

Finsterland

KREATUREN DER BIBLIOTHEKEN (TEIL 1)

von Georg Pils

Dieser Artikel ist Teil einer Serie in der verschiedene neue Kreaturen für das Finsterland-Regelsystem vorgestellt werden.

In einer Welt, in der Magie eine so wichtige Rolle spielt, wie im Finsterland, ist Wissen wahrlich Macht. Die Finsterländer Bibliotheken sind unheimliche Orte, in denen Geheimnisse und Absonderlichkeiten allgegenwärtig sind. Selbstverständlich sind die neu gebauten Ortsbüchereien harmlos, aber die uralten Sammlungen, in denen mystische Geheimtexte seit Jahrhunderten unbeaufsichtigt lagern, sind hochgefährlich. In ihren Tiefen tummeln sich sonderbare Wesen, die für jeden gefährlich werden, der sich unvorbereitet hineinwagt. Aus diesem Grund wird dringend davon abgeraten, magische Bibliotheken und historische Archive zu astronomisch bedeutsamen Daten (wie Sonnwenden und Äquinoktien) zu besuchen.

Die Erforschung dieser Wesen steht noch ganz am Anfang. Bis jetzt widmete man sich in erster Linie der Erforschung der Kreaturen der Höllischen und der Ruhenden Sphäre. Erste Forschungsergebnisse legen nahe, dass die Bibliotheksmonstren Kontakten der Tatsächlichen mit der Ordnenenden Sphäre entspringen. Selbstverständlich sind diese Überlegungen noch in keiner Weise bestätigt.

Der Amtsmagie ist das Phänomen schon seit langem bekannt, es gibt allerdings bis jetzt kaum Möglichkeiten, damit umzugehen. Die traditionellen Archive haben oft Gruppen von ausgebildeten Amtsmagiern und Bibliothekaren, manchmal sogar von Söldnern, um für Ordnung zu sorgen. Die meist erbärmliche finanzielle Situation dieser Organisationen macht es allerdings schwer, entsprechende Vorsichtsmaßnahmen zu treffen.

BLÄTTERWALD

In Zeitungsredaktionen entstehen manchmal kleine Gewächse aus verworfenen Artikeln. Sie wachsen auch aus den Archiven, wenn man nicht regelmäßig nach dem Rechten sieht. Gerät das ganze außer Kontrolle, kann in den dunklen Ecken des Büros oder des Lagers ein kleiner Wald aus weiß-schwarzen Bäumchen und Büschen entstehen. Dieser ist grundsätzlich ungefährlich, führt aber dazu, dass die Unterlagen durcheinander geraten, auch innerhalb der Texte. Aus diesem Grund stellen die meisten Zeitungen mindestens eine Person ab, die die Sätzlinge ausrupft und die Texte wieder begradigt. Ist man dabei unvorsichtig und zögerlich, können sich dabei alle Arten von Ungeziefer ansammeln, die das Arbeiten in der Redaktion unerträglich machen. Auch diese Wesen bestehen aus altem Zeitungspapier und verschlingen nach und nach die gestapelten Dokumente. Zusätzlich greifen sie Personen an, die sie am Fressen hindern. Zu den besonderen Ärgernissen gehören die Zeitungsanten und die Grubenhynde, die zusätzlich noch ihre Umgebung mit absurden und falschen Inhalten verunreinigen. Die Jagd nach solchen Kreaturen kann ganze Abteilungen in Anspruch nehmen, vor allem, wenn sie ausbüxen und fertige Zeitungen durcheinanderbringen.

Regeln:

Der Blätterwald bedeckt eine Reihe von Feldern. Übliche Größen sind sechs bis neun Felder. Innerhalb dieser Zone kann man nicht sprinten. Wer es dennoch versucht, muss eine Probe auf (eGE+Koordination) mit einem Erfolg bestehen, um nicht umzufallen. Selbst wenn man die Probe besteht, kann man sich nur normal bewegen. Wer den Bereich sprintend betritt, bleibt zunächst stehen.

Innerhalb der Zone haben Bibliothekskreaturen eine zusätzliche Stufe Deckung.

Wer die Zone zum ersten Mal betritt, muss für jeden mitgeführten Text eine Probe auf (eWA+Bildung) machen. Gelingt ein Erfolg, passiert nichts. Ohne Erfolg beginnt sich der Text langsam zu verändern. Er wird binnen zwei Wochen völlig unleserlich. Der ursprüngliche Sinn kann nur von Experten rekonstruiert werden.

Zaubersprüche, die im Bereich gesprochen werden, benötigen mindestens zwei Erfolge, um zu wirken. Erreicht man nur einen Erfolg, wird ein zufällig ausgewähltes Ziel betroffen. Der Effekt des Spruchs wird halbiert (zum Beispiel Boni, Schaden oder Wirkungsdauer). Zusätzlich sollte der Spielleiter überraschende oder absurde Effekte beschreiben.

