

# Regelwerk

[Über FHTAGN](#) [Einleitung](#) [Epochen und Settings](#) [Charaktere](#) [Grundregeln](#) [Kampf](#) [Geistige Stabilität](#)  
[Unnatürliches Wissen](#) [Zwischenszenen](#) [Ausrüstung](#) [Anhang](#)

## 1 Über FHTAGN

„Was sich erhoben hat, kann versinken und was versunken ist, kann sich wieder erheben. Abscheuliches wartet und träumt in der Tiefe, und Verfall breitet sich in den wankenden Städten der Menschen aus. Die Zeit wird kommen – aber ich darf und kann nicht daran denken! Ich bete, dass meine Testamentsvollstrecker, sollte ich die Lektüre dieses Manuskripts nicht überleben, Vorsicht vor Kühnheit walten lassen und dafür sorgen, dass kein anderes Auge es jemals erblickt.“

*What has risen may sink, and what has sunk may rise. Loathsomeness waits and dreams in the deep, and decay spreads over the tottering cities of men. A time will come—but I must not and can not think! Let me pray that, if I do not survive this manuscript, my executors may put caution before audacity and see that it meets no other eye.*

– The Call of Cthulhu

Liebe Spielerinnen und Spieler, Spielleiterinnen und Spielleiter, Autorinnen und Autoren, willkommen zu FHTAGN!

Egal ob du ganz neu ins Pen-&-Paper-Rollenspiel oder die Welten von H. P. Lovecraft eintauchen möchtest, ob du schon Spielrunden mit Horror-Thema gespielt hast und auf der Suche nach neuen Regelmechanismen und Szenarien bist oder ob du selbst Szenarien geschrieben hast und das richtige System für die Veröffentlichung suchst: In allen Fällen ist FHTAGN das Richtige für dich.

Der Abschnitt Regelwerk enthält die kompletten Regeln von FHTAGN, ohne dabei etwas von den Geheimnissen des Kosmischen Horrors zu verraten. Der Abschnitt Spielwelt beinhaltet die Beschreibung der Spielwelt, also Wesen, Rituale und Bücher, die du für die Ausgestaltung deiner Spielrunden benötigst.

Doch was ist nun FHTAGN genau und gibt es nicht bereits genügend cthuloide Rollenspielsysteme? Bedarf es wirklich eines weiteren?

In der kreativen Auseinandersetzung mit dem Lovecraft'schen Horror-Universum ist im Bereich der Pen-&-Paper-Rollenspiele seit mehr als 35 Jahren ein gewisser Status quo definiert. Neben dem unangefochtenem Marktführer existieren nur wenige weitere Regelsysteme, die sich mit dem Horror und dem Kosmos von H. P. Lovecraft und anderen befassen.

Während alle diese Systeme ohne Zweifel ihre jeweiligen Vorzüge genießen, so eint sie doch der Umstand, dass eine Verwendung für eigene Werke nur durch eine mal mehr, mal weniger restriktive Lizenz möglich ist. Der gemeinfreien literarischen Grundlage fehlt also im Wesentlichen ein freies Werkzeug, um eine kreative Weiterverwertung zu ermöglichen.

Bis jetzt. Mit FHTAGN liegt ein Regelsystem vor, welches unter der Open Game License (OGL) steht und die freie Verwendung für kommerzielle wie nicht kommerzielle Zwecke ausdrücklich erlaubt. Unter dem Dach der Deutschen Lovecraft Gesellschaft e.V. wird dieses Regelwerk quasi „von Kultisten für Kultisten“ aufgebaut, gepflegt und weiterentwickelt. Du bist herzlich eingeladen, Dich daran zu

beteiligen. Oder das Regelsystem ganz einfach für deine Zwecke zu nutzen.

Wir wünschen viel Spaß mit FHTAGN und angenehmes Gruseln,  
das FHTAGN-Team

### Generisches Femininum

Bei der Erstellung von FHTAGN haben wir uns die Frage gestellt, welche Form der Anrede im Regelwerk verwendet werden soll. Ist es „Spielleiter“? Wir meinen aber auch „Spielleiterinnen“ und jede Form dazwischen. Gleiches gilt für „Spieler“ und „Spielerinnen“. Wie also kann eine Variante aussehen, die alle „Spielenden“ mit einbezieht?

Nun gibt es sehr unterschiedliche Möglichkeiten, genderneutral zu formulieren, bspw. durch die Verwendung von „Spieler\*innen“, „Spieler(innen)“ oder „Spieler\_innen“. Diese Formulierungen stören unserer Meinung nach in einer Rollenspielpublikation den Lesefluss jedoch zu stark, insbesondere wenn noch Pronomen und Artikel hinzukommen. Da wir mit FHTAGN aber neue Wege beschreiten wollen, haben wir uns schließlich dazu entschieden, die traditionelle Form der Ansprache („der Spieler“) zu vermeiden und stattdessen das generische Femininum („die Spielerin“) zu verwenden.

Warum? Weil wir alle meinen und niemanden ausschließen wollen, es jedoch nicht eleganter schreiben können. Daher gibt es im Regelwerk und in offiziellen FHTAGN-Publikationen die weibliche Form der Ansprache. Für alle Spielerinnen, Spieler und Spielenden.

## 2 Einleitung

Vor etwa 100 Jahren begann eine Gruppe von amerikanischen Pulp-Autoren mit Kurzgeschichten, Briefen und Gedichten ein größeres Ganzes zu erschaffen, das heute als Cthulhu-Mythos bekannt ist. Allen voran H. P. Lovecraft, der mit dem namensgebenden Großen Alten Cthulhu maßgeblich das Bild des als Cosmic Horror bezeichneten Genres geprägt hat. Diese Mixtur aus verschiedenen Ideen und Vorstellungen bildet das Erbe, aus dem sich seit vielen Jahren die Popkultur bedient. Der Großteil dieser Hinterlassenschaft ist mittlerweile gemeinfrei, d. h. frei von Kosten für jeden zu verwenden.

Als Horror-Rollenspielsystem deckt FHTAGN viele verschiedene Aspekte ab, die zuvor nicht oder nur unter schwierigen Umständen verfügbar waren.

- FHTAGN bietet ein vollständiges und umfassendes Pen-&-Paper-Rollenspielsystem, das auf einem bereits seit vielen Jahren am Markt befindlichen amerikanischen Horror-Rollenspiel basiert. Darauf aufbauend wurden die Regeln Stück für Stück erweitert und angepasst, sodass FHTAGN nun ein ganz eigenständiges Spielgefühl vermittelt. Und dies von Haus aus sowohl in der Moderne, in den Goldenen Zwanzigern, dem Viktorianischen Zeitalter und darüber hinaus.
- Da die Inhalte online kostenfrei zur Verfügung stehen ermöglicht dies gerade Rollenspielneulingen oder größeren Spielgruppen einen sehr kostengünstigen Ein- oder Umstieg auf FHTAGN. Die hohe Kompatibilität zu anderen gängigen Regelsystemen ermöglicht es, Material aus anderen Horror-Rollenspielen in FHTAGN zu verwenden und umgekehrt.
- FHTAGN steht unter der Open Game License (OGL) und kann daher von allen für eigene

- kommerzielle wie nicht kommerzielle Zwecke genutzt werden. So nutzt die Deutsche Lovecraft Gesellschaft FHTAGN auch für die regelmäßige Veröffentlichung von cthuloidem Rollenspielmaterial im vereinseigenen Magazin Lovecrafter sowie in zukünftigen Publikationen.
- Gleichzeitig ist der Verein bestrebt, dass auch Dritte mit FHTAGN die Möglichkeit erhalten, eigene Werke zu erschaffen und zu publizieren. Denn schließlich basiert auch Lovecrafts Mythos auf dem Geist von „Teilen und Erweitern“, und nur durch den damals gelebten Austausch zwischen zahlreichen kreativen Köpfen können wir heute auf diesen umfangreichen literarischen Fundus blicken.
  - Ein weiterer Punkt ist die Rückbesinnung auf das Verständnis des Kosmischen Horrors, so wie es Lovecraft einst skizzierte. Dies geht einher mit einem eigenen Kapitel über Yog-Sothothery, wie Lovecraft seinen Mythos bezeichnete, und schlägt sich in der Art und Weise nieder, wie FHTAGN z. B. mit Wesen und Ritualen oder der Spielmechanik im Allgemeinen umgeht. Da sich die Deutsche Lovecraft Gesellschaft auf die Fahnen geschrieben hat, das Erbe Lovecrafts zu fördern und sich kritisch damit auseinanderzusetzen, stellen seine Konzepte die Basis für die Erstellung eigener FHTAGN-Szenarien dar.

## 3 Epochen und Settings

Lovecrafts Geschichten spielen zumeist in seiner eigenen Gegenwart, den 1920er Jahren, die sich deshalb als Hauptsetting für das Rollenspiel in Lovecrafts Universum etabliert haben. Das kosmische Grauen ist jedoch nicht auf eine Epoche beschränkt, auch wenn es sich in verschiedenen Zeiten unterschiedlich äußern mag. Mit dem vorliegenden FHTAGN-Regelwerk ist das Spiel in allen Epochen und Settings ohne weitere Ergänzungen möglich. Dieses Kapitel soll dir einen groben geschichtlichen Abriss zur Orientierung und Einordnung von Technologien und Errungenschaften in den diversen Settings geben. Daran schließen sich Hinweise auf mögliche Anpassungen für ein Spiel in den jeweiligen Epochen an.

### 3.1 Zeitstrahl der Epochen

Die folgende Einteilung ist eher pragmatisch und fokussiert sich auf Epochen, die für ein lovecraft`ches Setting besonders in Frage kommen. Sie ist jedoch keinesfalls abschließend und auch ihre Übergänge zu nachfolgenden Zeitaltern sind durchaus fließend.

**Epoche:** Ein Oberbegriff für längere Abschnitte der Menschheitsgeschichte, die in etwa die gleiche technologische Stufe aufweisen, beginnend mit der Steinzeit bis hin zur Gegenwart und darüber hinaus. Gerade im Bereich von Fertigkeiten und Gegenständen (insbesondere bei Waffen, Ausrüstung, Kommunikation und Transport) ist meist ein großer Unterschied von Epoche zu Epoche zu verzeichnen.

**Setting:** Während eine Epoche sehr global gefasst ist, fokussiert sich das Setting auf bestimmte Regionen, ausgewählte Jahre oder gesellschaftliche Konstellationen, die den Rahmen für die Handlung oder einen bestimmten Spielstil bilden (z. B. „Piraten“, „Viktorianisches Zeitalter“ oder „Erster Weltkrieg“).

**Zeitspanne:** Eine ungefähre Datierung eines spezifischen Settings innerhalb der Epoche. Ein Pluszeichen deutet an, dass der Abschnitt ab diesem Zeitpunkt beginnt.

**Entwicklungsstufe:** Die Entwicklungsstufe (ES) ist ein Gradmesser des jeweiligen technischen wie gesellschaftlichen Fortschritts. Dieser Wert beginnt bei 0 für die Epoche der Steinzeit und erhöht sich, je weiter der Fortschritt voranschreitet. Ein Plus- oder Minuszeichen deutet an, dass das Grundniveau eines Settings zwar der entsprechenden Epoche zuzuordnen ist, jedoch macht der zeitliche Abstand oder die große zeitliche Spanne des Settings eine Veränderung der zivilisatorischen Entwicklungsstufe sehr wahrscheinlich. So sind bspw. die Goldenen Zwanziger Jahre (ES 6+) der Epoche des Mechanischen Zeitalters (ES 6) zugeordnet, allerdings haben sich innerhalb der 30 Jahre seit Beginn dieser Epoche große technische und gesellschaftliche Veränderungen ergeben. Somit setzen sich die Zwanziger von der Viktorianischen Zeit z. B. deutlich ab.

**Tabelle: Zuordnung von Epochen zu relevanten Settings**

| <b>Epoche</b>                        | <b>Setting</b>            | <b>Zeitspanne</b>      | <b>Entwicklungsstufe</b> |
|--------------------------------------|---------------------------|------------------------|--------------------------|
| <b>Steinzeit</b>                     |                           | <b>Prähistorik</b>     | <b>0</b>                 |
| <b>Bronzezeit</b>                    |                           | <b>ab 2500 v. Chr.</b> | <b>1</b>                 |
| <b>Eisenzeit</b>                     |                           | <b>ab 1000 v. Chr.</b> | <b>2</b>                 |
|                                      | Hyperborea                |                        | 2+                       |
|                                      | Antike                    | ab 800 v. Chr.         | 2+                       |
| <b>Mittelalter</b>                   |                           | <b>ab 600 n. Chr.</b>  | <b>3</b>                 |
|                                      | Mittelalter               |                        | 3                        |
|                                      | Traumlande                |                        | 3+                       |
| <b>Frühe Neuzeit</b>                 |                           | <b>1490+</b>           | <b>4</b>                 |
|                                      | Piraten                   |                        | 4                        |
| <b>Industrielle Revolution</b>       |                           | <b>1800+</b>           | <b>5</b>                 |
|                                      | Wilder Westen             |                        | 5                        |
| <b>Maschinenzeitalter</b>            |                           | <b>1880+</b>           | <b>6</b>                 |
|                                      | Viktorianisches Zeitalter | 1837 - 1901            | 6-                       |
|                                      | Belle Époque              | 1884 - 1914            | 6                        |
|                                      | Erster Weltkrieg          | 1914 - 1918            | 6                        |
|                                      | Goldene Zwanziger         | 1920er                 | 6+                       |
|                                      | Zweiter Weltkrieg         | 1930er - 1940er        | 6+                       |
| <b>Atomzeitalter</b>                 |                           | <b>1940+</b>           | <b>7</b>                 |
|                                      | Noir                      | 1940er - 1950er        | 7                        |
|                                      | Kalter Krieg              | 1947 - 1989            | 7+                       |
| <b>Digitales Zeitalter</b>           |                           | <b>1980+</b>           | <b>8</b>                 |
|                                      | Gegenwart                 | 2000+                  | 8+                       |
| <b>Nanotechnologisches Zeitalter</b> |                           | <b>2030+</b>           | <b>9</b>                 |

### Wichtige Settings

**Die Goldenen Zwanziger:** Lovecrafts Gegenwart, die 1920er Jahre – und hier vor allem das von ihm beschriebene fiktionale Neuengland mit Städten wie Kingsport, Arkham oder Innsmouth – stellen ein wichtiges Setting für den lovecraft'schen Horror dar. Die Phase nach dem „Großen Krieg“ (dem Ersten Weltkrieg) war eine bewegte Zeit der Umbrüche. Überkommene Gesellschaftsstrukturen trafen auf moderne Massenmedien (Film, Radio und Fernsehen). Die Jahre waren geprägt von politischen Unruhen und in den USA herrschte Prohibition. Soziales Elend, Hunger und Arbeitslosigkeit standen dem wirtschaftlichen

Aufschwung und einer blühenden Kunst- und Kulturepoche gegenüber.

**Die Belle Époque:** Das ausgehende 19. Jahrhundert dagegen wird trotz sozialem Elend in den Städten geprägt von der Verbürgerlichung der Gesellschaft, der Industrialisierung und den Fortschritten von Wissenschaft und Technik – der Glaube an den Fortschritt ist vor dem Ersten Weltkrieg (der „Urkatastrophe des 20. Jahrhunderts“) ungebrochen. Dies spiegelt sich auch in den Romanen von z. B. Jules Vernes oder später H. G. Wells wider, die die Science-Fiction Literatur begründen. Die große Begeisterung der Zeit für Spiritismus, Séancen, Geisterfotografien und ähnliches bietet dazu einen reizvollen Kontrast und ein interessantes Setting für Geisterjäger und Erforscher des Übernatürlichen.

**Die Gegenwart:** Unsere eigene Zeit ist in vielerlei Hinsicht am einfachsten zu verstehen, da sie uns am nächsten liegt. Reale Karten, digitale Medien oder Handys können am Spieltisch eingebunden werden und so den Horror nah an die tägliche Realität der Spielerinnen bringen. Aber auch der Retro-Charme der 1980er Jahre oder das Spiel in einer nahen oder ferneren Zukunft kann sehr reizvoll sein.

**Die Traumlande:** Eine ganz eigene Welt stellen Lovecrafts Traumlande dar – eine teils düstere, teils fantastische fremde Dimension, die durch die Träume betreten werden kann und neben zahlreichen Gefahren auch traumhaft schöne Orte beinhaltet und ein ganz eigenes Spielgefühl erlaubt. Vor allem die Geschichte The Dream-Quest of Unknown Kadath von H. P. Lovecraft bietet einen guten Überblick über die Traumlande.

### 3.1.1 Interpretation und Anwendung

FHTAGN orientiert sich bei der Bewertung von Fertigkeiten oder Ausrüstung an der Gegenwart. Alle anderen Entwicklungsstufen werden davon abgeleitet und entsprechend angepasst. Sofern ein Szenario explizit in einem anderen Setting als der Gegenwart stattfindet, sind beispielsweise Fertigkeiten (im Sinne der in diesem Zeitabschnitt technologischen und gesellschaftlichen Möglichkeiten) entsprechend zu interpretieren.

#### Beispiel

Mit der Fertigkeit Fahren kann in der Gegenwart ein Auto gesteuert werden. In der Viktorianischen Ära bezieht sich dies auf ein Fuhrwerk. Eine IN x 5-Probe ist ebenfalls immer im zeitlichen Kontext des Charakters zu sehen: ein Höhlenmensch wird eine andere Deutung über seine Umwelt an den Tag legen als jemand aus dem Mittelalter oder der Moderne.

Schließlich unterscheiden sich auch die Charakteristika von Waffen und Rüstungen, wenngleich z. B. viele altertümliche Waffen heute noch vorhanden bzw. verfügbar sein können. FHTAGN legt dabei keinen Schwerpunkt auf eine 100%ige Simulation aller Möglichkeiten, die vielleicht bei einer Zeitreise eines Charakters quer durch die Epochen zum Tragen kommen könnten. Die verwendeten Werte sollen eine grobe, aber allgemein in allen Settings nützliche Basis bilden. Im Einzelfall muss die Spielleiterin entsprechende Anpassungen vornehmen.

**Für Spielerinnen gilt:** Stimme dich mit deiner Spielleiterin ab, welche Rand- und

Rahmenbedingungen das Szenario für dich bereithält. Eventuell müssen einige Fertigkeiten und Berufe je nach Szenario und Epoche angepasst werden.

### 3.2 Entwicklungen im Laufe der Zeit

Um einen Eindruck davon zu erhalten, welche grundlegenden Errungenschaften und Entdeckungen die Menschheitsgeschichte in welcher Epoche geprägt haben, werden in der nachfolgenden Tabelle verschiedene Themenfelder aufgeführt.

**Tabelle: Schlüsseltechnologien und besondere Errungenschaften**

| ES | Epoche                                       | Energie und Technik  | Medizin und Wissenschaft   | Transport und Navigation  | Kommunikation  | Waffen und Rüstung   |
|----|--|--|--|---|--|--|
| 0  | <b>Steinzeit (Prähistorik)</b>               | Feuer, Muskelkraft   | Kräuterkunde   | Hundeschlitten, Kanus   | Mündliche Überlieferungen; Felsmalereien                                 | Holz- und Steinwaffen, Fell-/Lederrüstungen                  |
| 1  | <b>Bronzezeit (ca. 2500 v. Chr.)</b>         | Ochsen   | Arithmetik, einfachen Prothesen  | Pferde, Räder, Boot, Segel  | Schrift  | Bronzewaffen und -rüstungen                                  |
| 2  | <b>Eisenzeit (ca. 1000 v. Chr.)</b>          | Feuerstahl, Wassermühle  | Geometrie, Anatomie  | Straßen, Magnetkompass  | Papier, Briefboten, Brieftauben, Caesar-Chiffre                          | Eisenwaffen und -rüstungen, Belagerungswaffen                |
| 3  | <b>Mittelalter (ab 600 n. Chr.)</b>          | Schwarzpulver, Räderuhren, Windmühle   | Trivium und Quadrivium   | Trockener Kompass   | Öffentliche Rituale und Urkunden   | Ritter, Stahlwaffen, Plattenrüstungen, erste Feuerwaffen     |
| 4  | <b>Frühe Neuzeit (1490+)</b>                 | Uhrwerke   | Chirurgie, Mikroskope  | Windrose, Kutsche   | Buchdruck, Tageszeitung, Postwesen, Vigenère-Chiffre, Voynich-Manuskript | Pikeniere, Musketen  |
| 5  | <b>Industrielle Revolution (1800+)</b>       | Dampfmaschine, Batterie, Taschenfeuerzeug  | Antisepsis   | Dampflokomotive, Dampfschiff  | Morsetelegraph   | Patronen, Repetierbüchsen                                    |
| 6  | <b>Maschinenzeitalter (1880+)</b>            | Dampfturbine, Transformator, Wechselstrom, Taschenlampe, Kunststoffe, Fotografie, Film | Anästhetika, Blutgruppensystematik, Röntgenapparate, Relativitätstheorie, Quantentheorie | Automobile, Autobahnen, Kontinentales Eisenbahnnetz, Linienschiffahrt, Flugzeug | Drahtlose Telegrafie, Radio, Telefon, Kino, Radar, ENIGMA                | Automatische Waffen, Panzer                                  |
| 7  | <b>Atomzeitalter (1940+)</b>                 | Gasturbine, Kernspaltung, Lithiumbatterie, Photovoltaik                                | Antibiotika, Verständnis der DNA, Organtransplantation                                   | Raketen, bemannte Raumfahrt   | Fernseher  | Gelenkte Munition, ballistischer Körperschutz, Atomwaffen    |
| 8  | <b>Digitales Zeitalter (1980+)</b>           | Lithium-Akku, Brennstoffzelle, 3D-Drucker  | Gentechnik, Reproduktives Klonen   | GPS-Navigation, selbstfahrende Autos  | Mobiltelefon, Internet, Smartphone, Satellitentelefon                    | Tarnkappentechnik, Präzisionswaffen, unbemannte Kampfdrohnen |
| 9  | <b>Nanotechnologisches Zeitalter (2030+)</b> | Fusionsreaktoren   | Nanobots   | Kontinentale Magnetschwebezüge, autonome Flugzeuge, Weltraumtourismus           | Kommunikationsimplantate, Quantencomputer                                | Autonome Kampfroboter, Nanodrohnen, Laser, Railguns          |

### 3.3 Anpassungen

Grundsätzlich sind die meisten Fertigkeiten mit wenigen Ausnahmen (z. B. Informatik) in nahezu allen Epochen anwendbar. Über die Wahl entsprechender Berufe und Facetten lässt sich schnell ein geeigneter Charakter in einer beliebigen Zeit erstellen.

**Facetten:** Dinge wie abweichender gesellschaftlicher Status, eine herausgehobene Machtposition oder anderweitige, meist von äußeren Umständen geprägte, Besonderheiten werden mittels Facetten

abgebildet. Gerade in Settings, die vor dem 20. Jahrhundert stattfinden, spielen Status und Stand eine große Rolle. FHTAGN bietet bereits eine Reihe von Facetten. Spielleiterinnen steht es jedoch frei, vorhandene anzupassen oder neue hinzuzufügen.

**Berufe:** Das Ausüben eines Berufes muss, wie bei den anderen Elementen auch, im Kontext der Zeit betrachtet werden. Grundsätzlich sollte sich die Auswahl der Fertigkeiten für eine Profession von Epoche zu Epoche jedoch nicht fundamental unterscheiden. Spielleiterinnen sind auch hier gehalten, entsprechend Anpassungen vorzunehmen, sollten sie notwendig sein.

**Attribute:** Bis auf IN sind alle Attribute ohne Weiteres übertragbar. Ein Mensch mit IN 17 ist zwar in jeder Epoche ein herausragender Geist, natürlich jedoch an den Kontext seiner Zeit gebunden. Hier hilft die Tabelle Schlüsseltechnologien und besondere Errungenschaften, das richtige Maß zu finden und das Charakterwissen glaubhaft zu gestalten.

**Fertigkeiten:** Die Fertigkeiten sind so gewählt, dass sie möglichst ohne große Änderungen in verschiedenen Epochen zum Einsatz kommen können. So lassen sich mittels Schwere Fahrzeuge (Spezialtraining) in der Gegenwart Bagger und LKW bedienen, im Viktorianischen Zeitalter ist es hingegen eine Lokomotive. Dies spart aufwändiges Umdenken und erleichtert das Spiel in verschiedenen Zeitlinien.

**Ausrüstung:** Die Entwicklungsstufe von Ausrüstungsgegenständen hilft bei der Einordnung und Bewertung einer sinnvollen Ausstaffierung der Charaktere in verschiedenen Settings und verschafft einen schnellen und unkomplizierten Überblick. Als Referenz – insbesondere bei Waffen und Rüstungen – dient die Gegenwart (ES 8). Spielleiterinnen sollten nicht zögern, Werte (sei es Schaden, Reichweite oder Schutzklassen) abzuändern, wenn ein bestimmter Gegenstand in einer anderen Zeit benötigt wird. FHTAGN abstrahiert in diesem Bereich stark: So werden in der Gegenwart bspw. nur drei verschiedene Pistolenarten (leicht, mittel und schwer) unterschieden. Möchte man also z. B. das Pendant einer leichten Pistole im Viktorianischen Zeitalter verwenden, so spricht nichts dagegen, den Wert für Schaden zu übernehmen und möglicherweise die Reichweite (aufgrund der älteren Technologie) zu reduzieren.

### 3.3.1 Spielmodi

Die Grundregeln von FHTAGN entsprechen einem puristisch-nihilistischen Ansatz. Die Charaktere sind in einer Abwärtsspirale des körperlichen, geistigen und sozialen Verfalls gefangen. Früher oder später werden sie dem kosmischen Grauen erliegen, das sie zu bekämpfen versuchen. Niemand kann diesem Ende dauerhaft entgehen. Dies sollte jedem neuen Spieler und jeder neuen Spielerin von Anfang an klar sein.

Dennoch unterscheiden sich Spielstile von Gruppe zu Gruppe oder von Szenario zu Szenario. Wer einen etwas anderen Spielstil bevorzugt oder mit der einen oder anderen Regel nicht ganz zufrieden ist, dem stehen eine Reihe von optionalen Regeln zur Verfügung, um FHTAGN bedarfsgerecht auf die eigenen Bedürfnisse zuzuschneiden. Solche optionalen Regeln, die das Spielgefühl grundlegend beeinflussen, sind einem von zwei alternativen Spielmodi zugeordnet und lassen sich nach Belieben untereinander kombinieren, um dem gewünschten Spielstil zu entsprechen. Im Anhang findet sich eine [Übersicht über alle optionalen Regeln](#).

## Mystery-Modus

Manche Gruppen wünschen sich ein Spielgefühl, das mehr einer Mystery-Fernsehserie entspricht: Innerhalb eines Szenarios werden die Charaktere bis an ihre Grenzen strapaziert, erholen sich dann aber zwischen den Szenarien immer wieder so weit, dass sie sich mit neuer Kraft in das nächste Szenario stürzen können. Längerfristige Nachwirkungen gibt es nur dann, wenn es zum übergeordneten Plot oder zur Entwicklung des Charakters passt.

Regelmodule des Mystery-Modus bremsen daher den geistigen oder sozialen Verfall der Charaktere. Die dafür empfohlenen optionalen Regeln werden jeweils an der entsprechenden Stelle des Regelwerks im Detail vorgestellt und sind an dem Schlagwort Mystery erkennbar.

## Action-Modus

Nach den normalen Regeln von FHTAGN enden Kämpfe sehr schnell tödlich für die Charaktere. Sie müssen sich also genau überlegen, ob sie sich überhaupt auf einen Kampf einlassen wollen. Kommt es dann doch dazu, hat jede Entscheidung schwerwiegende Folgen. Diese Machtlosigkeit ist ein wesentlicher Teil des existenziellen Horrors, den FHTAGN erzeugen soll.

Mit dem Action-Modus wird dagegen ein Spielgefühl ermöglicht, das sich mehr an Actionfilmen oder Pulp-Geschichten orientiert. Die dafür empfohlenen optionalen Regeln sorgen deshalb für höhere Überlebenschancen und zusätzliche Handlungsmöglichkeiten im Kampf und führen zu kompetenteren Charakteren. Sie werden jeweils an der entsprechenden Stelle des Regelwerks im Detail vorgestellt und sind an dem Schlagwort Action erkennbar.

# 4 Charaktere

Auch wenn H. P. Lovecraft selbst die einsilbigen und unauffälligen Protagonisten seiner Geschichten überwiegend aus kalter Distanz beschrieben hat: Ein Rollenspiel – und damit auch FHTAGN – profitiert von interessanten, ungewöhnlichen, uns bisweilen abstoßenden und dann wieder anziehenden Figuren. In ihrer Verzweiflung und der langsamen Erosion ihrer Persönlichkeit, in den Schockwellen ihrer Begegnungen mit dem Unnatürlichen und ihrem Tod zeigt sich, dass die Menschheit dem kosmischen Grauen nichts entgegensetzen hat. Familien, Freundschaften und Beziehungen werden langsam zerstört.

Wer sind diese Leute? Wer die wichtigsten Menschen in ihrem kurzen Leben? Was treibt sie an und was hält sie zurück? Wie sah ihr Leben vor der Begegnung mit dem Unnatürlichen aus? Hier beginnst du, einige dieser Fragen zu beantworten.

## 4.1 Was einen Charakter ausmacht

Charaktere werden im Wesentlichen durch fünf Elemente beschrieben:

- **Attribute:** Die Grundfähigkeiten eines Charakters.



- **Abgeleitete Werte:** Von den Attributen abgeleitete physische und mentale Eigenschaften.
- **Beruf:** Die berufliche Tätigkeit eines Charakters bestimmt, welche Fertigkeiten und wie viele Fertigungspunkte ein Charakter zur Verfügung hat sowie die Anzahl seiner Bindungen.
- **Fertigkeiten:** Dinge, die ein Charakter aufgrund von Ausbildung und Training weiß und ausüben kann.
- **Bindungen:** Die Menschen um den Charakter herum, sein soziales Umfeld.

## 4.2 Charaktererstellung

Folge den hier aufgeführten Schritten, um deinen Charakter zu erstellen.

**Abbildung: Charakterbogen**

| FHTAGN   |   |  |   |   |     | ES                                      |
|--|---|--|---|---|-----|---|
| <b>Persönliche Angaben</b>   |   |  |   |   |     |   |
| Name   | Alter   | Muttersprache                                  |   |   |     |   |
| Facetten   |   |  | Beruf   |   |     |   |
| <b>Körperliche und geistige Verfassung</b>                             |   |  |   |   |     |   |
| Attribute  | Wert  | x 5  | Besonderes Merkmal                            | Abgeleitete Werte   | Max | Aktuell                                 |
| Stärke (ST)  |   |  |   | Trefferpunkte (TP)  |     | $\Delta \geq \frac{1}{2} TP \leq 2   0$ |
| Konstitution (KO)  |   |  |   | Willenskraftpunkte (WP)   |     | $\leq 2   0$                            |
| Geschicklichkeit (GE)  |   |  |   | Stabilitätspunkte (STA)   |     | $\Delta \geq 5   \leq BG   0$           |
| 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 |     |   |
| <b>Aussehen und körperliche Beeinträchtigungen</b>                     |   |  | <b>Motivationen und psychische Störungen</b>  |   |     |   |
| <input type="checkbox"/> Erste Hilfe seit letzter Verwundung erhalten. |   |  |   |   |     |   |
| <b>Fertigkeiten</b>  |   |  |   |   |     |   |
| <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"/> Artilerie (0%)                                | <input type="checkbox"/> Kriminologie (10%)     | <input type="checkbox"/> Rechtswesen (0%)      | <input type="checkbox"/> Wachsamkeit (20%)    |   |     |   |
| <input type="checkbox"/> Athletik (30%)                                | <input type="checkbox"/> 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"/> Militärwissen. (0%)    | <input type="checkbox"/> Steuern (0%)          | <input type="checkbox"/>                      |   |     |   |
| <input type="checkbox"/> Fremdsprache (0%)                             | <input type="checkbox"/> Nahkampfwaffen (30%)   | <input type="checkbox"/>                       | <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"/> Traumen               | <input type="checkbox"/>                      |   |     |   |
| <input type="checkbox"/> Geschichte (0%)                               | <input type="checkbox"/>                        | <input type="checkbox"/> Traumlandwissen       | <input type="checkbox"/>                      |   |     |   |
| <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"/>                      |   |     |   |
| <b>Spezialtraining</b>   |   |  |   |   |     |   |

FHTAGN © 2019 Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V. – fhtagn-rpg.de – Vervielfältigung für persönlichen Gebrauch erlaubt. v13

| FHTAGN  |         |     |         |    |    |                |     |
|---|---------|-----|---------|----|----|----------------|-----|
| <b>Ausrüstung</b>   |         |     |         |    |    |                |     |
| Gegenstände   |         |     |         |    |    | Schutz         | PW  |
|   |         |     |         |    |    |                |     |
|   |         |     |         |    |    |                |     |
|   |         |     |         |    |    |                |     |
|   |         |     |         |    |    |                |     |
| Körperpanzerung reduziert den Schaden außer von gezielten Angriffen und erfolgreichen Todlichkeitsproben. |         |     |         |    |    |                |     |
| Waffe   | Fert. % | BRW | Schaden | PB | T% | TWB            | MUN |
| Unbewaffnet   |         | -   |         | -  | -  | -              | -   |
|   |         |     |         |    |    |                |     |
|   |         |     |         |    |    |                |     |
|   |         |     |         |    |    |                |     |
|   |         |     |         |    |    |                |     |
| <b>Bindungen</b>  |         |     |         |    |    | <b>Rituale</b> |     |
|   |         |     |         |    |    |                |     |
|   |         |     |         |    |    |                |     |
|   |         |     |         |    |    |                |     |
|   |         |     |         |    |    |                |     |
| <b>Notizen</b>  |         |     |         |    |    |                |     |
| Hintergrund und Bemerkungen   |         |     |         |    |    |                |     |

FHTAGN © 2019 Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V. – fhtagn-rpg.de – Vervielfältigung für persönlichen Gebrauch erlaubt. v13

### 4.2.1 Attribute

Attribute stellen grundlegende Fähigkeiten dar, die jeder Charakter besitzt. Sie bewegen sich zwischen 3 (am schlechtesten) und 18 (am besten). Eine ausführliche Beschreibung der Attribute folgt weiter unten.

**Attribute bestimmen:** Verteile 72 Punkte beliebig auf die sechs Attribute.

**Besondere Merkmale:** Notiere ein bis zwei aussagekräftige Stichworte für jeden Wert unter 9 oder über 12.

## 4.2.2 Abgeleitete Werte

Trefferpunkte (TP), Willenskraftpunkte (WP), Stabilitätspunkte (STA) und die Belastungsgrenze (BG) stellen die physische und psychische Belastbarkeit des Charakters dar. Wird dein Charakter verletzt oder traumatisiert, sinken diese Werte ( [ausführliche Beschreibung der abgeleiteten Werten](#)).

TP = (ST + KO) / 2 (aufgerundet)

WP = EN

STA = EN × 5

BG = STA - EN

## 4.2.3 Beruf und Fertigkeiten

[Berufe](#) bestimmen, über welche Fertigkeiten dein Charakter zu Beginn verfügt und wie viele Bindungen er hat. Fertigkeiten erfordern besonderes Training und werden durch Unterricht, Erfahrung oder aus persönlichem Interesse erworben.

**Berufswahl:** Wähle einen Beruf. Trage die Startwerte der Berufsfertigkeiten auf dem Charakterbogen ein. Ab 40% bist du bereits ein Profi.

**Bonusfertigungspunkte:** Suche dir acht Fertigkeiten aus (außer Unnatürliches Wissen) und erhöhe jede von ihnen um 20%. Du kannst auch mehrfach dieselbe Fertigkeit verbessern. Ohne Erlaubnis der Spielleiterin darf keine Fertigkeit auf über 80% erhöht werden. Die [ausführliche Beschreibung der Fertigkeiten](#) findest du weiter unten.

## 4.2.4 Bindungen

[Bindungen](#) zeigen an, wie fest die wichtigsten Beziehungen im Leben deines Charakters sind. Bindungen helfen Charakteren dabei, psychischen Traumata zu widerstehen. Aber wenn die Last des Erlebten für deinen Charakter zu groß wird, beginnen auch seine Bindungen darunter zu leiden.

**Anzahl der Bindungen:** Der gewählte Beruf bestimmt, wie viele Bindungen dein Charakter besitzt.

**Bindungen definieren:** Um was für eine Person oder Gruppe handelt es sich?

**Wert:** Jede Bindung hat zu Beginn einen Wert, der dem CH-Wert des Charakters entspricht.

## 4.2.5 Motivationen und Hintergrund

Jetzt fehlen nur noch ein paar Details, die deinen Charakter abrunden und interessant machen.

Name, Alter, Muttersprache und Hintergrund: Gib deinem Charakter einen Namen und beschreibe ihn kurz.

**Facetten:** Hat dein Charakter besondere Lebensumstände oder Erfahrungen? Falls ja, wähle die entsprechende Facette aus der Liste von [Facetten](#) aus.

**Motivationen:** Denk dir bis zu fünf [Motivationen](#) für deinen Charakter aus. Was ist ihm neben seinen Bindungen noch wichtig?

## 4.3 Attribute

Jeder Charakter hat sechs Attribute. Sie stellen allgemeine Fähigkeiten dar, die jeder Charakter besitzt:

- Stärke (ST),
- Konstitution (KO),
- Geschicklichkeit (GE),
- Intelligenz (IN)
- Entschlossenheit (EN)
- Charisma (CH).

Sie bewegen sich zwischen den Werten 3 (am schlechtesten) und 18 (am besten) mit dem Durchschnittswert 10 für einen normalen Erwachsenen.

### Attribute bestimmen

Verteile 72 Punkte beliebig auf die sechs Attribute.

Zu jedem dieser Attribute gehört ein Probenwert, der dem  $\text{Attribut} \times 5$  entspricht.  $\text{ST} \times 5$ ,  $\text{IN} \times 5$ ,  $\text{EN} \times 5$  etc. Damit die entsprechende Probe erfolgreich ist, musst du mindestens das jeweilige Attribut  $\times 5$  oder weniger auf einem Prozentwürfel (1W100) würfeln. Versucht dein Charakter, eine schwierige Handlung auszuführen, die von keiner Fertigkeit abgedeckt wird, kann dich die Spielleiterin auffordern, stattdessen eine Probe auf ein passendes Attribut zu würfeln.

### 4.3.1 Attribute

Tabelle: Attribute

| Attribut     | Abkürzung | Beschreibung                             | Beispiel für Verwendung  |
|--------------|-----------|--|--|
| Stärke       | <b>ST</b> | Kraft, Größe und Muskulatur              | Eine verletzte Person tragen. Eine Tür aufbrechen.   |
| Konstitution | <b>KO</b> | Gesundheit und körperliche Belastbarkeit | Eine schwere Krankheit überstehen. Schmerzen aushalten. Auf der Flucht trotz Erschöpfung weiterlaufen. |

| Attribut         | Abkürzung | Beschreibung   | Beispiel für Verwendung   |
|------------------|-----------|--|---|
| Geschicklichkeit | <b>GE</b> | Beweglichkeit, Koordinationsvermögen, Gewandtheit                                | Auf schwankendem Grund das Gleichgewicht halten. Sich durch einen engen Tunnel zwingen. |
| Intelligenz      | <b>IN</b> | Auffassungsgabe, Gedächtnis, ggf. Bildung  | Eine Stimme einer entfernten Bekannten zuordnen. Einen logischen Fehlschluss erkennen.  |
| Entschlossenheit | <b>EN</b> | Persönlichkeit, Motivation, seelische Belastbarkeit                              | Unter Druck nicht die Nerven verlieren. An einer Aufgabe dranbleiben.                   |
| Charisma         | <b>CH</b> | Charme, Führungsstärke, persönliche Ausstrahlung; ggf. körperliche Attraktivität | Einen Streit schlichten. Bei einem Vorstellungsgespräch einen guten Eindruck machen.    |

### 4.3.2 Besondere Merkmale

Ein Attribut unter 9 oder über 12 ist außergewöhnlich. Überlege dir ein oder zwei Stichworte, die Attribute außerhalb der Norm treffend beschreiben. Das macht deinen Charakter greifbarer.

**Tabelle: Beispiele für besondere Merkmale**

| Attribut                | 3 - 4          | 5 - 8              | 9 - 12 | 13 - 16      | 17 - 18      |
|-------------------------|----------------|--------------------|--------|--------------|--------------|
| <b>Stärke</b>           | kraftlos       | schwach            | -      | muskulös     | riesig       |
| <b>Geschicklichkeit</b> | kaum beweglich | schwerfällig       | -      | flink        | akrobatisch  |
| <b>Konstitution</b>     | bettlägerig    | kränklich          | -      | robust       | unermüdlich  |
| <b>Intelligenz</b>      | idiotisch      | schwer von Begriff | -      | scharfsinnig | brillant     |
| <b>Entschlossenheit</b> | feige          | nervös             | -      | willensstark | unbezwingbar |
| <b>Charisma</b>         | unerträglich   | unangenehm         | -      | bezaubernd   | anziehend    |

#### Optionale Regel: Fertige Werte-Sätze

Die folgenden drei Optionen erlauben eine schnellere Bestimmung der Attribute. Spielst du lieber mit einer ausgewogenen Mischung, bist du eher auf einen Bereich fokussiert oder lieber auf etwas Besonderes spezialisiert? Wähle einen der drei fertigen Werte-Sätze und ordne die Werte nach Belieben den sechs Attributen zu. Du darfst natürlich anschließend immer noch ein paar Punkte umverteilen.

**Tabelle: Fertige Werte-Sätze**

| Beschreibung  | Attribut 1 | Attribut 2 | Attribut 3 | Attribut 4 | Attribut 5 | Attribut 6 |
|---------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|
| Ausgewogen    | 13         | 13         | 12         | 12         | 11         | 11         |
| Fokussiert    | 15         | 14         | 12         | 11         | 10         | 10         |
| Spezialisiert | 17         | 14         | 12         | 10         | 10         | 9          |

### Optionale Regel: Attribute auswürfeln

Wenn du die Attribute lieber zufällig bestimmen möchtest, kannst du folgende Methode verwenden: Wirf 4W6 für jedes Attribut und lege dabei den Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis beiseite. Addiere jeweils die Ergebnisse der verbleibenden drei Würfel. Verteile die so ermittelten Werte beliebig auf die sechs Attribute.

## 4.4 Abgeleitete Werte

Die abgeleiteten Werte

- Trefferpunkte (TP),
- Willenskraftpunkte (WP),
- Stabilitätspunkte (STA) und
- Belastungsgrenze (BG)

stellen die physische und psychische Belastbarkeit deines Charakters dar.

**Trefferpunkte (TP):** Trefferpunkte zeigen dir, wie viel Schaden dein Charakter aushalten kann. Wird dein Charakter verletzt, ziehe den Schaden von seinen TP ab. Bei 2 TP wird dein Charakter bewusstlos. Bei 0 TP stirbt dein Charakter. Trefferpunkte können durch Ruhe und medizinische Versorgung wiedergewonnen werden. Der Start- und Maximalwert der Trefferpunkte eines Charakters entspricht der Summe von ST und KO, geteilt durch zwei (aufgerundet).

**Willenskraftpunkte (WP):** Willenskraftpunkte stehen für die psychische Widerstandsfähigkeit deines Charakters. Sie sinken, wenn dein Charakter versucht, die Symptome psychischer Krankheit zurückzudrängen (siehe [Kontrollverlust widerstehen](#), erschöpft ist (siehe [Erschöpfung](#) oder einen Burnout erleidet (siehe [Patzer](#)). Verlust von Willenskraftpunkten kann auch durch unnatürliche Phänomene hervorgerufen werden. Bei 2 WP hat dein Charakter einen emotionalen Zusammenbruch. Bei 0 WP wird dein Charakter bewusstlos. Willenskraftpunkte können durch Ruhe wiedergewonnen werden. Der Start- und Maximalwert der Willenskraftpunkte eines Charakters entspricht der EN.

**Stabilitätspunkte (STA):** Stabilitätspunkte stellen die geistige Gesundheit deines Charakters dar: Wie viel Trauma oder unnatürlichen Schrecken er ertragen kann, bevor er daran zerbricht und die Kontrolle über sich verliert. In traumatischen Momenten musst du für deinen Charakter eine Stabilitätsprobe würfeln. Sie ist erfolgreich, wenn du den STA-Wert deines Charakters oder weniger auf 1W100 würfelst. Misslingt der Wurf, verliert dein Charakter STA (siehe [Geistige Stabilität](#)). Bei 0 STA zerbricht dein Charakter dauerhaft an seinen Erlebnissen und wird ein Nichtspielercharakter unter der Kontrolle der Spielleiterin. Stabilitätspunkte können durch psychiatrische Behandlung oder die Vernichtung unnatürlicher Bedrohungen zurückgewonnen werden. Der Start- und Maximalwert der Stabilitätspunkte eines Charakters entspricht  $EN \times 5$ , beziehungsweise 99 minus den Wert der Fertigkeit Unnatürliches Wissen, falls dies kleiner ist.

**Belastungsgrenze (BG):** Die Belastungsgrenze bezeichnet den Punkt, an dem STA-Verluste eine langfristige psychische Störung hervorrufen (siehe [Störungen](#)). Die Belastungsgrenze eines Charakters entspricht bei Spielbeginn seiner STA minus EN. Sobald die STA eines Charakters seine Belastungsgrenze erreicht oder unterschreitet, entwickelt er eine neue Störung und verliert eine

Motivation. Die Belastungsgrenze wird danach auf einen Wert heruntergesetzt, der dem aktuellen STA-Wert minus EN entspricht.

**Änderung von Attributswerten:** Ändert sich der Wert eines Attributs, so wirkt sich das sofort auf den Maximalwert davon abgeleiteter Werte aus. Der aktuelle Wert eines abgeleiteten Attributs wird gegebenenfalls reduziert, damit er nicht über dem neu berechneten Maximum liegt.

### Abgeleitete Werte berechnen

Start- und Maximalwerte:

**Trefferpunkte (TP)** =  $(ST + KO) / 2$  (aufgerundet)

**Willenskraftpunkte (WP)** = EN

**Stabilitätspunkte (STA)** =  $EN \times 5$ , bzw. 99 - Unnatürliches Wissen, falls dies kleiner ist

**Belastungsgrenze (BG)** =  $STA - EN$

Wert neu berechnen, wenn STA die BG erreicht oder unterschreitet.

### Optionale Regel: Hart im Nehmen

Action Möchte die SL, dass die Charaktere deutlich mehr Schaden einstecken können, kann sie diese Variante einführen: Die Charaktere besitzen Trefferpunkte in Höhe von  $ST + KO$ .

## 4.5 Berufe

Der Beruf verrät dir eine Menge über deinen Charakter. Berufe gewähren eine Reihe passender Fertigkeiten und legen außerdem die Anzahl an Bindungen fest, die dein Charakter zu Spielbeginn hat.

**Empfohlene Attribute:** Manche Berufe können nur Leute ausüben, die besonders fit, belastbar oder intelligent sind. Das bedeutet, dass das jeweils empfohlene Attribut einen Wert von 10 oder höher haben sollte – oder wenigstens so hoch war, als dein Charakter seine Stelle angetreten hat. Dein Charakter hat seinen Job bei einer Sicherheitsfirma vielleicht mit hoher ST begonnen, aber nach einer Rückenverletzung Punkte verloren und hat jetzt nur noch ST 6.

**Berufsfertigkeiten:** Zu jedem Beruf gehören eine Reihe von Berufsfertigkeiten mit vorgegebenen Werten, die die jeweiligen Grundwerte der entsprechenden Fertigkeiten ersetzen. Sie stellen die grundlegende Aus- und Weiterbildung in diesem Beruf dar.

### Hinweis

Die bei den Berufsfertigkeiten angegebenen Werte und die Grundwerte der jeweiligen Fertigkeiten werden nicht addiert, sondern eine Berufsfertigkeit ersetzt den Grundwert.

**Bindungen:** Jeder Beruf legt eine Anzahl an Bindungen fest, mit denen dein Charakter das Spiel beginnt. Anspruchsvolle Berufe bedeuten weniger Bindungen, aber mehr Fertigkeiten.

**Bonuspunkte für Fertigkeiten:** Wähle acht beliebige Fertigkeiten und füge jeder 20 (Prozent-)Punkte hinzu. Wenn es sich dabei nicht um eine Berufsfertigkeit handelt, addiere die 20 Punkte zu ihrem Grundwert. Wenn es sich um eine Berufsfertigkeit handelt, addiere die 20 Punkte zu ihrem aktuellen Wert. Dein Charakter kann sich so entweder auf gewisse Berufsfertigkeiten spezialisieren oder Fertigkeiten verbessern, die außerhalb seines Berufs liegen. Du kannst eine einzelne Fertigkeit auch mehrfach verbessern und jedes Mal 20 Punkte hinzufügen. Ohne die Erlaubnis der Spielleiterin darfst du während der Charaktererstellung jedoch keine Fertigkeit über 80% steigern. Bevor das Spiel beginnt, müssen alle Bonuspunkte verteilt sein.

**Spezialtrainings:** Charaktere können das Spiel in Rücksprache mit der Spielleiterin mit [Spezialtrainings](#) beginnen, die zu ihrem Beruf passen.

#### Optionale Regel: Kompetentere Charaktere

Mystery Action Sollen die Charaktere erfahrener oder vielseitiger sein, kann die Spielleiterin entscheiden, dass alle Charaktere bei der Erstellung 10 statt 8 Fertigkeiten um +20% im Rahmen der Bonuspunkte erhöhen dürfen.

#### Optionale Regel: Kosten für Spezialtrainings

Mystery Action Wenn die Spielleiterin den Spezialtrainings mehr Gewicht geben will, kann sie verlangen, dass bei der Charaktererstellung für jedes Spezialtraining auf 20 Bonusfertigkeitpunkte verzichtet werden muss. Dann sollte sie aber zum Ausgleich die optionale Regel Kompetentere Charaktere (siehe oben) verwenden.

### 4.5.1 Liste der Berufe

Die folgenden Berufe zeichnen sich durch eine gewisse Grundwahrscheinlichkeit aus, mit dem Unnatürlichen in Berührung zu kommen. Welche Berufe für ein Szenario oder eine Kampagne geeignet oder erforderlich sind, entscheidet aber letztlich die jeweilige Gruppe bzw. die Spielleiterin. Insofern handelt es sich hier nur um Vorschläge oder bewährte Archetypen, die anzupassen oder mit eigenen Berufen zu ergänzen sind.

**Ausprägungen:** Die hier vorgestellten Berufspakete sind bewusst recht allgemein gehalten und bieten viele Auswahlmöglichkeiten. Dadurch können die Berufe für alle Epochen gleichermaßen verwendet werden. Bei jedem Berufspaket findest du mögliche Ausprägungen. Es handelt sich dabei um Beispiele, was mit dem entsprechenden Berufspaket alles dargestellt werden kann. Es lassen sich natürlich beliebig viele weitere Ausprägungen für die hier vorgestellten Berufspakete finden. Wähle

oder erfinde eine passende Ausprägung und trage sie auf deinem Charakterbogen als Beruf ein.

## Diplomatin

### Möglicher Hintergrund

Als du dich auf dem Empfang in den gesperrten Bereich der Botschaft schleichst, musst du feststellen, dass hinter der Fassade ganz andere Mächte die Fäden in der Hand halten.

