





CTHAGN

Lovecraft. Horror. Rollenspiel.

Schnellstarter



Lovecraft. Horror. Rollenspiel.

Impressum

FHTAGN Schnellstarter und Szenario
(2. Auflage)

Herausgeber:
Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.
p. Adr. Volker Rattel
Vogelbeerenweg 17
24943 Flensburg
E-Mail: fhtagn@deutschelovecraftgesellschaft.de
Homepage: www.deutschelovecraftgesellschaft.de

Redaktion: Volker Rattel
Autoren: André Frenzer unter Mitwirkung von Frank Dudenhausen und Volker Rattel
Bildredaktion: Marc Meiburg, Volker Rattel
Handout: André Frenzer
Illustrationen: Tanja Karrasch
FHTAGN Logo: Fufu Frauenwahl
Design & Layout: Red Door Design Marc Meiburg, mcmeib@gmx.de
Lektorat/Korrektorat/Satzkontrolle: Frank Dudenhausen, Julia Knobloch, Volker Rattel, Julian Schröger
Anschriften der Redakteure wie Anschrift Herausgeber.
Nachdruck bzw. Vervielfältigung, auch auszugsweise, nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.
Alle Rechte vorbehalten.

FHTAGN © 2019 Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.
FHTAGN ist eine eingetragene Marke der Deutschen Lovecraft Gesellschaft e.V.
fhtagn-rpg.de

Open Game License
FHTAGN steht unter der Open Game License (OGL) und erlaubt damit die freie Verwertung durch Dritte. In diesem Schnellstarter gelten folgende Abschnitte als Open Game Content im Sinne der OGL: Die Spielmechaniken auf den Seiten 11 – 20.

Zu der Product Identity (PI) im Sinne der OGL gehören das Szenario ab Seite 21, sowie die Marke FHTAGN, alle ursprünglichen Produktnamen oder -logos und jeder weitere Inhalt, der nicht explizit als Open Game Content deklariert ist.

Die volle Open Game License für dieses Produkt findet sich am Schluss der Publikation.
Für weitere Informationen zur Nutzung von FHTAGN für eigene Produkte siehe fhtagn-rpg.de.

Die Deutsche Lovecraft Gesellschaft

Die Deutsche Lovecraft Gesellschaft (dLG) ist ein gemeinnütziger Verein und versteht sich als kulturelle Gemeinschaft von Personen, die sich, in welcher Form auch immer, für das Werk des Autors H. P. 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. Der Verein unterstützt bereits eine Reihe von Projekten, die sich mit dem Erbe von Lovecraft und anderen zeitgenössischen Autoren befassen.

Die dLG möchte den internationalen Austausch zum Thema Lovecraft & Co. fördern und knüpft zu diesem Zweck Verbindungen zu anderen Interessensgruppen, auch über das Bundesgebiet hinaus. Die Deutsche Lovecraft Gesellschaft organisiert und veranstaltet Rollenspiel-Conventions wie bspw. die anRUFung, Lesungen und andere Events, die sich mit dem Thema Lovecraft in der einen oder anderen Form auseinandersetzen. Außerdem finden regelmäßige Treffen von Mitgliedern und interessierten Besuchern statt.

Mehr Informationen über die Deutsche Lovecraft Gesellschaft findest du im Internet unter www.deutschelovecraftgesellschaft.de.

Vorwort

Horror-Rollenspiel in der Welt des *Cthulhu Mythos* ist seit mehr als 30 Jahren mit einer Fülle von Regelsystemen in unterschiedlichsten Zeitepochen und Settings möglich. Ihnen allen liegen die Gedanken und Werke des amerikanischen Schriftstellers Howard Phillips Lovecraft zugrunde, der mit seinen *Weird Tales* Anfang des 20. Jahrhunderts das Genre des kosmischen Horrors entscheidend geprägt hat. Mittlerweile ist das Erbe von H. P. Lovecraft gemeinfrei und längst ein fester Bestandteil der heutigen Popkultur.

Während also Lovecrafts Ideen und Konzepte von jedem genutzt werden können, so mangelte es bislang an einer freien Plattform, mit der kreative Rollenspielerinnen eigene Werke – kommerziell wie nicht kommerziell – erschaffen und publizieren dürfen.

