

# Finsterland

## KREATUREN DER BIBLIOTHEKEN (TEIL 6)

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.

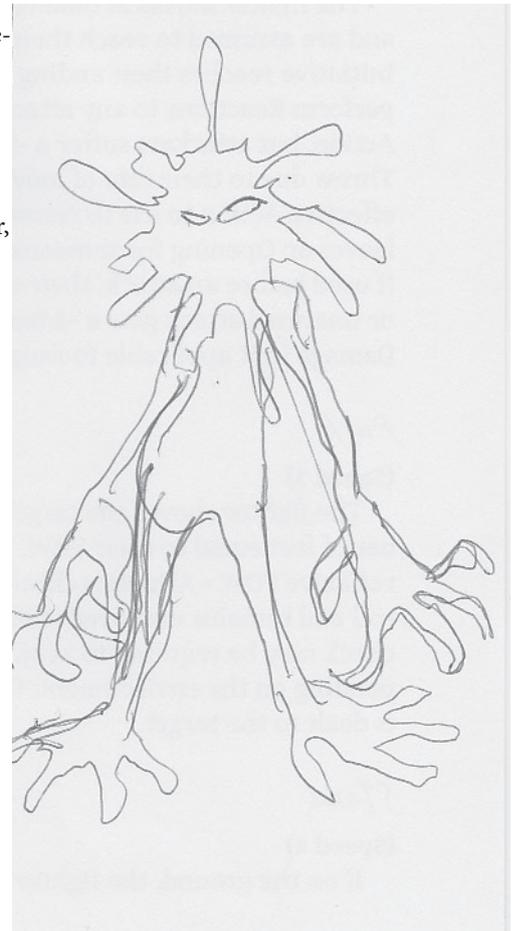
Der Amtsmagie ist das Phänomen schon seit langem bekannt, es gibt allerdings bis jetzt kaum Möglichkeiten, damit umzugehen. Die traditionellen Archive haben oft Gruppen von ausgebildeten Amtsmagiern und Bibliothekaren, manchmal sogar von Söldnern, um für Ordnung zu sorgen. Die meist erbärmliche finanzielle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

### TINTLINGE

Die als Tintlinge bekannte Wesen sind kleine, aus einer schwarzen Flüssigkeit bestehende Gestalten, die offenbar magischer Natur sind. Sie sind leidlich intelligent, bewegen sich auf tapsige Art und leben in Druckereien, Bibliotheken und Schreibstuben. Diese Kreaturen sind freundlich und ein wenig neckisch in ihrem Auftreten. Als Schreiber muss man sich mit ihren Tricks und Streichen herumschlagen. Wischt man sie weg, zerplatzen sie in einem Schwall aus Tusche, weshalb man sehr vorsichtig sein sollte. Zerplatzte Tintlinge formen sich binnen Augenblicken wieder, hinterlassen allerdings Flecken.

Woher sie genau kommen, ist ungeklärt. Einige Unternehmen verkaufen Tintlingsfallen oder Duftstoffe, die sie abschrecken sollen, aber normalerweise sind diese Dinge nutzlos. Es ist allerdings möglich, diese Wesen zu zähmen und bis zu einem gewissen Grad abzurichten. Sie können dressiert werden und dann für kleine Schreibarbeiten eingesetzt werden. Man muss allerdings vorsichtig sein: Sind sie unbeaufsichtigt, geht der Schabernack mit ihnen durch und sie verursachen unglaubliches Chaos.

Es gibt kaum dokumentierte Fälle von aggressivem oder gefährlichem Verhalten dieser Wesen. Dennoch wurde zumindest eine Person gefunden, die von ihnen erstickt und dann am gesamten Körper geschwärzt wurde. Die genauen Umstände des Falles wurden nicht geklärt.



