

FHTAGN Regelwerk, 2. Edition

ENTWURF

FHTAGN Regelwerk, 2. Edition, Copyright © 2024 Carsten Feldhahn, Julia Knobloch, Marc Meiburg, Volker Rattel; Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V. Alle Rechte vorbehalten.

FHTAGN ist eine eingetragene Marke der Deutschen Lovecraft Gesellschaft e.V.; FHTAGN Copyright © 2017 Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.

Änderungen am Kapitel Grundregeln:

- Failing Forward Prinzip
- Übererfüllung und Teilerfolge
- Boni/Mali auf Probenwert anrechnen
- Unterstützende Handlungen und kooperative Aufgaben
- Suchen wie Informationsbeschaffung behandeln
- „Optionale Regel: Unterstützung“ gestrichen
- Mechanik in „Beispiel: Wer würfelt?“ entfällt
- Willenskraft/Erschöpfung/Schlaflosigkeit in Kapitel Charaktere verschoben

1. Grundregeln

Bei FHTAGN stehen klare Regelmechaniken, geringer Buchhaltungsaufwand und schnelle Konfliktauflösung im Vordergrund. Diese elementaren Bausteine werden im Folgenden als Grundregeln beschrieben.

1.1. Vorankommen trotz Scheitern

Gerade in einem Horror-Rollenspiel gibt es viele Situationen, in denen Charaktere scheitern können – entweder an der Umwelt, an den Aufgaben oder nicht zuletzt an sich selbst. Nicht selten trägt auch das Design eines Szenarios dazu bei, die Handlung in einer Sackgasse enden zu lassen. Dies kann zu Frust führen und den Spielspaß schnell dahinschwinden lassen.

FHTAGN beinhaltet Mechanismen, die ein kategorisches Scheitern abmildern sollen bzw. Optionen zur Verfügung stellen, um die Handlung trotzdem fortführen zu können. Dies wird auch als Konzept vom *Failing Forward* bezeichnet.

Die SL wird ermuntert, Situationen mit Drama zu erzeugen, Proben mit Konsequenzen zu versehen und Charaktere diese Konsequenzen – gute wie schlechte – spüren zu lassen. Dennoch sollte kein Szenario an einer Stelle hängen bleiben, nur weil eine einzelne Probe misslungen ist.

1.2. Proben

Ein entscheidendes Element für die Spannung und Dramatik im Rollenspiel ist die Interaktion der Charaktere mit der Spielwelt und ob diese Erfolg haben oder nicht.

Bei jeder Probe sollte etwas auf dem Spiel stehen. Eine Probe um des Würfeln willen bringt die Handlung nicht voran und erzeugt keine Spannung.

Probenwert: Der Zielwert einer Probe wird als Probenwert bezeichnet und entspricht dem Fertigungs- oder Attributswert, auf das die Probe abgelegt wird. Verschiedene Modifikatoren (Boni und Mali) können den Probenwert danach noch verändern.

Die Schreibweise von Proben wird üblicherweise so angegeben:

Mit Hilfe von **Wahrnehmung (40%)** lassen sich feinste Kratzspuren am Boden ausmachen. Die Tür an der Wand kann mit **STx5 (60%)** aufgebrochen werden.

Neben der jeweiligen Fertigkeit oder dem entsprechenden Attribut kann ein Mindestwert in Klammern stehen, der für eine erfolgreiche Probe ohne Würfel notwendig ist.

Fertigkeiten mit 0%: Wenn ein Charakter 0% in einer Fertigkeit hat, kann er nicht versuchen, sie einzusetzen. Es fehlt ihm das Spezialwissen, die Ausbildung oder die Übung dazu.

1.2.1. Fertigkeitsproben

Eine Probe auf eine Fertigkeit wird als Fertigkeitsprobe bezeichnet. Die Würfel entscheiden über Erfolg oder Misserfolg. Es werden zwei zehnsichtige Würfel geworfen, um eine Zahl von 01 bis 00 (1 bis 100) zu erhalten.

Wenn das Ergebnis des Würfelwurfs gleich oder niedriger als der Probenwert ist, gilt die Probe als Erfolg. Liegt das Ergebnis über dem Probenwert, ist der Wurf ein Misserfolg. Bestimmte Würfelergebnisse resultieren in einem kritischen Erfolg oder kritischem Misserfolg (Patzer).

