

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.

SCHWARZPELZE

Außer den Menschen gibt es in Tarasien nicht viele intelligente Lebewesen. Durch die Macht der Zivilisation haben sie fast alle anderen Wesen in den Hintergrund gedrängt und ihre Siedlungen zerstört. Die meisten Nichtmenschen leben heute in abgelegenen Gegenden weit weg von allem und versuchen, jeglichen Kontakt mit dem tarasischen Imperium zu vermeiden.

Die einzigen Wesen, die neben und mit den Menschen leben, sind die Schwarzpelze. Der Name wurde ihnen von der menschlichen Bevölkerung gegeben, sie selbst nennen sich „die Wirklichen“. Schwarzpelze sind so groß wie Kinder und am gesamten Körper dunkel behaart. Sie haben kurze Schwänze und spitze Ohren. Einige von ihnen haben Hörner, besonders die älteren haben oft prachtvolle Geweihe.

Schwarzpelze leben meistens als Nomaden, wobei sie als Viehzüchter und Handwerker tätig sind. In Städten arbeiten sie oft als Hausdiener oder Verwalter. Weibliche Schwarzpelze werden als Glücksbringerinnen gesehen. Wer ihnen eine Arbeit gibt oder etwas spendet, kann seine Familie vor Krankheit und Elend schützen. Gerade am Land führt das dazu, dass die Schwarzpelze keinen zu schlechten Status haben.

Allerdings ist ihnen das Betreten der größeren Städte untersagt. Die Büttel sorgen dafür, dass dieses Verbot auch eingehalten wird. Entdecken die Behörden Siedlungen der Schwarzpelze, werden diese schnell geräumt und abgerissen. Die ehemaligen Bewohner scheinen das üblicherweise zu tolerieren.

Soweit man das beurteilen kann, sind Schwarzpelze und Menschen nicht in der Lage, miteinander Kinder zu zeugen, was nahelegt, dass es sich um völlig andere Lebewesen handelt. Dennoch gibt es immer wieder Gerüchte, dass ein Schwarzpelz etwas mit einer Menschenfrau gehabt haben soll. Für die menschliche Bevölkerung ist das Grund genug, auf Verdacht zu lynchen.

GEFOLGSLEUTE

Die Schwarzpelze leben in eng verbundenen Gemeinschaften, die durch Verwandtschaft und Tradition zusammengehalten werden. Außenstehende werden oft erst nach Jahren aufgenommen und selbst wenn, müssen sie sich einer ganzen Reihe von Ritualen unterziehen. Die Wächter der Gemeinschaft sind die Kriegerbünde. Sie erziehen die Kinder, die ihnen anvertraut wurden, zu Kämpfern und achten auf die Weitergabe der Folklore. Die Gefolgsleute sind die Mitglieder dieser Bünde, die sich bereits im Kampf bewährt haben. Meistens sind sie daneben in einem Handwerk tätig, das eine kriegerische Anwendung hat, zum Beispiel Waffenschmied oder Kürschner. Die Gefolgsleute sind an ihren komplexen Haarknoten und den rituellen Rasuren zu erkennen. Ihre bevorzugte Waffe ist der Spieß.

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

Besondere Regeln

Speerwurf: Die Gefolgsleute tragen einen Köcher mit Wurfspießen. Sie können einen als Aktion werfen. Der Angriff wird mit drei Würfeln durchgeführt und verursacht 1W6+4 Schadenspunkte. Er hat mittlere Reichweite (4 Felder). Nach jedem Angriff muss als Aktion oder Reaktion nachgeladen werden, bevor ein weiterer Speer geworfen werden kann.

Wache: Zu Beginn des Kampfes legt der Spielleiter eine Figur fest, die von den Gefolgsleuten verteidigt wird. Wer in das Feld des von den Gefolgsleuten verteidigten Charakters zieht, wird von ihnen als Freie Reaktion mit einem Spieß oder Speerwurf angegriffen.

HENKER

Die besten Kämpfer unter den Schwarzpelzen werden von ihnen als Henker bezeichnet. Das ergibt sich daraus, dass sie in alten Zeiten vor der Übermacht der Menschen für die Vollstreckung der Urteile zuständig waren. Sie mussten daher besser kämpfen können als alle Mitglieder der Kriegerbünde. Auch heute gibt es in jeder Schwarzpelzgemeinde mindestens einen Henker, in den größeren gibt es sogar ganze Gruppen dieser Kämpfer. Sie dienen als Wächter und Vollstrecker des Rechts.

