

# 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.

### MUMIEN

Die tarasischen Begräbnisriten sind von Ort zu Ort sehr verschieden. Während im Süden und Osten Tote meistens verbrannt werden, ist es im Westen und Norden üblicher, sie zu beerdigen. Insgesamt wird aber darauf geachtet, dass der Tod eine würdevolle Angelegenheit ist. In längst vergangenen Zeiten waren in Tarasien wesentlich komplexere und prunkvollere Riten üblich. Gerade im Westen und im Zentrum des Landes war die Mumifikation mit üppigen Grabbeigaben lange Zeit verbreitet. Die barbarischen, unzivilisierten Völker alter Zeiten errichteten ganze Friedhofsstädte. Heute reagieren die Einheimischen zwar mit Unverständnis, wenn sie bei Umbauarbeiten oder Grabungen auf ein solches Grabmal stoßen, aber gemeinhin versucht man, die Totenruhe zu wahren.

Die Schätze, die die vergangenen Zivilisationen ihren Toten mitgaben, locken allerdings Diebe an. Unglückseligerweise waren die Priester und Baumeister dieser Zeit vorsichtig. Nicht nur, dass diese Anlagen oft mit Fallen geschützt wurden, es wurden auch Flüche über die Gräber gelegt, die die Toten wiederauferstehen lassen. Wer den Zorn eines uralten Fürsten erweckt hat, wird für seine Untaten bezahlen.

### BARBAR

Die mumifizierten Reste der Leibwachen längst verstorbener Könige können wieder zum Leben erwachen, wenn die Ehre und die Ruhe ihres Herrn bedroht sind. Die Mumien sind zwar schmal und ausgetrocknet, ihre Körper sind mit Bandagen oder sogar Lack abgedeckt und mit Schmuck und Edelsteinen dekoriert. In einige von ihnen wurden Haken und Nägel aus Messing eingeschlagen, die sich auf geheimnisvolle Weise mit Magie aufladen können.

Die barbarischen Krieger führen Schwerter, die nach uralten, geheimnisvollen Materialien geschmiedet sind. Die Waffen sind in der Lage, selbst durch moderne Rüstungen durchzuschneiden. Zusätzlich sind sie in der Lage, sich selbst in geisterhafte Staubwolken zu verwandeln, die durch feinste Ritzen durchdringen können und Menschen wie mit einer Schmirgel verletzen.

### Barbar

Mumie		Bedrohung	80		
ST	7	effektiv	3	Athletik	4
GE	3	effektiv	-1	Aufmerksamkeit	3 Initiative 3
IN	3	effektiv	-1	Einschätzen	1 Angriff Schwert: 7K Würfel – Schaden 2W6
WA	6	effektiv	2	Koordination	2
CH	5	effektiv	1	Überzeugen	3 Parade Schwert: 5K Würfel
WK	-	effektiv	-	Verstecken	2 Ausweichen 3 Würfel
Lebenspunkte	17	□		Rüstung	-
Magiepunkte	14			Magieresistenz	4

## Besondere Regeln

**Unbeeindruckt:** Die Mumie ist immun gegen Angst und K.O.

**Falsches Leben:** Als Reaktion kann die Mumie für diese und die nächste Runde wie ein lebender Mensch erscheinen.

**Antikes Schwert:** Die Angriffe des Barbars ignorieren vier Punkte Schutz.

**Wirbelhieb:** Als Aktion und Reaktion kann der Barbar alle Gegner im selben Feld mit einem Trefferwurf angreifen. Jedes Ziel darf einzeln abwehren.

**Raserei:** Als Aktion und Reaktion kann der Barbar in wahnsinnigen Zorn verfallen. Er erhält dadurch zwei zusätzliche Stärkepunkte (was zwei zusätzliche Trefferwürfel mit dem Schwert und vier Extra-Lebenspunkte ergibt), kann aber seine Reaktion nicht mehr zum Ausweichen oder Parieren verwenden. Die Raserei hält bis zum Ende der Szene an, oder bis er einen Tod-Punkt verliert oder einen Gegner tötet.

**Messingnägel:** Wird die Mumie von einem Zauberspruch betroffen, verfällt sie sofort als freie Handlung in Raserei und kann ein Feld weit ziehen. Solange die so ausgelöste Raserei anhält, hat sie vier Punkte Schutz.

**Staubkörper:** Als Reaktion verwandelt sich die Mumie in eine Staubwolke. Sie kann dann als Bewegung drei Felder weit fliegen. Sie kann sich in dieser Form auch ohne Abzüge durch enge Ritzen bewegen. Gegner in Feldern, die sie durchquert, erleiden zwei Schadenspunkte ohne Schutz. Um sich wieder zurück zu verwandeln, ist eine Aktion, Reaktion oder Bewegung notwendig.

**Brennbar:** Der Gegner nimmt doppelten Schaden durch Feuer. Dazu gehört zum Beispiel auch der „Feuerball“ (Feuer-magie).

## KURTISANE

In den geheimnisvollen alten Zeiten war es üblich, den verstorbenen Fürsten ihre Diener in den Tod mitzugeben. So wurden die Höflinge, Kurtisanen und Lustknaben getötet und ebenfalls mumifiziert. Auch diese Menschen sind durch mystische Rituale an ihre Meister gebunden und dazu gezwungen, bis in alle Ewigkeit zu dienen. Wie die anderen Mumien sind auch sie in der Lage, menschlich und vor allem lebendig zu erscheinen.

