

# Spielwelt

[Vorwort](#) [Einleitung](#) [Kosmischer Horror](#) [Unnatürliche Wissensquellen](#) [Rituale Artefakte](#)  
[Nichtspielercharaktere](#) [Kulte](#) [Wesen](#) [Kampagnenrahmen](#)

## 1 Vorwort

„Was wissen wir“, hatte er gesagt, „von der Welt und dem Universum um uns herum? Unsere Möglichkeiten, Eindrücke zu empfangen, sind lächerlich gering, und unsere Vorstellungen von umgebenden Objekten sind unendlich beschränkt. Wir sehen die Dinge nur so, wie es uns möglich ist und können uns keine Vorstellung von ihrer absoluten Natur machen. Mit fünf schwachen Sinnen geben wir vor, den grenzenlos komplexen Kosmos zu begreifen, während andere Wesen mit einem breiteren, stärkeren oder anderen Sinnesbereich die Dinge, die wir sehen, vielleicht nicht nur ganz anders wahrnehmen, sondern ganze Welten aus Materie, Energie und Leben sehen und studieren, die nahe beieinander liegen, aber nie mit unseren Sinnen wahrgenommen werden können.“

*„What do we know,“ he had said, „of the world and the universe about us? Our means of receiving impressions are absurdly few, and our notions of surrounding objects infinitely narrow. We see things only as we are constructed to see them, and can gain no idea of their absolute nature. With five feeble senses we pretend to comprehend the boundlessly complex cosmos, yet other beings with a wider, stronger, or different range of senses might not only see very differently the things we see, but might see and study whole worlds of matter, energy, and life which lie close at hand yet can never be detected with the senses we have.“*

- From *Beyond*, Howard Phillips Lovecraft, 1934

### 1.1 Über FHTAGN

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

Du möchtest in die Welten von H. P. Lovecraft und den Cthulhu-Mythos eintauchen? Du leitest bereits Spielrunden und möchtest neue Regelmechanismen und Szenarien ausprobieren? Möglicherweise hast du auch schon eigene Szenarien geschrieben und suchst noch das richtige Regelsystem, das dich auf dem Weg zu deiner Veröffentlichung begleitet und unterstützt?

In allen Fällen ist FHTAGN das Richtige für dich. Der Band [FHTAGN Spielwelt](#) beinhaltet die Beschreibung der Spielwelt im Kosmischen Horror, die du für die Ausgestaltung deiner Spielrunden benötigst. Zusammen mit dem Band [FHTAGN Regelwerk](#) liegt damit alles, was du zum Spielen, Spielleiten oder Verfassen von eigenen Szenarien brauchst, kompakt in zwei Büchern vor.

Doch was ist nun FHTAGN genau und gibt es nicht bereits genügend cthuloide Rollenspielsysteme? Bedarf es wirklich eines weiteren? Die Deutsche Lovecraft Gesellschaft (dLG) ist in diesem Zusammenhang der Meinung, dass FHTAGN viele verschiedenen Aspekte abdeckt, die zuvor nicht oder nur unter schwierigen Umständen verfügbar waren.

Zunächst einmal bietet FHTAGN seit 2017 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.

Dieses Regelwerk steht unter der Open Game License (OGL) und kann daher von allen für eigene kommerzielle wie nicht kommerzielle Zwecke genutzt werden. Zudem stehen alle Inhalte auch kostenfrei auf der Webseite [fhtagn-rpg.de](https://fhtagn-rpg.de) zur Verfügung, was gerade für Rollenspielneulinge oder größere Spielgruppen einen sehr kostengünstigen Ein- oder Umstieg auf FHTAGN ermöglicht.

Aufgrund der OGL und der hohen Kompatibilität zu anderen gängigen Regelsystemen 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. Alle Elemente der Spielwelt wie beispielsweise Wesen oder Rituale, die FHTAGN zur Verfügung stellt, sind gemeinfreien Quellen entnommen, sodass sie in Werken Dritter ohne das Risiko von Urheberrechtsverletzungen verwendet werden können.

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 beispielsweise 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.

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, beispielsweise 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.

### Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.

Die Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V. (dLG) ist ein gemeinnütziger Verein im deutschsprachigen Raum und versteht sich als kulturelle Gemeinschaft von Personen, die sich auf vielfältige Art und Weise für das Werk des amerikanischen Autors Howard Phillips Lovecraft interessieren. Hierbei geht es um seine Geschichten und deren Figuren einerseits und um deren kulturelle Nutzung in Rollenspielen, Filmen, Brettspielen und anderen Medien andererseits.

Unter dem Dach der dLG wird daher das Regelwerk FHTAGN der Allgemeinheit zur Verfügung gestellt und aktiv weiterentwickelt. Dadurch soll die Auseinandersetzung mit den Werken von H. P. Lovecraft und anderen Autorinnen und Autoren gefördert und eine zeitgenössische Interpretation ermöglicht werden.

[www.deuschelovecraftgesellschaft.de](http://www.deuschelovecraftgesellschaft.de)

## 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 war es H. P. Lovecraft, der Schöpfer des Großen Alten Cthulhu, der maßgeblich das Bild des als Kosmischer 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, das heißt frei von Kosten für jeden zu verwenden.

### 2.1 Eine kurze Einführung

Die Regeln von FHTAGN finden sich im Band [FHTAGN Regelwerk](#). Der vorliegende Band [FHTAGN Spielwelt](#) widmet sich dagegen dem, was die Spielleiterin und der Spielleiter neben den Regeln noch benötigen, um das Spiel zu gestalten: menschliche Gegner und unnatürliche Kreaturen, Rituale, Kulte und Quellen unnatürlichen Wissens.

Alle in der Spielwelt von FHTAGN verwendeten Inhalte wie Wesenheiten, Bücher oder Rituale sind gemeinfreien Quellen entnommen oder selbst erstellt worden, um ihre Verwendbarkeit in Werken Dritter ohne das Risiko von Urheberrechtsverletzungen zu gewährleisten.

Da die Regeln von FHTAGN mit einer Vielzahl anderer System kompatibel sind, lassen sich aber auch Materialien aus verwandten Horror-Rollenspielen ohne großen Aufwand mit dem FHTAGN-Regelwerk verwenden und umgekehrt.

FHTAGN möchte dabei auch eine bestimmte Sicht auf das literarische Erbe von H. P. Lovecraft und

den zahllosen anderen Autorinnen und Autoren, die zum Cthulhu-Mythos beigetragen haben, transportieren. Ein Kapitel der Spielwelt widmet sich deshalb dem Kosmischen Horror und wie er sich an den Spieltisch bringen lässt und der Yog-Sothothery, wie Lovecraft seinen Mythos bezeichnete. FHTAGN versucht hierbei nicht den Weg einer vollständigen Bestandsaufnahme und umfassenden Beschreibung aller Elemente zu beschreiten, sondern einzelne und wichtige Aspekte unter der Prämisse des Genres der Weird Fiction herauszuarbeiten.

Grundsätzlich möchte FHTAGN dazu anregen, Regelwerk und Spielwelt als Basis zu verwenden, sich an den passenden Aspekten zu bedienen, alles mit eigenen Elementen zu erweitern und so ein ganz neues Erlebnis zu erschaffen – ganz im Geist von Lovecrafts Yog-Sothothery. Hierzu finden sich Baukästen in der Spielwelt, mit deren Hilfe sich schnell eigene unnatürliche Wesen, Rituale und Artefakte erstellen lassen.

### Howard Phillips Lovecraft

FHTAGN entführt euch in die Welten des berühmten Autors Howard Phillips Lovecraft. Der amerikanische Schriftsteller, der Anfang des 20. Jahrhunderts (1890 – 1937) lebte, gilt heute als einer der einflussreichsten Autoren im Bereich der fantastischen Literatur und hat dem Horrorgenre eine Unmenge an wundervollen Geschichten und Motiven hinterlassen. Lovecraft nach den herkömmlichen Genre-Kriterien zu bewerten, ist schwer: Seine frühesten Geschichten erinnern an die makabren Werke Edgar Allen Poes, während Lovecraft zwischen 1919 und 1927 viele Geschichten schrieb, die von den fantastischen Anderswelten Lord Dunsanys beeinflusst waren.

Erst sein Spätwerk – also ab der Geschichte *The Call of Cthulhu* (1926) – offenbart Geschichten, die wirklich typisch für Lovecraft sind. Sie sind eine Mischung aus Weird Fiction, deren Ziel es ist den Leser zu verunsichern, Regionalliteratur, bezogen auf sein halbreales Neuengland, und den Anfängen von Science-Fiction. Dennoch lässt sich Lovecraft diesen Genregrenzen nicht zufriedenstellend zuordnen, auch wenn er sich stets als Weird-Fiction-Autor sah. Neben seinem Prosawerk war Lovecraft auch ein begeisterter Briefschreiber, Poet und Essayist. Allein seine Essays füllen fünf Bände und das Ausmaß seiner Briefe lässt sich nur schätzen. Bisher sind fünf Bände *Selected Letters* sowie etwa ein Dutzend Briefsammlungen von Korrespondenzen Lovecrafts mit bestimmten Briefpartnern erschienen.

Wenn du dich für H. P. Lovecrafts literarisches Werk interessierst und mehr erfahren möchtest, empfiehlt sich ein Blick auf die Leseliste der Deutschen Lovecraft Gesellschaft ([www.deuschelovecraftgesellschaft.de](http://www.deuschelovecraftgesellschaft.de)). Hier findest du Tipps für den Einstieg in sein Werk.

## 2.2 Aufteilung

Ein Wort der Warnung vorweg: FHTAGN und der Kosmische Horror machen am meisten Spaß, wenn Spielerinnen und Spieler nicht alles wissen, was in den uralten Folianten blasphemischen Wissens steht. Konkret bedeutet dies, dass der vorliegende Band FHTAGN Spielwelt eher für Spielleiterinnen und Spielleiter sowie Autorinnen und Autoren gedacht ist, während sich der

Band FHTAGN Regelwerk vor allem an die Spielerinnen und Spieler richtet.

Im Kapitel [Kosmischer Horror](#) erfolgt die Vorstellung der Konzepte, die das Design von FHTAGN maßgeblich beeinflusst haben. Anhand des Essays *Supernatural Horror in Literature* von H. P. Lovecraft wird dabei anschaulich gemacht, mit welchen Elementen man Kosmischen Horror im Rollenspiel befördern kann.

Anschließend erfolgt im Kapitel [Unnatürliche Wissensquellen](#) eine Aufstellung von Folianten und anderen Informationsträgern, die Unnatürliches Wissen beinhalten. In den darauffolgenden Kapiteln [Rituale](#) und [Artefakte](#) findet die Spielleiterin eine große Menge an Beschwörungen und Zauberformeln, sowie fremdartigen Gegenständen, die alle aus den Geschichten von H. P. Lovecraft stammen.

Im Kapitel [Nichtspielercharaktere](#) erhält die Spielleiterin Informationen an die Hand, wie sie schnell und unkompliziert Nichtspielercharaktere erstellen kann und sie in das Ausgabenkategoriesystem von FHTAGN einfügt.

Das Kapitel [Kulte](#) stellt zahlreiche Vereinigungen und Organisationen vor, die sich mit Unnatürlichem Wissen und der Anbetung der Großen Alten beschäftigen.

Darauf folgt das Kapitel [Wesen](#), in dem von Älteren Wesen bis hin zu den Zoogs das ganze Portfolio von Lovecrafts Kreativität und Vielseitigkeit aufgeführt wird.

Zu guter Letzt wird mit dem [Kampagnenrahmen](#) ein Mechanismus vorgestellt, mit dem Szenarien zu einer fortlaufenden Kampagne zusammengefügt und neue Charaktere auf einfache Weise in eine Handlung eingebettet werden können

## 3 Kosmischer Horror

Was ist nun der Unterschied zwischen Kosmischem Horror im Gegensatz zu Horror im Allgemeinen? Was sind die besonderen Anforderungen, die ein Szenario – aber auch die Interpretation am Spieltisch – konkret ausmachen? Welche Elemente aus dem FHTAGN Regelwerk können dazu genutzt werden, gezielt die Angst vor dem Unnatürlichen zu wecken? Auf diese Fragen will das folgende Kapitel Antworten liefern.

### 3.1 Supernatural Horror in Literature

Grundlage für den Kosmischen Horror in FHTAGN sind die fiktionalen Geschichten Lovecrafts und nicht zuletzt seine Abhandlung *Supernatural Horror in Literature*, in der er bereits viele Elemente beschrieb, die zu einer gelungenen Horrorgeschichte beitragen. Die jeweiligen Passagen werden zunächst im Original und in deutscher Übersetzung präsentiert und danach auf ihren Gehalt zum Thema Kosmischer Horror im Rollenspiel beleuchtet.

H. P. Lovecraft schrieb diesen Essay über grundlegende Elemente des Cosmic Horror Genres zwischen 1926 und 1927. Aus diesem Werk entstammt auch sein vielleicht berühmtester Satz:

Das älteste und stärkste Gefühl der Menschheit ist die Angst, und die älteste und stärkste Art der Angst ist die Angst vor dem Unbekannten.

Dieses starke Bild prägt sowohl seine eigenen Geschichten und kann ebenso als stilbildend für das gesamte Genre des Kosmischen Horrors gelten. Lovecraft selbst bezeichnet diese Art von Literatur als Weird Tale.

Der komplette Text findet sich unter anderem auf der Webseite [The H.P. Lovecraft Archive](#) zur gefälligen Lektüre.

## 3.2 Die Essenz einer Weird Tale

Die wahre *Weird Tale* umfasst mehr als nur einen geheimnisvollen Mord, blutige Knochen oder eine geisterhafte Erscheinung mit klirrenden Ketten. Sie muss eine gewisse Atmosphäre atemloser und unerklärlicher Furcht vor äußeren, unbekanntem Kräften beinhalten; und es muss einen Hinweis auf diese für den menschlichen Geist so schreckliche Vorstellung geben, der mit angemessener Ernsthaftigkeit und Ungeheuerlichkeit präsentiert wird – eine böartige und ungewöhnliche Aushebelung oder Aufhebung jener festen Naturgesetze, die unser einziger Schutz vor den Angriffen des Chaos und den Dämonen des unerforschten Raums sind.

*The true weird tale has something more than secret murder, bloody bones, or a sheeted form clanking chains according to rule. A certain atmosphere of breathless and unexplainable dread of outer, unknown forces must be present; and there must be a hint, expressed with a seriousness and portentousness becoming its subject, of that most terrible conception of the human brain—a malign and particular suspension or defeat of those fixed laws of Nature which are our only safeguard against the assaults of chaos and the daemons of unplumbed space.*

– Supernatural Horror in Literature, I. Introduction

Das Unbekannte ist das Element, das die Essenz des kosmischen Horrors ausmacht. Horror im Allgemeinen thematisiert häufig die Gefahr, die von Naturgewalten, Tieren oder Menschen ausgeht. Dem kosmischen Horror jedoch liegt eine fremde, unfassbare, von außen kommende Bedrohung zugrunde. Dies ist die Triebfeder, die zu Unwohlsein und Irritation führt. Wenn der gewohnte Rahmen, die rationale Erwartungshaltung oder die Naturgesetze gesprengt werden, dann funktionieren die normalen Reaktionsmuster des menschlichen Verstandes nicht mehr und lassen schließlich die Angst vor dem Unbekannten zum Vorschein kommen.

Nun stellt dieser kosmische Horror sowohl Autorinnen als auch Spielleiterinnen vor eine enorme Herausforderung. Wie soll beschrieben werden, was nicht beschrieben werden kann? Wie soll etwas Unbekanntes Gegenstand einer Geschichte sein, die nicht einfach nur aufgeschrieben, sondern mit anderen Spielerinnen gemeinsam erlebt werden soll, deren Entwicklung sich also unmöglich vorhersehen lässt? Und schließlich, wie soll von Mal zu Mal erneut so etwas wie Grusel aufkommen, wo man doch gemeinsam, entspannt und sicher an einem Tisch sitzt?

### 3.2.1 Weniger ist mehr

Zunächst einmal muss, um dem Konzept des Unbekannten zu folgen, der subtilen Beschreibung des

Schreckens ein starker Fokus eingeräumt werden. Je expliziter etwas dargestellt wird, desto leichter lässt es sich begreifen und damit kontrollieren. Das kosmische Grauen lebt von Andeutungen, vagen und sogar widersprüchlichen Beschreibungen, sowie unerklärlichen Fakten. Dabei ist es wichtig, dass dieser fantastische Einschnitt in die normale, logische Welt so ernsthaft wie möglich geschieht und vor allem, die Reaktion hierauf auch so konsequent wie möglich eingefordert wird.

### 3.2.2 Regelmechaniken

Betrachtet man das Regelsystem von FHTAGN als solches, so definiert es (wie auch viele andere Systeme) gewisse Mechaniken, die die Wahrheit und die Naturgesetze für einen Charakter ausmachen. Verliert man beispielsweise durch Schaden Trefferpunkte und sinken diese auf 0 stirbt der Charakter. Diese Regelmechanismen bewirken gemeinhin folgende Reaktionen, die man sich zunutze machen kann.

**Immersion durch geregelte Interaktion:** Eine Spielerin erhält eine unmittelbare regelmechanische Rückkopplung, wenn sich ihr Charakter in der Spielwelt aufhält und dort agiert. Nicht nur der Charakter bewirkt etwas in der Welt, sondern die Welt hat auch unmittelbaren Einfluss auf den Charakter und seine Werte. Dieser Einfluss der Regelmechaniken in Kombination mit dem Einlassen auf den Charakter und die Spielwelt erzeugen Immersion, also das als wahr oder echt empfundene Gefühl, Teil einer Geschichte zu sein. Dies ist ganz maßgeblich, um Emotionen wie Angst auszulösen.

Um die Verankerung des Charakters in der Spielwelt und die Verbundenheit mit dieser zu stärken, sind die Bindungen und Motivationen eines Charakters von zentraler Bedeutung. Sie können durch die Spielleiterin sinnstiftend eingesetzt werden, in dem man der Spielerin Gelegenheit gibt, beispielsweise in Zwischenszenen das Leben des Charakters zu gestalten und den Einfluss der Erlebnisse des Charakters auf die Bindungen und Motivationen thematisiert.

**Die Regeln bestimmen die Logik:** Wenn das kosmische Grauen Einzug hält und dabei auch regelmechanisch eingebettet ist, dann wird dies als in sich logisch wahrgenommen. Es folgt den Gesetzen des Spiels. Ein Charakter verliert geistige Stabilität, wenn er Zeuge von Gewalt, Hilflosigkeit oder des Unnatürlichen wird. Dies ist ein starker Stimulus mit einer starken Reaktion. Man sollte Spielerinnen grundsätzlich darin bestärken, den Verlust von geistiger Stabilität nach eigenem Ermessen und mit eigener Kreativität auszuspielen.

**Die Regeln brechen die Logik:** Wenn etwas Großes, ölig Schimmerndes und nach Tod oder Schlimmerem Riechendes auf einen Charakter zu gewalzt kommt und nicht durch das normale Waffenarsenal zu verletzen ist, dann sorgen die Regeln einerseits wieder für die innere Logik andererseits aber auch für deren Bruch. Dann wird unmittelbar deutlich, dass das kosmische Grauen sich nicht mit den gegebenen Gesetzen der Physik und Metaphysik herumschlagen muss. Das zeigt auf Ebene der Regeln, dass ein Charakter als Mensch nur sehr zerbrechlich und unbedeutend auf der Bühne des Kosmos ist. Eine Auswahl solcher Spielelemente findet sich im Abschnitt [Unnatürliche Eigenschaften](#).

#### Freeforms und LARPs

Selbstverständlich erzeugt auch ein Freeform-Rollenspiel (wenige bis keine Würfel und Proben) oder ein Live Action Rollenspiel (LARP) Immersion. Durch die körperlich aktivere Rolle der

Spielerinnen und ohne den Fokus auf Regelmechaniken und Würfelproben funktioniert dies aber auf einer anderen Ebene als das klassische Pen-&-Paper-Rollenspiel. Während dort der Zufallsfaktor quasi schicksalhaft über den Ausgang von Würfelproben entscheidet, transportieren Freeforms und LARPs durch das direkte Hineinschlüpfen in die Rolle und Darstellen des Charakters eine ganz andere Verbundenheit mit den Geschehnissen eines Szenarios.

### 3.3 Das Spiel mit den Urängsten

Wenn zu diesem Gefühl der Angst und des Bösen die unvermeidliche Faszination des Staunens und der Neugier hinzukommt, entsteht ein einheitlicher Körper aus eindringlichem Gefühl und phantasievолlem Anreiz, dessen Lebendigkeit zwangsweise so lange bestehen wird, wie die Menschheit selbst. Kinder werden sich immer vor der Dunkelheit fürchten und Menschen, deren Verstand für die angeborenen Triebe empfänglich ist, werden stets erschauern beim Gedanken an die verborgenen und unergründlichen Welten fremdartigen Lebens, die in den Abgründen jenseits der Sterne existieren mögen oder sogar unsere eigene Welt auf abscheuliche Weise aus entsetzlichen Dimensionen heraus bedrängen, in die nur die Toten und die Schlafwandler einen flüchtigen Blick werfen können.

*When to this sense of fear and evil the inevitable fascination of wonder and curiosity is superadded, there is born a composite body of keen emotion and imaginative provocation whose vitality must of necessity endure as long as the human race itself. Children will always be afraid of the dark, and men with minds sensitive to hereditary impulse will always tremble at the thought of the hidden and fathomless worlds of strange life which may pulsate in the gulfs beyond the stars, or press hideously upon our own globe in unholy dimensions which only the dead and the moonstruck can glimpse.*

- Supernatural Horror in Literature, I. Introduction

Einige Ängste sind größer als andere, man spricht dabei von sogenannten Urängsten, und sie gelten allgemein als starke Auslöser für Emotionen. Der Begriff Urangst wird in der Wissenschaft allerdings unterschiedlich interpretiert. Im Kontext des kosmischen Horrors eignen sich zudem bei Weitem nicht alle bekannten Urängste gleichermaßen.

**Angst um den Charakter:** Wenn es eine emotionale Verbundenheit zum Charakter gibt, dann wird die Sorge vor negativen Auswirkungen die Spielerin berühren. Je stärker die Verbundenheit mit dem Charakter von der Spielerin wahrgenommen wird, desto mehr Einfluss hat dies. Wenn das Schicksal eines Charakters nicht von Bedeutung ist, dann wird man schwerlich so etwas wie Angst oder Horror empfinden.

**Angst um Bindungen:** Ist ein Charakter in der Spielwelt gut verankert, lassen sich die Bindungen des Charakters ebenfalls einsetzen, um Angst zu erzeugen. Ein geliebter Partner wird bedroht, ein Freund verschwindet spurlos oder wird erpresst – Bindungen einzubeziehen macht die Spielwelt lebendiger und bedrohlicher.

#### Triggerwarnung

Bei allem Grauen und der Lust sich zu gruseln, darf nicht in Vergessenheit geraten, dass



FHTAGN ein Gesellschaftsspiel ist und alle beteiligten Personen hoffentlich eine Menge Spaß zusammen haben werden. Wer bei sich oder bei anderen etwas Gegenteiliges bemerkt, sollte das unbedingt zur Sprache bringen – in der Gruppe oder auch unter vier Augen mit der Spielleiterin. Dabei gilt es zu beachten, dass die eigene Vorstellung von Horror nicht unbedingt von allen geteilt werden muss. Insbesondere bei sensiblen Themen und Tabubrüchen ist es unter Umständen von Vorteil, die Grenzen der Mitspielerinnen im Vorfeld zu erfragen.

### 3.3.1 Verlust der Freiheit, Schmerz und Tod

Diese sehr physischen Urängste sind häufige Begleiter von Charakteren in cthuloiden Horror-Szenarien. Man sollte als Spielleiterin dennoch bedenken, dass selbstverständlich ein großer Abstand zwischen einer Spielerin und ihrem Charakter liegt. Wie bei den anderen Urängsten auch, gilt es ein Bild im Kopf zu erzeugen und ein Gefühl zu transportieren, um so durch Immersion und Verbundenheit zum Charakter entsprechende Effekte in der Spielerin auszulösen.

Der Verlust von Freiheit kann daher bereits als bloße Androhung zu einer bestimmten Atmosphäre im Szenario beitragen. Die Handlung Festnageln in den Kampfregeln gibt sogar eine definierte Mechanik für den Verlust der körperlichen Freiheit gegen den Willen eines Charakters vor. Der drohende oder eingetretene Freiheitsverlust kann aber auch von anderer Art sein. Eine örtliche Beschränkung der Charaktere auf einen bestimmten Raum oder ein Gebäude (Kammerspiel oder geschlossener Raum) kann auch diese Angst transportieren. Einschränkungen der Freiheit durch staatliche Stellen wie Polizei oder Justiz (Befragung, Überwachung oder Restriktionen) – z. B. aufgrund vorangegangener Handlungen des Charakters – können ebenfalls einen hohen Druck erzeugen, ohne den Charakter unmittelbar einzuschränken. Zuletzt stellt auch eine geistige Beeinflussung oder Übernahme eine Form des Freiheitsverlustes dar. In diesem Fall kann die Spielleiterin die separate Kommunikation mit der betroffenen Spielerin beispielsweise über kleine Zettel führen. Dieses Spielelement sollte jedoch nicht überstrapaziert werden und nur in besonderen Fällen zum Einsatz kommen, da es der Spielerin die Entscheidungshoheit über ihren Charakter raubt.

Schmerzen sind für einen Charakter regelmechanisch mit dem Verlust von Trefferpunkten verbunden. Auch Zustände wie Benommenheit, Erschöpfung oder bleibender Schaden ermöglichen es der Spielerin die körperliche Situation und das Empfinden ihres Charakters widerzuspiegeln. Eine Spielleiterin kann sehr viel bewirken, wenn sie den Verlust oder den Zustand in bildhafte Worte kleidet.

Der mögliche Tod eines Charakters sollte unbedingt als ständiger Begleiter im Raum stehen. Andernfalls wird das Fehlen dieser letzten Konsequenz dazu führen, dass die Spielerinnen sich zu sehr in Sicherheit wiegen. Da der Charaktertod aber etwas Endgültiges ist, führt er auch zum Ende des (aktuellen) Spiels für die betroffene Spielerin. Schmerzen, bleibende Störungen oder bleibende Schäden generieren deshalb grundsätzlich mehr Spiel als der Tod eines Charakters.

### 3.3.2 Unberechenbarkeit, Mangel und Kontrollverlust

Das Unbekannte und gleichzeitig Unvorhersagbare wurde für unsere primitiven Vorfahren zur schrecklichen und allmächtigen Quelle aller Segnungen und Gefahren, die der Menschheit aus unverständlichen und vollkommen außerirdischen Gründen zuteil wurden und es war so klar

ersichtlich, dass es zu Bereichen des Daseins gehört, von denen wir nichts wissen und an denen wir keinen Anteil haben.

*The unknown, being likewise the unpredictable, became for our primitive forefathers a terrible and omnipotent source of boons and calamities visited upon mankind for cryptic and wholly extra-terrestrial reasons, and thus clearly belonging to spheres of existence whereof we know nothing and wherein we have no part.*

- Supernatural Horror in Literature, I. Introduction

Die drei Urängste Unberechenbarkeit, Mangel und Kontrollverlust sind essenzielle Bestandteile eines dramatischen Szenarios und können nicht genug als Schlüsselemente betont werden.

**Unberechenbarkeit:** Das unvorhersehbare Agieren von Nichtspielercharakteren, unberechenbare Handlungsverläufe oder Naturereignisse können die Pläne der Spielerinnen auf eine harte Probe stellen. Pläne schaffen Sicherheit, Sicherheit nimmt Spannung. Eine Spielleiterin sollte also gut zuhören, wenn Spielerinnen am Tisch über die nächsten Schritte sprechen oder Ideen austauschen. Grundsätzlich nimmt „das Unvorhersagbare“ im Verlauf der menschlichen Geschichte bis zur Moderne immer mehr ab. Was für den Steinzeitmenschen unerklärliches Wirken göttlicher Mächte war, ist für den Menschen des 21. Jahrhunderts simple Naturwissenschaft. Doch das gilt nicht für das Unnatürliche, für den Mythos. Die Spielleiterin sollte immer bedenken, dass die Motivationen, Ziele und Handlungen unnatürlicher Wesen nicht menschlich nachvollziehbar sind oder sein müssen. Unnatürliche Rituale müssen keinen logischen Gesetzen folgen. Das Unnatürliche muss nicht erklärt werden – es darf und soll unverständlich und geheimnisvoll bleiben.

**Mangel:** Gute Ausrüstung, die richtigen Transportmittel, genügend Geld – all dies gibt ebenfalls das Gefühl sicher und gut gewappnet zu sein und führt damit zu einer Abkehr von Spannung und Unsicherheit. Der Mangel sollte ein fester Bestandteil im Leben der Charaktere sein, stets am Rande des Sichtfelds stehen und bereit sein, die Spielerinnen zu überraschen.

**Kontrollverlust:** Dies ist eine starke Urangst, die sich langsam aufbaut. Dabei ist jedoch nicht gemeint, den Spielerinnen ihre Handlungs- und Entscheidungsmöglichkeiten zu nehmen (Rail Roding). Die Charaktere sollen im Gegenteil durch ihre eigenen, für sie logischen Entscheidungen, immer mehr Kontrolle beziehungsweise immer tiefer in den Abgrund des Chaos stürzen, beispielsweise weil ihre Handlungen problematische Folgen in der Spielwelt haben oder zu TP- oder Stabilitätsverlusten führen. Ein gutes Szenario befördert den Kontrollverlust, indem es die Spielerinnen vor Probleme stellt, die nicht alle gleichermaßen gelöst werden können oder bei denen man zwischen mehreren schlechten Optionen wählen muss (Dilemma). Hohe Stabilitätsverluste verursachen einen temporären Kontrollverlust oder eine dauerhafte Störung des Charakters und diese geben der Spielerin wiederum eine regelmechanische Rückkopplung der Abwärtsspirale innerhalb der Spielwelt.

### 3.3.3 Enttäuschung, Unzulänglichkeit und Hilfllosigkeit

Diese drei Urängste können das Ergebnis der oben beschriebenen Effekte sein. Sie tragen dem Gedanken des kosmischen Horrors Rechnung, in dem der Mensch eine unbedeutende Erscheinung darstellt. Ähnlich wie beim oben beschriebenen Kontrollverlust geht es aber nicht darum, den Spielerinnen diese Gefühle als Spielleiterin aufzuzwingen. Idealerweise sollten sie aufgrund von Charakterentscheidungen und -handlungen entstehen.

Gleichzeitig bieten diese Urängste ein neues Einfallstor für den kosmischen Horror – wer verzweifelt ist, greift vielleicht zu unmoralischen Mitteln oder gar grausamen unnatürlichen Ritualen, um im Angesicht seiner eigenen Unzulänglichkeit das Ruder herumzureißen und „Feuer mit Feuer zu bekämpfen“.

Auch mithilfe gut entworfener und ausgespielter Nichtspielercharaktere können diese Ängste bei den Charakteren getriggert und gut transportiert werden. Nichtspielercharaktere sind ein sehr wichtiger Bestandteil der Atmosphäre eines Szenarios. Sie ermöglichen eine Verankerung der Charaktere in ihrem Umfeld und ihre Reaktionen auf die Charaktere bzw. deren Veränderungen im Laufe der Zeit oder auf das Unnatürliche selbst sind mitunter effektiv einsetzbar.

### Es war schon immer hier!

Eine Facette des kosmischen Horrors ist es, dass der große Bezugspunkt des Menschen – die Erde – eben nicht das friedliche Refugium ist, in dem der moderne Mensch im Zentrum der Geschehnisse steht und selbst den Lauf der Geschichte beeinflusst. Vielmehr sind die Mächte des Mythos schon lange vor dem Menschen hier gewesen – und sie werden hier sein, wenn die Menschheit selbst einst Geschichte sein wird. Dieses Erkenntnis wirkt umso mehr, wenn nicht nur die Charaktere selbst davon erfahren, sondern wenn auch ihre Umwelt es erfährt und entsprechend reagiert.

## 3.4 Atmosphäre und Gefühl

Die Stimmung ist von überragender Bedeutung, denn das wichtigste Kriterium der Glaubwürdigkeit ist nicht die Verzahnung der Handlung, sondern das Erzeugen eines bestimmten Gefühls. Ganz allgemein kann man sagen, dass eine unheimliche Geschichte, deren Absicht es ist zu belehren oder einen gesellschaftlichen Einfluss zu erzeugen oder eine, in der die Schrecken am Ende auf natürliche Weise erklärt werden, keine echte Geschichte kosmischer Angst ist; [...] Das wirklich Unheimliche lässt sich allein daran erkennen, ob es im Leser ein tiefgreifendes Gefühl der Furcht auslöst, ein Gefühl des Kontaktes mit unbekanntem Sphären und Mächten; eine subtile Haltung des ehrfürchtigen Lauschens nach dem Schlagen schwarzer Schwingen oder dem Kratzen fremder Formen und Wesen an den äußersten Rändern des bekannten Universums. Und je lückenloser und einheitlicher eine Geschichte diese Stimmung vermittelt desto gelungener ist sie als Kunstwerk in diesem Genre.

*Atmosphere is the all-important thing, for the final criterion of authenticity is not the dovetailing of a plot but the creation of a given sensation. We may say, as a general thing, that a weird story whose intent is to teach or produce a social effect, or one in which the horrors are finally explained away by natural means, is not a genuine tale of cosmic fear; [...] The one test of the really weird is simply this—whether or not there be excited in the reader a profound sense of dread, and of contact with unknown spheres and powers; a subtle attitude of awed listening, as if for the beating of black wings or the scratching of outside shapes and entities on the known universe's utmost rim. And of course, the more completely and unifiedly a story conveys this atmosphere, the better it is as a work of art in the given medium.*

- Supernatural Horror in Literature, I. Introduction

Kein noch so solides Regelsystem und kein bis in das letzte Detail ausgeklügelter Handlungsverlauf

kann eine gelungene Spielrunde garantieren. Die Atmosphäre, die ein Szenario vermittelt und das Gefühl, das dabei in den Spielerinnen entsteht, können aber wesentlich zum Gelingen eines Szenarios beitragen. Daher sollten bereits beim Schreiben eines Szenarios die hier beschriebenen Punkte berücksichtigt werden.

### 3.4.1 Gefühl und Handlung

Die oben beschriebenen Urängste aber auch andere Gefühle und Sinneseindrücke können die Ereignisse eines Szenarios plastischer machen und sogar helfen, die Handlung voranzutreiben.

Bei der Beschreibung einer Szene sollte man deshalb nicht vergessen, verschiedene Sinne der Spielerinnen anzusprechen: Wie riecht es dort? Ist es laut oder leise, kalt oder warm? Welchen Geschmack nimmt man wahr und wie fühlen sich die Dinge an? Unter Umständen kann auch die lediglich beobachtete Reaktion eines nahe stehenden Nichtspielercharakters auf den kosmischen Schrecken eine indirekte Beschreibung des Grauens liefern.

Auch der Verlust von TP, WP oder STA kann mit dem verbundenen Gefühl beziehungsweise Schmerz beschrieben werden. Der Geschmack von Eisen im Mund, das warme, klebrige Rinnsal, das sich aus einer offenen Wunde ergießt oder das taube und gleichsam pochende Gefühl eines Knochenbruchs verbunden mit dem leisen Knirschen, das jede Bewegung erzeugt – Beschreibungen dieser Art erzeugen intensivere Emotionen als die einfache Angabe des Verlustes von 5 TP.

### 3.4.2 Gefühl vor Erklärbarkeit

Bei FHTAGN verfügen Wesen wie Große Alte oder Äußere Götter nicht über Spielwerte, so wie es bei den niederen Wesen der Fall ist. Azathoth, Cthulhu oder Yog-Sothoth sind viel zu mächtig, als dass man sie in einen regelmechanischen Rahmen pressen könnte. Stattdessen eignen sich vielmehr bestimmte Eigenschaften dieser Wesen, um eine entsprechende Stimmung zu erzeugen. Diese finden sich in den jeweiligen Beschreibungen im Abschnitt [Unnatürliche Wesen](#).

Gerade in Bezug auf das Unnatürliche und unnatürliche Wesen kann die Spielleiterin auch eher seltene oder verzerrte Sinneseindrücke ansprechen: wie sich die feinen Haare auf dem Arm aufstellen, wenn man das Grauen mehr spüren als sehen kann; der Übelkeit und Schwindel verursachende Effekt sich verschiebender Dimensionen und Geometrien; eine veränderte – gedehnte oder beschleunigte – Wahrnehmung der Zeit in einem besonders kritischen oder bedrohlichen Moment; das unbestimmte Gefühl bei einer Begegnung mit einem Wesen des Mythos dieses – vielleicht glücklicherweise – gar nicht in allen Aspekten wahrnehmen oder begreifen zu können; ein Geräusch, das man mehr fühlen als hören kann oder das sich gerade knapp außerhalb der menschlichen Wahrnehmung abzuspielen scheint.

Diese subtilen, unscharfen Beschreibungen helfen das Unbegreifliche und Unverständliche zu transportieren und dennoch die Fremdartigkeit darin zu bewahren. Die Spielleiterin sollte sich deshalb bei einer anstehenden Begegnung der Charaktere mit dem Unnatürlichen bereits zuvor einige passende Begriffe und Beschreibungen zurechtlegen, um die Begegnung denkwürdig und unbegreiflich zu gestalten. Wichtig ist noch einmal zu betonen, dass das Unnatürliche keiner Logik oder einer menschlich nachvollziehbaren Erklärung folgen muss. Wenn also zum Beispiel ein Wesen in einer Szene am Boden angetroffen wird, so kann es durchaus in der nächsten Szene problemlos als

fliegendes Etwas dargestellt werden.

### 3.4.3 Am Spieltisch und darüber hinaus

Zu diesen eher allgemeinen Hinweisen für Spielleiterinnen wurde in verschiedenen Quellen bereits eine Menge geschrieben. Licht, Musik, Auftreten, Vorbereitung, Darstellung, Handouts – all diese Dinge können für die richtige, im Sinne der jeweils zur Gruppe und ihrem Spielstil passenden Atmosphäre beitragen. Auch hier gilt es vielfach erst das richtige Maß zu finden. Im Zweifel lieber etwas weniger als zu viel des Guten. Musik um der Musik Willen oder Handouts, wo es auch eine mündliche Zusammenfassung getan hätte, sind im besten Fall nur vergeudete Zeit und stören im schlimmsten Fall die Atmosphäre. Zur Situation und dem Szenario passende Überraschungen hingegen erzeugen Neugierde: Eingesprochene Handouts (Hear-Outs), ungewohnte Örtlichkeiten, Kerzenlicht, weitgehende Dunkelheit oder zur Abwechslung eine Episode mit Freeform-Elementen bereichern das Spektrum und fördern eine dichte Atmosphäre und intensives Spiel.

#### Gruppenvertrag

Von einem Gruppenvertrag spricht man, wenn der in aller Regel nicht aufgeschriebene Verhaltenskodex einer Rollenspielrunde gemeint ist. Zusammensetzung der Gruppe, termingerechtes Erscheinen, Vorbereitungen, Verhaltensweisen – all das wird gemeinhin zwischen den Teilnehmerinnen, wenn auch nur lose, geregelt. In Bezug auf das Horror-Rollenspiel wird man annehmen dürfen (manche würden sagen: annehmen müssen), dass die Spielgruppe sich gruseln möchte. Das bedeutet, sich den Merkmalen einer Weird Tale auszusetzen und im besten aller Fälle mit den Ängsten des eigenen Charakters und der Angst um den Charakter eine schöne Rollenspielrunde zu erleben.

Hierbei ist darauf zu achten, dass die Intensität von Horror sehr individuell aufgefasst wird (siehe [Triggerwarnung](#)). Schlussendlich ist jedoch das Setting von FHTAGN primär das des kosmischen Horrors. Das macht etwas mit den Charakteren und mit den Spielerinnen und eine Spielleiterin wird diesem Umstand Rechnung tragen müssen. Im Zweifel führt dies zu Situationen, in denen die persönliche Wohlfühlzone zumindest herausgefordert wird. Daher sind Gespräche über das gerade erlebte Szenario im Nachgang eine wertvolle Hilfe.

## 3.5 Das Grauen zu den Charakteren bringen

Ich behaupte also, dass ich Edward Derby nicht ermordet habe. Vielmehr habe ich ihn gerächt und dadurch die Welt von etwas Grauenhaftem befreit, dessen Weiterleben möglicherweise unsäglichen Schrecken über die Menschheit gebracht hätte. Es liegen dunkle Bereiche der Schatten nahe unserer täglichen Pfade und gelegentlich gelingt einer böartigen Seele der Durchbruch in unsere Welt. Wenn das geschieht, muss der Wissende zuschlagen ohne sich Gedanken über die Konsequenzen zu machen.

*So I say that I have not murdered Edward Derby. Rather have I avenged him, and in so doing purged the earth of a horror whose survival might have loosed untold terrors on all mankind. There are black zones of shadow close to our daily paths, and now and then some evil soul breaks a passage through.*

*When that happens, the man who knows must strike before reckoning the consequences.*

- The Thing on the Doorstep

In vielen Geschichten Lovecrafts ist es ein gewisser Hang zum Morbiden und Unbekannten, der die Protagonisten ins Verderben zieht. Manchmal jedoch ist es auch schlichter Zufall. Da man auch in einem an Lovecraft orientierten Rollenspiel nicht jedem Charakter okkulte Interessen unterstellen kann, bietet es sich an, häufiger einmal nicht die Charaktere zum Grauen zu bringen, sondern das Grauen zu den Charakteren. Der plötzliche Einbruch des kosmischen Horrors in den Alltag eines Charakters kann sehr verstörend sein und Zwischenszenen, Bindungen des Charakters oder das FHTAGN-Netzwerk eignen sich hierfür hervorragend. Der Einbruch des Grauens in den Alltag kann auch als Aufhänger für ein Szenario dienen. Wenn dazu der Einfluss des Grauens auf Bindungen oder andere Nichtspielercharaktere verdeutlicht wird, gibt es kaum noch einen Rückzugsort in eine „heile Welt“ für den Charakter – vor dem Wirken kosmischer Mächte schützen weder Wände noch Waffen.

### 3.5.1 Dilemma erzeugen

Wegsehen ist im Zusammenhang mit dem Unnatürlichen – speziell, wenn es einen unmittelbar bedroht – jedoch auch keine Option. In Lovecrafts Geschichten sind diejenigen, die das Grauen erkannt haben, oft dazu genötigt es zu bekämpfen – auch wenn ihre selbstzerstörerischen Bemühungen nur ein Tropfen auf den heißen Stein sein können.

Häufig wird die Auseinandersetzung mit dem Unnatürlichen problematische Entscheidungen beinhalten. Welche Entscheidung auch getroffen wird, sie ist doch niemals perfekt. Entweder es leiden andere darunter oder der Charakter selbst. Das Grauen zu bekämpfen muss schmerzhaft sein – es kostet nicht weniger als die körperliche und geistige Unversehrtheit. Die Veränderung eines Charakters über die Zeit, die auch als Abwärtsspirale bezeichnet wird, ist vorgezeichnet und unausweichlich. Die geistige Stabilität sinkt, die Motivationen erodieren mit der Zeit und machen Platz für Störungen. Zur Darstellung dieses Effektes kann daneben auch die Abhärtung herangezogen werden. Sie macht unmittelbar etwas mit dem Charakter, denn Abhärtung bedeutet auch Abstumpfung. Gleiches lässt sich auch zu Beginn eines Charakterlebens über die Facetten Gewalterfahrungen und Hilflosigkeitserfahrung steuern.

## 3.6 Hinter den Schleier blicken

Das Barmherzigste in der Welt ist, glaube ich, die Unfähigkeit des menschlichen Geistes, alle seine Inhalte in Beziehung zueinander zu setzen. Wir leben auf einer ruhigen Insel der Unwissenheit inmitten der schwarzen Meere der Unendlichkeit, und es war uns nicht vorherbestimmt, dass wir weit reisen sollten. Die Wissenschaften, die sich jeweils in ihre eigene Richtung entwickeln, haben uns bisher wenig geschadet; aber eines Tages wird das Zusammenfügen des verstreuten Wissens einen derart beängstigenden Blick auf die Realität und unsere fürchterliche Rolle darin eröffnen, so dass wir entweder durch diese Offenbarung verrückt werden oder vor dem tödlichen Licht in den Frieden und die Sicherheit eines neuen dunklen Zeitalters fliehen werden.

*The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own direction, have hitherto*

*harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age.*

- The Call of Cthulhu, I. The Horror in Clay

Hinter den Schleier zu blicken kann am einfachsten mit dem Schälen einer Zwiebel verglichen werden. Schale um Schale pellet sich im Verlauf eines Szenarios oder einer ganzen Kampagne die vermeintliche Realität von der schrecklichen Wahrheit ab und lässt das kosmische Grauen dahinter zum Vorschein kommen. Neben der eigentlichen Handlung in einem konkreten Szenario kann dieser Effekt auch in Zwischenszenen immer wieder angedeutet werden. Auch das FHTAGN-Netzwerk zielt im Besonderen darauf ab, das Bild des Schleiers aufzubauen, hinter den vorsichtig geschaut oder der im Zweifel gar zerrissen werden kann.

### 3.6.1 Gleichgültigkeit des Kosmos

Die letzte schreckliche Erkenntnis hinter dem Schleier lautet, dass der Mensch nur eine Randnotiz im Universum darstellt. Die Belange der Charaktere, ja der Menschheit, haben keine Bedeutung. Sie sind dem Kosmos schlicht gleichgültig. Dies gilt umso mehr für die Motivationen von Großen Alten – die Menschen sind ihnen egal und ihre Motive für uns unverständlich. Der menschliche Verstand vermag die Hintergründe und Verhaltensweisen Großer Alten nicht im Ansatz zu begreifen, daher ist auch jede Erklärung dafür überflüssig. Je weiter sie den Schleier lüften, desto mehr wird den Charakteren im Laufe des Spiels die gnädige Unwissenheit genommen. Der Austausch von Motivationen gegen Störungen im Verlauf des Spiels führt den Spielerinnen die Sinnlosigkeit des menschlichen Tuns und die Zerbrechlichkeit des Menschen vor Augen.

Typischerweise versuchen Menschen Ereignissen einen Sinn zu geben, zum Beispiel indem sie diese mit Konzepten von Religion oder Schicksal hinterlegen oder auf andere Weise in ihr Weltbild einbetten. Doch im kosmischen Grauen liegt kein Sinn. Die Frage nach dem Warum bleibt unbeantwortet. Der Spielleiterin sollte deshalb bewusst sein, dass mit jeder Erklärung oder Rechtfertigung ihrer Handlungen innerhalb eines Szenarios ein Stück dieser Gleichgültigkeit verloren geht. Für menschliche Antagonisten der Charaktere mag man vom Gesagten abweichen, doch auch ein wahnsinniger menschlicher Anhänger der Großen Alten handelt wahrscheinlich aus Motiven, die einem gesunden Verstand unverständlich bleiben müssen.

#### Realität und historische Bezüge

Gerade kosmischer Horror im Universum von H. P. Lovecraft eignet sich für das Einbetten von und das Verweben mit historischen Bezügen. Dies kann enorm zur Atmosphäre eines Szenarios beitragen, da dadurch die Glaubwürdigkeit der Umgebung und Handlung erhöht wird. Dies wiederum erleichtert die Immersion der Spielerinnen in das Spiel. FHTAGN selbst ermöglicht das Spiel in allen Epochen und Settings. Die jeweils vorhandenen Schlüsseltechnologien und besonderen Errungenschaften (siehe [Epochen und Settings](#)) können sowohl Inspirationsquelle sein als auch konkrete Hinweise auf solche Bezüge liefern.

## 3.7 Yog-Sothothery

Man glaube ja nicht, der Mensch sei der älteste oder der letzte Herr über die Erde oder dass die gewöhnliche Masse an Leben und Materie allein auf Erden sei. Die Großen Alten waren, die Großen Alten sind, und die Großen Alten werden sein. Nicht in den Räumen, die wir kennen, sondern zwischen ihnen, bewegen sie sich gelassen und urtümlich, schrankenlos und von uns ungesehen.

*Nor is it to be thought that man is either the oldest or the last of earth's masters, or that the common bulk of life and substance walks alone. The Old Ones were, the Old Ones are, and the Old Ones shall be. Not in the spaces we know, but between them, they walk serene and primal, undimensioned and to us unseen.*

- The Dunwich Horror

Lovecrafts eigentlicher Name für die Wesen, die er erschaffen hatte, lautete Große Alte (Old Ones oder Great Old Ones). Damit meinte er sowohl einzelne Entitäten, die bereits seit Äonen auf der Erde schlummern, als auch äußere kosmische Mächte im Zentrum des Universums. Die Großen Alten sind also ein Sammelbegriff für das Unnatürliche, ohne damit eine Struktur, eine Hierarchie oder gar ein Pantheon zu meinen. Lovecraft selbst bezeichnete seine Idee als Yog-Sothothery (manchmal auch als *Cthulhuism & Yog-Sothothery*). Erst nach seinem Tod wurde dies zu dem heute üblicheren Begriff des Cthulhu-Mythos abgewandelt. Lovecrafts Entitäten wurden in der Folge in verschiedene Formen von Klassifizierungen gepresst.

FHTAGN folgt der ursprünglichen Sichtweise Lovecrafts und verzichtet auf die Einteilung in Große Alte, Äußere Götter oder niedere Wesen. Zum einen ist diese Struktur nur ein bemühter Versuch Ordnung in das Chaos dieser kosmischen Mächte zu bringen und zum anderen ist jede Autorin, Spielleiterin und Spielerin dazu aufgerufen, sich selbst einen Weg in die Welt der Yog-Sothothery zu bahnen. Der Mythos lebt durch Veränderung, durch Ergänzung und durch Gebrauch. Das Wirken der kosmischen Kräfte ist unerklärlich und entzieht sich menschlichen Kategorisierungsversuchen. Der Mythos sollte deshalb nicht durch einzelne Institutionen oder Autoritäten, die ein Muster darin erkennen wollen, in Schubladen sortiert werden.

Für den Bereich des Rollenspiels mag der Verzicht auf eine solche Einteilung zunächst unpraktisch erscheinen. In der Philosophie von FHTAGN wird jedoch bei so mächtigen Wesen wie den Großen Alten ohnehin auf die Angabe von Werten verzichtet. Die regeltechnischen Fähigkeiten und Kräfte der anderen Kreaturen und Wesen ergeben sich aus ihren jeweiligen Beschreibungen, die jede Spielleiterin für sich selbst beurteilen, verwenden und weiter entwickeln soll und darf.

### Urheberrecht

Die Rechtslage in Punkto Cthulhu-Mythos ist teilweise so eigenartig, wie Lovecrafts Geschichten. FHTAGN hat sich daher unter anderem zum Ziel gesetzt, nur diejenigen Elemente zu verwenden, bei denen zweifelsfrei klar ist, dass sie aus mittlerweile gemeinfreien Quellen stammen. Nach aktueller Rechtslage tritt in Deutschland die Gemeinfreiheit 70 Jahre nach dem Tod des Urhebers ein. Dies gilt für die folgenden Autoren.

- Ambrose Gwinnett Bierce (1842 - 1914)
- Robert William Chambers (1865 - 1933)
- Robert Ervin Howard (1906 - 1936)
- Howard Phillips Lovecraft (1890 - 1937)
- Arthur Machen (1863 - 1947)



Im Fall von Robert E. Howard existiert jedoch vielfach ein verlängertes Copyright, was eine sorgfältige Prüfung seiner Werke vor einer Verwendung ratsam erscheinen lässt.

In den USA tritt Gemeinfreiheit (Public Domain) bereits nach 50 Jahren ein, allerdings ist unklar, was dies für eine Veröffentlichung in Deutschland bedeutet. Daher wurden die folgenden Autoren und Autorinnen explizit nicht für FHTAGN berücksichtigt.

- Algernon Blackwood (1869 - 1951)
- Lord Dunsany (1878 - 1957)
- Clark Ashton Smith (1893 - 1961)
- Hazel Heald (1896 - 1961)
- Zealia Bishop (1897 - 1968)

Seit *Call of Cthulhu* von Chaosium im Jahr 1981 den Reigen der cthuloiden Rollenspielpublikationen eröffnet hat, sind unzählige weitere Systeme, Ergänzungsbände und Szenarien erschienen. Die Bandbreite an unterschiedlichen Settings, Ausrüstungsgegenständen, Ritualen oder Wesen ist schier endlos. Dies ist eine sehr komfortable Situation für alle Spielleiterinnen, die sich aus dieser Fülle, die jeweils für sie und ihre Gruppe passendsten Elemente herauspicken können. FHTAGN bietet hierbei einen soliden Regelkern und viele Stellschrauben, um die eigene Vorstellung von Yog-Sothothery bestmöglich zu unterstützen. Das Prozentsystem lässt die größtmögliche Kompatibilität zu anderen Regelsystemen zu, während es gleichermaßen einfach zu erklären und schnell mit eigenen Vorstellungen zu erweitern ist.

Die in FHTAGN aufgeführten Werte von Wesen oder Ausrüstungsgegenständen sind mit großer Sorgfalt erstellt worden. Das muss aber keinesfalls heißen, dass diese Eigenschaften dogmatisch zu akzeptieren wären. Eine Autorin oder Spielleiterin kann (und sollte), um Atmosphäre zu schaffen und ihre eigene Geschichte zu erzählen, stets den besten Weg für sich wählen. Und wenn das bedeutet, dass etwas Bekanntes auf einmal neu und überraschend, vielleicht sogar unglaublich mächtig und gefährlich wird, dann ist dies exakt im Geiste des Mythos, der seit über 100 Jahren von verschiedenen Autoren und Autorinnen geprägt wird. In diesem Sinne: Erschaffe deine eigene Yog-Sothothery!

### Stealing Cthulhu

*Stealing Cthulhu* von Graham Walmsley ist ein im Jahr 2011 erschienenes Buch, welches praktische Tipps für die Abwandlung und Neuausrichtung von eingefahrenen Handlungssträngen und tradierten Sichtweisen auf den Cthulhu-Mythos bietet. Es ruft dazu auf, sich

- einer Idee von Lovecraft anzunehmen, sie zu verändern und dann zu verwenden,
- ein Element daraus mit einem besonderen Fokus zu versehen,
- verschiedene Elemente aus unterschiedlichen Ideen miteinander zu kombinieren oder
- ein Thema von Lovecraft aufzugreifen und es mit etwas völlig Neuem zu erweitern.

## 3.8 Die Essenz von FHTAGN

Zusammengefasst lässt sich die Sicht auf kosmischen Horror bei FHTAGN mit den folgenden Punkten beschreiben. Das heißt nicht, dass sich alle anderen Facetten von Horror beziehungsweise dem Rollenspiel im Allgemeinen völlig ausschließen – im Gegenteil. Es heißt nur, dass dies die essenziellen Elemente sind, die die Angst vor dem Unnatürlichen in einem typischen FHTAGN Szenario zum Vorschein bringen können.

- **Unnatürlich:** Wenigstens ein Element in einem Szenario ist unnatürlichen Ursprungs.
- **Subtilität:** Weniger explizite Beschreibungen, mehr vage Andeutungen.
- **Veränderung:** Bekannte Sichtweisen umgestalten, um selbst Neues zu erschaffen.
- **Erwartungshaltungen:** Die Erwartungen der Spielerinnen sollten unterlaufen werden.
- **Handlungsfreiheit:** Die Charaktere müssen überwiegend selbstständig Entscheidungen treffen können.
- **Konsequenzen:** Die Handlungen der Charaktere müssen Konsequenzen haben.
- **Mangel:** Die Umstände sind niemals perfekt.
- **Kontrollverlust:** Die gefühlte Kontrolle schwindet.
- **Dilemma:** Die Entscheidungen und Handlungen der Charaktere führen ein Dilemma herbei.
- **Emotionen:** Gefühl geht vor Handlung oder Erklärung.
- **Das Grauen zu den Charakteren bringen:** Der Einbruch in den Alltag kann sehr verstörend sein.
- **Hinter den Schleier blicken:** Langsam die schreckliche Wahrheit enthüllen.
- **Gleichgültigkeit des Kosmos:** Den Großen Alten ist die Menschheit gleichgültig.
- **Yog-Sothothery:** Erschaffe deinen eigenen Mythos!

## 4 Unnatürliche Wissensquellen

Unnatürliches Wissen kann sich in den verschiedensten Medien verbergen und viele Formen annehmen. Das äußere Erscheinungsbild einer solchen Quelle kann bereits grauenerregend sein, wie bspw. ein in Menschenhaut gebundener Foliant, oder völlig unscheinbar sein. Das enthaltene Wissen beschleunigt jedoch stets den geistigen Verfall der Leserin.

### 4.1 Wissensquellen

Unnatürliches Wissen wird häufig in alten Folianten bewahrt, aber auch zahlreiche andere Medien eignen sich als Träger blasphemischer Geheimnisse. So könnten sich uralte Texte auf Tontafeln, einem mit Hieroglyphen bedeckten Diskus oder einer zerbrochenen Schriftstele finden. Ein Fresko oder ein farbenfrohes Mosaik im untergegangenen Pompeji kann genauso Szenen eines Rituals abbilden wie ein mittelalterliches Gemälde, an dessen Rückseite sich vielleicht noch ein Zettel mit Anweisungen versteckt. Eine Grammophonplatte, Tonbandaufnahmen oder eine selbst gebrannte CD können Gesänge oder eine bizarre Musik wiedergeben und ein verwackelter Videofilm kann die Durchführung eines Rituals zeigen. Nicht zuletzt können einzelne Rituale auch in Tagebucheinträgen, Briefen oder auf einem in einem Buch vergessenen Einlegeblatt zu finden sein. In der Gegenwart mag sich unnatürliches Wissen sogar auf einem USB-Stick, in einem Sourcecode oder Programm oder gar in einem Computervirus verstecken.

Grundsätzlich sollte jeder Foliant, jede Aufzeichnung oder jede Überlieferung einzigartig sein. Zwei Ausgaben desselben Werkes sind nahezu immer verschieden, zum Beispiel weil Seiten fehlen, unleserlich oder mit Anmerkungen vorheriger Besitzer versehen sind. Sogar der Inhalt kann sich unterscheiden. Ebenso kann die Beschäftigung mit einer Quelle auch nach Jahren noch neue Erkenntnisse hervorbringen. Diese Dinge entziehen sich der Kontrolle der Charaktere und sind nicht vollständig zu erfassen oder zu durchdringen. Eine wissenschaftlich-strukturierte Auseinandersetzung mit Unnatürlichem Wissen sollte aufgrund dieser Umstände nahezu unmöglich sein.

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.

Wie Unnatürliches Wissen erworben werden kann findet sich im FHTAGN [Unnatürliches Wissen](#).

### Nadelöhr seltene Sprachen in Szenarien

Texte unnatürlichen Wissens sind manchmal in seltenen oder uralten Sprachen geschrieben, über die die Charaktere keine oder nur geringe Kenntnisse haben. Schnell wird ein solcher Text dann zum berüchtigten Nadelöhr in einem Szenario, an dem es ohne Lösung einfach nicht weitergeht. Diese Situation sollte möglichst schon beim Schreiben eines Szenarios vermieden werden. Dazu kann die Spielleiterin auf folgende Ideen zurückgreifen:

- Irgendjemand hat bereits eine (vielleicht nur grobe) Übersetzung angefertigt, die sich beim Originaltext findet.
- Es gibt hilfreiche und lesbare handschriftlichen Randbemerkungen am Originaltext, die die Übersetzung erleichtern.
- Vor Ort finden sich Wörterbücher oder andere hilfreiche Literatur.
- Ein Nichtspielercharakter hilft bei der Übersetzung (vielleicht im Rahmen eines Gefallens).

- Der relevante Auszug umfasst nur wenige Seiten, was zumindest die Lesedauer reduziert.
- Der Text oder das relevante Ritual ist in anderer Form verfügbar (zum Beispiel als Video).
- Der Text wird von Diagrammen oder anderen hilfreichen Abbildungen begleitet.

## 4.2 Die Folianten des Unnatürlichen Wissens

**Tabelle Übersicht Folianten**

Foliant	Sprache	Studium
Aufzeichnungen des Dr. Herbert West, Die	Englisch	Tage; 1W6 STA
Azathoth and other Horrors	Englisch	Tage; 1W6 STA
Buch des Azathoth	Unbekannt	Monate; 1W10 STA
Buch von Dzyan, Das	Senzar / Englisch	Wochen / Tage (Übersetzung); 1W10 STA/ 1W6 STA (Übersetzung).
Der CTHULHU-KULT	Englisch	Tage; 1W4 STA
Daemonolatreae Libri III	Latein	Wochen; 1W6 STA
Ilarneq Papyri	Sprache der Traumlande (nur in den Traumlanden zu lesen)	Wochen; 1W6 STA
König in Gelb	Englisch (oder beliebige andere Sprache)	Stunden; 1W20 STA
Liber Damnatus Damnationum	Latein	Wochen; 1W6 STA
Namenlose Buch, Das	Latein	Wochen; 1W6 STA
Necronomicon	Arabisch/Griechisch/Latein/Englisch	(je nach Version) Wochen (Englisch)/Monate (alle anderen); 1W6 (Englisch)/1W10 STA
Pnakotische Manuskripte	Latein/Griechisch/Sprache der Traumlande (je nach Ausgabe)	Wochen/Monate (Traumlandeversion); 1W4 STA/1W8 STA (Traumlandeversion).
Sieben Kryptischen Bücher von Hsan, Die	Chinesisch/Sprache der Traumlande (Urversion)	Tage/Wochen (Urversion); 1W4/1W8 STA (Urversion)
Steinzylinder von Kadatheron, Die	Sprache der Traumlande (nur in den Traumlanden zu lesen)	Monate; 1W4 STA

Bücher, die Unnatürliches Wissen enthalten, sind zumeist alt, überaus selten, sehr gefährlich und stets einzigartig. Allein ein solches Buch aufzuspüren oder in die Hand zu bekommen sollte niemals trivial sein. Es eingehend zu studieren sollte immer Konsequenzen für die Leserin haben. Manche Bücher haben neben dem STA-Verlust beim Lesen einen weiteren besonderen Effekt, der beim Studium eintritt. Andere überschreiben eine bestehende Motivation der Leserin mit einer neuen, vielleicht seltsamen oder gefährlichen Motivation. Bei wieder anderen Büchern löst das Studium direkt eine geistige Störung aus, die ebenfalls eine bestehende Motivation überschreibt.

Bei den genannten Ritualen handelt es sich stets um Vorschläge für das jeweilige Buch, von denen die Spielleiterin nach Belieben abweichen kann.

### 4.2.1 Aufzeichnungen des Dr. Herbert West, Die

*Das Laborjournal des irrsinnig-genialen Herbert West*

**Sprache:** Englisch.

**Studium:** Tage; 1W6 STA.

**Erkenntnisgewinn:** Unnatürliches Wissen in Höhe des STA-Verlustes beim Studium; +10 Punkte auf Chemie und Medizin.

**Enthaltene Rituale:** Vitalelixier, Puder von Ibn-Ghazi.

Das Laborjournal und Tagebuch beschreibt Wests Versuche und Experimente mit seinem Vitalelixier von etwa 1905 – 1920, von den Anfängen als Medizinstudent an der Miskatonic University in Arkham, über seine Versuche im Großen Krieg bis zu den Versuchen in eigener Praxis. Aus den Aufzeichnungen geht hervor, dass West nicht an die Existenz einer Seele glaubte, sondern biologische und chemische Prozesse als Ursache des Lebens ansah und so sollte der „Zustand des Todes“ nach seiner Meinung durch wissenschaftliches Vorgehen auch prinzipiell reversibel sein, was er mit seinem Vitalelixier beweisen wollte.

Er begann seine Experimente an kleinen Tieren, doch muss die Lösung für verschiedene Spezies, ja mitunter sogar für verschiedene Exemplare der gleichen Spezies, unterschiedlich beschaffen sein und nur sehr, sehr frische Körper kommen für die Experimente in Frage.

Wer diese Aufzeichnungen gelesen hat, verfällt dem bestechenden Gedanken, den Tod zu besiegen (neue Motivation **Den Tod besiegen**). Jedes Mal, wenn eine nahestehende Person (zum Beispiel eine Bindung, ein anderer Charakter oder ein nahestehender Nichtspielercharakter) stirbt, ist die Leserin des Buches versucht, das Ritual **Vitalelixier** an der verstorbenen Person anzuwenden (STA-Probe) oder – sofern noch nicht geschehen – wird sie das Ritual dann unbedingt erlernen wollen.

### Referenzen

Er hielt mit seiner Meinung zu Haeckel, dass alles Leben ein chemischer und physikalischer Prozess sei und die sogenannte „Seele“ ein Mythos und so glaubte mein Freund [Herbert West], dass die künstliche Wiederbelebung der Toten nur vom Zustand der Gewebe abhängen konnte; und dass, solange noch keine wirkliche Verwesung eingesetzt hatte, eine Leiche, die alle notwendigen Organe aufwies, mit geeigneten Maßnahmen wieder in den besonderen Zustand versetzt werden konnte, den man Leben nennt. West war sich dabei völlig im Klaren darüber, dass die psychischen oder intellektuellen Fähigkeiten vermutlich bereits nach einer kurzen Dauer des Todes durch eine geringfügige Schädigung der sensiblen Nervenzellen beeinträchtigt sein würden. Zuerst hatte er die Hoffnung gehabt, ein Mittel zu finden, das die Vitalität bereits vor dem tatsächlichen Eintritt des Todes wiederherstellen würde und nur wiederholte Fehlschläge seiner Versuche an Tieren hatten im gezeigt, dass die natürlichen und die künstlichen Lebenreize unvereinbar waren. Er achtete daraufhin auf unbedingte Frische seiner Versuchsobjekte, indem er seine Lösung unmittelbar nach dem Verlöschen des Lebensfunken in das Blut injizierte.

*Holding with Haeckel that all life is a chemical and physical process, and that the so-called “soul” is a myth, my friend [Herbert West] believed that artificial reanimation of the dead can depend only on the condition of the tissues; and that unless actual decomposition has set in, a corpse fully equipped*

*with organs may with suitable measures be set going again in the peculiar fashion known as life. That the psychic or intellectual life might be impaired by the slight deterioration of sensitive brain-cells which even a short period of death would be apt to cause, West fully realised. It had at first been his hope to find a reagent which would restore vitality before the actual advent of death, and only repeated failures on animals had shewn him that the natural and artificial life-motions were incompatible. He then sought extreme freshness in his specimens, injecting his solutions into the blood immediately after the extinction of life.*

- Herbert West: Reanimator

---

- [Herbert West: de Wiedererwecker](#), Howard Phillips Lovecraft, 1922.

## 4.2.2 Azathoth and other Horrors

*Edward Pickman Derbys' Sammlung alptraumhafter Lyrik*

**Sprache:** Englisch.

**Studium:** Tage; 1W6 STA.

**Erkenntnisgewinn:** Unnatürliches Wissen in Höhe des STA-Verlustes beim Studium.

**Enthaltene Rituale:** Dho-Hna-Formel, Rufe Wesen (Wesen nach Wahl der Spielleiterin), Sphärenmusik (als lyrische Umschreibung, eine Musik muss dazu ersonnen werden, was nur einer in Musik ausgebildeten Person möglich ist).

Die verstörenden Gedichte des gerade 18jährigen Edward Pickman Derby erschienen 1908 und beschreiben alptraumhafte Reisen an ferne Orte und bizarre, erschreckende Kreaturen – ja, sogar das Zentrum des nuklearen Chaos selbst. Das schmale Büchlein rief bei seiner Veröffentlichung einen Skandal hervor. Wer diese Gedichte gelesen hat, wird die nächsten 1W10 Nächte äußerst düstere Träume haben: von unermesslichen schwarzen Abgründen, der kalten Leere des Universums, von scheußlichen Kreaturen im Dunkeln und von Azathoth selbst, dem irrsinnigen Zentrum des Universums.

Die Leserin entwickelt durch das Lesen des Buches die Störung **Azathoths Alpträume**. Immer wenn der Charakter mehr als 1 STA verliert oder mit dem Thema Azathoth konfrontiert wird, wird eine weitere STA-Probe fällig. Falls diese misslingt tritt eine akute Episode der Störung ein und der Charakter leidet 1W6 Nächte erneut an Alpträumen, die zu Erschöpfung führen. Mit Psychotherapie kann die akute Episode ganz regulär verkürzt werden.

### Referenzen

Der eigenartige schöpferische Geist des jungen Derby entwickelte sich außerordentlich und in seinem achtzehnten Lebensjahr sorgten seine gesammelten Alptraum-Gedichte für echte Furore, als sie unter dem Titel *Azathoth and Other Horrors* veröffentlicht wurden.

*Young Derby's odd genius developed remarkably, and in his eighteenth year his collected nightmare-lyrics made a real sensation when issued under the title Azathoth and Other Horrors.*

- The Thing on the Doorstep

- [Das Ding auf der Schwelle](#), Howard Phillips Lovecraft, 1937.

### 4.2.3 Buch des Azathoth

#### *Das Buch des Schwarzen Mannes*

**Sprache:** Unbekannt. **Studium:** Monate; 1W10 STA. **Erkenntnisgewinn:** Unnatürliches Wissen in Höhe des STA-Verlustes beim Studium; Träumen +10%, Wissen zum Schwarzen Mann und den Hexencoven die ihn anbeten (Spezialtraining). **Enthaltene Rituale:** Aklo Sabaoth (Ältere Wesen), Dho-Hna-Formel, Lebensverlängerung, Rufe Wesen (Ältere Wesen), Rufe Wesen (Schwarzer Mann), Tor in den Winkeln, Übernahme, Vernichtung, Voorisches Zeichen.

Dieses Buch findet sich in keiner Bibliothek. Vielmehr bringt es der Schwarze Mann – ein Avatar Nyarlathoteps – mit, wenn er erscheint. Vielleicht erscheint er einer Person, die seine Aufmerksamkeit erregt hat im Traum. Oder eine Hexe verführt jemanden dazu, den Schwarzen Mann zu treffen. Zumeist wird der Schwarze Mann von Hexen angerufen.

Der Schwarze Mann fordert jedenfalls von jenen, die ihn anbeten, dass sie ihren Namen mit ihrem eigenen Blut in das Buch schreiben. Vielleicht gewährt er sogar Einblick in das Buch bevor er die Unterschrift fordert – doch irgendwann wird er sie einfordern. Mit ihrer Unterschrift verschreibt die Anbeterin sich und ihre Seele unabänderlich dem Schwarzen Mann und erhält unbeschränkten Zugang zum Buch Azathoths – aber nicht auf physische Weise. Das Studium des Buches ist nur in düsteren Alpträumen möglich. Sie nimmt einen neuen geheimen Namen an, erhält Wissen über die geheimen Treffpunkte weiterer Anbeterinnen (Coven) und wirft einen Blick hinter den gnädigen Schleier, der unsere Welt vom kosmischen Grauen abschirmt.

Neben den enthaltenen Ritualen gewährt das Studium dieses Buches eingehendes Wissen über den Schwarzen Mann und seine Riten und eine Möglichkeit, Kontakt zu den Älteren Wesen aufzunehmen. Es ist außerdem möglich, dass die Anbeterin auf diese Weise anderen Entitäten Zugang zu ihrem Körper und der Erde gewährt.

Wer den Kontakt zum Schwarzen Mann hergestellt hat und einen Blick in das Buch werfen konnte, aber noch nicht mit Blut unterschrieben hat, bekommt nicht den vollen Erkenntnisgewinn, sondern lediglich 1W4 STA Verlust und Zugewinn an Unnatürlichem Wissen sowie ein Ritual aus dem Buch.

Wer so weit gegangen ist und den Schwarzen Mann getroffen, gar das Buch in Händen gehalten hat, ist nur noch einen Schritt vom Verderben entfernt. Die Leserin, die noch nicht mit Blut unterschrieben hat, erhält eine neue Motivation **Die Kraft des Schwarzen Mannes** nutzen. Jedes Mal, wenn sie in einer sehr schwierigen oder bedrohlichen Situation ist, erscheint der Schwarze Mann am Rande ihrer Wahrnehmung und macht ein verlockendes Hilfsangebot – im Gegenzug gegen die Unterschrift. Ob die Spielleiterin eine STA-Probe oder die Spielerin selbst (wesentlich schöner) über die Annahme dieses Angebots entscheiden lässt, bleibt ihr überlassen.

#### Referenzen

Er müsse den Schwarzen Mann treffen und mit ihnen allen mitgehen, zum Throne Azathoths im Zentrum des ultimativen Chaos. Das war es, was sie sagte. Er müsse mit seinem eigenen Blut seinen

Namen ins Buch Azathoths schreiben und einen neuen geheimen Namen annehmen, nun da seine eigenen Forschungen bereits so weit gediehen waren.

*He must meet the Black Man, and go with them all to the throne of Azathoth at the centre of ultimate Chaos. That was what she said. He must sign in his own blood the book of Azathoth and take a new secret name now that his independent delvings had gone so far.* – The Dreams in the Witch House

---

- [Träume im Hexenhaus](#), Howard Phillips Lovecraft, 1933.

## 4.2.4 Buch von Dzyan, Das

*Enthält uraltes Geheimwissen aus Tibet*

**Sprache:** Senzar/Englisch.

**Studium:** Wochen/Tage (Übersetzung); 1W10 STA/1W6 STA (Übersetzung).

**Erkenntnisgewinn:** Unnatürliches Wissen in Höhe des STA-Verlustes beim Studium, Wissen über die Bruderschaft von Dzyan (Spezialwissen).

**Enthaltene Rituale:** Aklo Sabaoth, Älteres Zeichen, Rufe Wesen (Wesen nach Wahl der Spielleiterin), Übernahme, Verursache Schaden, Vision (in der Originalversion). In der Übersetzung von Madame Blavatsky fehlen Übernahme und Verursache Schaden.

Gemäß der Okkultistin Helena Petrovna Blavatsky (1831 – 1891) soll das Buch Dzyan uralt und in einer auf der Erde nicht bekannten Sprache namens Senzar verfasst sein und umfangreiches Geheimwissen zu Welt und Göttern enthalten. Es soll von einer geheimen Bruderschaft in Tibet verwahrt werden. Madame Blavatsky übersetzte und kommentierte das Buch Dzyan in ihrem Werk *The Secret Doctrine* (1888). Die Übersetzung ist jedoch fehlerhaft und enthält weniger vollständige Rituale als das Original. Dennoch enthält auch Blavatskys Werk zahlreiche Informationen zu den Großen Alten (namentlich Azathoth und Yog-Sothoth) sowie zu Riten und Kulturen auf der ganzen Welt.

Wer Blavatskys Buch studiert hat erhält die neue Motivation **Die geheime Bruderschaft** finden und wird alles daransetzen, die Geheime Bruderschaft von Dzyan in Tibet ausfindig zu machen, um hinter alle Geheimnisse des Buches zu kommen und die vergessene Sprache Senzar zu erlernen.

## Referenzen

In einer rückwärtig gelegenen Sakristei neben der Apsis fand Blake einen verrottenden Schreibtisch und deckenhohe Regale modriger, zerfallender Bücher vor. Hier erlitt er das erste Mal einen richtigen Schock wirklichen Schreckens, denn die Titel dieser Bücher sagten ihm etwas. Es waren schwarze, verbotene Werke von denen Geistesgesunde nie gehört haben werden oder nur verstohlenen, ängstlichen Gerüchten nach; die unter Bann gestellten und gefürchteten Quellen geheimer und undenklich alter Anrufungen, die aus den Kindheitstagen der Menschheit und aus der dunklen, sagenhaften Zeit bevor der Mensch war durch die Zeiten auf uns gekommen sind. Er hatte selbst viele von ihnen gelesen - die Lateinische Version des verabscheuungswürdigen *Necronomicon*, das finsrere *Liber Ivonis*, das berühmte *Cultes des Goules des Comte d`Erlette*, das Unausprechlichen Kulturen von von Junzt und das höllische *De Vermis Mysteriis* des alten Ludwig Prinn. Aber da gab es auch andere Bücher, die er nur ihrem Ruf nach kannte - oder gar nicht: die Pnakotischen Manuskripte, das Buch von Dzyan und ein zerfallender Band mit unidentifizierbaren Schruftzeichen der jedoch bestimmte Symbole und Diagramme enthielt die dem okkult Bewanderten auf schauerliche Weise vertraut vorkamen.



*In a rear vestry room beside the apse Blake found a rotting desk and ceiling-high shelves of mildewed, disintegrating books. Here for the first time he received a positive shock of objective horror, for the titles of those books told him much. They were the black, forbidden things which most sane people have never even heard of, or have heard of only in furtive, timorous whispers; the banned and dreaded repositories of equivocal secret and immemorial formulae which have trickled down the stream of time from the days of man's youth, and the dim, fabulous days before man was. He had himself read many of them—a Latin version of the abhorred Necronomicon, the sinister Liber Ivonis, the infamous Cultes des Goules of Comte d'Erlette, the Unaussprechlichen Kulten of von Junzt, and old Ludvig Prinn's hellish De Vermis Mysteriis. But there were others he had known merely by reputation or not at all—the Pnakotic Manuscripts, the Book of Dzyan, and a crumbling volume of wholly unidentifiable characters yet with certain symbols and diagrams shudderingly recognizable to the occult student.*

- The Haunter of the Dark

- [Der leuchtende Trapezoeder](#), Howard Phillips Lovecraft, 1936.

## 4.2.5 Der CTHULHU-KULT

*Prof. Angells gesammelte Unterlagen*

**Sprache:** Englisch.

**Studium:** Tage; 1W4 STA.

**Erkenntnisgewinn:** Unnatürliches Wissen in Höhe des STA-Verlustes beim Studium, Spezialwissen zum Cthulhu-Kult (Spezialtraining).

**Enthaltene Rituale:** Rufe Wesen (Sternengezücht). Dieses Ritual kann nur durch ein verlängertes Studium und eingehende zusätzliche Recherchen aus dem Text gezogen werden.

In einer Box aus Blech befinden sich die von Prof. Gamell Angell und seinem Großneffen und Nachlassverwalter Francis Wayland Thurston gesammelten Papiere und Informationen, die mit dem Titel CTHULHU-KULT überschrieben sind.

Die Box umfasst folgende zumeist handschriftliche Einzeldokumente:

- 1925: Traum und Traumwerk des H.A. Wilcox, 7 Thomas St., Providence.
- Schilderung von Inspektor John R. Legrasse, 121 Bienville St., New Orleans, La., auf dem Treffen der Amerikanischen Archäologischen Gesellschaft 1908 in St. Louis & Notizen zu dieser Schilderung & ergänzende Informationen von Prof. Webb.
- Notizen zu ungewöhnlichen Träumen verschiedener Personen aus der Zeit zwischen 28. Februar und 2. April 1925 sowie Exzerpte aus theosophischen Büchern (z.B. W. Scott-Elliots Atlantis and the Lost Lemuria) und Notizen zu lange bestehenden Geheimgesellschaften und versteckten Kulturen mit Verweisen auf Frazers Golden Bough und Murrays Witch-Cult in Western Europe.
- Zahlreiche Zeitungsausschnitte aus aller Welt zu Ausbrüchen von Gruppenwahnsinn, Panik, Sektenunwesen, düsteren Zukunftsvisionen, Voodoo-Orgien und Unruhen in Irrenhäusern sowie einer Zunahme psychischer Erkrankungen im Frühling 1925.
- Das handschriftliche, in Englisch verfasste Reisetagebuch des norwegischen Seemanns Gustaf Johansen, der eine wahnsinnstiftende Begegnung im Pazifik aus dem Frühling 1925 beschreibt.
- Thurstons eigene Notizen und Schlüsse, die er aus dem von ihm aufgefundenen Manuskript

Johansens zieht.

- Neben den Dokumenten befindet sich ein Bas-Relief aus Ton in der Box, das eine tentakelbewehrte Monstrosität mit Schwingen darstellt (siehe dazu auch [Idol des Cthulhu](#)).

## Referenzen

Das war das Dokument, das ich gelesen habe und ich habe es jetzt neben das Bas-Relief und die Papiere Prof. Angells in die Blechbox gelegt. Mit dazu gelegt habe ich diesen Bericht von mir - dieser schriftliche Beleg meiner eigenen geistigen Gesundheit, in dem ich zusammengetragen habe, was, wie ich hoffe, niemals wieder zusammengetragen werden wird. Ich habe alles gesehen, was das Universum an Schrecken zu bieten hat und selbst der Frühlingshimmel und die Sommerblumen sind nun für immer wie vergiftet für mich. Aber ich gehe nicht davon aus, dass mein Leben noch lang sein wird. So wie mein Onkel gegangen ist, so wie der arme Johansen gegangen ist, so werde ich gehen. Ich weiß zuviel und der Kult lebt immer noch fort.

*That was the document I read, and now I have placed it in the tin box beside the bas-relief and the papers of Professor Angell. With it shall go this record of mine—this test of my own sanity, wherein is pieced together that which I hope may never be pieced together again. I have looked upon all that the universe has to hold of horror, and even the skies of spring and the flowers of summer must ever afterward be poison to me. But I do not think my life will be long. As my uncle went, as poor Johansen went, so I shall go. I know too much, and the cult still lives.*

- The Call of Cthulhu

- 
- [Der Ruf des Cthulhu](#), Howard Phillips Lovecraft, 1928.

## 4.2.6 Daemonolatreiae Libri III

*Das Hexentraktat des Nicolaus Remigius*

**Sprache:** Latein.

**Studium:** Wochen; 1W6 STA.

**Erkenntnisgewinn:** Unnatürliches Wissen in Höhe des STA-Verlustes beim Studium, +5% auf Okkultismus, Wissen über Hexen, Hexenkulte und Hexenverfolgung (Spezialtraining).

**Enthaltene Rituale:** Älteres Zeichen, Heilung, Puder von Ibn Ghazi, Schaden verursachen, Voorisches Zeichen.

Die Demonolatria oder auch Drei Bücher vom Teufelskult des Richters und Hexenverfolgers Nicolaus Remigius (oder Nicolas Rémy) erschien 1595 und löste den Hexenhammer bald als wichtigstes Hexenhandbuch ab. Neben vielen unschuldigen Opfern der Hexenverfolgung und vermeintlichen „Teufelsanbeterinnen“ gelang es Remigius jedoch auch ein paar wirkliche Anbeterinnen der Großen Alten zu verhaften und so fanden tatsächlich einige wahre Informationen über Hexenkulte und Wissen über den Schwarzen Mann den Weg in sein Traktat. Die enthaltenen Rituale sind jedoch äußerst kryptisch niedergeschrieben und können nur durch ein umfangreiches und sorgfältiges Studium extrahiert werden.

Die Leserin entwickelt außerordentliches, ja geradezu überbordendes, Mitleid mit den unschuldig verfolgten Hexen und erhält eine neue Störung **Rache an Schuldigen** nehmen, die durch

entsprechende Situationen oder STA-Verluste durch Hilflosigkeit getriggert wird. Doch wer ist schuldig und wer unschuldig? Die Grenzen verlaufen oft nicht so exakt wie man es sich wünschen würde.

## Referenzen

Dr. Armitage schlief, doch war er am nächsten Tag zeitweise im Delirium. [...] Er schrie, dass die Welt in Gefahr sei, da die Älteren Wesen sie zerstören wollten, sie aus dem Sonnensystem und dem Kosmos aus Materie hinfortschleifen wollten in eine andere Dimension oder Daseinsebene, aus der die Erde einst, vor vielen Milliarden von Zeitaltern, gefallen sei. Zu anderen Zeiten rief er, man solle ihm das gefürchtete Necronomicon und die Daemonolatreaia des Remigius bringen, in welchen er hoffte, irgendein Ritual zu finden, das dem Grauen, das er heraufbeschworen hatte, Einhalt gebieten würde. *Dr Armitage slept, but was partly delirious the next day. [...] He would shout that the world was in danger, since the Elder Things wished to strip it and drag it away from the solar system and cosmos of matter into some other plane or phase of entity from which it had once fallen, vigintillions of aeons ago. At other times he would call for the dreaded Necronomicon and the Daemonolatreaia of Remigius, in which he seemed hopeful of finding some formula to check the peril he conjured up.*

- The Dunwich Horror

- 
- [Das Grauen von Dunwich](#), Howard Phillips Lovecraft, 1929.

