

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 Zwischenszenen

- Modus „auf Nummer sicher gehen“ und „ein Risiko eingehen“ bei Freizeitbeschäftigungen eingeführt, um den Fortschritt bei der Charakterentwicklung spürbarer zu machen.
- Freizeitbeschäftigungen auf ihren eigentlichen Kern reduziert.
- Klares Schema von Einsatz (Bindungen) und Ergebnis bei allen Freizeitbeschäftigungen.
- „Optionale Regel: Zurück zur Normalität“ gestrichen

1. Zwischenszenen

In der Zeit zwischen zwei Szenarien oder aber während einer längeren Zeitspanne innerhalb eines Szenarios findet grundsätzlich eine Zwischenszene statt. Charaktere haben dann die Chance, ihren eigenen Interessen nachzugehen, sich fortzubilden oder zu versuchen, die traumatischen Erlebnisse ihrer Begegnungen mit dem Unnatürlichen zu therapieren.

1.1. Veränderungen

In einer Zwischenszene geht es zunächst darum, was sich seit dem letzten Szenario bzw. durch die Ereignisse des Szenarios für den Charakter geändert hat.

Bindungen beschädigt oder zerstört: Welcher Umstand oder Situation hat dazu geführt, dass die Beziehung gelitten hat?

Bleibende Schäden: Wie sehen die Verletzungen und Einschränkungen aus und welche Folgen haben sie für den Alltag des Charakters?

Störungen entwickelt: Hat ein Charakter während des Szenarios seine Belastungsgrenze erreicht? Jetzt wird gemeinsam entschieden, welche Störung er entwickelt.

Weitere Folgen: Haben sich die Ereignisse eines Szenarios auf die berufliche Karriere eines Charakters ausgewirkt? War ein Charakter wegen einer Verletzung länger im Krankenhaus oder in der Psychiatrie? Ist er unentschuldig dem Arbeitsplatz ferngeblieben und deshalb mit seinen Vorgesetzten aneinandergeraten?

Optionale Regel: Schnellreise (Action)

Reisemöglichkeiten werden grundsätzlich zu einer Nebenausgabe und sind im Allgemeinen sofort verfügbar. Die Reise selbst wird als Zwischenszene abgehandelt und die Handlung geht sofort am Ankunftsort weiter.

1.2. Freizeitbeschäftigungen

Die Charaktere können in einer Zwischenszene verschiedenen Beschäftigungen nachgehen, die es ihnen erlauben, Bindungen zu stärken oder neue aufzubauen, weiteres Wissen oder neue Fähigkeiten zu erlangen oder ihren Geisteszustand zu stabilisieren.

Szenengestaltung: Während einer Zwischenszene sollte der Fokus auf einem Moment, einer Person, einem Ort, einem Objekt oder einer Idee liegen, die mit den Bindungen oder Motivationen eines Charakters in Zusammenhang stehen. Die Beschreibung der Szene kann bspw. wie in einer kurzen Rückblende erfolgen und sollte prägnant und unterhaltsam sein.

Es gibt zwei Möglichkeiten, um einer Freizeitbeschäftigung nachzugehen.

- **Auf Nummer sicher gehen:** Dies ist der rücksichtsvolle und achtsame Weg. Der Charakter geht es langsam an, ist vorsichtig und überanstrengt sich nicht unnötig.
- **Ein Risiko eingehen:** Zusätzliche Trainingseinheiten, pharmazeutische Mittel, Nachtschichten, bis an die Grenzen gehen. Der Erfolg ist größer, aber auch das Risiko bei Fehlschlägen.

Kritische Erfolge: Bei einem kritischen Erfolg sollte sich der erreichte Wert verdoppeln. Es können auch weitere Vorteile eintreten, je nach Situation der beschriebenen Beschäftigung.

Misserfolge und Patzer: Die SL kann bei Misserfolgen die Konsequenzen entsprechend der versuchten Beschäftigungen ausgestalten. Bspw. könnten weitere Bindungen leiden, STA-Verluste eintreten, Verletzungen passieren oder anderweitige Dinge geschehen.

Bindungen: Der maximale Wert für eine Bindung wird durch das CH-Attribut eines Charakters bestimmt. Die maximale Anzahl an Bindungen liegt bei vier.

1.2.1. Eine bestehende Bindung pflegen

Auf Nummer sicher gehen: Eine Bindung erhöht sich um +1W4.