Mit FHTAGN möchte die Deutsche Lovecraft Gesellschaft (dLG) diesem Umstand begegnen und stellt ein komplettes Regelwerk für Pen-&-Paper-Rollenspiel im Lovecraft'schen Horror-Universum unter der Open Game License zur Verfügung. Daneben ist es dem Verein ein großer Wunsch, zugleich auch das Interesse an der Literatur bzw. der allgemeinen Auseinandersetzung mit den Werken von Lovecraft zu befördern. In den Publikationen von FHTAGN wird die geneigte Leserin hoffentlich viele Bezüge zu den originalen Werken bemerken und die Essenz des kosmischen Horrors für sich entweder neu entdecken oder vielleicht aus einem anderen Blickwinkel betrachten können.

Das FHTAGN-Team hat sich viel vorgenommen und ist sich dabei bewusst, dass die Akzeptanz bei Spielerinnen, Spielleiterinnen sowie Autorinnen nur durch Qualität und Beständigkeit zu erreichen ist. Mit diesem Schnellstarter wird nun endlich, nach einer langen Phase der Übersetzung und Weiterentwicklung, das erste Kapitel für ein eigenes, freies Rollenspielsystem aufgeschlagen, was von Lovecraft Begeisterten für eben solche geschrieben wurde. Ein gedrucktes Grundregelwerk soll folgen und auch die Beschreibung der Spielwelt samt eigener Hintergrundgeschichte ist bereits in Arbeit.

Was macht nun FHTAGN für Ein- oder Umsteigerinnen konkret aus?

Für Spielerinnen bedeutet dies, dass das vollständige Regelwerk kostenfrei online zur Verfügung steht. Darüber hinaus existieren gängige Spielhilfen und ein aktives Forum, in dem man nach Rat fragen kann. Das eigentliche Regelwerk ist schlank und nutzt das weit verbreitete Prozentsystem, das die meisten Horror-Rollenspielerinnen bereits kennen dürften.

Für Spielleiterinnen stehen ebenfalls hilfreiche Spielmaterialien zur Verfügung. Daneben ist eine eigene Spielwelt samt Beschreibung von Wesen, Ritualen und anderen unnatürlichen Dingen im Auf-

bau und wird Stück für Stück ergänzt. Das Regelsystem selbst basiert auf einem seit vielen Jahren am Markt befindlichen amerikanischen Horror-Rollenspiel und wurde auf dieser Grundlage mit Blick auf Spielbarkeit und Praxisbezug konsequent weiterentwickelt. FHTAGN bietet der Spielleiterin darüber hinaus zahlreiche Stellschrauben und Regeloptionen an, um das Spielerlebnis individuell auf die Bedürfnisse der eigenen Spielgruppe anzupassen.

Für Autorinnen ermöglicht die Open Game License die Veröffentlichung eigener Werke. Die Verwendung von FHTAGN ist kostenfrei und es wird viel Wert darauf gelegt, dass alle aufgeführten Elemente der Spielwelt entweder auf den gemeinfreien Vorlagen von H. P. Lovecraft oder anderen Autorinnen und Autoren basieren oder aber aus der Feder des FHTAGN-Teams selbst stammen. Die Arbeit an FHTAGN wird durch die Deutsche Lovecraft Gesellschaft koordiniert und das Feedback aus der Community findet bei der aktiven Weiterentwicklung Berücksichtigung.

Für Künstlerinnen möchte die Deutsche Lovecraft Gesellschaft mit FHTAGN eine Plattform bereitstellen, auf der Kunst in allen Variationen den Elementen des Rollenspiels begegnen kann. Dabei sind ausdrücklich nicht nur Illustrationen gemeint, die man typischerweise in Rollenspielpublikationen wiederfindet. Stattdessen besteht die Hoffnung, dass Lovecraft-Fans hier gemeinsam ein „großes Ganzes“ schaffen, sei es durch Bilder, Fotos, Musik oder gar physischen Kunstwerken – und dies in Verbindung mit den jeweiligen Autorinnen einer FHTAGN-Publikation.

Weitere Informationen stehen auf der Webseite von FHTAGN (fhtagn-rpg.de) oder im Forum der Deutschen Lovecraft Gesellschaft (www.deutschelovecraftgesellschaft.de) zur Verfügung.

