

Finsterland

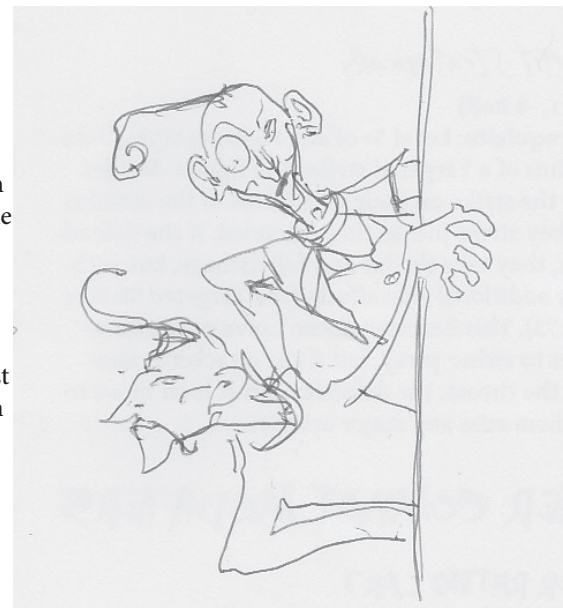
KREATUREN DER BIBLIOTHEKEN (TEIL 5)

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.

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.



SCHLINGBÜCHER

Diese Wesen sind eigentlich Quasidämonen, die wie Bücher aussehen. Sie wirken wie massive, ledergebundene Wälzer, offenbaren aber ihr mörderisches Inneres, wenn man versucht, sie aufzuschlagen. In ihrem Inneren lauert ein tödlicher Schlund, der entweder von pergamentfarbenen Zähnen eingerahmt wird oder von einer Art Fräse aus gefaltetem Papier eingefasst ist. Besonders alte Exemplare haben zusätzlich noch aus Tintenschlingen geformte Greifarme, mit denen sie sich einerseits bewegen können, andererseits schnappen sie damit ihre Opfer und ziehen sie in ihren Schlund. Die Kreaturen verschlingen auch andere Bücher, vorzugsweise jene aus Pergament. Alles, was sie in sich aufnehmen, wird in ihr Inneres eingebaut. Verschlungene Texte fügen Kapitel hinzu, verschluckte Menschen werden Illustrationen oder Lesezeichen. Um ihre menschlichen Opfer anzulocken, geben sich Schlingbücher reißerische Titel und oft geschmacklose Titelbilder. Erschreckenderweise leben Personen, die von den Büchern verschlungen werden, in ihnen weiter und tauchen dann als Figuren im Text auf. Die Amtsmagie geht davon aus, dass es möglich sein dürfte, Personen, die im Buch gefangen sind, wieder zu befreien, bisherige Versuche sind jedoch erfolglos geblieben.

Schlingbuch – Werte

Bedrohung: 80

ST: 4	effektiv: 0	Athletik:	1		
GE: 4	effektiv: 0	Aufmerksamkeit:	3	Initiative:	2
IN: 5	effektiv: 1	Einschätzen:	2	Angriff:	Schlund – 4 Würfel: Schaden – 1W6
WA: 6	effektiv: 2	Koordination:	0		Greifarme – 2x2 Würfel: Schaden – 1W6
CH: 7	effektiv: 3	Überzeugen:	3	Parade:	Greifarme – 6x2 Würfel
WK: 3	effektiv: -1	Verstecken:	2	Ausweichen:	3 Würfel
Lebenspunkte: 12 □				Rüstung:	-
Magiepunkte: 18				Magieresistenz:	-

Besondere Regeln:

Schlingbücher sind immun gegen Angst und K.O.

Sie erhalten zwei Zusatzwürfel bei Versuchen, sich in Bücherregalen oder Bücherstapeln zu verstecken. Sie können vernunftbegabte Ziele als Aktion, Reaktion oder Bewegung anlocken, bis sie zum ersten Mal angegriffen haben. Dazu müssen sie auf einer (eCH+Überzeugen)-Probe mehr Erfolge als die effektive Willenskraft des Ziels (mindestens einen Erfolg) erreichen. Gelingt das, muss sich das Ziel mit seiner nächsten Bewegung zum Schlingbuch bewegen. Kann es dadurch angreifen, zählt es, als attackiere es aus dem Hinterhalt. Diese Fähigkeit hat vier Felder Reichweite (kurze Reichweite).

Personen von hoher Sittlichkeit verlieren dadurch stattdessen einen Willenskraftspunkt durch Ekel.

