

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.

SONSTIGE GEGNER

Dieser Abschnitt fasst alle Gegner zusammen, die schon in Finsterland-Büchern vorgestellt wurden und in der Tarasien-Spielwelt ebenfalls vorkommen. Sie sind dann natürlich anders präsentiert, auch wenn die Regeln dieselben sind. Zusätzlich gibt es einzelne Ergänzungen, mit denen man die Figuren mit Extrafähigkeiten ausstatten kann.

DÄMONEN

Den Bewohnern der Höllischen Sphäre ist es herzlichst egal, aus welchem Stückchen der Tatsächlichen Sphäre sie gerufen werden. Nur die wenigsten von ihnen machen sich die Mühe, ihr Aussehen den Erwartungen der Beschwörer anzupassen. Abgesehen davon ist ihr Auftritt sowieso so befremdlich und spektakulär, dass es ohnehin kaum möglich ist, zu begreifen, was man gerade sieht.

Aus diesen Gründen funktionieren Dämonen in Tarasien genau gleich wie im Finsterland. Sie verwenden dieselben Regeln und tragen auch die gleichen Namen. Auch ihr Aussehen wird nach den gleichen Regeln bestimmt. Die Kreaturen sprechen ihre eigene, dämonische Sprache, die auf magischem Wege für jeden Menschen verständlich ist. Wer Ohrenzeuge wird, kann beschwören, dass die Monstrosität genau in ihrer eigenen Sprache gesprochen hat, allerdings meistens mit widerlichen und befremdlichen Geräuschen im Hintergrund.

DRACHEN

Die Drachen Tarasiens sind im Gegensatz zum Finsterland in den Traditionen und Gebräuchen präsenter. Es wird ihnen bei Erntefeiern gehuldigt, sie spielen auch zu Neujahr eine wichtige Rolle. Da sie mit Fruchtbarkeit und Regen verbunden werden, ist das nur berechtigt. Auch nach Geburten wird ihnen ein entsprechendes Opfer gebracht. Damit soll allerdings nicht der Eindruck entstehen, dass Drachen im täglichen Leben der Tarasier vorkommen würden: Ganz im Gegenteil. Die Drachen Tarasiens zeigen sich nicht in der Öffentlichkeit. Wie auch im Finsterland bleiben sie im Verborgenen und nutzen ihre Fähigkeit zur Formwandlung, um sich zu tarnen.

Das Bild der Drachen in Tarasien ist wesentlich positiver als im Finsterland. Sie werden nicht als Bedrohung, sondern als Helfer und Beschützer gesehen. Trotzdem sind sie mächtige, nahezu unaufhaltsame Kreaturen, die man nicht beleidigen oder verärgern sollte.

Durch ihre Fähigkeit, ihr Aussehen zu verändern, können tarasische Drachen die Form wählen, die ihnen für ihr Ziel angemessen erscheint. Sie treten daher ebenso als geflügelte Riesenschlangen auf, wie auch als gutaussehende, beeindruckende Menschen. Auch andere Formens sind möglich.

Im Unterschied zu Finsterländer Drachen sind tarasische Drachen eher auf Wassermagie und Luftmagie fokussiert. Man kann also deren Feuermagie durch diese Spezialmanöver ersetzen.

GESETZLOSE

In Tarasien gibt es verschiedene Gruppen von Gesetzlosen, die alle demselben Grundkonzept entspringen. Man kann sie daher wie Finsterländer Piraten oder Räuber aufbauen, allerdings gibt es ein paar Unterschiede:

Kolonisten: Diese Leute sind aus dem Finsterland gekommen, um sich ein Stück aus Tarasien herauszuschneiden und es zu behalten. Sie werden von den meisten Tarasiern entweder nicht ernstgenommen, oder so schnell wie möglich gemeldet und dann von den Autoritäten bekämpft. Da sie aber in vielen Bereichen bessere Waffen haben und ihnen finanzkräftige Unterstützer zur Seite stehen, können sie durchaus zumindest kurzfristig erfolgreich sein.