Viel Spaß beim Spielen, Leiten und Schreiben wünscht euch euer

FHTAGN-Team

Generisches Femininum

Bei der Erstellung von FHTAGN haben wir uns die Frage gestellt, welche Form der Ansprache das Regelwerk verwenden 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 mittels „Spieler*innen“, „Spieler(innen)“ oder „Spieler_innen“, die jedoch den Lesefluss unserer Meinung nach in einer Rollenspielpublikation zu stark stören, insbesondere wenn noch Pronomen und Artikel hinzukommen. Da wir mit FHTAGN aber neue Wege beschreiten wollen, haben wir uns schließlich dazu entschieden, die tradierte 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.

FHTAGN

Schnellstarter

„Die größte Gnade auf dieser Welt ist, so scheint es mir, das Nichtvermögen des menschlichen Geistes, all ihre inneren Geschehnisse miteinander in Verbindung zu bringen.“
H. P. Lovecraft

Einführung

Herzlich willkommen bei FHTAGN. Du hältst die Schnellstarterregeln für ein Pen-&-Paper-Rollenspielsystem in Händen, das dir nicht weniger als die Tore hin zum kosmischen Grauen öffnen soll. Das klingt vielleicht auf den ersten Blick alles einschüchternd und kompliziert. Doch keine Sorge, mithilfe dieses Heftes wirst du rasch einen Einblick in FHTAGN gewinnen können. Bevor aber mit einer Erklärung der Regeln begonnen wird, sollen einige grundlegende Dinge über Rollenspiele, Howard Phillips Lovecraft und seinen kosmischen Horror erläutert werden.

Was ist ein Rollenspiel?

Ein Rollenspiel unterscheidet sich in vielen Punkten von den typischen Brettspielen, mit denen du vielleicht schon den einen oder anderen Spieleabend verbracht hast. In einem Rollenspiel übernehmen die meisten Spielerinnen die Rolle eines Spielcharakters, die sie anhand ihrer Fantasie und ihrer Beschreibungen durch eine spannende Geschichte führen. Eine Spielerin wiederum übernimmt die Rolle der Spielleiterin: Sie führt alle Figuren, die nicht von einer Spielerin gespielt werden, beschreibt den Spielerinnen die Welt, in der sich ihre Charaktere bewegen und kümmert sich darum, dass die Handlung der Geschichte in Gang bleibt. Die Spielleiterin ist also eine Art Regisseurin, die mit ihren Spielerinnen gemeinsam eine spannende Handlung gestaltet.

Das Besondere am Rollenspiel ist aber, dass man es nicht gegeneinander spielt, sondern gemeinsam gewinnt oder verliert. Auch die Spielleiterin sollte nicht als Gegner der Spielerinnen verstanden werden – nur gemeinsam gespielt kann eine große Geschichte entstehen, die allen Spielerinnen gleichermaßen Spaß macht.

Spielrunden werden meist von der Spielleiterin eröffnet. Sie beschreibt die Umgebung der Charaktere und was rund um sie herum geschieht. Die Spielerinnen haben dann die Möglichkeit, die Handlungen ihrer Charaktere zu beschreiben. Immer wenn es spannend, hektisch oder aufregend wird, kommen zusätzlich neben diesen Beschreibungen auch noch die Würfel ins Spiel: Ist der Ausgang einer Handlung unklar – beispielsweise, weil ein hitziger Kampf entbrannt ist und sich die Charaktere ihrer Haut erwehren müssen – bestimmen die Würfel, wie gut die Handlungen der Spielfiguren gelingen. Wie das genau funktioniert, wird in den folgenden Kapiteln erklärt.

Howard Phillips Lovecraft

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

Erst sein Spätwerk, also ab *Cthulhus Ruf* (1926), zeigt 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 nicht zufriedenstellend diesen Genregrenzen zuordnen, auch wenn er sich stets als Weird-Fiction-Autor sah.

Neben seinem Prosawerk war Lovecraft auch ein begeisterter Briefschreiber, Poet und Essayist. Alleine 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 spezifischen Partnern, 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 (https://www.deutschelovecraftgesellschaft.de/lovecraft/leseliste/). Hier findest du Tipps für den Einstieg.

Lovecrafts kosmischer Horror

Der Horror, den H. P. Lovecraft in seinen Geschichten schuf, unterscheidet sich deutlich von dem Horror, der dem modernen Konsumenten in Film und Literatur präsentiert wird. Während moderne Horrorgeschichten gerne auf Splatter-Effekte, Schockmomente oder besonders blutige Handlungen setzen, um einen Schauer des Grusels oder Ekels auszulösen, geht Lovecrafts Werk einen anderen Weg.

