

# 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.

## VERSTEINERTE

Die genaue Ursache, durch die Menschen mit Wandelsteinen verwachsen, ist nicht geklärt. Das Phänomen ist ausgesprochen beunruhigend und scheint jetzt öfter vorzukommen als früher. Zumindest gibt es in den Archiven kaum dokumentierte Fälle. Die Steinbildner weigern sich, die Ursache dieser Veränderung zu erforschen und betonen, dass sie nach wie vor gemäß den uralten Traditionen vorgehen.

Trotzdem begegnet man immer wieder Personen, die mit belebten Steinen verwachsen sind. Diese Menschen sind zunächst normal, bemerken aber langsam eine beunruhigende Veränderung: Teile ihrer Körper versteinern, behalten aber ihre bisherige Funktion. Der Prozess beschleunigt sich. Bald ist die Verwandlung nicht mehr zu verleugnen. Die Umgebung reagiert oft mit Ablehnung. Versteinerte werden ausgestoßen und gezwungen abseits der Gesellschaft in Armenvierteln zu leben oder von Ort zu Ort zu ziehen. Die Behörden sehen diese Unglücklichen als Bedrohung an und versuchen, sie festzunehmen und zu deportieren.

Nach und nach verlieren die Versteinerten den Bezug zu ihrer Menschlichkeit. Sie verschmelzen immer mehr mit dem Stein und enden schließlich als unförmige, schreckliche Monstrositäten.

Soweit bis jetzt bekannt gibt es keine Heilung oder Hoffnung. Allerdings bleiben die Menschen immer bewusst, wenn sie nicht durch den Horror den Verstand verlieren.

## HALBER MENSCH

Menschen, die zu versteinern begonnen haben, können das noch gut verstecken. Sie sehen aus wie normale Leute und wirken allerhöchstens ein wenig un gelenk und plump. Der Stein wächst noch so, dass er ihrem normalen Körper ähnelt. Gerät ein Halber Mensch allerdings unter Druck, kann es sein, dass sich das Wachstum ruckartig beschleunigt. Dabei schießen plötzlich sonderbare Verformungen aus ihren steinernen Gliedmaßen. Besonders befremdlich ist es, wenn die Versteinering im Gesicht begonnen hat. Seltsamerweise bildet der belebte Stein verstörend schöne, androgyne Gesichter, die vage an die ursprüngliche Form der Person erinnern. Gleichzeitig verwandelt die Versteinering auch die Stimme, die dann sonderbar verzerrt oder gar melodisch klingen kann.

Auf jeden Fall sind die Halben Menschen gezwungen, sich zu verstecken und ihre Verwandlung zu verheimlichen.

## Halber Mensch

Versteinerte		Bedrohung	40		
ST	8	effektiv	4	Athletik	0
GE	3	effektiv	-1	Aufmerksamkeit	3 Initiative 0
IN	4	effektiv	0	Einschätzen	1 Angriff Schlag: 5 Würfel – Schaden 2W6
WA	4	effektiv	0	Koordination	0
CH	3	effektiv	-1	Überzeugen	1 Parade -
WK	4	effektiv	0	Verstecken	0 Ausweichen 1 Würfel
Lebenspunkte	11	□		Rüstung	4
Strukturpunkte	8	□		Magieresistenz	6
Magiepunkte	11				

### Besondere Regeln

**Robust:** Der Gegner ist immun gegen K.O.

**Fleisch und Stein:** Der Halbe Mensch hat sowohl Lebens- als auch Strukturpunkte. Nimmt er Schaden, kann er selbst entscheiden, ob er die einen oder die anderen verlieren will. Er hat in beiden Bereichen Tod-Punkte, die er verlieren kann. Um getötet zu werden, muss er alle Tod-Punkte verlieren und dann sowohl die Lebens- als auch die Strukturpunkte einbüßen.

**Steinheilung:** Der Versteinerte erhält am Anfang jeder seiner Runden vier Strukturpunkte zurück. Dadurch kann er keine Tod-Punkte zurückbekommen. Diese Fähigkeit funktioniert nur solange der Charakter noch mindestens einen Strukturpunkt hat. Verliert er seinen letzten Punkt, hört diese Fähigkeit endgültig auf zu funktionieren.

