

# 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.

### UCHT SAMIRA

Die „Kleine Schwester“, wie sie von ihren Anhängern genannt wird, ist eine der mächtigsten Magierinnen der Versenkung. Sie hat mit einer Vielzahl von Dämonen Pakte geschlossen und hat eine blutige Spur durch das Land gezogen, bevor sie getötet wurde. Ihr Leichnam wurde zerhackt, verbrannt und die Asche in alle Winde verstreut. Bald kehrte sie aus dem Totenreich zurück und setzte ihre Gräueltaten fort. Wieder wurde sie besiegt und man band ihren Geist an einen belebten Stein, den man dann in einen tiefen Brunnen versenkte. Seither ist es ruhig, allerdings wird hinter vorgehaltener Hand von einem kleinen, bleichen Mädchen erzählt, das über unglaubliche magische Kräfte verfügt und mehrere spirituelle Sekten um sich geschart hat. Ob es sich dabei um die Magierin handelt, ist noch nicht geklärt, aber der Großkhan persönlich hat eine Sonderrichterin beauftragt, den Fall zu untersuchen. Bis jetzt ist die Beweislage unklar. Möglicherweise handelt es sich auch nur um Geschwätz, oder auch um eine Nachfolgerin, die den Namen der berühmten Hexerin nutzt.

Unbestätigten Berichten zufolge sollen schon mehrere Ortschaften im Süden Tarasiens unter der Kontrolle der Kleinen Schwester stehen. Die korrumpierten Autoritäten vertuschen angeblich Ritualmorde als Unfälle und Beziehungstaten. Im Süden des Landes breitet sich Panik aus. Die Dementi der Richter wirken aufgesetzt und beschwichtigend. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Bevölkerung die Nerven verliert und zur Selbstjustiz greift.

Fest steht allerdings, dass die Kleine Schwester in ihrer vorigen Inkarnation dämonische Elemente in ihren Körper integrierte, was ihr auch im direkten Kampf schreckliche Kräfte verlieh. Es ist zu befürchten, dass die neue Inkarnation noch mächtiger und gefährlicher ist.

### Ucht Samira

Magierin			Bedrohung	120		
ST	3	effektiv -1	Athletik	2		
GE	5	effektiv 1	Aufmerksamkeit	3	Initiative	6
IN	9	effektiv 5	Einschätzen	2	Angriff	Dolch – 1 Würfel Schaden – 1W6
WA	7	effektiv 3	Koordination	2		
CH	7	effektiv 3	Überzeugen	3	Parade	Dolch – 4 Würfel
WK	8	effektiv 4	Verstecken	4	Ausweichen	4 Würfel
Lebenspunkte	11	□			Rüstung	2
Magiepunkte	48				Magieresistenz	8

### Besondere Regeln

**Abgeklärt:** Die Kleine Schwester ist immun gegen Angst.

**Lebenssog:** Dieser Schadenszauber mit mittlerer Reichweite (8 Felder) verursacht 2W6 Schaden. Seine Verwendung kostet vier Magiepunkte. Es werden 10K Würfel geworfen. Ein davon betroffenes Ziel verliert seine Bewegung in der

nächsten Runde. Die Magierin und ihre Verbündeten erhalten jeweils drei Lebenspunkte zurück.

**Todesreise:** Ucht Samira spricht einen Zauber als Aktion. Dieser kostet zwei Magiepunkte. Es werden 10K Würfel geworfen. Pro Erfolg kann sich die Magierin ein Feld weit teleportieren. Sie betritt also die Felder zwischen ihrem Ursprung und ihrem Ziel nicht. Für je zwei erreichte Erfolge entsteht eine Kopie, die nur einen einzigen Lebenspunkt hat und die Handlungen der Magierin sinngemäß wiederholt. Die Kopien können innerhalb von zwei Feldern der Magierin aufgestellt werden und handeln gleichzeitig mit ihr. Sie können niemanden angreifen und keine Aktionen durchführen.

