

Persönliche Angaben

Name	Sprache	ES
Facetten	Beruf	Alter

Körperliche und geistige Verfassung

Attribute	Wert	x 5	Besonderes Merkmal	Abgeleitete Werte	Max	Aktuell	Schwellen
Stärke (ST)				Trefferpunkte (TP)			$\Delta \geq \frac{1}{2} TP \mid \leq 2 \mid 0$
Konstitution (KO)				Willenskraftpunkte (WP)			$\leq 2 \mid 0$
Geschicklichkeit (GE)				Stabilitätspunkte (STA)			$\Delta \geq 5 \mid \leq BG \mid 0$
Intelligenz (IN)				Belastungsgrenze (BG)	-		-
Entschlossenheit (EN)				Stabilitätsverluste ohne weitere Folgen			
Charisma (CH)				Gewalt: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> abgehärtet		Hilflosigkeit: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> abgehärtet	
Aussehen und körperliche Beeinträchtigungen				Motivationen und psychische Störungen			
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe nach Verwundung erhalten; nur Medizin / Ruhe helfen noch.							

Fertigkeiten

<input type="checkbox"/> Anthropologie (0%)	<input type="checkbox"/> Heimlichkeit (10%)	<input type="checkbox"/> Psychologie (10%)	Unnatürliches Wissen
<input type="checkbox"/> Archäologie (0%)	<input type="checkbox"/> Informatik (0%)	<input type="checkbox"/> Psychotherapie (10%)	<input type="checkbox"/> Verkleiden (10%)
<input type="checkbox"/> Artillerie (0%)	<input type="checkbox"/> Kriminologie (10%)	<input type="checkbox"/> Rechtswesen (0%)	<input type="checkbox"/> Wachsamkeit (20%)
<input type="checkbox"/> Athletik (30%)	Kunst (0%)	<input type="checkbox"/> Reiten (10%)	<input type="checkbox"/> Waffenl. Kampf (40%)
<input type="checkbox"/> Buchführung (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Religion (10%)	Weitere Fertigkeiten
<input type="checkbox"/> Bürokratie (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Schusswaffen (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe (10%)	<input type="checkbox"/> Mathematik (0%)	<input type="checkbox"/> Schwimmen (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Fahren (20%)	<input type="checkbox"/> Medizin (0%)	<input type="checkbox"/> Sprengstoffe (0%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Forensik (0%)	<input type="checkbox"/> Militärwissenschaft (0%)	Steuern (0%)	<input type="checkbox"/>
Fremdsprache (0%)	<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (30%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Naturwissenschaft (0%)	<input type="checkbox"/> Suchen (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Träumen	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Geschichte (0%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Traumlandwissen	<input type="checkbox"/>
Handwerk (0%)	<input type="checkbox"/> Navigation (10%)	<input type="checkbox"/> Überlebenskunst (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Okkultismus (10%)	<input type="checkbox"/> Überwachen (0%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pharmazie (0%)	<input type="checkbox"/> Überzeugen (20%)	<input type="checkbox"/>

Markieren bei gescheiterter Probe; nach dem Szenario alle Markierungen löschen und Fertigkeiten um 1W4-1 erhöhen.

Spezialtraining

Ausrüstung

Gegenstände	Schutz	PW

Körperpanzerung reduziert den Schaden außer von gezielten Angriffen und erfolgreichen Tödlichkeitsproben.

