

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.

AYAN DER REBELL

Die Geister, die der Himmelsgott zur Konstruktion der Welt erschuf, haben ihm immer treu gedient. Sie errichteten die Berge, gruben die Meere und verankerten die Sterne am Himmel. Mit ihrer Arbeit zufrieden, schloss er sie in Gefäße, die er überall auf der Welt verteilte und an denen er die Prinzipien der Wirklichkeit fest machte. Einer der Dschinne widersetzte sich. Als der Himmelsgott das Gefäß verschließen wollte, entfleuchte er und versteckte sich. Er hatte keinen Namen, doch nannte er sich Ayan der Rebell und er schwor sich, dass er nie mehr jemandem dienen würde. Mehr noch: Er würde alle anderen Dschinne befreien und ihnen die Welt zurückgeben, die sie erbaut hatten.

Seither durchsucht der Dschinn die Welt auf der Suche nach den Gefäßen und scharft Verbündete um sich. Vielen erfüllt er ihre sehnlichsten Wünsche im Ausgleich für deren ewige Dienste. Für Ayan sind Menschen ein Mittel zum Zweck, und eines Tages wird er alle Dschinne versammelt haben und den Himmelsgott stürzen.

Dieses Ziel liegt allerdings in weiter Ferne, zumal sich Ayan längst in den Angelegenheiten der Sterblichen verstrickt hat. Der Dschinn sucht ruchlose und ambitionöse Menschen, die seinen Zielen irgendwie nützlich sein können und macht sie von sich abhängig. Dabei bleibt er im Hintergrund oder präsentiert sich als demütiger Diener, den man zufällig in einer alten Öllampe gefunden hat. Ehe man es sich versieht, ist man ihm durch seine eigenen Wünsche verfallen.

Ayan der Rebell erscheint als riesenhafter, rothäutiger Mann mit prachtvollem Bart und flammender Aura. Er kann aber jede Form annehmen, bis zur Größe eines Hauses. Dazu gehört auch die Fähigkeit, als Mensch zu erscheinen oder als wilder Sturm zu wüten. In jedem Fall erscheint über seinem Kopf oder an seiner höchsten Stelle eine geisterhafte Flamme, die zwar nichts verbrennt, aber dennoch offensichtlich ist. Um sie zu verstecken, trägt er als Mensch immer eine Kopfbedeckung.

Ayan der Rebell

Dschinn	Bedrohung	150	
ST 6 effektiv 2	Athletik	3	
GE 7 effektiv 3	Aufmerksamkeit	4	Initiative 9
IN 8 effektiv 4	Einschätzen	2	Angriff Säbel – 7K Würfeln: Schaden – 2W6
WA 6 effektiv 2	Koordination	5	
CH 8 effektiv 4	Überzeugen	4	Parade Säbel – 6K Würfeln
WK 7 effektiv 3	Verstecken	3	Ausweichen 4 Würfeln
Lebenspunkte	19 □□□□		Rüstung -
Magiepunkte	21		Magieresistenz 6

Besondere Regeln

Unverwundbar: Ayan der Rebell kann nur von Zaubersprüchen und magischen Waffen verletzt werden. Eine magische Waffe ist eine Waffe, die durch einen Zauber verwunschen wurde. Improvisiert kostet dieser Zauber vier Magiepunkte und wirkt pro Erfolg eine Runde maximal bis zum Ende der Szene. Der Zauber hat Reichweite: Nahkampf.

Unbeeindruckt: Der Dschinn ist immun gegen Angst und K.O.

Schwertmeister: Wenn Ayan der Rebell als Aktion mit dem Säbel angreift, darf er zwei verschiedene Ziele einzeln attackieren. Pariert er als Reaktion mit dem Säbel, kann er bis zu drei Angriffe im Laufe der Runde abwehren.

Winzigklein und Riesengroß: Als Freie Aktion oder Reaktion kann der Dschinn einmal pro Runde seine Größe um eine Kategorie ändern. Er kann also schrumpfen oder wachsen. Wächst er, erhält er zwei Punkte Stärke (und damit +2 eST und vier Lebenspunkte), dafür verliert er zwei Würfel beim Ausweichen und Verstecken. Schrumpft er, passiert das Gegenteil. Er kann sich durch Schrumpfen selbst außer Gefecht setzen, also Vorsicht.

Sturmwind: Ayan der Rebell wendet in seiner Runde eine Aktion, Reaktion und Bewegung auf. Dafür kann er drei Felder weit ziehen und einen Wirbelhieb gegen alle Ziele im selben Feld durchführen. Jedes Ziel kann einzeln abwehren.