Sie verwenden normale Finsterland-Regeln, allerdings sollten sie als fremdartig und eigen beschrieben werden. Aufgrund der langen Versorgungswege sind ihre Waffen und ihre Ausrüstung oft nicht so verlässlich wie daheim.

Piraten: Diese Übeltäter sind auf den tarasischen Flüssen und auf dem offenen Meer unterwegs. Weil es in Tarasien keine Luftfahrzeuge gibt, sind sie „klassische“ Freibeuter mit Schiffen, wobei diese üblicherweise wie Dschunken, Praus oder Daus gestaltet sind. Die Piraten sind eher mit Säbeln und Speeren bewaffnet, Feuerwaffen sind verfügbar, aber oft von schlechter Qualität und wenig zuverlässig. Eine Besonderheit sind die Wüstenpiraten des Westens, die mit rollenden Sandschiffen unterwegs sind. Diese Fahrzeuge sind schwer zu steuern und ziemlich gefährlich für ihre Passagiere, können aber außergewöhnlich schnell sein, da sie beinahe fliegen.

Piratenbanden haben oft Wasser- oder Luftmagier in ihren Diensten, die sich darum kümmern, dass das Wetter zu ihren Gunsten steht. Alternativ kann man auch auf Magier der Ferne zurückgreifen.

Räuber: Banditen sind entweder zu Pferd oder zu Fuß unterwegs und leben von Überfällen und dem Erpressen von Schutzgeld. Sie sind meistens leicht bewaffnet, auch ihre Waffen sind recht unzuverlässig. Üblicherweise sind gerade die Anführer und ihre Helfer gute Kämpfer, der Rest ist vor allem hungrig. Charakteristisch für diese Banden sind die bunten Kopftücher oder Kapuzen, mit denen sie sich einander zu erkennen geben, wenn die Gruppen zu groß für persönliches Kennen geworden sind.

Rebellen: Die Zentralautorität Tarasiens ist nicht überall anerkannt und Menschen, die sich ungerecht behandelt fühlen, können zumindest versuchen, Widerstand zu leisten. Die meisten der Rebellen sind Adelige, entehrte Militärs oder kleine Beamte, die die staatliche Ungerechtigkeit nicht mehr vertreten können.

Manche Gruppen haben Wandelsteine zu ihrer Verfügung, wobei diese im Laufe der Zeit ihren „Rhythmus“ verlieren und schließlich außer Kontrolle geraten, wenn sie nicht immer wieder angleichen.

Im Gegensatz zu Räubern und Piraten treten die Rebellen als Beschützer der einfachen Leute auf und sind zumindest theoretisch bereit, den Aufstand zu beenden, wenn die Missstände beseitigt oder gemildert sind.

urch ihren offiziellen Ursprung sind Rebellen oft besser organisiert und bewaffnet. Sie arbeiten mit klaren Befehlsketten und legen Wert auf Taktik, Strategie und Logistik. Die tarasische Zentralregierung muss immer wieder auch mit größeren Rebellionen in Provinzen fertigwerden.

Interessanterweise verwenden viele Aufständische gerade die offiziellen Symbole als Zeichen um zu betonen, dass sie nicht gegen Tarasien an sich, sondern gegen die Ungerechtigkeit kämpfen.

Sektierer: In Tarasien gibt es unzählige religiöse Gruppen. Die meisten von ihnen sind völlig harmlos. Typischerweise handelt es sich um Versammlungen um einen Mystiker oder um Meditationsgruppen. Unglücklicherweise sind diese Sekten ein guter Nährboden für Gewalt, besonders dann, wenn sie sich in Weltuntergangsfantasien hineinsteigern. Die Zentralregierung versucht, die schlimmsten Exzesse unter Kontrolle zu behalten. Dennoch kommt es immer wieder zu wahnsinnigen Attacken und blutiger Gewalt.

Sekten sind üblicherweise schlecht bewaffnet und organisiert. Ihre einzige Stärke ist der Todesmut und Fanatismus ihrer Anhänger. Diese greifen unter Drogeneinfluss an und kämpfen bis zum bitteren Ende.