H. P. Lovecraft zeichnete in seinen Geschichten eine Welt, in der der Mensch nur ein Staubkorn gemessen an dem ihn umgebenden Universum ist. Dieses Universum ist von mächtigen, uralten Wesenheiten bevölkert – Äußere Götter, interstellare Rassen oder auch die sogenannten Großen Alten. Gerade die letztgenannten haben einen erheblichen Stellenwert in Lovecrafts Kosmos. Diese grausamen Entitäten befinden sich größtenteils in äonenaltem Schlaf, doch ihr mächtiger Geist ist sehr aktiv und beeinflusst Menschen und andere Wesen in ihrem Tun. Nur die Unwissenheit des Menschen und seine Unfähigkeit, die Rätsel des Universums zu entschlüsseln, beschützen ihn davor, angesichts der grausigen Wahrheit den Verstand zu verlieren. Das ist im Übrigen auch zumeist das Schicksal, dass die einsamen Protagonisten in Lovecrafts Werken ereilt, jene Unglücklichen, die zu tief hinter den gnädigen Schleier der Unwissenheit geblickt haben.

Mit FHTAGN kannst du diese fantastischen Geschichten auf unterschiedliche Art und Weise erfahren. Schlüpfe in die Rolle jener Individuen, die durch äußere, unvorhergesehene Umstände mit den Übeln in Berührung kommen, die hinter der Fassade der heilen Welt lauern. Getrieben von der menschlichen Sehnsucht nach der Hoffnung, dass das eigene Handeln Auswirkungen im kosmischen Spiel der Großen Alten haben könnte. Jedoch sind nur Verlust, Unsicherheit und Wahnsinn die absehbaren Begleiter dieses Pfades.

FHTAGN lässt dich auf der anderen Seite aber auch die Rolle unerschrockener Forscher spielen. Darin beschützt du die Menschheit vor der grausamen Wahrheit, die unser aller Verstand zu zerfetzen droht. Du reist in entlegene Winkel dieser Erde, um unheilige Rituale zu verhindern, stellst dich den Schrecken, die in nebelverhangenen, finsteren Nächten durch die Straßen der großen Städte streifen und folgst den Spuren der Großen Alten, um ihre finsteren Pläne zu durchkreuzen.

Willkommen bei FHTAGN!

Die Regeln

Die folgenden Abschnitte führen dich in die grundlegenden Spielregeln von FHTAGN ein. Hier erfährst du, welche spielmechanischen Begriffe wichtig sind, wie der Zufall mit Hilfe von Würfeln das Spiel spannender gestaltet und was du alles zum Spielen benötigst. Das komplette Regelwerk bietet aber noch wesentlich mehr Tiefgang. Du findest es im Internet unter der Adresse fhtagn-rpg.de

Charaktere

Als Spielerin übernimmst du die Rolle sogenannter Charaktere. Auch wenn H. P. Lovecraft selbst die einsilbigen und unauffälligen Protagonisten seiner Geschichten überwiegend aus kalter Distanz beschrieben hat: FHTAGN profitiert von interessanten, ungewöhnlichen, bisweilen abstoßenden und dann wieder anziehenden Figuren. In ihrem Tod, in ihrer Verzweiflung und der langsamen Erosion ihrer Persönlichkeit, in den Schockwellen ihrer Begegnungen mit dem Unnatürlichen, die Familien, Freundschaften und Beziehungen zerstören, zeigt sich, dass die Menschheit dem unabwendbaren Grauen nichts entgegenzusetzen hat.

Spielmechanisch werden Charaktere im Wesentlichen durch fünf Elemente beschrieben:

Charakterelemente

Attribute
Die Grundfähigkeiten eines Charakters.

Abgeleitete Werte
Von den Attributen abgeleitete Eigenschaften für physischen und mentalen Widerstand.

Beruf
Welcher Tätigkeit geht der Charakter beruflich nach? Dies bestimmt welche Fertigkeitspunkte ein Charakter zur Verfügung hat sowie die Anzahl seiner Bindungen.

Fertigkeiten
Welche Dinge ein Charakter aufgrund von Ausbildung und Training ausüben kann.

Bindungen
Die Menschen um den Charakter herum.

