

Finsterland

MONSTROSITÄTEN DES KRIEGES

von Georg Pils

Niemals ist das Finsterland den Schrecken der Ruhenden Sphäre so nah, wie in Kriegszeiten. Der Tod überzieht das Land, Einsamkeit und Hoffnungslosigkeit breiten sich aus. Die Grausamkeit der Menschen gebiert sonderbare Monster, die sich auf den Schlachtfeldern herumtreiben und ihren Opfern auflauern. Diese Wesen sind weder Dämonen noch ihre Abkömmlinge, sondern Manifestationen der Ruhe. Sie sind nicht zu kontrollieren und in ihrer Furchtbarkeit unübertroffen. Sie haben aber auch ihre Schwäche: Endet der Sog der Toten, versinken sie wieder spurlos in den Tiefen. Sobald sie verschwinden, löschen sie sich aus dem bewussten Gedächtnis und bleiben als bizarre und beunruhigende Gefühle vorhanden. Nur wenige bleiben erhalten, meistens, indem sie sich mit Mördern und Verbrechern umgeben. Manche Geisterbeschwörer und Todesmagier behaupten, diese Bestien rufen zu können. Die Amtsmagie äußert sich dazu nicht, macht aber Jagd auf jeden, der sich mit diesen Dingen beschäftigt.

DER TOTENHUND

Diese Kreatur wächst nach und nach aus Massengräbern heraus. Sie ähnelt einem riesigen, pechschwarzen Hund, der die ununterbrochen grau dampft. Totenhunde wachen über sterbende Soldaten. Sie verhindern, dass sie gefangen genommen werden und fallen all jene an, die versuchen, ihnen zu helfen. Diese Wesen warten, bis die Opfer aufgeben und fressen dann ihren Geist auf. Dabei verschmilzt das Gesicht der Toten mit dem Fell der Bestien. Es scheint bis jetzt nicht möglich, deren Geister wieder zu befreien. Unbestätigten Berichten zufolge soll es einzelne abgerichtete Totenhunde geben, die von ihren Besitzern regelmäßig mit neuen Seelen versorgt werden. Obwohl diese Wesen kaum kontrollierbar sind, entwickeln sie eine sonderbare Art von Treue ihren Ernährern gegenüber. Sie sind in der Lage sich diesen Besitzer einzuprägen und spontan zu erscheinen, wenn dieser bedroht wird. Das Erlebnis ist zutiefst schockierend, da sich plötzlich ein monströser rabenschwarzer Hund aus dem Boden löst und angreift.

Totenhund – Werte Bedrohung: 60

Bestie 1

ST: 10	effektiv: 6	Athletik:	2			
GE: 3	effektiv: -1	Aufmerksamkeit:	2	Initiative:	2	
IN: 4	effektiv: 0	Einschätzen:	2	Angriff:	Pranken – 8K Würfel:	Schaden – 2W6
WA: 5	effektiv: 1	Koordination:	2		Biss – 6K Würfel:	Schaden – 2W6
CH: -	effektiv: -	Überzeugen:	2	Parade:	Dampf – 3x2 Würfel	
WK: 6	effektiv: 2	Verstecken:	1	Ausweichen:	1 Würfel	
Lebenspunkte: 23□				Rüstung:	4 Punkte	
Magiepunkte: 9				Magieresistenz:	4 Punkte	

Besondere Regeln:

Der Totenhund ist groß.

Trifft der Totenhund mit seinem Biss, verliert das Ziel einen Willenskraftpunkt. Dieser Effekt kann eine Figur nur einmal pro Szene betreffen. Danach verursacht der Angriff nur seinen normalen Schaden.

Der Dampf um den Totenhund gibt ihm immer eine Stufe Deckung.

Der Totenhund kann als Bewegung drei Felder weit ziehen, ohne die Zwischenfelder zu berühren, solange er noch nicht von einem Gegner getroffen wurde. Die Fähigkeit kann nicht mehr verwendet werden, wenn er getroffen wird, auch wenn der Angriff keinen Schaden verursacht.