**Mögliche Ausprägungen:** Botschafterin, Spionin, Unterhändlerin, Handelsreisende.

**Empfohlene Attribute:** IN, CH.

### Berufsfertigkeiten:

- Bürokratie 40%
- Fahren 40%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Navigation 30%
- Psychologie 60%
- Rechtswesen 30%
- Überzeugen 60%
- Verkleiden 30%
- Wachsamkeit 40%
- Waffenloser Kampf 50%

Wähle 3 weitere Berufsfertigkeiten:

- Anthropologie 40%
- Buchführung 50%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Geschichte 50%
- Heimlichkeit 50%
- Kriminologie 50%
- Militärwissenschaft 40%
- Religion 50%
- Schusswaffen 50%
- Suchen 60%
- Überwachen 40%
- Überwachen 40%

**Bindungen:** 3

## Ermittlerin



### Möglicher Hintergrund

Fremdgehende Ehepartner zu verfolgen ist nicht gerade die spannendste Aufgabe. Aber du bist nun einmal auf solche Aufträge angewiesen. Du sitzt in deinem Wagen und wartest. Ob du nicht eine bessere Position für ein gutes Beweisfoto finden kannst? Noch ahnst du nicht, dass du dieses Mal etwas beobachten wirst, dass dein Weltbild grundlegend auf den Kopf stellen wird. Diese Augen! Diese Zähne! Du wirst sie nie mehr vergessen!

**Mögliche Ausprägungen:** Privatdetektivin, Versicherungsdetektivin, Umweltermittlerin, Geisterjägerin, Hobbyermittlerin, Polizeiberaterin.

**Empfohlene Attribute:** IN, CH.

### Berufsfertigkeiten:

- Buchführung 50% oder Bürokratie 50%
- Heimlichkeit 50%
- Kriminologie 40%
- Psychologie 50%
- Rechtswesen 30%
- Suchen 50%
- Überzeugen 50%
- Wachsamkeit 50%
- Waffenloser Kampf 50%

Wähle 3 weitere Berufsfertigkeiten:

- Bürokratie 50% oder Buchführung 50%
- Fahren 60%
- Forensik 40%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Geschichte 50%
- Informatik 40%
- Kunst (nach Wahl) 40%
- Naturwissenschaft (nach Wahl) 40%
- Okkultismus 50%
- Schusswaffen 60%
- Überwachen 40%
- Verkleiden 50%

**Bindungen:** 3

### Fahrerin

### Möglicher Hintergrund

Bald hast du es wieder geschafft! Endlich Feierabend! Du musst nur noch ein letztes Paket ausliefern. Wer bestellt etwas in ein seit Jahren leerstehendes Mehrfamilienhaus? Mit dem seltsam schweren Paket unter dem Arm und zitternden Knien machst du dich auf die Suche nach dem Empfänger. Als du das Haus betrittst, bemerkst du sofort, dass hier etwas ganz

grundlegend nicht stimmt.

**Mögliche Ausprägungen:** PPaketbotin, Pizzabotin, FernfahrerIn, Taxifahrerin, FluchtwagenfahrerIn, Chauffeurin, RettungswagenfahrerIn, Safari-Fahrerin, WerttransportfahrerIn.

**Empfohlene Attribute:** GE, EN.

### Berufsfertigkeiten:

- Erste Hilfe 40%
- Fahren 60%
- Kriminologie 30%
- Navigation 60%
- Psychologie 40%
- Überzeugen 40%
- Wachsamkeit 50%
- Waffenloser Kampf 50%

Wähle 3 weitere Berufsfertigkeiten:

- Buchführung 50%
- Bürokratie 50%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Handwerk (Elektrotechnik) 40%
- Handwerk (Mechanik) 40%
- Heimlichkeit 50%
- Medizin 40%
- Pharmazie 40%
- Schusswaffen 50%
- Überlebenskunst 50%

**Bindungen:** 4

### Geschäftsfrau

#### Möglicher Hintergrund

Irgendetwas stimmt mit dem Objekt nicht, mit dem du befasst bist. Unerklärliche Unfälle, ein hoher Krankenstand und andere Auffälligkeiten. Wilde Gerüchte über eine Vorbesitzerin machen die Runde und inmitten alter Akten findest du die ledrigen Seiten eines uralten Manuskripts. Du könntest die Sache einfach jemand anderem überlassen, aber irgendwas fesselt dich an der Geschichte.

**Mögliche Ausprägungen:** Maklerin, Unternehmensberaterin, Buchprüferin, Antiquarin, Antiquitätenhändlerin, Kunsthändlerin, Waffenhändlerin, Schwarzmarkthändlerin, fahrende Händlerin.

**Empfohlene Attribute:** EN, CH.

**Berufsfertigkeiten:**

- Buchführung 60%
- Bürokratie 60%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Psychologie 40%
- Rechtswesen 40%
- Überzeugen 50%

Wähle 3 weitere Berufsfertigkeiten:

- Anthropologie 40%
- Erste Hilfe 50%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Geschichte 50%
- Kriminologie 40%
- Kunst (nach Wahl) 40%
- Medizin 40%
- Militärwissenschaft 40%
- Navigation 50%
- Okkultismus 50%
- Pharmazie 40%
- Informatik 40%
- Schusswaffen 60%
- Wachsamkeit 60%

**Bindungen:** 3

**Gesetzeshüterin****Möglicher Hintergrund**

In den letzten Monaten sind erschreckend viele Wanderer in deinem Nationalpark verschwunden. Deshalb hast du dich auf den Weg gemacht, um der Sache auf den Grund zu gehen. Denn in deinem Nationalpark verschwindet man nicht einfach so!

**Mögliche Ausprägungen:** Rangerin in einem Nationalpark, Streifenpolizistin, Kriminalkommissarin, verdeckte Ermittlerin, Grenzschützerin, Beamtin der Küstenwache, Militärpolizistin.

**Empfohlene Attribute:** GE, IN, CH.

**Berufsfertigkeiten:**

- Bürokratie 40%
- Erste Hilfe 30%
- Fahren 40%
- Kriminologie 40%
- Navigation 30%
- Psychologie 50%

- Rechtswesen 30%
- Schusswaffen 50%
- Suchen 50%
- Überzeugen 50%
- Wachsamkeit 50%
- Waffenloser Kampf 50%

Wähle 2 weitere Berufsfertigkeiten:

- Buchführung 50%
- Forensik 40%
- Heimlichkeit 50%
- Informatik 40%
- Militärwissenschaft 40%
- Pharmazie 40%
- Reiten 50%
- Schwimmen 60%
- Sprengstoffe 40%
- Steuern (Seefahrt) 40%
- Überlebenskunst 40%
- Überwachen 40%
- Verkleiden 40%

**Bindungen:** 3

## Glaubensvertreterin

### Möglicher Hintergrund

Auf dem Friedhof hinter deiner Kirche wurden in letzter Zeit immer wieder Gräber beschädigt. Du hast eine Clique von Jugendlichen im Verdacht, konntest sie aber nie erwischen. Heute Morgen ist es noch schlimmer als sonst. Das Tor zur Krypta der Familie von Hohenfeldt scheint aufgebrochen worden zu sein. Als du näherkommst, siehst du zu deinem Entsetzen, dass sie von innen geöffnet wurde.

**Mögliche Ausprägungen:** Priesterin, Exorzistin, Religionswissenschaftlerin, Missionarin, Nonne/Mönch, Inquisitorin, Schamanin, Sektenführerin, Okkultistin, Einsiedlerin, religiöse Anführerin, Fanatikerin, Mystikerin.

**Empfohlene Attribute:** EN, CH.

### Berufsfertigkeiten:

- Bürokratie 40%
- Fremdsprache (nach Wahl) 50%
- Kunst (nach Wahl) 30%
- Psychologie 50%
- Psychotherapie 30%
- Religion 60%

- Überzeugen 50%

Wähle 3 weitere Berufsfertigkeiten:

- Anthropologie 30%
- Buchführung 40%
- Erste Hilfe 40%
- Fremdsprache (nach Wahl) 30%
- Geschichte 30%
- Kunst (nach Wahl) 30%
- Okkultismus 40%
- Rechtswesen 30%
- Wachsamkeit 50%

**Bindungen:** 4

## Journalistin

### Möglicher Hintergrund

Du hast ein verwackeltes Handyvideo zugeschickt bekommen, das eine seltsam unwirkliche Bibliothek zeigt, in der sich schemenhafte Gestalten mit gesenkten Stimmen unterhalten. Bisher ist es dir nicht gelungen, herauszufinden, wo die Aufnahmen gemacht worden sind. Andere halten das Video für einen Fake, aber du bist dir sicher, dass mehr dahintersteckt.

**Mögliche Ausprägungen:** Reporterin, Bloggerin, Vloggerin, Fotojournalistin, Enthüllungsjournalistin, Kriegsberichterstatteerin.

**Empfohlene Attribute:** IN, CH.

**Berufsfertigkeiten:**

- Bürokratie 50%
- Fremdsprache (nach Wahl) 50%
- Kunst (Journalismus, Unterhaltung o.ä.) 60%
- Psychologie 30%
- Suchen 40%
- Überzeugen 50%
- Wachsamkeit 40%

Wähle 4 weitere Berufsfertigkeiten:

- Athletik 60%
- Anthropologie 40%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Geschichte 50%
- Heimlichkeit 50%
- Informatik 40%
- Kunst (nach Wahl) 40%

- Kriminologie 50%
- Medizin 40%
- Militärwissenschaft 40%
- Naturwissenschaft (nach Wahl) 40%
- Navigation 50%
- Okkultismus 40%
- Rechtswesen 40%
- Überlebenskunst 50%
- Überwachen 40%

**Bindungen:** 3

## Juristin

### Möglicher Hintergrund

Als du deinen neuen Klienten in seiner Zelle besuchen konntest, wirkte er freundlich, intelligent und gebildet. Als er dir aber von den furchtbaren Ereignissen in dem alten Landhaus berichtete, lagen in seinem Blick Angst und Wahnsinn. Dabei ist die ganze Geschichte mit irgendwelchen schrecklichen fliegenden Wesen völlig abstrus und unglaublich! Jetzt fährst du also selbst in dieses Landhaus, um dir vor Ort ein Bild zu machen.

**Mögliche Ausprägungen:** Rechtsanwältin, Richterin, Staatsanwältin, Justiziarin, Rechtspflegerin, Rechtswissenschaftlerin.

**Empfohlene Attribute:** IN, CH.

### Berufsfertigkeiten:

- Bürokratie 50%
- Kriminologie 50%
- Psychologie 50%
- Rechtswesen 60%
- Suchen 30%
- Überzeugen 50%
- Wachsamkeit 50%.

Wähle 5 weitere Berufsfertigkeiten:

- Anthropologie 40%
- Buchführung 40%
- Forensik 30%
- Fremdsprache (nach Wahl) 30%
- Geschichte 30%
- Heimlichkeit 40%
- Medizin 30%
- Naturwissenschaft (nach Wahl) 30%
- Pharmazie 30%
- Reiten 40%

- Religion 40%
- Überwachen 30%

Bindungen: 3

## Kämpferin

### Möglicher Hintergrund

Dieser sogenannte Nachtreißer hat die Gegend nun lange genug in Angst und Schrecken versetzt. Du wirst dem Grauen ein Ende bereiten! Das hast du dir fest vorgenommen. Was für eine perfekte Gelegenheit diesen Angebern zu zeigen, dass in dir eine echte Ritterin steckt! Sollen sie doch lieber Sticken lernen, wenn sie nicht den Mumm in den Knochen haben, dir zu folgen.

**Mögliche Ausprägungen:** (Kommando-)Soldatin, Söldnerin, Ritterin, Revolverheldin, Widerstandskämpferin.

**Empfohlene Attribute:** ST, GE, KO, EN.

### Berufsfertigkeiten:

- Athletik 50%
- Erste Hilfe 30%
- Heimlichkeit 40%
- Nahkampfwaffen 60%
- Navigation 40%
- Überlebenskunst 40%
- Wachsamkeit 50%
- Waffenloser Kampf 60%

Wähle 6 weitere Berufsfertigkeiten:

- Anthropologie 40%
- Artillerie 40%
- Fahren 60%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Kriminologie 50%
- Militärwissenschaft 40%
- Psychologie 50%
- Rechtswesen 40%
- Reiten 50%
- Religion 50%
- Schusswaffen 60%
- Schwimmen 60%
- Sprengstoffe 40%
- Steuern (nach Wahl) 40%
- Suchen 60%
- Überwachen 40%

- Überzeugen 60%
- Verkleiden 50%

## Bindungen: 2

## Kriminelle

### Möglicher Hintergrund

Jetzt musst du die Ware nur noch unbemerkt über die Grenze schaffen. Es wird schon alles gut gehen. Das Geheimfach in deinem Koffer ist wirklich schwer zu finden. Viel mehr beschäftigt dich im Moment, woher dieses kratzende Geräusch kommt. Aus deinem Koffer? Aber das kann doch gar nicht sein ...

**Mögliche Ausprägungen:** Einbrecherin, Fälscherin, Drogendealerin, Schmugglerin, Bankräuberin, Betrügerin, Gang-Mitglied, Straßenräuberin, Piratin.

**Empfohlene Attribute:** GE, EN, CH.

### Berufsfertigkeiten:

- Athletik 40%
- Heimlichkeit 50%
- Kriminologie 40%
- Psychologie 40%
- Suchen 50%
- Überzeugen 40%
- Wachsamkeit 50%
- Waffenloser Kampf 50%

Wähle 5 weitere Berufsfertigkeiten:

- Buchführung 40%
- Fahren 60%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Handwerk (Elektrotechnik) 40%
- Handwerk (Mechanik) 40%
- Handwerk (Schließtechnik) 40%
- Informatik 40%
- Nahkampfwaffen 50% und Schusswaffen 40%
- Navigation 50%
- Kunst (Fälschen) 40%
- Kunst (Graffiti) 40%
- Pharmazie 40%
- Rechtswesen 40%
- Schwimmen 50%
- Sprengstoffe 40%
- Steuern (Seefahrt) 40%
- Steuern (Luftfahrt) 40%



- Überwachen 40%
- Überlebenskunst 50%
- Verkleiden 50%

**Bindungen:** 3

## Kulturwissenschaftlerin

### Möglicher Hintergrund

Der antike Mysterienkult, dem du große Teile deiner wissenschaftlichen Karriere gewidmet hast, erscheint unter dem Eindruck eines archäologischen Zufallsfunds in einem völlig neuen Licht. Die astronomischen Kenntnisse der isolierten religiösen Gemeinschaft müssen weit größer gewesen sein als vermutet. Aber woher kann diese Wissenstradition mitten im Nirgendwo stammen? Als eines der zentralen Textfragmente deiner Doktorarbeit plötzlich Ähnlichkeiten zu Forschungsergebnissen aus der New Horizons-Mission zum Pluto aufweist, beginnst du, an deinem Verstand zu zweifeln.

**Mögliche Ausprägungen:** Archäologin, Anthropologin, Historikerin, Religionswissenschaftlerin, Hobbyforscherin.

**Empfohlene Attribute:** IN, EN.

### Berufsfertigkeiten:

- Anthropologie 50% oder Archäologie 50%
- Bürokratie 40%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Fremdsprache (nach Wahl) 50%
- Geschichte 60%
- Kunst (nach Wahl) 30%
- Überzeugen 40%

Wähle 2 weitere Berufsfertigkeiten:

- Anthropologie 40% oder Archäologie 40%
- Navigation 50%
- Okkultismus 50%
- Psychologie 50%
- Religion 50%
- Suchen 60%
- Überlebenskunst 50%

**Bindungen:** 4

## Künstlerin

### Möglicher Hintergrund

Dein neuestes Werk wird dich berühmt machen! Du musst es nur noch vollenden. Leider kommst du seit Monaten nicht damit voran, daher hast du dir dieses Pülverchen besorgt, das dir zu neuer Kreativität verhelfen soll. Wie du schnell feststellst, funktioniert es tatsächlich. Und diese Träume! Diese wunderbaren, abenteuerlichen und überaus anregenden Träume! Wie wirklich sie doch erscheinen ...

**Mögliche Ausprägungen:** Bildhauerin, Malerin, Schriftstellerin, Musikerin, Schauspielerin, Sängerin.

**Empfohlene Attribute:** IN, CH.

### Berufsfertigkeiten:

- Anthropologie 30%
- Geschichte 30%
- Kunst (nach Wahl) 60%
- Kunst (nach Wahl) 40%
- Psychologie 40%
- Suchen 30%
- Überzeugen 40%
- Wachsamkeit 30%

Wähle 3 weitere Berufsfertigkeiten:

- Buchführung 40%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Kunst (nach Wahl) 40%
- Handwerk (nach Wahl) 40%
- Informatik 40%
- Okkultismus 50%
- Pharmazie 40%
- Religion 50%
- Überwachen 40%

**Bindungen:** 4

### Medizinerin

### Möglicher Hintergrund

Du arbeitest in einem kleinen Waisenhaus an der Küste. Vor einigen Jahren ist am Fuß der Klippen ein zitternder Junge gefunden worden, der seitdem in dem Heim lebt. Bei der letzten Untersuchung hast du subtile Veränderungen an seinem Körper festgestellt, die dir keine Ruhe lassen.

**Mögliche Ausprägungen:** Virologin, Sanitäterin, Krankenschwester, Psychiaterin,

Gerichtsmedizinerin, Apothekerin, Tierärztin, Notärztin, Chirurgin.

**Empfohlene Attribute:** GE, IN, EN.

**Berufsfertigkeiten:**

- Bürokratie 40%
- Erste Hilfe 60%
- Medizin 60%
- Naturwissenschaft (Biologie) 40%
- Pharmazie 50%
- Suchen 40%
- Überzeugen 40%

Wähle 2 weitere Berufsfertigkeiten:

- Fahren 60%
- Forensik 50%
- Navigation 50%
- Naturwissenschaft (nach Wahl) 50%
- Psychotherapie 60%
- Rechtswesen 40%
- Religion 50%
- Überlebenskunst 50%

**Bindungen:** 3

**Müßiggängerin**

**Möglicher Hintergrund**

Bisher bestand dein Leben aus Sport, Unterhaltung, Reisen, Shopping und Partys. Als Erbin eines riesigen Firmenimperiums musstest du dich um wenig kümmern. Dein Leben hätte ewig so weiter gehen können, wäre da nicht dieses alte Familiengeheimnis gewesen, diese uralte Aufgabe zum Schutz der Welt ...

**Mögliche Ausprägungen:** Adelige, Flapperin, Erbin, Prominente.

**Empfohlene Attribute:** GE, CH.

**Berufsfertigkeiten:**

- Athletik 50%
- Fahren 50% oder Reiten 40%
- Heimlichkeit 30%
- Psychologie 50%
- Schwimmen 50%
- Suchen 40%
- Überzeugen 50%

- Verkleiden 30%
- Wachsamkeit 40%

Wähle 3 weitere Berufsfertigkeiten:

- Anthropologie 40%
- Archäologie 40%
- Geschichte 50%
- Buchführung 50% oder Bürokratie 50%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Kunst (nach Wahl) 40%
- Nahkampfwaffen 50% und Waffenloser Kampf 60%
- Navigation 50%
- Okkultismus 50%
- Schusswaffen 50%
- Überlebenskunst 50%
- Überwachen 40%

**Bindungen:** 4

## Naturwissenschaftlerin

### Möglicher Hintergrund

Die Signale, die der vor Kurzem entdeckte Himmelskörper von sich gibt, deuten auf ein Muster hin. Du hast das Signal in einer Audiodatei gespeichert. Du kannst das Muster sicher entschlüsseln, wenn du nur lange genug zuhörst. Das wird sicher nur noch ein bis zwei Wochen dauern, solange kommt der Mensch zur Not auch ohne Nahrung und Tageslicht aus.

**Mögliche Ausprägungen:** Astronomin, Biologin, Chemikerin, Feldforscherin, Geologin, Physikerin.

**Empfohlene Attribute:** IN, EN.

**Berufsfertigkeiten:**

- Buchführung 30%
- Bürokratie 30%
- Erste Hilfe 30%
- Mathematik 40%
- Naturwissenschaft (nach Wahl) 60%
- Naturwissenschaft (nach Wahl) 40%
- Psychologie 30%
- Suchen 50%
- Überzeugen 40%
- Wachsamkeit 40%

Navigation 50%, Pharmazie 40%, Sprengstoffe 50%, Überlebenskunst 50%, Fremdsprache (nach Wahl) 40%.

Wähle 4 weitere Berufsfertigkeiten:

- Forensik 40%
- Handwerk (nach Wahl) 40%
- Heimlichkeit 50%
- Informatik 40%
- Medizin 40%
- Navigation 50%
- Pharmazie 40%
- Sprengstoffe 50%
- Überlebenskunst 50%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%

**Bindungen:** 2

**Obdachlose**

#### Möglicher Hintergrund

Die Sterne werden bald richtig stehen, aber niemand nimmt deine Warnungen ernst. Du musst die Leute warnen! Irgendjemand muss etwas unternehmen. Vielleicht musst du die Sache selbst in die Hand nehmen.

**Mögliche Ausprägungen:** Landstreicherin, gebrochene Veteranin, Straßenpredigerin, Bettlerin, Drogensüchtige, Aussteigerin, Tunnelbewohnerin.

**Empfohlene Attribute:** KO, EN.

**Berufsfertigkeiten:**

- Athletik 40%
- Erste Hilfe 30%
- Heimlichkeit 40%
- Kriminologie 30%
- Navigation 40%
- Psychologie 50%
- Suchen 60%
- Überlebenskunst 30%
- Überzeugen 50%
- Wachsamkeit 60%
- Waffenloser Kampf 50%

Wähle 2 weitere Berufsfertigkeiten:

- Anthropologie 40%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Geschichte 50%
- Handwerk (nach Wahl) 40%
- Kunst (nach Wahl) 40%

- Nahkampfwaffen 50% und Schusswaffen 40%
- Militärwissenschaft 40%
- Okkultismus 50%
- Pharmazie 50%
- Religion 50%
- Verkleiden 50%

## Bindungen: 3

## Pädagogin

### Möglicher Hintergrund

Beunruhigend viele Leute in deinem Bezirk fallen unter den Bann einer undurchsichtigen Sekte. Du versuchst der Sache auf den Grund zu gehen, aber alle deine Versuche werden abgeblockt. Nachdem deine Kollegin einen Unfall erleidet, der auf natürlichem Wege schlicht nicht zu erklären ist, wird dir klar, dass du handeln musst.

**Mögliche Ausprägungen:** Lehrerin, Erzieherin, Gouvernante, Sozialpädagogin, Entwicklungshelferin, Streetworkerin, Bewährungshelferin.

**Empfohlene Attribute:** EN, CH.

### Berufsfertigkeiten:

- Bürokratie 30%
- Erste Hilfe 40%
- Fremdsprache (nach Wahl) 30%
- Psychologie 60%
- Psychotherapie 30%
- Suchen 50%
- Überzeugen 50%
- Wachsamkeit 40%.

Wähle 2 weitere Berufsfertigkeiten:

- Anthropologie 40%
- Athletik 50% und Schwimmen 40%
- Fahren 60%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Geschichte 40%
- Handwerk (nach Wahl) 40%
- Informatik 40%
- Kriminologie 50%
- Kunst (nach Wahl) 40%
- Mathematik 40%
- Naturwissenschaft (nach Wahl) 40%
- Rechtswesen 40%
- Reiten 50%

- Religion 50%
- Überlebenskunst 50%

**Bindungen:** 4

## Psychologin

### Möglicher Hintergrund

Was dein Klient dir über diesen angeblichen Angriff eines Wahnsinnigen erzählt, dem er gerade so mit dem Leben entkommen sein will, ist wirklich haarsträubend. Der Arme zeigt offenkundig eine schwere Form von selbstverletzendem Verhalten, denn es gibt keinerlei Belege für seine Behauptungen – er muss sich die grotesken Wunden selbst zugefügt haben. Doch dann liest du in der Zeitung von einem Mordopfer, dessen grauenhafte Wunden beunruhigende Parallelen zu den Verletzungen deines Klienten aufweisen ...

**Mögliche Ausprägungen:** (Polizei-) Psychologin, Profilerin, Unternehmensberaterin, Personalberaterin, Headhunter.

**Empfohlene Attribute:** IN, EN, CH.

### Berufsfertigkeiten:

- Anthropologie 40%
- Buchführung 30%
- Bürokratie 30%
- Mathematik 20%
- Pharmazie 30%
- Psychologie 60%
- Psychotherapie 50%
- Überzeugen 50%
- Wachsamkeit 50%

Wähle 3 weitere Berufsfertigkeiten:

- Erste Hilfe 50%
- Fahren 50%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Kriminologie 40%
- Medizin 40%
- Naturwissenschaft (nach Wahl) 40%
- Okkultismus 50%
- Rechtswesen 40%
- Religion 50%
- Suchen 60%

Bindungen: 3.

## Technikerin

### Möglicher Hintergrund

Du hast gedacht, es sei eine gute Gelegenheit den Menschen zu helfen, daher hast du dich freiwillig gemeldet, tief in der Savanne einen Brunnen zu bauen. Jetzt, wo du die uralte Kammer mit dem zerstörten Schutzkreis vor dir siehst, bist du dir nicht mehr sicher. Manche Dinge sollten besser vergraben bleiben ...

**Mögliche Ausprägungen:** Bauingenieurin, Architektin, Hackerin, Handwerkerin, Überwachungsspezialistin, Sprengmeisterin, Pionierin.

**Empfohlene Attribute:** GE, IN.

### Berufsfertigkeiten:

- Buchführung 40% oder Bürokratie 40%
- Handwerk (nach Wahl) 60%
- Handwerk (nach Wahl) 40%
- Suchen 40%
- Überzeugen 40%

Wähle 6 weitere Berufsfertigkeiten:

- Athletik 40% und Schusswaffen 40%
- Fahren 60%
- Handwerk (nach Wahl) 40%
- Heimlichkeit 50%
- Informatik 40%
- Mathematik 40%
- Naturwissenschaft (nach Wahl) 40%
- Militärwissenschaft 40%
- Navigation 40%
- Schwimmen 40%
- Sprengstoffe 40%
- Steuern (nach Wahl) 40%
- Überlebenskunst 40%
- Überwachen 40%
- Wachsamkeit 60%

**Bindungen:** 3

## Überlebenskünstlerin

### Möglicher Hintergrund

Dies ist nicht deine erste Expedition ins dunkle Herz von Afrika. Aber diesmal ist es anders. Je näher ihr dem uralten Tempel kommt, den die Wissenschaftler untersuchen wollen, desto mehr



eigenartige Zufälle behindern euer Fortkommen. Vielleicht hättest du doch genauer auf die Warnungen hören sollen, die dir der verstörend aussehende Eingeborene im letzten Dorf zu geraunt hatte ...

**Mögliche Ausprägungen:** Extremsportlerin, Entdeckerin, Feldforscherin, Wildhüterin, Jägerin, Einsiedlerin.

**Empfohlene Attribute:** KO, EN.

### **Berufsfertigkeiten:**

- Athletik 50%
- Erste Hilfe 30%
- Heimlichkeit 50%
- Nahkampfwaffen 50%
- Navigation 60%
- Schusswaffen 50%
- Suchen 50%
- Überlebenskunst 60%
- Wachsamkeit 50%
- Waffenloser Kampf 50%

Wähle 4 weitere Berufsfertigkeiten:

- Anthropologie 40%
- Fahren 60%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Handwerk (nach Wahl) 40%
- Militärwissenschaft 40%
- Okkultismus 50%
- Reiten 50%
- Religion 50%
- Schwimmen 60%
- Steuern (nach Wahl) 40%
- Überwachen 40%

**Bindungen:** 2

### **Wächterin**

#### **Möglicher Hintergrund**

Was eine ganz normale Nachtschicht an der Tunnelbaustelle hätte werden sollen, stellte sich als Alptraum heraus, als eine deiner Kolleginnen plötzlich spurlos verschwand. Man fand sie wenige Stunden später aufgedunsen vor, als hätte sie Tage in einem dunklen Tümpel gelegen. Du bist dir sicher, dass mit dem Tunnel etwas nicht stimmt. Bis zur nächsten Schicht in einer Woche solltest du herausfinden, was es war, bevor es auch noch dich erwischt.

**Mögliche Ausprägungen:** Stadtwächterin, Tempelwächterin, Leibwächterin, Wachschatz, Flughafensicherheit.

**Empfohlene Attribute:** ST, EN.

**Berufsfertigkeiten:**

- Athletik 50%
- Bürokratie 40%
- Erste Hilfe 40%
- Heimlichkeit 30%
- Kriminologie 40%
- Nahkampfwaffen 50%
- Psychologie 50%
- Rechtswesen 30%
- Suchen 50%
- Überzeugen 50%
- Wachsamkeit 50%
- Waffenloser Kampf 50%

Wähle 2 weitere Berufsfertigkeiten:

- Fahren 60%
- Fremdsprache (nach Wahl) 40%
- Navigation 50%
- Reiten 50%
- Schusswaffen 60%
- Überwachen 40%

**Bindungen:** 3

## 4.5.2 Neue Berufe erschaffen

Wenn dir die vorgegebenen Berufe und Fertigkeitenpakete nicht zusagen, dann stimme dich mit deiner Spielleiterin ab. Mithilfe der folgenden Regeln kannst du eigene Berufe erschaffen.

Charaktere in FHTAGN erhalten durch ihre Berufe grundsätzlich 400 Punkte für ihre Berufsfertigkeiten und verfügen typischerweise über drei Bindungen.

- Wähle bis zu 10 Berufsfertigkeiten und addiere 400 Punkte auf die Basiswerte.
- Keine Fertigkeit darf zu Spielbeginn höher als 60% sein.
- Starte mit 3 Bindungen.
- Optional: +1 Bindung (bis maximal 4 Bindungen), dafür -50 bei Berufsfertigkeiten.
- Optional: -1 Bindung (bis minimal 1 Bindung), dafür +50 bei Berufsfertigkeiten.

## 4.6 Fertigkeiten

Eine Fertigkeit bündelt Kompetenzen, die in intensivem Training oder langer Ausbildung erworben worden sind. Wenn du eine Fertigungsprobe würfelst, tut dein Charakter etwas, mit dem untrainierte Menschen hoffnungslos überfordert wären.

### Beispiel

Jeder Charakter kann eine GE × 5-Probe versuchen, um auf einem schwankenden Schiffsdeck das Gleichgewicht zu behalten, während um ihn herum der Sturm wütet. Aber nur jemand, der eine Ausbildung in Steuern (Schiffe) genossen hat, kann den Segler sicher aus dem kränklich-blau leuchtenden Riff bringen.

Wirf den Fertigkeitwert deines Charakters oder niedriger auf 1W100, um die jeweilige Fertigkeit unter schwierigen Bedingungen erfolgreich einzusetzen. Fertigkeiten verbessern sich durch Praxis, Erfahrung und Training.

## 4.6.1 Grundwert

Jede Fertigkeit hat einen Grundwert. Eine Fertigkeit kann aber erst ab einem Wert von 1% oder höher eingesetzt werden. Kein Fertigkeitwert kann höher sein als 99%.

**Tabelle: Bedeutung von Fertigkeitwerten**

| Fertigkeitwert | Bedeutung                 |
|----------------|---------------------------|
| 20%            | Amateur                   |
| 30%            | Grundausbildung           |
| 40%            | jahrelange Erfahrung      |
| 60%            | jahrzehntelange Erfahrung |
| 80%            | Meisterschaft             |

## 4.6.2 Wie Fertigkeiten funktionieren

Details findest du in der Beschreibung der einzelnen Fertigkeiten. Setzt dein Charakter eine Fertigkeit ein, musst du manchmal würfeln und manchmal nicht.

Eine Fertigkeit ohne Würfelwurf einsetzen: Herrschen ruhige und kontrollierte Umstände, musst du nicht würfeln, um deinen Charakter eine Fertigkeit einsetzen zu lassen. Die Spielleiterin muss lediglich wissen, wie hoch der Fertigkeitwert deines Charakters ist. Bei gutem Wetter den Weg zur nächsten Berghütte zu finden, erfordert einen halbwegs ordentlichen Fertigkeitwert in Navigation. Einen gefälschten Beleg zu erkennen, schlicht den richtigen Wert in Buchführung. Eine Fertigkeit ohne Würfelwurf einzusetzen, bedeutet, dass der Zufall hier keine Rolle spielt. Stattdessen geht es darum, die richtige Fertigkeit zu haben, am richtigen Ort zu suchen und die richtigen Fragen zu stellen. Je subtiler der Hinweis, desto höher muss der Fertigkeitwert deines Charakters sein, um etwas herauszufinden.

Eine Fertigkeit mit Würfelwurf einsetzen: Auf einen Fertigkeitwert zu würfeln ist erforderlich, wenn

die Situation kritisch ist oder dein Charakter die Lage nicht im Griff hat. Je höher der Fertigkeitswert, desto höher die Erfolgchance deines Charakters (siehe [Proben](#)).

### Hinweis

Bei jeder Probe sollte etwas auf dem Spiel stehen. Eine Probe um des Würfels willen bringt die Geschichte nicht voran und erzeugt keine Spannung. Das Ergebnis einer Würfelprobe sollte umgekehrt aber auch konsequent umgesetzt werden.

## Allgemeinwissen

Die meisten Charaktere haben eine Schulbildung genossen und jeder Charakter kann einigermaßen schreiben oder rechnen, ohne dafür auf eine besondere Fertigkeit angewiesen zu sein. Fertigkeiten stehen für hohe Bildung oder intensives Training, aber bisweilen reicht Charakteren auch ihr Allgemeinwissen. Sein Allgemeinwissen abzurufen, erfordert eine IN × 5-Probe oder schlicht einen gewissen IN-Wert. Sich bei jemandem einzuschmeicheln, erfordert normalerweise eine CH × 5-Probe. Für andere Bemühungen werden andere Attribute benötigt. Die Spielleiterin entscheidet, ob eine Aufgabe das breit angelegte Attribut oder eine spezialisierte Fertigkeit benötigt.

## Informationsbeschaffung

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

## Regelbeispiel: Informationsbeschaffung

Ian Gainor, seines Zeichens Kunstsammler, ist vor einiger Zeit in den Besitz einer seltsamen Münze gekommen. Das Metall ist golden mit einer merkwürdig schimmernden Patina. Neben einem Satz in einer altertümlichen Sprache sind am äußeren Rand der Münze auch fremdartige Symbole abgebildet. Um mehr über dieses Objekt zu erfahren, begibt sich Gainor in die Bibliothek.

Als Hobby-Archäologe besitzt er die Fertigkeit Archäologie 40%, außerdem Fremdsprache (Latein) 30% sowie Okkultismus 20%.

Die Situation ist ruhig, es herrscht kein Zeitdruck. Die Spielleiterin entscheidet, dass mindestens Archäologie 30% nötig ist, um zu erfahren, dass die Münze vermutlich aus dem 2. Jhd. n. Chr. stammt und offenbar aus den damals intensivierten römisch-chinesischen Handelsbeziehungen hervorgegangen ist. Mittels Fremdsprache (Latein) 20% erkennt Gainor, dass die Schrift eine Dankesgravur darstellt, die einen gewissen Chua Tuo-Chao erwähnt. Okkultismus 40% offenbart, dass die Symbole in gewissen Kreisen eher eine warnende, fast gefährliche Bedeutung aufweisen.

Aufgrund seiner Fertigkeiten erhält Gainor alle Informationen bis auf die Bedeutung der Symbole. Die

Spielleiterin teilt der Spielerin von Gainor jedoch mit, dass sie auf ihn irgendwie sonderbar wirken, ohne dass der genaue Grund bekannt wäre.

Für alle diese Informationen musste nicht gewürfelt werden. Die Spielleiterin handelt die gesamte Recherche innerhalb von kürzester Zeit ab.

## **Fertigkeiten verbessern**

Wir lernen aus Fehlern. Wenn dein Charakter mindestens 1% in einer Fertigkeit hat (Unnatürliches Wissen ausgenommen), kann sie sich durch einen Misserfolg verbessern. Eine ganz neue Fertigkeit zu erwerben, erfordert dagegen immer Training.

Auf dem Charakterbogen befindet sich neben jeder Fertigkeit (bis auf Unnatürliches Wissen) ein Kästchen. Versucht dein Charakter eine Fertigkeit einzusetzen und ist bei der Probe nicht erfolgreich, markiere das Kästchen.

Macht sich dein Charakter an eine herausfordernde Aufgabe, die einen bestimmten Fertigkeitwert, aber keinen Wurf erfordert und ist dabei nicht erfolgreich – weil die Aufgabe einen höheren Wert verlangt als er hat – markiere ebenfalls das entsprechende Kästchen.

Am Ende einer Spielsitzung darfst du jeder Fertigkeit mit markiertem Kästchen 1W4-1 Prozentpunkte hinzufügen. Danach wird die Markierung entfernt. Jede Fertigkeit kann pro Spielsitzung nur einmal markiert und gesteigert werden.

Der Wert in Unnatürliches Wissen kann sich auf andere Weise erhöhen, siehe dazu die [Spielwelt](#).

## **Spezialtraining**

Mit einem Spezialtraining kann dein Charakter eines seiner Attribute oder eine Fertigkeit auf eine neue Art und Weise einsetzen. Bestimmtes Gerät erfordert eine intensive Einweisung, bestimmtes Wissen eine spezielle Fortbildung, aber in beiden Fällen existieren dennoch keine eigenen Fertigkeiten dafür. In der Praxis bedeutet ein Spezialtraining meistens zehn bis zwanzig Stunden Unterricht und Übung.

Den Malus für eine Fertigungsprobe ohne das nötige Spezialtraining legt die Spielleiterin fest, wobei das Ablegen einer Probe auch einfach unmöglich sein kann. Manchmal kann in einem solchen Fall auch eine Attributprobe oder ein anderer Nachteil hinzukommen.

Ein Charakter kann das Spiel mit Spezialtrainings beginnen. Die Spielleiterin entscheidet, welche und wie viele Spezialtrainings ein Charakter abhängig von seinem Hintergrund zu Beginn erhält. Eine Soldatin weiß, wie Handgranaten benutzt werden, eine Polizistin kann Tränengas einsetzen und eine Anthropologin hat Spezialwissen über den Stamm, dem sie ihr Forscherleben gewidmet hat. Spezialtrainings können auch im Rahmen von Zwischenszenen erworben werden und die Spielleiterin kann einem Charakter auch im Laufe des Spiels noch Spezialtrainings zugestehen, die er aufgrund seines Hintergrunds oder Berufs eigentlich besitzen sollte.

Beispiele für Spezialtrainings und die dazugehörige Fertigkeit oder das Attribut:

- Abrichtung von Tieren (EN)
- Chirurgie (Medizin)

- Dietriche verwenden (GE)
- Elektronische Sicherheitssysteme (IN)
- Exotische Handwaffe (Nahkampfwaffen)
- Exotische Pistole oder Gewehr (Schusswaffen)
- Fallschirmspringen (Athletik)
- Fließende Beherrschung eines seltenen Dialekts (Fremdsprache)
- Geheimcodes (IN)
- Gerätetauchen (Schwimmen)
- Handgranate (Athletik)
- Hypnose (Okkultismus oder Psychotherapie)
- Insiderwissen rund um eine bestimmte kriminelle Gruppe (Kriminologie)
- Körpermodifikationen (Medizin)
- Kryptographie (Informatik oder Mathematik)
- Schwere Fahrzeuge (Fahren)
- Schwere Waffen (Schusswaffen)
- Skifahren (Athletik)
- Spezialwissen über eine bestimmte Subkultur oder Gemeinschaft (IN oder Anthropologie)
- Spezialwissen in einem bestimmten naturwissenschaftlichen Bereich: z. B. Botanik, Genetik, Zoologie, Geologie, Meteorologie, Kosmologie, Planetologie
- Spurenlesen (Forensik oder Überlebenskunst)
- Strafrecht eines anderen Landes (Rechtswesen)
- Verwendung eines Raumanzugs (IN)

### 4.6.3 Fertigkeiten mit Spezialisierung

Fremdsprache, Handwerk, Kunst, Naturwissenschaft und Steuern sind Fertigkeiten, die bewusst vage gehalten sind, weil sie sich jeweils auf ein spezielles Wissensgebiet beziehen – z. B. Fremdsprache (Latein) oder Naturwissenschaft (Chemie). Die Spezialisierung muss bei der Wahl der Fertigkeit benannt werden. Wenn eine Situation einigermaßen zu einer Spezialisierung passt, sollte die Spielleiterin dies gelten lassen.

### 4.6.4 Beschreibung der Fertigkeiten

Die Fertigkeitenliste von FHTAGN orientiert sich an der Gegenwart. Bis auf wenige Ausnahmen wie bspw. Informatik sind die Fertigkeiten jedoch in allen Epochen gleichermaßen verwendbar und bilden dann den jeweiligen Kenntnisstand der Epoche ab. FHTAGN verzichtet zugunsten eindeutiger und epochenübergreifender Regeln bewusst auf epochenspezifische Fertigkeitenamen.

Viele der Fertigkeitenamen entsprechen wissenschaftlichen Disziplinen. Ein Charakter, der eine solche Fertigkeit besitzt, muss deshalb aber noch lange keine formale Ausbildung in der entsprechenden Wissenschaft besitzen. So könnte ein Charakter mit einem hohen Wert in Psychologie auch einfach eine sehr ausgeprägte Menschenkenntnis besitzen.

**Tabelle: Liste aller Fertigkeiten**

| Fertigkeit                          | Grundwert            | Kategorie  | ES 8-9 | ES 6-7 | ES 4-5 | ES 2-3 | ES 1 | ES 0 |
|-------------------------------------|----------------------|------------|--------|--------|--------|--------|------|------|
| Anthropologie                       | 0%                   | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Archäologie                         | 0%                   | geistig    | x      | x      | x      |        |      |      |
| Artillerie                          | 0%                   | körperlich | x      | x      | x      | x      |      |      |
| Athletik                            | 30%                  | körperlich | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Buchführung                         | 10%                  | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    |      |
| Bürokratie                          | 10%                  | sozial     | x      | x      | x      | x      | x    |      |
| Erste Hilfe                         | 10%                  | körperlich | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Fahren                              | 20%                  | körperlich | x      | x      | x      | x      | x    |      |
| Forensik                            | 0%                   | geistig    | x      | x      |        |        |      |      |
| Fremdsprache (Spezialisierung)      | 0%                   | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Geschichte                          | 0%                   | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Handwerk (Spezialisierung)          | 0%                   | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Heimlichkeit                        | 10%                  | körperlich | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Informatik                          | 0%                   | geistig    | x      |        |        |        |      |      |
| Kriminologie                        | 10%                  | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Kunst (Spezialisierung)             | 0%                   | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Mathematik                          | 0%                   | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    |      |
| Medizin                             | 0%                   | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Militärwissenschaft                 | 0%                   | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Nahkampfaffen                       | 30%                  | körperlich | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Naturwissenschaft (Spezialisierung) | 0%                   | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    |      |
| Navigation                          | 10%                  | körperlich | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Okkultismus                         | 10%                  | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Pharmazie                           | 0%                   | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Psychologie                         | 10%                  | sozial     | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Psychotherapie                      | 10%                  | sozial     | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Rechtswesen                         | 0%                   | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    |      |
| Reiten                              | 10%                  | körperlich | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Religion                            | 10%                  | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Schusswaffen                        | 20%                  | körperlich | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Schwimmen                           | 20%                  | körperlich | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Sprengstoffe                        | 0%                   | geistig    | x      | x      | x      |        |      |      |
| Steuern (Spezialisierung)           | 0%                   | körperlich | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Suchen                              | 20%                  | körperlich | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Träumen                             | EN                   | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Traumlandwissen                     | Unnatürliches Wissen | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Überlebenskunst                     | 10%                  | körperlich | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Überwachen                          | 0%                   | geistig    | x      | x      |        |        |      |      |
| Überzeugen                          | 20%                  | sozial     | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Unnatürliches Wissen                | 0%                   | geistig    | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Verkleiden                          | 10%                  | sozial     | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Wachsamkeit                         | 20%                  | körperlich | x      | x      | x      | x      | x    | x    |
| Waffenloser Kampf                   | 40%                  | körperlich | x      | x      | x      | x      | x    | x    |

## **Anthropologie**

Grundwert: 0%

Das Studium gelebter menschlicher Kultur. Im Gegensatz dazu befasst sich die Geschichte mit der Vergangenheit und die Archäologie mit den physischen Überresten vergangener Gesellschaften.

- Verständnis von Moral, religiösen Ansichten, Sitten und Gebräuchen einer lebenden Kultur.
- Identifikation (keine Übersetzung) von fremden Sprachen oder seltenen Dialekten.

## **Archäologie (ab ES 4)**

Grundwert: 0%

Das Studium der Überreste vergangener Gesellschaften. Die Archäologie interpretiert das, was von längst untergegangenen Völkern physisch übriggeblieben ist. Im Gegensatz dazu befasst sich die Anthropologie mit gelebter menschlicher Kultur und die Geschichte mit einem breiten Studium der Vergangenheit.

- Untersuchungen zur Lebensweise eines Volkes anhand von Ruinen.
- Datierung von Artefakten.
- Unterscheidung zwischen Original und Fälschung.
- Identifikation (keine Übersetzung) menschlicher Sprachen.

## **Artillerie (ab ES 2)**

Grundwert: 0%

Artillerie ermöglicht den Umgang mit Standgeschützen, Fahrzeugwaffen und Belagerungswaffen.

- Sicherer und genauer Einsatz von Kanonen, Mörsern, Raketen, Haubitzen, Panzerkanonen und anderen schweren Waffensystemen.
- Vernichtung stark gepanzerter Ziele oder feindlicher Truppen in einem Gefecht.

## **Athletik**

Grundwert: 30%

Athletik steht für alle körperlichen Fähigkeiten, die Kraft und Beweglichkeit erfordern, wie Springen, Rennen oder Werfen. ST und GE decken dagegen rohe Kraft und manuelles Geschick ab. Des Weiteren wird Athletik verwendet, um im Kampf gegnerischen Angriffen auszuweichen. Ausbildungen in besonderen Sportarten können über ein Spezialtraining im Bereich Athletik abgebildet werden.

- Jemandem davonlaufen.
- Über einen tiefen Spalt springen.
- Unter Zeitdruck einen Hang hochklettern.
- Nach einem Fall aus bis zu 3 m Höhe sicher landen.
- Ein Ziel mit einem Wurfmesser treffen oder eine Handgranate ins Zielgebiet befördern.



- Etwas ohne Vorwarnung fangen, wie bspw. einen geworfenen Gegenstand.
- Einer Gefahr ausweichen.

### **Ausweichen im Kampf**

Es gibt keine eigene Fertigkeit für Ausweichen im Kampf. Stattdessen wird dafür Athletik verwendet.

## **Buchführung (ab ES 1)**

Grundwert: 10%

Beinhaltet eine kaufmännische Ausbildung, ein Studium der Betriebswirtschaft oder andere Ausbildungen im Bereich des Finanzwesens.

- Unstimmigkeiten wie versteckte Konten oder Geldwäsche in Finanzunterlagen entdecken.

## **Bürokratie (ab ES 1)**

Grundwert: 10%

Sich mit den Regeln und Personen auskennen, die eine Organisation ausmachen und diese manipulieren.

- Vorhandenes Arbeitsmaterial finden und leihen.
- Eine Funktionsträgerin überzeugen, Informationen oder Ressourcen freizugeben.
- Zugang zu einem Sperrgebiet erhalten.
- Das Krankenhaus davon abhalten, dem Ursprung deiner Verletzungen nachzugehen.

## **Erste Hilfe**

Grundwert: 10%

Die Erstversorgung und Stabilisierung von Verletzten. Im Gegensatz dazu behandelt Chirurgie schwere Verletzungen. Medizin wiederum stellt die langfristige Genesung sicher. Verfügt eine Ersthelferin über eine geeignete Ausrüstung, erhält sie +20% auf die Probe.

- Einem Charakter helfen, verlorene TP wiederzubekommen.

## **Fahren (ab ES 1)**

Grundwert: 20%

Ein Fahrzeug in einer kritischen Situation sicher steuern. Sofern die Spielleiterin nicht anders entscheidet, hat jeder Charakter einen Führerschein und kann ein entsprechendes Fahrzeug unter Normalbedingungen sicher führen.

- Ein Auto in einer Verfolgungsjagd bei hohen Geschwindigkeiten oder auf schwierigem Untergrund sicher steuern.

### **Epochenanpassung**

In Epochen, in denen Automobile nicht allgemein verbreitet sind, bezieht sich diese Fertigkeit auf den Umgang mit von Tieren gezogenen Wagen. Dies gilt zum Beispiel für das Viktorianische Zeitalter.

## **Forensik (ab ES 6)**

Grundwert: 0%

Detaillierte Informationen und Beweismaterialien unter Zuhilfenahme forensischer Techniken und Hilfsmittel sammeln. Forensik ist unter Umständen notwendig, um mit Suchen gefundene Spuren richtig zu interpretieren.

- Biometrische Daten aufnehmen.
- Fingerabdrücke oder DNA-Spuren sammeln und analysieren.
- Details über eine Tatwaffe oder die Ursache eines Brandes herausfinden.
- Wichtige Hinweise entdecken, die sonst übersehen worden wären.
- An einem Tatort Beweise vernichten.

## **Fremdsprache (Spezialisierung)**

Grundwert: 0%

Fließende Beherrschung einer Fremdsprache. Jede Fremdsprache ist eine eigene Spezialisierung. 20% darin erlauben holprige Unterhaltungen, 50% bedeuten fließende Beherrschung in Sprache und Schrift. Je höher die Fertigkeit, desto größer kann die Komplexität der Information sein, die dein Charakter aufnimmt und desto weniger Zeit benötigt er dafür. Du musst auf die jeweilige Fremdsprache nicht würfeln, außer die Spielleiterin stellt fest, dass die Situation außergewöhnlich schwierig ist. Ein Spezialtraining erlaubt z. B. die fließende Beherrschung eines seltenen Dialekts.

### **Optionale Regel: Sprachfamilien**

Statt einer einzelnen Sprache wird eine ganze Sprachfamilie erlernt. Dies kann bspw. für Archäologen sinnvoll sein, die eine Vielzahl alter Sprachen beherrschen müssen. So könnte eine Archäologin die Spezialisierung Keilschriftsprachen wählen, anstatt jede einzelne dieser Sprachen separat zu erwerben.

## **Geschichte**

Grundwert: 0%

Auf der Basis historischer Quellen Theorien über die menschliche Vergangenheit entwickeln. Im Gegensatz dazu befasst sich die Anthropologie mit gelebter menschlicher Kultur und die Archäologie mit den physischen Überresten vergangener Gesellschaften. Geschichtswissenschaft ist das breite Studium der Menschheitsgeschichte.

- Eine Schlüsselinformation zur fernen Vergangenheit finden.
- Einen obskuren Verweis erkennen.
- Eine Datenbank oder Bibliothek nach Informationen durchforsten, die niemand ohne deine umfangreiche Bildung finden könnte.

## Handwerk (Spezialisierung)

Grundwert: 0%

Komplexe Werkzeuge, Gegenstände und Bauten konstruieren und reparieren. Ein Problem, das die meisten Leute lösen könnten, erfordert nicht die Fertigkeit Handwerk, sondern lediglich eine IN- oder GE-Probe. Die Spielleiterin entscheidet, ob die Fertigkeit für eine Aufgabe nötig ist. Jedes Handwerk hat eine eigene Spezialisierung: Architektur, Schreinerei, Elektrotechnik, Ingenieurwissenschaften, Waffentechnik, Schließtechnik, Maschinenbau, Mechanik, Mikroelektronik, Klempnerei usw.

- Mit Handwerk (Elektrotechnik) Stromleitungen in einem Haus neu verlegen, unter Zeitdruck ein Auto kurzschließen, eine Telefon- oder Internetleitung anzapfen oder Anzeichen für Sabotage erkennen.
- Mit Handwerk (Mechanik) eine Maschine oder einen kaputten Motor wieder zum Laufen bringen – oder sabotieren.
- Mit Handwerk (Schließtechnik) eine Tür ohne Schlüssel beziehungsweise mit Dietrichen öffnen.
- Mit Handwerk (Waffentechnik) eine beschädigte Schusswaffe reparieren.