Ein Risiko eingehen: Der Charakter startet den nächsten Spielabschnitt mit -1W4 WP. Bei einer erfolgreichen CH-Probe erhöht sich eine Bindung um +1W10.

1.2.2. Eine neue Bindung aufbauen

Auf Nummer sicher gehen: Der Charakter erhält eine neue Bindung mit dem Wert $CH \div 2$.

Ein Risiko eingehen: Eine Bindung reduziert sich um -1W4 und bei einer erfolgreichen CH-Probe erhält der Charakter eine neue Bindung mit dem Wert CH.

1.2.3. STA zurückgewinnen

Auf Nummer sicher gehen: Eine Bindung reduziert sich um -1 und der Charakter erhält +1W10 STA zurück.

Ein Risiko eingehen: Eine Bindung reduziert sich um -1W4 und bei einer erfolgreichen EN-Probe erhält der Charakter 2W10 STA zurück.

1.2.4. Eine Störung therapieren

Auf Nummer sicher gehen: Eine Bindung reduziert sich um -1. Bei einer erfolgreichen Glücksprobe wird eine bestehende Störung geheilt.

Ein Risiko eingehen: Eine Bindung reduziert sich um -1W4. Bei einer erfolgreichen EN-Probe wird eine bestehende Störung geheilt und der Charakter erhält eine neue Bindung in Höhe von 1W4.

1.2.5. Lernen/Trainieren

Auf Nummer sicher gehen: Eine Bindung reduziert sich um -1 und der Charakter kann eine bestehende Fertigkeit um +1W10 oder ein Attribut um +1 steigern. Fertigkeiten mit einem Anfangswert von 0% lassen sich nur um +1W4 steigern.

Ein Risiko eingehen: Eine Bindung reduziert sich um -1W4. Misslingt die Probe auf die entsprechende Fertigkeit oder das Attribut, so erhält der Charakter +1W20 Fertigungspunkte oder +1W4 Attributspunkte. Fertigkeiten mit einem Anfangswert von 0% lassen sich nur um +1W10 steigern; die Probe entfällt hierbei.

Optionale Regel: Erfahrungspunkte (Mystery/Action)

Normalerweise erhöhen sich die Spielwerte eines Charakters nur durch Trainingswürfe in Zwischenszenen und durch Fehlschläge. Alternativ kann die SL folgendes Erfahrungspunktsystem für die Charakterentwicklung einführen. Diese optionale Regel ersetzt dann die automatische Erhöhung von Fertigkeiten nach Fehlschlägen und gibt den Spielenden dadurch etwas mehr Gestaltungsfreiheit bei der Charakterentwicklung. Die Charaktere haben weiterhin die Möglichkeit ihre Fähigkeiten durch Trainingswürfe in Zwischenszenen zu verbessern.

Wenn ein Charakter eine Krisensituation übersteht, wächst sein Erfahrungsschatz. Deshalb erhält er nach jeder Spielsitzung Erfahrungspunkte, die er zu Beginn der nächsten Zwischenszene nutzen kann, um sich entsprechend weiterzuentwickeln. Die SL legt fest, wie viele Erfahrungspunkte jeder Charakter nach einer Spielsitzung erhält. Zur Orientierung kann die SL folgende Richtlinien verwenden.

Umstand	Erfahrungspunkte
Charakter hat die Spielsitzung überlebt	3 (Grundwert)
Spielsitzung war besonders ereignisreich	1-2
Spielsitzung war besonders lang	1-3
Szenario wurde abgeschlossen	1-2

Tabelle: Erfahrungspunkte

Jeder Fertigkeitpunkt kostet einen Erfahrungspunkt. Attribute können nicht durch Erfahrungspunkte, sondern ausschließlich durch Training im Rahmen von Zwischenszenen erhöht werden.

1.2.6. Sich Expertenwissen aneignen

Auf Nummer sicher gehen: Eine Bindung reduziert sich um -1. Der Charakter erlernt das entsprechende Expertenwissen.

Ein Risiko eingehen: Eine Bindung reduziert sich um -1W4. Misslingt die Probe auf die dem Expertenwissen zugrunde liegende Fertigkeit oder Attribut, erlernt der Charakter das entsprechende Expertenwissen und erhält zusätzlich +1W10 Punkte für die Fertigkeit bzw. +1 für das Attribut.