Ist der Totenhund in Begleitung eines Alliierten, kann er für diesen parieren, wenn er im selben Feld steht. Dazu erhält der Alliierte vier zusätzliche Punkte Schutz.

Verliert der Totenhund einen Tod-Punkt, bewegt er sich sofort als freie Handlung drei Felder weit, auch ohne die Felder dazwischen zu berühren.

DER ERLÖSER

Manche Soldaten verirren sich auf dem Schlachtfeld oder versuchen einfach, dem Schrecken zu entkommen. Unterwegs kommen sie dann von ihrem Weg ab und finden sich plötzlich bei einem verfallenen Schützengrabensystem wieder. Weit und breit ist keine Menschenseele zu sehen, nicht einmal Tote sind zu finden. Durchsuchen sie den Ort, treffen sie einen verwahten Soldaten der eigenen Truppe, der offensichtlich gefesselt oder sogar gekreuzigt wurde. Sie können ihn retten und staunen, wie schnell er sich erholt. Er erzählt, dass er ihnen helfen will und ins Hinterland geleiten kann.

Der Mann führt die Truppe dann durch das Gebiet und warnt sie vor verschiedenen Gefahren. Irgendwann ist die Einheit an einem völlig fremden Ort und wird nach und nach getrennt, bis jeder Soldat alleine ist. Erst dann offenbart der jeden Einzelnen begleitende Erlöser sein wahres Gesicht und verschlingt seine Opfer. Wehrt sich eines von ihnen und gelingt es, den Angreifer zu verletzen, sondert dieser eine sonderbare, geruchslose schwarze Flüssigkeit ab, die durch Haut und Kleidung dringt und seine Gliedmaßen übernimmt. Es geht das Gerücht um, dass jene, die vollständig verschlungen wurden, zu neuen Erlösern werden.

Erlöser – Werte Bedrohung: 80

ST: 5	effektiv: 1	Athletik:	1			
GE: 5	effektiv: 1	Aufmerksamkeit:	3	Initiative:	4	
IN: 7	effektiv: 3	Einschätzen:	3	Angriff:	Würgen – 3 Würfel:	Schaden – 1W6
WA: 6	effektiv: 2	Koordination:	1		Flüssigkeit – 6K Würfel:	Schaden – 1W6
CH: 8	effektiv: 4	Überzeugen:	3	Parade:	Wegschlagen – 4 Würfel	
WK: 7	effektiv: 3	Verstecken:	2	Ausweichen:	3 Würfel	
Lebenspunkte: 15□□□				Rüstung:	-	
Magiepunkte: 21				Magieresistenz:	8 Punkte	

Besondere Regeln:

Der Erlöser erhält am Anfang jeder seiner Runden 5 LP zurück.

Er erhält einen kritischen Erfolg bei Versuchen, Gegner zu täuschen, ab dem ersten 10er.

Er kann einen Tod-Punkt ausgeben, um sich in so viele Wesen aufzuspalten, wie er Gegnern gegenübersteht. Jeder von ihnen kann nur gegen "seinen" Feind kämpfen, die anderen Erlöser sind für ihn nicht als Angriffsziele möglich. Sie können trotzdem von Angriffen, die ganze Felder betreffen, getroffen werden. Diese Fähigkeit kann einmal pro Szene als freie Aktion eingesetzt werden.

Trifft der Erlöser einen Gegner mit der Flüssigkeit, verliert dieser die Kontrolle über eine Hand und kann nur noch Handlungen setzen, die eine Hand benötigen. Er kann diese Fähigkeit erst wieder einsetzen, wenn er einen Tod-Punkt verloren hat. Die Fähigkeit hält bis zum Ende der Szene. Ein Ziel kann nur einmal von diesem Effekt betroffen werden. Danach verursacht der Angriff nur den normalen Schaden.

Verliert ein Charakter durch den Erlöser seinen letzten Lebenspunkt und hat er keinen Tod-Punkt mehr, wird er ebenfalls zum Erlöser. Dieser hat allerdings bis zum Ende der Szene nur seine regulären Lebenspunkte, keine Tod-Punkte.