### Reparaturen

Dinge zu reparieren ist Teil der entsprechenden Handwerks-Fertigkeit. So können mechanische Reparaturen mit Handwerk (Mechanik) oder elektrische Reparaturen mit Handwerk (Elektrotechnik) durchgeführt werden.

## Heimlichkeit

Grundwert: 10%

Deine Anwesenheit oder Aktivitäten verbergen. Ein Charakter, der Heimlichkeit einsetzt, kann nur mittelseiner vergleichenden Probe auf Wachsamkeit oder Suchen entdeckt werden.

- Eine Pistole verstecken.
- Eine Stellung tarnen.
- Ein Mikrofon verstecken.
- Unauffällig einen Umschlag in einem toten Briefkasten deponieren.
- Taschendiebstahl.

- Schleichen.
- Jemanden observieren.
- In einer Menschenmenge untertauchen.

## Informatik (ab ES 8)

Grundwert: 0%

Jeder kann einen Bericht tippen, eine E-Mail verschicken und eine Suchmaschine verwenden. Die alltägliche Nutzung von Computern ist heute Allgemeinwissen und setzt keine bestimmte Fertigkeit voraus. Darüber hinaus ermöglichen viele Fertigkeiten wie Überwachen und Forensik bereits den Umgang mit den computergestützten Hilfsmitteln des jeweiligen Tätigkeitsfeldes. Informatik kommt dagegen immer dann zum Einsatz, wenn eine echte IT-Spezialistin benötigt wird. Die Fertigkeit steht für umfangreiches und tiefgreifendes Wissen über die Funktionsweise von Computersystemen und der Programme dahinter. Informatik wird oft durch Handwerk (Elektrotechnik) ergänzt.

- Gelöschte Daten wiederherstellen.
- Daten entschlüsseln.
- Dokumente vor unerlaubtem Zugriff schützen.
- Software einsetzen, um ein fremdes System zu übernehmen.
- Die SIM-Karte eines Smartphones kopieren.
- Lücken in einem IT-Sicherheitskonzept finden.
- Einem System Userprivilegien vorgaukeln.
- Gefälschte Daten platzieren.

### Epochenanpassung

In Epochen vor der Gegenwart entfällt die Fertigkeit Informatik.

## Kriminologie

Grundwert: 10%

Wissen über kriminelles und konspiratives Verhalten, das sowohl Gesetzeshüter wie auch Kriminelle für ihre Arbeit benötigen.

- Kriminelles Verhalten identifizieren und vorhersagen.
- Wissen zur Vorbereitung und Anwendung von kriminellen Vorgehensweisen.
- Mitglieder einer kriminellen Vereinigung in Beziehung zueinander setzen.
- Kriminelle Aktivitäten untersuchen.
- Zeugenaussagen bewerten.
- Kontakte im kriminellen Untergrund anzapfen und nutzen.
- Insiderwissen rund um eine bestimmte kriminelle Gruppe (Spezialtraining).

## Kunst (Spezialisierung)

Grundwert: 0%

Die Fähigkeit, ein Werk zu erschaffen oder aufzuführen, das Emotionen und Meinungen hervorruft. Jeder kann eine grobe Skizze anfertigen, doch Kunst bedeutet Wissen, Übung und Talent. Jede Kunstform ist eine eigene Fertigkeit: Schauspielerei, Kreatives Schreiben, Tanz, Flöte, Fälschung, Fotografie, Gitarre, Malerei, Dichtung, Drehbücher, Skulpturen, Singen, Geige etc.

- Wissen über Techniken und Trends innerhalb einer Kunstgattung.
- Ein Original von einer Kunstfälschung unterscheiden.

## **Mathematik (ab ES 1)**

Grundwert: 0%

Mittels Mathematik können komplexe Probleme betrachtet, analysiert und gelöst werden. Hierbei wird auf Basis selbst geschaffener logischer Definitionen eine abstrakte Struktur des Problems gebildet und diese mittels Logik auf ihre Eigenschaften und Muster hin untersucht. Im Gegensatz zu einer IN-Probe versetzt Mathematik in die Lage, fundierte Methoden und Techniken anwenden zu können sowie tiefere Einblicke in die Zusammenhänge des Problems und der Lösung zu erlangen. Mathematik vereint eine Vielzahl von Teilgebieten.

- Das Rechnen mit (großen) Zahlen (Arithmetik).
- Die Untersuchung von Figuren oder das Erfassen räumlicher Beziehungen (Geometrie).
- Das Ziehen von Schlüssen (Logik).
- Die Auswertung von Daten (Statistik).

## **Medizin**

Grundwert: 0%

Das Studium und die Behandlung von Verletzungen und Krankheiten. Im Gegensatz dazu hält Erste Hilfe eine Patientin am Leben bis eine umfangreichere Behandlung möglich ist. Mittels Spezialtraining Chirurgie können wiederum schwere Verletzungen behandelt werden. Mit dem Spezialtraining Körpermodifikationen können nanotechnologische Implantate mit einem menschlichen Körper verbunden werden.

- Die Ursache einer Verletzung, Krankheit oder Vergiftung herausfinden.
- Toxine und Erreger identifizieren.
- Die Todesursache und den Todeszeitpunkt eines Verstorbenen feststellen.
- Aussagen zur Tatwaffe oder dazu machen, was das Opfer zuletzt gegessen hat.
- Korrekte Medikation und rehabilitierende Maßnahmen verschreiben.

## **Militärwissenschaft**

Grundwert: 0%

Wissen über Militärkultur, militärische Methoden und Dienstvorschriften. Militärwissenschaft beinhaltet ein breites Wissen über die jeweiligen Teilstreitkräfte wie Land, Luft- und Seeinheiten.

- Bedrohungen auf einem Schlachtfeld identifizieren.
- Waffenreichweiten herausfinden.
- Schwachstellen in einer befestigten Stellung ausmachen.
- Den Trainingsstand einer Soldatin oder ihrer Einheit einschätzen.
- Einen Gefechtsverlauf rekonstruieren.
- Truppen in einem Gefecht geschickt einsetzen.

## **Nahkampfaffen**

Grundwert: 30%

Der potenziell tödliche Einsatz von Nahkampfaffen.

- Einen Feind mit einem Messer, einer Axt, einem Schlagstock oder ähnlichen Waffen verletzen oder ausschalten.

## **Naturwissenschaft (Spezialisierung) (ab ES 1)**

Grundwert: 0%

Studium der Wissenschaften zur Erforschung der Natur. Dies geht weit über Allgemeinwissen hinaus. Jeder kann mit einer IN-Probe versuchen, sich an Dinge aus dem Schulunterricht zu erinnern. Die Naturwissenschaften erlauben dagegen tiefere Einblicke in die Welt und das Universum. Jedes Fachgebiet stellt eine eigene spezialisierte Fertigkeit dar: Astronomie, Biologie, Chemie, Geowissenschaften, Physik. Ein Spezialtraining innerhalb dieser Gebiete ist möglich (z. B. Kosmologie in der Physik).

## **Navigation**

Grundwert: 10%

Mithilfe von Karten, Schaubildern, Tabellen, Orientierung, Instrumenten oder ungefährender Berechnung zügig einen Weg finden.

- Eine Karte richtig verwenden.

## **Okkultismus**

Grundwert: 10%

Das Studium des Übernatürlichen so wie es von menschlichen Traditionen verstanden wird, d. h. von Verschwörungstheorien, Pseudowissenschaften, der Kryptozoologie. Okkultismus verrät einem Charakter nie, was wirklich unnatürlich ist und was bloßer Aberglaube. Das vermag nur Unnatürliches Wissen.

- Die Absicht hinter einem Ritual herausfinden.
- Eine okkulte Tradition oder Gruppe verstehen.

- Okkulte Schrift, Werkzeuge, Symbole und Legenden identifizieren.
- Eine Séance abhalten.
- Eine Hypnose durchführen (Spezialtraining).

## Pharmazie

Grundwert: 0%

Wissen über Medikamente, Gifte und Drogen: von ihren Inhaltsstoffen über ihre Herstellung bis zu ihren Wirkungen und (missbräuchlichen) Anwendungen. Behandlungsfehler können schnell zum Tod einer Patientin führen.

- Medikamente, Gifte/Gegengifte oder Drogen identifizieren und herstellen. Um ein Medikament zu identifizieren, ist eine Fertigkeit von mindestens 20% nötig.
- Ein starkes Medikament sicher herzustellen, beispielsweise eines mit psychoaktiver Wirkung, erfordert mindestens 40% in Pharmazie.

## Psychologie

Grundwert: 10%

Psychologie sammelt Informationen über eine Person, die diese von sich aus nicht preisgeben will oder kann und zwar durch Beobachtung, Gespräch oder die Analyse von Verhaltensmustern und Beziehungen. Psychologie kann Anzeichen einer psychischen Erkrankung erkennen, aber zur Diagnose und Behandlung wäre Psychotherapie nötig. Die Fertigkeit setzt kein akademisches Studium der Psychologie voraus. Eine Person, die absichtlich versucht, deinen Charakter zu täuschen, muss die Fertigkeit Überzeugen in einer vergleichenden Probe gegen Psychologie einsetzen.

- Hinweise auf Unehrlichkeit aus der (Körper-)Sprache gewinnen.
- Haltungen und Intentionen einer Person einschätzen.
- Herausfinden, was jemanden dazu bringen könnte, zu kooperieren.
- Herausfinden, was eine Person zu verbergen hat.
- In Verbindung mit Kriminologie können psychologische Profile angelegt werden, beispielsweise um eine flüchtige Person ausfindig zu machen.

## Psychotherapie

Grundwert: 10%

Umfasst die Diagnose und Behandlung psychischer Erkrankungen aber auch nicht-akademische Seelenheilkunde. Kann nicht auf sich selbst angewendet werden. Jemanden zu behandeln, der dem Unnatürlichen ausgesetzt war, kann die Therapeutin STA kosten.

- Eine psychische Störung identifizieren.
- Eine psychisch erkrankte Patientin langfristig behandeln.
- Jemanden beruhigen, wenn seine Störung sich in einer akuten Episode äußert.
- Eine Hypnose durchführen, um zum Beispiel unbewusste Erinnerungen freizulegen (Spezialtraining).

## Rechtswesen (ab ES 1)

Grundwert: 0%

Gesetze und Gerichtsprozesse zum Vorteil deines Charakters nutzen. Die Fertigkeit beschränkt sich auf das Rechtssystem des eigenen Landes. Mit einem ausländischen Rechtssystem zu arbeiten, erfordert ein Spezialtraining.

- Einen Gerichtsprozess gewinnen.
- Die Prozeduren für den Umgang mit Beweismitteln in Straf- und Zivilprozessen kennen und damit umgehen können.
- Einen Weg aus rechtlichen Schwierigkeiten finden und Risiken minimieren.

## Reiten

Grundwert: 10%

Mit einem Tier umgehen und reiten können, sei es ein Pferd, Esel oder Kamel. Exotische Reittiere erfordern unter Umständen ein Spezialtraining.

- Sich in einer kritischen Situation im Sattel halten.
- Reittiere schützen, beruhigen und gesund halten.

## Religion

Grundwert: 10%

Religion befasst sich mit dem Glauben an transzendente (überirdische, übernatürliche oder übersinnliche) Kräfte und deren heilige Objekte. Religion repräsentiert die entsprechende Weltanschauung oder Spiritualität und erlaubt einem Charakter die dazu gehörenden Lehren, Symbole, Kulte und Rituale zu kennen und anzuwenden.

- Eine religiöse Handlung, Symbol oder Schrift identifizieren.
- Ein religiöses Ritual ausführen.

## Schusswaffen

Grundwert: 20%

Sicheres und zielgenaues Schießen mit Handfeuerwaffen (oder anderen Schusswaffen) und zwar auch im Gefecht.

- Ein Ziel trotz Adrenalin, Panik und Schock sauber treffen.
- Eine Handfeuerwaffe korrekt säubern, laden und bedienen.

## Schwimmen



Grundwert: 20%

Die meisten Charaktere können schwimmen.

- In stürmischer See eine kurze Distanz zurücklegen.
- Einen Freund vor dem Ertrinken bewahren.
- Das Boot erreichen, bevor das Ding unter der Wasseroberfläche dich in die Tiefe reißt.

### **Sprengstoffe (ab ES 4)**

Grundwert: 0%

Die sichere Handhabung von Sprengmitteln. Ein Misserfolg bedeutet, dass dein Charakter mehr Zeit braucht als gedacht. Wenn die Situation einen Würfelwurf verlangt, bedeutet ein Patzer eine unbeabsichtigte Explosion.

- Eine Bombe entschärfen.
- Einen Zünder einstellen, um ein Ziel aus der Ferne auszuschalten.
- Einen improvisierten Sprengsatz aus Materialien aus dem Baumarkt konstruieren.
- Eine Explosion untersuchen, um herauszufinden, was sie verursacht hat.

### **Steuern (Spezialisierung)**

Grundwert: 0%

Wasser-, Luft- und Raumfahrzeuge steuern, navigieren und befehligen. Für jeden Fahrzeugtyp ist eine eigene Spezialisierung erforderlich: Flugzeug, Drohne, Helikopter, Kleines Boot, Schiff, Space Shuttle, etc.

- In einer kritischen Situation die Kontrolle über ein Fahrzeug behalten, bspw. während eines Sturms oder einer Verfolgungsjagd.

### **Suchen**

Grundwert: 20%

Dinge finden, die versteckt oder auf den ersten Blick schwer zu erkennen sind. Einen Tatort zu untersuchen, verlangt nicht zwingend Suchen, nur Zeit und Mühe oder einen ausreichend hohen IN-Wert. Sollte ein Würfelwurf erforderlich sein, kann die Spielleiterin den Wurf übernehmen, so dass du nicht weißt, ob dein Charakter erfolgreich war oder nicht.

- Einen mit Heimlichkeit versteckten oder geschickt getarnten Gegenstand finden.
- Spuren finden – dies bedeutet aber nicht unbedingt, dass man diese auch interpretieren oder diesen folgen kann. Dazu ist unter Umständen Überleben (Spurenlesen) oder Forensik erforderlich.

## Regelbeispiel: Suchen

Helen Douglas und Stanton Webb sind aufgrund eigener Ermittlungen einer zwielichtigen Firma namens Yigoth Importe und Exporte Ltd. auf die Schliche gekommen. Sie vermuten in einem kleinen Außenlager am Hafen belastende Hinweise auf verbotene Aktivitäten mit okkulten Artefakten. Nachdem sie sich Zutritt zum Büro verschafft haben, wollen die beiden den Raum durchsuchen. Obwohl die Situation nicht ganz ungefährlich ist, haben die beiden keinen offensichtlichen Alarm ausgelöst. Es ist Nacht und das Gebäude erscheint verlassen.

Die Spielleiterin entscheidet, dass jeder einigermaßen intelligente Charakter (IN 9 oder mehr) bzw. jemand, der in solchen Tätigkeiten geübt ist, (Suchen 20% oder mehr) Hinweise auf Verbindungen der Firma mit obskuren Geschäftspartnern in Südostasien findet. Es handelt sich dabei um Frachtbriefe, Geschäftsdokumente und ähnliches.

Als draußen lautstark Motorengeräusche zu vernehmen sind, gerät Douglas in Panik. Webb möchte jedoch noch einen letzten kritischen Blick riskieren, da er sich mit den bisherigen Funden nicht zufriedengeben will. Die Spielleiterin entscheidet die Suchen-Probe geheim zu würfeln, da Webb unter Zeitdruck steht. Webb hat Suchen 45%.

### **Die Spielleiterin würfelt eine 41: Erfolg.**

Webb findet hinter einem Wandpanel eine verborgene Nische, in der ein altes Kästchen aus blässlichem Holz liegt. Auf dem Boden der Nische wurden mit Kreide obskure Symbole angebracht. Webb nimmt das Kästchen an sich.

### **Die Spielleiterin würfelt eine 74: Misserfolg.**

Webb findet nichts bei seiner Suche, allerdings scheint ihm ein Wandpanel merkwürdig vorzukommen. Die Geräusche von draußen und das Drängen von Douglas lassen eine weitere Untersuchung nicht zu.

### **Die Spielleiterin würfelt eine 22: Kritischer Erfolg.**

Webb findet hinter einem Wandpanel eine verborgene Nische, in der ein altes Kästchen aus blässlichem Holz liegt. Auf dem Boden der Nische wurden mit Kreide obskure Symbole angebracht. Webb nimmt das Kästchen an sich. Da die Spielleiterin auf die Schnelle keine Auswirkungen des kritischen Erfolges improvisieren kann, erhält Webb 1W4 Willenskraftpunkte, da er an Zuversicht gewonnen hat.

### **Die Spielleiterin würfelt eine 55: Patzer.**

Webb stößt gegen eine Stehlampe, als er sich gerade ein Wandpanel anschauen will. Mit einem lauten Geräusch fällt die Stehlampe um. Draußen werden Rufe laut. Es ist unübersehbar, dass im Büro eingebrochen wurde. Douglas und Webb fliehen Hals über Kopf.

## Träumen

Grundwert: EN

Ein Charakter erhält diese Fertigkeit, wenn er die Traumlande das erste Mal betritt. Träumen erlaubt innerhalb der Traumlande Veränderungen herbeizuführen und kann nur dort angewendet werden. Je nach Größe, Qualität oder Wichtigkeit der Veränderung (nach Ermessen der Spielleiterin) kostet der Einsatz von Träumen unterschiedlich viele Willenskraftpunkte. Je nach gewünschter Veränderung kann es erforderlich sein, mehrere Traumphasen mit jeweils einer Probe auf Träumen zu absolvieren,

sofern die WP nicht alle auf einmal aufgebracht werden können. Die Erschaffung oder Veränderung von lebenden Wesen verdoppelt die WP-Kosten. Hält sich der Charakter permanent in den Traumlanden auf, so kann sich eine solche Phase auch über mehrere Tage oder gar Wochen erstrecken.

Eine Träumerin kann nur Dinge erschaffen, deren WP-Kosten maximal ihrem Fertigkeitswert in Träumen entsprechen. Sie kann jedoch permanente Punkte an EN aufwenden und pro eingesetztem Punkt EN die Grenze, die ihr die Fertigkeit Träumen setzt, jeweils verdoppeln. Um die Veränderung permanent zu halten, muss mindestens 1 Punkt EN in dem Prozess aufgewendet worden sein. Bei komplexen oder sehr wichtigen Dingen kann der Einsatz steigen. Misslingt die Träumen-Probe müssen die WP-Kosten dennoch abgezogen werden.

Der Grundwert entspricht beim ersten Betreten der Traumlande dem Wert der Entschlossenheit. Träumen kann wie eine normale Fertigkeit durch misslungene Anwendungen verbessert werden.

#### **Tabelle: Kosten für Träumen**

| <b>Veränderung/Wichtigkeit</b>                | <b>WP-Kosten</b> |
|---|------------------|
| Kleiner Gegenstand (Schwert, Eimer, ...)      | bis zu 10        |
| Mittlerer Gegenstand (Leiter, Ruderboot, ...) | 11 - 49          |
| Großer Gegenstand (Haus, Schiff, ...)         | 50 - 199         |
| Riesiger Gegenstand (Schloss, Stadt, ...)     | ab 200           |

Aufgrund der unwägbaren Natur der Traumlande kann das Ergebnis des Träumens sofort eintreten oder aber auf sich warten lassen. Auch ist das Resultat nicht zwangsläufig exakt so, wie es der Charakter vielleicht im Sinn hatte. Die Spielleiterin ist gehalten, entsprechend kreativ mit der Fertigkeit und den Konsequenzen umzugehen; schließlich sind Träume etwas ganz und gar Besonderes.

#### **Regelbeispiel: Träumen**

Du möchtest dir ein Schwert erträumen. Die Spielleiterin legt die Kosten auf 8 WP fest (da ein Schwert 1W8 Schaden macht). Du bezahlst die 8 WP und machst eine Probe auf Träumen. Hast du Erfolg taucht (in der Regel sofort) das Schwert auf, das allerdings nicht permanent bleibt, sondern wieder verschwindet (wenn du erwachst) – es sei denn du hast EN im Verlauf der Erschaffung investiert.

Du möchtest dir ein Ruderboot erträumen. Die Spielleiterin legt die Kosten mit 30 WP fest. Mit einem Fertigkeitswert von 25% in Träumen kann das Ruderboot nicht erträumt werden. Du musst 1 EN aufwenden, um den Fertigkeitswert in Träumen zu verdoppeln und Gegenstände bis zu 50 WP Kosten zu erträumen. Danach musst du dir Gedanken machen, wie du die 30 WP aufbringst. Entweder über mehrere Traumphasen (mit je einer Probe auf Träumen) oder es finden sich Mitträumende, die ebenfalls mittels einer erfolgreichen Träumen-Probe WP beisteuern können (eine Träumerin muss dennoch den erforderlichen Fertigkeitswert in Träumen aufweisen).

#### **Traumlandwissen**

Grundwert: Unnatürliches Wissen

Diese Fertigkeit beinhaltet Wissen über die Länder, die Bewohner und die Zusammenhänge der Traumlande. Der Grundwert entspricht beim ersten Betreten der Traumlande dem Wert in Unnatürliches Wissen. Traumlandwissen steigt jedoch danach unabhängig von Unnatürlichem Wissen mit der Dauer des Aufenthalts eines Charakters in den Traumlanden, indem es durch misslungene Anwendung verbessert wird. Für Erfahrungen in den Traumlanden, Begegnungen und Gespräche mit ihren Bewohnern oder Auseinandersetzung mit den Schriften und alten Überlieferungen der Traumlande kann die Spielleiterin außerdem nach eigenem Ermessen Punkte in Traumlandwissen vergeben.

- Die Katzen von Ulthar erkennen.
- Sich in den verschlungenen Straßen von Dylath-Leen zurechtfinden.

## **Überlebenskunst**

Grundwert: 10%

Praktisches Wissen über die Natur, wie man sich in ihr bewegt und abseits der Zivilisation überlebt.

- Wege und Pfade finden.
- Eine Expedition planen.
- Das Wetter vorhersagen.
- Ungewöhnliche Flora oder Fauna bemerken.
- Nahrung, Wasser und Unterschlupf finden.
- Tierspuren interpretieren und ihnen folgen.

## **Überwachen (ab ES 6)**

Grundwert: 0%

Unter diese Fertigkeit fällt der professionelle Umgang mit elektronischen, akustischen und optischen Hilfsmitteln zur Überwachung und Aufklärung. Auch die Nachbearbeitung und Interpretation von Überwachungsaufnahmen gehört dazu. Obwohl Fotografie als eigene Kunst-Fertigkeit erlernt werden kann, ermöglicht auch die Fertigkeit Überwachen klare Foto- und Videoaufnahmen anzufertigen und diese nachzubearbeiten. Hierbei steht aber mehr der Informationsgewinn und weniger ein künstlerischer Anspruch im Vordergrund. Die Fertigkeit ist für Gesetzeshüter, militärische Aufklärer, Enthüllungsjournalistinnen und wissenschaftliche Feldforscher gleichermaßen nützlich.

- Komplizierte Überwachungstechnik aufbauen, sinnvoll platzieren, einstellen und verwenden.
- Fremde Überwachungstechnik wie bspw. Wanzen aufspüren.
- Störgeräusche aus Tonaufnahmen herausfiltern oder Stimmen oder Geräusche verstärken.
- Bildaufnahmen nachschärfen oder aufhellen, um versteckte Details sichtbar zu machen.
- Eine Ton- oder Bildaufnahme zur Vertuschung manipulieren.
- Gestellte und nachbearbeitete Aufnahmen erkennen.
- Informationen wie den Standort des Aufnehmenden oder ein bestimmtes Geräusch aus einer Aufnahme erschließen.
- Funksignale abfangen, verstärken, stören oder orten.
- Eine kleine Drohne (bis 20 kg) fernsteuern.

## Überzeugen

Grundwert: 20%

Feststehende Entscheidungen und starke Bedürfnisse einer anderen Person beeinflussen. Überzeugen kommt zum Einsatz, wenn das Ziel so stur, das Gewünschte so wertvoll oder die Täuschung so offensichtlich ist, dass eine CH-Probe nicht ausreicht. Diese Fertigkeit ermöglicht es einem Charakter auch in einer vergleichenden Probe Überzeugungsversuchen oder einem Verhör etwas entgegenzusetzen.

- Einer Zeugin einreden, dass das, was sie gesehen hat, unverdächtig und alles andere als unnatürlich war.
- Eine Ermittlerin dazu bringen, dir beim Verschwindenlassen von Beweismaterial zu helfen.
- Einer widerspenstigen Person Informationen abpressen.

## Unnatürliches Wissen

Grundwert: 0%

Wissen über die fundamentalen, zerstörerischen Geheimnisse des Universums. Über einfaches okkultes Wissen geht dies weit hinaus, da Unnatürliches Wissen Dinge und Wesen betrifft, die real sind. Deshalb begrenzt der Fertigkeitwert den Maximalwert der STA (99 minus den Wert in Unnatürliches Wissens).

Unnatürliches Wissen kann nicht wie andere Fertigkeiten durch Misserfolge gesteigert werden, sondern erhöht sich durch Begegnungen mit dem Unnatürlichen in Szenarien, durch die Freizeitbeschäftigung das Übernatürliche studieren (z. B. durch das Studium Unnatürlichen Wissens in okkulten Folianten) oder durch psychische Traumata ([optionale Regel Fremdartige Einsichten](#)). Mehr dazu findet sich im Kapitel [Zwischenszenen](#).

- Dinge wissen oder herausfinden, die für die Menschheit unnatürlich sind.
- Die dunkelsten Ecken von Mythologie und Folklore durchforsten und dabei erkennen, was davon wahr ist.

## Verkleiden

Grundwert: 10%

Das Aussehen, die Stimme, Körperhaltung und -sprache sowie Eigenarten deines Charakters verändern, um zu verhindern, dass du erkannt wirst. Und zwar ohne dabei aufzufallen.

## Wachsamkeit

Grundwert: 20%

Wachsamkeit heißt, Gefahren zu erkennen.

- Hören, wie eine Waffe entsichert wird.

- Gemurmel auf der anderen Seite einer Tür bemerken.
- Auf die von einer versteckten Pistole ausgebeulte Stelle einer Jacke aufmerksam werden.
- Jemanden erwischen, der Heimlichkeit einsetzt, um unentdeckt zu bleiben.

## Waffenloser Kampf

Grundwert: 40%

Selbstverteidigung und Angriff ohne Waffen. Ein Kampf zwischen untrainierten Kombattanten zeichnet sich oft durch Schubereien und aggressives Herumschreien aus, nicht durch echte Gewalt.

- Einen Feind mit deinen bloßen Händen (oder Füßen, Ellenbogen, Zähnen, deinem Kopf) verletzen oder töten.

## 4.7 Bindungen

Bindungen stehen für die wichtigsten persönlichen Beziehungen im Leben deines Charakters: geliebte Menschen, Familienmitglieder und enge Freundinnen. Eine Bindung kann deinen Charakter vor STA-Verlust bewahren oder ihm die Möglichkeit geben, akute Auswirkungen einer Störung oder eines temporären Kontrollverlustes zurückzudrängen. Dazu wird durch den Einsatz von 1W4 WP der Verlust an STA um denselben Wert reduziert (siehe dazu den Abschnitt [Kontrollverlust widerstehen](#)).

Bindungen sind nicht einfach nur Leute, die dein Charakter mag oder die ihn inspirieren. Sie bewahren ihm seine Menschlichkeit. Ein Charakter ohne Bindungen ist anfälliger für psychische Traumata als jemand, der zu Hause Menschen hat, die auf ihn warten.

Bindungen können auch als Ressource genutzt werden, zum Beispiel für eine Auskunft oder andere Hilfestellung in einem Szenario. Charaktere können bei ihren Bindungen auch [Gefallen einfordern](#).

Der Beruf deines Charakters bestimmt, mit wie vielen Bindungen er das Spiel beginnt. Je anspruchsvoller und zeitaufwändiger der Beruf ist, desto weniger Bindungen kann dein Charakter aufrechterhalten.

Jede Bindung hat zu Beginn einen Wert, der dem CH-Wert deines Charakters entspricht. Durch traumatische Begegnungen und Ereignisse sinken die Werte von Bindungen mit der Zeit. Der Wert einer Bindung steigt, wenn sich dein Charakter zwischen Szenarien um sie kümmert. Eine Bindung kann nie einen Wert haben, der höher ist als der CH-Wert deines Charakters. Sinkt der CH-Wert unter den aktuellen Wert einer Bindung, dann sinkt der Wert der Bindung sofort auf den neuen CH-Wert.

### Regelbeispiel: Bindungen

Petra Gardener ist eine Vloggerin, deren Social Media Kanal (False Flags or the Art of Deception) in gewissen Kreisen Bekanntheit besitzt, da sie sich dort regelmäßig mit Verschwörungstheorien und anderen obskuren Dingen auseinandersetzt. Aufgrund ihrer Berufswahl verfügt Gardener über vier Bindungen, deren Wert anfänglich ihrem Charisma (CH 10) entspricht. Im Einzelnen handelt es sich um Tom (ihren Freund), Septic Bias (einen Online-Freund), Sarah (ihre ältere Schwester) und Dr. Bernand (ihr Therapeut, bei dem sie wegen einer Depression in Behandlung war).

Eines Tages wird Gardener ein Handy zugespielt, auf dem merkwürdige Bilder und Videos gespeichert sind. Darauf sind Dinge zu sehen, die der gesunde Menschenverstand eigentlich für unmöglich halten würde. Gardener beginnt mit Recherchen und lüftet dabei immer weiter den Schleier, der die bürgerliche Realität von dem kosmischen Abgrund trennt.

Im Laufe der Ereignisse verliert Gardener mehrfach STA, die sie teilweise durch Einsatz von WP auf ihre Bindungen projiziert. Außerdem benötigt sie diverse Ausrüstungsgegenstände und fordert dafür Gefallen bei ihren Bindungen ein. In Summe verringert sich ihre Bindung zu ihrem Freund Tom um 4 Punkte auf 6 aufgrund von STA-Verlusten. Von Sarah hat sie 2 Punkte durch Gefallen verloren. Und auch die Beziehung zu Septic Bias wurde um 3 Punkte reduziert.

Die Spielleiterin fragt Gardeners Spielerin zwischen zwei Szenarien (oder entsprechenden Abschnitten), wie sich dieser Verlust auswirkt. Die Spielerin erzählt in wenigen Sätzen, dass die Recherche viele Nächte dauerte, was ihren Freund Tom eifersüchtig gemacht hat. Er fängt an, sie zu bespitzeln – glaubt sie jedenfalls. Ihre Schwester schaut sie mittlerweile sorgenvoll an, da sich Gardener von ihr Geld leihen musste. Ihre Schwester glaubt, sie hätte (wieder) ein Drogenproblem oder ihre Krankheit sei erneut akut. Gegenüber Septic Bias hat sie ein paar dämliche Kommentare auf ihrem Social Media Kanal gemacht, weswegen er anfängt, sie dort mit abwertenden Kommentaren zu überfluten. Zuletzt sagte er, er wüsste, wo sie wohnt.

Wenn doch nur alle wüssten, was sie gesehen hätte ... welche Last sie zu tragen hat ... Das Video dazu liegt schon auf ihrem Rechner, sie muss es nur noch hochladen.

### Bindungen ohne Wert in One-shots

Für einen One-shot (also ein Szenario mit vorgefertigten Charakteren) kann es sich anbieten Bindungen ohne Werte zu verwenden. Diese können dann genau einmal pro Szenario eingesetzt werden, um einen STA-Verlust abzufangen. Erschöpfte Bindungen werden einfach am Rand abgehakt. Ihr Einsatz kostet weiterhin Willenskraftpunkte. Siehe dazu auch die Optionale Regel **Beständige Bindungen**.

## 4.7.1 Bindungen definieren

Gib jeder Bindung einen Namen: „Meine Frau Marie“, „Mein Ehemann Amir und meine Kinder“, „Meine Uni-Clique“, „Meine Ex-Kollegin Laura“. Eine Bindung muss eine echte Person oder eine kleine Gruppe von Personen sein, die (noch) leben und mit denen dein Charakter interagieren kann.

## 4.7.2 Bindungen mit Gruppen oder Individuen

Unabhängig davon, ob eine Bindung zu einer Person oder zu einer Gruppe besteht, hat sie nur einen einzelnen Wert. Sinkt der Bindungswert zu einer Gruppe, leidet die Beziehung zu jedem Mitglied.

Beispiele für Bindungen:

- Beste Freundin (Individuum)
- Ehepartner und Kinder (Gruppe)
- Eltern (Gruppe)
- Eltern- oder Großelternanteil (Individuum)
- Geschwister (Gruppe)
- Kirchengemeinde oder Selbsthilfegruppe (Gruppe)
- Kollegin (Individuum)
- Kolleginnen in einem anspruchsvollen Beruf (Gruppe)
- Partner oder Ex-Partner (Individuum)
- Sohn oder Tochter (Individuum)
- Therapeutin (Individuum)
- Überlebende eines gemeinsamen Traumas (Gruppe)

### 4.7.3 Zerstörte Bindungen

Sinkt ein Bindungswert, leidet die jeweilige Beziehung. Wie sich das im Spiel äußert, hängt von dir und der Spielleiterin ab.

Bindungen werden manchmal auch aufgrund von Ereignissen zerstört, auf die dein Charakter keinen Einfluss hat. Dein Charakter wird für eine andere Frau verlassen. Eine Person, auf die sich dein Charakter immer verlassen konnte, stirbt. Ein guter Kollege hat einen psychischen Zusammenbruch. Wenn so ein Unglück eintritt, reduziert das den Wert der jeweiligen Bindung sofort um 1W4.

Eine Bindung an eine einzelne Person gilt als zerstört, wenn diese Person stirbt oder ihre STA auf 0 gesunken ist. Die Bindung zu einer Gruppe kann nur dann zerstört werden, wenn jedes einzelne Mitglied gestorben ist oder einen dauerhaften Kontrollverlust erlitten hat.

Grundsätzlich gilt: Wenn eine Bindung auf den Wert 0 fällt, ist sie unwiederbringlich zerstört. Wird eine Person oder Gruppe dauerhaft aus dem Leben deines Charakters gerissen, gilt die Bindung ebenfalls als zerstört. Streiche eine zerstörte Bindung auf deinem Charakterbogen durch. Der einzige Weg, eine solche Bindung wiederaufzubauen, ist, nochmal ganz von vorne anzufangen, d. h. – falls möglich – sie als neue Bindung zu erstellen (siehe [Zwischenszenen](#)). Wenn du eine Bindung durchgestrichen hast, entferne sie trotzdem nicht ganz vom Charakterbogen. Denn oft vergisst man gerade die tragischen Beziehungen nie.

### 4.7.4 Bindungen innerhalb der Gruppe

Dein Charakter kann – wenn du das möchtest – schon zu Spielbeginn eine oder mehrere Bindungen innerhalb der Gruppe haben, d. h. zu den Charakteren der anderen Spielerinnen. Andererseits entwickeln sich solche Bindungen ohnehin automatisch, je mehr die Charaktere gemeinsam erleben. Das Grauen, mit dem sie konfrontiert werden, schweißt sie zu einer kleinen Gruppe von Wissenden – oder besser: Überlebenden – zusammen, die aufeinander angewiesen sind. Gleichzeitig werden „normale“ Beziehungen im Leben der Charaktere zunehmend von diesen neuen, engeren Bindungen aufgefressen.

Immer wenn ein Charakter aus der Gruppe ein katastrophales Trauma erleidet, sei es ein Kontrollverlust, eine akute Episode seiner Störung oder eine schwere Verletzung, führen alle anderen



Spielerinnen der Gruppe eine STA-Probe für ihre Charaktere durch. Misslingt sie, entstehen oder verfestigen sich emotionale Bande innerhalb der Gruppe.

**Wenn noch keine Bindung besteht:** Sollte dein Charakter noch keine Bindung zum Opfer des Traumas haben, erhält er die Bindung jetzt. Ihr Wert entspricht zu Beginn der Hälfte seines CH-Werts. Notiere dir, dass es sich um eine Bindung innerhalb der Gruppe handelt. Außerdem verliert dein Charakter sofort 1W4 Punkte von einer beliebigen Bindung außerhalb der Gruppe.

**Wenn bereits eine Bindung besteht:** Hat dein Charakter bereits eine Bindung zum Opfer des Traumas, steigt ihr Wert um 1W4 Punkte (jedoch maximal auf den CH-Wert deines Charakters). Sollte dein Charakter noch Bindungen außerhalb der Gruppe besitzen, wähle eine davon aus und reduziere ihren Wert um einen Punkt.

## 4.8 Motivationen und Hintergrund

Du hast nach den vorherigen Schritten vielleicht schon eine grobe Vorstellung, wer dein Charakter ist. Im letzten Schritt solltest du dir noch ein paar Details zu dem Menschen hinter den Zahlenwerten überlegen und mindestens folgende Fragen beantworten:

- Wie heißt dein Charakter?
- Wie alt ist dein Charakter?
- Welches Geschlecht hat dein Charakter bzw. mit welchem identifiziert er sich?
- Wie sieht dein Charakter aus?
- Woher stammt dein Charakter? Wo lebt er?
- Wie stellst du dir Berufsalltag und Privatleben deines Charakters vor?

Zwei Fragen haben spielmechanische Relevanz:

- Welche besonderen Erfahrungen oder Lebensumstände prägen deinen Charakter (siehe nachfolgend [Facetten](#))?
- Was treibt deinen Charakter an, was tut er gerne? Was ist ihm wichtig, wovon ist er vielleicht sogar besessen (siehe [Motivationen](#))?

### 4.8.1 Facetten

Facetten spiegeln besondere Lebensumstände und Erfahrungen wider, die deinen Charakter gegenüber anderen Menschen auszeichnen. Du musst für deinen Charakter keine Facette wählen, wenn du nicht möchtest. Wenn du eine wählst, solltest du dich mit der Spielleiterin absprechen. Manche Facetten können auch mehrfach gewählt werden.

#### Armut oder Schulden

Du bist arm wie eine Kirchenmaus, vielleicht hast du auch hohe Schulden. Aber Geld allein macht bekanntlich nicht glücklich. Wenigstens hast du solide Bindungen!

**Vorteil:** Dein Charakter erhält eine zusätzliche Bindung.

**Nachteil:** Alle Ausgaben deines Charakters werden als eine Ausgabenkategorie höher behandelt als üblich.

### **Erkenntnis (auch mehrfach)**

Dein Charakter weiß, dass das Unnatürliche real ist, weil er ihm bereits begegnet ist. Wichtig: damit ist keine Okkultistin gemeint. Dein Charakter muss nicht bloß davon überzeugt sein, dass das Übernatürliche existiert, sondern er muss es wissen.

**Vorteil:** Erhöhe das unnatürliche Wissen deines Charakters um 10%.

**Nachteil:** Dein Charakter verliert 5 STA mit allen damit verbundenen Konsequenzen.

### **Gewalterfahrungen**

Dein Charakter hat über einen längeren Zeitraum Erfahrungen mit extremer Gewalt oder den Konsequenzen davon gemacht. Sei es, dass er sie selbst ausgeübt hat, Opfer geworden ist oder berufsmäßig damit zu tun hat. Beispiele: Eine Kriminalkommissarin. Eine Soldatin.

**Vorteil:** Dein Charakter ist abgehärtet gegen Gewalt (markiere die Kästchen bei Abhärtung gegenüber Gewalt auf deinem Charakterbogen).

**Nachteil:** Dein Charakter verliert 1W6 CH.

### **Gläubig**

Dein Charakter ist ein zutiefst religiöser Mensch. Wahrscheinlich ist er Mitglied in einer Kirche oder einer anderen Glaubensgemeinschaft. Sein Glaube gibt ihm Kraft, die schlechten Seiten der Welt besser zu ertragen.

**Vorteil:** Bei Proben gegen die Bedrohung seiner geistigen Stabilität bekommt dein Charakter einen Bonus von +5%.

**Nachteil:** Wenn deinem Charakter eine STA-Probe durch Übernatürliches misslingt, dann erleidet er automatisch den maximal möglichen STA-Verlust (z. B. 6 Punkte bei 1W6), weil sein Glaube ins Wanken kommt. Außerdem hält sich dein Charakter immer an die Glaubensregeln seiner Religion.

### **Glück**

Dein Charakter hat mehr Glück als Verstand. Er hat sich sein ganzes Leben auf sein Glück verlassen und deshalb nicht viel zu Stande gebracht.

**Vorteil:** Bei Glücksproben erhält dein Charakter einen Bonus von +20%.

**Nachteil:** Dein Charakter erhält 100 Fertigkeitspunkte weniger.

## Handicap (auch mehrfach)

Dein Charakter hat ein dauerhaftes Problem und musste lernen, damit umzugehen.

**Vorteil:** Dein Charakter erhält 20 Fertigkeitspunkte.

**Nachteil:** Dein Charakter beginnt mit einem dauerhaften Problem. Sprich die Details mit deiner Spielleiterin ab. Beispiele: Psychische Störung, Suchtproblem, Verstümmelung, schwere Krankheit, unangenehme Verpflichtung, Ärger mit den falschen Leuten, offener Haftbefehl, Erzfeind, soziale Benachteiligung oder gar ein Problem mit unnatürlichem Ursprung ...

## Hilflosigkeitserfahrung

Dein Charakter war über einen längeren Zeitraum in Gefangenschaft oder Isolation. Beispiele: Eine unschuldig verurteilte Inhaftierte. Eine verschollen geglaubte Seglerin.

**Vorteil:** Dein Charakter ist abgehärtet gegen Hilflosigkeit (markiere die Kästchen bei Abhärtung gegenüber Hilflosigkeit auf deinem Charakterbogen).

**Nachteil:** Dein Charakter verliert 1W6 EN (ohne Einfluss auf die Start-STA).

## Hingabe (auch mehrfach)

Dein Charakter hat sich so sehr einer bestimmten Sache verschrieben, dass seine Bindungen darunter leiden. Dabei könnte es sich um einen Beruf, einen Glauben, einen Sport, eine Wissenschaft, ein Hobby oder auch um die Suche nach der Wahrheit handeln.

**Vorteil:** Dein Charakter erhält 50 Fertigkeitspunkte.

**Nachteil:** Streiche eine Bindung.

## Krisenerfahrung (auch mehrfach)

Dein Charakter hat einfach schon zu viele schlimme Dinge erlebt. Die durchlebten Krisen haben den Charakter erfahrener gemacht, aber auch gezeichnet.

**Vorteil:** Dein Charakter erhält 20 Fertigkeitspunkte.

**Nachteil:** Dein Charakter verliert 7 STA mit allen damit verbundenen Konsequenzen.

## Reichtum

Dein Charakter ist sehr wohlhabend und Geld spielt in seinem Alltag eine untergeordnete Rolle. Beispiele: Unternehmensinhaberin. Reiche Erbin.

**Vorteil:** Alle Ausgaben deines Charakters werden als eine Ausgabenkategorie niedriger behandelt als

üblich.

**Nachteil:** Streiche eine Bindung.

### Status

Dein Charakter ist innerhalb bestimmter Kreise berühmt oder anerkannt. Die Leute erkennen ihn, wenn sie ihm begegnen, und haben eine hohe Meinung von ihm. Für ihn selbst hat diese Anerkennung großen persönlichen Wert. Vielleicht sind sie dem Charakter aber auch einfach unterstellt, weil er einen höheren Rang oder Stand besitzt. Beispiele: Eine Musikerin und ihre Fans. Eine Professorin und die Wissenschafts-Gemeinschaft. Eine Adelige und ihre Dienerschaft. Eine Offizierin und ihre Untergebenen.

**Vorteil:** +20% auf soziale Proben gegenüber Bewunderern und Personen mit niedrigerem Status.

**Nachteil:** -20% auf soziale Proben, um unerkannt zu bleiben. Der Charakter muss immer damit rechnen, dass er einen Bewunderer oder Untergebenen trifft und erkannt wird.

### Verlusterfahrung (auch mehrfach)

Dein Charakter hat einen Verlust erlitten. Vielleicht hat er zu viel gearbeitet und eine Beziehung ging dadurch zu Bruch. Vielleicht hat er auch jemanden durch einen Schicksalsschlag verloren.

**Vorteil:** Dein Charakter erhält 50 Fertigkeitspunkte.

**Nachteil:** Streiche eine Bindung.

### Zweisprachigkeit

Dein Charakter ist in einem mehrsprachigen Elternhaus aufgewachsen oder hat sehr lange im Ausland gelebt.

**Vorteil:** Dein Charakter beherrscht eine zweite Sprache wie seine Muttersprache.

**Nachteil:** Dein Charakter erhält 20 Fertigkeitspunkte weniger.

## 4.8.2 Motivationen

Dein Charakter beginnt das Spiel mit fünf Motivationen. Dies können persönliche Überzeugungen, Triebfedern oder Obsessionen sein. Motivationen spielen keine so wichtige Rolle wie Bindungen und haben daher auch keine Werte. Bringe sie im Spiel ein, um zu zeigen, was deinen Charakter antreibt, ihm aufhilft und sein Leben lebenswert macht.

Beispiele:

- Umweltschutz.

- Mein eigenes Brettspiel entwickeln.
- Ein Zweitstudium abschließen.
- Meine Kunden sollen immer zufrieden mit mir sein.
- Neue Leute kennenlernen.
- Eine gute Mutter sein.

Jedes Mal, wenn die STA deines Charakters die Belastungsgrenze erreicht oder unterschreitet, streiche eine seiner Motivationen und ersetze sie mit seiner neuen Störung.

### Beispiel

Friedrich von Hoheneck ist ein ehemaliger preußischer Stabsoffizier, der den Rang eines Majors im Großen Krieg bekleidete. Zu Beginn seiner Karriere besitzt er fünf Motivationen. Die Spielerin entscheidet sich für:

- Stets pflichtbewusst sein.
- Ein Vorbild darstellen.
- Dem Kaiserreich dienen.
- Alle Werke von Johannes Brahms sammeln.
- Meine Memoiren verfassen.

Während des Schreckens des Krieges erreicht von Hoheneck zweimal seine Belastungsgrenze durch hohe STA-Verluste. Einmal in einer Schlacht aufgrund von Gewalt (er entwickelt eine Ligyrophobie, also die Angst vor lautem Granatfeuer) und streicht dafür die Motivation ein Vorbild zu sein. Später gerät er in Gefangenschaft und verliert STA durch Hilflosigkeit (dabei entwickelt er eine Angststörung) und streicht die Motivation dem Kaiserreich zu dienen. Stattdessen ersetzt die Spielerin diese Motivationen auf dem Charakterbogen durch die neu gewonnenen Störungen.

Am Ende des Krieges ist von dem einst stolzen Offizier ein feiger, von Angst und Zweifeln zerfressener Veteran übrig, der sich an seine Brahms-Sammlung klammert und irgendwann einmal seine Memoiren schreiben will (wie er vom Kaiser enttäuscht wurde).

### Anregungen für Motivationen

Die nachfolgende Tabelle kann als Inspirationsquelle oder zur schnellen, zufälligen Gestaltung von Motivationen dienen. Es wird jeweils mit einem W6 auf die fünf Kategorien gewürfelt und das entsprechende Ergebnis notiert beziehungsweise auf Basis dessen ausformuliert.

**Tabelle: Vorschläge für Motivationen**

| Kontrolle                     | Antriebe                       | Werte              | Bedürfnisse                | Einstellung                   |
|-------------------------------|--------------------------------|--------------------|----------------------------|-------------------------------|
| 1: ist fokussiert             | 1: handelt aus Angst           | 1: ist ehrlich     | 1: ist mit wenig zufrieden | 1: lebt eigene Werte          |
| 2: lässt sich leicht ablenken | 2: handelt aus Gier            | 2: ist hilfsbereit | 2: Fokus auf Schlaf/Essen  | 2: will es allen Recht machen |
| 3: schmiedet gerne einen Plan | 3: handelt aus Selbsttäuschung | 3: ist gerecht     | 3: Fokus auf Sicherheit    | 3: sieht eher das Gute        |

| Kontrolle                            | Antriebe                  | Werte              | Bedürfnisse                      | Einstellung                        |
|--------------------------------------|---------------------------|--------------------|----------------------------------|------------------------------------|
| 4: handelt impulsiv                  | 4: handelt aus Lust       | 4: ist tolerant    | 4: Fokus auf Familie/Freunde     | 4: sieht eher das Schlechte        |
| 5: ist von eigener Meinung überzeugt | 5: handelt aus Stolz      | 5: ist zuverlässig | 5: Fokus auf Erfolg/Ansehen      | 5: schaut lieber in die Zukunft    |
| 6: lässt andere Meinungen gelten     | 6: handelt aus Zorn/Rache | 6: hat Vertrauen   | 6: Fokus auf den Sinn des Lebens | 6: lebt gerne in der Vergangenheit |

## 5 Grundregeln

Horror bedeutet, nie in Sicherheit zu sein. Unaussprechlichen Mächten und einem kalten, erbarmungslosen Universum ausgeliefert zu sein. Machtlos zu sein, weil die eigenen Fähigkeiten nicht ausreichen, um dem Grauen standzuhalten. Dafür stehen die Würfel.

In diesem Kapitel wird erklärt, wie FTHAGN funktioniert.

### 5.1 Proben

Die Regeln stellen Fertigkeiten in den Mittelpunkt und in einem typischen Szenario benutzen Charaktere viele verschiedene Fertigkeiten. Du entscheidest als Spielerin, was dein Charakter zu tun versucht und die Spielleiterin legt fest, welche Fertigkeit dafür eingesetzt werden muss.

Manchmal erfordert es einen Würfelwurf, eine Fertigkeit einzusetzen. Die wichtigste Regel dabei ist: Die Spielleiterin entscheidet, ob, wann und was gewürfelt wird. Wenn die Spielleiterin sagt, dass kein Wurf nötig ist, richten sich Erfolg oder Misserfolg nach der Höhe des Fertigkeitswertes.

#### Zusammenfassung: Fertigungsproben

- Fertigungsproben werden mit dem Wurf eines W100 entschieden. Die Probe ist erfolgreich, wenn das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem Fertigkeitswert ist. Alles andere ist ein Misserfolg.
- Bei einer Probe ohne Würfeln entscheidet die Höhe des Fertigkeitswertes, wie gut dem Charakter die geplante Aktion gelingt. Dabei ist manchmal eine bestimmte Höhe des Fertigkeitswertes erforderlich, um Erfolg zu haben. Manchmal kann ein niedriger Wert durch eine Kombination mehrerer Fertigkeiten ausgeglichen werden.
- Die Spielleiterin entscheidet, ob, wann und auf was gewürfelt wird. In der Regel wird bei FTHAGN gewürfelt, wenn etwas schwierig ist, die Situation außer Kontrolle zu geraten droht oder wenn es Konsequenzen hat.

### 5.1.1 Eine Probe mit Würfeln abwickeln

Lässt die Spielleiterin dich auf eine Fertigkeit würfeln, ist das eine Fertigungsprobe. Die Würfel entscheiden über Erfolg oder Misserfolg. Wirf zwei zehneitige Würfel, um eine Zahl von 01 bis 00 (1 bis 100) zu erhalten. Wenn das Ergebnis deinem Fertigkeitwert oder niedriger entspricht, war die Probe erfolgreich. Liegt das Ergebnis über deinem Fertigkeitwert, ist der Wurf ein Misserfolg. Bestimmte Würfelresultate resultieren in einem kritischen Erfolg oder einem Patzer (siehe dazu weiter unten).

