

# Finsterland

## KREATUREN DER BIBLIOTHEKEN (TEIL 4)

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.

### INDACHS

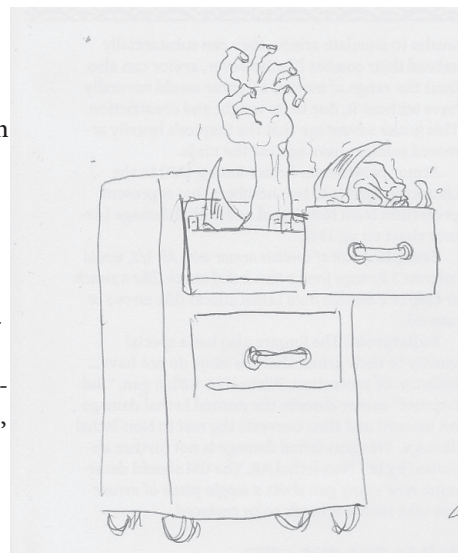
Der Indachs ist eine selten angetroffene Kreatur, die gewisse Ähnlichkeiten mit dem Raubtier hat. Diese Wesen zeichnen sich durch ihre große Sturheit und Verbissenheit aus. Diese Eigenschaften werden nur durch ihre Gelehrsamkeit übertroffen. Sie haben ein unglaubliches Gedächtnis, das es ihnen nicht nur erlaubt, alle möglichen Fakten im Kopf zu behalten, sondern diese auch zu gliedern, zu strukturieren und wiederzugeben. Indachse sind allerdings zurückhaltend damit, ihr Wissen zu teilen. Sie bleiben unter sich und verstecken sich meistens in den dunklen Winkeln von Bibliotheken und Archiven. Es ist möglich, sie anzulocken, entweder, indem man sie anhand von interessanten Texten ködert oder durch Tiere des anderen Geschlechts suchen zu lassen. So ist es möglich, den an sich skeptischen Indachs abzurichten und ihn zum Vertrauten zu machen. Indachse kommunizieren mit Menschen über kleine „Klumpchen“, die einen Duft abgeben. Riecht man an ihnen, erinnert man sich schlagartig an die gesuchte Information, auch wenn man sie zunächst nicht hatte. Das Gefühl ist ausgesprochen sonderbar und gilt als eher erfreulich, weshalb es einige Indachssammler gibt, die sie zur Belustigung halten. Es werden auch in Öl aufgelöste Klumpchen verkauft, die man unterwegs genießen kann.

### Besondere Regeln:

Indachse haben dieselben Werte wie reguläre Dachse (Tier 2, Finsterland-Grundbuch S.130). Sie haben allerdings eine Intelligenz von 8/4 und besitzen drei Punkte in den Fähigkeiten Bildung, Ortskenntnis und Naturkunde. Wer an einem Indachs-Klumpchen riecht, kann für seine nächste Probe auf Bildung, Ortskenntnis oder Naturkunde zwei Zusatzwürfel werfen, wenn er mindestens zwei Punkte in der jeweiligen Fähigkeit besitzt. Ohne sie kann man das Wissen zwar vortragen, es aber nicht verknüpfen.

### KARTEILEICHEN

Gründlich abgelegtes Schriftwerk kann ein sonderbares Eigenleben entwickeln. Schränke, die über Jahre nicht geöffnet wurden, erwachen nach und nach zum Leben und beginnen, sich zu bewegen. Nach einer gewissen Zeit verformen sich die Unterlagen, sodass sie primitive Gliedmaßen bilden. Dann machen sie sich auf die Suche nach Opfern, die die fehlenden Daten vervollständigen. Menschen, die ihnen in die Quere kommen, werden erbarmungslos in die Aktenschränke hineingezogen und verdaut. Tragischerweise ist der Hunger der Kreaturen nicht zu stillen und sie machen sich bald wieder auf die Jagd. Einige von ihnen bevorzugen es, Fallen zu stellen und vorzugeben,



wichtige Dokumente zu beinhalten. Wenn sich dann jemand dafür interessiert, schlagen sie mit mörderischer Brutalität zu. Der genaue Entstehungsprozess der Karteileichen ist noch ungeklärt, aber man versucht, das Entstehen von zu großen Aktenreserven zu verhindern oder sie zumindest regelmäßig auszulüften. Es geht auch das Gerücht, dass Karteileichen, denen es gelingt, eine Differenzmaschine in Besitz zu nehmen, diese nützen können, um ihren Hunger an andere Bereiche weiterzugeben.

