

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.

DSCHINNE

Der Himmelsgott erschuf die Dschinne als Helfer bei der Errichtung der Welt. Sie sind dienstbare Geister, die eine gewaltige Macht besitzen. Um zu verhindern, dass sie außer Kontrolle geraten und die Welt nach ihrem Willen verändern, wurden sie vom Himmelsgott in magische Gefäße gebannt. Diese Gefäße wurden überall auf der Welt versteckt und dazu verwendet, den Kosmos zu fixieren. Viele Dschinne empfanden diese Unterwerfung und Gefangenschaft als Demütigung, konnten aber gegen die göttliche Macht nichts tun.

Wird ein Gefäß gefunden und gelingt es dem Dschinn, den Finder davon zu überzeugen, das Siegel zu brechen, ist der Geist frei und kann seine Macht endlich nutzen. Die meisten Dschinne würden ihren Befreier Wünsche versprechen, die sie dann so auslegen, dass sie den lästigen Naivling schnell los sind. Nur wenige sind anständig genug, ihren Rettern wirklich zu helfen.

Dschinne können grundsätzlich jede Form annehmen. Meistens treten sie als riesige humanoide Gestalten auf. Sie können aber auch schrumpfen und sich in Rauch verwandeln. Auch tierische Formen sind möglich und sie können auch einzelne Menschen nahezu perfekt kopieren.

Es ist nicht bekannt, wie viele Dschinne bis jetzt befreit wurden und ob das überhaupt bis jetzt geschehen ist. Möglicherweise verfolgen sie ihre Pläne im Geheimen und bereiten alles für einen großen Umsturz vor.

WÜNSCHE

Dschinne sind in der Lage, Wünsche zu erfüllen. Dazu würfeln sie eine Probe auf (eGE+Handwerk). Die Anzahl an benötigten Erfolgen richtet sich nach der Komplexität der Aufgabe. Bauwerke zu errichten, ist einfach. Mit zwei Erfolgen lassen sich schon luxuriöse Anlagen errichten, wirklich wundersame Bauten benötigen fünf Erfolge. Dinge und Personen transportieren ist für einen Dschinn ebenfalls keine Herausforderung. Eine Reise zum anderen Ende Tarasiens benötigt drei Erfolge. Schwieriger tun sich diese dienstbaren Geister mit komplexen Aufgaben, zum Beispiel Verwandlungen oder Verzauberungen. Um jemanden in ein niederes Tier zu verwandeln, benötigt der Dschinn fünf Erfolge, um einen Menschen körperlich und geistig zu verbessern sogar zehn.

Natürlich kann man als Spielleiter auch auf das Würfeln verzichten und die Spieler die Macht der Dschinne einfach spüren zu lassen.

Wichtig ist, dass die Dschinne nur darauf aus sind, endlich befreit zu werden. Wenn sie die Gelegenheit haben, ihre Herren loszuwerden, werden sie sie nutzen.

FREIER DSCHINN

Gelingt es einem Dschinn, sich von den Fesseln seines Schöpfers zu befreien, kann er endlich sein Unwesen treiben. Freie Dschinne errichten sich dank ihrer Macht versteckte Paläste unter der Erde, in der Wüste oder oben in den Wolken, manchmal sogar mitten in Städten, verborgen im Labyrinth der Gassen. Sie suchen sich ein Gefolge zusammen und verführen Gespielinnen, um sich die Ewigkeit zu vertreiben. Meistens genügt ihnen das für die erste Zeit. Dann kann es aber geschehen, dass sie Ambitionen entwickeln und beginnen, sich in das Leben der Menschen um sie herum einzumischen. Durch ihre Zaubermacht sind sie in der Lage, nahezu jeden Wunsch zu erfüllen und so die Gier der Leute für sich zu nutzen. Dabei geht es ihnen tragischerweise nur selten um echte politische Ziele. Sie bevorzugen es, den Menschen zuzusehen, wie sie sich selbst und gegenseitig vernichten.