**Henkersgeister:** Die Zauberin beschwört Dämonen als Aktion. Dazu macht sie eine Probe mit 10K Würfel. Der Zauber kostet fünf Magiepunkte. Für drei Erfolge erscheint ein Geist innerhalb von kurzer Reichweite (4 Feldern). Maximal kann Ucht Samira vier Geister gleichzeitig einsetzen. Diese Geister handeln als Letzte am Ende einer Runde und haben folgende Werte:

Henkersgeist							
Dämon							
ST	6	effektiv	2	Athletik	2		
GE	6	effektiv	2	Aufmerksamkeit	2	Initiative	-
IN	3	effektiv	-1	Einschätzen	1	Angriff	Krallen – 4 Würfel Schaden – 1W6+4
WA	4	effektiv	0	Koordination	3		
CH	3	effektiv	-1	Überzeugen	2	Parade	-
WK	2	effektiv	-2	Verstecken	4	Ausweichen	0 Würfel
Lebenspunkte			18			Rüstung	-
Magiepunkte			10			Magieresistenz	-

### Besondere Regeln

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

**Grausamer Schnitt:** Die Krallen des Dämons ignorieren vier Punkte Schutz.

**Haken der Verzweiflung:** Bewegt sich ein Ziel aus dem Feld des Dämons, kann ihm dieser als Freie Handlung sofort folgen.

**Sand der Versenkung:** Die Magierin hat immer zwei Stufen Deckung. Gegner, die sie im Nahkampf angreifen, verlieren zwei Würfel auf ihren Trefferwurf.

**Körper des Dämons:** Die Kleine Schwester entfesselt die Dämonen, die in ihr hausen. Diese Fähigkeit kann nur einmal aktiviert werden, wenn sie ihren letzten Lebenspunkt verliert und keine Tod-Punkte mehr hat. Ab diesem Zeitpunkt steigt ihre Stärke um 6 Punkte auf 9. Sie erhält zwei Tod-Punkte und zwölf zusätzliche Lebenspunkte. Sie kann fliegen. Ihre Nahkampfangriffe werden mit sechs zusätzlichen Würfeln durchgeführt und sie kann als Aktion zwei solche Attacken durchführen.

Sie kann den Lebenssog ab dann auch als Reaktion oder Bewegung einsetzen, allerdings nur einmal pro Runde.

Wenn sie ein Ziel verletzt, erhält sie sofort vier Lebenspunkte und vier Magiepunkte zurück und darf sich ein Feld weit als Freie Handlung bewegen.

### Soziale Manöver

**Verstörend:** Das kleine, grausame Mädchen ist zutiefst verstörend. Ucht Samira hat zwei Zusatzwürfel beim Einschüchtern.

**Blick der Geheimnisse:** Ucht Samira erhält zwei zusätzliche Würfel beim Erraten von Verstecken und Gefühlen.

**Wiedergeburt:** Wenn die Kleine Schwester stirbt, reinkarniert sie sich binnen eines Monats in einer neuen Person, die dann innerhalb weniger Wochen wieder normal handeln kann. Das Kind wächst unnatürlich schnell heran.

### Verbündete

Gegner, die mit Ucht Samira verbündet sind, können folgende Vorteile erhalten:

- Sie sind immun gegen Angst.
- Sie können die Fähigkeit „Körper des Dämons“ (siehe oben) verwenden, allerdings nur für eine Runde. Nach dieser brechen sie tot zusammen.

## YAREN ROSCHBAAL

Tarasien beheimatet viele Kampfkunstschulen, die sich in einem ständigen Widerstreit befinden. Sie versuchen, die besten Kämpfer zu finden und ihre Überlegenheit in Turnieren unter Beweis zu stellen. Die große Mehrheit dieser Schulen verpflichtet sich, die Regeln der Fairness zu respektieren. Besiegten Gegnern wird aufgeholfen und man versucht, schlimme Verletzungen und permanente Verwundungen zu vermeiden. Es geht um die sportliche Herausforderung, nicht um die Vernichtung des Gegenübers.

Leider gibt es auch Kampfkünstler, die diese stillschweigende Vereinbarung ignorieren oder ablehnen. Die Extremste unter ihnen ist Yaren Roschbaal, genannt Eisenleib, die all jene vernichtet, die gegen sie unterliegen. Dabei soll es auch schon vorgekommen sein, dass sie nicht nur ihren Gegner, sondern auch seine gesamte Kampfschule ausgelöscht hat. Versuche anderer Kämpfer, sie an diesen Grausamkeiten zu hindern, scheiterten an ihrer brutalen Verbissenheit. Mehrere Male wurde sie bereits für besiegt erklärt, doch jedes Mal kehrte sie zurück, um ihre Bezwinger schlussendlich zu zerstören.