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

**Es wird gewürfelt, wenn etwas schwierig ist:** Eine Fertigungsprobe bedeutet, dass der Charakter etwas Schwieriges versucht. Schließlich hat selbst ein Experte auf seinem Gebiet nur einen Fertigkeitwert von 60% oder 70%. Eine Fertigungsprobe ist für eine Situation gedacht, in der selbst ein Experte versagen kann.

**Es wird gewürfelt, wenn die Situation unübersichtlich ist:** Würfeln zu müssen, bedeutet, dass die Situation außer Kontrolle zu geraten droht oder Handlungen zum Beispiel unter Zeitdruck oder im Kampf erfolgen. Der Zufall spielt dann eine wichtige Rolle. Ohne Vorwarnung können katastrophale Dinge passieren, unabhängig davon, wie gut dein Charakter eine Fertigkeit beherrscht.

**Es wird gewürfelt, wenn eine Handlung Konsequenzen hat:** Auf diese Probe kommt es an, denn misslingt der Fertigungswurf, wird es unschön. Die Strafe kann sein, dass dein Charakter ein Problem nicht in den Griff bekommt – oder trotzdem erfolgreich ist, aber einen hohen Preis dafür zahlt. Über die Folgen entscheidet die Spielleiterin.

### 5.1.2 Eine Probe ohne Würfel abwickeln

Hat die Spielleiterin entschieden, dass du nicht würfeln musst, hängt der Erfolg der Probe nur davon ab, was dein Charakter zu tun versucht und wie hoch sein Wert in der entsprechenden Fertigkeit ist. Allgemeinwissen bzw. Wissen, das Leute in einem bestimmten Beruf normalerweise haben, und Informationen, die mit einer simplen Recherche beschafft werden können, kosten deinen Charakter höchstens ein bisschen Zeit und Mühe. Wenn es um spezielles Fachwissen geht, ist unter Umständen ein bestimmter Fertigkeitwert nötig.

Ist die Spielleiterin bspw. der Ansicht, dass eine Geschichtsprofessorin mit mindestens 60% in Geschichte etwas Bestimmtes wissen sollte, dann weiß es auch ein anderer Charakter mit Geschichte auf 60% oder besser, ohne dass dafür ein Würfelwurf nötig wäre. Vielleicht findet ein Charakter mit 40% nur ein paar Hinweise, während der mit 60% deutlich mehr sagen kann.

Manchmal kann ein niedriger Fertigkeitwert durch eine Kombination mehrerer Fertigkeiten ausgeglichen werden. Ein Hinweis, der eigentlich 60% in Geschichte erfordert, könnte auch verfügbar sein, wenn der Charakter Geschichte und eine weitere relevante Fertigkeit auf 40% hat.

#### Warum Proben ohne Würfeln?

Es hat Vorteile Proben ohne Würfeln abzuhandeln, z. B. um eine Fertigkeit einzusetzen oder Informationen zu erlangen. Es beschleunigt zum einen das Spiel, wenn in ruhigen,

kontrollierten Situationen auf Proben verzichtet wird. Zum anderen kann es so nicht passieren, dass wichtige Hinweise, die für den Fortgang des Szenarios zwingend erforderlich sind, durch eine missglückte Probe nicht gefunden werden. Frustrierte Spielerinnen haben keinen Spaß und die Spielleiterin dann auch nicht.

Die Höhe des Fertigkeitswertes bestimmt dann, wie viel der Charakter erfährt. Vielleicht ist das bei einem geringeren Fertigkeitswert zunächst nur ein unscheinbarer Hinweis, der durch Hinzuziehung von anderen Charakteren oder Spezialisten (mit höherem Fertigkeitswert) noch vertieft werden kann. Das Spiel wird dadurch aber nicht unterbrochen, sondern geht weiter. In FHTAGN-Szenarien wird in diesem Fall häufig angegeben, ab welchem Fertigkeitswert einem Charakter bestimmte Informationen zur Verfügung stehen.

**Tabelle: Bedeutung von Fertigkeitswerten**

| Fertigkeitswert | Bedeutung                 |
|-----------------|---------------------------|
| 20%             | Amateur                   |
| 30%             | Grundausbildung           |
| 40%             | Jahrelange Erfahrung      |
| 60%             | Jahrzehntelange Erfahrung |
| 80%             | Meisterschaft             |

### 5.1.3 Wenn du die Fertigkeit nicht besitzt

Wenn dein Charakter 0% in einer Fertigkeit hat, kann er nicht einmal versuchen, sie einzusetzen. Deinem Charakter fehlen schlicht das Spezialwissen und die Ausbildung dazu.

### 5.1.4 Ein Attribut einsetzen

#### Zusammenfassung: Attributproben

- Versucht ein Charakter etwas, das jeder tun könnte, kann die Spielleiterin eine Attributprobe fordern. Diese wird mit einem W100 auf das Attribut × 5 abgelegt (z. B. bei ST 11 auf 55%).
- Bei einer Attributprobe ohne Würfeln zeigt der Wert des Attributs an, ob der Charakter erfolgreich ist, wenn sein Wert für die Aufgabe ausreicht.
- Für physische Kraft: ST; für Ausdauer KO; für Beweglichkeit/Geschicklichkeit GE; für Intelligenz IN; für psychische Belastbarkeit EN; für Charme CH.
- Ab einem Wert von 20 oder mehr in einem Attribut, ist die Probe immer erfolgreich, es sei denn, es wird ein kritischer Misserfolg gewürfelt (100).

Wenn dein Charakter etwas zu tun versucht, was jeder prinzipiell können sollte – also etwas, das



gegebenenfalls schwierig ist, aber kein spezifisches Training in Form einer Fertigkeit erfordert – dann kann die Spielleiterin ein Attribut deines Charakters für eine Attributsprobe heranziehen. Eine Attributsprobe wird auf das Attribut  $\times 5$  abgelegt, das heißt, mit ST 11 wird die Attributsprobe auf 55% gewürfelt.

Wenn eine Herausforderung physische Kraft erfordert, sollte ST zum Einsatz kommen; KO, wenn Ausdauer nötig ist; GE, wenn Beweglichkeit gefragt ist; IN, wenn es um Details geht; EN, wenn psychische Belastbarkeit erforderlich ist; CH, wenn Charme hilfreich ist.

Der Attributswert selbst kann der Spielleiterin anzeigen, ob dein Charakter erfolgreich ist, ohne dass ein Würfelwurf nötig wäre. Jemand sollte dafür mindestens durchschnittlich stark sein? Dann braucht dein Charakter ST 10 oder höher. Wenn überdurchschnittliche Intelligenz erforderlich ist, dann muss dein Charakter IN 13 oder höher besitzen. Wenn nur einer von hundert die nötige Ausdauer für etwas hat, braucht dein Charakter dafür KO 17 oder 18. Wenn dein Charakter etwas zu tun versucht, was jeder prinzipiell können sollte – also etwas, das gegebenenfalls schwierig ist, aber kein spezifisches Training in Form einer Fertigkeit erfordert – dann kann die Spielleiterin ein Attribut deines Charakters für eine Attributsprobe heranziehen. Eine Attributsprobe wird auf das Attribut  $\times 5$  abgelegt, das heißt, mit ST 11 wird die Attributsprobe auf 55% gewürfelt.

Wenn eine Herausforderung physische Kraft erfordert, sollte ST zum Einsatz kommen; KO, wenn Ausdauer nötig ist; GE, wenn Beweglichkeit gefragt ist; IN, wenn es um Details geht; EN, wenn psychische Belastbarkeit erforderlich ist; CH, wenn Charme hilfreich ist.

Der Attributswert selbst kann der Spielleiterin anzeigen, ob dein Charakter erfolgreich ist, ohne dass ein Würfelwurf nötig wäre. Jemand sollte dafür mindestens durchschnittlich stark sein? Dann braucht dein Charakter ST 10 oder höher. Wenn überdurchschnittliche Intelligenz erforderlich ist, dann muss dein Charakter IN 13 oder höher besitzen. Wenn nur einer von hundert die nötige Ausdauer für etwas hat, braucht dein Charakter dafür KO 17 oder 18.

### 5.1.5 Proben für hohe Attribute

Ab einem Wert von 20 oder mehr in einem Attribut, ist die Probe immer ein Erfolg, außer bei einem Wurf von 100 (kritischer Misserfolg).

**Tabelle: Bedeutung von Attributswerten**

| Attributswert | Wer besteht die Probe?                                      |
|---------------|---|
| 3 - 4         | für jeden möglich   |
| 5 - 8         | für fast jeden möglich                                      |
| 9 - 12        | für jede durchschnittliche Person möglich                   |
| 13 - 16       | für eine begnadete Person möglich                           |
| 17 - 18       | für ein Wunderkind möglich                                  |
| 19+           | übermenschlich (bspw. einige Tiere oder unnatürliche Wesen) |

#### Wer würfelt?

Eine Gruppe von Charakteren hat sich in einer uralten Krypta verbarrikadiert. Wer würfelt auf

Suchen, um den geheimen Ausgang zu finden, bevor die Tür dem Ansturm der Gegner nachgibt? Gute Frage!

- Wenn sich mehrere Charaktere an der gleichen Aufgabe versuchen und eine Gruppenanstrengung sinnvoll und hilfreich ist, wird auf den höchsten Fertigkeitswert in der Gruppe gewürfelt. Im obigen Beispiel halten zwei Charaktere die Tür geschlossen. In diesem Fall würfelt der Charakter mit der höheren Stärke die Probe.
- Wenn sich mehrere Charaktere zeitgleich an einer Aufgabe versuchen, bei der zu viele Leute ein Hindernis sind, dann wird auf den niedrigsten Fertigkeitswert in der Gruppe gewürfelt. Wenn im Beispiel drei Charaktere aufgereggt und umherstolpernd nach dem geheimen Ausgang aus der engen Krypta suchen, behindern sie sich dabei gegenseitig. Daher würfelt der Charakter mit dem niedrigsten Wert in Suchen die Probe.
- Wenn es bei einer Probe relevant ist zu wissen, wer Erfolg hat und wer nicht, würfeln alle einzeln. Im obigen Beispiel fällt die Tür und die Gegner stürmen die Krypta. Es handelt sich um scheußliche, missgestaltete Tiefe Wesen und die Charaktere müssen alle eine STA-Probe absolvieren, um die Höhe ihres individuellen STA-Verlustes zu bestimmen.

### 5.1.6 Boni und Mali

Überhaupt eine Fertigungsprobe würfeln zu müssen, zeigt, dass ein erhebliches Risiko für einen Misserfolg vorhanden ist. Aber wenn die Chancen für deinen Charakter wirklich schlecht stehen, kann die Spielleiterin einen Malus verhängen, und zwar bis zu einer minimalen Chance von 1%. Wenn die Situation für deinen Charakter eher günstig ist, kann die Spielleiterin einen Bonus geben, und zwar bis zu einer maximalen Chance von 99%. Kommt ein Bonus oder Malus überhaupt infrage, dann beträgt er üblicherweise +20%/-20% oder seltener +40%/-40%.

Tabelle: Boni und Mali

| 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.            |

#### Optionale Regel: Unterstützung

Mystery Wenn bei einer Aufgabe eine Gruppe deutlich bessere Chancen auf Erfolg hat als eine Einzelperson, kann die Spielleiterin entscheiden zusätzlich einen Bonus von +20% zu vergeben. Ein solcher Bonus kommt jedoch nur für wenige ausgewählte Proben in Betracht, bspw. wenn mehrere Charaktere etwas sehr Schweres gemeinsam tragen oder wegschieben wollen, und sollte ein Einzelfall bleiben.

## Zusammenfassung: Erfolgsstufen, Boni und Mali

Bei Fertigungs- oder Attributproben gibt es vier mögliche Erfolgsstufen:

- **Kritischer Erfolg:** Jede gewürfelte 01 oder jeder Erfolg mit einem Pasch unter dem Fertigkeitswert ist ein kritischer Erfolg. Ein kritischer Erfolg ist immer ein Erfolg, der die Erwartungen übertrifft, und doppelt so gut wie ein normaler.
- **Erfolg:** Ein Wurf, der dem Wert für die Probe genau entspricht oder darunter liegt. Mit einem Erfolg erreicht dein Charakter das, was er erreichen wollte.
- **Misserfolg:** Ein Wurf, der über dem Wert für die Probe liegt. Dies kann für den Charakter ungünstige Folgen haben oder er bekommt dennoch, was er will, muss aber eine unangenehme Komplikation dafür in Kauf nehmen.
- **Patzer:** Jede gewürfelte 00 (100) oder jeder Misserfolg mit einem Pasch über dem Fertigkeitswert ist ein Patzer. Ein verpatzter Wurf ist immer ein Misserfolg, unabhängig davon, wie hoch die Erfolgchance für deinen Charakter war, und hat zusätzliche katastrophale Konsequenzen.
- Wenn die Chancen für deinen Charakter wirklich schlecht stehen, kann die Spielleiterin Boni oder Mali auf Proben verhängen bis zu einer minimalen Chance von 1% und einer maximalen Chance von 99%. Kommt ein Bonus oder Malus überhaupt infrage, dann beträgt er üblicherweise +20%/-20% (seltener +40%/-40%).

## 5.2 Erfolg und Misserfolg

Bei jeder Fertigungs- oder Attributprobe gibt es vier mögliche Ergebnisse. Vom Besten zum Schlechtesten sind das: kritischer Erfolg, Erfolg, Misserfolg und Patzer. Normale Erfolge und Misserfolge sind dabei am häufigsten. Kritische Erfolge und Patzer stellen besonders gute oder furchtbar schlechte Ergebnisse dar.

### 5.2.1 Kritischer Erfolg

Jede gewürfelte 01 oder jeder Erfolg mit einem Pasch ist ein kritischer Erfolg. Das heißt, wenn dein 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 doppelten Schaden, während einer Ermittlung dagegen, dass sie zum Beispiel nur halb so lang dauert.

### 5.2.2 Erfolg

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

### 5.2.3 Misserfolg

Ein Misserfolg ist ein Wurf, der über dem Wert für die Probe liegt. Bisweilen kann das heißen, dass deinem Charakter Unheil widerfährt. Es kann Fälle geben, in denen ein misslungener Wurf bedeutet, dass dein 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 Spielleiterin. Beispiele findest du bei den Folgen eines Patzers.

### 5.2.4 Patzer

Jede gewürfelte 00 (100) oder jeder Misserfolg mit einem Pasch ist ein Patzer. Das heißt, wenn dein 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 deinen Charakter war und hat zusätzliche katastrophale Konsequenzen.

In einer Verfolgungsjagd kann ein Patzer bedeuten, dass dein Charakter einen Unfall baut. In einer Schießerei klemmt vielleicht seine Waffe oder er trifft sich selbst. Die konkrete Natur der Komplikation liegt bei der Spielleiterin. Es folgen einige Beispiele für katastrophale Konsequenzen:

- **Physische Belastung:** Verliere 1W6 TP oder temporär 1W4 ST, KO oder GE.
- **Emotionaler Burnout:** Verliere 1W6 WP oder temporär 1W4 IN, EN oder CH.
- **Entfremdung:** Kränke einen wichtigen Nichtspielercharakter. Alle Proben auf CH oder Überzeugen, die diesen Nichtspielercharakter betreffen, misslingen bis zum Ende des Szenarios automatisch.
- **Erschöpfung:** Du bist sofort erschöpft.
- **Ablenkung:** Erleide einen Malus von 20% auf deine nächste Probe.
- **Verwirrung:** Du machst einen großen Fehler und erhältst falsche Informationen.

#### Optionale Regel: Adrenalinschub

Mystery Ein Charakter kann die Kraft einer Bindung einsetzen, um über sich hinauszuwachsen. Dazu investiert er wie üblich 1W4 Willenskraftpunkte 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 Spielleiterin die Auswirkungen der Probe beschreibt. In Zwischenszenen kann kein Adrenalinschub verwendet werden.

## 5.3 Glückswürfe

#### Zusammenfassung: Glückswürfe

Ein Glückswurf ist immer ein Wurf auf 50%. Bei einem kritischen Erfolg oder Patzer hat dein Charakter besonders viel oder besonders wenig Glück.

Viele Ereignisse sind purer Zufall. Ist jemand in der Nähe, als dein Charakter das Versteck verlässt? Gibt es in dem alten Haus einen Feuerlöscher? Wirst du von Splittern getroffen, als die gewaltige Säule umstürzt? Wenn die Spielleiterin einen Glückswurf verlangt, ist die Chance, dass es für deinen Charakter gut ausgeht, immer 50%. Weder übersinnliches Talent, die Verbindung deines Charakters zum Kosmos noch irgendetwas anderes haben darauf einen Einfluss. Wirf einfach die Würfel. Bei einem kritischen Erfolg oder Patzer hat dein Charakter besonders viel oder besonders wenig Glück.

**Anmerkung:** Man kann die Spielerin vorher fragen, ob sie hoch oder tief würfeln möchte. Wobei dies nur der klägliche Schein der Einflussnahme auf das kosmische Schicksal ist ...

### Regelbeispiel: Glückswurf

Morgan Studer untersucht den Keller eines leerstehenden Hauses nach Hinweisen auf anstößige Aktivitäten, die von den Anwohnern der nahen Pond Street mehrheitlich als ausschweifend und grotesk bezeichnet worden sind. Als er ein Geräusch hinter sich vernimmt, schreckt Studer auf und lässt seine Taschenlampe fallen.

Die Spielleiterin lässt die Spielerin einen Glückswurf mit dem festen Wert 50% würfeln, um zu schauen, ob die Taschenlampe noch funktioniert.

## 5.4 Benötigte Zeit

Zeit kann für die Durchführung von Aktionen von entscheidender Bedeutung sein. Grundsätzlich entscheidet die Spielleiterin, wie viel Zeit eine Handlung in Anspruch nimmt.

**Runden:** Zeit in Runden zu messen, ist die kleinste (sinnvolle) spielmechanische Einheit. Eine Handlung kann beispielsweise eine oder mehrere Runden benötigen, höchstens aber das Pendant zu 60 Sekunden. Kampf, manche Fertigungsproben und die meisten Attributproben werden in Runden abgewickelt.

**Minuten:** Dies sind Handlungen, die nicht mehr sinnvollerweise mittels Runden abgebildet werden können. Bspw. nichts, dass du direkt während eines Kampfes, der ja immer in Runden gespielt wird, erledigen könntest, aber etwas, das ansonsten relativ schnell erledigt werden kann. Viele Fertigungsproben werden in Minuten abgewickelt.

**Stunden:** Pro Tag kann dein Charakter üblicherweise zwei bis vier Aufgaben erledigen, die in Stunden gemessen werden – vier nur dann, wenn dein Charakter sich zwischendurch nicht ausruht (siehe Erschöpfung).

**Tage:** Einige umfangreiche Fertigungsproben mit mehreren Würfelwürfen brauchen einen Tag oder sogar länger, um erledigt zu werden.

**Langfristig:** Bemühungen, die den Rahmen des Spiels sprengen, wie bspw. Forschung oder eine

Ausbildung gehören in diese Kategorie. Sie können eine Woche, einen Monat oder Jahre in Anspruch nehmen. Darüber entscheidet die Spielleiterin.

## 5.5 Vergleichende Proben

### Zusammenfassung: Vergleichende Proben

- Wenn jemand etwas tun will, das einer anderen Handlung zuwiderläuft, kommt es zu einer vergleichenden Probe.
- Beide Seiten würfeln und der höhere Erfolg gewinnt.
- In der vergleichenden Probe stehen sich zumeist zwei Fertigkeiten oder zwei Attribute gegenüber.
- In einer vergleichenden Probe ohne Würfeln gewinnt schlicht der höhere Wert.

**Tabelle: Vergleichende Proben**

| Würfelergebnis            | Gegenseite ist erfolgreich  | Gegenseite ist nicht erfolgreich  |
|---------------------------|---|---|
| Du bist erfolgreich       | Ein kritischer Erfolg schlägt einen gewöhnlichen Erfolg. Andernfalls gewinnt der höhere Erfolg. | Deine Handlung gelingt, die der Gegenseite misslingt.                                 |
| Du bist nicht erfolgreich | Es gelingt dir nicht, die Handlung der Gegenseite zu verhindern.                                | Niemand ist erfolgreich. Oder es gewinnt der niedrigere Misserfolg (SL-Entscheidung). |

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. Beispiele sind:

- Eine Psychologie-Probe, die eine Spielerin für ihren Charakter würfelt, um die Lügen im Überzeugen-Wurf eines Verdächtigen zu erkennen.
- Ein Charakter, der seinem Verfolger mit einer Athletik-Probe entkommen will.
- Eine gefährliche Kultistin, die versucht, ihr Opfer mit einer Probe auf Waffenlosen Kampf zu Boden zu ringen.
- Die Athletik-Probe eines Charakters, der dem Angriff eines unnatürlichen Wesens auszuweichen versucht.

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 Spielleiterin.

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

### Optionale Regel: Abzug statt vergleichende Probe

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

#### Tabelle: Abzüge für Proben

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

## 5.6 Verfolgungsjagden

### Zusammenfassung: Verfolgungsjagden

- Je nach Typ der Verfolgungsjagd erfolgen vergleichende Proben in Athletik, Autofahren, Steuern, Schwimmen, Reiten oder Schwere Fahrzeuge, um zu entkommen oder aufzuholen.
- Eine Verfolgungsjagd kann ein, zwei oder drei vergleichende Proben umfassen mit entsprechend ein, zwei oder drei nötigen Erfolgen.
- Es gewinnt immer entweder die eine oder die andere Seite, gegebenenfalls gewinnt der niedrigste Misserfolg. Ein kritischer Erfolg zählt wie zwei Erfolge. Ein Patzer zählt wie zwei Misserfolge.
- Unterstützung (z. B. über Funk) gewährt einen Bonus von 20% (ggf. +40%) auf jede Probe.
- Statt der normalen Probe kann eine vergleichende Probe auf eine relevante Fertigkeit abgelegt werden (Wachsamkeit, Navigation, Heimlichkeit oder Überlebenskunst), die – wenn erfolgreich – einen Bonus von 20% (+40% bei kritischem Erfolg) auf den nächsten gewährt.
- Wer während der Verfolgungsjagd zu Fuß oder als Fahrer kämpft muss auf die Probe zum Aufholen oder Entkommen verzichten (gegnerischer Wurf ist automatischer Erfolg)

Eine Verfolgungsjagd besteht aus mehreren vergleichenden Proben. Die einfachste Form einer Verfolgung ist ein einzelner Wurf pro Seite, also für Verfolgerin und Verfolgte. Entscheidet die Verfolgte die vergleichende Probe für sich, entkommt sie und die Verfolgungsjagd ist zu Ende. Entscheidet die Verfolgerin die vergleichende Probe für sich, holt sie die Verfolgte ein und die Verfolgungsjagd ist zu Ende, was normalerweise einen Kampf zur Folge hat.

Eine längere Verfolgungsjagd kann zwei solche Erfolge von der einen oder anderen Seite erfordern. Erfolge heben sich auf. Gelingt der Verfolgerin ein Wurf, der Verfolgten aber der nächste, so hebt dieser sich mit dem Erfolg der Verfolgerin auf. Der Verfolgten müssen jetzt immer noch zwei Würfe

gelingen, um zu entkommen. Eine besonders schwierige Verfolgungsjagd kann drei Erfolge erfordern, um aufzuholen oder zu entkommen.

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

**Welche Fertigkeit wird herangezogen:** Eine Verfolgungsjagd zu Fuß erfordert Athletik, eine mit Fahrzeugen Autofahren, Steuern oder gar das Spezialtraining Schwere Fahrzeuge, eine im Wasser Schwimmen, eine berittene Reiten.

**Hilfe und Vorteile:** Sich mit mehreren Verfolgerinnen (auf Sichtweite oder per dauerhaftem Funkkontakt) koordinieren zu können, Luftunterstützung oder einfach die Tatsache, dass man deutlich schneller und wendiger unterwegs ist, gewährt einen Bonus von 20% auf jede einzelne Probe während der Verfolgungsjagd oder einen Bonus von 40%, wenn eine Seite massiv im Vorteil ist.

**Sich einen Vorsprung verschaffen:** Statt des üblichen Wurfs, um aufzuholen oder zu entkommen, können Verfolgerin und Verfolgte versuchen, sich einen Vorsprung zu verschaffen, indem sie versuchen den Gegner auszutricksen, eine Abkürzung zu finden oder ähnliches. Dazu legen sie eine Probe auf eine relevante Fertigkeit wie Wachsamkeit, Navigation, Heimlichkeit oder Überlebenskunst ab. Ist diese vergleichende Probe erfolgreich, gewährt sie statt eines gewöhnlichen Erfolgs zum Entkommen beziehungsweise Aufholen einen +20% Bonus auf den nächsten Wurf bzw. +40% bei einem kritischen Erfolg. Misserfolge und Patzer haben die üblichen Konsequenzen.

**Kampf während einer Verfolgungsjagd:** Eine Passagierin in einem an der Verfolgungsjagd beteiligten Fahrzeug kann die Gegenseite unter Beschuss nehmen, bevor Verfolgerin und Verfolgte zum Aufholen und Entkommen würfeln. Angriffe benutzen die normalen Kampfregeln. Jede vergleichende Probe während einer Verfolgungsjagd entspricht einer Kampfunde. Wenn dein Charakter die Fahrerin oder zu Fuß unterwegs ist, bedeutet ein solcher Verzicht auf eine Probe zum Aufholen oder Entkommen, dass der Wurf der Gegenseite zum Aufholen oder Entkommen automatisch ein Erfolg ist.

## Regelbeispiel: Verfolgungsjagd

Ted Morningstar hat gerade in einem alten Gewerbegebiet auf einem unübersichtlichen Grundstück die Übergabe eines merkwürdig aussehenden Gegenstandes zwischen zwei Männern beobachtet, deren Absichten nur als zwielfichtig und von niederen Beweggründen beschrieben werden können. Beim Verlassen des Areals sieht sich Morningstar unvermittelt einem dritten Mann gegenüber. Er entschließt sich zur Flucht.

Die Spielleiterin entscheidet, dass aufgrund des unübersichtlichen Geländes zwei Erfolge bei der vergleichenden Probe in Athletik erforderlich sind. In einfacheren Umständen reicht im Zweifel auch ein einziger Erfolg aus.

Morningstar verfügt über Athletik 45%, sein Verfolger 60%.

In Runde 1 würfelt der Verfolger eine 57, Morningstar eine 52. Der Verfolger gewinnt diese Runde und rückt bedrohlich nahe an Morningstar heran.

In Runde 2 würfelt der Verfolger eine 23 und Morningstar kann schon fast den faulen Atem dieses Mannes spüren. Doch dann gelingt ihm der Wurf von 33 und somit ein kritischer Erfolg. Dieser zählt



zweifach und Morningstar kann den ersten Erfolg des Verfolgers neutralisieren und sich sogar mit einem Erfolg absetzen.

In Runde 3 würfelt der Verfolger eine 37 und Morningstar eine 41. Zwar haben beide Erfolge, doch Morningstar den höheren Wurf. Damit gewinnt er den zweiten Erfolg und kann sich mit einem Sprung über einen Zaun in Sicherheit bringen.

## 5.7 Willenskraftpunkte

Willenskraftpunkte sind geistiger Treibstoff. Charaktere können Willenskraftpunkte einsetzen, um trotz Erschöpfung weiterzumachen, den Folgen von Angst, Stabilitätsverlusten und psychischen Störungen zu widerstehen. Sie können auch eingesetzt werden, um unnatürliche Rituale auszuführen oder ihnen in manchen Fällen zu widerstehen.

**Niedrige Willenskraftpunkte:** Ein Charakter, dessen Willenskraftpunkte auf 2 oder 1 fallen, erleidet einen emotionalen Zusammenbruch. Dieser Charakter bekommt einen Malus von 20% auf alle Handlungen bis seine WP wieder über 2 steigen.

**Wenn die Willenskraftpunkte ausgehen:** Ein Charakter, dessen WP auf 0 fallen, bricht zusammen und ist handlungsunfähig und ggf. bewusstlos. Die Spielleiterin übernimmt die Kontrolle über den Charakter, bis dessen WP wieder auf 1 oder höher steigen. Ein Charakter mit 0 WP kann bei keiner Probe erfolgreich sein, einschließlich Stabilitätsproben.

**Willenskraftpunkte zurückbekommen:** Sobald dein Charakter eine Nacht durchschläft (aber nicht mehr als einmal binnen 24 Stunden), bekommt er 1W6 WP zurück. Wenn du eine der Motivationen deines Charakters auf eine Art und Weise ausspielt, die der Spielleiterin überzeugend erscheint, erhält dein Charakter 1 WP zurück.

### 5.7.1 Erschöpfung

Bei einem Charakter, der zu lange arbeitet oder sich nach einer Gefahrensituation bzw. Verletzung nicht erholen kann, setzt Erschöpfung ein. Wann das genau passiert, entscheidet die Spielleiterin, aber als Faustregel gilt, dass eine Nacht ohne Schlaf oder die Weigerung, sich nach STA- oder TP-Verlust auszuruhen, zu Erschöpfung führt.

Ein erschöpfter Charakter erleidet einen Malus von 20% auf alle Fertigungs-, Attributs- und Stabilitätsproben und verliert 1W6 WP. Der erschöpfte Charakter verliert weitere 1W6 WP, wenn er in der nächsten Nacht auch nicht schläft, für einige Stunden hart arbeitet oder für einige Minuten rennt oder kämpft. Eine komplette Nacht durchzuschlafen lässt die Erschöpfung verschwinden.

**Aufputschmittel:** Die Einnahme von Aufputschmitteln oder das Kettenrauchen von Zigaretten schiebt die Mali für Erschöpfung um 1W6 Stunden auf. Härtere, illegale Drogen schieben sie für 2W6 Stunden auf. In diesem Zeitraum kann dein Charakter nicht schlafen. Ein Charakter kann mehr Aufputschmittel nehmen, um weitermachen zu können, aber jede Dosis nach der ersten kostet 1W6 WP. Erreicht dein Charakter seine Belastungsgrenze, während er Aufputschmittel benutzt, ist das ein guter Grund für die Spielleiterin, ihn als Störung eine entsprechende Abhängigkeit entwickeln zu lassen.

## 5.7.2 Schlaflosigkeit

Wenn dein Charakter nach einem temporären Kontrollverlust oder dem Erreichen seiner Belastungsgrenze das erste Mal zu schlafen versucht, musst du eine STA-Probe würfeln. Misslingt sie, wacht dein Charakter immer wieder nass vor Angstschweiß auf und verliert für die nächsten 24 Stunden die Möglichkeit, WP zurückzubekommen.

**Beruhigungsmittel:** Ein Charakter kann sich betrinken oder Schlaftabletten nehmen, um trotz eines Traumas schlafen zu können. Das gewährt einen Bonus von 20% auf die STA-Probe. Misslingt sie, findet der Charakter trotz Beruhigungsmitteln keinen Schlaf. Zusätzlich fühlt der Charakter sich am nächsten Tag unwohl und erleidet einen Malus von 20% auf alle Proben bis er eine Nacht durchschläft. Erreicht dein Charakter seine Belastungsgrenze, während er Beruhigungsmittel benutzt, ist das ein guter Grund für die Spielleiterin, ihn als Störung eine entsprechende Abhängigkeit entwickeln zu lassen.

### Zusammenfassung: Willenskraftpunkte und Erschöpfung

- Widerstand gegen Stabilitätsverluste, Wirken von oder Widerstand gegen unnatürliche Rituale.
- WP auf 2 oder 1 führt zum emotionalen Zusammenbruch (Malus von 20% auf alle Handlungen bis die WP wieder größer 2 sind).
- WP auf 0 führt zum Zusammenbruch des Charakters, der handlungsunfähig ist (kann bei keiner Probe erfolgreich sein).
- Pro Nachtschlaf (einmal in 24 Stunden) erhält ein Charakter 1W6 WP zurück. Eine Motivation auszuspielen gibt gegebenenfalls auch 1 WP zurück (Entscheidung der Spielleiterin).
- Erschöpfung (nach einer Nacht ohne Schlaf oder mangelnder Ruhe nach STA- oder TP-Verlusten) führt zu einem Malus von 20% auf alle Fertigungs-, Attributs- und Stabilitätsproben und Verlust von 1W6 WP. Aufputzmittel oder Kettenrauchen schieben den Malus um 1W6 Stunden auf.
- Schlaflosigkeit Beim ersten Schlaf nach einem Kontrollverlust oder dem Erreichen der Belastungsgrenze, wenn eine STA-Probe misslingt (keine Regeneration von WP). Beruhigungsmittel geben +20% auf die STA-Probe (aber -20% auf alle Proben, wenn die STA-Probe trotzdem misslingt, bis eine Nacht geschlafen wurde).

## 6 Kampf

Bei H. P. Lovecraft kommen bewaffnete Auseinandersetzungen kaum vor, stattdessen ergreifen die Protagonisten meist vorher die Flucht. Wenn es in FHTAGN zu einem Kampf kommt, werden sich die Charaktere wünschen, sie hätten auch die Möglichkeit zu fliehen, denn ein Kampf ist schnell, unvorhersehbar und tödlich. Die folgenden Regeln sind das ebenfalls.

### Zusammenfassung: mögliche Aktionen im Kampf

Die GE (von der höchsten zur niedrigsten) bestimmt die Reihenfolge im Kampf. Eine Kampfrunde dauert wenige Sekunden und umfasst eine der folgenden Handlungen sowie ggf. eine Bewegung von maximal 3 m. Ein kritischer Erfolg beim Angriff heißt Kritischer Treffer und macht den doppelten Schaden.

**Angreifen:**\* Nah- und Fernkampfangriff mit Fertigkeitwurf auf Schusswaffen, Athletik (für Wurfaffen), Nahkampfwaffen oder Waffenlosen Kampf.

**Ausweichen:**\* Vergleichende Athletikprobe, um einem Angriff, Festnageln oder Entwaffnen zu entgehen. Nur gegen Nahkampfwaffen oder Waffenloser Kampf. Ausweichen gegen Schusswaffen lässt nur den Sprung in Deckung (bis zu 3 m weit) zu. Ausweichen verursacht niemals Schaden.

**Anvisieren:**\* Gezielte Angriffe auf ein teilweise (-20%) oder überwiegend in Deckung befindliches oder gepanzertes Ziel (-40%), auf eine Einzelperson in einer Menschenmenge (-20%) oder auf eine verletzliche Stelle (-40%) sind erschwert. Im Nahkampf oder Waffenlosen Kampf ein Ziel anzusagen erlaubt Verteidigungswürfe.

**Befreien:**\* Aktion um sich zu befreien, wenn man festgenagelt ist. Vergleichende Probe auf ST × 5 oder Waffenloser Kampf (was höher ist) als Verteidigungswurf. Wird der Charakter nur festgehalten und nicht angegriffen, handelt es sich um eine vergleichende Probe gegen Waffenloser Kampf oder ST × 5 (je nachdem welcher Wert des Feindes höher ist). Bewegungen: 10 m joggen, 20 m rennen, 30 m sprinten. Oder 3 m bewegen und eine andere Handlung durchführen.

**Entwaffnen:**\* Einem Ziel mittels Waffenloser Kampf einen Gegenstand aus der Hand schlagen. Ist nur möglich, wenn dein Charakter beide Hände frei hat und in Nahkampfreichweite ist.

**Festnageln:**\* Ein Ziel mittels Waffenlosem Kampf bewegungsunfähig zu halten. Dein Charakter muss beide Hände frei haben und in Nahkampfreichweite sein. Angriffe mit Waffenlosem Kampf oder Nahkampfwaffen gegen festgenagelte Ziele erhalten +20%. Ein festgenageltes Ziel kann einmal pro Runde versuchen, sich zu befreien (siehe Befreien).

**Warten:** Bis zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der GE-Reihenfolge der jeweiligen Runde warten, um zu handeln, jedoch immer direkt vor oder nach der Aktion eines anderen Charakters (keine Unterbrechung der Handlung anderer möglich).

**Zielen:** +20% auf den nächsten Angriff (bis zur nächsten Runde oder bis der Charakter Schaden nimmt).

**Zurückschlagen:**\* Ermöglicht das Parieren von Angriffen mit einer Nahkampfwaffe oder im Waffenlosen Kampf sowie einen Gegenangriff (Angreifen, Anvisieren, Entwaffnen oder Festnageln, siehe Verteidigungswürfe).

**Alles andere:** Eine Flüssigkeit trinken, eine unverschlossene Tür öffnen, nach einem Seil greifen, eine Waffe nachladen, vom Boden aufstehen – alles, was einen Moment der Konzentration erfordert.

\* Zählt als Verteidigungswurf gegen Nahkampfwaffen und Waffenloser Kampf. Fernkampfangriffe können nie als Verteidigungswürfe zählen (siehe auch Verteidigungswürfe)

## 6.1 Kampfrunde

Die Dauer eines Kampfes wird in Runden gemessen. Eine Runde entspricht dabei ein paar Sekunden bzw. ist so lang, dass jeder beteiligte Charakter einmal handeln kann.

Die Reihenfolge, in der gehandelt wird, bestimmt die Spielleiterin anhand der Geschicklichkeit (GE) der Charaktere, und zwar vom höchsten zum niedrigsten Wert. Ein Charakter ist an der Reihe, wenn die Spielleiterin seine GE ansagt. Bei Gleichstand passieren die Handlungen entweder gleichzeitig oder die Spielleiterin entscheidet nach einem passenden Kriterium, wer zuerst handelt. Dies kann z. B. Wachsamkeit erfordern (wer war aufmerksamer) oder ganz generell mit der Verteilung der Charaktere in der taktischen Situation zusammenhängen (wer steht günstiger).

In einer Runde kann ein Charakter eine der im Folgenden beschriebenen Handlungen ausführen.

### 6.1.1 Angreifen

Unter Angreifen fällt alles von einem Faustschlag bis zum Abfeuern eines Raketenwerfers. Ein normaler Angriff (Nah- und Fernkampf) besteht aus einer Fertigungsprobe, um herauszufinden, ob dein Charakter sein Ziel trifft. Für Handfeuerwaffen wird die Fertigkeit Schusswaffen benutzt, für ein Messer oder Schwert Nahkampfwaffen und für einen Faustschlag oder Tritt Waffenloser Kampf. Um mit einer Wurfwaffe wie einem Messer oder einer Handgranate anzugreifen verwendet man Athletik (unter Umständen ist ein Spezialtraining nötig). Der angerichtete Schaden ist abhängig von der verwendeten Waffe.

Zwar variiert die Anzahl an Schüssen, die mit verschiedenen Handfeuerwaffen in einem einzelnen Angriff abgegeben werden können, aber unabhängig davon wird immer nur einmal für Angriff und Schaden gewürfelt. Eine Repetierbüchse gibt einen Schuss ab, eine halbautomatische Pistole vielleicht zwei oder drei, trotzdem würde in beiden Fällen jeweils nur ein einzelner Angriffs- und Schadenswurf gewürfelt.

Ein waffenloser Angriff oder ein Angriff mit einer Nahkampfwaffe – aber nie ein Fernkampfangriff – bedeutet auch, dass dein Charakter pariert und blockt (siehe Verteidigungswürfe).

### 6.1.2 Anvisieren

Du kannst einen Angriff auch gezielt gegen ein bestimmtes Körperteil richten, gegnerische Deckung und Körperpanzerung umgehen oder ein bestimmtes Ziel in einer Menschenmenge treffen. Ein anvisiertes Ziel zu treffen ist schwieriger als ein normaler Angriff, es bedeutet also einen Malus auf die jeweilige Fertigungsprobe. Anvisieren ist nicht mit Vollautomatisches Feuer kombinierbar. Im Waffenlosen Kampf oder mit einer Nahkampfwaffe anzuvisieren, bedeutet auch, dass dein Charakter pariert und blockt (siehe Verteidigungswürfe).

**Teilweise Deckung (-20%):** Das Ziel befindet sich teilweise in Deckung (halber Körper) oder trägt eine entsprechende Panzerung.

**Überwiegende Deckung (-40%):** Das Ziel befindet sich überwiegend in Deckung (alles bis auf eine

Gliedmaße oder den Kopf) oder trägt eine entsprechende Panzerung.

**In Menschenmenge schießen (-20%):** Das Ziel befindet sich in einer Menschenmenge und es soll nur dieses Ziel und niemand anderes getroffen werden. Die Spielleiterin kann den Malus für diesen Fernkampfangriff sogar auf -40% erhöhen, wenn die Menschenmenge besonders dicht ist. Bei einem Misserfolg wird ein zufälliges Ziel in der Menge getroffen.

**Verletzliche Stelle (-40%):** Eine verletzliche Stelle wie den Kopf anvisieren. Ein Erfolg ist automatisch ein Kritischer Treffer. Die Spielleiterin hat das letzte Wort, ob ein solcher Angriff in der entsprechenden Situation möglich ist.

### 6.1.3 Zielen

Verwende eine Runde darauf, zu zielen und dein Charakter bekommt in der nächsten Runde +20% auf den Angriff. Zielen erfordert keinen Würfelwurf. Du verlierst den Bonus nach der nächsten Runde oder falls dein Charakter vorher Schaden nimmt.

### 6.1.4 Bewegen

Eine Handlung, die deinen Charakter eine größere Distanz zurücklegen lässt: 10 m joggend, 20 m rennend, 30 m im Sprint. Alternativ kannst du dich 3 m bewegen und trotzdem noch eine andere Handlung ausführen.

Normalerweise erfordert Bewegen keinen Wurf, aber wenn dein Charakter rennt oder sprintet, musst du unter Umständen eine GE × 5-Probe ablegen, um Hindernissen auszuweichen. Misslingt der Wurf, stürzt dein Charakter und braucht eine Runde, um wieder aufzustehen.

Bewegt sich dein Charakter in Deckung, schützt ihn das vor Angriffen (siehe Schutz im Kampf). Dein Charakter bekommt einen Panzerungswert gegen Schusswaffen und Explosionen, sofern er während des Angriffs in Deckung ist.

#### Optionale Regel: Mehr Bewegung

Action In dieser Variante dürfen sich die Charaktere bis zu 10 m (statt 3 m) weit bewegen und gleichzeitig eine andere Aktion ausführen. Ab einer Distanz von über 10 m muss nach wie vor die Aktion Bewegen gewählt werden.

### 6.1.5 Entwaffnen

Der Versuch, dem Ziel mit der Fertigkeit Waffenloser Kampf einen Gegenstand aus der Hand zu schlagen. Entwaffnen ist nur möglich, wenn dein Charakter beide Hände frei hat und in Nahkampfreichweite ist. Ist dein Wurf erfolgreich, lässt das Ziel den Gegenstand fallen. Der Versuch,

ein Ziel zu entwaffnen, bedeutet auch, dass dein Charakter pariert und blockt (siehe Verteidigungswürfe).

### **6.1.6 Festnageln**

Der Versuch, ein Ziel bewegungsunfähig zu halten – entweder am Boden oder gegen ein Hindernis gepresst. Dafür wird Waffenloser Kampf eingesetzt. Dein Charakter muss beide Hände frei haben und in Nahkampfreichweite sein. Bist du erfolgreich, gilt das Ziel als festgenagelt.

Alle Angriffe mit Waffenlosem Kampf oder Nahkampfwaffen gegen ein festgenageltes Ziel erhalten einen +20% Bonus. Ein Charakter, der ein Ziel festnagelt, kann es in späteren Runden angreifen.

Ein festgenageltes Ziel kann einmal pro Runde versuchen, sich zu befreien (siehe nachfolgend Befreien), aber ansonsten nicht handeln. Der Versuch ein Ziel festzunageln, bedeutet, dass dein Charakter pariert und blockt (siehe Verteidigungswürfe).

### **6.1.7 Befreien**

Eine Probe, um sich aus einer Situation zu befreien, bei der man festgenagelt ist. Befreien ist die einzige Aktion, die deinem Charakter möglich ist, solange er festgenagelt ist. Befreien ist eine vergleichende Probe gegen den Angriffswurf des festnagelnden Charakters. Wirf entweder ST × 5 oder Waffenloser Kampf, je nachdem welcher Wert höher ist. Das zählt als Verteidigungswurf gegen den Feind, der versucht, deinen Charakter festzuhalten. Greift der festnagelnde Charakter nicht an, richtet sich dein Wurf stattdessen gegen einen Wurf in Waffenlosem Kampf oder ST × 5, je nachdem, worin dein Feind besser ist. Gewinnst du die vergleichende Probe, gilt dein Charakter nicht länger als festgenagelt und dein Befreien-Wurf zählt bis zu deiner nächsten Handlung als Verteidigungswurf gegen andere Angriffe. Verlierst du die vergleichende Probe, bleibt dein Charakter festgenagelt und kann sich nicht gegen andere Angriffe verteidigen.

### **6.1.8 Ausweichen**

Eine Fertigungsprobe auf Athletik, um einem Angriff (bzw. Entwaffnen oder Festnageln) zu entgehen. Du benutzt die Fertigkeit Athletik deines Charakters in einer vergleichenden Probe gegen den gegnerischen Angriffswurf. Ist dein Wurf höher als der Angriffswurf, nimmt dein Charakter keinen Schaden (siehe Verteidigungswürfe). Ausweichen hilft auch gegen Angriffe, die nicht geblockt oder pariert werden können.

### **6.1.9 Zurückschlagen**

Wird dein Charakter mit einer Nahkampfwaffe oder im Waffenlosen Kampf angegriffen – aber nicht im Fernkampf oder durch Explosionen – kann er mit Waffenlosem Kampf oder Nahkampfwaffen zurückschlagen, das heißt blocken und einen Gegenangriff starten (siehe Verteidigungswürfe).

## 6.1.10 Warten

Charaktere können warten und zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der GE-Reihenfolge der jeweiligen Runde handeln. Dein Charakter kann allerdings nicht abwarten, bis jemand anderes entscheidet, zu handeln und sich dann vor dieser Handlung noch in die Reihenfolge schieben.

## 6.1.11 Alles andere

Eine verdächtige Flüssigkeit trinken, eine unverschlossene Tür öffnen, eine Taste auf einer Tastatur drücken, nach einem Seil greifen, nachladen, vom Boden aufstehen – alles, was einen Moment Konzentration erfordert. Die Spielleiterin entscheidet, ob eine Attributs- oder Fertigungsprobe nötig ist.

**Tabelle: Nachladezeiten**

| Waffe   | Nachladedauer   |
|---|---|
| Bogen   | 1 Runde (Pfeil auf die Sehne legen)   |
| Armbrust  | 2 Runden (Bolzen einlegen und spannen)  |
| Vorderlader   | 2 Runden (Kugel und Treibladung)  |
| Moderne Feuerwaffe mit Einzelpatronen (auch Revolver) | 1 Runden (einzelne Patronen nachladen oder Schnellader benutzen) oder 2 Runden (komplett nachladen) |
| Moderne Feuerwaffe mit Wechselmagazin                 | 1 Runde (Magazin wechseln)  |

### Optionale Regel: Schnelles Nachladen

Action Möchte sich eine Gruppe keine Gedanken um die Munition machen, kann die Spielleiterin entscheiden, dass das Nachladen einer Waffe nicht als Aktion zählt. Auf diese Weise wird Munition nur dann wichtig, wenn ein Charakter keine Möglichkeit hat, Ersatzmunition zu besorgen.

### Optionale Regel: Schnellziehen

Action Manchmal beginnt ein Kampf unerwartet und der Charakter hat seine Waffe noch nicht gezogen. In diesem Fall kann er versuchen, eine einhändige Waffe schneller als üblich zu ziehen. Mit einer erfolgreichen Probe auf GE × 5 darf der Charakter in einer Aktion sowohl seine Waffe ziehen als auch einen Angriff durchführen. Misslingt die Probe, zieht der Charakter zwar seine Waffe, kann aber erst in der nächsten Runde angreifen.

### Eine Handlung pro Runde!

Ein Charakter kann pro Runde nur eine Handlung ausführen. Eine Maschinenpistole oder ein Raketenwerfer mag mit einem einzigen Angriffswurf mehrere Ziele oder ein Ziel mehrfach treffen (siehe Tödlichkeitswert), aber es handelt sich dabei trotzdem nur um die eine erlaubte Handlung pro Runde. Sollte dir das nicht intuitiv erscheinen („Aber ein guter Boxer kann in einer Sekunde dreimal zuschlagen!“), stell dir jeden Wurf nicht als einzelne Handlung, sondern eher als ein paar Sekunden Kampf oder Bewegung vor.

## 6.2 Angriffswürfe

Ein Angriff ist ein Fertigkeitwurf, der Schaden verursacht, ein Ziel entwaffnet oder festnagelt.

### 6.2.1 Kritische Erfolge und Patzer

Ein Kritischer Erfolg bei einem Angriffswurf heißt Kritischer Treffer. Ein Kritischer Treffer richtet den doppelten Schaden an.

Über die Folgen eines verpatzten Angriffswurfs entscheidet die Spielleiterin. Konsequenzen können sein:

- Die Waffe versagt. Es dauert 1W4 Runden, sie wieder funktionsfähig zu machen.
- Die Waffe fällt dem Charakter aus der Hand und es dauert eine Runde, sie wieder aufzuheben.
- Der Charakter trifft versehentlich eine Verbündete, eine Unbeteiligte oder sich selbst.
- Der Charakter stolpert und stürzt.

### 6.2.2 Boni und Mali im Kampf

Kämpfe sind immer Situationen, die du nicht völlig im Griff hast, sie sind chaotisch und unvorhersehbar – selbst für hervorragend ausgebildete Charaktere. Fertigkeitwerte und Würfelergebnisse reichen normalerweise aus, um den Ausgang zu bestimmen.

Boni und Mali finden nur unter besonderen Umständen Anwendung. Einige davon listet die nachfolgende Tabelle **Boni und Mali im Kampf** auf. Boni sind bis zu maximal +40% kumulativ. Für Mali gibt es keine solche Begrenzung.

Unabhängig von Boni und Mali ist eine gewürfelte 01 immer ein Kritischer Erfolg und eine 00 immer ein Patzer.

**Tabelle: Boni und Mali im Kampf**



| Umstände                                    | +20%                                      | -20%   | -40%   |
|---|---|--|--|
| Sehr lange oder sehr kurze Distanz          | Ziel in Kernschussweite (weniger als 3 m) | Ziel außer Reichweite (bis zum Zweifachen der üblichen Waffenreichweite) | Ziel außer Reichweite (bis zum Fünffachen der üblichen Waffenreichweite) |
| Ungewöhnliche Tarnung oder Sichtbedingungen | Laser-Zielhilfe                           | Schlechte Sicht aufgrund von Rauch oder Dunkelheit                       | Fast keine Sicht mehr  |
| Anvisieren oder Angriff mit Wirkungsbereich | Sprengwaffe                               | Ziel in halber Deckung oder kleiner als ein Mensch                       | Ziel in überwiegender Deckung oder sehr klein                            |
| Besondere Bedingungen - Fernkampf           | Ziel steht still                          | Ziel liegt am Boden oder rennt   | Ziel bewegt sich äußerst schnell   |
| Besondere Bedingungen - Nahkampf            | Ziel ist festgenagelt oder steht still    | Ziel befindet sich in einem Fahrzeug oder rennt                          | Ziel bewegt sich äußerst schnell   |
| Besondere Bedingungen (Angreiferin)         | Zielen (für eine Runde)                   | Pfefferspray oder Elektroschock abbekommen oder erschöpft                | Tränengas abbekommen oder benommen                                       |

### Andere Spezialangriffe

Mit Zustimmung der Spielleiterin kannst du Spezialangriffe benutzen, um etwas anderes zu erreichen, als die Panzerung eines Feindes zu umgehen. Einige Möglichkeiten:

**Schnellfeuer (-20%):** Wirf zwei Angriffswürfe im Fernkampf. Beide müssen sich gegen dasselbe Ziel richten. Befinden sich zwei Ziele so nah beieinander, dass du beide treffen könntest, bestimme zufällig, wer welchen Angriff abbekommt. Nicht möglich mit Repetierbüchsen und Einzelschusswaffen.

