

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.

GEGENSPIELER

Die Figuren in diesem Abschnitt sind mächtige Gegenspieler für die Charaktere, die in der Lage sind, das Schicksal Tarasiens zu bestimmen. Sie besitzen große Macht und verfügen über Verbündete an wichtigen Orten. Die Gegenspieler sind auch im direkten Kampf gefährlich.

DIE AHNIN DER ZEIT

In Tarasien gibt es viele Erzählungen über geheime Kriegerbünde und tödliche Sekten. Das tarasische Publikum scheint sich an diesen Fabeln nicht satthören zu können. Die Idee, dass ein junger Held von einer finsternen Mörderbande bedroht wird, diese aber nach einem strengen Ehrenkodex kämpft, dürfte dem Publikum gefallen. Allerdings haben diese Legenden einen wahren Kern.

Im Gebirge im Nordwesten Tarasiens erhebt sich eine einsame Festung. Sie ist durch wilde Schluchten und unüberwindbare Pässe geschützt. Man durchquert etliche versteckte Tore, ständig beobachtet von den Wachen der Schakahilim, der Traumklingen. Schließlich erreicht man einen labyrinthischen Höhlenkomplex, an dessen Ende man die Anlage selbst erreicht. Hier befinden sich die Übungsräume, Tempel und Geheimarchive der Meuchler.

Diese Sekte von fanatischen Mördern beherrscht das umliegende Land aus dem Geheimen. Jeder Mensch dort ist ihnen zu Gehorsam verpflichtet und zollt ihnen Tribut. Nie würden sie offen ein Wort über die Bande fallen lassen. Auf Verrat folgt der Tod in seiner grausamsten Form. Langsam, quälend und still.

Die Schakahilim unterstehen seit Menschengedenken und wohl darüber hinaus einer uralten Frau, die man die Ahnin der Zeit nennt. Wer sie war, wo sie herkam und ob sie denn immer noch dieselbe Person ist, all das ist unbekannt. Sie beherrscht wie ihre Zöglinge die Kunst der Täuschung und der Verkleidung. Ihr wahres Gesicht ist unbekannt. Es gibt Legenden, wonach sie selbst nicht sterblich wäre, eine gefallene Göttin, eine Dämonin oder eine verfluchte Kriegerin, die für immer an diese Welt gebunden ist. Wie dem auch sei, die Ahnin der Zeit befehligt eine einzigartige Mörderbande, die zwar einerseits gegen Geld tötet, andererseits aber durch uralte Pakte mit dem Herrscherhaus verbunden ist. Angeblich soll eine der wichtigen Hofdamen die Ahnin der Zeit oder eine ihrer Nachkommen in Verkleidung sein.

Die Ahnin der Zeit

Meuchelmörderin	Bedrohung	150			
ST 6 effektiv 2	Athletik	3			
GE 8 effektiv 4	Aufmerksamkeit	5	Initiative	13	
IN 7 effektiv 3	Einschätzen	3	Angriff		Dolche – 9K Würfel Schaden – 1W6
WA 8 effektiv 4	Koordination	5			Todesnadel – 8K Würfel Schaden – 1
CH 5 effektiv 1	Überzeugen	3	Parade		Dolche – 7K Würfel
WK effektiv	Verstecken		Ausweichen		7K Würfel
Lebenspunkte	20 □		Rüstung	2	
Magiepunkte	20		Magieresistenz	6	

Besondere Regeln

Unbeeindruckt: Die Ahnin der Zeit ist immun gegen Angst und K.O.

Gegensiegel: Die Ahnin der Zeit kann einen gegen sie gerichteten Zauber, der keinen Schaden verursacht, ignorieren.

Schattenmeisterin: Die Ahnin der Zeit kann sich als Teil jeder Bewegung verstecken. Dabei zählt sie immer, als wäre sie in einer Stufe Deckung.