Verliert ein Charakter innerhalb des Blätterwalds einen Tod-Punkt, entsteht ein Schwarm innerhalb von drei Feldern von ihm. Dieser darf nicht im selben Feld ins Spiel gebracht werden.

BLOTHUUK

Der „Verknüpfer der Geschichten“, der „Locker der Unvorsichtigen“, die „Bestie der Schicksalsfäden“: Diese Kreatur hat viele Namen. Ihre genaue Natur ist bis jetzt nicht ergründet worden. Einige magische Wissenschaftler gehen davon aus, dass es sich dabei um einen Dämonen handelt, andere wiederum suggerieren, dass er ein Geist oder gar ein vergessener Gott sei. Wie auch immer, Blothuuk ist in seiner eigentlichen Form eine majestätische Gestalt von außergewöhnlicher Größe, deren Körper aus uralten Steinen, Tontafeln und Schriften besteht. Er kann allerdings auch unter anderer Form in Erscheinung treten, meistens als älterer Weiser, der als Berater auftritt, oder als Kräuterweiblein, das der jugendlichen Heldin den Anstoß für ihre Reise gibt. Das Wesen scheint sich an Geschichten und Schicksalen zu erfreuen und sich aktiv in das Leben der Menschen einzumischen. Blothuuk zögert auch nicht, aggressiv zu werden, wenn seine Pläne vereitelt werden und sich die Akteure seiner kleinen Spielchen selbstständig machen. Besonders trifft es ihn, wenn sich seine Ziele weigern, ihm zu gehorchen.

Blothuuk – Werte		Bedrohung: 160	
Monster 1			
ST: 8	effektiv: 4	Athletik: 2	
GE: 6	effektiv: 2	Aufmerksamkeit: 3	Initiative: 7
IN: 8	effektiv: 4	Einschätzen: 4	Angriff: Berührung – 8Kx2 Würfel: Schaden – 1W6
WA: 8	effektiv: 4	Koordination: 2	Blick – 6Kx2 Würfel: Schaden – 1W6+8
CH: 7	effektiv: 3	Überzeugen: 5	Parade: -
WK: 9	effektiv: 5	Verstecken: 2	Ausweichen: 5Kx3 Würfel
Lebenspunkte: 22□□□			Rüstung: 6 Punkte
Magiepunkte: 23			Magieresistenz: 8 Punkte

Besondere Regeln:

Blothuuk ist groß. Er kann fliegen.

Wer von seiner Berührung getroffen wird, muss einen Willenskraftpunkt ausgeben. Tut diese Person das nicht, erhält sie ein zusätzliches biographisches Detail. Diese Details verschwinden erst am Ende der Szene. Durch diese Details verändern sich die Persönlichkeit und die Ziele des Charakters und er muss entsprechend gespielt werden. Blothuuk nutzt diese Fähigkeit vor allem, um dramatische Situationen zu schaffen und Unordnung hervorzurufen. Er handelt dabei nicht unbedingt zu seinem Vorteil. Blothuuks Blick hat mittlere Reichweite (acht Felder). Wer von ihm getroffen wird, hat bei seiner nächsten Aktion zwei Würfel weniger. Zusätzlich muss sich die Figur sofort als freie Handlung zwei Felder weit bewegen. Der Spielleiter legt den Zug fest. Durch diese Bewegung werden keine weiteren Effekte ausgelöst.

Wird ein Alliiertes Blothuuks besiegt, erhält dieser vier Lebenspunkte zurück.

BÜCHERNARREN

Manche Menschen können von Büchern nicht genug bekommen. Sie sammeln sie und horten sie in zunehmend unübersichtlichen privaten Bibliotheken. Solche Leute sind der Schrecken der Bibliothekare. Irgendwann ist ihr Geld zu Ende und sie beginnen, zu stehlen, um ihre Sucht zu befriedigen. Gerade bei magischen Bibliotheken ist die Gefahr, die von solchen Fanatikern ausgeht, nicht zu verachten. Ein Büchernarr auf Entzug kann sehr schnell aggressiv werden. Das wird durch den Umstand verschlimmert, dass er durch die ständige Auseinandersetzung mit Magie und geheimen Wissen verändert wird und diese mystischen Kräfte schließlich nicht mehr kontrollieren kann. Besonders extreme Fälle können sogar von Dämonen besessen werden. Bibliophagie stellt eine besonders bizarre Variante dieser Sucht dar. Die bedauernswerten Opfer dieser Krankheit sehen sich dazu gezwungen, Bücher zu essen oder anderwärtig in sich aufzunehmen. Dabei kommt es zu scheußlichen gesundheitlichen Problemen, vor allem, wenn sich magische Texte miteinander verbinden und den Körper des Opfers übernehmen.

