

# 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.

## MAGIER DER VERBOTENEN KÜNSTE

Zauberei gilt in Tarasien allgemein nicht als seriös oder vertrauenswürdig. Die meisten Zauberer sind verworrene Gestalten, die von Ort zu Ort ziehen und nach und nach von ihren magischen Künsten in den Wahnsinn getrieben werden. Es soll schon Fälle gegeben haben, bei denen unglaublich mächtige Zauberer gänzlich von ihrer Magie aufgesogen wurden und als verkümmerte Gestalten im Elend geendet haben. Die Verbotenen Künste der Versenkung und der Erhabenheit sind noch seltsamer. Ihre Magie ist in jeder Hinsicht zerstörerisch und willkürlich. Jene, die sie verwenden, geben ihre Menschlichkeit und Vernunft auf und ordnen ihr gesamtes Leben einer Sache unter: Dem Hunger nach Macht.

Magier der Verbotenen Künste verschreiben sich einer der beiden Schulen und gestalten ihr gesamtes Leben um die Vervollkommnung ihrer Fähigkeiten. Die Meister der Erhabenheit wirken wie unendlich schöne, kraftvolle Halbgötter, während die Herren der Versenkung immer tierischer und monströser werden. Tragischerweise sammelt sich um diese Magier ein ganzer Kult von Verzweifelten, Neugierigen und Perversen, die bereit sind, ihr Leben für ein bisschen Macht aufzugeben. So bilden sich Sekten und Kulte, die die ohnehin schon gefährlichen Magier zur Bedrohung für das ganze Land werden lassen.

## DÄMONIST

Die Magier der Versenkung schließen als Teil ihres Lernens der mystischen Künste Pakte mit den Dämonen der Unterwelt ab. Diese Wesen sind höchst sonderbare Gestalten, die gerne einen Teil ihrer Macht abgeben, wenn sie dafür die Möglichkeit erhalten, einen Fuß (oder ein anderes Körperteil) in die Wirklichkeit zu setzen. Der Magier soll ihm Opfer bringen und Rituale durchführen, die ihn in der Realität stabil halten.

Im Ausgleich dafür erhält der Dämonist mächtige Zaubersprüche und eine Art Unsterblichkeit, zumindest solange der Pakt weiter erfüllt und bekräftigt wird.

Eine Konsequenz dieses Bundes ist, dass die Dämonisten immer sonderbarer werden. Zuerst wird ihr Geist wirr und sie beginnen, eigentümliche Ticks zu entwickeln. Bald zeigen sich körperliche Veränderungen und sie scheinen ihren Herren immer ähnlicher zu werden. Schließlich ist der ursprüngliche Mensch gänzlich verschwunden und es bleibt nur der inkarnierte Dämon.

Dämonist					
Magier		Bedrohung	50		
ST	3	effektiv	-1	Athletik	1
GE	4	effektiv	0	Aufmerksamkeit	3 Initiative 3
IN	7	effektiv	3	Einschätzen	2 Angriff Hieb: 1 Würfel – Schaden: 1W6
WA	6	effektiv	2	Koordination	1
CH	7	effektiv	3	Überzeugen	3 Parade -
WK	6	effektiv	2	Verstecken	2 Ausweichen 3 Würfel
Lebenspunkte	10	□		Rüstung	-
Magiepunkte	35			Magieresistenz	4

### Besondere Regeln

**Abgeklärt:** Der Dämonist ist immun gegen Angst.

**Magischer Fluss:** Am Anfang jeder seiner Runden erhält der Dämonist drei Magiepunkte zurück.

**Zauberabwehr:** Dieser Charakter kann Sprüche der Magie der Versenkung mit 6K Würfeln abwehren.

**Versenkungsmagie:** Er beherrscht folgende Zaubersprüche. Diese werden mit 7K Würfeln gesprochen.

**Dämonische Zunge (2 MP):** Fügt der Dämonist einem Ziel nach dem Sprechen des Zaubers Schaden zu, erhält er drei Lebenspunkte am Anfang jeder Runde zurück. Maximal kann er so neun Lebenspunkte pro Runde zurückerhalten. Dieser Zauber wirkt entweder bis zum Ende der Szene, bis er vom Zauberer beendet wird oder bis eine erfolgreiche Zauberabwehr gegen diesen Spruch durchgeführt wird. Dabei benötigt der Abwehrende so viele Erfolge, wie der Dämonist beim Zaubern erreichte. Man kann diese Erfolge über mehrere Runden sammeln.