Klingen des Verfalls: Die Ahnin der Zeit führt zwei Dolche. Sie kann sie zum Kampf mit zwei Waffen einsetzen. Wenn sie mit den Dolchen ein Ziel mit Lebenspunkten verletzt, wird dieses verhext. Es nimmt dann zu Beginn jeder seiner Runden 6 Schaden ohne Schutz, vermindert um die effektive Stärke. (Maximal aber 6 Schaden. Eine negative effektive Stärke erhöht den Schaden nicht.) Dieser Effekt wirkt bis zum Ende der Szene, bis Erste Hilfe geleistet wird oder bis das Ziel einen Tod-Punkt verliert oder stirbt. Mehrere Verhexungen erhöhen den Schaden nicht und müssen auch nicht einzeln beendet werden.

Nadelstiche: Die Todesnadel hat kurze Reichweite (4 Felder). Sie zu werfen benötigt eine Aktion. Treffer mit der Todesnadel ignorieren Schutz durch Panzerung und Rüstungen. Wird ein Ziel mit Lebenspunkten von der Nadel verletzt, wird dieses verhext. Es nimmt dann zu Beginn jeder seiner Runden 6 Schaden ohne Schutz, vermindert um die effektive Stärke. (Maximal aber 6 Schaden. Eine negative effektive Stärke erhöht den Schaden nicht.) Dieser Effekt wirkt bis zum Ende der Szene, bis Erste Hilfe geleistet wird oder bis das Ziel einen Tod-Punkt verliert oder stirbt. Mehrere Verhexungen erhöhen den Schaden nicht und müssen auch nicht einzeln beendet werden.

Zeitraub: Jedes Mal, wenn die Ahnin der Zeit einem Ziel zehn Lebenspunkte oder mehr innerhalb einer Runde wegnimmt, erhält sie einen Tod-Punkt. Dabei kann sie auch mehr Tod-Punkte als ihr bisheriges Maximum erreichen. Wenn sie also ein von ihr verhextes Ziel mit einem Angriff verletzt, und ihm so insgesamt mehr als zehn Lebenspunkte in dieser Runde kostet, kann sie diese Fähigkeit einsetzen.

Schattenmantel: Weicht die Ahnin der Zeit einem Angriff erfolgreich aus, hat sie bis zum Anfang ihrer nächsten Runde zwei Stufen Deckung und darf als Freie Handlung in ein benachbartes Feld ziehen.

Schattenfessel: Jedes Feld, das die Ahnin der Zeit verlässt, zählt bis zum Beginn ihrer nächsten Runde als schwieriges Gelände. Anstelle einer Bewegung benötigt man eine Aktion oder Reaktion, um es zu betreten.

Soziale Manöver

Unscheinbar: Die Herrin der Zeit kann nicht von sozialen Aktionen betroffen werden, die eine ganze Gruppe oder mehrere einzelne Ziele betreffen. Man benötigt zwei zusätzliche Erfolge, um sie in einer Menschengruppe zu bemerken.

Käuflich: Es ist möglich, die Herrin der Zeit mit sehr viel Geld umzustimmen. Indem man mehr Punkte Luxus einsetzt als ihr Auftraggeber, kann man ihr entgehen. Man sollte sich dann aber diskret verhalten und keine Aufmerksamkeit mehr auf sich ziehen.

Tausend Gesichter: Der Charakter ist ein Meister der Verkleidung. Er erhält vier Zusatzwürfel bei Versuchen, Leute zu täuschen und zu betrügen.

Verbündete

Gegner, die mit der Ahnin der Zeit verbündet sind, können folgende Vorteile erhalten:

Sie erhalten sechs Punkte Magieresistenz, wenn sie weniger haben.

Sie altern wesentlich langsamer.

HSIN DIE VORKOSTERIN

Der Großkhan ist in seiner Macht ständig durch Anschläge bedroht. Obwohl der Staatsapparat Tarasiens alles für seine Sicherheit unternimmt, ist es nicht auszuschließen, dass es einem Mörder gelingt, bis zu ihm vorzudringen. Besonders gefährlich ist die Vergiftung, weil der Tod dabei unter Umständen erst viel später eintritt. Aus diesem Grund beschäftigen die Herrscher Tarasiens seit Generationen Vorkoster. Diese Diener stammen oft aus sehr ehrenwerten Familien, die davon profitieren, dass ihr Vertreter ständig in der Nähe des allerhöchsten Herrschers ist. Dadurch haben sie Einfluss auf die Politik und können so ihre Macht und ihr Ansehen sichern. Tatsächliche Anschlagversuche sind selten, daher gilt der Posten als eher sichere Stelle.