**Steinwachstum:** Der Versteinerte hat keine Obergrenze bei den Strukturpunkten. Er kann also mehr als acht Strukturpunkte haben, in erster Linie durch die Steinheilung. Pro zehn am Anfang seiner Runde erreichte zusätzliche Strukturpunkte steigt sein Schaden um 1W6. Er verliert dabei einen Trefferwürfel. Er kann so maximal zwei zusätzliche Schadenswürfel erhalten und zwei Trefferwürfel verlieren.

## KOLOSS

Die Kolosse sind die sonderbarsten Versteinerten überhaupt. Sie sind übermenschengroß und nur noch vage humanoid. Ihre Körper sind verformt und wirken fremdartig. Der Stein bildet ständig neue Formen, teils menschlich, teils tierisch oder überhaupt irgendwelche Dinge. Im Gegensatz zu Wandelsteinen scheinen sich Kolosse ständig zu ändern. Der ursprüngliche menschliche Körper wirkt in der Masse aus Stein verloren. Besonders erschreckend ist es, wenn mehrere betroffene Menschen zu einem Koloss verschmelzen. Sie sind dann mental zu einem Bewusstsein verbunden. Die ständige Präsenz der anderen führt dazu, dass solche Kolosse schnell wahnsinnig werden und sich nur noch auf die einfachsten Gedanken einlassen. Ein amoklaufender Koloss ist eine furchtbare Bedrohung, da er in seinem Entsetzen keine Rücksicht mehr nimmt und mit ungebremster Brutalität zuschlägt.

## Koloss

Versteinerte		Bedrohung	100		
ST	14	effektiv	10	Athletik	0
GE	1	effektiv	-3	Aufmerksamkeit	5 Initiative 2
IN	2	effektiv	-2	Einschätzen	0 Angriff Steinkette: 11 Würfel – Schaden 3W6
WA	6	effektiv	2	Koordination	3
CH	0	effektiv	-4	Überzeugen	0 Parade -
WK	4	effektiv	0	Verstecken	0 Ausweichen 3 Würfel
Lebenspunkte	15	□		Rüstung	4
Strukturpunkte	14	□		Magieresistenz	6
Magiepunkte	8				

### Besondere Regeln

**Unbeeindruckt:** Der Gegner ist immun gegen Angst und K.O.

**Fleisch und Stein:** Der Koloss hat sowohl Lebens- als auch Strukturpunkte. Nimmt er Schaden, kann er selbst entscheiden, ob er die einen oder die anderen verlieren will. Er hat in beiden Bereichen Tod-Punkte, die er verlieren kann. Um getötet zu werden, muss er alle Tod-Punkte verlieren und dann sowohl die Lebens- als auch die Strukturpunkte einbüßen.

**Steinheilung:** Der Koloss erhält am Anfang jeder seiner Runden vier Strukturpunkte zurück. Dadurch kann er keine Tod-Punkte zurückbekommen. Diese Fähigkeit funktioniert nur solange der Charakter noch mindestens einen Strukturpunkt hat. Verliert er seinen letzten Punkt, hört diese Fähigkeit endgültig auf zu funktionieren.

**Steinwachstum:** Der Koloss hat keine Obergrenze bei den Strukturpunkten. Er kann also mehr als vierzehn Strukturpunkte haben, in erster Linie durch die Steinheilung. Pro zehn am Anfang seiner Runde erreichte zusätzliche Strukturpunkte steigt die Zahl der möglichen Ziele seiner Angriffe um eins. Er kann so maximal zwei zusätzliche Ziele auf diese Art erhalten.

Alternativ entsteht ein Gebrochener Stein (Wandelstein) im selben Feld.

**Massig:** Der Gegner ist groß. Dadurch hat er insgesamt 0 Würfel beim Verstecken.

**Steinkettenschlag:** Der Koloss greift als Aktion ein Ziel im selben Feld an und macht ihm 3W6 Schaden. Das Ziel wird dabei zwei Felder weit von ihm weggeschleudert und fällt um. Dieser Effekt wirkt nicht auf Ziele, die groß oder riesig sind.

**Steinkettenwirbel:** Der Koloss greift als Aktion ein Ziel in mittlerer Reichweite (2 Felder) an. Die Attacke zählt als Nahkampfangriff. Der Angriff verursacht 1W6 Schaden. Alle Ziele im selben Feld verlieren zwei Würfeln bei Proben bis zum Ende der nächsten Runde des Kolosses. Dieser Effekt ist nicht kumulativ.

