

# Finsterland

## KREATUREN DER BIBLIOTHEKEN (TEIL 3)

von Georg Pils mit Illustrationen von Stefan Fädler

*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.

### FÜLLTEXTER

Manche Schriftsteller werden Opfer dieser widerlichen und schädlichen Parasiten. Sie schleichen sich in ihre Wohnungen ein und beginnen, deren Arbeiten mit sinnlosen und ausschweifenden Textstücken anzufüllen. Die so verunstalteten Arbeiten müssen dann mühselig saniert und überarbeitet werden. Fülltexter ähneln kleinen Gestalten, selten größer als ein Daumenglied, die durch ihre hervorstehenden, brillenartigen Augen und ihre großen Hände und langen Arme auffallen. Sie sind sehr gut darin, Schriften und Stimmen zu imitieren und werden auch von Betrügnern abgerichtet, um ihre Opfer zu täuschen und über den Tisch zu ziehen. Einige Fülltexter schleichen sich auch in die Kleidung ihrer Wirte ein und unterbrechen ihre Erzählungen mit langem, inkohärentem Gefasel. Besonders für Magier sind diese Schädlinge zutiefst unangenehm, da sie deren Zaubersprüche nicht nur unterbrechen, sondern diese auch verfremden, was zu unerwarteten und gefährlichen Effekten führen kann. Fülltexter, die längere Zeit unbemerkt in einem Archiv leben, blähen dieses sehr schnell und gründlich auf. Sie errichten regelrechte Städte aus Dokumenten und bilden somit primitive, aber erfolgreiche Zivilisationen.

### Fülltexter – Werte

Bedrohung: 10

|                  |              |                 |   |                 |                     |             |
|------------------|--------------|-----------------|---|-----------------|---------------------|-------------|
| ST: 2            | effektiv: -2 | Athletik:       | 1 |                 |                     |             |
| GE: 8            | effektiv: 4  | Aufmerksamkeit: | 3 | Initiative:     | 6                   |             |
| IN: 5            | effektiv: 1  | Einschätzen:    | 1 | Angriff:        | Picksen – 0 Würfel: | Schaden – 1 |
| WA: 4            | effektiv: 0  | Koordination:   | 2 | Parade:         | -                   |             |
| CH: 6            | effektiv: 2  | Überzeugen:     | 3 | Ausweichen:     | 3 Würfel            |             |
| WK: 4            | effektiv: 0  | Verstecken:     | 4 | Rüstung:        | -                   |             |
| Lebenspunkte: 12 |              |                 |   | Magieresistenz: | 4 Punkte            |             |
| Magiepunkte: 15  |              |                 |   |                 |                     |             |

### Besondere Regeln:

Fülltexter sind klein. Sie erhalten dadurch zwei zusätzliche Würfel beim Verstecken.

Magier innerhalb von drei Feldern eines Fülltexters müssen einen zusätzlichen Magiepunkt für ihre Zauber ausgeben. Dieser Effekt ist nicht kumulativ. Scheitert ein Magier mit seinem Zauberspruch innerhalb dieser Zone, wirkt der Zauber trotzdem, allerdings gegen ein zufälliges Ziel in Reichweite. Zeigt einer der Würfel des Magiers eine Eins, ändert sich zusätzlich die Wirkung des Zaubers. Der Spielleiter würfelt einen sechsseitigen Würfel. Das Ergebnis gibt an, welcher Zauber aus demselben Spezialmanöver gesprochen wird. (Dabei zählen die normalen Magiepunktekosten. Zum Beispiel: Ein Feuermagier scheitert mit der "Wärme". Der Spielleiter würfelt und erzielt eine Fünf. Dadurch wird der Zauber zum "Feuerschild".)

Die Magiekosten bleiben allerdings gleich. Würfelt man eine Sechs, gibt es einen spektakulären, aber schließlich belanglosen Effekt.

Wer von einem Fülltexter gepickst wird, verliert in der nächsten Runde einen Würfel auf Versuche, Menschen von etwas zu überzeugen. Auch dieser Effekt ist nicht kumulativ.

### GIFTSCHRÄNKE

Diese Kreaturen ernähren sich von den widerwärtigsten und anstößigsten Formulierungen und abstrusesten Gedanken. Sie wirken auf den ersten Blick wie sehr schön gearbeitete, ein bisschen übermäßig verzierte Kabinette oder Kästen. Sie haben üblicherweise Glasfronten und geschnitzte Füße und Fratzen. Giftschränke werden zur Aufbewahrung von besonders pikanten Werken genutzt. Die Bibliothekare verhindern so, dass sie von Dieben gestohlen werden können. Einige der Kreaturen entwickeln allerdings im Laufe der Zeit eine Persönlichkeit, die sich aus ihrer Lektüre ableitet. Das kann sehr unangenehme Konsequenzen haben, nicht zuletzt deshalb, weil sie in der Lage sind, ihre Vorstellungen magisch zu projizieren. Sie können Halluzinationen auslösen und Illusionen erzeugen. Giftschränke, die über längere Zeit alleine gelassen wurden, können durch die Inhalte verändert werden und zu widerwärtigen Monstrositäten heranwachsen. Sie umgeben sich mit die Sinne verwirrenden Illusionen und verformten Bücherregalen, die sie zu lebendig erscheinenden Wesen umbilden. Die ältesten und mächtigsten Wesen erschaffen sich eine Art falschen Körper, mit dem sie dann aus der Bibliothek ausbrechen und sich ein eigenes Leben draußen suchen.