## 4.2.7 Ilarneke Papyri

*Uraltes Wissen über die Traumlande*

**Sprache:** Sprache der Traumlande (nur in den Traumlanden zu lesen).

**Studium:** Wochen; 1W6 STA.

**Erkenntnisgewinn:** Unnatürliches Wissen in Höhe des STA-Verlustes beim Studium. +10 Punkte auf Traumlandwissen.

**Enthaltene Rituale:** Aklo Sabaoth (Hypnos), Aklo Sabaoth (Nodens), Dho-Hna-Formel, Heilung, Lebensverlängerung, Vision, Zeichen von Koth.

Die Papyri von Ilarneke enthalten mannigfaltiges Wissen über die Traumlande und ihre Bewohner und über uralte Kreaturen wie die Wesen von Ib und ihren Götzen Bokrug, über untergegangene Städte wie das unglückliche Sarnath, über die Götter der Traumlande (Hypnos, Nodens) und auch über die schrecklichen Bewohner der Unterwelt der Traumlande wie die scheußlichen Gugs und Ghasts. Die Spielleiterin kann dieses Buch, das sich möglicherweise in der Bibliothek der Katzenstadt Ulthar finden lässt, dazu verwenden, jedes beliebige Wissen über die Traumlande an ihre Spielerinnen zu bringen.

Die Leserin erhält nach der Lektüre die neue Motivation **Sarnath und Ib im Lande Mnar finden und besuchen**. Jeder STA-Verlust macht die Sehnsucht nach den Traumlanden größer und es ist gut möglich, dass die Leserin irgendwann beginnt, trauminduzierende Drogen zu konsumieren oder andere Methoden anzuwenden, um ihre Schlafphasen zu verlängern und ihrem Ziel näher zu kommen. Doch was wird passieren, wenn sie das tote, in Nebel gehüllte Ib wirklich findet?

## Referenzen

Es steht geschrieben, dass die Wesen von Ib eines Nachts in einem Nebel vom Mond herabgekommen waren; sie und der gewaltige, stille See und die graue Steinstadt Ib. Wie es sich damit auch immer verhält, es ist sicher, dass sie ein meergrünes Steinidol anbeteten, das in der Gestalt von Bokrug, der gewaltigen Wasser-Echse, gearbeitet war; vor diesem tanzten sie scheußlich unter einem halbmondförmigen Mond. Und im Papyrus von Ilarneq steht geschrieben, dass sie eines Tages das Feuer entdeckten und danach zu vielen zeremoniellen Anlässen Flammen entfachten. Aber es ist nicht viel bekannt über diese Wesen, denn sie lebten vor undenklich langen Zeiten und die Menschheit ist jung und weiß wenig über diese uralten Lebewesen.

*It is also written that [the beings of Ib] descended one night from the moon in a mist; they and the vast still lake and gray stone city Ib. However this may be, it is certain that they worshipped a sea-green stone idol chiseled in the likeness of Bokrug, the great water-lizard; before which they danced horribly when the moon was gibbous. And it is written in the papyrus of Ilarneq, that they one day discovered fire, and thereafter kindled flames on many ceremonial occasions. But not much is written of these beings, because they lived in very ancient times, and man is young, and knows but little of the very ancient living things.*

- The Doom that came to Sarnath

---

- [Das Verderben, das über Sarnath kam](#), Howard Phillips Lovecraft, 1920.

### 4.2.8 Der König in Gelb

*Das Theaterstück, das Wahnsinn verbreitet*

**Sprache:** Englisch (oder jede beliebige andere Sprache).

**Studium:** Stunden; 1W20 STA. Das vollständige Stück als Zuschauer zu sehen reicht bereits aus, damit das Theaterstück als „studiert“ gilt.

**Erkenntnisgewinn:** Unnatürliches Wissen in Höhe des STA-Verlustes beim Studium.

**Enthaltene Rituale:** Rufe Wesen (König in Gelb).

Dieses mythenumrankte Theaterstück eines unbekanntem Autors soll den Wahnsinn bringen und verbreitet sich sprichwörtlich wie ein Virus. Und obwohl es von Regierungen verboten und von den Kirchen angeprangert wird, findet es immer wieder neue Opfer. Der Autor soll sich einigen Angaben zufolge erschossen haben. Andere jedoch behaupten, er sei quicklebendig.

Das Theaterstück spielt in der geheimnisvollen Stadt Carcosa und besteht aus zwei Akten. Darin vorkommende Figuren sind Cassilda, Camilla und der Fremde. Der erste Akt ist harmlos, fast schon gewöhnlich, und endet mit einem Schrei Camillas in den düsteren Straßen Carcosas. Bereits die ersten Zeilen des zweiten Aktes ziehen die Leserin jedoch in ihren Bann und die Lektüre des gesamten zweiten Aktes führt zu vollkommenem Wahnsinn, wie man am traurigen Beispiel des Amerikaners Hildred Castaigne ersehen kann.

Das Stück ist voller glitzernder, klarer Wahrheiten, die wie Gift in den Geist der Lesenden eindringen und diese in das Mysterium der Hyaden einweihen. Es stellt unweigerlich eine Verbindung der Leserin mit dem König in Gelb her und bringt die tief vergrabenen, unangenehmen Wahrheiten in ihrer Seele ans Licht – seien es unerfüllte Gefühle, pervertierte Gelüste oder unerreichbare Ambitionen, die der

König in Gelb besonders fördert.

Darüber hinaus wird die wahre Bedeutung des Gelben Zeichens in diesem Theaterstück enthüllt, auch wenn die Beziehung, in der Hastur und der König in Gelb zueinander stehen völlig unklar bleibt.

Wer das Stück in seiner Gänze liest oder als Zuschauerin sieht, fühlt sich geradezu gezwungen, sich über den Inhalt des Stücks mit anderen auszutauschen. Die Leserin entwickelt zudem die Obsession (neue Störung), **sich ihrer dunkelsten Ambition mit Leidenschaft hinzugeben.**

## Referenzen

Während meiner Genesung hatte ich den König in Gelb erworben und erstmals gelesen. [...] Ich bete, dass Gott den Autor verfluchen wird, so wie der Autor die Welt verflucht hat mit diesem wunderschönen, überwältigenden Werk, das schrecklich in seiner Schlichtheit und unwiderstehlich in seinen Wahrheiten ist - eine Welt, die jetzt vor dem König in Gelb erzittert. Als die französische Regierung die Übersetzungen, die gerade in Paris angekommen waren, beschlagnahmte, wurde London natürlich ganz neugierig darauf, es zu lesen. Es ist wohlbekannt, wie das Buch sich wie eine ansteckende Krankheit ausbreitete, von Stadt zu Stadt und von Kontinent zu Kontinent, hier weggesperrt und dort konfisziert, gebrandmarkt von Presse und Kanzel, zensiert sogar von den fortgeschrittensten Literaturanarchisten.

*During my convalescence I had bought and read for the first time, The King in Yellow. [...] I pray God will curse the writer, as the writer has cursed the world with this beautiful, stupendous creation, terrible in its simplicity, irresistible in its truth—a world which now trembles before the King in Yellow. When the French Government seized the translated copies which had just arrived in Paris, London, of course, became eager to read it. It is well known how the book spread like an infectious disease, from city to city, from continent to continent, barred out here, confiscated there, denounced by Press and pulpit, censured even by the most advanced of literary anarchists.*

- The Repairer of Reputations

- [The King in Yellow](#), Robert W. Chambers, 1895.

## 4.2.9 Liber Damnatus Damnationum

*Das uralte Buch der Verdammnis*

**Sprache:** Latein.

**Studium:** Wochen; 1W6 STA.

**Erkenntnisgewinn:** Unnatürliches Wissen in Höhe des STA-Verlustes beim Studium; +10% Okkultismus.

**Enthaltene Rituale:** Aklo Sabaoth (Yog-Sothoth), Band durch die Zeiten, Erinnerung löschen, Heilung, Lebensverlängerung, Körpertausch, Zeichen von Koth.

Dieses mittelalterliche Werk eines unbekanntes Mönchs enthält umfangreiches okkultes Wissen aus dem Bereich der Alchemie, der jüdischen Kabbala und der christlichen Mythologie über Dämonen und Engel. Das verdammte Buch, von dem sowohl handschriftliche als auch gedruckte Kopien in geringer Zahl bekannt sind, enthält aber auch viel Unnatürliches Wissen. So verfügt es über Informationen zu

verschiedenen Großen Alten wie Yog-Sothoth und Azathoth aber auch eingehende Informationen zu Ghoulen. Eine Kopie soll sich im Besitz des Hexenmeisters Joseph Curwen befunden haben und eine wird Gerüchten zufolge in der „Giftsammlung“ der Miskatonic Universität in Arkham aufbewahrt.

Tatsächlich ist der Name des Buches Programm: wer es eingehend studiert hat, gewinnt einen **unsichtbaren Schatten**, der die Leserin zukünftig auf Schritt und Tritt begleitet und mit jedem STA-Verlust ein wenig stärker, sichtbarer und ja, eigenständiger wird. Spätestens wenn die Belastungsgrenze das erste Mal nach der Lektüre erreicht wird, nimmt der Schatten endgültig eine solide Form an – eine Kopie der Leserin aus purer Schwärze, doch mit einem eigenen Willen.

## Referenzen

Und ES sagte, dass der dritte Psalm im Liber Damnatus den Schlüssel enthält. Mit der Sonne im fünften Haus, Saturn im Trigonalaspekt, zeichne das Pentagramm aus Feuer und sprich den neunten Vers dreimal. Diesen Vers wiederhole zu jeder Walpurgisnacht und jeder Nacht vor Allerheiligen; und das Ding in den Äußeren Sphären wird Junge haben. Und aus dem Samen des Alten wird einer geboren werden, der zurückblicken wird, nicht wissend, was er sucht.

*And IT said, that ye III Psalme in ye Liber-Damnatus holdes ye Clauicle. With Sunne in V House, Saturne in Trine, drawe ye Pentagram of Fire, and saye ye ninth Uerse thrice. This Uerse repeate eache Roodemas and Hallow's Eue; and ye Thing will breede in ye Outside Spheres. And of ye Seede of Olde shal One be borne who shal looke Backe, tho' know'g not what he seekes.*

- The Case of Charles Dexter Ward

- [Der Fall des Charles Dexter Ward](#), Howard Phillips Lovecraft, 1927.

### 4.2.10 Namenlose Buch, Das

*Ein schwarzes Buch des Schreckens*

**Sprache:** Latein.

**Studium:** Wochen; 1W6 STA.

**Erkenntnisgewinn:** Unnatürliches Wissen in Höhe des STA-Verlustes beim Studium.

**Enthaltene Rituale:** Dho-Hna-Formel, Körpertausch, Rufe Wesen (nach Wahl der Spielleiterin), Tor in den Winkeln, Vision, sowie weitere Rituale nach Wunsch der Spielleiterin.

Jede Ausgabe dieses Buches ist in einen schwarzen, schmucklosen Ledereinband gebunden und die ersten Seiten fehlen stets, sodass Titel und Autor sowie Jahr und Ort des Drucks gleichermaßen unbekannt sind. Die Seiten sind fleckig, beschädigt, wurmzerfressen. Dieses Werk beschäftigt sich hauptsächlich mit den nebeligen Reichen zwischen den Dimensionen und Reisen durch Raum und Zeit. Er befasst sich mit Portalen in jene unbekannt Dimensionen – manche davon tatsächliche Orte, andere Rituale, die Portale öffnen – und mit den Wesen, die jene geometriellosen, unvorstellbaren Abgründe bewohnen. Das Buch könnte durchaus auch Informationen über die Eigenschaften unnatürlicher Wesen beinhalten, ebenso wie Wissen über unvorstellbare Lebensformen wie Dhole oder Farben aus dem All.

Die Leserin dieses Buches erlernt – ob sie will oder nicht – das Ritual **Vision**. Es ist keine Ritualprobe

zum Erlernen erforderlich, aber volle STA-Kosten fallen an. Das Ritual aktiviert sich in Zukunft bei STA-Verlusten von mehr als einem Punkt nach Wunsch der Spielleiterin selbstständig (für die vollen STA- und WP-Kosten) und gewährt der (unfreiwilligen) Ritualwirkerin Einblicke in die Vergangenheit oder Zukunft eines Ortes, an dem sie gerade ist, oder eines Gegenstandes oder einer Person, die sie gerade berührt.

## Referenzen

Diese Zyklen der Erfahrung nahmen natürlich alle ihren Anfang in jenem wurmzerfressenen Buch. Ich erinnere mich, wie ich es fand - in einem schwach beleuchteten Laden nahe dem schwarzen, öligen Fluss wo die Nebel wirbeln. Der Laden war sehr alt und die deckenhohen Regale voller verrottender Bücher reichten endlos durch fensterlose Räume und Nischen. Daneben lagen auf dem Boden und in groben Kästen große, ungeordnete Haufen von Büchern; und in einem dieser Haufen fand ich das *Ding*. Ich erfuhr nie seinen Titel, denn die ersten Seiten fehlten; aber es fiel zu Boden und eine Seite gegen Ende des Buches wurde aufgeschlagen und erlaubte mir einen Blick auf etwas, das meine Sinne schwanken machte.

*These cycles of experience, of course, all stem from that worm-riddled book. I remember when I found it—in a dimly lighted place near the black, oily river where the mists always swirl. That place was very old, and the ceiling-high shelves full of rotting volumes reached back endlessly through windowless inner rooms and alcoves. There were, besides, great formless heaps of books on the floor and in crude bins; and it was in one of these heaps that I found the thing. I never learned its title, for the early pages were missing; but it fell open toward the end and gave me a glimpse of something which sent my senses reeling.*

- The Book

- 
- [Das Buch](#), Howard Phillips Lovecraft, 1938.

### 4.2.11 Necronomicon

*Das Buch der Toten - Abdul Alhazreds Enzyklopädie des unnatürlichen Wissens*

**Sprache:** Arabisch/Griechisch/Latein/Englisch (je nach Version des Werks).

**Studium:** Wochen (Englisch)/Monate (andere Versionen); 1W6 (Englisch)/1W10 STA.

**Erkenntnisgewinn:** Unnatürliches Wissen in Höhe des STA-Verlustes beim Studium, +10% auf Okkultismus.

**Enthaltene Rituale:** Aklo Sabaoth (Cthulhu), Aklo Sabaoth (Yog-Sothoth), Älteres Zeichen, Bannung, Dho-Hna-Formel, Erinnerung löschen, Essentielle Salze, Heilung, Körpertausch, Puder von Ibn-Ghazi, Rufe Wesen (Tiefe Wesen), Rufe Wesen (nach Wahl der Spielleiterin), Schaden verursachen, Tor in den Winkeln, Vernichtung, Voorisches Zeichen sowie jedes andere Ritual, das die Spielleiterin wünscht. Der englischen Übersetzung fehlen die Rituale Aklo Sabaoth, Bannung und Vernichtung und sie mag auch sonst in verschiedenen Belangen fehlerhaft und unvollständig sein.

Das Buch, dessen arabisches Original auch Al Azif genannt wird, stammt aus der Feder des wahnsinnigen Arabers Abdul Alhazred. Dieser soll um das Jahr 700 in Sanaá im Jemen geboren worden sein und angeblich zahlreiche mystische und gefährliche Orte besucht haben, bevor er sich in Damaskus niederließ und dort ab 730 AD das Al Azif schrieb. Er galt als wahnsinnig, da er behauptete,

das sagenumwobene Irem, die Stadt der Säulen, gefunden und unter der Stadt Aufzeichnungen einer Rasse entdeckt zu haben, die älter war als die Menschheit. Daraufhin begann er unbekannte Gottheiten anzubeten, die er Yog-Sothoth und Cthulhu nannte. Im Jahr 738 starb – oder verschwand – Alhazred auf schreckliche Weise: angeblich soll er im hellen Licht des Tages von unsichtbaren Monstern gepackt und verschlungen worden sein.

Sein bereits jetzt gefürchtetes Buch wurde als Necronomicon („Buch der Toten“) im Jahr 950 von Theodorus Philetas in Konstantinopel ins Griechische übersetzt, doch bereits 100 Jahre später vom Patriarchen Michael unter Bann gesetzt und verbrannt. Im Mittelalter fertigte Olaus Wormius eine lateinische Übersetzung an, die 1228 in Deutschland gedruckt und wohl im 17. Jahrhundert in Spanien nachgedruckt wurde. Das arabische Original gilt seit dem Mittelalter als verschollen.

Die lateinischen und griechischen Übersetzungen wurden von Papst Gregor IX. 1232 unter Bann gestellt. Trotzdem erschien zwischen 1500 und 1550 ein weiterer Druck der griechischen Version in Italien. Der englische Wissenschaftler, Astrologe und Mystiker John Dee (1527 bis 1608 oder 1609) fertigte Ende des 16. Jahrhunderts eine englische Übersetzung, die jedoch unvollständig ist und von der unterschiedliche handschriftliche Versionen zirkulieren.

Als gedruckte Ausgabe stellt das Necronomicon zumeist einen Wälzer von mehr als 800 Seiten dar. Die in schwarzer Frakturschrift gedruckten Folianten sind zumeist in schweres Leder gebunden und haben oft einen Metallverschluss aus Bronze.

<b>Titel</b>	<b>Autor/ Übersetzer</b>	<b>Jahr</b>	<b>Sprache</b>	<b>Erscheinungsort</b>	<b>Erscheinungsbild</b>	<b>bekannte Ausgaben</b>
Al Azif	Abdul Alhazred (Autor)	ca. 730 - 738	Arabisch	Damaskus	handschriftliches Manuskript, Pergament	gilt als verschollen
Necronomicon	Theodorus Philetas	950 AD	Griechisch	Konstantinopel	handschriftliches Manuskript, Pergament	gilt als verschollen
Necronomicon	Theodorus Philetas	16. Jhdt. (zw. 1500 - 1550)	Griechisch	Italien	gedruckte Ausgabe	Kopie der Familie Pickman evtl. 1692 in Salem verbrannt oder 1926 mit R.U. Pickman verschwunden
Necronomicon	Olaus Wormius	1228	Latein	Deutschland	handschriftliches Manuskript	
Necronomicon	Olaus Wormius	15. Jhdt.	Latein	Deutschland	gedruckte Ausgabe	Starry Wisdom Kirche (Federal Hill, Providence); British Museum (London); im Besitz eines amerikanischen Millionärs; Joseph Curwen (Providence); Kingsport



Titel	Autor/ Übersetzer	Jahr	Sprache	Erscheinungsort	Erscheinungsbild	bekannte Ausgaben
Necronomicon	Olaus Wormius	17. Jhdt.	Latein	Spanien	gedruckte Ausgabe	Bibliothèque Nationale (Paris), Widener Library (Harvard), Miskatonic University (Arkham), Universität von Buenos Aires
Necronomicon	John Dee	16. Jhdt.	Englisch	England	fragmentarisches handschriftliches Manuskript	Wilbur Whateley (Dunwich)

Das *Necronomicon* stellt wohl die bekannteste Sammlung an Wissen über den Mythos aus menschlicher Feder dar. So enthält es unter anderem:

- Eine Beschreibung der Stadt Irem in der arabischen Wüste, die Alhazred selbst besuchte.
- Wissen und Riten zu den Großen Alten Yog-Sothoth und Cthulhu sowie das kriechende Chaos Nyarlathotep.
- Beschreibungen und Wissen über Tiefe Wesen, Ghoule, Shoggothen und zahlreiche andere unnatürliche Wesen.
- Einen Abriss über die Älteren Wesen und ihre Städte in der Antarktis.
- Beschreibungen mystischer Orte wie das lichtlose N`kai oder das gefürchtete Plateau von Leng.
- Zeichnungen und Beschreibungen fremdartiger Artefakte wie der Leuchtende Trapezoeder oder das Jade-Amulett von Leng.
- Beschreibungen von Dimensions- und Zeitreisen inklusive astrologischer Berechnungen und Diagramme.
- Die Geschichte des Schwarzen Pharaos Nephren-Ka.

Das *Necronomicon* stellt wohl die bekannteste Sammlung an Wissen über den Mythos aus menschlicher Feder dar. So enthält es unter anderem:

- Eine Beschreibung der Stadt Irem in der arabischen Wüste, die Alhazred selbst besuchte.
- Wissen und Riten zu den Großen Alten Yog-Sothoth und Cthulhu sowie das kriechende Chaos Nyarlathotep.
- Beschreibungen und Wissen über Tiefe Wesen, Ghoule, Shoggothen und zahlreiche andere unnatürliche Wesen.
- Einen Abriss über die Älteren Wesen und ihre Städte in der Antarktis.
- Beschreibungen mystischer Orte wie das lichtlose N`kai oder das gefürchtete Plateau von Leng.
- Zeichnungen und Beschreibungen fremdartiger Artefakte wie der Leuchtende Trapezoeder oder das Jade-Amulett von Leng.
- Beschreibungen von Dimensions- und Zeitreisen inklusive astrologischer Berechnungen und Diagramme.
- Die Geschichte des Schwarzen Pharaos Nephren-Ka.

Diese Aufzählung ist natürlich nicht abschließend. Das *Necronomicon* kann jede Information enthalten, die die Spielleiterin ihren Spielerinnen präsentieren möchte. Dabei muss jedoch nicht jede Information darin richtig sein.

Wer das *Necronomicon* eingehend studiert hat, zieht wie einst Abdul Alhazred beim Schreiben seines

Werkes das Interesse von Wesen aus den Räumen zwischen den Dimensionen auf sich. Jeder Kontrollverlust, jedes Erreichen der Belastungsgrenze und jede temporäre Episode einer geistigen Störung ziehen einen Wurf auf dem W100 nach sich. Die Wahrscheinlichkeit für das **Erscheinen der transdimensionalen Wesen** liegt bei 50%. Sollten die transdimensionalen Wesen die Leserin finden, werden sie versuchen, sie in ihre Dimension zu reißen und das weitere Schicksal der Leserin bleibt ungewiss.

### Zitate aus dem Necronomicon

N'gai, n'gha'ghaa, bugg-shoggog, y'hah; Yog-Sothoth, Yog-Sothoth.  
*N'gai, n'gha'ghaa, bugg-shoggog, y'hah; Yog-Sothoth, Yog-Sothoth.*

- The Dunwich Horror

Die Alten waren, die Alten sind, und die Alten werden sein. Nicht in den Dimensionen, die wir kennen, sondern zwischen ihnen. Sie schreiten gemächlich und ursprünglich, unbemerkt und von uns ungesehen voran. Yog-Sothoth kennt das Tor. Yog-Sothoth ist das Tor. Yog-Sothoth ist der Schlüssel und Wächter des Tores. Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft, alle sind eins in Yog-Sothoth. Er weiß, wo die Alten von alters her erschienen sind und wo sie wieder erscheinen werden. Er weiß, wo sie die Felder der Erde betreten haben und wo sie sie noch betreten, und warum niemand sie sehen kann, wie sie sie betreten.

*The Old Ones were, the Old Ones are, and the Old Ones shall be. Not in the spaces we know, but between them, They walk serene and primal, undimensioned and to us unseen. Yog-Sothoth knows the gate. Yog-Sothoth is the gate. Yog-Sothoth is the key and guardian of the gate. Past, present, future, all are one in Yog-Sothoth. He knows where the Old Ones broke through of old, and where They shall break through again. He knows where They have trod earth's fields, and where They still tread them, and why no one can behold Them as They tread.*

- The Dunwich Horror

Das ist nicht tot, was ewig liegt, bis dass die Zeit den Tod besiegt.  
*That is not dead which can eternal lie, And with strange aeons even death may die.*

- The Call of Cthulhu

Als wir das Amulett sahen wussten wir sofort, dass wir es besitzen mussten; dass diesesr Schatz allein unser logisches Ziel in diesem jahrhundertealten Grab war. Selbst wenn seine Form fremdartig gewesen wäre hätten wir es begehrt, doch als wir es näher betrachteten sahen wir, dass es nicht vollkommen unvertraut war. Zwar war es fremdartig gemessen an der Kunst und Literatur, die geistig gesunde und ausgeglichene Leser gewöhnlich konsumieren doch wir erkannten es als jenes Ding, das im verbotenen Necronomicon des verrückten Arabers Abdul Alhazred erwähnt wird; das entsetzliche Seelen-Symbol des Kultes der Leichenfresser aus dem unerreichbaren Leng in Zentralasien.

*Immediately upon beholding this amulet we knew that we must possess it; that this treasure alone was our logical pelf from the centuried grave. Even had its outlines been unfamiliar wewould have desired it, but as we looked more closely we saw that it was not wholly unfamiliar. Alien it indeed was to all art and literature which sane and balanced readers know, but we recognised it as the thing hinted of in the forbidden Necronomicon of the mad Arab Abdul Alhazred; the ghastly soul-symbol of the corpse-eating cult of inaccessible Leng, in Central Asia.*

- The Hound

- [Der Fall des Charles Dexter Ward](#), Howard Phillips Lovecraft, 1927.
- [Das Grauen von Dunwich](#), Howard Phillips Lovecraft, 1929.
- [Der Hund](#), Howard Phillips Lovecraft, 1924.
- [Der Ruf des Cthulhu](#), Howard Phillips Lovecraft, 1928.

#### 4.2.12 Pnakotische Manuskripte

*Fragmente vormenschlichen Wissens*

**Sprache:** Latein oder Griechisch/Sprache der Traumlande (je nach Ausgabe).

**Studium:** Wochen beziehungsweise Monate (Traumlandeversion); 1W4 STA/1W8 STA (Traumlandeversion).

**Erkenntnisgewinn:** Unnatürliches Wissen in Höhe des STA-Verlustes beim Studium; Traumlandwissen +10 % (nur Traumlandeversion); Wissen über die Große Rasse von Yith und ihre Zeitreisen (Spezialwissen).

**Enthaltene Rituale:** Aklo Sabaoth (Große Rasse von Yith), Älteres Zeichen, Erinnerung löschen, Heilung, Tor in den Winkeln, Rufe Wesen (Shoggothe), Rufe Wesen (Dunkeldürer), Vernichtung, Vision, Zeichen von Koth (weitere Rituale nach Wunsch der Spielleiterin). Die fragmentarischen Abschriften in der Wachen Welt enthalten maximal zwei Rituale nach Wunsch der Spielleiterin.

Die *Pnakotischen Manuskripte* enthalten Wissen aus vormenschlicher Zeit. Benannt wurden sie nach der untergegangenen Stadt Pnakotus, einer zentralen Bibliothek der Großen Rasse von Yith im heutigen Australien, und vermutlich gehen Teile der fragmentarischen Manuskripte auf noch ältere Schriften der Yithianer zurück. Die ursprünglichen *Pnakotischen Manuskripte* wurden von den Menschen im Lande Lomar, das vermutlich im Bereich des heutigen Grönlands lag, bewahrt. Sie fügten den Schriftrollen weitere Teile hinzu. Als die Hauptstadt Lomars, Olathoë, überrannt wurde, gelangten die Schriftrollen mit den Überresten Lomars in die Traumlande, wo sich noch eine der ursprünglichen Schriftrollen in der Tempelstadt Ulthar befinden soll. Man erzählt sich, Barzai der Weise habe die *Pnakotischen Manuskripte* studiert, bevor er sich daran machte, den Berg Hatheg-Kla auf der Suche nach den Göttern der Traumlande zu besteigen.

Aufgrund ihrer Herkunft sind die Pnakotischen Manuskripte kein einheitliches Werk, sondern eher eine Sammlung unterschiedlicher Schriftstücke verschiedener Herkunft in teils heute unverständlichen Sprachen. Sie umfassen:

- Wissen über die Städte und Kultur der Großen Rasse von Yith inklusive einer Chronik ihrer Geschichte.
- Einige Details über die Älteren Wesen und Shoggothen.
- Informationen über die unter der Erdoberfläche der Wachen Welt gelegenen Orte, wie K'n-yan, das rot-erleuchtete Yoth und das schwarze, lichtlose N'kai, aus dem Tsathoggua kam.
- Wissen über das untergegangene Land Lomar und seine Bewohner.
- Wissen über die Geschichte und Orte der Traumlande sowie über die Götter der Erde.
- Einige Hinweise scheinen darauf hinzudeuten, dass der Berg Kadath in der Kalten Einöde der Traumlande eine Entsprechung in den antarktischen Stadt der Älteren Wesen haben könnte.
- Ein uralter, unleserlicher Teil der Fragmente enthält die Zeichnung eines Siegels, das jenem ähnelt, das man auf dem Berg Hatheg-Kla fand, als man nach dem verschwundenen Hohepriester Barzai suchte. Ein zyklisches Symbol, 50 Ellen breit, das wie von einem gigantischen Meißel in den Berg geschlagen worden war: das Siegel der anderen Götter (womit

am ehesten Yog-Sothoth, Azathoth usw. gemeint sind).

Neben den ursprünglichen Schriftrollen, die sich heute in Ulthar in den Traumlanden befinden sollen, zirkulieren auch Abschriften und Auszüge der *Pnakotischen Manuskripte* in der Wachen Welt. Diese stellen sicherlich eher Fragmente der ursprünglichen Texte dar als korrekte Abschriften und werden dementsprechend auch nur einen Teil des Wissens und der Rituale enthalten.

Wer die *Pnakotischen Manuskripte* in ihrer ursprünglichen Form studiert erhält eine geistige Störung **Verschwimmen der Realität**. Wird durch STA-Verluste oder entsprechende Trigger eine akute Episode der Störung ausgelöst verschwimmen für die Leserin für 1W6 Tage Traum und Realität wie in Lovecrafts Geschichte Polaris beschrieben. Die Leserin hält in dieser Zeit die Realität für den Traum und lebt in ihren Träumen.

## Auszüge aus den Pnakotischen Manuskripten

Nun wird in den modrigen Pnakotischen Manuskripten berichtet, dass Sansu, als die Welt noch jung war, nichts als Eis und Fels vorfand, als er den Hatheg-Kla bestiegen hatte. Als jedoch die Männer aus Ulthar und Nir und Hatheg ihre Angst bezwangen und jenen heimgesuchten Steilhang am Tage auf der Suche nach Barzai dem Weisen bestiegen, fanden sie auf dem Gipfel ein in den nackten Stein eingegrabenes seltsames, zyklöpäisches Symbol, 50 Ellen breit, als sei der Fels dort von einem titanischen Meißel gespalten worden. Und das Symbol ähnelte jenem, das weise Männer aus jenen schrecklichen Passagen der Pnakotischen Manuskripte kennen, die so alt sind, dass niemand sie mehr lesen kann. Und dies war es, was sie fanden.

*Now it is told in the mouldy Pnakotic Manuscripts that Sansu found naught but wordless ice and rock when he climbed Hatheg-Kla in the youth of the world. Yet when the men of Ulthar and Nir and Hatheg crushed their fears and scaled that haunted steep by day in search of Barzai the Wise, they found graven in the naked stone of the summit a curious and Cyclopean symbol fifty cubits wide, as if the rock had been riven by some titanic chisel. And the symbol was like to one that learned men have discerned in those frightful parts of the Pnakotic Manuscripts which are too ancient to be read. This they found.*

- The Other Gods

Aus N´kai kam der schreckliche Tsathoggua - du weißt, dieses amorphe, krötenartige Gott-Wesen, das in den Pnakotischen Manuskripten und im Necronomicon erwähnt wird und im Zyklus Commorischer Mythen, den der Hohepriester Klarkash-Ton überliefert hat.

*It's from N'kai that frightful Tsathoggua came—you know, the amorphous, toad-like god-creature mentioned in the Pnakotic Manuscripts and the Necronomicon and the Commorion myth-cycle preserved by the Atlantean high-priest Klarkash-Ton.*

- The Whisperer in Darkness

Die Wesen, die einst im Zeitalter der Dinosaurier diese schrecklichen Gebäude errichtet und darin gelebt hatte waren sicher kein Dinosaurier sondern etwas viel Schlimmeres. Sie hatten Leben erschaffen und versklavt und waren ohne Zweifel das Vorbild jener teuflischen alten Mythen von denen in Schriften wie den Pnakotischen Manuskripten und dem Necronomicon verschreckt erzählt wird. Sie waren die Große Alten die von den Sternen herabgekommen waren als die Erde jung war - die Wesen, deren Substanz eine außerirdische Evolution geformt hatte und deren Kräfte dergestalt waren, dass dieser Planet sie niemals hervorgebracht hätte.

*The things once rearing and dwelling in this frightful masonry in the age of dinosaurs were not indeed dinosaurs, but far worse. [...] They were the makers and enslavers of that life, and above all doubt the*

*originals of the fiendish elder myths which things like the Pnakotic Manuscripts and the Necronomicon affrightedly hint about. They were the Great Old Ones that had filtered down from the stars when earth was young—the beings whose substance an alien evolution had shaped, and whose powers were such as this planet had never bred.*

- At the Mountains of Madness

Es könnte eine sehr reale und monströse Bedeutung in den alten Pnakotischen Gerüchten um Kadath in der Kalten Einöde liegen.

*There may be a very real and very monstrous meaning in the old Pnakotic whispers about Kadath in the Cold Waste.*

- At the Mountains of Madness

- [Die Anderen Götter](#), Howard Phillips Lovecraft, 1933.
- [Der Flüsterer im Dunkeln](#), Howard Phillips Lovecraft, 1931.
- [Die Berge des Wahnsinns](#), Howard Phillips Lovecraft, 1936.

#### 4.2.13 Sieben Kryptischen Bücher von Hsan, Die

*7 Schriftrollen kryptischen Wissens*

**Sprache:** Chinesisch/Sprache der Traumlande (Urversion).

**Studium:** Tage/Wochen (Urversion); 1W4/1W8 STA (Urversion).

**Erkenntnisgewinn:** Unnatürliches Wissen in Höhe des STA-Verlustes beim Studium.

Traumlandwissen +10 % (nur Urversion in den Traumlanden).

**Enthaltene Rituale:** Älteres Zeichen, Dho-Hna-Formel, Rufe Wesen (Dhole), Rufe Wesen (Geflügelter Diener), Rufe Wesen (Ghoule), Lebensverlängerung, Vernichtung. Auszugsweise Abschriften in der Wachen Welt enthalten zumeist nur das Wissen und Ritual einer Schriftrolle nach Wahl der Spielleiterin.

Die älteste und vollständigste Version der *Sieben kryptischen Bücher* des Hsan wird in Form von sieben uralten Schriftrollen im Tempel von Ulthar in den Traumlanden aufbewahrt. Ob das Werk in den Traumlanden entstand oder in der Wachen Welt seinen Ursprung nahm ist unbekannt, ebenso, ob es sich bei Hsan um eine Person oder eher einen Ort handelt.

Abschriften einzelner Rollen oder unvollständige Transkriptionen haben es durch hartnäckige chinesische Träumer auch zurück in die Wache Welt geschafft. Dort werden die Bücher zumeist einem chinesischen Gelehrten namens Hsan aus dem ersten Jahrtausend vor Christus zugeschrieben. Neben chinesischen Abschriften soll es mindestens auch englische Abschriften geben („*Seven Cryptical Books of Hsan*“).

• Buch 1 - Die Großen Alten, Älteres Zeichen. • Buch 2 - Dimensionsreisen, Dimensionstore, Dho-Hna-Formel. • Buch 3 - Die Unterwelt der Traumlande, Der Silberschlüssel, Rufe Wesen (Dhole). • Buch 4 - Weltraum, das Zentrum des Universums, ferne Planeten, Rufe Wesen (Geflügelter Diener). • Buch 5 - Ghoule und kannibalistische Riten, Rufe Wesen (Ghoule). • Buch 6 - Divination und Astrologie, Lebensverlängerung. • Buch 7 - Cthulhu und seine Kulte, Tiefe Wesen, die Wiederkehr von R'lyeh, wann die Sterne richtig stehen, Vernichtung.

Wer alle sieben Schriftrollen um Original gelesen hat erkennt plötzlich ein Muster in allem, kryptisch wird zu klar, und alle Puzzlesteine des Wissens scheinen an den rechten Ort zu fallen. Die Leserin erhält die Störung **Megalomanie**. Wer das alles weiß und gelesen hat, kann eigentlich nie mehr falsch liegen, oder?

## Referenzen

In Ulthar, das jenseits des Flusses Skai liegt, lebte einst ein alter Mann der begierig war die Götter der Erde mit eigenen Augen zu sehen; ein Mann, der sehr bewandert in den sieben kryptischen Büchern von Hsan war und sich mit den Pnakotischen Manuskripten des fernen gefrorenen Lomar auskannte. Sein Name war Barzai der Weise und die Dorfbewohner erzählen davon wie er in der Nacht einer ungewöhnlichen Verfinsterung einen Berg bestieg.

*In Ulthar, which lies beyond the river Skai, once dwelt an old man avid to behold the gods of earth; a man deeply learned in the seven cryptical books of Hsan, and familiar with the Pnakotic Manuscripts of distant and frozen Lomar. His name was Barzai the Wise, and the villagers tell of how he went up a mountain on the night of the strange eclipse.*

- The Other Gods

- 
- [Die Anderen Götter](#), Howard Phillips Lovecraft, 1933.

## 4.2.14 Steinzyylinder von Kadatheron, Die

*Uraltes Wissen, in Stein gemeißelt*

**Sprache:** Sprache der Traumlande (nur in den Traumlanden zu lesen).

**Studium:** Monate; 1W4 STA.

**Erkenntnisgewinn:** Unnatürliches Wissen in Höhe des STA-Verlustes beim Studium, Traumlandwissen + 15%.

**Enthaltene Rituale:** Aklo Sabaoth (nach Wahl der Spielleiterin), Heilung, Rufe Wesen (nach Wahl der Spielleiterin), Übernahme, Zeichen von Koth.

Die Steinzyylinder von Kadatheron, eine Stadt im Land Mnar in den Traumlanden, beinhalten umfangreiches Wissen über die Geschichte der Traumlande, über die hier lebenden Wesen und Orte. Die Steinzyylinder sind unhandlich und schwer und können deshalb nur vor Ort studiert werden. Hierzu muss die Leserin zahlreiche Stunden in den Traumlanden verbringen.

Wer sie eingehend studiert hat gewinnt die neue Motivation **Die Geschichte fortschreiben**. In Zukunft wird es der Leserin in schwierigen oder belastenden Situation (z. B. bei hohen STA-Verlusten) immer verlockender erscheinen, Zuflucht in den Traumlanden zu suchen, um dort die Geschichtsschreibung auf den Steinzyindern fortzuführen.

## Referenzen

Man sagt, dass in jenen undenklichen Zeiten, als die Welt jung war und bevor sogar die Menschen von Sarnath ins Lande Mnar gekommen waren, eine andere Stadt am Ufer des Sees stand; die grau steinerne Stadt von Ib, die so alt war wie der See selbst und die von Wesen bewohnt wurde, die nicht

hübsch anzusehen waren. Sehr seltsam und häßlich waren diese Wesen - wie letztlich alle Wesen einer Welt, die noch unfertig und nur grob gestaltet ist. Auf den Steinzylindern von Kadatheron steht geschrieben, dass die Wesen von Ib von grüner Farbe waren wie der See und die Nebel, die sich darüber erheben; dass sie hervorquellende Augen, große schwabbelige Schmolllippen und seltsame Ohren hatte und ohne Stimme waren.

*It is told that in the immemorial years when the world was young, before ever the men of Sarnath came to the land of Mnar, another city stood beside the lake; the gray stone city of Ib, which was old as the lake itself, and peopled with beings not pleasing to behold. Very odd and ugly were these beings, as indeed are most beings of a world yet inchoate and rudely fashioned. It is written on the brick cylinders of Kadatheron that the beings of Ib were in hue as green as the lake and the mists that rise above it; that they had bulging eyes, pouting, flabby lips, and curious ears, and were without voice.*

- The Doom that came to Sarnath

- [Das Verderben, das über Sarnath kam](#), Howard Phillips Lovecraft, 1920.

## 5 Rituale

Das Erlernen und die Durchführung unnatürlicher Rituale beschleunigen den geistigen Verfall der Charaktere. Gleichzeitig wird die Anwendung von Ritualen einfacher, je niedriger die geistige Stabilität eines Charakters ist. Wenn Charaktere also Rituale anwenden, sollte dies nur scheinbar eine Möglichkeit bieten, Macht auszuüben. In FHTAGN ist die Anwendung von Magie gefährlich, immer mit Unsicherheiten und Gefahren behaftet und führt stets ins Verderben.

### 5.1 Über Rituale

Ein Ritual kann die verschiedensten Formen annehmen: Rezitation, Gesang, Musik, Gesten oder komplexe Handlungen. Es dient dazu, einen unnatürlichen Effekt auszulösen, den manche vielleicht als Zauberei, Hexerei, geheimnisvolle Kraft oder als Magie bezeichnen würden. Bei Lovecraft haben Rituale äußerlich auch häufig einen alchemistischen oder pseudo-wissenschaftlichen Anstrich oder scheinen eine unbekannt Technologie darzustellen. Gewisse Rituale können bestimmte Gegenstände, Zutaten oder Umstände für ihre Wirkungsweise voraussetzen, siehe dazu auch die [Tabelle: Ritualkomponenten](#).

#### **Erinnerung: Ritualprobe**

Für die Ritualprobe, die über das Gelingen eines Rituals entscheidet, wird die Regelmechanik von Erfolg und Misserfolg umgekehrt. Das bedeutet, dass eine Ritualprobe erfolgreich ist, wenn die STA überwürgelt wird (eine reguläre Probe also eigentlich misslingen würde). Die Ritualprobe misslingt, wenn die STA unterwürgelt 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.

**Tabelle: Übersicht Rituale**

Ritual	Effekt	Studium	Durchführung
Aklo Sabaoth	Kontakt zu Wesen herstellen	Wochen; 1W8 STA	1 Stunde; 1W8 WP, 1W10 STA
Älteres Zeichen	Schutz gegen unnatürliche Mächte	Stunden; 1W6 STA	1 Runde/1 Stunde; 10 WP pro 10 m Radius, 1W4 STA
Band durch die Zeiten	Nachkommen an sich binden	Wochen; 1W6 STA	Jahre; pro Wiederholung des Rituals 1W4 WP und 1W4 STA
Bannung	Bannt unnatürliche Wesen	Wochen; 1W6 STA	1 Stunde; WP ungefähr 2 × EN des zu bannenden Wesens, 1W10 STA
Dho-Hna-Formel	Blick oder Reise an entfernte Orte	Monate; 1W8 STA	Minuten; variable WP je nach Entfernung: 1W4 WP (Blick, nah) / 1W6 WP (Blick, fern) / 1W10 WP (Blick, ferne Welten); 1W4 STA (Blick, Erde) / 1W6 STA (Blick an fremde oder mystische Orte) / 1W10 STA (Reise)
Erinnerung löschen	Beseitigt unliebsame Erinnerungen	Wochen; 1W6 STA	halbe Stunde; WP = EN des Opfers, 1W6 STA
Essentielle Salze	Tote erheben	Wochen; 1W6 STA	Minuten; 1W8 WP, 1W10 STA
Heilung	Jemand anderen heilen	Tage; 1W4 STA	2 Runden; 1W4 WP, 1W6 STA
Körpertausch	Kontrolle eines fremden Körpers	Wochen; 1W6 STA	1 Runde; 1W8 WP, 1W6 STA
Lebensverlängerung	Leben auf Kosten anderer verlängern	Jahre; 1W6 STA	eine Stunde; 1W10 WP, 1W6 STA (Tieropfer)/1W10 STA (Menschenopfer)
Puder von Ibn-Ghazi	Unsichtbares sichtbar machen	Tage; 1W4 STA	1 Runde; 1W4 WP; 1 STA
Rufe Wesen	Unnatürliche Wesen herbeirufen	Tage; 1W6 STA	Minuten bis Stunden (orientierend 2 bis 3 × EN des Wesens in Minuten); WP = EN des Wesens; 1W10 STA
Schaden verursachen	Verletzungen oder Krankheit verursachen	Monate; 1W8 STA	1 Runde bzw. Minuten (je nach Ritualvariante); 1W6 WP, 1W10 STA
Sphärenmusik	Eine Anrufung Azathoths	Tage; 1W4 STA	1 Stunde; 1W6 WP, 1W6 STA + Zuwachs an Unnatürlichem Wissen in gleicher Höhe
Tor in den Winkeln	ermöglicht Zeit- und Dimensionsreisen	Monate; 1W8 STA	1 Runde; 1W8 WP, 1W6 STA
Übernahme	Willen eines anderen übernehmen	Tage; 1W4 STA	2 Runden; 1W6 WP, 1W4 STA
Vernichtung	durch pure Geisteskraft quälen und töten	Monate; 1W10 STA	1 Runde; 1W8 WP, 1W10 STA
Vision	Blick in die Zukunft oder Vergangenheit eines Ortes, Gegenstandes oder einer Person	Tage; 1W4 STA	1 Stunde; 1W4 WP, 1W4 STA



Ritual	Effekt	Studium	Durchführung
Vitalelixier	Totenerhebung	Wochen; 1W6 STA	5 Minuten; 1W10 WP, 1W8 STA
Voorisches Zeichen	Zeichen des Schutzes und der Erkenntnis	Tage; 1W4 STA	1 Runde; 1W4 WP, 1 STA
Zeichen von Koth	Schutz eines Durchgangs gegen unnatürliche Wesen	Tage; 1W4 STA	Stunden; 1W6 WP und 1W4 STA gegen eine bestimmte Art von Wesen oder 2W6 WP und 1W6 STA wenn allumfassend

## 5.2 Unnatürliche Rituale

Die Beschreibungen der folgenden Rituale orientieren sich zum größten Teil unmittelbar an Ritualen, die von Lovecraft selbst beschrieben wurden. Sie sollen der Spielleiterin als Anregung und Orientierung dienen, um eigene Rituale zu entwerfen.

Zumeist ist es üblich, den Spielerinnen die Spielwerte von Zaubern (wie z. B. die Werte von Waffen) anzugeben, wenn sie diese erlernen. Die Kosten, Voraussetzungen und möglichen kritischen Folgen eines Rituals zu kennen führt jedoch zu einer gewissen Form von Sicherheit und Kontrolle. Rituale, die wahnsinnig machen, sollten jedoch immer unberechenbar bleiben – für Charaktere und Spielerinnen. Diese Unberechenbarkeit kann man am Spieltisch gut transportieren, indem man der Spielerin, wenn sie ein Ritual erlernt, nicht die genauen Werte und die Spielmechanik des Rituals an die Hand gibt, sondern nur eine direkt im Spiel verwendbare Beschreibung, die einen ungefähren Eindruck des Rituals und seiner Kosten – und ggf. auch Gefahren – vermittelt (einen sogenannten Flufftext). Solche Texte wurden den folgenden Ritualen jeweils beigefügt und können als Handout an die Spielerinnen ausgegeben werden.

Diese Ritualinformationen werden folgendermaßen angegeben:

**Studium:** Studiendauer; STA-Verlust.

**Durchführung:** Durchführungsdauer; WP-Kosten; STA-Verlust.

**Beschreibung:** Die Zusammenfassung des Effektes, der notwendigen Handlungen und Voraussetzungen eines Rituals. Manchmal setzt die erfolgreiche Durchführung eines Rituals auch bestimmte Fertigkeitswerte voraus oder hat eine Erhöhung des Unnatürlichen Wissens zur Folge.

### 5.2.1 Aklo Sabaoth

*Kontakt zu Wesen herstellen*

**Studium:** Jahre zum Erlernen von Aklo und Wochen für das Ritual; 1W8 STA.

**Durchführung:** 1 Stunde; 1W8 WP, 1W10 STA.

Mit diesem Ritual, das gesungen werden muss, kann der Kontakt zu bestimmten Wesen herbeigeführt werden. Die Anrufung und die Unterhaltung finden in der Sprache Aklo statt, deren Wirkung auf den menschlichen Verstand in höchstem Maße gefährlich ist. Als Zeitpunkt für die Durchführung sind die typischen hohen heidnischen Festtage wie Halloween, Walpurgisnacht oder auch der Karfreitag

besonders geeignet. Die Worte Sabaoth, Metraton, Almousin und Zariatnatmik spielen in der Anrufung eine besondere Rolle.

Namentlich lässt sich durch dieses Ritual Kontakt zu Yog-Sothoth herstellen, doch auch andere Große Alte oder andere Entitäten mögen auf die Anrufung des Aklo Sabaoth reagieren. Welche Wahrheiten kosmischen Grauens diese Wesenheiten dem Zaubernenden vermitteln können, ob dies sein Unnatürliches Wissen erhöht und wieviel Stabilität es ihn kostet, bleibt der Spielleiterin überlassen.

Wer einmal die Anrufung vollzogen hat, kann jedoch auch selbst nach Belieben von dem angerufenen Wesen kontaktiert werden ...

#### *Aklo Sabaoth*

*Erst wer die Sprache Aklo, die Sprache längst vergangenen Wissens und weit entfernter Welten, gemeistert hat, ist in der Lage die Worte dieses Ritualgesangs korrekt wiederzugeben und erfolgreich Kontakt mit den Mächten von jenseits der Abgründe des Universums aufzunehmen. Ein besonderer, mächtiger Feiertag, wie die Sabbate der Hexen, ist geeignet, um dieses Ritual zu singen. Entzünde Weihrauch und nimm dir eine Stunde Zeit, um die Gesänge wieder und wieder zu wiederholen. Es wird dich einiges an Kraft kosten und einiges mehr... sei bereit, den feurigen Blick der Entitäten von Jenseits zu ertragen! Sabaoth! Metraton! Almousin! Zariatnatmik!*

## Referenzen

Ich frage mich, wie ich aussehen werde, wenn die Erde gesäubert ist und keine heimischen Wesen mehr auf ihr sind. Derjenige, der mit dem Aklo Sabaoth kam, sagte, dass ich vielleicht verändert sein könnte, da es viel von außerhalb zu bewältigen gäbe.

*I wonder how I shall look when the earth is cleared and there are no earth beings on it. He that came with the Aklo Sabaoth said I may be transfigured there being much of outside to work on.*

- *The Dunwich Horror*, Howard Phillips Lovecraft, 1928

Eine Anrufung erkannte der Doktor klar wieder aus dem, was Mrs. Ward ihren Sohn an jenem Karfreitag ein Jahr zuvor hatte singen hören, und von dem eine Autorität auf diesem Gebiet ihm bestätigt hatte, dass es sich um eine schreckliche Anrufung geheimer Götter von jenseits der normalen Sphären handelte. Es wurde hier nicht exakt genauso geschrieben wie Mrs. Ward es aus der Erinnerung zu Papier gebracht hatte oder wie es ihm die genannte Autorität auf den verbotenen Seiten des „Eliphas Levi“ gezeigt hatte. Aber es war untrüglich das gleiche und solche Worte wie Sabaoth, Metraton, Almousin und Zariatnatmik schickten ein furchtvolles Zittern durch den Forscher, der gerade eine Ecke weiter so viel von kosmischen Scheußlichkeiten gehört und gefühlt hatte.

*One the doctor clearly recognised as what Mrs. Ward heard her son chanting on that ominous Good Friday a year before, and what an authority had told him was a very terrible invocation addressed to secret gods outside the normal spheres. It was not spelled here exactly as Mrs. Ward had set it down from memory, nor yet as the authority had shewn it to him in the forbidden pages of "Eliphas Levi"; but its identity was unmistakable, and such words as Sabaoth, Metraton, Almousin, and Zariatnatmik sent a shudder of fright through the searcher who had seen and felt so much of cosmic abomination just around the corner.*

- *The Case of Charles Dexter Ward*, Howard Phillips Lovecraft, 1927

## 5.2.2 Älteres Zeichen

*Schutz gegen unnatürliche Mächte*

**Studium:** Stunden; 1W6 STA.

**Durchführung:** 1 Runde/1 Stunde; 10 WP pro 10 m Radius, 1W4 STA.

Je nach Kulturkreis variiert das Aussehen eines Älteren Zeichens, die häufigste Form ist jedoch die eines Zweiges mit fünf Verästelungen. Das Zeichen muss in Kombination mit dem aktivierenden Ritual in etwas Beständiges geritzt werden: Stein, Metall, Knochen oder Holz eignen sich beispielsweise hierfür. Entsprechende Handwerksfertigkeiten auf mindestens 20% und etwa eine Stunde Dauer sind dafür Voraussetzung. Einige Schriften sprechen sogar davon, dass auch ein Älteres Zeichen auf der Haut eine gewisse Wirkung erzielen kann – dieses herauszufinden, scheint jedoch nur den wahrhaft Unerschrockenen oder Wahnsinnigen vorbehalten zu sein.

Ein aktives Ältere Zeichen verhindert die Annäherung oder das Passieren von Wesen, die den Großen Alten oder Äußeren Göttern dienen. Möglicherweise hat es sogar einen Effekt auf diese Gottheiten selbst. Der Wirkungsbereich eines Älteren Zeichens kann durch das Aufbringen von mehr Willenskraftpunkten gesteigert werden. Ein betroffenes Wesen verliert pro Runde Aufenthalt innerhalb des Wirkungsradius 1W4 EN und WP. Werden EN oder WP auf diese Weise auf 0 reduziert, so hat dies unmittelbare Flucht, Verbannung oder gar Tod zur Folge. Das Ältere Zeichen bleibt aktiv, bis es zerstört wird.

Eine andere Anwendung ist das Wirken ohne eine Materialkomponente. In diesem Fall offenbart das Ältere Zeichen als Geste kurzzeitig die wahre Natur der Dinge von allen Dienern der Großen Alten und Äußeren Götter, die sich im Wirkungsbereich aufhalten. Dies kann dazu genutzt werden, verborgene Gefahren oder unerkannte Geschöpfe sichtbar zu machen. Die Durchführungsdauer des Rituals liegt hierbei bei einer Runde und der Effekt hält 1W4 Runden an.

### *Älteres Zeichen*

*Wer das Zeichen der Älteren oder auch Älteres Zeichen wirken will, muss das Symbol, zumeist ein Zweig mit fünf Verästelungen, auf einem haltbaren Material anbringen - nimm dazu Stein, Knochen oder Holz, was auch immer du in der Lage bist gut zu bearbeiten, und mache sorgfältig mit ausreichend Zeit. Hast du die rituellen Worte über dem Symbol gesprochen, so wird es einen bestimmten Bereich vor dem Wirken der Entitäten von Jenseits schützen - je nachdem, wieviel deines Willens du bei der Erschaffung hast fließen lassen ist dieser Bereich ungefähr 10 Schritt groß oder größer. Das Symbol wird dir solange gute Dienste leisten, bis es zerstört werden sollte. Machst du die Geste des Älteren Zeichens kann es dir für wenige Augenblicke die Wahrheit hinter den Schleiern enthüllen, ähnlich wie es der wunderbare Puder von Ibn-Ghazi tut.*

## Referenzen

Gabinius stieß, so das Gerücht, auf eine Felshöhle, in der sich seltsame Leute trafen und das Ältere Zeichen in der Dunkelheit machten; seltsame Leute, von denen die Bretonen nur angstvoll sprachen und welche die letzten Überlebenden eines großen Landes im Westen waren, das einst versunken war und nur Inseln mit Erdwällen und Kreisen und Schreinen übrig gelassen hatte, von denen Stonehenge der größte war.

*Gabinus had, the rumour ran, come upon a cliffside cavern where strange folk met together and made the Elder Sign in the dark; strange folk whom the Britons knew not save in fear, and who were the last to survive from a great land in the west that had sunk, leaving only the islands with the raths and circles and shrines of which Stonehenge was the greatest.*

- *The Descendant*, Howard Phillips Lovecraft, 1938

## Vorbereitungen

Sie erinnerte sich noch genau daran, wie sie dem Verkäufer die Frage nach dem Material des Glases zweimal stellen musste: Ist das Display tatsächlich aus Alumosilikat? Diese Information sei wirklich, wirklich wichtig. Sie wolle und müsse etwaigen Kratzern und Sprüngen auf dem Display des Smartphones entschieden vorbeugen. Ja, natürlich sei es das und schockresistent natürlich auch bis zu einer Fallhöhe von ...

Sie starrte auf das durch den Stromsparmmodus gedimmte Display: T+00:00:02:45. Die letzten Ziffern zählten unaufhaltsam im Sekundentakt herunter. Über die danebenstehende Geo-Koordinate zog sich ein langer Riss durchs Glas. Unmöglich auszumachen, wo sich in diesem Dickicht die gesuchte Stelle befinden sollte. Die Schwärze kroch in jeden Winkel und der tagelange Regen hatte den Boden derartig aufgespült, dass sie unentwegt ausrutschte. Keine Zeit mehr. Die Koordinate bildete mittlerweile bloß noch ein diffuses Abbild zerstreuter Photonen. Genau wie sie selber in absehbarer Zeit ein diffuses Abbild zerstreuter Moleküle wäre, wenn sie den Ort nicht fände, den diese verdammte App ihr anzeigte.

Es hatte lange Diskussionen gegeben, wer welchen Teil der Ausrüstung besorgen würde, wer wie viel tragen solle und nicht zuletzt, was genau mit dem kryptischen Satz gemeint war, den sie alle seit nunmehr elf Tagen neben dem Timer und der Geo-Koordinate zu Gesicht bekamen. Bei Yuna, die erst spät zu ihnen gestoßen war, und Andrej waren die Schriftzeichen in der landestypischen Art und Weise auf dem Bildschirm aufgetaucht, die nur die beiden zu lesen vermochten. Für die meisten war es ein Spiel, ein Kick, eine Abenteuerreise – die ultimative Adrenalinspritze. Doch sie spürte, dass es um mehr ging. Daher nahm sie die Vorbereitung ernst.

Hinter ihr brach sich etwas seinen Weg durch den Wald. Mit einem kaum wahrnehmbaren Stöhnen hastete sie weiter und beachtete nicht die Zweige, die ihr die Beine aufkratzten. Dort vorne! Eine kleine Lichtung! Keine Minute mehr. Etwas ragte aus dem Matsch. Sie schaltete die Taschenlampe des Smartphones ein, die richtige hatte sie vor zwei Tagen verloren. Die letzten drei Prozent Akkuladung blinkten in roter Schrift wie ein Warnsignal. Neben den Überresten zweier Menschen, die hier in ewiger Umarmung ruhten, zeichnete sich etwas Längliches ab. Ein Ast mit mehreren gekrümmten Verzweigungen. Das Holz, das mit einem merkwürdig mäandernden Muster versehen war, schimmerte ölig. Intakt, hoffentlich ist es noch intakt. Sie kniete neben dem Paar im Laub und tastete über dieses Relikt aus vergangenen Zeiten. Im Prinzip war die Aufgabe simpel. Sie hätten lediglich den Anweisungen folgen müssen. Neben den überwucherten Stelen mit ihren verwitterten Reliefs, den von der Natur zurück eroberten Überresten archaischer Bauwerke, Treppen und Gängen, prangte dieser riesige, schwarze Kreis am Boden. Genauso wie es die App gesagt hatte. Sie hatte lange darüber gegrübelt, was mit diesem alten Zeichen geschehen solle, wenn sie darauf stoßen würden. War von diesem Symbol die Rede gewesen? Und wer würde was bereit sein zu opfern, damit es intakt bliebe? Jedenfalls interpretierte sie so die Anweisung auf ihrem Smartphone.

Mit dem letzten Prozent ihrer Akkuladung inspizierte sie die Lichtung, auf der sich gleich dasselbe ereignen würde, was zuvor bereits dem toten Paar widerfahren war. Sie realisierte,

dass die Lichtung nicht natürlichen Ursprungs sein konnte. Die Vegetation war an dieser Stelle zermalmt, zersetzt, wie von etwas Riesigem vernichtet worden. Etwas, was undenklich lange warten konnte und dabei unaufhaltsam seine Kreise gezogen hatte. Sie hatten es geweckt – konnte ein solches Etwas überhaupt schlafen? Anders oder Mia, am Ende auch egal wer, hatte etwas vergessen. Obwohl es auf der Liste gestanden hatte. Ihr Zorn darüber war längst gewichen und hatte einer Form von nüchternem Pragmatismus Platz gemacht. Die Anweisung in der App hatte sich kurz nach dem Zwischenfall geändert. Neuer Timer, neue Koordinate. Sie glaubte zu wissen, was sie zu tun hatte.

T+00:00:00:17. Dann erlosch das Licht um sie herum. Das gleiche Schicksal? Es gab zwei Unterschiede. Ein Baum barst in unmittelbarer Nähe. Sie war allein und hatte niemanden, an den sie sich klammern konnte. Ein scharfer, beißender Gestank überdeckte den Geruch feuchter Erde. Sie lachte leise und fühlte die Präsenz uralter Schrecken und spürte, dass es um sie herum bereits seine Bahnen zog. Das Zeichen auf dem Boden, es funktionierte tatsächlich noch. Tränen der Erleichterung vermischten sich mit der Schmutzkruste auf ihrem Gesicht. Ihre Hand tastete nach dem Gürtel, das kühle Metall der Pistole beruhigte sie. Sie hatte die Anweisungen ernst genommen und war gut vorbereitet, hatte sich stets eine letzte Patrone bewahrt. Sie würde nicht so lange warten, wie die anderen beiden.



Älteres Zeichen

### 5.2.3 Band durch die Zeiten

*Nachkommen an sich binden*

**Studium:** Wochen; 1W6 STA.

**Durchführung:** Jahre; pro Wiederholung des Rituals 1W4 WP und 1W4 STA.

Es ist möglich, mithilfe einer Anrufung aus dem 3. Psalm des Liber Damnatus dafür zu sorgen, dass ein späterer eigener Nachkomme dem Zauberdnen sehr ähnlich sieht. Dieser Nachkomme hat eine besondere, unnatürliche Beziehung zu seinem toten Ahnen. Der tote Ahne wird als Bindung mit halbiertem CH-Wert auf dem Charakterbogen des bezauberten Nachkommen eingetragen. Der Nachkomme kann mithilfe des Rituals unter den geistigen Einfluss des Zauberers gebracht werden und z. B. als Gefäß für dessen Geist dienen oder gar dazu gebracht werden, diesen aus den [Essentiellen Salzen](#) – sofern vorhanden – wieder zu erheben. Die Beeinflussung kann aber auch deutlich subtiler sein oder zu einer langsamen und schleichenden Veränderung des Nachkommen

führen. Vielleicht erhält der Nachkomme auf obskure Weise die Tagebücher oder ein Gemälde seines Ahnen oder wird auf andere Weise dazu angeregt, sich mit seinem verstorbenen Vorfahren zu beschäftigen.

Der neunte Spruch aus jenem Psalm muss zur richtigen Sternkonstellation dreimal in einem Pentagramm aus Feuer gesprochen werden. Dieses Ritual muss bis zum Tod des Zauberers zu jeder Walpurgisnacht und Allerheiligen wiederholt werden, um erfolgreich sein. Es kann aber nur erfolgreich sein, wenn seine Blutlinie bis zu jenem zukünftigen Zeitpunkt nicht ausgestorben ist.

#### *Band durch die Zeiten*

*Dieses einfache Ritual kostet dich nicht viel Kraft, aber es ermöglicht dir, zu Lebzeiten eine Verbindung zu einem deiner Nachkommen aufzubauen – doch Obacht, es wird dich Jahre kosten, dies zu vollbringen. Hast du einmal begonnen, so musst du den neunten Spruch aus jenem Psalm dreimal in einem Pentagramm aus Feuer sprechen, wenn die Sonne im fünften Haus und Saturn im Trigonalaspekt stehen, und zwar zu jeder Walpurgisnacht und zu Allerheiligen – bis zu deinem Tode. Dein Nachkomme mag dir als Gefäß für deine unsterbliche Seele dienen oder anderweitig deine Zwecke unterstützen. Doch wisse, es kann nur erfolgreich sein, wenn deine Blutlinie bis zu jenem Tag, wenn der richtige Nachkomme sich ankündigt, noch nicht ausgestorben ist.*

## Referenzen

Doch ich gehe schweren Zeiten nicht unvorbereitet entgegen, wie ich dir gesagt habe, und ich habe lange an einem Weg gearbeitet, nach dem Ende zurückzukehren. Letzte Nacht schlug ich die Worte an, die YOGGE-SOTHOTHE herbeibringen und ich sah das erste Mal jenes Gesicht, von dem Ibn Schacabao im – sprach. Und ES sagte, dass der dritte Psalm im Liber Damnatus den Schlüssel enthält. Mit der Sonne im fünften Haus, Saturn im Trigonalaspekt, zeichne das Pentagramm aus Feuer und sprich den neunten Vers dreimal. Diesen Vers wiederhole zu jeder Walpurgisnacht und jeder Nacht vor Allerheiligen; und das Ding in den Äußeren Sphären wird Junge haben. Und aus dem Samen des Alten wird einer geboren werden, der zurückblicken wird, nicht wissend, was er sucht.

*But I am not unready for harde ffortunes, as I haue tolde you, and haue longe work'd upon ye Way of get'g Backe after ye Laste. I laste Night strucke on ye Wordes that bringe up YOGGE-SOTHOTHE, and sawe for ye firste Time that fface spoke of by Ibn Schacabao in ye ——. And IT said, that ye III Psalme in ye Liber-Damnatus holdes ye Clauicle. With Sunne in V House, Saturne in Trine, drawe ye Pentagram of Fire, and saye ye ninth Uerse thrice. This Uerse repeate eache Roodemas and Hallow's Eue; and ye Thing will breede in ye Outside Spheres. And of ye Seede of Olde shal One be borne who shal looke Backe, tho' know'g not what he seekes.*

- *The Case of Charles Dexter Ward*, Howard Phillips Lovecraft, 1927

## 5.2.4 Bannung

*Bannt Unnatürliche Wesen*

**Studium:** Wochen; 1W6 STA.

**Durchführung:** 1 Stunde; WP ungefähr 2 × EN des zu bannenden Wesens, 1W10 STA.

Dieses Ritual ist äußerst komplex und erfordert eine ausgiebige Vorbereitung. Es umfasst Gesänge in

einer uralten Sprache und bestimmte rhythmische Gesten und Bewegungen der Hände und erfordert mindestens drei Teilnehmer. Die Anzahl der Teilnehmenden ist jedoch nach oben unbegrenzt, wobei bei Gemeinsamem Wirken nicht alle Teilnehmenden das Ritual zuvor kennen müssen. Welche Auswirkungen dies hat ist Entscheidung der Spielleiterin. Ein STA-Verlust durch den Anblick des zu bannenden Wesens kann gegebenenfalls zu den STA-Kosten des Zaubers hinzukommen. Wie viele WP insgesamt von allen Teilnehmern des Rituals erbracht werden müssen, um das zu bannende Wesen erfolgreich zu vertreiben, ist die Entscheidung der Spielleiterin. Als Anhaltspunkt für die erforderlichen WP-Kosten kann der zweifache EN-Wert der zu bannenden Kreatur dienen.

Bannung wirkt nicht gegen alle unnatürlichen Wesen, sondern nur gegen solche, die auf der Erde normalerweise nicht anzutreffen sind oder mithilfe des Rituals an ihren Herkunftsort geschickt werden können. So können Tiefe Wesen oder Ghoule nicht gebannt werden (im Zweifelsfall Entscheidung der Spielleiterin). Große Alte können ebenfalls nicht gebannt werden.

Wird das Ritual durchgeführt, treten zum Höhepunkt hin verschiedene außergewöhnliche Naturphänomene auf: Das Licht erscheint wie gedimmt, es wird dunkler, so als habe sich eine unsichtbare Wolke vor die Sonne geschoben. Blitz und Donner oder ein Rumpeln in der Erde können auftreten und die Atmosphäre erscheint wie elektrostatisch aufgeladen. Tiere reagieren ebenfalls auf das Ritual: Hunde bellen hysterisch und Vögel fangen an in seltsamen Kadenzen zu zwitschern.

### *Bannung*

*Ein Wesen zu bannen ist schwierig, es erfordert die Mithilfe anderer – drei müsst ihr mindestens sein – und eine langwierige Vorbereitung. Die Gesänge, die du hier findest, müssen für mindestens eine Stunde gesungen und die zugehörigen Gesten und Bewegungen ausgeführt werden. Wieviel eurer Kraft es euch kostet hängt ganz davon ab, wie mächtig und willensstark das Wesen ist, das es zu bannen gilt. Deshalb rufe nie etwas, das du nicht wieder fortschicken kannst. Und beachte, dass du nur fortschicken kannst, was nicht an diesen Ort gehört. So wirst du einen Ghoul niemals bannen, sondern nur totschlagen können.*

## Referenzen

Earl Sawyer nahm jetzt das Fernglas in die Hand und beschrieb, wie die drei Figuren auf dem obersten Grat des Berges standen, genau auf der gleichen Höhe wie der Altarstein, aber ein beträchtliches Stück entfernt davon. Eine Person, so berichtete er, schien ihre Hände in regelmäßigen Abständen über ihren Kopf zu erheben; und als Sawyer die Umstände beschrieb glaubte die Menschenmenge ein schwaches, fast musikalisches Geräusch aus der Ferne zu vernehmen, als ob ein lauter Gesang die Handbewegungen begleiten würde. Die bizarre Silhouette auf jenem abgelegenen Gipfel muss ein unendlich absonderliches und beeindruckendes Schauspiel geboten haben, doch keiner der Beobachter war in der Stimmung für eine ästhetische Würdigung. „Ich denke, er sagt den Spruch“ flüsterte Wheeler als er sich das Fernglas wieder schnappte. Die Ziegenmelker piffen wie außer sich in einem außergewöhnlich merkwürdigen unregelmäßigen Rhythmus, der gänzlich verschieden zu dem Rhythmus des sichtbaren Rituals war. [...] Der Gesang der Männer aus Arkham war nun unüberhörbar und Wheeler sah durch das Fernglas, dass sie alle ihre Arme in der rhythmischen Beschwörung erhoben hatten.

*Earl Sawyer now took the telescope and reported the three figures as standing on the topmost ridge, virtually level with the altar-stone but at a considerable distance from it. One figure, he said, seemed to be raising its hands above its head at rhythmic intervals; and as Sawyer mentioned the circumstance the crowd seemed to hear a faint, half-musical sound from the distance, as if a loud*

*chant were accompanying the gestures. The weird silhouette on that remote peak must have been a spectacle of infinite grotesqueness and impressiveness, but no observer was in a mood for aesthetic appreciation. "I guess he's sayin' the spell," whispered Wheeler as he snatched back the telescope. The whippoorwills were piping wildly, and in a singularly curious irregular rhythm quite unlike that of the visible ritual.[...] The chanting of the men from Arkham now became unmistakable, and Wheeler saw through the glass that they were all raising their arms in the rhythmic incantation.*

- *The Dunwich Horror*, Howard Phillips Lovecraft, 1928

## 5.2.5 Dho-Hna-Formel

*Blick oder Reise an weit entfernte Orte*

**Studium:** Monate; 1W8 STA.

**Durchführung:** Minuten; variable WP je nach Entfernung: 1W4 WP (Blick, nah) / 1W6 WP (Blick, fern) / 1W10 WP (Blick, ferne Welten); 1W4 STA (Blick, Erde) / 1W6 STA (Blick an fremde oder mystische Orte) / 1W10 STA (Reise).

Ein Ritual mit zwei verschiedenen Anteilen. Während die wiederholte Intonierung der Dho-Formel weit entfernte Orte vor dem geistigen Auge erscheinen lässt, kann die Hna-Formel den Körper des Zaubersenden dorthin transferieren. Das Ritual ermöglicht dabei nicht nur Orte auf der Erde anzusteuern, sondern erlaubt es, ferne Planeten, mystische Orte oder sogar die Traumlande zu erreichen.

Der Blick an einen nahegelegenen Ort kostet 1W4 WP, an einen weit entfernten Ort auf der Erde 1W6 WP und der Blick in ferne Welten 1W10 WP. Wer nicht nur den Blick dorthin wagt, sondern seinen Körper an jenen fremden Ort transferieren möchte, zahlt insgesamt die doppelten WP. Für extrem weit entfernte oder mystische Orte können sogar permanente EN-Punkte fällig werden (Entscheid der Spielleiterin). Je nach Zielort und den dort vorhandenen Umständen können weitere STA-Verluste nach Maßgabe der Spielleiterin anfallen, aber es ist auch möglich sein Unnatürliches Wissen durch die so gewonnenen Einsichten um 1W4 zu erhöhen.

### *Dho-Hna-Formel*

*Wisse, diese Formel beinhaltet zwei Teile eines Ganzen. Denn die Intonierung der Dho-Formel zeigt dir einen Ort, den du benennst, sei er auch noch so fern. Wird jedoch die vollständige Dho-Hna-Formel rezitiert, so bringt sie dich an jenen Ort, den du siehst. Doch sei achtsam, dieses Ritual kostet dich umso mehr Kraft, je weiter dein Blick reichen soll, und ist noch viel kraftraubender, wenn du jenen Ort sogar besuchen willst. Der Anblick fremder Welten kann deinem Geist auch schaden - umso mehr, wenn du nicht weißt, was dich an jenem Ort an Wundern und Schrecken erwartet.*

## Referenzen

Großvater ließ mich gestern Abend die Dho-Formel sagen, und ich glaube, ich sah die innere Stadt an den beiden Magnetpolen. Ich werde zu diesen Polen gehen, wenn die Erde gesäubert ist, sofern ich mit der Dho-Hna-Formel nicht bereits dorthin durchdringen kann, wenn ich sie ausführe. Die aus der Luft sagten mir am Sabbat, es werde noch Jahre dauern, bis ich die Erde säubern könne, und ich vermute, Großvater wird dann tot sein, also werde ich alle Winkel der Ebenen und alle Formeln



zwischen Yr und den Nhhngr lernen müssen.

*Grandfather kept me saying the Dho formula last night, and I think I saw the inner city at the 2 magnetic poles. I shall go to those poles when the earth is cleared off, if I can't break through with the Dho-Hna formula when I commit it. They from the air told me at Sabbath that it will be years before I can clear off the earth, and I guess grandfather will be dead then, so I shall have to learn all the angles of the planes and all the formulas between the Yr and the Nhhngr.*

- *The Dunwich Horror*, Howard Phillips Lovecraft, 1928

## 5.2.6 Erinnerung löschen

*Beseitigt unliebsame Erinnerungen*

**Studium:** Wochen; 1W6 STA.

**Durchführung:** halbe Stunde; WP = EN des Opfers, 1W6 STA.

Dieses Ritual beraubt das Opfer der Erinnerung an eine bestimmte Zeitspanne oder ein bestimmtes Ereignis, das die Ritualwirkerin bestimmt. Dem Opfer steht jedoch eine vergleichende EN × 5-Probe zu, um zu bestimmen, ob die gelöschten Erinnerungen vielleicht noch irgendwo lauern. Gewinnt das Opfer die vergleichende EN-Probe, dann kommen Teile der Erinnerung im Laufe der Zeit zu passenden Gelegenheiten in Träumen, Flashbacks oder Visionen zurück. Das betroffene Wesen erhält dadurch einmalig +1W10 Unnatürliches Wissen.

Bei unnatürlichen Wesen, wie zum Beispiel den Yithianern, die eine sehr hohe EN aufweisen, kann das Opfer die vergleichende Probe nur gewinnen, wenn der Yithianer einen Patzer würfelt.

Sollte die Ritualwirkerin in der Ritualprobe einen kritischen Erfolg würfeln, wird keine vergleichende EN-Probe zugelassen. Im Falle eines Patzers bei der Ritualprobe misslingt das Ritual und kann zusätzlich an diesem spezifischen Opfer durch diese Ritualwirkerin nie mehr angewandt werden.

Um das Ritual durchzuführen ist Zeit und Ruhe erforderlich. Das Opfer muss dazu (z. B. mittels eines Kristalls oder eines Singsangs) hypnotisiert werden oder schlafen, das heißt, die Ritualwirkerin muss sich in unmittelbarer Nähe ihres Opfers befinden. In Bezug auf die gelöschte Erinnerung oder Zeitspanne empfindet das Opfer nur das Gefühl von Leere, als wäre da ein weißes unbeschriebenes Papier. Die Erkenntnis einer unerklärlichen Amnesie kostet 1W4 STA. Kommen jedoch später Erinnerungsfetzen zurück, kann dies je nach Art der Erinnerungen ebenfalls STA kosten.

Die Große Rasse von Yith verwendet eine mechanische Vorrichtung, um das Hypnoseritual zum Löschen der Erinnerungen zu erleichtern.

### *Erinnerung löschen*

*Willst du jemanden der Erinnerung an eine bestimmte Zeit oder ein bestimmtes Ereignis berauben, so muss derjenige - sofern er sich nicht freiwillig in deine Hände begibt - von dir in eine Hypnose versetzt werden, wozu du jegliches Mittel verwenden kannst das dir offen steht: einen in Trance versetzenden Singsang, eine Kristall oder anderes. Es ist auch möglich, dass das Ziel deines Rituals dabei schläft. Beachte aber, dass ein sehr willensstarkes Geschöpf schwer seiner Erinnerungen zu berauben ist und dass es dich umso mehr Kraft kostet, je stärker der Geist deines Opfers ist. Ist der Geist sehr stark, so kann es geschehen, dass manche Erinnerungen in seinen Träumen zu ihm zurückkehren werden.*

## Referenzen

So erreichte der zurückkehrende Geist seine eigene Epoche mit den schwächsten und bruchstückhaftesten Vorstellungen von dem, was seit seiner Entführung geschehen war. Alle Erinnerungen, die gelöscht werden konnten, wurden gelöscht, sodass sich in den meisten Fällen nur eine traum-überschattete Leere bis zurück zu dem ersten Bewusstseinstausch erstreckte. Einige erinnerten sich an mehr als andere und die zufällige Verkettung von Erinnerungen hatte selten Hinweise auf die verbotene Vergangenheit in der Zukunft erbracht.

*Thus the returning mind reached its own age with only the faintest and most fragmentary visions of what it had undergone since its seizure. All memories that could be eradicated were eradicated, so that in most cases only a dream-shadowed blank stretched back to the time of the first exchange. Some minds recalled more than others, and the chance joining of memories had at rare times brought hints of the forbidden past to future ages.*

- *The Shadow Out of Time*, Howard Phillips Lovecraft, 1936

### 5.2.7 Essentielle Salze

*Tote erheben*

**Studium:** Wochen; 1W6 STA.

**Durchführung:** Minuten; 1W8 WP, 1W10 STA.

Dieser Zauber dient der Totenerhebung. Eine Anleitung für dieses Ritual findet sich im Buch VII des *Necronomicon*. Die Vorbereitungen dazu sind umfangreich und nehmen viel Zeit in Anspruch.

Man benötigt zunächst die möglichst vollständigen Überreste eines verstorbenen Menschen, die natürlich zuerst besorgt werden müssen. Auf die Frische der Leiche kommt es dabei nicht an, auch ein zerfallenes Skelett kann verwendet werden. Wichtig ist die Vollständigkeit. Die Überreste werden in einem aufwendigen alchemistischen Prozess, für den ein entsprechendes Labor und seltene und teure Ingredienzien erforderlich sind, auf ihre essentiellen Salze reduziert: ein feines, leichtes Pulver von stumpfer, neutraler Farbe wie bläulich-grau, grünlich oder rosa-weißlich. Das Pulver klebt nicht an den Fingern, sondern rinnt immer vollständig in das Gefäß zurück, in dem es aufbewahrt wird. Wind würde es jedoch in alle Himmelsrichtungen zerstreuen.

Für die Durchführung der Totenerhebung benötigt man einen präparierten Raum mit einem Pentagramm in der Mitte und vier Kreisen in allen Ecken des Raumes. Eine flache Schale mit den Salzen des zu erhebenden Toten wird in die Mitte gestellt. Dann wird die Formel gesungen. Eine andere Formel muss gesungen werden, um den Toten wieder zu seinen Salzen zu reduzieren. Die Durchführungsdauer und die WP-Kosten sind dabei die gleichen wie bei der Erhebung des Toten. Die Reduktion des erhobenen Toten auf die Essentiellen Salze kostet jedoch nur 1W4 STA.

Wurde die Formel gesprochen kommt ein leichter Wind auf, es wird dunkel im Raum und es steigt Rauch und ein beißender Geruch auf. Aus der Schale erhebt sich dann ein dicker, grünlich-schwarzer Dampf, aus dem sich die Gestalt des erhobenen Toten formt.

Die erhobenen Formen sind vollkommen lebendig und verfügen über ihren eigenen Willen. Manche mögen Willens sein Fragen zu beantworten, andere nicht oder sie können durch Überreden, Drohungen oder Anwendung von Gewalt dazu gebracht werden. Waren die Überreste, und damit die Salze, jedoch nicht vollständig, werden unbeschreibliche Wesen erhoben, die nur vage einem Menschen ähneln, nur über einen beschränkten Intellekt verfügen und nach Maßgabe der Spielleiterin weitere STA-Verluste auslösen können.

*Essentielle Salze*

*Hast du alle Ingredienzien und einen möglichst vollständigen Leichnam dir verschafft und wenn du diesen gemäß den alchemystischen Angaben, die ich bereits gab, auf seine essentiellen Salze reduziert hast, ist der langwierige Teil getan. Die Salze sind ein feines Pulver von stumpfer Farbe, bläulich-grau, grünlich oder weißlich. Bewahre es sorgfältig auf, denn es ist so leicht, dass der geringste Windhauch es zerstreut und die Erhebung nicht mehr vollständig sein kann. Sodann benötigst du einen vorbereiteten Raum, versehen mit einem Pentagramm in der Mitte und Kreisen in den Ecken des Raumes. Stelle eine flache Schale mit den Salzen desjenigen, den du zu erheben wünschst, in die Mitte des Pentagramms und singe die Formel, die erhebt (der Kopf des Drachen, der aufsteigende Knoten): Y'AI 'NG'NGAH, YOG-SOTHOTH, H'EE — L'GEB, F'AI THRODOG, UAAAH. Die Durchführung ist kurz, doch kostet sie dich einige Kraft und der Anblick des Erhobenen mag dich zunächst auch schrecken, je nachdem, in welchem Zustande er ist und manches Monster mag durch ein unvollständiges Skelett zustande kommen. Um den Toten wieder zu seinen Salzen zu reduzieren, singe die Formel des absteigenden Knotens (der Schwanz des Drachen): OGTHROD AI'F. GEB'L — EE'H, YOG-SOTHOTH, 'NGAH'NG AI'Y, ZHRO. Doch bedenke, auch die Reduzierung kostet dich Kraft. Darum überlege gut, wen du erhebst und erhebe niemanden, den du nicht auch wieder niederbringen kannst, denn der Tote verfügt über sein Wissen und seinen freien Willen.*

**Referenzen**

Die essentiellen Salze der Tiere können so präpariert und erhalten werden, dass ein einfallsreicher Mann die gesamte Arche Noah in seinem Studierzimmer haben und die feine Gestalt eines Tieres zu seinem Gefallen aus der Asche erheben könnte; und mit der gleichen Methode könnte ein Philosoph ohne Anwendung verbrecherischer Nekromantie aus den essentiellen Salzes menschlichen Staubes die Gestalt eines toten Vorfahren erheben, dessen Körpers eingäschert wurde.