**Tintlingsschwarm – Werte**

Bedrohung: 10

Schwarm						
ST: 1	effektiv: -3	Athletik:	2			
GE: 4	effektiv: 0	Aufmerksamkeit:	2	Initiative:	1	
IN: -	effektiv: -	Einschätzen:	1	Angriff:	Masse – 0x4 Würfel:	Schaden – 1
WA: 5	effektiv: 1	Koordination:	2			
CH: -	effektiv: -	Überzeugen:	1	Parade:	-	
WK: -	effektiv: -	Verstecken:	3	Ausweichen:	3 Würfel	
Lebenspunkte: 6 □				Rüstung:	-	
Magiepunkte: 5				Magieresistenz:	4 Punkte	

**Besondere Regeln:**

Tintlinge sind immun gegen Angst.

Sie sind klein und bekommen dadurch zwei weitere Würfel beim Verstecken.

Für jeden Erfolg beim Trefferwurf erleiden Ziele der Tintlinge einen Punkt Schaden. Gegner können Angriffe der Tintlinge nicht parieren.

Die Angriffe der Tintlinge ignorieren nicht-magischen Schutz.

Sie können Tod-Punkte wie Spielercharaktere retten.

Ziele, die in einer Runde mehr Schaden durch Tintlinge nehmen, als sie Punkte in WA haben, werden geblendet, bis sie Erste Hilfe erhalten. Durch diesen Effekt verlieren sie zwei Würfel auf alle Angriffe, Paraden und Versuche, auszuweichen. Sie verlieren auch zwei Würfel bei allen Handlungen, die Sicht benötigen und können sich pro Runde nur ein Feld bewegen.

**WILDE REZENSENTEN**

Die Existenz der Wilden Rezensenten ist umstritten. Respektable Literaturkritiker sehen die bloße Idee schon als Beleidigung an. Der Gedanke, dass in jedem Rezensenten eine unbarmherzige, wilde Bestie lauern soll, die jeden Augenblick aus ihm herausbrechen könnte und aufstrebende junge Künstler in der Luft zerreißen könnte, erscheint doch sehr weit hergeholt. Dennoch hält sich die Vorstellung hartnäckig, immerhin gibt es immer wieder tragische Unfälle junger Talente, die dann verstümmelt und zerfetzt gefunden werden.

Die literarischen Wochenschriften sind in diesem Zusammenhang um Schadensbegrenzung bemüht. Sie unternehmen alles, um die Weltoffenheit und Rationalität ihrer Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen zu betonen und achten peinlich genau darauf, auch nur Anklänge von kritischer Raserei zu erkennen und unterdrücken. Dabei kommen die Wutbegrenzungstherapien nach Dr. Horn zur Anwendung. Tragischerweise verlieren sich manche Rezensenten doch in ihrem Zorn und schleichen sich in Archive oder Bibliotheken ein, in denen sie dann hausen und wüten. Mit diesen Gestalten fertig zu werden, ist für die Bibliothekare zwar anstrengend, doch gelten diese Zornigen noch nicht als die eigentlichen „Wilden“, die ja eine sonderbare, halb-menschliche Form annehmen und tatsächlich auf Blut aus sind.

**Wilder Rezensent – Werte**

Bedrohung: 30

ST: 5	effektiv: 1	Athletik:	1			
GE: 5	effektiv: 1	Aufmerksamkeit:	2	Initiative:	5	
IN: 4	effektiv: 0	Einschätzen:	4	Angriff:	Verreißen – 4x2 Würfel:	Schaden – 1W6
WA: 7	effektiv: 3	Koordination:	1		Vernichten – 2K Würfel:	Schaden – 2W6
CH: 3	effektiv: -1	Überzeugen:	3	Parade:	-	
WK: 5	effektiv: 1	Verstecken:	0	Ausweichen:	3x3 Würfel	
Lebenspunkte: 15				Rüstung:	4 Punkte	
Magiepunkte: 14				Magieresistenz:	-	

**Besondere Regeln:**

Wilde Rezensenten sind immun gegen Angst.

Verreißen hat kurze Reichweite (3 Felder). Wer verrissen wird, verliert seine nächste Bewegung.

Erzielt der Rezensent einen kritischen Erfolg beim Vernichten, gibt es keinen Bonusschaden. Stattdessen verliert das Ziel einen Willenskraftpunkt.

Verfehlt der Wilde Rezensent einen Angriff, kann er sich sofort ein Feld weit bewegen. Wird er im Nahkampf getroffen, verliert der Angreifer sofort zwei Lebenspunkte ohne Schutz. Der Rezensent heilt dabei vier Lebenspunkte. Erst danach nimmt er den Schaden des Angriffs.