Freier Dschinn

Dschinn		Bedrohung	100		
ST	5	effektiv	1	Athletik	2
GE	8	effektiv	4	Aufmerksamkeit	4
IN	7	effektiv	3	Einschätzen	3
WA	8	effektiv	4	Koordination	5
CH	6	effektiv	2	Überzeugen	1
WK	7	effektiv	3	Verstecken	2
Lebenspunkte	18	□□		Rüstung	2
Magiepunkte	21			Magieresistenz	4
				Initiative	13
				Angriff	Windring: 4K Würfel – Schaden 1W6
				Parade	Windring: 7K Würfel
				Ausweichen	6K Würfel

Besondere Regeln

Unverwundbar: Der Dschinn kann nur von Zaubersprüchen und magischen Waffen verletzt werden. Eine magische Waffe ist eine Waffe, die durch einen Zauber verwunschen wurde. Improvisiert kostet dieser Zauber vier Magiepunkte und wirkt pro Erfolg eine Runde maximal bis zum Ende der Szene. Der Zauber hat Reichweite: Nahkampf.

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

Winzigklein und Riesengroß: Als Freie Aktion oder Reaktion kann der Dschinn einmal pro Runde seine Größe um eine Kategorie ändern. Er kann also schrumpfen oder wachsen. Wächst er, erhält er zwei Punkte Stärke (und damit +2 eST und vier Lebenspunkte), dafür verliert er zwei Würfel beim Ausweichen und Verstecken. Schrumpft er, passiert das Gegenteil. Er kann sich durch Schrumpfen selbst außer Gefecht setzen, also Vorsicht.

Meisterhandwerker: Dieser Gegner ist unglaublich geschickt und kann wahre Kunstwerke gewissermaßen aus dem Nichts entstehen lassen. Bei handwerklichen Arbeiten hat er 7K Würfel.

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

Geerdet: Der Gegner hat sechs zusätzliche Punkte Schutz und Magieresistenz gegen elektrischen Schaden. Dazu gehört zum Beispiel auch der „Blitz“ (Luftmagie) oder der „Schmerz“ (Bernsteinmagie). Immer dann, wenn ein Angriff doppelten Schaden gegen metallische Ziele verursacht, wirkt dieser Effekt.

Windring: Angriffe mit dem Windring verursachen elektrischen Schaden und damit doppelten Schaden gegen metallische Ziele.

Windklinge: Als Aktion kann der Dschinn einen Angriff mit mittlerer Reichweite (6 Felder) und 7K Trefferwürfeln durchführen. Die Attacke verursacht 1W6 Schaden und bewegt das Ziel drei Felder weit nach Wahl des Dschinns. Sie ist elektrisch und verursacht doppelten Schaden gegen metallische Ziele.

Sturmfeld: Der Dschinn kann als Aktion, Reaktion oder Bewegung eine Zone um sich herum erschaffen, die bis zum Ende der Szene oder bis er sie wieder abstellt wirkt. Diese Zone beinhaltet alle Felder, die an das Feld des Dschinns angrenzen und bewegt sich mit ihm. Wer versucht, diese Zone zu betreten oder seinen Zug in ihr anfängt, muss eine Probe auf (eST+Athletik) machen. Gelingt kein Erfolg, muss man das Feld verlassen und vom Dschinn wegziehen. Ist das nicht möglich, nimmt man 2W6 Schaden. Der Dschinn kann Ziele von diesem Effekt ausnehmen.

GEBUNDENER DSCHINN

Ein solches Wesen ist durch magische Rituale an eine Person oder einen Gegenstand gefesselt. Sie können nicht frei über sich entscheiden und müssen den Befehlen ihres Herrn gehorchen. Allerdings werden sie alles unternehmen, um ihn ins Verderben zu stürzen. Gleichzeitig ist ihr Ziel, vom Zauber befreit zu werden. Die meisten Sprüche enden mit dem Tod des Magiers, aber manchmal kann der Zauber darüber hinaus gelten. Um nicht den Rest seiner Existenz an eine zunehmend verwesende Leiche gebunden zu sein, muss der Dschinn also einiges unternehmen, um die Oberhand zu behalten. Der dauernde Wettstreit mit seinem Herrn kann für beide Beteiligten zur alles bestimmenden Angelegenheit werden.