DER BECKMANN

Eine tragische Gestalt, mager in Lumpen und Uniformteile gekleidet, die durch Elendsviertel, Kriegsgefangenenlager und Krankenhäuser schleicht. Der Beckmann sucht Nähe und Zuneigung, beginnt aber sobald er jemanden gefunden hat, der ihm vertraut, dessen Kraft in sich aufzunehmen. Dabei quillt er auf während sein Opfer abmagert und zerfällt. Irgendwann stirbt das Opfer oder begeht Selbstmord und die Kreatur zieht weiter. Irritierenderweise ist das alles dem Beckmann unangenehm, er kann es nur nicht verhindern. Die einzige Möglichkeit, Ruhe zu finden, ist jemanden aufzutreiben, der ihm sein Schicksal freiwillig abnimmt. Klarerweise passiert das nicht. In der Anfangsphase der „Beziehung“ zu diesem Wesen geht es dem zukünftigen Opfer übrigens ausgesprochen gut. Es ist glücklich, teilweise sogar ekstatisch und alles geht ihm leicht von der Hand, was es noch stärker an seinen Ausbeuter bindet. In dieser Zeit ist es auch bereit, alles für den Beckmann zu tun. Erst später wird das Verhältnis schlechter, doch dann ist es meistens schon zu spät.

Beckmann – Werte Bedrohung: 80

Schütze 1						
ST: 5	effektiv: 1	Athletik:	1			
GE: 6	effektiv: 2	Aufmerksamkeit:	1	Initiative:	4	
IN: 4	effektiv: 0	Einschätzen:	2	Angriff:	Messer – 4 Würfel:	Schaden – 1W6
WA: 5	effektiv: 1	Koordination:	1		Pistole – 5 Würfel:	Schaden – 1W6+4
CH: 3	effektiv: -1	Überzeugen:	2	Parade:	Messer – 3 Würfel	
WK: 4	effektiv: 0	Verstecken:	3	Ausweichen:	0 Würfel	
Lebenspunkte: 16□□				Rüstung:	-	
Magiepunkte: 12				Magieresistenz:	-	

Besondere Regeln:

Der Beckmann gibt allen Alliierten innerhalb von drei Feldern einen zusätzlichen Tod-Punkt.

Sie erhalten zwei zusätzliche Würfel beim Angreifen, Parieren und Ausweichen, wenn sie im selben Feld wie er sind.

Solange sie im selben Feld sind, sind sie immun gegen Angst und K.O.

Trifft ein Gegner den Beckmann, kann dieser den Angriff als Reaktion auf einen Alliierten im selben oder einem Nachbarfeld umleiten. Das neue Ziel nimmt den Schaden des Treffers, darf nicht abwehren, aber seinen Schutz und seine Magieresistenz abziehen. Dieser Effekt gilt nicht gegen Angriffe, die ganze Felder betreffen.

Verliert ein Alliiertes des Beckmanns einen Tod-Punkt, heilt er sofort 12 Lebenspunkte und bekommt zwei zusätzliche Würfel bis zum Ende seiner nächsten Runde auf alle seine Aktionen. Dieser Effekt ist kumulativ. Sollten also mehrere Alliierte innerhalb einer Runde einen Tod-Punkt verlieren, bekommt er für jeden diesen Bonus bis zum Ende seiner nächsten Runde.

Die Pistole hat kurze Reichweite (2 Felder).

DIE KADAVERFABRIK

Der genaue Ursprung dieser riesenhaften Apparatur ist unbekannt. Einige Soldaten berichten, eine enorme Fabrik, die sich auf mechanischen Rollen oder stummelartigen Beinen fortbewegt, gesehen zu haben. Die Maschine sammelte die Leichen auf dem Schlachtfeld auf und verarbeitet sie zu irgendetwas Widerlichem. Vor ihrem Erscheinen soll ein undurchdringlicher Nebel aufgezo-gen sein und man soll eine geisterhafte Sirene gehört haben.