## WINTERNACHTSREISENDE

Während sich die meisten Geister im Finsterland darauf beschränken, an einem Ort zu spuken und dort unheimlich zu sein, ist es Dir, Winternachtsreisendem, vergönnt, von Geschichte zu Geschichte zu ziehen. Du tauchst an den fantastischsten Orten auf, erlebst dort Abenteuer und ziehst dann wieder von dannen. Es ist, als ob die Welt in Deiner Abwesenheit still stehen würde. Verständlich, dass Du im Laufe der Zeit Allmachtsfantasien entwickelst. Du bist quasi eine Spielleiterfigur, die sich ihres Schicksals bewusst ist und vielleicht sogar ein Spielercharakter werden könnte. Um dieses Ziel zu erreichen, ist Dir jede Schandtat recht. Du spielst mit den Gefühlen der anderen, Du erzählst Lügen, Du mordest und vernichtest. Gleichzeitig ist die Welt auf Deiner Seite und unterstützt Dich in all Deinen Zielen. Dass Du auch Dein Aussehen ohne Probleme ändern kannst, macht Dich zum perfekten Agenten und so kannst Du im Dienste der verschiedenen Geheimorganisationen Deine eigenen Ziele verfolgen. Dennoch musst Du vorsichtig sein, denn Du bist eine Erzählung und als solche, haben Erzählungen Macht über Dich. Du kannst Dich in Büchern verlieren und gezwungen sein, diesen Geschichten zu folgen und zu gehorchen. Somit sind die Bibliothekare auch die einzigen, die Dir ernsthaft gefährlich werden können.

### Regeln:

Du bestehst jede Probe und kannst nur verwundet werden, wenn es die Geschichte verlangt. Du nimmst also nur Schaden durch Story-Gift und Story-Krankheit. Du kannst somit auch nur den Story-Tod sterben.

Aus diesem Grund musst Du unbedingt verhindern, dass die Charaktere merken, dass sie nur Teil einer Geschichte sind. Sollte das nämlich passieren, können sie sie beeinflussen und haben Macht über Dich. Es empfiehlt sich daher, zurückhaltend zu sein und Deine Kräfte als pures Glück und Zufälle zu tarnen. Gelangt eine Figur in Nahkampfreichweite, kann sie Deine Geschichte direkt verändern, allein durch das gesprochene Wort. Innerhalb von drei Feldern (kurzer Reichweite), kann die Figur schon durch die Aussagen ihres Spielers oder ihrer Spielerin Einfluss nehmen, ohne dass es dem Charakter noch bewusst ist.

Bibliothekare und Literatinnen können am Anfang jeder Szene mit Dir eine Probe auf (eWA+Bildung) machen, um mit sechs Erfolgen zu erkennen, was Du bist. Für jede Szene, die sie mit Dir verbracht haben, erhalten sie einen Zusatzwürfel.

Nimm Dich also in Acht und wechsele notfalls die Geschichte.

## ZAUBERBÜCHER

Die Probleme, die mit Zauberbüchern verbunden sind, sind alt bekannt. Das Wissen und die Geheimnisse, die in ihnen aufbewahrt sind, führen im Laufe der Zeit dazu, dass diese Objekte eine Art rudimentäres Bewusstsein entwickeln. Oft orientiert sich diese Pseudo-Persönlichkeit an ihrem Inhalt. Daraus ergeben sich schnell Ziele. Sie sind in der Lage, aus sich selbst heraus Magie zu wirken und damit auch in der Lage, diese umzusetzen.

Besonders gefährlich sind jene Bücher, die sich mit okkultistischen Formen der Zauberei wie Beherrschungsmagie oder Betörungsmagie beschäftigen. Meistens suchen sie sich einen willigen und leicht manipulierbaren menschlichen Helfer, der für sie die Drecksarbeit macht. Im Austausch dafür bekommt er die Illusion, wahre Macht zu besitzen. Ohne sein Buch ist er allerdings ein Niemand.

