

# Finsterland

## TOTMACHER

Eine Übersicht  
von Georg Pils

### BESCHREIBUNG

Totmacher sind große, kräftige, menschenähnliche Wesen, mit gräulich-grüner Haut und einem Mund voll scharfer, spitzer Zähne. Sie sind normalerweise kaum behaart und wirken für Menschen ausgesprochen hässlich. Die meisten von ihnen haben einen prallen, runden Bauch, den sie mit einem gewissen Stolz vor sich hertragen. Totmacher wirken zwar nicht kränklich, ihre Haut ist aber meistens uneben und von Warzen und Runzeln übersät. Sie besitzen einen sehr guten Geruchssinn und sind in der Lage den Angstschweiß ihrer Opfer auf einige Distanz zu riechen.

Bei ihrer Geburt sind sie Menschen ausgesprochen ähnlich, man kann sie in den ersten Lebensjahren recht leicht mit Menschenkindern verwechseln. Erst mit fünf bis sechs Jahren werden sie schnell sehr groß und stark. Es ist nicht ungewöhnlich, dass achtjährige Totmacher über 1m60 groß sind.

Sie ernähren sich fast ausschließlich von Fleisch, wobei sie Menschen gegenüber Tieren bevorzugen. Die meisten Opfer werden roh und bei lebendigem Leib verschlungen, wobei davon berichtet wird, dass manche Verschlungene noch einige Zeit im Magen der Kreatur überlebt hätten. Interessanterweise haben Totmacher nur einen reduzierten Sexualtrieb. Fast alle ihre Bedürfnisse lassen sich durch noch mehr Fressen befriedigen.

Totmacher sind ausgesprochen langlebig, solange sie mit frischem Fleisch versorgt werden. Sie werden auch immer größer und schwerer, je länger sie leben. Ein Totmacher kann nach ein paar Jahrzehnten durchaus größer als ein Haus werden, wobei sie dadurch relativ leicht bemerkt werden. Meistens werden sie dann getötet oder entkommen in die Wildnis.

Die Kreaturen werden wie alle anderen Säuger von ihren Müttern geboren und dann aufgezogen, wobei sie schon wenige Tage nach ihrer Geburt krabbeln und Fleisch essen können. Gelegentlich findet man Personen, die aus der Verbindung von Totmachern und Menschen entsprungen sind. Meistens setzt sich der Anteil der Bestie beim Aussehen und der Geist beim Menschen durch, was ausgesprochen beunruhigende Zeitgenossen hervorbringt.

Werden Totmacher von Menschen aufgezogen, sind sie durchaus in der Lage sich zu integrieren. Sie sprechen eine raue und einfache Sprache, einige wenige Exemplare lernen sogar lesen und schreiben. Dennoch ist ihr Bedürfnis, andere Lebewesen zu töten und zu verschlingen, so stark, dass sie kaum davon abgehalten werden können.



Bild: Agnes Wieninger

### GESELLSCHAFT

Vor der Industrialisierung lebten Totmacher am Rande der Ortschaften in der Wildnis. Sie hausten gemeinsam in einfachen, selbstgebastelten Hütten oder in Häusern, deren Vorbesitzer sie verschlungen hatten. Viele von ihnen lebten als Nomaden und zogen von Ort zu Ort, meistens verfolgt von wütenden Rächern, die versuchten, die widerwärtigen Kreaturen zu töten. Neben ihrer recht eigensinnigen Lebensweise in kleinen Stämmen gab es auch einige von ihnen, die als Söldner kämpften und sich umherziehenden Armeen gegen Geld und so viele Feinde als Fressen, wie sie töten konnten, anschlossen. Auch heute findet man noch einige Totmacher, die als Freischärler und Schlagetots dienen. Da sie in diesen Dingen sehr gut sind, kommen viele von ihnen zu einem gewissen Reichtum und können so ihren Gelüsten weiter nachgehen.

Durch das Wachstum der Städte und die einsetzende Landflucht zogen viele der Kreaturen in die größeren Zentren, da sie dort in der städtischen Anonymität leichter an ihre Opfer kamen. Totmacher arbeiten heute in Schlachthöfen, Lazaretten, Bestattungsinstituten, Waisenhäusern und Spitälern. Oft können sie dort jahrelang unbemerkt leben. Werden sie entdeckt, bricht Panik aus und die anderen Mitarbeiter versuchen, ihre Existenz zu verschleiern, um nicht selbst verantwortlich gemacht zu werden. Somit werden

die Taten von Totmachern üblicherweise vertuscht und die Mehrheit der Bevölkerung ahnt nichts von der Bedrohung. Bis auf ein paar unheimliche Kinderreime weist kaum etwas auf die Taten der Kreaturen hin.

Besonders kluge Exemplare schwingen sich zu Bandenchefs und Vorarbeitern auf. Sie gelten dann üblicherweise als verlässlich und gewissenhaft und besitzen eine sonderbare, natürliche Autorität.

Totmacher sind an den meisten kulturellen Konzepten gänzlich desinteressiert. Sie sind nicht einmal für Kochkunst zu begeistern. Das Einzige, das sie noch ansatzweise fasziniert, ist eine sonderbare Religion, die einige von ihnen praktizieren. Der Kult der fünf Seiten ist eine recht esoterische Idee, wonach alle Dinge in gewisser Weise miteinander verbunden sind und das Verschlingen anderer Lebewesen ohnehin eine spirituelle Pflicht darstellt. Diese Ideen sind allerdings reichlich kraus und nur bei wenigen der Kreaturen anzutreffen.