KAMPFKÜNSTLER

Die unzähligen Kampfkunstschulen Tarasiens verfügen über eine Vielfalt von Kampftechniken, sowohl bewaffnet, als auch unbewaffnet. Die Kämpfer sind üblicherweise an Jacken und Hosen in den Farben ihrer Schule zu erkennen und tragen Gürtel oder Stirnbänder in gewissen Farben, um ihren Rang anzuzeigen. Im Kampf durchlaufen sie meistens eine ganze Serie von antrainierten Posen und Bewegungen, um intuitiv und blitzschnell reagieren zu können.

Jede Schule konzentriert sich auf andere Techniken. Wer viele Jahre lang trainiert, ist in der Lage, seinen Körper auf übermenschliches Niveau zu bringen. Um das regeltechnisch abzubilden, kann man den Kämpfern passende Machinae geben, um sie mächtiger zu machen. Diese werden dann als entsprechende außergewöhnliche Fähigkeiten dargestellt. Zum Beispiel könnte die Krallen-Machina als durch endloses Training gehärtete Fäuste dargestellt werden oder das Exoskelett als durch mystische Techniken verstärkte Lebenskraft gesehen werden.

Um einen Kampfkünstler zu bauen, muss man zunächst ein Grundmodell auswählen: Dabei sucht man einen entsprechenden Gegner aus, zum Beispiel einen Kämpfer 3. Dieser bekommt dann passende Machinae. Man kann ihn auch noch mit speziellen Techniken seiner Schule ausstatten. Typische Beispiele wären:

Chaotischer Kämpfer: Die Angriffe des Charakters sind schwer vorherzusagen. Gegner verlieren zwei Würfel bei Versuchen, seine Attacken abzuwehren. Er ignoriert Hinterhalte und kann in der ersten Runde normal handeln.

Flinker Kämpfer: Die Figur hat zwei Zusatzwürfel beim Ausweichen. Sie kann sich als Bewegung drei Felder weit bewegen.

Gigantischer Kämpfer: Die Figur verursacht einen W6 zusätzlichen Schaden im Nahkampf. Sie trifft mit zwei Würfeln weniger und hat sechs zusätzliche Lebenspunkte.

Kämpfer der eisernen Faust: Der Charakter trifft mit zwei Zusatzwürfeln und ignoriert vier Punkte Schutz.

Konterkämpfer: Diese Figur kann wahlweise mit zwei Würfeln weniger im Nahkampf abwehren. Gelingt die Abwehr, nimmt der Angreifer vier Schadenspunkte ohne Schutz. Als Reaktion kann der Kämpfer zweimal in einer Runde abwehren.

Meister der eisernen Haut: Der Kämpfer hat zwei zusätzliche Punkte Schutz und pariert mit zwei Zusatzwürfeln.

LEBENDE TOTE

Weil die Tarasier üblicherweise ihre Toten verbrennen, ist das Problem der Lebenden Toten dort nicht so dringlich wie im Finsterland. Dennoch kann es vorkommen, gerade im Süden und Südwesten des Landes, wo Tote oft vollständig in Mausoleen und Grabmälern bestattet werden. Regeltechnisch und gestaltungsmäßig ändert sich hier nichts.

SOLDATEN

Die Ausrüstung und Ausbildung der tarasischen Armeen ist recht unterschiedlich. Im Zentrum des Landes sind die Truppen gut gedrillt und diszipliniert, mit modernen und verlässlichen Waffen. In der Peripherie handelt es sich eher um Milizen und Adlige samt Vasallen. Die Ausrüstung variiert dann stark.

Regeltechnisch kann man sich hier an den Finsterländischen Truppen orientieren, wobei man daran denken muss, dass tarasische Schusswaffen nach jedem Schuss nachgeladen werden müssen. Aus diesem Grund trägt man zum Beispiel mehrere Pistolen. Disziplinierte Schützen können als Reaktion nachladen.