Fertigkeitswert	Niveau
ab 30%	durchschnittlich („Grundausbildung“)
ab 40%	überdurchschnittlich („jahrelange Erfahrung“)
ab 60%	außergewöhnlich („jahrzehntelange Erfahrung“)
ab 80%	herausragend („Meisterschaft“)

Tabelle: Bedeutung von Fertigkeitswerten

Es gibt drei Situationen, in denen Proben gewürfelt werden müssen.

1. **Wenn etwas schwierig ist:** Eine Fertigungsprobe bedeutet, dass ein Charakter etwas Schwieriges versucht.
2. **Wenn die Situation unübersichtlich ist:** Würfeln zu müssen, bedeutet, dass die Situation außer Kontrolle zu geraten droht oder Handlungen z. B. unter Zeitdruck oder im Kampf erfolgen. Der Zufall spielt dann eine wichtige Rolle.
3. **Wenn eine Handlung Konsequenzen hat:** Auf diese Probe kommt es an, denn misslingt der Fertigungswurf, drohen nachteilige Konsequenzen. Möglicherweise bekommt man ein Problem nicht in den Griff – oder ist trotzdem erfolgreich, zahlt aber einen hohen Preis dafür.

1.2.2. Proben ohne Würfel

Es gibt Umstände, in denen nicht gewürfelt werden muss. Dann hängt der Erfolg der Probe davon ab, was ein Charakter zu tun versucht und wie hoch sein Wert in der entsprechenden Fertigkeit ist.

Allgemeinwissen bzw. Wissen, das man in einem Beruf normalerweise hat, und Informationen, die mit einer simplen Recherche beschafft werden können, erfordern höchstens ein bisschen Zeit und Mühe. Wenn es um spezielles Fachwissen geht, ist unter Umständen ein bestimmter Fertigungswert nötig.

Eine Probe ohne Würfel kann immer in eine Probe mit Würfelwurf gewandelt werden, wenn die Spielleitung es für sinnvoll erachtet. Erfordert eine Aufgabe bspw. Geschichte (40%) und keiner der Charaktere hat ausreichend hohe Werte, so kann die SL auch einen Wurf auf Geschichte einfordern.

Übererfüllung und Teilerfolge: Für jeweils 20%, die ein Fertigungswert über dem Probenwert liegt, können bspw. weitere Informationen gewonnen oder Zeit gespart werden. Gleichzeitig kann ein Fertigungswert, der 20% unter dem Probenwert liegt nur Teilinformationen bedeuten oder das Ergebnis in sehr schlechter Qualität liefern.

Ausgleich von Fertigkeiten: Ein zu niedriger Fertigungswert kann durch eine sinnvolle Kombination mehrerer Fertigkeiten ausgeglichen werden. Als Richtschnur muss die Summe der entsprechenden Fertigkeiten höher als der ursprünglich notwendige Probenwert sein.

1.2.3. Attributspuben

Wenn ein Charakter etwas zu tun versucht, was prinzipiell jeder können sollte, das ggf. schwierig ist, aber kein spezifisches Training in Form einer Fertigkeit erfordert, dann kann ein Attribut des Charakters für eine Attributspube herangezogen werden. Eine Attributspube wird auf den Attributswert abgelegt. Der Attributswert ist die Attributsbasis multipliziert mit fünf, das heißt, bei ST mit der Attributsbasis 11 wird die Attributspube auf 55% (Attributswert) gewürfelt.

Der Attributswert selbst kann bereits anzeigen, ob ein Charakter erfolgreich ist, ohne dass ein Würfelwurf nötig wäre.

Attributswert	Wer besteht die Probe?
ab 15%	für fast jede Person möglich
ab 45%	für eine durchschnittliche Person möglich
ab 65%	für eine fähige Person möglich
ab 85%	für eine hoch begabte Person möglich
ab 95%	übermenschlich (bspw. einige Tiere oder unnatürliche Wesen)

Tabelle: Bedeutung von Attributswerten

Proben für hohe Attribute: Ab einem Wert von 100% oder mehr in einem Attribut ist die Probe immer ein Erfolg außer bei einem Wurf von 100 (kritischer Misserfolg). Dies ist vor allem bei einigen Tieren oder unnatürlichen Wesen relevant, die im Band **FHTAGN Spielwelt** beschrieben sind.

1.2.4. Boni und Mali

Bestimmte Umstände können eine Probe erleichtern oder erschweren und modifizieren damit den Probenwert. Wenn die Situation eher günstig ist, kann ein Bonus gelten, und zwar bis zu einem maximalen Probenwert von 100%. Ist die Situation nachteilig, kann ein Malus verhängt werden, und zwar bis zu einem minimalen Probenwert von 1%. Kommt ein Bonus oder Malus überhaupt infrage, dann beträgt er üblicherweise +20%/-20% oder seltener +40%/-40%.

