

# Finsterland

## KREATUREN DER BIBLIOTHEKEN (TEIL 2)

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.*

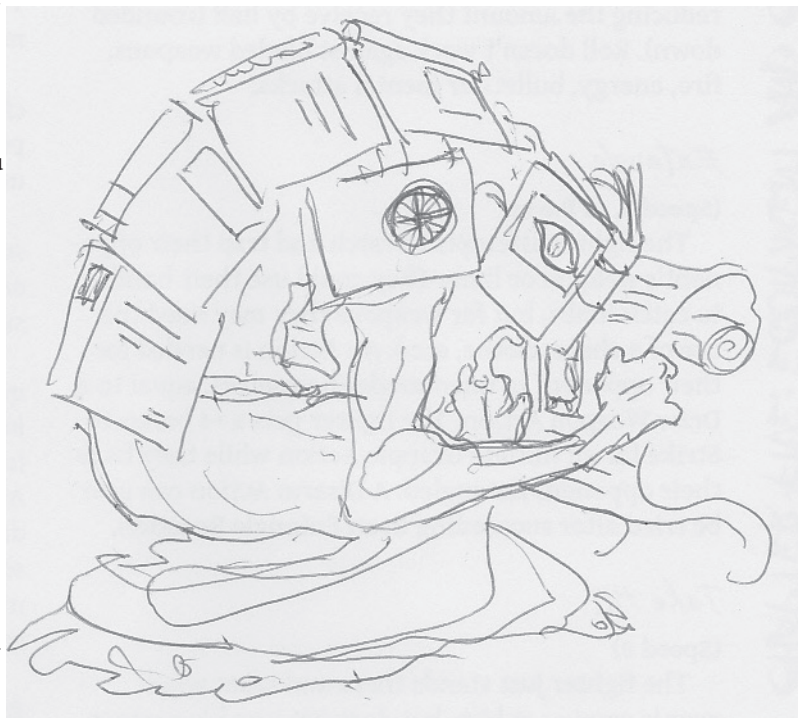
In einer Welt, in der Magie eine so wichtige Rolle spielt, wie im Finsterland, ist Wissen wahrlich Macht. Die Finsterländer Bibliotheken sind unheimliche Orte, in denen Geheimnisse und Absonderlichkeiten allgegenwärtig sind. Selbstverständlich sind die neu gebauten Ortsbüchereien harmlos, aber die uralten 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.

### BUCHRÜCKEN

Bibliothekswächter müssen bei ihrer Arbeit ausgesprochen vorsichtig sein. Sie hantieren mit hochgefährlichem Material und können schnell von magischen Bedrohungen übermannt werden. Ein besonders beunruhigendes Problem sind Zauberbücher, die ihre Hüter anfallen und versuchen, diese unter Kontrolle zu bringen. Sie stürzen sich in unbedachten Momenten auf ihre Opfer und verbinden sich mit deren Haut. Ehe man sich's versieht, übernehmen die Bücher die Herrschaft und lenken ihr Opfer. Oft ist es schwierig, die Anzeichen zu erkennen. Die Texte verstecken sich unter der Kleidung und arbeiten vorsichtig, um ein Gefühl für die Bewegung ihres Opfers zu bekommen. Schließlich schlagen sie zu und lenken ab dann die Geschicke ihres Wirten. Nunmehr mit Armen und Beinen ausgestattet, können sich diese Zauberbücher daran machen, ihre Herrschaft auszudehnen und weitere Personen in ihren Bann zu schlagen. Oft richten sich Buchrücken als Okkultisten und Mystiker ein, die regelrecht Kulte um sich scharen. Im Laufe der Zeit magert der Wirt immer weiter ab, seine Haut wird wie Pergament. Schließlich sterben sie, doch meistens haben die Kreaturen schon ein neues Opfer bereit.



**Buchrücken – Werte**

Bedrohung: 70

ST: 4	effektiv: 0	Athletik:	1		
GE: 4	effektiv: 0	Aufmerksamkeit:	3	Initiative:	2
IN: 8	effektiv: 4	Einschätzen:	2	Angriff:	Stab – 2 Würfel: Schaden – 2W6
WA: 6	effektiv: 2	Koordination:	0		
CH: 6	effektiv: 2	Überzeugen:	3	Parade:	Stab – 4 Würfel
WK: 8	effektiv: 4	Verstecken:	1	Ausweichen:	3 Würfel
Lebenspunkte: 12□				Rüstung:	-
Magiepunkte: 20				Magieresistenz:	6 Punkte