**Mähfeuer (-20%/-40%):** Werden drei oder mehr Schuss aus einer nicht-automatischen Waffe abgefeuert, gelten die Regeln für Feuerstöße. Bei drei Schuss (kurzer Feuerstoß) erhält die Schützin einen Malus von 20% auf den Angriffswurf, ab fünf Schuss (langer Feuerstoß) -40%. Darüber hinaus findet keine weitere Unterscheidung der Feuerstöße statt. Nicht möglich mit Repetierbüchsen und Einzelschusswaffen.

**Wilder Angriff (-20%):** Wirf zwei Angriffswürfe im Nahkampf. Beide müssen sich gegen dasselbe Ziel richten. Befinden sich zwei Ziele im Nahkampf mit dir, sodass du beide treffen könntest, bestimme zufällig, wer welchen Angriff abbekommt. Dies ist sowohl waffenlos als auch mit Nahkampfwaffen möglich. Die Regelung kann auch verwendet werden, um den Kampf mit zwei Waffen darzustellen.

**Sturmangriff (-20%):** Nutze deine Bewegen-Aktion und attackiere danach ein Ziel mit einem Nahkampfangriff.

**Betäuben (-20%):** Ein Treffer macht das Ziel benommen (siehe Betäuben).

**Fleischwunde (-40%):** Ein Treffer richtet halben Schaden an (aufgerundet).

### Optionale Regel: Andere kritische Treffer

Action Mit Zustimmung der Spielleiterin kann ein kritischer Treffer gewöhnlichen Schaden anrichten (nicht den doppelten) und dafür eine zusätzliche Wirkung haben: Betäuben. Entwaffnen. Das Ziel zu Boden werfen. Den Treffer wie einen Spezialangriff behandeln. Sofort einen zweiten Angriff würfeln.

## 6.2.3 Überraschungsangriffe

Versucht dein Charakter, jemanden kampfunfähig zu machen, der nichts ahnt oder hilflos ist, musst du eventuell noch nicht einmal würfeln.

**Das Ziel ist völlig hilflos, das heißt zum Beispiel gefesselt oder schlafend:** Es wird nicht gewürfelt und du schaltest das Ziel binnen einer Runde aus.

**Das Ziel ist wach, aber ahnungslos:** Wirf einen Angriffswurf mit einem +20% Bonus. Jeder Erfolg zählt als Kritischer Erfolg. Misslingt der Wurf, geht dein Angriff daneben. Vielleicht hat dein Charakter im letzten Moment gezuckt oder das Ziel hat sich bewegt. Einige dich mit der Spielleiterin auf die Details.

### Basisreichweite

Die Basisreichweite (BRW) einer Waffe gibt die Entfernung in Metern an, bis zu der ein Ziel ohne Abzüge angegriffen werden kann. Bis zur zweifachen BRW erhält die Schützin einen Malus von -20%, bis zur fünffachen BRW einen Malus von -40%.  $BRW \times 5$  ist die maximale Reichweite einer Waffe.

## 6.3 Verteidigungswürfe

Ausweichen und Nahkampf-Proben (waffenlos oder mit einer Nahkampfwaffe) schützen deinen Charakter, indem sie automatisch eine vergleichende Probe mit Angriffswürfen einleiten. Das Würfelergebnis dieses Verteidigungswurfes bleibt dabei liegen und gilt auch für die vergleichenden Proben bei weiteren Angriffen in derselben Runde.

Den Wurf liegen zu lassen meint wortwörtlich, dass die Würfel nach dem Wurf nicht wieder aufgenommen oder weggelegt werden. Das Würfelergebnis bleibt also für die Dauer der Runde erhalten und sorgt so für einen beschleunigten Rundenablauf, da wiederkehrendes Würfeln vermieden wird.

## Zusammenfassung: Verteidigungswürfe

Das bei Ausweichen, Zurückschlagen oder beim Nahkampfangriff (Nahkampfwaffe oder Waffenloser Kampf) gewürfelte Ergebnis bleibt bis zum Ende der Runde als Verteidigungswurf liegen und wird für vergleichende Proben mit weiteren Angriffswürfen der Gegner herangezogen. Verteidigungswürfe sind nur möglich, wenn der Charakter weiß, dass ein Angriff bevorsteht und physisch in der Lage ist, zu blocken oder auszuweichen. Bemerkt dein Charakter den Angriff nicht rechtzeitig, kann die Angreiferin nicht sehen beziehungsweise hören, ist festgenagelt oder nagelt selbst jemanden fest, dann kann er sich nicht verteidigen.

Du hast in dieser Kampfunde noch nicht gehandelt und wirst angegriffen: Du kannst Ausweichen oder Zurückschlagen.

Ausweichen (Wurf auf Athletik): Dein Charakter weicht dem Angriff aus und erhält keinen Schaden. Der Wurf bleibt für weitere vergleichende Proben bis zum Ende dieser Runde liegen.

Einem Fernkampfangriff ausweichen: Mit Ausweichen kannst du auch dem Angriff mit einer Wurfwaffe entgehen. Gegen Fernkampfangriffe mit Feuerwaffen ist dies nur möglich, wenn eine geeignete Deckung maximal drei Meter entfernt ist. Ist keine geeignete Deckung in der Nähe, ist Ausweichen nicht möglich.

Zurückschlagen (Vergleichende Probe auf Waffenloser Kampf oder Nahkampfwaffe): Gewinnst du die vergleichende Probe, hat dein Charakter den Angriff pariert. Er nimmt keinen Schaden und startet stattdessen einen Gegenangriff: Wähle eine offensive Handlung gegen eine einzelne Angreiferin aus – Angriff, Spezialangriff, Entwaffnen oder Festnageln. Der Würfelwurf bleibt liegen und gilt als Verteidigungswurf für alle weiteren vergleichenden Proben gegen Nahkampfangriffe in dieser Runde. Gegen Fernkampfangriffe ist Zurückschlagen nicht möglich, es sei denn du bist nah genug dran, um die Waffe wegzustoßen.

Du hast in dieser Kampfunde bereits angegriffen (entweder Angreifen, Entwaffnen, Festnageln oder Spezialangriff) und wirst jetzt selbst angegriffen.

Dein Angriffswurf bleibt liegen und gilt bis zum Ende der Runde als Verteidigungswurf gegen jeden weiteren Angriff mit Waffenlosem Kampf (blocken) oder Nahkampfwaffen (parieren). Wird dein Charakter angegriffen, kommt es zu einer vergleichenden Probe deines Verteidigungswurfes mit dem Angriffswurf des Gegners. Ist der entsprechende Angriffswurf des Gegners nicht höher als dein eigener Wurf, verursacht er keinen Schaden.

### 6.3.1 Ausweichen und Zurückschlagen

Dein Charakter kann Ausweichen oder Zurückschlagen, bevor er nach der GE-Reihenfolge an der Reihe ist. In diesem Fall bleibt das seine einzige Handlung in der jeweiligen Runde.

Eine Probe auf Ausweichen wird auf die Fertigkeit Athletik abgelegt. Der Würfelwurf bleibt liegen und wird bei weiteren Nahkampfangriffen gegen den Charakter in der gleichen Runde für die vergleichende Probe herangezogen. Er lässt deinen Charakter auch Deckung vor allen Fernkampfangriffen in einer Runde suchen, sofern er gelingt. Ausweichen fügt keinen Schaden zu.

Zurückschlagen bedeutet, dass dein Charakter den Angriff blockt und einen Gegenangriff startet. Es handelt sich um eine vergleichende Nahkampfprobe (Waffenloser Kampf oder Nahkampfwaffe). Gewinnst du die vergleichende Probe, nimmt dein Charakter durch den jeweiligen Angriff keinen Schaden und du kannst dir darüber hinaus eine offensive Handlung gegen die Angreiferin wählen – Angriff, Spezialangriff, Entwaffnen oder Festnageln, die unmittelbar ausgeführt wird.

Der Würfelwurf für Zurückschlagen bleibt liegen und gilt als Verteidigungswurf für alle weiteren vergleichenden Proben gegen Nahkampfangriffe in dieser Runde. Eine weitere dadurch eingeleitete offensive Handlung deines Charakters ist jedoch erst wieder in der folgenden Runde möglich.

Zurückschlagen schützt dich nicht vor Fernkampfangriffen, außer du bist nah genug dran, um die Waffe wegzustoßen. Um Ausweichen oder Zurückschlagen zu können, muss dein Charakter wissen, dass ein Angriff bevorsteht und physisch in der Lage sein, zu blocken oder auszuweichen. Bemerkt dein Charakter den Angriff nicht rechtzeitig, kann die Angreiferin nicht sehen beziehungsweise hören oder ist festgenagelt, kann er weder Ausweichen noch Zurückschlagen.

### **Regelbeispiel: Ausweichen oder Zurückschlagen**

Gemäß seiner GE wäre Chuck erst als dritter mit Angreifen an der Reihe. Bevor er jedoch selbst an der Reihe ist, wird er von seinem Gegner mit einer Nahkampfwaffe angegriffen. Er hat einen Baseballschläger in der Hand und entscheidet sich dazu, Zurückzuschlagen.

Chucks Gegner ist mit seinem Angriff erfolgreich, aber die Spielerin von Chuck würfelt eine 22 – ein Pasch und damit ein kritischer Erfolg. Damit entscheidet sie die vergleichende Probe für sich und schlägt nun mit einem Angriff zurück – der Angriff macht in diesem Fall sogar doppelten Schaden.

Chuck kann in dieser Runde selbst nicht mehr angreifen, da er durch das Zurückschlagen bereits eine Handlung ausgeführt hat. Der gewürfelte Pasch bleibt aber auf dem Tisch liegen und gilt für den Rest der Runde als Verteidigungswurf, zum Beispiel, wenn ein weiterer Gegner ihn später in dieser Runde angreift.

## **6.3.2 Fernkampfangriffen ausweichen**

Mit Ausweichen kann man einem Pfeil oder einer Wurfwaffe entgehen. Niemand reagiert schnell genug, um Kugeln und Schrapnells zu entkommen, aber dein Charakter kann wenigstens versuchen in Deckung zu gehen. Ist eine geeignete Deckung maximal drei Meter entfernt und weiß der Charakter, dass ein Beschuss oder eine Explosion unmittelbar bevorsteht, kannst du auf Athletik würfeln, um deinen Charakter gerade noch ausweichen und in Deckung hechten zu lassen. Ist keine geeignete Deckung in der Nähe, ist Ausweichen nicht möglich. Aus diesem Grund werden Leute nervös, wenn Schusswaffen gezogen werden.

## **6.3.3 Verteidigen, nachdem du angegriffen hast**

Wenn du an der Reihe bist, sage die Handlung deines Charakters an – Angriff, Spezialangriff, Entwaffnen oder Festnageln – und würfle den Angriffswurf. Dein Charakter kann pro Runde nur ein Ziel angreifen, entwaffnen oder festnageln (ein Angriff mag Umstehende verletzen, aber jeder Angriff hat trotzdem nur ein einziges Ziel).

Zusätzlich zählt dein Angriffswurf (Angreifen, Entwaffnen, Festnageln oder Spezialangriff) bis zum Ende der Runde als Verteidigungswurf gegen jeden Angriff mit Waffenlosem Kampf (blocken) oder Nahkampfwaffen (parieren), der sich gegen deinen Charakter richtet. Dein Würfelwurf bleibt liegen und wird in einer (gegebenenfalls mehreren) vergleichenden Proben mit dem Angriffswurf eines Gegners verglichen. Ist der entsprechende Angriffswurf eines Gegners nicht höher als dein eigener Wurf, verursacht er keinen Schaden.

Allerdings zählen Angriffswürfe nur dann als Verteidigungswürfe gegen andere Angriffe, wenn dein Charakter weiß, dass der Angriff kommt. Das setzt voraus, dass er die Angreiferin sieht oder hört. Dein Charakter muss zudem physisch in der Lage sein, den Angriff zu blocken, sofern es sich um einen Nahkampfangriff handelt. Ein festgenagelter Charakter kann sich ebenso wenig verteidigen wie ein Charakter, der selbst ein Ziel erfolgreich festgenagelt hat.

Ein Angriffswurf mit einer Fernkampfwaffe kann nie in einer vergleichenden Probe als Verteidigungswurf eingesetzt werden.

### **Regelbeispiel: Verteidigen, nachdem du bereits angegriffen hast**

Chuck hat in dieser Runde bereits einen Gegner angegriffen. Dabei hat er eine 43 gewürfelt. Das Würfelergebnis bleibt liegen und zählt nun als Verteidigungswert, mit dem sich Chuck den Rest der Runde über verteidigt. Im Laufe der aktuellen Kampfrunde wird Chuck nun von einem Kultisten angegriffen und verteidigt sich automatisch mit der gewürfelten 43.

### **Optionale Regel: Unabhängige Verteidigungswürfe**

Action In dieser Variante sind Verteidigungswürfe nicht an bestimmte Aktionen gekoppelt. Unabhängig von der gewählten Aktion, darf ein Charakter grundsätzlich einen Verteidigungswurf ablegen, wenn er angegriffen wird. Nur wenn der Charakter den Angriff nicht bemerkt, sich nicht bewegen kann oder es grundsätzlich nicht möglich ist, einem Angriff durch Ausweichen oder Blocken/ Parieren zu entgehen, erhält er keinen Verteidigungswurf. Dies entscheidet im Zweifelsfall die Spielleiterin.

Vor jedem Verteidigungswurf entscheidet der Charakter, ob er Ausweichen oder Blocken/Parieren möchte und legt dann seinen Verteidigungswurf auf die entsprechende Fertigkeit ab. Für jeden Angriff wird ein separater Verteidigungswurf abgelegt. Möchte der Charakter einem Angriff lediglich entgehen, verbraucht er damit nicht seine Aktion. Will der Charakter allerdings einen Gegenangriff starten, um dem Gegner Schaden zuzufügen, ihn zu entwaffnen oder festzunageln, kostet dies auch weiterhin eine Aktion. Gegen Schusswaffen hilft auch weiterhin nur Deckung, die durch erfolgreiches Ausweichen erreicht werden kann, sofern sie in greifbarer Nähe ist. Ist keine Deckung verfügbar, hilft auch kein Ausweichen.

## 6.4 Schaden

### Zusammenfassung: Schaden und Heilung

**Betäuben:** Betäubungsangriffe oder ein einzelner Angriff, der mindestens die Hälfte der aktuellen TP deines Charakters an Schaden verursacht, führen zu Benommenheit. Es sind keine Handlungen möglich. Es ist eine KO × 5-Probe nötig, sobald man an der Reihe ist, um die Benommenheit abzuschütteln und in der nächsten Runde normal handeln zu dürfen.

**Bewusstlosigkeit:** Tritt bei 2 TP oder weniger ein. Ein bewusstloser Charakter ist hilflos und kommt frühestens nach einer Stunde oder bei 3 TP wieder zu sich.

**Tod:** Sinken die TP eines Charakters auf 0 TP, ist er tot.

**Bleibende Schäden:** KO × 5-Probe, immer wenn die TP eines Charakters auf 2 TP oder weniger sinken. Bei Misslingen bleiben dauerhafte Schäden. Ein Attribut sinkt um den Wert des niedrigeren Würfels der KO-Probe (minimal 3). Sinken ST oder KO werden die TP entsprechend angepasst.

**Wiederbelebung:** Entscheidung der Spielleiterin. Erfolgreiche Erste Hilfe-Probe binnen (KO des Charakters) in Minuten nach dem Fallen auf 0 TP stellt 1W4 TP wieder her (doppelt so viel bei einem kritischen Erfolg) und bringt das Opfer zurück.

**Stabilisierung:** Erfolgreiche Erste Hilfe-Probe (nur einmal nach erlittenem Schaden möglich) stellt sofort 1W4 TP wieder her (doppelt so viel bei einem kritischen Erfolg). Ein Patzer fügt 1W4 Punkte Schaden zu.

**Behandlung:** Bei professioneller medizinischer Versorgung in einem Krankenhaus eine Probe pro Woche auf Chirurgie (Spezialtraining) für schwere Verletzungen oder sonst auf Medizin, die 1W4 TP zurückbringt (doppelt so viel bei einem kritischen Erfolg). Ein Patzer fügt 1W4 Punkte Schaden zu.

**Erholung:** Selbstheilung an einem sicheren Ort. Zusätzlich zu medizinischer Behandlung möglich. Erfolgreiche KO × 5-Probe einmal pro Tag bringt 1 TP zurück. Bei einem kritischen Erfolg 1W4 TP, bei einem Patzer Verlust von 1 TP.

**Komplikationen:** Bis alle verlorenen TP wiederhergestellt sind, führen körperliche Anstrengungen (jede physische Attributs- oder Fertigungsprobe) zu Komplikationen in Höhe von 1W4 Punkten Schaden.

Temporär verlorene Attributspunkte: Wiederherstellung von 1 Punkt pro Tag.

In einem Kampf geht es darum, Schaden anzurichten. Jede Waffe und jeder Angriff haben einen in Würfeln bemessenen Schadenswert. Trifft ein Angriff, wirf die Schadenswürfel der Waffe und teile das Ergebnis der Spielleiterin mit. Sie zieht das Ergebnis von den Trefferpunkten des Ziels ab. Die Spielleiterin sollte den Spielerinnen den Schaden aber eher umschreiben, als ihn mit Punkten zu benennen, zum Beispiel: „Dein Gegner sieht ziemlich mitgenommen aus und blutet aus mehreren Wunden.“

### Optionale Regel: Überlebenswille

Action Ein Charakter kann die Kraft seiner Bindungen nutzen, um Schmerzen wegzustecken. Dazu gibt er wie üblich 1W4 Bindungspunkte und Willenskraftpunkte in gleicher Höhe aus. Ist er danach noch handlungsfähig, darf er soeben erlittenen Schaden um die gleiche Anzahl an Punkten reduzieren, bevor die Wirkung des Schadens eintritt.

**Schadensbonus:** Ein besonders hohes oder niedriges Stärke-Attribut modifiziert den Schaden von Nahkampfangriffen (bis zu einem Minimum von 0). Ab einem ST-Wert größer 20 bestimmt sich der Schaden eines Wesens wie folgt:

Tödlichkeit % =  $ST / 2$  (aufgerundet)

Der Tödlichkeitswert gibt die Höhe der Chance an, einen Gegner bei einem Angriff sofort zu töten (siehe Tödlichkeit).

**Tabelle: Schadensbonus durch Stärke**

| Stärke (ST)   | 1 - 4 | 5 - 8 | 9 - 12 | 13 - 16 | 17 - 18 | 19 - 20 | 21+    |
|---------------|-------|-------|--------|---------|---------|---------|--------|
| Schadensbonus | -2    | -1    | 0      | +1      | +2      | +3      | -      |
| Tödlichkeit   | -     | -     | -      | -       | -       | -       | ST / 2 |

**Betäuben:** Betäubungsangriffe irritieren das Ziel oder machen es benommen. Verursacht ein einzelner Angriff mindestens die Hälfte der aktuellen TP deines Charakters an Schaden, ist er automatisch benommen. Dein Charakter kann nicht handeln, solange er benommen ist. Allerdings kannst du, sobald er an der Reihe ist, eine KO × 5-Probe versuchen. Gelingt sie, schüttelt dein Charakter seine Benommenheit ab und darf in der nächsten Runde normal handeln.

**Bewusstlosigkeit:** Sinken die TP deines Charakters auf 2 TP oder weniger, wird er bewusstlos. Ein bewusstloser Charakter ist hilflos und kann mit einem einzigen Angriff, für den kein Würfelwurf nötig ist, getötet werden. Dein Charakter kommt frühestens nach einer Stunde, oder sobald seine TP wieder auf 3 gestiegen sind, wieder zu sich.

**Tod:** Sinken die TP deines Charakters durch einen Angriff auf 0 TP, ist er tot. TP sinken nie unter 0.

**Bleibende Schäden:** Jedes Mal, wenn die TP deines Charakters auf 2 TP oder weniger sinken, musst du eine KO × 5-Probe ablegen. Misslingt der Wurf, trägt dein Charakter bleibende Schäden davon: Die Spielleiterin reduziert dann dauerhaft ein passendes Attribut des Charakters. Die Höhe der abgezogenen Punkte hängt vom niedrigsten Ergebnis der beiden W10-Würfe aus der Probe auf KO × 5 ab. Ein Attribut kann so maximal auf 3 reduziert werden. Werden ST oder KO reduziert, passe die TP deines Charakters entsprechend an.

### Optionale Regel: Andere bleibende Schäden

Die Spielleiterin kann entscheiden, dass bleibende Schäden sich auch anders äußern können als in einem Verlust von Attributspunkten: Beispielsweise durch eine dauerhafte, körperliche Einschränkung, die auch mittels Chirurgie nicht korrigiert werden kann, und einen Malus mit

sich bringt. Normalerweise wird es sich um einen Malus von 20% handeln, der in bestimmten Situationen anfällt. Einige Möglichkeiten:

**Teilweise erblindet:** Der Charakter erleidet einen -20% auf alle Proben, für die ein gutes Sehvermögen nötig ist.

**Teilweise taub:** Der Charakter erleidet einen -20% auf alle Proben, für die ein gutes Gehör nötig ist.

**Arm gelähmt oder abgetrennt:** Der Charakter erleidet einen -20% auf alle Proben, für die er beide Hände braucht.

**Bein gelähmt oder abgetrennt:** Der Charakter erleidet einen -20% auf alle Proben, bei denen er sich bewegen muss.

### Optionale Regel: Keine Verstümmelungen

Action Fällt die Gesundheit eines Charakters auf 2 TP oder weniger, erleidet er keine bleibenden Schäden. Verlorene Attributspunkte erhält er mit der üblichen Rate von 1 Attributspunkt pro Tag wieder zurück. Hat die Spielleiterin sich für andere bleibende Schäden entschieden, so behindern diese den Charakter nur bis zur nächsten Zwischenszene.

### Tabelle Zusammenfassung: Auswirkung von Schaden

| Zustand          | Auswirkung  |
|------------------|---|
| Schaden > ½ TP   | Benommenheit  |
| TP ≤ 2           | Bewusstlosigkeit; KO × 5-Probe oder bleibender Schaden  |
| TP = 0           | Tod; TP sinken nicht unter 0  |
| Benommenheit     | Keine Handlung möglich; KO × 5-Probe um Benommenheit abzuschütteln und in der nächsten Runde zu handeln |
| Bewusstlosigkeit | Erwachen bei 3 TP oder nach einer Stunde; gilt solange als hilflos                                      |
| Hilflosigkeit    | Ein hilflose Person kann mit einem einzigen Angriff, für den kein Würfelwurf nötig ist, getötet werden  |

## 6.4.1 Heilung

Es gibt vier Möglichkeiten der Heilung: Wiederbelebung, Stabilisierung, Behandlung und Erholung.

**Wiederbelebung:** Manchmal ist es möglich, einen Charakter, dessen Trefferpunkte auf 0 TP gesunken sind, zu reanimieren. Entscheidet die Spielleiterin, dass eine Wiederbelebung möglich ist, muss jemand eine Erste Hilfe-Probe würfeln. Der Versuch muss binnen so vieler Minuten nach dem Tod erfolgen, wie die KO des Opfers beträgt. Ist die Probe erfolgreich, stellt sie 1W4 TP wieder her – oder doppelt so viel bei einem kritischen Erfolg – und bringt das Opfer zurück. Misslingt sie, kann das Opfer nicht wiederbelebt werden und stirbt.



**Stabilisierung:** Einen verletzten Charakter mit einer erfolgreichen Erste Hilfe-Probe zu stabilisieren, stellt sofort 1W4 TP wieder her. Ein kritischer Erfolg verdoppelt die Zahl. Ein Patzer fügt hingegen 1W4 Punkte Schaden zu. Hat dein Charakter einmal Erste Hilfe erhalten, erfolgreich oder nicht, kann er nicht erneut davon profitieren, bis er wieder Schaden erleidet.

**Behandlung:** Behandlung bedeutet medizinische Versorgung in einem Krankenhaus oder einer Rettungsstation mit umfangreicher medizinischer Ausstattung und Medikamenten. Eine Ärztin kann einmal pro Woche eine Probe versuchen: Chirurgie (Spezialtraining) für eine intensivmedizinische Behandlung schwerer Verletzungen, Medizin für Vergiftungen, Krankheiten und den allgemeinen Heilungsprozess. Ist die Behandlung erfolgreich, gewinnt die Patientin 1W4 TP zurück. Ein kritischer Erfolg verdoppelt das Ergebnis, ein Patzer fügt 1W4 Punkte Schaden zu. Sollte die medizinische Ausstattung mangelhaft sein, kann die Spielleiterin einen Malus festsetzen.

**Erholung:** Der menschliche Körper heilt mit der Zeit von selbst. Eine Patientin, die sich an einem sicheren Ort mit ausreichend Wasser und Nahrung erholt, kann einmal pro Tag eine KO × 5-Probe versuchen, um 1 TP wiederzugewinnen – zusätzlich zu durch medizinische Behandlung wiederhergestellten TP. Bei einem kritischen Erfolg gewinnt sie sogar 1W4 TP zurück, bei einem Patzer verliert sie 1 TP.

#### Optionale Regel: Ins Krankenhaus bringen

Action Entscheidet die Spielleiterin, dass ein Charakter noch eine Überlebenschance hat, kann sie folgende Regelung verwenden. Bei einer gelungenen Probe auf Erste Hilfe ist der Charakter wie üblich außer Lebensgefahr. Misslingt die Probe, stirbt der verletzte Charakter jedoch nicht sofort. Wird er innerhalb einer Stunde in ein Krankenhaus gebracht, überlebt der Charakter.

### 6.4.2 Komplikationen

Nach der Behandlung im Krankenhaus und bis die Patientin alle verlorenen Trefferpunkte wiedergewonnen hat, sorgt körperliche Anstrengung (jede physische Attributs- oder Fertigungsprobe) für aufgerissene Nähte, verschobene Brüche oder Fieber und fügt 1W4 Punkte Schaden zu.

### 6.4.3 Attributspunkte wiederherstellen

Falls die Spielleiterin nicht anders entscheidet, werden temporär verlorene Attributspunkte mit einer Rate von 1 Punkt pro Tag wiederhergestellt.

## 6.5 Tödlichkeit

Manche Angriffe sind kaum zu überleben. Schwerem Maschinengewehrfeuer oder Artillerietreffern ist die menschliche Anatomie nicht gewachsen. Um endlose Schadens- oder Angriffswürfe zu vermeiden,

besitzen solche Waffen einen Tödlichkeitswert (T%).

Trifft dein Charakter mit einer Waffe, die einen Tödlichkeitswert hat, besteht die Chance, das Ziel sofort kampfunfähig zu machen. Statt eines gewöhnlichen Schadenswurfs wird 1W100 gegen den Tödlichkeitswert der Waffe geworfen. Ist die Probe erfolgreich, fällt ein menschliches Ziel automatisch auf 0 TP. Misslingt der Wurf, werden die Ergebnisse der beiden Würfel – als seien sie einzelne W10 (0 ist 10) – addiert und ergeben den angerichteten Schaden.

Tödlichkeitswürfe können weder kritische Erfolge noch Patzer sein, der ihnen vorausgehende Angriffswurf allerdings sehr wohl. Handelt es sich dabei um einen kritischen Erfolg, wird der Tödlichkeitswert verdoppelt und bei einem Misserfolg des Tödlichkeitswurfs noch der doppelte Schaden angerichtet.

## Beispiel

Lee Chavez liegt seit Stunden in Deckung auf einer Anhöhe und beobachtet den aus dem Missionsbriefing bekannten Treffpunkt in rund 250 Meter Entfernung. Sein sehr schweres Scharfschützengewehr vom Typ M107 Kaliber .50 (Tödlichkeit 20%) ist geladen und im Anschlag, als zwei in gelbe Fetzen gekleidete Gestalten die Szenerie betreten. Chavez zielt und drückt ab (Schusswaffen 75%).

Schusswaffen 75% – Wurf 53: Erfolg – Treffer Der Schuss trifft eine Gestalt unvorbereitet und die Spielerin würfelt auf Tödlichkeit.

Tödlichkeit (20%) – Wurf 18: Erfolg Das Ziel ist sofort tot (genauer, die TP fallen auf 0).

Tödlichkeit (20%) – Wurf 67: Misserfolg Die Spielerin addiert die beiden Würfelresultate 6 und 7, sodass die Gestalt 13 TP Schaden nimmt. Die Spielleiterin beschreibt, wie die Gestalt zusammensackt.

## Alternative: Kritischer Erfolg

Schusswaffen 75% – Wurf 44: Kritischer Erfolg – Treffer Tödlichkeitswert wird verdoppelt.

Tödlichkeit (40%) – Wurf 18: Erfolg Das Ziel ist sofort tot (genauer, die TP fallen auf 0).

Tödlichkeit (40%) – Wurf 67: Misserfolg, jedoch doppelter Schaden Die Spielerin addiert die beiden Würfelresultate 6 und 7 und verdoppelt den Schaden aufgrund des kritischen Treffers, sodass die Gestalt 26 TP Schaden nimmt. Die Spielleiterin beschreibt, wie die Gestalt zusammensackt.

### Warum ein Tödlichkeitswert?

Der Tödlichkeitswert vermeidet Würfelorgien für Angriffs- und Schadenswürfe. 12W6 für den Schaden zu würfeln und zu addieren, nimmt dem Kampf die Spannung. Solltest du trotzdem die klassische Methode bevorzugen, entsprechen 3% Tödlichkeit 1W6 Schaden. Eine Waffe mit einem Tödlichkeitswert von 35% würde also 12W6 Punkte Schaden verursachen.

## 6.5.1 Tödlicher Wirkungsbereich

Hat eine Waffe einen tödlichen Wirkungsbereich (TWB), wird bei einem Treffer ein Tödlichkeitswurf für jeden Charakter in diesem Bereich gewürfelt. Den Mittelpunkt des Bereichs stellt dabei das ursprüngliche Ziel des Angriffs dar.

Im Fall von Sprengwaffen müssen Angriffe mit tödlichem Wirkungsbereich nicht so präzise sein wie gewöhnliche Angriffe. Das Ziel gerade so in den Wirkungsbereich hineinzubekommen, reicht aus. Daher erhält der Angriffswurf hier einen +20% Bonus.

Ein misslungener Angriff bedeutet, dass sich das Ziel außerhalb des tödlichen Wirkungsbereichs befindet. Der Angriff verursacht dann keinen Schaden, kann aber trotzdem wie Deckungsfeuer wirken (siehe nachfolgend Deckungsfeuer). Inwieweit ein misslungener Angriff mit tödlichem Wirkungsbereich Kollateralschäden verursacht, entscheidet die Spielleiterin.

**Mehrere Ziele:** Ein einzelner Angriff mit tödlichem Wirkungsbereich trifft normalerweise alle Ziele innerhalb des Bereichs. Sollte das im Einzelfall keinen Sinn machen, entscheidet die Spielleiterin, wer getroffen wird. Dies kann beispielsweise aufgrund der Umgebung, ungünstigen Sichtverhältnissen, vorhandener Deckung und dergleichen notwendig werden.

Die Spielleiterin kann die Spielerinnen die Tödlichkeitswürfe für Nichtspielercharaktere würfeln lassen, damit es schneller geht. Letztlich muss aber nur für Personen gewürfelt werden, die wichtig genug sind. Da selbst misslungene Tödlichkeitswürfe zwischen 2 und 20 Punkten Schaden anrichten, kann man davon ausgehen, dass die meisten Menschen innerhalb eines tödlichen Wirkungsbereichs ohnehin entweder tot oder kampfunfähig sind.

**Sachen in die Luft jagen:** Wer ein Fahrzeug oder sonstiges schweres Gerät ausschalten oder zerstören will, braucht dafür eine schwere Waffe mit einem Tödlichkeitswert. Schusswaffen reichen manchmal auch, brauchen aber üblicherweise länger dafür. Große Objekte haben Trefferpunkte und gelten als massive Ziele (siehe Massiv).

## 6.5.2 Deckungsfeuer

Ein Angriff mit tödlichem Wirkungsbereich ist furchteinflößend. Jedes Mal, wenn dein Charakter weiß, dass er sich in einem tödlichen Wirkungsbereich befindet, zwingt sein Nervensystem ihn zu Boden, selbst wenn der entsprechende Angriffswurf misslingt. Dein Charakter muss mit seiner nächsten Handlung entweder in Deckung gehen oder sich hinwerfen. Wenn dein Charakter trotz Kugelhagel und Schrapnell handeln soll, kostet ihn das 1 STA.

Inmitten eines Feuergefechts bemerken Ziele oft nicht, dass sie angegriffen werden. Im Zweifel wird eine Wachsamkeits-Probe fällig. Für ein Ziel, das den Angriff nicht kommen sieht, gelten die Deckungsfeuer-Regeln nicht.

Ein Charakter, der gegenüber Gewalt abgehärtet ist, verliert keine STA, wenn er unter Beschuss handelt. Im Hinblick auf Nichtspielercharaktere gilt, dass die meisten Menschen in Deckung gehen, wenn sie beschossen werden. Nur wahnsinnige, abgehärtete oder fanatische Feinde werden einen solchen Angriff ignorieren.

### Optionale Regel: Deckungsfeuer ohne tödlichen Wirkungsbereich

Was passiert, wenn dein Charakter versucht, mit einer Pistole oder einem Gewehr ohne tödlichen Wirkungsbereich Deckungsfeuer zu geben? Mit Zustimmung der Spielleiterin ist das möglich. Bestimme den Mittelpunkt eines tödlichen Wirkungsbereichs und wirf deinen Angriffswurf. Gelingt er, richtet dein Charakter keinen Schaden an, aber alle Personen im Wirkungsbereich unterliegen Deckungsfeuer und müssen entsprechend in Deckung gehen oder STA verlieren. Bei einem kritischen Treffer erleidet ein Ziel normalen Schaden und alle Personen im Wirkungsbereich unterliegen Deckungsfeuer. Misslingt der Wurf, bleibt das Deckungsfeuer wirkungslos.

## 6.5.3 Feuermodi

Manche Schusswaffen wie Maschinenpistolen oder Sturmgewehre verfügen über verschiedene Feuermodi. Die Schützin entscheidet, welchen Modus sie einstellt. Jede Betätigung des Abzugs kann einen Einzelschuss, einen kurzen Feuerstoß, einen langen Feuerstoß, eine kurze Salve oder eine lange Salve abfeuern. Eine Waffe im Einzelschussmodus wird normal behandelt, Feuerstöße und Salven haben einen Tödlichkeitswert.

Ein kurzer Feuerstoß feuert drei Schüsse ab, die ein einzelnes Ziel treffen können. Ein langer Feuerstoß feuert fünf Schüsse mit einem tödlichen Wirkungsbereich von 1 m ab. Kurze und lange Salven verbrauchen mehr Munition, haben aber größere Wirkungsbereiche. Manche Schusswaffen können nur Einzelschüsse oder kurze Feuerstöße abgeben.

**Tabelle: Übersicht über die Feuermodi**

| Feuermodus       | Munitionsverbrauch | Tödlichkeit | Tödlicher Wirkungsbereich |
|------------------|--------------------|-------------|---------------------------|
| Kurzer Feuerstoß | 3                  | 10%         | -                         |
| Langer Feuerstoß | 5                  | 10%         | 1 m                       |
| Kurze Salve      | 10                 | 10%         | 2 m                       |
| Lange Salve      | 20                 | 10%         | 3 m                       |

## 6.6 Schutz im Kampf

Vier Stufen geben an, wie gut natürliche Lebewesen oder Objekte vor Verletzungen beziehungsweise Schaden geschützt sind.

### 6.6.1 Fragil

Fragile Ziele fallen auf 0 TP, sobald sie durch einen gezielten Verletzungsversuch Schaden erleiden. Ein hilfloser Mensch ist fragil und kann, sofern die Spielleiterin zustimmt, mit einem einzigen Angriff

auf 0 TP gebracht werden, ohne dass ein Schadenswurf nötig wäre.

### Optionale Regel: Fragile Statisten

Action Sollen Kultisten beim ersten Treffer außer Gefecht gehen, kann die Spielleiterin einfach entscheiden, dass diese sofort kampfunfähig werden, sobald sie mindestens 1 TP Schaden erleiden.

## 6.6.2 Ungeschützt

Menschen und viele Lebewesen sind normalerweise ungeschützt. Das heißt, sie können zwar auf eine Gefahr aufmerksam werden und versuchen, sie abzuwenden, verfügen aber nicht über Schutz im eigentlichen Sinn (wie z. B. eine Panzerung). Angriffe gegen ungeschützte Ziele werden nach den normalen Regeln abgewickelt.

## 6.6.3 Gepanzert

Panzerung reduziert angerichteten Schaden um ihren Wert. Panzerung 5 bedeutet, dass der angerichtete Schaden um 5 Punkte gesenkt wird.

Panzerung meint sowohl getragene Körperpanzerung als auch Deckung. Beide reduzieren den Schaden durch gewöhnliche Angriffe, haben aber unterschiedliche Auswirkungen auf Angriffe mit einem Tödlichkeitswert. Wenn ein Charakter mehrere Lagen Schutz hat, also zum Beispiel Körperpanzerung trägt und in Deckung ist, werden deren Werte addiert. Manche Waffen sind panzerbrechend und senken Panzerungswerte.

**Körperpanzerung:** Körperpanzerung reduziert den Schaden gewöhnlicher Angriffe um ihren Wert. Sie schützt vor Schaden durch einen misslungenen Tödlichkeitswurf, hat aber keinerlei Auswirkung auf einen gelungenen Tödlichkeitswurf.

**Deckung:** Deckung zu suchen, bedeutet, eine widerstandsfähige Barriere zwischen sich und den Angriff zu bringen. Deckung bietet umfangreicheren Schutz als Körperpanzerung. Wenn du Deckung gegen einen Angriff mit Tödlichkeitswert hast, misslingt der Tödlichkeitswurf automatisch, richtet aber immer noch die Summe der Würfelerggebnisse als Schaden an. Dieser Schaden wird wiederum um den Panzerungswert der jeweiligen Deckung reduziert.

Charaktere, die sich in einem Fahrzeug oder einem Gebäude befinden, das sie vollständig umschließt, haben Deckung – außer die Spielleiterin entscheidet anders. Unter Umständen nehmen sie reduzierten Schaden, manchmal muss diese Deckung aber auch erst durchbrochen werden.

Sich in Deckung zu befinden, macht nicht immun gegen die Wirkung von Deckungsfeuer. Ein Charakter verkriecht sich in diesem Fall hinter seiner Deckung, statt anzugreifen (siehe Deckungsfeuer).

### 6.6.4 Massiv

Ein massives Ziel verliert Trefferpunkte durch gewöhnliche Angriffe, aber Angriffe mit Tödlichkeitswert sind weniger effizient. Sie richten lediglich Schaden in Höhe des jeweiligen Tödlichkeitswerts an.

**Tabelle: Schutz im Kampf**

| Stufe       | Gewöhnlicher Schaden                  | Gelungener Tödlichkeitswurf  | Misslungener Tödlichkeitswurf  |
|-------------|---------------------------------------|--|--|
| Fragil      | Fällt auf 0 TP                        |  |  |
| Ungeschützt | Schadenswurf abzüglich Panzerungswert | Fällt auf 0 TP   | TP werden um die addierten Ergebnisse der beiden W10 abzüglich des Panzerungswerts reduziert |
| Deckung     | Schadenswurf abzüglich Panzerungswert | TP werden um die addierten Ergebnisse der beiden W10 abzüglich des Panzerungswerts reduziert           |  |
| Massiv      | Schadenswurf abzüglich Panzerungswert | TP werden um so viele Punkte reduziert, wie der Tödlichkeitswert abzüglich des Panzerungswerts beträgt |  |

#### Panzerbrechende Waffen

Eine panzerbrechende Waffe reduziert den Panzerungswert eines Ziels um 5 Punkte, schwere panzerbrechende Waffen um 10 Punkte oder mehr. Die panzerbrechende Wirkung einer Sprengwaffe bezieht sich auf ihr spezifisches Ziel, nicht auf alle Opfer in ihrem tödlichen Wirkungsbereich.

#### Spezialmunition

Die meisten Kleinkaliberwaffen nutzen Standardmunition, deren Schaden aus der entsprechenden Tabelle entnommen werden kann. Ausnahmen hiervon sind:

**Panzerbrechend:** Pistolen, Gewehre und Maschinenpistolen können Munition verwenden, die speziell Körperpanzerung durchschlagen kann. Entsprechende Munitionsarten haben einen festen Panzerbrechungswert (PB) von 5, machen jedoch -1 Schaden (bis zu einem Minimum von 1).

**Hohlsplitzgeschosse:** Pistolen, Gewehre und Maschinenpistolen können Munition verwenden, die beim Eindringen in ein Weichziel größere Schäden am Gewebe auf Kosten der Durchschlagskraft hervorruft. Ein Hohlsplitzgeschoss verursacht +1 Schaden, jedoch zählt der Panzerungswert des Ziels zweifach.

#### Regelbeispiel: Massive Ziele

Bei der Verfolgung einer heißen Spur geraten die FBI-Agenten Joe Acuna (Glock 17, Schaden 1W10; Handgranate, 15% Tödlichkeit) und Debra Emrich (M4A1-Karabiner, Schaden 1W12) auf einem alten Farmgelände unvermittelt in einen Hinterhalt. Nach kurzem Feuerkampf mit den

Verdächtigen erscheint ein großer Pickup-Truck auf der Bildfläche, der mit voller Fahrt auf sie zuhält.

Debra legt ihre M4A1 auf das 75 m entfernte Fahrzeug an und gibt einen kurzen Feuerstoß (3 Schuss) ab. Anstatt des normalen Schadens führt der Feuerstoß zu einem Tödlichkeitswert von 10%. Der Wagen bewegt sich schnell, daher erhält sie einen Malus von -20% auf den Angriff, wobei die Entfernung von 75 m noch innerhalb der Basisreichweite des Karabiners von 100 m ist und somit zu keinem weiteren Abzug führt.

Debra würfelt eine 23 auf ihre Fertigkeit Schusswaffen, die sie mit 70% beherrscht. Damit landet die Garbe im Ziel. Das Fahrzeug gilt als massiv, somit verursacht der Treffer lediglich Schaden in Höhe des jeweiligen Tödlichkeitswertes (in diesem Fall 10 TP, da 10% Tödlichkeit durch kurzen Feuerstoß).

Der Truck verfügt über 3 Punkte Panzerung und 30 TP. Der Schaden von 10 Punkten würde durch die Panzerung auf 7 Punkte reduziert, jedoch verschießt der Karabiner panzerbrechende Munition (3 Punkte). Somit wird der volle Schaden verursacht und es verbleiben noch 20 TP beim Truck.

Joe verschafft sich einen Überblick über die Situation, hält nach Deckungsmöglichkeiten Ausschau und bewegt sich zu seiner Partnerin, um sie im Notfall vor dem heranrasenden Truck zu retten.

Der Motor des Pickups heult auf und das Fahrzeug macht einen Satz auf die beiden FBI-Agenten zu. Es legt 60 m zurück und ist damit gefährlich nahe an die beiden herangerückt.

Debra will erneut schießen. Die Spielleiterin verlangt in Anbetracht der herannahenden Tonne Stahl auf vier Rädern von Debra eine Probe auf Entschlossenheit, die sie erfolgreich meistert. Wieder gibt sie mit ihrem Karabiner einen kurzen Feuerstoß ab. Erneut trifft sie. Da der Truck nur noch über 10 TP verfügt (weniger als die Hälfte), gerät er schwer ins Schlingern.

Joe reißt Debra mit sich und beide werfen sich in Deckung.

Die Fahrerin des Trucks scheitert bei ihrer Probe auf Fahren und mit einem lauten Krachen landet das Fahrzeug an einer Mauer. Dampf steigt aus dem Motor auf.

Debra kniet sich hin und sichert die Umgebung.

Joe wirft mittels erfolgreicher Probe auf Athletik seine Handgranate zum Truck. Die Detonation fügt dem Fahrzeug 12 TP Schaden (15 Punkte Schaden durch Tödlichkeit 15% abzüglich 3 Punkte Panzerung) zu. Der Pickup ist nur noch ein verkohltes Stück Metall und Gummi. Von der Fahrerin ist nichts zu sehen.

Beide Agenten machen sich weiter daran, das Farmgelände zu sichern und auf Verstärkung zu warten.

## 6.7 Andere Bedrohungen

Die Welt ist voller Gefahren und Charaktere können nicht nur im Kampf oder durch rohe Gewalt sterben, sondern auch anderen tödlichen Situationen zum Opfer fallen. Die geistigen und körperlichen Bedrohungen durch den kosmischen Horror und seine Kreaturen werden im Band [FHTAGN Spielwelt](#) beschrieben.

### 6.7.1 Gift und Krankheit

Jedes Gift und jede Krankheit haben zwei regeltechnische Werte: Geschwindigkeit und Schaden.

Die Geschwindigkeit gibt an, wie schnell die schädliche Wirkung einsetzt. Ein Gift hat einen Tödlichkeitswert und fügt deinem Charakter einmalig Schaden zu. Eine Krankheit macht eine Reihe von KO-Proben nötig, um Schaden in Form von TP-Abzügen zu widerstehen.

**Gifte:** Ein Gift hat einen Tödlichkeitswert. Misslingt der Tödlichkeits-Wurf, muss das Opfer eine KO × 5-Probe ablegen, um Schaden zu widerstehen. Ein Erfolg bedeutet halben Schaden und ein kritischer Erfolg, dass das Opfer nur 1 TP verliert. Ein Patzer verdoppelt den erlittenen Schaden. Eine geeignete medizinische Behandlung gibt einen +20% Bonus auf den KO-Wurf.

**Krankheiten:** Krankheiten richten Schaden in Form von TP-Abzügen an. Gelingt eine KO × 5-Probe, erleidet dein Charakter den halben Schaden und erholt sich von der Krankheit. Bei einem Misserfolg erleidet er vollen Schaden und muss den KO-Wurf nach einem Intervall, das der Geschwindigkeit der Krankheit entspricht, wiederholen. Ein Patzer verdoppelt den angerichteten Schaden. Während er an einer Krankheit leidet, kann ein Charakter keine TP zurückgewinnen. Eine geeignete medizinische Behandlung gibt einen +20% Bonus auf den KO-Wurf. Schwere Krankheiten können einen Malus auf die KO-Probe bedeuten.

Eine unheilbare Erkrankung wie HIV/AIDS bedeutet, dass ein Erfolg bei der KO-Probe nur Zeit erkauft. Die Symptome verschwinden und dein Charakter gewinnt verlorene TP zurück. Aber jedes Mal, wenn dein Charakter mehr als die Hälfte seiner TP verliert oder Opfer eines anderen Giftes oder einer anderen Krankheit wird, muss er eine KO × 5-Probe bestehen. Misslingt sie, kommt die Krankheit zurück.

**Medikamentöse Therapie:** Viele Vergiftungen und Krankheiten können medikamentös behandelt werden. Stehen der behandelnden Person entsprechende Gegengifte oder Medikamente zur Verfügung, kann eine gelungene Medizin- oder Pharmazie-Probe vor Ausbruch der Krankheit oder dem Einsetzen der Giftwirkung negative Auswirkungen verhindern. Gegengifte oder Medikamente, die nach dem Ausbruch der Erkrankung oder dem Einsetzen der Giftwirkung verabreicht werden, halbieren den Tödlichkeitswert und den Schaden.

**Tabelle: Beispiele für Gifte**

| Gift        | Verabreichungsweg | Geschwindigkeit | Tödlichkeit | Symptome   | Gegengift? |
|-------------|-------------------|-----------------|-------------|--|------------|
| Spinnengift | Biss              | 1W6 Stunden     | 5%          | Schmerz, Schüttelfrost, Übelkeit, möglicherweise Nekrose | Ja         |



| Gift  | Verabreichungsweg                                    | Geschwindigkeit | Tödlichkeit | Symptome   | Gegengift? |
|---|--|-----------------|-------------|--|------------|
| Gefährliches Medikament (misslungene Pharmazie-Probe) | Variiert   | 1W6 Stunden     | 5%          | Üblicherweise Schmerz, Durchfall, Krämpfe, Atemnot       | Ja         |
| Arsen   | Oral   | 1W6 Stunden     | 10%         | Schmerz, Durchfall, Krämpfe                              | Nein       |
| Skorpion- oder Schlangengift                          | Stich, Biss  | 1W6 Stunden     | 10%         | Schmerz, Schwäche, Blutungen                             | Ja         |
| Phosgen (Gas)   | Inhalation   | 2W6 Stunden     | 15%         | Blasenbildung, Blutiger Auswurf, Erstickung              | Nein       |
| Blausäure (Gas)                                       | Inhalation   | 1W6 Runden      | 20%         | Erstickung   | Ja         |
| Sarin (Gas)   | Inhalation oder Aufnahme über die Haut               | 2W6 Runden      | 20%         | Muskelzucken, Krämpfe, Erstickung                        | Ja         |
| Rizin   | Injektion, oral, über die Haut oder Pulverinhalation | 2W6 Stunden     | 20%         | Durchfall, Schock, Krampfanfälle, Kreislaufzusammenbruch | Nein       |

**Tabelle: Beispiele für Krankheiten**

| Krankheit                    | Übertragungsweg                                    | Geschwindigkeit | Malus (KOx5-Probe) | Schaden | Symptome  | Heilung  |
|------------------------------|--|-----------------|--------------------|---------|---|--|
| Bakterielle Meningitis       | Luft   | 1W6 Tage        | -40%               | 1W4     | Steifer Hals, Übelkeit, Verwirrtheit  | Antibiotika  |
| Bakterielle Lungenentzündung | Inhalation   | 1W6 Tage        | -                  | 1W6     | Husten, Fieber, Schüttelfrost   | Antibiotika  |
| Gangrän                      | Verschmutzte Wunden                                | 1W6 Tage        | -20%               | 1W4     | Verfärbung, Eiter, Taubheit   | Antibiotika, Operation   |
| Pest                         | Flohstiche (Beulenpest), Inhalation (Lungenpest)   | 1W6 Tage        | -                  | 1W6     | Fieber, Schüttelfrost, Lymphknotenschwellung, Husten, Schock  | Antibiotika  |
| HIV/AIDS                     | Injektion, Ungeschützter Geschlechtsverkehr        | 1W6 Monate      | -                  | 1W6     | Gewichtsverlust, Fieber, Lymphdrüsenanschwellung, Zusammenbruch des Immunsystems                          | Kein Heilmittel, dauerhaft, Lebensverlängerung durch antivirale Behandlung |
| Ebola                        | Kontakt mit infiziertem Blut, Leichen oder Fleisch | 1W6 Tage        | -40%               | 1W6     | Fieber, Durchfall, Übelkeit, Blutungen, Schock  | Keine  |
| Strahlenkrankheit            | Radioaktivität                                     | 1W20 Tage       | -40%               | 1W10    | Übelkeit, Kopfschmerzen, innere Blutungen, Haarausfall, Erschöpfung, Sterilität, geschwächtes Immunsystem | Bluttransfusion, Knochenmarktransplantation, Antibiotika                   |

### 6.7.2 Radioaktivität

Ist ein Organismus erhöhter Radioaktivität ausgesetzt, hängen die Konsequenzen von der Strahlendosis ab. Ist die Strahlendosis hoch genug, um unmittelbare und längerfristige Konsequenzen zu verursachen, setzt zunächst Erschöpfung ein. Diese äußert sich durch Kopfschmerzen und Übelkeit. Die Erschöpfung kann nach Maßgabe der Spielleiterin mehrere Tage andauern.

Danach geht es dem Charakter solange wieder besser, bis die weiteren Konsequenzen eintreten. Diese Phase der scheinbaren Erholung nennt man bei hochverstrahlten Menschen Walking-Ghost-Phase, weil die Betroffenen im Grunde bereits tot sind. Eine hohe Strahlendosis führt innerhalb von Tagen unvermeidlich zum Tod. Eine extreme Strahlendosis tötet den Charakter sofort.