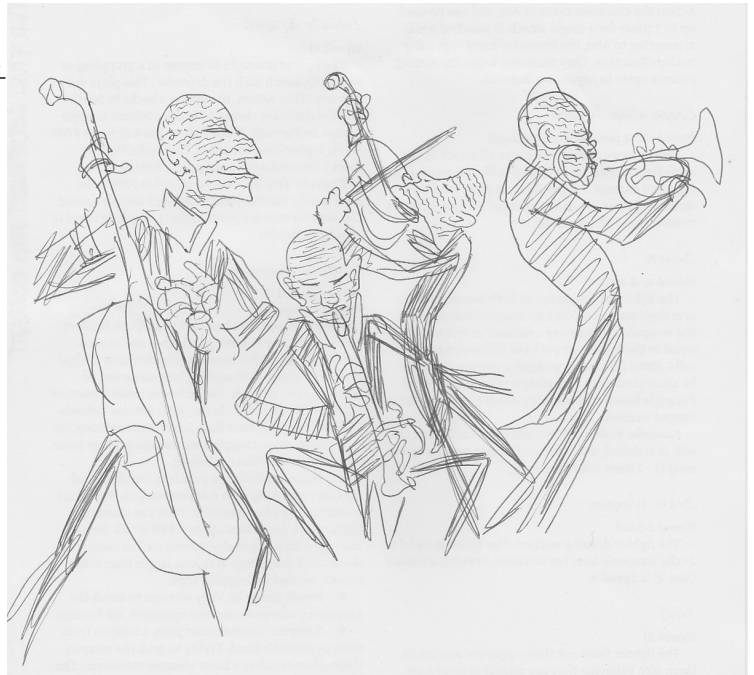
Trifft das Schlingbuch ein Ziel mit beiden Greifarmen, kann es das Ziel sofort als freie Handlung mit dem Schlund attackieren.

SCHRÄGE TYPEN

Die genaue Natur dieser Wesen ist noch nicht erforscht. Soweit man das bis jetzt beurteilen kann, handelt es sich bei ihnen um

humanoide, vernunftbegabte Lebewesen, die in erster Linie in alten Bibliotheken hausen. Sie tragen ihren Namen aus zwei Gründen: Einerseits haben sie tatsächlich etwas „Schiefes“ an sich. Ihre Augen und Ohren sind verzogen. Gleichzeitig sind auch ihre Bewegungen linkisch und sonderbar flüchtig. Andererseits scheint ihre Kultur zwar menschenähnlich zu sein, allerdings in erster Linie aus Versatzstücken zu bestehen, die darauf ausgelegt sind, anständige Menschen zu irritieren. Die wenigen Forscher, die sich mit den Schrägen Typen beschäftigen, gehen davon aus, dass die Kreaturen sich in irgendeiner Form vom Gefühl der Beleidigung ernähren. Es könnte allerdings auch sein, dass sie einfach nur Spaß daran haben.

Einige der Schrägen Typen arbeiten im Unterhaltungsbereich und sind Musiker oder Komiker. Ihre hohen, sonderbaren Stimmen sind zumindest befremdlich und verstörend. Ihr Humor ist derb und surreal. Sie sind definitiv bei der Avantgarde beliebt.



Schräger Typ – Werte

Bedrohung: 30

ST: 4	effektiv: 0	Athletik:	2			
GE: 4	effektiv: 0	Aufmerksamkeit:	2	Initiative:	4	
IN: 5	effektiv: 1	Einschätzen:	1	Angriff:	Gerader Schlag – 2 Würfel:	Schaden – 1W6
WA: 6	effektiv: 2	Koordination:	2		+Schräger Schlag – 2 Würfel:	Schaden – 1W6
CH: 6	effektiv: 2	Überzeugen:	2	Parade:	Biagsamkeit – 4x2 Würfel	
WK: 4	effektiv: 0	Verstecken:	1	Ausweichen:	2 Würfel	
Lebenspunkte: 12				Rüstung:	-	
Magiepunkte: 17				Magieresistenz:	-	

Besondere Regeln:

Wer vom geraden Schlag getroffen wird, kann in der nächsten Runde keine kritischen Erfolge erzielen.

Wer mit dem schrägen Schlag angegriffen wird, kann nur ausweichen. Paraden sind nicht möglich.

Wird ein Schräger Typ besiegt, verliert die Person, die ihn zuletzt getroffen hat wahlweise einen Willenskraftspunkt, drei Magiepunkte oder drei Lebenspunkte. Dabei stößt der Schräge Typ furchtbare Beleidigungen aus.

SCHRIFTFÜHRER

Das Erscheinen eines Schriftführers ist ein Weckruf für Bibliothekare, die sich nur wenig um die Büchersammlung kümmern. Dabei handelt es sich um ein kleines Männlein, dem oft Verwandtschaft zu Trollen nachgesagt wird und das die verschiedenen Kreaturen der Bibliotheken aufwiegelt und in den Kampf gegen die Bibliothekare hetzt. Woher diese Wesen kommen, ist noch nicht gänzlich geklärt. Einerseits glaubt man, dass Schriftführer von außen in die Bücherei einsickern, andererseits gibt es auch jene, die davon ausgehen, dass sie in den Buchbeständen entstehen.