Die Meisterkämpferin ist eine Hünin mit breiten Schultern und geschorenem Schädel, auf dem mystische Siegel eintätowiert sind. Ihr Körper ist von Narben überzogen und dermaßen trainiert, dass ihre Feinde sich selbst verletzen, wenn sie sie treffen. Sie trägt die traditionellen Roben der Kampfkünstler mit den eisernen Gebetsketten, die diese zum Trainieren ihrer Kraft und Ausdauer verwenden.

Yaren Roschbaal reist mit ihren Schülern durch die Lande und fordert jeden und alles zum Zweikampf. Wer sich weigert, oder sich ergibt, wird trotzdem wegen seiner Feigheit zerstört. Im Gegensatz zu anderen Kampfkünstlern gilt sie allerdings nicht als Volksheldin, sondern eher als brutale Naturgewalt. Sie hat keine politischen Ambitionen und will keine Macht. Sie ist ausschließlich daran interessiert, die stärkste und beste Kämpferin zu sein. Bis jetzt konnte es kaum jemand mit ihr aufnehmen.

Yaren Roschbaal

Kampfkünstlerin	Bedrohung	90			
ST	9	effektiv	5	Athletik	5
GE	7	effektiv	3	Aufmerksamkeit	4 Initiative 12
IN	3	effektiv	-1	Einschätzen	2 Angriff Schlag – 11K Würfel Schaden – 1W6
WA	8	effektiv	4	Koordination	5
CH	2	effektiv	-2	Überzeugen	2 Parade Eiserner Körper – 9K Würfel
WK	7	effektiv	3	Verstecken	1 Ausweichen 6K Würfel
Lebenspunkte	25	□□		Rüstung	-
Magiepunkte	13			Magieresistenz	-

### Besondere Regeln

**Robuster Schädel:** Die Kampfkünstlerin ist immun gegen K.O.

**Eiserner Körper:** Als Reaktion kann Yaren Roschbaal alle Nahkampfangriffe gegen sie bis zum Beginn ihrer nächsten Runde einzeln parieren.

**Geschossabwehr:** Als Reaktion kann die Kampfkünstlerin einen Fernkampfangriff parieren.

**Meisterkonter:** Als Reaktion kann Yaren Roschbaal einen Angriff parieren. Gelingt die Parade, nimmt das Ziel neun Punkte Schaden. Schutz gilt wie normal.

**Zerschmetternder Hieb:** Als Aktion und Reaktion kann sie 2W6 Schaden mit ihrem Schlag verursachen und dabei vier Punkte Schutz ignorieren.

**Sturm der Fäuste:** Als Aktion und Reaktion kann sie alle Ziele im Nahkampf mit einem Trefferwurf angreifen. Jedes Ziel kann für sich abwehren. Danach bewegt sie sich ein Feld.

**Flugfaust:** Als Aktion oder Reaktion kann die Kämpferin drei Felder nach oben springen und dort normal angreifen. Diese Handlung kostet drei Magiepunkte. Sie kann damit Ziele angreifen, die sich über sie bewegen oder sie gerade attackieren. Ihr Angriff wird dann nach dem des Gegners durchgeführt.

**Lähmender Schlag:** Als Aktion und Reaktion führt Yaren Roschbaal einen Angriff mit zwei Würfeln weniger durch. Dieser verursacht keinen Schaden. Allerdings verliert das Ziel pro drei Erfolge beim Trefferwurf einen Würfel auf Angriffe, Paraden und Versuche, auszuweichen, bis ihm Erste Hilfe geleistet wird oder die Szene endet. Wird der Lähmende Schlag mehrere Male auf ein Ziel angewendet, kombinieren sich die Abzüge nicht. Es zählt der höchste erreichte Abzug.

### **Soziale Manöver**

**Tumb:** Die Kampfkünstlerin kommt mit sozialen Situationen nur schlecht zurecht. Sie verliert zwei Würfel bei Versuchen, Lügen und Intrigen zu begreifen.

**Aggression:** Yaren Roschbaal tut sich sehr schwer, ruhig zu bleiben. Gegner erhalten zwei Zusatzwürfel, um sie zu provozieren.

### **Verbündete**

Gegner, die mit Yaren Roschbaal verbündet sind, können folgende Vorteile erhalten:

- Sie können eine der folgenden Sonderfähigkeiten nutzen: Zerschmetternder Hieb, Sturm der Fäuste, Lähmender Schlag.
- Sie sind immun gegen K.O.