Die Kadaverfabrik bewegt sich unendlich langsam, mit schwerfälligen, plumpen Schritten. Sie scheint aus schwarzem Stein und mattem Metall gemacht zu sein. Man erkennt schemenhafte Arbeiter, die in ihr werken, es ist allerdings nicht zu erkennen, welche Maschinen in ihrem Inneren laufen. Es gibt Gerüchte, wonach die Maschine vom jeweiligen Kriegsgegner erfunden wurde, um aus den Toten Kleister, Kerzen und Leder zu machen, doch sind diese Ideen zu absurd, um eine breite Öffentlichkeit zu finden. Den-noch kursieren sie bei revanchistischen Veteranenverbänden, die hoffen, so einen weiteren Waffengang zu provozieren.

Wie so oft entwickeln solche Legenden eine gewisse Eigendynamik und so geht die Mär, dass im Inneren der Fabrik maßloser Reichtum zu finden sei und sie irgendwo auf einem verlassenen Schlachtfeld halb versunken im Dreck liegt.

Die Kadaverfabrik ist kein einzelner Gegner, sondern ein gesamter Ort. Will man sie bekämpfen, muss man mehrere Bereiche zerstören oder funktionsunfähig machen. Diese sind:

Die Träger: Die Apparatur bewegt sich auf mehreren Beinen und Rollen vorwärts. Die Träger haben insgesamt 120 SP. Die Maschine hat eine Geschwindigkeit von 6. Pro 20 SP Schaden, die sie erleidet, verlangsamt sie sich um einen Punkt.

Die Sammler: Dieser Teil des Konstrukts nimmt die Kadaver auf. Er besteht aus Walzen und Ketten, die den Boden aufpeitschen. Ziele, die sich in Fahrtrichtung der Fabrik innerhalb von zwei Feldern befinden, nehmen am Anfang jeder ihrer Runden 3W6 Schaden, es sei denn, ihnen gelingt eine Ausweichen-Probe. Jeder Erfolg nimmt einen Schadenswürfel weg. Es gibt drei Sammler. Jeder Sammler hat 50 SP. Wird einer zerstört, reduziert sich die Zahl der Schadenswürfel der Gesamtheit um eins. Wer durch die Sammler einen Tod-Punkt verliert, wird in das Innere der Maschine gesaugt.

Die Kanzel: Die Kadaverfabrik wird von einer sonderbaren Differenzmaschine gesteuert, die nur vage den Vorstellungen der konventionellen Mechanik entspricht. Sie hat 80 SP und verfügt über 6 Punkte Schutz und Magieresistenz. Wird sie zerstört, bewegt sich die Kadaverfabrik nur noch geradeaus. Kollidiert sie dabei mit irgendwelchen Hindernissen, wird sie dadurch beschädigt. Solange die Kanzel intakt ist, wirken sämtliche Zauber gegen die gesamte Anlage mit zwei Würfeln weniger. Dringt man bis in die Kanzel vor, kann man auch mit einem (eIN+Technologie)-Wurf in die Steuerung eingreifen. Dazu sind 10 Erfolge bei einem Wurf nötig. Diese Zahl wird um die Zahl an Bereichen vermindert, die bereits zerstört wurden.

Die Fertigung: Hier werden die menschlichen Überreste aufgespaltet und verarbeitet. Sie kann betreten werden, indem man einen Teil der Träger zerstört, von den Sammlern besiegt wird oder eine Klettern-Probe mit sechs Erfolgen schafft. Man kann dabei Erfolge sammeln. Um die Maschinen anzuhalten, müssen insgesamt 160 SP an Schaden verursacht werden. Solange man in diesem Bereich ist, verliert man am Anfang jeder seiner Runden 3 LP ohne Schutz. Man kann den Bereich verlassen, um die Kanzel oder das Lager zu erreichen. Dazu ist es nötig respektive 40 SP oder 30 SP zu verursachen. Man kann auch eine (eGE+Koordination)-Probe mit 6 beziehungsweise 4 Erfolgen bestehen.

Die Wartung: Die Maschine wird von einer Horde von sonderbaren, halb biologischen, halb mechanischen Apparaturen in Stand gehalten. Sie können pro Runde einen Bereich aufsuchen und diesem 10 SP zurückgeben, wenn dieser noch nicht völlig zerstört ist. Begegnen sie den Charakteren, kann es zum Kampf kommen. Es handelt sich dabei um Maschinen angemessener Stufe. Die Gruppe steht so vielen Gegnern gegenüber, dass jeder Charakter einen Feind bekämpfen muss.