**Dämonischer Schutz (3 MP):** Durch diesen Zauber erhält der Magier drei Stufen Deckung bis zum Ende seiner übernächsten Runde. Dieser Zauber verbindet sich mit anderen Deckungsquellen. Mehrfaches Sprechen des Zaubers gibt keine zusätzliche Deckung.

**Dämonennetz (4 MP):** Schadenszauber mit mittlerer Reichweite und 2W6 Schaden. Das Ziel verliert seine Bewegung, bis ihm Erste Hilfe geleistet wird, die Szene endet oder der Zauberer den Spruch unterbricht.

**Dämonenruf (5 MP):** Pro Erfolg ruft der Zauber 10 Bedrohungspunkte an Dämonen. Diese stehen unter der Kontrolle des Zauberers und handeln gleichzeitig mit ihm. Sie bleiben bis zum Ende der Szene, bis er vom Zauberer beendet wird oder bis eine erfolgreiche Zauberabwehr gegen diesen Spruch durchgeführt wird. Dabei benötigt der Abwehrende so viele Erfolge, wie der Dämonist beim Zaubern erreichte. Man kann diese Erfolge über mehrere Runden sammeln. Der Zauber kann erst wieder gesprochen werden, wenn seine ursprüngliche Wirkung beendet wurde.

### ERHABENER MEISTER

Im Gegensatz zu den Dämonisten der Versenkungsschulen sind die Erhabenen Meister groß, gutaussehend und vor Kraft strotzend. Durch ihre Zauberkunst scheinen sie von Tag zu Tag stärker, schöner und klüger zu werden. Die Adepten der Schule der Erhabenheit nutzen die Kraft der Magie, um sich selbst zu verbessern und gottgleich zu werden. Dabei scheinen sie mystische Energien aus höheren Sphären, der Himmlischen und sogar der Ordnenenden Sphäre herabzurufen.

Die Macht korrumpiert ihre Träger sehr schnell. Binnen kürzester Zeit werden die oft unsicheren und frustrierten Zauberer zu aufgeblasenen und rücksichtslosen Gewalttätern, die ihre neuen Möglichkeiten missbrauchen, um die Menschen in ihrer Umgebung auszunutzen und zu unterdrücken.

Da so eine Selbsterhöhung in der tarasischen Gesellschaft als besonders schädlich gilt, werden sie von der Regierung bekämpft wo es geht.

Erhabener Meister					
Magier		Bedrohung	50		
ST	6	effektiv	2	Athletik	3
GE	5	effektiv	1	Aufmerksamkeit	2 Initiative 6
IN	7	effektiv	3	Einschätzen	1 Angriff Faustschlag: 6 Würfel – Schaden: 1W6
WA	6	effektiv	2	Koordination	3
CH	6	effektiv	2	Überzeugen	3 Parade -
WK	6	effektiv	2	Verstecken	2 Ausweichen 2 Würfel
Lebenspunkte	17	□		Rüstung	-
Magiepunkte	28			Magieresistenz	-