Die Attribute

Jeder Charakter verfügt über sechs Attribute, welche seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten widerspiegeln. Diese Attribute sind:

Stärke (ST)
Stärke beschreibt die Kraft, Größe und Muskulatur eines Charakters. Sie wird beispielsweise benötigt um schwere Lasten zu heben oder auch eine Tür aufzubrechen.

Konstitution (KO)
Konstitution beschreibt die Gesundheit und körperliche Belastbarkeit eines Charakters. Um schwere Krankheiten zu überstehen oder bei einem Dauerlauf mitzumachen, ist eine hohe Konstitution hilfreich.

Geschicklichkeit (GE)
Geschicklichkeit umfasst die Beweglichkeit, das Koordinationsvermögen und die Gewandtheit des Charakters. Sich durch einen engen Tunnel zu zwängen, erfordert ebenso Geschicklichkeit wie das Balancieren auf einem schwankenden Untergrund.

Intelligenz (IN)
Intelligenz steht für die Auffassungsgabe und das Gedächtnis des Charakters. Die Stimme eines entfernten Bekannten wiederzuerkennen oder logische Fehlschlüsse auszuschließen, fällt Charakteren mit hoher Intelligenz leichter.

Entschlossenheit (EN)
Entschlossenheit beschreibt die Persönlichkeit, Motivation und die seelische Belastbarkeit des Charakters. Sie wird beispielsweise benötigt, um unter schwerem Druck nicht die Nerven zu verlieren.

Charisma (CH)
Charisma beschreibt nicht nur den Charme oder die Führungsstärke des Charakters, sondern ist auch ein Maß für seine körperliche Attraktivität. Bei vielen gesellschaftlichen Interaktionen kann ein hoher Charismawert hilfreich sein.

Attribute weisen Werte zwischen 3 und 18 auf, wobei als Faustregel gilt: je höher der Wert ist, desto besser ist dein Charakter in dem jeweiligen Attribut. Zu jedem dieser Attribute gehört auch ein Probenwert, der dem Attribut × 5 entspricht.

Attributswerte und ihre Bedeutung

3 – 4	Für jeden möglich
5 – 8	Für fast jeden möglich
9 – 12	Durchschnittliche Person
13 – 16	Begnadete Person
17 – 18	Wunderkind

Abgeleitete Werte

Die abgeleiteten Werte stellen die physische und psychische Belastbarkeit deines Charakters dar.

Trefferpunkte (TP)
Trefferpunkte zeigen dir, wie viel Schaden dein Charakter aushalten kann. Wird dein Charakter verletzt, ziehe den Schaden von seinen TP ab. Bei 2 TP wird dein Charakter bewusstlos. Bei 0 TP stirbt dein Charakter.

Willenskraftpunkte (WP)
Willenskraftpunkte stehen für die psychische Widerstandsfähigkeit deines Charakters. Sie sinken, wenn dein Charakter versucht, die Symptome psychischer Krankheit zurückzudrängen oder erschöpft ist. Bei 2 WP hat dein Charakter einen emotionalen Zusammenbruch. Bei 0 WP wird dein Charakter bewusstlos.

Stabilitätspunkte (STA)
Stabilitätspunkte stellen die geistige Gesundheit deines Charakters dar. In traumatischen Momenten musst du für deinen Charakter eine Stabilitätsprobe würfeln. Misslingt der Wurf, verliert dein Charakter STA. Bei 0 STA zerbricht dein Charakter dauerhaft an seinen Erlebnissen und steht ab dann unter der Kontrolle der Spielleiterin.

Belastungsgrenze (BG)
Die Belastungsgrenze ist der Punkt, an dem STA-Verlust eine langfristige psychische Störung hervorruft. Sobald die STA eines Charakters seine Belastungsgrenze erreicht, entwickelt er eine neue Störung.

Berufe
Der Beruf verrät dir eine Menge über deinen Charakter. Er gewährt eine Reihe an passenden Fertigkeiten und legt außerdem die Anzahl an Bindungen fest, die dein Charakter zu Spielbeginn hat.

Bei der Charaktererschaffung verhilft der Beruf deinem Charakter zu einem Satz von verschiedenen Berufsfertigkeiten. Fertigkeiten werden in den folgenden Abschnitten erläutert. Außerdem verfügen die meisten Berufe über drei Bindungen – auch dieser Begriff wird im Folgenden genauer erklärt. Die vorgefertigten Charaktere in diesen Schnellstarterregeln haben die entsprechenden Fertigkeiten und Bindungen bereits auf dem Charakterblatt vermerkt. Außerdem sind die abgeleiteten Werte bereits berechnet.