#### TOTMACHER IN FINSTERLAND

Diese Kreaturen sind gute Herausforderungen für Spielercharaktere, wenn es um Kämpfe geht. Sie sind in ihren Methoden keineswegs subtil und ohne Gewalt kaum von ihrer Mordlust abzubringen. Dennoch kann man Kämpfe gegen sie auch eleganter inszenieren. Gerade in städtischer Umgebung sind Totmacher in der Lage, sich zu verstecken und ihren Feinden aufzulauern. Sie können Hinterhalte planen und fallen stellen, die ihre Opfer verwunden und schwächen. Eine Jagd durch verlassene Hinterhöfe kann so selbst für erfahrene Kämpfer zum Alptraum werden.

Gleichzeitig sind Totmacher auf sozialer Ebene nicht ganz ungefährlich. Sie sind durchaus klug genug, sich in der Öffentlichkeit nicht zu präsentieren und können daher auch über Vertreter handeln. So lange am Ende ein saftiges Menschlein herauspringt, sind sie bereit zu warten.

#### ABENTEUERIDEEN

- Trotz Lebensmittelknappheit gibt es diesen Fleischhauer, der immer Frischfleisch führt.
- Ein exzentrischer Sammler beauftragt eine Gruppe von Abenteurern und Glücksrittern, einen lebenden Totmacher zu fangen, um ihn als Attraktion auszustellen. Nachdem er gefangen wurde, bricht er aus und versteckt sich in dessen geräumiger und dunkler Villa.
- Der Fürst eines Landstriches beschäftigt eine Gruppe von Totmachern als Söldner, um rebellische Bauern niederzumachen. Die Helden werden engagiert, um eines der Dörfer vor der herannahenden Mörderbande zu beschützen.
- Ein Journalist findet heraus, dass ein bekannter Kriegsheld, der als Unteroffizier dem Kurfürsten das Leben rettete, in Wirklichkeit ein Totmacher ist. Eines Tages taucht dieser bei den Charakteren auf und bittet sie um Hilfe, um seine Reputation zu schützen.



Bild: Stefan Fädler und Eleonore Eder

## REGELN

### Totmacher – Werte Bedrohung: 40

Diese Kreatur entspricht der aus dem Grundbuch.

Bestie 1

ST: 10	effektiv: 6	Athletik:	2		
GE: 3	effektiv: -1	Aufmerksamkeit:	2	Initiative:	2
IN: 4	effektiv: 0	Einschätzen:	2	Angriff:	Hackebeil – 8K Würfel: Schaden – 2W6
WA: 5	effektiv: 1	Koordination:	2	Parade:	Stiel – 1 Würfel
CH: 2	effektiv: -2	Überzeugen:	2	Ausweichen:	0 Würfel
WK: 6	effektiv: 2	Verstecken:	1	Rüstung:	4 Punkte
Lebenspunkte: 23□				Magieresistenz:	4 Punkte
Magiepunkte: 11					

#### Besondere Regeln:

In städtischem Umfeld hat der Totmacher zwei Zusatzwürfel bei Versuchen, sich zu verstecken.

### Schlachter – Werte Bedrohung: 80

Diese Totmacher sind besonders geschickt beim Töten ihrer Feinde.

Bestie 2

ST: 12	effektiv: 8	Athletik:	2		
GE: 3	effektiv: -1	Aufmerksamkeit:	2	Initiative:	2
IN: 4	effektiv: 0	Einschätzen:	2	Angriff:	Schlachterbeil – 10K Würfel: Schaden – 2W6 + Fleischerhaken – 8K Würfel: Schaden – 1W6
WA: 5	effektiv: 1	Koordination:	2	Parade:	Stiel – 1 Würfel
CH: 2	effektiv: -2	Überzeugen:	2	Ausweichen:	0 Würfel
WK: 6	effektiv: 2	Verstecken:	1	Rüstung:	4 Punkte
Lebenspunkte: 27□				Magieresistenz:	4 Punkte
Magiepunkte: 11					

#### Besondere Regeln:

In städtischem Umfeld hat der Totmacher zwei Zusatzwürfel bei Versuchen, sich zu verstecken. Wer vom Fleischerhaken getroffen wird, kann in dieser und der nächsten Runde das Feld des Totmachers nur verlassen, wenn er 10 Punkte Schaden nimmt. Schutz hilft normal. Dieser Schaden muss nicht genommen werden, wenn der Totmacher selbst weggeht.

### Adept der fünf Seiten – Werte Bedrohung: 50

Ein bizarrer Kult unter Totmachern, erkennbar an den fünfseitigen Metallkappen, die seine Mitglieder tragen.

Bestie 1

ST: 10	effektiv: 6	Athletik:	2		
GE: 3	effektiv: -1	Aufmerksamkeit:	2	Initiative:	2
IN: 4	effektiv: 0	Einschätzen:	2	Angriff:	Hackebeil – 8K Würfel: Schaden – 2W6 Riesenklinge – 6K Würfel: Schaden – 3W6
WA: 5	effektiv: 1	Koordination:	2	Parade:	Stiel – 1 Würfel
CH: 2	effektiv: -2	Überzeugen:	2	Ausweichen:	0 Würfel
WK: 6	effektiv: 2	Verstecken:	2	Rüstung:	6 Punkte
Lebenspunkte: 23□				Magieresistenz:	4 Punkte
Magiepunkte: 11					

#### Besondere Regeln:

Adepten der fünf Seiten orientieren sich in erster Linie durch ihren Geruchssinn. Sie können in völliger Finsternis ebenso gut sehen, wie bei Licht. Töten sie eine andere Figur, können sie diese als Reaktion verschlingen. Dadurch erhalten sie einen Tod-Punkt zurück. Verlieren sie den Tod-Punkt wieder, speien sie das Opfer wieder aus. Erst dann kann es wiederbelebt werden. Der Angriff mit der Riesenklinge kann erst nach dem Verlust eines der Tod-Punkte der Kreatur wieder verwendet werden.