Bonus/Malus	Häufigkeit	Beschreibung
+40%	selten	es wäre fast nicht nötig, überhaupt zu würfeln
+20%	ungewöhnlich	die Umstände sind sehr vorteilhaft
-	Normalfall	die Handlung ist schwierig und ihr Ausgang unvorhersehbar
-20%	ungewöhnlich	die Umstände sind außerordentlich schlecht
-40%	selten	es wäre fast nicht nötig, überhaupt zu würfeln

Tabelle: Boni und Mali

Boni und Mali werden auf den Probenwert angerechnet und nicht auf den Würfelwurf. Ein Fertigkeitwert von 40% und ein Bonus von +20% ergeben somit einen finalen Probenwert von 60%. Dies verändert die Wahrscheinlichkeiten für kritische Erfolge und Patzer und kann ebenfalls dazu führen, dass der Probenwert null oder negativ wird oder über 100 steigt. In diesen Fällen gilt er dann entweder als 1% oder 100%.

1.2.5. Vergleichende Proben

Zu einer vergleichenden Probe kommt es, wenn jemand mit dem Ziel agiert, die Handlung einer anderen Person zu unterbrechen oder zu verhindern. Beide Seiten würfeln und der höchste Wurf, der noch ein Erfolg ist, gewinnt.

Normalerweise stehen in einer vergleichenden Probe Fertigkeiten gegen Fertigkeiten und Attribute gegen Attribute. Ein Attribut wird nur dann gegen eine Fertigkeit eingesetzt, wenn der eine Charakter spezifisches Wissen oder Training braucht – und daher eine Fertigungsprobe würfelt – und der andere das nicht muss, und daher eine Attributprobe würfelt. Die Entscheidung liegt bei der Spielleitung.

Naturgemäß ist es immer schwer, eine vergleichende Probe für sich zu entscheiden. Schließlich muss der eigene Würfelwurf nicht nur erfolgreich sein, sondern auch den des Gegners übertreffen. Wenn sich zwei Charaktere in einer vergleichenden Probe befinden, aber keiner würfeln muss, gewinnt schlicht der höhere Wert.

Würfelergebnis	Gegenseite ist erfolgreich	Gegenseite ist nicht erfolgreich
man selbst ist erfolgreich	ein kritischer Erfolg schlägt einen gewöhnlichen Erfolg, andernfalls gewinnt der höhere Erfolg	die eigene Handlung gelingt, die der Gegenseite misslingt
man selbst ist nicht erfolgreich	es gelingt nicht, die Handlung der Gegenseite zu verhindern	niemand ist erfolgreich oder es gewinnt der niedrigere Misserfolg (SL-Entscheidung)

Tabelle: Vergleichende Proben

Optionale Regel: Abzug statt vergleichender Probe

Statt eine vergleichende Probe zu würfeln, kann die SL auch entscheiden, dass nur der Charakter eine Probe ablegt und abhängig von dem Wert des Gegenübers einen Abzug erhält. Dies ist bspw. bei Proben empfehlenswert, die einfach und schnell abgewickelt werden sollen und daher auf den Wurf für NSC durch die SL verzichten.

Fertigkeitswert des Gegenübers	Malus auf eigene Probe
ab 60%	-20%
ab 80%	-40%

Tabelle: Abzüge für Proben

1.2.6. Unterstützende Handlungen

Einer Person im Rahmen der eigenen Möglichkeiten mit der gleichen Fertigkeit oder dem gleichen Attribut helfen ist eine unterstützende Handlung. Die Erfolgsstufe der Probe der unterstützenden Person bestimmt Bonus oder Malus für die Probe der unterstützten Person.

Ergebnis	Auswirkung
kritischer Erfolg	+40%
Erfolg	+20%
Misserfolg	-20%
Patzer	-40%

Tabelle: Ergebnisse unterstützender Handlungen

Die Zusammenarbeit ist psychisch anstrengend und kostet -1 WP für alle Beteiligten.

1.2.7. Kooperative Aufgaben

Eine kooperative Aufgabe bedeutet, dass mehrere Personen gemeinsam zur Erreichung eines Ziels zusammenarbeiten. Dabei können unterschiedliche Fertigkeiten oder Attribute zum Einsatz kommen. Die Schwierigkeit der Gesamtaufgabe bestimmt die notwendige Anzahl an erfolgreichen Einzelproben (bei der Berechnung wird aufgerundet).