## Besondere Regeln

**Robust:** Der Erhabene Meister ist immun gegen K.O.

**Zauberabwehr:** Dieser Charakter kann Sprüche der Magie der Erhabenheit mit 5K Würfeln abwehren.

**Erhabene Magie:** Er beherrscht folgende Zaubersprüche. Diese werden mit 6K Würfeln gesprochen.

**Arkaner Sog (2 MP):** Trifft der Magier während der Wirkung dieses Zaubers im Nahkampf, verliert das Ziel zusätzlich zu den Lebenspunkten auch so viele Magiepunkte. Der Magier erhält von beiden die Hälfte zurück, wobei er sein Maximum dabei überschreiten kann. Erhaltene Lebens- und Magiepunkte verfallen am Ende der Szene. Dieser Zauber wirkt entweder bis zum Ende der Szene, bis er vom Zauberer beendet wird oder bis eine erfolgreiche Zauberabwehr gegen diesen Spruch durchgeführt wird. Dabei benötigt der Abwehrende so viele Erfolge, wie der Erhabene Meister beim Zaubern erreichte. Man kann diese Erfolge über mehrere Runden sammeln.

**Erhabener Schutz (3 MP):** Der Zauber gibt dem Magier vier Zusatzwürfel beim Ausweichen. Er erreicht einen kritischen Erfolg dabei schon ab dem ersten 10er. Der Spruch wirkt bis zum Ende seiner übernächsten Runde. Mehrfaches Sprechen des Zaubers gibt keine zusätzliche Wirkung.

**Erhabene Faust (4 MP):** Schadenszauber mit Nahkampfreichweite und 2W6 Schaden. Das Ziel und alle anderen Gegner im selben Feld werden zwei Felder weit wegbewegt, es sei denn, sie sind groß oder riesig.

**Selbstverbesserung (5 MP):** Stärke und Geschick des Zauberers steigen jeweils um vier Punkte. Dadurch bekommt er auch zwölf zusätzliche Lebenspunkte für die Dauer des Zaubers. Endet der Spruch, verliert er sofort diese zwölf Lebenspunkte. Zusätzlich nimmt der Magier am Anfang jeder seiner Runden zwei Punkte Schaden ohne Schutz. Dieser Zauber wirkt entweder bis zum Ende der Szene, bis er vom Zauberer beendet wird oder bis eine erfolgreiche Zauberabwehr gegen diesen Spruch durchgeführt wird. Dabei benötigt der Abwehrende so viele Erfolge, wie der Erhabene Meister beim Zaubern erreichte. Man kann diese Erfolge über mehrere Runden sammeln. Der Zauber kann erst wieder gesprochen werden, wenn seine ursprüngliche Wirkung beendet wurde.

## GESCHMEISS

Im Umfeld von Zauberern der Verbotenen Künste entstehen winzige Risse in der Wirklichkeit, durch die andere, seltene Wesen eindringen können. Im Gegensatz zu den Dämonen, die meistens menschengroß oder größer sind, sind die als Geschmeiß bekannten Wesen winzig und kurzlebig. Es kommen allerdings ständig Neue von ihnen nach, die dann versuchen, sich einzunisten und sich wie Parasiten an andere Wesen anheften wollen. Das Geschmeiß erscheint als Ansammlung von Kleinteilen und Stücken anderer Dinge, die sich wie beliebig zusammenfügen und wieder zerfallen.

Es ist vor allem lästig, kann aber auch ernsthafte Schäden anrichten, wenn es einen so stark ablenkt, dass man sich verletzt. Dazu kommt noch, dass das Geschmeiß durch Magie vermehrt wird. Wer also versucht, es durch Zauber loszuwerden, muss schnell feststellen, dass er so die Situation verschlechtert hat.