Schriftführer zeichnen sich durch ihre laute, schrille Stimme und ihr unscheinbares Auftreten aus. Oft gelingt es ihnen, die desinteressierteren oder einfach gestrickteren Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen zu manipulieren und dazu zu bringen, ihnen zu helfen. Sobald sie die Bibliothek unter Kontrolle gebracht haben, breiten sie ihren Einflussbereich aus und übernehmen die Herrschaft über Schreibstuben und Kommunikationsnetze. Ehe man sich's versieht, steht die ganze Infrastruktur der Ortschaft unter der Knute des Schriftführers und seiner Gefährten.

Schriftführer – Werte

Bedrohung: 30

ST: 2	effektiv: -2	Athletik:	0			
GE: 3	effektiv: -1	Aufmerksamkeit:	2	Initiative:	0	
IN: 4	effektiv: 0	Einschätzen:	3	Angriff:	Strampeln – 1 Würfel:	Schaden – 1W6
WA: 4	effektiv: 0	Koordination:	0			
CH: 7	effektiv: 3	Überzeugen:	3	Parade:	Fuchteln – 5 Würfel	
WK: 6	effektiv: 2	Verstecken:	2	Ausweichen:	2 Würfel	
Lebenspunkte: 8				Rüstung:	-	
Magiepunkte: 15				Magieresistenz:	-	

Besondere Regeln:

Der Schriftführer ist klein. Dadurch erhält er zwei zusätzliche Würfel bei Versuchen, sich zu verstecken.

Er ist immun gegen K.O.

Alliierte, die sich im selben Feld wie der Schriftführer befinden, erhalten zwei zusätzliche Würfel auf Angriffe, Paraden und Versuche, auszuweichen. Wer im selben Feld wie er steht, muss für ihn als freie Handlung einmal pro Runde parieren. Man muss dadurch nicht seine eigenen Angriffe abwehren.

Wird der Schriftführer besiegt, erhalten alle seine Gegner einen Willenskraftspunkt zurück.

TINTENBURGEN

Unter Bibliotheksgarden kursieren wilde Gerüchte über die geheimnisvollen Tintenburgen. Sie sollen die Sitze einer mysteriösen Gruppe von Wesen sein, die aus der Ordnenen Sphäre heraus die verschiedenen Bibliotheken verbinden und die dort lebenden Kreaturen regieren. Die gängige Theorie lautet, dass sämtliche Texte miteinander in Verbindung stehen und das Wissen in ihnen aus dem ideellen, absoluten Sein entspringt, nach dem das Universum geordnet ist. Andere Wissenschaftler und Theologen behaupten wiederum, dass die sogenannten Tintenburgen nichts anderes als Verbindungen in die Höllische Sphäre sind und dass ihre Bewohner nur darauf aus sind, Menschen zu locken und zu vernichten.

Was auch immer die Wahrheit sein mag, ein Zugang zu einer dieser flüchtigen Konstruktionen würde ungeahnte Möglichkeiten der Erkenntnis eröffnen. Aus diesem Grund gibt es bei den verschiedenen Bibliotheksgarden und Gelehrtenkollegien spezialisierte Gruppen, die dem Phänomen nachgehen. Diese gelten innerhalb ihrer Organisation als besonders seltsam und unheimlich. Immerhin gelingt es einigen von ihnen, einen flüchtigen Blick auf das, was sie die absolute Wahrheit nennen, zu erhaschen. Ab dann wollen sie nichts anderes, als erneut diese nachtschwarzen Höfe zu bereisen und dort für die Erkenntnis zu kämpfen.

Regeln:

Der Spielleiter sollte eine Reihe von Bedingungen für den Aufenthalt in der Tintenburg festlegen. Beispielsweise könnte er die Regeln der Physik teilweise außer Kraft setzen: "Dinge fallen nach oben." "Es gibt keine Reibung." oder Ähnliches. Zusätzlich gibt es in Tintenburgen auch sehr eigentümliche soziale Konventionen. Zum Beispiel kann es sein, dass man jeden Satz mit einem bestimmten Wort beginnen muss, dass sich Sätze reimen müssen oder dass man nur in Metaphern sprechen darf.

All diese Regeln dienen dazu, den Ort als besonders eigentümlich zu präsentieren.

Zusätzlich läuft in Tintenburgen die Zeit in ungewöhnliche Richtungen. Damit ist es zum Beispiel möglich, eine Kampfrunde mehrere Male parallel zu spielen oder Ereignisse rückwärts ablaufen zu lassen. Dadurch ist es allerdings denkbar, dass man vergangene Geheimnisse beobachten und sogar verändern kann.