*The essential Saltes of Animals may be so prepared and preserved, that an ingenious Man may have the whole Ark of Noah in his own Studie, and raise the fine Shape of an Animal out of its Ashes at his Pleasure; and by the lyke Method from the essential Saltes of humane Dust, a Philosopher may, without any criminal Necromancy, call up the Shape of any dead Ancestour from the Dust whereinto his Bodie has been incinerated.*

- *The Case of Charles Dexter Ward*, Howard Phillips Lovecraft, 1927

**5.2.8 Heilung**

*Jemand anderen heilen*

**Studium:** Tage; 1W4 STA.

**Durchführung:** 2 Runden; 1W4 WP, 1W6 STA.

Mit diesem Ritual kann das Leben einer anderen Person von der Ritualwirkerin gerettet werden. Sie ritzt sich die Hand, sodass es blutet, und presst diese auf die Verletzung oder das Herz des Ritualopfers, während sie die für das Ritual notwendigen Wörter intoniert. Insgesamt erhält die Geheilte so viele TP zurück, wie das Ritual an WP kostet. 1 TP erhält die Geheilte dabei sofort, danach 1 TP pro Minute. Das Ritual muss so lange aufrechterhalten werden wie der Heilprozess benötigt. Die natürliche Heilung wird durch das Ritual drastisch beschleunigt, geht jedoch mit starken Schmerzen und einer vorzeitigen Alterung der Geheilten einher. Das biologische Alter erhöht sich um ca. ein Jahr

pro geheiltem TP.

Das Ritual hat noch einen weiteren Preis: Die erhaltenen TP sind letztlich ein Lebenskraftraub, wobei die TP im Verhältnis 1:1 aus unterschiedlichen Quellen stammen können. So könnte die Ritualwirkerin ein anderes lebendes Wesen (Mensch oder Tier) gleichzeitig berühren und diesem die TP entziehen (zusätzlicher STA-Verlust für Geheilte und Spenderin in Höhe 0/1W4, wenn es sich um einen Menschen handelt). Die TP können auch von der Ritualwirkerin selbst stammen.

### *Heilung*

*Ritze dir die Hand, sodass es leicht blutet, presse sie auf die Verletzung oder auf das Herz und sprich die Worte, um das Leben eines deiner Lieben zu retten. Du stärkst den Bezauberten mit Lebenskraft gleichermaßen wie du die Kraft deines Willens fließen lässt. Willst du nicht selbst von deiner Lebenskraft geben, so kannst du dem zu Heilenden auch die Kraft eines anderen Menschen oder eines Tieres geben, das du während des Rituals berührst. Dies Ritual ist nicht schwierig zu bewerkstelligen. Doch wundere dich nicht, es hat dennoch seinen Preis, denn die schnelle Heilung ist schmerzhaft und lässt den Geheilten gealtert zurück.*

## 5.2.9 Körpertausch

*Kontrolle eines fremden Körpers*

**Studium:** Wochen; 1W6 STA.

**Durchführung:** 1 Runde; 1W8 WP, 1W6 STA.

Mithilfe dieses perfiden Rituals aus dem Necronomicon kann der Geist des Zaubernden in einen fremden Körper wechseln, während der Geist des Opfers in den Körper des Zaubernden hinüberwechselt. Um das Ritual zu wirken ist lediglich eine örtliche Nähe zum Opfer (maximal 10 m Entfernung) und eine Willensanstrengung des Zaubernden erforderlich. Eine vergleichende EN-Probe entscheidet darüber, ob die Übernahme gelingt oder nicht, weshalb willensschwache Personen (die eine niedrige EN haben) leichter zu übernehmen sind als starke Persönlichkeiten.

Das Opfer verliert bei jeder Übernahme 0/1W6 STA. Die EN des Opfers wird bei weiteren Übernahmen für die vergleichende Probe mit der EN des Zaubernden um die bereits durch dieses Ritual verlorenen STA gesenkt. Dadurch wird es für den Zaubernden von Mal zu Mal leichter, den gleichen Körper zu übernehmen. Ist die EN des Opfers durch die STA-Verluste auf 3 oder kleiner gesunken (die EN wird nur für die vergleichende Probe reduziert, nicht grundsätzlich), hat das Opfer der Übernahme nichts mehr entgegen zu setzen und kann jederzeit ohne Probe übernommen werden.

Gleichzeitig steigt die Dauer der Übernahme von Mal zu Mal an. Ist der Tausch zu Beginn nur für einige Minuten möglich, können dies später einige Stunden und schließlich bis zu einem Tag sein. Um permanent mit dem Opfer den Körper zu tauschen, ist jedoch die Opferung eines lebendigen Wesens an einem kultisch bedeutsamen Datum wie Lichtmess, Walpurgis oder Halloween erforderlich.

Der Moment der Übernahme zeigt sich in einem bizarren Verziehen der Gesichtszüge und sämtlicher Muskeln im Körper des Opfers. Personen, die dem Opfer (also dem übernommenen Körper) nahe stehen, können die plötzlichen Unterschiede an ihrem Gegenüber durchaus wahrnehmen (veränderte Stimmlage, ungewohnte Aussprache oder Verwendung von ungewöhnlichen Worten, veränderte

Handschrift, ungewohnte Mimik und Gestik). Auch kleine persönliche Erinnerungen werden dem Zauberehenden in der Regel fehlen.

Das Opfer des Zaubers kann ebenfalls nach Belieben über den Körper des Zauberehenden verfügen, sofern dieser nicht Gegenmaßnahmen (Einsperren, Schlafmittel o. ä.) ergriffen hat.

## Yog-Sothothery

- Man munkelt, dass äußerst willensstarke Ritualwirkerinnen ein Opfer, zu dem bereits eine enge Bindung besteht, sogar nach ihrem Tode übernehmen können, solange ihr Geist noch in diesen Sphären weilt.
- Die [Große Rasse von Yith](#) verwendet mithilfe einer [Projektionsmaschine](#) eine Variante dieses Zaubers, um auf ihren Reisen durch die Zeit andere Wesen zu übernehmen, wie zum Beispiel den unglücklichen Nathaniel Wingate Peaslee (*The Shadow out of Time*). Das Opfer wird dann ebenfalls durch die Zeit versetzt und wechselt in den Körper eines Angehörigen der Großen Rasse. An die Zeit in diesem bizarren Körper erinnern später allenfalls irritierende Visionen und krude Träume.

### Körpertausch

*Um deinen Geist in einen fremden Körper zu transferieren musst du dich in der Nähe desjenigen befinden, dessen Körper du zu übernehmen gedenkst. Dann zwingst du mit einer Willensanstrengung in einem Augenblick deinen Geist seinem Körper auf – doch beachte, manche Menschen haben einen sehr starken Willen und geben ihren Körper nicht ohne weiteres frei. Es kostet dich einige Kraft und es kann dich auch verstören – wie das Opfer der Übernahme auch. Auch ist es zu Beginn nur wenige Augenblicke möglich, den Körper des Anderen zu kontrollieren. Hast du jemanden das erste Mal erfolgreich übernommen, dann wird es in Zukunft immer leichter für dich werden, dies zu tun und du kannst länger und länger im gestohlenen Körper verbleiben. Um einen fremden Körper dauerhaft zu übernehmen, ist es jedoch nötig, an einem der Hexensabbate ein lebendiges Wesen zu opfern, während du die Übernahme vollziehst. Man sagt, dass eine mächtige Ritualwirkerin sogar nach ihrem Tode einen anderen Geist aus seinem angestammten Körper vertreiben kann, wenn ihr Geist hier verweilt. Beachte jedoch, dass der Andere deinen Körper übernimmt und auch handeln kann, wie es ihm beliebt. Du musst ihn also vielleicht daran hindern zu handeln, damit er dir nicht schadet. Beachte ebenfalls, dass es DEIN Geist im fremden Körper ist, du also nicht über die Erinnerungen desjenigen verfügst, den du übernommen hast.*

## Referenzen

Sie bekam immer mehr Macht über ihn und er wusste, dass sie ihn eines Tages nicht mehr gehen lassen würde. Selbst jetzt ließ sie ihn vermutlich nur gehen, wenn sie musste, denn sie konnte sich nie lange am Stück in ihm halten. Ständig nahm sie sich seinen Körper und reiste für namenlose Rituale an namenlose Orte, wobei sie ihn in ihrem Körper eingesperrt im Obergeschoss zurückließ – doch manchmal konnte sie sich nicht festhalten und er fand sich plötzlich an schrecklichen unbekanntem, weit entfernten Orten in seinem eigenen Körper wieder.

*She was getting hold of him, and he knew that some day she would never let go. Even now she probably let him go only when she had to, because she couldn't hold on long at a time. She constantly took his body and went to nameless places for nameless rites, leaving him in her body and locking*

*him upstairs—but sometimes she couldn't hold on, and he would find himself suddenly in his own body again in some far-off, horrible, and perhaps unknown place.*

- *The Thing on the Doorstep*, Howard Phillips Lovecraft, 1933

## 5.2.10 Lebensverlängerung

*Sein Leben auf Kosten anderer verlängern*

**Studium:** Jahre; 1W6 STA.

**Durchführung:** eine Stunde; 1W10 WP, 1W6 STA (Tieropfer)/1W10 STA (Menschenopfer).

Eine skrupellose Ritualwirkerin kann ihr Leben auf Kosten anderer verlängern, indem sie diese opfert und ihre Lebenskraft absorbiert. Nach einer Reinigung des Körpers bringt die Ritualwirkerin unter dissonanten Gesängen und Anrufungen schrecklicher Entitäten ein Opfer, das mit einem Ritualdolch getötet werden muss. Werden Menschen dafür geopfert, kann das Ritual nur zu einer Sonnenwende vollzogen werden.

Das Opfer kann ein Tier oder ein Mensch sein, wobei aufgrund der Gefahren des Rituals zumeist mit der Opferung von Tieren begonnen wird. Dabei gilt: pro 10 geopfertem TP eines Tieres gewinnt die Ritualwirkerin einen Lebensmonat dazu. Pro 10 Jahren der zu erwartenden Lebensspanne eines geopfertem Menschen gewinnt die Ritualwirkerin ein ganzes Lebensjahr dazu. Deshalb sind junge Menschen oder gar Kinder für grausame Ritualwirkerinnen die begehrtesten Opfer, da ihre noch verbliebene Lebensspanne am höchsten ist. Wird im Zuge des Rituals ein Kind oder eine der Ritualwirkerin nahestehende Person geopfert, so verdoppelt sich der STA-Verlust der Ritualwirkerin. Die konkret gewonnene Lebensspanne bestimmt die Spielleiterin nach eigenem Ermessen.

Ein kritischer Erfolg in der Ritualprobe verdoppelt die gewonnenen Jahre. Ein Patzer dagegen führt dazu, dass die Ritualwirkerin Lebensjahre in Höhe des erwarteten Zugewinns an Lebensmonaten beziehungsweise -jahren sofort verliert und entsprechend rasend schnell altert.

Die Lebenskraft des Opfers kann auf mehreren Wegen absorbiert werden: es könnte ausgeblutet und das Blut getrunken werden, das Herz könnte herausgerissen und verzehrt werden oder andere Teile des Körpers werden verspeist.

Das Ritual gewährt jedoch keine Unsterblichkeit und macht die Ritualwirkerin auch nicht unverwundbar. Sie hält auch den Alterungsprozess nicht auf, verjüngt die Ritualwirkerin aber entsprechend der gewonnenen Lebensjahre. Und ewige Jugend ist schließlich stets ein gewaltiger Anreiz.

### *Lebensverlängerung*

*Das eigene Leben auf Kosten anderer zu verlängern ist eine schwierig zu meisternde Kunst und es kostet dich einiges an Willenskraft, es durchzuführen. Doch zu allererst braucht es ein Opfer, das dir seine Lebenskraft spendet. Reinige deinen Körper und deinen Geist, bevor du unter Anrufung der Entitäten von Jenseits, unter Anrufung Yog-Sothoths, der Schwarzen Ziege und Azathoths das auserkorene Opfer mit einem geweihten Dolch tötest. Trinke sein Blut oder verspeise sein Herz, um seine Lebenskraft in dich aufzunehmen. Ein Tier gibt dir je nach seiner Größe einen bis wenige Lebensmonate zurück. Ein junger Mensch dagegen wird dir viele Lebensjahre schenken können - die Lebensjahre, die ihn erwartet hätten. Deshalb trachte danach ein Kindlein für dieses Ritual dir zu verschaffen. Doch sei gewarnt: Im Gegensatz zu*

*einem Tier kannst du ein Kindlein nur zur Sonnenwende opfern, um den gewünschten Effekt zu erzielen und nicht jeder wagt diesen Schritt. Denn neben der Überwindung, ein unschuldiges Kind zu töten, musst du auch beachten, dass dies Ritual, sollte es schief gehen, dich rasend schnell um die erwartete Lebensspanne des Kindes altern lässt.*

### 5.2.11 Puder von Ibn-Ghazi

*Unsichtbare unnatürliche Wesen oder Gegenstände sichtbar machen*

**Studium:** Tage; 1W4 STA.

**Durchführung:** 1 Runde; 1W4 WP; 1 STA.

Eine Anleitung für die Herstellung des Pulvers von Ibn-Ghazi findet sich unter anderem im gefürchteten Necronomicon und im Werk *Daemonolatreiae Libri III* („Drei Bücher vom Teufelskult“) des Hexenjähgers Nicolas Rémy. Um das staubfeine, graue Pulver herzustellen benötigt man ein gut ausgestattetes Labor, die entsprechenden seltenen Rohstoffe (nach Maßgabe der Spielleiterin) und einige Stunden Zeit.

Die eigentliche Durchführung des Rituals besteht darin, das Pulver über eine unsichtbare Entität des Mythos – sei es ein Gegenstand oder ein Wesen – zu streuen und damit für 10 Runden sichtbar zu machen. Dabei kann das Pulver gestreut, gepustet oder gar mit einem passenden Sprühgerät über dem Wesen verteilt werden. Der Anblick kann selbst weitere STA-Verluste auslösen und gegebenenfalls einen Zuwachs an Unnatürlichem Wissen zur Folge haben (nach Maßgabe der Spielleiterin).

Nach Entscheidung der Spielleiterin könnte das Puder von Ibn-Ghazi aber auch andere Effekte haben. So könnte es ein Formloses Wesen zeitweise in eine feste Gestalt zwingen, ein Wesen mit Unnatürlicher Schnelligkeit kurzfristig verlangsamen, ein Wesen mit Flackern für eine kurze Zeit in dieser Existenzebene festhalten oder ein Transzendentes Wesen kurzfristig gegen physischen Schaden empfindlich machen.

#### *Puder von Ibn-Ghazi*

*Um das Puder von Ibn-Ghazi herzustellen benötigst du zunächst ein gut ausgestattetes Laboratorium und die seltenen und teuren Rohstoffe, die du in der Auflistung hiernach findest. Die Herstellung nimmt einige Stunden sorgfältigster Arbeit in Anspruch. Verschließe das Pulver gut, denn es ist staubfein und wehet leicht davon. Um das Pulver anzuwenden, bestreue zügig dasjenige, welches du sichtbar machen möchtest – sei es ein Gegenstand oder ein Wesen – und für etwa zehn Augenblicke wird es sich zeigen. Man sagt, dass das Pulver auch manch anderen Effekt auf unnatürliche Kreaturen haben kann, wie Etwas, das nicht hierher gehört in dieser Existenzebene festhalten, doch sicher ist dies nicht. Die Anwendung des Pulvers kostet dich nur wenig, doch bedenke, welchen Schrecken es auslösen kann, zu sehen, was zu sehen deinen Augen nicht gegeben ist!*

## Referenzen

Dann rief Wesley Corey, der das Fernglas genommen hatte, dass Armitage das Sprühgerät, das Rice hielt, gerade ausrichtete und dass gleich etwas geschehen würde. Die Menge regte sich unbehaglich, denn man erinnerte sich daran, dass dieses Sprühgerät den unsichtbaren Schrecken für einen Moment sichtbar machen sollte. Zwei oder drei Männer schlossen ihre Augen, aber Curtis Whateley schnappte sich das Fernglas und strengte sein Sehvermögen aufs Äußerste an. Er sah, dass Rice, der vom Ausgangspunkt der Gruppe aus über und hinter der Entität stand, eine ausgezeichnete Chance hatte, das wirkmächtige Puder mit großartigem Effekt zu verteilen. Diejenigen ohne Fernglas sahen nur einen Augenblick lang blitzartig eine graue Wolke von der Größe eines mittelgroßen Hauses nahe der Bergspitze aufwirbeln.

*Then Wesley Corey, who had taken the glass, cried out that Armitage was adjusting the sprayer which Rice held, and that something must be about to happen. The crowd stirred uneasily, recalling that this sprayer was expected to give the unseen horror a moment of visibility. Two or three men shut their eyes, but Curtis Whateley snatched back the telescope and strained his vision to the utmost. He saw that Rice, from the party's point of vantage above and behind the entity, had an excellent chance of spreading the potent powder with marvellous effect. Those without the telescope saw only an instant's flash of grey cloud—a cloud about the size of a moderately large building—near the top of the mountain. Curtis, who had held the instrument, dropped it with a piercing shriek into the ankle-deep mud of the road. – The Dunwich Horror, Howard Phillips Lovecraft, 1928*

### 5.2.12 Rufe Wesen

*Unnatürliche Wesen herbeirufen*

**Studium:** Tage; 1W6 STA.

**Durchführung:** Minuten bis Stunden (orientierend 2 bis 3 × EN des Wesens in Minuten); WP = EN des Wesens; 1W10 STA.

Kultanhänger in allen Zeiten haben es verstanden, unnatürliche Kreaturen herbeizurufen, um ihnen zu opfern und zu huldigen. Für Charaktere ist es stets eine sehr gefährliche Angelegenheit, unnatürliche Wesen herbeizurufen. Für jede Art von Wesen ist ein eigenes Ritual zu erlernen und es mag sogar mehrere Varianten eines Rituals für das gleiche Wesen geben. Die Herbeirufung einer Kreatur ist umso schwieriger, je mächtiger sie ist, das heißt je höher ihre EN ist. Die WP-Kosten entsprechen dabei der EN des Wesens. Die Dauer des Rituals orientiert sich am zwei- bis dreifachen Wert der EN des gerufenen Wesens in Minuten.

Es können jedoch nicht alle Wesen mittels dieses Rituals herbeigerufen werden. Große Alte entziehen sich dem Ruf (siehe den Kastentext). Eine Ausnahme stellen lediglich Avatare der Großen Alten – namentlich Avatare Nyarlathoteps – dar, die sich gerne den Menschen zeigen, um diese zu verderben. Um den Avatar eines Gottes herbeizurufen sind mindestens 30 WP, ein mindestens 2 Stunden dauerndes Ritual sowie in aller Regel ein Menschenopfer erforderlich. Einen Avatar eines Gottes zu rufen kostet alle Anwesenden außerdem 1W8/1W20 STA.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, um Wesen herbeizurufen, deren EN-Wert die eigenen WP überschreitet (permanente EN opfern oder TP gegen WP tauschen, siehe dazu den Abschnitt Rituale durchführen). Beim Gemeinsamen Wirken müssen die Mitwirkenden das Ritual selbst beherrschen und nehmen die vollen STA-Verluste in Kauf. Kultanhänger der Großen Alten mögen noch über andere Wege (zum Beispiel [Artefakte](#)) verfügen, die ihnen die Anrufung ihrer Götter erleichtern, ohne sie selbst zu wimmernden Bündeln zu reduzieren.



Die Kreatur erscheint am Ende der Ritualdauer, beziehungsweise spätestens 1W10 Minuten danach. Sie verfügt bei Erscheinen jedoch über ihren freien Willen. Um das gerufene Wesen zu kontrollieren und ihm zum Beispiel einen Befehl zu erteilen, ist eine vergleichende Probe EN gegen die EN des Wesens erforderlich. Alternativ kann 1 Punkt EN permanent geopfert werden, um das Wesen ohne Probe dem eigenen Willen zu unterwerfen (nicht möglich bei einem Avatar eines Großen Alten). Beim Anblick des Wesens kommen in der Regel weitere STA-Verluste (je nach Wesen) zum Tragen.

Ein Kritischer Erfolg bei der Ritualprobe kann dazu führen, dass das Wesen bei Erscheinen bereits unter der Kontrolle der Zaubernden steht, das Ritual nur die Hälfte der WP kostet oder das Wesen eine besonders komplexe Aufgabe annimmt.

Ein Patzer oder eine durch den Fall auf 0 WP ausgelöste Bewusstlosigkeit bei diesem Ritual können zur Folge haben, dass nicht nur eine, sondern mehrere gleiche Kreaturen auftauchen, sich das Wesen partout nicht der Kontrolle des Zauberers unterwirft oder gar der Blick wesentlich mächtigerer Entitäten des Mythos auf die Zaubernde gefallen ist.

Für eine Anrufung sind in der Regel ein bestimmter Zeitpunkt oder ein besonderer Ort, eine Ritualhandlung, sowie zumeist auch ein Ritualwerkzeug und ein Opfer, erforderlich. Die benötigten Komponenten können durch Auswahl oder zufällig bestimmt werden. Die [Tabelle Ritualkomponenten](#) bietet hierzu einige Anregungen.

### *Rufe Sternengezücht*

*Um einen Diener des Großen Cthulhu, das Gezücht von den Sternen, anzulocken und herbeizurufen suche dir Mitstreiter, denn einer allein kann es nicht bewerkstelligen. Ihn zu rufen ist nur des nachts möglich, wenn die Sterne zu sehen sind und am besten an einem Ort, der Verbindungen zu düsteren Geheimnissen hat. Errichte konzentrische Kreise um SEINE Statuette: zunächst der Statue ein Kreis aus Feuer und zu Äußerst ein Kreis von Gerüsten für die, welche ihr zu SEINEN Ehren zu opfern gedenkt. Dazwischen sollen du und diejenigen, welche du führst, nackt zum Rhythmus der Trommeln gegen den Uhrzeigersinn ohne Unterlass tanzen und singen. Die seit Anbeginn der Zeit überlieferte Formel, welche ihr singen sollt lautet: „Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.“ Es wird euch Stunden und vieles eurer Kraft kosten, das Gezücht von den Sternen zu rufen, doch wenn seine leuchtenden Augen im Dunkeln erscheinen, dann seid bereit, ihm als SEINEM Vertreter zu huldigen.*

### **Beispiele für Rufe Wesen Rituale**

**Rufe Dunkeldürren (EN 12):** ca. 30 Minuten; 12 WP, 1W10 STA.

Die Dunkeldürren lassen sich mittels eines leisen Sprechgesanges rufen, jedoch nur bei völliger Finsternis – sei es eine dunkle Nacht oder ein komplett abgedunkelter Raum. Ein Älteres Zeichen oder das geheime Passwort, über das die Ghoule verfügen, ist hilfreich und erspart die Probe, um das Wesen zu kontrollieren.

**Rufe Geflügelten Diener (EN 8):** ca. 20 Minuten; 8 WP, 1W10 STA.

Geflügelte Diener ruft man des Nachts, wenn die Sterne klar am Himmel zu sehen sind mithilfe eines Musikinstruments – sei es eine Trommel, eine Flöte oder ein Saiteninstrument – aus den eisigen Tiefen des Raumes herbei.

**Rufe den Schwarzen Mann:** 2 Stunden; 30 WP, 1W10 STA.

Der Schwarze Mann, ein Avatar Nyarlathoteps, wird vor allem von Hexen angerufen. Der beste

Zeitpunkt dafür sind die Hexensabbate (z. B. Walpurgisnacht oder Halloween). In der Regel ist ein Menschenopfer (zumeist ein kleines Kind) erforderlich, das mit einem rituellen Messer geritzt und dessen Blut in einer rituellen Schale aufgefangen wird. Erscheint der Schwarze Mann, hat er das Buch Azathoths dabei und er wird verlangen, dass der, welcher ihn gerufen hat, seinen Namen mit Blut in dieses Buch einträgt, sofern er noch nicht darinnen steht.

**Rufe Shoggothe (EN 18):** ca. 1 Stunde; 18 WP, 1W10 STA.

Ein Shoggothe kann nahe einem Meer, zum Beispiel an der Küste oder in den Bergen, in jedem Fall in freier Natur herbeigerufen werden. Man intoniert beständig die Formel und hält ein Tieropfer in Höhe von ca. 30 TP bereit (ein Tier in der Größe eines Rindes, Pferdes oder Krokodils), denn ein Shoggothe erscheint stets hungrig.

**Rufe Sternengezücht (EN 20):** ca. 1 Stunde; 20 WP; 1W10 STA.

Das Sternengezücht Cthulhus wird in den Sümpfen Louisianas des Nachts herbeigerufen, indem die Kultisten wild, nackt und brüllend um ein riesiges Feuer tanzen, in dessen Zentrum ein Monolith mit einer Statuette Cthulhus steht. Menschenopfer sind für diese Anrufung ebenfalls erforderlich. Die Anbetungsformel lautet: „Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.“

## Referenzen

In völliger Nacktheit tanzten diese Mischlinge stampfend, brüllend und sich windend um ein gewaltiges ringförmiges Freudenfeuer, in dessen Zentrum sich ein großer Monolith aus Granit etwa 8 Fuß hoch erhob, der gelegentlich zwischen dem Vorhang aus Flammen sichtbar wurde. Auf der Spitze des Monolithen - und aufgrund ihrer Winzigkeit völlig unpassend erscheinend - ruhte die verdorbene geschnitzte Statuette. An zehn Gerüsten, die in regelmäßigen Abständen in einem weiten Kreis um den von Flammen umgebenen Monolithen standen, hingen mit den Köpfen nach unten die seltsam zugerichteten Körper der hilflosen Siedler, die verschwunden waren. Die Anhänger sprangen und brüllten innerhalb dieses Kreises, wobei sich die Menschenmenge zwischen dem Ring aus Körpern und dem Ring aus Feuer in einer endlosen Orgie von links nach rechts bewegte.

*Void of clothing, this hybrid spawn were braying, bellowing, and writhing about a monstrous ring-shaped bonfire; in the centre of which, revealed by occasional rifts in the curtain of flame, stood a great granite monolith some eight feet in height; on top of which, incongruous with its diminutiveness, rested the noxious carved statuette. From a wide circle of ten scaffolds set up at regular intervals with the flame-girt monolith as a centre hung, head downward, the oddly marred bodies of the helpless squatters who had disappeared. It was inside this circle that the ring of worshippers jumped and roared, the general direction of the mass motion being from left to right in endless Bacchanal between the ring of bodies and the ring of fire.*

- *The Call of Cthulhu*, Howard Phillips Lovecraft, 1926

## Große Alte rufen?

Große Alte lassen sich nicht einfach so von menschlichen Wesen „herbeizitiern“ - es sei denn, sie wollen erscheinen. Manche von ihnen können auch gar nicht gerufen werden - sei es, weil sie wie der Große Cthulhu in einem todlosen Schlaf liegen oder irgendwo eingesperrt sind.

Dennoch können auch diese Großen Alten telepathisch Kontakt zu Menschen aufnehmen, wenn sie es möchten oder von wirklichen Eingeweihten mittels des Aklo Sabaoth kontaktiert werden. Es steht der Spielleiterin frei zu entscheiden, ob ein Großer Alter durch das Ritual Rufe Wesen

neugierig genug geworden ist, um von sich aus geistig in Kontakt zu dem Rufenden zu treten oder am Ende gar persönlich zu erscheinen: Eine Begegnung, die die Charaktere in der Regel in den Tod oder den Wahnsinn treiben dürfte.

### 5.2.13 Schaden verursachen

*Verletzungen oder Krankheit verursachen*

**Studium:** Monate; 1W8 STA.

**Durchführung:** 1 Runde bzw. Minuten (je nach Ritualvariante); 1W6 WP, 1W10 STA.

Die Ritualwirkerin kann mithilfe dieses Rituals einem Opfer auf grausame Weise körperlichen Schaden zufügen. Nur die rücksichtslosesten und verkommensten Ritualwirkerinnen bedienen sich dieses Zaubers.

Um das Opfer durch puren, kanalisierten Hass schädigen zu können, muss die Ritualwirkerin eine magische Verbindung zu ihrem Opfer aufbauen. Abhängig davon wie direkt diese Verbindung ist, fällt die Wirkung unterschiedlich stark aus.

**Direkte Verbindung:** Abhängig von der genauen Ausprägung des Rituals benötigt die Ritualwirkerin direkten Sichtkontakt zum Opfer oder muss es berühren. Bei solch direktem Kontakt dauert es nur 1 Runde, um die Verbindung aufzubauen. Das Opfer erleidet 2 TP Schaden pro investiertem WP. Solange die Verbindung nicht unterbrochen wird, kann die Ritualwirkerin in jeder folgenden Runde weitere 1W6 WP investieren, um ohne erneute Ritualprobe (und ohne erneuten STA-Verlust) weiteren Schaden zu verursachen.

**Indirekte Verbindung:** Will die Ritualwirkerin einem Opfer aus der Ferne Schaden zufügen, ohne es sehen oder gar anfassen zu müssen, benötigt sie dazu einen persönlichen Gegenstand des Opfers – irgendetwas, das das Opfer mindestens einmal berührt, besser noch getragen oder anderweitig benutzt hat. Um eine indirekte Verbindung aufzubauen, muss die Ritualwirkerin sich mit einem Ritualmesser ritzen und den Gegenstand mit einem Tropfen des eigenen Blutes benetzen, während sie einen Sprechgesang intoniert und ihren Hass mehrere Minuten lang auf den Gegenstand konzentriert.

Bei einer indirekten Verbindung verursacht das Ritual 1 TP Schaden pro investiertem WP. An jedem folgenden Tag muss die Ritualwirkerin das Ritual zur gleichen Stunde erneuern, um die Verbindung aufrecht zu erhalten. Sie kann dann erneut 1W6 WP investieren, um ohne erneute Ritualprobe (und ohne erneuten STA-Verlust) weiteren Schaden zu verursachen.

Der verursachte Schaden äußert sich unabhängig von der Art der Verbindung als plötzliche schwere Erkrankung des Opfers oder als innere oder äußere Verletzungen. Ein Kritischer Erfolg in der Ritualprobe verdoppelt den ersten Schaden beim Aufbau der Verbindung. Ein Patzer führt hingegen dazu, dass das Ritual auf die Zauberende selbst wirkt und TP-Verluste in Höhe der eingesetzten WP verursacht.

Jedes Mal, wenn das Opfer durch diesen Zauber Schaden erleidet, kann es versuchen dem Effekt mit einer KO × 5-Probe zu widerstehen. Ein erfolgreiches Widerstehen reduziert den erlittenen Schaden um die Hälfte (mindestens 1 TP Schaden). Sollte es bei der KO-Probe zu einem Patzer kommen oder

das Opfer auf 2 TP fallen, kann es sich gegen das Ritual nicht mehr wehren. Ein Kritischer Erfolg unterbricht dagegen zusätzlich die Verbindung.

Mit Erste Hilfe oder Medizin kann das unnatürliche Siechtum nicht gestoppt werden, jedoch kann eine medizinische Behandlung das Opfer zumindest stabilisieren (+20% Bonus auf die KO × 5-Probe).

Erkennt das Opfer, dass es an einer unbekanntem, unheilbaren, ja gar unnatürlichen Krankheit leidet, verursacht dies einen STA-Verlust in Höhe von 0/1W6 STA.

Das Siechtum kann nur beendet werden, wenn die Ritualwirkerin keine WP mehr investieren will oder kann, sie getötet wird oder wenn die Verbindung unterbrochen wird. Die Zerstörung des persönlichen Gegenstands beendet die Verbindung ebenso wie der Verlust einer direkten Verbindung.

*Schaden verursachen Willst du dich an jemandem rächen und ihm Schaden zufügen, so führe dieses Ritual durch. Dazu musst du zuvörderst eine Verbindung zu dem Opfer des Rituals aufbauen. Kannst du es wohl anfassen oder zumindest sehen, kannst du mittels deines Willens ihm direkt deinen kanalisierten Hass entgegenschleudern. Lass seine Gliedmaßen verdorren, sein Herz still stehen oder schnür ihm die Kehle ab, sodass er sich den Hals zerschindet beim Versuch, zu atmen. Es kostet dich einige Kraft, doch je höher deine Willensanstrengung umso mehr Schaden erleidet dein Opfer und solange du die Verbindung hältst, kannst du ihm durch deinen Willen immer weiter Schaden zufügen. Soll deine Rache weniger auffällig sein und willst du sie nehmen, ohne dein Opfer anfassen oder sehen zu müssen, verschaffe dir etwas von deinem Opfer – gut sind Haare, ein Kleidungsstück oder etwas, das es angebissen oder zumindest berührt hat. Ritze dich mit deinem Ritualmesser, bis das Blut fließt und benetze das Ding mit deinem Blute während du die überlieferten Worte singst. Schicke deinen Hass durch das Ding zu deinem Opfer. Der Schaden, den dein Opfer nimmt, wird schwächer sein, als wenn du es anfasst doch kannst du das Ritual an jedem folgenden Tage zur gleichen Stunde erneuern und dein Wille wird das Opfer dahinwelken lassen wie eine Blume ohne Wasser. Sofern es von sehr starker Konstitution ist, kann es deinem Ritual eine Weile standhalten, doch wenn du lange genug an seinen Kräften zehrst, muss es schließlich vergehen – es sei denn, du lässt ab von ihm oder der Gegenstand, der deinen Hass kanalisiert, wird vernichtet.*

## 5.2.14 Sphärenmusik

*Eine Anrufung Azathoths*

**Studium:** Tage; 1W4 STA.

**Durchführung:** 1 Stunde; 1W6 WP, 1W6 STA + Zuwachs an Unnatürlichem Wissen in gleicher Höhe.

Dieses Ritual, das einen Kontakt zu Azathoth, dem Zentrum des Universums, herstellt, wird nicht gesprochen, sondern auf einem Instrument gespielt. Welches Instrument ist dabei unerheblich. Die Musik besteht aus ungewöhnlichen, ja geradezu atonal anmutenden Harmonien und Kadenzen, die gleichzeitig genial und irrsinnig erscheinen und in keiner Beziehung zu bekannten Harmonien stehen.

Wird die Musik gespielt, lässt sie den Blick Azathoths auf Musiker und Zuhörer fallen. Azathoths Präsenz äußert sich während die Musik spielt in einer veränderten Umgebung, unnatürlichen Windböen, der Leere des Weltalls und massiver, undurchdringlicher Dunkelheit. Diese Veränderungen

der Umgebung sind zunächst subtil, werden aber mit jeder Wiederholung der Musik stärker.

Das eigentlich Perfide an dieser Anrufung ist jedoch, dass die Musik die Zuhörer mit Wissen über den Kosmos erfüllt, das den menschlichen Geist überfordert. Der Wert des erwürfelten STA-Verlusts ist gleichzeitig der Zugewinn an Unnatürlichem Wissen. Tritt bei der Durchführung ein Kontrollverlust auf, verfällt die entsprechende Person komplett dem Rausch der Musik. Sie erscheint wie gebannt und hypnotisiert mit weit aufgerissenen Augen, euphorisch grinsend wie unter Drogeneinfluss oder tanzt extrem wild und ekstatisch.

Ist ein Kontrollverlust durch das Ritual eingetreten oder kam es bei der Durchführung aufgrund des WP-Verlustes zu einer Bewusstlosigkeit, ist das Opfer dazu gezwungen, die Musik wieder und wieder zu spielen, sofern keine STA-Probe gelingt. Doch auch das vermittelte Wissen über den Kosmos kann selbst ein Anreiz sein, die Musik wieder und wieder zu spielen. Wird die Belastungsgrenze durch die STA-Verluste unterschritten, kann sich das Opfer nicht mehr gegen das erneute Abspielen der Musik wehren – die Musik wird zu seiner Obsession.

Mit jedem Spielen der Musik wird die Präsenz Azathoths jedoch nur stärker und stärker (erneuter Verlust von 1W6 STA und Zugewinn von Unnatürlichem Wissen in gleicher Höhe für jedes weitere Spielen oder Hören der Musik). Schließlich stirbt das Opfer in völligem Wahnsinn. Ob es einen Weg gibt, dem scheinbar unausweichlich tödlichen Ende zu entgehen, entscheidet die Spielleiterin.

## Yog-Sothothery

Die Sphärenmusik kann der Kreativität eines genialen Musikers wie Erich Zann entspringen oder sich als Dachbodenfund auf einem staubigen, lange vergessenen Tonträger finden. Vielleicht versteckt sich ein Notenmanuskript mit entsprechenden Stücken auch im Nachlass eines verstorbenen Musikers oder in einer Bibliothek und wird von einem ehrgeizigen Dirigenten zur Aufführung gebracht.

### *Sphärenmusik*

*Die folgenden Noten offenbaren dir ein großes Geheimnis, denn sie erlauben dir einen Blick ins Zentrum des Seins, ins dunkle Herz des Universums, ins Herz des Chaos selbst, das da heißt AZATHOTH. Spiele die Musik und benutze die Kraft deines Willens und die dissonanten Töne deines Instruments, um den Blick dorthin zu erzwingen, wo dich unendliches Wissen erwartet.*

## Referenzen

Der Versuch Erich Zanns Spiel in jener Nacht zu beschreiben ist zum Scheitern verurteilt. Es war schrecklicher als alles, was ich jemals zufällig mitgehört hatte, denn jetzt konnte ich seinen Gesichtsausdruck sehen und ich erkannte, dass ihn die nackte Angst antrieb. Er versuchte Lärm zu machen – um irgendetwas abzuwehren oder zu übertönen. Was das sein sollte konnte ich mir nicht vorstellen, auch wenn ich spüren konnte, dass es etwas Beängstigendes sein musste. Sein Spiel wurde zunehmend abstruser, fieberhaft, geradezu hysterisch und behielt doch bis zum Schluss die Klasse höchsten Genies, das der alte Mann zweifelsohne besaß, wie ich wusste.

*It would be useless to describe the playing of Erich Zann on that dreadful night. It was more horrible than anything I had ever overheard, because I could now see the expression of his face, and could realise that this time the motive was stark fear. He was trying to make a noise; to ward something off or drown something out—what, I could not imagine, awesome though I felt it must be. The playing*

*grew fantastic, delirious, and hysterical, yet kept to the last the qualities of supreme genius which I knew this strange old man possessed.*

- *The Music of Erich Zann*, Howard Phillips Lovecraft, 1922

## 5.2.15 Tor in den Winkeln

*Ermöglicht Zeit- und Dimensionsreisen*

**Studium:** Monate; 1W8 STA.

**Durchführung:** 1 Runde; 1W8 WP, 1W6 STA.

Dieses Ritual, das die Arkhamer Hexe Keziah Mason der Überlieferung nach perfektioniert hatte, beinhaltet zwei Komponenten: die Zeichnung von komplexen Kurven und Winkeln (zum Beispiel auf die Wände eines Raumes, auf ein Papier oder vielleicht sogar in die Luft) und eine Formel, die gesprochen werden muss. Das Ritual öffnet ein Tor in die vierte Dimension und erlaubt es dem Anwender nach Belieben das Raum-Zeit-Kontinuum zu durchschreiten. So sind Wände für jemanden, der diesen Spruch benutzt buchstäblich durchlässig; Reisen in die Vergangenheit oder Zukunft oder zu fernen, fremden Planeten sind problemlos möglich. In der vierten Dimension und am Zielort können weitere STA-Verluste oder auch ein Zuwachs an Unnatürlichem Wissen ausgelöst werden.

In der vierten Dimension erwarten den Reisenden jedoch zahlreiche Gefahren. Neben einer den Verstand zerrüttenden unirdischen Symmetrie, Abgründen gefüllt mit kaleidoskopischen Farben, bizarren Formen und Geräuschen und dem unwirklichen Gefühl, gegen seinen Willen auf eine völlig unerklärliche Weise bewegt zu werden, wird auch die vierte Dimension selbst von Kreaturen bewohnt, die die Grenzen des menschlichen Verstandes sprengen – geometrisch, organisch oder völlig formlos.

Um ein bestimmtes Ziel anzusteuern, muss man die dafür erforderlichen Winkel und Linien genau kennen, sonst ist es sehr leicht möglich, dass das Ritual einen an andere als die geplanten Orte führt oder man gar in der vierten Dimension verloren geht. Hierzu ist entweder Navigation 30%, Mathematik 30% oder Unnatürliches Wissen 10% erforderlich. Tritt bei der Durchführung des Rituals ein Patzer oder ein Kontrollverlust auf oder wird dabei die Belastungsgrenze erreicht schlägt es den Zaubernden an einen Ort nach Wahl der Spielleiterin.

Bei einer misslungenen Ritualprobe kann die Spielleiterin ebenfalls entscheiden, dass das Ritual dennoch gelingt. Auch in diesem Fall schlägt es den Zaubernden an einen nicht gewünschten Ort.

Wird der Zauber häufiger verwendet, vermischen sich für den Anwender Vergangenheit und Zukunft zunehmend und sein Blick auf die Realität wird immer stärker mit Bildern aus der Vergangenheit und der Zukunft durchmischt. Bei einem misslungenen Glückswurf zieht der Zaubernde außerdem die Aufmerksamkeit eines Bewohners der vierten Dimension auf sich, der danach für eine ungewisse Zeit (Entscheid der Spielleiterin) wie ein unsichtbarer Schatten am Zaubernden „klebt“.

## Yog-Sothothery

Es heißt, dass auch die Große Rasse über Tor-Rituale verfügt, die ihnen ihre Zeitreisen ermöglichen. Sie scheinen hierfür jedoch ein wissenschaftliches Konstrukt aus Stäben, Rädern und Spiegeln zu verwenden, dessen zentraler rund-konvexer Spiegel als Fokus für das Ritual dient (siehe [Projektionsmaschine](#)).

Einem Bühnenmagier, der Kenntnis dieses Rituals erlangte, wäre eine große Karriere sicherlich gewiss. Doch nicht auszudenken, was geschehen würde, wenn ein Wesen aus der Vierten Dimension ihm während einer Vorstellung zurück in unsere Welt folgen würde. Und auch Physiker, die sich mit dem Raum-Zeit-Kontinuum beschäftigen, könnten leicht über die Zusammenhänge von bizarren Winkeln und Toren in die vierte Dimension stoßen.

#### *Tor in den Winkeln*

*Dies Ritual beinhaltet zwei Komponenten, von denen du vor allem die erste gut beherrschen musst, willst du dich nicht verirren. Zum einen musst du lernen, die richtigen Kurven und Winkel aufzuzeichnen, die deinen Weg durch die Räume jenseits vorzeichnen. Zum anderen musst du die richtige Formel sprechen, was schnell geschehen ist, dich jedoch einiges an Willensanstrengung kostet, um das Portal zu öffnen und den vorgezeichneten Weg zu beschreiten. Die Portale können dich nicht nur durch den Raum – sofern du nur willst –, sondern sogar durch die Zeit führen oder auch nur in den angrenzenden Raum. Doch beachte, dass dich im Raum zwischen den Räumen Gefahren und manchmal sogar Entitäten des Abgrunds erwarten. Die Kurven und Winkel, die du folgend findest, sind nur einige, die man verwenden kann. Doch kenne die Linien gut! Auch eine Orientierung im Raum, wie es der Seemann tut oder wie es uns das Quadrivium lehrt, ist notwendig, um sich im Raum zwischen den Räumen nicht zu verirren.*

## Referenzen

Seitdem habe ich zahlreiche Zeiten und Dimensionen kennengelernt und alle meine Vorstellungen von Zeit wurden gebrochen und neu errichtet. [...] In jener Nacht trat ich durch das Portal in einen Knoten aus gebogener Zeit und Perspektive ein und als der Morgen mich in der Dachstube fand sah ich die Wände, Regale und Ausstattung des Raumes in einer Art und Weise wie ich sie nie zuvor gesehen hatte. Ich konnte die Welt danach nie wieder so sehen, wie ich sie gekannt hatte. Denn in die Szenen der Gegenwart mischte sich stets ein wenig aus der Vergangenheit und ein wenig aus der Zukunft hinein und durch meine erweiterte Sicht erschienen altbekannte Objekte aus dem neuen Blickwinkel undeutlich und fremdartig.

*For since then I have known many ages and dimensions, and have had all my notions of time dissolved and refashioned.[...] That night I passed the gateway to a vortex of twisted time and vision, and when morning found me in the attic room I saw in the walls and shelves and fittings that which I had never seen before. Nor could I ever after see the world as I had known it. Mixed with the present scene was always a little of the past and a little of the future, and every once-familiar object loomed alien in the new perspective brought by my widened sight. From then on I walked in a fantastic dream of unknown and half-known shapes; and with each new gateway crossed, the less plainly could I recognise the things of the narrow sphere to which I had so long been bound. – The Book, Howard Phillips Lovecraft, 1938*

## 5.2.16 Übernahme

*Den Willen einer anderen Person übernehmen*

**Studium:** Tage; 1W4 STA.

**Durchführung:** 2 Runden; 1W6 WP, 1W4 STA.

Um den Willen einer anderen Person kurzfristig zu übernehmen, muss sich die Ritualwirkerin körperlich in dessen Nähe befinden und Blickkontakt haben. Ein kurzer gemurmelter Spruch geht der Übernahme voraus, für die eine vergleichende Probe der EN des Opfers gegen die EN der Ritualwirkerin erforderlich ist.

Ist das Opfer erfolgreich, wehrt es den fremden Geist ab, was es jedoch 1W6 WP kostet. Ist die Ritualwirkerin hingegen erfolgreich, steht ihr für 1W10 Minuten eine vollständige Kontrolle des Opfers zu, die das Opfer außerdem 0/1W6 STA kostet. Dem Opfer steht bei einer Handlung, die sein Leben gefährden würde, jedoch erneut eine vergleichende EN-Probe zu, um sich gegen diese Handlung zur Wehr zu setzen.

Ein Kritischer Erfolg des Opfers lässt nicht nur die Übernahme ohne WP-Kosten scheitern, sondern gibt dem Opfer auch einen Hinweis, wer versucht hat es zu übernehmen. Ein Patzer des Opfers bei der vergleichenden Probe oder ein temporärer Kontrollverlust durch den STA-Verlust verlängert die Dauer der Übernahme auf 1W10 Stunden. Den gleichen Effekt hat ein kritischer Erfolg bei der Ritualprobe.

Nach Maßgabe der Spielleiterin kann eine besonders mächtige Zauberin eine andere Person auch übernehmen, wenn sie keinen Blickkontakt hat, dafür aber über einen sehr persönlichen Gegenstand der Person verfügt, wie zum Beispiel Haare, ein Kleidungsstück oder ähnliches.

Die Übernahme von mehr als einer Person gleichzeitig ist nicht möglich.

### *Übernahme*

*Willst du den Willen eines Anderen beherrschen, musst du in der Nähe deines Opfers sein und es sehen können. Murmle die kurzen Worte der Übernahme und stemme deinen Willen gegen den deines Opfers, während du genügend deiner Kraft fließen lässt. Für kurze Zeit, ganz selten auch für länger, kannst du dem Opfer dann deinen Willen aufzwingen, sofern es sich nicht gegen einen allzu unbilligen Wunsch auflehnt. Man sagt, mächtige Ritualwirkerinnen können ihren Willen dem Opfer sogar durch einen seiner persönlichen Gegenstände aufzwingen.*

## 5.2.17 Vernichtung

*Durch pure Geisteskraft quälen und töten*

**Studium:** Monate; 1W10 STA.

**Durchführung:** 1 Runde; 1W8 WP, 1W10 STA.

Nur die mächtigsten und verrücktesten Ritualwirkerinnen haben den Mut und die nötige Rücksichtslosigkeit andere Lebewesen mit der Kraft des puren Hasses zu verletzen. Der Zauber schädigt den Geist der Wirkenden nämlich ebenso wie das Opfer. Eigentlich sollten solche Kräfte dem Menschen verwehrt bleiben. Die Wirkung des Rituals zeigt sich je nach Ausprägung durch plötzliche innere Blutungen, aus heiterem Himmel brechende Knochen, Überlastung des Nervensystems oder Verbrennungen.

Die Ritualwirkerin muss das Ziel berühren können und die Worte sprechen. Bei einem Erfolg verursacht sie Schaden mit einem Tödlichkeitswert von 10%, gegen den keine Panzerung schützt. Bei einem Kritischen Erfolg in der Ritualprobe wird der Tödlichkeitswert und ebenso der TP-Verlust bei



Misslingen der Tödlichkeitsprobe verdoppelt. Bei einem Patzer muss die Ritualwirkerin selbst eine entsprechende Tödlichkeitsprobe ablegen.

Ein erfolgreicher Wurf auf Tödlichkeit tötet das Opfer sofort (0 TP). Die Organe beginnen zu kochen und zu schmelzen und der Körper des Opfers wird in einen matschigen Haufen Gewebe und Knochen verwandelt. Misslingt der Wurf, werden die Ergebnisse der beiden Würfel – als seien sie einzelne W10 (0 ist 10) – addiert und ergeben den angerichteten Schaden. Dem Opfer steht im Fall des Misslingens der Tödlichkeitsprobe eine Probe auf EN  $\times$  5 zu, um dem Effekt zu widerstehen. Ein Erfolg halbiert den Schaden, kostet jedoch 1W4 WP. Ein Kritischer Erfolg sorgt dafür, dass das Opfer nur 1 TP verliert. Ein Patzer verdoppelt den erlittenen Schaden.

Davon unabhängig verliert das Opfer durch einen solchen Angriff in jedem Fall 1/1W10 STA.

### *Vernichtung*

*Nur wenige haben dieses hasserfüllte Ritual lange genug studiert und verfügen über den nötigen Mut es zu wirken, denn auch der Ritualwirkerin fordert es viel ab und schädigt ihren Geist ebenso, wie den des Opfers. Du musst dein Opfer berühren können, sodann sprichst du die Worte. Nichts kann deinen Hass aufhalten und wenn du erfolgreich bist tötest du dein Opfer auf grauenvolle Weise. Das Ziel deiner Rache beginnt aus allen Öffnungen seines Körpers zu bluten, seine Organe schmelzen oder es brechen seine Knochen – ganz wie es dir beliebt. Wenn du es nicht schaffst dein Opfer zu töten, so wirst du es doch so sehr verletzen, dass es sich niemals wieder davon erholt – und niemals vergisst, es sei denn es hat einen sehr starken Willen. Doch sei gewarnt, versagst du bei der korrekten Durchführung des Rituals, fällt die Vernichtung leicht auf dich selbst zurück.*

## 5.2.18 Vision

*Blick in die Zukunft oder Vergangenheit eines Objektes, Ortes oder einer Person werfen*

**Studiendauer:** Tage; 1W4 STA.

**Durchführungsdauer:** 1 Stunde; 1W4 WP, 1W4 STA.

Vision ermöglicht der Ritualwirkerin einen kurzen Blick in die nahe Zukunft zu werfen oder Hinweise zur Vergangenheit eines Gegenstandes, eines Ortes oder einer Person zu erlangen. Es handelt sich um eine geistige Reise, die Ruhe und Konzentration auf das Objekt erfordert. Die Meditation wird durch Räucherwerk oder bewusstseinsweiternde Drogen unterstützt.

Am Ende der Meditation erhascht die Ritualwirkerin einen Blick in die Zukunft oder die Vergangenheit des Objekts, den Zeitpunkt kann sie jedoch nicht selbst bestimmen. Das Objekt wird zumeist einen bedeutsamen Zeitpunkt seiner Geschichte offenbaren. Die Visionen werden meistens kryptisch und irreführend sein.

Bei einem Kritischen Erfolg in der Ritualprobe kann die Ritualwirkerin den Zeitpunkt, auf den sie blicken will, eingrenzen bzw. selbst bestimmen. Ein Patzer dagegen sorgt dafür, dass irgendetwas hinter dem Schleier einen Blick auf die Ritualwirkerin wirft, was ihr anhaltende Alpträume beschert. Je nachdem, was die Ritualwirkerin in der Vision zu sehen bekommt, tritt ein zusätzlicher STA-Verlust auf oder ihr Unnatürliches Wissen wird erhöht (um 2 bis 5%).

### *Vision*

*Dieses Ritual erlaubt dir einen Blick in die Vergangenheit oder die Zukunft des Ortes, an dem du dich befindest, oder einer Person oder eines Gegenstandes, den du berührst, zu werfen. Gehe in dich, suche Ruhe und Konzentration und meditiere für eine Stunde an jenem Ort oder über der Person oder dem Ding. Dann lässt du still ein wenig deiner Kraft fließen und es wird dir ein bedeutender Moment in der Geschichte des Ortes, der Person oder des Dings offenbar. Doch nur selten ist es möglich, selbst den Zeitpunkt zu bestimmen, den man sehen wird. Auch weißt du nie, welches Grauen der Blick dir offenbaren wird. Und sei gewarnt - wenn du nicht korrekt verfährt kann es geschehen, dass stattdessen etwas von Jenseits den Blick auf dich wirft.*

## 5.2.19 Vitalelixier

### *Totenerhebung*

**Studium:** Wochen; 1W6 STA.

**Durchführung:** 5 Minuten; 1W10 WP, 1W8 STA.

Mit diesem Ritual können Tote wiederbelebt werden. Die einzige wichtige Voraussetzung ist, dass die Leiche absolut frisch ist. Dafür spielt es keine Rolle, ob die Leiche vollständig ist oder nicht. Vielmehr werden sogar abgetrennte Teile einer Leiche durch das Ritual ebenfalls wiederbelebt und können gegebenenfalls unabhängig vom restlichen Körper agieren.

Für die Zubereitung des Elixiers benötigt man ein gut ausgestattetes Labor und eine Woche Zeit. Welche Zutaten dazu erforderlich sind, wie diese beschafft werden können und ob eventuell Pharmazie notwendig ist, wird der Spielleiterin überlassen. Die Zusammensetzung des Elixiers unterscheidet sich für unterschiedliche Spezies erheblich. Die fertige Lösung kann verschiedene Farben haben und muss der Toten in ihr Blutgefäßsystem injiziert werden.

In welchem geistigen Zustand die Wiederbelebte ist, hängt stark davon ab, wie frisch die Leiche war. Es gilt: je frischer die Leiche, desto besser. War der Körper schon zu lange tot, tobt und schreit die Wiederbelebte vielleicht, schlägt wild um sich oder gibt gar nur gurgelnde Laute von sich. Vielleicht starrt sie auch nur mit offenen Augen und stumpfem Blick vor sich hin. Dies ist eine Entscheidung der Spielleiterin in Abhängigkeit von der Frische des Leichnams.

Die Wiederbelebte kostet der Prozess der Erhebung 1W8/1W20 STA. Sie behält ihr Wissen und ihre Erinnerungen an das Leben vor dem Tod, neigt jedoch zu aggressivem, rachsüchtigem oder hinterhältigem Verhalten.

### *Vitalelixier*

*Die folgende Anleitung erlaubt es, wenn sie genauestens befolgt wird, den Lebensfunken in den Geweben eines frischen Leichnams auf künstliche Weise wieder anzufachen. Man beachte jedoch, dass die Frische des Leichnams unerlässlich ist. Die Vollständigkeit des Körpers spielt hingegen keine Rolle, so kann das Vitalelixier, zu welchem ich hier die Anleitung gebe, auch Teile eines Leichnams erheben. Man benötigt in jedem Fall ein gut ausgestattetes Labor und ausreichend Zeit sowie zahlreiche chemische, teils seltene Zutaten und eine ordentliche*

*Portion Willensanstrengung. Zu beachten ist weiterhin, dass die spezifische Zusammensetzung des Elixiers für jede Spezies, Gattung und Art eine differente ist. Das Elixier muss in das Blutgefäßsystem des Leichnams injiziert werden. Die darauffolgende Reaktion kann sehr unterschiedlich ausfallen. Von vereinzelt ungerichteten Reflexen, gurgelnden Lauten und stumpfen Blicken bis zu einer vollständigen Rückkehr von Bewusstsein und Erinnerung des Toten habe ich bereits jede Reaktion gesehen.*

## Referenzen

Nebenbei – ich war nie in der Lage jenen scheußlichen, unmenschlichen Schrei aus meinem Gedächtnis zu tilgen, den wir in der Nacht unseres ersten Experiments in dem verlassenen Farmhaus bei Arkham hörten. Wenig Zeit war vergangen, bevor ich sah, dass der Versuch kein völliger Fehlschlag sein würde. Ein Hauch Farbe trat auf die bislang kalkweißen Wangen und breitete sich unter dem üppigen sandfarbenen Dreitagebart aus. West, der seine Hand am Puls des linken Handgelenks hatte, nickte plötzlich bedeutungsvoll; und fast zeitgleich trat ein Nebel an dem Spiegel auf, der schräg über dem Mund des Körpers angebracht war. Es folgten ein paar krampfartige muskuläre Bewegungen und dann folgte ein hörbares Atmen und das sichtbare Heben des Brustkorbs. Ich sah auf die geschlossenen Augenlider und glaubte, ein Zittern zu erkennen. Dann öffneten sich die Lider und gaben den Blick auf graue, ruhige und lebendige Augen frei, die jedoch noch immer ohne Zeichen von Intelligenz oder gar Neugier waren.

*“Besides—I could not extract from my memory that hideous, inhuman shriek we heard on the night we tried our first experiment in the deserted farmhouse at Arkham. Very little time had elapsed before I saw the attempt was not to be a total failure. A touch of colour came to cheeks hitherto chalk-white, and spread out under the curiously ample stubble of sandy beard. West, who had his hand on the pulse of the left wrist, suddenly nodded significantly; and almost simultaneously a mist appeared on the mirror inclined above the body’s mouth. There followed a few spasmodic muscular motions, and then an audible breathing and visible motion of the chest. I looked at the closed eyelids, and thought I detected a quivering. Then the lids opened, shewing eyes which were grey, calm, and alive, but still unintelligent and not even curious.”*

– Herbert West – Reanimator, Howard Phillips Lovecraft, 1922

## 5.2.20 Voorisches Zeichen

*Magisches Zeichen des Schutzes und der Erkenntnis*

**Studium:** Tage; 1W4 STA.

**Durchführung:** 1 Runde; 1W4 WP, 1 STA.

Es handelt sich beim Voorischen Zeichen weniger um ein Ritual im eigentlichen Sinne, sondern eher um eine magische Geste, die je nach dem Willen der Spielleiterin verschiedene Effekte haben kann. So kann die Geste ähnlich dem Puder von Ibn-Ghazi für kurze Augenblicke (1 Runde) Unsichtbares sichtbar machen. Es wäre jedoch auch denkbar, dass das Voorische Zeichen eine Verzauberung offenbart, ein magisches Artefakt identifiziert oder bei der Durchführung eines komplexen Rituals die WP-Kosten reduziert. Ob die Anwendung des Voorischen Zeichens weitere STA-Verluste nach sich zieht hängt vom Effekt und der Situation ab (Entscheidung der Spielleiterin).

*Voorisches Zeichen*

*Dies ist eine magische Geste des Schutzes und der Erkenntnis, von der man vielerlei Effekte berichtet. So soll sie schon Unsichtbares sichtbar gemacht oder eine Verzauberung offenbart haben. Sie mag dich auch bei der Durchführung anderer, komplexer Rituale unterstützen. Führe sie mit den Fingern deiner rechten Hand in der Art und Weise aus, wie sie das nachstehende Diagramm zeigt und lasse ein wenig deiner Willenskraft in die Geste fließen.*

## Referenzen

Das Ding dort oben sieht aus, als hätte es die richtige Form. Ich kann es erahnen, wenn ich das Voorische Zeichen mache oder das Puder von Ibn Ghazi auf es streue und es ist den Wesen aus der Walpurgisnacht auf dem Hügel sehr ähnlich.

*That upstairs looks it will have the right cast. I can see it a little when I make the Voorish sign or blow the powder of Ibn Ghazi at it, and it is near like them at May-Eve on the Hill. – The Dunwich Horror, Howard Phillips Lovecraft Lovecraft, 1928*

### 5.2.21 Zeichen von Koth

*Schutz eines Durchgangs gegen unnatürliche Wesen*

**Studium:** Tage; 1W4 STA.

**Durchführung:** Stunden; 1W6 WP und 1W4 STA gegen eine bestimmte Art von Wesen oder 2W6 WP und 1W6 STA wenn allumfassend.

Das Zeichen ist unter anderem am Turm von Koth in der Stadt der Gugs angebracht und verhindert das Eindringen dieser schrecklichen Wesen in die Oberwelt der Traumlande und in die Wache Welt. An einem Portal oder Durchgang angebracht, verhindert es, dass das betreffende Portal von bestimmten Wesen durchschritten werden kann. Zumeist wird das Zeichen fest angebracht indem es in Stein gemeißelt wird.

Wenn zuvor festgelegt wurde, gegen welche Kreaturen es wirksam sein soll, ist die Anbringung leichter. Ein Zeichen von Koth, das sich gegen alle möglichen Wesen richtet, ist deutlich schwieriger herzustellen und kostet mehr Kraft.

Das Zeichen ist nicht gegen Große Alte und ihre expliziten Diener wirksam.

#### *Zeichen von Koth*

*Man sagt, das Zeichen von Koth sei am gleichnamigen Turm in der Stadt der Gugs, in der Unterwelt der Traumlande angebracht und halte diese grässlichen Kreaturen davon ab, die Bewohner der Traumlande mit Haut und Haar zu fressen. Um unnatürlichen Kreaturen den Durchgang durch ein Portal zu verwehren, muss das Zeichen von Koth fest angebracht werden. Es kann in Stein gehauen, in Metall gegossen oder aufgemalt werden (was jedoch deutlich unsicherer ist). Sprich dann das Ritual über dem Zeichen und lasse einiges deiner Kraft fließen. Soll der Durchgang gegen alle Arten von unnatürlichen Wesen geschützt werden, kostet dich die Anbringung des Zeichens deutlich mehr Kraft. Und bedenke, die Großen Alten, die seit Äonen waren und in Äonen sein werden, lassen sich nicht durch das Zeichen aufhalten.*

## Referenzen

Dann bemerkte er eine kleine Tür am anderen Ende des Raumes und beruhigte sich genug, um sich ihr zu nähern, und das oben eingemeißelte grobe Zeichen zu untersuchen. Es war nur ein Symbol, aber es erfüllte ihn mit unbestimmter spiritueller Furcht; denn ein krankhafter, träumender Freund von ihm hatte es einmal auf Papier gezeichnet und ihm ein paar der Dinge erzählt, die es im dunklen Abgrund des Schlafes bedeutet. Es war das Zeichen von Koth, das Träumer über dem Torbogen eines bestimmten schwarzen Turms sehen, der in der Dämmerung allein steht – und Willett mochte nicht, was sein Freund Randolph Carter über seine Kräfte gesagt hatte.

*Then he noticed a small door at the farther end of the room, and calmed himself enough to approach it and examine the crude sign chiselled above. It was only a symbol, but it filled him with vague spiritual dread; for a morbid, dreaming friend of his had once drawn it on paper and told him a few of the things it means in the dark abyss of sleep. It was the sign of Koth, that dreamers see fixed above the archway of a certain black tower standing alone in twilight—and Willett did not like what his friend Randolph Carter had said of its powers. – The Case of Charles Dexter Ward, Howard Phillips Lovecraft, 1927*

## 5.3 Ritualbaukasten

Die in diesem Kapitel beschriebenen Rituale entstammen zum größten Teil direkt dem Kanon von Lovecrafts Geschichten, aber um spannende und herausfordernde Geschichten über kosmischen Horror zu erzählen, benötigt die Spielleiterin vielleicht weitere Rituale oder einen ganz bestimmten Effekt für ihr Szenario. Es ist einfach, anhand des folgenden Baukastens selbst Rituale zu erstellen, wie am Beispiel des Rituals Vision erläutert werden soll. Der Spielleiterin steht es natürlich frei, jederzeit von den Angaben abzuweichen und nach eigenem Ermessen die Werte zu verändern.

### 5.3.1 Effekt des Rituals

Zunächst sollte die Spielleiterin sich fragen, was das Ritual bewirken soll. Sie wird dazu wahrscheinlich bereits eine Idee haben, weil das Ritual zur Kampagne oder zum Szenario passen, bzw. dort eine bestimmte Funktion erfüllen soll.

Die Spielleiterin kann einem Ritual grundsätzlich jeden denkbaren Effekt geben. Sie sollte aber darauf achten, welche Auswirkungen es in der Spielwelt haben kann. Vorsicht ist vor allem bei Ritualen mit so mächtigen Effekten geboten, dass sie in den Händen von Spielercharakteren den Aufbau von Abenteuern und Kampagnen zerstören können. Dazu gehören insbesondere Rituale zur leichten Informationsbeschaffung und solche, durch die unnatürliche Kreaturen auf einfache Weise besiegt werden können. Die erste Gruppe kann viele detektivische Plots hinfällig werden lassen und die zweite nimmt dem kosmischen Grauen einen großen Teil seines Schreckens. Wenn solche Rituale existieren sollen, dann müssen sie sorgfältig ausbalanciert sein, zum Beispiel mit sehr hohem Risiko für die Zauberwinkerin, extrem aufwendigen Vorbereitungen oder sehr eingeschränkten Möglichkeiten, den Zauber zu wirken.

Im Kanon der Geschichten Lovecrafts und anderer Mythos-Autoren treten bestimmte magische Effekte häufiger auf. Andere, aus der phantastischen Literatur durchaus bekannte Effekte, gibt es dagegen nicht. Wenn die Spielleiterin atmosphärisch bei den literarischen Vorlagen des Mythos bleiben möchte, so empfiehlt es sich, dies auch bei der Wirkung unnatürlicher Rituale zu tun. Im

Folgenden sind darum einige grobe Kategorien von Effekten aus dem Kanon aufgelistet und jeweils mit Beispielen versehen. An diesen kann sich die Spielleiterin orientieren.

**Tabelle: Ritualkategorien und beispielhafte Ritualeffekte**

<b>Physische Effekte auf Wesen</b>	Direkter Schaden, Krankheit, Tod, Lebensverlängerung, Heilung, physische Attribute verbessern oder verschlechtern, Verwandlung
<b>Manipulation der Zeit</b>	Zeitreisen, in die Vergangenheit oder in die Zukunft sehen
<b>Manipulation des Raumes</b>	Teleportation, Fliegen, Tore zu fremden Orten oder in andere Dimensionen schaffen, durch die man diese Orte wahrnehmen oder besuchen kann
<b>Manipulation des Geistes</b>	Erzeugen oder Unterdrücken von Gefühlen, geistige Kontrolle, psychische Attribute verbessern oder verschlechtern, jemanden Überzeugen oder in den Wahnsinn treiben
<b>Beeinflussung von Mythoswesen</b>	Rufen, Vertreiben, Kommunizieren oder Kontrollieren
<b>Unnatürliches erschaffen</b>	Erschaffung von magischen Artefakten, Zombies oder Homunkuli, Erhebung von Toten
<b>Schutz</b>	Schutz vor körperlichem Schaden, Mythoswesen oder Magie
<b>Wahrnehmung</b>	Unsichtbarkeit, Unsichtbares sehen, Sinne verbessern oder verschlechtern

Ein Ritual kann natürlich auch mehrere Effekte haben oder Effekte, die mehreren der genannten Kategorien zugeordnet werden können.

Schließlich muss die Spielleiterin sich noch Gedanken darüber machen, ob und wie der Effekt von einer Beobachterin in der Spielwelt wahrgenommen werden kann. Diese Entscheidung hat zum einen etwas damit zu tun, welche Atmosphäre im Spiel herrschen soll. Ein Zauber, der im Kampf direkten Schaden anrichten soll, kann beispielsweise die Form eines grün leuchtenden Nebels annehmen, der das vor Schmerzen schreiende Opfer einhüllt; oder das Opfer kann einfach in sich zusammensacken und ein wenig aus der Nase bluten. Die Höhe des Schadens mag genau gleich sein, aber der Effekt auf die Stimmung im Spiel ist sicherlich sehr unterschiedlich. Außerdem beeinflusst die Wahrnehmbarkeit des Effektes auch die Möglichkeiten, den Zauber in Anwesenheit anderer zu wirken. Das Beispiel mit dem grün leuchtenden Nebel wird in einer belebten Fußgängerzone sicherlich für erhebliches Aufsehen sorgen, während die zweite Form auch für das heimliche Beseitigen eines Gegners genutzt werden könnte. Hierbei gilt es außer dem Effekt natürlich auch noch die nötigen Ritualhandlungen zu berücksichtigen (mehr dazu weiter unten). Ein unauffälliger Effekt nützt deutlich weniger, wenn das Ritual einen lauten Gesang und das Anspucken des Opfers beinhaltet.

**Beispiel:** Das Ritual Vision soll der Ritualwirkerin ermöglichen, einen kurzen Blick in die nahe Zukunft oder in die Vergangenheit eines Ortes, eines Gegenstandes oder einer Person zu werfen. Von Seite der Spielleiterin aus kann das Ritual verwendet werden, um den Spielerinnen Informationen und Hinweise zukommen zu lassen. Gleichzeitig sind die Blicke durch die Zeit so kurz und verschwommen, dass investigative Plots durch die Anwendung des Rituals nicht „gesprengt“ werden.

## 5.3.2 Beschreibung des Rituals

Die Spielleiterin sollte sich dann überlegen, welche Voraussetzungen für das Ritual erforderlich sind und wie es genau abläuft. Dabei sollte sie immer genau im Auge behalten, welche Folgen die gewählten Voraussetzungen haben, bzw. welche Voraussetzungen nötig sind, damit das Ritual die gewünschten Eigenschaften im Spiel hat. Sind zeitintensive Vorbereitungen nötig? Müssen seltene, teure oder illegale Komponenten besorgt werden? Wie leicht und wie häufig soll das Ritual gewirkt werden können? Welche äußeren Bedingungen müssen herrschen? Die Tabelle Ritualkomponenten kann verwendet werden, um Bedingungen eines Rituals auszuwürfeln oder auszuwählen. Sie kann aber auch zur Inspiration für den Entwurf weiterer Bedingungen dienen. Ein einfaches Ritual wird vielleicht nur eine oder zwei Ritualkomponenten umfassen, während ein komplexes und mächtiges Ritual drei, vier oder noch mehr Ritualkomponenten benötigt.

### Ort und Zeit

Manche Rituale können zumindest im Prinzip überall und jederzeit vollzogen werden. Dies ist insbesondere für schnelle Rituale wichtig, die auch spontan gewirkt werden sollen, zum Beispiel in einem Kampf. Viele, vor allem komplexere Rituale, erfordern aber bestimmte Bedingungen, wie einen besonderen Ort oder einen bestimmten Zeitpunkt. So könnte ein Ritual z. B. nur nachts oder nur genau um 12:00 Uhr mittags gewirkt werden können. Viele zeitliche Einschränkungen sind an astronomische Bedingungen geknüpft, d. h. an bestimmte Stellungen der Sterne, des Mondes oder der Sonne. Der Ort kann auf zweierlei Weisen eine Rolle spielen. Erstens kann er bestimmte notwendige Umgebungsbedingungen liefern, zum Beispiel völlige Dunkelheit oder das Vorhandensein eines größeren Gewässers. Jeder Ort mit völliger Dunkelheit und jedes größere Gewässer wäre geeignet. Zweitens könnte ein ganz spezifischer Ort Voraussetzung sein: das Zentrum von Stonehenge oder der Ort, an dem eine bestimmte Person gestorben ist. Meistens gibt es einen Grund dafür, wenn ein Ritual nur an einem spezifischen Ort gewirkt werden kann. Welcher Grund könnte das sein?

### Werkzeug

Die meisten Rituale benötigen irgendwelche speziellen Gegenstände, Werkzeuge, Waffen, Kleidung, Aufbauten usw. Diese sind zumeist transportabel (auch wenn das im Einzelfall schwierig sein kann), können also zum Ort des Rituals gebracht werden. Außerdem können sie im Allgemeinen wiederverwendet werden. Die Werkzeuge können sehr einfach sein, wie ein Stück Kreide zum Aufmalen eines okkulten Symbols, oder hochkomplex, wie ein geschmückter Altar mit kostbaren Kerzenleuchtern, einem unheiligen Buch, einem uralten Opferrmesser und zahlreichen anderen Komponenten.

### Opfer

Opfer sind Lebewesen oder Gegenstände, die im Laufe des Rituals getötet, bzw. verbraucht oder zerstört werden. Entscheidend ist, dass sie am Ende des Rituals nicht mehr zur Verfügung stehen. Nicht jedes Ritual beinhaltet ein Opfer, aber viele besonders mächtige Rituale tun es. Wenn Gegenstände geopfert werden, dann sind sie immer von einem gewissen Wert für die Ritualwirkerin. Sei es, dass sie kostspielig sind, aufwendig beschafft werden müssen oder gar Teile ihres eigenen

Körpers sind. Letzteres beschränkt sehr wirkungsvoll die Anzahl der möglichen Ritualdurchführungen. Die Spielleiterin muss außerdem die Art der Opferung festlegen. Abhängig von der Art des Opfers kann es z. B. vergraben, verbrannt, in tiefem Wasser versenkt, gegessen, verstreut oder einfach in der Natur zurückgelassen werden. Für Lebewesen gibt es zahlreiche phantasievolle Methoden, sie vom Leben zum Tod zu befördern und viele davon sind für ein Opferritual denkbar.

## Ritualhandlung

Während Werkzeuge und Opfer nicht zwangsläufig zu einem Ritual gehören, so gehört immer irgendeine Handlung dazu. Dies kann von einer Meditation oder ein paar gemurmelten Worten in einer finsternen Sprache bis zu einem stundenlangen Chorgesang mit ekstatischen Tänzen und drogeninduzierter Massenkopulation gehen. Wenn das Ritual mit einem Opfer verbunden ist dann gehört auch die Opferung selbst zur Ritualhandlung. Oft bildet das Opfer dann den Kern des Rituals.

**Beispiel:** Für das Ritual Vision benötigt die Ritualwirkerin den Gegenstand, die Person oder den Ort, zu dem sie eine Vision erhalten möchte, sowie Ruhe und Konzentration. Ein ruhiger Ort zur Meditation (Ritualhandlung) und Einstimmung auf das Objekt des Rituals sind erforderlich. Räucherwerk oder bewusstseinsweiternde Drogen (Ritualwerkzeug) unterstützen den Zugang zu den Visionen. Die Ritualwirkerin erhascht nach einer Zeit der Meditation einen Blick in die Zukunft oder die Vergangenheit des Objekts. Sie kann nicht selbst das zeitliche Ziel bestimmen. Das Objekt wird jedoch zumeist einen bedeutsamen Zeitpunkt seiner Geschichte offenbaren.

**Tabelle: Ritualkomponenten**

1W10	Zeitpunkt oder Ort	Werkzeug	Opfergabe	Handlung
1	Mondphase (z. B. Neumond, Vollmond)	Waffe (z. B. Ritualdolch, Schwert)	Salz, Asche, Farbpulver	Anrufung/Rezitation
2	Wetter (z. B. Sturm, Regen, Gewitter, Schnee)	Glöckchen, Klangschale, Äolsharfe o. Ä.	Kräuter oder Pflanzenteile	Gesänge
3	„Hexensabbate“ (Samhain/Halloween, Walpurgis/Beltane)	Gefäß (z. B. Kelch, Schale, Kessel)	kleines Tier	Tänze
4	Tag- und Nachtgleiche (21.03. und 22.09.)	Idol oder Statue	großes Tier	Orgie/sexuelle Handlungen
5	Sommer- oder Wintersonnenwende (21.06. bzw. 21.12.)	Spiegel, Kristall oder Glaskugel	Menschenopfer	Verstümmelung (z. B. Branding, Beschneidung)
6	bestimmte Sternkonstellation	Kerzen, Fackeln, Lampen oder Feuer	Körperflüssigkeit (Blut, Tränen oder Urin)	komplexe Gesten
7	Ort in der Natur (z. B. Sumpf, Berg, Insel, See)	Altar, Opfertisch	Schmuck, Edelsteine	Anwendung von Drogen
8	unterirdischer Ort (z. B. Höhle, Keller, Tunnel)	Drudenfuß, Pentakel, Heptagramm o. Ä.	Wein, Lebensmittel	Musik oder Trommeln



1W10	Zeitpunkt oder Ort	Werkzeug	Opfergabe	Handlung
9	Grabstätte (z. B. Friedhof, Krypta, Katakomben, Hügelgrab)	Kleidung, Schmuck, Körperbemalung o. Ä.	Geld, Münzen, Edelmetalle	Räucherwerk
10	Tempel, Kultstätte, Steinkreis, Menhir o. Ä.	Bild, Film oder Tonaufnahme	Körperteil (z. B. Haare, Finger, Zehe, Auge)	besondere Opferform (z. B. Essen, Verbrennen)

### Hexensabbate

In Lovecrafts Geschichten findet die Durchführung von Ritualen und die Anrufung der Großen Alten häufig an den alten sogenannten „Hexen-Sabbaten“ statt, die auf irisch-keltische Feiertage zurückgehen und auch im modernen Wicca eine Rolle spielen.

Diese sind (im Jahreslauf):

- **Imbolc** (Nacht auf den 1. beziehungsweise 2. Februar) – ein Reinigungs- und Fruchtbarkeitsfest, fällt mit dem christlichen Mariä Lichtmess zusammen.
- **Beltane / Walpurgisnacht** (Nacht auf den 1. Mai) – ein Feuer- und Fruchtbarkeitsfest
- **Lughnasadh** (1. August) - Erntefest und Fest der Eheschließungen
- **Samhain / Halloween** (Nacht auf den 1. November) – Totenfest, an dem die Tore zur Unterwelt offen sind, fällt mit dem christlichen Feiertag Allerheiligen zusammen.

### 5.3.3 Kosten der Durchführung

Je mächtiger der Effekt eines Rituals ist oder je mehr Willenskraft es der Anwenderin abverlangt, desto höher sollten die Kosten an Willenskraftpunkten ausfallen. Dies kann auch beinhalten, dass ein Ritual nur von mehreren Ritualwinkerinnen gleichzeitig durchgeführt werden kann, um die WP-Kosten zu erbringen oder gar permanente EN kostet. Die Kosten können auch von einem anderen Wert abhängig sein (z. B. von der EN eines herbeigerufenen Wesens, den TP einer verzauberten Waffe) oder an einen Wirkradius oder eine Entfernung gekoppelt sein. Im Ausnahmefall können sie auch einmal einen festen Wert haben, doch zumeist ist die Anwendung unnatürlicher Magie unberechenbar. Ein Ritual kann neben WP auch andere Kosten haben (beispielsweise TP, wenn Blut geopfert werden muss). Folgende Werte sind eine Richtlinie für WP-Kosten:

- 1W4 WP für ein einfaches Ritual mit begrenztem Effekt.
- 1W6 bis 1W8 WP für ein machtvolleres Ritual mit deutlichem Effekt oder klar spürbaren Auswirkungen.
- 1W10 WP oder schwer abschätzbare WP-Kosten (z. B. abhängig von der EN eines Wesens oder von einer überbrückten Entfernung) für mächtige Rituale.

**Beispiel:** Die Hinweise, die das Ritual Vision der Ritualwinkerin vermittelt, können kryptisch und irreführend sein und den Charakter auf den Weg in die Abwärtsspirale bringen. Das Ritual ist also begrenzt mächtig und soll deshalb 1W4 WP in der Durchführung kosten.

### 5.3.4 Stabilitätsverluste bei der Durchführung

Wie ausgeprägt ist die Unnatürlichkeit des Rituals? Wie absonderlich oder erschreckend ist das, was die Ritualwirkerin tun muss, um das Ritual durchzuführen? Wie bizarr oder unnatürlich sind die Effekte des Rituals? Ein Ritual, das einen stark ausgeprägten unnatürlichen Effekt hat oder besonders starke Einblicke in die Natur des Mythos gewährt, sollte einen höheren STA-Verlust bei der Durchführung zur Folge haben. Ebenso fließt in den STA-Verlust ein, wie grausam es ist, ob es also zum Beispiel die Opferung eines Tieres oder gar eines Menschen verlangt. Anhaltspunkte für STA-Kosten sind:

- 1 STA bis 1W4 STA für eine Handlung, die (noch) leicht auf natürliche Weise erklärt werden kann, die einen nicht viel Überwindung kostet oder die keinen unmittelbaren Effekt hat.
- 1W6 STA für hauptsächlich geistige oder beunruhigende Handlungen, die einen physisch eintretenden Effekt haben.
- 1W8 bis 1W10 für Handlungen, die jemandem schaden, schockierend oder so unbestreitbar unnatürlich sind, dass man sich dem nicht verschließen kann, wie die Erhebung von Toten oder den Kontakt zu unnatürlichen Kreaturen.
- 1W20 STA für ausnehmend grausame Handlungen oder besonders bizarre oder tiefe Einsichten in das kosmische Grauen.

**Beispiel:** Das Ritual Vision ist eine reine Willensanstrengung, die niemandem direkt schadet, aber definitiv unnatürliche Einsichten nach sich zieht und deshalb bei der Durchführung 1W6 STA kostet.

### 5.3.5 Durchführungsdauer

Wie schnell ist das eigentliche Ritual zu vollziehen? Die meisten Rituale können innerhalb weniger Runden bis maximal Stunden durchgeführt werden. Dabei kann ein komplexes Ritual schwierig zu erlernen sein und eine langwierige Vorbereitung erfordern, dann aber innerhalb von wenigen Augenblicken durchführbar sein – und umgekehrt. In der Regel werden mächtige und komplizierte Rituale aber in der Durchführung mehr Zeit benötigen als einfache Rituale mit wenigen Komponenten. Auch der Zweck eines Rituals spielt eine Rolle: Ein Ritual, das im Kampf Schaden verursachen soll, darf keine Stunden in Anspruch nehmen, sonst verfehlt es seinen Zweck. Sehr selten kann ein Ritual auch erst nach Jahren abgeschlossen sein, wenn zum Beispiel ein bestimmter Zustand erreicht ist (bspw., wenn die Sterne richtig stehen).

- Eine bis wenige Runden dauert es ein Ritual durchzuführen, das im Kampf wirken soll oder nur einen Spruch, eine Geste oder die Anwendung eines zuvor präparierten Gegenstandes erfordert.
- Minuten dauert ein zuvor aufwendig vorbereiteter Zauber, der einen unmittelbaren, kurzfristigen Effekt hat (z. B. die Erhebung von Toten).
- Bis zu einer Stunde dauert die Durchführung von Ritualen, die mit einer starken geistigen Anstrengung einhergehen und Kontakt zu einem Ort oder einem Wesen herstellen oder eine komplexere Handlungsfolge aufweisen.
- Mehrere Stunden können langwierige komplexe Rituale dauern die mit Gesängen, Opfern und anderen rituellen Handlungen einhergehen, wie bspw. die Anrufung oder das Bannen von unnatürlichen Kreaturen.

**Beispiel:** Das Ritual Vision ist eine geistige Reise, die Ruhe und Konzentration auf den Gegenstand oder Ort erfordert. Die Durchführung dauert deshalb ca. eine Stunde.

### 5.3.6 Studium des Rituals

Wie lange dauert es, das Ritual zu erlernen? Wie sehr zehrt dieser Lernprozess am Geist der Lernenden? Die Studiendauer ist abhängig von der Komplexität des Rituals. Es dauert länger, ein Ritual, das Gesten, Gesänge und komplexe Handlungen beinhaltet, zu erlernen, als ein einfaches Ritual, das nur einen Sprechgesang erfordert. Manchmal sind bestimmte Voraussetzungen erforderlich, um ein Ritual überhaupt erlernen zu können (z. B. Kenntnisse einer außergewöhnlichen Sprache, ein bestimmter Grad an Wahnsinn oder bestimmte Fertigkeiten). Der STA-Verlust beim Erlernen steigt entsprechend mit der Komplexität und Studiendauer des Rituals.

- **Einfaches Ritual:** Studiendauer Stunden bis Tage – 1W4 STA.
- **Schwieriges Ritual:** Studiendauer Wochen – 1W6 STA.
- **Komplexes Ritual:** Studiendauer Monate – 1W8 STA.
- **Hochkomplexes Ritual:** Studiendauer Jahre – 1W10 STA und mehr (selten).

**Beispiel:** Das Ritual Vision erfordert hauptsächlich eine Meditation und Willensanstrengung aber keine komplexen Handlungen. Es ist deshalb binnen weniger Tage zu erlernen, was die Lernende 1W4 STA kostet.

### 5.3.7 Regelmechanische Details

Nun muss sich die Spielleiterin noch Gedanken um einige regelmechanische Details machen.