Fertigkeiten

Eine Fertigkeit bündelt Kompetenzen, die in intensivem Training oder langer Ausbildung erworben worden sind. Wenn du eine Fertigkeitsprobe würfelst, tut dein Charakter etwas, mit dem untrainierte Menschen hoffnungslos überfordert wären. Jeder Charakter kann eine GE × 5-Probe versuchen, um auf einem schwankenden Schiffsdeck das Gleichgewicht zu behalten, während um ihn herum der Sturm wütet. Aber nur jemand, der eine Ausbildung in der Fertigkeit Steuern (Schiffe) genossen hat, kann den Segler sicher aus dem kränklich-blau leuchtenden Riff bringen. Fertigkeiten verbessern sich durch Praxis, Erfahrung und Training.

Fertigkeitswerte und ihre Bedeutung

20%	Amateur
30%	Grundausbildung
40%	jahrelange Erfahrung
60%	jahrzehntelange Erfahrung
80%	Meisterschaft

Jede Fertigkeit hat einen Grundwert. Eine Fertigkeit mit Grundwert 1% oder höher kann jeder Charakter einsetzen. Eine Fertigkeit mit Grundwert 0% kann auf diesem Wert nicht eingesetzt werden. Kein Fertigkeitswert kann höher sein als 99%. Welche Fertigkeiten es gibt, kannst Du dem FHTAGN-Charakterbogen entnehmen.

Bindungen

Bindungen stehen für die wichtigsten persönlichen Beziehungen im Leben deines Charakters: Geliebte Menschen, Familienmitglieder oder enge Freundinnen. Eine Bindung kann deinen Charakter vor STA-Verlust bewahren oder ihm die Möglichkeit geben, akute Auswirkungen einer Störung oder einen temporären Kontrollverlust zurückzudrängen. Jede Bindung hat zu Beginn einen Wert, der dem CH-Wert deines Charakters entspricht. Durch traumatische Begegnungen und Ereignisse sinken die Werte von Bindungen mit der Zeit. Der Wert einer Bindung steigt, wenn sich dein Charakter zwischen Szenarios um sie kümmert. Der Wiederaufbau von Bindungen ist allerdings nur für das Spielen von Kampagnen relevant und wird daher im Rahmen dieses Schnellstarters nicht weiter vertieft.

Ausrüstung

Ein Kennzeichen des Horror-Genres ist es unvorbereitet zu sein und gerade keine vollständige und optimale Zusammenstellung von hochwertiger Ausrüstung zur Hand zu haben. In FHTAGN wird kein besonderer Fokus auf Geld und das Preisgefüge von Ausrüstung oder Ausgaben gelegt. Stattdessen gibt es das Prinzip der Ausgabenkategorien.

Nebenausgabe: Gewöhnliche Dinge des Alltags (Kleidung, Essen, Taxi, Leihwagen, Munition, Schaufeln, usw.). Gehe davon aus, dass der Charakter den gewünschten Gegenstand oder die Dienstleistung bezahlen kann.

Standardausgabe: Solche Ausgaben sind nennenswert und unter Umständen nicht so einfach zu leisten (Schusswaffen, Flugticket, Leihwagen für eine Woche, längerer Hotelaufenthalt).

Unübliche Ausgabe: Die meisten Charaktere können sich unübliche Ausgaben aus eigener Tasche nicht leisten (Gebrauchtwagen, Langstreckenflug, eine Woche in einem schicken Hotel, gefälschter Pass).

Daneben gibt es noch weitere Ausgabenkategorien, die in den kompletten FHTAGN-Regeln zu finden sind, jedoch im Schnellstarter nicht weiter betrachtet werden.

Wollen sich die Charaktere in einem laufenden Szenario neue Ausrüstung oder Dienstleistungen beschaffen, so legt die Spielleiterin mit gesundem Menschenverstand fest, ob der Gegenstand im Kontext der Situation, des Szenarios oder aufgrund der Hintergründe der Spielerinnen vorhanden oder leicht zu beschaffen ist. Eine IN × 5-Probe oder ein Glückswurf kann dabei Anwendung finden. Grundsätzlich gilt: FHTAGN ist ein Horror-Rollenspiel und keine Wirtschaftssimulation.