**Besondere Regeln:**

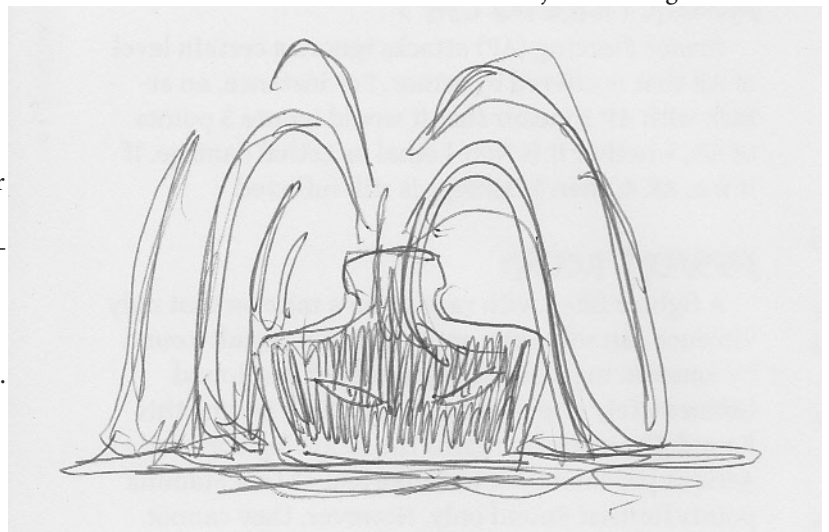
Buchrücken lösen Angst aus. Sie sind selbst gegen Angst und K.O. immun.

Sie beherrschen ein Magiespezialmanöver und können dessen Zauber mit 7 Würfeln sprechen.

Wehren sie einen Angriff mit ihrem Stab ab, verliert der Angreifer vier Magiepunkte. Diese werden dem Buchrücken gutgeschrieben. Wenn ein Buchrücken einen Tod-Punkt verliert, erleiden alle Ziele innerhalb von einem Feld 1W6 Schadenspunkte, die nur durch Magieresistenz verhindert werden können. Pro fünf Schadenspunkte, die der Buchrücken schlussendlich dadurch verursacht, erhält er auf seine nächste Aktion und Reaktion einen Zusatzwürfel. Maximal kann er so drei Extrawürfel auf eine Probe erreichen.

**DRUCKERSCHWÄRZE**

Wer viel mit Büchern arbeitet, muss sich im Finsterland mit einer unangenehmen Tatsache auseinandersetzen. Die Druckerschwärze ist nicht ganz ungefährlich. Sie frisst sich langsam in den Körper und bildet dort einen Parasiten, der nach und nach den Menschen übernimmt. Im Laufe der Zeit ändert sich dessen Persönlichkeit und ähnelt immer mehr jener der Figuren oder Personen aus den Druckwerken. Stirbt die Person, löst sich die Druckerschwärze wieder und sucht einen neuen Wirt. Nach einigen Wirten hat die Schwärze meistens eine komplexe und menschenähnliche Persönlichkeit entwickelt. Personen, die von ihr befallen werden, erhalten eine Art Mischcharakter der vorherigen Wirte und der ursprünglichen Figur. Druckerschwärze wird von Schriftstellern und Schriftstellerinnen zur Inspiration verwendet. Die Künstler und Künstlerinnen nehmen geringe Mengen der getrockneten und somit toten Flüssigkeit zu sich, um sich in Menschen besonders intensiv hinein zu fühlen. Diese Technik wird vor allem von üblen Schreibern genutzt, weshalb gerade in Schundromanen immer die gleichen, mäßig realistischen Figuren vorkommen.

**Besondere Regeln:**

Druckerschwärze kann zu einem Gegner hinzugefügt werden, um ihn gefährlicher zu machen. Sie kann nicht für übernatürliche Wesen oder Gegner mit Strukturpunkten eingesetzt werden.

Durch die Druckerschwärze erhält er einen zusätzlichen Tod-Punkt und vier zusätzliche Punkte Schutz und Magieresistenz. Wird der Schaden eines Angriffs durch Schutz oder Magieresistenz völlig absorbiert, verlieren in diesem Angriff verwendete Untermanöver ihre Wirkung gegen dieses Ziel. Der Effekt hält bis zum Ende der Szene an. Dadurch können mehrere Untermanöver ausgeschaltet werden. Sie wirken gegen andere Ziele wie bisher. Wird der Gegner mit Druckerschwärze von einem Untermanöver, gegen das er immun ist betroffen, ohne dessen Ziel zu sein, wirkt es normal.

Verliert der Gegner den Tod-Punkt, den er durch die Druckerschwärze erhalten hat, kann er als freie Handlung alle Ziele im selben Feld einschüchtern.

Die Druckerschwärze erhöht die Bedrohung des Trägers um die Hälfte, mindestens jedoch um 20 Punkte.

## DRUCKFAHNENTRÄGER

In den Untiefen der Archive findet man immer wieder unfertige Bücher, die von ihren Autoren aufgegeben wurden. Diese bemitleidenswerten Objekte werden leicht zu Opfern der Druckfahnenräger. Dabei handelt es sich um möglicherweise den Trolen verwandte Wesen, die die gesammelten erfolglosen Ideen einsammeln, aufpäppeln und dann in ihre geheimnisvollen Pläne einbinden. Bald sind sie in der Lage, einen ganzen Schwall ungeordneter, sich träge manifestierender Ideen, Stilmittel und Tropen zu führen und so ihre Konflikte auszufechten. So lange die Druckfahnenräger untereinander streiten, werden sie von den Bibliothekaren ignoriert. Erst wenn sich mehrere von ihnen zusammenschließen, werden sie zur Gefahr. Man versucht dann, ihnen Einhalt zu gebieten, während sie alles unternehmen, um die Bibliothek unter ihre Kontrolle zu bringen und endlich ihre Anhänger zu veröffentlichen. In besonders schlimmen Fällen brechen sie aus und verwüsten die Umgebung. Sie dringen in private Sammlungen ein und verstecken sich, um dann gelesen zu werden. Tragischerweise ersetzen sie dabei oft wichtige oder relevante Texte, die dann nicht mehr gefunden werden.