- Welche Auswirkungen hat ein kritischer Erfolg oder ein Patzer bei der Ritualprobe? Anregungen dazu finden sich im Kastentext Die Ritualprobe.
- Steht einem Opfer des Rituals eine Probe zu, um den Effekt abzuwehren? Wenn ja, was für eine Probe? Bei geistigen Angriffen könnte es sich dabei um eine vergleichende EN-Probe handeln, bei körperlichen Effekten um eine KO × 5-Probe. Einen geistigen Angriff abzuwehren kostet das Opfer in der Regel 1W4 WP.
- Kostet der erlebte Effekt das Opfer des Rituals STA? In der Regel wird das Opfer zusätzlich zum Effekt des Rituals STA-Verluste in Höhe von 1W4 bis 1W10 STA hinnehmen müssen, je nachdem wie schockierend, brutal oder unnatürlich der Effekt ist.
- Erhöht das Ritual gegebenenfalls Unnatürliches Wissen (bei der Ritualwirkerin, bei Mitwirkenden oder Opfern) oder zieht es weitere STA-Verluste (z. B. durch das Erscheinen unnatürlicher Kreaturen) nach sich? Erhöht es vielleicht andere Fertigkeitswerte durch neu Erlerntes (bspw. eine fremdartige Sprache)?
- Ist ein gemeinsames Wirken des Rituals möglich? Wenn ja, unter welchen Bedingungen?

**Beispiel:** Das Ritual Vision erlaubt bei einem kritischen Erfolg in der Ritualprobe der Ritualwirkerin den Zeitpunkt, auf den sie blicken will, einzugrenzen beziehungsweise selbst zu bestimmen. Ein Patzer dagegen sorgt dafür, dass irgendetwas hinter dem Schleier einen Blick auf die Ritualwirkerin wirft, was ihr anhaltende Alpträume beschert. Je nachdem, was die Ritualwirkerin in der Vision zu sehen bekommt, tritt ein zusätzlicher STA-Verlust auf oder ihr Unnatürliches Wissen wird erhöht (um 2 bis 5%).

Wie das fertige Ritual dann aussieht findet sich hier: [Vision](#).

## 6 Artefakte

Gegenstände, die mit dem Unerklärlichen verbunden sind und die Tür zu Unnatürlichem Wissen und seiner Anwendung öffnen, stellen einen besonderen Reiz innerhalb des Kosmischen Horrors dar. Wenn solche Artefakte in die Hände von Charakteren fallen, schaffen sie Fakten, die es eigentlich nicht geben dürfte. Denn solche Artefakte verfügen meistens über Eigenschaften, die ein unmittelbarer Beweis für die Existenz des Unmöglichen sind.

### 6.1 Unnatürliche Artefakte

Ein prominentes Beispiel für den Einsatz eines Artefaktes ist der Leuchtende Trapezoeder aus der Kurzgeschichte *The Haunter of the Dark* von H. P. Lovecraft. Dieser gewährt Einblicke in Zeit und Raum und scheint sogar Nyarlathotep selbst kontaktieren zu können.

Da viele Rituale des Unnatürlichen Wissens entweder für den praktischen Einsatz in einem Szenario eine zu lange Lerndauer oder zu hohe Kosten für das Wirken aufweisen, bietet sich der Einsatz eines Artefaktes geradezu an. Dabei können Artefakte als Aufhänger für ein Szenario dienen, gegen die Charaktere gewendet werden oder für sie auch die Lösung des Problems darstellen – zu einem Preis, versteht sich.

#### 6.1.1 Gehirnzylinder der Mi-Go

*Außerirdische Technologie für Fernreisen*

**Rituale:** Keines, es handelt sich um außerirdische Technologie.

**Aktivierungskosten:** 1W4 WP.

**STA-Verlust:** Einen Gehirnzylinder zu verwenden kostet 0/1W4 STA. Ein Bewusstsein, das in einem Gehirnzylinder transportiert wird, erleidet einen Verlust von 1W4/1W8 STA.

Die Mi-Go verwenden eine spezielle chirurgische Technik kombiniert mit ihrer außergewöhnlichen Technologie dazu, die Gehirne von Wesen, die üblicherweise einen Flug durch die Kälte und Weite des Alls nicht überleben würden, zu konservieren und mit zu fernen Orten zu nehmen.

Sie entnehmen auf eine schonende Weise das Gehirn und erhalten den zugehörigen Körper künstlich am Leben (sofern sie das wollen), während das Gehirn in ein zylinderartiges Gefäß aus einem auf dem Yuggoth (Pluto) abgebauten Metall gelegt wird. Dort liegt es in einer speziellen Nährlösung und wird mit einigen Elektroden verbunden, die in Form eines Dreiecks angeordnete Anschlüsse an der Außenseite des Zylinders besitzen.

Um dem in seinem Gehirn eingeschlossenen Bewusstsein Sinneseindrücke und Kommunikation zu ermöglichen, können verschiedene Geräte angeschlossen werden, die über spezielle Maschinen Sehen, Hören und Sprechen oder – bei nicht-menschlichen Rassen – andere Sinneseindrücke ermöglichen.

## Yog-Sothothery

Die Mi-Go verwenden auch Gehirnzylinder, um den Angehörigen ihrer eigenen Rasse interstellare Reisen zu ermöglichen, sollte ihr Körper dazu nicht geeignet sein. Durch diese Technik versammeln die Mi-Go Reisende, Forscher und Neugierige aus weit entfernten Welten um sich und profitieren von ihrem Wissen. Ob die Fungi ein auf solche Weise in ihren Besitz gebrachtes Gehirn jemals wieder in seinen eigenen Körper zurückkehren lassen, ist natürlich sehr fraglich.

## 6.1.2 Goldtiara der Tiefen Wesen

### *Unheilvoller Schmuck aus der Tiefe*

**Rituale:** Aklo Sabaoth (Dagon und Hydra), Rufe Wesen (Tiefe Wesen).

**Aktivierungskosten:** 1W6 WP; 1W10 STA. Das Artefakt muss willentlich aktiviert werden.

Dieser Kopfschmuck hat eine seltsame, elliptische Form, die zu einem menschlichen Kopf nicht recht passen will. Die Tiara ist kunstvoll aus Gold gearbeitet, wobei es sich aufgrund des außergewöhnlichen Glanzes um eine Legierung mit einem unbekanntem Metall handeln muss. Die Reliefs und Verzierungen stellen geometrische und maritime Motive dar, die eine düstere Aura verbreiten, da sie teils halb Fisch, halb froschartige aufrecht gehende Monster darstellen. Der Kopfschmuck kann weder einer zeitgenössischen Stilrichtung noch einer historischen Kunstrichtung und auch keiner Kultur der Welt zugeordnet werden.

Traditionell tragen die zumeist hybriden Priester des Esoterischen Ordens des Dagon eine solche Tiara, die es ihnen erlaubt in Kontakt zu ihren Gottheiten Dagon und Hydra zu treten aber auch Tiefe Wesen aus dem Wasser herbeizurufen. Priester des Esoterischen Ordens kostet die Verwendung der Tiara keine STA.

## Yog-Sothothery

Eine solche Goldtiara befindet sich im Besitz der Historischen Gesellschaft von Newburyport nahe Innsmouth, nachdem ein Seemann aus Innsmouth das Stück einst versetzt hatte, dann gestorben war und die Gesellschaft das Stück erworben hatte. Die Familie Marsh versucht seitdem das Schmuckstück für hohe Summen zurückzukaufen – ohne Erfolg. Auch das Museum der Miskatonic Universität nennt eine solche Goldtiara ihr Eigen.

## Referenzen

Man brauchte keinen aussergewöhnlichen Sinn für Schönheit zu haben, um beim Anblick der seltsamen, unirdischen Pracht dieser fremdartigen, opulenten Fantasie, die auf einem purpurnen Samtkissen ruhte, sprichwörtlich nach Luft zu schnappen.

*It took no excessive sensitiveness to beauty to make me literally gasp at the strange, unearthly splendour of the alien, opulent phantasy that rested there on a purple velvet cushion. Even now I can hardly describe what I saw, though it was clearly enough a sort of tiara, as the description had said.*

- The Shadow over Innsmouth

---

- [The Shadow over Innsmouth](#), Howard Phillips Lovecraft, 1936.

### 6.1.3 Idol des Cthulhu

*Obszöne außerirdische Statuetten*

**Rituale:** Aklo Sabaoth (Cthulhu) und Ruf des Cthulhu (siehe [Cthulhu](#)).

**Aktivierungskosten:** 1W6 WP; 1W10 STA (Aklo Sabaoth). Der Ruf des Cthulhu geht passiv von der Statuette aus und kann nicht willentlich aktiviert oder deaktiviert werden.

Die Idole, die zumeist im Zentrum der Cthulhu-Kulte stehen, ähneln sich alle. Es handelt sich um kleine, nur etwa 20 cm hohe und eher grob gearbeitete Figuren eines vage anthropomorph erscheinenden, aufgebläht wirkenden Wesens. Es weist jedoch einen Oktopus-artigen Kopf mit Fühlern und Tentakeln sowie einen schuppigen, gummiartigen Körper, gewaltige Klauen an Händen und Füßen und lange schmale Flügel auf. Die Figur hockt auf einem Podest, dessen Fuß mit unleserlichen Schriftzeichen bedeckt ist. Die Statuette ruft beim Betrachter unweigerlich das Gefühl von Bösartigkeit und Abscheu hervor. Stets ist die Figur aus einem unbekanntem seifigen, grünlich-schwarzen Stein gefertigt, der goldene Einschlüsse aufweist. Der Stil der Figur kann keiner bekannten menschlichen Kultur zugeordnet werden, dennoch erscheint die Figur Experten durchweg als unvorstellbar alt.

Den Priestern des Großen Alten erleichtert die Statue es, Kontakt zu ihrer Gottheit aufzunehmen. Gleichzeitig verstärkt sie den Ruf des Cthulhu, mit dem der Große Alte telepathische Botschaften in die Träume der Menschen schicken kann. Die Nähe eines solchen Idols übt dadurch einen geradezu zerstörerischen Einfluss auf einen unbedarften und empfänglichen Geist aus, der sich in nächtlichen Stabilitätsproben manifestiert, solange die Statue sich in der Nähe befindet. Die STA-Verluste richten sich dabei nach dem Inhalt des Traums.

### Yog-Sothothery

Die Anhänger Cthulhus wissen, dass seine Statuen nicht von der Erde stammen, sondern von den Großen Alten von den Sternen mitgebracht wurden. Von den Idolen gehen unnatürliche Schwingungen aus, die bedrohliche Vorstellungen einer neuen Zeit, einer neuen Weltordnung verkünden – einer Welt, in der der Große Alte die Herrschaft übernehmen wird.

## 6.1.4 Kommunikationsimplantat der Mi-Go

*Unnatürliche Verständigung der Mi-Go*

**Rituale:** Keines.

**Aktivierungskosten:** 1W4 WP (bei jeder Verwendung, Kosten fallen einmal täglich an).

**STA-Verlust:** 1/1W6 STA (einmalig bei Implantation).

Dieses herausragende Stück Mi-Go Technologie muss in einem beängstigenden chirurgischen Eingriff in die Halsregion unterhalb des Ohres implantiert werden. Die aus unnatürlicher Materie bestehenden Drähte und Elektroden, die aus dem Implantat hervorragen, suchen sich daraufhin schmerzhaft einen Weg durch das Gewebe bis sie zu Innenohr und Kehlkopf (oder vergleichbaren Strukturen bei anderen Rassen) vorgedrungen sind, wo sie sich mit diesen Organen verbinden. Das Kommunikationsimplantat erlaubt der Trägerin, jegliche außerirdische Sprachen zu verstehen und zu sprechen, doch der Vorgang der Implantation kostet 1/1W6 STA und ist nur unter Inkaufnahme eines bleibenden Schadens reversibel.

## 6.1.5 Leuchtender Trapezoeder

*Behausung des Jägers aus dem Dunkeln und Fenster in Raum und Zeit*

**Rituale:** Dho-(Hna)-Formel, Rufe Wesen (Jäger aus dem Dunkeln).

**Aktivierungskosten:** Dho-Formel 1W4 WP (wird automatisch aktiviert, sobald jemand in den Trapezoeder blickt). Ob die vollständige Dho-Hna-Formel mittels des Trapezoeders ausgelöst werden kann ist unbekannt. 1W10 WP und mehrere Menschenopfer sind erforderlich, um dem Jäger aus dem Dunkeln die physische Manifestation zu ermöglichen.

**STA-Verlust:** je nachdem wohin der Blick fällt kein bis zu 1W6 STA.

Dieses uralte Artefakt erscheint äußerlich wie ein pechscharer Kristall mit feinen roten Äderungen. Es hat die Form eines annähernd ovalen oder eiförmigen Vielecks von etwa 10 cm Länge. Die zahlreichen irregulären Seiten sind spiegelglatt poliert und man kann nicht sagen, ob es sich um einen natürlichen Kristall oder ein künstliches Objekt handelt.

Der Trapezoeder ruht in einer Art Aufhängung aus Metallbändern in einer unregelmäßig geformten Box aus einem unbekanntem gelblichen Metall. Die Box ist mit monströsen, fremdartigen Gravuren geschmückt, die offenkundig Lebewesen darstellen, die auf der Erde vollkommen unbekannt sind.

Der Trapezoeder übt auf Menschen eine massive Faszination aus, man kann dem Blick in die spiegelnden Oberflächen kaum widerstehen. Sieht man auf die zahllosen schimmernden Oberflächen könnte man den Eindruck bekommen, dass der Stein in Wirklichkeit transparent ist. Dem Betrachter offenbart sich dann der faszinierende Blick auf fremde Welten und zahllose Wunder (die Auslösung der Dho-Formel), denn der Kristall ist ein Fenster in Zeit und Raum.

Im Dunkeln geht ein seltsames feines Leuchten von dem Trapezoeder aus. Es verbirgt sich aber noch etwas darin. Es geht eine Art beobachtendes Bewusstsein von ihm aus, das angerufen werden kann.

## Der Jäger aus dem Dunkeln

Der Trapezoeder ist zugleich Behausung und Gefängnis für den Jäger aus dem Dunkeln. Wurde der Kontakt zu diesem Bewusstsein aus den dunkelsten Abgründen jenseits von Raum und Zeit hergestellt, kann es durch Aktivierung des Trapezoeders und mehrere Menschenopfer beschworen werden. Die physische Gestalt der Kreatur besteht aus einer großen, unscharfen Wolke aus Dunkelheit mit schwarzen Schwingen und einem dreifachen brennenden Auge. Seine Anwesenheit wird von einem durchdringenden Gestank begleitet. Die Kreatur verträgt keinerlei Licht, sodass es bereits bei wenig Licht in die Dunkelheit flieht. Wird es stärkerem Licht oder gar Tageslicht ausgesetzt, so wird es vertrieben und kehrt in die Abgründe jenseits zurück.

Es heißt, dass der Jäger aus dem Dunkeln über endloses unnatürliches Wissen verfügt und dieses an seine Anbeter weitergibt – für einen monströsen Preis. Seine Opfer tötet der Jäger entweder durch mentale Gewalt oder er löst sie einfach auf.

### Geschichte des Trapezoeders

Der Trapezoeder soll vor Äonen auf dem Yuggoth gefertigt worden sein. Sicher ist, dass er bereits in vormenschlicher Zeit auf die Erde kam und von Volk zu Volk wanderte. Manchmal verschwand er für Jahrtausende – doch er tauchte immer wieder auf. Die Älteren Wesen erschufen die metallene Schatulle, in der er seitdem liegt. Die Schlangenmenschen fanden ihn in den Ruinen der Älteren Wesen bevor er über Lemuria, das versunkene Atlantis und Kreta seinen Weg nahm bis in die lichtlose Krypta, die der Pharao Nephren-Ka ihm bauen ließ – dort, wo Professor Bowen ihn 1844 fand. Und auch wenn Metallschatulle und Trapezoeder 1936 an der tiefsten Stelle der Narragansett-Bucht versenkt wurden, so ist es nur eine Frage der Zeit, bis dieses unnatürliche Artefakt wieder auftauchen wird.

## Yog-Sothothery

Mit jedem Blick in den Trapezoeder stellt sich eine morbide Sehnsucht ein, die wächst und immer stärker wird und schließlich beginnt, in die Träume und den Alltag eines Menschen einzuwirken. Dabei ist der Anblick ferner Orte nicht das Schlimmste. Selbst wer nicht wissentlich dem Jäger aus dem Dunkeln den Ausbruch aus seinem Gefängnis ermöglicht, zieht vielleicht die Aufmerksamkeit von Dingen auf sich, die ein gesunder menschlicher Geist lieber niemals entdecken sollte. Denn es heißt, dass der Trapezoeder nicht nur in eine Richtung funktioniert und Nyarlathotep selbst auf der anderen Seite wartet.

## Referenzen

Vom Leuchtenden Trapezoeder spricht er oft, nennt ihn ein Fenster zu allen Zeiten und Räumen und zeichnet seine Geschichte nach, seit er auf dem dunklen Yuggoth geformt wurde, bevor die Alten ihn auf die Erde brachten. Er wurde von den Älteren Wesen der Antarktis in seine merkwürdige Schachtel gelegt, von den Schlangenmenschen von Valusia aus ihren Ruinen geborgen und Äonen später von den ersten Menschen in Lemurien betrachtet. Er durchquerte fremde Länder und fremde Meere und versank mit Atlantis, bevor ein minoischer Fischer ihn in seinem Netz einfing und ihn an dunkle



Händler aus dem nächtlichen Khem verkaufte. Der Pharao Nephren-Ka baute um ihn herum einen Tempel mit einer fensterlosen Krypta und tat das, was seinen Namen aus allen Denkmälern und Aufzeichnungen strich. Dann schlief er in den Trümmern jener bösen Gotteslästerung, die die Priester und der neue Pharao zerstörten, bis der Spaten des Totenbeschwörers ihn wieder hervorbrachte, um die Menschheit zu verfluchen.

*Of the Shining Trapezohedron he speaks often, calling it a window on all time and space, and tracing its history from the days it was fashioned on dark Yuggoth, before ever the Old Ones brought it to earth. It was treasured and placed in its curious box by the crinoid things of Antarctica, salvaged from their ruins by the serpent-men of Valusia, and peered at aeons later in Lemuria by the first human beings. It crossed strange lands and stranger seas, and sank with Atlantis before a Minoan fisher meshed it in his net and sold it to swarthy merchants from nighted Khem. The Pharaoh Nephren-Ka built around it a temple with a windowless crypt, and did that which caused his name to be stricken from all monuments and records. Then it slept in the ruins of that evil fane which the priests and the new Pharaoh destroyed, till the delver's spade once more brought it forth to curse mankind.*

- [The Haunter of the Dark](#), Howard Phillips Lovecraft, 1935.

## 6.1.6 Projektionsmaschine der Großen Rasse

*Ermöglicht den Körpertausch quer durch Raum und Zeit*

**Rituale:** Tor in den Winkeln und Körpertausch (in einer unaussprechlichen Weise miteinander verquickt).

**Aktivierungskosten:** 1W8 WP.

**STA-Verlust:** 1W8 STA.

Die Große Rasse von Yith verwendet für ihre Zeitreisen, bei denen sie ihren Geist durch Zeit und Raum in einen fremden Körper transferieren, eine mechanische Unterstützung in Form eines seltsamen Apparats. Die Yithianer nennen diesen Vorgang Projektion.

Das Bewusstsein des Opfers der freiwilligen oder unfreiwilligen Projektion wird dabei in den Körper des Ythianers transferiert. Vor dem Rücktransfer werden die Erinnerungen des betroffenen Wesens normalerweise gelöscht, was aber nicht immer vollständig gelingt. Um dem Bewusstseinstausch zu widerstehen, darf das betroffene Wesen eine vergleichende EN × 5-Probe gegen den Ythianer ablegen. Bei Erfolg äußert sich der misslungene Bewusstseinstausch lediglich in leichten Kopfschmerzen und möglicherweise in Alpträumen. Häufig wird das betroffene Wesen sich eines misslungenen Bewusstseinstauschs gar nicht bewusst, sondern sucht nach einer alltäglichen Erklärung für die entsprechenden Symptome. Wiederholte Versuche innerhalb weniger Tage verstärken die Symptome und kosten das betroffene Wesen jeweils 1/1W4 STA.

Der Mechanismus ist nicht sehr groß, gerade einmal einen guten halben Meter hoch und etwa 30 cm breit und lang. Er besteht aus zahlreichen Einzelteilen, die oftmals von den Herstellern wissenschaftlicher Apparaturen speziell angefertigt werden müssen. Die Stangen, Räder und Spiegel sind in einer mit rationalen Mitteln nicht nachvollziehbaren Art und Weise miteinander verbunden, wobei im Zentrum des abstrusen Konstrukts ein runder konvexer Spiegel angebracht ist.

Jeder projektionsreisende Angehörige der Großen Rasse verfügt über das notwendige Wissen, einen solchen Apparat zu bauen bzw. bauen zu lassen, wenn seine Expedition beendet ist und sein Geist in seine eigene Zeit zurückkehren will. Doch auch wenn sich einem menschlichen Geist der Sinn der Konstruktion nicht erschließt, so gibt es dennoch nichts, das einen Menschen davon abhalten könnte,

eine solche Projektionsmaschine zu verwenden.

## Referenzen

Hier errichtete ich einen höchst verwunderlich aussehenden Mechanismus, dessen einzelne Stücke von verschiedenen Herstellern wissenschaftlicher Apparate in Europa und Amerika konstruiert wurden und der sorgfältig vor den Augen Aller verborgen wurde, die intelligent genug waren ihn kritisch zu begutachten. Jene, die den Apparat zu Gesicht bekamen - ein Arbeiter, ein Bediensteter und die neue Haushälterin - sagen, dass es sich um eine seltsame Mischung aus Stäben, Rädern und Spiegeln handelte, die jedoch nur etwa zwei Fuß hoch, einen Fuß breit und einen Fuß lang war. Der zentrale Spiegel war rund und konvex.

*Here I installed a mechanism of the most curious aspect, constructed piecemeal by different makers of scientific apparatus in Europe and America, and guarded carefully from the sight of anyone intelligent enough to analyse it. Those who did see it—a workman, a servant, and the new housekeeper—say that it was a queer mixture of rods, wheels, and mirrors, though only about two feet tall, one foot wide, and one foot thick. The central mirror was circular and convex. – The Shadow out of Time*

- [Der Schatten aus der Zeit](#), Howard Phillips Lovecraft, 1936.

## 6.1.7 Seelen-Symbol aus Jade, Das

*Jadeartefakt der Leichenfressenden Ghoule von Leng*

**Rituale:** Rufe Wesen (Bluthund).

**Aktivierungskosten:** 1W4 WP (wird automatisch aktiviert, sobald man das Amulett an sich genommen hat).

Dieses Amulett, das aus einem Stück grüner Jade geschnitten ist, erscheint als Paradebeispiel exquisiter alter orientalischer Handwerkskunst, wenn auch die Ausführung und die Muster fremdartig und exotisch anmuten. Es zeigt eine Kreatur, die an einen kauern den geflügelten Hund oder eine Sphinx mit hundeartigem Gesicht erinnert. Der Gesichtsausdruck des Wesens ist abstoßend und zeugt von Tod, Tierhaftigkeit und Böswilligkeit. Unter der Figur befindet sich eine Inschrift in einer unlesbaren, unbekannt en Schrift. Auf der Rückseite ist ein grotesker Schädel eingraviert, der wohl das Siegel des Künstlers darstellen soll.

Hinweise auf das auf dem Amulett abgebildete Symbol finden sich im Necronomicon. Dort heißt es, es handele sich um das „Seelen-Symbol“ eines Kultes von Leichenfressern im abgeschiedenen Leng in Zentralasien. Die Abbildung des Amuletts sei einer geheimnisvollen unnatürlichen Manifestation der Seelen derjenigen nachempfunden, welche die Totenruhe stören und sich an den Körpern der Toten gütlich tun. Das Amulett dient dem Kult zugleich als Erkennungszeichen und zur Rekrutierung neuer Mitglieder (siehe [Kult der Leichenfresser von Leng](#)).

## Yog-Sothothery

- Das Amulett ruft bei jeder Person, die es sieht und eine gewisse „ghoulische“ Veranlagung hat (Grabräuberinnen, Leichendiebe und Archäologinnen fallen auch darunter) eine starke Gier

danach hervor, es zu besitzen.

- Wer das Amulett in Besitz genommen hat, aktiviert es damit unweigerlich und ruft das Erscheinen des **Bluthundes** hervor, dem es gestohlen wurde. Wer vom Bluthund zerfleischt wurde, wird selbst zu einem Bluthund und Mitglied des Kultes.
- Es handelt sich nicht um ein Einzelstück, sondern jedes Mitglied des Kultes besitzt ein solches Amulett als Fokus ihrer Verwandlung und als Erkennungszeichen.

## Referenzen

Als wir das Amulett sahen wussten wir sofort, dass wir es besitzen mussten; dass diesesr Schatz allein unser logisches Ziel in diesem jahrhundertealten Grab war. Selbst wenn seine Form fremdartig gewesen wäre hätten wir es begehrt, doch als wir es näher betrachteten sahen wir, dass es nicht vollkommen unvertraut war. Zwar war es fremdartig gemessen an der Kunst und Literatur, die geistig gesunde und ausgeglichene Leser gewöhnlich konsumieren doch wir erkannten es als jenes Ding, das im verbotenen Necronomicon des verrückten Arabers Abdul Alhazred erwähnt wird; das entsetzliche Seelen-Symbol des Kultes der Leichenfresser aus dem unerreichbaren Leng in Zentralasien.

*Immediately upon beholding this amulet we knew that we must possess it; that this treasure alone was our logical pelf from the centuried grave. Even had its outlines been unfamiliar wewould have desired it, but as we looked more closely we saw that it was not wholly unfamiliar. Alien it indeed was to all art and literature which sane and balanced readers know, but we recognised it as the thing hinted of in the forbidden Necronomicon of the mad Arab Abdul Alhazred; the ghastly soul-symbol of the corpse-eating cult of inaccessible Leng, in Central Asia. – The Hound*

— [Der Hund](#), Howard Phillips Lovecraft, 1924.

## 6.1.8 Silberschlüssel, Der

*Der Schlüssel zu den Traumlanden*

**Rituale:** (Dho-)Hna-Formel (beschränkt auf einen einzigen Ort, die Traumlande).

**Aktivierungskosten:** 1W4 WP.

Der Silberschlüssel ist ein großer silberner Schlüssel, dessen angelaufene Oberfläche mit mystischen Verzierungen versehen ist. Gefunden wird er zumeist in einer alten mit furchterregenden Schnitzereien versehenen Kiste aus Eichenholz, die aromatisch nach unbekanntem Gewürzen duftet. Der Schlüssel liegt darin sorgfältig eingewickelt in ein altes ausgebleichenes Pergament, das Schriftzeichen und Hieroglyphen in einer unbekanntem Sprache aufweist.

Manche sagen, bei dem großen silbernen Schlüssel handele es sich um ein einzigartiges Artefakt aus den Traumlanden, doch andere glauben, es sei lediglich die manifestierte Allegorie des Schlüssels zum eigenen Unterbewusstsein: der Zugang zum inneren Kind, und damit zu den Traumlanden der Erde. In gewisser Weise verkörpert der Schlüssel den „Sense of Wonder“, die Fähigkeit des Staunens.

## Yog-Sothothery

Der Mitte der 1920er Jahre spurlos verschwundene Randolph Carter soll einen solchen Schlüssel von seinen Vorfahren geerbt und kurz vor seinem mysteriösen Verschwinden auf dem Dachboden gefunden haben.

Wer den Silberschlüssel findet, beginnt wieder lebhaft und fantasievoll zu träumen und erhält Stück für Stück den Zugang zu den Welten jenseits der Mauer des Schlafes zurück. Doch für jeden Menschen, der den Schlüssel findet, ist der Weg ein anderer, denn das Tor, zu dem der Schlüssel passt, ist zumeist ein besonderer Ort aus Kindheitstagen. Wurde das Tor gefunden, ermöglicht der Silberschlüssel den körperlichen Übertritt in die Traumlande – mit allen Konsequenzen.

## Referenzen

Es gibt Windungen von Zeit und Raum, von Vorstellung und Realität, die nur ein Träumer erahnen kann; und anhand dessen, was ich von Carter weiß, glaube ich, dass er einfach einen Weg gefunden hat, diese Labyrinth zu durchqueren. Ob er jemals zurückkommen wird oder nicht, das vermag ich nicht zu sagen. Er wünschte sich so sehr in die Länder des Traumes zurück, die er verloren hatte und es verlangte ihn nach den Tagen seiner Kindheit. dann fand er den Schlüssel und ich glaube fast, dass er in der Lage war diesen zu seltsamem Nutzen zu bringen.

*There are twists of time and space, of vision and reality, which only a dreamer can divine; and from what I know of Carter I think he has merely found a way to traverse these mazes. Whether or not he will ever come back, I cannot say. He wanted the lands of dream he had lost, and yearned for the days of his childhood. Then he found a key, and I somehow believe he was able to use it to strange advantage.*

- The Silver Key

- 
- [Der Silberschlüssel](#), Howard Phillips Lovecraft, 1929.

## 6.2 Artefaktbaukasten

Der folgende Artefaktbaukasten gibt Anregungen, wie man ein unnatürliches Artefakt im Spiel beschreiben kann und welche Eigenschaften es haben könnte. Er kann zur Inspiration oder zum schnellen Auswürfeln eines spontanen Fundes genutzt werden.

Grundsätzlich sollten die in einem Artefakt gespeicherten Effekte immer auch eine negative Auswirkung auf die Anwenderin eines solchen Gegenstandes haben. Jedes Spiel mit dem Unnatürlichen Wissen muss seinen Preis haben.

### 6.2.1 Artefaktgenerator

Die Beschreibung des nun folgenden Gegenstandes, dessen wahrer Ursprung vermutlich niemals bestimmt werden wird, erfolgt mit der größten Mühe und Genauigkeit, die die heutigen Wissenschaften und deren gebildeten Experten aufbieten können. Gleichwohl bleibt festzustellen, dass die menschliche Sprache ein solches Artefakt nur unzureichend, ja geradezu hilflos charakterisieren kann.

Zunächst einmal fällt dem Betrachter auf, dass es sich um einen Gegenstand bestehend aus ...

- 1-5 ... einer einzigen Komponente ...
- 7-8 ... zwei verschiedenen Komponenten ...
- 9 ... drei unterschiedlichen Komponenten ...
- 10 ... unzähligen, ineinander verschlungenen Komponenten ...

... handelt. Das jeweilige Material selbst lässt sich am besten beschreiben als ...

1. ... dunkles, fast gänzlich schwarzes Holz; möglicherweise aus dem Herzen eines sehr alten Walds, dessen Bäume bereits so manche Geheimnisse erlebt zu haben scheinen.
2. ... aus einer Art Ton oder Keramik bestehend, das eine dunkelrote, fast braune Farbe angenommen hat und an einigen Stellen etwas glasig wirkt.
3. ... milchiges Glas, an dessen Oberfläche sich Schlieren abzeichnen, wie die gewaltigen purpurnen Wolkenbänke eines drohenden Sturmes.
4. ... eine Art Kristall mit merkwürdig geformten Einschlüssen, deren Ursprung oder Bedeutung völlig unklar ist.
5. ... Perlmutter, doch ohne das Edle und Erhabene daran, sondern mehr wie ein blässlicher, ja fast kränklicher Farbton, der einem toten Fisch ähnelt.
6. ... Bronze oder einer Bronzelegierung, die an einigen Stellen merkwürdig geformte Flecken aufweist.
7. ... Silber, das an manchen Stellen bereits angelaufen ist; ob durch den Zahn der Zeit oder aufgrund einer Reaktion mit anderen Substanzen erschließt sich nicht.
8. ... Gold; doch wenn es einmal gegläntzt haben sollte, so ist von dieser einstigen Schönheit nichts mehr übrig geblieben und so erscheint es jetzt eher matt.
9. ... organisch, jedenfalls kann man aus den Augenwinkeln manchmal obszöne Veränderungen an der Struktur erkennen, die einen lieber schnell den Blick abwenden lassen wollen.
10. ... nicht mit den uns bekannten Methoden charakterisierbar; es entzieht sich einfach einer eindeutigen Klassifizierung und dies lässt nur den grauenvollen Schluss zu, dass es möglicherweise nicht irdischen Ursprungs ist.

Setzt man das Objekt in Relation zu anderen, sicherlich weitaus weniger verstörenden Dingen des Alltags, so kann es am Besten als ...

1. ... geradezu winzig ...
2. ... sehr klein ...
3. ... faustgroß ...
4. ... groß wie eine Person ...
5. ... gedrungen ...
6. ... erschreckend breit ...
7. ... zu groß ...
8. ... handlich ...
9. ... schwerlich von einem Menschen zu transportieren ...
10. ... unbeschreiblich groß ...

... bezeichnet werden. Dabei entspricht die Form am ehesten ...

1. ... einem Würfel ...
2. ... einem Tetraeder ...
3. ... einer Pyramide ...
4. ... einem Prisma ...
5. ... einem Oktaeder ...
6. ... einem Zylinder ...
7. ... einem Kegel ...

8. ... einer Kugel ...
9. ... einem Ring ...
10. ... etwas Nicht-euklidischem ...

... wobei eine solche Feststellung vermutlich von gewissen Gelehrten entschieden zurückgewiesen werden und die allgemeine Lehrmeinung über die Geometrie auf eine harte Probe stellen würde.

Wollte man sein Alter schätzen, so käme man zu dem Schluss, dass ...

1. ... es sehr alt, vielleicht Tausende von Jahren, sein muss.
2. ... geradezu unnatürlich neu aussieht.
3. ... es so gut wie neu aussieht.
4. ... es sehr lange Zeit irgendwo großer Hitze oder hohem Druck ausgesetzt sein muss.
5. ... es mindestens einige Hundert Jahre alt sein muss.
6. ... es 10.000 Jahre oder mehr alt sein muss.
7. ... es irgendwann in der letzten Eiszeit zum Vorschein gekommen sein muss.
8. ... es vermutlich neueren Ursprungs ist.
9. ... es Äonen verborgen gelegen haben muss.
10. ... sein Alter nicht zu bestimmen ist.

Beschäftigt man sich eingehender mit dem Artefakt, so kommt man nicht umhin festzustellen, dass es ...

1. in gewisser Weise transparent ...
2. auf eine merkwürdige Art elastisch ...
3. sehr hart ...
4. unnatürlich warm ...
5. beunruhigend kalt ...
6. magnetisch ...
7. möglicherweise hohl ...
8. überraschend leicht ...
9. erschöpfend schwer ...
10. blasphemisch leuchtend ...

... zu sein scheint. Allerdings sind auch hier die Grenzen der bekannten wissenschaftlichen Methoden schnell erreicht und hinterlassen den geneigten Betrachter eher hilflos und aufgewühlt.

Verlässt man die Ebene der klassischen Wissenschaften und wendet sein Wissen um die verborgenen Mythen dieser Welt an, so offenbart sich vielleicht der folgende Effekt des Artefakts, wenngleich zuvor möglicherweise noch Rituale oder andere blasphemische Handlungen durchzuführen sind.

1. Es umgibt einen mit einer Art natürlichen Rüstung (+1W6 Rüstungspunkte), die jedoch auf andere Personen in höchstem Maße abschreckend wirkt.
2. Es erzeugt ein Gefühl der Ruhe und Geborgenheit und führt zu einer Erhöhung der geistigen Stabilität (+1W6 STA).
3. Es erzeugt ein Gefühl der Unruhe und Angst und führt zu einer Verminderung der geistigen Stabilität (-1W6 STA).
4. Es erlaubt nach einem gewissen Zeitraum der Meditation das Speichern von Willenskraftpunkten (1W10 WP). Diese können danach wieder abgerufen werden.
5. Es hat einen giftigen Effekt auf alles Lebende in seinem direkten Umfeld (-1W6 TP).
6. Es durchdringt sehr langsam, jedoch beständig, sämtliche Materie auf der es liegt oder steht (1W10 Strukturschaden pro Tag). Der Effekt endet, wenn das Objekt mit Wasser, Erde oder

Stein in Berührung kommt.

7. Es löst ein Ritual nach Wunsch der Spielleiterin aus, das von der Benutzerin des Artefakts nicht beherrscht werden muss. Die Kosten an WP und STA sind die gleichen wie bei dem entsprechenden Ritual. Bei Ritualen, die mehr als 1W10 WP kosten, fallen nur die halben WP-Kosten an.
8. Wie 7.
9. Es beherbergt etwas, was alles daran setzt, um frei zu kommen.
10. Es löscht alles um sich herum aus.

## 7 Nichtspielercharaktere

Vielfach hängt ein gutes Horror-Szenario gar nicht an den Wesen aus einer anderen Welt oder irgendeinem unbeschreiblichen Grauen, sondern fußt auf der banalen Tatsache, dass normal erscheinende Menschen auf einmal Dinge tun beziehungsweise Handlungsweisen an den Tag legen, die mit allgemeingültigen gesellschaftlichen Maßstäben brechen. Ein gut gestalteter Nichtspielercharakter kann sehr viel zum Erfolg eines Szenarios beitragen. Daher stehen in FHTAGN mehr die Motivationen und psychischen Störungen eines Nichtspielercharakters im Vordergrund als eine vollständige Auflistung aller seiner Spielwerte.

### 7.1 Einsatz und Darstellung von Nichtspielercharakteren

Im Folgenden werden zwei Beispiele für die Schreibweise von Nichtspielercharakteren in FHTAGN-Szenarien aufgeführt und deren Bedeutung erläutert.

#### **Frank Steele**

*Durchschnittlicher Schläger*

**Besonderheiten:** Abgehärtet gegenüber Gewalt.

**Wichtige Attribute:** Stärke.

**Wichtige Fertigkeiten:** Nahkampfwaffen, Wachsamkeit.

#### **Peter Manusco**

*Außergewöhnlicher Psychotherapeut*

**Besonderheiten:** Tablettensüchtig.

Sammelt kompromittierendes Material seiner Patienten.

**Wichtige Attribute:** Intelligenz.

**Wichtige Fertigkeiten:** Bürokratie, Psychologie, Psychotherapie.

Insbesondere für weniger bedeutsame Nichtspielercharaktere oder aber für spontane Begegnungen, bei denen die Spielleiterin ad hoc einen Charakter erschaffen muss, sind generische Typen von Charakteren hilfreich. Hierbei wird angenommen, dass diese Nichtspielercharaktere über gleiche Werte bei den Attributen verfügen und sich auch bei den Fertigkeiten entweder an den Grundwerten orientieren und nur in einzelnen Ausnahmen bessere Werte aufweisen.

### Hinweis zur Verwendung von vergleichenden Proben

Die folgenden Attribute und Fertigkeiten von Nichtspielercharakteren mögen vergleichsweise niedrig erscheinen. Werden sie jedoch in vergleichenden Proben gegen die Spielercharaktere eingesetzt, so sinkt die Wahrscheinlichkeit für eine gelungene Probe auf Seiten der Spielerinnen drastisch. Wenn bspw. eine Spielerin mit Überzeugen 40% eine normale Probe absolviert, hat sie die vollen 40% Erfolgsaussichten. Gegen einen Nichtspielercharakter mit Überzeugen 30% sieht eine vergleichende Probe jedoch schon ganz anders aus.

Es liegt im Ermessen der Spielleiterin, ob und wann vergleichende Proben zum Einsatz kommen. Wenn ein Nichtspielercharakter keinen aktiven Widerstand leistet beziehungsweise nicht besonders wachsam oder gewarnt ist, dann sollte eine einfache Probe durch die Spielerin ausreichend sein. Dies gilt ebenfalls dann, wenn die Bedeutung der Probe nicht immens wichtig ist. In allen anderen Situationen, in denen ein Nichtspielercharakter also aktiven Widerstand leistet oder aber die Dramaturgie bedeutsam ist, sind vergleichende Proben zu absolvieren (dies gilt bspw. immer bei Kämpfen).

**Kompetenzstufe:** Es werden vier Stufen unterschieden, die eine grundlegende Aussage über die Fähigkeiten eines Nichtspielercharakters wiedergeben. Dadurch kann eine Spielleiterin schnell bestimmen, welche Qualität dieser Charakter im Einsatz für oder gegen die Spielercharaktere entfaltet.

**Wichtige Attribute:** Ein Nichtspielercharakter kann über ein bis maximal zwei wichtige Attribute verfügen, die ihn aufgrund seiner Rolle auszeichnen. Alle weiteren Attribute sind für seine Rolle eher nebensächlich und erhalten daher einfach einen Wert von 10.

**Wichtige Fertigkeiten:** Gemäß der Rolle des Nichtspielercharakters sollte dieser über bis zu drei wichtige Fertigkeiten verfügen. Mit steigender Kompetenzstufe können es auch mehr sein. Alle weiteren Fertigkeiten sind für die Rolle des Nichtspielercharakters eher nebensächlich und erhalten daher einfach einen Wert in Höhe der Grundchance.

**\*\*Dienstleistungskosten:\*** Wird ein Nichtspielercharakter z. B. im Rahmen einer Dienstleistung von den Spielercharakteren angeheuert, so geben die Dienstleistungskosten die entsprechenden Ausgabenkategorien an. Dienstleistungen von geringem Umfang können eine Kategorie günstiger



erworben werden, längerfristige Dienstleistungen sind unter Umständen auch teurer.

**Tabelle: Kompetenzstufen von NSC**

Kompetenzstufe	Wichtige Attribute	Weitere Attribute	Wichtige Fertigkeiten	Weitere Fertigkeiten	Dienstleistungskosten
Durchschnittlich („Grundausbildung“)	10	10	30%	Grundchance	S Standardausgabe
Überdurchschnittlich („Jahrelange Erfahrung“)	12	10	40%	Grundchance	U Unübliche Ausgabe
Außergewöhnlich („Jahrzehntelange Erfahrung“)	14	10	60%	Grundchance	G Große Ausgabe
Experte („Meisterschaft“)	16	10	80%	Grundchance	E Extreme Ausgabe

Das Verfahren mit den Kompetenzstufen ist vor allem für generische Typen von Nichtspielercharakteren geeignet. Möchte die Spielleiterin besondere Charaktere wie z. B. bedeutsame Antagonisten erschaffen, so sollte man diese mit vollen Werten und Fertigkeiten ausstatten. Unnatürliche Nichtspielercharaktere verfügen unter Umständen auch über Kreaturenmerkmale oder Unnatürliche Rituale.

## 8 Kulte

Unnatürliches Wissen verspricht Macht, Reichtum und Erkenntnis. So verwundert es nicht, dass es immer wieder menschliche Kulte gibt, die sich der Anbetung der Großen Alten verschreiben, um an deren Macht teilzuhaben. Doch auch nicht-menschliche Kreaturen bilden bisweilen Kulte und nicht immer wird man nur freiwillig Mitglied.

### 8.1 Kulte des Unnatürlichen

Die Auswahl der folgenden Kulte hält sich sehr eng an die literarischen Vorgaben von H. P. Lovecraft und beschäftigt sich mit der Anhängerschaft der Großen Alten, die er in seinen Geschichten so häufig thematisiert hat. Ganz gleich, ob die Spielleiterin auf solche bestehenden Kulte zurückgreift oder aber eigene erschafft: es sind doch überwiegend normale Menschen, die sich in diesen Gruppen zusammenfinden. Und so kann es manchmal für die Atmosphäre in einem Szenario sehr förderlich sein, wenn man sie auch genauso darstellt – mit ganz menschlichen Zielen und Bedürfnissen, trotz der unheilvollen Betätigung, der sie ganz unzweifelhaft nachgehen.

#### 8.1.1 Cthulhu-Kult

*Weltweite Anbeter des Großen Alten*

Auf der ganzen Welt sind heimliche, düstere Kulte verbreitet, die den Großen Alten Cthulhu anbeten. Dies tun sie fast immer auf eine ähnliche, seit Äonen überlieferte Weise. Zumeist sind es kleine, abgeschieden lebende Gruppen oder Stämme, die die Anbetung Cthulhus über die Jahrtausende bewahrt haben. Man findet sie unter den Eskimos Grönlands genauso wie in den Sümpfen von Louisiana oder Südostasien – in allen dunklen Ecken der Welt. Eine gewisse Verbindung zu Wasser oder Meer ist fast allen diesen Kulturen gemeinsam und häufig gehören ihnen Matrosen oder Seefahrer an.

## Struktur des Kultes

Auch wenn die einzelnen Kulte klein und versteckt sind, handelt es sich letztlich doch um ein weltumspannendes Netz von unterschiedlichsten Kultisten, die lediglich das Wissen um und der Glaube an den Großen Cthulhu eint. Gerüchten zufolge wird der Kult von unsterblichen Chinesen angeführt, die sich in einer Bergregion in China aufhalten. Das Zentrum oder der Ursprungsort des Kultes soll in der arabischen Wüste, in der Stadt Irem liegen, nach deren Besuch auch der berühmte Araber Abdul Alhazred begonnen hatte Cthulhu anzubeten. Doch selbst in seinem *Necronomicon* finden sich lediglich vage Hinweise auf den Cthulhu-Kult. Angeführt werden die kleinen lokalen Kulte in der Regel von einem Zauberer (bei den Eskimos *angekok* genannt) oder einem Hohepriester.

## Der Glaube der Cthulhu-Anhänger

Die Anhänger beten die Großen Alten an, die lange vor der Menschheit auf der Erde wandelten und aus dem Himmel gekommen sein sollen. Die Großen Alten seien nun verschwunden – tot und doch nicht tot lägen sie unter der Erde und unter dem Meer. Doch sie hatten den frühen Menschen mittels Gedankenbotschaften ihre Geheimnisse anvertraut und der Kult jener ersten Anhänger lebe bis heute fort. Cthulhu sei der Hohepriester der Großen Alten und würde sich eines Tages, wenn die Sterne richtig stünden, wieder erheben und seine mächtige Stadt, R'lyeh, würde sich wieder aus den Fluten erheben und die Erde würde erneut unter seiner Herrschaft stehen. Eines Tages würde er seinen Ruf aussenden und seine Anhänger würden zur Stelle sein, um ihn zu befreien – denn seine Erhebung bedarf eines Anstoßes von außen, wie sie glauben. Auf jenen Tag warten die Anhänger Cthulhus.

Diejenigen, welche tiefer in die Geheimnisse des Kultes eindringen, erfahren, dass die Großen Alten zwar eine Form haben, doch nicht aus Fleisch und Blut, ja, nicht einmal aus Materie bestehen. Die richtigen Sternkonstellationen erlauben es ihnen von einer Welt zur anderen zu springen, in diese einzufallen. Doch wenn die Sterne nicht richtig stehen, können sie nicht leben, obwohl sie doch nicht sterben. Und so legten sie sich vor Äonen in ihrer SteinStadt R'lyeh in einen todlosen Schlaf. Doch die Rituale Cthulhus, die sie am Leben erhalten, erlauben es ihnen gleichzeitig nicht, sich von selbst zu erheben. Nur ihre Gedanken waren frei, nahmen alles wahr, was sich im Universum abspielte. Als R'lyeh noch über den Wogen war, nahmen sie telepathischen Kontakt mit den frühen Menschen auf. Sie beeinflussten ihre Träume und legten so den Grundstein für ihren Kult. Dieser geistige Kontakt endete erst, als die Stadt im Wasser versank.

Typische Rituale, über die erfahrene Cthulhu-Anhänger verfügen, sind Aklo Sabaoth (Cthulhu), Rufe Wesen (Sternengezücht), Vision und Vernichtung.

## Die Anbetung Cthulhus

Die Anbetung Cthulhus erfolgt im Freien, unter dem Sternenhimmel, zumeist an düsteren oder zumindest gemiedenen Orten und umfasst grausame Menschenopfer. Häufig verfügen die Kulte über ein **Idol des Cthulhu** – eine Statuette, die aus einem auf der Erde unbekanntem Mineral besteht und deren Herkunft sich immer im Dunkel der Geschichte verliert. Bei ihren Ritualen tanzen die Kultisten und Kultistinnen nackt und ekstatisch zum Klang wilder Trommeln um einen Ring aus Feuer, in dessen Zentrum die abscheuliche Statuette steht. Das Brüllen der tanzenden Masse wird nur gelegentlich von einem Chor unterbrochen, der heiser die Worte „*Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.*“ singt. Außerdem sind Menschenopfer bei diesen Zeremonien üblich, die auf grässlichste Art und Weise vollbracht werden. Zu diesen Gelegenheiten rufen die Priester manchmal ein Sternengezücht Cthulhus herbei, einen Diener des Großen Alten, den sie an seiner Statt anbeten und ihm die Menschenopfer darbringen.

Die weit verstreuten Kulte scheinen dabei auf äonenaltes, gemeinsames Wissen zurückzugreifen, denn sie verwenden in der Anbetung des Großen Alten alle einen Singsang mit einem zentralen Satz:

„Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.“  
„In seinem Haus in R'lyeh wartet träumend der tote Cthulhu.“

## Der Tag an dem die Sterne richtig stehen

Der Tag, auf den die Anhänger Cthulhus warten schien am 28. Februar 1925 gekommen. Ein Erdbeben hebt R'lyeh aus den Fluten und Cthulhu beginnt zu erwachen, woraufhin zahlreiche sensible oder labile Personen weltweit, darunter viele Künstler, verstörende Visionen und Alpträume erleiden. Weltweit kommt es zu gesellschaftlichen Unruhen, Massenpaniken, Sektenaktivitäten und Zunahme von Selbstmorden. Die Kultisten des Großen Alten frohlocken und sehen die Herrschaft ihres Gottes über die Erde gekommen. Doch dann versinkt R'lyeh am 2. April in einem Sturm wieder im Meer, der Ausnahmezustand endet abrupt und Cthulhu kehrt in seinen todesähnlichen Schlaf zurück – auf unbestimmte Zeit.

## Yog-Sothothery

Sollten sich die Charaktere in den 1920er Jahren mit Cthulhu oder seinem Erwachen beschäftigen bieten sich folgende Personen als kompetente Ansprechpartner an.

- Prof. George Gamell Angell, emeritierter Professor für semitische Sprachen der Brown-University in Providence, trägt 1925 während der Erhebung R'lyehs zahlreiche Unterlagen zum Cthulhu-Kult zusammen. Angell stirbt im Winter 1926, möglicherweise durch die Hand eines Kultisten.
- Der Bostoner Anthropologe Francis Wayland Thurston verwaltet den Nachlass seines verstorbenen Großonkels Prof. Angell und erlangt dabei selbst zunehmend Klarheit über das weltumspannende Ausmaß des Cthulhu-Kultes, befürchtet jedoch 1927 ebenfalls seine Ermordung durch die Kultisten, weil er zu viel weiß.
- Prof William Channing Webb, Professor für Anthropologie in Princeton begegnete 1860 auf einer Exkursion nach Grönland einem Eskimostamm, der in blutrünstigen Riten Cthulhu in Form eines mächtigen Teufels namens *tornasuk* anbetete.

## Referenzen

Was sowohl die Eskimozauberer als auch die Sumpfpriester aus Louisiana zu ihren ähnlichen Idolen gesungen hatten, war so etwas wie das hier, wobei die Worttrennungen aus den traditionellen

Sprechpausen der gesungenen Phrase erraten wurden: "Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn."

*What, in substance, both the Eskimo wizards and the Louisiana swamp-priests had chanted to their kindred idols was something very like this—the word-divisions being guessed at from traditional breaks in the phrase as chanted aloud: „Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn.“*

– *The Call of Cthulhu*, Howard Phillips Lovecraft, 1926

## 8.1.2 Esoterischer Orden des Dagon (Esoteric Order of Dagon)

*Hybride Kollaborateure der Tiefen Wesen*

Kapitän Obed Marsh führte Mitte des 19. Jahrhunderts die Anbetung von Tiefen Wesen im kleinen Küstenort Innsmouth an der Mündung des Manuxet ein, die den Ort nachhaltig verändert hat.

### Der Ursprung des Kultes

Auf Tahiti war Kapitän Marsh an Inselbewohner geraten, die einen Pakt mit unheimlichen Wesen aus dem Meer geschlossen hatten. Sie brachten den Wesen Menschenopfer dar im Tausch gegen fremdartige goldene Schmuckstücke und guten Fischfang. Von den Inselbewohnern erhielt Marsh ein seltsam geformtes Artefakt aus Blei, das zusammen mit den richtigen Riten die Tiefen Wesen herbeirufen sollte, wenn es ins Wasser geworfen wurde.

Am Devil's Reef, eine Meile vor der Küste von Innsmouth, befindet sich eine Kolonie der Tiefen Wesen, die unterseeische Stadt Y'ha-nthlei. Marsh gelang es so, den Kontakt zu den Wesen herzustellen.

### Ritualplatz und Priester

Das Hauptquartier des Ordens wurde im ehemaligen Freimaurertempel am New Church Green eingerichtet. Von außen ist die Säulenhalle heruntergekommen und ein kaum lesbares schwarz-goldenes Schild trägt die Aufschrift *Esoterischer Orden des Dagon*. Auch weitere Kirchen wurden später in Anbetungsstätten Dagon's verwandelt. Die ersten Priester des Ordens waren ehemalige Seeleute, die Marsh treu ergeben waren. Später wurden vor allem Hybride zu Priestern Dagon's. Sie tragen fremdartige Roben und einen hohen bizarr verzierten goldenen Kopfschmuck, eine Tiara aus dem Goldschatz der Tiefen Wesen (siehe auch [Tiara der Tiefen Wesen](#)).

### Riten

Marsh lockte die Bewohner mit dem Argument, man solle „Götter, die Fisch herbeibringen und Gebete wirklich erhören“ anbeten. Nachdem der Orden die Macht in Innsmouth an sich gerissen hatte mussten alle Einwohner mit einem Eid auf Dagon Stillschweigen schwören. Später kamen weitere Eide auf Dagon hinzu, deren Inhalt mysteriös bleibt, jedoch offenkundig etwas mit der Paarung mit Tiefen Wesen und der Aufzucht des hybriden Nachwuchses zu tun hat.

Die Versprechen des Kultes an die Bewohner Innsmouths war im Gegenzug Wohlstand (in Form von Fisch und dem fremdartigen Goldschmuck der Tiefen Wesen, der in der Marsh Refinery zu Goldbarren umgearbeitet wurde) sowie Unsterblichkeit für die hybriden Nachkommen, die aus den Paarungen von

Menschen mit Tiefen Wesen entstehen.

Zeremonien und Riten finden nachts statt und gehen mit Gesängen einher, oft sind dabei Tiefe Wesen anwesend. Große Rituale werden immer gemeinsam mit zahlreichen Tiefen Wesen abgehalten und am 30. April (Walpurgisnacht) und am 31. Oktober (Halloween) gefeiert. Dabei finden auch Menschenopfer statt. Gerüchten zufolge werden dabei manchmal sogar Shoggothen beschworen.

Typische Rituale eines Priesters des Ordens sind: Aklo Sabaoth (Cthulhu), Rufe Wesen (Tiefe Wesen), Rufe Wesen (Shoggothe), Übernahme.

## Yog-Sothothery

Zweifellos sind Hybride der Razzia auf Innsmouth entkommen und auch die Tiefen Wesen scheinen das Devil's Reef nicht aufgegeben zu haben. Und wer weiß, bei welchem ahnungslosen Abkömmling eines Tiefen Wesens der „Ruf der Tiefe“ eines Tages erwachen wird?

**Tabelle: Die Geschichte des Esoterischen Orden des Dagon**

1830er Jahre	Kapitän Obed Marsh erwirbt im Südpazifik nahe Tahiti von Inselbewohnern seltsame goldene Schmuckstücke und erfährt im Laufe der Jahre das Geheimnis ihres Paktes mit den Tiefen Wesen.
um 1840	Kapitän Marsh nimmt Kontakt zu den Tiefen Wesen von Y'ha-nthlei auf. Er und seine Anhänger opfern ihnen in nächtlichen Ritualen am Riff gelegentlich Menschen im Austausch für Gold und Fisch. Marsh kauft den Freimaurertempel, der zum Tempel des Orden des Dagon wird.
1846	Zu viele Menschen in Innsmouth verschwinden. Dies bringt die Bevölkerung gegen Marsh und seine Anhänger auf. Eine Gruppe folgt Marsh bei einem ihrer nächtlichen Rituale zum Riff, er und seine Anhänger werden verhaftet. Nach zwei Wochen ohne Opfergaben kommen die Tiefen Wesen aus dem Wasser und befreien Marsh. Fast die Hälfte der Einwohner von Innsmouth kommt dabei ums Leben, was als „Seuchenausbruch“ getarnt wird. Alle verbliebenen Einwohner gehören nun dem Kult an oder werden mittels des „Eides auf Dagon“ zum Schweigen gezwungen. Marsh heiratet ein 80.000 Jahre altes Tiefes Wesen namens Pth'thya-l'yi, mit dem er drei Kinder bekommt.
1878	Kapitän Obed Marsh stirbt, Pth'thya-l'yi geht zurück ins Meer.
1920er Jahre	„Old Man“ Barnabas Marsh (Sohn von Obeds Sohn aus erster Ehe Onesiphorus mit einem Tiefen Wesen) führt den Kult und die Marsh Refinery. Innsmouth hat 300 bis 400 „sichtbare“ Einwohner, doch eine Vielzahl von versteckt lebenden Hybriden.
Winter 1927/28	In einer groß angelegten Razzia durch Bundesbehörden, erfolgen zahlreiche Festnahmen in Innsmouth. Leere Häuser am Ufer werden gesprengt und ein Unterseeboot torpediert das Devil's Reef.

### 8.1.3 Hasturs Hirten (Kult des Gelben Zeichens)

*Gegenspieler der Mi-Go im Namen des Gelben Zeichens*

Dieser geheime und weltweit verbreitete Kult verehrt Hastur, sät Wahnsinn in seinem Namen. Daneben hat sich der Kult aus nicht näher bekannten Gründen auch der gnadenlosen Verfolgung und Bekämpfung der außerirdischen Mi-Go verschrieben. Die Kultisten sind meist völlig wahnsinnige Günstlinge Hasturs, denen der Große Alte telepathische und manipulative Fähigkeiten verliehen hat

und die sicher auch über verschiedene Rituale verfügen. Als Erkennungszeichen dient den Kultisten das mysteriöse Gelbe Zeichen. Sie trachten stets danach versteckte Kolonien der Mi-Go auf der Erde aufzustöbern und auszulöschen – koste es was es wolle.

Die Kultisten können weltweit auf umfangreiche Ressourcen und Logistik zurückgreifen und verfügen typischerweise über die Fähigkeit der Telepathie sowie drei weitere Rituale nach Wahl aus den folgenden: Aklo Sabaoth (Hastur), Dho-Hna-Formel, Rufe Wesen (nach Wahl), Schaden verursachen, Übernahme, Voorisches Zeichen.

## Yog-Sothothery

- Warum die Anhänger Hasturs die Mi-Go jagen ist unbekannt. Vielleicht besteht eine tiefgreifende Rivalität der von den Mi-Go hauptsächlich angebeteten Gottheiten Nyarlathotep und Shub-Niggurath zu Hastur? Oder haben die Mi-Go Hastur einst ihre Ehrerbietung entzogen und dabei den Zorn des Großen Alten geweckt?
- Möglicherweise ist es die Aufgabe der Kultisten als Hirten in Hasturs Namen die Menschheit Lämmern gleich zu beschützen, um sie einst für ihren Gott auf die Schlachtbank zu führen. Oder Hastur hat ein anderweitiges Interesse an der Erde.
- Die Kultisten des Gelben Zeichens können hinter dem FHTAGN-Netzwerk stehen und die Charaktere benutzen, um ihren eigenen unverständlichen Plänen zu folgen.

## Referenzen

Es gibt einen ganzen geheimen Kult böser Menschen (ein Mann deiner Gelehrsamkeit in mystischen Dingen wird verstehen, wenn ich sie mit Hastur und dem Gelben Zeichen in Verbindung bringe), die sich dem Zweck verschrieben haben, sie im Namen monströser Mächte aus anderen Dimensionen zu jagen und zu verletzen. Gegen diese Aggressoren – nicht gegen normale Menschen – richten sich die drastischen Vorkehrungen der Äußerer.

*There is a whole secret cult of evil men (a man of your mystical erudition will understand me when I link them with Hastur and the Yellow Sign) devoted to the purpose of tracking them down and injuring them on behalf of monstrous powers from other dimensions. It is against these aggressors—not against normal humanity—that the drastic precautions of the Outer Ones are directed.*

- *The Whisperer in Darkness*, Howard Phillip Lovecraft, 1931

- 
- [Der Flüsterer im Dunkeln](#), Howard Phillips Lovecraft, 1931.

## 8.1.4 Hexen-Coven

### *Bewahrerinnen uralten Wissens*

Hexen sind oft in geheimen Coven oder Zirkeln organisiert, die sich zu nächtlichen Treffen an besonders mystischen oder gar unnatürlichen Orten verabreden. So gelten in Arkham das düstere Tal mit dem Weißen Stein jenseits des Meadow Hills und die unbewohnte Insel mitten im Miskatonic als Orte nächtlicher Umtriebe. Und in den tiefen Wäldern um Chesuncook in Maine soll es tief unter der Erde gelegene Katakomben mit dunklen Altären und bodenlosen Gruben im Boden geben.

Nicht selten bewahren Hexen das Wissen vergangener Äonen, das sie mündlich weitergeben. Die Größe eines Hexencovens ist meist überschaubar, kann aber auch mehrere Hundert Mitglieder umfassen.

## Rituale der Hexen

Häufig verehren Hexen den Schwarzen Mann (ein Avatar Nyarlathoteps), der ihnen im Gegenzug für ihren Treueschwur Rituale und geheimes Wissen zukommen lässt. Die Hexe muss dazu ihren Namen mit Blut in das *Buch Azathoths* schreiben und einen neuen Geheimnamen annehmen. Es ist jedoch ebenso denkbar, dass sie in pervertierten Fruchtbarkeitsriten Shub-Niggurath huldigen oder den Herrn der Dimensionen, Yog-Sothoth anbeten.

Häufig verfügen Hexen über einen Vertrauten oder ein Hexentier mit besonderen Eigenschaften und Fertigkeiten, wie zum Beispiel das Rattenwesen Brown Jenkin, das Keziah Mason diente. Die Herkunft und das wahre Wesen dieser Kreaturen bleiben rätselhaft.

## 8.1.5 Kult der Kriechenden

### *Primordialer Fruchtbarkeitskult in Kingsport*

Im Fischerörtchen Kingsport existiert ein Kult, der uralt ist, viel älter als die Stadt und älter gar als die Menschheit. Die Mitglieder des Kultes sind keine lebenden Menschen mehr, sondern Kriechende. Nach ihrem Tod wurden ihre Körper bestattet und von Maden und Würmern zersetzt. Doch ihre Geister starben nicht, sondern erfüllten die Maden mit ihrem böswärtigen Bewusstsein und die Würmer gewähren ihnen nun unheiliges, immerwährendes Leben. Zumeist handelt es sich bei den Mitgliedern um Ritualwinkerinnen und Zauberer sowie ihre Angehörigen.

Die Maden können Kleidung ausfüllen und einen Kopf bilden. So ermöglichen sie es den Geistern der Zauberkundigen, eine menschliche Form anzunehmen, doch die lebenden Toten können nicht sprechen und die Maden können auch kein Gesicht nachbilden. So sind die Kultisten stets stumm und nutzen gut gearbeitete Wachsmasken, um das Fehlen eines echten Gesichts zu kaschieren. Sie tragen meist unter weiten Umhängen die abgewetzte Kleidung ihrer längst vergangenen Epoche.

Die Mitglieder des Kultes entstammen einem uralten, verstoßenen Volk, das einst aus „südlichen Gärten voller Orchideen“ kam und nun weltweit verstreut zurückgezogen lebt und lediglich die Mysterien und Rituale seiner Vorfahren weiter streng befolgt. Die verbotenen Feiern werden im Verborgenen zelebriert und der Hauptfeiertag des Kultes wird mindestens einmal in jedem Jahrhundert begangen. Der Kult besitzt zahlreiche okkulte Bücher und Folianten unnatürlichen Wissens, darunter Remigius *Daemonolatrea* und das *Necronomicon* in Olaus Wormius lateinischer Übersetzung.

## Der Ritualplatz

In Kingsport treffen sich die Mitglieder des Kultes tief in den Eingeweiden der Erde des Central Hill. Der Ritualplatz wird durch ein Grab in der Krypta unter der dortigen Kirche erreicht. Ein grob behauenes Treppenhaus aus Stein führt in pilzüberwucherte Kavernen voller gigantischer Giftpilze und grünspanüberzogener Steine, die von dem Licht einer kränklichen grünen Flamme erleuchtet und

von einem ölig stinkenden, düsteren Fluss durchzogen werden.

## Der Jul-Ritus

Der Hauptfeiertag des Kultes fällt auf die Zeit des christlichen Weihnachtsfestes bzw. des vorchristlichen nordischen Julfestes und der Wintersonnenwende, wenn Aldebaran, Orion und Sirius am Himmel stehen. Es handelt sich um ein äußerst ertümliches, unnatürliches Fruchtbarkeitsfest.

Das Ritual findet um Mitternacht statt. Die Mitglieder formen dabei einen Halbkreis um ihren Hohepriester und die grüne Flamme, während ein amorpher, ungesehener Flötenspieler in den Schatten das stumme, gestenreiche Ritual mit dissonanten Klängen untermalt. Die Kultisten erweisen der grünen Flamme ihre kriecherische Ehrerbietung und das *Necronomicon* scheint eine bedeutende Rolle in diesem Ritual zu spielen. Danach erscheinen hybride geflügelte Wesen, vermutlich Dunkeldürre, die die Kultisten am öligen Fluss entlang ins Dunkel tragen.

Die Kriechenden verfügen zumeist über folgende Rituale: Aklo Sabaoth (Shub-Niggurath), Rufe Wesen (Dunkeldürre), Tor in den Winkeln, Schaden verursachen.

## Yog-Sothothery

- Welche Gottheit die Kultisten anbeten bleibt unklar, doch da es sich um stark pervertierte Fruchtbarkeitsriten handelt, ist es gut möglich, dass die Kriechenden Shub-Niggurath verehren.
- Es ist unklar, wohin die Kultmitglieder auf den Dunkeldürren fliegen. Doch es liegt nahe anzunehmen, dass sie körperlich in die Traumlande übersetzen, wofür neben den Dunkeldürren auch die ominöse Herkunft ihrer Vorfahren spricht, ebenso wie die Tatsache, dass die Kriechenden unbemerkt vom modernen Kingsport in einer altertümlichen Version des Städtchens zu wohnen scheinen. Der Hauptkultort wird also wohl in den Traumlanden zu suchen sein.
- Auch die grüne Flamme in der Kaverne unter Kingsport, der scheinbar eine gewisse Verehrung zuteilwird, scheint dafür zu sprechen. Steht sie in Verbindung zu der Flammensäule in der Kaverne der bärtigen Priester Nasht und Kaman-Thah?
- Es scheint, dass Abkömmlinge dieses Volkes wie magisch nach Kingsport gezogen werden, wenn einmal in einem Jahrhundert die Feier des Jul-Ritus ansteht. Stets steuern sie instinktiv das Haus des Hohepriesters an, das siebte Haus in der Green Lane in Kingsport. Und sicherlich ist Kingsport nicht der einzige Ort, an dem die alten Riten hochgehalten werden.

## Referenzen

Es war der Jul-Ritus, älter als die Menschheit und geschaffen diese zu überdauern; die ursprünglichste Feierlichkeit zur Sonnenwende und zum Versprechen des Frühlings jenseits des Winters; der Ritus von Feuer und Immergrün, Licht und Musik. Und in der Stygischen Grotte sah ich sie den Ritus vollziehen, sah wie sie die kränkliche Flammensäule anbeteten und wie sie händeweise die zähe Vegetation herausrissen, die im chlorotischen Lichtschein grün glänzte, und sie in das Wasser warfen.

*It was the Yule-rite, older than man and fated to survive him; the primal rite of the solstice and of spring's promise beyond the snows; the rite of fire and evergreen, light and music. And in the Stygian grotto I saw them do the rite, and adore the sick pillar of flame, and throw into the water handfuls gouged out of the viscous vegetation which glittered green in the chlorotic glare.*

- *The Festival*, Howard Phillips Lovecraft, 1925



## 8.1.6 Kult der Leichenfresser von Leng

### *Kult untoter Ghoule und Menschen*

Dieser Kult, der das **Seelen-Symbol aus Jade** als Erkennungszeichen verwendet, war einst besonders abscheulichen untoten Ghoulen vom schrecklichen Plateau von Leng, den sogenannten Bluthunden vorbehalten. Doch im Laufe der Jahrhunderte gerieten Jadeanhänger des Kultes auch in die Hände von Menschen – seien es Zauberinnen, Grabräuberinnen, Leichenfledderer oder Archäologinnen, was zumeist mit dem Auftauchen eines Bluthundes und der Vernichtung des Unglücklichen endete. Doch nicht ganz – denn ein von einem Bluthund zeretzter Mensch verwandelt sich nach seinem Tod selbst in einen unerbittlichen untoten Jäger. So besteht der Kult heute aus untoten ehemaligen Menschen und untoten Ghoulen. Jedes Mitglied des Kultes besitzt ein Jadeamulett mit dem Seelen-Symbol des Kultes und wird erbarmungslos verfolgt, wer es wagt, dieses Amulett an sich zu nehmen.

Die untoten Leichenfresser schrecken weder vor dem Verzehr toter Artgenossen (seien es Ghoule oder Menschen) noch vor der Tötung lebender Wesen zurück, die sie dabei grauenhaft zerfetzen und verstümmeln. Das Zentrum des Kultes soll sich im abgeschiedenen Leng befinden, doch da in Leng die Schleier zwischen den Welten bekanntlich sehr dünn sind, ist es unklar, ob das Plateau von Leng nun in Zentralasien oder in den Traumlanden liegt.

### **Yog-Sothothery**

- Die Ziele des Kultes der Leichenfresser sind unbekannt. Handelt es sich um die heimlichen Anführer oder die Priesterschaft der Ghoule? Dient der Kult dem Kriechenden Chaos, Nyarlathotep?
- In welcher Beziehung steht der Kult zu jenem prähistorischen Steinkloster in Leng und dem dortigen Hohepriester-der-nicht-beschrieben-werden-darf? Ist er selbst ein Bluthund und geheimer Anführer des Kultes?

#### **Das prähistorische Felsenkloster in Leng**

In der eisigen Einöde von Leng steht ein prähistorisches Felsenkloster, in dem gänzlich allein der Hohepriester-der-nicht-beschrieben-werden-darf residiert, der den Anderen Göttern – Yog-Sothoth, Azathoth, Shub-Niggurath und Nyarlathotep – dient.

Das Kloster ist ein fensterloser und lichtloser Ort, dessen Inneres mit schrecklichen Bas-Reliefs geschmückt ist, die die Geschichte der Menschen von Leng, ihren Kampf mit den purpurnen Spinnen von Leng und ihre Unterwerfung durch die Mondbestien darstellen. In einer Krypta, in den dunklen und übelriechenden Tiefen des Klosters, residiert der Hohepriester auf einem goldenen Thron, der sich auf einem steinernen Podest erhebt. Davor umgeben sechs steinerne Altäre eine runde, bodenlose Grube, von der man munkelt, sie reiche bis in die Gewölbe von Zin hinunter. Der Hohepriester ist in gelbe Seidenroben gekleidet und trägt eine gelbe Seidenmaske. Das Wesen spricht nicht, sondern kommuniziert, indem es auf einer geschnitzten Elfenbeinflöte schreckliche Töne produziert.

Es ist unbekannt, welche Art von Wesen sich unter der Maske verbirgt. So könnte es sich um eine Mondbestie, den Hohepriester des Kultes der Leichenfresser oder gar um einen Avatar Nyarlathoteps oder des Königs in Gelb handeln.

## 8.1.7 Kult der Wissenden

### *Unterstützer der Großen Rasse von Yith*

Zu jeder Zeit hat es Menschen gegeben, denen Wissen, auch gefährliches oder verbotenes Wissen, wichtiger war als alles andere. Solche Menschen sind empfänglich, ja geradezu gierig, nach Brocken des umfangreichen Wissens, das sich die Große Rasse auf ihren Zeitreisen angeeignet hat. Dieser Kult wird bereits im *Necronomicon* erwähnt und so gibt es offenkundig bereits seit Jahrhunderten, wenn nicht Jahrtausenden, willfährige Helfer für die Yithianer. Es handelt sich dabei jedoch mehr um einen losen Verbund von einzelnen Personen, als eine große, streng hierarchisch organisierte Gesellschaft. Die Mitglieder unterstützen die Zeitreisenden in ihrer jeweiligen Epoche finanziell oder logistisch und es mag auch geschehen, dass einer der Wissenden einem Reisenden der Großen Rasse freiwillig seinen Körper zur Verfügung stellt – mit allen unaussprechlichen Konsequenzen für seinen Geist.

Und auch wenn der in der Vergangenheit festgesetzte menschliche Geist vor seiner Rückkehr durch eine spezielle Form der Hypnose von seinem neu erlangten Wissen gereinigt – und insofern um den Preis für seine Mithilfe betrogen wird – so bleibt doch manchmal fragmentarisches Wissen aus den ungeheuren Wissenssammlungen der Großen Rasse in diesem Geist zurück und erlaubt so manchen verwaschenen Blick in längst vergangene Zeiten oder in die ferne Zukunft.

### **Yog-Sothothery**

Die Wissenden beherrschen in der Regel selbst keine über Rituale, jedoch kann es sein, dass sie durch Mitglieder der Großen Rasse oder gar eine eigene Projektionsreise in den Körper eines Yithianers über außergewöhnliches Wissen über die Vergangenheit oder die Zukunft des Planeten verfügen. Außerdem sind sie in der Lage, Projektionsmaschinen der Großen Rasse zu bedienen oder wissen, wo sich eine solche Maschine befindet.

Die Prophezeiungen eines Nostradamus oder in moderner Zeit mysteriöses Wissen über bevorstehende Finanzkrisen mögen leicht auf die Wissenden zurückzuführen sein.

## 8.1.8 Starry Wisdom Sekte

### *Wissen von den Sternen im Austausch für Menschenopfer – Die Anbeter des Jägers aus dem Dunkeln*

Der Archäologe und Okkultist Professor Enoch Bowen fand 1844 bei einer Ausgrabung in Ägypten ein Artefakt, den [Leuchtenden Trapezoeder](#), den er mit nach Providence/USA brachte. Dort gründete er einen Kult, die Starry-Wisdom-Sekte. Der Kult hatte 1845 bereits fast 100 Mitglieder und beschwor das Ding, das im Trapezoeder gebunden ist, den Jäger aus dem Dunklen.

### **Die Kirche auf dem Federal Hill**

Zwischen 1844 und 1877 vollzog der Kult seinen Riten in der alten, düsteren Kirche auf dem Federal Hill in Providence. Über dem Altar hängt ein altägyptisches Ankh oder Henkelkreuz, während die Fensterbilder verstörende Heilige und eine Schwärze darstellen, aus der sich Spiralen eines seltsamen Lichts ergießen.

Der Kult verfügte über zahlreiche Bücher unnatürlichen Wissens wie eine lateinische Version des *Necronomicon* und andere auch unbekanntere Schriften wie die *Pnakotischen Manuskripte* oder das *Buch von Dzyan*.

Die Riten des Kultes fanden im abgedunkelten Glockenturm statt, wo der Trapezoeder auf einem steinernen Podest ruhte, umgeben von sieben hohen Stühlen für die wichtigsten Mitglieder der Sekte. Der Jäger aus dem Dunkeln hielt sich zumeist im fensterlosen, lichtlosen Dachstuhl des Turmes auf.

## Die Riten des Kultes

Der Trapezoeder ermöglichte den Kultisten Blicke in ferne Welten. 1848 beschwor Bowen mithilfe von mehreren Menschenopfern und bizarren altägyptischen Riten den Jäger aus dem Dunkeln, der seitdem den Kultisten Geheimnisse und Wissen von jenseits der Sterne vermittelte – gegen weitere Menschenopfer. Und so verschwanden immer wieder Menschen in den Straßenzügen um den Federal Hill. Die Sektenmitglieder verwendeten das außerirdische Aklo als Geheimsprache und für ihre eigenen Aufzeichnungen, die sie zusätzlich verschlüsselten.

**Tabelle: Geschichte der Starry-Wisdom-Sekte**

1844	Prof. Enoch Bowen findet den Trapezoeder bei der Ausgrabung eines Tempels des vergessenen Pharaos Nephren-Ka in Ägypten und bringt ihn nach Providence. Er kauft die alte Free-Will-Kirche auf dem Federal Hill und gründet die Starry-Wisdom-Sekte.
1846	Die Sekte hat inzwischen etwa 100 Mitglieder und es verschwinden erstmals Personen in Federal Hill. Man munkelt von einem „Leuchtenden Trapezoeder“.
1848	Nach dem Verschwinden von sieben Personen machen Gerüchte von Menschenopfern die Runde.
1863	Die Sekte hat 200 Mitglieder, sieht sich aber zunehmendem Widerstand durch die Anwohner ausgesetzt.
1877	Nach sechs weiteren ungeklärten Vermisstenfällen verspricht der Bürgermeister von Providence Hilfe und lässt die Kirche im April schließen. Nach Drohungen der Federal Hill Boys, einer Gang von Jugendlichen, gegen Sektenmitglieder verlassen insgesamt 181 Anhänger der Sekte fluchtartig die Stadt. Trapezoeder und Bücher aber auch der Jäger aus dem Dunkeln bleiben in der Kirche zurück. Geistergeschichten machen die Runde.
1893	Edwin M. Lillibridge, Reporter des Providence Telegram, fällt dem Jäger aus dem Dunkeln zum Opfer als er die Kirche untersucht.
1935	Der Künstler Robert Blake erliegt dem morbiden Charme der Kirche und des Trapezoeders. Während eines gewaltigen Gewitters mit einem stadtweiten Stromausfall fällt er ebenfalls dem Jäger aus dem Dunkeln zum Opfer. Der besorgte Dr. Dexter versenkt daraufhin den Trapezoeder in der Narragansett Bucht.

## Yog-Sothothery

- Unklar bleibt, was mit den Büchern und den Aufzeichnungen der Sekte geschah.
- Es steht außer Frage, dass der Trapezoeder über kurz oder lang wieder zum Vorschein kommen

wird und erneut Menschen in seinen Bann ziehen wird.

- Man munkelt, dass der Jäger aus dem Dunkeln ein Avatar Nyarlathoteps ist.

## 9 Wesen

Der Mensch ist nicht allein im Universum – dies ist die schreckliche Wahrheit des Kosmischen Horrors. Und im Vergleich mit den meisten Wesen in diesem Kapitel, stellt der Mensch auch nur eine unbedeutende Randfigur der Evolution dar. FHTAGN möchte Spielleiterinnen und Autorinnen dazu motivieren, sich auf Basis der hier gemachten Vorschläge eigene Wesen und Merkmale auszudenken. Dies verleiht dem Horror eine neue Richtung und trägt dazu bei, den Cthulhu-Mythos immer weiter zu entwickeln.

### 9.1 Kreaturenmerkmale

Kreaturenmerkmale sind besondere Eigenschaften, die ein Wesen von menschlichen Spielercharakteren unterscheiden. Kreaturenmerkmale können dabei natürlichen und unnatürlichen Ursprungs sein. Die Bandbreite an Eigenschaften, in denen sich das Unnatürliche von gemeinhin akzeptierten Naturgesetzen, den Zwängen der Physik oder einfach nur von der allgemeinen Erwartungshaltung des menschlichen Verstandes unterscheidet, ist schlichtweg unendlich. Im Folgenden werden daher einige wenige, dafür markante Merkmale betrachtet, die Kreaturen aufweisen können.

#### 9.1.1 Allgemeine Kreaturenmerkmale

**Besondere Lebensbedingungen:** Das Wesen benötigt ganz bestimmte Umgebungsbedingungen, um zu überleben.

**Besonderer Sinn:** Das Wesen hat besondere Wahrnehmungsfähigkeiten. Darunter fallen Echoortung, Wärmesicht, Erschütterungssinn, aber auch besonders scharfe Sinne wie ein ausgeprägter Geruchssinn, ein ausgeprägtes Gehör oder Adleraugen.

**Flugfähigkeit:** Das Wesen kann sich durch die Luft bewegen.

**Formlos:** Das Wesen besitzt keine feste Form. Es kann sich daher durch die engsten Öffnungen und Ritzen pressen. Auch sonst kann es seine Gestalt nach Belieben anpassen. Zusätzlich sollte entweder Unnatürlicher Organismus oder Unnatürliche Materie gewählt werden.

**Gedankenübertragung:** Das Wesen kann mittels Gedankenübertragung mit anderen Wesen interagieren. Dabei kann das Wesen bspw. Traumbotschaften aussenden, eine Stimme in den Kopf eines Charakters projizieren oder seine Gedanken und Erinnerungen lesen.

**Gedankenkontrolle:** Mit diesem Kreaturenmerkmal kann das Wesen anderen seinen Willen aufzwingen. Dies geschieht mittels Hypnose, Pheromonen, Infraschall oder Gedankenübertragung. Einmal pro Runde kann das Wesen zusätzlich zu seiner Aktion einem anderen Wesen einen Befehl geben. Gewinnt das Wesen eine vergleichende Entschlossenheitsprobe gegen das Ziel, muss das Ziel

dem Befehl des Wesens folgen.

**Gestaltwandler:** Das Wesen kann das Aussehen von Objekten und anderen Lebewesen nachahmen, um sich zu tarnen.

**Großer Alter:** Das Wesen ist so mächtig, dass es außerhalb des menschlichen Vorstellungssystems existiert und handelt. Daher verfügt es nicht über Werte und die Spielleiterin entscheidet frei über die Konsequenzen eines direkten Kontaktes mit diesem Wesen. Eine Begegnung bedeutet für Menschen aber in der Regel den sicheren Tod oder Wahnsinn. Große Alte verfügen meist zusätzlich über das Kreaturenmerkmal Unnatürliche Erkenntnis.

**Schwarm:** Alle Wesen eines Schwarms werden zunächst wie ein einzelner Gegner behandelt. Die TP gelten für den gesamten Schwarm, nicht für einzelne Wesen. Alle Gegner im Bereich eines Schwarms werden automatisch pro Runde attackiert. Erfolgreiche Angriffe gegen einen Schwarm verursachen maximal 1 TP Schaden. Besitzen die Angriffe einen tödlichen Wirkungsbereich, so scheitert der Wurf auf Tödlichkeit automatisch und die TP werden um den kleineren der beiden Würfel reduziert. Fallen die TP eines Schwarms auf 0, so gilt er als zerstreut oder vernichtet.

**Aggressiver Schwarm:** Zusätzlich provoziert jeder Nahkampfangriff gegen den Schwarm einen Gegenschlag.

**Zäher Schwarm:** Sinken die TP des Schwarms auf 2 oder weniger, so sind nur noch einzelne Wesen übrig, die sich möglicherweise zurückziehen und neu formieren. Angriffe gegen diese letzten Wesen erhalten je nach Umstand (Größe, Geschwindigkeit oder Umgebung) einen Malus von -20%/-40% Prozent.

### Zur Natur von Schwärmen

FHTAGN legt Wert auf schlanke Buchführung und eine schnelle Abwicklung von Spielsituationen. Daher werden Schwärme auch nur dann regeltechnisch abgebildet, wenn es wirklich Sinn ergibt. Ein einzelnes Wesen aus einem Schwarm wird kaum je eine Bedrohung für einen Charakter darstellen. Daher wird immer die Gruppe an Wesen betrachtet und nicht ein einzelnes Individuum. Dies spiegelt sich auch in den Werten eines Schwarmes wider. Einzelne Attribute sind nicht relevant und es werden lediglich die Trefferpunkte der gesamten Gruppe notiert.