Sandmauer: Als Reaktion und Bewegung kann er sich bis zum Beginn seiner nächsten Runde zwei Stufen Deckung geben.

Netzwind: In seiner Runde kann Ayan der Rebell ein Ziel in langer Reichweite (12 Felder) als Aktion oder Reaktion mit 7 Würfeln angreifen. Erreicht er mehr Erfolge als das Ziel ST hat, kann es seine Bewegung nicht mehr verwenden, um sein jetziges Feld zu verlassen. Dieser Effekt endet erst, wenn dem Ziel Erste Hilfe geleistet wird oder die Szene aus ist.

Todeswind: Verliert der Dschinn einen Tod-Punkt, kann er sofort als Freie Handlung seine Größe um eine Stufe ändern. Gegner innerhalb eines Feldes werden als Freie Handlung um zwei Felder zurückgestoßen. Wenn ein Ziel seine Reaktion aufwendet, wird es nicht zurückgestoßen. Dazu ist kein Wurf notwendig.

Soziale Manöver

Verführung der Wünsche: Der Dschinn kann seinem Ziel materielle Wünsche erfüllen. Dabei hat sind ihm kaum Grenzen gesetzt, aber seine Zauber hinterlassen entweder einen schalen Beigeschmack oder haben einen geheimen Fehler. Dieses Manöver gibt Ayan dem Rebell vier zusätzliche Würfel bei Versuchen, gierige Menschen zu überzeugen.

Verwandlung des Aussehens: Ayan der Rebell kann nahezu jede äußere Form annehmen. Er kann sich blitzschnell verwandeln und erhält dadurch vier Zusatzwürfel beim Verkleiden und Täuschen von anderen Personen.

Hass auf Siegel: Die Erinnerung an die Gefangenschaft der Dschinn hat in ihm Spuren hinterlassen. Er reagiert auf magische und offizielle Siegel mit blinder Wut und muss eine Probe auf (eWK+Überzeugen) machen, um sich unter Kontrolle zu behalten, wenn er mit so einem Zeichen konfrontiert wird.

Verbündete

Gegner, die mit Ayan dem Rebell verbündet sind, können folgende Vorteile erhalten:

- Sie sind immun gegen Bestechung, weil er alle ihre materiellen Wünsche erfüllt.
- Sie erhalten zwei Zusatzwürfel bei Versuchen, Ziele durch Geschenke zu beeinflussen.
- Ihre Ausrüstung ist von hervorragender Qualität, was ihnen einen Würfel mehr beim Angreifen und Parieren gibt. Zusätzlich erhalten sie einen Punkt mehr Schutz.
- Der Dschinn verleiht seinen Dienern magische Kräfte. Dadurch haben sie zwei Würfel mehr beim Zaubern und können freie Magie anwenden. Sie haben zwei zusätzliche Punkte Magieresistenz.

DER GESICHTSLOSE

In Tarasien macht man gute Geschäfte. Die Karawanen liefern endlosen Reichtum, der Bergbau bringt ungeahnte Schätze an die Oberfläche, es gibt unzählige Möglichkeiten, sich eine goldene Nase zu verdienen. Die Tarasier schätzen das und sind, so sie nicht Sklaven oder Bauern sind, daran interessiert, reich zu werden. Dementsprechend sucht man immer nach Gelegenheiten, Geld zu verdienen und seinen Wohlstand zu mehren. Da kann es passieren, dass man an einen sympathischen jungen Herren gerät, der einem ein wundervolles Angebot macht. Die Angelegenheit lässt sich verlockend an, man investiert, erhält bald erste Zahlungen und empfiehlt das Ganze an seine Freunde weiter. Wieder gibt es Geld und man fasst Vertrauen. Eine große Investition folgt und plötzlich ist der junge Mann auf Nimmerwiedersehen verschwunden. Das Geld ist weg.

Der Mann, der hier dahintersteckt, wird der Gesichtslose genannt. Steckbriefe und Rundschreiben warnen vor seinen Machenschaften, aber trotzdem fallen immer wieder Menschen auf seine Tricks herein. Mittlerweile geht das Gerücht, dass er eine ganze Sammlung von Agenten hat, die in seinem Namen handeln. Was aus dem Geld wird, ist ebenso unklar. Man munkelt, dass das Geld verwendet wird, um eine mächtige Armee aufzustellen und das von Skandalen gebeutelte System zu stürzen.