Schwierigkeit	Anzahl an Erfolgen
leicht/normal	1/3 muss Erfolg haben
mittel/selten	2/3 müssen Erfolg haben
schwer/ungewöhnlich	alle müssen Erfolg haben

Tabelle: Kooperative Aufgaben

Ein gewürfelter Patzer muss durch einen kritischen Erfolg ausgeglichen werden. Auch hier ist die Zusammenarbeit psychisch anstrengend und kostet -1W4 WP für alle Beteiligten.

1.3. Erfolg und Misserfolg

Bei jeder Fertigungs- oder Attributprobe gibt es vier mögliche Ergebnisse (Erfolgsstufen). Normale Erfolge und Misserfolge sind dabei am häufigsten. Kritische Erfolge und Patzer stellen besonders gute oder furchtbar schlechte Ergebnisse dar.

1.3.1. Kritischer Erfolg

Jede gewürfelte 01 oder jeder Erfolg mit einem Pasch ist ein kritischer Erfolg. Das heißt, wenn ein Charakter 50% in einer Fertigkeit hat, sind 01, 11, 22, 33 oder 44 kritische Erfolge. Ein kritischer Erfolg übertrifft immer die Erwartungen und ist doppelt so gut wie ein normaler. Was das heißt, muss im Kontext der jeweiligen Probe entschieden werden. Im Kampf bedeutet ein kritischer Erfolg mehr Schaden, während einer Ermittlung dagegen, dass sie z. B. nur halb so lang dauert.

Außergewöhnliche Leistung: Ein kritischer Erfolg schafft Zuversicht und der entsprechende Charakter erhält +1W4 WP.

1.3.2. Erfolg

Ein Erfolg ist ein Wurf, der dem Wert für die Probe genau entspricht oder darunter liegt. Mit einem Erfolg erreicht ein Charakter das, was er sich vorgenommen hat.

1.3.3. Misserfolg

Ein Misserfolg ist ein Wurf, der über dem Probenwert liegt. Bisweilen kann das heißen, dass einem Charakter Unheil widerfährt. Es kann Fälle geben, in denen ein misslungener Wurf bedeutet, dass ein Charakter bekommt, was er will, aber auch einen Preis dafür zahlt – z. B. in Form einer unangenehmen Komplikation. Ob das der Fall ist und wie die Komplikation genau aussieht, entscheidet immer die Spielleitung.

Aus Fehlern lernen: Nach einer misslungenen Fertigungsprobe wird die jeweilige Fertigkeit auf dem Charakterblatt markiert. Bereits markierte Fertigkeiten können kein zweites Mal markiert werden (siehe auch Kapitel **Charaktere**, Abschnitt **Fertigkeiten verbessern**).

1.3.4. Patzer

Jede gewürfelte 00 (100) oder jeder Misserfolg mit einem Pasch ist ein Patzer. Das heißt, wenn ein Charakter 50% in einer Fertigkeit hat, sind 55, 66, 77, 88, 99 oder 00 Patzer. Ein verpatzter Wurf ist immer ein Misserfolg, unabhängig davon, wie hoch die Erfolgchance für den Charakter war und hat zusätzliche katastrophale Konsequenzen, wie bspw.:

- **Physische Belastung:** -1W6 TP oder temporär -1W4 auf den Basiswert von ST, KO oder GE.
- **Emotionaler Burn-out:** -1W6 WP oder temporär -1W4 auf den Basiswert von IN, EN oder CH.
- **Entfremdung:** Ein wichtiger NSC wird gekränkt und alle ihn betreffenden Proben auf CH oder Beeinflussung erhalten bis zum Ende des Szenarios einen Malus von -20%.
- **Erschöpfung:** Sofortige Erschöpfung tritt ein.
- **Ablenkung:** -20% auf die nächste Probe.
- **Verwirrung:** Ein großer Fehler führt zu falschen Informationen.

Optionale Regel: Adrenalinschub (Mystery)

Ein Charakter kann die Kraft einer Bindung einsetzen, um über sich hinauszuwachsen. Dazu investiert er wie üblich 1W4 Willenskraft- und Bindungspunkte. Ist er danach noch handlungsfähig, darf er eine einzelne Attributs- oder Fertigungsprobe wiederholen und das bessere Ergebnis werten. Dies kann auch nach dem Würfeln noch angesagt werden, sollte aber geschehen, bevor die SL die Auswirkungen der Probe beschreibt. In Zwischenszenen kann kein Adrenalinschub verwendet werden.