**Beispiel:** Spinnenschwarm

**TP** 10

**Angriffe:** Biss 20%, 1x pro Runde, Schaden siehe **Spinnengift**.

**Spinnengift:** Geschwindigkeit 1W6 Stunden, Tödlichkeit 5%.

**Stabilitätsverlust:** 0/1 durch Hilflosigkeit.

**Unnatürliche Erkenntnis:** Eine Begegnung mit diesem Wesen erhöht das Unnatürliche Wissen des Charakters zwangsläufig um +1W4 bis +1W10 Punkte. Der Charakter verliert dann gleichzeitig Stabilitätspunkte in gleicher Höhe und erleidet die üblichen Konsequenzen. Gegen diese Eigenschaft schützt keine Stabilitätsprobe. Die unnatürliche Erkenntnis tritt direkt nach der regulären

Stabilitätsprobe und unabhängig von deren Ergebnis ein. Dieses Kreaturenmerkmal hat nur Auswirkungen bei der ersten Begegnung mit dem Wesen. Für Große Alte sollten die 1W10 Punkte in jedem Fall ausgeschöpft werden.

**Unnatürliche Stärke/Konstitution:** Das Wesen besitzt eine unnatürlich hohe Stärke oder Konstitution. Normalerweise hängen die Wertebereiche für Stärke oder Konstitution von der Größenkategorie des Wesens ab. Dieses Wesen hält sich nicht an die Regeln der natürlichen Ordnung und ist wesentlich stärker oder zäher als durch seine Statur erklärbar ist.

**Wasserbewohner:** Das Wesen ist für das Leben im Wasser angepasst.

### 9.1.2 Offensive Kreaturenmerkmale

**Durchdringende Angriffe:** Diese Art des Angriffs durchdringt jede bekannte Panzerung und ignoriert den Panzerungswert des Zieles vollständig.

**Festnageln:** Bei einem erfolgreichen Angriff durch das Wesen wird das Ziel festgenagelt. Dabei kann je nach Wesen zusätzlich auch Schaden verursacht werden. Wie das Festnageln genau aussieht, hängt von der Beschaffenheit des Wesens ab. Bei großen, sehr großen und extrem großen Wesen kann man dem Festnageln nur durch Ausweichen entgehen.

**Niederwerfen:** Bei einem erfolgreichen Angriff durch das Wesen, wird das Ziel zu Boden geworfen. Dabei kann je nach Wesen zusätzlich auch Schaden verursacht werden. Bei großen, sehr großen und extrem großen Wesen kann man dem Niederwerfen nur durch Ausweichen entgehen.

**Raserei:** Das Wesen kann gleich zwei Nahkampfangriffe mit einem Malus von -20% ausführen.

**Übertragung:** Das Wesen kann eine Krankheit, ein Gift oder einen Fluch übertragen. Manchmal reicht dazu eine Berührung aus, manchmal ist eine offene Wunde nötig und manchmal muss das Ziel dazu auf 0 TP gebracht werden.

**Unnatürliche Schnelligkeit:** Das Wesen gilt immer als Ziel mit schneller Bewegung. Es kann zudem die Aktion Ausweichen auch gegen Schusswaffen einsetzen.

### 9.1.3 Defensive Kreaturenmerkmale

**Flackern:** Das Wesen befindet sich zum Teil auf einer anderen Existenzebene oder benutzt diese, um sich fortzubewegen. Deshalb gehen manche Angriffe einfach durch sie hindurch. Die Wahrscheinlichkeit, mit der das Ziel außerhalb der normalen Existenzebene verweilt, wird mit einer Prozentzahl angegeben.

#### Beispiel: Flackern

Ein Wesen mit Flackern 25% darf nach einem erfolgreichen Angriff gegen sich mit einem W100 bestimmen, ob es nicht getroffen (01 - 25) oder getroffen (26 - 100) werden kann.

**Immun gegen Schadensart:** Das Wesen verliert durch die spezifische Schadensart keine Trefferpunkte.

**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.

#### Beispiel: Massiv

Ein Wesen mit dem Merkmal massiv nimmt bei einem erfolgreichen Angriff mit einer Waffe mit Tödlichkeit 15% einen festen Schaden in Höhe von 15 TP. Es wird kein Wurf auf Tödlichkeit durchgeführt.

**Regeneration:** In jeder Kampfunde regeneriert das Wesen, bevor es seine Aktion ausführt, zunächst Trefferpunkte in angegebener Höhe.

#### Beispiel: Regeneration

Ein Wesen mit Regeneration +1W4 regeneriert pro Runde 1W4 TP und zwar zu Beginn seiner Aktion.

**Transzendent:** Transzendente Wesen sind gegenüber physischem Schaden immun. Vielleicht existieren sie in Dimensionen, die wir nicht wahrnehmen oder sind so aufgebaut, dass pure Kraft und Materie ihnen nichts anhaben können. Derartige Wesen können Materie problemlos durchdringen. Kein irdisches Lebewesen oder Material ist transzendent. Menschen können nur auf unnatürlichen und extrem gefährlichen Wegen transzendent werden.

**Unnatürliche Materie:** Wesen, die aus unnatürlicher Materie bestehen, erleiden durch erfolgreiche Angriffe maximal 1 TP Schaden. Sofern der Angriff über einen Tödlichkeitswert verfügt, scheitert der Wurf auf Tödlichkeit automatisch und die TP werden um den kleineren der beiden Würfel reduziert. Diese Eigenschaft sollte nicht mit den Eigenschaften Panzerung, Massiv oder Widerstand gegen Schadensart kombiniert werden, da ein Wesen aus unnatürlicher Materie grundlegend anders auf Schaden reagiert.

#### Beispiel: Unnatürliche Materie

Ein Wesen aus unnatürlicher Materie wird durch eine normale Waffe mit 1W6 Schadenspotential erfolgreich angegriffen. Es erleidet nur 1 TP Schaden. Würde das Wesen zusätzlich noch über Panzerung verfügen, so hätte ein Schadenswurf erfolgen und mit dem Panzerungswert verrechnet werden müssen. Bleibt in diesem Fall noch Schaden übrig, so hätte das Wesen wiederum nur 1 TP Schaden genommen.

Wird das Wesen erfolgreich mit einer Waffe mit Tödlichkeit 15% angegriffen, so wird auf Tödlichkeit gewürfelt (beispielsweise Wurf 57) und die TP um den kleineren der beiden Würfel (in diesem Fall 5) reduziert. Etwaige Panzerung wird davon noch in Abzug gebracht.

**Unnatürlicher Organismus:** Die Physiologie des Wesens lässt keine Schwachstellen oder besonders signifikante Körperbereiche erkennen. Ein gezielter Angriff zur Schadenssteigerung ist daher nicht möglich, genau so wenig wie kritische Treffer. Dennoch nimmt die Kreatur ganz regulär gewöhnlichen Schaden.

**Unnatürliche Panzerung:** Die Panzerung des Wesens schützt auch gegen panzerbrechende Waffen in vollem Umfang.

**Unnatürliche Zähigkeit:** Das Wesen besitzt eine Anzahl zusätzlicher TP, die sich nicht aus seiner KO oder ST ergeben.

**Unsichtbar:** Das Wesen ist nahezu oder vollständig unsichtbar. Dies führt unabhängig von seiner Größe zu einem Abzug von -40% auf alle Angriffe gegen das Wesen.

**Widerstand gegen Schadensart:** Jeglicher Schaden der genannten Schadensart wird vor der Verrechnung mit dem Panzerungswert halbiert. Das bedeutet auch, dass der Tödlichkeitswert von Waffen bei Tödlichkeitswürfen gegen ein widerstandsfähiges Ziel halbiert wird. Ein gelungener Tödlichkeitswurf tötet das Wesen. Bei einem kritischen Treffer wird der Schaden nicht halbiert, dafür aber auch nicht verdoppelt.

## 9.2 Kreaturenbaukasten

Die Erzählungen von Lovecraft enthalten bereits viele unnatürliche Wesen. Für viele davon gibt es in diesem Kapitel bereits Spielwerte. Der Reiz eines Horror-Rollenspiels besteht allerdings zu großen Teilen darin, sich dem Unbekannten zu stellen. Um der Spielleiterin zu helfen, immer neue unnatürliche Bedrohungen zu erschaffen, gibt es diesen Kreaturenbaukasten.

Willst du einen Großen Alten erschaffen, dann brauchst du diesen Baukasten nicht. Solche Wesen sind derart mächtig, dass sie nicht mehr an Regeln gebunden sind. Sie erhalten daher nur eine Beschreibung und das Kreaturenmerkmal Großer Alter, sonst aber keine Spielwerte.

### 9.2.1 Größenkategorie, Stärke und Konstitution

Einige körperliche Spielwerte werden von der Größe und Körpermasse des Wesens abgeleitet. Dazu werden alle Wesen in sieben Größenkategorien eingeteilt. Menschengroße Wesen fallen dabei in die Größenkategorie mittelgroß. Die Größenkategorie bestimmt hauptsächlich den Wertebereich für die Attribute Stärke und Konstitution, aber auch seine Möglichkeiten im Kampf. Andere Spielwerte werden unabhängig von der Größenkategorie vergeben.

Überlege also zuerst, wie groß das Wesen ist und wähle eine passende Größenkategorie. Orientiere dich dabei an den Tieren, die jeweils als Beispiele angegeben sind. Wenn ein Wesen sich nicht an die Regeln unserer natürlichen Ordnung hält, kann es natürlich höhere Stärke- und Konstitutionswerte besitzen als seine Größenkategorie vorgibt. Orientiere dich dann an den Beispieltieren und notiere das Kreaturenmerkmal Unnatürliche Stärke oder Unnatürliche Konstitution. Andersherum können Stärke und Konstitution natürlich auch immer etwas niedriger ausfallen, als es die Größenkategorie



vorgibt.

**Tabelle: Größenkategorien**

Größenkategorie	Körpermasse	Stärke und Konstitution	Beispiele (Größenordnung des Stärke- und Konstitutionswerts)
extrem klein	Bis 250 g	1 - 2	<b>Ratte</b> (1), Vogelspinne (1), Maus (1)
sehr klein	250 g - 5 kg	2 - 5	<b>Hauskatze</b> (3), Frettchen (3), Marder (3)
klein	5 kg - 35 kg	5 - 10	<b>Hund</b> (5), Dachs (7), Königskobra (5), Luchs (5), Velociraptor (10)
mittelgroß	35 kg - 200 kg	10 - 20	<b>Großer Hund</b> (15), Puma (15), Jaguar (15), Wildschwein (15), Mississippi-Alligator (20), Gorilla (20)
groß	200 kg - 2 t	20 - 50	<b>Pferd</b> (30), Rind (30), Bär (25), Löwe (25), Tiger (25), Weißer Hai (50), Nilkrokodil (30), Utahraptor (40), Nilpferd (50)
sehr groß	2 t - 10 t	50 - 100	<b>Elefant</b> (70), Breitmaulnashorn (50), Tyrannosaurus (80), Triceratops (60), Schwertwal (80)
extrem groß	10 t und mehr	100 und mehr	<b>Pottwal</b> (150), Blauwal (200), Brachiosaurus (150), Brontosaurus (100)

### 9.2.2 Weitere Attribute

Für die restlichen Attribute wird derselbe Wertebereich wie für menschliche Spielercharaktere verwendet. Wähle diese Attributswerte entsprechend deiner Vorstellung. Nur Menschen erhalten einen Charismawert.

**Tabelle: Weitere Attribute von nicht-menschlichen Wesen**

Attribut	1 - 4	5 - 8	9 - 12	13 - 16	17 - 20	21+
<b>Geschicklichkeit</b>	schwerfällig	langsam	-	flink	katzenhaft	unnatürlich
<b>Intelligenz</b>	instinkt gelenkt	primitiv	-	listig	überlegen	unnatürlich
<b>Entschlossenheit</b>	feige	zurückhaltend	-	willensstark	unermüdlich	unnatürlich

### 9.2.3 Abgeleitete Werte und Fertigkeiten

Berechne die Trefferpunkte und Willenskraftpunkte genau wie bei einem Spielercharakter. Soll das Wesen noch mehr Trefferpunkte besitzen, dann kannst du diese später noch über Unnatürliche Eigenschaften erhöhen. Unnatürliche Wesen erhalten keinen Stabilitätspunkte.

$$TP = (ST + KO) / 2 \text{ (aufgerundet)}$$

$$WP = EN$$

Wähle nun passende Fertigkeiten aus. Tiere besitzen Werte zwischen 20% und 80% in ihren relevanten Fertigkeiten. Unnatürliche Wesen können natürlich auch höhere Werte besitzen. Die Kampfwerte werden nicht über Fertigkeiten angegeben, sondern im nächsten Schritt separat

bestimmt. Passende Fertigkeiten wären beispielsweise:

- Athletik
- Heimlichkeit
- Schwimmen
- Suchen
- Wachsamkeit

## 9.2.4 Defensive Fähigkeiten

Besonders große Ziele sind leichter zu treffen, besonders kleine Ziele sind schwerer zutreffen. Wenn die Größenkategorien sich um mehr als zwei Stufen unterscheiden ergibt sich daraus ein Bonus oder Abzug für die Charaktere, wenn sie das Wesen angreifen. Aus der Größenkategorie ergibt sich außerdem ein möglicher Panzerungswert aufgrund von dicker Haut, einem Schuppenkleid, Hornplatten oder einfach massivem Körperbau. Sehr große und extrem große Wesen erhalten in der Regel zusätzlich das Kreaturenmerkmal **Massiv**.

**Tabelle: Panzerung und Zielgröße**

Größenkategorie	Zielgröße	Panzerung
extrem klein	-40%	0 - 1
sehr klein	-20%	0 - 1
klein	-	0 - 2
mittelgroß	-	0 - 3
groß	-	3 - 5
sehr groß	+20%	5 - 10, <b>Massiv</b>
extrem groß	+40%	10 - 25, <b>Massiv</b>

## 9.2.5 Offensive Fähigkeiten

Der Angriffswert eines Wesens orientiert sich an seiner Schnelligkeit und allgemeinen Jagd- und Kampferfahrung. Um der Spielleiterin die Arbeit zu erleichtern, beziehen sich die Angriffswerte von Wesen dabei stets auf menschengroße Ziele. Schließlich stehen die Spielercharaktere bei FHTAGN im Zentrum des Kampfes. Ein Bonus oder Abzug durch die Größenkategorie des Wesens muss also nicht beachtet werden.

**Tabelle: Angriffswerte für nicht-menschliche Wesen**

Angriffswert	Bedeutung
20%	Besonders langsame oder friedliche Wesen
30%	Langsames oder friedliches Wesen
40%	Räuber oder wehrhaftes Wesen
60%	Erfahrener Räuber
80%	Killermaschine

Der Schaden, den ein Wesen bei einem menschlichen Ziel verursacht, ergibt sich ebenfalls aus der Größenkategorie. Ab einem Stärkewert von 20 werden üblicherweise (ST / 2)% tödlicher Schaden verursacht. Die Spielleiterin kann bei großen Wesen wahlweise aber auch reguläre Schadenswerte vergeben, wenn ihr dies passender erscheint.

**Tabelle: Einfluss der Größenkategorie auf Angriffswert und Schaden**

Größenkategorie	Schaden
Extrem klein	1 TP
Sehr klein	1 TP, 1W4 TP
Klein	1W4 TP, 1W6 TP
Mittelgroß	1W6 TP, 1W8 TP, 1W10 TP, 1W12 TP, 2W6 TP, 10% Tödlichkeit
Groß	10% - 25% Tödlichkeit (oder nach Wahl auch 2W6 TP, 2W8 TP, 2W10 TP, 3W6 TP)
Sehr groß	25% - 50% Tödlichkeit
Extrem groß	50% Tödlichkeit und mehr

### 9.2.6 Besondere Eigenschaften

Wähle nun noch passende Kreaturenmerkmale für das Wesen aus. Diese besonderen Eigenschaften sind es dann, die eine Kreatur wirklich erinnerungswürdig machen. Überlade dein Wesen aber am besten nicht mit zu vielen Eigenschaften, sondern wähle gezielt aus.

### 9.2.7 Stabilitätsverlust

Die Begegnung mit einem unnatürlichen Wesen zieht bei Menschen einen Stabilitätsverlust nach sich. Gib an, welche Auswirkungen auf die menschliche Psyche eine direkte Konfrontation mit dem Wesen hat. Je größer und widernatürlicher ein Wesen ist, desto schlimmer beansprucht es den Verstand eines Charakters.

- **Beunruhigend:** Die Kreatur geht auf den ersten Blick als natürlich durch, irgendetwas stimmt aber ganz und gar nicht. Ein stabiler Geist kann eine solche Begegnung mit verhältnismäßig geringen Nachwirkungen überstehen. Ein Kontrollverlust kann nur bei besonders großen Kreaturen auftreten.
- **Unnatürlich:** Die Kreatur ist eindeutig unnatürlich. Dies ist der Standard für unnatürliche Kreaturen. Die Begegnung brennt sich deutlich in die Psyche des Charakters ein. Ein Kontrollverlust ist im Rahmen des Möglichen.
- **Schockierend:** Die Kreatur ist besonders abstoßend oder furchteinflößend. Ihr Äußeres widerspricht deutlich den bekannten Gesetzen der Physik und Biologie. Die Chance bei einer Begegnung die Kontrolle zu verlieren ist recht hoch.
- **Grotesk:** Die Kreatur ist das personifizierte Kosmische Grauen. Die Begegnung mit einem solchen Wesen hinterlässt oft bleibende psychologische Schäden. Hierunter fallen die meisten Großen Alten.

**Tabelle: Stabilitätsverluste**

Größenkategorie	beunruhigend	unnatürlich	schockierend	grotesk
Extrem klein / sehr klein / klein	0/1	1/1W4	1/1W6	1/1W8
Mittelgroß	1/1W4	1/1W6	1/1W8	1W4/1W10
Groß	1/1W6	1/1W8	1W4/1W10	1W6/1W12
Sehr groß	1/1W8	1W4/1W10	1W6/1W12	1W8/1W20
Extrem groß	1W4/1W10	1W6/1W12	1W8/1W20	1W10/1W100

Zusätzlich zu diesem regulären Stabilitätsverlust kann das Kreaturenmerkmal **Unnatürliche Erkenntnis** die Stabilitätspunkte eines Charakters reduzieren und gleichzeitig das Unnatürliche Wissen des Charakters erhöhen. Dieses Merkmal empfiehlt sich vor allem für Große Alte. Diese Tabelle soll nur als Hilfe zur Orientierung und Einstufung dienen. Du kannst den Stabilitätsverlust natürlich auch völlig frei bestimmen.

## 9.3 Unnatürliche Wesen

Die im Folgenden dargestellten unnatürlichen Wesen entstammen überwiegend, aber nicht ausschließlich, aus der Feder von Lovecraft selbst. All diesen Wesen gemein ist, dass ihre Autorinnen und Autoren bereits seit über 70 Jahren verstorben sind und sie darum gemeinfrei verwendet werden dürfen. Der Cthulhu-Mythos hat selbstverständlich noch viele weitere Große Alte, Götter und Schrecken hervorgebracht. Sie sind jedoch entweder mit einem klaren Urheberrechtsanspruch versehen oder ein solcher lässt sich nicht zweifelsfrei ausschließen. FHTAGN listet daher nur diejenigen Wesen auf, deren Verwendung nach bestem Wissen und Gewissen unproblematisch ist.

### 9.3.1 Älteres Wesen

#### *Uralte Erschaffer von Leben*

Diese uralte Rasse bewohnt die Erde bereits seit vielen Millionen Jahren und ist möglicherweise der Erschaffer des irdischen Lebens, so wie es sich heute darstellt. Ältere Wesen bevorzugen das Wasser als Lebensraum, können sich aber auch mühelos an Land fortbewegen und sogar fliegen.

Das Aussehen ähnelt einer zylindrischen Form von gut zwei Meter Höhe, deren Enden sich jeweils etwas verjüngen, so dass ein Älteres Wesen fast einem Fass gleicht. Den Körper bedecken Furche und Grate mit seltsamen Wucherungen und die Flügel und der seltsame Kopf, der wie ein fünfzackiger Seestern wirkt, geben dem Wesen sowohl Merkmale tierischen als auch pflanzlichen Lebens.

Die Älteren Wesen haben mindestens eine große Stadt in der Antarktis errichtet und schufen dort auch die Shoggothen, die sie als Sklaven einsetzten. In den Jahrmlionen ihrer Existenz auf der Erde trugen die Älteren Wesen viele Konflikte aus, scheinen sich jedoch mittlerweile zurückgezogen zu haben.

**ST 30 KO 50 GE 8 IN 50 EN 20**

**TP 50 WP 20**

**Größenkategorie:** Groß.

**Panzerung:** Keine (siehe **Unnatürlicher Organismus**).

**Angriffe:** Greifen und Zerreißen 30%, Tödlichkeit 15% (siehe **Festnageln**).

**Fertigkeiten:** Athletik 30%, Fliegen 80%, Schwimmen 80%, Unnatürliches Wissen 95%.

**Festnageln:** Bei einem erfolgreichen Angriff durch das Wesen, wird das Ziel festgenagelt. Diesem Zustand kann man nur durch Ausweichen entgehen.

**Materie formen:** Ältere Wesen können Materie, die sie mit ihren Greifarmen berühren nach ihren Vorstellungen umformen. So sind sie in der Lage mit Leichtigkeit ganz neue Gegenstände, Lebewesen und Bauwerke zu erschaffen. Lebewesen können diesem Effekt mit einer KO x 5-Probe widerstehen. Eine Umformung muss dabei für das betroffene Lebewesen nicht unbedingt tödlich sein. Sie ist in jedem Fall aber sehr schmerzhaft und führt zu einem Verlust von 1W4/1W10 STA.

**Unnatürlicher Organismus:** Die Physiologie eines Älteren Wesens lässt keine Schwachstellen oder besonders signifikante Körperbereiche erkennen. Ein gezielter Angriff zur Schadenssteigerung ist daher nicht möglich, genau so wenig wie kritische Treffer. Dennoch nimmt die Kreatur ganz regulär gewöhnlichen Schaden.

**Unnatürliche Zähigkeit:** Das Wesen besitzt eine Anzahl zusätzlicher TP, die sich nicht aus seiner KO oder ST ergeben.

**Rituale:** Älteres Zeichen, Bannzauber, Dho-Hna-Formel, Rufe Wesen (Schoggothe).

**Stabilitätsverlust:** 1W4/1W10.

## Yog-Sothothery

Die Älteren Wesen sind in der Geschichte *At the Mountains of Madness* sehr ausführlich beschrieben. In diesem Zusammenhang ist die Frage interessant, ob beziehungsweise wo außer der Antarktis es möglicherweise weitere Behausungen dieser Wesen gibt. Wenn sie sich als Architekten von Lebensformen verstehen, was haben sie dann vielleicht in den vergangenen tausenden Jahren vollbracht?

## Referenzen

Komplette Exemplare haben eine so unheimliche Ähnlichkeit mit bestimmten Kreaturen des Urmythos, dass die Andeutung einer uralten Existenz außerhalb der Antarktis unvermeidlich wird. Dyer und Pabodie haben das *Necronomicon* gelesen und Clark Ashton Smiths Alptraubilder als Textbeschreibung gesehen, und werden verstehen, wenn ich von Älteren Wesen spreche, die angeblich das ganze Erdenleben als Scherz oder Irrtum geschaffen haben.

*Complete specimens have such uncanny resemblance to certain creatures of primal myth that suggestion of ancient existence outside antarctic becomes inevitable. Dyer and Pabodie have read Necronomicon and seen Clark Ashton Smith's nightmare paintings based on text, and will understand*

*when I speak of Elder Things supposed to have created all earth life as jest or mistake. - At the Mountains of Madness, Howard Phillips Lovecraft, 1931*

## 9.3.2 Azathoth

*Herr aller Dinge*

Azathoth ist das nukleare Chaos, ein blinder und idiotischer Gott im Zentrum des Universums. Er ist Herr aller Dinge, erschafft und vernichtet Welten und wird dabei von einer Horde stumpfsinniger und amorpher Tänzer umgeben, die ihn mit ihrer dünnen und monotonen Flötenmusik einlullen und so das Chaos möglicherweise in Grenzen halten. Ein Fragment von Azathoth reicht bereits aus, um ganze Landstriche auf der Erde zu verheeren.

Azathoth steht im Zentrum vieler okkulten Riten und Geheimorganisationen, die sich durch die ihm zugeschriebene Macht angezogen fühlen. Legenden ranken sich um die Bedeutung des wahren Namens von Azathoth, denn diesen zu kennen, verspricht enorme Kräfte.

**Großer Alter:** Das Wesen ist so mächtig, dass es außerhalb des menschlichen Vorstellungssystems existiert und handelt. Daher verfügt es nicht über Werte und die Spielleiterin entscheidet frei über die Konsequenzen eines direkten Kontaktes mit diesem Wesen. Eine Begegnung bedeutet für Menschen aber in der Regel den sicheren Tod oder Wahnsinn.

**Hinter dem Schleier:** Die Anwesenheit Azathoths oder einiger seiner Fragmente reicht aus, um das Gewebe der Raumzeit zu stören. Dies resultiert in besonderen Wahrnehmungen, in Schwankungen der gefühlten Realität. Es erscheint vielfach so, als ob Bilder, Töne und Gerüche verzerrt werden und man hinter den Schleier von Normalität und physischen Gesetzen blicken kann.

**Kosmisches Chaos:** Die Beweggründe dieses Großen Alten sind der menschlichen Vorstellungskraft so fern, dass sie zufällig und erratisch erscheinen – völliges Chaos im wahrsten Sinn des Wortes. Genauso zufällig und unwahrscheinlich erscheinen die Vorkommnisse, die geschehen, wenn sich Azathoths Präsenz an irgendeinem Ort verdichtet.

**Kosmische Resonanz:** Die flötenspielenden Schrecken am Hofe Azathoths schicken ihre blasphemische Musik durch das Universum. Manchmal erreicht dieser Klang auch einzelne Menschen, die dafür aufgeschlossen oder besonders begabt sind. Es wurde auch schon davon berichtet, dass sich durch das Spiel auf Instrumenten oder durch wissenschaftliche Experimente eine Resonanz mit den kosmischen Gesängen herstellen lässt.

**Nukleares Chaos:** Bei einer Begegnung mit Azathoth – und sei es nur mit Fragmenten dieses Wesens – wird ein Charakter radioaktiver Strahlung ausgesetzt. Die Höhe der Strahlendosis hängt von der Art und Dauer der Begegnung ab und bleibt dem Ermessen der Spielleiterin überlassen.

**Unnatürliche Erkenntnis (+1W100):** Eine Begegnung mit diesem Wesen erhöht das Unnatürliche Wissen des Charakters zwangsläufig um +1W100 Punkte. Der Charakter verliert dann gleichzeitig Stabilitätspunkte in gleicher Höhe und erleidet die üblichen Konsequenzen. Gegen diese Eigenschaft schützt keine Stabilitätsprobe. Die Unnatürliche Erkenntnis tritt direkt nach der regulären Stabilitätsprobe und unabhängig von deren Ergebnis ein. Eine direkte

Begegnung mit dem nuklearen Chaos führt sowohl zu tiefgreifenden Erkenntnissen über die Wahrheiten unseres Universums als auch zu unausweichlichem Wahnsinn.

**Stabilitätsverlust:** 1W10/1W100 (siehe auch **Unnatürliche Erkenntnis**).

## Yog-Sothothery

Dieser Große Alte ist neben Yog-Sothoth und Shub-Niggurath eine sehr bedeutsame Figur im Cthulhu-Mythos. Während Azathoth häufig mit Vernichtung in Verbindung gebracht wird, so könnte er durchaus auch zur Erschaffung von neuen Dingen fähig sein. Darüber hinaus gibt es Stimmen, die davon ausgehen, dass der Dämonensultan Azathoth nicht immer blind und idiotisch war, sondern durch ein Ereignis in seine jetzige Form verwandelt wurde.

## Referenzen

Vor seinen Augen spielte sich eine kaleidoskopische Reihe von phantastischen Bildern ab, die sich in Intervallen in das Bild eines riesigen, unberührten Abgrunds der Nacht auflösten, in dem wirbelnde Sonnen und Welten in einer noch tiefgründigeren Schwärze lagen. Er dachte an die alten Legenden des nuklearen Chaos, in dessen Zentrum sich der blinde und idiotische Gott Azathoth, Herr aller Dinge, ausbreitet, umgeben von seiner hüpfenden Horde stumpfsinniger und amorpher Tänzer, und eingelullt von der dünnen, monotonen Musik einer dämonischen Flöte, die in namenlosen Pranken gehalten wird.

*Before his eyes a kaleidoscopic range of phantasmal images played, all of them dissolving at intervals into the picture of a vast, unplumbed abyss of night wherein whirled suns and worlds of an even profounder blackness. He thought of the ancient legends of Ultimate Chaos, at whose centre sprawls the blind idiot god Azathoth, Lord of All Things, encircled by his flopping horde of mindless and amorphous dancers, and lulled by the thin monotonous piping of a daemoniac flute held in nameless paws. – The Haunter of the Dark, Howard Phillips Lovecraft, 1935*

## 9.3.3 Bluthund

### *Erbarmungsloser untoter Jäger*

Diese untote Kreatur entsteht durch Transformation mittels des Amuletts **Seelen-Symbol aus Jade** aus toten Ghoulen oder Menschen. In der Regel geschieht dies, indem das Amulett eines Bluthundes den Besitzer wechselt, der daraufhin von dem Bluthund gejagt und getötet wird. Nach seinem Tod verwandelt sich der Getötete selbst in einen Bluthund.

Die Kreatur behält ihre grundsätzliche Form zum Zeitpunkt der Transformation bei – ein halb verfaultes Leichnam, ein Skelett – nimmt jedoch hundeartige Züge an und entwickelt scharfe Reißzähne, schreckliche Klauen und schwarze netzartige Schwingen, während die leeren Augenhöhlen im Dunkeln phosphoreszieren.

Wird sein Amulett entwendet, oder zieht ein Wesen auf andere Weise die Aufmerksamkeit eines Bluthundes auf sich, nimmt der Bluthund die Verfolgung auf. Nach 1W10 Nächten hat er sein Opfer eingeholt, wobei das leise ferne Bellen eines monströsen Hundes sein Nahen angekündigt – ein

Bellen, das stetig näherkommt. Bluthunde sind vernunftbegabt aber vollkommen böse. Haben sie ihr Opfer gefunden, versetzen sie es für weitere 1W6 Nächte in Angst und Schrecken, bevor sie es am Ende mit Zähnen und Klauen in Stück reißen: Kratzen und Klopfen an den Türen, ein Schwirren oder Flattern in der Luft, irres Kichern und unverständliches Plappern, unerklärliche Klauenabdrücke vor den Fenstern und das Gefühl von Augen, die einen im Dunkeln beobachtet – stets begleitet von dem jede Nacht lauter werdenden Gebell des unsichtbaren Hundes.

**ST 20 KO 20 GE 10 IN 10 EN 20**

**TP 20 WP 20**

**Größenkategorie:** Mittelgroß.

**Panzerung:** Keine (siehe **Unnatürliche Schnelligkeit**).

**Angriffe:** Klauen 60%, Schaden 10% Tödlichkeit, Panzerbrechend 3 (siehe **Festnageln**).  
Fangzähne 40%, Schaden 1W8+2.

**Fertigkeiten:** Athletik 50%, Heimlichkeit 60%, Unnatürliches Wissen 30%, Verfolgen (Amulett finden) 70%.

**Besonderer Sinn:** Das Wesen kann sein Amulett über unbegrenzte Entfernung orten.

**Festnageln:** Bei einem erfolgreichen Angriff durch das Wesen wird das Ziel festgenagelt und anschließend zerfetzt. Diesem Zustand kann man nur durch Ausweichen entgehen.

**Fluch des Bluthundes:** Durch einen Bluthund zerfetzt zu werden löst automatisch die Transformation des toten Wesens in einen untoten Bluthund aus.

**Flugfähigkeit:** Das Wesen kann sich durch die Luft bewegen.

**Lichtempfindlichkeit:** Licht ist für Bluthunde genau wie für Ghoule extrem unangenehm und sie meiden es wo sie können. Bluthunde erhalten auf alle Aktionen einen Malus von -20% bei normalem Tageslicht und -40% in hellem Sonnenschein.

**Unnatürliche Schnelligkeit:** Das Wesen gilt im Kampf immer als Ziel mit schneller Bewegung. Es kann zudem die Aktion Ausweichen auch gegen Schusswaffen einsetzen.

**Stabilitätsverlust:** 1/1W8.

## Yog-Sothothery

Nach der Jagd zieht sich der Bluthund ähnlich einem Vampir in seinen Sarg zurück, wo er mit blutigen Fängen und sardonisch grinsend sein Amulett an sich presst. Fledermäuse scheinen eine besondere Affinität zu Bluthunden zu zeigen. Bluthunde gehören alle dem **Kult der Leichenfresser von Leng** an.



## Referenzen

In jenem jahrhundertalten Sarg lag zusammengekauert und umgeben von einem alptraumhaften Gefolge aus zahlreichen großen, kräftigen, schlafenden Fledermäusen das knochige Ding, das mein Freund und ich beraubt hatten; doch es war nicht sauber und friedlich wie wir es damals gesehen hatten, sondern bedeckt mit getrocknetem Blut und Stückchen fremden Fleisches und fremder Haare und schenkte mir ein wissendes Grinsen mit seinen phosphoreszierenden Augenhöhlen und seinen scharfen blutgetränkten Reißzähnen, die es im Angesicht meines unausweichlichen Verderbens höhnisch bleckte.

*For crouched within that centuried coffin, embraced by a closepacked nightmare retinue of huge, sinewy, sleeping bats, was the bony thing my friend and I had robbed; not clean and placid as we had seen it then, but covered with caked blood and shreds of alien flesh and hair, and leering sentiently at me with phosphorescent sockets and sharp ensanguined fangs yawning twistedly in mockery of my inevitable doom.*

- *The Hound*, Howard Phillips Lovecraft, 1924

### 9.3.4 Bokrug

#### *Verderbnisbringer*

Nach den Abbildungen von Bokrug zu urteilen, die häufig als steinerne, meergrüne Idole oder prunkvolle Arbeiten aus Glas, Onyx oder anderen wertvollen Materialien ausgeführt sind, nimmt dieser Gott die Gestalt einer Wasser-Eidechse an. Bokrug wird im ganzen Lande Mnar angebetet, nachdem seine treuen Diener, die Wesen von Ib, von den Bewohnern der Stadt Sarnath erschlagen wurden. 1.000 Jahre wartete Bokrug, um schließlich die Geister der toten Wesen von Ib wieder auferstehen zu lassen und das Verderben über Sarnath zu bringen.

**Großer Alter:** Das Wesen ist so mächtig, dass es außerhalb des menschlichen Vorstellungssystems existiert und handelt. Daher verfügt es nicht über Werte und die Spielleiterin entscheidet frei über die Konsequenzen eines direkten Kontaktes mit diesem Wesen. Eine Begegnung bedeutet für Menschen aber in der Regel den sicheren Tod oder Wahnsinn.

**Geist von Bokrug:** Bokrug vermag gestorbene Wesen, die ihm zu Lebzeiten dienten, als Geister zurückzuholen und zu befehligen. Möglicherweise führen diese dann nach Erfüllung des Willens von Bokrug ein Leben in einer anderen Existenzebene weiter.

**Unnatürliche Erkenntnis (+1W10):** Eine Begegnung mit diesem Wesen erhöht das Unnatürliche Wissen des Charakters zwangsläufig um 1W10 Punkte. Der Charakter verliert Stabilitätspunkte in gleicher Höhe und erleidet die üblichen Konsequenzen. Gegen diese Eigenschaft schützt keine STA-Probe. Die Unnatürliche Erkenntnis tritt direkt nach der regulären Stabilitätsprobe und unabhängig von deren Ergebnis ein. Dies gilt nur für die erste Begegnung mit Bokrug oder einer Vision von ihm.

**Verderben von Bokrug:** Sollte seinen Anhängern Unheil widerfahren oder wird Bokrug im Rahmen eines Rituals darum gebeten, so kann er Verderben über ganze Landstriche bringen. Dazu sendet er die Geister seiner toten Diener, die Schrecken und Wahnsinn verbreiten, bis nichts mehr übrig und die Rache von Bokrug gestillt ist.

**Stabilitätsverlust:** 1W8/1W20 (siehe auch Unnatürliche Erkenntnis).

## Yog-Sothothery

Bokrugs Element der Rache kann eine starke Triebfeder sein, die das Verderben auch in andere Städte bringt. Seine Anbetung ist mindestens in den Traumlanden durchaus verbreitet. Doch auch in der Wachen Welt gibt es Anhänger dieses Großen Alten, vornehmlich in sumpfigen oder sehr feuchten Gegenden. Möglicherweise ist die Erschaffung von Geistwesen nicht nur im Zorn der Vergeltung geschehen, sondern ein fester Bestandteil der Rituale seines Kultes.

## Referenzen

So wurde von der sehr alten Stadt Ib nichts verschont, außer dem meergrünen Steinidol, das nach dem Vorbild von Bokrug, der Wasser-Eidechse, gemeißelt wurde.

*Thus of the very ancient city of Ib was nothing spared, save the sea-green stone idol chiseled in the likeness of Bokrug, the water-lizard.*

- *The Doom That Came to Sarnath*, Howard Phillips Lovecraft, 1920

## 9.3.5 Cthulhu

### *Hohepriester der Großen Alten*

Cthulhu ist der Priester der Großen Alten und schläft in seinem dunklen Haus in der versunkenen Stadt R'lyeh, bis die Sterne richtig stehen und das Eiland mit seinen gigantischen Bauwerken wieder aus den Fluten emporsteigen wird. Der Große Cthulhu schickt seinen Ruf zu den Menschen, vornehmlich zu den kreativen und künstlerischen Köpfen, und lässt sie in ihren Träumen Dinge erblicken, die von kommenden Zeitaltern handeln. Darüber hinaus existieren überall auf der Welt Kulte, die den Großen Cthulhu anbeten und dessen Auferstehung herbeisehnen. Der prominenteste ist ohne Zweifel der so genannte Cthulhu-Kult selbst, dessen Anhängerschaft verstreut über den ganzen Erdball ihren obskuren und blasphemischen Ritualen nachgeht.

**Großer Alter:** Das Wesen ist so mächtig, dass es außerhalb des menschlichen Vorstellungssystems existiert und handelt. Daher verfügt es nicht über Werte und die Spielleiterin entscheidet frei über die Konsequenzen eines direkten Kontaktes mit diesem Wesen. Eine Begegnung bedeutet für Menschen aber in der Regel den sicheren Tod oder Wahnsinn.

**Idole des Cthulhu:** Obskure Schnitzereien, verworrene Darstellungen auf antiken Reliefs, Zeichen in unverständlicher Sprache - es gibt zahllose **Idole des Cthulhu**, die nicht nur für den Cthulhu-Kult von essentieller Bedeutung sind. Von diesen Artefakten gehen unnatürliche Schwingungen aus, die von der bedrohlichen Vorstellung einer neuen Zeit künden. Gerüchten zu Folge verstärkt die Präsenz von Idolen auch den Ruf des Cthulhu in deren Nähe.

**Kulte des Cthulhu:** Über die ganze Welt reicht die Anhängerschaft des großen Cthulhu, insbesondere ist hier der **Cthulhu-Kult** zu nennen.

**Ruf des Cthulhu:** Cthulhu vermag Botschaften seiner kommenden Herrschaft zu Träumenden auf der ganzen Welt zu schicken, doch normalerweise hält das Wasser, das R'lyeh umschließt, ihn davon ab, den Geist der Menschen zu erreichen. Zu bestimmten Gelegenheiten, wie beim Auftauchen von R'lyeh im Frühling 1925 oder durch andere Umstände, wird dies möglich. Je nach Art der Träume und der Dinge, derer man dort Zeuge wird, gehen damit STA-Verluste und auffälliges Verhalten, ja sogar Anfälle von Massenpaniken einher.

**Unnatürliche Erkenntnis (+1W20):** Eine Begegnung mit diesem Wesen erhöht das Unnatürliche Wissen des Charakters zwangsläufig um +1W20 Punkte. Der Charakter verliert dann gleichzeitig Stabilitätspunkte in gleicher Höhe und erleidet die üblichen Konsequenzen. Gegen diese Eigenschaft schützt keine Stabilitätsprobe. Die Unnatürliche Erkenntnis tritt direkt nach der regulären Stabilitätsprobe und unabhängig von deren Ergebnis ein.

Stabilitätsverlust: 1W10/1W100 (siehe auch Unnatürliche Erkenntnis).

## Yog-Sothtothery

Cthulhus Einfluss in den Jahrhunderten der Geschichte ist stets präsent und hat nie aufgehört, seitdem er in R'lyeh träumend schläft. Seine Anhänger scheinen gut organisiert zu sein und es ist mehr als wahrscheinlich, dass sie weltweit das öffentliche Leben bis in die höchsten Kreise infiltriert haben.

Glaut man den Berichten des Norwegers Johansen, so hat dieser tatsächlich den Großen Alten, nachdem R'lyeh im Jahr 1925 für kurze Zeit aus den Tiefen der Meere emporgestiegen war, mit einer Yacht - der *Alert* - gerammt und das Wesen so für kurze Zeit aufgehalten. Dies sollte jedoch in niemandem die Hoffnung wecken, ein solches Manöver ein zweites Mal zu absolvieren.

## Referenzen

Es schien eine Art Ungeheuer zu sein, oder ein Symbol, das ein Monster darstellt, von solcher Form, die nur eine kranke Vorstellungskraft entwickeln konnte. Wenn ich sage, dass meine etwas extravagante Phantasie gleichzeitig Bilder von einem Oktopus, einem Drachen und einer menschlichen Karikatur hervorgebracht hat, werde ich dem Geist der Sache nicht gerecht. Ein weicher, Tentakel bewährter Kopf überragte einen grotesken und schuppigen Körper mit rudimentären Flügeln; aber es war der allgemeine Umriss des Ganzen, der ihn schockierend erschreckend machte.

*It seemed to be a sort of monster, or symbol representing a monster, of a form which only a diseased fancy could conceive. If I say that my somewhat extravagant imagination yielded simultaneous pictures of an octopus, a dragon, and a human caricature, I shall not be unfaithful to the spirit of the thing. A pulpy, tentacled head surmounted a grotesque and scaly body with rudimentary wings; but it was the general outline of the whole which made it most shockingly frightful.*

- *The Call of Cthulhu*, Howard Phillips Lovecraft, 1926

## 9.3.6 Dagon und Hydra

*Vater und Mutter der Tiefen Wesen*

Diese beiden Wesen ähneln Tiefen Wesen, sind jedoch von enormer Gestalt und verfügen über ausgesprochen große Macht. Sie werden von ihrem Volk zutiefst verehrt und können als Gottvater und Großmutter aller Tiefen Wesen betrachtet werden. Es steht zu vermuten, dass sie Gewalt über die Natur ausüben und Menschen in Träumen beeinflussen können.

In vielen Fällen werden Menschen, die durch Tiefe Wesen für die Aufstockung des Genpools auserkoren wurden, zu Dagon oder Hydra gebracht, um von ihnen die Weihen ihrer Rasse zu empfangen.

**Großer Alter:** Diese Wesen sind so mächtig, dass sie außerhalb des menschlichen Vorstellungssystems existieren und handeln. Daher verfügen sie nicht über Werte und die Spielleiterin entscheidet frei über die Konsequenzen eines direkten Kontaktes mit ihnen. Eine Begegnung bedeutet für Menschen aber in der Regel den sicheren Tod oder Wahnsinn.

**Ruf des Dagon/Ruf der Hydra:** Beide Große Alte sind in der Lage, sowohl Tiefe Wesen als auch andere Meeresbewohner zu sich zu rufen, sei es zum Schutz oder zur Verfolgung anderer Ziele.

**Träume senden:** Dagon und Hydra können in begrenztem Umfang Träume an die Menschen senden. Dies betrifft fast immer die unmittelbaren Küstenregionen ihres Aufenthaltsortes oder aber die Besatzung und Passagiere vorbeifahrender Schiffe.

**Unnatürliche Erkenntnis (+1W10):** Eine Begegnung mit einem dieser Wesen erhöht das Unnatürliche Wissen des Charakters zwangsläufig um +1W10 Punkte. Der Charakter verliert dann gleichzeitig Stabilitätspunkte in gleicher Höhe und erleidet die üblichen Konsequenzen. Gegen diese Eigenschaft schützt keine Stabilitätsprobe. Die Unnatürliche Erkenntnis tritt direkt nach der regulären Stabilitätsprobe und unabhängig von deren Ergebnis ein.

**Wetterkontrolle:** Dagon und Hydra können schwere Stürme ebenso nach Belieben herbeibeschwören wie Flauten, Nebelbänke und Riesenwellen. Das Einflussgebiet ihrer Fähigkeit beschränkt sich auf das Meer, auf Inseln und auf Küstenregionen.

**Stabilitätsverlust:** 1W10/1W20 (siehe auch **Unnatürliche Erkenntnis**).

## Yog-Sothtothery

Dagon und Hydra sind von elementarer Bedeutung für alle Tiefe Wesen und stehen im Zentrum der sozialen Ordnung dieser Spezies. Wie weit ihr Kontakt zum schlafenden Cthulhu reicht, ist nicht bekannt. Es darf aber angenommen werden, dass Cthulhu, die Tiefen Wesen und Dagon und Hydra sehr viel mehr teilen, als nur das Meer.

## Referenzen

Alle in der Bande der Getreuen – Orden des Dagon – und die Kinder sollen nie sterben, sondern gehen zurück zur Mutter Hydra und Vater Dagon, woher wir alle von Anfang an kamen ... lä! lä! Cthulhu fhtagn! Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah-nagl fhtagn.

*All in the band of the faithful—Order o' Dagon—an' the children shud never die, but go back to the*

*Mother Hydra an' Father Dagon what we all come from onct ... Iä! Iä! Cthulhu fhtagn! Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah-nagl fhtagn.*

- *The Shadow over Innsmouth*, Howard Phillips Lovecraft, 1931

### 9.3.7 Dhole

#### Weltenvernichter

Dhole sind mutmaßlich wurmartige Geschöpfe der Traumlande, die im *Tal von Pnath* in der Unterwelt hausen. Es heißt, dass noch nie jemand einen Dhole gesehen hätte – und davon berichten konnte – auch, weil sie zumeist im Dunkeln unterwegs sind. Folgt man vagen Gerüchten von zweifelhafter Qualität, so scheint es auch Kreaturen namens Bhole zu geben. Ob es sich dabei um zwei verschiedene Wesen handelt oder vielleicht um unterschiedliche Daseinsformen ist unbekannt.

**ST 300 KO 400 GE 8 IN 13 EN 24**

**TP 350 WP 24**

**Größenkategorie:** Extrem groß (Zielgröße: +40% zum Treffen).

**Panzerung:** 10 Punkte durch massiven Körperbau (siehe **Massiv**).

**Angriffe:** Niederwalzen 30%, Tödlichkeit 99%, Panzerbrechend 10 (siehe **Niederwalzen**).  
Verschlingen 30%, Tödlichkeit 99%, Panzerbrechend 10.

**Fertigkeiten:** Athletik 80%, Wachsamkeit 50%.

**Erschütterungssinn:** Dhole orientieren sich mit Hilfe mittels Echoortung. Ihr Gesang dient aber auch der Kommunikation untereinander und kann kilometerweit durch den Boden dringen. Manche sagen sogar, der Gesang eines Dhole dringe auch durch Raum und Zeit. Durch diese besondere Wahrnehmungsfähigkeit kann ein Dhole die kleinste Erschütterung im Boden wahrnehmen.

**Massiv:** Ein Dhole ist ein gigantischer Riesenwurm aus den Traumlanden. Sein massiver Körper verliert zwar Trefferpunkte durch gewöhnliche Angriffe, aber Angriffe mit Tödlichkeitswert sind weniger effizient. Sie richten lediglich Schaden in Höhe des jeweiligen Tödlichkeitswerts an. In beiden Fällen muss der Schaden dann noch die natürliche Panzerung des Wurms durchdringen.

**Niederwalzen:** Sollte das Opfer nach einem erfolgreichen Angriff noch am Leben sein, so ist es unter dem Dhole begraben und gilt als festgenagelt.

**Wurmloch:** Dhole fressen sich mit Leichtigkeit durch jede Art von Gestein und Erdreich. Ihre Haut sondert ein Sekret ab, das ihre Tunnel stabilisiert. Eigentlich handelt es sich bei den Dholen um Wesen der Traumlande. Allerdings kann sich ein Dhole nicht nur durch den Boden, sondern auch durch Zeit und Raum fressen, was ihm ermöglicht auch andere Welten zu erreichen. Bei einem Wechsel hinterlässt er einen seltsamen Tunnel im Erdreich oder Gestein, der plötzlich endet. Das eigentliche Portal schließt sich recht schnell hinter dem Dhole wieder. Wenn man allerdings schnell und verrückt genug ist, kann man einem Dhole vielleicht durch sein Wurmloch folgen. Im Kampf kann ein Dhole diese Fähigkeit im Rahmen seiner normalen

Bewegung nutzen, um zu fliehen oder die Entfernung zum Gegner drastisch zu verkürzen.

**Stabilitätsverlust:** 1W8/1W20.

## Yog-Sothothery

Es steht zu vermuten, dass Dhole auch außerhalb der Traumlande ihre Tunnel graben. Sie stellen eine immense Gefahr dar, denn sie sind in der Lage ganze Welten zu vernichten. Ein einziges Exemplar kann Städte in Schutt und Asche legen. Doch ihre Fähigkeit durch Zeit und Raum zu graben, eröffnet darüber hinaus viele interessante Ansatzpunkte: Sind solche Wurm Löcher stabil, wohin führen sie und in welche Zeit?

## Referenzen

Nun wusste Carter aus einer bestimmten Quelle, dass er sich im Tal von Pnoth befand, wo die riesigen Dhole krochen und gruben; aber er wusste nicht, was ihn erwartete, denn niemand hat jemals einen Dhole gesehen oder gar erraten, wie so etwas sein könnte. Dhole sind nur durch wenige Gerüchte bekannt, durch das Rascheln, das sie zwischen den Knochenbergen erzeugen, und durch die schleimige Berührung, die sie verursachen, wenn sie sich an einem vorbei schlängeln. Sie sind nicht zu sehen, weil sie nur im Dunkeln herumschleichen.

*Now Carter knew from a certain source that he was in the vale of Pnoth, where crawl and burrow the enormous Dholes; but he did not know what to expect, because no one has ever seen a Dhole or even guessed what such a thing may be like. Dholes are known only by dim rumour, from the rustling they make amongst mountains of bones and the slimy touch they have when they wriggle past one. They cannot be seen because they creep only in the dark.*

- *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, Howard Phillips Lovecraft, 1927

## 9.3.8 Dunkeldürrer

### *Schrecken der Nacht*

Dunkeldürre erscheinen als schwarze, gesichtslose Wesen mit gummiartiger Haut, die Hörner auf ihrem Kopf tragen. Mit ihren großen, membranartigen Schwingen sind sie in der Lage, Menschen und andere Wesen zu tragen oder mit sich zu nehmen. Sie scheinen ihre Opfer gerne zu kitzeln, während sie sie davontragen. Ghoulen wird nachgesagt, dass sie Dunkeldürre als Reittiere benutzen und dazu ein geheimes Schlüsselwort verwenden. Dunkeldürre geben keine Laute von sich, vermutlich da sie über keine entsprechenden Organe verfügen. Man trifft sie vor allem in den Traumlanden, allerdings wurden manche dieser Kreaturen auch in der Wachen Welt gesichtet. Manche sagen, die Dunkeldürren dienen dem Großen Alten Nodens, doch ob sie aus eigenem Antrieb oder im Auftrag anderer Mächte handeln, bleibt das Geheimnis dieser grabesstillen Wesen.

**ST 30 KO 20 GE 15 IN 7 EN 12**

**TP 25 WP 12**

**Größenkategorie:** Groß.

**Panzerung:** 3 Punkte durch gummiartige Haut (siehe **Aura der Dunkelheit**).

**Angriffe:** Klauen 50%, Schaden 2W6.

Umklammern 65% (bei Erfolg ist das Opfer festgenagelt und wird vom Dunkeldürren zumeist mit in die Luft gerissen).

**Fertigkeiten:** Athletik 60%, Heimlichkeit 70%.

**Aura der Dunkelheit:** Ein Mantel aus unnatürlicher Dunkelheit umgibt den Leib jedes Dunkeldürren. Diese Dunkelheit kann nicht durch Lichtquellen oder Nachtsichtgeräte durchdrungen werden. Angriffe auf einen Dunkeldürren erhalten dadurch stets einen Abzug von -20% durch schlechte Sicht. Dieser Abzug wird auch auf Wachsamkeitsproben angewendet, um die Kreatur zu entdecken.

**Flugfähigkeit:** Das Wesen kann sich mühelos durch die Luft bewegen.

**Lautlos:** Dunkeldürre sind lautlose Jäger, die sich ihrer Opfer in völliger Stille nähern können. Einzig ihr Flügelschlag erzeugt ein kaum wahrnehmbares Rauschen.

**Stabilitätsverlust:** 1/1W8.

## Yog-Sothothery

Kaum etwas ist über diese Rasse bekannt: Woher sie kommen, wo sie leben, ob sie Städte oder vergleichbare Behausungen bewohnen und dergleichen mehr. Auch ob sie über einen freien Willen verfügen oder lediglich in dunklen Ritualen herbei beschworene Geschöpfe sind, ist unbekannt. Der Umstand, dass man sie vorwiegend an verlassenem Orten antrifft lässt vermuten, dass sie verbannt und ausgestoßen wurden. So scheinen sie den Berg Ngranek auf der Insel Oriab zu bewachen.

Auf der anderen Seite lässt sich eine gewisse Verbundenheit zu den Ghoulen der Traumlande nicht leugnen. Und auch Menschen sollen Dunkeldürre schon zu Diensten gewesen sein. Vielleicht ist es ein Fluch, der diesen Kreaturen anhaftet und nur darauf wartet, in kommenden Zeitaltern gebannt zu werden.

## Referenzen

Aus welcher Gruft sie kriechen, kann ich nicht sagen,  
Aber jede Nacht sehe ich diese gummiartigen Gestalten,  
Schwarz, gehört und schlank, mit hauchdünnen Flügeln,  
Sie kommen in Legionen auf der Dünung des Nordwindes.  
Mit obszönem Griff, der kitzelt und sticht,  
Mich auf monströsen Reisen zu entführen.  
In graue Welten, die tief im Alptraum versteckt sind.

Über die zerklüfteten Gipfel von Thok fegen sie,

Ohne Rücksicht auf all die Schreie, die ich zu machen versuche,  
 Und die niederen Gruben hinab zu diesem schmutzigen See.  
 Wo die aufgeblähten Shoggothen in zweifelhaftem Schlaf versinken.  
 Aber Ho! Wenn sie nur etwas Geräusche machen würden,  
 Oder ein Gesicht trügen, wo man Gesichter finden sollte!

*Out of what crypt they crawl, I cannot tell,  
 But every night I see the rubbery things,  
 Black, horned, and slender, with membranous wings,  
 They come in legions on the north wind's swell  
 With obscene clutch that titillates and stings,  
 Snatching me off on monstrous voyagings  
 To grey worlds hidden deep in nightmare's well.*

*Over the jagged peaks of Thok they sweep,  
 Heedless of all the cries I try to make,  
 And down the nether pits to that foul lake  
 Where the puffed shoggoths splash in doubtful sleep.  
 But ho! If only they would make some sound,  
 Or wear a face where faces should be found!*  
 - Night-Gaunts, Howard Phillips Lovecraft, 1939

### 9.3.9 Farbe aus dem All

#### *Körperloser Verzehr des Lebens*

Bei der Farbe aus dem All handelt es sich um eine Energiekugel, die in einer unbekanntem, außerirdischen Farbe leuchtet. Wo sie sich aufhält verwelkt das Leben und nimmt nach und nach ebenfalls die außerirdische Farbe an. In einem bestätigten Fall kam das Wesen in einem Meteoriten auf die Erde und löschte ein großes Areal in der Gegend um Arkham (Massachusetts) aus. Der Effekt auf Menschen und Umwelt ist verheerend und endet mit Wahnsinn und Tod. Ob die Farbe eine einzigartige Entität ist oder noch mehr davon existieren, ist ebenso ein Geheimnis, wie Details zu ihrer Physiologie oder gar ihrer Absicht und Motivation.

**ST - KO - GE 14 IN 12 EN 20**

**TP 10** pro Größenkategorie **WP 20**

**Größenkategorie:** Extrem klein (Zielgröße: -40% zum Treffen) bis extrem groß (Zielgröße: +40% zum Treffen) (siehe **Wachstum**).

**Panzerung:** Keine (siehe **Transzendent**).

**Angriffe:** Kontakt 40%, Schaden 1W6 TP und WP (siehe **Durchdringende Angriffe** und **Lebenskraftentzug**).

**Fertigkeiten:** Heimlichkeit 70%, Wachsamkeit 50%.

**Besonderer Sinn:** Eine Farbe aus dem All kann alle Lebewesen in ihrem Wirkungsbereich (15 m Radius pro Größenkategorie) spüren.



**Durchdringende Angriffe:** Da die Farbe aus dem All ein Energiewesen ist durchdringen ihre Angriffe jede bekannte Panzerung und ignorieren den Panzerungswert des Zieles vollständig.

**Flugfähigkeit:** Das Wesen kann sich mühelos durch die Luft bewegen und ist dabei an keinerlei physikalische Gesetze gebunden.

**Lebenskraftentzug:** Die Farbe entzieht ihrer Umgebung Lebenskraft. Dies macht sich durch Verfaulen und Verwelken von Pflanzen bemerkbar, aber auch durch Krankheit und schnelle Alterung von Menschen und Tieren. Die Farbe beeinflusst dabei einen Bereich von 15 m Radius pro Größenkategorie. Im Wirkungsgebiet einer Farbe aus dem All wird die natürliche Erholung der Trefferpunkte ausgesetzt und die Regeneration der Willenskraftpunkte auf 1W4 pro Nacht reduziert. Hält sich ein Charakter längere Zeit im Wirkungsbereich auf, verliert er 1W4 STA pro Woche. Der direkte Kontakt mit der Farbe aus dem All führt neben einem sofortigen Entzug von Trefferpunkten und Willenspunkten auch zu einer sichtbaren Alterung (beispielsweise graue Haarsträhne oder Falten).

**Transzendent:** Die Farbe aus dem All ist gegenüber physischem Schaden immun. Sie ist ein Energiewesen und kann Materie problemlos durchdringen.

**Wachstum:** Ob es sich überhaupt um ein einzelnes Wesen oder um eine Kolonie von unzähligen winzigen Energiewesen handelt ist ungeklärt. Jedenfalls reicht schon eine kleine Menge der Farbe aus, damit sie sich ausbreitet und wächst, wenn sie genügend Lebenskraft um sich herum absorbieren kann. Eine Farbe wächst innerhalb von 1W6 Jahren um eine Größenkategorie.

**Stabilitätsverlust:** 1/1W6 (extrem klein bis klein), 1/1W8 (mittelgroß), 1W4/1W10 (groß), 1W6/1W12 (sehr groß) 1W8/1W20 (extrem groß).

## Yog-Sothothery

Ursprung und Motivation der Farbe aus dem All sind unbekannt. Vielleicht ist dieses Wesen in forschender Absicht unterwegs und entdeckt unbekannte Welten, nachdem es per Meteorit durch das All gereist ist. Möglicherweise ist der Lebenskraftentzug, den es auf die Umwelt ausübt, nur ein Teil eines Experimentes, dem Sammeln von Proben nicht unähnlich. Vielleicht ist es auch nur der Versuch Kontakt aufzunehmen, um in einer der Farbe völlig fremden Umgebung Hilfe zu suchen.

Westlich von Arkham, auf der ehemaligen Farm der Gardners, wo einmal der alte Brunnen stand, befindet sich womöglich noch immer ein Fragment der Farbe.

## Referenzen

Es war eine monströse Konstellation unnatürlichen Lichtes, wie ein überfüllter Schwarm von mit Leichen gefütterten Glühwürmchen, die eine höllische Sarabande über einem verfluchten Sumpf tanzten; und seine Farbe war die gleiche namenlose Störung, die Ammi bereits erkannt hatte und fürchtete. [...] Es leuchtete nicht mehr heraus, es strömte hinaus; und als der formlose Strom von unauslöschlicher Farbe den Brunnen verließ, schien er direkt in den Himmel zu fließen.

*It was a monstrous constellation of unnatural light, like a glutted swarm of corpse-fed fireflies dancing hellish sarabands over an accursed marsh; and its colour was that same nameless intrusion which*

*Ammi had come to recognize and dread. [...] It was no longer shining out, it was pouring out; and as the shapeless stream of unplaceable colour left the well it seemed to flow directly into the sky.*  
- *The Colour Out of Space*, Howard Phillips Lovecraft, 1927

### 9.3.10 Flugkrake

#### *Unsichtbare Meister der Winde*

Diese Wesen sollen vor 600 Millionen Jahren auf die Erde gekommen sein. Sie bestehen nur zu einem Teil aus bekannter Materie und verfügen über völlig unbekannte Sinnesorgane. So nehmen sie ihre Umwelt beispielsweise über ihren Geist wahr und weniger durch visuelle Eindrücke. Trotz ihrer Fremdartigkeit sind sie in der Lage mit stofflichen Dingen zu interagieren und nutzen diese Fähigkeit unter anderem dazu, Städte aus Basalt mit fensterlosen Türmen zu errichten.

Als die Große Rasse von Yith auf der Erde erschien, gelang es selbst ihr nicht, Kontakt mit den Flugkraken herzustellen, doch die Yithianer konnten die Flugkraken unter Einsatz hochentwickelter Technologie zurück in die tiefen Kavernen der inneren Erde treiben. Dann versiegelten sie die Zugänge und übernahmen fortan die Behausungen der Flugkraken, die sie für eigene Zwecke nutzten.

**ST 100 KO 100 GE 15 IN 25 EN 30**

**TP 100 WP 30**

**Größenkategorie:** Sehr groß (Zielgröße: +20% zum Treffen).

**Panzerung:** Keine (siehe **Unnatürliche Materie**).

**Angriffe:** Tentakelhieb 60%, Schaden 50% Tödlichkeit (siehe **Niederwerfen**).  
Unnatürlicher Windstoß 99% (siehe **Windstoß**).

**Fertigkeiten:** Athletik 80%, Heimlichkeit 60%, Wachsamkeit 60%.

**Durchdringende Angriffe:** Diese Art von Attacke durchdringt jede bekannte Panzerung und ignoriert den Panzerungswert des Zieles vollständig.

**Flugfähigkeit:** Das Wesen kann sich durch die Luft bewegen.

**Niederwerfen:** Bei einem erfolgreichen Angriff durch das Wesen, wird das Ziel zu Boden geworfen. Diesem Effekt kann man nur durch Ausweichen entgehen.

**Schwäche gegen Elektrizität:** Schaden, der durch Elektrizität verursacht wird, wird verdoppelt und wirkt in vollem Umfang ohne Abzüge.

**Unnatürliche Materie:** Flugkraken erleiden durch erfolgreiche Angriffe maximal 1 TP Schaden. Sofern der Angriff über einen Tödlichkeitswert verfügt, scheidet der Wurf auf Tödlichkeit automatisch und die TP werden um den kleineren der beiden Würfel reduziert.

**Windstoß:** Flugkraken können als Aktion einen heftigen gerichteten Windstoß erzeugen, der Menschen ohne weiteres durch die Luft wirbelt und niederwirft. Ein solcher Windstoß beeinflusst alle Lebewesen und Objekte, die maximal die Größenkategorie Groß besitzen und

nicht irgendwie an einer Oberfläche befestigt sind. Ein Flugkrake kann die Charaktere also mühelos mit Autos bewerfen. Nur mit einer erfolgreichen Athletik-Probe kann man sich irgendwo festhalten. Deckung schützt ebenfalls gegen Windstöße. Der Wirkungsbereich eines solchen Windstoßes besitzt einen Radius von 3 m. Da der Windstoß jedoch auf unnatürliche Weise erzeugt wird, ist die Reichweite nicht begrenzt, solange der Flugkrake sein Ziel wahrnehmen kann. Der resultierende Schaden hängt von der Situation ab (bspw. Fallhöhe oder Masse des Wurfobjekts).

**Unsichtbarkeit:** Flugkraken können sich nach Belieben unsichtbar machen und erscheinen dann als Luftverwirbelung. Sie sind dann nur schwer zu sehen und zu treffen, die Unsichtbarkeit hat aber keine Auswirkung auf erlittenen Schaden. Das charakteristische Brausen und Pfeifen, das ein Flugkrake beim Fliegen verursacht bleibt dabei erhalten.

**Stabilitätsverlust:** 1W6/1W12.

## Yog-Sothothery

Nach der Niederlage im Kampf gegen die Große Rasse von Yith existieren wahrscheinlich immer noch eingeschlossene und versiegelte Enklaven der Flugkraken tief unter der Erde. Vielleicht ist diese Rasse mittlerweile in der Isolation zugrunde gegangen. Vielleicht warten sie aber auch immer noch in ihren Basaltstädten auf das Brechen der Siegel und ihre Befreiung. Möglicherweise gibt es auch noch mehr von diesen Wesen außerhalb der Erde, die eines Tages zur Befreiung ihrer Brüder und Schwester schreiten.

## Referenzen

Nach diesen Informationsfetzen war die Grundlage der Angst eine schreckliche ältere Rasse halbpolyptischer, völlig fremder Wesen, die aus unermesslich fernen Universen durch den Weltraum gekommen war und vor etwa 600 Millionen Jahren die Erde und drei andere Sonnenplaneten beherrscht hatte. Sie waren nur teilweise materiell – wie wir die Materie verstehen – und ihre Art von Bewusstsein und Erkenntnisformen unterschied sich stark von denen der terrestrischen Organismen. Zum Beispiel schlossen ihre Sinne nicht das Sehen ein; ihre mentale Welt ist ein seltsames, nicht-visuelles Muster von Eindrücken.

*According to these scraps of information, the basis of the fear was a horrible elder race of half-polyptous, utterly alien entities which had come through space from immeasurably distant universes and had dominated the earth and three other solar planets about 600 million years ago. They were only partly material—as we understand matter—and their type of consciousness and media of perception differed widely from those of terrestrial organisms. For example, their senses did not include that of sight; their mental world being a strange, non-visual pattern of impressions.*

– *The Shadow Out of Time*, Howard Phillips Lovecraft, 1936

### 9.3.11 Formloser Jäger

#### *Fliegender Schrecken*

Dieses Wesen erscheint als sich windende, formlose Finsternis. Überlebende beschreiben es meist

recht widersprüchlich. Im Grunde ist es auch schwer überhaupt irgendetwas genau zu erkennen, wenn ein Formloser Jäger auf einen zurast. Am ehesten lässt sich die Kreatur mit schwarzem Rauch oder einem schwarzen Schleier im Wind vergleichen. Und wenn Mäuler, Flügel, Zähne oder Krallen nötig sind, dann kann das Wesen sie mühelos ausbilden.

Den Formlosen Jägern wird eine gewisse Nähe zu Nyarlathotep unterstellt, in dessen Diensten diese Kreaturen oftmals gesehen worden sein sollen.

**ST 30 KO 20 GE 16 IN 12 EN 15**

**TP 25 WP 15**

**Größenkategorie:** Groß.

**Panzerung:** Keine (siehe **Formlos** und **Flackern**).

**Angriffe:** Krallenhieb 50%, Tödlichkeit 15%, Panzerbrechend 3.

**Fertigkeiten:** Athletik 60%, Flackern 50%, Heimlichkeit 60%, Wachsamkeit 50%.

**Formlos:** Die Physiologie des Wesens lässt keine Schwachstellen oder besonders signifikante Körperbereiche erkennen. Ein gezielter Angriff zur Schadenssteigerung ist daher nicht möglich, genau so wenig wie kritische Treffer. Dennoch nimmt die Kreatur ganz regulär gewöhnlichen Schaden. Außerdem kann sich das Wesen durch die engsten Öffnungen quetschen.

**Flackern:** Formlose Jäger befinden sich zum Teil auf einer anderen Existenzebene und bewegen sich dort fort. Ein Großteil des Wesens kommt also gar nicht erst in unsere Existenzebene. Deshalb gehen manche Angriffe einfach durch sie hindurch. Die Wahrscheinlichkeit, mit der das Ziel außerhalb der normalen Existenzebene verweilt, ist als Fertigkeit angegeben.

**Fliegen:** Formlose Jäger bewegen sich durch die Luft. Das heißt nicht, dass sie tatsächlich fliegen. Ihre Bewegungen halten sich schlicht und einfach nicht an die Gesetze der Physik.

**Verletzbarkeit durch Sonnenlicht:** Formlose Jäger vertragen kein Sonnenlicht. Es bereitet ihnen Schmerzen und bringt sie dazu, sich auf ihre ursprüngliche Existenzebene zurückzuziehen. Eine längere Einwirkung von Sonnenlicht ist tödlich für sie. Nach jeder Minute, die ein formloser Jäger dem Sonnenlicht ausgesetzt ist, erleidet er 20% tödlichen Schaden. Kurzfristig schreckt Sonnenlicht einen Formloser Jäger nur zurück oder macht ihn sehr wütend.

**Stabilitätsverlust:** 1W4/1W10.

## Yog-Sothothery

Diese effizienten Jäger stellen eine immense Gefahr für alle dar, die auf der falschen Seite dieser amorphen Kreaturen stehen. Während sie ihren Ursprung in den Traumlanden zu haben scheinen, so dürfte es für einen formlosen Jäger ein Leichtes sein, auch auf der Erde aktiv zu werden.

## Referenzen

Sterne schwollen zu Sonnenaufgängen an, und Sonnenaufgänge stürzten in goldene, karminrote und lilafarbene Quellen, und doch fiel der Träumer noch immer. Schreie zerrissen den Äther, während Lichtbänder die Ungeheuer von außen zurückschlugen. Und der alte Nodens hob ein Heulen des Triumphes an, als Nyarlathotep, in der Nähe seines Steinbruchs, verwirrt von einem Blick stoppte, der seine formlosen Jäger zu grauem Staub verbrannte.

*Stars swelled to dawns, and dawns burst into fountains of gold, carmine, and purple, and still the dreamer fell. Cries rent the aether as ribbons of light beat back the fiends from outside. And hoary Nodens raised a howl of triumph when Nyarlathotep, close on his quarry, stopped baffled by a glare that seared his formless hunting-horrors to grey dust.*

- *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, Howard Phillips Lovecraft, 1927

### 9.3.12 Geflügelter Diener

#### Unnatürliches Reittier

Geflügelte Diener sind an viele Umgebungen angepasst, die der Mensch als unwirtlich oder gar lebensfeindlich bezeichnen würde. Die gesamte Erscheinung dieser Wesen entzieht sich dem Verständnis eines gesunden Geistes und wirkt eher wie eine obszöne Mischung aus diversen Tierformen. Sie können nahezu alle Umgebungen durchqueren, sei es Luft, Wasser oder das Vakuum des Weltalls, und sich mit Hilfe ihrer membranartigen Flügel fortbewegen. Sollte ein Mensch auf die Idee kommen, einen geflügelten Diener als Reittier zu benutzen, so sollte er sich Gedanken darüber machen, an welche Orte ihn das Wesen wohl bringen wird und welche Gefahren ihn dort erwarten.

**ST 22 KO 22 GE 11 IN 4 EN 8**

**TP 22 WP 8**

**Größenkategorie:** Groß.

**Panzerung:** 3 Punkte durch unnatürliche Haut.

**Angriffe:** Klauen 40%, 2W6 Schaden.

**Fertigkeiten:** Athletik 30%, Fliegen 60%, Wachsamkeit 40%.

**Flugfähigkeit:** Das Wesen kann sich durch die Luft bewegen. Dies bezieht nicht nur die Atmosphäre der Erde mit ein, sondern erstreckt sich auch auf Bereiche außerhalb unseres Planeten.

**Raumkrümmung:** Geflügelte Diener verfügen über die Fähigkeit, den Raum um sich herum auf unnatürliche Weise mit Hilfe ihrer Flügel zu krümmen. Dies ermöglicht ihnen, schnell von einer Stelle des Universums zu einer anderen zu springen und vielleicht sogar andere Dimensionen zu erreichen. Für einen leichtsinnigen Reiter ist dies ein wahnsinnbringendes Erlebnis und kostet ihn jedes Mal 1W4/1W10 STA.

**Unnatürlicher Organismus:** Die Physiologie des Wesens lässt keine Schwachstellen oder besonders signifikante Körperbereiche erkennen. Ein gezielter Angriff zur Schadenssteigerung ist daher nicht möglich, genau so wenig wie kritische Treffer. Dennoch nimmt die Kreatur ganz

regulär gewöhnlichen Schaden.

**Stabilitätsverlust:** 1/1W8.

## Yog-Sothothery

Diese Rasse scheint für viele mächtige Ritualwinkerinnen ein beliebtes unnatürliches Transportmittel analog zu den irdischen Pferden zu sein. Geflügelte Diener ermöglichen nicht nur den Transport von einem irdischen Ort zum anderen, sondern sie sind auch in der Lage, die Gestade des Alls zu durchqueren und so weit entfernte Planeten zu erreichen oder Botschaften zu überbringen. Dies macht sie zu einem idealen Ziel für Beschwörungen und Anrufungen, wobei man sich von der Verwendung als Reittier nicht täuschen lassen sollte. Zwar scheinen geflügelte Diener über keine ausgeprägte Intelligenz zu verfügen, jedoch können sie jeder Person, die auf ihr reitet, gefährlich mitspielen, wenn sie bspw. im leeren Weltraum ihre Last abzuwerfen drohen.

## Referenzen

Aus der unvorstellbaren Schwärze jenseits des glühenden Glanzes dieser kalten Flamme, aus den tartareischen Abgründen, durch die der ölige Fluss unheimlich, unhörbar und unerwartet floss, fiel rhythmisch eine Horde von zahmen, trainierten, halb geflügelten Dingen, die kein gesundes Auge jemals ganz erfassen konnte, oder ein gesundes Gehirn, das sich jemals ganz und gar erinnern würde. Es waren keine Krähen, keine Maulwürfe, keine Bussarde, keine Ameisen, keine Vampirfledermäuse, keine verwesenen Menschen; aber etwas, woran ich mich nicht erinnern kann und darf. Sie fielen schlaff dahin, halb mit ihren Schwimmhäuten und halb mit ihren membranartigen Flügeln; und als sie die Menge der Feiernden erreichten, ergriffen und bestiegen die verkleideten Gestalten sie und ritten einer nach dem anderen entlang der Reichweiten dieses unbeleuchteten Flusses in Gruben und Galerien von Panik, wo Giftquellen schreckliche und unentdeckbare Katarakte speisen.

*Out of the unimaginable blackness beyond the gangrenous glare of that cold flame, out of the tartarean leagues through which that oily river rolled uncanny, unheard, and unsuspected, there flopped rhythmically a horde of tame, trained, hybrid winged things that no sound eye could ever wholly grasp, or sound brain ever wholly remember. They were not altogether crows, nor moles, nor buzzards, nor ants, nor vampire bats, nor decomposed human beings; but something I cannot and must not recall. They flopped limply along, half with their webbed feet and half with their membranous wings; and as they reached the throng of celebrants the cowled figures seized and mounted them, and rode off one by one along the reaches of that unlighted river, into pits and galleries of panic where poison springs feed frightful and undiscoverable cataracts.*

- *The Festival*, Howard Phillips Lovecraft, 1925

## 9.3.13 Ghast

### Jäger der Unterwelt

Ghasts sind menschenähnliche Geschöpfe von der Größe und Masse eines Pferdes. Sie bewegen sich sprunghaft und ihre Beine ähneln denen von Kängurus. Ihr vornehmlicher Lebensraum sind die Gewölbe von Zin, die sich tief in der Unterwelt der Traumlande erstrecken. Ghasts machen Jagd auf Ghoule und werden wiederum von den gnadenlosen Gugs verfolgt.

**ST 30 KO 30 GE 14 IN 8 EN 10**

**TP 30 WP 10**

**Größenkategorie:** Groß.

**Panzerung:** 3 Punkte durch dicke Haut.

**Angriffe:** Klauen 50%, 2W8 Schaden.

**Fertigkeiten:** Athletik 50%, Verfolgen (Geruchssinn) 60%.

**Ausgezeichneter Geruchssinn:** Ghosts vertrauen beim Aufspüren ihrer Beute auf den Geruchssinn.

**Lichtempfindlichkeit:** Licht ist für Ghosts extrem unangenehm und sie meiden es wo sie können. Ghosts erhalten bereits bei Kerzen- oder Fackelschein auf alle Aktionen einen Malus von -20% bei stärkeren Lichtquellen -40%. Sollten sie je Tageslicht ausgesetzt sein, so nehmen sie pro Runde 1W6 Schaden.

**Sprung:** Ghosts sind in der Lage Sprünge von mehr als 3 m aus dem Stand und mehr als 10 m mit Anlauf auszuführen. Athletik entscheidet darüber, ob sie in der gleichen Runde noch eine Handlung ausführen können.

**Stabilitätsverlust:** 1/1W8.

## Yog-Sothothery

Die Ghosts leben in einer primitiven Gesellschaft, die vorwiegend durch Stärke und Grausamkeit geprägt ist. Wie die Gugs unterliegen sie dem Fluch, der sie in der Unterwelt der Traumlande gefangen hält. Ihr Leben ist ein einziger Kampf um fressen oder gefressen werden. Ob sie die einstigen Erbauer von Zin waren, in dessen Ruinen die meisten von ihnen nun wohnen, ist nicht weiter überliefert.

## Referenzen

Die Ghosts versuchen herauszukommen, wenn die Gugs schlafen, und sie greifen Ghoule genauso bereitwillig an wie Gugs, denn sie können sie nicht unterscheiden. Sie sind sehr primitiv und fressen sich gegenseitig. Die Gugs haben einen Wachposten in einer Enge in den Gewölben von Zin, aber er ist oft schläfrig und wird manchmal von einer Gruppe von Ghosts überrascht. Obwohl Ghosts nicht im richtigen Licht leben können, können sie die graue Dämmerung des Abgrunds stundenlang ertragen. *The ghosts try to come out when the Gugs sleep and they attack ghouls as readily as Gugs, for they cannot discriminate. They are very primitive, and eat one another. The Gugs have a sentry at a narrow in the vaults of Zin, but he is often drowsy and is sometimes surprised by a party of ghosts. Though ghosts cannot live in real light, they can endure the grey twilight of the abyss for hours.*  
- The Dream-Quest of Unknown Kadath, Howard Phillips Lovecraft, 1927

## 9.3.14 Ghoul

### *Unsterblicher Leichenfresser*

Von Ghoulen heißt es, sie würden wie dunkle Schatten durch den Untergrund schleichen. Jedoch haben nur wenige diese unsterblichen Leichenfresser jemals wirklich zu Gesicht bekommen und können davon berichten. Der Ursprung dieser Wesen ist unbekannt. Es wird jedoch vermutet, dass manche Ghoule einst Menschen waren.

Auf den ersten Blick sehen sie Menschen ähnlich doch bei näherem Hinsehen erkennt man eine lauernde Körperhaltung und ihre bleiche, haarlose und gummiartige Haut, die sich über ihre Knochen spannt. Ihre Erscheinung hat etwas Hundartiges. Im Nahkampf sind sie durch ihre Klauen und Reißzähne unbewaffneten Menschen klar überlegen. Ghoule greifen vor allem aus zwei Gründen an: wenn sie starken Hunger verspüren oder sich in die Enge getrieben fühlen. Sie ernähren sich von Leichen, ob frischen oder alten, ist dabei unklar. Daher werden Ghoule oft in der Nähe von Friedhöfen oder Grabstätten angetroffen.

Häufig treten sie in kleinen Gruppen auf und gehen eigenartigen Geschäften nach, welche nur für ihresgleichen bestimmt sind. Um sich zu verständigen verwenden Ghoule plappernde oder fiepene Laute bis hin zu tiefen, grollenden und knurrenden Geräuschen. Verstörenden Berichten zufolge sollen sie in sozialen Strukturen organisiert sein und Emotionen wie Freude, Dankbarkeit und auch Angst empfinden können. Gegenüber Kälte, Krankheiten und Schmerzen scheinen sie unempfindlicher zu sein als Menschen.

Bei allem schrecklichen und abstoßenden Verhalten sind Ghoule durchaus in der Lage, mit Menschen zu kommunizieren und sogar Geschäfte in ihrem eigenen Interesse zu tätigen. Es gibt sogar Berichte über einen König oder eine Königin der Ghoule. In diesem Zusammenhang spielt Ägypten anscheinend eine bedeutende Rolle, was auf eine sehr frühe Besiedelung dieses Landstriches durch Ghoule hindeutet. Immerhin existieren im Land der Pharaonen teils uralte Nekropolen und Grabstätten.

**ST 20 KO 20 GE 18 IN 10 EN 10**

**TP 20 WP 10**

**Größenkategorie:** Mittelgroß.

**Panzerung:** 3 Punkte durch gummiartige Haut (siehe **Widerstand gegen physischen Schaden**).

**Angriffe:** Klauen 60%, Schaden 1W10, Panzerbrechend 3.  
Biss 40%, Schaden 1W8+2 (siehe **Festbeißen**).

**Fertigkeiten:** Athletik 60%, Fremdsprache (Spezialisierung) 30%, Heimlichkeit 70%, Unnatürliches Wissen 20%, Verfolgen (Geruchssinn) 70%, Verkleiden 30%, Wachsamkeit 70%.

**Ausgezeichneter Geruchssinn:** Ghoule vertrauen beim Aufspüren ihrer Beute auf den Geruchssinn.

**Festbeißen:** Nach einer erfolgreichen Bissattacke kann sich ein Ghoul an seinem Opfer festbeißen. In der Folge verliert es pro Runde 1W4 TP, während der Ghoul frei handeln kann.



**Leben unter der Erde:** Vorzugsweise hausen Ghoule unter der Erde in der Nähe von Friedhöfen. Sie können sich auch im Erdreich bewegen, sofern dies notwendig sein sollte.

**Leichenschmaus:** Labt sich ein Ghoul an einer Leiche, so erhält er einmal am Tag 1W4 TP zurück.

**Lichtempfindlichkeit:** Licht ist für Ghoule extrem unangenehm und sie meiden es wo sie können. Ghoule erhalten auf alle Aktionen einen Malus von -20% bei normalem Tageslicht und -40% in hellem Sonnenschein.

**Unsterblichkeit:** Ghoule sind untote Geschöpfe und unsterblich. Das heißt jedoch nicht, dass zugefügter Schaden ihnen nicht gefährlich werden könnte.

**Widerstand gegen physischen Schaden:** Jeglicher physischer Schaden wird vor der Verrechnung mit dem Panzerungswert halbiert. Das bedeutet auch, dass der Tödlichkeitswert von Waffen bei Tödlichkeitswürfen gegen einen Ghoul halbiert wird. Ein gelungener Tödlichkeitswurf tötet das Wesen. Bei einem kritischen Treffer wird der Schaden nicht halbiert, dafür aber auch nicht verdoppelt.

**Rituale:** Manche Ghoule sind in der Lage Rituale zu wirken, z. B. wenn sie zuvor menschliche Ritualwirkerinnen waren oder besonders alt sind und viel Wissen angesammelt haben.

**Stabilitätsverlust:** 1/1W6.

## Yog-Sothothery

Ghoule vereinen zwei interessante Aspekte in sich. Zum einen ähneln sie in Aussehen und Handlungsweisen den Menschen. Auf der anderen Seite sind ihre Natur und Essgewohnheiten fremdartig und abstoßend. Diese Wesen sind intelligent, auf ihre Art sozial und leben in einer organisierten Struktur. Sie sind im Besitz von Unnatürlichem Wissen, das sie über Jahrhunderte ansammeln konnten. Darüber hinaus wissen die Ghoule um die geheimen Verbindungen zwischen der Wachen Welt und den Traumlanden: längst vergessen geglaubte Tunnel, Höhlen voller Schwärze und geheimnisvolle Katakomben. Sie können an Orte reisen, die normalen Menschen verborgen bleiben und schaffen vielleicht sogar Übergänge zwischen den Traumlanden und der Wachen Welt.