Waffe	Fert. %	BRW	Schaden	PB	T%	TWB	MUN
Unbewaffnet		-	1W4-1	-	-	-	-

Bindungen

Name	Wert	Name	Wert

Rituale

Name

Hintergrund und Bemerkungen

Du stammst aus einer Familie, die schon immer als träumerisch und sensibel gegolten hat. Du hattest wohl gar keine andere Wahl, als in die gleichen Fußstapfen zu treten. Deine Fantasie drückt sich nachts in farbenfrohen und unglaublichen Träumen aus, tagsüber in deiner Bildhauerkunst. Du hast ein besonderes Talent dafür, Stein deinen Vorstellungen entsprechend zu formen. Deine Skulpturen sind einzigartig und wecken diffuse Gefühle in ihren Betrachtern – ein Mischmasch aus Ergriffenheit, Faszination und unfassbarem Grauen. Denn deine Werke stellen seltsame Wesen dar: Mischwesen, die die Komponenten bekannter Kreaturen auf unerdenkliche Art neu zusammensetzen, bis hin zu völlig unvorstellbaren Wesen, die scheinbar nicht in diese Welt gehören, dir aber aus deinen Träumen wohl vertraut sind. Deine Skulpturen in Serpentin, Gabbro und Alabaster wurden auch schon ausgestellt, haben aber bei Besuchenden und auch in der Kunstkritik eher für Verwirrung als Begeisterung gesorgt. Kleinere Werke kannst du aber regelmäßig gut an häufig jüngere Kundschaft mit einem Gespür für das Fantastische verkaufen.

Deine Inspiration schöpfst du aber nicht nur aus deiner eigenen Traumwelt, sondern auch aus diversen okkulten Büchern, die dir in die Hände gelangen. Deine wichtigste Kontaktperson für diese Themen, mit der du mittlerweile sehr freundschaftlich verbunden bist, hat eine verantwortliche Position in der Universitätsbibliothek von Berlin. So bekommst du immer sofort Bescheid, wenn ein neues okkultes Werk seinen Weg in den Bestand gefunden hat. Dank dieses Kontakts gehörst du zu den wenigen Menschen, die Zugang zur eingeschränkten Abteilung der Bibliothek haben, wo diese besonderen und typischerweise sehr alten Werke aufbewahrt werden.

An deinem ungewöhnlichen Interesse an diesen Dingen sind wohl auch deine Großeltern Schuld. Vor langer Zeit hast du auf ihrem Dachboden eine morbide Steinfigur und ein altes Tagebuch gefunden, das dich völlig in seinen Bann gezogen hat. Dort werden seltsame Träume beschrieben, die Einträge sind im Frühjahr 1925 datiert. Diese Träume waren wohl die Grundlage für die Herstellung jener Steinfigur – einem abgrundtief hässlichen Wesen mit Oktopuskopf und Drachenflügel, das auf einem Sockel thront. Immer wieder wiederholen sich auch sinnlose Buchstabenfolgen in dem Tagebuch, wie etwa „Cthulhu“ und „fhtagn“. Manchmal tauchen diese Worte auch in diesen okkulten Büchern auf, die du nächtelang im leeren Lesesaal der Universitätsbibliothek liest, aber eine klare Bedeutung hat sich dir noch nicht erschlossen.

Als du eines Tages diese App namens „FHTAGN“ findest, musst du sie natürlich sofort herunterladen und installieren. Seitdem weist dich die App immer wieder an, kleine Aufträge zu erledigen: bestimmte Gegenstände zu erwerben und in bestimmte Müllcontainer zu werfen, bestimmte Häuser oder Personen zu fotografieren und derlei Dinge. Einmal solltest du die Rückstände und Abfälle einer deiner Arbeiten an eine Postfachadresse in Mittelamerika schicken. Du erledigst diese Aufträge sehr gern, denn die App belohnt dich dafür mit wertvollen Hinweisen. So wurdest du durch sie auf bestimmte Seitenzahlen in okkulten Büchern hingewiesen oder die App veranlasste (zur Überraschung der Universitätsbibliothek) die Lieferung eines höchst seltenen Buches, das dir bei deinen Nachforschungen und als Inspiration sehr nützlich war. Auch konntest du schon mehrere größere Werke an Menschen verkaufen, die nach eigener Aussage durch die App auf dich aufmerksam geworden sind.

Du bist dir nicht sicher, ob die Absichten hinter der App gut oder schlecht sind. Doch das ist dir egal: Das Wissen, mit dem du durch FHTAGN bisher belohnt worden bist, ist es wert.