

Die Terentarek Volk der Verdammten

Die Terentarek sind eine menschenähnliche Rasse, die von Spielern gespielt werden können. Ihre sehr schwer zu übersehenden Merkmale wie hohe Intelligenz, hohe Stärke und ähnliches prägen ihr Leben, so dass nur kurz erläutert werden muss, dass es sich um Wesen handelt, die nach dem höchsten Grad der Perfektion streben. In ihrer Urform sehen sie aus wie 3m große Trolle auf zwei Beinen mit zwei gigantisch langen Armen, die in je 10 Krallen an zehn Fingern enden. Diese Urform zeigen die Terentarek allerdings nur selten und nur in äußerster Not, da sie um die Entdeckung ihrer Rasse fürchten. Bisher gibt es nämlich niemanden, der auch nur das Geringste von ihnen ahnt, was nur ihrer hohen Tarnungsgabe und ihrer Meisterung der Verwandlung zuzuschreiben ist.

Der Ursprung der Terentarek

Die Terentarek entstanden ursprünglich auf der Heimatwelt der Sritras und sind somit teilweise mit ihnen verwandt. Das hält sie jedoch nicht davon ab einen endlosen Kampf gegen sie zu fechten. Der erste Terentarek entstand, als ein nahezu gefallener Sritra in die Hände einiger Arracht fiel. Diese sperrten den Sritra ein und verwandelten ihn in einigen langen Prozessen ihrer magischen Künste in ihre heutige Urform und schafften es außerdem ihnen eine hohe Intelligenz zu geben. Der erste Terentarek schaffte es sich aber zu befreien, tötete seiner Widersacher und baute auf Midgard in den Wüsten Eschars eine kleine Festung (mehr ein Unterschlupf), wo es ihm gelang einen weiteren Terentarek zu erschaffen. Diese Gruppe pflanzte sich fort, bis eine kleine Kolonie entstand, von der heute immer noch keiner etwas weiß. Nach 400 Jahren der Existenz der Terentarek hatten sich diese bereits soweit fortgebildet, dass sie heute eine übermenschliche Intelligenz besitzen, sowie den Zauber Verwandlung angeboren beherrschen. Der erste Terentarek ist auch als Shan der Große bekannt (unter den anderen Terentarek).

Der Unterschlupf und Fortpflanzung

Alle Terentarek sind mit den körperlichen Kräften der Sritras ausgestattet, sowie mit der Intelligenz der Arracht. Das macht sie zu unberechenbaren Gegnern. Leider merkt man das in der Regel sehr spät. Jeder Terentarek hat bei seiner Erschaffung einen Eid geschworen, welcher besagt, dass er niemals seinen Unterschlupf, als auch seinen Rassenverwandten verraten wird und ihnen immer hilft. Die derzeitige Streitmacht der Terentarek umfasst ca. 400 Kräfte (Frauen mitgezählt, da sie genauso stark und schlau sind - Kinder gibt es übrigens nicht). Von diesen 400 Streitkräften, wohnen etwas 300 ständig im Dorf und sorgen dort für die Fortpflanzung und die Vervollkommnung der Terentarek. Der Rest ist in der Welt Midgard entweder als Berater vom hohen Herrn, oder als sonstiger Spitzel unterwegs, um das Geschehen in ihre Interessen zu lenken. Hier kurz eine Erläuterung der Fortpflanzung der Terentarek: Jeder Terentarek wird nicht auf menschenähnliche Weise gezeugt und geboren, sondern bekommt ein einziges Gen des Großen. Daraus entwickelt sich im Laufe von 175 Jahren ein Erwachsener Terentarek, der nach Ablauf dieser Zeit im Vollbesitz seiner gesamten Intelligenz und Kräfte ist. Während der 175 Jahre, wächst das Gen allerdings vollkommen ungeschützt in Behältern innerhalb des Unterschlupfs heran und kann sich selbst nicht verteidigen. Das führt dazu, dass immer ein Großteil der Terentarek auf die heranwachsenden Gene aufpassen muss. Dabei kann es sich um Füttern, Waschen und ähnliches, aber meist nur um Schutz handeln. Da diese Gene allerdings sehr anfällig gegen alles Mögliche sind, versterben ca. 80% aller wachsenden Gene. Dementsprechend viele Gene lagern in den großen Hallen der Terentarek. Jährlich werden ca. 40 neue geboren, während die gleiche Menge stirbt, was sich ungefähr ausgleicht.