Hsin die Vorkosterin ist seit Jahren an ihrer Stelle, nachdem ihr Vorgänger unter geheimnisvollen Umständen zu Tode gekommen ist. Sie ist eine Sklavin des Großkhans und lebt seit ihrer Geburt in seinem Palast. Damit ist sie eine Ausnahme zur üblichen Besetzung der Stelle. Ihren Aufstieg verdankt sie ihrem extrem geschulten Geschmackssinn, der es ihr erlaubt, geringste Spuren von Gift zu erkennen. Sie ist eine hervorragende Giftmischerin und angeblich in der Lage, einen Menschen auf ein Dutzend verschiedene Arten zu töten, ohne eine Spur zu hinterlassen. Um dieses Talent zu erlernen, wurde sie ab frühestem Alter von den Ministern des Großkhans trainiert. Mittlerweile hat sie alle ihre früheren Gönner hinter sich gelassen. Kaum einer von ihnen ist noch am Leben, die wenigen Ausnahmen fristen in geistiger Umnachtung ihr Dasein.

Die Vorkosterin ist unendlich dick, sie bewegt sich langsam und vorsichtig. Trotz ihres Sklavenstatus ist sie immer vorzüglich gekleidet und geschminkt, wobei sie strikt die neueste Mode einhält, und diese sogar mitbestimmt. Sie übt einen großen Einfluss auf den Großkhan aus und nutzt diese Macht, um ihre eigenen Ziele voranzutreiben. Hsin will ihre eigene Biographie umschreiben lassen, um sich aus der Sklaverei zu befreien. In ihren träumerischen Momenten sieht sie sich selbst auf dem Löwenthron. Trotz vieler Rückschläge ist ihre Ambition ungebrochen.

Hsin die Vorkosterin

Höfling		Bedrohung	50		
ST	4	effektiv	0	Athletik	0
GE	6	effektiv	2	Aufmerksamkeit	3 Initiative 6
IN	7	effektiv	3	Einschätzen	4 Angriff Ohrfeige – 1 Würfel Schaden – 1W6
WA	8	effektiv	4	Koordination	0
CH	6	effektiv	2	Überzeugen	4 Parade -
WK	7	effektiv	3	Verstecken	2 Ausweichen 4 Würfel
Lebenspunkte	14	□		Rüstung	-
Magiepunkte	21			Magieresistenz	4

Besondere Regeln

Gegengift: Hsin die Vorkosterin ist immun gegen Schaden durch Gift.

Leibgarden: Die Vorkosterin kann als Reaktion einen Leibwächter rufen. Dazu muss sie eine Probe auf (eCH+Überzeugen) bestehen. Dieser erscheint innerhalb eines Feldes von ihr. Seine maximale Bedrohung ist die Zahl der Erfolge mal fünf. Solange der Leibwächter in ihrem oder einem angrenzenden Feld ist, kann er für sie parieren oder ihr als Reaktion eine Stufe Deckung geben. Alle von Hsin so gerufenen Leibwächter handeln unmittelbar nach ihr.

Giftwolke: Als Aktion kann die Vorkosterin ein Feld innerhalb von mittlerer Reichweite (4 Feldern) wählen. Alle Ziele darin müssen sich gegen eine Vergiftung mit so vielen Erfolgen, wie Hsin bei einer Probe je nach Gift erreicht, wehren. Um den Angriff rechtzeitig zu bemerken, muss man (eWA+Aufmerksamkeit) würfeln. Jeder Erfolg wird von Hsins Attacke auf diesen Charakter abgezogen.