## Referenzen

Dort, auf einem Grabstein von 1768, der aus dem Granary Burying Ground in Boston gestohlen wurde, saß der Ghoul, der einst der Künstler Richard Upton Pickman war. Er war nackt und gummiartig und hatte so viel von der grässlichen Physiognomie erworben, dass sein menschlicher Ursprung bereits unklar war.

*There, on a tombstone of 1768 stolen from the Granary Burying Ground in Boston, sat a ghoul which was once the artist Richard Upton Pickman. It was naked and rubbery, and had acquired so much of the ghoulish physiognomy that its human origin was already obscure.*

- *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, Howard Phillips Lovecraft, 1927

## 9.3.15 Gnorri

### *Baumeister der Tiefe*

Die Gnorri sind ein friedfertiges Volk, das vornehmlich vor den Küsten der größeren Städte in den Traumlanden ihre kunstfertigen und prachtvollen Bauwerke aus exotischen Materialien errichtet. Diese labyrinthartigen und verschlungenen Behausungen, teils so groß wie die benachbarten Städte der Menschen, lassen sich von einem Schiff aus erahnen und sie erstrahlen auf dem Meeresgrund in vielen verschiedenen Farben.

Gnorri pflegen Handel zu treiben und können auch eine Zeitlang außerhalb des Wassers überleben, jedoch sind sie begnadete Schwimmer und versuchen die Aufenthalte außerhalb ihres Elementes so kurz wie möglich zu halten.

**ST 12 KO 13 GE 14 IN 12 EN 12**

**TP 13 WP 12**

**Größenkategorie:** Mittelgroß.

**Panzerung:** Keine.

**Angriff:** Speer 50%, Schaden 1W8, Panzerbrechend 3.

**Fertigkeiten:** Schwimmen 80%, Wachsamkeit 60%.

**Maritime Lebensform:** Gnorri sind an das Leben unter Wasser angepasst und bewegen sich dort mit sehr großer Gewandtheit. Sie können kurze Zeit ohne Wasser überleben, trocknen andernfalls jedoch aus und sterben.

**Rituale:** Aklo Sabaoth (Nodens), Heilung, Schaden verursachen, Vision.

**Stabilitätsverlust:** 1/1W4.

### **Yog-Sothothery**

Die Gnorri sind sehr offenherzig und siedeln sich gerne in der Nähe menschlicher Siedlungen an oder bauen wie im Falle der Stadt Ilek-Vad gemeinsam mit ihnen eine große Stadt. Ihre ganze Art und Lebensweise macht sie zu einem treuen Verbündeten der Menschen, die sich in den Traumlanden einer Vielzahl von Bedrohungen ausgesetzt sehen. Es gibt Überlieferungen, wonach die Gnorri in den Diensten von Nodens stehen und dessen Willen in den Traumlanden ausführen. Dies lässt auf der anderen Seite die Spekulation zu, ob die Tiefen Wesen der Wachen Welt neben Dagon und Hydra letztlich dem Willen von Cthulhu unterworfen sind. Ob es hier einen größeren Plan oder Ziel gibt, ist wie immer mit den begrenzten Möglichkeiten des menschlichen Verstandes nicht zu durchdringen.

## Referenzen

In Ulthar, jenseits des Flusses Skai, wird gemunkelt, dass ein neuer König auf dem Opalthron von Ilek-Vad regiert, dieser fabelhaften Stadt der Türme auf den hohlen Glasklippen mit Blick auf das dunkle Meer, wo die bärtigen und filigranen Gnorri ihre einzigartigen Labyrinthe bauen, und ich glaube, ich weiß, wie man dieses Gerücht interpretiert.

*It is rumoured in Ulthar, beyond the River Skai, that a new king reigns on the opal throne of Ilek-Vad, that fabulous town of turrets atop the hollow cliffs of glass overlooking the twilight sea wherein the bearded and finny Gnorri build their singular labyrinths, and I believe I know how to interpret this rumour..*

- *The Silver Key*, Howard Phillips Lovecraft, 1929

### 9.3.16 Gott des versunkenen Tempels

#### *Albtraum unter der See*

Ob dieses Wesen mit dem sagemuwobenen Atlantis begraben wurde oder in anderen Ruinen unter dem Meer anzutreffen ist, vermag kaum jemand zu sagen. Manchmal zeugen kleine Figuren aus Elfenbein, die einen mit Lorbeeren gekrönten Jugendlichen darstellen, von seiner Existenz oder gar einer Begegnung mit diesem Großen Alten. Es heißt, der Gott des versunkenen Tempels könne Übergänge von der Wachen Welt in die Traumlande und umgekehrt und vielleicht sogar Portale zu ganz anderen Orten oder Zeiten erschaffen. Zu allen Zeiten haben Seeleute von einem merkwürdigen Leuchten unter dem Wasser und von Abbildungen des Gottes auf den exotischen Waren fremder Länder berichtet.

**Großer Alter:** Das Wesen ist so mächtig, dass es außerhalb des menschlichen Vorstellungssystems handelt. Daher verfügt es über keine Werte und die Spielleiterin entscheidet frei über die Konsequenzen eines direkten Kontaktes mit diesem Wesen. Eine Begegnung bedeutet für Menschen aber in der Regel den sicheren Tod oder Wahnsinn.

**Großer Alter:** Das Wesen ist so mächtig, dass es außerhalb des menschlichen Vorstellungssystems existiert und handelt. Daher verfügt es nicht über Werte und die Spielleiterin entscheidet frei über die Konsequenzen eines direkten Kontaktes mit diesem Wesen. Eine Begegnung bedeutet für Menschen aber in der Regel den sicheren Tod oder Wahnsinn.

**Ruf der Tiefe:** Der Gott des versunkenen Tempels schickt seinen Ruf hinaus zu den Seeleuten und denen, die seine Zeichen und Abbilder auf Schmuck oder Waren finden, die vorzugsweise auf Märkten in fremden Ländern gehandelt werden. Ein Charakter, der den Ruf hört, muss eine EN × 5-Probe bestehen, um nicht sofort dem Willen des Gottes zu folgen. Bleibt der Charakter in der Nähe des Gegenstands, muss er die Probe täglich wiederholen, bis er dem Ruf der Tiefe verfällt. Eine erfolgreiche IN × 5-Probe führt dazu, dass sich der Charakter dieser Wirkung und deren Ursache bewusst wird.

**Tor zu fremden Welten:** Gelingt es einem Charakter, sich dem Gott des versunkenen Tempels zu nähern, was zumeist den Abstieg in die kalten und dunklen Gefilde des Ozeans voraussetzt, so vermag er mit etwas Glück das Portal in fremde Welten zu durchqueren, welches sich in der Nähe des Gottes befindet. Ob dieses Tor nach Atlantis, in die Traumlande oder ganz wo anders hinführt, entscheidet die Spielleiterin.

**Unnatürliche Erkenntnis (+1W10):** Eine Begegnung mit diesem Wesen erhöht das Unnatürliche Wissen des Charakters zwangsläufig um +1W10 Punkte. Der Charakter verliert dann gleichzeitig Stabilitätspunkte in gleicher Höhe und erleidet die üblichen Konsequenzen. Gegen diese Eigenschaft schützt keine Stabilitätsprobe. Die Unnatürliche Erkenntnis tritt direkt nach der regulären Stabilitätsprobe und unabhängig von deren Ergebnis ein.

**Stabilitätsverlust:** 1W10/1W100 (siehe auch **Unnatürliche Erkenntnis**).

## Yog-Sothothery

Es ist nicht überliefert, ob der Gott des versunkenen Tempels und der Große Alte Cthulhu gemeinsame Wurzeln haben. Die Ähnlichkeit ihres Schicksals ist jedoch frappierend. Mit Nodens teilt sich der Gott des versunkenen Tempels die Domäne Wasser und bei beiden scheinen Delphine als eine Art vertraute Gefährten zu fungieren. Hinter vorgehaltener Hand flüstert man sich zu, dass es der Gott von Atlantis sein muss, der auf den alten Münzen und Schmuckstücken zu sehen ist, die immer mal wieder auf den Märkten auftauchen. Allerdings gibt es auch in den Traumlanden eine Stadt unter dem Wasser, deren Ruinen Randolph Carter von seinem Schiff aus bemerkte.

## Referenzen

Unsere Männer durchsuchten ihn nach Souvenirs und fanden in seiner Manteltasche ein sehr seltsames Stück Elfenbein, das den Kopf eines mit Lorbeer gekrönten Jugendlichen zeigte.

[...]

Ich konnte den jungen, schönen Kopf mit seiner grünen Krone nicht vergessen, obwohl ich von Natur aus kein Künstler bin.

[...]

Der Kopf des strahlenden Gottes in den Skulpturen des Felsentempels ist derselbe wie das geschnitzte Stück Elfenbein, das der tote Seemann aus dem Meer mitgebracht hat und das der arme Kienze zurück ins Meer getragen hat.

[...]

Und über allem erhoben sich Gedanken und Ängste, die sich im Jugendlichen aus dem Meer widerspiegelten und auch auf dem Elfenbeinbild, dessen Schnitzerei sich auf dem Fries und den Säulen des Tempels vor mir wiederholte.

*Our men searched him for souvenirs, and found in his coat pocket a very odd bit of ivory carved to represent a youth's head crowned with laurel.*

[...]

*I could not forget the youthful, beautiful head with its leafy crown, though I am not by nature an artist.*

[...]

*The head of the radiant god in the sculptures on the rock temple is the same as that carved bit of ivory which the dead sailor brought from the sea and which poor Kienze carried back into the sea.*

[...]

*And over all rose thoughts and fears which centered in the youth from the sea and the ivory image whose carving was duplicated on the frieze and columns of the temple before me.*

- *The Temple*, Howard Phillips Lovecraft, 1925

## 9.3.17 Große Rasse von Yith

### *Temporale Manipulatoren*

Als die Große Rasse vor 600 Millionen Jahren durch Raum und Zeit zur Erde kam, nahm sie die Gestalt von Wesen an, deren äußere Form riesigen Kegeln gleicht, gesäumt von Extremitäten, die nicht minder bizarr erscheinen und deren Physiologie die menschliche Vorstellungskraft übersteigt. Ob Yith ihre Heimatwelt war oder auch nur eine Zwischenstation, vermag niemand zu sagen. Wohl aber, dass die Große Rasse eine sehr fortschrittliche Technologie einsetzt und anscheinend einen äonenlangen Plan verfolgt, der das Überleben der ehemaligen Ythianer für eine kommende existentielle Bedrohung sichern soll.

Den etwa 3 m hohen kegelförmigen Körpern entspringen am oberen Ende vier grünliche Extremitäten, die ausgestreckt oder zusammengezogen werden können, sowie ein Kopf, der ebenfalls auf einem beweglichen Stiel sitzt. An zwei Armen befinden sich große zangenartige Scheren, die für den Transport von Gegenständen und zur Kommunikation mittels klickender oder kratzender Geräusche genutzt werden. Die Fortbewegung erfolgt durch Ausdehnung und Kontraktion der zähflüssigen Kegelbasis.

Die Große Rasse vermag ihren Geist in Vergangenheit und Zukunft zu senden und darüber hinaus auch mit dem Geist von intelligenten Wesen zu tauschen. So können die Ythianer alles Wissen aus allen Zeiten aus erster Hand erfahren und zudem künftige Zeitlinien in ihrem Sinne beeinflussen.

**ST 50 KO 50 GE 12 IN 45 EN 25**

**TP 50 WP 25**

**Größenkategorie:** Sehr groß (Zielgrößenbonus: +20%).

**Panzerung:** 5 Punkte durch dicke Haut und stabilen Körperbau

**Angriffe:** Scherenangriff 40%, 25% Tödlichkeit.

**Fertigkeiten:** Alle 80% (siehe **Meisterhafte Fertigkeiten**).

**Bewusstseinsprojektion:** Ythianer sind in der Lage, ihr Bewusstsein mit einem anderen Wesen quer durch Raum und Zeit zu tauschen. Dazu verwenden sie eine sogenannte Projektionsmaschine. Vor dem Rücktausch werden die Erinnerungen des Tauschpartners in der Regel vollständig gelöscht.

**Infinites Wissen:** Die Große Rasse trägt Wissen aus Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zusammen. Dies ermöglicht Handlungen, die aus Sicht eines Menschen scheinbar keinen Sinn ergeben beziehungsweise sich auf zukünftige Ereignisse beziehen, die eigentlich unmöglich vorherzusehen sind. Auf dieses Wissen kann ein Ythianer auch zurückgreifen, wenn sein Bewusstsein in ein anderes Wesen projiziert ist. Manchmal bleiben nach Beendigung einer Projektion Fragmente dieses Wissens und unvollständig gelöschte Erinnerungen im betroffenen Wesen zurück. Mit einer erfolgreichen Glücksprobe kann das betroffene Wesen auf Bruchstücke des infiniten Wissens zurückgreifen und erhält dadurch einmalig +1W10 Unnatürliches Wissen.

**Meisterhafte Fertigkeiten:** Alle Fertigkeiten eines Ythianers gelten als meisterschaftlich mit

einem Fertigkeitswert von 80%. Dieses Kreaturenmerkmal gilt auch für übernommene Menschen.

**Unnatürliche Materie:** Wesen, die aus unnatürlicher Materie bestehen, erleiden durch erfolgreiche Angriffe maximal 1 TP Schaden. Sofern der Angriff über einen Tödlichkeitswert verfügt, scheitert der Wurf auf Tödlichkeit automatisch und die TP werden um den kleineren der beiden Würfel reduziert. Dieses Kreaturenmerkmal gilt nicht für übernommene Menschen.

**Unnatürlicher Organismus:** Die Physiologie des Wesens lässt keine Schwachstellen oder besonders signifikante Körperbereiche erkennen. Ein gezielter Angriff zur Schadenssteigerung ist daher nicht möglich, genau so wenig wie kritische Treffer. Dieses Kreaturenmerkmal gilt nicht für übernommene Menschen.

**Rituale:** Älteres Zeichen, Dho-Hna-Formel, Erinnerung löschen, Körpertausch, Tor in den Winkeln, Voorisches Zeichen, Übernahme.

**Stabilitätsverlust:** 1W6/1W12.

## Yog-Sothothery

Durch ihr immenses Wissen und die Fähigkeit, die Zukunft zu manipulieren, können die Yithianer für viele Ereignisse verantwortlich sein, die auf den ersten Blick scheinbar überhaupt keinen Sinn ergeben. Dieses Paradox entsteht insbesondere dann, wenn Charaktere eine Situation glauben abgeschlossen zu haben und im nächsten Moment eine intelligente Reaktion darauf erfolgt, mit der niemand gerechnet hat: Sei es Nachschub an Kräften, Material oder die Übernahme eines menschlichen Geistes, um einen willfähigen Körper im Sinne der Großen Rasse vor Ort zu haben.

## Referenzen

Die Mitglieder der Großen Rasse waren riesige, schroffe Kegel, die zehn Fuß hoch waren, und mit Kopf und anderen Organen, die an fußdicken, dehnbaren Gliedmaßen befestigt waren, die sich von den Scheitelpunkten aus erstreckten. Sie sprachen durch das Klicken oder Schaben von riesigen Pfoten oder Krallen, die am Ende von zwei ihrer vier Gliedmaßen befestigt waren, und liefen durch die Ausdehnung und Kontraktion einer viskosen Schicht an ihrer riesigen, zehn Fuß messenden Basis. *The Great Race's members were immense rugose cones ten feet high, and with head and other organs attached to foot-thick, distensible limbs spreading from the apexes. They spoke by the clicking or scraping of huge paws or claws attached to the end of two of their four limbs, and walked by the expansion and contraction of a viscous layer attached to their vast, ten-foot bases.*

- *The Shadow out of Time*, Howard Phillips Lovecraft, 1936

## 9.3.18 Gug

### *Verfluchte Monstrositäten der Unterwelt*

Gugs sind eine der dominierenden Spezies in der Unterwelt der Traumlande. Sie sind gewaltig an Größe und Kraft und machen Jagd auf alles, was sich zwischen ihrer Stadt mit dem Turm von Koth und

den Ruinen von Zin – wo die Ghasts hausen – und der Ebene der Knochen bewegt. Gugs haben ein schwarzes Fell und ihr Maul öffnet sich vertikal, um mit ihren messerscharfen Zähnen etwaige Beute zu verschlingen. Auch sie unterliegen wie viele andere Geschöpfe einem Fluch, der sie in der Unterwelt gefangen hält. Der Turm von Koth hat an seiner Spitze eine Falltür, die direkt in den Verzauberten Wald hinaufführt. Jedoch prangt dort das **Zeichen von Koth**, was den Gugs ein Durchschreiten unmöglich macht, so gerne sie auch Jagd auf die Träumenden aus der Wachen Welt machen würden, die dort ein- und ausgehen.

**ST 50 KO 50 GE 7 IN 12 EN 10**

**TP 50 WP 10**

**Größenkategorie:** Sehr groß (Zielgrößenbonus: +20%).

**Panzerung:** 5 Punkte dickes Fell.

**Angriffe:** Klauen 60%, Tödlichkeit 30%.

**Fertigkeiten:** Athletik 60%, Heimlichkeit 30%, Verfolgen (Geruchssinn) 70%, Wachsamkeit 60%.

**Ausgezeichneter Geruchssinn:** Gugs vertrauen beim Aufspüren ihrer Beute auf den Geruchssinn.

**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.

**Stabilitätsverlust:** 1W6/1W12.

## Yog-Sothtothery

Die Gugs waren früher offenbar beflissene Diener Nyarlathoteps und der Großen Alten und brachten ihnen zahlreiche Opfer dar. Doch die Götter der Traumlande erzürnte dies – oder vielleicht etwas besonders Furchtbares das sie getan hatten – und sie sprachen einen Bann aus. Seitdem sind die Gugs in der Unterwelt der Traumlande gefangen. Ob sie in früheren Zeiten weniger wild und bestialisch waren, darf als Spekulation betrachtet werden. Immerhin scheinen sie die Stadt um den Turm von Koth errichtet zu haben, was für eine gewisse Geisteskraft und soziales Verhalten spricht.

## Referenzen

Die Gugs, haarig und riesengroß, haben einst in diesem Wald Steinkreise angelegt und den anderen Göttern und dem kriechenden Chaos Nyarlathotep seltsame Opfer gebracht, bis eines Nachts ein Gräuel von ihnen die Ohren der Götter der Erde erreichte und sie in Höhlen unterhalb verbannt wurden. Nur eine große Falltür aus Stein mit einem eisernen Ring verbindet den Abgrund der irdischen Ghoule mit dem verzauberten Wald, und diese fürchten die Gugs wegen eines Fluches zu öffnen. Dass ein sterblicher Träumer ihr Höhlenreich durchqueren und durch diese Tür gehen konnte,

ist unvorstellbar; denn sterbliche Träumer waren ihre frühere Nahrung, und sie haben Legenden über die Zahnschmerzen solcher Träumer, obwohl die Verbannung ihre Ernährung auf die Ghosts beschränkt hat, jene abstoßenden Wesen, die im Licht sterben und die in den Gewölben von Zin leben und auf langen Hinterbeine springen wie Kängurus.

*The Gugs, hairy and gigantic, once reared stone circles in that wood and made strange sacrifices to the Other Gods and the crawling chaos Nyarlathotep, until one night an abomination of theirs reached the ears of earth's gods and they were banished to caverns below. Only a great trap door of stone with an iron ring connects the abyss of the earth-ghouls with the enchanted wood, and this the Gugs are afraid to open because of a curse. That a mortal dreamer could traverse their cavern realm and leave by that door is inconceivable; for mortal dreamers were their former food, and they have legends of the toothsome of such dreamers even though banishment has restricted their diet to the ghosts, those repulsive beings which die in the light, and which live in the vaults of Zin and leap on long hind legs like kangaroos.*

- *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, Howard Phillips Lovecraft, 1927

### 9.3.19 Hastur

#### *Herr der Hirten*

Hastur ist den einsamen Seelen zugewandt, die ihr Tageswerk an abgelegenen und verlassenem Orten verrichten. Oder den in sich gekehrten kreativen Geistern, die willensstark und aus eigenem Antrieb ihrer Berufung nachgehen. Menschen, die führen oder antreiben, zeigt er sich wohlgesonnen; schwachen und zaudernden Individuen wird er Schafen gleich seinen Willen aufzwingen und sie für seine Zwecke opfern.

Hastur ist ein grausames Wesen, der in vielen Gestalten auftritt. Auch diejenigen, die ihm folgen und zu Diensten sind, bezahlen einen hohen Preis dafür, denn Hastur bringt den Wahnsinn zu den Menschen. Auf dem Weg dahin führt er die Schwachen von einer geistlosen Abscheulichkeit zur nächsten. Diejenigen, die ihm dienen, mögen in dieser Apokalypse auf die brennenden Überreste von Anstand und Vernunft blicken – nur um am Ende des Weges vor dem großen, leeren Nichts zu stehen, dass ehemals ihr Leben war.

**Großer Alter:** Das Wesen ist so mächtig, dass es außerhalb des menschlichen Vorstellungssystems existiert und handelt. Daher verfügt es nicht über Werte und die Spielleiterin entscheidet frei über die Konsequenzen eines direkten Kontaktes mit diesem Wesen. Eine Begegnung bedeutet für Menschen aber in der Regel den sicheren Tod oder Wahnsinn.

**Gelbes Zeichen:** Hasturs Zeichen, mit dem sich seine getreuen Hirten von den Schafen abgrenzen. Blickt man es zu lange an, so hat es einen zersetzenden Einfluss auf den Geist und geht mit einem Verlust von 1W4 STA pro Minute einher. Wie genau dieses Zeichen aussieht, scheint ein Mysterium zu sein. Möglicherweise verändert es sich und passt sich dem Verstand jedes Betrachters an. Sicher scheint nur zu sein, dass es viele Nachahmer gefunden hat, wobei das wahre Gelbe Zeichen stets allein durch Hasturs Willen erschaffen werden kann.

**Gunst von Hastur:** Einigen Wenigen wird die Gunst von Hastur zuteil und sie erlangen beängstigende Macht durch den Großen Alten. Gerüchteweise sind solche Individuen in der Lage, durch ihr Wissen und bestimmte Rituale andere Menschen psychisch und physisch zu manipulieren (siehe Kontrolle der Schwachen). Der Preis dafür, in der Armee der Wahnsinnigen



an vorderster Front zu marschieren, ist allerdings hoch: Sie verlieren 1W4 STA pro Woche. Dies geht so lange, bis keine Bindungen mehr übrig sind und jede Motivation ausgelöscht wurde. Die jeweiligen Störungen bei Erreichen der Belastungsgrenze sind im Kontext von Hastur zu wählen.

**Kontrolle der Schwachen:** Hastur verfügt über die Fähigkeit schwache Personen zu manipulieren, ja sogar zu kontrollieren. Dies reicht von der Änderung einer Stimmungslage, über die Vorgabe von Gedanken und Denkvorstellungen, bis hin zur Ausübung von konkreten Taten und Handlungen. Ist sich das Opfer einer solchen Manipulation bewusst, wofür eine IN × 5-Probe oder Psychologie notwendig ist, so kann es sich mit einer EN × 5-Probe dagegen zur Wehr setzen. Diese Fähigkeit wird manchmal auch den Günstlingen Hasturs zuteil.

**Kult des Gelben Zeichens:** Überall auf der Welt gibt es Individuen, die in der Gunst von Hastur stehen und den Zielen des Großen Alten dienen. Ihr Erkennungsmerkmal ist das Gelbe Zeichen und sie stehen alle bereit, wenn der Herr der Hirten ruft.

**Unnatürliche Erkenntnis (+1W20):** Eine Begegnung mit diesem Wesen erhöht das Unnatürliche Wissen des Charakters zwangsläufig um +1W20 Punkte. Der Charakter verliert dann gleichzeitig Stabilitätspunkte in gleicher Höhe und erleidet die üblichen Konsequenzen. Gegen diese Eigenschaft schützt keine Stabilitätsprobe. Die Unnatürliche Erkenntnis tritt direkt nach der regulären Stabilitätsprobe und unabhängig von deren Ergebnis ein.

**Stabilitätsverlust:** 1W10/1W100 (siehe auch **Unnatürliche Erkenntnis**).

## Yog-Sothothery

Immer wieder wird Hastur mit Carcosa in Verbindung gebracht, der Stadt am See Hali, in der ein König mit gelber Maske herrscht. Doch ob Hastur dort residiert und welche Verbindungen er zu anderen Großen Alten hat, bleibt den meisten Menschen verborgen.

So wie der Hirte seine Schafe schützt, bis sie geschoren werden oder auf die Schlachtbank gehen, so schützt Hastur vielleicht diejenigen, die ihm einst als massenhafte Opfer nützlich sein könnten. Doch jene, die in seiner Gunst stehen, mögen einen Blick auf die Zukunft erhaschen, wenn Hastur den Wahnsinn über die Welt gebracht hat.

## Referenzen

Im Herzen von Haïta waren die Illusionen der Jugend nicht durch die von Alter und Erfahrung verdrängt worden. Seine Gedanken waren rein und angenehm, denn sein Leben war einfach und seine Seele ohne Ehrgeiz. Er stand mit der Sonne auf und ging hinaus, um am Schrein von Hastur, dem Gott der Hirten, zu beten, der es hörte und erfreut war.

*In the heart of Haïta the illusions of youth had not been supplanted by those of age and experience. His thoughts were pure and pleasant, for his life was simple and his soul devoid of ambition. He rose with the sun and went forth to pray at the shrine of Hastur, the god of shepherds, who heard and was pleased.*

- *Haïta the Shepherd*, Ambrose Bierce, 1891

Die Nacht brach herein und die Stunden zogen sich hin, aber trotzdem murmelten wir einander zu über den König und die bleiche Maske, und Mitternacht erklang von den verhangenen Türmen in der neblig verhüllten Stadt. Wir sprachen von Hastur und Cassilda, während draußen der Nebel gegen die leeren Fensterscheiben strich, während die Wolkenwellen an die Ufer von Hali rollten und brachen.

*Night fell and the hours dragged on, but still we murmured to each other of the King and the Pallid Mask, and midnight sounded from the misty spires in the fog-wrapped city. We spoke of Hastur and of Cassilda, while outside the fog rolled against the blank window-panes as the cloud waves roll and break on the shores of Hali.*

- *The King in Yellow*, Robert William Chambers, 1895

Ich sah mich mit Namen und Begriffen konfrontiert, die ich anderswo in den abscheulichsten Verbindungen gehört hatte - Juggoth, Großer Cthulhu, Tsathoggua, YogSothoth, R'lyeh, Nyarlathotep, Azathoth, Hastur, Yian, Leng, See von Hali, Bethmoora, das Gelbe Zeichen, L'mur-Kathulos, Bran und das Magnum Innominandum.

*I found myself faced by names and terms that I had heard elsewhere in the most hideous of connections—Yuggoth, Great Cthulhu, Tsathoggua, YogSothoth, R'lyeh, Nyarlathotep, Azathoth, Hastur, Yian, Leng, the Lake of Hali, Bethmoora, the Yellow Sign, L'mur-Kathulos, Bran, and the Magnum Innominandum[.]*

- *The Whisperer in Darkness*, Howard Phillips Lovecraft, 1931

### 9.3.20 Hypnos

#### *Herr des Schlafes*

Hypnos erscheint als ein Mann mittleren Alters, der einem Faun gleicht und eine gewisse Ähnlichkeit zu Statuen des antiken Roms oder Griechenlands aufweist. In seinen schwarzen Augen liegt die Erkenntnis von Äonen. Hypnos scheint Gefallen daran zu haben, Menschen die Transzendenz ihrer Realität aufzuzeigen und sich mit ihnen auf die Reise zu den verschiedenen Ebenen der Existenz zu begeben. Dies mag die betreffende Person am Schluss wahnsinnig und als ausgebranntes menschliches Wrack zurücklassen. Der Herr des Schlafes sucht sich einfach neue Reisegefährten.

**Großer Alter:** Das Wesen ist so mächtig, dass es außerhalb des menschlichen Vorstellungssystems existiert und handelt. Daher verfügt es nicht über Werte und die Spielleiterin entscheidet frei über die Konsequenzen eines direkten Kontaktes mit diesem Wesen. Eine Begegnung bedeutet für Menschen aber in der Regel den sicheren Tod oder Wahnsinn.

**Hypnose:** Der Große Alte kann jedes Wesen in einen hypnoseähnlichen Trancezustand versetzen, vor dem nur eine erfolgreiche EN × 1-Probe schützt. Das Opfer ist in diesem Zustand empfänglich für Handlungsanweisungen und gibt darüber hinaus Auskunft über sein gesamtes Wissen. Die Verständigung erfolgt telepathisch.

**Unnatürliche Erkenntnis (+1W10):** Eine Begegnung mit diesem Wesen erhöht das Unnatürliche Wissen des Charakters zwangsläufig um +1W10 Punkte. Der Charakter verliert dann gleichzeitig Stabilitätspunkte in gleicher Höhe und erleidet die üblichen Konsequenzen. Gegen diese Eigenschaft schützt keine Stabilitätsprobe. Die Unnatürliche Erkenntnis tritt direkt nach der regulären Stabilitätsprobe und unabhängig von deren Ergebnis ein.

**Stabilitätsverlust:** 1W10/1W20 (siehe auch **Unnatürliche Erkenntnis**).

## Yog-Sothothery

Den Herrn des Schlafes treibt ein unstillbarer Durst nach Wissen über den menschlichen Geist an, den er bis zur Zerstörung der geistigen Stabilität seiner Opfer vorantreibt. Es ist ihm möglich, Übergänge zwischen der Wachen Welt und den Traumlanden zu schaffen. Gleiches gilt auch für noch fremdartigere Orte und Ebenen der Realität. Dabei scheint ihn zu interessieren, wie Menschen auf Wissen, das ihren Verstand übersteigt, reagieren.

Die Rolle von Hypnos in Bezug auf den Schlaf vieler Großer Alter ist nach wie vor unklar. Vielleicht war er es, der für die relative Ruhe zwischen den Äonen gesorgt hat, während der sich die Menschheit ungestört entwickeln konnte.

## Referenzen

Immer werde ich mich vor dem spottenden und unersättlichen Hypnos, dem Herrn des Schlafes, vor dem Nachthimmel und vor den verrückten Absichten von Wissen und Philosophie hüten.

*But always I shall guard against the mocking and insatiate Hypnos, lord of sleep, against the night sky, and against the mad ambitions of knowledge and philosophy.*

- *Hypnos*, Howard Phillips Lovecraft, 1922

## 9.3.21 Katze der Traumlande

### *Geheimnisvoller und anmutiger Bewohner der Traumlande*

In den Traumlanden finden sich sowohl einheimische Katzen, als auch solche, die auf der Erde ihrer Lieblingsbeschäftigung nachgehen und mindestens so gut wie menschliche Träumer den Weg in dieses wundersame Land finden. Sie leben in Gemeinschaft mit anderen Katzen, schmieden Pläne, unterhalten sich in ihrer Katzensprache und können – sofern es nötig ist – zu entschlossenen Kriegerern werden. Dann entfesseln sie mit schierer Masse den Zorn des Kampfes über ihre Gegner. Katzen haben so manche Feinde, allen voran die Zoogs, die immer wieder Pläne für ihre Unterwerfung schmieden, oder die grausamen Katzen vom Saturn, die zusammen mit den Mondbestien fürchterliche Kontrahenten darstellen.

Doch normalerweise sind die Katzen der Traumlande friedliebend und erkennen wohlwollend Zuwendungen von Menschen an. Es heißt sogar, dass sie derart vertraute menschliche Gefährten mit auf ihre Reise zur dunklen Seite des Mondes nehmen, zu dem sie nachts mit einem riesigen Satz springen können. In Ulthar ist es Gesetz, dass niemand einer Katze etwas zu Leide tun darf. Die Menschen dort wissen schon, warum ... Denn Bastet, die Göttin der Katzen, die nicht nur in alten ägyptischen Tempeln verehrt wird, hat ein wachsames Auge auf jeden, der sich gegen ihre Kinder und Schützlinge wendet – ob auf der Erde oder in den Traumlanden. Und die Katzen der Traumlande wissen, wie sie ihre Göttin im Notfall kontaktieren können.

**ST 3 KO 3 GE 18 IN 12 EN 10**

**TP 3 WP 10****Größenkategorie:** Sehr klein.**Panzerung:** Keine.**Angriffe:** Krallen oder Biss 60%, Schaden 1.**Fertigkeiten:** Athletik 65%, Heimlichkeit 80%, Militärwissenschaft (Land) 60%, Wachsamkeit 55%, Traumlandwissen 25%, Verfolgen (Geruchssinn) 65%.**Rituale:** Heilung, Körpertausch, Lebensverlängerung, Tor in den Winkeln, Willen übernehmen.**Stabilitätsverlust:** 0/1 (außerhalb der Traumlande).**Yog-Sothothery**

Ob sich die Katzen auf der Erde wohl von denen in den Traumlanden unterscheiden? Vielleicht ist der Übergang von der einen in die andere Welt für diese samtpfotigen Vierbeiner nur allzu leicht und vielleicht hat noch niemand in der Wachen Welt eine Katze sprechen hören, weil es das Gesetz dieser unergründlichen Wesen so vorschreibt. Möglicherweise erstreckt sich ihr Kampf mit den Zoogs auch auf diese Welt und vielleicht gehen unsere ansonsten so gelangweilt erscheinenden Hausbegleiter in der Nacht ganz eigentümlichen Dingen nach. Um Rituale zu wirken haben Katzen wohl ihre ganz eigenen Wege.

**Referenzen**

Es war ein erstaunlicher Anblick, solange die Fackeln brannten, und Carter hatte noch nie zuvor so viele Katzen gesehen. Schwarze, graue und weiße; gelbe, getigerte und gemischte; gewöhnliche, persische und Manx; tibetanische, Angorakatten und ägyptische; alle waren dort voll Kampfeswut, und über ihnen schwebte eine Spur jener tiefen und unverletzlichen Heiligkeit, die ihre Göttin in den Tempeln von Bubastis mächtig machte.

*It was a stupendous sight while the torches lasted, and Carter had never before seen so many cats. Black, grey, and white; yellow, tiger, and mixed; common, Persian, and Manx; Thibetan, Angora, and Egyptian; all were there in the fury of battle, and there hovered over them some trace of that profound and inviolate sanctity which made their goddess great in the temples of Bubastis.*

- *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, Howard Phillips Lovecraft, 1927

**9.3.22 Keziah Mason**

*Nahab, bösertige Hexe aus Alpträumen*

Keziah Mason aus Arkham war in den Salemer Hexenprozessen 1692 der Hexerei bezichtigt worden und gestand unter der Folter ihren Schwur an den Schwarzen Mann und Reisen durch Zeit und Raum mittels einer Magie der „Linien und Kurven“, bevor sie mittels ebensolcher Linien und Kurven, in Blut auf die Wände ihrer Zelle gemalt, spurlos aus dieser verschwand.

Tatsächlich flüchtete sie sich in den transdimensionalen Raum, von wo aus sie weiter Arkham heimsuchte. Keziah ist nicht untot, aber die Jahrhunderte im Raum zwischen den Dimensionen haben sie verändert. Zum 1. Mai und zu Halloween opfert sie Kinder zu ihrer eigenen Lebensverlängerung und als Opfer an den Schwarzen Mann. Ihr Aussehen wird wie das der typischen Märchenhexe beschrieben: buckelig, mit einer langen Nase, böartigem Blick und einer krächzenden Stimme.

Sie verfügte über einen Vertrauten, ein **Rattenwesen** namens Brown Jenkin, das ihr als Bote diente und von ihrem Blut ernährt wurde.

**ST 13 KO 12 GE 13 IN 16 EN 22**

**TP 12 WP 22**

**Größenkategorie:** Mittelgroß.

**Panzerung:** Keine.

**Angriffe:** Fingernägel 30%, 1W4 Schaden. Ritualdolch 40%, 1W4+1 Schaden.

**Fertigkeiten:** Heimlichkeit 60%, Naturwissenschaft (Mathematik) 80%, Psychologie 60%, Träumen 40%, Unnatürliches Wissen 50%

**Gedankenkontrolle:** Keziah kann in die Träume von Menschen eindringen und mittels einer Art Hypnose deren Entscheidungen beeinflussen. Einmal pro Traum kann sie der Träumerin einen Befehl geben. Gewinnt sie eine vergleichende EN-Probe gegen das Ziel, muss das Ziel ihrem Befehl folgen.

**Übertragung:** Keziah kann einen Fluch übertragen, wenn sie der Träumerin im Traum so nahekommt, dass sie sie berühren kann.

**Rituale:** Lebensverlängerung, Rufe Wesen (Ältere Wesen), Rufe Wesen (Schwarzer Mann), Schaden verursachen, Tor in den Winkeln, Vernichtung, Voorisches Zeichen, Übernahme.

**Stabilitätsverlust:** 1/1W4.

## Yog-Sothothery

Zwar wurde Keziah angeblich in den 1930er Jahren von Walter Gilman getötet, doch wer weiß, ob ein so böartiger und cleverer Geist wirklich zu töten ist.

### Andere Hexen

Keziah Mason ist nur eine mögliche Ausprägung einer Hexe. Hexen können menschlich (und vergleichsweise harmlos), untot oder gänzlich monströse Wesen sein. Doch egal ob sie als Alptraumkreatur wie Keziah Mason, ordentlich organisiert in einem Coven oder als oberflächlich freundliche New-Age-Hexe auftreten: Hexen sind äußerst clevere und gefährliche Gegner, die sich weniger auf ihre physische Stärke sondern mehr auf ihren Geist und die

zahlreichen Rituale, die sie kennen, verlassen.

Weitere Vorschläge:

- Die dreifache Baba Jaga personifiziert Jungfrau, Mutter und Vettel. Sie ist eine unsterbliche Gestaltwandlerin, die mit Versprechen von Hilfe lockt – doch der Preis für diese Hilfe ist sehr hoch.
- Die menschliche Wicca-Anhängerin, die einen Bund mit dem Schwarzen Mann eingegangen ist und dafür Unnatürliches Wissen und Rituale erhalten hat – ein Wissen, das ihren Verstand bald zerschmettern wird.

Mögliche Rituale für Hexen: Aklo Sabaoth (Shub-Niggurath), Aklo Sabaoth (Yog-Sothoth), Erinnerung löschen, Heilung, Körpertausch, Lebensverlängerung, Rufe Wesen (Dunkeldürer), Rufe Wesen (Schwarzer Mann), Schaden verursachen, Tor in den Winkeln, Vernichtung, Vision, Voorisches Zeichen, Übernahme.

Mögliche unnatürliche Merkmale für Hexen: Besonderer Sinn, Flugfähigkeit, Gedankenübertragung, Gedankenkontrolle, Gestaltwandler, Übertragung.

## Referenzen

[...] Es war dieses Haus und dieses Zimmer, das auch die alte Keziah Mason beherbergt hatte, deren Flucht aus dem Gefängnis in Salem niemand wirklich erklären konnte. Das war 1692 – der Gefängniswärter war darüber wahnsinnig geworden und hatte etwas von einem kleinen felligen Wesen mit weißen Fangzähnen gebrabbelt, das aus Keziah's Zelle gekommen sei, und nicht einmal Cotton Mather konnte die Kurven und Winkeln erklären, die mit einer klebrigen roten Flüssigkeit auf die grauen Steinwände geschmiert worden waren.

*[...] It was this house and this room which had likewise harboured old Keziah Mason, whose flight from Salem Gaol at the last no one was ever able to explain. That was in 1692—the gaoler had gone mad and babbled of a small white-fanged furry thing which scuttled out of Keziah's cell, and not even Cotton Mather could explain the curves and angles smeared on the grey stone walls with some red, sticky fluid.*

- *The Dreams in the Witch-House*, Howard Phillips Lovecraft, 1933

### 9.3.23 König in Gelb

#### *Wahnsinn in gelben Fetzen*

Der König in Gelb ist eher ein Konzept als eine echte Entität. Er steht für Verfall und Dekadenz, für Entfremdung und Zweifel, für Angst und Furcht. Niemand hat je hinter die bleiche Maske geblickt, die der König in Gelb zu tragen pflegt, und ist bei klarem Verstand geblieben. Er mag der Avatar vieler Wesen sein, die das Chaos verkörpern. Er ist die Quintessenz der Entropie, die aller Ordnung zuwiderläuft und sie in Fetzen reißt – so wie das Gewand des Königs selbst in kränklich gelben Lumpen von seinem Körper hängt.

In allen Zeitaltern brachten Macht und Hochmut mächtige Menschen dem König in Gelb näher. Und nicht wenige davon bezahlten das mit ihrem Verstand oder ihrem Leben und rissen vielfach noch ganze Königreiche mit in den Abgrund. Auch weniger einflussreiche Menschen fühlen sich zu diesem

Wesen hingezogen, doch auch sie trifft seine Macht nicht weniger grauenvoll. Der König in Gelb ist ein Virus, eine zersetzende Kraft, die überall dort, wo sie auftaucht, Chaos und Verderben hinterlässt.

Es gibt unzählige Berichte über Vorkommnisse aus aller Welt und aus verschiedenen Zeiten, die mit dem König in Gelb in Verbindung gebracht werden. Immer wieder manifestieren sich ähnliche Verhaltensmuster, Personenkonstellationen, Vorgänge und gefährliche Gedanken in völlig unabhängigen Situationen. Jeder Vorfall für sich betrachtet mag schon beunruhigend sein, doch das große Ganze zu erfassen ist in höchstem Maße besorgniserregend.

Manche Quellen stellen auch eine Beziehung zwischen dem König in Gelb und dem Hastur-Kult her. Handelt es sich bei dem König in Gelb um einen Diener oder gar Hohepriester Hasturs? Eine Antwort darauf findet man höchstens durch ein gründliches Studium des gleichnamigen Theaterstücks. Und dessen Lektüre ist ein direkter Weg in den Wahnsinn.

**Großer Alter:** Das Wesen ist so mächtig, dass es außerhalb des menschlichen Vorstellungssystems existiert und handelt. Daher verfügt es nicht über Werte und die Spielleiterin entscheidet frei über die Konsequenzen eines direkten Kontaktes mit diesem Wesen. Eine Begegnung bedeutet für Menschen aber in der Regel den sicheren Tod oder Wahnsinn.

**Dekadenz und Verfall:** Der Einfluss des Königs in Gelb erreicht alle, die sich mit ihm beschäftigen – sei es in einem Theaterstück, einem Gedicht oder einem Computerspiel. Misslingt dabei eine STA-Probe, so begibt sich der Charakter auf eine Talfahrt seines Verstandes, die einhergeht mit Ausschweifung und Verfall. Dinge jenseits der allgemeinen Geschmacksnorm prägen nun Wahrnehmung und Handlungen des Charakters, wobei stets auch die Lust zum Antrieb gehört. Parallel dazu tritt der Verlust von 1W4 STA und 1W4 WP ein. Das Ganze wiederholt sich jedes Mal, wenn ein neuer Akt beginnt, was sowohl wörtlich als auch im übertragenen Sinne gemeint ist. Sollte der Charakter unter 2 WP fallen, so wird das Handeln zunehmend ungestümer und steigert sich schließlich zu einer leidenschaftlichen Raserei, die auch bei 0 WP nicht aufhört und zum Tod durch Erschöpfung führen kann.

**Maske des Königs:** Diejenigen, die behaupten, den König leibhaftig gesehen zu haben, berichten davon, dass er eine gelbe Maske getragen hätte. Oftmals sind diese Zeugnisse nur das unzusammenhängende Gestammel aus den dunklen Zimmern einer Psychiatrie oder stammen aus den in Lumpen zusammengerollten armen Seelen unter den Brücken der Metropolen. In ganz wenigen dieser Ausführungen fallen die Worte „Maske? Keine Maske!“.

**Unnatürliche Erkenntnis (+1W10):** Eine Begegnung mit diesem Wesen erhöht das Unnatürliche Wissen des Charakters zwangsläufig um +1W10 Punkte. Der Charakter verliert dann gleichzeitig Stabilitätspunkte in gleicher Höhe und erleidet die üblichen Konsequenzen. Gegen diese Eigenschaft schützt keine Stabilitätsprobe. Der Unnatürliche Erkenntnis tritt direkt nach der regulären Stabilitätsprobe und unabhängig von deren Ergebnis ein.

**Stabilitätsverlust:** 1W10/1W100 (siehe auch **Unnatürliche Erkenntnis**).

## Yog-Sothothery

Niemand kann genau sagen, wer oder was sich hinter der Maske des Gelben Königs verbirgt. Vielleicht ist die ganze Erscheinung auch nur eine leere Hülle, gekleidet in bleiche Lumpen und stellt das Resultat von Dekadenz und Verfall dar. Vielleicht verbirgt sich hinter der Maske ein Spiegel der eigenen, schlimmsten Ängste. Möglicherweise ist dieses Wesen auch lediglich eine Projektionsfläche für den verkommenen Zustand der Gesellschaft.

## Referenzen

„Du sprichst vom König in Gelb“, stöhnte ich mit einem Schaudern.

„Er ist ein König, dem die Kaiser gedient haben.“

„Ich bin zufrieden damit, ihm zu dienen“, antwortete ich.

[...]

Die Nacht brach herein und die Stunden zogen sich hin, aber trotzdem murmelten wir einander zu über den König und die bleiche Maske, und Mitternacht erklang von den verhangenen Türmen in der neblig verhüllten Stadt. Wir sprachen von Hastur und Cassilda, während draußen der Nebel gegen die leeren Fensterscheiben strich, während die Wolkenwellen an die Ufer von Hali rollten und brachen.

*„You are speaking of the King in Yellow,“ I groaned, with a shudder.*

*„He is a king whom emperors have served.“*

*„I am content to serve him,“ I replied.*

[...]

*Night fell and the hours dragged on, but still we murmured to each other of the King and the Pallid Mask, and midnight sounded from the misty spires in the fog-wrapped city. We spoke of Hastur and of Cassilda, while outside the fog rolled against the blank window-panes as the cloud waves roll and break on the shores of Hali.*

- *The King in Yellow*, Robert William Chambers, 1895

### Carcosa

Diese Stadt der großen, schwarzen Bauwerke, labyrinthartigen Gassen und noch viel merkwürdigeren Bewohner, liegt im Sternhaufen der Hyaden. Carcosa selbst befindet sich am Ufer des Sees Hali, dessen dunkles Wasser nicht einmal das Licht der beiden Monde oder das von Aldebaran, dem Hauptstern des Sternbildes des Stiers, widerspiegelt.

In Carcosa herrscht der König in Gelb und nur wenige haben die Reise in diese Stadt angetreten und sind von dort zurückgekehrt. Wer die wehenden Fetzen seiner Gewandung gesehen hat und das, was hinter seiner fahlen Maske lauert, den findet man in den kahlen Räumen einer Psychiatrie oder in den verdreckten Gassen der Großstadt wieder, zusammenhangslose Worte vor sich hin stammelnd: „Schatten ... im verlorenen Carcosa.“

### Cassilda's Lied

Entlang der Küste brechen sich die Wolkenwellen,  
Die Zwillingssonnen versinken unter dem See,  
Die Schatten werden länger  
In Carcosa.

Seltsam ist die Nacht, in der schwarze Sterne aufsteigen,  
Und fremdartige Monde kreisen durch den Himmel,  
Doch fremdartiger ist noch immer  
Das verlorene Carcosa.



Lieder, welche die Hyaden dort singen sollen,  
Wo die Fetzen des Königs flattern,  
Müssen ungehört sterben im  
Düsteren Carcosa.

Lied meiner Seele, meine Stimme ist tot;  
Stirb ungesungen, wie auch ungeweinete Tränen  
Trocknen und sterben sollen im  
Verlorenen Carcosa.

*Along the shore the cloud waves break,  
The twin suns sink beneath the lake,  
The shadows lengthen  
In Carcosa.*

*Strange is the night where black stars rise,  
And strange moons circle through the skies,  
But stranger still is  
Lost Carcosa.*

*Songs that the Hyades shall sing,  
Where flap the tatters of the King,  
Must die unheard in  
Dim Carcosa.*

*Song of my soul, my voice is dead;  
Die thou, unsung, as tears unshed  
Shall dry and die in  
Lost Carcosa.  
- Cassilda's Song, Act I, Scene 2*

## Kriechende

### *Wandelnde Leichname aus Maden*

Diese untoten Ritualwirkerinnen und Zauberer bestehen nur noch aus wimmelnden Maden – jenen Maden, die ihre toten Körper im Grabe zersetzt und dabei den Geist der Toten aufgenommen haben. Die Maden bilden einen Körper und eine Art Kopf aus, den die Kriechenden mit Wachsmasken und Kleidern bedecken, um ein Gesicht und einen menschlichen Körper vorzutäuschen. Ihre Körper sind unnatürlich weich und sie hüllen sie in weite Umhänge und die verschlissenen Kleider ihrer eigenen Lebensperiode. Die Kriechenden können nicht sprechen und verständigen sich durch Gesten und Schreiben. Aufgrund ihrer Zusammensetzung aus zahlreichen Einzelwesen können sie durch kleinste Ritzen krabbeln und in Löchern in der Erde verschwinden.

**ST 8 KO 15 GE 8 IN 18 EN 18 CH 6**

**TP 12 WP 18**

**Größenkategorie:** Mittelgroß.

**Panzerung:** Keine (siehe **Unnatürlicher Organismus** und **Schwarm**).

**Angriffe:** Improvisierte Waffe 30%, Schaden 1W4-1.

**Fertigkeiten:** Geschichte 60%, Heimlichkeit 80%, Okkultismus 90%, Träumen 80%, Traumlandwissen 50%, Unnatürliches Wissen 60%, Wachsamkeit 40%.

**Formlos:** Das Wesen besitzt keine feste Form. Es kann sich daher durch die engsten Öffnungen und Ritzen pressen. Auch sonst kann es seine Gestalt nach Belieben anpassen. Es kann in begrenztem Umfang als Gestaltwandler auch die Form anderer Personen annehmen – wenn es denn über eine passende Gesichtsmaske verfügt.

**Schwarm:** Die Kriechenden können in die Einzelwesen zerfallen, die ihre Körper aufbauen, und werden dann wie ein Schwarm behandelt. Erfolgreiche Angriffe gegen den Schwarm verursachen maximal 1 TP Schaden. Angriffe mit Tödlichkeit scheitern automatisch und die TP werden um den kleineren der beiden Würfel reduziert. Fallen die TP eines Schwarms auf 0, so gilt er als zerstreut oder vernichtet.

**Unnatürlicher Organismus:** Da Kriechende aus einzelnen Maden bestehen hat ihr Körper keine Schwachstellen oder besonders signifikante Körperteile. Ein gezielter Angriff zur Schadenssteigerung ist daher nicht möglich, genau so wenig wie kritische Treffer. Dennoch nimmt die Kreatur ganz regulär gewöhnlichen Schaden.

**Rituale:** Aklo Sabaoth (Shub-Niggurath), Rufe Wesen (Dunkeldürre), Tor in den Winkeln, Schaden verursachen und weitere Rituale nach Belieben der Spielleiterin.

**Stabilitätsverlust:** 1W8/1W20.

## Yog-Sothothery

Die Kriechenden sind keine körperlich gefährlichen Gegner, doch sie verfügen über jahrhundertealtes Wissen und zahlreiche Rituale. Ihre Fähigkeit, sich zumindest oberflächlich betrachtet als lebende Menschen auszugeben, macht sie ebenfalls nicht weniger gefährlich. Sie gehören zumeist dem **Kult der Kriechenden** an und verehren wahrscheinlich Shub-Niggurath.

## Referenzen

Die tiefsten Kavernen, schrieb der verrückte Araber, sind nicht für Augen bestimmt, die sehen können; denn ihre Wunder sind seltsam und furchterregend. Verflucht ist der Boden, wo tote Gedanken in neuen und merkwürdigen Körpern leben und böseartig ist der Geist, der in keinem Kopfe wohnt. Weise war es von Ibn Schacabao zu sagen, dass nur jenes Grab friedlich ist, in dem kein Zauberer gelegen hat, und dass die nächtliche Stadt sich glücklich schätzen kann, deren Zauberer alle Asche sind. Denn es ist ein uraltes Gerücht, dass die Seele desjenigen, der sich mit dem Teufel einlässt, sich nicht rasch von seiner fleischlichen Hülle trennt, sondern eben jenen Wurm, der an ihm nagt, fett macht und unterweist; bis aus Fäulnis schreckliches neues Leben erwächst und die stumpfsinnigen Aasfresser der Erde schlau werden, um zu sie belästigen und auf monströse Größe

anzuschwellen, um sie heimzusuchen. Große Löcher werden heimlich gegraben, wo die Poren der Erde sonst reichen würden, und Dinge haben gelernt zu laufen, die eigentlich kriechen sollten. *The nethermost caverns, wrote the mad Arab, are not for the fathoming of eyes that see; for their marvels are strange and terrific. Cursed the ground where dead thoughts live new and oddly bodied, and evil the mind that is held by no head. Wisely did Ibn Schacabao say, that happy is the tomb where no wizard hath lain, and happy the town at night whose wizards are all ashes. For it is of old rumour that the soul of the devil-bought hastes not from his charnel clay, but farts and instructs the very worm that gnaws; till out of corruption horrid life springs, and the dull scavengers of earth wax crafty to vex it and swell monstrous to plague it. Great holes secretly are digged where earth's pores ought to suffice, and things have learnt to walk that ought to crawl.*  
- *The Festival*, Howard Phillips Lovecraft, 1925

### 9.3.24 Leute von Leng

#### *Beinahe-menschliche Händler des Schreckens*

Das Volk von Leng lebt unter der Herrschaft der Mondbestien und jede Form der Erniedrigung, jeder Akt der Gewalt, den die Leute von Leng erfahren müssen, geben sie doppelt so schlimm weiter. Sie sind die Händler des Schreckens und die Besatzungen der Schwarzen Galeeren, die über die Meere der Traumlande fahren und unter deren Deck sich blasphemische Monstrositäten der Ruder bemächtigen.

Wenn die gehörnten und behuften Beinahe-Menschlichen in den Traumlanden unter Menschen ihren Geschäften nachgehen, verkleiden sie sich nicht selten als normale Bürger und verhüllen ihre Gestalt, die Satyrn gleicht, vor neugierigen Blicken. Einzig ihren viel zu breiten Mund können sie nicht verstecken. Ihre exotischen Waren bieten sie in den Städten entlang der Küsten feil, und die großen Rubine, die ihr hauptsächliches Handelsgut darstellen, finden vor allem in Dylath-Leen viel Anklang.

**ST 10 KO 12 GE 14 IN 13 EN 13**

**TP 11 WP 13**

**Größenkategorie:** Mittelgroß.

**Panzerung:** 3 Punkte durch Lederrüstung (nicht kugelsicher).

**Angriffe:** Fäuste 50%, Schaden 1W4-1.  
Hörner 50%, Schaden 1W6.  
Säbel oder Speer 50%, Schaden 1W8.

**Fertigkeiten:** Athletik 50%, Heimlichkeit 30%, Unnatürliches Wissen 20%, Verkleiden 70%, Wachsamkeit 60%.

**Stabilitätsverlust:** 1/1W6.

## Yog-Sothothery

Das Volk der Leute von Leng scheint in ihrer Geschichte unter keinem guten Stern zu stehen. Einst mussten sie ihre Heimat gegen die Spinnen von Leng verteidigen, dann wurden sie von den grausamen Mondbestien versklavt und stehen seither unter ihrer gewalttätigen Herrschaft. Gegenüber den menschlicheren Bewohnern der Traumlande treten sie nur in Verkleidung auf. Ihr ganzes Leben wird von Gewalt, Verschlagenheit und Lügen bestimmt.

### Referenzen

Sie sprangen, als hätten sie Hufe statt Füße, und schienen eine Art Perücke oder Kopfstück mit kleinen Hörnern zu tragen. Andere Kleidung hatten sie keine, aber die meisten von ihnen waren ziemlich pelzig. Sie hatten kurze Schwänze, und als sie nach oben blickten, sah er die übermäßige Breite ihrer Münder. Dann wusste er, was sie waren, und dass sie doch keine Perücken oder Kopfbedeckungen trugen. Denn die geheimnisvollen Leute von Leng waren von der gleichen Rasse wie die unbequemen Händler der schwarzen Galeeren, die Rubine in Dylath-Leen handelten; diese nicht ganz menschlichen Händler, die die Sklaven der monströsen Monddinge sind!

*They leaped as though they had hooves instead of feet, and seemed to wear a sort of wig or headpiece with small horns. Of other clothing they had none, but most of them were quite furry. Behind they had dwarfish tails, and when they glanced upward he saw the excessive width of their mouths. Then he knew what they were, and that they did not wear any wigs or headpieces after all. For the cryptic folk of Leng were of one race with the uncomfortable merchants of the black galleys that traded rubies at Dylath-Leen; those not quite human merchants who are the slaves of the monstrous moon-things!*

- *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, Howard Phillips Lovecraft, 1927

### 9.3.25 Mi-Go

#### *Fungi vom Yuggoth*

Der Körper eines Mi-Go ist im Grunde eine Art Kolonie pilzartiger Kleinstlebewesen. Sie alle sind Teil eines großen Ganzen und bilden gemeinsam eine unabhängige, funktionelle Einheit, die für eine bestimmte Aufgabe konzipiert ist. Je nach Situation kann eine solche Einheit umgestaltet und neu konfiguriert werden. Dies führt dazu, dass sich die Beschreibungen von Augenzeugen häufig drastisch unterscheiden. So wollen manche einen haarigen „Schneemenschen“ gesehen haben, andere berichten dagegen von krebsartigen Wesen, während wiederum andere schreckliche Pilzwesen gesehen haben wollen. Eigentlich haben sie alle recht.

Zum Transport von Mineralien und Erzen können sie haarförmige Tentakel am ganzen Körper ausbilden, mit denen sie Gesteinsbrocken halten können. In Kampfsituationen können Mi-Go sich mit krebsartigen Scheren zur Wehr setzen. Um sich unter anderen Lebewesen zu bewegen, tarnen sie ihr Äußeres mit einer wachsartigen Substanz. So können sie ein annähernd menschliches Aussehen annehmen. In manchen Situationen bilden Mi-Go auch membranöse Flügel aus, die sie zu interstellaren Flügen befähigen. Aufgrund der dichten Atmosphäre sind ihre Flügel auf der Erde jedoch nicht zum Fliegen geeignet.

Der Körper der „Äußeren“, wie die Mi-Go auch genannt werden, interagiert auf unnatürliche Weise mit dem Licht und kann daher nicht auf üblichem Film oder digital festgehalten werden. Deshalb und weil sie über zahlreiche Sinnesorgane verfügen, die dem Menschen fremd sind, sind sie äußerst

lichtempfindlich. Tagsüber ziehen sie sich in Minen und Höhlensysteme zurück und kommen nur nachts heraus.

**ST 16 KO 14 GE 13 IN 17 EN 15**

**TP 15 WP 15**

**Größenkategorie:** Mittelgroß.

**Panzerung:** siehe **Widerstand gegen Stich- und Schusswaffen** und **Unnatürlicher Organismus**.

**Angriffe:** Scheren 50%, Schaden 1W6+2.

Blitzwerfer 50%, Reichweite 20 m, Elektroschock (siehe **Elektroimpulswaffen**) und je nach Einstellung bis zu 20% Tödlichkeit (PB: normale Panzerung schützt nicht gegen Stromschläge).

**Fertigkeiten:** Athletik 40%, Heimlichkeit 60%, Wachsamkeit 60% und zahlreiche naturwissenschaftliche und technische Fertigkeiten auf Expertenniveau.

**Begrenzter Gestaltwandel:** Der Körper eines Mi-Go lässt sich in begrenztem Rahmen für seine aktuelle Tätigkeit umgestalten. Dies nimmt einige Minuten in Anspruch. Egal wie ein Mi-Go von außen aussieht, sein Inneres bleibt ein grässliches Pilzwesen.

**Elektroimpulswaffen:** Bei einem Treffer 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. Nachdem die unmittelbare Lähmung abgeklungen ist, erleidet das Opfer -20% auf alle Aktionen für 1W20 Runden. Der menschliche Körper ist ein hervorragender elektrischer Leiter. Jeder, der das Ziel eines Elektroschocker-Angriffs berührt, erleidet dieselben Effekte.

**Gedankenübertragung:** Die Mi-Go kommunizieren üblicherweise mittels Telepathie. Ohne technische Hilfsmittel sind sie nicht in der Lage zu sprechen. Durch ein Kommunikationsimplantat können sie jedoch die menschliche Sprache verstehen und imitieren.

**Lichtempfindlichkeit:** Licht ist für Mi-Gos sehr unangenehm und sie meiden es wo sie können, da es ihre Sinne verwirrt. Sie erhalten bei stärkeren Lichtquellen oder Tageslicht einen Malus von -20% auf alle Proben.

**Überlegene Technologie:** Mi-Go verfügen über allerlei überlegene Technologien. Darunter fallen auch Blitzwerfer und Gehirnzylinder. Erstere werden als Waffen eingesetzt. Letztere können ein menschliches Gehirn außerhalb des Körpers am Leben erhalten.

**Unnatürlicher Organismus:** Der pilzkolonieartige Körper eines Mi-Go lässt keine Schwachstellen oder besonders signifikante Körperbereiche erkennen. Ein gezielter Angriff zur Schadenssteigerung ist daher nicht möglich, genau so wenig wie kritische Treffer. Dennoch nimmt die Kreatur ganz regulär gewöhnlichen Schaden.

**Widerstand gegen Stich- und Schusswaffen:** Jeglicher Schaden, der nur punktuell wirkt, wird halbiert. Das bedeutet auch, dass der Tödlichkeitswert von Waffen bei Tödlichkeitswürfen gegen ein widerstandsfähiges Ziel halbiert wird. Ein gelungener Tödlichkeitswurf tötet das

Wesen. Bei einem kritischen Treffer wird der Schaden nicht halbiert, dafür aber auch nicht verdoppelt.

**Stabilitätsverlust:** 1/1W8.

## Yog-Sothothery

Die Mi-Go sind überaus intelligent und man kann vermuten, dass sie sowohl wirtschaftliche als auch strategische Ziele auf der Erde verfolgen, wo sie bestimmte Bodenschätze abbauen. Es ist davon auszugehen, dass sie dafür sowohl Infrastruktur wie Technologie und geeignete Bauwerke und Minenkonstruktionen vorhalten, als auch entsprechende organisatorische Maßnahmen ergriffen haben. Nicht zuletzt ist es vorstellbar, dass sie sogar mit Menschen kooperieren oder sie gar in ihren Dienst stellen. So könnten die Mi-Go hinter dem FHTAGN-Netzwerk stecken. Ihr Hauptsitz in unserem Sonnensystem befindet sich auf dem Yuggoth, der Pluto entsprechen soll.

Die zweite Facette der Mi-Go ist ihr immenser Forschergeist, der auch vor Experimenten mit Menschen und Tieren nicht Halt macht. Aufgrund ihrer überragenden Technologie und ihren umfangreichen Kenntnissen in Chirurgie, Biologie und Chemie kann man nur darüber rätseln, was die Mi-Go an der Erde und ihren Bewohnern finden.

Die Mi-Go beten Nyarlathotep, Azathoth und Shub-Niggurath an und vielleicht handelt es sich bei ihnen um die Eine Million Günstlinge Nyarlathoteps, von der in manchen Büchern die Rede ist. Gleichzeitig scheint es einen Hastur-verehrenden Kult zu geben, der die Mi-Go jagt und auslöscht, wo er ihrer habhaft werden kann. Warum dies so ist, ist ungeklärt.

## Referenzen

Die Äußeren Wesen sind vielleicht die erstaunlichsten organischen Dinge in oder jenseits von Raum und Zeit – Mitglieder einer kosmosweiten Rasse, von der alle anderen Lebensformen nur degenerierte Varianten sind. Sie sind eher pflanzlich als tierisch, wenn man diese Begriffe auf die Art der Materie, aus der sie bestehen, anwenden kann, und haben eine etwas pilzartige Struktur; obwohl das Vorhandensein einer chlorophyllähnlichen Substanz und eines sehr einzigartigen Nährstoffsystems sie insgesamt von echten kormophytischen Pilzen unterscheidet. Tatsächlich besteht der Typ aus einer Form von Materie, die unserem Teil des Weltraums völlig fremd ist – mit Elektronen, die eine völlig andere Schwingungsrate aufweisen. Deshalb können die Wesen nicht auf den gewöhnlichen Kamerafilmen und -platten unseres bekannten Universums fotografiert werden, auch wenn unsere Augen sie sehen können. Mit entsprechendem Wissen könnte jedoch jeder gute Chemiker eine fotografische Emulsion herstellen, die ihre Bilder aufzeichnet.

*The Outer Beings are perhaps the most marvellous organic things in or beyond all space and time—members of a cosmos-wide race of which all other life-forms are merely degenerate variants. They are more vegetable than animal, if these terms can be applied to the sort of matter composing them, and have a somewhat fungoid structure; though the presence of a chlorophyll-like substance and a very singular nutritive system differentiate them altogether from true cormophytic fungi. Indeed, the type is composed of a form of matter totally alien to our part of space—with electrons having a wholly different vibration-rate. That is why the beings cannot be photographed on the ordinary camera films and plates of our known universe, even though our eyes can see them. With proper knowledge, however, any good chemist could make a photographic emulsion which would record their images.*

- *The Whisperer in Darkness*, Howard Phillips Lovecraft, 1931

### 9.3.26 Mondbestie

#### *Geschäftstüchtige Sklavenhändler von der dunklen Seite des Mondes*

Mondbestien sind graue, gallertartige Wesen, die an Kröten erinnern, denen jedoch rosafarbene Tentakel aus ihrem stumpfen Gesicht wachsen. Von ihnen geht ein Übelkeit erregender Gestank aus. Sie erfreuen sich an Folter und dem Tod anderer Wesen und stehen im Ruf, grausam und ohne Mitleid zu sein. Sie haben die Leute von Leng versklavt, die als Besatzung ihrer Schwarzen Galeeren dienen. Die Mondbestien selbst sitzen ungesehen an den Rudern und treiben die Galeeren mit unmenschlicher Geschwindigkeit und Kraft voran, und das obwohl sie nicht schwimmen können. Ihre Heimat ist die dunkle Seite des Mondes, wo sie in steinernen Städten in fensterlosen Bauten hausen. Sie dienen Nyarlathotep, dem Schrecken der unendlichen Formen und Boten der anderen Götter.

**ST 30 KO 30 GE 8 IN 12 EN 14**

**TP 30 WP 14**

**Größenkategorie:** Groß.

**Panzerung:** 4 Punkte gummiartige Haut.

**Angriffe:** Klauen 50%, Tödlichkeit 10%.

**Fertigkeiten:** Athletik 30%, Wachsamkeit 40%.

**Raserei:** Sobald Mondbestien das Blut ihrer Kontrahenten schmecken können, entfesseln sie eine Art von rasendem Kampfeser. Sie können dann gleich zwei Nahkampfangriffe mit einem Malus von -20% ausführen.

**Sprung:** Mondbestien sind in der Lage Sprünge von mehr als 3 m aus dem Stand und mehr als 6 m mit Anlauf auszuführen. Athletik entscheidet darüber, ob sie in der gleichen Runde noch eine Handlung ausführen können.

**Rituale:** Aklo Sabaoth (Nyarlathotep), Willen übernehmen.

**Stabilitätsverlust:** 1W4/1W10.

### Yog-Sothothery

Mondbestien führen trotz ihres Äußeren und allen schrecklichen Geschichten über sie zum Trotz ein weitgehend strukturiertes Leben in einem festen sozialen Umfeld. Sie sind geschäftige Händler, lassen die Leute von Leng als Sklaven für sich arbeiten (und fressen sie gelegentlich auf) und sind in der Lage, Handelsrouten mittels ihrer Schwarzen Galeeren zwischen dem Mond und den Traumlanden aufrecht zu erhalten.

Sie stehen dabei Nyarlathotep nahe und es ist mehr als wahrscheinlich, dass es in einer Gemeinschaft von Mondbestien auch Priester des Kriechenden Chaos gibt, die für die spirituelle Führung ihrer Gemeinschaft verantwortlich sind.

## Referenzen

Dort, um ein abscheuliches Feuer herum, das von den widerwärtigen Schösslingen der Mondpilze gespeist wurde, hockte ein stinkender Kreis der krötenartigen Mondbestien und ihrer fast menschlichen Sklaven.

*There around a hideous fire fed by the obnoxious stems of lunar fungi, there squatted a stinking circle of the toadlike moonbeasts and their almost-human slaves.*

- *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, Howard Phillips Lovecraft, 1927

## 9.3.27 Nodens

### *Herr des Großen Abgrunds*

Nodens erscheint häufig in seiner menschlichen Form, die einem bärtigen, alten Mann gleicht und gewisse Ähnlichkeiten mit antiken Darstellungen der Griechen und Römer hat. Sein Wirken findet vornehmlich in den Traumlanden statt und dort spricht man von ihm als Herr des Großen Abgrunds. Möglicherweise ist seine Macht noch weitaus bedeutender und erstreckt sich über die ganzen Traumlande, wenn nicht sogar über Teile der Wachen Welt. Schon häufiger ist Nodens Menschen erschienen und hat ihnen geholfen, welche Gründe dafür auch immer eine Rolle gespielt haben mögen.

**Großer Alter:** Das Wesen ist so mächtig, dass es außerhalb des menschlichen Vorstellungssystems existiert und handelt. Daher verfügt es nicht über Werte und die Spielleiterin entscheidet frei über die Konsequenzen eines direkten Kontaktes mit diesem Wesen. Eine Begegnung bedeutet für Menschen aber in der Regel den sicheren Tod oder Wahnsinn.

**Worte der Macht:** Nodens gebietet in den Traumlanden über eine Vielzahl von Wesen und kann selbst Großen Alten Befehle erteilen. Sollte ein Mensch von Nodens direkt angesprochen werden, so muss dieser Befehl ausgeführt werden, es sei denn, eine EN × 1-Probe gelingt. In diesem Fall kostet das Widersetzen 1W6 STA und wird sehr wahrscheinlich Nodens Unmut auf die Widerspenstige lenken.

**Unnatürliche Erkenntnis (+1W10):** Eine Begegnung mit diesem Wesen erhöht das Unnatürliche Wissen des Charakters zwangsläufig um +1W10 Punkte. Der Charakter verliert dann gleichzeitig Stabilitätspunkte in gleicher Höhe und erleidet die üblichen Konsequenzen. Gegen diese Eigenschaft schützt keine Stabilitätsprobe. Der Unnatürliche Erkenntnis tritt direkt nach der regulären Stabilitätsprobe und unabhängig von deren Ergebnis ein.

**Stabilitätsverlust:** 1W10/1W20 (siehe auch **Unnatürliche Erkenntnis**).



## Yog-Sothothery

Nodens wird nicht selten als moderate Kraft unter den Großen Alten bezeichnet, was vermutlich an seinem Äußeren liegt. Diejenigen, die sich davon haben täuschen lassen, mussten jedoch einen hohen Preis zahlen. Denn auch dieses mächtige Wesen verfolgt Ziele, die für den menschlichen Verstand nicht greifbar sind.

### Referenzen

Der Dreizack tragende Neptun war dort, und sportliche Tritonen und fantastische Nereiden, und auf den Rücken der Delphine wurde eine riesige gezackte Muschel balanciert, in der die heitere und furchterregende Form des ursprünglichen Nodens, Herr des Großen Abgrunds, ritt. Und die Muscheln der Tritonen gaben seltsame Schläge von sich, und die Nereiden machten seltsame Geräusche, indem sie auf die grotesken Klangschalen unbekannter Bewohner in schwarzen Meereshöhlen schlugen. Dann streckte der alte Nodens eine verwelkte Hand aus und half Olney und seinem Gastgeber in die riesige Schale, woraufhin die Muscheln und Gongs ein wildes und gewaltiges Getöse erklingen ließen. *Trident-bearing Neptune was there, and sportive tritons and fantastic nereids, and upon dolphins' backs was balanced a vast crenulate shell wherein rode the gay and awful form of primal Nodens, Lord of the Great Abyss. And the conchs of the tritons gave weird blasts, and the nereids made strange sounds by striking on the grotesque resonant shells of unknown lurkers in black seacaves. Then hoary Nodens reached forth a wizened hand and helped Olney and his host into the vast shell, whereat the conchs and the gongs set up a wild and awesome clamor.*  
- *The Strange High House in the Mist*, Howard Phillips Lovecraft, 1931

### 9.3.28 Nyarlathotep

#### *Das kriechende Chaos und Bote der Alten Götter*

Nyarlathotep bringt Chaos und das Ende der Ordnung. Seine Mittel sind Manipulation, Täuschung, Betrug und Verrat. Kein anderer Großer Alter mischt sich so sehr in die Belange der Menschen ein. Seit Jahrtausenden wandelt Nyarlathotep in Gestalt seiner Avatare durch die Lande, sei es als ägyptischer Pharao, als dunkelhäutiger Mann, als formlose Wolke oder in noch alptraumhafteren Erscheinungen.

Ob Nyarlathotep dabei die Ziele der Großen Alten vorantreibt, deren Bote er ist, oder seiner eigenen Agenda folgt, ist nach menschlichem Ermessen völlig unverständlich. Er scheint sich an denjenigen zu erfreuen, denen er mit seinem Spiel den letzten Funken Verstand raubt und einem grausamen Schicksal überlässt. Je größer die Verzweiflung auf Seiten der Menschen ist, desto erfüllter ist das kriechende Chaos. Nicht wenige berichten darüber, dass sie den Großen Alten in menschlicher Gestalt in hohen Ämtern oder an der Spitze von einflussreichen Organisationen gesehen haben wollen - zumeist hat er dabei eine bestechende äußere Erscheinung und ist überaus gut situiert.

**Großer Alter:** Das Wesen ist so mächtig, dass es außerhalb des menschlichen Vorstellungssystems existiert und handelt. Daher verfügt es nicht über Werte und die Spielleiterin entscheidet frei über die Konsequenzen eines direkten Kontaktes mit diesem Wesen. Eine Begegnung bedeutet für Menschen aber in der Regel den sicheren Tod oder Wahnsinn.

**Avatare des kriechenden Chaos:** Nyarlathotep tritt häufig nicht in seiner wahren Gestalt auf. Stattdessen wandelt er in verschiedenen Verkleidungen unter den Menschen und treibt sein Spiel im Verborgenen. Wenn er eine andere Gestalt verwendet, treten Stabilitätsverlust und Unnatürliche Erkenntnis in der Regel erst dann ein, sobald er seine Maske fallen lässt.

**Trickster:** Nyarlathotep bricht Regeln, schafft Konflikte, provoziert und manipuliert. Er ist zwiespältig, in einem Augenblick gut und im anderen zeigt er den wahren Schrecken unter seiner Maske.

**Unnatürliche Erkenntnis (+1W20):** Eine Begegnung mit diesem Wesen erhöht das Unnatürliche Wissen des Charakters zwangsläufig um +1W20 Punkte. Der Charakter verliert dann gleichzeitig Stabilitätspunkte in gleicher Höhe und erleidet die üblichen Konsequenzen. Gegen diese Eigenschaft schützt keine Stabilitätsprobe. Der Unnatürliche Erkenntnis tritt direkt nach der regulären Stabilitätsprobe und unabhängig von deren Ergebnis ein.

**Stabilitätsverlust:** 1W10/1W100 (siehe auch **Unnatürliche Erkenntnis**).

## Yog-Sothothery

Die Rolle des kriechenden Chaos, der einerseits Bote der anderen Götter ist und andererseits eigene Ziele zu verfolgen scheint, bietet nahezu unbegrenzten Stoff für den Antrieb und das Handeln der Menschen. Sind nicht die Jobangebote der letzten Zeit viel zu gut gewesen? Will der fremde Geschäftspartner wirklich keine Gegenleistung für diesen außerordentlichen Deal? Und wo ist der Haken an diesem einfachen Gefallen, den jemand von einem verlangt? Nyarlathotep wirkt im Kleinen wie im Großen und seine Ziele sind so schleierhaft, dass sie nur das kriechende Chaos zu durchdringen vermag.

## Referenzen

Nyarlathotep ... das kriechende Chaos ... Ich bin der letzte ... Ich werde es der Leere sagen ...

*Nyarlathotep ... the crawling chaos ... I am the last ... I will tell the audient void ...*

- *Nyarlathotep*, Howard Phillips Lovecraft, 1920

Es ist in den Traumlanden allgemein bekannt, dass die anderen Götter viele Agenten haben, die sich unter den Menschen bewegen; und all diese Agenten, ob ganz menschlich oder etwas weniger als der Mensch, sind begierig darauf, den Willen dieser blinden und sinnlosen Dinge als Gegenleistung für die Gunst ihrer schrecklichen Seele und ihres Boten, des kriechenden Chaos Nyarlathotep, zu erfüllen.

*It is understood in the land of dream that the Other Gods have many agents moving among men; and all these agents, whether wholly human or slightly less than human, are eager to work the will of those blind and mindless things in return for the favour of their hideous soul and messenger, the crawling chaos Nyarlathotep.*

- *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, Howard Phillips Lovecraft, 1927

## Avatare des Kriechenden Chaos

Nyarlathotep – der mächtige Bote, Jener-der-im-Abgrund-ist und auf einer Welt mit Sieben Sonnen residieren soll, der Vater der Eine Million Günstlinge – er verfügt über zahlreiche

Avatare und nimmt auch das Aussehen von Menschen an, angetan mit Roben und einer Wachsmaske. Einige Erscheinungen, die ihm zugeschrieben werden, sind die folgenden:

**Ägyptischer Pharao:** Großer schlanker Mann mit jugendlichem Gesicht, farbenfrohen Roben und einer goldenen altägyptischen Doppelkrone auf dem Kopf. Er hat das Charisma eines gefallenen Engels, ein kapriziöses Glitzern in den Augen und seine Stimme ist sanft, wenn er spricht. Teils verwendet er in dieser Form sogar den Namen Nyarlathotep und in dieser Form kennt man ihn auch in den Traumlanden.

**Jäger aus dem Dunkeln:** Das Wesen, das im **Leuchtenden Trapezoeder** haust, gilt ebenfalls als Avatar Nyarlathoteps, der jenen, welche bereit sind zuzuhören, seit Äonen geheimes Wissen verspricht.

**Schwarzer Mann:** Er wird von den Hexen angerufen und tritt als großer, schlanker Mann mit pechschwarzer Hautfarbe auf und hat weder Haar noch Bart. Er trägt eine formlose Robe aus schwerem schwarzem Stoff. Es scheint, er habe Hufe statt Füßen und zumeist spricht er nicht, sondern macht sich mit Gesten verständlich.

**Hohepriester-der-nicht-beschrieben-werden:** Er residiert in einem Kloster auf dem Plateau von Leng und gilt manchen ebenfalls als Avatar Nyarlathoteps.

## 9.3.29 Rattenwesen

### *Brown Jenkin und andere*

Diese Wesen sind nicht größer als eine stattliche Ratte. Das menschenähnliche Gesicht, der Bart und die scharfen Zähne sowie die winzigen menschlichen Hände fallen vermutlich erst auf den zweiten Blick auf. Rattenwesen dienen denjenigen, die über entsprechendes Wissen verfügen, häufig als Vertraute und werden gerne als Boten eingesetzt, da sie sämtliche Sprachen der Welt zu beherrschen scheinen.

**ST 2 KO 5 GE 13 IN 16 EN 4**

**TP 4 WP 4**

**Größenkategorie:** Sehr klein (Zielgrößenmalus -20%).

**Panzerung:** Keine (siehe **Unnatürliche Schnelligkeit**).

**Angriffe:** Biss 40%, Schaden 1W4, Panzerbrechend 3.

**Fertigkeiten:** Athletik 30%, Fremdsprachen (alle) 80%, Heimlichkeit 60%, Unnatürliches Wissen 60%, Wachsamkeit 60%.

**Gedankenübertragung:** Das Wesen kann mittels Gedankenübertragung mit anderen Wesen interagieren. Dabei kann das Wesen beispielsweise Traumbotschaften aussenden, eine Stimme in den Kopf eines Charakters projizieren oder seine Gedanken und Erinnerungen lesen.

**Teleportation:** Das Wesen kennt einige Rattenlöcher in der Raumzeit, durch die es sehr schnell an beliebig weit entfernte Orte kommen kann. Dabei kann es kleine Gegenstände mitnehmen, solange diese nicht größer sind als das Wesen selbst. Das Öffnen und Durchschreiten eines solchen Portals kostet das Rattenwesen eine Runde.

**Unnatürliche Schnelligkeit:** Das Wesen gilt im Kampf immer als Ziel mit schneller Bewegung. Es kann zudem die Aktion Ausweichen auch gegen Schusswaffen einsetzen.

**Stabilitätsverlust:** 1/1W4.

## Yog-Sothothery

Über die Rattenwesen gibt es nur vage Berichte. Sie scheinen gerade im Kontext von Hexen als Boten und Vertraute eine wichtige Rolle zu spielen. So wird im Rahmen der Hexenprozesse von Salem rund um die Hexe Keziah Mason von einem Wesen namens Brown Jenkin berichtet. Ob und inwieweit diese Wesen auch eigene Ziele verfolgen, bleibt jedoch unklar. Ihre Fähigkeit, alle Sprachen der Welt zu sprechen, und ihr möglicherweise profundes Wissen um die Vierte Dimension und die solcherart möglichen Reisen zu weit entfernten Orten und Zeiten machen sie zu einem interessanten Studienobjekt.

## Referenzen

Dieses Ding – nicht größer als eine stattliche Ratte und von den Stadtbewohnern „Brown Jenkin“ genannt – schien das Ergebnis eines bemerkenswerten Falles von sympathischer Massentäuschung zu sein, denn 1692 hatten nicht weniger als elf Personen ausgesagt, es gesehen zu haben. Es gab auch in jüngster Zeit Gerüchte mit einem verblüffenden und beunruhigenden Maß an Übereinstimmung. Zeugen sagten, dass es lange Haare und die Form einer Ratte hatte, aber dass sein scharfzahniges, bärtiges Gesicht böse menschlich war, während seine Pfoten wie winzige menschliche Hände aussahen. Es überbrachte Nachrichten zwischen der alten Keziah und dem Teufel und wurde mit dem Blut von Hexen gestillt, das es wie ein Vampir aufsaugte. Seine Stimme war eine Art abscheuliches Kichern, und es konnte alle Sprachen sprechen.

*That object—no larger than a good-sized rat and quaintly called by the townspeople „Brown Jenkin“—seemed to have been the fruit of a remarkable case of sympathetic herd-delusion, for in 1692 no less than eleven persons had testified to glimpsing it. There were recent rumours, too, with a baffling and disconcerting amount of agreement. Witnesses said it had long hair and the shape of a rat, but that its sharp-toothed, bearded face was evilly human while its paws were like tiny human hands. It took messages betwixt old Keziah and the devil, and was nursed on the witch's blood, which it sucked like a vampire. Its voice was a kind of loathsome titter, and it could speak all languages.*

- *The Dreams in the Witch House*, Howard Phillips Lovecraft, 1932

## 9.3.30 Shantak

### *Bezwinger des Himmels*

Shantaks ähneln Vögeln, die statt Federn jedoch eine Art Schuppenkleid tragen, welches sich als sehr rutschig erweisen kann. Ausgewachsene Exemplare sind größer als ein Elefant, der Kopf ist dem eines

Pferdes nicht unähnlich und wie diese werden Shantaks häufig als Reittiere genutzt. Ihre Laute gleichen kichernden Tönen, die rasch an das Kratzen von Glas auf Stein erinnern. Shantaks wird eine große Angst vor Dunkeldürren nachgesagt. Die Eier der Shantaks sind von kolossaler Größe und äußerst wohlschmeckend, weswegen sie in den ganzen Traumlanden als begehrte Handelsware gelten. Die Beschaffung allerdings ist eine gefährliche Angelegenheit, die schon viele das Leben kostete. Denn einerseits liegen die Nester der Shantaks in schwindelerregenden Höhen und andererseits verteidigen diese gewaltigen Wesen ihr Gelege vehement.