#### Karteileiche – Werte

Bedrohung: 80

ST: 6	effektiv: 2	Athletik:	1			
GE: 2	effektiv: -2	Aufmerksamkeit:	3	Initiative:	0	
IN: -	effektiv: -	Einschätzen:	-	Angriff:	Gliedmaßen – 4x2 Würfel:	Schaden – 1W6
WA: 5	effektiv: 1	Koordination:	0		Verschlingen – 2 Würfel:	Schaden – 4
CH: -	effektiv: -	Überzeugen:	-	Parade:	Gliedmaßen – 3x2 Würfel	
WK: 4	effektiv: 0	Verstecken:	3	Ausweichen:	2 Würfel	
Lebenspunkte: 14 <input type="checkbox"/>				Rüstung:	6 Punkte	
Magiepunkte: 5				Magieresistenz:	-	

#### Besondere Regeln:

Karteileichen sind groß. Sie sind immun gegen Angst und K.O.

Werden sie zu Boden geworfen, können sie nicht mehr aufstehen.

Trifft die Karteileiche mit beiden Angriffen ihrer Gliedmaßen oder wehrt sie mit beiden Paraden in einer Runde Angriffe ab, kann sie diese Ziele als freie Handlung verschlingen. Sie verursacht am Anfang jeder Runde des Ziels vier Schadenspunkte ohne Schutz, bis sie von einem Angriff getroffen wird, der mindestens sechs Schadenspunkte nach Schutz verursacht. Auch wenn sie einen Tod-Punkt verliert, endet das Verschlingen. Das Ziel kann sich auch als Aktion mit einem Erfolg auf (eST+Koordination) befreien.

Andere Charaktere können als Aktion oder Reaktion helfen, wenn sie im selben Feld sind.

Verschlingt die Karteileiche ein Ziel vollständig (nimmt sie ihm den letzten Lebenspunkt mit dieser Attacke), erhält sie einen Tod-Punkt. Sie kann auch verbündete Charaktere verschlingen.

#### LITERARISCHES QUARTETT

Wenn Schräge Typen so etwas wie eine Regierung zulassen, dann ist es das Quartett. Seine Mitglieder geben ihre Einschätzungen mit unerbittlicher Härte ab und bestimmen so, was in ihrer Gesellschaft gut und recht ist. Das Literarische Quartett selbst zeichnet sich durch permanente interne Konflikte aus, die dazu führen, dass sich die Mitglieder recht schnell abwechseln. Dennoch sind sie in ihren Ansichten recht konstant und vertreten eine Art Regelkanon, auf den man sich verlassen kann.

Für die Bibliotheksgarden ist das Literarische Quartett ein unsicherer Partner. Man kann zwar verhandeln und Vereinbarungen treffen, gleichzeitig muss man die Debatten der Mitglieder über sich ergehen lassen. Gelingt es, einen Kompromiss zu finden, bündelt das Quartett die Arbeit der Schrägen Typen und sie können Bedrohungen im Bibliothekswesen melden und bekämpfen. Gleichzeitig zögern die Mitglieder des Quartetts nicht, auf die Amtsmagie und die Garden zurückzukommen, wenn es Probleme gibt. Sie achten auch sehr genau darauf, dass die Existenz der Schrägen Typen nicht zum allgemeinen Wissen wird. Man fürchtet die unerwünschte Aufmerksamkeit, da damit die eigentliche Passion der Typen verraten werden könnte.

#### Quartettmitglied – Werte

Bedrohung: 50

ST: 4	effektiv: 0	Athletik:	1			
GE: 4	effektiv: 0	Aufmerksamkeit:	2	Initiative:	1	
IN: 7	effektiv: 3	Einschätzen:	3	Angriff:	Kommentar – 7K Würfel:	Schaden – 1
WA: 5	effektiv: 1	Koordination:	0		Urteil – 5 Würfel:	Schaden –
CH: 7	effektiv: 3	Überzeugen:	4	Parade:	-	
WK: 6	effektiv: 2	Verstecken:	2	Ausweichen:	1 Würfel	
Lebenspunkte: 12 <input type="checkbox"/>				Rüstung:	-	
Magiepunkte: 19				Magieresistenz:	-	

#### Besondere Regeln:

Quartettmitglieder sind immun gegen Angst.