Motive

Die Motive eines Terentarek richten sich immer nach denen seines Herrn und Gebieters Shan des Großen, bzw. nach der Gesamtheit der Terentarek. Man kann also sagen, dass es sich bei ihnen um eine kollektive Intelligenz handelt, was nur teilweise stimmt. Ein Terentarek hat durchaus eigene Initiative und Intelligenz, wie man an den zahlreichen Spionagemissionen sehen kann. Das macht sie gefährlich für andere. Das Hauptmotiv der Gesamtheit der Terentarek ist allerdings die Vernichtung der Sritras, sowie der Arracht. Die Arracht, weil sie ihren Ahnherren einst folterten und die Sritras, weil die Terentarek nicht wahrhaben wollen, von so niederen Kreaturen abzustammen. Sie meinen daher, dass es besser sei, sie von dem Antlitz der Welt zu löschen. Nebenbei möchten sie aber auch die Weltherrschaft erringen. Dazu ist ihnen das Töten und Versklaven von Menschen, Zwergen und ähnlichen zu Versuchszwecken nicht zu schade. Warum sollte es auch, wo die Terentarek vom Alter her nicht sterben können. Sie haben ja alle Zeit der Welt.

Die Eigenschaften der Terentarek

Terentarek haben viele Eigenschaften, die sie gänzlich von anderen Wesen unterscheiden. Sie beherrschen angeboren den Zauber Verwandlung, der sie 0 AP kostet. Die Zauberdauer beträgt hierfür 1 sec, so dass sie sich schnell und unerkant aus dem Staub machen können. Außerdem können sie einmal am Tag den Zauber Handauflegen auf andere Terentarek nicht aber auf sich selber anwenden. Dieser Zauber kostet sie ebenfalls keine AP. Weiterhin ist zu beachten, dass kein Terentarek sich in seine Urgestalt zu verwandeln mag. Das können sie nur, wenn sie in einen Vollmond gesehen haben. Danach verwandeln sie sich für genau 10 min, oder wenn ihre LP auf ein Drittel oder weniger gesunken sind in ihre Urform, in der sie nahezu unbesiegbar sind. Weitere Vorteile sind: Robustheit +12, Intelligenz mindestens 91 (in der Urform 100), Stärke mindestens 61 (in der Urform 81).

Dafür gibt es aber auch viele Nachteile, die der Spielleiter gut auskosten sollte, spielt einer seiner Spieler einen Terentarek: Der Zauber Verwandlung verwandelt nicht nur das Äußerliche. Die Körperliche Hülle verändert auch ihre Struktur und passt sich an, so dass die LP und AP jedes Mal, wie ein Grad 1er der entsprechenden Rasse neu gewürfelt werden müssen (dabei hat man höchstens so viele LP und AP, wie man vor der Verwandlung hatte), der Zauber Verwandlung kann nur 4 mal am Tag eingesetzt werden, die Terentarek sind sehr langsam und haben nur eine B von 21 (in ihrer Urform), wenn ein Terentarek sich in seine Urform verwandeln sollte, kostet ihn dies bei seiner Rückverwandlung in das Wesen, was er zuvor war, alle AP und ein Drittel seiner derzeitigen LP (sinkt diese dadurch unter 0, stirbt er sofort), in der Urform der Terentarek muss ein Spieler alle 30 Sekunden einen EW:Berserkerang+14 würfeln. Gelingt dieser, wird der Terentarek für den Rest der Zeit in seiner Urform zum Berserker und leidet und den entsprechenden Bedingungen, die GW eines Terentarek darf höchstens 31 betragen. Außerdem muss ein Terentarek (in seiner Urform) auch eher Rassenfeindlich gegenüber niedrigeren Rassen gespielt werden (Menschen, Zwerge, Orks...). Nur Elfen genießen da eine Ausnahme, da die Terentarek sie als erleuchtet ansehen und in Ruhe lassen (Die Elfen streben auch einigermaßen nach Vervollkommnung).

Sonst ist noch zu erwähnen, dass ein Terentarek immer sehr schlau und überzeugend gespielt werden muss. Er zweifelt nie an seiner eigenen Meinung, kann sich aber auch auf eine Abenteurergruppe von Menschen einlassen, wenn diese seinen Zielen dient (außer er verwandelt sich in seine Urform).

Zur Intelligenz: Es mag komisch erscheinen, dass ein Terentarek in seiner Urform mehr Intelligenz und Stärke hat, als in seiner verwandelten Form, jedoch entsteht beim Erblicken des Vollmondes ein Art Silberfaden zwischen Terentarek und Mond, der dafür sorgt, dass sich der Terentarek verwandeln kann, sowie schlauer und stärker wird.

Terentarek (Urform) (Menschenähnliche Grad7) In: m100
LP 4W6+8 AP 8W6+12 EP 12
Gw20 St85 B20 KR
Abwehr+16 Resistenz+19/16/16

Angriff: Klauen+14 (1W6+1) - Raufen+13(1W6+1)

>>Zaubern+21<< Verwandlung, Handauflegen

Terentarek (Verwandelt) (Menschenähnliche Grad7) In: m90
LP var AP var EP 5
Gw var S70 B20 var
Abwehr+16 Resistenz+19/16/16

Angriff: WAffe+14 (1W6+1) - Raufen+10(1W6-1)

>>Zaubern+21<< Verwandlung, Handauflegen