

# 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.

### KORRUPT BEAMTE

Die Tarasier sind stolz auf ihre Verwaltung. Wenn man sie fragt, was die größte Leistung ihres Volkes ist, so werden sie ohne Zögern die Jahrtausende alte Schriftkultur und die damit verbundenen Behörden nennen. Die tarasische Bevölkerung weiß, dass die himmlische Ordnung so gestaltet ist, dass kein Unrecht länger bestehen kann und am Ende immer die Gerechtigkeit des Großkhans triumphieren wird.

Sollte das nicht der Fall sein, so ist das kein Fehler des Systems, sondern die individuelle Schändlichkeit der lokalen Behörden, die ihre Ideale für Geld und Vorteile verraten. In Wirklichkeit kann Korruption viele Ursachen haben: übertrieben freundschaftliche Beziehungen zu lokalen Autoritäten, Erpressung, Geldgier oder Schulden, ebenso wie der Durst nach Macht und Herrschaft.

Korrumpierte Richter und ihre Gefolgsleute biegen Urteile zugunsten ihrer Gönner, stehlen Steuergelder und leiten staatliche Zuweisungen in ihre privaten Schatullen um. Korruption und Misswirtschaft sind zwar nicht allgegenwärtig, aber doch weit verbreitet. Dabei spielt es keine Rolle, ob sie in abgelegenen Provinzorten oder in der Hauptstadt stattfindet. Die Bezüge der Beamten sind oft niedrig und so darf es einen nicht wundern, wenn manche von ihnen die Hände aufhalten.

### BÜTTEL

Tarasien hat keine Polizei im modernen Sinne. Stattdessen stellt die Stadtverwaltung Personen ein, die die öffentliche Ordnung aufrechterhalten, gegebenenfalls mit Gewalt. Diese Büttel werden wochenweise bezahlt und haben von den Gesetzen wenig Ahnung. Sie sind darin normalerweise auf die Anweisungen ihrer Wachtmeister angewiesen.

Die meisten Büttel sind stämmige Kerle, die sich mit Schlägereien auskennen. Es kommt oft vor, dass sie ehemalige Verbrecher sind oder nach ihrem Einsatz wieder kriminell werden. Die Bevölkerung meidet sie aus gutem Grund und versucht, ihrer Aufmerksamkeit zu entgehen.

Wird die gesamte Verwaltung korrumpiert, ist den Übeltaten dieser Gestalten keine Grenze mehr gesetzt und sie sekkieren die Bevölkerung bis aufs Blut.

### Büttel

Kämpfer		Bedrohung	12		
ST	7	effektiv	3	Athletik	3
GE	5	effektiv	1	Aufmerksamkeit	1 Initiative 3
IN	3	effektiv	-1	Einschätzen	0 Angriff Stock: 6 Würfel – Schaden 2W6
WA	4	effektiv	0	Koordination	2
CH	3	effektiv	-1	Überzeugen	1 Parade Stock: 3 Würfel
WK	3	effektiv	-1	Verstecken	1 Ausweichen 0 Würfel
Lebenspunkte	19			Rüstung	4
Magiepunkte	10			Magieresistenz	-

## Besondere Regeln

**Niederknüppeln:** Als Aktion und Reaktion kann der Büttel einen normalen Angriff durchführen. Gelingt dieser, nimmt das Ziel halben Schaden und fällt um.

**Beinfessel:** Als Aktion kann ein Büttel ein Ziel, das am Boden liegt, angreifen. Bei einem Treffer nimmt es keinen Schaden, verliert aber seine Bewegung bis zum Ende der Szene, bis es freigelassen wird oder es mit einer Probe auf (eGE+Handwerk) als Aktion mit zwei Erfolgen befreit wird.