**ST 50 KO 50 GE 10 IN 4 EN 10**

**TP 50 WP 10**

**Größenkategorie:** Sehr groß (Zielgrößenbonus: +20%).

**Panzerung:** 8 Punkte dicke Haut.

**Angriffe:** Biss 20%, Tödlichkeit 25%.

**Fertigkeiten:** Athletik 25%, Wachsamkeit 50%.

**Flugfähigkeit:** Das Wesen kann sich durch die Luft bewegen.

**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.

**Niederwerfen:** Bei einem erfolgreichen Angriff durch das Wesen, wird das Ziel zu Boden geworfen. Dabei kann je nach Wesen zusätzlich auch Schaden verursacht werden. Bei großen, sehr großen und extrem großen Wesen kann man dem Niederwerfen nur durch Ausweichen entgehen.

**Stabilitätsverlust:** 1W4/1W10.

## Yog-Sothoth

Shantaks können als Reittiere gezähmt werden und stellen für viele Wesen der Traumlande ein probates Fortbewegungsmittel dar. Vielfach wird ihnen nachgesagt, dass sie Dienste für die Großen Alten verrichten, ob freiwillig oder unter Zwang ist unklar. So manche berichten davon, dass Shantaks sich auch durch das All bewegen können und einige arme Seelen bis zum Thron von Azathoth geschleift haben.

## Referenzen

Obwohl er von fantastischen und pferdeköpfigen geflügelten Alpträumen gefangen war, die große unheilige Kreise über ihn zogen, verlor Randolph Carter nicht das Bewusstsein. Hoch und schrecklich ragten diese riesigen Gargoyles über ihm auf, während der schiefäugige Kaufmann von seinem Yak heruntersprang und grinsend vor dem Gefangenen stand. Dann forderte der Mann Carter auf, einen

der widerwärtigen Shantaks zu besteigen und half ihm aufzusteigen, während Carter mit seinem Ekel kämpfte. Es war harte Arbeit hinaufzukommen, denn der Shantak-Vogel hat Schuppen statt Federn, und diese Schuppen sind sehr rutschig. Sobald er sich gesetzt hatte, sprang der schiefäugige Mann hinter ihm auf und ließ das magere Yak zurück, um von einem der unglaublichen Vogelkolosse nach Norden zum Ring der zerklüfteten Berge geführt zu werden.

*Trapped though he was by fabulous and hippocephalic winged nightmares that pressed around in great unholy circles, Randolph Carter did not lose consciousness. Lofty and horrible those titan gargoyles towered above him, while the slant-eyed merchant leaped down from his yak and stood grinning before the captive. Then the man motioned Carter to mount one of the repugnant Shantaks, helping him up as his judgement struggled with his loathing. It was hard work ascending, for the Shantak-bird has scales instead of feathers, and those scales are very slippery. Once he was seated, the slant-eyed man hopped up behind him, leaving the lean yak to be led away northward toward the ring of carven mountains by one of the incredible bird colossi.*

- *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, Howard Phillips Lovecraft, 1927

### 9.3.31 Shoggothe

#### *Formloser Horror alter Zeiten*

Shoggothen wurden einst von den Älteren Wesen als Sklaven zur Erbauung ihrer Städte und der Verrichtung von schweren Arbeiten eingesetzt. Es heißt, sie wären sogar extra zu diesem Zwecke gezüchtet worden. Das Resultat war eine in nahezu allen Aspekten beeindruckende Lebensform: stark, widerstandsfähig und mit der Möglichkeit versehen, sich unterschiedlichsten Umgebungen anzupassen.

Shoggothen bestehen aus einer Art Protoplasma, das sie nach Belieben formen können. Dies erlaubt ihnen, jede mögliche Gestalt anzunehmen und jede Ausprägung von Extremitäten zu erschaffen. Häufige Erscheinungsformen haben mitunter die Größe einer Lokomotive und zahllose Sinnesorgane und Münder, die sich über den ganzen Organismus verteilt ausbilden und wieder verschwinden. Da viele Städte der Älteren Wesen unter Wasser lagen, sind Shoggothen an ein Leben im Meer hervorragend angepasst und ausgezeichnete Schwimmer.

Ob die Fähigkeit zur Imitation anderer Lebensformen ein Ergebnis der Experimente der Älteren Wesen war oder vielleicht durch Evolution zustande kam, bleibt unbekannt. Shoggothen können jedenfalls Formen, Laute und möglicherweise sogar Verhaltens- und Denkmuster anderer Lebewesen nachahmen, insbesondere wenn sie diese vorher assimiliert haben. So könnte auch das vielfach mit Shoggothen in Verbindung gebrachte Tekeli-li! Tekeli-li! entweder einen Laut darstellen, mit dem die Älteren Wesen einst mit ihren Sklaven kommunizierten oder es ist gar der Ausdruck einer eigenen Sprache. Dies eröffnet erschreckende Gedankenspiele, ob nicht eines Tages die Rasse der Shoggothen zu eigenständigem Handeln und dem Verfolgen eigener Ziele befähigt sein wird.

**ST 100 KO 100 GE 10 IN 12 EN 18**

**TP 100 WP 18**

**Größenkategorie:** Sehr groß (Zielgrößenbonus: +20%)/variabel (siehe **Formwandeln** ).

**Panzerung:** Keine (siehe **Unnatürliche Materie**).

**Angriffe:** Tentakelhieb/Niederwalzen 50%, Tödlichkeit 50% und Niederwerfen.

Absorbieren 50%, Schaden 1W4 TP pro Runde und 1W6 STA pro Runde.

**Fertigkeiten:** Heimlichkeit 70%, Schwimmen 90%, Wachsamkeit 80%.

**Absorbieren:** Wenn ein Lebewesen in den gallertartigen Körper des Shoggothen eindringt, wird es innerhalb von Minuten vollständig absorbiert. Einigen Shoggothen soll es möglich sein, auf diese Weise auch die Erinnerungen eines Lebewesens in sich aufzunehmen. Ein Lebewesen, das sich innerhalb des Shoggothen befindet, verliert pro Runde 1W4 TP und 1W6 STA, während es bei lebendigem Leibe aufgelöst wird.

**Formwandeln:** Ein Shoggothe kann nach Belieben seine Form, sein Aussehen und seine Größe verändern. Auf diese Weise kann sich ein Shoggothe hervorragend tarnen. Der Shoggothe kann dabei seine Größenkategorie nach Belieben verändern. Manche Shoggothen sollen sogar die Form von Menschen annehmen können, die sie zuvor absorbiert haben. In seiner Gallertform passt ein Shoggothe natürlich auch durch die kleinsten Öffnungen hindurch.

**Unnatürliche Materie:** Ein Shoggothe besteht aus unnatürlicher Materie und erleidet durch erfolgreiche Angriffe maximal 1 TP Schaden. Sofern der Angriff über einen Tödlichkeitswert verfügt, scheitert der Wurf auf Tödlichkeit automatisch und die TP werden um den kleineren der beiden Würfel reduziert.

**Unnatürlicher Organismus:** Die Physiologie eines Shoggothen lässt keine Schwachstellen oder besonders signifikante Körperbereiche erkennen. Ein gezielter Angriff zur Schadenssteigerung ist daher nicht möglich, genau so wenig wie kritische Treffer.

**Stabilitätsverlust:** 1W8/1W20.

## Yog-Sothothery

Diese Lebensform wurde mit dem Ziel erschaffen, den Älteren Wesen zu dienen und Arbeiten für sie zu verrichten. Sie sind perfekt an die Lebensbedingungen der Erde angepasst und so dürfte es kaum wundern, wenn in den verlassenen Städten der Antarktis oder an anderen unbekanntem Orten noch Shoggothen existieren, deren DNA sie dazu treibt, sich weiter zu entwickeln, zu wachsen und schließlich ihre Gefängnisse zu verlassen. Eine vom Joch der Älteren Wesen befreite Population an Shoggothen, möglicherweise intelligent geworden, dürfte eine der schrecklichsten Bedrohungen der gesamten menschlichen Zivilisation darstellen. Auf der anderen Seite mag es Menschen geben, denen das Shoggothen-Protoplasma wie eine wundersame Fügung des Schicksals oder ein Geschenk des Himmels vorkommen mag. Nicht auszudenken, was man mit dem Wissen um diesen Organismus alles erreichen könnte.

## Referenzen

Ich war kurz davor, seinen Schrei selbst zu wiederholen; denn ich hatte diese Ur-Skulpturen ebenfalls gesehen und schauernd bewundert, wie der namenlose Künstler angedeutet hatte, dass eine abscheuliche Schleimschicht auf bestimmten unvollständigen und niedergeworfenen Älteren Wesen gefunden wurde – jene, die die furchterregenden Shoggothen bezeichnenderweise erschlagen und in eine grässliche Leere im großen Krieg der Wiedereinsetzung gezogen hatten. Es waren berüchtigte, alptraumhafte Skulpturen, selbst wenn sie von uralten, vergangenen Dingen erzählten; denn

Shoggothen und ihre Arbeit sollten nicht von Menschen gesehen oder von irgendwelchen Wesen dargestellt werden. Der wahnsinnige Autor des Necronomicons hatte nervös zu schwören versucht, dass auf diesem Planeten keine gezüchtet worden seien, und dass nur betäubte Träumer sie sich überhaupt vorstellen könnten. Formloses Protoplasma, das in der Lage ist, alle Formen, Organe und Prozesse zu verhöhnern und widerzuspiegeln – eine zähflüssige Verklumpung von brodelnden Zellen – gummiartige, fast fünf Meter große kugelähnliche Körper, unendlich plastisch und dehnbar – Sklaven der Suggestion, Erbauer von Städten – immer mürrischer, immer intelligenter, mehr und mehr amphibisch, immer nachahmender! Großer Gott! Welcher Wahnsinn hat selbst die blasphemischen Älteren Wesen dazu gebracht, solche Dinge zu benutzen und zu formen?

*I came only just short of echoing his cry myself; for I had seen those primal sculptures, too, and had shudderingly admired the way the nameless artist had suggested that hideous slime coating found on certain incomplete and prostrate Old Ones—those whom the frightful Shoggoths had characteristically slain and sucked to a ghastly headlessness in the great war of re-subjugation. They were infamous, nightmare sculptures even when telling of age-old, bygone things; for Shoggoths and their work ought not to be seen by human beings or portrayed by any beings. The mad author of the Necronomicon had nervously tried to swear that none had been bred on this planet, and that only drugged dreamers had even conceived them. Formless protoplasm able to mock and reflect all forms and organs and processes—viscous agglutinations of bubbling cells—rubbery fifteen-foot spheroids infinitely plastic and ductile—slaves of suggestion, builders of cities—more and more sullen, more and more intelligent, more and more amphibious, more and more imitative! Great God! What madness made even those blasphemous Old Ones willing to use and carve such things?*

- At the Mountains of Madness, Howard Phillips Lovecraft, 1931

### 9.3.32 Shub-Niggurath

#### *Die schwarze Ziege des Waldes mit tausend Jungen*

Dieses Wesen ist die kosmische Inkarnation der uralten Kraft der Fruchtbarkeit und des Lebens, die jedoch dem menschlichen Geist pervertiert und in jeder Hinsicht überdimensioniert erscheint. Shub-Niggurath mag den Funken des Lebens vor Äonen in das kalte und leere Universum ausgeschüttet haben, ihre Essenz ist jedoch zugleich Lebensspender als auch verheerender Untergang. Sie vereint alle Geschlechter, jede DNA, alle Merkmale aller Wesen in sich. Menschen haben schon immer zu ihr gebetet und ihre Namen waren viele: Osiris, Demeter, Ceres oder Freya. Daher verfügt Shub-Niggurath über eine ganze Reihe von Kulte, die die schwarze Ziege des Waldes verehren und ihr huldigen. Dies ist auch der Grund, warum Shub-Niggurath in so vielen Ritualen eine Rolle spielt und Teil unzähliger Anrufungen und Schriften ist.

**Großer Alter:** Das Wesen ist so mächtig, dass es außerhalb des menschlichen Vorstellungssystems existiert und handelt. Daher verfügt es nicht über Werte und die Spielleiterin entscheidet frei über die Konsequenzen eines direkten Kontaktes mit diesem Wesen. Eine Begegnung bedeutet für Menschen aber in der Regel den sicheren Tod oder Wahnsinn.

**Junges von Shub-Niggurath:** Shub-Niggurath und ihre Kinder sind nicht selten in den tiefen und dunklen Wäldern anzutreffen, dort wo die fruchtbare Natur unkontrolliert gedeiht. Immer wieder wird von lebenden Bäumen berichtet, die hier manchen einsamen Wanderer verschlungen haben sollen. Der Anblick eines solchen Jungen ist bereits markerschütternd, doch wenn erst einmal der Wald seinen schwarzen Schlund öffnet und den Blick auf die Horde freigibt, verliert selbst ein Anhänger der schwarzen Ziege fast immer den Verstand.



**Lebensspende:** Shub-Niggurath vermag Leben aus dem Nichts zu schaffen. Dies reicht von einzelligen Lebensformen bis hin zu komplexen Pilzen, Pflanzen und sogar Tieren.

**Mutation:** In Anwesenheit der Großen Alten neigt irdisches Leben zu mutieren. Oftmals beginnt dies mit einem zunehmenden Wachstum von Pflanzen und kleinen Tieren, insbesondere Insekten. Bei fortschreitender Dauer werden die Mutationen ausgeprägter und machen auch vor komplexeren Lebensformen nicht halt.

**Schwarze Milch:** Die schwarze Milch von Shub-Niggurath wird von allen ihren Anhängern und Kulturen als heilig angesehen. Sie hat immense mutagene Auswirkungen auf den menschlichen Organismus.

**Unnatürliche Erkenntnis (+1W20):** Eine Begegnung mit diesem Wesen erhöht das Unnatürliche Wissen des Charakters zwangsläufig um +1W20 Punkte. Der Charakter verliert dann gleichzeitig Stabilitätspunkte in gleicher Höhe und erleidet die üblichen Konsequenzen. Gegen diese Eigenschaft schützt keine Stabilitätsprobe. Der Unnatürliche Erkenntnis tritt direkt nach der regulären Stabilitätsprobe und unabhängig von deren Ergebnis ein.

**Stabilitätsverlust:** 1W10/1W100 (siehe auch **Unnatürliche Erkenntnis**).

## Yog-Sothothery

Der genaue Aufenthaltsort und das genaue Aussehen von Shub-Niggurath sind nicht überliefert. Da sie durch die Zeiten hinweg von vielen Kulturen angebetet wurde, kann sie sich wohl möglich an verschiedenen Orten manifestieren. Es gibt blasphemische Schriften, die Shub-Niggurath und andere Große Alte in einen Zusammenhang bringen wollen, der jeder menschlichen Vorstellung auf das Tiefste zu widersprechen scheint. Vielleicht wissen die obersten Anhängerinnen und Anhänger der Kulte der schwarzen Ziege mehr darüber, jedoch scheint dieses Geheimnis bislang wohl behütet zu sein.

## Referenzen

... ist der Herr des Waldes, ja, bis hin zu ... und den Gaben der Leute von Leng ... so von den Tiefen der Nacht bis zu den Tiefen des Weltraums und von den Tiefen des Weltraums bis zu den Tiefen der Nacht, immer die Lobpreisungen des Großen Cthulhu, des Tsathoggua und Desjenigen, der nicht genannt werden soll. Immer ihr Lob und ihre Fülle an die schwarze Ziege des Waldes. Ia! Shub-Niggurath! Die Ziege mit tausend Jungen! [...] Iä! Shub-Niggurath! Die schwarze Ziege des Waldes mit tausend Jungen!

*... is the Lord of the Wood, even to ... and the gifts of the men of Leng ... so from the wells of night to the gulfs of space, and from the gulfs of space to the wells of night, ever the praises of Great Cthulhu, of Tsathoggua, and of Him Who is not to be Named. Ever Their praises, and abundance to the Black Goat of the Woods. Ia! Shub-Niggurath! The Goat with a Thousand Young! [...] Iä! Shub-Niggurath! The Black Goat of the Woods with a Thousand Young!*

- *The Whisperer in Darkness*, Howard Phillips Lovecraft, 1931

## 9.3.33 Spinnen von Leng

### *Jäger der trostlosen Ebenen von Leng*

Diese Kreaturen ähneln irdischen Spinnen, sind jedoch um ein Vielfaches größer und gefährlicher. Ihr aufgeblähter violetter Körper mag der augenfälligste Unterschied zu bekannten Vertretern dieser Gattung sein, jedoch verfügen die Spinnen von Leng über ein überraschendes Maß an Intelligenz, was sie zu tödlichen Jägern macht. Einst herrschten sie über die Ebenen und Täler von Leng, wurden jedoch von den Leuten von Leng vertrieben. Über ihre Lebensweise ist so gut wie nichts bekannt, auch nicht, ob sie Kolonien bauen und ob es so etwas wie eine Spinnenkönigin gibt. Da das Plateau von Leng schon immer ein Ort war, an dem die Grenzen zwischen den Traumlanden und der Wachen Welt verschwimmen, steht zu vermuten, dass der Einfluss der Spinnen sich nicht nur auf Leng selbst beschränkt. Eine Vorstellung, die für manch schlaflose Nacht sorgen könnte.

**ST 20 KO 20 GE 16 IN 14 EN 12**

**TP 20 WP 12**

**Größenkategorie:** Groß.

**Panzerung:** 5 Punkte durch Chitinpanzer.

**Angriffe:** Biss 60%, Schaden 2W6 TP, Panzerbrechend 3 (siehe **Niederwerfen** und **Gift**).

**Fertigkeiten:** Athletik 40%, Heimlichkeit 60%, Wachsamkeit 40%.

**Eiablage:** Die Angst vor Spinnen, die ihre Eier in lebenden Wesen ablegen, ist weit verbreitet. Diese Spinnen machen es wirklich. Und sie werden über zwei Meter groß.

**Erschütterungssinn:** Die Spinne kann selbst kleinste Erschütterungen in ihrer Umgebung wahrnehmen und ihr Opfer auf diese Weise aufspüren.

**Gift:** Dringt das Gift einer Spinne von Leng durch einen Biss in die Blutbahn eines Charakters ein, so erleidet dieser Benommenheit und muss nach 1W6 Runden eine KO-Probe ablegen. Misslingt die Probe, fällt der Charakter in einen tiefen Schlaf. Sein Stoffwechsel und seine Körperfunktionen werden dann auf ein Minimum heruntergefahren. Wie lange ein Charakter in diesem Zustand überlebt und wann er wiedererwacht, hängt von der Dosis des Gifts ab und obliegt ganz der Maßgabe der Spielleiterin.

Nach einem erfolgreichen Biss zieht sich die Spinne normalerweise zurück und wartet, bis das Gift seine Wirkung zeigt. Dann schleppt sie ihr schlafendes Opfer in ihre Behausung und verspeist es dort. Manchmal werden betäubte Opfer aber auch als Vorrat eingelagert oder zur Eiablage verwendet. Gerüchten zu Folge kann das Gift einer Spinne von Leng in der richtigen Dosierung dazu benutzt werden, um in die Traumlande zu reisen und dort für eine längere Zeit zu bleiben.

**Niederwerfen:** Sollte das Opfer nach einem erfolgreichen Angriff noch am Leben sein, so wird es von der Wucht des Angriffs zu Boden geschleudert.

**Unnatürliche Schnelligkeit:** Das Wesen gilt immer als Ziel mit schneller Bewegung. Es kann zudem die Aktion Ausweichen auch gegen Schusswaffen einsetzen.

**Tarnung:** Spinnen von Leng sind gefährliche Jäger, die ihr Äußeres so stark der Umgebung anpassen können, dass sie fast gänzlich mit ihr verschmelzen. Dies führt zu einer fast vollständigen Unsichtbarkeit. Um eine getarnte Spinne von Leng zu bemerken, die regungslos in unmittelbarer Nähe lauert, ist eine erfolgreiche Wachsamkeitsprobe erforderlich, aus größerer Entfernung sogar mit einem Abzug von bis zu -40%.

**Wandlauf:** Eine Spinne von Leng kann ohne weiteres auch an der Decke und an den Wänden entlang krabbeln.

**Stabilitätsverlust:** 1/1W8.

## Yog-Sothoth

Der Zusammenhang zwischen den Spinnen von Leng und einer mächtigeren Entität, quasi der Mutter aller Spinnen, ist nicht nur vorstellbar, sondern fast schon naheliegend. Vermutlich würde ein solches Wesen, vielleicht sogar ein Großer Alter, über das Gewebe der Realität herrschen. Schließlich befinden sich Leng und das Pendant auf der Erde in ständiger Überschneidung. Ob nun das Netz der Spinnen von Leng erst noch vervollständigt werden muss oder aber bereits gewebt wurde und nicht reißen darf, ist Gegenstand von zahlreichen Mythen und Legenden.

## Referenzen

Es gab Szenen alter Kriege, in denen Lengs fast menschliche Wesen mit den aufgeblähten violetten Spinnen der benachbarten Täler kämpften; und es gab auch Szenen vom Kommen der schwarzen Galeeren vom Mond und von der Unterwerfung von Lengs Volk durch die polypenhaften und amorphen Blasphemien, die hüpfen und zappelten und aus ihnen herausprangen.

*There were scenes of old wars, wherein Leng's almost-humans fought with the bloated purple spiders of the neighbouring vales; and there were scenes also of the coming of the black galleys from the moon, and of the submission of Leng's people to the polypous and amorphous blasphemies that hopped and floundered and wriggled out of them.*

- *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, Howard Phillips Lovecraft, 1927

### 9.3.34 Sternengezucht des Cthulhu

#### *Träumende Diener des Großen Alten*

Diese Wesen kamen einst mit dem Großen Alten Cthulhu von den Sternen herab und dienten seinen Zielen. Sie erbauten riesige Städte und führten Krieg gegen die Älteren Wesen. Ihre Erscheinung war der ihres Hohepriesters recht ähnlich: riesige, formlose weiße Körper mit wuchtigen schwarzen Schwingen und leuchtenden Augen. Jedoch sind auf uralten Steintafeln Andeutungen zu finden, dass das Sternengezucht des Cthulhu auch menschliche Züge annehmen konnte. Sollte dies der Fall sein, so wäre die Gefahr, die von noch lebenden Exemplaren ausgehen würde, um Längen größer. Schließlich setzen auch sie alles daran, dem Träumer in R'lyeh beizustehen, wenn die Sterne richtig stehen. Und womöglich scharen sie dazu bereits den **Cthulhu-Kult** und alle anderen um sich, die den Ruf des Cthulhu hören.

**ST 100 KO 120 GE 12 IN 20 EN 20**

**TP 110 WP 20**

**Größenkategorie:** Extrem groß (Zielgrößenbonus: +40%).

**Panzerung:** 20 Punkte durch titanischen Körperbau (siehe **Regeneration**).

**Angriffe:** Tentakel 75%, Tödlichkeit 20% (siehe **Festnageln**).  
Klauenhieb 65%, Tödlichkeit 60%.

**Fertigkeiten:** Athletik 30%, Fliegen 75%, Schwimmen 90%, Unnatürliches Wissen 90%,  
Wachsamkeit 60%.

**Festnageln:** Bei einem erfolgreichen Angriff durch das Wesen wird das Ziel sowie alle anderen in einem Umkreis von 5 m stehenden Ziele festgenagelt. Diesem Zustand kann man nur durch Ausweichen entgehen.

**Flugfähigkeit:** Das Wesen kann sich durch die Luft bewegen.

**Gestaltwandel:** Das Sternengezücht kann seine Form ändern und so von einem kleineren Abbild des Cthulhu in die Form von (vor-)menschlichen Wesen wechseln. Oder die Form anderer Objekte und Wesen annehmen, die es möchte.

**Regeneration:** In jeder Kampfrunde regeneriert das Wesen, bevor es seine Aktion ausführt, zunächst +1W4 Trefferpunkte.

**Unnatürlicher Organismus:** Die Physiologie lässt keine Schwachstellen oder besonders signifikante Körperbereiche erkennen. Ein gezielter Angriff zur Schadenssteigerung ist daher nicht möglich, genau so wenig wie kritische Treffer. Dennoch nimmt die Kreatur ganz regulär gewöhnlichen Schaden.

**Rituale:** Aklo Sabaoth (Cthulhu), Dho-Hna-Formel, Rufe Wesen (Cthulhu).

**Stabilitätsverlust:** 1W8/1W20.

## Yog-Sothothery

Es steht zu vermuten, dass nicht alle Diener des Cthulhu mit ihm zusammen in der versunkenen Stadt R'lyeh träumen und warten. Wenn die alten Überlieferungen zutreffend sind, dann könnte das Gezücht die Zeit genutzt haben und im Namen des Großen Alten an seinem Wiederaufstieg arbeiten. Sollten sie ihre Fähigkeiten, wie Menschen auszusehen und möglicherweise auch so aufzutreten, mit den Jahrtausenden perfektioniert haben, eröffnet ihnen dies ungeahnte Möglichkeiten und darf als beunruhigende Vorstellung gelten.

## Referenzen

Mit der Umwälzung von neuem Land im Südpazifik begannen gewaltige Ereignisse. Einige der

Meeresstädte waren hoffnungslos zerstört, aber das war nicht das schlimmste Unglück. Eine andere Rasse – eine Landrasse von Wesen, die wie Kraken geformt war und wahrscheinlich der legendären vormenschlichen Brut von Cthulhu entsprach – begann schon bald aus der kosmischen Unendlichkeit herabzusteigen und löste einen monströsen Krieg aus, der die Großen Alten für eine Weile ganz zurück ins Meer trieb – ein gewaltiger Schlag angesichts der wachsenden Landansiedlungen. Später wurde Frieden geschlossen, und die neuen Ländereien wurden dem Gezücht des Cthulhu gegeben, während die Großen Alten das Meer und die älteren Länder hielten. Neue Landstädte wurden gegründet – die größten von ihnen in der Antarktis, denn diese Region der ersten Ankunft war heilig. Von da an blieb die Antarktis wie bisher das Zentrum der Zivilisation der Großen Alten, und alle Städte, die dort vom Gezücht des Cthulhu gebaut wurden, wurden ausgelöscht. Dann sanken plötzlich die Länder des Pazifiks wieder und nahmen die schreckliche Steinstadt R'lyeh und alle kosmischen Kraken mit, so dass die Großen Alten wieder die Oberhand auf dem Planeten hatten, bis auf eine schattenhafte Angst, über die sie nicht gerne sprachen.

*With the upheaval of new land in the South Pacific tremendous events began. Some of the marine cities were hopelessly shattered, yet that was not the worst misfortune. Another race—a land race of beings shaped like octopi and probably corresponding to fabulous pre-human spawn of Cthulhu—soon began filtering down from cosmic infinity and precipitated a monstrous war which for a time drove the Old Ones wholly back to the sea—a colossal blow in view of the increasing land settlements. Later peace was made, and the new lands were given to the Cthulhu spawn whilst the Old Ones held the sea and the older lands. New land cities were founded—the greatest of them in the antarctic, for this region of first arrival was sacred. From then on, as before, the antarctic remained the center of the Old Ones' civilization, and all the cities built there by the Cthulhu spawn were blotted out. Then suddenly the lands of the Pacific sank again, taking with them the frightful stone city of R'lyeh and all the cosmic octopi, so that the Old Ones were again supreme on the planet except for one shadowy fear about which they did not like to speak.*

- At the Mountains of Madness, Howard Phillips Lovecraft, 1931

### 9.3.35 Tiefes Wesen

#### *Geißel der Meere*

Diese Rasse an amphibischen Bewohnern der Meere ist seit sehr langer Zeit in den dunklen Gräben der Tiefsee und in den Riffen vor den Küsten der Menschen zuhause. Dort haben sie Städte erbaut, ihre Reiche errichtet und dort huldigen sie ihren Göttern, Dagon und Hydra und allen voran dem Großen Cthulhu. Tiefe Wesen sind tödliche Jäger unter Wasser und ebenso gefährlich an Land.

Ihre Statur ist menschenähnlich, jedoch weitaus kräftiger und ihr Kopf ähnelt mehr dem von Fischen. Ihre Haut ist gräulich-grün mit weißem Bauch und einem geschuppten Rückenamm. Sie verfügen über Schwimmhäute und Kiemen und krächzende, bellende Stimmen. Prinzipiell sind Tiefe Wesen unsterblich und so kann man in ihren Augen das Wissen der Äonen sehen – sofern man eine Begegnung mit einem Tiefen Wesen überlebt. Dies hängt in großen Teilen davon ab, ob das Tiefe Wesen in so einem Augenblick ein Interesse an dem Gegenüber hat. Tiere fürchten und scheuen vor ihnen zurück, Hunde kläffen sie an und die Tiefen Wesen selbst fürchten das Ältere Zeichen wie nichts sonst.

Tiefe Wesen pflegen seit Tausenden von Jahren eine spezielle Beziehung zu Menschen, vornehmlich zu solchen, die in abgelegenen Ortschaften in der Nähe des Meeres wohnen. Dabei paaren sie sich auch mit Menschen und gehen Pakte mit ihnen ein, wie zum Beispiel im **Esoterischen Orden des Dagon**.

**ST 25 KO 30 GE 13 IN 15 EN 20**

**TP 28 WP 20**

**Größenkategorie:** Groß.

**Panzerung:** 3 Punkte durch dicke Haut (siehe **Unnatürliche Panzerung**).

**Angriffe:** Krallenhieb 50%, Tödlichkeit 10%, Panzerbrechend 3 (siehe **Niederwerfen**).

**Fertigkeiten:** Athletik 40%, Heimlichkeit 40%, Schwimmen 80%, Wachsamkeit 60%.

**Amphibische Lebensform:** Tiefe Wesen können sowohl an Land als auch im Wasser beliebig lange atmen. Allerdings trocknen sie aus, wenn sie zu lange vom Wasser getrennt sind. Eine langfristige Trennung vom Wasser bedeutet den Tod eines Tiefen Wesens.

**Fortpflanzung:** Tiefe Wesen können sich mit anderen Spezies fortpflanzen. Dies geschieht entweder freiwillig oder unter dem Einfluss des Rufs der Tiefe. Die entstehenden Hybriden haben teilweise fischige Körpermerkmale, besitzen aber sonst die gleichen Eigenschaften wie normale Vertreter ihrer Spezies. Gerüchten zufolge ist es aber möglich, dass sich Hybride im Laufe ihres Lebens zu Tiefen Wesen weiterentwickeln und dann im Meer verschwinden. Schon geringe Mengen der unnatürlichen Erbinformation sollen dafür als Voraussetzung ausreichen und dies kann über Generationen hinweg unerkant bleiben. Was genau eine Verwandlung auslöst, ist bislang ungeklärt. Dies könnte sogar die grundlegende Art und Weise sein, wie sich diese Spezies fortpflanzt.

**Niederwerfen:** Sollte das Opfer nach einem erfolgreichen Angriff noch am Leben sein, so wird es von dem Prankenhieb durch die Luft geschleudert und landet auf dem Boden.

**Ruf der Tiefe:** Tiefe Wesen können andere Wesen unter ihre Kontrolle zwingen. Das Tiefe Wesen kann einmal pro Runde zusätzlich zu seiner Aktion eine vergleichende Probe auf Entschlossenheit gegen ein anderes Wesen ablegen, um es unter Kontrolle zu bringen. Steht das Opfer einmal unter dem Einfluss des Tiefen Wesens hat es keine Kontrolle mehr über seine Aktionen. Wenn sich das Opfer seiner Situation bewusst ist, darf es nach jeder eigenen Aktion aber eine vergleichende Probe auf Entschlossenheit gegen das Tiefe Wesen ablegen, um sich zu befreien. Ein Tiefes Wesen kann normalerweise nur ein Opfer gleichzeitig kontrollieren. Es soll aber besonders mächtige Exemplare geben, die mehrere Opfer gleichzeitig kontrollieren können. Das Bewusstwerden über die Geisteskontrolle kostet 1/1W8 STA.

**Unnatürliche Panzerung:** Der Panzerungswert ist auf die allgemeine Zähigkeit der tiefen Wesen zurückzuführen. Tiefe Wesen können daher immer einen gewissen Teil des Schadens einfach wegstecken. Sie ignorieren daher den Panzerbrechwert des Angreifers.

**Unsterblichkeit:** Tiefe Wesen sind prinzipiell unsterblich. Das heißt jedoch nicht, dass zugefügter Schaden ihnen nicht gefährlich werden könnte.

**Rituale:** Aklo Sabaoth (Dagon und Hydra), Rufe Wesen (Dagon und Hydra).

**Stabilitätsverlust:** 1/1W8.

## Yog-Sothtothery

Tiefe Wesen ähneln nicht nur den Menschen in vielen Aspekten, sie sind offenkundig auch in der Lage sich mit ihnen fortzupflanzen, was auf eine erschreckende genetische Nähe hindeutet. Sind die Tiefen Wesen unsere Vorfahren oder nur ein degenerierter Zweig in der menschlichen Evolution? Hat es einen Grund, warum so große Teile der Weltmeere bislang unerforscht geblieben sind? Wird die Veränderung des Klimas Auswirkungen auf die Unterwasserstädte der Tiefen Wesen haben oder ist dies möglicherweise sogar in ihrem Sinne?

### Referenzen

Und doch sah ich sie in einem grenzenlosen Strom, hüpfend, quakend, murmelnd, unmenschlich durch das spektrale Mondlicht unter einem grotesken, böartigen Sternenhimmel eines fantastischen Albtraums treibend. Und einige von ihnen hatten große Tiaren aus diesem namenlosen weißgoldenen Metall ... und einige wurden seltsam gekleidet ... und einer, der den Weg führte, war mit einem gruselig buckligen schwarzen Mantel und einer gestreiften Hose bekleidet, und hatte einen Männer-Filzhut, der auf dem formlosen Ding saß, das sein Kopf sein sollte.

Ich denke, ihre vorherrschende Farbe war ein Graugrün, obwohl sie weiße Bäuche hatten. Sie waren meist glänzend und rutschig, aber die Grate ihrer Rücken waren schuppig. Ihre Formen deuteten vage auf einen Menschen hin, während ihre Köpfe die Köpfe von Fischen waren, mit erstaunlich prallen Augen, die sich nie schlossen. An den Seiten ihrer Hälse waren pulsierende Kiemen, und ihre langen Füße waren mit Schwimmhäuten versehen. Sie hüpfen unregelmäßig, manchmal auf zwei Beinen und manchmal auf vier. Ich war irgendwie froh, dass sie nicht mehr als vier Gliedmaßen hatten. Ihre krächzenden, heulenden Stimmen, die eindeutig für die artikulierte Sprache verwendet wurden, enthielten all die dunklen Ausdrucksformen, die ihren starren Gesichtern fehlten.

*And yet I saw them in a limitless stream—flopping, hopping, croaking, bleating—urging inhumanly through the spectral moonlight in a grotesque, malignant saraband of fantastic nightmare. And some of them had tall tiaras of that nameless whitish-gold metal ... and some were strangely robed ... and one, who led the way, was clad in a ghoulishly humped black coat and striped trousers, and had a man's felt hat perched on the shapeless thing that answered for a head.*

*I think their predominant colour was a greyish-green, though they had white bellies. They were mostly shiny and slippery, but the ridges of their backs were scaly. Their forms vaguely suggested the anthropoid, while their heads were the heads of fish, with prodigious bulging eyes that never closed. At the sides of their necks were palpitating gills, and their long paws were webbed. They hopped irregularly, sometimes on two legs and sometimes on four. I was somehow glad that they had no more than four limbs. Their croaking, baying voices, clearly used for articulate speech, held all the dark shades of expression which their staring faces lacked.*

- *The Shadow Over Innsmouth*, Howard Phillips Lovecraft, 1931

### Y'ha-nthlei

Diese Stadt der Tiefen Wesen liegt vor der Küste von Innsmouth, Massachusetts an einer Stelle, die auch als das Teufelsriff bezeichnet wird. 1928 wurde Y'ha-nthlei während des Sturms auf Innsmouth durch US Behörden von U-Boot-Torpedos beschädigt. Inwieweit dies zur Zerstörung der kompletten Struktur der Stadt führte oder nur oberflächliche Schäden hervorgerufen hat, lässt sich nicht sagen.

Da die Aktivitäten der Tiefen Wesen jedoch nie ganz aufgehört haben, spricht einiges dafür, dass Y'ha-nthlei immer noch existiert. Oder aber es gibt weitere ihrer Städte entlang der Küste.

### Tiefen-Wesen-Hybride

In der Regel sehen gemeinsame Abkömmlinge von Menschen und Tiefen Wesen bei ihrer Geburt weitgehend menschlich aus. Jedoch entwickeln sie im Laufe ihres Lebens eine zunehmend bizarrere Anatomie, auch wenn nicht bei allen Hybriden die Verwandlung mit der gleichen Geschwindigkeit abläuft. Die Köpfe werden seltsam länglich, die Nasen flacher. Die glubschartigen Augen treten hervor und scheinen sich schließlich kaum mehr zu schließen. Die Haare gehen aus, die Haut wirkt schrumpelig, schuppig und in fortgeschrittenem Alter entwickeln Hybride an den Seiten ihres Halses Kiemen und Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen. Viele entwickeln sich im Lauf der Zeit zu vollwertigen Tiefen Wesen und gehen ins Wasser, wo sie sich – unsterblich geworden – den Kolonien der Tiefen Wesen anschließen. Manche jedoch bleiben im Laufe dieser Entwicklung für immer an einem Punkt stecken. Sie ziehen sich dann oft aufgrund ihres Aussehens zurück, das den Namen „Innsmouth Look“ erhalten hat.

## 9.3.36 Wesen von Ib

### *Treue Anhänger des Bokrug*

Die Wesen, die einst die Stadt Ib im Lande Mnar bewohnten, sind menschengroß, doch ähneln sie in ihrer Beschaffenheit eher Kröten oder Fröschen. Kein Wort soll über ihre schmallenden, schlaffen Lippen dringen und ihre Augen sind groß und prall. Als die Menschen aus den Städten Thraa, Ilarne und Kadatheron dorthin vordrangen, wo die steinerne Stadt Ib an einem See stand, da töteten sie alle Bewohner, zerstörten die Stadt und errichteten auf ihren Ruinen ihr neues Zuhause Sarnath. Doch die Geister der Wesen von Ib und ihr Gott Bokrug warteten 1.000 Jahre, um schließlich ihre grausame Rache zu nehmen. So kam das Verderben über Sarnath und die Wesen von Ib verhalfen ihrem Gott zu großer Anerkennung im Lande Mnar.

Den Wesen von Ib wird nachgesagt, sie seien vom Mond herabgestiegen. Sie bevorzugen feuchte Regionen, wie beispielsweise Moore oder den Dschungel. Sie sind Menschen durchaus nicht feindselig gesinnt und können auf zahlreiche Anbeter ihres Gottes Bokrug blicken, die sich in aller Welt finden.

**ST 12 KO 10 GE 11 IN 12 EN 8**

**TP 11 WP 8**

**Größenkategorie:** Mittelgroß.

**Panzerung:** 2 Punkte durch gummiartige Haut.

**Angriffe:** Schlag mit den Vorderbeinen 30%, Schaden 1W4.



Giftdrüsen an den Hinterbeinen 40%, Tödlichkeit 5%, 1W10 Runden, Schleimhaut- und Hautreizungen.

**Fertigkeiten:** Athletik 50%, Schwimmen 75%.

**Ruf von Ib:** Die Wesen von Ib rufen Anhänger des Bokrug zusammen, um mit ihnen gemeinsam Rituale zu vollziehen.

**Schrecken von Ib:** Dieses Ritual verbreitet Schrecken bei allen, die Zeuge davon werden. Sieht man die Gesten und Tänze und nimmt die unbeschreiblichen Flammen aus den goldenen Pfannen wahr, so lässt sich dies nur mit einer EN × 5-Probe aushalten. Andernfalls flüchtet man Hals über Kopf, um sich den Eindrücken zu entziehen. Der Schrecken von Ib kostet 1/1W4 STA pro Minute, dem man diesem lautlosen Wahnsinn ausgesetzt ist.

**Träume von Ib:** Begleitet von Flötenspiel und den Visionen antiker Städte mit altertümlichen Bauwerken, können die Wesen von Ib Kontakt zu Menschen aufnehmen. Diese Träume werden vielfach zum Anlass genommen, den Wesen und ihrem Gott zu huldigen. Träumende können später kaum mehr sagen, ob das Erlebte real war oder nicht.

**Stabilitätsverlust:** 1/1W6.

## Yog-Sothothery

Die Wesen von Ib scheinen nicht sehr aggressiv zu sein. Schließlich lebten sie in der Stadt Ib lange Zeit neben den Menschen und wurden letztendlich ein Opfer der menschlichen Habgier. Die Verbindung in die Traumlande kann ein interessanter Ansatzpunkt sein, die Wesen in Erscheinung treten zu lassen.

## Referenzen

Es wird erzählt, dass in der uralten Zeit, als die Welt noch jung war, bevor die Menschen von Sarnath in das Land Mnar kamen, eine andere Stadt neben dem See stand; die graue Steinstadt Ib, die so alt wie der See selbst war, und mit Wesen bevölkert schien, deren Anblick nicht sehr angenehm war. Sehr seltsam und hässlich waren diese Wesen, wie auch die meisten anderen Wesen einer Welt, die noch unvollkommen und ungeschliffen ist. Auf den Ziegelzylindern von Kadatheron steht, dass die Wesen von Ib von einem Farbton waren, der so grün war wie der See und die Nebel, die über ihn hinaufstiegen; dass sie pralle Augen, schwellende, schlaffe Lippen und neugierige Ohren hatten und ohne Stimme waren.

*It is told that in the immemorial years when the world was young, before ever the men of Sarnath came to the land of Mnar, another city stood beside the lake; the gray stone city of Ib, which was old as the lake itself, and peopled with beings not pleasing to behold. Very odd and ugly were these beings, as indeed are most beings of a world yet inchoate and rudely fashioned. It is written on the brick cylinders of Kadatheron that the beings of Ib were in hue as green as the lake and the mists that rise above it; that they had bulging eyes, pouting, flabby lips, and curious ears, and were without voice.*

- *The Doom That Came to Sarnath*, Howard Phillips Lovecraft, 1920

## 9.3.37 Wiedererwecktes Grauen

### *Grausige Wiedergänger*

Die Erhebung eines Toten ist ein komplizierter Prozess, bei dem einiges schief gehen kann. Sei es, dass bei der Verwendung des Rituals Essentielle Salze, der Körper nicht vollständig vorhanden war. Sei es, dass der Leichnam nicht frisch genug war oder die Zusammensetzung des Vitalexiers nicht korrekt war. Und auch andere Methoden der Wiedererweckung mögen ihre Stolperfallen haben. Im Idealfall wird das Wesen in seiner ursprünglichen Form in einem unversehrten Körper wiedererweckt. Wahrscheinlicher ist allerdings, dass die Wiedererweckung nicht so ideal verläuft. Manchmal kommt nur ein schreiender, sabbernder, unförmiger Fleischklumpen zurück, der einfach zu viele Gliedmaßen und Mäuler besitzt und von purem Wahnsinn und primitiven Instinkten gesteuert wird.

Doch selbst ein solches Grauen mag noch über Erinnerungen verfügen, die man emporholen kann, denn schließlich ist die Informationsgewinnung häufig der Anlass für eine Wiedererweckung. Neben der Kontrolle des Wesens und der Aufrechterhaltung seines Zustandes ist die Kommunikation dann vielfach schwierig, da sowohl der Wahnsinn den ehemals toten Körper heimsucht als auch die richtigen Sprachen und Verständigungsmethoden zur Anwendung kommen müssen.

**ST 18 KO 12 GE 4 IN 4 EN 10**

**TP 30 WP 10**

**Größenkategorie:** Mittelgroß.

**Panzerung:** siehe **Widerstand gegen Stich- und Schusswaffen** und **Unnatürlicher Organismus**.

**Angriffe:** Hieb/Biss 2x 30%, Schaden 1W6+2 (siehe **Raserei**).

**Fertigkeiten:** Athletik 30%, Heimlichkeit 20%, Wachsamkeit 50%.

**Raserei:** Dieses grauenvoll entstellte Geschöpf schlägt und beißt wie wild um sich und führt dabei gleich zwei Nahkampfangriffe aus. Der Abzug für Raserei ist bereits mit dem Angriffswert verrechnet.

**Unnatürlicher Organismus:** Ein unförmiger Fleischklumpen lässt keine Schwachstellen oder besonders signifikante Körperbereiche erkennen. Ein gezielter Angriff zur Schadenssteigerung ist daher nicht möglich, genau so wenig wie kritische Treffer. Dennoch nimmt die Kreatur ganz regulär gewöhnlichen Schaden.

**Unnatürliche Zähigkeit:** Das Wesen besitzt 15 zusätzliche TP, die sich nicht aus seiner KO oder ST ergeben.

**Verwachsene Gruppe (optional):** Werden versehentlich die essentiellen Salze von mehreren Personen verwendet, kann auch ein größeres Grauen zurückkehren. In diesem Fall werden einfach mehrere Wiedererweckte Grauen zu einer verwachsenen Gruppe zusammengefasst. Die Teile der verwachsenen Gruppe greifen gleichzeitig an und können sich ausschließlich gemeinsam bewegen. Jeder Teil hat wie üblich zwei Angriffe mit 30% Trefferchance und verursacht bei einem Treffer 1W6+2 TP. Die Teile bilden aber gemeinsam ein einzelnes Ziel der Größenkategorie Groß und addieren ihre TP zu einem gemeinsamen Wert

auf. Jedes Mal, wenn die verwachsene Gruppe 30 TP erlitten hat, stirbt ein Teil ab und kann nicht mehr angreifen. Eine verwachsene Gruppe verursacht einen Stabilitätsverlust von 1W6/1W12 statt 1W4/1W10.

**Widerstand gegen Stich- und Schusswaffen:** Jeglicher Schaden, der nur punktuell wirkt, wird halbiert. Das bedeutet auch, dass der Tödlichkeitswert von Waffen bei Tödlichkeitswürfen gegen ein widerstandsfähiges Ziel halbiert wird. Ein gelungener Tödlichkeitswurf tötet das Wesen. Bei einem kritischen Treffer wird der Schaden nicht halbiert, dafür aber auch nicht verdoppelt.

**Stabilitätsverlust:** 1W4/1W10.

## Yog-Sothothery

An das Wissen längst verstorbener Geister zu gelangen, kann sowohl für Nichtspielercharaktere eine starke Antriebsfeder sein als auch im Laufe von Nachforschungen für Charaktere zu einem letzten Strohalm werden. Die moralischen Abgründe, die sich hieraus ergeben, sollten Anlass für weitreichende Konsequenzen sein, die sich idealerweise in Zwischenszenen oder gar in eigenen Episoden thematisieren lassen.

## Referenzen

Es hatte, wie es scheint, etwas Wahres im fantastischen alten Borellus gegeben, als er von der Vorbereitung gewisser „Essentieller Salze“ selbst aus ältesten Überresten schrieb, aus denen der Schatten eines längst toten Lebewesens gehoben werden konnte. Es gab eine Formel, um einen solchen Schatten hervorzurufen, und eine andere, um ihn zu vertreiben; und sie war nun so ausgereift, dass sie erfolgreich gelehrt werden konnte. Man muss vorsichtig mit Anrufungen sein, denn die Markierungen alter Gräber sind nicht immer korrekt.

*There had, it seems, been some truth in chimerical old Borellus when he wrote of preparing from even the most antique remains certain „Essential Saltes“ from which the shade of a long-dead living thing might be raised up. There was a formula for evoking such a shade, and another for putting it down; and it had now been so perfected that it could be taught successfully. One must be careful about evocations, for the markers of old graves are not always accurate.*

- The Case of Charles Dexter Ward, Howard Phillips Lovecraft, 1927

## 9.3.38 Wiedererweckter Leichnam

### Reanimierter Schrecken

Die Wiedererweckung eines Leichnams kann auf vielen Wegen erfolgen: sei es durch Voodoo, schwarze Magie oder das Wirken der Wissenschaft. Das Ergebnis ist ein lebender Toter, der aufgrund des schwer vorhersagbaren Prozesses der Reanimation äußerst unberechenbar ist. Dies betrifft sowohl die ihm innewohnenden Eigenschaften, als auch die Motivation und Handlungsweisen des Untoten. In manchen Fällen können lebende Leichname über beeindruckendes Wissen oder gar Rituale verfügen. Dies alles macht sie zu sehr gefährlichen Gegnern, die man nicht unterschätzen sollte.

Betrachtet man die Ergebnisse der Reanimation von Toten, so eint alle Rituale und Methoden, dass die Güte und Vollständigkeit der Ausgangskörper viel zum Gelingen des Vorganges beitragen.

**ST 8 - 16 KO 8 - 16 GE 6 - 14 IN 4 - 12 EN 10 - 18**

**TP 8 - 16 WP 10 - 18**

**Größenkategorie:** Mittelgroß.

**Panzerung:** je nach getragener Körperpanzerung (siehe **Widerstand gegen Stich- und Schusswaffen**).

**Angriffe:** Hieb oder Biss 30% - 60%, Schaden 1W4+2.

**Fertigkeiten:** Athletik 30% - 60%, Heimlichkeit 20%, Wachsamkeit 40%.

**Unberechenbarkeit:** Je nach Art der Wiedererweckung kann ein lebender Leichnam über unterschiedliche Eigenschaften verfügen. Lebende Leichname sind in höchstem Maße unberechenbar, deshalb werden bei diesem Wesen auch Wertebereiche für die Attribute und abgeleiteten Werte angegeben. Eigenschaften wie Raserei und Unnatürliche Schnelligkeit sind möglich, wenn die Wiedererweckung die körperlichen Funktionen des Leichnams stärkt. Übertragung ist möglich, wenn eine Krankheit die Wiedererweckung verursacht hat. Unnatürlicher Organismus und Unnatürliche Zähigkeit sind denkbar, wenn der Leichnam durch pure Magie bewegt wird und im Grunde nur noch eine Marionette darstellt. Aufgrund der unberechenbaren Natur dieser Kreaturen, werden hier für die Attribute und anderen Spielwerte hier auch nur Vorschläge für die Spielleiterin in Form von Wertebereichen angegeben. Die Spielleiterin wählt je nach Art und Ursache der Wiedererweckung selbst passende Werte aus.

**Widerstand gegen Stich- und Schusswaffen:** Jeglicher Schaden, der nur punktuell wirkt, wird vor der Verrechnung mit dem Panzerungswert halbiert. Das bedeutet auch, dass der Tödlichkeitswert von Waffen bei Tödlichkeitswürfen gegen ein widerstandsfähiges Ziel halbiert wird. Ein gelungener Tödlichkeitswurf tötet das Wesen. Bei einem kritischen Treffer wird der Schaden nicht halbiert, dafür aber auch nicht verdoppelt.

**Rituale:** Ein Wiedererwecker Leichnam kann Rituale beherrschen, sofern die Überreste für die Erhebung vollständig genug waren und der Untote über seine vollständigen Erinnerungen und sein Wissen verfügt.

**Stabilitätsverlust:** 1/1W6.

## Yog-Sothothery

Während die Art und Weise der notwendigen Rituale zur Wiedererweckung von Leichnamen bereits Grund genug für Angst und Abscheu bietet, so ist die Vorstellung, dass auch Bindungen oder gar Charaktere selbst von diesem Prozess betroffen sein könnten geradezu grauenerregend. Wenn dazu noch der Verbreitungsweg über Ansteckung hinzukommt, ist einer möglichen Massenpanik samt all ihrer unangenehmen Nebeneffekte Tür und Tor geöffnet.

Die Beschaffung geeigneter Körper für eine Wiederbelebung ist von zentraler Bedeutung für die Qualität des Untoten, insbesondere, wenn es sich um planvolle oder gar geschäftsmäßige Wiederbelebungen handelt. Es muss nicht weiter ausgeführt werden, dass so etwas nur im Verborgenen stattfinden kann und jede Form der Aufmerksamkeit von allen daran Beteiligten stets vermieden wird.

## Referenzen

Es war West, der zuerst den herunterfallenden Putz auf dem Teil der Mauer bemerkte, auf dem das alte Grabmauerwerk verhüllt worden war. Ich wollte weglaufen, aber er hielt mich auf. Dann sah ich eine kleine schwarze Öffnung, fühlte einen ghoulishen Eishauch und roch die Leichendärme einer faulenden Erde. Es gab kein Geräusch, aber gerade dann erlosch das elektrische Licht und ich sah eine Horde von stillen, sich quälenden Dingen, die nur Wahnsinn oder Schlimmeres hervorrufen konnten. Ihre Umrisse waren menschlich, halb menschlich, teilweise menschlich und überhaupt nicht menschlich – die Horde war grotesk heterogen. Sie entfernten die Steine leise, einen nach dem anderen, von der jahrhundertalten Mauer. Und dann, als der Bruch groß genug wurde, kamen sie im Gänsemarsch ins Labor; angeführt von einem sprechenden Ding mit einem hübschen Kopf aus Wachs. Eine Art verrücktes Monstrum hinter dem Anführer ergriff Herbert West. West widersetzte sich nicht und gab keinen Laut von sich. Dann sprangen sie alle auf ihn zu und rissen ihn vor meinen Augen in Stücke und trugen die Teile in dieses unterirdische Gewölbe der schrecklichen Gräuel. Wests Haupt wurde von dem wachsköpfigen Anführer mitgenommen, der eine kanadische Offiziersuniform trug.

*It was West who first noticed the falling plaster on that part of the wall where the ancient tomb masonry had been covered up. I was going to run, but he stopped me. Then I saw a small black aperture, felt a ghoulish wind of ice, and smelled the charnel bowels of a putrescent earth. There was no sound, but just then the electric lights went out and I saw outlined against some phosphorescence of the nether world a horde of silent toiling things which only insanity—or worse—could create. Their outlines were human, semi-human, fractionally human, and not human at all—the horde was grotesquely heterogeneous. They were removing the stones quietly, one by one, from the centuried wall. And then, as the breach became large enough, they came out into the laboratory in single file; led by a talking thing with a beautiful head made of wax. A sort of mad-eyed monstrosity behind the leader seized on Herbert West. West did not resist or utter a sound. Then they all sprang at him and tore him to pieces before my eyes, bearing the fragments away into that subterranean vault of fabulous abominations. West's head was carried off by the wax-headed leader, who wore a Canadian officer's uniform.*

- *Herbert West: Reanimator*, Howard Phillips Lovecraft, 1922

## 9.3.39 Yog-Sothoth

### *Der Schlüssel und das Tor*

Yog-Sothoth ist der Schlüssel und das Tor, ist Zeit und Raum, ist Herrscher über die Dimensionen und Wächter der Realitäten. Dieser Große Alte existiert in allen Zeitaltern und an allen Orten. Er ist Zeuge von Anfang und Ende. So gewaltig und mächtig die anderen Götter und Großen Alten auch sein mögen, Yog-Sothoth steht außerhalb einer jeden Hierarchie und eines jeden Pantheons, sollte es ein solche Konzepte überhaupt geben.

Es wäre vermessen zu glauben, dass Yog-Sothoth auch nur die Spur eines Interesses an der Erde oder an den Menschen haben könnte. Dennoch ist er Gegenstand vieler Kulte und Rituale. Menschen erhoffen sich große Macht durch seine Anrufung. Doch sich mit Yog-Sothoth einzulassen ist mehr als

gefährlich, denn eine Kontrolle dieser Entität ist unmöglich und die Auswirkungen eines Kontaktes können nicht abgeschätzt werden.

**Großer Alter:** Das Wesen ist so mächtig, dass es außerhalb des menschlichen Vorstellungssystems existiert und handelt. Daher verfügt es nicht über Werte und die Spielleiterin entscheidet frei über die Konsequenzen eines direkten Kontaktes mit diesem Wesen. Eine Begegnung bedeutet für Menschen aber in der Regel den sicheren Tod oder Wahnsinn.

**Allwissenheit:** Der Alles-in-einem und Einer-in-Allem verfügt über grenzenloses Wissen, das alles Existierende in allen Zeitlinien umfasst. Sich dieses Wissen aneignen zu wollen, ist ein gefährlicher Prozess und kann in erheblichem Maße zum Verlust geistiger Stabilität führen, da der menschliche Geist mit diesem Konzept schlichtweg überfordert ist.

**Raumzeitkrümmung:** Die Anwesenheit von Yog-Sothoth kann dazu führen, dass sich die Raumzeit dehnt, verzerrt oder faltet. Ob dieser Effekt durch Masse und Gravitation, so wie es bei Einstein postuliert wurde, oder durch andere Kräfte ausgelöst wird, ist nicht bekannt. Im Ergebnis entstehen jedoch Verzerrungen im Gewebe der Realität, die weit entfernte Orte zusammenführen, Wurmlöcher erschaffen und Zeitlinien kreuzen lassen. Die konkreten Auswirkungen auf Zeugen der Raumzeitkrümmung legt die Spielleiterin nach Bedarf fest.

**Unnatürliche Erkenntnis (+1W100):** Eine Begegnung mit diesem Wesen erhöht das Unnatürliche Wissen des Charakters zwangsläufig um +1W100 Punkte. Der Charakter verliert dann gleichzeitig Stabilitätspunkte in gleicher Höhe und erleidet die üblichen Konsequenzen. Gegen diese Eigenschaft schützt keine Stabilitätsprobe. Der Unnatürliche Erkenntnis tritt direkt nach der regulären Stabilitätsprobe und unabhängig von deren Ergebnis ein. Eine solche Begegnung mit Yog-Sothoth erhöht das Unnatürliche Wissen des Charakters so drastisch, dass der Verstand des Charakters sehr wahrscheinlich dadurch endgültig zerstört wird.

**Stabilitätsverlust:** 1W10/1W100 (siehe **Unnatürliche Erkenntnis**)

## Yog-Sothothery

Zeit und Ort sind im Kontext von Yog-Sothoth relativ. Vielleicht ist dies auch ein Grund für die weit verbreitete Anbetung dieses Großen Alten. Beobachtet man die Aspekte Yog-Sothoths aus philosophischer Sicht, so lassen sich viele Beispiele in der menschlichen Entwicklung finden, die das ambivalente Prinzip von „Schlüssel und Tor“ aufgegriffen haben – das chinesische Yin und Yang sei hier nur exemplarisch erwähnt.

## Referenzen

Die Alten waren, die Alten sind, und die Alten werden sein. Nicht in den Dimensionen, die wir kennen, sondern zwischen ihnen. Sie schreiten gemächlich und ursprünglich, unbemerkt und von uns ungesehen voran. Yog-Sothoth kennt das Tor. Yog-Sothoth ist das Tor. Yog-Sothoth ist der Schlüssel und Wächter des Tores. Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft, alle sind eins in Yog-Sothoth. Er weiß, wo die Alten von alters her erschienen sind und wo sie wiedererscheinen werden. Er weiß, wo sie die

Felder der Erde betreten haben und wo sie sie noch betreten, und warum niemand sie sehen kann, wie sie sie betreten.

*The Old Ones were, the Old Ones are, and the Old Ones shall be. Not in the spaces we know, but between them, they walk serene and primal, undimensioned and to us unseen. Yog-Sothoth knows the gate. Yog-Sothoth is the gate. Yog-Sothoth is the key and guardian of the gate. Past, present, future, all are one in Yog-Sothoth. He knows where the Old Ones broke through of old, and where They shall break through again. He knows where They had trod earth's fields, and where They still tread them, and why no one can behold Them as They tread.*

- *The Dunwich Horror*, Howard Phillips Lovecraft, 1928

### 9.3.40 Zoog

#### *Neugieriger Bewohner des Waldes*

Zoogs sind kleine braune Geschöpfe, die unterirdische Höhlen und die Stämme gewaltiger Eichen in den Traumlanden bewohnen. Sie leben in dorfähnlichen Gemeinschaften, verfügen über eine Adelsschicht und werden von den ältesten und weisesten Zoogs, dem Rat der Weisen, angeführt. Zoogs sind intelligent, boshaft und neugierig und erforschen im Verborgenen weite Teile der Traumlande - und einige wenige behaupten sogar, sie auch schon in der Wachen Welt gesehen zu haben. Von ihren Streifzügen bringen sie manches Geheimnis der Traumlande und der Wachen Welt zurück, um darüber an ihren Herdfeuern zu erzählen. Sie ernähren sich hauptsächlich von Pilzen, doch es heißt, sie würden auch Fleisch nicht verabscheuen. Bekannt in etlichen Regionen der Traumlande sind die Zoogs für ihren Mondwein, um dessen Herstellung sich viele Geheimnisse ranken. Zoogs sind geschickt und können auch Werkzeuge und Waffen verwenden. Sie unterhalten sich in einer flatternden, trillernden Sprache, die Menschen erlernen bzw. mittels Traumlandwissen verstehen können. Zoogs und die Katzen der Traumlande verbindet eine innige Feindschaft, die schon manche Kriege hervorgebracht hat.

**ST 4 KO 5 GE 20 IN 12 EN 11**

**TP 5 WP 11**

**Größenkategorie:** Sehr klein (Zielgrößenmalus: -20%).

**Panzerung:** Keine.

**Fertigkeiten:** Athletik 45%, Ausweichen 40%, Handwerk (Weinherstellung) 75%, Heimlichkeit 65%, Militärwissenschaft (Land) 40%, Wachsamkeit 55%, Traumlandwissen 40%, Verfolgen (Geruchssinn) 50%.

**Angriffe:** Zubeißen 35%, Schaden 1.  
Schleuder 45%, Schaden 1W4.

**Unglück der Zoogs:** In der Nähe eines Zoogs kommen Menschen bei einer gescheiterten Glücksprobe kleinere Gegenstände (Geld, Schmuck, Schreibutensilien, etc.) abhanden.

**Stabilitätsverlust:** 0/1.

## Yog-Sothothery

Zoogs sind umtriebig, neugierig und erfinderisch. In den verwunschenen Wäldern der Traumlande mag es etliche Wege geben, die in die Wache Welt führen. Hier gibt es für sie reichlich zu entdecken und sehr wahrscheinlich viel zu holen. Seien es Gegenstände der Menschen, Zutaten für den Mondwein oder aber die Fortsetzung ihrer Fehde gegen Katzen, von denen die meisten in der Wachen Welt nur ein blasses Abbild ihrer Genossen in den Traumlanden darstellen. Zoogs sind auch in der Lage Rituale zu wirken. Dies mag für einige Menschen ein guter Grund sein, den Kontakt zu den Zoogs zu suchen.

### Referenzen

Im Dickicht dieses verschlungenen Waldes, in dem gewaltige Eichen ihre tastenden Äste verschränken und vom blassen Leuchten fremdartiger Pilze erhellt werden, wohnen die verstohlenen und geheimnisvollen Zoogs, die manches düstere Geheimnis der Traumlande und auch ein paar Geheimnisse der Wachen Welt kennen, da der Wald an zwei Stellen die Länder der Menschen berührt – doch es wäre fatal, zu verraten, wo. Gewisse unerklärliche Gerüchte und Geschehnisse treten auf und Dinge verschwinden bei den Menschen, wenn Zoogs zugegen sind und es ist gut, dass sie nicht weit außerhalb der Traumlande reisen können. Aber die näheren Bereich der Traumlande bereisen sie frei, dort flitzen sie klein und braun und ungesehen umher und bringen pikante Geschichten mit zurück, mit denen sie sich die Zeit an ihren Herdfeuern in ihrem geliebten Wald vertreiben. Die meisten von ihnen leben in Höhlen, aber einige bewohnen die Stämme der großen Bäume; und obwohl sie hauptsächlich von Pilzen leben, wird gemurmelt, dass sie auch eine leichte Vorliebe für Fleisch haben, sei es physischer oder geistiger Natur, denn nicht wenige Träumer, die diesen Wald betreten wurde nie wieder gesehen.

*In the tunnels of that twisted wood, whose low prodigious oaks twine groping boughs and shine dim with the phosphorescence of strange fungi, dwell the furtive and secretive Zoogs; who know many obscure secrets of the dream world and a few of the waking world, since the wood at two places touches the lands of men, though it would be disastrous to say where. Certain unexplained rumours, events, and vanishments occur among men where the Zoogs have access, and it is well that they cannot travel far outside the world of dream. But over the nearer parts of the dream world they pass freely, flitting small and brown and unseen and bearing back piquant tales to beguile the hours around their hearths in the forest they love. Most of them live in burrows, but some inhabit the trunks of the great trees; and although they live mostly on fungi it is muttered that they have also a slight taste for meat, either physical or spiritual, for certainly many dreamers have entered that wood who have not come out.*

- *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, Howard Phillips Lovecraft, 1927

### 9.3.41 Zoog, Ältester

Mitglied im Rat der Weisen

**ST 3 KO 4 GE 13 IN 16 EN 16**

**TP 4 WP 16**

**Größenkategorie:** Sehr klein (Zielgrößenmalus: -20%).



**Panzerung:** Keine.

**Angriffe:** Zubeißen 20%, Schaden 1.

**Fertigkeiten:** Fremdsprache (Menschensprache) 20%, Geschichte 45%, Militärwissenschaft (Land) 50%, Traumlandwissen 75%, Unnatürliches Wissen 20%.

**Unglück der Zoogs:** In der Nähe eines Zoogs kommen Menschen bei einer gescheiterten Glücksprobe kleinere Gegenstände (Geld, Schmuck, Schreibutensilien, etc.) abhanden.

**Rituale:** Erinnerung löschen (durch Einsatz ihres Mondweins), Heilung, Schaden verursachen, Willen übernehmen.

**Stabilitätsverlust:** 0/1.

## Referenzen

Dann erinnerte sich ein sehr alter Zoog an etwas, was die anderen noch nie gehört hatten.

*Then one very ancient Zoog recalled a thing unheard-of by the others.*

- *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, Howard Phillips Lovecraft, 1927

## 9.4 Gefährliche Tiere

Neben unnatürlichen Kreaturen bevölkern selbstverständlich auch normale Tiere die Welt von FHTAGN. Im Folgenden werden einige ausgewählte Arten beleuchtet, die einem Charakter potenziell gefährlich werden können. Zu beachten ist, dass Wildtiere gemeinhin eher scheu sind und den Menschen meiden. Auch fliehen die meisten Tiere vor Feuer oder lauten Geräuschen.

Tiere verfügen über eine animalische Intelligenz, dessen Wert nicht extra ausgewiesen wird. Auch führen Tiere grundsätzlich nur einen Angriff pro Runde aus, es sei denn, im Text steht explizit etwas anderes. Tiere können Attributswerte von mehr als 18 besitzen. Darüber hinaus existieren bereits unzählige Publikationen über Tiere in verschiedenen prozentbasierten Rollenspielsystemen. Bei der Adaptierung in eigene Szenarien sollte man sich als Spielleiterin vor Augen halten, wie tödlich ein entsprechendes Wesen sein sollte – gemessen an einem Menschen mit im Durchschnitt ST 10, TP 10 und einem unbewaffneten Schaden von 1W4-1 respektive 1W8 mit einer normalen Schusswaffe. Hier hilft es sich zu überlegen, nach wie vielen Runden ein jeweiliges Tier einen Charakter kampfunfähig machen kann, ohne dies nun exakt simulieren zu müssen.

### 9.4.1 Bär

Die hier angegebene Familie der Bären bezieht sich vor allem auf die Großbären wie Schwarzbär, Braunbär oder Eisbär. Bären sind äußerst kräftig und ein gelungener Prankenhieb kann bereits den Tod bedeuten. Auch wird vielfach die Geschwindigkeit eines Bären unterschätzt, der im Gelände kurzzeitig bis zu 60 km/h schnell werden kann. Bären sind darüber hinaus trotz ihres Gewichtes von bis zu 700 kg und mehr in der Lage hervorragend Bäume zu erklettern.

**ST 25 KO 25 GE 12 EN 10**

**TP 25 WP 10**

**Größenkategorie:** Groß.

**Panzerung:** 4 Punkte durch dickes Fell.

**Angriffe:** Hieb 40%, Tödlichkeit 10% (siehe **Festnageln**).  
Biss 60%, Schaden 2W6.

**Fertigkeiten:** Athletik 45%, Wachsamkeit 65%, Verfolgen (Geruchssinn) 75%.

**Festnageln:** Bären können ihr Opfer umklammern und sie so festnageln.

## 9.4.2 Großkatze

Die Gruppe der Großkatzen umfasst unter anderem Tiere der Arten Tiger, Jaguare, Löwen und Leoparden. Die physischen Merkmale schwanken stark von Art zu Art, jedoch sind sie alle potenziell für den Menschen gefährlich. Die erste Angabe steht jeweils für eine mittelgroße Raubkatze wie einen Jaguar oder Leopard, die zweite Angabe steht für eine große Raubkatze wie einen Tiger oder Löwen.

**ST 15 / 25 KO 14 / 18 GE 20 EN 10**

**TP 15 / 22 WP 10**

**Größenkategorie:** Mittelgroß (Jaguar, Leopard)/Groß (Löwe, Tiger).

**Panzerung:** 1 Punkte durch Fell/3 Punkte durch Fell.

**Angriffe:** Krallen oder Biss 60%, Schaden 1W10/10% Tödlichkeit.

**Fertigkeiten:** Athletik 85%, Heimlichkeit 75%, Wachsamkeit 60%, Verfolgen (Geruchssinn) 60%.

## 9.4.3 Hund

Die Werte beziehen sich vor allem auf größere Hunde, wie z. B. Schäferhunde, Doggen oder verschiedene Bullterrier-Arten.

**ST 15 KO 13 GE 13 EN 10**

**TP 14 WP 10**

**Größenkategorie:** Mittelgroß.

**Panzerung:** 1 Punkt durch Fell.

**Angriffe:** Biss 50%, Schaden 1W4+1 (siehe **Festnageln**).

**Fertigkeiten:** Athletik 65%, Wachsamkeit 75%, Verfolgen (Geruchssinn) 75%.

**Festnageln:** Hunde können sich in ihr Opfer verbeißen und sie so festnageln.

### 9.4.4 Weißer Hai

Hierbei handelt es sich um ein besonders großes und furchterregendes Exemplar des berühmten Raubfisches.

**ST 50 KO 40 GE 16 EN 16**

**TP 45 WP 16**

**Größenkategorie:** Groß.

**Panzerung:** 5 Punkte durch dicke Haut.

**Angriffe:** Biss 60%, Schaden 25% Tödlichkeit.

**Fertigkeiten:** Schwimmen 60%, Wachsamkeit 60%.

**Raserei:** Der Hai kann auch zweimal zuschnappen und erhält dann einen Abzug von -20% auf seinen Angriff.

**Wasserbewohner:** Das Wesen ist für das Leben im Wasser angepasst.

### 9.4.5 Wildschwein

In Mitteleuropa erreichen ausgewachsene Keiler eine Länge von 140 bis 180 cm und wiegen zwischen 150 und 200 kg. In anderen Regionen sind durchaus auch noch größere Exemplare verbreitet.

**ST 15 KO 15 GE 8 EN 9**

**TP 15 WP 9**

**Größenkategorie:** Mittelgroß.

**Panzerung:** 3 Punkte durch dicke Haut.

**Angriffe:** Anstürmen 40%, Schaden 2W6 (siehe **Umwerfen**).  
Hieb 50%, Schaden 1W8.

**Fertigkeiten:** Athletik 40%, Wachsamkeit 40%.

**Umwerfen:** Das Opfer eines Ansturms stürzt bei misslungener Probe auf Athletik zu Boden.

## 10 Kampagnenrahmen

Solange es Geheimnisse auf der Welt gibt, versuchen Menschen diese zu ergründen und ihr Wissen darüber zu teilen und zu bewahren. Dieses Bedürfnis kann die unterschiedlichsten Menschen verbinden, die durch Zufall oder durch obskure Recherchen auf das Unnatürliche gestoßen sind. Sie finden sich zusammen, organisieren sich in einem losen Netzwerk oder einer straff gegliederten Hierarchie. Neue Mitglieder werden gewonnen. Ziele werden gesteckt und verfolgt. Manchmal werden die Ziele erreicht. Und manchmal nicht ...

Einer solchen Organisation, wie auch immer sie ausgeprägt sein mag und was auch ihre Ziele sein mögen, können die Charaktere angehören. Für Spielerinnen und Spielleiterin bildet diese Organisation den Rahmen einer Kampagne. Der Kampagnenrahmen ist das Gerüst, an dem die einzelnen Elemente der Kampagne befestigt und miteinander verknüpft werden können: Szenarien, Auftraggeberinnen und Patrone, Widersacherinnen und Verbündete, Rückzugsorte und vieles mehr.

In diesem Kapitel wird erklärt, wie ein Kampagnenrahmen funktioniert und wie die Spielleiterin den passenden Rahmen für ihre jeweilige Kampagne erschafft. Außerdem wird das FHTAGN-Netzwerk als beispielhafte Ausarbeitung eines Kampagnenrahmens vorgestellt. Es ist geeignet, um ohne große Vorbereitung schnell in das Spiel einzusteigen. Das FHTAGN-Netzwerk ist auch der Kampagnenrahmen, der für die offiziellen FHTAGN-Szenarien als Hintergrund verwendet wird.

### 10.1 Verwendung des Kampagnenrahmens

Für die Spielleiterin ist der Kampagnenrahmen ein Hilfsmittel, um bestimmte erzählerische Aufgaben auf einfache und elegante Weise lösen zu können. Im Kern lassen sich diese Aufgaben in drei Gruppen einteilen:

- Aufgaben und Konflikte für die Charaktere schaffen.
- Unterstützung für die Charaktere bereitstellen.
- Neue Charaktere einführen.

Im Folgenden werden diese drei Punkte näher betrachtet. Darüber hinaus gibt es noch eine übergreifende Funktion, die jede Organisation automatisch mitbringt. Wenn die Charaktere ein plausibles Motiv haben, sich in der Organisation zu betätigen, dann haben sie auch eine Motivation

sich mit dem unnatürlichen Horror zu befassen. Diese Motivation ist anders schwierig zu erreichen, da der gesunde menschliche Geist vor dem kosmischen Grauen zurückschreckt und sich lieber durch Unwissenheit schützt. Die Gewohnheiten, festen Regeln oder sozialen Verpflichtungen in einer Organisation können Menschen dazu bringen, sich deutlich länger und intensiver mit dem Unnatürlichen zu beschäftigen, als letztlich gut für sie ist. Erzählerisch unterstützt der Kampagnenrahmen so die Entwicklung der Abwärtsspirale.

### 10.1.1 Aufgaben und Konflikte

Die einfachste und naheliegendste Funktion einer Organisation, die das Unnatürliche erforscht oder bekämpft, ist, den Charakteren direkte Aufträge zu geben. Wenn die Organisation eine gewisse Größe hat, oder zumindest über weit verzweigte Informationskanäle verfügt, dann kann nahezu jedes Szenario einfach über einen Auftrag der Organisation gestartet werden. Dies gibt der Spielleiterin enorme Flexibilität bei der Auswahl der Szenarien, da es zumindest in moderneren Settings kaum noch Einschränkungen für die Handlungsorte gibt: Einsätze in einer verfallenen Burg in Deutschland, einem tibetanischen Tempel und einer arktischen Forschungsstation können direkt hintereinander beauftragt werden, ohne die innere Logik der Spielwelt zu strapazieren.

Die Art der möglichen Aufträge ist dabei nur vom Setting und der genauen Art der Organisation abhängig. Die Art der Auftragsvergabe, das heißt auch des Einstiegs in ein geplantes Szenario, kann variieren. Von der bloßen Übermittlung eines Gerüchts, das von merkwürdigen und verdächtigen Vorkommnisse an einem bestimmten Ort kündigt, bis zu einem militärisch eindeutigen Befehl, eine bestimmte Mythoskreatur aufzuspüren und zu eliminieren, kann alles vorkommen.

Die Organisation kann auch selbst zum Gegenstand von Szenarien werden. Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten.

- **Innere Konflikte und Intrigen:** Die Organisation kann mit inneren Problemen zu kämpfen haben. Ursachen und Verlauf hängen stark von der Art der Organisation ab. Die Charaktere können sich einer Fraktion oder Interessengruppe anschließen, versuchen neutral zu bleiben oder sich aktiv für die Einheit der Organisation einsetzen. Im Endergebnis könnte es zur Spaltung der Organisation, zur Abspaltung von Splittergruppen oder zur Vernichtung einer Fraktion führen. Vielleicht ist es aber auch ein fortlaufender, langfristiger Konflikt, der sich zumindest über den Verlauf der Kampagne nicht grundlegend ändert, sondern der Spielleiterin als stetige Quelle von kleinen Scharmützeln und Intrigen dient.
- **Konkurrenzorganisation:** Sie könnte ähnliche Ziele mit ganz anderen Mitteln oder einer anderen Weltanschauung verfolgen. Die beiden Organisationen könnten um die gleichen Ressourcen kämpfen (z. B. um neue Mitglieder oder die Gunst eines Geldgebers) oder parallel versuchen, die gleichen Einsätze durchzuführen. Dadurch bekämen die Charaktere die Konkurrenz unmittelbar während ihrer Einsätze zu spüren. Auch direkte Angriffe auf die jeweils andere Organisation sind natürlich möglich und können zu Szenarien führen, die mit dem Mythos gar nichts mehr zu tun haben.
- **Bedrohung der Organisation durch das Unnatürliche:** Diese Möglichkeit ist vor allem im fortgeschrittenen Stadium einer Kampagne naheliegend. Wenn die Charaktere oder andere Mitglieder der Organisation dem Unnatürlichen irgendwie Ärger bereitet haben, ist es gut möglich, dass irgendjemand (oder irgendetwas) auf den Gedanken kommt, diese Gefahr aus dem Weg räumen zu müssen. Als Bedrohung kommen je nach Kampagne vor allem Kulte in Frage, aber auch intelligente, organisierte Rassen, wie die Mi-Go oder Tiefe Wesen. Wenn die Organisation schon länger tätig ist kann diese Situation auch schon zu Beginn einer Kampagne

bestehen.

- **Organisation als Mysterium:** Wird von den Charakteren erkundet. Dazu muss die Organisation allerdings von der Spielleiterin so angelegt werden, dass den Charakteren selbst ihre Natur zunächst unklar ist. Das Wissen um die Organisation und ihre Hintergründe setzt sich erst langsam im Laufe der Kampagne wie ein Puzzle zu einem Bild zusammen. Ein ausführliches Beispiel dafür ist das später im Detail beschriebene [FHTAGN-Netzwerk](#).

### 10.1.2 Unterstützung

Wenn die Charaktere Mitglieder einer Organisation sind und für diese Aufträge durchführen sollen, dann hat die Organisation ein Interesse daran, dass die Einsätze auch erfolgreich sind. Dazu ist es hilfreich, wenn die Charaktere die notwendige Ausrüstung, Transport zum Einsatzort und bei Bedarf auch andere Mitglieder der Organisation zur Unterstützung bekommen. All das kann von der Organisation bei Bedarf gestellt werden.

Diese Möglichkeit erleichtert der Spielleiterin wiederum den Einstieg in viele Szenarien. Der Transport an einen abgelegenen Handlungsort ist zum Beispiel kein Problem und kostet am Spielabend keine Zeit, weil er von der Organisation bezahlt wird oder der Transport direkt mit eigenen Mitteln erfolgt. Kaum eine Gruppe von Charakteren verfügt über alle denkbaren Fertigkeiten. Wenn für ein bestimmtes Szenario eine in der Gruppe nicht vorhandene Fertigkeit unbedingt erforderlich ist, dann kann über die Organisation zwanglos ein entsprechender Nichtspielercharakter als Spezialist eingeführt werden. Das gleiche gilt für ungewöhnliche oder sehr teure Ausrüstung.

Auch Informationen können von der Organisation in genau dem Maße beschafft und zur Verfügung gestellt werden, wie die Spielleiterin es für sinnvoll und für die Geschichte förderlich hält.

Bei all diesen Möglichkeiten muss die Spielleiterin jedoch die Glaubwürdigkeit des Kampagnenrahmens im Auge behalten. Sie sollte keine für die gewählte Organisation oder das Setting unwahrscheinliche Unterstützung gewähren. Eine eher kleine Organisation sollte zum Beispiel nicht ohne gute Begründung ständig die teuerste Ausrüstung für die Charaktere aufbringen können. Insbesondere, wenn die Charaktere aktiv nach Unterstützung fragen, sollte die Spielleiterin vorsichtig agieren. Spielerinnen neigen oft dazu, eine Quelle für Ressourcen bis aufs Äußerste auszunutzen zu wollen. Dem sollte die Spielleiterin einen Riegel vorschieben, indem sie konsequent die Regeln für das Einfordern von Gefallen (siehe [FHTAGN Regelwerk](#)) anwendet, durch die bei häufiger Nutzung die Bindung zur Organisation stark sinken kann. Eine weitere Möglichkeit, ausufernde Ausnutzung von Unterstützung zu verhindern, ist, dass erst im Laufe einer Mission klar wird was die Charaktere brauchen. Sie stecken dann schon mitten im Geschehen und haben nicht mehr die Möglichkeit, sich die perfekte Ausrüstung zu besorgen. Fehlende Ausrüstung geht mit fehlender Sicherheit einher und unterstützt damit den Horror am Spieltisch.

Bei bestimmten Kampagnen bietet es sich auch an, dass die Organisation Belohnungen für erfolgreich abgeschlossene Aufgaben oder Einsätze vergibt. Diese Belohnungen können rein auf der Erzählebene stattfinden, wie z. B. Ordensverleihungen, höhere Ränge oder zusätzliche Rechte innerhalb der Organisation. Es können aber auch Belohnungen mit regelmechanischen Auswirkungen sein, für die die Spielleiterin bei Bedarf auch eigene Freizeitbeschäftigungen für Zwischenszenen einführen kann. Kostenlose Aufenthalte im organisationseigenen Sanatorium oder Krankenhaus oder exotische Spezialtrainings seien nur als Beispiele angeführt.

### 10.1.3 Neue Charaktere

In längeren Kampagnen kann es aus verschiedenen Gründen vorkommen, dass die Protagonistinnen der Geschichte wechseln. Die Gründe können innerhalb der Spielwelt liegen: Charaktere sterben, werden wahnsinnig oder können aufgrund anderer erzählerischer Ursachen nicht mehr mit dem Rest der Gruppe zusammenarbeiten. Andere Gründe für Charakterwechsel liegen vielleicht wiederum außerhalb des Spiels: Spielerinnen scheiden aus der Gruppe aus und neue Spielerinnen kommen dazu oder Spielerinnen werden zu Spielleiterinnen und umgekehrt. In all diesen Fällen benötigt man Begründungen für das Ausscheiden der alten und das Hinzukommen neuer Charaktere. Diese Gründe sind mit einer Organisation leicht zu erhalten, die durch ihre Mitglieder gewissermaßen immer einen Vorrat an neuen potenziellen Charakteren hat. Die Organisation entscheidet einfach, bei einem neuen Einsatz eine etwas andere Zusammenstellung des Teams als bisher zu wählen. Die Gründe dafür müssen normalerweise gar nicht näher ausgeführt werden. Neue Charaktere können nach gemeinsamer Festlegung der Spielerin und der Spielleiterin ganz neu erstellt werden – der Charakter war dann bisher in einem anderen Teil der Organisation tätig oder er ist von der Organisation neu angeworben worden. Alternativ kann auch ein bisher schon aufgetretener Nichtspielercharakter verwendet werden.

### 10.1.4 Charaktere im Kampagnenrahmen

Im Regelfall ist der Spielleiterin zu Beginn der Kampagne klar, welches die zentralen Elemente der Kampagne sein sollen und wie der Kampagnenrahmen aussieht. Unter diesen Umständen ist es möglich und fast immer auch sinnvoll, wenn die Charaktere passend zu diesem Hintergrund und natürlich dem gewählten Setting erstellt werden. Die Spielleiterin sollte darum klare Vorgaben machen, welche Charaktere passend sind. Alternativ kann sie den Spielerinnen vorab so viele Informationen über den Kampagnenrahmen geben, dass diese selbst entscheiden können, welche Charaktere passend sind.