Sie können als Aktion eine Probe auf (eCH+Überzeugen) machen. Für jeden Erfolg erscheint innerhalb von zwei Feldern (kurze Reichweite) ein Schräger Typ. Maximal können so gleichzeitig drei Schräge Typen pro Quartettmitglied gerufen werden. Diese Schrägen Typen haben nur einen Lebenspunkt, werden sie verwundet, fliehen sie sofort. Sie können ihre Reaktion zur Abwehr für das Quartettmitglied einsetzen. Befindet sich mindestens ein Schräger Typ im selben Feld wie ein Quartettmitglied, erhält dieses eine Stufe Deckung.

Wer von einem Kommentar getroffen wird, verliert einen Lebenspunkt, unabhängig von Schutz oder Magieresistenz. Der Kommentar hat eine Reichweite von drei Feldern (kurze Reichweite). Zusätzlich verliert man einen Willenskraftspunkt. Das Urteil hat eine Reichweite von sechs Feldern (mittlere Reichweite). Wer davon getroffen wird, muss sich sofort als freie Handlung ein Feld vom Quartettsmitglied wegbewegen und seine nächste Bewegung dazu aufwenden, sich noch weiter zurückzuziehen.

#### MARGINALIA

Gelangweilte Schreiber vergangener Jahrhunderte erschufen eigenwillige Krakeleien am Rande der zu kopierenden Texte. Ungeschickterweise machten sich diese wie so vieles im Finsterland selbstständig und bildeten bald winzige Kulturen, die sich in den unübersichtlichen Teilen der Bibliotheken ausbreiteten. Aufgrund der ordinären Darstellungen und ihrer Absonderlichkeit vermehren sich diese Wesen unkontrolliert und bilden ständig neue eigenartige Varianten. Marginalia haben keine Intelligenz im menschlichen Sinn. Ihr gesamtes Wesen ist ihrer Darstellung geschuldet, weshalb sie nicht in der Lage sind, anders zu handeln. Daher ist besondere Vorsicht bei sexuellen oder gewalttätigen Kreaturen zu üben. Es ist ein Glück, dass diese Wesen normalerweise für Menschen ungefährlich sind. Sie zerstören zwar wichtiges Wissen und befüllen Bücher mit sinnlosem und widerwärtigem Geschreibe, sind aber normalerweise nicht in der Lage Menschen zu attackieren. Problematisch wird es, wenn in einem Buch kein Platz mehr ist und die Kreaturen ausbrechen. Dann unternehmen sie alles, um ihre Umgebung unter Kontrolle zu bringen.

#### Marginalium – Werte

Bedrohung: 80

Horde	1				
ST: 3	effektiv: -1	Athletik:	1		
GE: 4	effektiv: 0	Aufmerksamkeit:	1	Initiative:	2
IN: -	effektiv: -	Einschätzen:	-	Angriff:	Widerlichkeit – 2x4 Würfel: Schaden – 1
WA: 4	effektiv: 0	Koordination:	2	Parade:	-
CH: -	effektiv: -	Überzeugen:	-	Ausweichen:	0 Würfel
WK: -	effektiv: -	Verstecken:	2	Rüstung:	2 Punkte
Lebenspunkte: 10	<input type="checkbox"/>			Magieresistenz:	2 Punkte
Magiepunkte: 4					

#### Besondere Regeln:

Marginalia sind klein. 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.

Marginalia können Tod-Punkte wie Spielercharaktere retten.

Wer von der Widerlichkeit getroffen wird, verliert in der nächsten Runde einen Würfel auf sämtliche Handlungen. Dieser Effekt ist nicht kumulativ. Versucht man, das Feld, in dem sich die Marginalia herumtreiben, zu betreten oder zu verlassen, wird man von ihnen als freie Handlung angegriffen.