Auch wenn ein Charakter die Verstrahlung und deren unmittelbare Konsequenzen überlebt, muss er trotzdem mit Spätfolgen wie Sterilität und Krebserkrankungen rechnen. Selbst ein Strahlenschutzanzug bietet nur begrenzten Schutz gegen Strahlungsschäden und reduziert die Strahlendosis um eine Stufe.

**Tabelle: Folgen radioaktiver Bestrahlung**

| Strahlendosis | Symptome   |
|---------------|--|
| Gering        | Erschöpfung, Spätfolgen  |
| Mittel        | Erschöpfung, Strahlenkrankheit (siehe <a href="#">Gift und Krankheit</a> ), Spätfolgen |
| Hoch          | Erschöpfung, 1W10 Tage andauernde Walking-Ghost-Phase, unvermeidlicher Tod             |
| Extrem        | Sofortiger Tod   |

### 6.7.3 Sturz

Selbst Stürze aus niedriger Höhe können für Menschen tödlich enden. Ein Sturz aus bis zu 3 m Höhe richtet 1W6 Punkte Schaden an. Ein besonders unkontrollierter Sturz oder eine besonders ungünstige Landung kann sogar 2W6 Punkte Schaden anrichten. Jenseits davon hat ein Sturz einen Tödlichkeitswert von 1% pro gefallene Meter. Einem Charakter, der einen Sturz überlebt, muss eine KO × 5-Probe gelingen oder er ist benommen.

### 6.7.4 Aufprall

Gegen ein Hindernis zu prallen, ist sehr gefährlich und hat einen Tödlichkeitswert von 10% pro 40 km/h Geschwindigkeit. Der Wert wird verdoppelt, wenn dein Charakter gegen eine Wand prallt und nirgendwohin geschleudert werden kann. Einem Charakter, der einen solchen Aufprall überlebt, muss eine KO × 5-Probe gelingen oder er ist benommen. Für Schaden durch Autounfälle siehe [Fahrzeuge](#).

### 6.7.5 Autounfall/Rammen

Passagiere in einem geramnten Fahrzeug erleiden 2W6 Schaden, die im rammenden Fahrzeug dagegen nur 1W6 Schaden. Ein Gurt, Airbag oder wenn das rammende Fahrzeug deutlich langsamer als normal unterwegs ist, halbiert den Schaden. Wenn kein massives Ziel gerammt wird, erleiden die Passagiere gar keinen Schaden.

### 6.7.6 Ersticken

Zu ersticken, bedeutet einen langsamen Tod. Holt dein Charakter tief Luft, bevor er den Atem anhalten muss, kann er KO × 5 Runden aushalten, ohne zu atmen. Danach beginnt er zu ersticken. Jede Runde wird eine KO × 5-Probe gewürfelt. Misslingt sie, erleidet dein Charakter 1W6 Punkte Schaden. Ist die Probe ein Erfolg, verliert er nur 1 TP. Entweder kann dein Charakter irgendwann wieder atmen oder er stirbt. Hatte dein Charakter keine Gelegenheit, vorher Luft zu holen, fängt er ab

der ersten Runde an, Schaden zu erleiden.

Ein erstickender Charakter, dessen Atemwege nicht frei sind, kann er erst wieder atmen, wenn jemand mit Erste Hilfe seine Atemwege befreit hat, sofern das überhaupt möglich ist.

### 6.7.7 Feuer

Schaden durch Verbrennungen hängt von der Hitze ab und wie lange das Opfer dieser ausgesetzt ist. Das Opfer erleidet jede Runde, die es der Hitzequelle ausgesetzt ist, einen Schadenswurf. Nachdem dein Charakter Schaden durch eine mittlere, große oder extreme Hitzequelle erlitten hat, muss dem Opfer eine GE × 5-Probe gelingen oder es fängt Feuer und erleidet dabei jede Runde den halben Schaden, bis das Feuer gelöscht ist. Inmitten eines um ihn herum wütenden Feuers beginnt ein Charakter auch zu ersticken (siehe vorangehend Ersticken). Schwere Verbrennungen (TP auf 2 oder weniger) hinterlassen in der Regel bleibende Schäden in Form eines Absinkens der ER oder der GE.

**Tabelle: Schaden durch Feuer**

| Intensität | Beispiel                                   | Schaden pro Runde |
|------------|--|-------------------|
| Gering     | Kerze                                      | 1                 |
| Mittel     | Fackel, kurzer Kontakt zu größerem Feuer   | 1W6               |
| Groß       | Lagerfeuer                                 | 2W6               |
| Extrem     | Heißer Dampf (Ganzkörperkontakt), Hochofen | 10% Tödlichkeit   |

### 6.7.8 Kälte

Ungeschützt können Charaktere KO in Minuten in Eiskälte ausharren oder KO × 5 Minuten, wenn sie zumindest teilweisen Schutz haben. Gut vorbereitet und mit vollem Kälteschutz halten Charaktere KO in Stunden aus. Danach beginnen sie zu erfrieren. Alle 5 Minuten muss eine Probe auf KO × 5 gewürfelt werden. Jeder Misserfolg kostet 1 Punkt KO. Ist die KO eines Charakters auf 3 gesunken, kann er sich nicht länger bewegen und erleidet alle 5 Minuten 1W8 Punkte Schaden. Ein warmer Unterschlupf stellt pro Minute 1 Punkt KO wieder her. TP können normal zurückgewonnen werden.

#### **Alles hat ein Nachspiel ...**

Ein Kampf hat immer Konsequenzen, das sollte nicht vergessen werden. Auch kleine Verletzungen müssen versorgt werden. Fragen, die sich stellen können: Wer hat etwas vom Geschehen mitbekommen und vielleicht die Polizei gerufen? Wie lange dauert es, bis Hilfe eintrifft? Wie schnell können die Charaktere Spuren beseitigen? Welche psychischen Folgen hat die Gewalt?

# 7 Geistige Stabilität

Geistige Stabilität ist die zarte Decke, die einen Charakter vor dem schützt, was sich hinter den Schleiern des Kosmischen Horrors verbirgt. In FHTAGN begeben sich die Protagonisten in eine unaufhaltsame Abwärtsspirale und stoßen immer tiefer in die Abgründe ihrer Psyche vor. Dieses Kapitel beschreibt die unterschiedlichen Quellen für den Verlust geistiger Stabilität und deren Auswirkungen auf den Charakter.

## 7.1 Stabilitätspunkte

Stabilitätspunkte (STA) repräsentieren die Belastbarkeit der Beziehung zwischen der Persönlichkeit deines Charakters und der Welt um ihn herum. Ein Charakter mit hohem STA-Wert hat Vertrauen in seinen Platz in der Welt. Ein hoher STA-Wert macht sich durch einen gesunden Verstand, Selbstbewusstsein und eine lebensbejahende Einstellung zur Realität bemerkbar. Ein niedriger STA-Wert zeigt an, dass das Realisieren der tödlichen Wahrheit des Universums den Charakter mehr und mehr zu überwältigen droht. Ohne STA ist dein Charakter für immer verloren.

Wird dein Charakter einer Bedrohung seiner geistigen Stabilität ausgesetzt, wirf 1W100: Ist das Ergebnis gleich oder unter seiner aktuellen STA erleidet er keinen oder einen reduzierten STA-Verlust; würfelst Du über seine aktuelle STA, erleidet er den höheren Verlust.

STA-Verluste sehen so aus: 0/1W4 oder 1W6/1W20. Die Zahl links markiert, wie viel STA dein Charakter bei einem Erfolg verliert; die Zahl rechts, wie viel STA dein Charakter bei einem Misserfolg verliert.

### Zusammenfassung: STA-Verluste

- Geistige Stabilität (STA) stellt die Verankerung und das Vertrauen eines Charakters in die Welt dar. Werden diese erschüttert, wirf 1W100: ist das Ergebnis kleiner oder gleich der STA deines Charakters, erleidet er keinen oder einen reduzierten STA-Verlust. Ist das Ergebnis größer, erleidet er den höheren Verlust. STA-Verluste werden so angegeben: 1W6/1W20 (für den reduzierten/vollen Verlust). Ein kritischer Erfolg führt zum kleinstmöglichen und ein Patzer zum größtmöglichen Verlust.
- Der Erwerb von Unnatürlichem Wissen, das Erlernen und die Durchführung von unnatürlichen Ritualen gehen mit automatischen STA-Verlusten einher (siehe [Unnatürliches Wissen](#)).
- Psychische Bedrohungen fallen in drei Kategorien: Gewalt (sowohl das Erleben wie das Zufügen), Hilflosigkeit und das Unnatürliche. Es ist an der Spielleiterin zu entscheiden, in welche Kategorie ein STA-Verlust fällt.

### Auswirkungen von Stabilitätsverlust

| Zustand                  | Auswirkung   |
|--------------------------|--|
| <b>Störung vorhanden</b> | Akute Episode  |
| <b>Verlust ≥ 5 STA</b>   | Temporärer Kontrollverlust; Abhärtung gegenüber Gewalt oder Hilflosigkeit entfernen  |
| <b>STA ≤ BG</b>          | Störung; neue BG = STA - EN; Abhärtung gegenüber Gewalt oder Hilflosigkeit entfernen |

| Zustand                            | Auswirkung   |
|------------------------------------|--|
| <b>STA = 0</b>                     | Dauerhafter Kontrollverlust  |
| <b>Akute Episode</b>               | Wenn ein Charakter STA verliert oder die Situation direkten Bezug zu einer entwickelten Störung hat. STA-Probe oder Handlungen sind nicht oder nur eingeschränkt möglich; Psychotherapie hilft.  |
| <b>Temporärer Kontrollverlust</b>  | Für eine begrenzte Zeit entweder Fliehen (KO-Runden lang), Kämpfen (wahllos auf die nächste Bedrohung stürzen) oder Aufgeben (zum Beispiel wimmernd am Boden liegen; IN-Probe, um sich später zu erinnern).  |
| <b>Störung</b>                     | Die Störung ersetzt eine Motivation. Wird meistens später festgelegt.<br>Gewalt: Sucht, Depression, Paranoia, PTBS, Schlafstörung, etc.<br>Hilflosigkeit: Angststörung, Obsession, Phobie, Zwangsstörung, etc.<br>Unnatürliches: Amnesie, Fugue, Megalomanie, etc. |
| <b>Dauerhafter Kontrollverlust</b> | Spilleiterin entscheidet über weiteren Verbleib des Charakters.  |

## 7.2 Faustregeln für STA-Verlust

Betragen die Kosten für einen misslungenen Wurf auf STA 1W6 oder weniger, kostet ein Erfolg üblicherweise keine STA. Betragen sie 1W8 oder 1W10, kostet ein Erfolg üblicherweise 1 STA. Einige wenige unnatürliche Vorkommnisse und Begegnungen sind noch katastrophaler.

Ein Kritischer Erfolg bei einem STA-Wurf bedeutet, dass dein Charakter den geringsten möglichen Verlust erleidet. Das heißt bei Kosten von 1W4 STA für einen Erfolg würde er 1 Punkt verlieren.

Ein Patzer bei einem STA-Wurf bedeutet, dass dein Charakter den höchsten möglichen Verlust erleidet. Das heißt bei Kosten von 1W20 STA für einen Misserfolg würde er 20 Punkte verlieren.

Der Erwerb Unnatürlichen Wissens, wie etwa beim Studium uralter Folianten, und das Erlernen sowie die Durchführung von Ritualen gehen mit einem automatischen STA-Verlust einher. Hier steht dem Charakter also keine STA-Probe zu. Siehe dazu das Kapitel [Unnatürliches Wissen](#).

### Optionale Regel: Stabilität geheim halten

Um mehr Spannung zu erzeugen und um das Wissen der Spielerinnen und ihrer Charaktere zu trennen, sollten die Spielerinnen die aktuelle STA ihrer Charaktere voreinander geheim halten (die Spilleiterin muss sie natürlich kennen). Zu wissen, dass Maja genau 12 Punkte STA hat fühlt sich ganz anders an als zu wissen, dass „sich Maja nie richtig von der furchtbaren Begegnung in den Tunneln erholt hat.“ Eine andere Herangehensweise für die Spilleiterin ist, die aktuelle STA der Charaktere selbst vor ihren Spielerinnen geheim zu halten. Du als Spielerin weißt dann, dass dein Charakter STA verloren hat und wirst informiert, wenn er einen Kontrollverlust erleidet, aber du kennst nie den genauen Wert, was dem Ganzen eine willkommene Portion Unsicherheit hinzufügt.

### Optionale Regel: Stresstoleranz

Mystery Stabilitätspunkte stehen in dieser Variante lediglich für Stresstoleranz. Daher beginnt ein Charakter, der genügend Zeit zum Erholen hatte, jedes neue Szenario wieder mit STA entsprechend seinem Maximalwert. Die verlorenen Stabilitätspunkte erhält der Charakter noch vor seiner Zwischenszene zurück. Das bedeutet, dass Charaktere nur noch durch den Erwerb von Unnatürlichem Wissen dauerhaft Stabilitätspunkte verlieren.

## 7.3 Den Verlust darstellen

Wenn dein Charakter STA verliert, nimm dir einen Moment, um zu beschreiben, wie sich der Verlust äußert. Welchen Eindruck macht dein Charakter nach einem signifikanten Verlust auf die Menschen um ihn herum? Zuckt er vor Schreck zusammen oder schreit gar um sein Leben? Starrt er schockiert ins Leere? Weicht er unwillkürlich zurück? Was sagt es über deinen Charakter aus, wenn er gerade jemanden umgebracht hat und keine STA verliert?

Was sind die Langzeitfolgen wiederholten STA-Verlusts? Welche Grundüberzeugungen und persönlichen Triebfedern erodieren mit sinkender STA? Das Spiel gewinnt an Tiefe, wenn du solche Details ausspielst und zulässt, dass sie deinen Charakter formen und verändern.

## 7.4 Bedrohungen für die geistige Stabilität

Psychische Bedrohungen, denen dein Charakter ausgesetzt ist, fallen in drei Kategorien: Gewalt, Hilflosigkeit und das Unnatürliche. Diese Kategorien können sich gegenseitig überlagern. Gefangen gehalten und gefoltert zu werden, kann sowohl eine psychische Bedrohung infolge der erlebten Gewalt als auch aufgrund der eigenen Hilflosigkeit darstellen. Es ist an der Spielleiterin zu entscheiden, in welche Kategorie ein STA-Verlust fällt und welche Aspekte den größten Einfluss auf den Charakter haben.

### 7.4.1 Gewalt

Gewalt kann deinen Charakter in zweierlei Hinsicht betreffen und krank machen – er kann Gewalt ausgesetzt sein oder selbst jemandem Gewalt zufügen.

Zum einen fügt das Erleiden sowie das Miterleben von körperlicher Gewalt der geistigen Stabilität Schaden zu. Gefechtslärm und Kugelhagel überfordern grundsätzlich das menschliche Gehirn, ebenso wie Zeuge von Gewaltanwendung und ihren Folgen zu werden.

Zum anderen gefährdet die eigene Anwendung von Gewalt ebenso die geistige Stabilität. Während ein Ringkampf oder eine Schlägerei sich im Rahmen gewisser biologischer Normen bewegen, ist es definitiv kein Instinktverhalten, jemanden brutal zu Tode zu schlagen. Einen anderen Menschen

umzubringen gefährdet deshalb grundsätzlich die geistige Stabilität.

Im Kampf wird ein STA-Wurf lediglich einmal zu Beginn, wenn die traumatische Situation eintritt, fällig. Außerhalb des Kampfes hat dagegen jedes einzelne derartige Ereignis einen möglichen STA-Verlust zur Folge.

**Tabelle: Stabilitätsverluste für erlebte Gewalt**

| <b>Gewalt ausgesetzt sein</b>  | <b>Stabilitätsverlust</b> |
|--|---------------------------|
| Überraschend in eine Schießerei geraten                                      | 0/1                       |
| Auf eine Leiche oder einen übel zugerichteten Kadaver stoßen                 | 0/1                       |
| Den verstümmelten Leichnam eines Kindes oder eines geliebten Menschen finden | 0/1W4                     |
| Niedergestochen, gewürgt oder angeschossen werden                            | 0/1W4                     |
| Eine schwere Verletzung erleiden   | 0/1W6                     |
| Angezündet werden  | 0/1W6                     |
| Auf 2 TP oder weniger reduziert werden                                       | 0/1W6                     |
| Gefoltert werden   | 0/1W8                     |

**Tabelle: Stabilitätsverluste für zugefügte Gewalt**

| <b>Gewalt zufügen</b>  | <b>Stabilitätsverlust</b> |
|--|---------------------------|
| Einen wehrlosen Menschen bewusstlos schlagen oder schwer verletzen                             | 0/1W4                     |
| Den Leichnam einer Bezugsperson verbrennen, um Beweise zu vernichten                           | 0/1W4                     |
| Aus Notwehr töten*   | 0/1W4                     |
| Einen mordlüsternen verfeindete Person kaltblütig umbringen*                                   | 0/1W6                     |
| Ein Opfer foltern  | 0/1W8                     |
| Unabsichtlich einen unschuldigen Menschen töten  | 0/1W8                     |
| Einen unschuldigen Menschen kaltblütig umbringen, selbst wenn es einen guten Grund dafür gibt* | 1/1W10                    |

\*Bei einem Fehlschlag: STA-Verlust+1 pro Opfer nach dem ersten bis zum Maximalverlust des jeweiligen Wurfs, also max. 4 für 1W4, 6 für 1W6 und folgend.

## 7.4.2 Hilflosigkeit

Zu handeln, ist ein menschliches Grundbedürfnis. Echte und erzwungene Passivität in einer Situation, in der eigentlich gehandelt werden sollte, schadet der Psyche. Etwas mit ansehen zu müssen, was man unbedingt verhindern möchte, kann einen Menschen nachhaltig erschüttern.

**Hinweis:** Hilflosigkeit macht Gewalt oft schlimmer, genauso wie Gewalt Hilflosigkeit schlimmer macht.

**Tabelle: Stabilitätsverluste für Hilflosigkeit**

| Hilflosigkeit  | Stabilitätsverlust |
|--|--------------------|
| Gekündigt werden   | 0/1                |
| Eine Bindung in tödliche Gefahr bringen                                      | 0/1                |
| Über unerwartete Privatinsolvenz informiert werden                           | 0/1                |
| Eine Bezugsperson erleidet ein schweres Unglück oder eine psychische Störung | 0/1                |
| Ein Bindungswert fällt auf 0   | 0/1W4              |
| Gefangen gehalten werden (auch Haftstrafe)                                   | 0/1W4              |
| Gefesselt werden/sein  | 0/1W4              |
| Gelähmt oder blind aufwachen   | 0/1W4              |
| Eine Bindung erleidet ein schweres Unglück oder eine psychische Störung      | 1/1W4              |
| In eine Leichengrube geworfen werden   | 0/1W4              |
| Miterleben, wie eine Bezugsperson grausam getötet wird                       | 0/1W6              |
| Erfahren, dass eine Bindung getötet wurde                                    | 1/1W6              |
| Miterleben, wie eine Bindung grausam getötet wird                            | 1/1W8              |

### 7.4.3 Das Unnatürliche

Schließlich ist da noch etwas, eine dunkle Kontur, stets am Rande unserer Wahrnehmung. Das Unnatürliche irritiert und verunsichert uns, weil es sich vollständig außerhalb des menschlichen Erfahrungshorizonts bewegt. Es erschüttert unser Vertrauen in uns selbst und die Welt um uns herum, indem es sich dem Verständnis vollständig entzieht.

Deswegen begrenzt die Fertigkeit Unnatürliches Wissen das STA-Maximum. Je mehr dein Charakter über die wahre Rolle der Menschheit im Kosmos erfährt, umso schwerer wird es für ihn, sich noch in der „Realität“ zurechtzufinden.

Wenn ein Charakter dem Unnatürlichen ausgesetzt ist und 0 STA verliert, kann das bedeuten, dass er das Unnatürliche in kleinem Umfang akzeptiert – oder, dass er schlicht die Augen vor der Wahrheit verschließt. Das entscheidet die Spielerin.

Die STA-Verluste, die beim Lesen von Büchern mit unnatürlichem Wissen, dem Anwenden von unnatürlichen Ritualen und der Begegnung mit unnatürlichen Kreaturen anfallen, werden im Band [FHTAGN Spielwelt](#) für die Spielleiterin näher beschrieben.

**Tabelle: Stabilitätsverluste für das Unnatürliche**

| Das Unnatürliche  | Stabilitätsverlust |
|---|--------------------|
| Eine Psychotherapie bei einer Person durchführen, die STA an das Unnatürliche verloren hat    | 0/1                |
| Einem unnatürlichen Effekt ausgesetzt sein, für den man sich eine Erklärung zurechtlegen kann | 0/1                |
| Einen gewaltsamen übernatürlichen Effekt erleben  | 0/1W6              |
| Einen Leichnam laufen sehen   | 0/1W6              |
| Einem offensichtlich übernatürlichen Effekt ausgesetzt sein                                   | 0/1W6              |
| Einem gewaltsamen übernatürlichen Angriff ausgesetzt sein                                     | 1/1W8              |



## Freiheitsgrade nutzen

FHTAGN überlässt den Spielerinnen viele Freiheiten, um dem Verlust von geistiger Stabilität, und damit der dem Lovecraft'schen Horror innewohnenden Abwärtsspirale, Ausdruck zu verleihen. Gewöhnlich verliert eine Spielerin nur dann die volle Kontrolle über den Charakter, wenn die STA-Punkte oder WP auf 0 sinken.

Kleinere STA-Verluste können über die Willenskraft und Bindungen weggesteckt werden. Jedoch bleibt dies nicht ohne Auswirkungen. Ebenfalls kann die Differenzierung nach Gewalt, Hilflosigkeit und Unnatürlichem zu unterschiedlichen Aspekten der geistigen Verfassung eines Charakters führen.

Dies alles kann eine Spielerin nutzen, um nicht „einfach nur wimmernd zu Boden zu sinken“.

## 7.5 Kontrollverlust und Störungen

### Zusammenfassung: Kontrollverlust und Störungen

- **Temporärer Kontrollverlust:** Verlust von 5 oder mehr STA infolge eines einzelnen Wurfes. Ein primitiver Panikmodus übernimmt die Kontrolle, der nur drei Reaktionen zulässt: Fliehen, Kämpfen oder Aufgeben (was dir und der Spielleiterin in der Situation angemessen erscheint). Durch Psychotherapie oder Einsatz von WP und Bindungen (siehe unten) kann ein Kontrollverlust verhindert werden. Fliehen und Kämpfen sind typische Reaktionen auf Gewalt oder Unnatürliches. Aufgeben ist eine typische Reaktion auf Hilflosigkeit oder Unnatürliches.
- **Störung:** Jedes Mal, wenn die STA deines Charakters seine Belastungsgrenze ( $BG = STA - EN$ ) erreicht oder unterschreitet, entwickelt er eine neue Störung. Setze die Belastungsgrenze deines Charakters sofort auf seine aktuelle STA minus EN. Die Störung und die neue BG bleiben dauerhaft bestehen, auch wenn die STA wieder steigt. Beispielhafte Störungen als Reaktion auf Gewalt sind Sucht, Depression, PTBS; als Reaktion auf Hilflosigkeit Angststörung, Konversionsstörung, Zwangsstörung; als Reaktion auf das Unnatürliche Amnesie, Fugue, Megalomanie.
- **Akute Episode:** Eine Störung ist eine chronische Krankheit, die bei einem erneuten STA-Verlust oder in einer auslösenden Situation (Trigger, Bezug zur Störung) als akute Episode erneut aufflammen kann, wenn ein STA-Wurf misslingt. In der akuten Episode kann man mit Psychotherapie die jeweilige Störung diagnostizieren, den Charakter beruhigen und so die Intensität der Episode reduzieren.
- **Dauerhafter Kontrollverlust:** Wenn dein Charakter 0 STA erreicht, erleidet er einen dauerhaften Kontrollverlust und wird fortan als Nichtspielercharakter von der Spielleiterin gespielt. Dies bedeutet nicht zwangsweise, dass er direkt aus dem Spiel genommen wird. Insbesondere bei geheim gehaltener STA ist das Weiterspielen eines Psychopathen möglich, sofern von der Spielerin gewünscht. Die Spielleiterin hat das letzte Wort.

Charaktere, die hohen STA-Verlusten in kurzer Zeit ausgesetzt sind, verlieren die Kontrolle über sich.

**Temporärer Kontrollverlust:** Ein Charakter, der infolge eines einzelnen Wurfes 5 oder mehr Punkte STA verliert, erleidet einen temporären Kontrollverlust.

**Störung:** Jedes Mal, wenn die STA deines Charakters seine Belastungsgrenze (STA - EN) erreicht oder unterschreitet, entwickelt er eine neue Störung. Setze die Belastungsgrenze deines Charakters sofort auf seine aktuelle STA - EN. Selbst wenn seine STA wieder über die alte Belastungsgrenze steigt, bleiben die Störung und die neue Belastungsgrenze dennoch bestehen.

Die Störung kann sich bereits wenige Stunden nach dem Trauma manifestieren oder es kann Tage, Wochen oder Monate dauern. Die Spielerin und die Spielleiterin einigen sich auf die exakte Natur der Störung des Charakters, und zwar so, dass sie Sinn macht.

**Dauerhafter Kontrollverlust:** Wenn dein Charakter 0 STA erreicht, erleidet er einen dauerhaften Kontrollverlust und wird fortan als Nichtspielercharakter von der Spielleiterin gespielt.

## 7.6 Temporärer Kontrollverlust

In einer psychischen Ausnahmesituation – nachdem er auf einmal 5 oder mehr STA verloren hat – erleidet dein Charakter automatisch einen temporären Kontrollverlust. Sein Hirn wechselt in einen primitiven, instinktgesteuerten Panikmodus, der nur drei möglichen Reaktionen auf die Situation zulässt: Fliehen, Kämpfen oder Aufgeben. Für einen begrenzten Zeitraum kannst du also nicht mehr frei über die Handlungen deines Charakters entscheiden. Einige dich stattdessen mit der Spielleiterin, welche der drei Reaktionen der jeweiligen Situation und deinem Charakter angemessen ist.

Sollten die Umstände es zulassen, kann jemand mit einem Psychotherapie-Wurf versuchen, deinen Charakter zu beruhigen und den Kontrollverlust noch zu verhindern. Andernfalls nimmt der Kontrollverlust seinen jeweiligen Lauf.

### 7.6.1 Fliehen

Dein Charakter muss sich mit größtmöglicher Geschwindigkeit und auf möglichst direktem Weg vom Auslöser des STA-Verlusts wegbewegen. Dein Charakter muss dies für eine Anzahl an Runden tun, die seiner KO entspricht. Danach bricht er erschöpft zusammen. Alternativ dauert der Kontrollverlust solange an, bis der Charakter sich wieder sicher fühlt, z. B. weil er drei Türen hinter sich geschlossen oder die Sicht auf das Grauen verloren hat. Es gilt das, was als erstes eintritt. Zu fliehen ist eine übliche Reaktion auf STA-Verlust im Angesicht des Unnatürlichen oder infolge von Gewalt.

### 7.6.2 Kämpfen

Das bedeutet, sich wahllos auf die aktuelle oder nächstbeste Bedrohung zu stürzen, wie unüberwindbar sie auch immer erscheinen mag. Ist dieser Kurs einmal eingeschlagen, hat dein Charakter keine Wahl, als bis zum Tod oder bis zur Bewusstlosigkeit beziehungsweise

Bewegungsunfähigkeit zu kämpfen. Zu kämpfen, ist eine übliche Reaktion auf STA-Verlust infolge von Gewalt oder im Angesicht des Unnatürlichen.

### 7.6.3 Aufgeben

Das bedeutet, komplett abzuschalten oder aufgrund des Schocks in Ohnmacht zu fallen. Sollte er bei Bewusstsein sein, ist dein Charakter in einer Art Schockstarre - kataton und wie gelähmt - oder ergibt sich in sein Schicksal. Die Spielleiterin entscheidet, wann der Charakter wieder handlungsfähig ist. Wenn er zu sich kommt, ist es wahrscheinlich, dass dein Charakter das für den Zusammenbruch verantwortliche Trauma verdrängt. Sich an Details zu erinnern, erfordert einen IN × 5-Wurf und ist extrem belastend. Aufzugeben ist eine übliche Reaktion auf STA-Verlust im Angesicht des Unnatürlichen oder infolge von Hilflosigkeit.

#### Optionale Regel: Fremdartige Einsichten

Manchmal lüftet sich für Charaktere, die schwerste psychische Beeinträchtigungen durch unnatürliche Traumata erlitten haben, der Vorhang zur furchtbaren Wirklichkeit des Kosmos. Erleidet dein Charakter einen temporären Kontrollverlust im Angesicht des Unnatürlichen, kann er 1W6 Prozentpunkte auf die Fertigkeit Unnatürliches Wissen erhalten. Frage die Spielleiterin danach.

## 7.7 Störungen

Ein Charakter, dessen STA seine Belastungsgrenze erreicht, entwickelt eine langfristige Störung. Damit reagiert die Psyche auf ein Trauma. Eine Störung ist wie ein Ventil für unerträgliche Belastung und ihr nachzugeben hilft deinem Charakter, mit dem Trauma fertig zu werden. Es ist möglich, an mehreren Störungen zugleich zu leiden.

Jede Störung ist auf lange Sicht negativ, aber einige sind schlimmer als andere. Stell dir eine Maklerin vor, die jedes Mal panische Angst bekommt, wenn die Tür einer fremden Wohnung hinter ihr zufällt. Ihr Job ist gerade ein ganzes Stück schwieriger geworden.

Eine Störung erscheint oft als irrationale Anpassung an das Trauma, das sie hervorgerufen hat. Sie kann sich bereits wenige Stunden nach dem Trauma manifestieren oder es kann Tage, Wochen oder Monate dauern. Die Spielerin und die Spielleiterin einigen sich auf die exakte Natur der Störung des Charakters, und zwar so, dass sie Sinn ergibt. Wenn dein Charakter seine Mitbewohnerin bei einem tödlichen Brand verloren hat, dann ergibt es Sinn, dass er eine Pyrophobie oder eine posttraumatische Belastungsstörung entwickelt, während es recht unwahrscheinlich ist, dass sich bei ihm deswegen eine panische Angst vor Spinnen ausprägt.

#### Optionale Regel: Ohne Belastungsgrenze

Mystery Es gibt keine Belastungsgrenze. Das bedeutet nicht, dass ein Charakter keine psychischen Störungen erhalten kann, sondern nur, dass es keinen Automatismus mehr dafür gibt. Die Spielleiterin entscheidet abhängig vom Geschehen des letzten Szenarios, ob es zu irgendwelchen kurz- oder längerfristigen Nachwirkungen kommt.

### 7.7.1 Akute Episoden

Eine Störung ist eine chronische Krankheit. Sie lauert unter der Oberfläche und wartet nur darauf, hervorzubrechen, sobald eine belastende Situation eintritt, was sich dann in einer akuten Episode zeigen kann.

Immer wenn dein Charakter STA verliert oder die Situation, in der er sich befindet, direkten Bezug zu einer bereits vorhandenen Störung hat (Stichwort: Trigger), wird ein weiterer STA-Wurf fällig. Sollte der Wurf misslingen, erleidet der Charakter eine akute Episode seiner Störung. Sollte dein Charakter an mehreren Störungen leiden, entscheidet die Spielleiterin, welche sich in einer akuten Episode äußert. So lange sich der Charakter in der entsprechenden Krise oder Belastungssituation befindet, muss er sich nun der internen Logik seiner Störung unterwerfen und entsprechend handeln.

Eine akute Episode zu erleiden, bedeutet oft, dass dein Charakter einige Handlungen nicht oder nur mit einem Malus ausführen kann. Oder dein Charakter ist gezwungen, ganz bestimmte Handlungen ausführen. Über die konkreten Auswirkungen und darüber, ob die Episode sofort oder sich langsam aufbauend eintritt und wie lange sie genau dauert, entscheidet immer die Spielleiterin. Endet die Belastungssituation, sollte in jedem Fall auch die akute Episode langsam enden.

Wenn dein Charakter eine akute Episode durchmacht, ist für jeden offensichtlich, dass mit ihm etwas nicht stimmt. Ein Psychotherapie-Wurf kann die jeweilige Störung diagnostizieren.

Wer einen Psychotherapie-Wurf schafft, kann deinen Charakter trotz der belastenden Situation beruhigen und die Intensität der Episode reduzieren, so dass dein Charakter die Kontrolle über sich zurückgewinnt. Das dauert einige Minuten.

### Beispiele für Störungen infolge von Gewalt

Die Psyche macht zahlreiche Veränderungen durch, wenn sie abscheulicher Gewalt, Tod und physischer Qual ausgesetzt ist. Übliche Störungen sind:

**Sucht:** Eine Sucht ist die Abhängigkeit von einer schädlichen Gewohnheit oder Substanz, um Stress besser bewältigen zu können. Wie groß die von der Sucht verursachten Probleme auch sein mögen, ein Teil deines Charakters braucht diese Linderung – selbst, wenn er weiß, dass seine Sucht Beziehungen zerstören und schließlich sogar zum Tod führen kann.

Sucht kann unterschwellig und kontrollierbar sein. Aber wenn es hart auf hart kommt, wird dein Charakter irrationale, unüberlegte, selbsterstörerische Dinge tun, um sein Verlangen zu befriedigen. Ein Tag Verzicht bedeutet für deinen Charakter einen -20% Malus auf jede Probe, bis er seiner Sucht schließlich nachgibt.

**Depression:** Depression bedeutet totale Verzweiflung, eine erdrückende Unfähigkeit, die einfachsten Dinge zu erledigen. Bisweilen äußert sie sich auch in überbordenden Schuldgefühlen. Bei ihrer Entstehung spielen biologische und psychologische Faktoren eine Rolle und sie wird von Überresten des Traumas, das dein Charakter erlitten oder anderen zugefügt hat, ausgelöst. Während einer akuten Episode gilt für alle Fertigkeiten ein -20% Malus.

**Intermittierende explosible Störung:** Dein Charakter leidet an Episoden plötzlichen, unkontrollierbaren Jähzorns. So ein Ausbruch steht in keinem vernünftigen Verhältnis zu der realen oder eingebildeten Bedrohung, die ihn hervorgerufen hat. Das Herz rast, der Körper schwitzt, der Kopf füllt sich mit Wut, nichts ist mehr sicher. Rasend auf das nächstbeste Ziel loszugehen, mag für deinen Charakter manchmal eine Erleichterung gegenüber dem Aufruhr in seinem Inneren sein. In einer akuten Episode bricht unvermittelt irrationaler Jähzorn aus deinem Charakter hervor.

**Ligyrophobie:** Die Angst vor lauten Geräuschen. Auf einem modernen Schlachtfeld sind Artilleriedonner, das Rumpeln gepanzerter Fahrzeuge, das ohrenbetäubende Getöse von Explosionen und Schüssen intensive Reize, die eine phobische Reaktion hervorrufen. Laute Geräusche lösen Panik aus und sorgen für extremen Stress. Während einer akuten Episode reagiert dein Charakter wie bei einem temporären Kontrollverlust und wird entweder fliehen oder aufgeben. Früher bezeichnete man diese Störung als Kriegszittern oder Shell shock.

**Paranoia:** Ein Zustand extremen Misstrauens, in dem die Angst vor unsichtbaren und vermeintlichen Feinden sowie Verrat sich durch das ganze Weltbild deines Charakters zieht. Paranoiker sind extrem misstrauisch und interpretieren jedes noch so unbedeutende Ereignis als Hinweis auf eine Verschwörung gegen sie. Wenn dein Charakter keinen Weg findet, seine Paranoia zu unterdrücken, kann er niemandem vertrauen oder sich gar auf andere Menschen verlassen.

**PTBS:** Die Posttraumatische Belastungsstörung (PTBS) ist eine psychiatrische Störung, die infolge lebensbedrohlicher Ereignisse auftritt. Manche Leute schütteln den Schrecken ab, andere haben Stressreaktionen. Opfer von PTBS erleben eine traumatische Erfahrung wieder und wieder in Alpträumen in der Nacht und Flashbacks am Tag, schlafen schlecht, leiden unter Depressionen und können plötzlich von Angst überwältigt werden, wenn sie erneut in eine ähnliche Situation geraten.

Während einer akuten Episode reagiert dein Charakter mit Gewalt auf eine eingebildete Bedrohungssituation oder verfällt in Depression und erleidet einen -20% Malus auf alle Fertigkeiten.

**Schlafstörung:** Jedes Mal, wenn dein Charakter versucht, einzuschlafen, wird ein STA-Wurf fällig. Misslingt er, wacht dein Charakter während der Nacht immer wieder schweißgebadet auf und verliert für 24 Stunden die Möglichkeit, sich auszuruhen oder Willenskraftpunkte zurückzugewinnen.

### Psychoaktive Beruhigungsmittel

Ein verschreibungspflichtiges Benzodiazepin wie Diazepam oder Clonazepam einzunehmen, gibt deinem Charakter einen +20% Bonus auf den STA-Wurf, um einer akuten Episode zu widerstehen, aber im Gegenzug einen -20% Malus auf alle anderen Proben. Solche Medikamente häufig oder mehrfach in kurzer Zeit einzunehmen, macht eine Abhängigkeit von ihnen als nächste Störung wahrscheinlich. Tritt dieser Fall ein, können die Medikamente nicht einfach aus freien Stücken abgesetzt werden und ziehen bei ihrer Beschaffung möglicherweise rechtliche oder berufliche Konsequenzen nach sich - von etwaigen gesundheitlichen Folgen ganz abgesehen. Bonus und Malus kommen auch bei täglichem Konsum weiter zum Tragen.

Rauschmittel, ein Alkoholrausch oder Marihuana geben einen +10% Bonus auf den STA-Wurf, um einer akuten Episode zu widerstehen, aber den gleichen -20% Malus auf alle anderen

Proben. Alkohol geht mit derselben Suchtgefahr einher wie Benzodiazepin. Marihuana kann rechtliche und berufliche Konsequenzen für einen Charakter haben.

Verschreibungspflichtige Antidepressiva wie Paroxetin, Fluoxetin, Doxepin und Sertralin sind typische Bestandteile einer langfristigen medikamentösen Behandlung von Depressionen oder Angststörungen.

## Beispiele für Störungen infolge von Hilflosigkeit

Störungen, die sich aus Hoffnungslosigkeit, Gefangenschaft oder einfach der Unfähigkeit, an einer unerträglichen Situation etwas zu ändern, ergeben, kreisen um Kontrolle und Wahrnehmung. Übliche Störungen sind:

**Sucht:** Siehe oben.

**Angststörung:** Dein Charakter wird oft von unkontrollierbarer und irrationaler Angst ergriffen, die sich in Atemnot, Zittern, Ruhelosigkeit, Kopfschmerzen, Schlaflosigkeit und massiven Panikattacken äußern kann. Während einer akuten Episode gilt für alle Fertigkeiten ein -20% Malus.

**Konversionsstörung:** Dein Charakter leidet unter einer neurologischen Ausfallserscheinung, für die es jedoch keine körperliche, sondern eine psychische Ursache (die erlebte Hilflosigkeit) gibt. Wähle eine Form dieser Störung: Psychogene Blindheit, Taubheit oder Lähmungserscheinungen. Immer wenn dir ein STA-Wurf misslingt, erleidet dein Charakter eine akute Episode seiner Konversionsstörung. Er wird dadurch blind, taub oder kann eine oder mehrere Extremitäten nicht mehr richtig bewegen, bis die Quelle der Belastung verschwindet.

**Dissoziative Identitätsstörung:** Die meiste Zeit über erscheint dein Charakter gesund, aber während einer akuten Episode und unter extremer Belastung kommt eine alternative Persönlichkeit, mit anderen Charaktereigenschaften, Verhaltensweisen und Erinnerungen zum Vorschein. Leidet dein Charakter länger an dieser Störung, können auch multiple Persönlichkeiten auftreten. Die Spielleiterin entscheidet, wann und ob du die Kontrolle über das Verhalten deines Charakters behältst.

**Depression:** Siehe oben.

**Raumbezogene Phobie:** Sowohl Agoraphobie (die Angst vor weiten Räumen) als auch Klaustrophobie (die Angst vor Enge und dem Eingeschlossen werden) sind häufige Reaktionen auf Hilflosigkeit. Erstere entsteht, weil ein Raum zu groß ist, um ihn noch kontrollieren zu können, letztere, weil man ihm nicht entkommen kann. Während einer akuten Episode reagiert dein Charakter wie bei einem temporären Kontrollverlust und wird entweder fliehen oder aufgeben.

**Obsession:** Dein Charakter fixiert sich auf eine Person, einen Ort, ein Ereignis, eine Handlung, eine Idee oder einen Gegenstand. Während einer akuten Episode gilt für alle Handlungen, die längerfristige Planungen (mehr als ein oder zwei Tage) erfordern beziehungsweise Fertigkeitwürfe, die sich auf diese Handlungen beziehen, ein -20% Malus. Dein Charakter kreist im Geiste ständig um seine Obsession.

**Zwangsstörung:** Eine Zwangsstörung äußert sich in einem starken Drang eigentlich unsinnige Verhaltensweisen immer wieder zu wiederholen oder bestimmte Dinge, die ebenso keinen Sinn ergeben, fortwährend zu denken. Beispiele für typische Zwangshandlungen sind ein Waschwang, ein

Ordnungszwang oder ein Kontrollzwang. Beispiele für typische Zwangsgedanken sind aggressive Gedanken, ein Grübelzwang oder der Zwang alles um sich herum genau zu zählen.

Wenn das Einzige, was du im Gefängnis kontrollieren kannst, die Anordnung deiner persönlichen Besitztümer auf einem Fensterbrett ist, wirst du dich sehr auf sie fokussieren. Die Unfähigkeit, von deinem Charakter für wichtig oder vermeintlich wichtig erachtete Dinge kontrollieren zu können – wobei es sich um fast alles handeln kann – erzeugt Angst, die wiederum für einen -20% Malus auf alle Würfe sorgt. Solange, bis dein Charakter die Dinge in Ordnung bringt oder jemand ihn mit einem Psychotherapie-Wurf beruhigt.

## **Beispiele für Störungen im Angesicht des Unnatürlichen**

Unnatürliche Schrecken sind eine äußerst beunruhigende Erfahrung. Der menschliche Geist will Dinge verstehen. Wie verarbeitet dieser Geist dann etwas, das grundsätzlich nicht verstanden werden kann? Nun ja, nicht gut. Übliche Störungen sind:

**Amnesie:** Die häufigste Störung infolge einer Begegnung mit dem Unnatürlichen. Das Gehirn kann das Geschehene nicht verarbeiten. Alle Erinnerungen rund um das Ereignis sind weg, im tiefsten, non-verbalen Unterbewusstsein verschwunden. Es sei denn, dein Charakter findet eine Möglichkeit sie zurückzubringen, beispielweise durch Video- oder Bilddokumente des Ereignisses oder im Rahmen einer Psychotherapie.

**Depersonalisationsstörung:** Während einer akuten Episode hat dein Charakter den Eindruck, sich von seinem Körper und seiner Persönlichkeit abzulösen, nicht mehr er selbst zu sein. Vom eigenen Körper, den eigenen Gedanken und Gefühlen getrennt zu sein. Es ist, als passiere alles jemand anderem. Es gilt ein -20% Malus für alle Würfe.

**Depression:** Siehe oben.

**Dissoziative Identitätsstörung:** Siehe oben.

**Fugue:** Dein Charakter tritt unvermittelt die Flucht an. Er fällt entweder in eine katatonen Starre (Flucht nach innen) oder entfernt sich in einem Dämmerzustand von dem Ort, an dem er sich gerade aufhält. Fugue tritt oft angesichts emotionaler oder persönlicher Probleme auf.

**Megalomanie:** Was bedeutet es, einem toten Gott ins Gesicht zu blicken und zu überleben? Einige beginnen, sich selbst als Erlöserfiguren zu sehen. Andere wännen sich traditionellen Moralvorstellungen enthoben. Wieder andere halten sich für unsterblich. Wenn sich dieser Größenwahn in einer akuten Episode äußert, leidet dein Charakter an einer maßlosen Selbstüberschätzung und verhält sich entsprechend. Zwischenmenschliche Interaktionen werden dadurch stark beeinträchtigt.

Alle Würfe auf Bürokratie, Verkleiden, Psychologie, Heimlichkeit und Wachsamkeit misslingen automatisch, da bereits der kleinste Zweifel an der Überlegenheit deines Charakters bei ihm Unwillen hervorruft. Psychotherapie ist in der akuten Episode bei deinem Charakter deshalb nicht möglich.

**Paranoia:** Siehe oben.

**Schlafstörung:** Siehe oben.

## 7.8 Dauerhafter Kontrollverlust

Ein Charakter, der auf 0 STA fällt, ist faktisch verloren. Genauso wie ein Charakter, der 0 TP erreicht und stirbt, wird er dir dauerhaft aus den Händen genommen. Bei 0 STA hat sich der Charakter eine Welt des Wahnsinns, der Gewalt und der Hilflosigkeit zu eigen gemacht – eine Welt des Todes. Keine Therapie und keine Form der Behandlung werden ihn je zurückholen.

Es obliegt jedoch der Spielleiterin, zu entscheiden, wann ein Charakter endgültig aus dem Spiel genommen wird. Bisweilen wird ein Charakter sofort nach dem letzten STA-Verlust weinend zusammenbrechen und sich weigern, je wieder in die Realität zurückzukehren. Manchmal geschieht das Ganze jedoch subtiler. Viele gefährliche Psychopathen bleiben über Monate oder Jahre hinweg unerkant. Eine Spielerin, die Interesse an einer solchen Herausforderung hat, kann ihren Charakter in enger Zusammenarbeit mit der Spielleiterin auch mit 0 STA weiterspielen, als wäre alles normal. Wenn du als Spielleiterin die STA-Werte der Charaktere geheim hältst, sollte das einfach sein.

Normalerweise ist ein Charakter, der 0 STA erreicht entweder völlig kataton, extrem wahnhaft oder ein Psychopath.

**Katatonie:** Katatonie ist vollständige Abschottung. Die Psyche deines Charakters weigert sich, eine Welt zu akzeptieren, die sie verletzt hat. Dein Charakter hört auf zu sprechen, zu essen und für sich zu sorgen. Manche Katatone reagieren nicht mehr auf Schmerz. Andere schwanken zwischen bewussten und unbewussten Zuständen und können dabei auch Erregungszustände mit plötzlichen Wutausbrüchen zeigen.

**Wahn:** Dein Charakter faselt Unverständliches vor sich hin und ist nicht in der Lage, ein Gespräch zu führen, ohne in seine eigene Welt abzudriften. Dein Charakter ist vollkommen überzeugt von der Wahrheit seiner Wahnvorstellungen und handelt, als wären sie real, auch wenn das Gewalt bedeutet. Nichts kann deinen Charakter von seiner eigenen Realität abbringen, die sich komplett von der aller anderen Menschen um ihn herum unterscheidet.

**Psychopathie:** Sie geht über gewöhnliche Soziopathie hinaus. Bei 0 STA ist deinem Charakter jegliche Empathie ausgebrannt worden. Die Gefühle und Bedürfnisse Anderer berühren ihn nicht mehr. Menschen sind Mittel zu seiner Belustigung oder zu irgendeinem anderen Zweck. Dein Charakter handelt abstoßend mitleidlos, um seine Bedürfnisse zu befriedigen. Manche Psychopathen mit 0 STA erscheinen gesund. Sie sind nicht länger emotional funktionsfähig oder interessiert an einem menschlichen Umgang miteinander und dennoch bewahren sie sich eine täuschende Patina besorgten Anstands. Viele Serienmörder sind als funktionale Psychopathen charakterisiert worden.

## 7.9 Kontrollverlust widerstehen

### Zusammenfassung: Kontrollverlusten widerstehen

#### Abhärtung:

- Charaktere können gegen Gewalt und Hilflosigkeit eine Abhärtung erfahren. STA-Würfe für entsprechende Traumata sind dann automatisch erfolgreich. Eine Abhärtung gegenüber dem Unnatürlichen ist nicht möglich.



- Verliert ein Charakter STA aufgrund von Gewalt oder Hilflosigkeit, ohne dabei einen Kontrollverlust zu erleiden oder die Belastungsgrenze zu erreichen, markiere ein Kästchen der entsprechenden Abhärtungsleiste. Hat ein Charakter dreimal in Folge STA aufgrund von Gewalt oder Hilflosigkeit verloren, ohne einen Kontrollverlust zu erleiden, tritt der dauerhafte Effekt ein. Erleidet der Charakter dagegen einen Kontrollverlust infolge von Gewalt oder Hilflosigkeit, bevor alle drei Kästchen markiert sind, radier alle Kästchen der entsprechenden Kategorie aus und fang von vorne an.
- Abhärtung gegen Gewalt: Der Charakter verliert dauerhaft 1W6 CH und ebenso viele Punkte von jeder seiner Bindungen aufgrund der verlorenen Empathie.
- Abhärtung gegen Hilflosigkeit: Der Charakter verliert dauerhaft 1W6 EN.

**Auf eine Bindung projizieren:** Bindungen geben Charakteren Halt. Sie können unter Aufbringung von Willenskraft eingesetzt werden, um STA-Verlusten zu widerstehen. Verliert der Charakter STA wirf 1W4 und ziehe so viele WP ab. Hat der Charakter nun noch mindestens 1 WP, reduziere den STA-Verlust und eine beliebige Bindung um den gleichen Wert.

**Kontrollverlust oder akute Episode zurückdrängen:** Droht ein Kontrollverlust oder eine akute Episode einer akuten Störung, kann dies ebenfalls mithilfe der Bindungen unter Einsatz von Willenskraft zurückgedrängt werden. Wirf 1W4 und reduziere die WP des Charakters um das gewürfelte Ergebnis. Hat der Charakter nun noch mindestens 1 WP, sollte die Spielerin beschreiben, wie der Gedanke an eine Bindung dem Charakter in dieser Situation hilft. Reduziere die Bindung um den gleichen Wert wie die WP. Versuche jetzt einen STA-Wurf. Ist er erfolgreich, drängt der Charakter den Kontrollverlust oder die akute Episode zurück. Misslingt die Probe, tritt der Kontrollverlust (dein Charakter flieht, kämpft oder gibt auf) oder die akute Episode der Störung trotzdem auf.

**Wiederherstellung von STA:** Eine Genesung von psychischen Traumata ist nur durch Therapie, Pflege von Bindungen (siehe [Zwischenszenen](#)) oder die Vernichtung des Unnatürlichen möglich.

Es ist möglich, einem STA- und Kontrollverlust durch Abhärtung und die Stärke der eigenen Bindungen zu widerstehen. Aber ein Trauma zu erleiden, hat trotzdem immer einen Preis.

### 7.9.1 Abhärtung gegenüber STA-Verlusten

Menschen können eine gewisse Abhärtung gegenüber traumatischen Situationen entwickeln. Was den einen zu panischer Flucht veranlasst, mag einen anderen kalt lassen, der die entsprechende Situation oft genug erlebt und überlebt hat. Abhärtung gegenüber Gewalt oder Hilflosigkeit bedeutet, dass deine STA-Würfe für entsprechende Traumata automatisch erfolgreich sind. Eine Abhärtung gegenüber dem Unnatürlichen ist jedoch nicht möglich.