Die besten Soldaten Tarasiens sind zweifellos die Janitscharen. Sie haben folgende Zusatzfähigkeiten:

Sie sind immun gegen Angst, laden ihre Waffe vollständig als Reaktion nach (auch wenn mehrere Handlungen nötig wären) und haben einen zusätzlichen Würfel bei Angriffen im Nah- und Fernkampf. Des Weiteren können sie die „tarasische Ohrfeige“ austeilen. Dabei greifen sie als Aktion ein Ziel in Nahkampfreichweite an. Der Angriff verursacht 1W6+4 Schaden. Erzielt der Janitschar dabei einen kritischen Treffer, geht das Ziel K.O. Diese Fähigkeit wirkt nicht gegen Ziele mit Strukturpunkten oder sechs Punkten Panzerung oder mehr.

TIERE UND PFLANZEN

Es gibt unglaublich viele Arten von Lebewesen in Tarasien. Hier nur die wichtigsten Informationen für einige der häufigeren und interessanteren unter ihnen.

- **Aashund:** Ein ekelhafter Hund, der sich von fauligem Fleisch ernährt. Er zählt als Tier 3 und stinkt so erbärmlich, dass andere Lebewesen im selben Feld einen Würfel auf alle körperlichen Handlungen, Angriffe und Zaubern verlieren.
- **Apfelmann:** Diese kahlen, rötlichen Gestalten können mit normalen Menschenregeln dargestellt werden. Sie verwenden allerdings nur Stöcke und Steine als Waffen und sind allgemein eher einfach gestrickt. Allerdings erhalten Sie vier Zusatzwürfel beim Klettern und beim Verstecken in der Natur.
- **Brustzähler:** Eine Art Maul auf sechs Beinen, das sich unter dem Schnee versteckt und Feinde verschluckt, wenn sie darauf stehen. Sein Körper ist von weißen Zotteln bedeckt. Verwenden Sie eine Bestie 2 mit der zusätzlichen Fähigkeit, sich mit 6K Würfeln zu verstecken, solange sie sich nicht bewegt. Sie kann dann aus dem Hinterhalt angreifen.
- **Feuertapir:** Wie der Name nahelegt, ein Tapir, der Feuer speien kann. Naheliegenderweise ein Tier 5. Der Tapir hat sechs zusätzliche Lebenspunkte. Wird er im Nahkampf getroffen, kann er sich als freie Aktion ein Feld weit bewegen. Er kann als Aktion den Zauberspruch Feuerball (Feuermagie) mit drei Würfeln sprechen. Er kann das zweimal pro Szene machen.