### Druckfahnenräger – Werte

Bedrohung: 25

ST: 5	effektiv: 1	Athletik:	2			
GE: 7	effektiv: 3	Aufmerksamkeit:	2	Initiative:	7	
IN: 3	effektiv: -1	Einschätzen:	3	Angriff:	Fahnenstange – 3 Würfel:	Schaden – 2W6
WA: 6	effektiv: 2	Koordination:	1			
CH: 6	effektiv: 2	Überzeugen:	3	Parade:	Fahnenstange – 6 Würfel	
WK: 5	effektiv: 1	Verstecken:	2	Ausweichen:	4 Würfel	
Lebenspunkte: 17				Rüstung:	-	
Magiepunkte: 15				Magieresistenz:	-	

### Besondere Regeln:

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

Parieren sie einen Angriff mit der Fahnenstange, entsteht ein Schwarm im selben Feld. Dieser Schwarm bleibt bis zum Ende der nächsten Runde des Druckfahnenrägers im Spiel. Dann löst er sich auf und gibt dem Träger vier Lebenspunkte. Der Schwarm greift gleichzeitig mit dem Druckfahnenräger an.

Trifft der Druckfahnenräger mit seiner Stange, verliert das Ziel einen Willenskraftpunkt. Dieser wird am Ende der Szene wiederhergestellt. Der Druckfahnenräger kann sich als freie Handlung drei Felder weit teleportieren. Er muss ein Zielfeld wählen, das er sehen kann.

## FEHLERTEUFEL

Für Bibliothekare sind diese Quasidämonen eine besondere Quälerei. Sie erscheinen wie großgewachsene, sonderbar verformte Humanoide, die in wallende Gewänder gekleidet sind und deren Finger in Füllfederspitzen enden. Sie sind in der Lage, durch Wände zu gehen und sich sogar kurzfristig unsichtbar zu machen. Die Kreaturen sind trotz ihres bizarren Aussehens überraschend menschenähnlich. Vor allem teilen sie deren Bedürfnisse nach Gesellschaft und Zuneigung. Dafür sind sie bereit, zu manipulieren und zu betrügen. Eine besondere Stärke ist die Fähigkeit, Texte verlässlich und unmerklich zu ändern. Das macht sie zu beliebten Helfershelfern von Urkundenfälschern und Betrügern.

Für die Bibliothekare sind Fehlerteufel eine Katastrophe. Sie dringen in Archive ein und verzerren die dortigen Aufzeichnungen. Glücklicherweise arbeiten sie oft ungenau und hudele, wodurch die Fehler entdeckt werden können. Man kann solche Angriffe auch bemerken, indem man jemanden dazu einteilt, laufend zu schreiben. Häufen sich plötzlich Fehler, kann das ein Zeichen für den Angriff eines Quasidämons sein.

### Fehlerteufel – Werte

Bedrohung: 25

ST: 6	effektiv: 2	Athletik:	1			
GE: 7	effektiv: 3	Aufmerksamkeit:	3	Initiative:	4	
IN: 7	effektiv: 3	Einschätzen:	1	Angriff:	Federstich – 4 Würfel:	Schaden – 1W6
WA: 5	effektiv: 1	Koordination:	0		Tintenstrahl – 7 Würfel:	Schaden – 1W6+2
CH: 4	effektiv: 0	Überzeugen:	2	Parade:	Mantel – 4K Würfel	
WK: 7	effektiv: 3	Verstecken:	4	Ausweichen:	2K Würfel	
Lebenspunkte: 19□□				Rüstung:	-	
Magiepunkte: 16				Magieresistenz:	-	

### **Besondere Regeln:**

Fehlerteufel sind groß.

Sie können als Bewegung durch Wände gehen, das heißt, von einem Feld in ein anderes wechseln, wenn sich dieses auf der anderen Seite einer Wand befindet. Dabei müssen die beiden Felder die nächsten zueinander sein.

Verliert ein Fehlerteufel einen Tod-Punkt, ist er bis zum Ende seiner nächsten Runde unsichtbar. Das bedeutet, dass er sich als freie Handlung verstecken kann und dabei zwei Zusatzwürfel erhält. Er kann sich dann noch drei Felder weit bewegen. Während der Unsichtbarkeit verliert man vier Würfel bei Versuchen, ihn anzugreifen oder seine Angriffe abzuwehren.

Der Federstich ignoriert vier Punkte Schutz.

Der Tintenstrahl hat kurze Reichweite (4). Wer getroffen wird, verliert zwei Würfel auf seine nächste Aktion.