Das Spielsystem

Was du zum Spielen brauchst

Neben ein paar Freundinnen und deiner Fantasie benötigst du zum Spielen von FHTAGN nur noch wenige Dinge:

- diese Schnellstarterregeln
- einen vorgefertigten Charakter für jede Mitspielerin
- für den Anfang ein paar sechsseitige und zwei zehnseitige Würfel
- Papier, Bleistifte und Radiergummi
- einen ruhigen Ort mit stabilem, ausreichend großem Tisch
- ein paar Stunden Zeit

Ein paar Worte zu den Würfeln

Die Form, in der Würfel normalerweise in den meisten Rollenspielregelwerken beschrieben werden (und so auch hier), besteht aus einem „W“ (für Würfel) sowie einer Zahl, die der Seitenzahl des Würfels entspricht. W6 steht also beispielsweise für einen sechsseitigen, handelsüblichen Würfel. Ist eine Zahl vor dem „W“ aufgeführt, so darfst du die entsprechende Anzahl Würfel werfen – 2W4 entspricht also zwei vierseitigen Würfeln.

Eine Besonderheit ist der W100 oder Prozent-Würfel: Der Prozent-Würfel besteht normalerweise aus zwei zehnseitigen Würfeln, bei denen ein Würfel die Zehner-Stelle vorgibt, der andere die Einer-Stelle. Ein Ergebnis von 9 und 5 entspricht also 95. Zeigen beide Würfel die 0 als Ergebnis, zählt das Ergebnis als 100.

Wie bereits in der Einleitung dargestellt wurde, sind Rollenspiele meist sehr erzählorientierte Spiele. Den größten Teil des Spieleabends verbringen Spielleiterin und Spielerinnen mit Konversation. Während die Spielerinnen die Handlungen ihrer Charaktere beschreiben, entwirft die Spielleiterin die Reaktionen der Umwelt und teilt sie den Spielerinnen mit. Wenn allerdings Dramatik, Hektik und Panik Einzug in das Spielgeschehen halten – beispielsweise im Kampf oder in aufregenden, spannenden Situationen – dann entscheiden die Würfel, ob die Handlungen der Charaktere gelingen oder nicht.

Die Regeln von FHTAGN stellen Fertigkeiten in den Mittelpunkt. Du entscheidest, was dein Charakter zu tun versucht; die Spielleiterin entscheidet, welche Fertigkeit er einsetzen muss. In einem typischen Szenario benutzen Charaktere viele verschiedene Fertigkeiten.

Würfeln oder nicht würfeln?

Die wohl wichtigste Regel bei der Festlegung von Fertigkeitsproben ist: Die Spielleiterin entscheidet, ob überhaupt ein Würfelwurf gemacht werden muss. Grundsätzlich gilt: es wird nur gewürfelt, wenn eine Situation sehr schwierig oder unübersichtlich ist. Ein gescheiterter Würfelwurf sollte Konsequenzen haben. Eine Fertigkeitsprobe, die beliebig oft wiederholt werden kann, erzeugt keine Spannung und sollte nicht durchgeführt werden. Das Ergebnis der Bemühungen des Charakters hängt in diesem Fall von seinem Fertigkeitswert ab und liegt in der Hand der Spielleiterin.

Fertigkeitsproben

Lässt die Spielleiterin dich auf eine Fertigkeit würfeln, ist das eine Fertigkeitsprobe. Die Würfel entscheiden über Erfolg oder Misserfolg. Wirf zwei zehnseitige Würfel um eine Zahl von 01 bis 00 (1 bis 100) zu erhalten. Wenn das Ergebnis gleich deinem Fertigkeitswert oder niedriger ist, war die Probe erfolgreich. Liegt das Ergebnis über deinem Wert, ist der Wurf ein Misserfolg. Wenn dein Charakter 0% in einer Fertigkeit hat, kann er nicht einmal versuchen, sie einzusetzen. Deinem Charakter fehlen schlicht das Spezialwissen und die Ausbildung dazu.

Wenn dein Charakter etwas zu tun versucht, das jeder können sollte – also etwas, das schwierig ist, aber kein spezifisches Training in Form einer Fertigkeit erfordert – dann kann die Spielleiterin ein Attribut deines Charakters für eine Attributsprobe heranziehen. Eine Attributsprobe wird auf das Attribut × 5 abgelegt, d. h. mit ST 11 wird die Attributsprobe auf 55% gewürfelt.

