

# 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.

### BELEBTES METALL

Jedes unbelebte Material, das mit Kahesterstrauchextrakt behandelt wird, erwacht zum Leben. Die Steinbildner Tarasiens haben allerdings schon bald beschlossen, diese Technik nur auf steinerne Skulpturen anzuwenden. Der Grund war, dass Kreaturen aus Metall schnell eine sonderbare, fast bösartige Intelligenz entwickelten. Die so geschaffenen Wesen waren trügerisch und verschlagen und versuchten, ihre Schöpfer zu hintergehen, zu manipulieren oder zu ermorden. Gleichzeitig waren sie wesentlich intelligenter und vor allem sozial geschickter als ihre steinernen Verwandten. Heute gibt es nur noch wenige Archive, in denen die Methode zur Belebung des Metalls erklärt wird und offiziell ist kein Steinbildner dazu in der Lage, solche Gegenstände zu erschaffen. Die, die es noch gibt, sind verschwunden oder in den Händen des Archivs des Großkhans. Diese Organisation wacht über sämtliche Dokumente und Artefakte, die auf die eine oder andere Art ins Eigentum des Staats übergegangen sind. Trotzdem kursieren immer wieder Gerüchte über lebende metallische Waffen, die ihre Träger ins Verderben stürzen.

Der Besitz solcher Gegenstände ist strikt verboten und wird mit dem Tod bestraft.

### ZAUBERKUGEL

Hierbei handelt es sich tatsächlich nur um eine Metallkugel, wie sie von Schusswaffen abgefeuert wird. Durch die Behandlung mit Kahesterstrauchextrakt wird die Kugel lebendig und kann auf ein Ziel trainiert werden, das sie dann beharrlich und unbarmherzig verfolgt. Dabei ist die Kugel in der Lage, um Ecken zu fliegen und sogar kurzfristig in der Luft stehenzubleiben. Verfehlt sie ihr Ziel immer wieder, verliert sie irgendwann ihre Energie und fällt zu Boden. Das Ziel sollte sich allerdings nicht in Sicherheit wiegen: Eine Zauber­kugel, die einmal auf ein Ziel angesetzt wurde, ist unter Umständen in der Lage, auch nach einem Fehlschlag wieder aktiv zu werden. Dabei soll es sogar schon vorgekommen sein, dass sie statt des ursprünglichen Ziels andere Personen, die mit ihm verwandt sind oder ihm auch nur ähnlich sehen, angreift. Wirkliche Sicherheit gibt es vor einer Zauber­kugel nie.

### Zauber­kugel

Belebtes Metall	Bedrohung	10		
ST 1 effektiv -3	Athletik	3		
GE 8 effektiv 4	Aufmerksamkeit	2	Initiative	10
IN 2 effektiv -2	Einschätzen	0	Angriff	Schuss: 7 Würfel – Schaden: 1W6+6
WA 7 effektiv 3	Koordination	3		
CH 1 effektiv -3	Überzeugen	0	Parade	-
WK - effektiv -	Verstecken	3	Ausweichen	5 Würfel
Strukturpunkte	10		Rüstung	-
Magiepunkte	10		Magieresistenz	4

## Besondere Regeln

**Metallheilung:** Der Gegenstand erhält am Anfang jeder seiner Runden sechs Strukturpunkte zurück. Dadurch kann er keine Tod-Punkte zurückbekommen.

**Leitfähig:** Dieser Gegner ist aus Metall.

**Robust:** Die Zauberkugel ist immun gegen K.O.

**Winzig:** Der Gegner ist klein. Dadurch erhält er zwei zusätzliche Würfel beim Verstecken, insgesamt 9 Würfel.

**Fliegend:** Als Bewegung kann die Zauberkugel drei Felder weit fliegen.

**Antimagisch:** Magier verlieren zwei Erfolge bei Versuchen, dieses Ziel mit Zaubern zu betreffen, die keinen Schaden verursachen.

**Geschoss:** Die Zauberkugel kann aus einer Schusswaffe abgefeuert werden. In diesem Fall hat sie lange Reichweite (12 Felder). Der Schütze hat in diesem Fall zwei zusätzliche Trefferwürfel.

**Neuer Anlauf:** Nach jedem Angriff muss sich die Zauberkugel eine Runde lang neu orientieren. In dieser Runde kann sie nicht angreifen.

