

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.

GEISTER

Den Tarasiern ist die richtige Durchführung der Begräbnisriten sehr wichtig. Ihnen ist bewusst, dass ein Fehler dabei dazu führen kann, dass sie zu einem weiteren Dasein gezwungen sind, allerdings als an einen Ort gebundene, verzweifelte Geister. Aus diesem Grund achtet man genau darauf, dass man nach seinem Tod zurück in seine Heimatstadt gebracht wird und der Körper nach den entsprechenden Riten verbrannt wird.

Gelingt das nicht, besteht die Gefahr, dass man als Geist zurückkehrt. Als solcher verliert man schnell seine gesamte Persönlichkeit. Es bleibt nur unerträglicher Schmerz über, der sich nach und nach in einen unaufhaltsamen Zorn auf alle Lebenden verwandelt.

Geisterbeschwörer, Priester und Magier können sich ihr Geld damit verdienen, diese verzweifelten Kreaturen zu besänftigen und sie und ihre Angehörigen zu versöhnen. Manchmal sind dazu eine ganze Reise und umständliche Reinigungsrituale notwendig. In den großen Städten haben sich mittlerweile „Versicherungen“ etabliert, die die Versorgung und Rückführung der Toten übernehmen.

IRRERER GEIST

Geister, die ihren Bezug zu ihrem früheren Ich größtenteils verloren haben, können aggressiv werden. In diesem Fall beginnen sie, auf Menschen Jagd zu machen, sowohl um Aufmerksamkeit zu bekommen, als auch, um mit dem unbezwingbaren Zorn in ihrem Inneren zurecht zu kommen. Dabei muss es nicht sein, dass der Geist wie ein Berserker alles und jeden attackiert. Der Wahnsinn kann wesentlich subtiler zu Tage treten. Zum Beispiel tritt die Erscheinung als freundliche oder verführerische Gestalt auf, die ihr Opfer anlockt und es dann mit beispielloser Brutalität vernichtet. Je mehr Untaten irre Geister begangen haben, desto tiefer sinken sie in ihren Wahnsinn, bis irgendwann eine Erlösung undenkbar erscheint. Solche Wesen sind dann eine Gefahr für alle und jeden und nur die besten Geisterbeschwörer können hoffen, sie zu bezwingen.

Irrer Geist

Geist		Bedrohung	40		
ST	6	effektiv	2	Athletik	3
GE	2	effektiv	-2	Aufmerksamkeit	3 Initiative 2
IN	2	effektiv	-2	Einschätzen	0 Angriff Beil: 5K Würfel – Schaden 1W6+6
WA	5	effektiv	1	Koordination	3
CH	2	effektiv	-2	Überzeugen	2 Parade Beil: 3 Würfel
WK	6	effektiv	2	Verstecken	2 Ausweichen 2K Würfel
Lebenspunkte	10	□□		Rüstung	-
Magiepunkte	9			Magieresistenz	-

Besondere Regeln

Durchdringen: Der Geist ignoriert vier Punkte Schutz mit seinen Angriffen.

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

Körperlos: Der Gegner nimmt halben Schaden durch nicht-magische Angriffe.

Schreckensherrschaft: Der Irre Geist erhält einen Tod-Punkt zurück, wenn er ein Ziel einschüchtert oder erschreckt. Er kann so nicht mehr Tod-Punkte erlangen, als er am Anfang hatte.

Doppelhieb: Als Aktion und Reaktion kann der Irre Geist zweimal zuschlagen.

LATERNENGEIST

Obwohl sie tot sind, scheint die Zeit für Geister auch weiter zu vergehen. Es gibt natürlich keine logische Erklärung für diese Situation, aber irgendwann scheinen auch Geister von Personen, die nicht bestattet wurden und an die nicht gedacht wurde, zu zerfallen. Diese Wesen bleiben erhalten, wirken aber nicht mehr menschlich. Während andere Geister oft in ihrer ursprünglichen oder sogar in einer idealisierten Form auftreten, bleiben von diesen nur Irrlichter über. Wenn überhaupt erscheinen sie als schemenhafte Gestalten, die Laternen oder Lampen tragen.

Daraus ergibt sich die übliche Bezeichnung für diese Wesen. Laternengeister sind kaum in der Lage, Menschen zu verstehen, aber sie wollen ihre Aufmerksamkeit. Im besten Fall führen sie sie zum Ort ihres Todes, im schlimmsten Fall locken sie Menschen in die Falle.

Laternengeist

Geist		Bedrohung	10		
ST	2	effektiv	-2	Athletik	2
GE	3	effektiv	-1	Aufmerksamkeit	4
IN	2	effektiv	-2	Einschätzen	1
WA	8	effektiv	4	Koordination	2
CH	3	effektiv	-1	Überzeugen	3
WK	4	effektiv	0	Verstecken	3
Lebenspunkte	7			Parade	-
Magiepunkte	13			Ausweichen	6K Würfel
				Rüstung	-
				Magieresistenz	-

Besondere Regeln

Durchdringen: Der Geist ignoriert vier Punkte Schutz mit seinen Angriffen.

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

Körperlos: Der Gegner nimmt halben Schaden durch nicht-magische Angriffe.

Schadenfreude: Der Laternengeist erhält einen Tod-Punkt, wenn er ein Ziel so verwirrt, dass es Schaden nimmt. Er kann so maximal einen Tod-Punkt gleichzeitig haben.