Abhärtung gegenüber Gewalt oder Hilflosigkeit tritt ein, nachdem dein Charakter in der jeweiligen Kategorie dreimal STA verloren hat, ohne dabei einen Kontrollverlust zu erleiden oder seine Belastungsgrenze zu erreichen. Auf dem Charakterblatt findest du je drei Kästchen für die beiden Kategorien, um den Fortschritt deines Charakters in Richtung Abhärtung festhalten zu können. Jedes Mal, wenn Gewalt oder Hilflosigkeit die STA deines Charakters um 1 oder mehr reduzieren und weder ein Kontrollverlust eintritt noch die Belastungsgrenze erreicht wird, markiere ein Kästchen der

entsprechenden Kategorie auf deinem Charakterblatt. Erleidet dein Charakter einen Kontrollverlust infolge von Gewalt, bevor alle drei Kästchen markiert sind, radier alle Kästchen für Gewalt aus und fang von vorne an. Erleidet dein Charakter einen Kontrollverlust infolge von Hilflosigkeit, bevor alle drei Kästchen markiert sind, radier alle Kästchen für Hilflosigkeit aus und fang von vorne an. Wenn du alle drei Kästchen für Gewalt oder alle drei für Hilflosigkeit ausgefüllt hast, gilt dein Charakter in der jeweiligen Kategorie als abgehärtet.

**Abhärtung gegenüber Gewalt:** Darunter leidet die Empathie deines Charakters. Er verliert dauerhaft 1W6 CH und ebenso viele Punkte von jeder seiner Bindungen.

**Abhärtung gegenüber Hilflosigkeit:** Darunter leidet die Motivation deines Charakters. Er verliert dauerhaft 1W6 EN.

**Abhärtung gegenüber dem Unnatürlichen:** Es gibt keine Abhärtung gegenüber dem Unnatürlichen. An Dinge jenseits allen menschlichen Verstehens gewöhnt man sich nicht. Jede Begegnung ist ein neuer Schock. Der einzige Weg, Abhärtung gegenüber dem Unnatürlichen zu entwickeln, ist auf 0 STA zu fallen, woraufhin der Schrecken einwandfrei Sinn ergibt und keine psychische Belastung mehr darstellt.

## 7.9.2 Auf eine Bindung projizieren

Bindungen geben deinem Charakter Halt im Leben. Er kann daher seine Bindungen unter Aufbringung von Willenskraft einsetzen, um STA-Verlusten zu widerstehen. Dies ist vor allem hilfreich, wenn in einer kritischen Situation durch den STA-Verlust ein Kontrollverlust eintreten würde oder die Belastungsgrenze erreicht werden würde.

Verliert dein Charakter STA, kannst du Willenskraftpunkte ausgeben, um den Verlust zu reduzieren. Die Anzahl an Punkten, um die reduziert werden kann, ist immer 1W4: Werf den Würfel und reduziere deine WP um so viele Punkte.

Sollte dein Charakter jetzt noch mindestens 1 WP besitzen, reduziere den STA-Verlust um die Anzahl der ausgegebenen – das heißt ausgewürfelten – WP und zwar bis zu einem Minimum von 0.

Jetzt reduziere den Wert einer beliebigen Bindung um ebenso viele Punkte.

Sobald dein Charakter das nächste Mal mit der Person oder Gruppe interagiert, auf die sich die Bindung bezieht, entscheide, welche Form die Projektion annimmt. Wird dein Charakter feindselig und wütend, während er einem geliebten Menschen eingebildetes Fehlverhalten vorwirft? Lässt der Charakter einen Nächsten im Stich und zieht oberflächliche und unbedeutende Beziehungen vor? Hat er sich von seinem Partner entfremdet? Die Belastungen, denen Charaktere ausgesetzt sind, zerstören oft eben jene familiären und freundschaftlichen Bande, die ihnen Kraft geben (siehe auch [Zwischenszenen](#)).

### Optionale Regel: Beständige Bindungen

Mystery Bindungen besitzen in dieser Variante keinen veränderlichen Wert. Stattdessen können sie genau einmal pro Szenario eingesetzt werden, um die üblichen Vorteile zu erhalten. Erschöpfte Bindungen werden dann einfach am Rand abgehakt. Der Bindungseinsatz kostet nach wie vor Willenskraftpunkte.

Zu Beginn der nächsten Zwischenszene dürfen allen Haken wieder entfernt werden. Wenn ein Charakter in einer Zwischenszene seine Verpflichtungen erfüllt und sich besonders intensiv um eine Bindung bemüht, legt er wie üblich eine STA-Probe ab. Bei einem Erfolg erhält der Charakter eine zusätzliche Nutzung dieser Bindung für das folgende Szenario. Dies kann für die Dauer des Szenarios mit einem „2x“ auf dem Rand markiert werden. Bei einem Patzer dagegen gilt die Bindung schon jetzt als erschöpft und wird abgehakt.

Wird diese optionale Regel verwendet, sollte die Gesamtzahl der Bindungen eines Charakters nach der Erstellung nicht mehr verändert werden. Die Spielerinnen dürfen allerdings die Bindungspersonen ihrer Charaktere im Rahmen einer Zwischenszene austauschen, wenn dies zum Geschehen passt. Dies ist beispielsweise dann sinnvoll, wenn eine Bindungsperson stirbt, es zum Streit kommt oder eine Bindungsperson für den Charakter einfach nicht mehr so wichtig ist. Die Spielleiterin hat dabei das letzte Wort.

Diese optionale Regel eignet sich auch gut zur Verwendung in One-Shot-Szenarien.

### 7.9.3 Kontrollverlust zurückdrängen

Manchmal ist es leichter, mit psychischen Belastungen fertigzuwerden, wenn du Kraft und Motivation aus jenen Beziehungen schöpfst, die deinem Leben Bedeutung verleihen. Du kannst versuchen, die blinde Panik eines temporären Kontrollverlusts oder die akute Episode einer Störung zurückzudrängen, indem du eine Bindung einsetzt und Willenskraftpunkte aus gibst. Die Anzahl an Punkten, die du aus gibst, ist immer 1W4: Wirf den Würfel und reduziere deine WP um so viele Punkte.

Sollte dein Charakter jetzt noch mindestens 1 WP besitzen, beschreibe, wie (der Gedanke an) eine beliebige Bindung deinem Charakter möglicherweise dabei hilft, seine Sinne beisammen zu halten und reduziere den entsprechenden Bindungs-Wert um ebenso viele Punkte wie du ausgegeben – das heißt ausgewürfelt – hast.

Jetzt versuche einen STA-Wurf. Ist er erfolgreich, drängt dein Charakter den Kontrollverlust oder die Störung zurück und verhält sich normal. Misslingt die Probe, tritt der Kontrollverlust (dein Charakter flieht, kämpft oder gibt auf) oder die akute Episode der Störung trotzdem auf.

Unabhängig vom Ergebnis des Wurfs solltest du dir eine Notiz darüber machen, damit du später beschreiben kannst, wie die Bindung darunter leidet, dass sich dein Charakter so sehr auf sie gestützt hat.

## 7.10 Genesung

Es gibt nur wenige Möglichkeiten, geistige Stabilität wiederherzustellen.

## 7.10.1 Therapie oder Privatleben

Nach einem Szenario kann dein Charakter versuchen, mit professioneller Hilfe wieder gesund zu werden. Oder er kann sich auf das konzentrieren, was ihm Kraft gibt: Seine persönlichen Bindungen (siehe dazu [Zwischenszenen](#)).

## 7.10.2 Das Unnatürliche vernichten

Das Unnatürliche repräsentiert einen solchen Affront gegenüber der menschlichen Psyche, dass jeder noch so kleine Anschein von Kontrolle eine Art Sieg darstellt. Nach Ermessen der Spielleiterin kann jede Vernichtung von Unnatürlichem durch einen Charakter Hoffnung und damit STA wiederherstellen.

Ein unnatürliches Wesen oder Objekt zu zerstören, stellt eine Anzahl an STA-Punkten wieder her, die dem geringsten möglichen Verlust bei einer Begegnung damit entspricht.

Wenn der STA-Verlust also beispielsweise 1/1W6 beträgt, stellt die Vernichtung des entsprechenden Auslösers 1 STA wieder her. Liegt der STA-Verlust bei 1W6/1W20, erhält dein Charakter 1W6 STA für die Vernichtung.

Das kann bedeuten, dass dein Charakter mehr STA durch die Überwindung einer Bedrohung gewinnt als er während der Begegnung mit ihr verloren hat. Dennoch kann der STA-Wert nie über seinen Maximalwert hinaussteigen.

Jeder Charakter, der aktiv an der Beseitigung der entsprechenden Bedrohung beteiligt war, erhält STA zurück.

# 8 Unnatürliches Wissen

Unnatürliches Wissen – damit sind all jene schrecklichen Geheimnisse gemeint, die hinter dem Schleier unserer akzeptierten Realität lauern. Für die einen sind es die grausigen Wahrheiten des Universums, die tief in Raum und Zeit verborgen sind. Für die anderen ist es die Gewissheit, dass der Mensch nur ein Staubkorn im Angesicht der Mächte ist, die bereits vor Äonen auf der Erde wandelten. Ob es nun Magie oder Zauberkunst genannt wird, ob es der Glaube an die alten Götter wie Thot oder Enki oder an das brodelnde Chaos in der Mitte des Kosmos ist: Nur wenige Menschen verfügen über dieses Wissen und der Preis, den sie dafür zahlen, ist hoch.

## Unnatürliches Wissen erwerben

Unnatürliches Wissen kann sich in den verschiedensten Medien verstecken – vom Buch über ein Video bis zum USB-Stick. Mehr Informationen zu Wissensquellen und Folianten unnatürlichen Wissens findet die Spielleiterin im Band [FHTAGN Spielwelt](#).

Zur Beschreibung von Wissensquellen gehören folgende Aspekte:

**Sprache:** Die Sprache, in der die Quelle geschrieben ist, muss flüssig beherrscht werden

(Fertigkeitswert mindestens 40), um ein umfassendes Verständnis der Materie zu erzielen.

**Studiendauer:** Die angegebene Dauer (meist Tage, Wochen oder Monate) bemisst den zeitlichen Aufwand, den das Studium der Quelle erfordert.

**STA-Verlust:** Sobald eine Quelle studiert wurde, tritt der Verlust von Stabilität als Zeichen der Erkenntnis ein (ohne STA-Probe). Dies ist unumgänglich, da sich der menschliche Verstand normalerweise weigert, derartige Zusammenhänge zu akzeptieren. Wird dabei die Belastungsgrenze eines Charakters erreicht, so sollte dies bleibende Auswirkungen haben. Studiendauer und STA-Verlust werden in der Ritualbeschreibung unter Studium zusammengefasst.

**Unnatürliches Wissen:** Das Studium einer Quelle erhöht den Fertigkeitswert in Unnatürlichem Wissen um den angegebenen Wert. Die Erhöhung entspricht in der Regel dem erlittenen STA-Verlust.

**Weitere Fertigkeiten:** Manchmal können auch andere Fertigkeitswerte durch das Studium erhöht werden. Der Zugewinn in Unnatürlichem Wissen und anderen Fertigkeiten wird in der Ritualbeschreibung unter Erkenntnisgewinn angegeben.

**Rituale:** Die in einer Quelle enthaltenen unnatürlichen Rituale. Sie können nach dem Studium jeweils einzeln erlernt werden. Die Quelle kann keine, einige wenige oder viele Rituale enthalten und diese können unter Umständen auch unvollständig oder falsch sein.

**Inhalt:** Ein kurzer Abriss über den eigentlichen Inhalt der Wissensquelle.

## Die Abwärtsspirale

Der Erwerb und die Anwendung von Unnatürlichem Wissen beschleunigen den geistigen Verfall. Sei es das Studium von Folianten, das Erlernen oder Wirken von Ritualen – stets ist damit ein Stabilitätsverlust verbunden. Doch je weniger Stabilität ein Charakter besitzt, desto leichter wird ihm die Ausführung der dunklen Künste fallen. Der gesunde Verstand wehrt sich dagegen und weigert sich, die Konsequenzen aus der vermeintlichen Existenz dieser blasphemischen Dinge zu akzeptieren. Ein geistig stabiler Charakter wird kaum ein schwieriges Ritual durchführen können. Andererseits dauert es nicht lange, bis die Beschäftigung mit dieser Art von Wissen ihren Tribut fordert, denn dieses Unnatürliche Wissen ist wie ein aggressiver Virus, der – ist man einmal damit infiziert – den Geist seines Wirtes langsam zersetzt.

## Überfliegen einer Quelle

Um einen ersten (und weitestgehend ungefährlichen) Eindruck von einer Wissensquelle zu erhalten, eignen sich diverse Lesestrategien bzw. andere Formen der Rezeption, wenn es sich um nicht schriftliche Informationsträger handelt. Das Überfliegen (auch als Skimming oder Scanning bezeichnet) gibt einen Einblick in die Themen und Inhalte der Quelle, hilft den Kontext des Werkes zu erkennen und vermittelt Einsichten in etwaige vorhandene Rituale.

### Das Überfliegen einer Quelle:

- Setzt die erforderliche Sprache auf einem Wert von mindestens 40% (flüssig) voraus.
- Dauert meistens zwischen einigen Stunden oder wenigen Tagen.
- Hat keinen STA-Verlust zur Folge.
- Erhöht weder Unnatürliches Wissen noch andere Fertigkeiten.

- Ermöglicht kein Erlernen von Ritualen.

Nach Entscheidung der Spielleiterin kann das Überfliegen einer Quelle ausreichen, um ein darin enthaltenes Ritual zu wirken, ohne es korrekt erlernt zu haben. Dies sollte jedoch immer mit entsprechenden gravierenden Nachteilen verbunden sein.

## Studieren einer Quelle

Das Studium einer Informationsquelle ist ein langwieriger und aufwendiger Prozess, der die volle geistige Aufmerksamkeit erfordert. Gemeinhin müssen Notizen angefertigt und weitere Recherchen angestellt werden, um aus den obskuren Überlieferungen Unnatürlichen Wissens eigene Schlüsse ziehen zu können. Oft stellen auch die schlechte Qualität oder fehlende Teile, insbesondere bei alten schriftlichen Aufzeichnungen, Studierende auf eine harte Probe. Das Studium einer Quelle kann zumeist nur zwischen Szenarien erfolgen. Im Rahmen der Zwischenszenen wird es unter **Das Unnatürliche studieren** abgehandelt.

### Das Studieren einer Quelle:

- Setzt die erforderliche Sprache auf einem Wert von mindestens 40% (flüssig) voraus, Ein Sprachwert darunter (bis zu einer Grenze von mindestens 20%) verlängert die Studiendauer erheblich. Außerdem führt die mangelnde Sprachkompetenz möglicherweise zu einem geringeren Wissensgewinn oder Nachteilen beim Erlernen oder Ausführen von enthaltenen Ritualen.
- Benötigt die angegebene Dauer für das Studium.
- Führt zum Verlust der angegebenen Stabilität.
- Führt zu dem angegebenen Erkenntnisgewinn in Unnatürlichem Wissen und gegebenenfalls anderen Fertigkeiten.
- Etwaige Rituale können anschließend nacheinander erlernt werden.

## Unnatürliche Rituale erlernen und durchführen

Das Erlernen und die Durchführung von Ritualen ist etwas, was der gesunde Verstand als Ding der Unmöglichkeit bezeichnen würde. Daher führt Unnatürliches Wissen zu einer Erosion der geistigen Stabilität. Sich ein Ritual anzueignen vermag nur jemand, dessen Verankerung in der normalen Realität bereits abgenommen hat. Je weniger STA ein Charakter hat, desto leichter fällt ihm der Umgang mit diesen uralten Geheimnissen. Zudem ist die Durchführung eines Rituals mit hohen Kosten verbunden, die Körper wie Geist betreffen. Eine Auswahl von Ritualen findet die Spielleiterin im Band [FHTAGN Spielwelt](#).

**Studiendauer:** Die angegebene Dauer (meist Stunden, Tage oder Wochen) bemisst den Aufwand, den das Erlernen eines Rituals erfordert.

**STA-Verlust beim Erlernen:** Der Verlust an geistiger Stabilität, der beim erfolgreichen Erlernen des Rituals in jedem Fall und ohne STA-Probe zum Tragen kommt.

**Durchführungsdauer:** Die Zeit, die die Durchführung des Rituals in Anspruch nimmt, um den angegebenen Effekt zu erzielen.

**Kosten bei der Durchführung:** Die Verluste an Willenskraftpunkten und geistiger Stabilität, die bei

der Durchführung des Rituals anfallen. Gelegentlich kann ein Ritual auch weitere Kosten aufweisen.

## Rituale erlernen

Das Erlernen eines Rituals ähnelt in seiner Form dem Studium einer Unnatürlichen Quelle. Auch hier sind eigene Notizen, Anmerkungen und Recherchen sehr wahrscheinlich notwendig. Hinzu kommen Übungen komplexer Gesten oder von Gesängen in unbekanntem Sprachen und in manchen Fällen auch die Beschaffung von erforderlichen Komponenten.

### Das Erlernen eines Rituals:

- Benötigt die angegebene Dauer für das Studium.
- Erfordert eine misslungene STA-Probe (siehe nachfolgend [Ritualprobe](#)).
- Hat stets den angegebenen Verlust an STA zur Folge.
- Mislingt das Erlernen, ist die Hälfte des normalen STA-Verlustes zu entrichten.
- Alternativ kann nach einer misslungenen Ritualprobe durch Opfern von permanent 1 EN das Ritual trotzdem erlernt werden (die vollen STA-Kosten kommen zum Tragen).

Rituale an andere vermitteln: Wer das Ritual erlernt hat, kann dieses Wissen an andere weitergeben. Dies mag im Einzelfall die Studiendauer verkürzen. Dennoch ist auch hier am Ende der Wissensvermittlung eine erfolgreiche Ritualprobe des Lernenden erforderlich und der STA-Verlust kommt ebenfalls voll zum Tragen.

## Rituale durchführen

Ein Ritual durchzuführen erfordert verschiedene Handlungen oder Umstände. So kann eine Geste notwendig sein, ein gesprochenes Wort oder aber deutlich komplexere Aktionen. Ebenfalls können Gegenstände oder Ort und Zeit eine Rolle spielen. Werden Rituale in einer Kampfsituation gewirkt, so wird ihre Durchführungsdauer in Runden gemessen.

- Das Ritual muss erlernt worden sein.
- Das Ritual muss die angegebene Durchführungsdauer lang ungestört ausgeführt werden.
- Um den gewünschten Effekt eintreten zu lassen, ist eine Ritualprobe (misslungene STA-Probe) erforderlich.
- War die Ritualprobe erfolgreich, tritt der Effekt des Rituals ein und die entsprechenden Kosten an WP, STA oder gar EN oder TP sind zu entrichten.
- Bei misslungener Ritualprobe tritt der Effekt nicht ein. Dennoch muss die Hälfte der Kosten an STA, WP und anderen Kosten entrichtet werden.
- Alternativ kann nach einer misslungenen Ritualprobe durch Abzug von permanent 1 EN das Ritual durchgeführt werden (alle Kosten des Rituals kommen zum Tragen).
- Wurde ein Ritual zuvor nicht vollständig erlernt (siehe vorangehend [Überfliegen einer Quelle](#)), so erhält die STA-Probe eine Erschwernis von +20% auf den Probenwert, da der Verstand an der Unmöglichkeit des Vorhabens festhält oder Teile des Rituals nicht richtig verstanden wurden.

**Ohne Willenskraftpunkte:** Anstatt WP aufzubringen, kann der Anwender eines Rituals auch permanente EN im Verhältnis ein EN für fünf WP oder TP im Verhältnis 1:1 einsetzen. Hierdurch können Rituale gewirkt werden, deren Kosten die eigenen WP übersteigen bzw. es kann ein drohender Nervenzusammenbruch aufgrund von 0 WP vermieden werden. Der Preis hierfür ist allerdings hoch und verlangt dem Körper einiges ab.

**Gemeinsames Wirken:** Manche Rituale erlauben es, dass die Ritualwirkerin von anderen Personen unterstützt wird. Jede Unterstützerin erleidet den vollen STA-Verlust und entscheidet selbst, wie viele eigene WP sie dem Ritual zuführt. Ob der betreffenden Person das Ritual bereits bekannt sein muss oder ob sie es selbst erlernt haben muss und welche Auswirkungen das jeweils hat, entscheidet die Spielleiterin im Einzelfall.

**Rituale mit Hilfe von Gegenständen wirken:** Rituale können auch an Objekte gebunden sein, wodurch sie sich aktivieren lassen, ohne dass die Anwenderin das Ritual zuvor gelernt haben muss. Solche Artefakte können jede mögliche Form haben: ein altes Pergament, ein merkwürdiger Trapezoeder oder ein großer alter Spiegel. Es ist keine Ritualprobe erforderlich, um das Ritual zu wirken, jedoch kann es sein, dass WP-Kosten für die Aktivierung anfallen oder bestimmte Voraussetzungen oder Handlungen benötigt werden, um das Objekt zu verwenden.

**Zeugen von Ritualen:** Jemand, der Zeuge eines unnatürlichen Rituals wird, muss eine STA-Probe absolvieren und erleidet bei Erfolg die Hälfte der bei Durchführung angegebenen STA-Kosten, ansonsten den Verlust in voller Höhe.

**Rituale unterbrechen:** Die Durchführung eines Rituals kann beispielsweise durch einen Angriff gestört werden. In diesem Fall steht allen durch die Störung betroffenen Teilnehmern eine EN-Probe zu, um sich weiterhin auf das Ritual zu konzentrieren. Misslingt der Ritualwirkerin die EN-Probe vor Ablauf der Durchführungsdauer, so ist das Ritual unterbrochen und es fällt wie bei einer misslungenen Ritualprobe die Hälfte der Kosten an. Ein gestörtes Ritual kann außerdem weitere üble Folgen nach Entscheidung der Spielleiterin nach sich ziehen.

## Ritualprobe

Nur jemand, der dem Wahnsinn schon nahe ist, kann sich so sehr auf die Unmöglichkeit des Unnatürlichen einlassen, dass er damit arbeiten, ja das Unmögliche sogar für seine eigenen Zwecke nutzen kann. Dies bedeutet, dass eine niedrige STA das Erlernen und Wirken von Ritualen erleichtert, da die Probe auf STA scheitern muss, um ein Ritual zu erlernen oder durchzuführen.

Diese spezielle STA-Probe wird Ritualprobe genannt und für diese eine Probe wird die Regelmechanik von Erfolg und Misserfolg umgekehrt. Das bedeutet, dass eine Ritualprobe erfolgreich ist, wenn die STA überwürfelt wird (eine reguläre Probe also eigentlich misslingen würde). Die Ritualprobe misslingt, wenn die STA unterwürfelt wird (eine reguläre Probe also ein Erfolg wäre). Kritische Würfe über dem eigenen STA-Wert sind damit kritische Erfolge und Würfe unterhalb des eigenen Wertes Patzer.

Völlig wahnsinnige Nichtspielercharaktere können damit ein Ritual praktisch nach freiem Willen wirken, außer die Spielleiterin würfelt einen Patzer bei der Ritualprobe.

**Beispiel:** Ein Charakter, dessen STA bereits auf 45 gesunken ist, möchte ein Ritual durchführen und legt eine Ritualprobe auf seine STA ab. Bei 46 bis 100 ist er erfolgreich und kann das Ritual durchführen. Dabei sind 55, 66, 77, 88, 99 sowie 100 kritische Erfolge. Die Probe misslingt bei 1 bis 45, wobei 1, 11, 22, 33 und 44 Patzer sind.

### Anregungen für kritische Erfolge bei der Ritualprobe:

- Das Ritual kostet nur die Hälfte der WP.
- Das Ritual hat einen überwältigenden Erfolg (aus einem geistigen Kontakt wird ein Blick



an einen anderen Ort oder zu einem Wesen; statt einem gerufenen Wesen kommen zwei; die gerufene Kreatur ist bereits unter Kontrolle)

- Der Wirkungsbereich, die Reichweite oder die Wirkungsdauer eines Rituals verdoppelt sich.
- Das Ritual betrifft mehr Opfer als vorgesehen.

#### **Anregungen für Patzer bei der Ritualprobe:**

- Der STA-Verlust verdoppelt sich, da die Ritualwirkerin unerwartete Einsichten in das Unnatürliche erhält.
- Der Wirkungsbereich, die Reichweite oder die Wirkungsdauer eines Rituals halbiert sich.
- Der Effekt des Rituals trifft die Ritualwirkerin selbst (beispielsweise TP-Verlust).
- Die Ritualwirkerin verliert sich zwischen den Dimensionen.
- Das Ritual führt dazu, dass unnatürliche Kreaturen auf die Ritualwirkerin aufmerksam werden.
- Das Objekt des Rituals (zum Beispiel ein gerufenes Wesen) wendet sich gegen die Ritualwirkerin.

## 9 Zwischenszenen

Zwischenszenen zeigen den Alltag der Charaktere. Sie werden normalerweise zwischen zwei Szenarien gespielt und sollten in der Regel nicht länger als ein paar Minuten dauern. Letztlich entscheidet die Spielleiterin, wann und wo eine solche Zwischenszene passt. Zwischenszenen sind eine Möglichkeit, wichtige Personen und Aspekte im Leben eines Charakters zu beleuchten und herauszufinden, welche Folgen die furchtbaren Erlebnisse aus den Szenarien für seinen Alltag haben.

### 9.1 Was hat sich geändert?

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

**Bindungen beschädigt oder zerstört:** Beschreibe oder spiele aus, wie die jeweilige Bindung leidet.

**Bleibende Schäden:** Beschreibe, wie sie aussehen und welche Folgen sie für den Alltag deines Charakters haben.

**Störungen entwickelt:** Hat dein Charakter während des Szenarios seine Belastungsgrenze erreicht? Jetzt entscheidet die Spielleiterin, welche Störung er entwickelt.

**Weitere Folgen:** Berücksichtige bei deinen Beschreibungen, ob und wie sich die Ereignisse eines Szenarios auf die berufliche Karriere deines Charakters auswirken. War dein Charakter wegen einer Verletzung länger im Krankenhaus oder in der Psychiatrie? Ist er gar unentschuldig dem Arbeitsplatz ferngeblieben und deshalb mit seiner Chefin aneinandergeraten?

### Szenengestaltung

Konzentriere dich während einer Zwischenszene auf einen Moment, eine Person, einen Ort, ein Objekt oder eine Idee, die mit deinen Bindungen oder Motivationen in Zusammenhang steht. Beschreibe die Szene beispielsweise wie in einer kurzen Rückblende. Halte sie prägnant und unterhaltsam.

### Optionale Regel: Zurück zur Normalität

Mystery Wenn ein Charakter zwischen zwei Szenarien genügend Gelegenheit erhält, wieder zur Normalität zurückzufinden, kann die Spielleiterin entscheiden, dass er in seiner nächsten Zwischenszene folgende Vorteile erhält: Zu Beginn der Zwischenszene erhält der Charakter 1W4 STA zurück (bis zum Maximalwert). Außerdem darf er eine beliebige Fertigungs- oder Attributprobe in der Zwischenszene wiederholen und das vorteilhaftere Ergebnis werten. Je nachdem, wie viel Zeit vergeht, kann die Spielleiterin auch entscheiden, dass der Charakter nur einen der beiden Vorteile erhält.

### Optionale Regel: Schnellreise

Action Sollen die Charaktere innerhalb eines Szenarios oder einer Kampagne an vielen verschiedenen Schauplätzen ermitteln, die über den ganzen Globus verstreut liegen, kann die Spielleiterin folgende Regel einführen: Reisemöglichkeiten werden grundsätzlich zu einer Nebenausgabe und sind im Allgemeinen sofort verfügbar. Die eigentliche Reise wird als Zwischenszene abgehandelt und die Handlung geht sofort am Ankunftsort weiter.

## 9.2 Freizeitbeschäftigungen

Die Charaktere können in einer Zwischenszene verschiedenen Beschäftigungen nachgehen, die es ihnen erlauben, Bindungen wieder zu stärken oder neue Bindungen aufzubauen, neues Wissen oder neue Fähigkeiten zu erlangen oder ihren Geisteszustand zu stabilisieren. Für die Zwischenszene wählst du eine der folgenden Aktivitäten aus. Beschreibe, was dein Charakter tut und wirf die entsprechende Attributs-, Fertigungs- oder Stabilitätsprobe für die Folgen.

Manche Aktivitäten schaden Bindungen außerhalb der Gruppe. Wenn dein Charakter keine derartigen Bindungen hat, sind die Auswirkungen in so einem Fall irrelevant.

### Tabelle: Freizeitbeschäftigungen

| <b>Tätigkeit</b>                                   | <b>Auswirkung</b>  | <b>Kosten</b>  | <b>Probe</b>   |
|--|--|--|--|
| Verpflichtungen erfüllen                           | - Patzer: eine Bindung um 1W4 verringern<br>- Misserfolg: -<br>- Erfolg: eine Bindung um 1W6 erhöhen<br>- Kritischer Erfolg: eine Bindung um 1W6 erhöhen und +1 STA  | -  | STA  |
| Sich in die Natur zurück ziehen                    | - Patzer: -1W4 STA<br>- Misserfolg: -<br>- Erfolg: +1W4 STA<br>- Kritischer Erfolg: +4 STA   | Eine Bindung außerhalb der Gruppe um 1 verringern                        | STA  |
| Eine neue Bindung aufbauen                         | - Patzer: -1 STA<br>- Misserfolg: -<br>- Erfolg: eine neue Bindung in der Höhe 1/2 CH  | Eine Bindung außerhalb der Gruppe um 1 verringern                        | CH × 5   |
| Zur Therapie gehen (und die Wahrheit sagen)        | - Patzer: -1 STA<br>- Misserfolg: -<br>- Erfolg: +1W6 STA<br>- Kritischer Erfolg: +6 STA, eine bestehende Störung wird geheilt, neue Bindung mit der Therapeutin in Höhe von 1/2 CH oder +1W4 auf bestehende Bindung | Eine Bindung außerhalb der Gruppe um 1 verringern                        | Glück oder Psychotherapie der Therapeutin                |
| Zur Therapie gehen (und die Wahrheit verschweigen) | - Patzer: -1 STA<br>- Misserfolg: -<br>- Erfolg: +1W4 STA<br>- Kritischer Erfolg: +4 STA, eine bestehende Störung wird geheilt, neue Bindung mit der Therapeutin in Höhe von 1/2 CH oder +1W4 auf bestehende Bindung | Eine Bindung außerhalb der Gruppe um 1 verringern                        | Glück oder Psychotherapie der Therapeutin                |
| Eine Fertigkeit oder Attribut trainieren           | - Misserfolg: +1 auf ein Attribut oder +1W10 auf eine Fertigkeit<br>- Erfolg: +1 auf eine Fertigkeit   | Eine Bindung außerhalb der Gruppe um 1 verringern                        | entsprechende Fertigkeit oder Attribut                   |
| Persönlichen Motivationen nachgehen                | - Patzer: -1 STA<br>- Misserfolg: -<br>- Erfolg: +1 STA<br>- Kritischer Erfolg: +1W4 STA   | Eine Bindung außerhalb der Gruppe um 1 verringern                        | STA  |
| Spezialtraining nehmen                             | Ein Spezialtraining für eine Fertigkeit oder Attribut erhalten   | Eine Bindung außerhalb der Gruppe um 1 verringern                        | -  |
| An der Sache dranbleiben                           | - Patzer: einen gefährlich falschen Hinweis entdecken<br>- Misserfolg: -<br>- Erfolg: einen sachdienlichen Hinweis entdecken<br>- Kritischer Erfolg: einen sehr wertvollen Hinweis entdecken                         | Eine Bindung außerhalb der Gruppe um 1 verringern und 1W6-3 STA erhalten | Kriminologie oder Okkultismus (verdeckter Wurf durch SL) |
| Das Unnatürliche studieren                         | Erhöht Unnatürliches Wissen  | Eine Bindung um 1W4 verringern   | variiert   |

### 9.2.1 Verpflichtungen erfüllen

Dein Charakter geht in erster Linie seinen persönlichen Pflichten nach und kümmert sich um seine Beziehungen. Beschreibe etwas, das dein Charakter zu Hause oder bei der Arbeit tut, um eine seiner Bindungen außerhalb der Gruppe zu unterstützen. Wirf eine STA-Probe. Ein Erfolg verbessert den Bindungswert um 1W6 Punkte (aber maximal bis zum CH-Wert deines Charakters), ein kritischer Erfolg gibt zusätzlich 1 Punkt STA zurück (bis zum Maximalwert). Ein Patzer bedeutet, dass ein desaströser Konflikt – vermutlich in Zusammenhang mit den Ereignissen während des letzten Szenarios – die Bindung um 1W4 Punkte reduziert. Beschreibe oder spiele aus, wie sich die Beziehung aufgrund der Bemühungen deines Charakters verbessert oder ihnen zum Trotz gelitten hat.

### 9.2.2 Sich in die Natur zurückziehen

Dein Charakter kann Zeit in Abgeschiedenheit verbringen und Stress, Ablenkung und Verpflichtungen meiden. Das ist kein Familienurlaub, sondern Zeit, die sich dein Charakter ganz für sich nimmt. Allein (wenigstens die meiste Zeit über) und in einer physisch fordernden Umgebung, die aber darüber hinaus kaum Ansprüche an deinen Charakter stellt. Oder aber allein und vertieft in Meditation, Gebet oder Fasten. Das reduziert den Wert einer Bindung außerhalb der Gruppe um 1 Punkt, weil dein Charakter anderen Pflichten nicht nachkommt. Wirf eine STA-Probe. Ein Erfolg fügt der STA deines Charakters 1W4 Punkte hinzu (oder 4 Punkte bei einem kritischen Erfolg) bis zum Maximalwert. Ein Patzer kostet ihn 1W4 STA.

### 9.2.3 Eine neue Bindung aufbauen

Dein Charakter versucht, eine neue Bindung zu einem anderen Charakter, einem Nichtspielercharakter oder einer Gruppe aufzubauen. Das bedeutet, dass diese Person oder Gruppe sich zu einem essenziellen Teil seines Lebens entwickelt, was kein leichtes Unterfangen darstellt. Versuche eine CH × 5-Probe. Ein Erfolg baut eine neue Bindung mit einem Wert auf, der der Hälfte des CH-Werts deines Charakters entspricht (aufgerundet). Ein kritischer Erfolg baut eine Bindung in Höhe des vollen CH-Wertes auf. Ein Patzer kostet deinen Charakter 1 STA. Deiner neuen Bindung so viel Aufmerksamkeit zu widmen, reduziert den Wert einer anderen Bindung außerhalb der Gruppe um 1.

### 9.2.4 Zur Therapie gehen

Eine Therapie bedeutet die systematische Aufarbeitung eines psychischen Traumas – ein langwieriger Prozess, der Ehrlichkeit und ernsthaftes Bemühen verlangt. Aber auch eine Seelsorgerin in Anspruch zu nehmen und zum Beispiel zu beichten, kann therapeutisch wirken. Du kannst entscheiden, ob dein Charakter seiner Therapeutin oder Seelsorgerin dabei die Wahrheit hinter seinem Trauma offenbart.

Die Wahrheit zu sagen, birgt Risiken. Sollte es sich um eine Begegnung mit dem Unnatürlichen gehandelt haben, versucht die Therapeutin deinen Charakter wegen Wahnvorstellungen, Schizophrenie oder einer Psychose zu behandeln. Glaubt sie deinen Berichten, verliert sie unter Umständen selbst STA. Mache einen Glückswurf. Hat dein Charakter von unnatürlichen Vorgängen

berichtet, die die Therapeutin für wahnhaft hält, gilt für den Wurf ein -20% Malus. Bei einem Patzer verliert dein Charakter 1 STA. Bei einem Erfolg erhält dein Charakter 1W6 STA zurück (oder 6 Punkte bei einem kritischen Erfolg) bis zum Maximalwert.

Sagt dein Charakter gegenüber seiner Therapeutin nicht die Wahrheit, ist der Erfolg der Behandlung begrenzt. Mach einen Glückswurf. Bei einem Patzer verliert dein Charakter 1 STA. Bei einem Erfolg gewinnt er 1W4 Punkte STA zurück (oder 4 Punkte bei einem kritischen Erfolg) bis zum Maximalwert.

Unabhängig davon, ob dein Charakter die Wahrheit sagt oder nicht, heilt ein kritischer Erfolg beim Glückswurf in der Therapie eine psychische Störung, sollte der Charakter an einer solchen leiden. Dein Charakter baut dann außerdem eine Bindung zur Therapeutin auf, deren Wert der Hälfte seines CH-Werts entspricht (aufgerundet). Falls dein Charakter bereits eine Bindung zu seiner Therapeutin hat, werden ihr 1W4 Punkte hinzugefügt. Schreibe „geheilt“ neben die entsprechende Störung, aber streiche sie nicht vom Charakterbogen. Wenn dein Charakter das nächste Mal eine Störung entwickelt, musst du eine zusätzliche STA-Probe würfeln. Misslingt sie, erleidest du einen Rückfall und die geheilt geglaubte Störung bricht erneut aus.

Berichtet dein Charakter von abscheulicher Gewalt und klingt es so, als stünden möglicherweise weitere Taten bevor, wird die Therapeutin möglicherweise die Polizei einschalten. Ob das passiert, entscheidet die Spielleiterin.

Die Spielleiterin kann den Glückswurf in einer Therapie mit der Psychotherapie-Fertigkeit der Therapeutin ersetzen. In Therapie zu gehen, reduziert den Wert einer Bindung außerhalb der Gruppe um 1 Punkt, weil dein Charakter anderen Pflichten nicht nachkommt.

## 9.2.5 Eine Fertigkeit oder Attribut trainieren

Mit viel Übung oder intensivem Studium kann dein Charakter versuchen, eine Fertigkeit oder ein Attribut zu verbessern. Das reduziert eine Bindung außerhalb der Gruppe um 1, weil dein Charakter anderen Pflichten nicht nachkommt. Beschreibe, was dein Charakter tut, um seine Fertigkeit oder sein Attribut zu verbessern: Abendschule für IN oder eine Fertigkeit, Krafttraining für ST, Meditation für EN, Führungsseminare für CH oder Reha, um verlorene Attributspunkte wiederherzustellen. Versuche eine entsprechende Attributs- oder Fertigungsprobe. Misslingt der Wurf, füge einer Fertigkeit 1W10 Punkte (bis zu einem Maximum von 99%) oder einem Attribut 1 Punkt (bis zu einem Maximum von 18) hinzu. Gelingt die Probe, füge einer Fertigkeit 1 Punkt (bis zu einem Maximum von 99%) hinzu, nicht jedoch bei einem Attribut.

Die Fertigkeit Unnatürliches Wissen kann auf diese Weise grundsätzlich nicht verbessert werden, sondern steigt durch Begegnungen mit dem Unnatürlichen in Szenarien (z. B. Anblick von unnatürlichen Kreaturen), durch das Studium des Unnatürlichen (siehe weiter unten) oder durch das Lesen okkulten Folianten mit unnatürlichem Wissen. Im Rahmen von psychischen Traumata kann auch die optionale Regel **Fremdartige Einsichten** zu einer Erhöhung des Fertigkeitwertes führen.

Die Fertigkeiten Träumen und Traumlandwissen können sich nur durch misslungene Anwendung verbessern, während der Charakter sich in den Traumlanden aufhält. Bei Traumlandwissen kann die Spielleiterin auch entscheiden, dass ein Charakter genug Zeit in den Traumlanden verbracht hat, um den Wert zu erhöhen.

## 9.2.6 Persönlichen Motivationen nachgehen

Dein Charakter widmet sich Dingen, die ihm wichtig sind. Das reduziert eine Bindung außerhalb der Gruppe um 1, weil der Charakter anderen Pflichten nicht nachkommt. Wirf eine STA-Probe. Ein Erfolg fügt der STA deines Charakters 1 Punkt hinzu (oder 1W4 Punkte bei einem kritischen Erfolg) bis zum Maximalwert. Ein Patzer kostet 1 STA.

## 9.2.7 Spezialtraining nehmen

Dein Charakter übt oder studiert, um ein Spezialtraining zu erhalten, vielleicht weil er im vergangenen Szenario erlebt hat, dass ihm ein bestimmtes Wissen oder ein spezielles berufliches Training fehlt. Das reduziert eine Bindung außerhalb der Gruppe um 1, weil der Charakter anderen Pflichten nicht nachkommt. Weitere Hinweise, was Spezialtrainings sein können, findest du im Abschnitt **Spezialtraining**.

## 9.2.8 An der Sache dranbleiben

Dein Charakter kann sich Nächten und Wochenenden um die Ohren schlagen, indem er Spuren und Hinweisen aus vergangenen Szenarien nachgeht. Das reduziert eine Bindung außerhalb der Gruppe um 1, weil er anderen Pflichten nicht nachkommt. Die Spielleiterin würfelt verdeckt eine entsprechende Fertigungsprobe in Kriminologie oder Okkultismus für deinen Charakter. Ein Erfolg bedeutet, dass er irgendeinen wichtigen Hinweis findet, den sich die Spielleiterin ausgedacht hat – einen besonders wertvollen bei einem kritischen Erfolg. Dies könnte zum Beispiel ein Zusammenhang zwischen den bisher absolvierten Szenarien sein, falls die Spielleiterin sich einen Metaplot ausgedacht hat, der „hinter den Kulissen“ abläuft. Es könnte sich auch um einen Hinweis zu einer feindlichen Gruppierung, einem Kult oder dem FHTAGN-Kampagnenrahmen handeln, sofern dieser verwendet wird.

Ein Misserfolg bedeutet, dass die Suche ergebnislos bleibt. Ein Patzer bedeutet, dass der Charakter glaubt, einen wichtigen Hinweis gefunden zu haben, der sich später als falsch und gefährlich herausstellen wird. In jedem Fall erhält dein Charakter 1W6-3 STA, weil er Erlebtes aufarbeitet – oder alte Wunden aufreißt, falls der Wurf einen STA-Verlust bedeutet.

## 9.2.9 Das Unnatürliche studieren

In den Szenarien kommen die Charaktere in Kontakt mit dem Unnatürlichen und erhalten vielleicht sogar Fertigungspunkte in Unnatürlichem Wissen. Dies kann erschütternd aber auch sehr interessant sein und mancher Charakter möchte vielleicht mehr wissen. Das Unnatürliche studieren kann bedeuten, dass der Charakter die Mythen und Folklore der Welt auf Zusammenhänge zu seinen bisherigen Erkenntnissen durchforstet, Nachforschungen in fragwürdigen Internetforen oder im Darknet betreibt oder sich ganz klassisch auf Recherche in die nächste größere Bibliothek begibt.

Um das Unnatürliche zu studieren, kann nach Maßgabe der Spielleiterin ein misslungener STA-Wurf oder ein Wurf auf Okkultismus oder eine andere passende Fertigkeit erforderlich sein. Reduziere den

Wert einer Bindung um 1W4, da das Studium des Unnatürlichen viel Zeit in Anspruch nimmt und frage die Spielleiterin, was genau passiert. Erhöht sich der Wert in Unnatürlichem Wissen, sinkt die STA des Charakters in jedem Fall um die gleiche Anzahl Punkte.

Die Spielleiterin kann z. B. Hinweise auf Zusammenhänge zwischen bisherigen Szenario-Ereignissen und okkulten Mythen und Legenden geben. Vielleicht erhält der Charakter Zugang zu okkulten Folianten mit Unnatürlichem Wissen, die er studiert oder er baut Kontakte zu einer mysteriösen, okkulten Organisation auf, die mehr über das Unnatürliche zu wissen scheint. Eventuell findet der Charakter auch Hinweise zur wahren Bedeutung des FHTAGN-Netzwerks (sofern damit gespielt wird). Weitere Anregungen, Rituale und Bücher findet die Spielleiterin im Band [FHTAGN Spielwelt](#).

## 9.3 Andere Freizeitbeschäftigungen

Die Spielleiterin kann auch Freizeitbeschäftigungen zulassen, die nicht ausdrücklich aufgeführt sind, wie zum Beispiel 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 Spielleiterin sich bezüglich einer erforderlichen Probe und den möglichen Auswirkungen und Zugewinnen/Verlusten an den vorhandenen Freizeitbeschäftigungen orientieren.

## 9.4 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. Fehltag, Unkonzentriertheit und schlechte Leistungen können in letzter Konsequenz sogar zur Kündigung führen.

Die Spielleiterin kann entsprechende Szenen in einer Zwischenszene spielen lassen. Vielleicht hilft eine CH × 5-Probe oder eine Probe auf eine berufsnahe Fertigkeit, damit die Vorgesetzte wieder beruhigt werden kann. Gefeuert zu werden kostet 0/1 STA durch Hilflosigkeit.

## 9.5 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 Spielleiterin kann hierzu entweder ein eigenes Szenario entwerfen oder entsprechende Ereignisse in einer Zwischenszene thematisieren.

## Optionale Regel: Erfahrungspunkte

Mystery Action Normalerweise erhöhen sich die Spielwerte eines Charakters nur durch Trainingswürfe in Zwischenszenen und durch Fehlschläge. Alternativ kann eine Spielleiterin folgendes Erfahrungspunktesystem für die Charakterentwicklung einführen. Wenn diese optionale Regel verwendet wird, sollte die Spielleiterin keine Trainingswürfe für Attribute und Fertigkeiten in Zwischenszenen erlauben. Damit die Geschwindigkeit der Entwicklung nicht steigt, sollte auch auf das freie Steigern von Fertigkeiten nach Fehlschlägen verzichtet werden.

**Erfahrungspunkte:** Wenn ein Charakter eine Krisensituation übersteht, wächst sein Erfahrungsschatz. Deshalb erhält er nach jeder Spielsitzung Erfahrungspunkte (EP), die er in der nächsten Zwischenszene nutzen kann, um sich entsprechend weiterzuentwickeln. Die Spielleiterin legt fest, wie viele Erfahrungspunkte jeder Charakter nach einer Spielsitzung erhält. Zur Orientierung kann die Spielleiterin folgende Richtlinien verwenden.

- Der Charakter hat die Spielsitzung überlebt: +2 EP.
- Die Spielsitzung war sehr ereignisreich: +1 EP.
- Die Spielsitzung war sehr lang: +1 EP.
- Ein Szenario wurde abgeschlossen: +1 EP.

**Kosten:** In Zwischenszenen können zuvor gesammelte Erfahrungspunkte zur Charakterentwicklung verwendet werden. Alle Steigerungen müssen erzählerisch begründet werden. Die Spielleiterin hat das letzte Wort, ob eine Steigerung möglich ist.

- Jeder Fertigkeitpunkt kostet 1 EP.
- Jeder Attributspunkt kostet 10 EP.

**Grenzen der Entwicklung:** Nur in seltenen Ausnahmefällen dürfen Attributswerte über 16 und Fertigkeitwerte über 80% gesteigert werden. Ein Charakter darf insgesamt nicht mehr als 75 Attributspunkte besitzen.

**Umverteilen:** Nach Absprache mit der Spielleiterin dürfen Attributspunkte (bis zu 2 pro Zwischenszene) und Fertigkeitpunkte (bis zu 10% pro Zwischenszene) umverteilt werden, um stattdessen etwas anderes zu den obigen Konditionen zu verbessern.

**Erfahrungspunkte und beständige Bindungen:** Wird zusätzlich die optionale Regel für beständige Bindungen verwendet, so können diese ebenfalls mit Erfahrungspunkten erworben werden. Jede neue beständige Bindung kostet dann 50 Erfahrungspunkte. Beim Umverteilen dürfen beständige Bindungen auch wieder aufgegeben werden, um entsprechend viele Punkte für andere Steigerungen zu erhalten.

# 10 Ausrüstung

Dem Thema Ausrüstung sind in zahlreichen Horror-Rollenspielsystemen ganze Bände gewidmet worden. FHTAGN hingegen bildet nur wenige Gegenstände und diese auch mehr generisch ab, anstatt zu tief ins Detail zu gehen. Ein Kennzeichen des Horror-Genres ist es unter anderem unvorbereitet zu



sein und eben nicht auf eine vollständige und optimale Zusammenstellung von hochwertiger Ausrüstung zurückgreifen zu können.

Das folgende Kapitel befasst sich daher mit dem Nötigsten an Ausrüstung (Waffen, Panzerung, Fahrzeuge), aber auch damit, wie man diese im Kontext eines Horror-Rollenspiels beschafft – und was die Kosten dafür betragen. Im Zweifel sollten Entscheidungen zu der Beschaffenheit von Gegenständen im Kontext des Szenarios getroffen werden.

## 10.1 Ausgabenkategorien

FHTAGN legt keinen besonderen Fokus auf das Spiel mit konkreten Geldbeträgen. Ausgaben für das tägliche Leben werden bspw. überhaupt nicht berücksichtigt. Vielmehr werden besondere Ausrüstungsgegenstände in verschiedene Kategorien eingeteilt, die den Preis oder die Schwierigkeit beziehungsweise das Wagnis der Beschaffung widerspiegeln.

Die nachfolgende Auflistung soll der Spielleiterin einen groben Überblick verschaffen.

**Tabelle: Ausgabenkategorien**

|          |  |   |
|----------|--|---|
| <b>N</b> | <b>Nebenausgabe (bis 150 €)</b>                | Gewöhnliche Ausgaben, die im Alltag anfallen können, müssen nicht nachvollzogen werden und haben keine regeltechnischen Konsequenzen: Essen, ein Taxi, ein Leihwagen, Munition, Schaufeln und Zeltplanen, ein Wegwerfhandy – ein Charakter kann all das locker bezahlen. Wie genau er das macht entscheiden Spielerin und Spielleiterin gemeinsam. Geht davon aus, dass der Charakter den gewünschten Gegenstand oder die Dienstleistung bezahlen kann und spielt weiter. |
| <b>S</b> | <b>Standardausgabe (200 € bis 800 €)</b>       | Solche Ausgaben sind nennenswert und unter Umständen nicht so einfach zu leisten: Eine Pistole oder ein Gewehr, ein Flugticket, ein Leihwagen für mehrere Tage, eine Woche im Hotel.  |
| <b>U</b> | <b>Unübliche Ausgabe (1.000 € bis 5.000 €)</b> | Die meisten Charaktere können sich Ausgaben in dieser Höhe aus eigener Tasche nicht einfach so leisten: ein Gebrauchtwagen, ein teurer Computer, ein Langstreckenflug, eine Woche in einem schicken Hotel, ein gefälschter Pass für ein Entwicklungsland.   |
| <b>G</b> | <b>Große Ausgabe (6.000 € bis 30.000 €)</b>    | Eine große Ausgabe bedeutet erhebliche Kosten: Schweres Gerät, eine professionelle Fälschung, ein Neuwagen. Das können sich nur reiche Charaktere einfach so leisten. Hierunter fallen auch außergewöhnliche oder seltene Unternehmungen wie ein Aufenthalt in einer Privatvilla oder Zugang zu einer exklusiven Wohltätigkeitsveranstaltung.   |
| <b>E</b> | <b>Extreme Ausgabe (36.000 € und mehr)</b>     | Die finanziellen Mittel dafür haben nur sehr reiche Leute – unwahrscheinlich für einen Charakter – und Organisationen. Die Verfügbarkeit der Gegenstände und Dienstleistungen, die in diese Kategorie fallen, bestimmt allein die Spielleiterin.  |

## 10.2 Startausrüstung

Zu Beginn eines Szenarios verfügen die Charaktere üblicherweise bereits über Ausrüstung. Geht einfach davon aus, dass jeder Charakter einen Rucksack mit dem Wichtigsten mitführt. Soweit es sich dabei um übliche und nachvollziehbare Dinge handelt und die Spielleiterin einverstanden ist, muss diese Ausrüstung nicht im Detail festgelegt werden.

### 10.2.1 Haben die Charaktere die Ausrüstung dabei?

Mit gesundem Menschenverstand und einer kurzen Internetrecherche kann man normalerweise schnell bestimmen, ob die Charaktere einen Gegenstand haben oder ihn zumindest leicht beschaffen können. Die Spielleiterin sagt „Ja“ oder „Nein“ und es geht weiter. FHTAGN ist ein Horror-Rollenspiel und keine Wirtschaftssimulation. Wenn du als Spielleiterin unsicher bist, kannst du dich an folgenden Punkten orientieren.