## ZAUBERRÜSTUNG

In grauen Vorzeiten schufen die Schmiede und Waffenmeister auch belebte Rüstungen. Diese waren entweder als Wächter und Krieger gedacht, oder sogar als Panzerungen, die tatsächlich getragen werden sollten. Dabei besitzt der magische Harnisch einige bemerkenswerte Fähigkeiten: Er ist nicht nur ausgesprochen robust, er scheint auch in der Lage zu sein, seine gesamte Umgebung ständig im Auge zu behalten. Schließlich leitet er seinen Träger an, damit dieser zum besseren Kämpfer wird und führt ihn durch seine Schlachten.

Wenig überraschend waren Zauberrüstungen immer wertvolle Stücke, die es wert waren, von den größten Helden getragen zu werden. Gleichzeitig scheint es so, als ob diese Panzerungen im Laufe der Jahre die Persönlichkeit seiner Träger angenommen hätten. Dabei wurden oft nicht die besten Eigenschaften übernommen. Zauberrüstungen werden in den alten Schriften als eitel, brutal und skrupellos beschrieben. Glücklicherweise sind sie heute von den Schlachtfeldern verschwunden.

### Zauberrüstung

Belebtes Metall		Bedrohung	15		
ST	8	effektiv	4	Athletik	2
GE	3	effektiv	-1	Aufmerksamkeit	2
IN	3	effektiv	-1	Einschätzen	1
WA	4	effektiv	0	Koordination	2
CH	2	effektiv	-2	Überzeugen	1
WK	-	effektiv	-	Verstecken	3
Strukturpunkte	19			Parade	Armschienen: 3 Würfel
Magiepunkte	9			Ausweichen	0 Würfel
				Rüstung	6
				Magieresistenz	4

## Besondere Regeln

**Metallheilung:** Der Gegenstand erhält am Anfang jeder seiner Runden sechs Strukturpunkte zurück. Dadurch kann er keine Tod-Punkte zurückbekommen.

**Leitfähig:** Dieser Gegner ist aus Metall.

**Robust:** Die Zauberrüstung ist immun gegen K.O.

**Antimagisch:** Magier verlieren zwei Erfolge bei Versuchen, dieses Ziel mit Zaubern zu betreffen, die keinen Schaden verursachen.

**Rekonstruktion:** Wird die Rüstung zerstört, kann ein verbündeter Charakter als Aktion oder Reaktion 5 Magiepunkte ausgeben, um sie mit vier Strukturpunkten wieder zu aktivieren.

**Hilfreicher Panzer:** Wer die Zauberrüstung trägt, erhält +2 ST, 6 Punkte Schutz und 4 Punkte Magieresistenz. Der Träger zählt dann, als wäre er aus Metall.

## ZAUBERSCHWERT

Jeder große Held führt ein magisches Schwert, das ihm hilft, seine Feinde zu besiegen und seine Freunde zu schützen. Es ist schwer, Wahrheit von Legende zu trennen, aber viele dieser Waffen dürften mit Kahesterstrauchpaste belebte Klingen gewesen sein. Diese Klingen waren flink und stark und sollen in der Lage gewesen sein, unabhängig von ihren Trägern durch die Luft zu fliegen. Man erzählt sich auch, dass sie von mächtigen mystischen Energien durchdrungen waren und so flammend heiß werden konnten, dass sie regelrecht brannten.

Diese Waffen sind heute verschwunden. Frühere Herrscher haben dafür gesorgt, dass alle legendären Waffen an den Hof des Großkhans gebracht wurden, wo sie nie wieder gesehen wurden. Dennoch taucht immer wieder ein weiser Mönch oder eine asketische Nonne auf, die eine solche außergewöhnliche Waffe zu bändigen weiß.

### Zauberschwert

Belebtes Metall		Bedrohung	30		
ST	6	effektiv	2	Athletik	3
GE	6	effektiv	2	Aufmerksamkeit	4 Initiative 9
IN	4	effektiv	0	Einschätzen	1 Angriff Schwert: 7K Würfel – Schaden: 2W6
WA	8	effektiv	4	Koordination	3
CH	4	effektiv	0	Überzeugen	2 Parade Schwert: 8K Würfel
WK	-	effektiv	-	Verstecken	3 Ausweichen 6 Würfel
Strukturpunkte	18			Rüstung	-
Magiepunkte	16			Magieresistenz	4

### Besondere Regeln

**Metallheilung:** Der Gegenstand erhält am Anfang jeder seiner Runden sechs Strukturpunkte zurück. Dadurch kann er keine Tod-Punkte zurückbekommen.