## KORRUPTER RICHTER

Richter, die sich über das Gesetz stellen, sind der größte Alptraum des tarasischen Staates. Immerhin sind sie das Gesicht der Ordnung. Ihr Verhalten symbolisiert die Vorstellung der Gerechtigkeit in den Augen der einfachen Leute. Man muss allerdings zwischen zwei Fällen unterscheiden: Der häufigere Fall ist der des Richters in einer provinziellen Kleinstadt, der sich an den Steuergeldern bereichert und sich schmieren lässt. Solche Verbrecher können ihre Untaten oft über Jahre und sogar Generationen fortsetzen. Gerade, wenn die Ortschaft sehr abgelegen ist, kann es passieren, dass ganze Dynastien von Richtern ohne Sanctus der Zentralregierung werken. Fällt so eine Sache auf, ist sie schnell beendet. Das Militär des Großkhans erobert die Stadt und richtet die Verbrecher hin.

Schwieriger ist der zweite Fall, wenn sich die Verbrecher in den höheren Rängen der Verwaltung einnisten. Je weiter oben, desto zahlloser die Kontrollen und desto schlimmer die Intrigen. Ein gesamtes korruptes Netzwerk ausheben kann ein gewaltiger, das gesamte Reich erschütternder Skandal sein. Meistens werden solche Ereignisse vertuscht, um den Glauben der einfachen Bevölkerung nicht zu stören.

### Korrupter Richter

Beamter		Bedrohung	26		
ST	6 effektiv 2	Athletik	2		
GE	5 effektiv 1	Aufmerksamkeit	3	Initiative	4
IN	7 effektiv 3	Einschätzen	4	Angriff	Säbel: 6 Würfel – Schaden 2W6
WA	6 effektiv 2	Koordination	1		
CH	6 effektiv 2	Überzeugen	3	Parade	Säbel: 5 Würfel
WK	7 effektiv 3	Verstecken	2	Ausweichen	3 Würfel
Lebenspunkte	17 □			Rüstung	4
Magiepunkte	19			Magieresistenz	-

## Besondere Regeln

**Verstärkung:** Als Aktion oder Reaktion kann der Korrupte Richter einen Büttel rufen. Insgesamt kann er im Laufe einer Szene einen Büttel pro Spielercharakter rufen.

**Respektabel:** Der Richter erzielt einen kritischen Erfolg ab dem ersten Zehner, wenn er versucht, andere durch seine Autorität zu überzeugen.

**Reich:** Der Richter kann auf drei Punkte Luxus zurückgreifen. Nutzt er einen oder mehrere, verliert er danach die Regel „Respektabel“ bis zum Ende der Geschichte.

**Pistolenschütze:** Der Richter kann seine Waffe als Aktion abfeuern. Dabei würfelt er vier Würfel. Die Waffe hat kurze Reichweite (2) und verursacht 1W6+4 Schadenspunkte. Sie muss nach drei Schüssen als Aktion nachgeladen werden.

**Ansponen:** Seine Verbündeten erhalten in der ersten Runde eines Kampfes zwei Zusatzwürfel beim Treffen.

## SCHREIBER

Die meisten Tarasier sind de facto Analphabeten, zumindest wenn es um die amtliche Schrift geht. Es gibt viele lokale Schreibsysteme, die zwar nützlich sind, aber jenseits der näheren Umgebung nur noch vage entziffert werden können und darüber hinaus unverständlich sind. Oft sind die einzigen übergreifenden Schriften die der Handwerker und Händler, die über deren Gilden verbreitet werden. Sie sind allerdings auch nicht vollständig und können meistens nur fachspezifische Informationen vermitteln.

Hier kommen die Schreiber ins Spiel. In allen größeren Ortschaften gibt es mindestens eine Schreibstube. Die dort arbeitenden Beamten haben die Aufgabe, offizielle Schriftstücke für die Richter und die Bevölkerung zu erstellen. Sie übersetzen Texte, legen Akten an und führen die Archive. Daneben schreiben sie auch alle anderen Dinge, die die lokale Bevölkerung brauchen kann, allerdings sind ihre Dienste nicht unbedingt billig.