Gebundener Dschinn

Dschinn		Bedrohung	120		
ST	8	effektiv	4	Athletik	3
GE	7	effektiv	3	Aufmerksamkeit	3 Initiative 10
IN	7	effektiv	3	Einschätzen	2 Angriff Flammenring: 7K Würfel – Schaden 1W6
WA	6	effektiv	2	Koordination	5
CH	6	effektiv	2	Überzeugen	2 Parade Flammenring: 5K Würfel
WK	5	effektiv	1	Verstecken	1 Ausweichen 1 Würfel
Lebenspunkte	23	□□		Rüstung	4
Magiepunkte	19			Magieresistenz	4

Besondere Regeln

Unverwundbar: Der Dschinn kann nur von Zaubersprüchen und magischen Waffen verletzt werden. Eine magische Waffe ist eine Waffe, die durch einen Zauber verwunschen wurde. Improvisiert kostet dieser Zauber vier Magiepunkte und wirkt pro Erfolg eine Runde maximal bis zum Ende der Szene. Der Zauber hat Reichweite: Nahkampf.

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

Winzigklein und Riesengroß: Als Freie Aktion oder Reaktion kann der Dschinn einmal pro Runde seine Größe um eine Kategorie ändern. Er kann also schrumpfen oder wachsen. Wächst er, erhält er zwei Punkte Stärke (und damit +2 eST und vier Lebenspunkte), dafür verliert er zwei Würfel beim Ausweichen und Verstecken. Schrumpft er, passiert das Gegenteil. Er kann sich durch Schrumpfen selbst außer Gefecht setzen, also Vorsicht.

Der Dschinn beginnt groß.

Meisterhandwerker: Dieser Gegner ist unglaublich geschickt und kann wahre Kunstwerke gewissermaßen aus dem Nichts entstehen lassen. Bei handwerklichen Arbeiten hat er 8K Würfel.

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

Feuerfest: Der Gegner hat sechs zusätzliche Punkte Schutz und Magieresistenz gegen Feuerschaden. Dazu gehört zum Beispiel auch der „Feuerball“ (Feuermagie).

Flammenring: Angriffe mit dem Windring verursachen Feuerschaden und damit doppelten Schaden gegen brennbare Ziele.

Flammenfeld: Der Dschinn kann als Aktion, Reaktion oder Bewegung eine Zone um sich herum erschaffen, die bis zum Ende der Szene oder bis er sie wieder abstellt wirkt. Diese Zone beinhaltet alle Felder, die an das Feld des Dschinns angrenzen und bewegt sich mit ihm. Wer versucht, diese Zone zu betreten oder seinen Zug in ihr anfängt, nimmt vier Punkte Feuerschaden. Der Dschinn kann Ziele von diesem Effekt ausnehmen.

Wächter: Der Dschinn kann als freie Reaktion zweimal pro Runde für seinen Herrn parieren, wenn dieser innerhalb von zwei Feldern von ihm ist.

VERKÜMMERTER DSCHINN

Ein Dschinn, der über lange Zeit eingesperrt war und immer nur für einfachste, wenig interessante Aufgaben herangezogen wurde, kann langsam verkümmern. Die Kreatur verliert nach und nach ihre Kraft und Intelligenz. Sie wird plump und brutal, wenig mehr als eine Waffe, die in eine Richtung gezielt wird und dann alles dort verwüstet. Die Macht des Dschinns strömt ständig aus ihm heraus und verändert die Umgebung um ihn herum. Dinge und Personen schwellen an, schrumpfen, zerfließen und verwandeln sich. Auch der verkümmerte Dschinn ist kaum in der Lage seine Struktur aufrecht zu erhalten. Irgendwann greift diese Verzerrung auf seine Herren über und diese beginnen auch, sich zu verwandeln und schließlich den Verstand zu verlieren. Spätestens dann übernimmt der Dschinn die Kontrolle und macht sich daran, die Welt nach seinen irren Träumen umzugestalten.