**Leitfähig:** Dieser Gegner ist aus Metall.

**Robust:** Die Zauberrüstung ist immun gegen K.O.

**Antimagisch:** Magier verlieren zwei Erfolge bei Versuchen, dieses Ziel mit Zaubern zu betreffen, die keinen Schaden verursachen.

**Fliegend:** Als Bewegung kann die Zauberkugel drei Felder weit fliegen.

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

**Brandsicher:** Der Gegner ignoriert Schaden durch Feuer.

**Flammenklinge:** Als Aktion, Reaktion oder Bewegung kann sich das Zauberschwert entzünden. Dieser Effekt kostet vier Magiepunkte und hält bis zum Ende seiner nächsten Runde. In dieser Zeit verursacht das Schwert Feuerschaden.

**Hilfreiche Waffe:** Wer diese Waffe führt, hat zwei zusätzliche Würfel beim Angreifen und Parieren. Allerdings kann man dann nur diese Waffe führen. Es ist nicht möglich, in einer anderen Hand eine weitere Waffe zu halten.

## ZAUBERTEPPICH

Indem die Knüpfer spezielle belebte Metallfäden in ihre Teppiche einarbeiten, ist es möglich, diese zum Fliegen zu bringen. In längst vergangenen Zeiten waren solche magischen Teppiche seltene, aber sehr geschätzte Verkehrsmittel für Zauberer und reiche Adelige. Gemeinsam mit den anderen Gegenständen aus belebtem Metall wurden sie allerdings schon vor geraumer Zeit verboten. Heute sind keine solchen Teppiche mehr bekannt. Jene Exemplare, die nicht zerstört wurden, sind verschollen, wobei es immer wieder Gerüchte von magischen Höhlen und verschollenen Tempeln gibt, in denen solche Meisterstücke zu finden wären.

Der Sage nach sollen Zauberteppiche eine eigene Persönlichkeit besitzen und wild und verspielt sein. Sie zu beherrschen ist eine harte und gefährliche Arbeit.

### Zauberteppich

Belebtes Metall		Bedrohung	30		
ST	7	effektiv	3	Athletik	4
GE	6	effektiv	2	Aufmerksamkeit	1 Initiative 6
IN	2	effektiv	-2	Einschätzen	1 Angriff Rammen: 5 Würfel – Schaden: 1W6
WA	5	effektiv	1	Koordination	3
CH	2	effektiv	-2	Überzeugen	1 Parade -
WK	-	effektiv	-	Verstecken	3 Ausweichen 0 Würfel
Strukturpunkte	20			Rüstung	-
Magiepunkte	9			Magieresistenz	4

## **Besondere Regeln**

**Metallheilung:** Der Gegenstand erhält am Anfang jeder seiner Runden sechs Strukturpunkte zurück. Dadurch kann er keine Tod-Punkte zurückbekommen.

**Leitfähig:** Dieser Gegner ist aus Metall.

**Robust:** Die Zauberrüstung ist immun gegen K.O.

**Antimagisch:** Magier verlieren zwei Erfolge bei Versuchen, dieses Ziel mit Zaubern zu betreffen, die keinen Schaden verursachen.

**Fliegend:** Als Bewegung kann die Zauberkeule fünf Felder weit fliegen.

**Leicht entzündlich:** Der Zauberteppich nimmt doppelten Schaden durch Feuer.

**Fahrzeug:** Der Zauberteppich kann sechs Personen oder ein großes Ziel tragen.

**Überraschungsangriff:** Gelingt dem Zauberteppich ein Angriff aus dem Hinterhalt, kann er alle Gegner im selben Feld angreifen. Alle getroffenen Ziele können von einem der folgenden Effekte betroffen werden: Sie werden zu Boden geworfen, verlieren ihre nächste Bewegung oder werden als Freie Handlung drei Felder in eine beliebige Richtung bewegt.