Damit sind die Schreiber an der besten Stelle, um Korruption zu verschleiern und Schaden anzurichten. Wer die Macht in einer Ortschaft haben will, muss die Schreiber auf seine Seite ziehen.

## Schreiber

Beamter		Bedrohung	6		
ST	3	effektiv	-1	Athletik	0
GE	6	effektiv	2	Aufmerksamkeit	3
IN	6	effektiv	2	Einschätzen	2
WA	5	effektiv	1	Koordination	2
CH	3	effektiv	-1	Überzeugen	1
WK	3	effektiv	-1	Verstecken	0
Lebenspunkte	12			Parade	-
Magiepunkte	14			Ausweichen	2 Würfel
				Rüstung	4
				Magieresistenz	-

## Besondere Regeln

**Schönschrift:** Der Schreiber hat insgesamt 7K Würfel beim Gestalten von Schriftstücken und beim Fälschen von Dokumenten.

**Vertrauenswürdigkeit:** Der Schreiber kann einem Verbündeten als Aktion oder Reaktion zwei Zusatzwürfel beim nächsten Versuch zu überreden und abzulenken geben. Diese Fähigkeit kann einmal pro Runde genutzt werden.

## WACHTMEISTER

Während die Büttel eher tumb und brutal auftreten und nur für einzelne Aufgaben angeheuert werden, ist der Wachtmeister ein Beamter des Großkhans. Er muss zwar keine Ausbildung durchlaufen, aber er muss einige Erfahrung beim Militär oder bei den Ordnungshütern vorweisen. Die meisten Wachtmeister sind ehemalige Soldaten oder Wächter, oft aus dem Haushalt des Richters, dem sie dienen.

Wachtmeister kümmern sich um die brachiale Gewalt wenn nötig, koordinieren die Büttel und assistieren dem Richter bei Ermittlungen. Da sie normalerweise sehr loyal sind, unterstützen Sie den Richter bei der Vertuschung seiner Untaten, wenn dieser korrupt werden sollte. Gleichzeitig sind sie so in der Lage, ihr mageres Salär aufzubessern.

## Wachtmeister

Kämpfer		Bedrohung	35		
ST	7	effektiv	3	Athletik	3
GE	5	effektiv	1	Aufmerksamkeit	2
IN	4	effektiv	0	Einschätzen	1
WA	5	effektiv	1	Koordination	2
CH	5	effektiv	1	Überzeugen	2
WK	5	effektiv	1	Verstecken	1
Lebenspunkte	19			Parade	Knüppel: 4 Würfel
Magiepunkte	14			Ausweichen	2 Würfel
				Rüstung	-
				Magieresistenz	-

## Besondere Regeln

**Abgeklärt:** Der Wachtmeister ist immun gegen Angst.

**Koordinierte Abwehr:** Verbündete erhalten zwei Zusatzwürfel beim Parieren, wenn sie innerhalb von kurzer Reichweite (2) des Wachtmeisters sind. Dieser Bonus kann nur einmal pro Verbündeten und pro Runde genutzt werden.

**Mut machen:** Verbündete erhalten zwei Zusatzwürfel beim Widerstand gegen Einschüchterungsversuche, wenn sie innerhalb von kurzer Reichweite (2) des Wachtmeisters sind. Dieser Bonus kann nur einmal pro Verbündeten und pro Runde genutzt werden.

**Beine machen:** Als Aktion und Reaktion kann der Wachtmeister seine Verbündeten innerhalb von kurzer Reichweite (2) als freie Handlung ein Feld weit ziehen lassen. Dieser Vorteil kann nur einmal pro Verbündeten und pro Runde genutzt werden.

**Pistolenschütze:** Der Wachtmeister kann seine Waffe als Aktion abfeuern. Dabei würfelt er 5K Würfel. Die Waffe hat kurze Reichweite (3) und verursacht 1W6+4 Schadenspunkte. Sie muss nach drei Schüssen als Aktion nachgeladen werden.