Verkümmerter Dschinn

Dschinn		Bedrohung	120		
ST	12 effektiv	8	Athletik	3	
GE	6 effektiv	2	Aufmerksamkeit	2	Initiative 7
IN	3 effektiv	-1	Einschätzen	-	Angriff Chaosring: 10 Würfel – Schaden 1W6
WA	4 effektiv	0	Koordination	5	
CH	2 effektiv	-2	Überzeugen	1	Parade Chaosring: 2 Würfel
WK	6 effektiv	2	Verstecken	3	Ausweichen 0 Würfel
Lebenspunkte	30	□□		Rüstung	6
Magiepunkte	9			Magieresistenz	4

Besondere Regeln

Unverwundbar: Der Dschinn kann nur von Zaubersprüchen und magischen Waffen verletzt werden. Eine magische Waffe ist eine Waffe, die durch einen Zauber verwunschen wurde. Improvisiert kostet dieser Zauber vier Magiepunkte und wirkt pro Erfolg eine Runde maximal bis zum Ende der Szene. Der Zauber hat Reichweite: Nahkampf.

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

Winzigklein und Riesengroß: Als Freie Aktion oder Reaktion kann der Dschinn einmal pro Runde seine Größe um eine Kategorie ändern. Er kann also schrumpfen oder wachsen. Wächst er, erhält er zwei Punkte Stärke (und damit +2 eST und vier Lebenspunkte), dafür verliert er zwei Würfel beim Ausweichen und Verstecken. Schrumpft er, passiert das Gegenteil. Er kann sich durch Schrumpfen selbst außer Gefecht setzen, also Vorsicht.

Der Dschinn beginnt groß.

Chaotischer Schöpfer: Um den Dschinn herum entstehen ständig neue, seltsame und oft nutzlose Dinge. Bei handwerklichen Arbeiten hat er 6 Würfel. Am Anfang jeder seiner Runden entsteht als freie Aktion ein zufälliges Ding.

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

Chaosring: Als Aktion kann der Dschinn zweimal mit seinem Chaosring angreifen. Seine Angriffe haben dann lange Reichweite (8 Felder), treffen mit vier Würfeln und verursachen 1W6 Schaden ohne Schutz. Zusätzlich muss das Ziel einen Sechsseiter werfen, wenn es Schaden nimmt und folgenden Effekt erleiden:

- 1: Das Ziel wird bis zum Ende seiner nächsten Runde groß. (Die Wirkung dieser Verwandlung ist weiter oben bei „Winzigklein und Riesengroß“ beschrieben.)
- 2: Das Ziel wird bis zum Ende seiner nächsten Runde klein.
- 3: Ein zufälliger Ausrüstungsgegenstand des Ziels verschwindet bis zum Ende seiner nächsten Runde.
- 4: Das Ziel erhält eine Eigenschaft eines Tieres nach Wahl des Dschinns, zum Beispiel Hörner, Hufe oder Esels ohren. Der Effekt hält bis zum Ende der nächsten Runde des Opfers.
- 5: Die Farben des Körpers des Ziels ändern sich bis zum Ende seiner nächsten Runde auf zufällige.
- 6: Das Ziel wird augenblicklich drei Felder in eine Richtung versetzt.

Chaosfeld: Der Dschinn kann als Aktion, Reaktion oder Bewegung eine Zone um sich herum erschaffen, die bis zum Ende der Szene oder bis er sie wieder abstellt wirkt. Diese Zone beinhaltet alle Felder, die an das Feld des Dschinns angrenzen und bewegt sich mit ihm. Wer versucht, diese Zone zu betreten oder seinen Zug in ihr anfängt, wird von einem zufälligen Effekte des „Chaosrings“ betroffen.