Man kann sich interessanterweise auch als Mensch an einen solchen Henker wenden. Wurde einem ein Unrecht angetan und gelingt es, die Schwarzpelze zu überzeugen, sind sie bereit, für Recht und Ordnung einzustehen und den Täter zu bestrafen. Die menschlichen Behörden reagieren auf solche Einmischungen mit Gewalt, aber oft ist ein Schwarzpelzhenker die einzige Gerechtigkeit, auf die man noch hoffen kann.

Henker

Schwarzpelz		Bedrohung	20		
ST	6	effektiv	2	Athletik	2
GE	3	effektiv	-1	Aufmerksamkeit	1
IN	4	effektiv	0	Einschätzen	2
WA	3	effektiv	-1	Koordination	0
CH	3	effektiv	-1	Überzeugen	1
WK	6	effektiv	-2	Verstecken	3
Lebenspunkte	15			Rüstung	2
Magiepunkte	10			Magieresistenz	-
				Angriff	Henkersschwert: 4K Würfel – Schaden 3W6
				Parade	-
				Ausweichen	0 Würfel

Besondere Regeln

Todesschlag: Nimmt der Henker einem Ziel einen Tod-Punkt oder tötet er es, erhalten alle Verbündeten innerhalb von zwei Feldern vier Lebens- und Magiepunkte zurück.

HEXENMEISTER

Die Schwarzpelze haben keine Herrscher so wie die Menschen. Sie haben allerdings eine Art Kaste von Zauberkundigen, die gemeinsam mit den Anführern der Kriegerbünde für die Leitung der Gemeinschaft zuständig ist. Diese Hexenmeister sind in den Wegen der Blutmagie vertraut und nutzen diese Zauberkunst, um die Schwarzpelze zu schützen. Sie sehen sich allerdings auch als die Herrscher an, weswegen sie ihre Macht auch verwenden, um sich durchzusetzen.

Die Zauberkunst der Hexenmeister baut darauf auf, das Blut der Feinde gegen sie zu verwenden und so die eigenen Leute zu schützen und zu stärken. Ihre mächtigste Beschwörung ist der Blutgeist, eine widerwärtige belebte Lache, die Menschen befällt und ihrer Lebenskraft beraubt.

Stoßen die Behörden des Großkhans auf Hexenmeister, werden sie augenblicklich und ohne Vorwarnung getötet.

Hexenmeister					
Schwarzpelz		Bedrohung	20		
ST	3	effektiv	-1	Athletik	1
GE	3	effektiv	-1	Aufmerksamkeit	4 Initiative 3
IN	7	effektiv	3	Einschätzen	3 Angriff Stock: 1 Würfel – Schaden 2W6
WA	5	effektiv	1	Koordination	3
CH	6	effektiv	2	Überzeugen	2 Parade Stock: 3 Würfel
WK	5	effektiv	1	Verstecken	3 Ausweichen 3 Würfel
Lebenspunkte	9	□□		Rüstung	-
Magiepunkte	18			Magieresistenz	-

Besondere Regeln

Zauberabwehr: Dieser Charakter kann Sprüche aller Magien mit 4 Würfeln abwehren.

Blutmagie: Er beherrscht folgende Zaubersprüche. Diese werden mit 6 Würfeln gesprochen.

Blutheilung (2 MP): Pro Erfolg erhält ein Schwarzpelz in mittlerer Reichweite (6 Feldern) sechs Lebenspunkte zurück.

Blutnebel (3 MP): Der Hexenmeister wählt ein Feld innerhalb von mittlerer Reichweite (6 Feldern). In diesem und den angrenzenden Feldern steigt ein seltsamer, roter Nebel auf. Alle Gegner in dieser Zone verlieren einen Magiepunkt am Anfang jeder Runde in der sie in diesem Bereich sind. Sie verlieren auch zwei Würfel bei Fernkampfangriffen und Versuchen, Dinge zu bemerken.