### Giftschrank – Werte Bedrohung: 60

|                 |             |                 |   |                 |                    |               |
|-----------------|-------------|-----------------|---|-----------------|--------------------|---------------|
| ST: 8           | effektiv: 4 | Athletik:       | 0 |                 |                    |               |
| GE: -           | effektiv: - | Aufmerksamkeit: | 3 | Initiative:     | 1                  |               |
| IN: 4           | effektiv: 0 | Einschätzen:    | 2 | Angriff:        | Rammen – 6 Würfel: | Schaden – 2W6 |
| WA: 5           | effektiv: 1 | Koordination:   | 0 |                 | Türe – 6 Würfel:   | Schaden – 1W6 |
| CH: 4           | effektiv: 0 | Überzeugen:     | 2 | Parade:         | -                  |               |
| WK: 8           | effektiv: 4 | Verstecken:     | 0 | Ausweichen:     | -                  |               |
| Strukturpunkte: | 60          |                 |   | Rüstung:        | 4 Punkte           |               |
| Magiepunkte:    | 13          |                 |   | Magieresistenz: | 6 Punkte           |               |

### Besondere Regeln:

Giftschränke sind groß.

Sie haben pro Runde eine Aktion und eine Bewegung.

Der Angriff "Rammen" kann nur nach einer Bewegung in derselben eingesetzt werden. Er attackiert alle Ziele im selben Feld. Wer davon getroffen wird, stürzt zu Boden.

Verwundet der Giftschrank sein Tür mit der Tür, verliert es am Anfang jeder seiner Runden drei Lebenspunkte ohne Schutz, bis Erste Hilfe geleistet wird. Dieser Effekt verursacht Gift-Schaden.

Als Aktion kann ein Giftschrank eine Illusion erschaffen, die alle Ziele in einem Feld innerhalb von kurzer Reichweite (zwei Felder) betrifft. Dazu muss der Giftschrank mehr Erfolge auf eine Probe mit 4 Würfeln erreichen, als die Ziele effektive Willenskraft haben.

Als Aktion kann der Giftschrank auch andere Bücherschränke in Angreifer umwandeln. Sie verhalten sich dadurch bis zum Ende seiner nächsten Runde wie Schwärme. Pro Runde können drei Bücherschränke umgewandelt werden.

### GRUBENHYNDE

Die Zeitungsredaktionen werden von verschiedenem Ungeziefer gequält. Der Grubenhynch ist ein besonders aggressives Exemplar. Diese oft nicht mehr als handtellergröße Kreatur wachsen im Blätterwald heran und machen sich dann auf die Suche nach geeigneten Opfern. Grubenhynch ähneln kleinen Hunden, die über einen langen Schweif, der in einem Hornnagel endet, verfügen. Sie sind weißlich und ihre Haut ist mit schwarzen Schlieren und Mustern geschmückt.

Die Tiere nutzen ihren Spurnagel, um Druckplatten zu beschädigen. Sie ernähren sich von Tintenresten und Bleitypen. Durch sie kann es zu unangenehmen Falschmeldungen oder plötzlichen Absatzwechseln in Artikeln kommen. Grubenhynch können sich sehr flach hinlegen, wodurch sie sich auf Texten geradezu unsichtbar machen können.

Die Jagd nach Grubenhynch gehört zur traditionellen Aufgabe der Lektoren und Lektorinnen. Gerade fortschrittlichere Zeitungen versuchen, diese kostspieligen Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen durch Differenzmaschinen zu ersetzen, was aber dazu führt, dass sich die Kreaturen ausbreiten. Die Maschinen sind offenbar einfach nicht in der Lage, die subtilen inhaltlichen Veränderungen zu bemerken.

## Grubenhynd – Werte Bedrohung: 15

|               |              |                 |   |                 |                     |             |
|---------------|--------------|-----------------|---|-----------------|---------------------|-------------|
| ST: 2         | effektiv: -2 | Athletik:       | 3 |                 |                     |             |
| GE: 5         | effektiv: 1  | Aufmerksamkeit: | 3 | Initiative:     | 6                   |             |
| IN: 3         | effektiv: -1 | Einschätzen:    | 1 | Angriff:        | Biss – 1 Würfel:    | Schaden – 1 |
| WA: 8         | effektiv: 4  | Koordination:   | 1 |                 | Stichel – 1 Würfel: | Schaden – 1 |
| CH: -         | effektiv: -  | Überzeugen:     | 2 | Parade:         | -                   |             |
| WK: 3         | effektiv: -1 | Verstecken:     | 4 | Ausweichen:     | 7 Würfel            |             |
| Lebenspunkte: | 9            |                 |   | Rüstung:        | -                   |             |
| Magiepunkte:  | 11           |                 |   | Magieresistenz: | -                   |             |

### Besondere Regeln:

Grubenhynde sind klein. Sie erhalten dadurch zwei zusätzliche Würfel beim Verstecken.