Der Schutz: Auf der Fabrik verteilt findet man mehrere Befestigungen, die sie gegen Angreifer verteidigen sollen. Diese bestehen aus einer großen Zahl von schwächeren Gegnern. Nehmen Sie entweder Maschinen, Schützen oder Schwärme niedrigerer Stufe. Es gibt insgesamt drei solcher Gegnergruppen an Bord. Diese können in jedem Bereich auftauchen. Jede Gruppe besteht aus einhalbmal so vielen Mitgliedern, wie die Spielergruppe. Es ist möglich, diesen Einheiten auszuweichen, da sie sich normalerweise lautstark ankündigen.

Das Lager: Im Lager werden die fertigen Arbeiten gesammelt. Der Ort wird nicht gut verteidigt und kann recht problemlos zerstört werden. Er hat 50 SP. Sind diese weg, verlieren alle anderen Bereiche, die Strukturpunkte haben, 20 davon.

DER LOCKENDE FREMDE

Veteranen des Großen Krieges erzählen eine Geschichte, die in ähnlicher Art bereits von älteren Chronisten aufgezeichnet wurde. Sie berichten von einem elegant gekleideten Gentleman, der zum Klang einer geisterhaften Flöte bei Nacht in ihrem Unterschlupf aufgetaucht sein soll. Er soll ihnen Speisen und Genussmittel angeboten haben. Dann fordert er sie zu kleinen Spielen. Es geht zunächst um nichts Besonderes, doch dann erhöhen sich die Einsätze. Schließlich spielt man um sein Leben. Der Fremde gewinnt immer und die Gastgeber verschwinden auf Nimmerwiedersehen.

Manche Beobachter behaupten, danach eine Gruppe von tanzenden Menschen gesehen zu haben, die dem Fremden gefolgt sein sollen. Auch die sonderbare Flötenmusik wird üblicherweise erwähnt. Da dieses Phänomen seit vielen Jahrhunderten immer wieder dokumentiert wurde, hat sich mittlerweile eine ganze Mythologie darum gebildet, inklusive eigens in diesem Stil komponierter Musikstücke. Es wird erzählt, dass der Fremde auftauchen würde, wenn man genau seine Musik spielen würde. Die Vorstellung wird zwar von den meisten Komponisten belächelt, trotzdem wird man an Konservatorien vor gewissen Melodien gewarnt.

Den lockenden Fremden kann man im Kampf nicht besiegen. Sämtliche Angriffe treffen, er nimmt den Schaden und ignoriert ihn. Auch Versuche, ihn zu fesseln oder festzuhalten ignoriert er. Er ist immun gegen Angst und K.O. Er selbst greift nicht an und beschränkt sich darauf, sein Spiel anzubieten. Das Spiel ist in erster Linie eine Gelegenheit für Darstellung. Es muss nicht auf einmal gespielt werden. Man kann sich immer wieder treffen, auch in späteren Teilen der Geschichte.

Die Spiele können traditionelle Glücks- oder Geschicklichkeitsspiele sein, es können aber auch Mutproben und eigene Abenteuer sein.

Jedes Mal, wenn die Charaktere gewinnen, erhalten sie eine Belohnung. Diese entspricht dem Einsatz und sollte am Anfang passend zur Handlung sein und kleine Vorteile geben. Ein Beispiel wäre eine außertourliche Heilung oder ein einmaliger Bonus auf eine Probe. Nach einigen Spielen kann man den Einsatz erhöhen und schließlich um Tod-Punkte spielen.

Sollte der lockende Fremde bei den späteren Spielen in Gefahr laufen zu verlieren, wird er zunächst Helfer beauftragen und schließlich selbst eingreifen. Er wird auch auf ehemalige Spieler zurückgreifen und Gefallen einfordern. Die Charaktere werden die Hilfe höherer Mächte brauchen, um mit ihm fertig zu werden.