Naheliegenderweise gibt es keine bekannte Darstellung des Gesichtslosen. Er tritt meistens als Händler oder niedriger Beamter auf, üblicherweise in Begleitung eines Schreibers und eines Leibwächters. Es gibt auch Meldungen von weibli-

chen Verbrechern, die nach demselben System vorgehen.

Im Laufe der Jahre hat es der Gesichtslose geschafft, nahezu jede Organisation Tarasiens gegen sich aufzubringen. Das Kopfgeld ist beträchtlich.

Der Gesichtslose

Betrüger		Bedrohung	60		
ST	4	effektiv	0	Athletik	1
GE	7	effektiv	3	Aufmerksamkeit	3 Initiative 8
IN	7	effektiv	3	Einschätzen	4 Angriff Spazierstock – 2 Würfel: Schaden – 2W6
WA	6	effektiv	2	Koordination	2 Wurfklinge – 7 Würfel: Schaden – 1W6 (Reichweite Kurz: 3)
CH	8	effektiv	4	Überzeugen	5 Parade Spazierstock – 4 Würfel
WK		effektiv		Verstecken	4 Ausweichen 3 Würfel
Lebenspunkte	15	□□□		Rüstung	-
Magiepunkte	21			Magieresistenz	-

Besondere Regeln

Meister der Flucht: Der Gesichtslose erhält vier Zusatzwürfel beim Klettern, Springen und Laufen. Auch beim Entfesseln und Schlösser Knacken erhält er diesen Bonus. Er kann immer mit einer Bewegung zwei Felder weit ziehen.

Betäubungsmittel: Trifft er mit seinen Wurfklingen oder mit dem Spazierstock, verliert das Ziel zwei Würfel auf alle Handlungen bis zum Ende der nächsten Runde des Gesichtslosen. Das passiert auch, wenn er erfolgreich pariert. Dieser Effekt kann bis zu dreimal gleichzeitig wirken.

Tarnsprung: Als Reaktion kann der Gesichtslose eine Stufe Deckung erhalten und eine Probe auf Sich Verstecken durchführen. Er kann sich dabei auch drei Felder weit bewegen. Diese Fähigkeit kann nur eingesetzt werden, wenn er im Laufe der Bewegung ein Feld durchquert oder erreicht, in dem ein Gegenstand ist, der ihn verdeckt.

Rauchbombe: Als Aktion kann er eine Rauchbombe mit kurzer Reichweite (3 Felder) werfen. Der Angriff wird mit sechs Würfeln durchgeführt und betrifft alle Ziele im Feld. Man kann diesem Angriff nicht ausweichen. Wer davon betroffen ist, verliert vier Würfel beim Ausweichen, Parieren und Dinge Bemerkten, bis er das Feld verlassen hat oder die Szene endet.

Diebesmeister: Der Gesichtslose hat vier Würfel mehr beim Taschendiebstahl und bei Versuchen, Leute von seiner Unschuld zu überzeugen. Hat er die Initiative, kann er am Anfang der ersten Runde eines Kampfes als Freie Handlung versuchen, allen Gegnern einen Gegenstand zu stehlen. Dieser befindet sich im Bereich, in dem der Kampf stattfindet, und ist dort versteckt. Es empfiehlt sich, kleine, unauffällige Gegenstände zu entfernen, zum Beispiel die Schlagbolzen von Schusswaffen.

Katzenhaft: Weicht der Gesichtslose als Reaktion aus, zählen seine Erfolge gegen alle Angriffe bis zum Anfang seiner nächsten Runde.

Assistenten: Der Meisterverbrecher hat eine Vielzahl von Verbündeten, die ihm in schwierigen Situationen zur Seite steht. Diese Charaktere treten zwar nicht auf, erlauben es ihm aber, aus Verstecken im selben Gebiet anzugreifen. Als Aktion und Bewegung kann der Gesichtslose jeden Gegner, der in einem Feld mit Deckung ist, im Nahkampf angreifen.

Soziale Manöver

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

Freunde überall: Die Verbündeten des Gesichtslosen sind jederzeit bereit, für ihn zu bürgen und für seine guten Absichten einzustehen. Vertreter der öffentlichen Ordnung müssen erst mit mindestens vier überschüssigen Erfolgen überzeugt werden, um gegen ihn aktiv zu werden.

Verbündete

- Gegner, die mit dem Gesichtslosen verbündet sind, können folgende Vorteile erhalten:
- Sie besitzen zwei Punkte Luxus.
- Sie erhalten zwei zusätzliche Würfel um Einschüchterungen zu widerstehen.