Sollte es mehrere Ausgaben eines Zauberbuches geben, sind diese unter Umständen in der Lage, miteinander zu kommunizieren und sich abzusprechen. Dabei muss man allerdings berücksichtigen, dass die verschiedenen Auflagen meist nicht einer Meinung sind und komplexe Rangordnungen untereinander festlegen. Konflikte sind hier vorprogrammiert.

### Regeln:

Zauberbücher haben 12 Strukturpunkte und 8 Punkte Magieresistenz.

Sie beherrschen ein Magiespezialmanöver und können alle Sprüche daraus mit fünf Würfeln sprechen. Sie haben einen erleichterten kritischen Erfolg sowohl beim Zaubern, als auch bei der Zauberberwehr. Zauberbücher können als Bewegung ein Feld weit flattern. Sind zwei Exemplare eines Buches am gleichen Ort und vertragen sie sich miteinander, erhalten sie jeweils zwei zusätzliche Würfel auf ihre Handlungen.

Sie haben 25 Punkte Bedrohung.

## ZEITUNGSANTEN

Ähnlich wie Grubenhynde sind Zeitungsanten lästige Kreaturen, die in Redaktionen ihr Unwesen treiben. Sie ähneln weißen Papiervögeln, die quatschend und quakend durch die Hinterzimmer der Redaktionen watscheln und Unsinn von sich geben. Durch ihr ständiges Geplapper bringen sie die Belegschaft um ihre Konzentration. So kommt es schnell zu Missverständnissen und Fehlmeldungen. Zeitungsanten besitzen die zusätzliche sonderbare Eigenschaft, die Wirklichkeit im Kleinen zu verändern. Dadurch kann es geschehen, dass sich eine Zeitungsgeschichte plötzlich auf subtile Art in eine andere Richtung entwickelt. Das Finden und Beseitigen von Zeitungsanten gehört zu den typischen Aufgaben junger Redaktionsgehilfen und -gehilfinnen, die noch nicht für eigene Artikel zuständig sind. Aufgrund der wirklichkeitsverändernden Effekte der Zeitungsanten sind auch Zensurbehörden sehr dahinter, eventuelle Ausbrüche zu entdecken und aufzuhalten. Dieser Grund wird auch für Kontrollen vorgeschoben.

Ältere Redakteure und Redakteurinnen halten sich Zeitungsanten als Haustiere und richten sie ab. Sie verwenden sie, um kleine Fehler zu korrigieren, entweder im Text oder in der Wirklichkeit. Aus diesem Grund werden die Kreaturen auch von Falschspielern und Betrügern genutzt. Eine gut dressierte Zeitungsante kann Gold wert sein.

**Zeitungsante** – Werte      Bedrohung: 15

ST: 1	effektiv: -3	Athletik:	2			
GE: 5	effektiv: 1	Aufmerksamkeit:	4	Initiative:	6	
IN: 4	effektiv: 0	Einschätzen:	3	Angriff:	Biss – 0 Würfel:	Schaden – 1
WA: 8	effektiv: 4	Koordination:	1			
CH: -	effektiv: -	Überzeugen:	0	Parade:	-	
WK: 2	effektiv: -2	Verstecken:	3	Ausweichen:	8 Würfel	
Lebenspunkte: 7				Rüstung:	-	
Magiepunkte: 12				Magieresistenz:	-	

**Besondere Regeln:**

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

In Bücherregalen und neben Texten haben sie immer eine Stufe Deckung.

Wer im selben Feld wie eine Zeitungsante ist, verliert einen Würfel auf sämtliche Aktionen, solange er dort bleibt. Scheitert man bei einer solchen Aktion, verliert man einen Willenskraftpunkt. Für jeden auf diese Art verlorenen Willenskraftpunkt kann die Zeitungsante eine kleine Änderung in der Wirklichkeit verursachen. Diese hält normalerweise nur bis zum Ende der Szene und hat einen überschaubaren Effekt. Beispiele sind ein Würfel mehr oder weniger auf eine spezielle Probe oder das Verschieben eines Gegenstands. Es kann auch rein ästhetische Effekte haben.

Zeitungsanten nehmen doppelten Schaden durch Feuer.