Irrlicht: Als Aktion und Reaktion kann der Laternengeist ein Ziel in langer Reichweite (4 Felder) bis zu drei Felder zum Geist hinbewegen. Der Geist wirft dazu vier Würfel. Das Ziel kann als freie Reaktion mit (eWK+Einschätzen) widerstehen. Erreicht der Geist mehr Erfolge als das Ziel, muss es sich direkt bewegen, unabhängig davon, ob der Weg gefährlich ist.

Fliegend: Als Bewegung kann der Geist drei Felder weit fliegen.

RACHEGEIST

Das Bedürfnis nach Rache ist eine unglaublich starke Motivation, und so ist es nicht verwunderlich, dass manche Menschen selbst nach ihrem Tod noch versuchen, ihre Feinde zu zerstören. Ein Toter, der nicht korrekt bestattet wurde oder wirklich ein unglaublich starkes Bedürfnis danach hat, seine Gegner zu vernichten, kann tatsächlich aus dem Jenseits zuschlagen. Das kann verschiedene Formen annehmen. Oft beginnt es mit kleineren Missgeschicken, die man nicht einer übernatürlichen Quelle zuordnen würde. Bald verschärft sich die Situation allerdings und der Rachegeist beginnt, sein Opfer physisch zu attackieren. Zuerst betrifft das nur kleinere Dinge wie Haushaltsgegenstände, aber dann kann sich der Rachegeist körperlich materialisieren. Er schlägt dann mit großer Brutalität und ungebremstem Zorn zu. Einen wildgewordenen Rachegeist zu bändigen ist selbst für erfahrene Geisterbeschwörer eine Herausforderung, weil diese Geister eben auch mitdenken und versuchen, die Entscheidungen ihrer Opfer vorherzusagen.

Rachegeist

Geist			Bedrohung	30		
ST	3	effektiv -1	Athletik	2		
GE	3	effektiv -1	Aufmerksamkeit	4	Initiative	3
IN	2	effektiv -2	Einschätzen	3	Angriff	Berührung: 2 Würfel – Schaden 1W6+8
WA	7	effektiv 3	Koordination	1		
CH	2	effektiv -2	Überzeugen	2	Parade	-
WK	5	effektiv 1	Verstecken	4	Ausweichen	5K Würfel
Lebenspunkte	9	□			Rüstung	-
Magiepunkte	11				Magieresistenz	-

Besondere Regeln

Durchdringen: Der Geist ignoriert vier Punkte Schutz mit seinen Angriffen.

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

Körperlos: Der Gegner nimmt halben Schaden durch nicht-magische Angriffe.

Geisterhieb: Die Angriffe des Rachegeists können nicht pariert werden. Seine Angriffe haben kurze Reichweite (1 Feld).

Rachsucht: Der Rachegeist erhält einen Tod-Punkt zurück, wenn er ein Ziel seiner Rache tötet. Er kann so nicht mehr Tod-Punkte erlangen, als er am Anfang hatte.

Fliegend: Als Bewegung kann der Geist drei Felder weit fliegen.

TOTENGEIST

Von all diesen Geistern sind die Totengeister die sonderbarsten. Sie sind nämlich die spirituellen Reste von Verstorbenen, die sich einen neuen Körper gesucht haben. Dieser kann entweder von einer frisch verstorbenen Person stammen, aus Aas oder aus unbelebten Gegenständen bestehen, manchmal sogar aus Mischungen daraus.

Totengeister sind somit zutiefst verstörende Erscheinungen, die sich unerwartet schnell bewegen können und ihre Opfer aus dem Hinterhalt töten. Sie sind meistens nicht mehr an irgendeiner Erlösung interessiert, sondern sind geradezu tierhafte Gestalten ohne Vernunft oder Gefühl.

Älteren Totengeistern gelingt es, zumindest kurzfristig klare Gedanken zu fassen. Sie können dann tatsächlich als Menschen auftreten, vor allem, wenn sie sich einen entsprechenden Körper gebastelt haben. Diese Wesen sind dann besonders widerlich und in der Lage ihre Opfer zuerst zu überlisten und dann grausam zu töten.

Totengeist (Ghul)

Geist			Bedrohung	35		
ST	4	effektiv 0	Athletik	4		
GE	4	effektiv 0	Aufmerksamkeit	3	Initiative	4
IN	2	effektiv -2	Einschätzen	1	Angriff	Klauen: 4K Würfel – Schaden 1W6+4
WA	6	effektiv 2	Koordination	2		
CH	2	effektiv -2	Überzeugen	1	Parade	-
WK	3	effektiv -1	Verstecken	3	Ausweichen	3K Würfel
Lebenspunkte	12				Rüstung	-
Magiepunkte	10				Magieresistenz	-

Besondere Regeln

Durchdringen: Der Geist ignoriert vier Punkte Schutz mit seinen Angriffen.

Abgeklärt: Der Totengeist ist immun gegen Angst.

Körperlos: Der Gegner nimmt halben Schaden durch nicht-magische Angriffe.

Kannibale: Der Totengeist erhält einen Tod-Punkt, wenn er einen tötet. Er kann so maximal drei Tod-Punkt gleichzeitig haben.

Verscharren: Als Bewegung kann sich der Totengeist eingraben und ein Feld unterirdisch bewegen. Er kann dann entweder unten bleiben oder direkt wieder an die Oberfläche zurückkehren.