Büchernarr – Werte		Bedrohung: 20	
ST: 4	effektiv: 0	Athletik: 1	
GE: 4	effektiv: 0	Aufmerksamkeit: 3	Initiative: 2
IN: 6	effektiv: 2	Einschätzen: 2	Angriff: Griff – 4K Würfel: Schaden – 1W6
WA: 5	effektiv: 1	Koordination: 1	Verschlingen – 4 Würfel: Schaden – 1W6
CH: 4	effektiv: 0	Überzeugen: 1	Parade: -
WK: 2	effektiv: -2	Verstecken: 3	Ausweichen: 2 Würfel
Lebenspunkte: 12			Rüstung: -
Magiepunkte: 15			Magieresistenz: 4 Punkte

Besondere Regeln:

Büchnarren greifen meistens in Gruppen an. Treffen sie mit ihrem Griff, verliert das Ziel seine nächste Aktion, Reaktion oder Bewegung. Das Ziel entscheidet, worauf es verzichtet. Wird es von mehreren Büchnarren getroffen, muss es auf eine weitere Handlung verzichten. Man kann nicht mehr als eine Aktion, eine Reaktion und eine Bewegung innerhalb einer Runde verlieren. Ein Ziel, das ergriffen wurde, kann verschlungen werden. Das Verschlingen kann nur gegen Ziele eingesetzt werden, die in der Vorrunde gepackt wurden. Durch das Verschlingen verliert man nicht nur Lebenspunkte, sondern auch Magiepunkte im selben Ausmaß.

Büchnarren sind immun gegen Angst. Sie erhalten vier zusätzliche Würfel, um sich in Bibliotheken zu verstecken. Man kann sie mit ungewöhnlicher Literatur anlocken oder ablenken. Dadurch erhält man zwei zusätzliche Würfel bei Versuchen, sie zu überzeugen, irgendwohin zu gehen.

BÜCHERWÜRMER

Traditionelle Bibliotheken sind wahrhaftige Biotope. Neben winzigen Skorpionen und Käfern aller Art gibt es auch die wesentlich beeindruckenderen Bücherwürmer. Die meisten Arten sind weißlich oder pergamentfarben und zeichnen sich durch eine Musterrung in Form von eingelassenen Schriftzeichen aus. Bücherwürmer besitzen eine Art Beinahe-Intelligenz. Sie sind in der Lage, aus verschlungenen Begriffen und Ideen Gedanken zu bilden und so zu entscheiden. Ältere Exemplare entwickeln sogar eine Persönlichkeit, die der der Figuren ihrer Lieblingsromane entspricht.

Bücherwürmer wachsen ihr gesamtes Leben lang. Es wird von bis zu einem Meter langen Exemplaren berichtet, die mit großer Konsequenz sämtliche Exemplare „ihres“ Buches verschlingen. Schockierenderweise wurde von Fällen berichtet, in denen sich ein Bücherwurm derart mit dem Autor seines Lieblingswerkes identifiziert hatte, dass er begann, diesem zu ähneln. Es gibt auch Gerüchte, nach denen Bücherwürmer eines gewissen Alters begonnen hätten, verkleidet in menschlicher Gesellschaft zu leben, immer auf der Suche nach seltenen Erstausgaben und Fehldrucken.

Bücherwürmer – Werte Bedrohung: 30

Horde 3

ST: 5	effektiv: 1	Athletik:	1			
GE: 2	effektiv: -2	Aufmerksamkeit:	1	Initiative:	1	
IN: 3	effektiv: -1	Einschätzen:	2	Angriff:	Biss – 4Kx4 Würfel:	Schaden – 1
WA: 4	effektiv: 0	Koordination:	1		Absorption – 3 Würfel:	Schaden –
CH: -	effektiv: -	Überzeugen:	-	Parade:	-	
WK: -	effektiv: -	Verstecken:	3	Ausweichen:	0 Würfel	
Lebenspunkte: 9□□				Rüstung:	0 Punkte	
Magiepunkte: 7				Magieresistenz:	6 Punkte	

Besondere Regeln:

Die Bücherwürmer bilden ein großes Ziel.

Sie sind immun gegen Angst und K.O.

Für jeden Erfolg beim Trefferwurf mit dem Biss erleiden die Ziele der Horde einen Punkt Schaden. Diese Angriffe ignorieren nicht-magischen Schutz und können nicht pariert werden.

Bücherwürmer können Tod-Punkte wie Spielercharaktere retten.

Treffen die Bücherwürmer mit ihrer Absorptionsfähigkeit, können sie in der nächsten Runde ein Untermanöver des Ziels als freie Handlung mit vier Würfeln einsetzen. Bücherwürmer ignorieren Magiepunktkosten. Jedes Untermanöver kann von einer Gruppe Bücherwürmer nur einmal pro Szene eingesetzt werden.