- **Grauschlange:** Eine besonders giftige Schlange mit einer eindrucksvollen, aus verschiedenen Grautönen zusammengesetzten Färbung. Sie zählt als Tier 2. Ein von der Schlange getroffener Charakter nimmt so lange am Anfang jeder Runde einen Schadenspunkt ohne Schutz, bis ihm Erste Hilfe geleistet wird, er geheilt wird oder die Szene endet. Ist man immun gegen Gift, wirkt dieser Effekt nicht. Die Schlange erhält zwei zusätzliche Würfel bei Versuchen, sich durch kleine Öffnungen durchzuzwängen. Sie hat zwei Zusatzwürfel wenn sie versucht, sich zu verstecken.
- **Großer Warra:** Ein über und über geschupptes, sehr aggressives Tier. Es hat die Werte eines Tieres 4 mit sechs zusätzlichen Punkten Schutz.
- **Hakenhorn:** Dabei handelt es sich um ein großes, gehörntes Nagetier. Es lebt in Rudeln und greift gemeinsam an. Es zählt als Tier 2 und kann als Aktion einen Sturmangriff mit seinem Horn durchführen. Dabei bewegt es sich zwei Felder weit und greift dann an. Diese Attacke wird mit einem Zusatzwürfel durchgeführt und ignoriert zwei Punkte Schutz.
- **Lockmuschel:** Diese Riesenschnecke lockt Taucher mit ihrem goldenen Schimmer an. Sie zählt als Tier 5, kann sich aber nicht bewegen. Sie kann ihre Opfer mit vier Würfeln anlocken. Um dem zu widerstehen, würfelt man (eWK+Bildung), um die Gefahr zu erkennen. Wer von ihr getroffen wird, kann sich nicht wegbewegen, bis ihm als Aktion eine Probe auf (eST+Athletik) mit zwei Erfolgen gelungen ist. Die Muscheln können unbegrenzt unter Wasser bleiben.
- **Meerkönig:** Das ist eine enorme Seeschlange, die ganze Schiffe verschlingen kann. Verwenden Sie die Werte einer Bestie 6. Geben Sie ihr noch vier zusätzliche Punkte Stärke und damit vier weitere Trefferwürfel und acht Extralebenspunkte. Die Bestie kann unbegrenzt lang unter Wasser bleiben. Sie kann sich im Wasser so schnell bewegen, wie andere Wesen an Land. Klarerweise kann sie an Land nicht überleben. Sie kann sogar riesige Ziele als Aktion verschlingen. Dabei wird ein Angriff mit zwei Würfeln weniger durchgeführt. Verursacht sie mehr Schaden, als das Ziel insgesamt Lebens- oder Strukturpunkte hat, ist es verschlungen. Dabei nimmt es aber keinen Schaden, kann den Meerkönig aber ohne dessen Zustimmung erst nach dessen Tod verlassen.
- **Moosschreiter:** Ein besonders großer, flugunfähiger Vogel, der außergewöhnlich schnell laufen kann und in der Lage ist, einen erwachsenen Menschen samt Gepäck zu tragen. Nehmen Sie die Werte eines Tieres 5. Der Moosschreiter kann eine Person tragen. Er hat sechs Würfel mehr beim Sprinten und kann als Bewegung drei Felder weit ziehen.
- **Muschelgleiter:** Ein Schwarm schwebender magischer Muscheln. Diese Wesen verwenden die Regeln für Schwärme, können aber zusätzlich als Bewegung drei Felder weit fliegen. Jeder Schwarm hat vier Magiepunkte, bis zu fünf von ihnen können aber ihre Punkte summieren. Gemeinsam können sie die Luftmagie und die Magie der Nähe nutzen. Dabei werfen sie einen Würfel pro beteiligten Schwarm, maximal aber fünf. Das Zaubern ist für sie eine gemeinsame Aktion und wird bei der niedrigsten Initiative der Gruppe durchgeführt. Muschelgleiter können unbegrenzt unter Wasser bleiben.
- **Navalaxe:** Gewaltige, dreiköpfige Meerestiere, die ganze Schiffe zerstören können. Verwenden Sie eine Bestie 6. Die Bestie kann beliebig lang unter Wasser bleiben. Sie kann sich im Wasser so schnell bewegen, wie andere Wesen an Land. Klarerweise kann sie an Land nicht überleben. Verursacht sie mit einem Angriff mehr als doppelt so viel Schaden, wie das Ziel ST hat, wird es verschlungen. Solange es in der Navalaxe ist, verliert es am Anfang jeder Runde zwei Lebenspunkte ohne Schutz. Alle Aktionen werden mit zwei Würfeln weniger durchgeführt. Angriffe aus dem Inneren der Navalaxe ignorieren die Panzerung der Kreatur. Verliert die Navalaxe einen Tod-Punkt, speit sie sämtliche verschlungenen Wesen aus. Die Navalaxe hat vier zusätzliche Würfel bei Versuchen, versteckte Gegner zu entdecken.
- **Rokh:** Der Rokh ist ein riesiger Vogel, groß genug um einen Menschen zu tragen. Verwenden Sie die Werte der Bestie 3. Zusätzlich kann er fliegen und sich als Bewegung in der Luft sechs Felder weit fortbewegen. Er kann einen Menschen auf seinem Rücken oder in seinen Krallen tragen, ohne dass er eingeschränkt wird. Des Weiteren kann er aus dem Sturzflug angreifen. Als Aktion, Reaktion und Bewegung kann das Tier drei Felder weit ziehen und dann ein Ziel angreifen. Dieser Angriff wird mit zwei zusätzlichen Würfeln durchgeführt. Danach zieht der Rokh zwei Felder. Dieser Angriff kann einmal pro Szene durchgeführt werden.
- **Seerber:** Dabei handelt es sich um einen kleineren Verwandten der Navalaxe. Er hat ebenfalls drei Köpfe, ist aber weniger aggressiv und geringfügig intelligenter. Verwenden Sie die Werte einer Bestie 4. Das Tier kann beliebig lang unter Wasser bleiben. Es kann sich im Wasser so schnell bewegen, wie andere Wesen an Land. Klarerweise kann es an Land nicht überleben. Seerberer können als Reaktion mit ihrem Schweif zuschlagen. Dieser Angriff wird mit zwei Würfeln weniger durchgeführt. Auch der Schaden ist um einen Würfel geringer. Dafür können sie damit auch ein angrenzendes Feld angreifen. Als Aktion und Bewegung können sie sich drei Felder weit bewegen. Jedes Ziel in den durchquerten Feldern muss eine Probe auf (eST+Koordination) bestehen, um nicht umzufallen.
- **Tauchschale:** Eine fleischfressende Riesepflanze, die sogar große Lebewesen verschlucken kann. Sie lauert meistens unter Wasser und wartet, bis Tiere auf sie draufsteigen. Wenn sie nicht hungrig ist, zeigt sie eine wunderschöne, bunte Blüte. Die Tauchschale hat die Werte einer Bestie 1, kann sich aber nicht bewegen. Sie hat vier Würfel bei