Bleiben danach noch Erfolge beim Angriff über, wird das Ziel vergiftet. Es stehen folgende Gifte zur Auswahl:

- **Wahrheitsgift (7K Würfel):** Man muss eine Szene lang die Wahrheit sagen. Man kann jede Runde versuchen, mit einer Probe auf (eST+Medizin) zu widerstehen. Man muss so viele Erfolge sammeln, wie Hsin übergeblieben sind.
- **Lähmungsgift (7K Würfel):** Man verliert pro zwei übriggebliebene Erfolge eine Runde lang eine Aktion, Reaktion oder Bewegung, nach Wahl der Vorkosterin.
- **Betäubungsgift (5K Würfel):** Das Opfer wird ohnmächtig. Es kann am Anfang jeder seiner Runden als Freie Handlung eine Probe auf (eST+Medizin) machen. Andere Charaktere können Erste Hilfe leisten. Wurden so viele Erfolge gesammelt, wie Hsin übergeblieben sind, ist der Effekt beendet.
- **Tödliches Gift (3K Würfel):** Das Opfer verliert 2W6 LP ohne Schutz am Anfang jeder Runde bis ein Gegengift verabreicht wird. Es kann am Anfang jeder seiner Runden als Freie Handlung eine Probe auf (eST+Medizin) machen. Andere Charaktere können Erste Hilfe leisten. Wurden so viele Erfolge gesammelt, wie Hsin übergeblieben sind, ist der Effekt beendet.
- **Story-Gift:** Dieses verursacht manchmal Übelkeit und tötet den Charakter auf jeden Fall und endgültig wenn bis zum Ende der Geschichte kein Gegengift gefunden wird. Das Gegengift kann nur vom Verabreichenden zur Verfügung gestellt werden.

Wer schon einmal in einer Szene von einem Gift betroffen wurde, ist bis zum Ende der Szene gegen weitere Anwendungen immun. Bis auf das Story-Gift endet die Wirkung aller Gifte am Ende der Szene.

Giftstich: Hsin kann eines der obigen Gifte auch als Nahkampfangriff einsetzen. Dabei verwendet sie versteckte Dornen oder verspritzt nur einen einzelnen Tropfen. Sie führt den Angriff mit zwei Würfeln durch, man kann ihn nicht parieren und ihm nur mit zwei Würfeln weniger ausweichen.

Umsicht: Ein Hinterhalt gegen Hsin die Vorkosterin wird immer rechtzeitig entdeckt und bringt keine Vorteile.

Schwer zu halten: Die Vorkosterin hat vier Zusatzwürfel, um sich zu entfesseln. Das ergibt insgesamt zehn Würfel. Sie erhält auch vier zusätzliche Würfel, um Ringen-Angriffen auszuweichen. Sie kann ein Feld immer verlassen, wenn sie eine Bewegung zur Verfügung hat.

Soziale Manöver

Silberzunge: Hsin erscheint immer sehr freundlich und vertrauenswürdig. Sie erhält vier Zusatzwürfel, um einen guten ersten Eindruck zu machen.

Dreckige Geheimnisse: Sie weiß von nahezu jeder wichtigen Person mindestens eine Peinlichkeit oder eine frühere Verfehlung. Mit einer Probe auf (eIN+Aufmerksamkeit) kann sie dieses Wissen hervorholen. Mehr Erfolge liefern schlimmere Erkenntnisse.

Ohr des Großkhans: Die Vorkosterin ist in der Lage, auf die Macht des Großkhans zurückzugreifen. Dadurch ist sie in der Lage, die volle Macht des Staates gegen ihre Feinde einzusetzen. Allerdings benötigt eine solche Angelegenheit mindestens eine Woche Vorlaufzeit und etliche Erfolge auf (eCH+Überzeugen). Sie wirft 6K Würfel. Einfache Gefallen sind für zwei Erfolge zu haben, ein unbegründetes Todesurteil würde durchaus sechs Erfolge oder mehr benötigen.

Dienstleute: Wann immer Hsin es benötigt, sind Diener für sie verfügbar, solange sie im Palast des Großkhans oder in der Öffentlichkeit in einer Stadt ist. Diese kämpfen nicht, erledigen aber sonstige Aufgaben und bezeugen, was auch immer sie möchte.

Verbündete

Gegner, die mit Hsin der Vorkosterin verbündet sind, können folgende Vorteile erhalten:

Sie sind immun gegen Schaden durch Gift.

Sie erhalten zwei Zusatzwürfel beim Überzeugen, wenn sie sich auf ihre Autorität berufen.