**Schrecklich:** Als freie Aktion kann der Koloss am Anfang eines Kampfes jedes Ziel innerhalb von drei Feldern einschüchtern. Dabei wirft er zehn Würfel.

## VERWACHSENER

Wenn sich die Versteinerung fortsetzt, kommt irgendwann der Moment, ab dem sie nicht mehr zu verbergen ist. In diesem Fall ist der Betroffene gut beraten, so schnell wie möglich zu verschwinden. Die Behörden unternehmen alles, um solche Gestalten festzunehmen und die Steinbildner versuchen ebenfalls, die Verwandlung zu verheimlichen. Viele Verwachsene verlassen ihre Heimat und leben als Wanderer und Vagabunden auf den Straßen Tarasiens. Manchen von ihnen gelingt es, eine neue Unterkunft in einer Gemeinde von Ihresgleichen zu finden. Diese Dörfer liegen meistens versteckt, weit weg von den Zentren der Zivilisation. Die Verwachsenen leben dort als Selbstversorger. Sie schicken nur selten Mitglieder ihrer Gemeinschaft in die Städte, zum Beispiel um Werkzeug oder besondere Ingredienzen zu kaufen. Die Verwachsenen tarnen sich dann mit Umhängen, Kapuzen und Schleiern, um ihre Entstellung zu verbergen. Die Dorfvorsteher verlangen zusätzlich von ihnen, dass sie Klappern oder Schellen mit sich herumtragen, um andere Menschen zu warnen.

## Verwachsene

Versteinerte	Bedrohung	70			
ST 10 effektiv 6	Athletik	0			
GE 2 effektiv -2	Aufmerksamkeit	5	Initiative	2	
IN 3 effektiv -1	Einschätzen	0	Angriff	Steinkette: 7 Würfel – Schaden 3W6	
WA 6 effektiv 2	Koordination	2			
CH 2 effektiv -2	Überzeugen	0	Parade	-	
WK 4 effektiv 0	Verstecken	0	Ausweichen	3 Würfel	
Lebenspunkte 12 □			Rüstung	4	
Strukturpunkte 10 □			Magieresistenz	6	
Magiepunkte 11					

## Besondere Regeln

**Robust:** Der Gegner ist immun gegen K.O.

**Fleisch und Stein:** Der Koloss hat sowohl Lebens- als auch Strukturpunkte. Nimmt er Schaden, kann er selbst entscheiden, ob er die einen oder die anderen verlieren will. Er hat in beiden Bereichen Tod-Punkte, die er verlieren kann. Um getötet zu werden, muss er alle Tod-Punkte verlieren und dann sowohl die Lebens- als auch die Strukturpunkte einbüßen.

**Steinheilung:** Der Koloss erhält am Anfang jeder seiner Runden vier Strukturpunkte zurück. Dadurch kann er keine Tod-Punkte zurückbekommen. Diese Fähigkeit funktioniert nur solange der Charakter noch mindestens einen Strukturpunkt hat. Verliert er seinen letzten Punkt, hört diese Fähigkeit endgültig auf zu funktionieren.

**Steinwachstum:** Der Koloss hat keine Obergrenze bei den Strukturpunkten. Er kann also mehr als zehn Strukturpunkte haben, in erster Linie durch die Steinheilung. Pro zehn am Anfang seiner Runde erreichte zusätzliche Strukturpunkte steigt die Reichweite seiner Angriffe mit der Steinkettenpeitsche um ein Feld. Er kann so maximal drei zusätzliche Felder an Reichweite erhalten.

**Massig:** Der Gegner ist groß. Dadurch hat er insgesamt 0 Würfel beim Verstecken.

**Steinkettenpeitsche:** Der Verwachsene greift als Aktion drei Ziele in Reichweite an und macht ihnen 2W6 Schaden.

**Steinkettenraserei:** Der Verwachsene greift als Aktion und Reaktion alle Gegner im selben Feld an. Wer getroffen wird, nimmt 1W6 Schaden und verliert seine nächste Aktion, Reaktion oder Bewegung nach Wahl des Ziels. Durch die Steinkettenraserei kann man gleichzeitig nur eine Aktion, Reaktion oder Bewegung verlieren.