Versuchen, sich zu verstecken und kann jeweils für drei Runden unter Wasser bleiben, bevor sie für eine Runde auftauchen muss. Sie kann ihre Opfer nicht nur verschlingen, sondern sie auch mit „Fühlern“ angreifen. Opfer, die in sie hineingestürzt sind, verlieren für eine Runde ihren Willen, gegen sie zu kämpfen, es sei denn, sie machen eine erfolgreiche Probe auf (eWK+Überzeugen) als freie Handlung. Solange die Opfer in ihr drin sind, werden sie von dem Effekt weiter betroffen.

- **Wasserbüffel:** Diese Rinder sind ein wenig kleiner als die des Finsterlandes. Verwenden Sie die Werte eines Tieres 5.
- **Wirbelfresser:** Ein Riesenmarder mit sonderbarer, mystisch anmutender Fellzeichnung, der zaubern kann. Das ist ein Tier 3 mit vier Punkten Magieresistenz und zwanzig Magiepunkten. Es kann mit sechs Würfeln zaubern, vorzugsweise Erdmagie oder Magie der Dichte.
- **Zyge:** Eine Art riesige, sechsbeinige Ziege mit prachtvollen Hörnern. Sie hat die Werte einer Bestie 3 und diese Spezialregeln: Sie erhält zwei zusätzliche Würfel beim Klettern und Springen. Die Zyge erhält vier zusätzliche Würfel beim Tragen oder Ziehen von Lasten. Trifft sie einen Gegner mit einem Nahkampfangriff, kann sie eine Reaktion oder Bewegung aufgeben, um ihn zu Boden zu werfen.

EISENMEISTER, ERLENVÄTER UND SALAMANDER

Diese Kreaturen spielen in Tarasien kaum eine Rolle. Sie können natürlich trotzdem verwendet werden. Allerdings erstrecken sich die Höhlen der Eisenmeister nicht bis nach Tarasien. Somit müssen sie entweder unterseeisch oder über den Giebel dorthin vorstoßen. Die Eisenmeister sind den Tarasiern nicht bekannt.

Die Parallelwelten der Erlenväter reichen bis in das Reich des Großkhans. Ein uraltes Abkommen mit den Meistern der Wildnis verbietet ihnen allerdings, ihre Spiele und Grausamkeiten in Tarasien zu veranstalten. Bis jetzt haben sie diesen Vertrag respektiert.

Die Salamander stammen aus dem Finsterland und sind in ihren Plänen nur darauf konzentriert. Es ist natürlich möglich, mit einer Finsterländer Kolonistentruppe nach Tarasien zu gelangen.