1.2.7. Hinweisen nachgehen

Auf Nummer sicher gehen: Eine Bindung reduziert sich um -1. Bei einer durch die SL verdeckt gewürfelten erfolgreichen Probe auf Ermittlungen oder einer anderen im jeweiligen Kontext sinnvollen Fertigkeit erhält der Charakter einen sachdienlichen Hinweis und +1W4 STA zurück. Bei einem Patzer ist der Hinweis dagegen gefährlich falsch – der STA-Gewinn bleibt.

Ein Risiko eingehen: Eine Bindung reduziert sich um -1W4. Bei einer durch die SL verdeckt gewürfelten erfolgreichen Probe auf Ermittlungen oder einer anderen im jeweiligen Kontext sinnvollen Fertigkeit erhält der Charakter einen sehr wertvollen Hinweis oder zwei sachdienliche Hinweise. Zusätzlich dazu +1W10 STA. Bei einem Patzer ist der Hinweis dagegen gefährlich falsch – der STA-Gewinn bleibt.

1.2.8. Das Unnatürliche studieren

Auf Nummer sicher gehen: Bei der Befassung mit Unnatürlichem Wissen existiert kein sicherer Weg.

Ein Risiko eingehen: Eine Bindung reduziert sich um -1W4 und bei einer erfolgreichen Probe auf Okkultismus oder einer anderen passenden Fertigkeit erhält der Charakter +1W10 Unnatürliches Wissen.

Erhöht sich der Wert in Unnatürlichem Wissen, sinkt die STA des Charakters in jedem Fall um die gleiche Anzahl Punkte.

1.2.9. Andere Freizeitbeschäftigungen

Die SL kann auch Freizeitbeschäftigungen zulassen, die nicht ausdrücklich aufgeführt sind, wie z. B. Urlaub machen oder sich einen neuen Job suchen. Sollen diese Beschäftigungen allerdings regelmechanische Auswirkungen auf Fertigkeiten, Bindungen oder die

geistige Stabilität haben, dann sollte die SL sich bezüglich einer erforderlichen Probe und den möglichen Auswirkungen und Zugewinnen/Verlusten an den vorhandenen Freizeitbeschäftigungen orientieren.

Optionale Regel: Umorientierung (Mystery/Action)

Manchmal orientieren sich Menschen nach Krisenerlebnissen radikal um. Sie vernachlässigen ihre bisherigen Gewohnheiten und setzen andere Schwerpunkte im Leben als bisher. Wenn die SL es erlaubt, kann ein Charakter eine solche Umorientierung als Freizeitbeschäftigung im Rahmen einer Zwischenszene vollziehen. Eine so radikale Veränderung der Lebensgewohnheiten reduziert den Wert einer Bindung um -1W4. Dafür dürfen bis zu 2 Attributspunkte auf andere Attribute oder bis zu 20 Fertigkeitsspunkte auf andere Fertigkeiten umverteilt werden. Beim Umverteilen gelten die gleichen Maximalwerte für Attribute und Fertigkeiten wie bei der Charaktererstellung.

1.3. Konsequenzen im Beruf

Neben seinem normalen Beruf dem Unnatürlichen nachzustellen, kann mitunter schwerwiegende Konsequenzen haben. Insbesondere wenn die geistige Stabilität eines Charakters mehr und mehr leidet, sind die Auswirkungen im beruflichen Alltag nicht mehr zu kaschieren. Fehltage, Unkonzentriertheit und schlechte Leistungen können in letzter Konsequenz sogar zur Kündigung führen.

Die SL kann entsprechende Szenen in einer Zwischenszene einfließen lassen. Vielleicht hilft eine CH-Probe oder eine Probe auf eine berufsnahen Fertigkeit, damit Vorgesetzte wieder beruhigt werden können. Gefeuert zu werden kostet 0/1 STA (Hilflosigkeit).

1.4. Verfolgung durch Dritte

Während eines Szenarios bekommt man es möglicherweise mit Leuten zu tun, die einem die Einmischung in ihre Angelegenheit übelnehmen. Dabei kann es sich neben einem Kult auch um kriminelle

Organisationen, das FHTAGN-Netzwerk, Mythoswesen oder schlicht die Strafverfolgungsbehörden handeln. Vielleicht werden die Charaktere dabei zum Ziel von Nachforschungen oder gar Verfolgung.

Die SL kann hierzu entweder ein eigenes Szenario entwerfen oder entsprechende Ereignisse in einer Zwischenszene thematisieren.