## Geschmeiß

Dämon				Bedrohung	10		
ST	1	effektiv	-3	Athletik	3		
GE	4	effektiv	0	Aufmerksamkeit	2	Initiative	6
IN	1	effektiv	-3	Einschätzen	1	Angriff	Stiche und Bisse: 0 Würfel – Schaden: 1 pro Erfolg
WA	6	effektiv	2	Koordination	4		
CH	1	effektiv	-3	Überzeugen	2	Parade	-
WK	3	effektiv	-1	Verstecken	4	Ausweichen	4 Würfel
Lebenspunkte			6 □			Rüstung	-
Magiepunkte			8			Magieresistenz	6

## Besondere Regeln

**Fliegend:** Als Bewegung kann das Geschmeiß fünf Felder weit fliegen.

**Winzig:** Der Gegner ist klein. Dadurch erhält er zwei zusätzliche Würfel beim Verstecken, insgesamt 6 Würfel.

**Schwarm:** Für jeden Erfolg beim Trefferwurf erleiden Ziele des Schwarmes einen Punkt Schaden. Gegner können Angriffen des Schwarmes nicht parieren. Die Angriffe des Schwarmes ignorieren nicht-magischen Schutz. Schwärme können ihre Tod-Punkte wie Spielercharaktere retten.

**Störend:** Alle Spielercharaktere und ihre Verbündeten, die sich im selben Feld wie das Geschmeiß befinden, verlieren einen Würfel auf alle ihre Proben bis sie das Feld verlassen. Maximal können sie so vier Würfel verlieren.

**Spaltung:** Wird das Geschmeiß oder ein anderes Ziel im selben Feld von einem Zauber betroffen, erzeugt das Geschmeiß sofort ein weiteres Exemplar von sich selbst. Dieses hat volle Lebens- und Magiepunkte und einen Tod-Punkt, besitzt aber die Fähigkeit „Spaltung“ nicht.

## JÜNGER

Es gibt viele Gründe, sich in Tarasien einer der verbotenen Sekten anzuschließen. Die Ungerechtigkeit, die Korruption und die Sklaverei sind ebenso ein Ansporn, Teil dieser Grausamkeiten zu werden, wie auch Neugierde, Angst und Gier. Obwohl es nicht besonders viele dieser Sekten gibt, sind sie doch im öffentlichen Bewusstsein, nicht zuletzt, weil sie von der Regierung als Feindbilder benötigt werden.

Im Gegensatz zu den vielen anderen halb- und illegalen Organisationen sind die magischen Sekten allerdings nicht in irgendeiner Form positiv behaftet. Sie betreiben keine Wohltätigkeit und helfen auch den Bedrängten nicht. Ihre Jünger sind durchwegs verblendet und ihren Meistern in Kadavergehorsam unterworfen.

Meistens tragen sie in der Öffentlichkeit nur versteckte Symbole ihrer Zugehörigkeit oder nutzen tarnende Zauber, um sie zu verbergen. Wird so ein Kult aufgebrochen, staunt man, dass oft völlig normale Leute aus allen Gesellschaftsschichten dazugehört haben.

### Jünger

Kämpfer			Bedrohung	10		
ST	5	effektiv	1	Athletik	2	
GE	4	effektiv	0	Aufmerksamkeit	2	Initiative 2
IN	5	effektiv	1	Einschätzen	1	Angriff Stock: 3 Würfel – Schaden: 2W6
WA	4	effektiv	0	Koordination	2	
CH	3	effektiv	-1	Überzeugen	2	Parade 2 Würfel
WK	4	effektiv	0	Verstecken	2	Ausweichen 0 Würfel
Lebenspunkte	14					Rüstung -
Magiepunkte	12					Magieresistenz -

### Besondere Regeln

**Unterstützung:** Jünger können als Aktion, Reaktion oder Bewegung vier ihrer Magiepunkte an ein Ziel ihrer Wahl weitergeben. Üblicherweise ist das ihr Meister. Dadurch kann dieser nicht mehr Magiepunkte als sein normales Maximum haben.

**Leibwächter:** Befindet sich ein Jünger im selben Feld wie sein Meister, kann er als Reaktion die Hälfte des Schadens eines Angriffes auf sich nehmen. Würde das den Jünger umbringen, verfällt darüberhinausgehender Schaden.

**Augen des Meisters:** Der Meister kann die Reichweiten und Sichtlinien seiner Zauber von seinen Jüngern aus berechnen.