**Berufe:** Die möglichen Berufe ergeben sich normalerweise zwanglos aus der Art der gewählten Organisation. Eine militärische Organisation wird hauptsächlich aus Kämpferinnen und ein paar Technikerinnen und Medizinerinnen bestehen. Bei einer Freimaurerloge werden dagegen eher gutbürgerliche Berufe wie zum Beispiel Geschäftsfrau, Juristin, Diplomatin oder Glaubensvertreterin vorherrschen. Falls für die geplante Kampagne bestimmte Berufe oder Fertigkeiten notwendig sind so sollte die Spielleiterin hier entsprechende Vorgaben machen.

**Bindungen:** Wenn ein Charakter bereits zu Beginn der Kampagne Mitglied der Organisation sein soll, dann sollte er auch eine Bindung dorthin haben. Details dazu siehe im Abschnitt [Bindung zur Organisation](#). Alle anderen Bindungen können im Allgemeinen ohne besondere Berücksichtigung des Kampagnenrahmens festgelegt werden.

**Motivationen:** Eine Motivation kann ein wichtiges Element sein, um zu erklären, warum der Charakter Mitglied der Organisation ist und darum auch, warum er sich überhaupt mit den furchtbaren, den Geist zerstörenden Mysterien auseinandersetzt. Allgemeine Motivationen wie „Ich diene meinem Land“, „Ich will ein gutes und aktives Gemeindemitglied sein“ oder „Ich Sorge für Ruhe und Ordnung“ können eine starke Verbindung zu Organisationen schaffen, deren Ziele in die jeweils gleiche Richtung laufen. Im Laufe des Spiels kann eine solche Motivation durch eine Störung ersetzt werden. Durch den Wegfall der Motivation kann auch das Verhältnis zur Organisation gestört werden, was zu interessanten Spieldynamiken führen kann. Die Spielleiterin sollte also darauf hinwirken, dass

jeder Charakter mindestens eine passende Motivation mitbringt. Das ist auch empfehlenswert in dem Fall, dass die Charaktere zu Spielbeginn noch gar keine Mitglieder der Organisation sind und eventuell ihre Spielerinnen auch noch gar nichts von der Organisation wissen. Wenn die Charaktere dann später auf die Organisation stoßen, wirkt der Anschluss umso natürlicher und vielleicht arbeiten die Spielerinnen sogar aktiv darauf hin.

**Facetten:** Einige Facetten können im Prinzip eine ähnliche Funktion in Bezug auf die Organisation übernehmen wie Motivationen. Die Möglichkeiten sind aber deutlich eingeschränkter. Eventuell kann die Spielleiterin eigene, an den Kampagnenrahmen angepasste Facetten für die Charaktere entwickeln.

Sollen bereits bestehende Charaktere in einen neuen Kampagnenrahmen integriert werden, bietet sich hierfür das FHTAGN-Netzwerk an, da es beliebige Charaktere ohne großen Aufwand im Netzwerk zusammenführen kann.

Die Spielleiterin sollte sich zu Beginn der Kampagne Gedanken darüber machen, welche Art von Zwischenszenen im Kampagnenrahmen sinnvoll sind oder eine besondere Bedeutung haben könnten oder sollten. Es könnte für die Spielleiterin sinnvoll sein, dazu einmal alle Freizeitbeschäftigungen (siehe [FHTAGN Regelwerk](#)) durchzugehen und sich zu überlegen, welche Ausprägung jede davon haben könnte. Die Spielleiterin könnte auch eigene Freizeitbeschäftigungen entwerfen, die im Zusammenhang mit dem Kampagnenrahmen stehen (siehe auch den nachfolgenden Abschnitt Bindung zur Organisation).

Unter Umständen wollen die Charaktere irgendwann auch aus der Organisation aussteigen. Ob und wie das überhaupt möglich ist, ob schon der Versuch einem Todesurteil gleichkommt oder ob es der Organisation völlig egal ist, hängt von der gewählten Organisation und der Rolle der Charaktere in ihr ab. Der Weg hinaus kann Anlass für viele weitere Szenarien sein. Und wenn sie die Organisation verlassen haben, hat die Spielleiterin ebenfalls zahlreiche Möglichkeiten. Die Charaktere könnten von der Organisation gejagt werden. Oder sie schließen sich einer anderen Organisation an, die sie vielleicht vorher schon kennen gelernt haben. Eventuell gibt es auch eine Gruppe von anderen Personen, welche die Organisation verlassen haben oder von ihr ausgeschlossen wurden. Eine solche Gruppierung könnte die Charaktere kontaktieren und aktiv versuchen, sie in ihre Reihen aufzunehmen. Vielleicht verfolgt diese Gruppierung ganz andere Ziele als die Organisation oder sie steht in Konkurrenz zu ihr. Vielleicht sind es aber auch nur gestrandete Seelen, die bereits zu tief hinter den Schleier geblickt haben, sozial mittlerweile isoliert und gebrandmarkt sind und am Rande der Gesellschaft stehen.

### 10.1.5 Bindung zur Organisation

Damit der Kampagnenrahmen auch eine unmittelbare Auswirkung und Bedeutung für die Spielerinnen hat und nicht nur für den erzählerischen Anteil sorgt, wird die Einbettung eines Charakters in die Organisation über eine Bindung dargestellt. Diese trägt den Namen, der sich aus dem entsprechenden Kampagnenrahmen ergibt. Analog zu [Bindungen innerhalb der Gruppe](#) gelten folgende Regeln.

#### **Anonyme Organisationen**

Sehr große, stark bürokratisch geprägte oder auf extreme Geheimhaltung bedachte



Organisationen können für ihre Mitglieder sehr anonym sein. Der einzelne Mensch spielt keine große Rolle. Die Bindung steht eher für den Wert der Nützlichkeit, den der Charakter für die Organisation hat. Dementsprechend hat das Charisma des Charakters auch keine große Bedeutung. Für die Umsetzung auf die Regeln bedeutet das, dass Würfe auf Bindungen nicht gegen  $CH \times 5$  sondern gegen den aktuellen Wert der Bindung  $\times 5$  ausgeführt werden. Außerdem gibt es keinen Höchstwert für die Bindung, das heißt der Wert der Bindung kann das Charisma des Charakters überschreiten. Wenn die Bindung zu einer anonymen Organisation bereits bei der Charaktererschaffung festgelegt wird entspricht ihr Wert zu Beginn  $CH / 2$ . Die Spielleiterin entscheidet, ob eine Organisation in diesem Sinne anonym ist.

Eine STA-Probe des Charakters entscheidet darüber, wie sich die Bindung entwickelt. Die STA-Probe wird fällig, wenn eine Mission der Organisation oder ein Szenario abgeschlossen wurde oder ein anderer Punkt in der Kampagne erreicht wurde, der einen Handlungsabschnitt beendet. Die Entscheidung darüber liegt bei der Spielleiterin.

Wenn noch keine Bindung besteht: Sollte der Charakter noch keine Bindung zur Organisation haben, erhält er die Bindung jetzt. Ihr Wert entspricht der Hälfte seines CH-Werts. Außerdem verliert der Charakter sofort 1W4 Punkte von einer beliebigen Bindung innerhalb oder außerhalb der Gruppe.

Wenn bereits eine Bindung besteht: Hat der Charakter bereits eine Bindung zur Organisation, steigt ihr Wert um 1W4 Punkte. Des Weiteren sinkt eine Bindung innerhalb oder außerhalb der Gruppe um 1 Punkt.

Wenn die Bindung auf null sinkt: Sollte die Bindung zur Organisation auf null sinken, so scheidet der Charakter aus. Welche erzählerischen Folgen das Ausscheiden hat hängt sehr stark von der Art der Organisation ab und kann vom Ignorieren des Charakters bis zur Anordnung seiner sofortigen Exekution gehen.

Gefallen einfordern: Um an Ausrüstung oder Geld zu kommen oder andere Leistungen zu erbitten, können Charaktere mit ihrer Bindung zur Organisation nach den normalen Regeln einen Gefallen einfordern. Bei anonymen Organisationen wird eine Probe auf den aktuellen Bindungswert  $\times 5$  fällig.

## 10.1.6 Arten von Kampagnen

Es gibt verschiedene Arten, wie eine Kampagne gespielt werden kann. Von der Art der Kampagne hängt ab, welche Bedeutung die Organisation als Kampagnenrahmen hat und wie detailliert sie ausgearbeitet werden sollte. Die folgenden Abschnitte geben dazu einige Hinweise.

### Episoden-Kampagnen

Eine Episoden-Kampagne ist eine Kampagne, die aus einzelnen, voneinander weitgehend unabhängigen Szenarien besteht. Die einzelnen Szenarien haben im Grunde alle die gleiche Ausgangssituation, bei der die Charaktere ihrem normalen Leben nachgehen – was immer das auch sein mag – bis ein besonderes Ereignis die Geschehnisse des Szenarios in Gang setzt. Am Ende des Szenarios sind die unmittelbaren Gefahren beseitigt und die Rätsel soweit möglich gelöst, sodass das nächste Szenario wieder mit der Standardsituation beginnen kann. Eine solche Episoden-Kampagne

hat im Grunde den gleichen Aufbau wie viele ältere Fernsehserien. Episoden-Kampagnen eignen sich besonders gut für den Mystery-Spielmodus, weil auch hier die längerfristigen Nachwirkungen eines Szenarios reduziert werden. Der Spielmechanismus der Zwischenszenen ist vor allem für Kampagnen mit klar abgegrenzten Szenarien geeignet.

Bei einer episodenhaften Kampagne ist ein Kampagnenrahmen auf der einen Seite sehr nützlich, weil er zuverlässig die besonderen Ereignisse erzeugen kann, die als Startpunkt für eine Episode dienen. Außerdem kann er je nach Ausprägung auch einen Teil dessen definieren, was das normale Leben zwischen den Episoden ausmacht. Damit wird sozusagen der Nullpunkt der Szenarien gesetzt. Besonders gut eignen sich hier Organisationen, die den Alltag der Charaktere prägen. Zum Beispiel könnte die Organisation gleichzeitig der Arbeitgeber der Charaktere sein, oder es handelt sich um einen Verein oder eine weltanschauliche Gemeinschaft, in der die Charaktere ihre Freizeit verbringen.

Auf der anderen Seite muss die Organisation für ihre Funktion als Kampagnenrahmen nicht besonders detailliert ausgearbeitet sein, solange sie nicht selbst Gegenstand eines Szenarios wird. Es reicht, wenn die Spielleiterin und die Spielerinnen eine ungefähre gemeinsame Vorstellung von der Erscheinung und der Funktion der Organisation haben. Die Organisation tritt dann hauptsächlich zwischen den Szenarien, beziehungsweise an ihrem Anfang und Ende auf. Natürlich kann die Organisation im Laufe der Kampagne über Zwischenszenen oder ihre Rolle in einzelnen Szenarien beliebig gut definiert und ausgebaut werden.

## **Sandbox-Kampagnen**

Als Sandbox werden Kampagnen bezeichnet, die weitgehend ohne einzelne, detailliert ausgearbeitete Szenarien auskommen. Die Spielleiterin stellt hier die Welt als Hintergrund bereit, wozu auch Bedrohungen, Herausforderungen und Aufgaben für die Charaktere gehören. Es bleibt den Spielerinnen aber im Idealfall völlig frei überlassen, in welche Richtung sie die Aktivitäten ihrer Charaktere führen. Sie folgen ihren eigenen Motiven und die Spielleiterin lässt die Welt auf die Aktionen der Charaktere reagieren. Außerdem sollte sie den Spielerinnen immer wieder Angebote machen, die Aktivitäten der Charaktere auslösen können, aber eben nicht müssen. Für die Spielerinnen bietet eine Sandbox die maximale Freiheit, innerhalb des gewählten Settings das zu tun, was sie tun möchten.

Für eine Sandbox-Kampagne muss die Spielleiterin einen sehr guten Überblick über die Spielwelt und ihre Möglichkeiten haben. Allerdings ist es meistens wenig sinnvoll, einzelne Elemente der Welt (Handlungsschauplätze, Antagonisten, spezielle Plots und so weiter) zu detailliert auszuarbeiten, weil die Wahrscheinlichkeit hoch ist, dass die Charaktere diese einfach ignorieren und etwas ganz anderes tun werden. Die Spielleiterin muss zunächst gut improvisieren können. Erst wenn aus dem Verlauf der Story oder dem bekundeten Interesse der Spielerinnen klar wird, dass ein bestimmter Ort, Kult oder was auch immer eine größere Rolle spielen wird, sollte die Spielleiterin sich die Zeit für die Ausarbeitung nehmen.

Auch die Organisation, die als Kampagnenrahmen dienen soll, ist natürlich ein Element der Spielwelt. Für sie gilt das vorher Gesagte aber nur bedingt. Wenn die Funktion des Kampagnenrahmens für die Spielleiterin erhalten bleiben soll, dann muss sie dafür sorgen, dass die Organisation für die Charaktere auf jeden Fall ein ständiger Begleiter wird. Die Spielleiterin muss deswegen aber auch damit rechnen, dass die Charaktere sich näher für die Organisation interessieren. In der Praxis bedeutet das, dass der Kampagnenrahmen bei einer Sandbox detailliert ausgearbeitet werden sollte. Das muss zwar nicht unbedingt gleich zu Beginn der Kampagne gemacht werden, sondern kann auch erst im Laufe einiger Spielsitzungen passieren. Aber da die Spielleiterin anders als bei einer

Episodenkampagne nur begrenzten Einfluss darauf hat, wann und wie intensiv die Charaktere sich mit der Organisation befassen, sollte sie besser gut vorbereitet sein.

## Kauf-Kampagnen

Es gibt zahlreiche fertige Kampagnen für Horror-Rollenspiele zu kaufen, insbesondere auch solche, die vor dem Hintergrund des Cthulhu-Mythos spielen. Diese Kauf-Kampagnen bringen normalerweise ihren eigenen Kampagnenrahmen mit, das heißt sie haben Elemente, die die einzelnen Szenarien miteinander verbinden und die Charaktere von einem zum nächsten führen. Eine zusätzliche Organisation als Kampagnenrahmen ist also hier nicht nötig oder könnte sogar störend sein. Es kann aber durchaus auch interessant sein, den vorgegebenen Rahmen durch in diesem Kapitel genannte Bausteine abzuändern oder zu erweitern. Das bietet sich vor allem dann an, wenn die Kampagne ebenfalls eine Organisation als Rahmen verwendet. Die Spielleiterin kann zum Beispiel überlegen, ob sie die Organisation selbst mehr in den Fokus des Geschehens rücken möchte oder ob sie weitere, in der Kampagne nicht vorgesehene Szenarien in die Kampagne einbinden will.

## Einzel szenarien und Kurzkampagnen

Ein Einzel szenario oder One-Shot ist ein Szenario, das für sich allein steht und nicht als Teil einer Kampagne gespielt wird. Offensichtlich ist ein Kampagnenrahmen nicht zwingend erforderlich, wenn gar keine Kampagne gespielt wird. Aber auch für einzelne Szenarien kann eine Organisation als Aufhänger dienen. Gerade wenn die Spielerinnen bereits mit den Grundprinzipien einer Organisation, wie zum Beispiel des FHTAGN-Netzwerks vertraut sind, lässt sich nahezu jedes beliebige Szenario mit seiner Hilfe beginnen. Das gleiche gilt für Kurzkampagnen, die vielleicht nur aus zwei oder drei Szenarien bestehen.

Es ist natürlich auch möglich, die Organisation selbst zum Thema eines One-Shots zu machen. Auf diese Weise kann die Spielleiterin neuen Spielerinnen einen ersten Eindruck der Organisation vermitteln oder erfahrenen Spielerinnen eine andere Perspektive darauf geben.

### Zusammenfassung: Eine Organisation gestalten

Egal was für eine Organisation für den Kampagnenrahmen verwendet werden soll, über einige Fragen sollte sich die Spielleiterin immer Gedanken machen. Sie kann sich dabei aber auch von den Ereignissen in den Szenarien und den Handlungen der Charaktere inspirieren lassen, so dass sich Netzwerk und erzählte Geschichte einander anpassen.

- **Erscheinungsform:** Hinter welcher Fassade verbirgt sich die Organisation? Welche Struktur hat die Organisation? Ist sie das, was sie zu sein scheint? Ist sie informell oder hierarchisch aufgebaut? Betrifft sie die Arbeit oder die Freizeit der Charaktere?
- **Motivation:** Welche Motivation haben die Charaktere, um bei der Organisation mitzumachen? Geld, Wissen, Drogen, Macht, Verzweiflung?
- **Kommunikationswege:** Wie kommuniziert die Organisation mit ihren Mitgliedern? Vergibt sie Aufträge?
- **Hintergrund:** Wer zieht die Fäden im Hintergrund? Wer oder was steckt wirklich hinter der Organisation? Welchen Zweck verfolgt die Organisation? Sind ihre Ziele echt oder steckt etwas ganz Anderes dahinter? Gibt es interne Konflikte oder Intrigen? Hat sie Konkurrenten oder Feinde? Bekämpft die Organisation den Mythos oder ist sie selbst ein

Mysterium? Wie lange gibt es das Netzwerk schon? Wie und wann können die Charaktere der Wahrheit näher kommen?

## 10.2 Das FHTAGN-Netzwerk

Du brauchst das Netzwerk.  
Das Netzwerk braucht dich!

Das FHTAGN-Netzwerk ist eine Organisation, an der beispielhaft gezeigt wird, wie ein Kampagnenrahmen gestaltet werden kann. Es ist gleichzeitig die Organisation, die in den offiziellen FHTAGN-Szenarien der Gegenwart (Entwicklungsstufe 8) verwendet wird.

### Neugier ist der Katze Tod

Über eine private Nachricht in einem Internetforum für Verschwörungstheorien hatte Laura die Installationsanweisungen für eine obskure App namens FHTAGN gefunden. Sie wusste nicht genau, was sie dazu veranlasst hatte, dieser wenig vertrauenerweckenden Anleitung tatsächlich zu folgen. Jedenfalls war die App nun auf ihrem Smartphone installiert. Zwei Tage lang hatte sie beim Aufrufen der App nur einen schwarzen Bildschirm gesehen. Sie hatte sogar schon selbst Nachrichten in das Eingabefeld getippt, jedoch ohne Reaktion. Gerade als sie die App wieder deinstallieren wollte, meldete sich diese mit einer Benachrichtigung:

In deinem Briefkasten findest du einen gelben Schal. Trage den Schal heute Abend. Komme um 23:30 Uhr zur Bushaltestelle „Rangierbahnhof“. Dort triffst du Gleichgesinnte. Du erkennst sie am gelben Schal. Im Gebüsch hinter der Haltestelle findet ihr eine Tasche. Darin befindet sich alles, was ihr braucht, um die Wahrheit aufzudecken. Präge dir diese Nachricht gut ein. Sie wird gelöscht in 3:00 ... 2:59 ... 2:58 ... 2:57 ...

War das ein Spiel? Irgendeine Art von Geocaching? Niemals würde sie auf so etwas hereinfallen ...

Um 23:45 Uhr schlich Laura mit drei wildfremden Leuten über den alten Rangierbahnhof. Bald hatten sie das seltsame, mannsgroße Erdloch gefunden, das auf der Karte mit einem Kreuz markiert war. Es roch nach Verwesung. Die vier Gestalten banden sich die gelben Schals vor ihre Gesichter, schalteten ihre Stirnlampen ein und stiegen vorsichtig hinab in die dunkle Tiefe.

### 10.2.1 Erscheinungsform

Charakteristisch für das FHTAGN-Netzwerk ist, dass die Charaktere über eine Smartphone-App mysteriöse Nachrichten mit Hinweisen auf unnatürliche Vorkommnisse und teilweise auch recht ungewöhnliche Aufträge erhalten. Wer solche Aufträge erfüllt, kann bei den eigenen Ermittlungen auf Unterstützung durch das FHTAGN-Netzwerk hoffen – meist durch hilfreiche Zufälle, die

möglicherweise gar keine sind. Und solche Zufälle können in manchen Situationen lebensrettend sein.

Die Erscheinungsform von FHTAGN ist die einer ungewöhnlichen Online-Community in einem kleinen sozialen Netzwerk. Zu Beginn der Kampagne wissen weder die Spielerinnen noch die Charaktere, um was für eine Organisation genau es sich handelt, was ihre Ziele oder ihr Hintergründe sind. Zunächst wissen sie wahrscheinlich noch nicht einmal, dass es sich überhaupt um ein organisiertes Netzwerk handelt. Die Charaktere werden langsam immer tiefer in das FHTAGN-Netzwerk hineingezogen und blicken Stück für Stück hinter den Schleier.

## 10.2.2 Funktion des Netzwerkes

Das FHTAGN-Netzwerk erfüllt jede Grundfunktion, die im Abschnitt [Verwendung des Kampagnenrahmens](#) beschrieben ist. Da die Natur des Netzwerks, seine Ziele, Hintergründe und so weiter für die Charaktere und ihre Spielerinnen zunächst unbekannt sind, wird sich wahrscheinlich ein Teil der Kampagne auch mit dem Netzwerk selbst befassen ([Organisation als Mysterium](#)). Die Aufträge, die die Charaktere erhalten, können ungewöhnlich und bizarr oder für die Charaktere einfach unverständlich sein. Es könnte die Beschaffung oder der Transport eines obskuren Gegenstands sein, die Verhinderung eines kurzfristig anstehenden Ereignisses, das eigentlich niemand hätte vorhersehen können, die Rettung eines Menschen oder die Sprengung eines Gebäudes. Für ein weiteres Beispiel siehe den Kasten [Vorbereitungen](#).

### Charaktere

Eine Besonderheit des FHTAGN-Netzwerks ist es, dass jeder Charakter mit jedem Beruf Teil der Organisation sein kann. Schließlich ist der jeweilige Hintergrund, den sich die Spielleiterin ausgedacht hat, den Spielerinnen unbekannt. Daher kann eine scheinbar völlig zufällige Auswahl an Typen und Berufen möglicherweise später in einer Kampagne Sinn ergeben.

In einer typischen Kampagne mit dem FHTAGN-Netzwerk wird die Bindung zum Netzwerk nicht bei der Erstellung der Charaktere definiert. Die Charaktere kommen ja erst im Laufe der ersten Szenarien mit dem Netzwerk in Kontakt. Für das FHTAGN-Netzwerk gelten die Regeln für eine [anonyme Organisation](#), das heißt die Bindung hat keinen Höchstwert und statt gegen CH × 5 wird gegen Bindung × 5 gewürfelt.

Motivationen und Facetten können wie Berufe für den Einstieg in das FHTAGN-Netzwerk beliebig gesetzt werden. Der Einstieg in das FHTAGN-Netzwerk sollte von der Spielleiterin positiv dargestellt werden. Möglicherweise rettet FHTAGN die Charaktere aus einer brenzligen Situation. Oder gewährt hilfreiche Ressourcen für das persönliche Vorankommen eines Charakters oder der ganzen Gruppe. Es sollte deutlich werden, dass die Beteiligung an FHTAGN etwas mit den Charakteren macht. Sie sind Teil einer besonderen Gemeinschaft in die sie immer tiefer eintauchen. Irgendwann sind die Charaktere so tief in das Netzwerk verstrickt, dass sie entweder eine eigene Motivation entwickelt haben, Teil des Netzwerks zu sein, oder dass sie das Netzwerk gar nicht mehr verlassen können.

### Kampagnenarten

Das FHTAGN-Netzwerk kann für Episoden- und Sandbox-Kampagnen ebenso verwendet werden wie

für One-Shots. Für die Spielleiterin hat FHTAGN die Besonderheit, dass sie zu Kampagnenbeginn das Netzwerk noch gar nicht ausgearbeitet haben muss. Dadurch, dass die Spielerinnen anfänglich noch nichts über den Hintergrund des Netzwerks wissen können, hat die Spielleiterin auf jeden Fall Zeit, den Hintergrund näher auszuarbeiten. Der spontane Einstieg in eine Kampagne, zum Beispiel aus einem einzelnen Szenario heraus, ist dadurch besonders leicht.

Für Kurzkampagnen oder One-Shots sind die genannten Elemente des Netzwerks völlig ausreichend: mysteriöse Aufträge, eine Smartphone-App und so weiter. Für das Spielen einer längeren Kampagne lohnt es sich allerdings, das FHTAGN-Netzwerk detaillierter auszuarbeiten und an die Spielsituation anzupassen. Die Spielleiterin bestimmt, wie das Netzwerk in ihrer Spielrealität genau gestaltet ist, welchen Zweck es erfüllt, wie lange es bereits aktiv ist und wer in Wirklichkeit die Fäden zieht.

Weil diese Fragen in jeder Spielrunde und in jeder Kampagne anders beantwortet werden, können sich die Spielerinnen auf nichts verlassen, was sie über das FHTAGN-Netzwerk zu wissen glauben. Es wird sich stets ein anderes Geheimnis dahinter verbergen. Und Geheimnisse sind es ja gerade, die einem Horror-Rollenspiel seinen Reiz verleihen. Denn die größte Angst des Menschen ist die Angst vor dem Unbekannten.

### Expresslieferung

Es war schon 22:10 Uhr. Markus musste sich beeilen. Es blieben ihm nur noch fünf Minuten, um die Sporttasche im Gebüsch zu deponieren. Warum musste sich der Kerl mit dem Umschlag auch nur so verspäten? Jetzt war der Umschlag zusammen mit den Stirnlampen, den Schaufeln, der Balsamierflüssigkeit und einer ganzen Menge obskurer Sachen sicher in der Sporttasche verstaut. Nun musste er die Tasche nur noch am gewünschten Ort platzieren, hinter der Bushaltestelle.

Seit er das erste Mal in diese Sachen verwickelt worden war, hatte er immer wieder solche Aufträge erhalten. Es lohnte sich diese Aufträge zu erfüllen, das wusste er. Es hatte ihm schon mehrfach das Leben gerettet, zum richtigen Zeitpunkt die richtigen Hilfsmittel ganz zufällig vorzufinden. Außerdem erlebte er nach jedem dieser Jobs allerlei angenehme Zufälle. Gefallen wurden also erwidert. Und als Paketzusteller konnte er die Sachen leicht nebenbei einsammeln und andern Orts platzieren. Heute war er spät dran.

Er musste sich beeilen. Leben standen auf dem Spiel.

## 10.2.3 Kommunikationswege

Die seltsamen Botschaften und Aufträge können die Charaktere auf den unterschiedlichsten Kommunikationswegen erreichen. In der Gegenwart bietet es sich an, moderne elektronische Kommunikation zu verwenden. Dazu wird hier die mysteriöse FHTAGN-App eingeführt. Natürlich können auch in der Gegenwart ganz andere und wesentlich ältere Kommunikationswege verwendet werden, z. B. Zeitungsannoncen, Telefonanrufe oder ein Brief in der Post. Näheres dazu findet sich im Abschnitt [Das FHTAGN-Netzwerk abwandeln](#). Für das Spiel in der Gegenwart wird aber in der Regel von elektronischer Kommunikation ausgegangen.

## Die FHTAGN-App

- Alles beginnt mit einer mysteriösen Smartphone-App. Die Charaktere können auf unterschiedliche Art und Weise auf die FHTAGN-App stoßen. Je nach Hintergrund des Charakters bieten sich unterschiedliche Möglichkeiten an.
- Ein unnatürliches Ereignis führt zur Begegnung mit einer anderen Benutzerin der App. Diese gibt die App weiter.
- Der Charakter erfährt in einem Internetforum über paranormale Phänomene (oder über Esoterik, Verschwörungstheorien, Präastronautik, etc.) oder einem entsprechenden Chat von der App und lädt sich die Installationsdatei von einem ominösen FTP-Server herunter.
- Der Charakter stößt bei einem Streifzug durch das Darknet auf die App.
- Der Charakter findet einen Datenträger (beispielsweise USB-Stick, SD-Karte oder CD) und lädt dessen Inhalt, um herauszufinden, wem dieser gehört. Möglicherweise findet der Charakter den Datenträger sogar in seinem Briefkasten oder als Beilage in einer Zeitschrift.
- Der Charakter klickt (versehentlich?) auf einen Link in einer E-Mail oder Messenger-Nachricht, worauf sich die App installiert. Diese Nachricht kann dabei genau auf den Charakter zugeschnitten sein. Vielleicht stammt der Link auch von einer gleichgesinnten Person.
- Das Scannen eines QR-Code-Aufklebers an einem unheimlichen Ort führt zur Installation der App.
- Die App erscheint einfach auf dem Smartphone, vielleicht gerade im richtigen Moment, um den Charakter vor einer akuten, drohenden Gefahr zu warnen.
- Der erste Auftrag kommt auf einem anderen Weg. Nachdem der Charakter eine unnatürliche Begegnung überstanden hat, erhält er eine offizielle Einladung ins Netzwerk.
- Der Charakter stößt auf eine Einladung ins FHTAGN-Netzwerk und hält das Ganze für eine Schnitzeljagd oder das nächste große Augmented-Reality-Spiel. Für den Charakter ist das eine neue Gelegenheit, endlich mal wieder das Haus zu verlassen, um in der richtigen Welt mit dem Smartphone Rätsel zu lösen oder knuffige Monster zu sammeln.

Es gibt unterschiedliche Versionen der App. Je nach Versionsnummer und Benutzerin kann die App daher über ein unterschiedliches Design und unterschiedliche Funktionen verfügen. In jeder Variante gibt es allerdings eine Textausgabe für Nachrichten. Eine grundlegende Version könnte also nur aus einem schwarzen Bildschirm mit grüner Schrift bestehen. Unter der Überschrift FHTAGN folgen dann die Nachrichten in schnörkelloser Reintextform. Gleichzeitig kann es aber eine Version mit grafisch aufwendig gestaltetem Interface geben. Beide Versionen können gleichzeitig auftreten.

Die erhaltenen Nachrichten lassen sich übrigens nicht aus der App herauskopieren. Die Bildschirmfoto-Funktion der meisten Smartphones funktioniert bei der App ebenfalls nicht. Die Nachrichten verschwinden irgendwann genauso spurlos, wie sie erscheinen.

Später kann die Spielleiterin als Belohnung für erfüllte Aufträge oder falls erforderlich für die Kampagne weitere Funktionen hinzufügen. Besteht für eine Benutzerin keine Notwendigkeit mehr, eine bestimmte Funktion zu verwenden, oder erweist eine Benutzerin sich als unwürdig, werden ihre Nutzungsrechte entsprechend eingeschränkt.

**Texteingabe:** Die Nutzerin kann nicht nur Nachrichten vom Netzwerk empfangen, sondern auch selbst Nachrichten an das Netzwerk absenden. Die Funktion kann beispielsweise dazu verwendet werden, um Gefallen oder Ausrüstung anzufordern. Ob und wie das Netzwerk auf die Eingabe reagiert, hängt ganz von der Situation und der Spielleiterin ab. Die Nutzerin kann jedenfalls nicht erwarten, dass das Netzwerk ihr offenherzig auf alle Fragen eine Antwort gibt. Direkte Kommunikation mit den Nutzerinnen dient im Normalfall dazu, diese noch tiefer in den Kaninchenbau zu locken.

**Messenger:** Nachrichten können auch an andere Mitglieder gesendet werden. Jedes Mitglied bekommt eine scheinbar zufällige Zahlenfolge als Benutzername zugeteilt, die man erst erfährt, wenn man auf den Messenger zugreifen kann. Wer die Nummer eines anderen Mitglieds kennt, kann dieses über die App verschlüsselt anschreiben. Manchmal benötigen Nachrichten sehr lange, manchmal kommen sie gar nicht an. Man sollte sich immer darüber bewusst sein, dass das Netzwerk die Fäden in der Hand hält und gegebenenfalls diese Art der Funktionalität einschränkt oder blockiert: schließlich verfolgen die Charaktere ja die Aufgabe von FHTAGN und nicht anders herum. Sollte also die Kommunikation der Charaktere im Sinne des Netzwerks erfolgen, so kann die Chance auf Erfolg gegeben sein. Wenden sich die Charaktere gegen das Netzwerk, so wird es sie nicht dabei unterstützen, im Gegenteil ...

**Mediaplayer:** Bilddateien, Ton- oder Videoaufzeichnungen können innerhalb der App angesehen werden, aber lassen sich nicht aus der App exportieren. Auch hier verschwinden die entsprechenden Mediendateien wieder.

**Karte:** Die App versorgt die Benutzerin mit hilfreichen Karten, die mehr Details zeigen, als eine gewöhnliche Navigationsapp. Vielleicht führt die App die Benutzerin so zu anderen Mitgliedern des Netzwerks oder zeigt ihr einen sicheren Unterschlupf, ein Ausrüstungsdepot oder eine Ärztin, die keine Fragen stellt.

Außer als Smartphone-App kann FHTAGN auch auf anderen elektronischen Geräten in Erscheinung treten. Tablet, Fernseher, Smart Watch, PC oder Laptop sind alles nahe liegende Plattformen, über die ein Charakter von FHTAGN kontaktiert werden kann. Die FHTAGN-Software kann auch als eine Art Virus dargestellt werden, der mit steigendem Engagement im FHTAGN-Netzwerk zu einer fortschreitenden Integration des Charakters führt. Auch soziale Netzwerke oder die präferierte E-Commerce-Plattform sind nicht vor FHTAGN gefeit. Denkbar ist beispielsweise die Bestellung der Gegenstände für den nächsten Auftrag samt Lieferung an die eigene Haustür. Für einen Charakter kann die völlige Durchdringung seines Alltags leicht beängstigende Ausmaße annehmen.

## Hacken oder Löschen?

Irgendwann werden die Charaktere wahrscheinlich versuchen, die Funktionsweise der App zu verstehen, die Nachrichten zu ihrem Ursprung zurückzuverfolgen oder gar die App zu hacken. Die Spielleiterin benötigt dann plausible Begründungen für das mysteriöse Verhalten der verwendeten Anwendungen (siehe nachfolgend Technische Hintergründe). Ob und welche Informationen die Charaktere erhalten hängt von der Art der Kampagne ab und bleibt der Spielleiterin überlassen. Wenn der mysteriöse Charakter der App und des Netzwerks vollständig aufrechterhalten werden soll, dann müssen alle Aktivitäten in diese Richtung letztendlich ins Leere laufen.

Eventuell wollen die Charaktere die App auch einfach nur wieder loswerden. Doch das Löschen kann zum Problem werden. Die App kann sich so tief im Betriebssystem verankern, dass sie einfach nicht gelöscht werden kann: Der richtige Software-Button dafür fehlt oder er ist zwar da, beim Anklicken passiert aber nichts, weil im Hintergrund die Rechte entsprechend manipuliert wurden. Und selbst wenn die App gelöscht wurde, so taucht sie vielleicht beim nächsten Neustart des Smartphones oder am nächsten Tag wieder auf.

### Technische Hintergründe

Um eine App auf den gängigen Smartphones installiert zu können, gehen die Hersteller der



Betriebssysteme unterschiedliche Wege. Meistens kommt eine eigene Vertriebsplattform zum Einsatz, die das Produkt versorgt und dadurch ein eigenes Ökosystem von Anwendungen bereithält. Eine Installation von Anwendungen außerhalb der eigenen Vertriebsplattform ist in vielen Fällen durch den Hersteller nicht gewünscht und wird sogar technisch unterbunden.

Damit der jeweilige Application Store eine App akzeptiert muss diese sich an bestimmte technische und rechtliche Rahmenbedingungen halten. Jede App wird darum einer Prüfung unterzogen. Nur wenn alle Kriterien erfüllt sind wird sie veröffentlicht. Wie die IT-Nachrichten der vergangenen Jahre zeigen, ist das Einbringen von schädlichen Anwendungen in die Application Stores trotzdem keine Seltenheit. Dazu werden Sicherheitslücken in Hard- oder Software ausgenutzt oder Mitarbeiterinnen der Firmen gezielt manipuliert. Im Falle von offenen Plattformen, bei denen Anwender auch ohne Application Store Anwendungen installieren können, ist die Sache natürlich wesentlich einfacher. Hier existieren die Kontrollmechanismen gar nicht erst und jede beliebige App kann zum Download angeboten werden.

Daher kann eine mögliche Erklärung für die Existenz einer FHTAGN-App einfach lauten, dass sie nach außen hin eine völlig normale App ist. Je nach Ausprägung steht sie in der jeweiligen Kategorie des Application Stores (oder einer offenen Plattform) frei zum Download zur Verfügung.

Die FHTAGN-App bietet einen Kommunikationskanal, der durch eine ganze Kette verschlüsselter, immer wieder wechselnder und über die Welt verstreuter Server Nachrichten an ihre Benutzerinnen schickt. Solche Kanäle sind heute Stand der Technik und selbst für Spezialistinnen und Geheimdienste praktisch nicht zurückzuverfolgen.

Die nächste Schicht in der Tarnung einer FHTAGN-App besteht darin, dass sie scheinbar völlig korrekte Sicherheitszertifikate und Verschlüsselungsmechanismen nutzt. Hinter diesen Mechanismen stecken die mathematischen Methoden der Kryptologie (d. h. der Wissenschaft der Ver- und Entschlüsselung). Der aktuelle Stand von deren Forschung und Anwendung ist normalerweise der Grenze des menschlichen Verstandes unterworfen. Für das, was sich hinter dem Schleier von FHTAGN befindet, kann diese Grenze jedoch völlig unbedeutend sein. Auch wenn alle Proben auf Mathematik oder Informatik gelingen oder der Charakter Kryptologie als Spezialtraining gewählt hat, können die Sachverhalte hinter der FHTAGN-App vielleicht nicht oder nur unzureichend erklärt werden. Alleine diese Erkenntnis kann bereits der Anfang einer Abwärtsspirale sein.

Möglicherweise wird das Darknet ein Mittel der Recherche oder Gegenstand der Kommunikation eines Charakters in Richtung FHTAGN. Das Darknet selbst ist ein Verbund an Rechnern und Diensten, die verschlüsselte Informationen austauschen und deren Seiten über normale Suchmaschinen nicht gefunden werden können. In der Regel ist für den Zugang zum Darknet ein spezielles Programm und die Fertigkeit Informatik auf mindestens 40% erforderlich.

## **Mysteriöse Botschaften**

Zu Beginn jedes Szenarios erhält jeder Charakter eine Nachricht vom Netzwerk, die ihn ins Szenario führt. Die anfängliche Nachricht sollte gut durchdacht und sorgfältig formuliert sein, da sie die Charaktere (und Spielerinnen) dazu motivieren muss, sich auf das Unbekannte einzulassen und sich in

tödliche Gefahr zu begeben. Typischerweise könnte eine solche Botschaft wie folgt aussehen.

FHTAGN

=====  
T+01:04:12:45.

An der Kläranlage.

5 Liter Benzin; weiße Kreide; Taschenmesser.

Alles Weitere findet ihr im Gebüsch neben dem Nordtor.

Nur du und drei andere wissen davon.

Ihr müsst es aufhalten!

=====

Folgende Informationstypen sind typisch für die Aufträge des Netzwerks:

**Zeit:** Während der Zeitpunkt auch absolut angegeben werden könnte, bietet die Variante mit einem Timer mehrere Vorteile. Abgesehen von der Dramatik eines Countdowns ist die Angabe einer relativen Zeit für die Erstellung einer Kampagne und deren Wiederverwendbarkeit beziehungsweise Übertragbarkeit auf andere Umstände wesentlich einfacher. Der Countdown bezieht sich einfach immer auf das „Jetzt“ des Charakters und wird typischerweise in Tagen, Stunden, Minuten und Sekunden angezeigt.

**Ort:** Die Angabe des Ortes kann bspw. über eine Geo-Koordinate, eine klassische Adresse oder eine reine Weg- oder Ortsbeschreibung erfolgen. Es ist aber genauso möglich, dass die Benutzerin nur eine Fotografie eines markanten Orientierungspunktes aus einer bestimmten Perspektive erhält und die Position selbst herausfinden muss. Je schneller ein Handeln erforderlich ist, desto genauer sind die Ortsangaben. Wenn man als Spielleiterin an dieser Stelle Schwierigkeiten mit einer realistischen Darstellung hat, so sollte sie eher weniger konkrete und komplexe Beschreibungen ansetzen. „Auf der Überführung beim alten Rangierbahnhof“ sollte den Spielerinnen völlig ausreichen.

**Mitstreiter:** Das Netzwerk informiert seine Mitglieder darüber, wie viele andere Mitglieder ebenfalls informiert wurden. Dies dient dazu, dass die Charaktere sich schneller finden und hoffentlich dann auch zusammenarbeiten. Wenn erforderlich wird auch ein Erkennungszeichen angegeben.

**Hilfsmittel (optional):** Werden bestimmte Hilfsmittel benötigt, gibt das Netzwerk an, was die Charaktere alles besorgen sollen. Dabei darf es sich ruhig um obskure und gefährliche Dinge handeln, sofern diese im Verlauf des Szenarios nützlich werden können. Manchmal gibt das Netzwerk auch Hinweise darauf, was mit den Gegenständen gesehen soll. Das ist vor allem dann der Fall, wenn es sich um einen reinen Transport- oder Unterstützungsauftrag handelt. Möglich ist es aber auch, dass der geforderte Gegenstand als Erkennungszeichen dient oder zum dauerhaften Schutz getragen werden muss. Auch in diesen Fällen informiert das Netzwerk die Charaktere über die Verwendung der Hilfsmittel.

**Hinweise (optional):** Es ist möglich, aber nicht immer erforderlich, den Charakteren am Anfang bereits einen Hinweis zu geben, auf was sie achten sollen. Hinweise können aber auch dazu dienen, die Charaktere zu motivieren. Nachrichtenzusätze wie „Nur du kannst es aufhalten!“ oder „Sonst sterben Unschuldige!“ können die Dringlichkeit des Auftrags noch unterstreichen. Ansonsten kann es sich bei einem Hinweis um alles handeln, was sich auf einem Smartphone normalerweise ansehen oder anhören lässt: Tonaufnahmen, Videos, Fotos, Dokumente, Karten oder obskure Programmfunktionen wie einen Detektor für elektromagnetische Felder.

## Zur Bedeutung von FHTAGN

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn. Überall auf der Welt verwenden Kultisten unabhängig voneinander diesen äonenalten, nicht-menschlichen Ritualspruch, um den Großen Alten zu huldigen. Wie ein hartnäckiges geistiges Virus schleicht sich der Spruch in den Verstand jener, denen die Existenz der Großen Alten bewusst ist. Hat er sich dort einmal eingenistet, kann er nicht mehr vergessen werden. Wissen ist unumkehrbar. Cthulhu fhtagn murmeln selbst noch jene, deren Geist durch die Last des Unnatürlichen zermalmt wurde.

Die Bedeutung wird meistens in etwa so wiedergegeben: „In seinem Haus in R'lyeh wartet träumend der tote Cthulhu.“ Das ist aber nur eine sehr oberflächliche Annäherung an unnatürliche Konzepte, die nicht in menschliche Sprache gefasst werden können. Der Bedeutungsgehalt des sprachlichen Zeichens FHTAGN kann daher nur unvollständig und grob umrissen werden. Sehr wahrscheinlich ist FHTAGN unter anderem mit folgenden Konzepten verbunden: (ab-)warten (bis die Sterne richtig stehen); einen (Zeit-)Plan verfolgen; (über das eigene Herrschaftsgebiet) Wache halten; ewig oder zeitlos sein; ruhen oder schlafen; träumen oder Visionen haben.

Aufgrund der genannten Bedeutungsaspekte entspricht FHTAGN recht genau dem Wesen der hier vorgestellten Geheimgesellschaft, deren Mitglieder stets auf die nächste mysteriöse Botschaft warten, auf den nächsten Orakelspruch aus dem Nichts, um dann zu handeln, wenn die Sterne richtig stehen.

## 10.2.4 Hintergrund und Vorgeschichte

Wie lange es das FHTAGN-Netzwerk gibt, ist unbekannt. Sein Name, seine Erscheinungsform, seine Organisationsstruktur und seine Kommunikationswege können sich bereits mehrfach geändert haben. Das Netzwerk passt sich der Situation und dem Zeitgeist an. Wer hinter FHTAGN steht, ist nur wenigen bekannt und diese Personen sind entweder nicht auffindbar oder schweigen darüber. Neulingen wird schnell klar, dass irgendjemand alle Fäden des Netzwerks in der Hand hält – irgendjemand, der die Informationen und Ressourcen des Netzwerks mit unnatürlich erscheinender Präzision koordiniert.

Wer ist also dieser „jemand“? Wozu dient das Netzwerk wirklich? Arbeiten die Charaktere tatsächlich für die richtige Seite? Wie gehen die Charaktere damit um, wenn sie die Wahrheit über das FHTAGN-Netzwerk erfahren? Das sind die zentralen Fragen, um die sich eine FHTAGN-Kampagne früher oder später drehen wird. Spätestens nach den ersten überstandenen Szenarien werden die Charaktere anfangen, sehr viele Fragen zu stellen. Für einen One-Shot ist es meist nicht zwingend notwendig, sich über die Hintergründe des Netzwerks allzu viele Gedanken zu machen, für eine Kampagne dagegen ist dies essenziell. Folgende Hintergründe sind beispielsweise denkbar.

- Ein mächtiger Zauberer will Wissen/Artefakte sammeln.
- Ein Seher will seine Visionen verhindern oder wahr werden lassen.
- Ein erfahrener Mythos-Jäger (z. B. Dr. Henry Armitage) will den Widerstand organisieren.
- Ein Kult arbeitet an einem dunklen Langzeitritual.
- Ein Hackerkollektiv will die Wahrheit aufdecken.

- Eine Künstliche Intelligenz hat ein Muster erkannt und kann bestimmte Mythos-Vorfälle vorhersagen.
- Eine ältere Gottheit will ihre Widersacher ausschalten.
- Die Mi-Go experimentieren mit dem Verhalten der Menschen.
- Die Yithianer reparieren eine Zeitlinie (vielleicht aber nicht unsere Zeitlinie).
- Ein religiöser Orden bekämpft das – aus seiner Sicht – Böse. Das muss nicht nur mit dem Mythos zu tun haben.
- Fanatiker folgen einer Vision.
- Eine Entität aus den Traumlanden bereitet in der Wachen Welt ihr Kommen vor.

Es ist natürlich möglich, einfach loszuspielen und sich erst im Verlauf der Kampagne einen Hintergrund für das FHTAGN-Netzwerk zu überlegen. Soll das Geheimnis des FHTAGN-Netzwerks allerdings ein zentrales Thema der Kampagne sein, dann ist es ratsam sich vorher schon Gedanken zu machen. Dies ermöglicht der Spielleiterin dann auch die Puzzleteile des großen Ganzen auf die einzelnen Szenarien zu verteilen. Die Spielleiterin kann die Spannung ihrer Kampagne dabei durch überraschende Enthüllungen und Wendungen immer weiter steigern. Das Bild, das die Charaktere vom FHTAGN-Netzwerk haben, kann sich so im Verlaufe der Kampagne radikal verändern.

### Beispielhafter Kampagnenverlauf

In einer FHTAGN-Kampagne könnte die Enthüllung der unnatürlichen Wahrheit über das Netzwerk beispielsweise in Anlehnung an die klassische Tragödie in folgenden fünf Akten ablaufen:

**Exposition:** Die Charaktere erhalten mysteriöse Nachrichten über die FHTAGN-App. Sie gehen den Hinweisen nach, treffen auf andere Menschen, denen es ebenso geht, und überleben irgendwie ihre ersten Begegnungen mit dem Unnatürlichen. Sie fühlen sich früher oder später als Teil einer Geheimorganisation, die sie beim Schutz der Menschheit unterstützt.

**Konflikt:** Im Verlauf der nächsten Zwischenszenen und Szenarien müssen die Charaktere mehr und mehr auch zweifelhafte Dinge tun. Sie bekommen Zweifel, rechtfertigen die Mittel aber wahrscheinlich mit dem Zweck.

**Wendepunkt:** Die Charaktere finden heraus, dass eine künstliche Intelligenz die Ressourcen des Netzwerks koordiniert. Das erklärt aber immer noch nicht, warum diese künstliche Intelligenz so präzise scheinbar zufällige Ereignisse vorhersehen kann.

**Verzögerung:** Die Hinweise verdichten sich, dass die künstliche Intelligenz von Leuten aus der Zukunft gebaut wurde, um irgendeinen Schaden an der Zeitlinie zu reparieren. Doch wer sind diese Leute und was soll durch das Netzwerk genau verändert werden?

**Katastrophe:** Die Charaktere erfahren, dass das Netzwerk nicht von Menschen eingerichtet wurde. In Wirklichkeit stecken die Yithianer dahinter. Und sie arbeiten an einer Zeitlinie, in der die Zukunft der Menschheit sehr düster aussieht. Können die Charaktere den Plan noch vereiteln?

## 10.3 Das FHTAGN-Netzwerk abwandeln

Die Grundideen des FHTAGN-Netzwerks lassen sich nicht nur für ein soziales Online-Netzwerk in der Gegenwart verwenden. Sie können stattdessen auch in vielen anderen Settings auf anderen Entwicklungsstufen verwendet werden. Aus der Perspektive der Spielleiterin müssen hauptsächlich zwei Punkte an das Setting angepasst werden: die Erscheinungsform des Netzwerks und die Art der Kommunikation zwischen den Charakteren und dem Netzwerk. Beim Spiel in der Gegenwart können andere Erscheinungsformen dazu dienen, den Spielerinnen FHTAGN in einer anderen Maske zu präsentieren.

In historischen Settings gibt es keine individuellen Echtzeit-Kommunikationsmöglichkeiten wie heute durch Smartphones und andere elektronische Geräte. Wenn solche Möglichkeiten nicht jedem Charakter zur Verfügung stehen, unterscheidet sich die Kommunikation mit dem Netzwerk möglicherweise von Charakter zu Charakter. Dies ist besonders wahrscheinlich wenn es zwischen den Charakteren erhebliche soziale Standesunterschiede gibt. So wird die feine englische Lady ihre Botschaften vielleicht über ihren Bridge-Club erhalten, während das Küchenmädchen eher einen Zettel von einem Straßenkind zugesteckt bekommt. Bei etablierten Gruppen, deren Mitglieder sich schon kennen und die öfter zusammengearbeitet haben, reicht es, nur noch ein Gruppenmitglied zu informieren. Das Netzwerk kann dann wahrscheinlich darauf vertrauen, dass sich die Mitglieder der Gruppe gegenseitig alarmieren. Unterschiedliche Kommunikationswege können in der Konsequenz dazu führen, dass unterschiedliche Charaktere auch unterschiedliche Erscheinungsformen von FHTAGN wahrnehmen. Wenn die Charaktere sich dazu austauschen, kann das die Situation noch mysteriöser und undurchschaubarer machen, als sie es ohnehin schon ist. Und das kann von derjenigen, die im Hintergrund die Fäden zieht, natürlich genau so beabsichtigt sein.

Der Hintergrund des Netzwerks ist weitgehend unabhängig vom Setting. Die Ausführungen im Abschnitt [Hintergrund und Vorgeschichte](#) zum FHTAGN-Netzwerk in der Gegenwart gelten universell. Nur bei den beispielhaften Hintergründen können die, die auf moderner Hightech beruhen, natürlich in historischen Settings nicht verwendet werden. Es sei denn, die Spielleiterin will auch Zeitreisen in ihre Kampagne einfügen ...

Der Name FHTAGN ist zeitlos (verwendbar ab ES 0), recht bedeutungsoffen und daher universell einsetzbar. Er sollte in den meisten Settings verwendbar sein. Aber wenn eine Spielleiterin bereits durch einen alternativen Namen eigene Akzente setzen möchte kann sie das natürlich tun (siehe [Namen von Organisationen](#)).

### 10.3.1 Erscheinungsformen und Entwicklungsstufen

Die Selbstbezeichnung des FHTAGN-Netzwerks hängt von der gewählten Fassade beziehungsweise Erscheinungsform und der Zeitepoche ab und sollte entsprechend angepasst werden. So passt der Begriff Netzwerk nicht zu einer Kampagne im Viktorianischen Zeitalter, wo sich Loge oder Gesellschaft als Selbstbezeichnung besser eignen. Arbeiten die Charaktere für ein internationales Logistikunternehmen, passt Corporation ganz gut, tritt FHTAGN jedoch als Aktivistengruppe auf, wären Initiative oder Projekt passender. Die folgende Aufzählung nennt solche Selbstbezeichnungen und die Entwicklungsstufe, ab der sie verwendet werden können. Alle Bezeichnungen können auch auf späteren Entwicklungsstufen noch verwendet werden, werden dort aber teilweise als altmodisch oder überholt empfunden.

**Zusammenkunft (ES 0):** Eine meistens informelle Versammlung von verschiedenen Individuen, die gemeinsam einer bestimmten Sache nachgehen oder einen bestimmten Zweck erfüllen wollen. Im religiösen Kontext auch als Konvent bezeichnet.

**Bündnis (ES 0):** In einem Bündnis kommen unterschiedliche Partner zusammen, die ein gemeinsames Ziel erreichen wollen. Diese sind nicht zwingend gleichberechtigt und zumeist liegt einer solchen Allianz oder einem solchen Pakt ein Vertrag zugrunde.

**Verschwörung (ES 0):** Verbundenheit durch das Ziel, üble Dinge bewirken zu wollen. Einer solchen Intrige oder Konspiration liegt Verschwiegenheit und Geheimhaltung zugrunde.

**Orden (ES 2):** Diese durch eine zumeist religiöse Institution organisierte Lebensgemeinschaft unterwirft ihr Leben einer gemeinsamen Vorschrift (Ordensregel) und verfolgt ein gemeinsames Ziel. Vielfach werden zur Aufnahme in einen Orden feierliche Gelübde abgelegt.

**Renegaten (ES 2):** Dieser Begriff bezeichnet Abtrünnige einer Religion oder eines bestehenden Wertesystems. Insbesondere wenn ein starker Glaubensaspekt als Motivation verwendet wird, kann als Synonym auch Apostaten verwendet werden.

**Zirkel (ES 3):** Eine soziale Gruppe, die sich gegenüber anderen durch Merkmale wie Kleidung, Auftreten, Weltanschauung, Herkunft oder Stand abgrenzt. Die Mitglieder eines Zirkels haben eigene Normen und Wertvorstellungen sowie zumeist eine gruppeneigene Rollenverteilung. Ein Zirkel kann viele Formen annehmen, von einer kleinen religiösen Gemeinschaft (Sekte) über einen spiritistischen oder okkulten Zirkel bis zu einer kulturellen Minderheit.

**Loge (ES 4):** Die Mitglieder einer Logenvereinigung grenzen sich gegenüber der Öffentlichkeit ab und über Interna wird Stillschweigen bewahrt. Sie verbindet ein gemeinsames Gedankengut und eine Aufnahme in die Loge erfolgt in der Regel erst nach einer Prüfung. Bekannte Logen sind die Freimaurer, die International Grand Lodge of Druidism oder die Rosenkreuzer.

**Gesellschaft (ES 4):** Zwei oder mehr Personen, die einem gemeinsamen Interesse nachgehen oder ein gemeinsames Ziel verfolgen. Eine Gesellschaft kann über eine große Bandbreite an Regeln und Organisationsformen verfügen, zum Beispiel als Club, Verein oder Verbindung.

**Projekt (ES 6):** Bei diesem zeitlich meist begrenzten Zusammenschluss verschiedener Personen steht ein bestimmter Arbeitsinhalt oder ein bestimmtes Ziel im Vordergrund. Vielfach wird auch gerade in der Kunst- und Kulturszene ein Neuanfang oder etwas außerhalb der Reihe als Projekt bezeichnet.

**Corporation (ES 7):** Die Corporation (Unternehmen oder konkret Firmengruppe, AG, GmbH und so weiter) meint Firmen in unterschiedlicher Größe. Dies kann eine weltumspannende Aktiengesellschaft sein, die so groß ist, dass Teileinheiten ihr Eigenleben führen können bzw. so anonym sind, dass etwaige Machenschaften im Rahmen von FHTAGN plausibel erscheinen. Oder es meint die kleine, aber elitäre Firma, die geheimnisvolle Aufträge für nicht näher genannte Kunden realisiert.

**Initiative (ES 7):** Eine aufgrund eines konkreten sozialen, ökonomischen oder ökologischen Anlasses heraus gebildete Interessenvereinigung mit dem Ziel, die Ursachen eines zumeist als negativ empfundenen Umstandes zu ändern.

**Netzwerk (ES 8):** Das Netzwerk ist die Standardbezeichnung für FHTAGN in der Moderne. Dahinter steht eine gemeinsame technische Plattform, auf der die Teilnehmer des Netzwerks interagieren. Sie können darum auch als soziales Netzwerk oder Online-Community bezeichnet werden.

Die jeweilige Selbstbezeichnung kann dann im Spiel auch einzeln verwendet werden, um in der Öffentlichkeit unauffällig über die Organisation zu sprechen. Bspw. können Anhänger des FHTAGN-Ordens in der Öffentlichkeit einfach nur vom Orden sprechen und Mitglieder einer Gesellschaft können sich auf der Straße fragen: „Hat dich auch die Gesellschaft geschickt?“

Die Erscheinungsform, also das Bild, das die Charaktere von FHTAGN haben, kann sich auch im Laufe einer Kampagne verändern. Was zu Beginn vielleicht nur seltsame Anweisungen von ihrem Arbeitgeber waren, mag sich wandeln, wenn die Charaktere auf andere Betroffene gestoßen sind, sich gegenseitig geholfen und verstanden haben, dass furchtbare Wahrheiten dahinterstehen. Wahrscheinlich empfinden sie sich dann eher als Teil einer Geheimgesellschaft.

### Namen von Organisationen

Der Name FHTAGN wird in offiziellen Publikationen für die beschriebene Organisation in allen ihren Spielarten verwendet. Die Spielleiterin kann sich für ganz andere Organisationen – oder wenn sie den Namen FHTAGN aus irgendeinem Grund nicht verwenden will – einen eigenen Namen überlegen. Im Idealfall passt der Name sprachlich zum Setting und hat eine (möglicherweise nicht offensichtliche) Bedeutung, die auf die Geschichte, das Ziel oder die Art der Organisation hindeutet. Wenn die Spielleiterin sich diese Mühe nicht machen will oder spontan einen passenden Namen benötigt, so bietet die folgende Liste ein paar Beispiele, die in jedes Setting passen.

- Amduat
- Astarte
- Cortex
- Enki
- Mandatum
- Nuktari
- Toth

Zusammen mit der Bezeichnung der Erscheinungsform der Organisation lassen sich spannende Bezeichnungen für die eigene Kampagne ersinnen. Sei es die Toth Inc., die Mandatum-Loge, das Enki-Projekt oder der Orden des Amduat – die Möglichkeiten sind vielfältig.

## 10.3.2 Die Gegenwart

In keiner anderen Zeit ist die Anzahl der möglichen Erscheinungsformen und Fassaden von FHTAGN so groß wie in der Gegenwart. Im Grunde kann jede mögliche Erscheinungsform gewählt werden. Im Folgenden sind beispielhaft einige Alternativen zu FHTAGN als mysteriöses soziales Netzwerk aufgeführt, die besonders geeignet für die Gegenwart sind.

**Die Geheimgesellschaft:** Die Charaktere sehen sich als Teil einer kleinen elitären Gruppe, die geheimes Wissen hat. Dies kann eine esoterische Bruderschaft sein oder ein religiöser Kult oder eine Gruppe von Verschwörungstheoretikern, die sich über das Internet austauschen.

**Das Spiel:** Die Charaktere nehmen an einem Spiel teil, für das sie sich angemeldet haben. Zumindest

glauben sie das zunächst. Es könnte sich um ein Rätsel-Spiel einer Online-Plattform handeln, bei dem den Siegern ein Preisgeld winkt. Vielleicht sind sie aber auch im Darknet über eine Augmented Reality App gestolpert.

**Der Arbeitgeber:** Die Charaktere gehen ihrem Beruf nach. Vielleicht beim Militär oder der Polizei. Vielleicht ist es auch ein Bürojob in einer kleinen Firma oder in einer Behörde. Vielleicht arbeiten sie aber auch für einen weltweit agierenden Riesenkonzern. Jedenfalls erhalten sie immer seltsamere Weisungen von ihren Vorgesetzten.

**Die Aktion:** Die Charaktere sehen sich als Mitglieder einer Aktivistengruppe und Avantgarde, egal ob gesellschaftlich, künstlerisch, politisch oder religiös. Die durchgeführten Aktionen dienen vordergründig den öffentlichen Zielen der Aktivisten. Bei genauem Hinsehen lassen sich aber auch gewisse Zusammenhänge erahnen, die auf ein fernes, ganz anderes Ziel hindeuten.

Gerade in der Gegenwart mit ihren vielfältigen Möglichkeiten bietet sich auch der Wechsel der Fassade von FHTAGN während der Kampagne an. Was als Spiel auf einer Online-Plattform begann mag im nächsten Schritt zur Installation der FHTAGN-App und ihrem sozialen Netzwerk führen. Nach einigen Szenarien könnten daraus wiederum eine Gruppe von Verschwörungstheoretikern oder Aktivisten werden.

### 10.3.3 Die Goldenen Zwanziger

Das klassische Setting für cthulhoide Horror-Rollenspiele sind die 1920er und frühen 1930er Jahre. Hier hatte H. P. Lovecraft seine wichtigste Schaffensperiode und die meisten seiner Geschichten spielen darum zu dieser Zeit. Auch wenn Lovecrafts Geschichten hauptsächlich in den USA spielten, kann Deutschland und Europa für die deutschsprachige Rollenspielerin der naheliegendere Handlungsort sein.

#### Erscheinungsformen

Die 1920er Jahre in Deutschland sind geprägt von politischen Unruhen, dem Wirken links- wie rechtsextremistischer Gruppen und sozialem Elend, Hunger und Arbeitslosigkeit nach dem verlorenen Ersten Weltkrieg. Andererseits nahm die Wirtschaft ab Mitte der 1920er auch einen Aufschwung. Es bietet sich deshalb an, das Netzwerk in einen solchen (vermeintlich) politischen oder sozialen Kontext zu stellen. Dieser Kontext definiert nicht nur die Erscheinungsform des Netzwerkes, sondern auch die Art der ersten Kontaktaufnahme des Netzwerkes zu den Charakteren.

Im Gegensatz zur Moderne sind die Motivationen der Charaktere in den 1920ern vermutlich deutlich mehr durch existentielle Probleme berührt. Es ist deshalb noch stärker geboten, die Kontaktaufnahme in einen für die Charaktere nachvollziehbaren und glaubhaften Kontext zu stellen und sich dabei am Hintergrund der Charaktere zu orientieren. Die erste Kontaktaufnahme muss dabei nicht zwangsweise für alle Charaktere auf die gleiche Weise erfolgen, es macht die Sache aber einfacher.

#### Kontext: Arbeit

Das FHTAGN-Netzwerk könnte einfach der Arbeitgeber der Charaktere sein.



**Gelegenheitsjobs:** Die Zeiten sind hart und einfache Charaktere versuchen sich mit Tagelöhneraufträgen über Wasser zu halten. Diese können alles umfassen, von schwerer körperlicher Arbeit über Hausmeisterdienste bis zu Botengängen. Die Aufträge beginnen harmlos und werden im Verlauf immer obskurer. Doch der Auftraggeber selbst ist nur ein Mittelsmann, der selbst die Hintergründe nicht kennt. Die Motivation dabei zu bleiben dürfte dennoch hoch sein, denn auf ein regelmäßiges Einkommen sind alle angewiesen und die Jobs lindern die schlimmste Not.

**Kriminelle Organisation:** Ob während der Prohibition in den USA oder in den Nachkriegsjahren in Deutschland: wo Not herrscht, sind auch kriminelle Umtriebe nicht weit. Eine solche Organisation bietet viele Möglichkeiten, die Charaktere unauffällig in die Fänge des FHTAGN-Netzwerks zu treiben. Und vielleicht weiß nicht mal der Boss der Gang selbst, mit wem er es da eigentlich zu tun hat.

**Wissenschaftlicher Auftrag:** Dieser kann entsprechende Charaktere in Kontakt mit dem Netzwerk bringen. In den 1920er Jahren schreitet die Technisierung der Welt massiv voran: Fließbandproduktion, Automobilindustrie, Rundfunk und Luftfahrt sind dafür nur einige Beispiele. Ein ungewöhnliches Projekt oder Experiment für Wissenschaftler oder Ingenieure in der freien Wirtschaft oder an der Universität mag dabei nur der Anfang einer Spirale bizarrer Ereignisse sein.

**Regierung oder Polizei:** Charaktere aus diesem Umfeld werden vielleicht auf eine extremistische Gruppe oder einen Kreis von Verschwörern angesetzt. Doch letztlich steckt etwas ganz anderes hinter den Aktivitäten, die überwacht und gegebenenfalls verhindert werden sollen. Die Charaktere finden sich auf sich allein gestellt, da am Ende angeblich niemand von ihrem ursprünglichen Auftrag weiß.

### **Kontext: Politik**

Das FHTAGN-Netzwerk könnte sich als politische Verschwörung präsentieren, zu der Geheimhaltung und Verschwiegenheit natürlich besonders gut passen.

**Partei oder politische Gruppierung:** Politisch engagierte Charaktere erhalten kleine Aufträge, die dem Voranbringen ihrer Überzeugungen dienen sollen. Diese erscheinen zunächst relativ harmlos, zum Beispiel kleinere Botengänge, wachsen sich im Verlauf aber zu immer bizarreren Aktionen aus. Am Ende steckt etwas völlig anderes dahinter als die Charaktere erwartet haben.

**Kundgebungen:** Politisch interessierte Charaktere könnten den Aufruf zu einer Kundgebung lesen – wo schließlich sie die einzigen Anwesenden sind, bis auf einen ominösen Auftraggeber oder einen angepinnten Zettel mit einem ersten Auftrag. Auch hier steckt scheinbar eine politische Organisation dahinter, der die Charaktere aber (noch) nicht angehören.

**Militär:** Innerhalb des Militärs können den Charakteren die ersten Aufträge des FHTAGN-Netzwerks zunächst als offizielle Aufgaben präsentiert werden. Im Verlauf dürften die Aufträge deutliche Zweifel an der Motivation und den Hintergründen der Befehlsgeber aufkommen lassen und schließlich weiß niemand, wer diese Befehle gegeben haben soll.

### **Kontext: Gesellschaft**

Verschiedene gesellschaftliche Gruppierungen jenseits von Politik und Arbeit könnten ebenfalls als Kontext dienen.

**Nachtleben:** Das schillernde Nachtleben der Goldenen Zwanziger mit seinen Cafés, Varietés, Tanzbars

und Theatern bietet gelangweilten Charakteren der Oberschicht die Möglichkeit mit dem FHTAGN-Netzwerk in Kontakt zu kommen – sei es durch die geheimnisvolle Schöne an der Bar, kleine Zettel oder verrückte Wetten, von denen später niemand mehr weiß, wer sie in den Raum gestellt hat. Ein entsprechendes Etablissement könnte hier zugleich als Treffpunkt dienen. Vielleicht ist das genannte Etablissement nur nachts durch eine geheimnisvolle Tür zu erreichen, die in einen abgeschiedenen Hinterraum führt ...

**Kunstmäzen:** Selber künstlerisch veranlagte Charaktere haben es einerseits in wirtschaftlich schweren Zeiten besonders schwer. Andererseits waren die 1920er Jahre auch eine Blütezeit von Kunst und Kultur. Das Netzwerk könnte sich darum als verlängerter Arm eines Kunstmäzens oder einer reichen Gönnerin präsentieren. Eine aufstrebende Schauspielerin könnte von einem geheimnisvollen Auftraggeber für ganz besondere Einlagen engagiert werden, während ein darbender Schriftsteller vielleicht mit außergewöhnlichen Erlebnissen gelockt werden kann, in der Hoffnung seine Schreibblockade zu überwinden.

**Reformbewegungen:** Freikörperkult, „zurück zur Natur“, Naturheilkunde und Ernährungsreform – die Reformbewegungen des ausgehenden 19. und des beginnenden 20. Jahrhunderts haben nicht wenige Anhänger und bieten ebenfalls einen guten Kontext für das FHTAGN-Netzwerk. Engagierte Aktivisten tun so manches, um „ihre gute Sache“ voranzubringen.

## Kommunikationswege

In den 1920ern bieten sich verschiedene Wege für die anonyme Kommunikation des FHTAGN-Netzwerks mit den Charakteren an. Mehr als in der digital verknüpften Moderne kann es wichtig sein, den Charakteren einen Ort als regelmäßigen Treffpunkt zur Verfügung zu stellen.

**Telegramme:** Die Charaktere erhalten anonyme Telegramme, die ihnen Aufträge erteilen. Forschen sie nach, will niemand die Telegramme versendet haben.

**Zeitungsannoncen:** Diese sind direkt an die Charaktere gerichtet. Die Annoncenabteilung behauptet die Annonce sei nie beauftragt worden und die Druckerei hat keine Ahnung, wie sie in den Drucksatz geraten ist.

**Litfaßsäule:** Plakate an einer der vielen Litfaßsäulen scheinen sich mit seltsamen Botschaften direkt an die Charaktere zu wenden. Bei einer späteren Kontrolle ist das Plakat natürlich verschwunden und der Besitzer der Säule (der die Werbefläche vermietet) weiß nichts von einem entsprechenden Auftraggeber oder Plakat.

**Kino:** Die Charaktere besuchen eine späte Kinovorstellung, in der sie die einzigen Zuschauer sind. Auf der Kinoleinwand tauchen Anweisungen auf, die sich direkt an sie zu richten scheinen. Überprüfen die Charaktere die Filmrolle stellen sie fest, dass der Filmvorführer eingenicht ist und die Filmrolle die entsprechenden Stellen natürlich nicht enthält.

**Leuchtreklame:** Eine der neumodischen Werbeformen, die nachts die Stadt erhellen, trägt eine ungewöhnliche Botschaft, die nur den Charakteren aufzufallen scheint. Diese Variante eignet sich nur für sehr kurze Botschaften, die den Charakteren z. B. einen Ort oder Namen nennen. Die Leuchtreklame zeigt beim nächsten Mal natürlich wieder etwas ganz anderes an oder ist gänzlich verschwunden.

**Briefkasten:** Briefe oder Zettel mit Informationen können auch in den Briefkasten der Charaktere geworfen oder unter ihrer Tür hindurch geschoben werden. Dabei kann man entweder nie jemanden

beobachten oder die Person, die den Zettel abliefern, wurde nur von jemandem damit beauftragt. Der Auftraggeber ist (zunächst) nicht zu ermitteln. Vielleicht sind die Zettel in einer Geheimschrift verfasst, für die die Charaktere anfangs den Code erhalten.

**Auftraggeber:** Sie erhalten Aufträge direkt von einem Auftraggeber, doch dieser ist nur der Mittelsmann des Mittelsmannes ...

**Radio:** Ab den späten 1920er Jahren bietet sich auch das mehr und mehr verbreitete Radio an, um nach plötzlichem Rauschen Botschaften zu übermitteln.

**Zettel mit Anweisungen:** Die Charaktere bekommen eine gefaltetes Blatt Papier mit Anweisungen in einem Etablissement des lokalen Nachtlebens zugesteckt – einer Flüsterkneipe (nur USA), einer Opiumhöhle, einem Bordell oder einer zwielichtigen Tanzbar.

**Telefon:** Die Charaktere bekommen Anrufe, wenn sie in ihrer Stammkneipe oder ihrem Lieblingsrestaurant sind. Am Telefon erhalten sie Botschaften von einem Unbekannten mit verzerrter Stimme.

Selbst Kontakt mit dem Netzwerk aufzunehmen ist für die Charaktere nicht einfach. Es bleibt ihnen also, sich an die Anweisungen zu halten oder diese zu ignorieren. Um doch Kontakt aufzunehmen, könnten sie selbst Plakate an die Litfaßsäule kleben oder z. B. einen zuvor etablierten toten Briefkasten nutzen. Ob die Charaktere im Laufe der Zeit herausfinden können, von wem die Botschaften kommen ist der Spielleiterin und ihrem persönlichen Metaplot überlassen.

### 10.3.4 Das ausgehende 19. Jahrhundert

Die zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts ist geprägt von starken gesellschaftlichen Gegensätzen. Die verschiedenen Länder bieten viele unterschiedliche Hintergründe und Settings für Varianten des FHTAGN-Netzwerks.

In Großbritannien herrscht Queen Victoria, die dem Viktorianischen Zeitalter den Namen gab. Das Britische Empire ist auf dem Höhepunkt seiner weltweiten Macht. Ein starkes soziales Gefälle trennt elende Arbeiter von privilegierten Aristokraten. Die Doppelmoral der Zeit zeigt sich zwischen rigider evangelikaler Sexualmoral auf der einen und massenhafter Prostitution auf der anderen Seite. Technische Innovation trifft auf die ausgeprägte Begeisterung für Romantik, Mystik und Séancen. Opiumhöhlen, Straßenkinder und Jack The Ripper treffen auf das Wiederaufleben der Gothic Novel mit Robert Louis Stevensons Dr. Jekyll und Mr. Hyde oder Bram Stokers Dracula. Die zahlreichen Kolonien des Empires erlauben es der Spielleiterin mit Leichtigkeit auch Reisen und Aufträge in aller Welt einzubauen.

Das Deutsche Kaiserreich wird seit 1888 von Wilhelm II. regiert, die Epoche wird deshalb auch Wilhelminische Zeit genannt (1890 – 1914). Die Zeit ist geprägt vom Aufstieg der Arbeiterschaft im Rahmen der Industrialisierung, Zuzug in die Städte, Armut und Mietskasernen einerseits und andererseits dominiert von Adel und Militär. Insbesondere letzteres gewinnt stark an Bedeutung und der Ehrenkodex des Militärs beeinflusst die Gesellschaft bis ins Bürgertum und die Arbeiterschaft hinein.

Auch das Gilded Age (ca. 1870 – 1900) in den USA ist damals geprägt von Gegensätzen. Auf der einen Seite Wirtschaftswachstum, Industrialisierung und Fortschritt vor allem im schon langen erschlossenen Osten der USA bis hin zu Weltwundern wie den ersten Hochhäusern oder der

Weltausstellung in Chicago 1893. Zur gleichen Zeit existiert der Wilde Westen – klischeehafte rauchende Colts, Goldsucher und Cowboys eingeschlossen – denn die Landnahme im Westen des riesigen Kontinents ist erst 1890 mit dem Schließen der Frontier und dem Ende der Indianerkriege abgeschlossen. Gesellschaftlich existieren starke Gegensätze zwischen den in dieser Zeit in hoher Zahl ankommenden armen Einwanderern aus Süd- und Osteuropa, den unter armseligen Bedingungen auf Farmen lebenden ehemaligen Sklaven in den Südstaaten der USA und den etablierten „alten Einwanderern“ aus Westeuropa.

## Erscheinungsformen

Die Mehrzahl der gesellschaftlichen Gruppen dieser Zeit sind stark auf Menschen genau einer sozialen Schicht, Berufsgruppe, eines Geschlechts oder einer Herkunft ausgerichtet. Gerade im 19. Jahrhundert bietet es sich also an, dass die Charaktere wie oben beschrieben FHTAGN in unterschiedlichen Erscheinungsformen wahrnehmen. Alternativ muss die Spielleiterin dafür sorgen, dass alle Charaktere aus der gleichen gesellschaftlichen Gruppe stammen, beziehungsweise eine der wenigen Erscheinungsformen wählen, die tatsächlich unabhängig von der gesellschaftlichen Rolle der Charaktere sind.

Folgende beispielhafte Erscheinungsformen sind für das 19. Jahrhundert besonders geeignet.

**Spiritistischer Zirkel:** Die Charaktere können die Mitglieder eines der damals populären spiritistischen Zirkel sein. Die Aufträge und Nachrichten werden während der gemeinsamen Séancen durch das Medium übermittelt. Das Medium kann einer der Charaktere oder ein Nichtspielercharakter sein. Im letzteren Fall bleibt es der Spielleiterin überlassen, ob das Medium die Nachrichten tatsächlich auf okkultem Weg oder aus einer weltlichen Quelle erhält. Die Kontaktaufnahmen mit dem „Geist“ müssen nicht durch ein Medium erfolgen, sondern könnten auch durch ein Ouijabrett oder eine ähnliche Technik erfolgen. Diese Alternative bietet sich an, wenn keiner der Charaktere ein Medium spielt und kein Nichtspielercharakter Mitglied des Zirkels sein soll. Der spiritistische Zirkel ist eine der Möglichkeiten, bei denen nahezu alle Charaktere unabhängig vom Stand und Geschlecht teilnehmen können. Allerdings werden manche Charaktere darauf achten müssen, ihre Mitgliedschaft im Zirkel nicht publik werden zu lassen.

**Geheimlogen:** Ähnlich den Freimaurern sind Geheimlogen ihrer Natur nach sehr gut als Erscheinungsform für FHTAGN geeignet. Sie haben umfangreiche und bizarre Rituale, eine strenge Hierarchie und gleichzeitig ausgeprägte Geheimhaltung, was ihre Ziele, ihre Methoden und ihre Mitglieder angeht. Erst durch den langsamen Aufstieg in der Hierarchie lernen die Charaktere Hintergründe und andere Mitglieder kennen und fangen an zu verstehen, was wirklich hinter der Loge und ihren Ritualen steht.

**Studentenverbindungen:** Diese hatten neben der Traditionspflege oft auch politische Ziele. Charaktere, die einer Studentenverbindung angehören, können das Netzwerk der Verbindung aber auch zum Einstieg in ihre Karriere oder zu deren Förderung nutzen. Die „Alten Herren“ fordern für die Empfehlung zu der neuen, gut dotierten Anstellung vorher die Erledigung einer merkwürdigen Aufgabe. Und auch wenn die ersehnte Position erreicht ist, werden immer wieder neue Gefallen eingefordert.

**Träume und Visionen:** Alle Charaktere haben sehr real wirkende Träume und Visionen. Sei es im Rahmen eines Drogenrausches in einer der Opiumhöhlen, die von Hamburg bis London in den Hafenstädten aufblühen, in einem Fiebertraum während einer schweren Erkrankung oder gar als Symptom einer Geisteskrankheit. Anschließend haben sie solche Träume wiederkehrend auch

während der ganz normalen Nachtruhe. Wenn sie den Visionen nachgehen stoßen sie auf die Loge der Träumer, deren Mitglieder alle entsprechende Phänomene kennen. Die Träume enthalten Botschaften und Anweisungen, können aber auch eine Verknüpfung zu den Traumlanden herstellen. Diese Erscheinungsform passt ohne Einschränkungen zu jedem Charakter.

**Clubs:** Treffen in exklusiven Clubs waren vor allem in Großbritannien sehr üblich und gerade ein Gentleman verbrachten oft viel Zeit in seinem Club. Zumeist waren diese streng nach Geschlechtern und Stand getrennt. Aber dieser neue Buchclub steht allen offen und die Bücher, die dort gelesen werden, sind oft obskurer Herkunft. Und manchmal fallen auch noch Zettel mit seltsamen Botschaften und Anweisungen aus den Büchern ...

## Kommunikationswege

Viele der Kommunikationswege der 1920er Jahre funktionieren auch im ausgehenden 19. Jahrhundert. Das Telegramm ist nach dem Brief das Hauptkommunikationsmittel der Zeit. Das Telefon wurde gerade erst erfunden und hat je nach Jahr und Ort nur geringe praktische Bedeutung. Okkultismus ist vielerorts modern und darum werden übernatürliche Kommunikationsformen ganz anders wahrgenommen als in heutiger Zeit.

**Straßenkinder:** Diese zerlumpte Gestalten in einem Elendsviertel überbringen den Charakteren mündliche oder mit ungelinker Hand auf kleine Zettel geschriebene Botschaften. Die auftraggebende Person bleibt stets in den Schatten und keines der Kinder hat je sein Gesicht gesehen. Die Kinder können durch ihre große Anzahl durchaus in der Lage sein sich gegen Gewalt zu wehren oder sogar ihrerseits die Charaktere zur Durchführung bestimmter Aufgaben zu zwingen.

**Okkulte Wege:** Die Botschaften werden den Charakteren auf okkulte Weise übermittelt – sei es durch die Worte oder das automatische Schreiben eines Mediums, durch Gläserrücken oder durch ein Ouijabrett.

**Visitenkarten:** Die Botschaften werden den Charakteren auf der Rückseite von Visitenkarten übermittelt, die bei ihnen zu Hause abgegeben werden oder sie werden mündlich von ihren eigenen oder anderer Leute Dienstboten übermittelt. Die Namen und Adressen auf den Visitenkarten existieren nicht (oder nicht mehr), können aber weitere verdeckte Hinweise enthalten, z. B. in Form eines Anagramms. Die Visitenkarten werden immer nur abgegeben, wenn die Charaktere nicht zu Hause sind.

**Briefe:** Die Charaktere erhalten Briefe ohne Absender mit den Aufträgen. Die geheimnisvolle Verfasserin unterschreibt nur mit Initialen, mit „Eine Freundin“ oder gar nicht.

**Zettel:** Einfache Zettel mit Anweisungen und Nachrichten können den Charakteren auf unterschiedlichste Weise zugestellt werden. Sie finden sich zwischen den Seiten alter Folianten in der Bibliothek oder in einem neu erworbenen antiquarischen Buch. Oder sie wurden in einem Club der gehobenen Gesellschaft mit dem Whisky oder dem Portwein serviert – der Butler ist ahnungslos oder schweigt hartnäckig. Vielleicht findet ein Charakter den Zettel auch unvermutet in seiner eigenen Jackentasche und hat keine Ahnung, wie er dort hingekommen ist. Die Möglichkeiten sind endlos, aber egal wie scheinbar zufällig der Charakter auf den Zettel gestoßen ist – er ist immer direkt an ihn gerichtet.

**Geheimnisvolle Person:** Eine geheimnisvolle Fremde, die offenbar von hohem Stand ist, macht bizarre Andeutungen, gibt merkwürdige Hinweise und fordert die Charaktere zu absurd erscheinenden Dingen heraus. Die Charaktere schaffen es zunächst nicht, sie zu verfolgen und ihren Hintergrund zu

klären.

**Militär:** Charaktere, die einen militärischen Rang bekleiden – und sei es nur in der Reserve – erhalten die Anweisungen von ihren Vorgesetzten, die sie wiederum auch von ihren Vorgesetzten haben. Gemäß dem geltenden Ehrenkodex werden Befehle im Militär nicht in Frage gestellt.

**Träume, Visionen oder Erscheinungen:** Den Charakteren werden darin bizarre Botschaften und Aufträge übermittelt. Die übernatürliche Form der Botschaft ist hier natürlich unmittelbar klar, kann aber in dieser Zeit durchaus als im Bereich des Möglichen angesehen werden.

**Werbung:** Daneben bieten sich auch anonyme Telegramme, Zeitungsannoncen oder Plakate auf Litfaßsäulen an (siehe [Die Goldenen Zwanziger](#)).

Auch in der viktorianischen Zeit ist es für die Charaktere nicht einfach, selbst Kontakt mit dem Netzwerk aufzunehmen. Am ehesten ist es über tote Briefkästen möglich, aber auch Straßenkinder oder Briefe per Postdienst können Fragen und Botschaften an das Netzwerk übermitteln. In allen diesen Fällen muss aber das Netzwerk die Möglichkeit eröffnen. Okkulte Wege können davon ganz unabhängig sein, haben aber ihre eigenen Schwierigkeiten. Die Spielleiterin kann auch weitere Mitglieder des Netzwerks als Kontakte einzuführen, speziell wenn diese ganz anderen sozialen Schichten als die Charaktere selbst angehören. Wie immer ist es der Spielleiterin überlassen, ob die Charaktere im Laufe der Zeit herausfinden können, von wem die Botschaften kommen und was dahintersteckt.

From:

<https://fhtagn-rpg.de/> - **FHTAGN**

Permanent link:

<https://fhtagn-rpg.de/spielwelt>

Last update: **10.06.2020 21:21 Uhr**