In Bücherregalen und neben Texten hat er immer eine Stufe Deckung.

Der Grubenhund kann mit dem Stichel angreifen, wenn er am Anfang seiner Runde versteckt war. Wer vom Stichel getroffen wird, nimmt einen Schadenspunkt. Dieser Angriff ignoriert Schutz. Bis zum Ende der Szene oder bis der Charakter Erste Hilfe erhält, muss der Spieler oder die Spielerin ein Wort nach Wahl des Spielleiters durch ein anderes ersetzen. Jedes Mal, wenn hier ein Fehler gemacht wird, nimmt der Charakter einen Schadenspunkt ohne Schutz. Maximal können so in einer Szene vier Lebenspunkte durch einen Grubenhynd verloren gehen. Abwandlungen des Wortes sind zulässig. Jeder Grubenhynd hat sein eigenes Wort, das er auslöscht.

### HURENKINDER UND SCHUSTERBUBEN

Die einen wissen nicht, wo sie herkommen, die anderen nicht, wo sie hingehen. Die bemitleidenswerten Gestalten leben in den Archiven von Druckereien, in alten Büchereien und in den kargen Resten von Abfalllagern, in denen alte, unverkäufliche Bücher aufbewahrt und schließlich vernichtet werden. Sie ähneln schmalen, bleichen Gestalten mit aufgeblähten Bäuchen und länglichen Schädeln, die ein ständiges Rascheln und Knistern von sich geben. Die Hurenkinder und Schusterbuben leben in den Armenvierteln, wo sie meistens von den Einheimischen angenommen werden. Sie zeichnen sich durch ein weit gefächertes Wissen aus, das allerdings immer auf unangenehme Art unvollständig ist. Aufgrund ihres seltsamen Aussehens sind sie dazu gezwungen, sich zu verkleiden und zu verhüllen. Manchen gelingt es, den Weg nach oben zu finden und zu Gehilfen der Herren der Elendsviertel oder sogar Helfer von Politikern und Geschäftsleuten. Selbst wenn sie sehr erfolgreich sind, suchen sie ständig nach einer Herkunft oder einem Ziel im Leben. Sie sind bereit, jedem zu dienen, der ihnen das bieten kann.

## Hurenkind oder Schusterbub – Werte Bedrohung: 3

|               |              |                 |   |                 |                       |               |
|---------------|--------------|-----------------|---|-----------------|-----------------------|---------------|
| ST: 3         | effektiv: -1 | Athletik:       | 1 |                 |                       |               |
| GE: 4         | effektiv: 0  | Aufmerksamkeit: | 2 | Initiative:     | 1                     |               |
| IN: 5         | effektiv: 1  | Einschätzen:    | 3 | Angriff:        | Fausthieb – 1 Würfel: | Schaden – 1W6 |
| WA: 4         | effektiv: 0  | Koordination:   | 1 |                 | Auflösung – 2 Würfel: | Schaden – 1   |
| CH: 3         | effektiv: -1 | Überzeugen:     | 0 | Parade:         | -                     |               |
| WK: 4         | effektiv: 0  | Verstecken:     | 3 | Ausweichen:     | 0 Würfel              |               |
| Lebenspunkte: | 10           |                 |   | Rüstung:        | -                     |               |
| Magiepunkte:  | 12           |                 |   | Magieresistenz: | -                     |               |

### Besondere Regeln:

Hurenkinder und Schusterbuben können sich als Reaktion unsichtbar machen, wenn sie nicht gesehen werden. Sie bleiben dann unsichtbar, bis sie eine Aktion setzen. Damit können sie sich unbemerkt bewegen.

Sie können auf jede Wissensfähigkeit vier Würfel werfen und erreichen einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er. Würfeln sie dabei allerdings einen Einser, ist an der Information irgendetwas falsch.

Die Auflösung einzusetzen, benötigt Aktion, Reaktion und Bewegung. Wer von ihr getroffen wird, verliert einen Willenskraftspunkt. Wer innerhalb einer Szene durch diesen Angriff auf null Willenskraftspunkte reduziert wurde, verliert bis zum Ende der Szene jede Runde eine Aktion, Reaktion oder Bewegung. Das Opfer entscheidet, welche der drei es aufgibt. Wird Erste Hilfe geleistet, kann der Effekt beendet werden.