1.4. Benötigte Zeit

Zeit kann für die Durchführung von Aktionen von entscheidender Bedeutung sein. Grundsätzlich entscheidet die Spielleitung, wie viel Zeit eine Handlung in Anspruch nimmt. Sinnvolle Einheiten sind Runden (kleinstes spielmechanisches Maß), Minuten, Stunden, Tage oder Wochen (würde den Rahmen des Spiels sprengen).

1.5. Glückswürfe

Für Proben auf Glück gilt ein fester Wert von 50%. Bei einem kritischen Erfolg oder Patzer hat ein Charakter besonders viel oder besonders wenig Glück.

1.6. Allgemeinwissen

Die meisten Charaktere haben eine Schulbildung genossen und jeder Charakter kann schreiben oder rechnen, ohne dafür auf eine besondere Fertigkeit angewiesen zu sein. Fertigkeiten stehen für hohe Bildung oder intensives Training, aber bisweilen reicht Charakteren ihr Allgemeinwissen. Sein Allgemeinwissen abzurufen, erfordert eine IN-Probe oder schlicht einen gewissen IN-Wert.

1.7. Sprachen

Die Muttersprache beherrscht ein Charakter so gut, dass keine Proben darauf notwendig sind und daher auf ein Wert verzichtet werden kann. Fremdsprachen sind Teil des Expertenwissens, basieren auf IN und werden einzeln oder (wenn sinnvoll) in Sprachfamilien bzw. -gruppen erlernt.

Ein SC beherrscht bspw. Deutsch als Muttersprache (ohne einen Wert) und Englisch (IN) als Expertenwissen. In einer Zwischenszene (siehe **Sich Expertenwissen aneignen**) lernt der SC die Sprachgruppe Skandinavisch (IN), wohl wissend, dass es sich eigentlich um einzelne Sprachen handelt, es jedoch spieltechnisch so mehr Sinn ergibt.

1.8. Informationsbeschaffung

Es gibt keine einzelne Fertigkeit für die Beschaffung von Informationen oder die Benutzung von Bibliotheken. Unabhängig davon, ob ein Charakter Mikrofilme oder eine moderne Datenbank durchsucht, kommt es darauf an, welche Fertigkeit für die Nachforschungen relevant ist: Geschichte, eine Naturwissenschaft, Medizin etc. Manchmal ist für eine Recherche keine spezielle Fertigkeit nötig (z. B. wenn ein Charakter ein Nachrichtenarchiv online durchforstet), sondern ein gewisser IN-Wert und Zeit.

1.9. Suchen

Analog zur Informationsbeschaffung gibt es keine spezifische Fertigkeit, um bspw. einen Raum zu durchsuchen. Stattdessen können auch hier besonderes Hintergrundwissen oder spezielle Fertigkeiten eines Charakters ausschlaggebend sein. Wahrnehmung kann genutzt werden, wenn Dinge „ins Auge springen“. Ermittlungen, Kriminalwissenschaften oder bspw. Forensik, wenn es sich um komplexe oder investigative Fragestellungen handelt.

1.10. Verfolgungsjagden

Eine Verfolgungsjagd besteht aus vergleichenden Proben. Die einfachste Form einer Verfolgung ist ein einzelner Wurf pro Seite: Athletik für eine Verfolgungsjagd zu Fuß, Fahren für eine Verfolgungsfahrt mit Fahrzeugen usw.

Bei jeder Probe gewinnt entweder die eine oder die andere Seite. Mislingen beide Würfe, gewinnt der niedrigste Misserfolg. Ein kritischer Erfolg zählt in einer Verfolgungsjagd wie zwei Erfolge. Ein Patzer zählt wie zwei Misserfolge bspw. aufgrund einer Karambolage oder eines anderen Unfalls.

Eine längere Verfolgungsjagd kann zwei solcher Erfolge von der jeweils einen oder anderen Seite benötigen. Nur eine besonders schwierige Verfolgungsjagd sollte drei Erfolge erfordern, um aufzuholen oder zu entkommen.

Erfolge heben sich gegenseitig auf. Gewinnt bspw. die verfolgende Seite, schließt sie dadurch zur flüchtenden Partei auf. Ein anschließender Erfolg der Fliehenden vergrößert den Abstand wiederum und die Verfolgung dauert an.