Kochendes Blut (4 MP): Schadenszauber mit kurzer Reichweite (3 Felder). Er verursacht 2W6+4 Schadenspunkte. Am Anfang jeder Runde nach einem Treffer verliert das Ziel vier Magiepunkte bis ihm Erste Hilfe geleistet wird oder die Szene endet. Jedes Mal, wenn das passiert, erhält der Hexenmeister zwei Magiepunkte zurück.

Blutgeist (5 MP): Der Zauberer beschwört einen schemenhaften Blutgeist. Dieser bleibt bis zu seinem Tod, bis zum Ende der Szene oder bis ihn der Hexenmeister wieder wegschickt, je nachdem, was als erstes geschieht. Der Blutgeist handelt zeitgleich mit seinem Beschwörer. Er hat folgende Werte:

BLUTGEIST

Dämon		Bedrohung	20		
ST	5	effektiv	1	Athletik	2
GE	6	effektiv	2	Aufmerksamkeit	2 Initiative -
IN	2	effektiv	-2	Einschätzen	0 Angriff Blutfäden: 5K Würfel – Schaden 1W6+4
WA	5	effektiv	1	Koordination	3
CH	2	effektiv	-2	Überzeugen	1 Parade Masse: 4 Würfel
WK	6	effektiv	2	Verstecken	3 Ausweichen 1 Würfel
Lebenspunkte	16			Rüstung	-
Magiepunkte	9			Magieresistenz	4

Besondere Regeln

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

Blutsauger: Pro drei volle Schadenspunkte, die der Blutgeist verursacht, erhält der Beschwörer einen Magiepunkt zurück.

Blutschlinge: Als Aktion oder Reaktion kann der Geist ein Ziel in mittlerer Reichweite (6 Felder) mit 6K Würfeln angreifen. Trifft er, nimmt das Ziel 1W6+4 Schadenspunkte und verliert seine nächste Bewegung.

TÄNZERIN

Obwohl manche Schwarzpelze heute die tarasischen Schriftzeichen erlernt haben und diese auch für die Aufzeichnung ihrer Geschichte und Kultur verwenden, ist die eigentliche Art, wie sie ihre Tradition weitergeben, der Tanz. Die Schwarzpelze versammeln sich zu den Äquinoktien und Solstitien und führen uralte, von Generation zu Generation weitergegebene Tänze und Schauspiele auf. In ihnen wird nicht nur die gemeinsame Geschichte erzählt, es ist auch die Beschwörung der Gemeinschaft und die Erneuerung des Paktes mit den Blutgeistern.

Der Tanz wird von einer Schwarzpelzfrau angeführt, die meistens ab ihrer frühesten Kindheit ausgebildet wird. Sie erlernt dabei nicht nur die Schritte und Rhythmen, sondern eben auch die Geschichte ihres Volkes. Um dieses Andenken zu schützen, wird sie auch zu einer durchaus kompetenten Kämpferin.

Die tarasische Öffentlichkeit sieht die Tänzerinnen als drollige Folklore, die die mangelnde Zivilisation der Schwarzpelze nur betont. Man freut sich aber, ihre Tänze bewundern zu können.

Tänzerin

Schwarzpelz		Bedrohung	10		
ST	3	effektiv	-1	Athletik	3
GE	5	effektiv	1	Aufmerksamkeit	2
IN	4	effektiv	0	Einschätzen	1
WA	5	effektiv	1	Koordination	3
CH	4	effektiv	0	Überzeugen	2
WK	3	effektiv	-1	Verstecken	3
Lebenspunkte	11			Parade	Dolch: 3K Würfel
Magiepunkte	13			Ausweichen	1 Würfel
				Rüstung	-
				Magieresistenz	-

Besondere Regeln

Täuschung: Die Tänzerin erhält zwei zusätzliche Würfel bei Versuchen, sich zu verstellen und Geschichten zu erzählen. Dazu gehört auch das Lügen.

Tanzschritte: Als Bewegung kann sich die Tänzerin zwei Felder weit bewegen.

Blasrohr: Die Tänzerin kann als Aktion einen kleinen vergifteten Pfeil verschießen. Der Angriff wird mit 3K Würfeln durchgeführt. Er verursacht einen Schadenspunkt ohne Schutz pro Runde bis die Szene endet oder dem Ziel Erste Hilfe geleistet wird. Die Reichweite des Blasrohrs ist kurz (2 Felder).