Während die Barbaren ihre gesamte Existenz auf ihre Kampfkraft und Raserei reduzieren, sind die Kurtisanen in der Lage, komplexere Strategien zu verfolgen. Wird also das Grab ihres Meisters geschändet, werden diese Diener nicht einfach in einen hirnlosen Bluttausch verfallen, sondern stattdessen mit einiger Geschicklichkeit daran arbeiten, Rache zu nehmen und Gestohlenes wieder zurückzuerlangen. Manche der Höflinge „leben“ so über Jahrzehnte und sogar Jahrhunderte in ihrer neuen Umgebung und schmieden komplexe Intrigen für ihre Herren.

### Kurtisane

Mumie		Bedrohung	30		
ST	4	effektiv	0	Athletik	1
GE	6	effektiv	2	Aufmerksamkeit	3
IN	6	effektiv	2	Einschätzen	3
WA	7	effektiv	3	Koordination	2
CH	7	effektiv	3	Überzeugen	4
WK	-	effektiv	-	Verstecken	3
Lebenspunkte	14	□		Ausweichen	4Kx3 Würfel
Magiepunkte	14			Rüstung	-
				Magieresistenz	-

## Besondere Regeln

**Unbeeindruckt:** Die Mumie ist immun gegen Angst und K.O.

**Falsches Leben:** Als Reaktion kann die Mumie für diese und die nächste Runde wie ein lebender Mensch erscheinen.

**Verführerischer Duft:** Wer die Kurtisane im Nahkampf angreifen will oder ihr Feld verlassen will, muss eine Probe auf (eWK+Einschätzen) bestehen. Scheitert sie, kann die Handlung nicht durchgeführt werden. Die entsprechende Aktion, Reaktion oder Bewegung ist trotzdem verbraucht.

**Staubkörper:** Als Reaktion verwandelt sich die Mumie in eine Staubwolke. Sie kann dann als Bewegung drei Felder weit fliegen. Sie kann sich in dieser Form auch ohne Abzüge durch enge Ritzen bewegen. Gegner in Feldern, die sie durchquert, erleiden zwei Schadenspunkte ohne Schutz. Um sich wieder zurück zu verwandeln, ist eine Aktion, Reaktion oder Bewegung notwendig.

**Brennbar:** Der Gegner nimmt doppelten Schaden durch Feuer. Dazu gehört zum Beispiel auch der „Feuerball“ (Feuer-magie).

## RIESE

Wenn Grabmäler aus längst vergangenen Epochen geöffnet werden, findet man manchmal riesige Mumien. Die Verstorbenen sind zweimal so groß wie ein erwachsener Mann, es wurden auch noch größere Exemplare gefunden. Woher diese Riesen stammen, ist unbekannt. Die tarasischen Gelehrten waren bis jetzt nicht in der Lage, die Herkunft dieser Giganten zu klären, zumal sie in den Archiven nicht aufscheinen. Auf jeden Fall sind diese Riesen in prachtvolle Gewänder und Rüstungen gekleidet. Sie tragen reichlich Schmuck und kunstvoll gearbeitete Waffen. Es wird spekuliert, dass sie Elitekrieger der Herrscher der alten Zeiten waren, oder vielleicht sogar eben diese Fürsten.

Die Riesen werden als Kuriositäten gesammelt und von reichen Kaufleuten und Adligen ausgestellt. Dabei werden die Begräbnisriten ignoriert. Immerhin handelt es sich bei ihnen ja um unmögliche Wesen, also kann man sie auch wie Sammlerstücke behandeln.

### Riese

Mumie			Bedrohung	200		
ST	16	effektiv 12	Athletik	3		
GE	4	effektiv 0	Aufmerksamkeit	2	Initiative	3
IN	3	effektiv -1	Einschätzen	2	Angriff	Streitkolben: 14 Würfel – Schaden 2W6
WA	5	effektiv 1	Koordination	2		
CH	4	effektiv 0	Überzeugen	2	Parade	Streitkolben: 1 Würfel
WK	-	effektiv -	Verstecken	0	Ausweichen	0 Würfel
Lebenspunkte	36	□□			Rüstung	4
Magiepunkte	12				Magieresistenz	-

### Besondere Regeln

**Unbeeindruckt:** Die Mumie ist immun gegen Angst und K.O.

**Enorm:** Der Gegner ist riesig. Dadurch hat er insgesamt 0 Würfel beim Verstecken.

**Falsches Leben:** Als Reaktion kann die Mumie für diese und die nächste Runde wie ein lebender Mensch erscheinen.

**Erschütterungsschlag:** Als Aktion, Reaktion und Bewegung greift der Riese alle Ziele im selben Feld an. Sie können jeweils einzeln ausweichen, parieren ist nicht möglich. Sein Angriff ignoriert sechs Punkte Schutz. Die Ziele werden umgeworfen, wenn sie getroffen werden.

**Staubkörper:** Als Reaktion verwandelt sich die Mumie in eine Staubwolke. Sie kann dann als Bewegung drei Felder weit fliegen. Sie kann sich in dieser Form auch ohne Abzüge durch enge Ritzen bewegen. Gegner in Feldern, die sie durchquert, erleiden vier Schadenspunkte ohne Schutz. Um sich wieder zurück zu verwandeln, ist eine Aktion, Reaktion oder Bewegung notwendig.

**Brennbar:** Der Gegner nimmt doppelten Schaden durch Feuer. Dazu gehört zum Beispiel auch der „Feuerball“ (Feuermagie).