**Berücksichtige das Szenario:** Zunächst solltest du dir das Szenario anschauen. Eine Wanderausrüstung werden die Charaktere dabei haben, wenn es in die Berge geht. Auf einer Kreuzfahrt wohl eher nicht.

**Berücksichtige die Charaktere:** Als nächstes schau dir die Fertigkeiten und Berufe der Charaktere an. Eine Informatikerin besitzt wahrscheinlich einen leistungsfähigen Computer oder Laptop. Eine Wissenschaftlerin vielleicht eine kleine Bibliothek, eine Journalistin eine gute Kamera mit Objektiv.

**Berücksichtige den Gegenstand:** Zuletzt schau dir den Gegenstand selbst an. Ist er teuer oder illegal? Eine Große oder Extreme Ausgabe ist immer unwahrscheinlich. Aber wenn ein Gegenstand absolut unpassend ist, dann haben die Charaktere ihn nicht, selbst wenn er nur mit einer Standardausgabe verbunden gewesen wäre.

**Wenn es nicht eindeutig ist, lass die Würfel entscheiden:** Lass die Spielerin eine IN × 5-Probe oder einen Glückswurf machen, um zu entscheiden, ob ihr Charakter sich den Gegenstand vor dem Szenario beschafft hat. Eine Große Ausgabe sorgt für einen Malus von 20%, eine Extreme Ausgabe für einen Malus von 40%. Es wirft entweder die Spielerin, deren Charakter den Gegenstand will oder die Spielerin, deren Charakter einen passenden Hintergrund hat. Die Spielleiterin entscheidet.

**Grenzen:** Sofern die Spielleiterin nicht anders entscheidet, beginnen die Charaktere ein Szenario mit maximal einem oder zwei Gegenständen aus der Kategorie Unübliche Ausgabe für jeden, maximal einem oder zwei Gegenständen aus der Kategorie Große Ausgabe für alle und ohne Gegenstände, für die eine Extreme Ausgabe nötig gewesen wäre.

## 10.3 Ausrüstung beschaffen

Möglicherweise wirft ein Szenario die Charaktere unvermittelt in eine Situation, auf die sie nicht vorbereitet waren, und sie benötigen Ausrüstung, die sie nicht dabei haben. Typischerweise gibt es vier Wege, um während eines Szenarios an Ausrüstung zu kommen:

- Spesen,
- einen Gefallen einfordern,
- eigenes Geld ausgeben oder
- illegal beschafftes Vermögen ausgeben.

### 10.3.1 Spesen

Wenn die Charaktere im Auftrag von jemandem unterwegs sind oder eine Gönnerin haben, können sie dort um Geld bitten. Ob die Bitte gewährt wird, entscheidet die Spielleiterin.

### 10.3.2 Gefallen einfordern

Hat dein Charakter eine Bindung zu einer einflussreichen Person (z. B. in einem Ministerium, einem Unternehmen oder dem Militär) oder zu einer Organisation, kann diese möglicherweise das ein oder andere für ihn tun. So könnte der Charakter versuchen, über die Bindung an Ausrüstung oder Geld zu kommen, einen Spezialisten zu engagieren oder Informationen einzuholen oder zu streuen. Üblicherweise wirkt das allerdings extrem zwielichtig und geht oft übel aus. Und es besteht das Risiko, dass die Bindung so in das Szenario hineingezogen wird.

Ein Gefallen wird von der Spielleiterin einer Ausgabenkategorie zugeordnet, die dem Aufwand oder dem Preis der Anfrage angemessen erscheint. Eine einfache Auskunft wird in der Regel als Nebenausgabe behandelt und ist damit kostenlos. Es ist hierbei auch keine Probe auf CH × 5 erforderlich.

**Standardausgabe:** Wirf CH × 5. Bei einem Erfolg tut dir deine Bindung den Gefallen. Misslingt der Wurf, weigert dein Kontakt sich und die Bindung sinkt um 1 Punkt.

**Unübliche Ausgabe:** Wirf CH × 5. Bei einem Erfolg tut dir deine Bindung den Gefallen. Die Bindung sinkt unabhängig davon um 1 Punkt.

**Große Ausgabe:** Wirf CH × 5. Bei einem Erfolg tut dir deine Bindung den Gefallen. Die Bindung sinkt unabhängig davon um 1 Punkt. Misslingt der Wurf, weigert dein Kontakt sich und die Bindung sinkt um 1W4 Punkte.

**Extreme Ausgabe:** Wirf CH × 5 mit einem Malus von 20%. Bei einem Erfolg tut dir deine Bindung den Gefallen. Die Bindung sinkt unabhängig davon um 1W4 Punkte. Misslingt der Wurf, weigert dein Kontakt sich und die Bindung sinkt um 1W6 Punkte.

### 10.3.3 Eigenes Geld ausgeben

Die meisten Charaktere sind nicht bettelarm, können sich aber trotzdem nicht alles leisten. Eine Ausnahme sind Charaktere mit der Facette Reich. Für sie zählt jede Ausgabe automatisch als eine Kategorie niedriger.

**Für eine Standardausgabe zahlen:** Wirf eine IN × 5- oder Buchführungs-Probe – du entscheidest – um herauszufinden, ob dein Charakter genug Bargeld hat oder auf Kredit zahlen kann. Wenn dein Charakter in seinem Beruf gut verdient, darfst du einen Bonus von 20% aufschlagen. Misslingt die Probe, kann dein Charakter die Ausgabe trotzdem machen, verliert aber 1 Punkt von einer Bindung außerhalb der Gruppe. Wenn du möchtest kannst du später in einer Zwischenszene ausspielen, wo aufgrund der Ausgabe nun Geld fehlt.

**Für eine Unübliche Ausgabe zahlen:** Die finanzielle Belastung reduziert eine Bindung außerhalb

der Gruppe um 1 Punkt. Wenn dein Charakter gut verdient, kann er eine IN × 5- oder Buchführungs-Probe machen, um den Punktverlust zu vermeiden.

**Für eine Große Ausgabe zahlen:** Dein Charakter muss sich verschulden. Wirf eine IN × 5- oder Buchführungs-Probe – du entscheidest. Ein gutverdienender Charakter erhält einen Bonus von 20% auf die Probe. Bei einem Erfolg verliert dein Charakter 1 Punkt von allen Bindungen außerhalb der Gruppe. Misslingt die Probe, reduziere eine von der Spielleiterin gewählte Bindung außerhalb der Gruppe um 1W4 und alle anderen Bindungen außerhalb der Gruppe um 1 Punkt.

**Für eine Extreme Ausgabe zahlen:** Dein Charakter kann sich die Ausgabe nicht leisten. Wenn er sich davon nicht aufhalten lässt und sich hoch verschuldet, sinkt jede seiner Bindungen außerhalb der Gruppe um 1W4 Punkte.

### Ein Koffer voller Geld?

Es kann passieren, dass die Charaktere plötzlich in den Besitz einer größeren Geldmenge kommen – sei es durch die Ereignisse eines Szenarios, zur Verfügung gestellt durch das FHTAGN-Netzwerk oder aus einer anderen Quelle. Dieses Geld kann für außergewöhnliche Anschaffungen verwendet werden.

- Eine Unübliche Ausgabe entspricht 5 Standardausgaben.
- Eine Große Ausgabe entspricht 25 Standardausgaben (oder 5 Unüblichen Ausgaben).
- Eine Extreme Ausgabe entspricht 125 Standardausgaben (oder 5 Großen Ausgaben).

Ein solcher Geldsegen kann auch dazu verwendet werden, um durch Luxus, Geschenke und Einladungen die Bindungen eines Charakters zu verbessern. Die Spielerin entscheidet, ob ihr Charakter Geld im Wert einer Großen oder sogar Extremen Ausgabe auf diesem Weg durchbringt. Weniger auszugeben hat keinen regelmechanischen Effekt.

Wirf eine Probe auf Buchführung, CH × 5 oder einen Glückswurf – du entscheidest – mit einem -20% Malus für eine Extreme Ausgabe. Ein Erfolg verbessert eine Bindung um 1W4 Punkte für eine Große Ausgabe oder jede Bindung um 1W4 Punkte für eine Extreme Ausgabe. Misslingt der Wurf, dann profitiert keine Bindung und je nach Umständen und Herkunft des Geldes können dem Charakter unangenehme Nachfragen drohen. Hat er in Bezug auf die Herkunft des Geldes gelogen, wird der Wert einer Bindung um 1W4 Punkte verringert. Hat der Charakter das Geld auf illegale Weise erhalten, drohen ihm bei einem Patzer möglicherweise sogar rechtliche Konsequenzen.

## 10.3.4 Der Schwarzmarkt

Auf dem Schwarzmarkt kann man fast alles bekommen, von Drogen über gestohlene Passwörter bis hin zu Schusswaffen. Etwas auf illegalem Weg zu beschaffen, erfordert entweder eine Kriminologie-Probe, um einen Dealer oder Verkäufer vor Ort zu finden oder einen Informatik-Wurf, um im Darknet einen Verkäufer zu finden und die Spuren deines Charakters zu verbergen.

Ein Misserfolg bedeutet in beiden Fällen, dass die Gefahr erwischt zu werden, zu groß ist. Sollte dein Charakter sich darüber hinwegsetzen oder im Falle eines Patzers hat die Beschaffung in jedem Fall

Konsequenzen. Die Spielleiterin entscheidet über die Details. Vielleicht nimmt die Polizei Ermittlungen auf, ein Strafverfahren sorgt dafür, dass dein Charakter seinen Job verliert oder eine kriminelle Gruppierung wird auf ihn aufmerksam.

Steht dein Charakter in engerem Kontakt zu einer Gruppe, die prinzipiell Zugang zu bestimmten verbotenen oder gesetzlich regulierten Waren hat, kannst du hier möglicherweise auf eine andere Art von Schwarzmarkt zugreifen. Dafür braucht dein Charakter ein entsprechendes Spezialtraining in Verbindung mit einer CH × 5-Probe. Beispiele wären Zugang zu einem Schützenverein für Waffen oder zu einer Apotheke für rezeptpflichtige Arzneimittel.

Der Schwarzmarkt ist teuer. Mach einen Glückswurf. Misslingt er, zählt der entsprechende Artikel als eine Ausgabenkategorie höher.

## 10.4 Waffen

Es existieren zahllose unterschiedliche Schusswaffen. Ihre Nützlichkeit in Anbetracht der Dinge, die einem Charakter begegnen mögen, ist jedoch zumeist eher limitiert.

### Verdecktes Tragen

Messer und Pistolen können unter normaler Kleidung verdeckt getragen werden. Jemand, der bewusst nach solchen Dingen Ausschau hält, kann mit einer Probe auf Wachsamkeit versuchen sie zu entdecken. Eine schwere Pistole oder ein besonders großes Messer gewährt +20% auf die Wachsamkeits-Probe.

Durch das Tragen eines Mantels lassen sich auch größere Waffen, wie eine Maschinenpistole, eine abgesägte Schrotflinte oder eine Machete, verdeckt mit sich führen. Eine schwere Pistole fällt unter einem Mantel nicht weiter auf und führt zu keinem Bonus auf die Wachsamkeits-Probe.

Normale Gewehre oder große Handwaffen können nicht verdeckt getragen werden.

### 10.4.1 Nahkampfwaffen

Waffenlose Angriffe, wie beispielsweise Faustschläge, Tritte oder Erdrosseln, verwenden die Fertigkeit Waffenloser Kampf. Werden Waffen im Nahkampf eingesetzt, so erfolgt dies mit der Fertigkeit Nahkampfwaffen.

### Improvisierte Waffen

Manchmal muss im Eifer des Gefechts ein abgebrochenes Tischbein, eine Flasche oder etwas anderes als Waffe herhalten. Solche improvisierten Waffen können sowohl mit der Fertigkeit Nahkampfwaffen als auch mittels Waffenloser Kampf eingesetzt werden. Darunter fallen auch

Gewehrkolben und Pistolengriffe. Unabhängig von der Art der improvisierten Waffe werden die untenstehenden Spielwerte verwendet.

**Tabelle: Nahkampfwaffen**

| ES | Waffe                             | Fertigkeit                           | Schaden  | PB | Ausgabenkategorie   |
|----|-----------------------------------|--------------------------------------|----------|----|---------------------|
| 0  | Waffenloser Angriff               | Waffenloser Kampf                    | 1W4-1    | -  | -                   |
| 0  | Improvisierte Waffe               | Waffenloser Kampf,<br>Nahkampfwaffen | 1W4      | -  | -                   |
| 0  | Garotte                           | Waffenloser Kampf                    | speziell | -  | N Nebenausgabe      |
| 0  | Beil                              | Nahkampfwaffen                       | 1W6      | -  | N Nebenausgabe      |
| 0  | Keule                             | Nahkampfwaffen                       | 1W6      | -  | N Nebenausgabe      |
| 0  | Schlagstock                       | Nahkampfwaffen                       | 1W6      | -  | N Nebenausgabe      |
| 0  | Holzspeer, Feuersteinspeer        | Nahkampfwaffen                       | 1W8      | -  | N Nebenausgabe      |
| 0  | Feuersteinmesser,<br>Kupfermesser | Nahkampfwaffen                       | 1W4      | -  | N Nebenausgabe      |
| 1  | Schlagring                        | Waffenloser Kampf                    | 1W4      | -  | N Nebenausgabe      |
| 2  | Axt                               | Nahkampfwaffen                       | 1W10     | -  | N Nebenausgabe      |
| 2  | Speer                             | Nahkampfwaffen                       | 1W8      | 3  | N Nebenausgabe      |
| 2  | Messer, Dolch                     | Nahkampfwaffen                       | 1W4      | 3  | N Nebenausgabe      |
| 2  | Breitschwert                      | Nahkampfwaffen                       | 1W8      | -  | S Standardausgabe   |
| 2  | Kurzschwert                       | Nahkampfwaffen                       | 1W6      | -  | S Standardausgabe   |
| 3  | Streitkolben, Morgenstern         | Nahkampfwaffen                       | 1W8      | -  | S Standardausgabe   |
| 3  | Kriegshammer, Streithammer        | Nahkampfwaffen                       | 1W8      | 3  | S Standardausgabe   |
| 3  | Langschwert, Katana               | Nahkampfwaffen                       | 1W10     | -  | U Unübliche Ausgabe |
| 3  | Zweihandschwert*                  | Nahkampfwaffen                       | 1W12     | -  | U Unübliche Ausgabe |
| 4  | Kampfmesser                       | Nahkampfwaffen                       | 1W6      | 3  | S Standardausgabe   |
| 4  | Säbel                             | Nahkampfwaffen                       | 1W8      | 3  | S Standardausgabe   |
| 4  | Rapier                            | Nahkampfwaffen                       | 1W8      | 3  | S Standardausgabe   |
| 5  | Machete                           | Nahkampfwaffen                       | 1W8      | -  | N Nebenausgabe      |
| 6  | Baseballschläger                  | Nahkampfwaffen                       | 1W8      | -  | N Nebenausgabe      |

\* Erfordert Spezialtraining

## 10.4.2 Fernkampfwaffen

### Wurfaffen

Wurfaffen werden mit der Fertigkeit Athletik verwendet.

### Schleudern, Bögen und Armbrüste

Mit Schleudern werden zumeist Steingeschosse oder auch Metallkugeln verschossen. Bögen und Armbrüste können nur jede zweite beziehungsweise dritte Runde zum Einsatz gebracht werden, da die Munition einzeln nachgeführt und im Falle der Armbrust die Waffe explizit gespannt werden muss.

## **Tränengas und Pfefferspray**

Diese chemischen Reizstoffe verursachen tränende Augen, Atemnot oder starke Schmerzen an der Haut, die mit den Stoffen in Berührung kommt. Bei einem Treffer muss das Ziel eine Probe auf KO × 5 absolvieren, um nicht benommen zu sein und für eine Stunde einen Malus auf alle Aktionen zu erhalten. Bei Erfolg ist das Ziel nicht benommen und der Malus beträgt nur die Hälfte.

Eine Tränengasgranate muss nur in der Nähe des Ziels landen, um ihre Wirkung zu entfalten. Daher erhält der Angriffswurf einen Bonus von 20%. Die Tränengaswolke bleibt nur etwa 1 - 2 Minuten in der Luft hängen.

Pfefferspray wird am besten vor einem Kampf eingesetzt, wenn noch keine Angriffswürfe notwendig sind. Wenn der Angriff mit Pfefferspray scheitert, besprüht sich die Angreiferin teilweise selbst und muss eine KO × 5-Probe mit einem Bonus von 20% durchführen, um nicht benommen sein und für eine Stunde -20% auf alle Aktionen zu erhalten.

Eine Atemschutzmaske, die vor diesen Stoffen schützen kann, verursacht einen Malus von 20% auf alle Wachsamkeits- und Suchproben.

## **Blendgranate**

Eine Blendgranate oder Flashbang muss nur in der Nähe des Ziels landen, dadurch erhält der Angriffswurf einen Bonus von 20%. Wenn sie in einen geschlossenen Raum geworfen wird und das Moment der Überraschung auf der Seite des Angreifers liegt, ist überhaupt keine Probe erforderlich.

Die Blendgranate detoniert mit lautem Knall und einem hellen Blitz, der alle Personen im Umkreis von 10 m (drinnen) oder 5 m (draußen) taub, blind und benommen macht (KO × 5-Probe, um in der nächsten Runde zu handeln). Nachdem der Effekt der Benommenheit abklingt, erleiden alle Ziele für 1W6 Runden -40% auf alle Aktionen. Sofern Augen- oder Ohrschutz getragen wird, reduziert sich der Malus auf -20%.

## **Helles Licht**

Eine starke Taschenlampe kann in der Dunkelheit auf bis zu 10 m blenden, wenn sie direkt auf das Gesicht gerichtet wird. Dies gilt als Handlung in einer Kampfrunde und erfordert eine vergleichende Probe mit GE × 5 von beiden Parteien. Ein geblendetes Ziel erhält für 1W6 Runden -20% auf alle Handlungen.

## **Elektroimpuls Waffen**

Eine Elektroimpuls Waffe, auch Elektroschocker genannt, entlädt eine hohe Spannungsspitze in das Ziel, welches dadurch einen Elektroschock erleidet. Hierbei wird das sensorische und motorische

Nervenzentrum gelähmt und das Ziel wird bewegungsunfähig gemacht. Dem Ziel steht jede Runde eine KO × 5-Probe zu, um die Bewegungsunfähigkeit abzuschütteln und in der darauffolgenden Runde normal zu handeln. Auch nachdem die unmittelbare Lähmung abgeklungen ist, erleidet das Opfer für 1W20 Runden -20% auf alle Handlungen.

Der menschliche Körper ist ein hervorragender elektrischer Leiter. Jeder, der das Ziel eines Elektroschocker-Angriffs berührt, erleidet dieselben Effekte.

## Pistolen

Leichte Pistolen verwenden typischerweise kleinkalibrige Munition und verursachen vergleichsweise geringen Schaden, wenn sie Panzerung durchschlagen müssen. Mittelschwere Pistolen zählen zur Standardbewaffnung von Polizei und Militär. Das verwendete Kaliber ist deutlich wirksamer als bei leichten Handfeuerwaffen. Die meisten Revolver verfügen über sechs Schuss, moderne Varianten können bis zu acht Schuss aufnehmen. Bei halbautomatischen Pistolen gibt es eine große Bandbreite an unterschiedlichen Magazingrößen; üblich sind 15 Schuss, aber auch 17 oder 20 Schuss sind möglich. Schwere Pistolen verfügen über eine deutlich geringere Magazinkapazität (typischerweise acht Schuss).

## Schrotflinten

Eine typische Pumpgun (Vorderschaftrepetierflinte oder auch Pump-Action Shotgun) fasst in der Regel fünf Patronen, wobei es viele Ausführungen mit erweiterter Magazinkapazität für acht oder mehr Schuss gibt. Doppelläufige Schrotflinten verwenden einen Schuss pro Lauf. Beide Läufe können gleichzeitig mit einem Angriffswurf auf ein Ziel abgefeuert werden. Mit Schrotflinten kann man sowohl Schrot (ein Haufen kleiner Projektile), einzelne Geschosse als auch nicht-letale Munition (beispielsweise Vollgummiprojektile) abfeuern.

**Nutzung von Schrotkugeln:** Gewährt einen Bonus von 20% auf alle Entfernungen. Sowohl auf Kernschussreichweite aufgrund der Nähe des Zieles als auch darüber hinaus durch die Streuung der Schrotkugeln. Gegen Schrotbeschuss wird der Panzerungswert von Rüstung oder Deckung verdoppelt.

**Abfeuern beider Läufe:** Es können beide Läufe einer doppelläufigen Schrotflinte auf ein Ziel mit einem Angriffswurf gleichzeitig abgefeuert werden. Bei der Verwendung von Schrot erhöht das den Schaden um +1W10 auf bis zu 20 m Entfernung oder +1W6 darüber hinaus. Für normale Projektile fügt es +2W6 auf bis zu 75 m Entfernung hinzu.

**Andere Kaliber:** Die Regeln gehen vom Standard-Kaliber 12 aus. Für größere Kaliber wird der Schaden um +2 erhöht, für kleinere um -2 gesenkt.

## Maschinenpistolen

Maschinenpistolen können vollautomatisches Dauerfeuer abgeben, sind jedoch auch in der Lage, im Modus Feuerstoß oder Einzelschuss zu operieren. Bei halbautomatischem Feuermodus verursacht eine Maschinenpistole normalen Schaden, bei Dauerfeuer zählt der Tödlichkeitswert.



## Gewehre und Karabiner

Mit Gewehren lassen sich stärkere Munitionsarten verwenden als mit Pistolen oder Maschinenpistolen, die eine höhere Durchschlagskraft und Reichweite aufweisen. Dafür sind sie wesentlich sperriger. Einige militärische Gewehre – Sturmgewehre mit kleineren Kalibern und automatische Gewehre mit größerem Kaliber – sind in der Lage vollautomatische Feuerstöße mit Tödlichkeitswert abzugeben. Insbesondere schwere Gewehre verfügen über Tödlichkeitswerte auch bei Einzelschuss.

**Zielhilfen:** Es gibt diverse Zielhilfen wie Laservisiere, Reflexvisiere oder Zielfernrohre. Verwendet ein Charakter eine Zielhilfe, erhält er +20% auf seinen Angriffswurf, solange er seit seiner letzten Aktion nicht in einen Nahkampfangriff verwickelt war. Es kann immer nur von einer Zielhilfe gleichzeitig profitiert werden. Zielfernrohre senken darüber hinaus den Reichweitenabzug um eine Kategorie, wenn die Aktion Zielen verwendet wird.

## Schwere Waffen, Sprengstoffe und Artillerie

Viele der unnatürlichen Dinge, die den Charakteren begegnen werden, sind unergründliche Perversionen der Physik und durch Explosionen genauso wenig verwundbar wie durch Kruzifixe. Das hindert Charaktere jedoch nicht daran, es mit schweren Waffen zu versuchen ...

Die Basisreichweite für jede Waffe beinhaltet bereits den Umstand, dass das Ziel lediglich innerhalb des tödlichen Wirkungsbereichs sein muss. Ein Maschinengewehr ohne eine Zielhilfe wie Zweibein, Dreibein oder eine Halterung an einem Fahrzeug verfügt nur über die Hälfte der Basisreichweite.

Viele dieser Waffen feuern in automatischen Feuerstößen, was in den Tödlichkeitswert und Wirkungsbereich bereits eingerechnet ist. Die Munitionskapazität variiert bei diesen Waffen je nach Einbausituation ebenfalls sehr stark.

Die meisten schweren Waffen sind auf Fahrzeugen montiert und militärischen Einheiten vorbehalten, die selten in einem Szenario involviert sein werden und auch die leichtesten der schweren Waffen stehen typischerweise nur dem Militär zur Verfügung.

### Schrott

Manchmal sind Fahrzeuge, Waffen oder andere Ausrüstungsgegenstände beschädigt, schlecht gewartet oder einfach fehlerhaft hergestellt. Sollte dein Charakter gezwungen sein, solche fehlerhaften Objekte einsetzen zu müssen, so tritt eine Fehlfunktion nicht nur bei einem Patzer auf, sondern auch bei jedem Wurf größer als 95.

Ein durch und durch schäbiger Gegenstand kann zudem zu einem Malus von 20% auf jede Probe führen, bei der er eingesetzt wird.

Gegenstände, die als Schrott gelten, sind normalerweise immer eine Ausgabenkategorie günstiger zu beschaffen. Die Spielleiterin bestimmt, ob solche Gegenstände häufiger als normal eine Fehlfunktion aufweisen oder generell mit einem Malus belegt sind.

**Tabelle: Fernkampfaffen**

| ES  | Typ                                | Fertigkeit   | Basisreichweite | Schaden                   | PB               | Wirkungsbereich | Munition  | Ausgabenkategorie   |
|---|------------------------------------|--------------|-----------------|---------------------------|------------------|-----------------|-----------|---------------------|
| 0   | Wurfmesser                         | Athletik     | 3 m             | 1W4                       |                  |                 | 1         | N Nebenausgabe      |
| 0   | Wurfpfeile                         | Athletik     | 5 m             | 1W4                       |                  |                 | 1         | N Nebenausgabe      |
| 0   | Speer                              | Athletik     | 10 m            | 1W8                       | 3                |                 | 1         | N Nebenausgabe      |
| 0   | Bola                               | Athletik     | 10 m            | speziell                  |                  |                 | 1         | N Nebenausgabe      |
| 0   | Schleuder                          | Athletik     | 5 m             | 1W6                       |                  |                 | 1         | N Nebenausgabe      |
| 0   | Langbogen                          | Schusswaffen | 20 m            | 1W8                       | 3                |                 | 1         | S Standardausgabe   |
| 1   | Kompositbogen                      | Schusswaffen | 30 m            | 1W10                      | 3                |                 | 1         | U Unübliche Ausgabe |
| 2   | Armbrust                           | Schusswaffen | 30 m            | 1W10                      | 3                |                 | 1         | U Unübliche Ausgabe |
| 4   | Steinschlosspistole                | Schusswaffe  | 5 m             | 1W10                      | -                |                 | 1         | S Standardausgabe   |
| 4   | Muskete                            | Schusswaffen | 20 m            | 1W12                      | -                |                 | 1         | S Standardausgabe   |
| 5   | Westernrevolver                    | Schusswaffen | 10 m            | 1W10                      | -                |                 | 6         | S Standardausgabe   |
| <i>Colt Peacemaker</i>  |                                    |              |                 |                           |                  |                 |           |                     |
| 5   | Westerngewehr                      | Schusswaffen | 30 m            | 2W6                       | -                |                 | 15        | S Standardausgabe   |
| <i>Winchester</i>   |                                    |              |                 |                           |                  |                 |           |                     |
| 5   | Elefantenbüchse                    | Schusswaffen | 50 m            | 20%<br>Tödlichkeit        | -                |                 | 2         | U Unübliche Ausgabe |
| 6   | Pistole, leicht                    | Schusswaffen | 10 m            | 1W8                       | -                |                 | 6 oder 15 | S Standardausgabe   |
| <i>Walther PPK</i>  |                                    |              |                 |                           |                  |                 |           |                     |
| 6   | Pistole, mittelschwer              | Schusswaffen | 15 m            | 1W10                      | -                |                 | 6 oder 15 | S Standardausgabe   |
| <i>Glock 17, Colt M1911, FN FiveseveN (ES 8 und PB 3), HK P8, Beretta M9, Smith &amp; Wesson Model 15, Colt Detective Special</i> |                                    |              |                 |                           |                  |                 |           |                     |
| 6   | Pistole, schwer                    | Schusswaffen | 15 m            | 1W12                      | -                |                 | 6 oder 10 | S Standardausgabe   |
| <i>IMI Desert Eagle, Colt Pyhton, Smith &amp; Wesson Model 27 Magnum</i>  |                                    |              |                 |                           |                  |                 |           |                     |
| 6   | Maschinenpistole                   | Schusswaffen | 30 m            | 1W10 (10%<br>Tödlichkeit) | -                | 1 - 3 m         | 30        | U Unübliche Ausgabe |
| <i>HK MP5, MAC-10, Uzi, Thompson-Maschinenpistole, FN P90 (ES 8 und PB 3), Mauser C96 Schnellfeuer, Beretta M1918</i>             |                                    |              |                 |                           |                  |                 |           |                     |
| 6   | Gewehr, leicht                     | Schusswaffen | 100 m           | 2W6 (10%<br>Tödlichkeit)  | 3                | 1 - 3 m         | 30        | S Standardausgabe   |
| <i>Colt M4A1, FN SCAR, HK G36, M1 Carbine, Winchester Model 1905</i>  |                                    |              |                 |                           |                  |                 |           |                     |
| 6   | Gewehr, mittelschwer               | Schusswaffen | 150 m           | 2W8 (10%<br>Tödlichkeit)  | 5                | 1 - 3 m         | 5 oder 20 | U Unübliche Ausgabe |
| <i>HK G3, Remington M700, M1 Garand, M1903 Springfield, M1817 Enfield</i>   |                                    |              |                 |                           |                  |                 |           |                     |
| 7+  | Gewehr, schwer                     | Schusswaffen | 300 m           | 10%<br>Tödlichkeit        | 5                |                 | 5 oder 10 | U Unübliche Ausgabe |
| <i>Arctic Warfare</i>   |                                    |              |                 |                           |                  |                 |           |                     |
| 7+  | Gewehr, sehr schwer                | Schusswaffen | 400 m           | 20%<br>Tödlichkeit        | 10               |                 | 5 oder 10 | G Große Ausgabe     |
| <i>Barrett M82</i>  |                                    |              |                 |                           |                  |                 |           |                     |
| 7+  | Maschinengewehr, leicht            | Schusswaffen | 150 m           | 10%<br>Tödlichkeit        | 3                | 1 - 3 m         | 200       | G Große Ausgabe     |
| <i>FN Minimi</i>  |                                    |              |                 |                           |                  |                 |           |                     |
| 6   | Schrotflinte (Schrot)              | Schusswaffen | 10 m            | 3W6/2W6/1W6               | Panzerung<br>x 2 |                 | 5         | S Standardausgabe   |
| 6   | Schrotflinte (Flintenlaufgeschoss) | Schusswaffen | 30 m            | 2W6                       | -                |                 | 5         | S Standardausgabe   |

## 10.5 Körperpanzerung

Während moderne Materialien wie Kevlar und Keramik eine Menge möglich machen, kann eine beschusshemmende Weste ihren Träger längst nicht gegen jede Gefahr schützen. Zudem wird nur ein kleiner Teil des Körpers davon abgedeckt. Insofern ist es besser stets hinter Deckung zu bleiben und gar nicht erst getroffen zu werden.

**Helme:** Der Panzerungswert von Helmen wird der allgemeinen Körperpanzerung der Trägerin angerechnet.

**Schilder:** Der Panzerungswert von Schilden wird der allgemeinen Körperpanzerung der Trägerin

angerechnet. Einige Schildtypen sind so groß, dass sie als Deckung zählen.

### Negative Auswirkungen von Panzerung

Insbesondere in frühen Entwicklungsstufen ist das Tragen von Rüstung mit negativen Auswirkungen auf die Gewandtheit oder Ausdauer der Trägerin verbunden. Selbst moderne Schutzwesten eignen sich nicht dafür, permanent getragen zu werden. Die Spielleiterin ist gehalten, entsprechende negative Auswirkungen bei zu langer Tragedauer beziehungsweise zu klobiger Rüstung anzuwenden. Beispiele hierfür können sein:

- **Einschränkungen:** -20% auf Proben in Athletik, Wachsamkeit, Heimlichkeit, Schwimmen und möglicherweise andere Fertigkeiten.
- **Erschöpfung oder Überhitzung:** Die Trägerin ist spätestens am Ende des Tages automatisch erschöpft.
- **Aufsehen erregen:** Negative Reaktionen von Nichtspielercharakteren auf die Trägerin.

Tabelle: Körperpanzerung

| ES | Panzerung   | Panzerungswert | Ausgabenkategorie   | Anmerkung   |
|----|---|----------------|---------------------|---|
| 0  | Felle   | 1              | N Nebenausgabe      | Nicht kugelsicher                                     |
| 1  | Gambeson / Tuchrüstung  | 2              | S Standardausgabe   | Nicht kugelsicher                                     |
| 1  | Lederrüstung  | 3              | S Standardausgabe   | Nicht kugelsicher                                     |
| 1  | Helm  | +1             | S Standardausgabe   | Nicht kugelsicher                                     |
| 2  | Kettenhemd  | 4              | S Standardausgabe   | Nicht kugelsicher                                     |
| 3  | Plattenpanzer   | 5              | U Unübliche Ausgabe | Erfordert Spezialtraining, nicht kugelsicher          |
| 2+ | Kleiner Schild  | +1             | S Standardausgabe   | Nicht kugelsicher                                     |
|    | <i>Buckler, Gladiatorenschild</i>   |                |                     |   |
| 2+ | Mittelgroßer Schild   | +2             | S Standardausgabe   | Nicht kugelsicher                                     |
|    | <i>Targe, Wikinger-Rundschild, griechisches Aspis (Hoplön), Dreieckschild</i> |                |                     |   |
| 2+ | Großer Schild   | +3             | S Standardausgabe   | Nicht kugelsicher, Deckung                            |
|    | <i>Tartsche, römisches Scutum, Normannenschild</i>                            |                |                     |   |
| 6  | (Soldaten-)Stahlhelm  | +1             | S Standardausgabe   |   |
| 6  | Flakweste   | 2              | S Standardausgabe   |   |
| 8  | Kevlarhelm  | +1             | U Unübliche Ausgabe |   |
| 8  | Kevlarweste   | 3              | S Standardausgabe   |   |
| 8  | Verstärkte Kevlarweste  | 4              | U Unübliche Ausgabe |   |
| 8  | Taktische Körperpanzerung   | 5              | U Unübliche Ausgabe |   |
| 8  | Ballistischer Schutzschild, groß  | +5             | U Unübliche Ausgabe | Deckung   |
| 8  | Bombenschutzanzug   | 10             | G Große Ausgabe     | Erfordert Spezialtraining, nicht zum Kämpfen geeignet |

## Körpermodifikationen

Fortschrittliche Technologie (ES 9) ermöglicht es, den Körper eines Lebewesens durch Implantate zu modifizieren. Im Spiel könnte es sich dabei beispielsweise um die Erfindung eines verrückten Wissenschaftlers, ein geheimes Militärexperiment, außerirdische Symbionten oder um Technologie der Mi-Go handeln. Die Implantation zehrt in jedem Fall an der Psyche eines Charakters und kostet daher Stabilitätspunkte. Umfassende Körpermodifikationen sollten daher immer unter psychologischer Betreuung vorgenommen werden. Weder die Mi-Go noch die Hinterhofkliniken düsterer Zukunftssettings bieten allerdings solche Unterstützungsleistungen an.

Verfügbarkeit und Stabilitätsverlust richten sich danach, wie invasiv und kompliziert eine Körpermodifikation ist. Für das Entwickeln und Einsetzen von Implantaten benötigt ein Charakter das Spezialtraining Körpermodifikation für die Fertigkeit Medizin, die nötige Ausrüstung und muss erfolgreich eine Medizin-Probe ablegen. Je nach Invasivität der geplanten Körpermodifikation ist die Medizin-Probe erschwert.

Im Folgenden werden einige beispielhafte Körpermodifikationen angegeben. Diese sind bewusst sehr allgemein gestaltet, um sie möglichst vielseitig ins Spiel integrieren zu können. Eine Fertigkeitsverstärkung kann so beispielsweise alles von einem Augenimplantat (Suchen) über Chamäleonhaut (Heimlichkeit) oder eine Fahrzeugsteuerung (Fahren) bis hin zu einem Zielerfassungssystem (Schusswaffen) sein.

**Tabelle: Beispiele für Körpermodifikationen**

| Körpermodifikation              | Wirkung  | STA-Verlust | Ausgabenkategorie | Medizin-Probe |
|---------------------------------|--|-------------|-------------------|---------------|
| Attributsverstärker (Stufe 1)   | Das gewählte Attribut (außer EN) erhöht sich um 2.   | 1W6         | U Unüblich        |               |
| Attributsverstärker (Stufe 2)   | Das gewählte Attribut (außer EN) erhöht sich um 4.   | 1W10        | E Extrem          | -40%          |
| Bewegungsverstärker (Stufe 1)   | Alle Bewegungsdistanzen des Charakters erhöhen sich um den Faktor x1,5                         | 1W6         | U Unüblich        |               |
| Bewegungsverstärker (Stufe 2)   | Alle Bewegungsdistanzen des Charakters erhöhen sich um den Faktor x2.                          | 1W8         | G Groß            | -20%          |
| Ersatzgliedmaße                 | Gleichwertiger Ersatz für eine verlorene Gliedmaße.  | 1W4         | S Standard        |               |
| Fertigkeitsverstärker (Stufe 1) | Das Implantat unterstützt die Anwendung einer gewählten Fertigkeit und erhöht diese so um 10%. | 1W4         | S Standard        |               |

| Körpermodifikation              | Wirkung   | STA-Verlust | Ausgabenkategorie | Medizin-Probe |
|---------------------------------|---|-------------|-------------------|---------------|
| Fertigkeitsverstärker (Stufe 2) | Das Implantat unterstützt die Anwendung einer gewählten Fertigkeit und erhöht diese so um 20%.  | 1W8         | G Groß            | -20%          |
| Hautpanzerung (Stufe 1)         | Die Panzerung des Charakters erhöht sich um 1.  | 1W4         | S Standard        |               |
| Hautpanzerung (Stufe 2)         | Die Panzerung des Charakters erhöht sich um 2.  | 1W6         | U Unüblich        |               |
| Hautpanzerung (Stufe 3)         | Die Panzerung des Charakters erhöht sich um 4.  | 1W8         | G Groß            | -20%          |
| Neurallink                      | Der Charakter kann sein Nervensystem direkt mit geeigneten Computersystemen verbinden.  | 1W4         | S Standard        |               |
| Neuralrekorder                  | Was der Charakter wahrnimmt kann aufgezeichnet und übertragen werden. Diese Art Implantat kann auch verwendet werden, um einen Charakter auszuspionieren.   | 1W4         | S Standard        |               |
| Neuralüberbrücker               | Der Charakter kann von außen ferngesteuert werden, sobald das Implantat aktiviert wird.   | 1W10        | E Extrem          | -40%          |
| Notfallsystem (Stufe 1)         | Stabilisiert den Charakter einmal und bringt ihn auf 1 TP, wenn die Spielleiterin sagt, dass er noch zu retten ist. Danach muss das System aufgefüllt werden. Je nach Modell setzt es auch einen Notruf ab. | 1W4         | S Standard        |               |
| Notfallsystem (Stufe 2)         | Zusätzlich zu den oben genannten Funktionen kann das Notfallsystem einmal pro Aufladung 1W4 TP heilen.  | 1W6         | U Unüblich        |               |

| Körpermodifikation         | Wirkung   | STA-Verlust | Ausgabenkategorie | Medizin-Probe |
|----------------------------|---|-------------|-------------------|---------------|
| Reflexsteigerung (Stufe 1) | Bei der Bestimmung der Initiative erhält der Charakter +2 auf seine GE, im Kampf zählt er immer als schnellbewegtes Ziel.   | 1W6         | U Unüblich        |               |
| Reflexsteigerung (Stufe 2) | Bei der Bestimmung der Initiative erhält der Charakter +4 auf seine GE, im Kampf zählt er immer als schnellbewegtes Ziel und kann Ausweichen auch gegen Schusswaffen einsetzen. | 1W10        | E Extrem          | -40%          |
| Sprengsatz                 | Der Charakter trägt eine Bombe im Körper. Wann sie explodiert und wieviel Schaden sie anrichtet, hängt vom Modell ab.   | 1W6         | U Unüblich        |               |
| Waffenimplantat (Stufe 1)  | Die implantierte Waffe ähnelt einem Messer oder einer leichten Pistole.   | 1W4         | S Standard        |               |
| Waffenimplantat (Stufe 2)  | Die implantierte Waffe ähnelt einem Kampfmesser oder einer mittelschweren Pistole.  | 1W6         | U Unüblich        |               |
| Waffenimplantat (Stufe 3)  | Die implantierte Waffe ähnelt einer Machete, einer Maschinenpistole oder einer Schrotflinte.  | 1W8         | G Groß            | -20%          |

## 10.6 Fahrzeuge

Fahrzeuge verfügen über Werte für Trefferpunkte, Panzerung und Geschwindigkeit, die in einer Kampfsituation oder bei Verfolgungsjagden zum Einsatz kommen.

**Tabelle: Bodenfahrzeuge**

| Fahrzeug | TP      | Panzerung | Geschwindigkeit  | Ausgabenkategorie |
|----------|---------|-----------|------------------|-------------------|
| Motorrad | 15 - 20 | 0         | Schnell          | G Große Ausgabe   |
| Auto     | 25 - 30 | 3         | Durchschnittlich | G Große Ausgabe   |
| LKW      | 45      | 3         | Langsam          | G Große Ausgabe   |

Tabelle: Wasserfahrzeuge

| Fahrzeug  | TP | Panzerung | Geschwindigkeit | Ausgabenkategorie   |
|-----------|----|-----------|-----------------|---------------------|
| Ruderboot | 10 | 0         | Langsam         | U Unübliche Ausgabe |
| Motorboot | 25 | 0         | Langsam         | G Große Ausgabe     |

Tabelle: Luftfahrzeuge

| Fahrzeug     | TP | Panzerung | Fluggeschwindigkeit | Ausgabenkategorie   |
|--------------|----|-----------|---------------------|---------------------|
| Hängegleiter | 10 | 0         | Langsam             | U Unübliche Ausgabe |
| Hubschrauber | 20 | 0         | Durchschnittlich    | E Extreme Ausgabe   |

### 10.6.1 Trefferpunkte und Panzerung

Ein Fahrzeug gilt als massives Ziel (siehe **Massiv**) und nimmt durch waffenlose Angriffe und kleinere Waffen wie beispielsweise Messer oder Knüppel nur dann Schaden, wenn die Spielleiterin dies für sinnvoll erachtet.

Ein Fahrzeug, das die Hälfte seiner Trefferpunkte verliert, ist schwer beschädigt. Es kann nur mittels einer Probe auf Autofahren oder Steuern weiterbewegt werden. Ein Patzer bei den oben genannten Proben führt zu einer so starken Beschädigung des Fahrzeugs, dass es funktionsuntüchtig bleibt, bis es repariert wurde.

Verliert ein Fahrzeug alle Trefferpunkte, ist es zerstört.

### 10.6.2 Geschwindigkeit

Es wird zwischen Geschwindigkeit an Land und in der Luft unterschieden. Jedes Fahrzeug mit einem Wert für Fluggeschwindigkeit ist per se schneller als ein Fahrzeug am Boden.

Innerhalb derselben Geschwindigkeitskategorie (langsam, durchschnittlich, schnell) sind natürlich einige Fahrzeuge schneller als andere. Die Fahrerin eines schnellen Fahrzeuges erhält bei einer Verfolgungsjagd oder Flucht einen Bonus von 20% auf Autofahren oder Steuern. Bei einem langsamen Fahrzeug gibt es stattdessen ein Malus von 20%. Ein durchschnittlich schnelles Fahrzeug erhält keine Boni oder Mali.

Ein Jet ist schneller als alle anderen Fahrzeuge, ausgenommen andere Jets. Kampfjets wiederum sind schneller als normale Jets.

Ein Fahrzeug, das nur über unzureichende Fahreigenschaften verfügt, zählt als Schrott.

### 10.6.3 Rammen

Ein rammendes Fahrzeug hat einen Tödlichkeitswert in Höhe der Summe seiner Panzerung und maximalen TP. Es nimmt beim Rammen selbst Schaden mit einem Tödlichkeitswert in Höhe der halben maximalen TP des Ziels (aufgerundet). Wenn das gerammte Ziel selbst auch ein Fahrzeug oder ein anderes massives Ziel ist, so nimmt das rammende Fahrzeug zusätzlich Schaden in der Höhe vom halben Panzerungswert des Ziels.

Jeder Passagier im rammenden Fahrzeug nimmt 1W6 Schaden, im gerammten Fahrzeug dagegen 2W6. Ein getragener Gurt beziehungsweise ein vorhandener Airbag halbiert den Schaden. Ein Passagier in einem Fahrzeug, welches kein massives Ziel rammt, nimmt keinen Schaden.

Wenn das rammende Fahrzeug wesentlich langsamer als normal üblich unterwegs ist, wird der Schaden an Fahrzeug, Ziel und Passagieren halbiert.

## 10.7 Andere Ausrüstung und Dienstleistungen

Bei allen anderen Ausrüstungsgegenständen oder Dienstleistungen sollte die Spielleiterin analog zu den bisherigen Kapiteln verfahren: Was ist das für ein Gegenstand oder Dienstleistung? Hat der Charakter ihn dabei beziehungsweise kann man die Dienstleistung einfach abrufen? In was für eine Kategorie fällt sie?

# 11 Anhang

## 11.1 Abkürzungsverzeichnis

**Tabelle: Abkürzungsverzeichnis**

| <b>Begriff</b> | <b>Bedeutung</b>  |
|----------------|-------------------|
| BG             | Belastungsgrenze  |
| BRW            | Basisreichweite   |
| CH             | Charisma          |
| EN             | Entschlossenheit  |
| ES             | Entwicklungsstufe |
| Fert. %        | Fertigkeitswert   |
| GE             | Geschicklichkeit  |
| IN             | Intelligenz       |
| KO             | Konstitution      |
| MUN            | Munition          |
| ST             | Stärke            |
| PB             | Panzerbrechend    |



| Begriff | Bedeutung                 |
|---------|---------------------------|
| PW      | Panzerungswert            |
| STA     | Stabilitätspunkte         |
| T%      | Tödlichkeit               |
| TP      | Trefferpunkte             |
| TWB     | Tödlicher Wirkungsbereich |
| WP      | Willenskraftpunkte        |

## 11.2 Abbildungsverzeichnis

**Tabelle: Abbildungsverzeichnis**

| Name   | Kategorie           |
|--|---------------------|
| <a href="#">Charakterbogen</a>                 | Charaktere          |
| <a href="#">Geistige Stabilität</a>            | Geistige Stabilität |
| <a href="#">Kampf</a>                          | Kampf               |
| <a href="#">Schaden und andere Bedrohungen</a> | Kampf               |

## 11.3 Optionale Regeln

**Tabelle: Optionale Regeln**

| Name   | Kategorie           | Spielmodus     |
|--|---------------------|----------------|
| <a href="#">Abzug statt vergleichende Probe</a>              | Das Spiel           |                |
| <a href="#">Adrenalinschub</a>                               | Das Spiel           | Mystery        |
| <a href="#">Andere bleibende Schäden</a>                     | Kampf               |                |
| <a href="#">Andere kritische Treffer</a>                     | Kampf               |                |
| <a href="#">Andere Spezialangriffe</a>                       | Kampf               |                |
| <a href="#">Attribute auswürfeln</a>                         | Charaktere          |                |
| <a href="#">Beständige Bindungen</a>                         | Geistige Stabilität | Mystery        |
| <a href="#">Deckungsfeuer ohne tödlichen Wirkungsbereich</a> | Kampf               |                |
| <a href="#">Erfahrungspunkte</a>                             | Zwischenszenen      | Mystery Action |
| <a href="#">Fertige Werte-Sätze</a>                          | Charaktere          |                |
| <a href="#">Fragile Statisten</a>                            | Kampf               | Action         |
| <a href="#">Fremdartige Einsichten</a>                       | Geistige Stabilität |                |
| <a href="#">Hart im Nehmen</a>                               | Charaktere          | Action         |
| <a href="#">Ins Krankenhaus bringen</a>                      | Kampf               | Action         |
| <a href="#">Keine Verstümmelungen</a>                        | Kampf               | Action         |
| <a href="#">Kompetentere Charaktere</a>                      | Charaktere          | Mystery Action |
| <a href="#">Mehr Bewegung</a>                                | Kampf               | Action         |
| <a href="#">Ohne Belastungsgrenze</a>                        | Geistige Stabilität | Mystery        |
| <a href="#">Schnelles Nachladen</a>                          | Kampf               | Action         |
| <a href="#">Schnellreise</a>                                 | Zwischenszenen      | Action         |
| <a href="#">Schnellziehen</a>                                | Kampf               | Action         |

| Name                           | Kategorie           | Spielmodus |
|--------------------------------|---------------------|------------|
| Sprachfamilien                 | Charaktere          |            |
| Stabilität geheim halten       | Geistige Stabilität |            |
| Stresstoleranz                 | Geistige Stabilität | Mystery    |
| Überlebenswille                | Kampf               | Action     |
| Unabhängige Verteidigungswürfe | Kampf               | Action     |
| Zurück zur Normalität          | Zwischenszenen      | Mystery    |

## 11.4 Tabellenverzeichnis

**Tabelle: Tabellenverzeichnis**

| Name   | Kategorie            |
|--|----------------------|
| Abbildungsverzeichnis                                | Tabellen             |
| Abkürzungsverzeichnis                                | Tabellen             |
| Abzüge für Proben                                    | Das Spiel            |
| Attribute  | Charaktere           |
| Ausgabenkategorien                                   | Ausrüstung           |
| Bedeutung von Attributswerten                        | Das Spiel            |
| Bedeutung von Fertigkeitwerten                       | Charaktere           |
| Beispiele für Gifte                                  | Kampf                |
| Beispiele für Krankheiten                            | Kampf                |
| Besondere Merkmale                                   | Charaktere           |
| Bodenfahrzeuge                                       | Ausrüstung           |
| Boni und Mali  | Das Spiel            |
| Boni und Mali im Kampf                               | Kampf                |
| Fernkampfwaffen                                      | Ausrüstung           |
| Fertige Werte-Sätze                                  | Charaktere           |
| Freizeitbeschäftigungen                              | Zwischenszenen       |
| Kosten für Träumen                                   | Charaktere           |
| Körperpanzerung                                      | Ausrüstung           |
| Liste aller Fertigkeiten                             | Charaktere           |
| Luftfahrzeuge  | Ausrüstung           |
| Vorschläge für Motivationen                          | Charaktere           |
| Nachladezeiten                                       | Kampf                |
| Nahkampfwaffen                                       | Ausrüstung           |
| Optionale Regeln                                     | Tabellen             |
| Schaden durch Feuer                                  | Kampf                |
| Schadensbonus durch Stärke                           | Kampf                |
| Schlüsseltechnologien und besondere Errungenschaften | Epochen und Settings |
| Schutz im Kampf                                      | Kampf                |
| Stabilitätsverluste für das Unnatürliche             | Geistige Stabilität  |
| Stabilitätsverluste für erlebte Gewalt               | Geistige Stabilität  |
| Stabilitätsverluste für Hilflosigkeit                | Geistige Stabilität  |
| Stabilitätsverluste für zugefügte Gewalt             | Geistige Stabilität  |

| Name   | Kategorie                            |
|--|--------------------------------------|
| <a href="#">Übersicht über die Feuermodi</a>                 | <a href="#">Kampf</a>                |
| <a href="#">Vergleichende Proben und Verfolgungsjagden</a>   | <a href="#">Das Spiel</a>            |
| <a href="#">Wasserfahrzeuge</a>                              | <a href="#">Ausrüstung</a>           |
| <a href="#">Zuordnung von Epochen zu relevanten Settings</a> | <a href="#">Epochen und Settings</a> |

From:

<https://fhtagn-rpg.de/> - **FHTAGN**

Permanent link:

<https://fhtagn-rpg.de/regelwerk>

Last update: **10.06.2020 21:21 Uhr**

