmt der Angreifer einen Punkt Schaden ohne Schutz.

### VERMOOSTER STEIN

Verlassene Steine, die über lange Zeit unbenutzt herumgestanden sind, werden irgendwann von Moos und Pilzen überwuchert. Man erkennt sie bald nicht mehr und sie werden schließlich vergessen. Dennoch kann es passieren, dass vermooste Steine wieder erwachen und plötzlich ihre Arbeit wieder aufnehmen, oder was unangenehmer ist, wild drauflos schlagen. Solange sie ruhen, regenerieren sich die Steine immer weiter und wachsen vor sich hin. So kann es passieren, dass vermooste Steine riesengroß und instabil werden. Besonders gefährlich ist es, wenn diese Steine unter Häusern oder sogar Dörfern schlummern und plötzlich hervorbrechen. Oft braucht man das Militär, um einen wildgewordenen, frisch erwachten Wandelstein, der groß wie ein Berg ist, wieder einzufangen.

### Vermooster Stein

Wandelstein		Bedrohung	10		
ST	8	effektiv	4	Athletik	2
GE	3	effektiv	-1	Aufmerksamkeit	1
IN	-	effektiv	-	Einschätzen	-
WA	3	effektiv	-1	Koordination	1
CH	-	effektiv	-	Überzeugen	-
WK	-	effektiv	-	Verstecken	3
Strukturpunkte	19			Ausweichen	0
Magiepunkte	3			Rüstung	4
				Magieresistenz	6

### Besondere Regeln

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

**Unbeeindruckt:** Der Wandelstein ist immun gegen Angst und K.O.

**Langsam:** Der Wandelstein hat keine Bewegung. Er hat nur eine Aktion und eine Reaktion.

**Unauffällig:** Die Kreatur hat sechs Zusatzwürfel beim Verstecken am Land.

**Massig:** Der Gegner ist groß. Dadurch hat er insgesamt 6 Würfel beim Verstecken.

### VIERBEINER

Für besonders schwere Lastentransporte und als Reittiere verwendet man vierbeinige Steine. Diese sind oft wie Pferde, Elefanten oder Schildkröten gestaltet und sind in der Lage, sperrige und schwere Gegenstände zu schleppen. Für Reiter sind sie interessant, weil sie zwar langsam, aber unermüdlich sind. Sie haben einen ruhigen Gang und können einem bekannten Weg gut folgen. Daher kann man sich auf dem Vierbeiner entspannen und die Landschaft bewundern.

Größere Exemplare tragen ganze Wohnräume oder sogar Häuser. Vierbeiner werden meistens von den Gesellen ihrer Erschaffer gelenkt, weil man solche Wunderwerke nicht aus der Hand geben will. Nur die Reichsten der Reichen sind tatsächlich Eigentümer ihres privaten Vierbeiners. Die anderen Menschen mieten sie als Fahrzeuge.

## Vierbeiner

Wandelstein			Bedrohung	10		
ST	9	effektiv	5	Athletik	3	
GE	3	effektiv	-1	Aufmerksamkeit	1	Initiative 0
IN	-	effektiv	-	Einschätzen	-	Angriff Tritt: 6 Würfel – Schaden: 2W6
WA	3	effektiv	-1	Koordination	1	
CH	-	effektiv	-	Überzeugen	-	Parade -
WK	-	effektiv	-	Verstecken	1	Ausweichen 0
Strukturpunkte	21					Rüstung 4
Magiepunkte	3					Magieresistenz 6

### Besondere Regeln

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

**Unbeeindruckt:** Der Wandelstein ist immun gegen Angst und K.O.

**Massig:** Der Gegner ist groß. Dadurch hat er insgesamt 0 Würfel beim Verstecken.

**Geschwind:** Als Aktion kann die Kreatur drei Felder weit ziehen.

**Reittier:** Man kann auf dem Vierbeiner reiten. Der Reiter kann dann als Bewegung drei Felder weit ziehen. Er erhält zwei zusätzliche Punkte Panzerung und Magieresistenz. Er zählt als groß, was ihn zwei Würfel beim Ausweichen und beim Verstecken kostet.