Bei jeder Fertigkeits- oder Attributsprobe gibt es nur vier mögliche Ergebnisse.

Kritischer Erfolg
Jede gewürfelte 01 oder jeder Erfolg mit einem Pasch ist ein kritischer Erfolg. Ein kritischer Erfolg ist immer ein Erfolg, der die Erwartungen übertrifft bzw. doppelt so gut wie ein normaler.

Erfolg
Ein Erfolg ist ein Wurf, der dem Wert für die Probe genau entspricht oder darunteliegt.

Misserfolg
Ein Misserfolg ist ein Wurf, der über dem Wert für die Probe liegt. Bisweilen kann das heißen, dass deinem Charakter Unheil widerfährt.

Patzer
Jede gewürfelte 00 (100) oder jeder Misserfolg mit einem Pasch ist ein Patzer. Ein verpatzter Wurf ist immer ein Misserfolg, und hat zusätzliche katastrophale Konsequenzen. Diese legt die Spielleiterin fest. Sie sind natürlich abhängig von der Situation, in der dein Charakter gerade steckt.

Eine Fertigkeit ohne Würfelwurf einsetzen

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

Boni und Mali

Überhaupt eine Fertigkeitsprobe würfeln zu müssen, zeigt, dass ein erhebliches Risiko für einen Misserfolg vorhanden ist. Aber wenn die Chancen für deinen Charakter wirklich schlecht stehen, kann die Spielleiterin einen Malus verhängen und zwar bis zu einer minimalen Chance von 1%. Wenn die Situation für deinen Charakter eher günstig ist, kann die Spielleiterin einen Bonus geben und zwar bis zu einer maximalen Chance von 99%.

Beispiele für Boni und Mali

+40%	Es wäre *fast* nicht nötig, überhaupt zu würfeln.
+20%	Die Umstände sind sehr vorteilhaft.
–	Die Handlung ist schwierig und ihr Ausgang unvorhersehbar.
-20%	Die Umstände sind außerordentlich schlecht
-40%	Es wäre *fast* nicht möglich, überhaupt zu würfeln.

Vergleichende Probe

Zu einer vergleichenden Probe kommt es, wenn jemand mit dem Ziel handelt, die Aktion einer anderen Person zu unterbrechen oder zu verhindern. Beide Seiten würfeln und der höchste Wurf, der noch ein Erfolg ist, gewinnt. Naturgemäß ist es immer schwer, eine vergleichende Probe für sich zu entscheiden. Schließlich muss dein Würfelwurf nicht nur erfolgreich sein, sondern auch den deines Gegners übertreffen.

Willenskraft und geistige Stabilität

Willenskraftpunkte (WP) sind geistiger Treibstoff. Charaktere brauchen Willenskraftpunkte, um trotz Erschöpfung weiterzumachen, den Folgen von Angst und psychischen Störungen zu widerstehen und in seltenen Fällen unnatürliche Rituale auszuführen oder ihnen etwas entgegenzusetzen. Ein Charakter, dessen Willenskraftpunkte auf 2 oder 1 fallen, erleidet einen emotionalen Zusammenbruch. Dieser Charakter bekommt einen -20% Malus auf alle Handlungen bis seine WP wieder über 2 steigen. Ein Charakter, dessen WP auf 0 fallen, bricht zusammen und ist handlungsunfähig und vielleicht bewusstlos. Sobald dein Charakter eine Nacht durchschläft, bekommt er 1W6 WP zurück.

Stabilitätspunkte (STA) repräsentieren die Belastbarkeit der Beziehung zwischen der Persönlichkeit deines Charakters und der Welt um ihn herum. Ein niedriger STA-Wert zeigt an, dass die tödliche Wahrheit des Universums den Charakter mehr und mehr zu überwältigen droht. STA-Verluste sehen so aus: 0/1W4 oder 1W6/1W20. Die Zahl links markiert, wie viel STA dein Charakter bei einem Erfolg verliert; die Zahl rechts, wie viel STA dein Charakter bei einem Misserfolg verliert.

Wird dein Charakter einer Bedrohung seiner geistigen Stabilität ausgesetzt, wirf 1W100 gleich oder unter seiner aktuellen STA und er erleidet keinen oder den reduzierten Verlust; wirf über seine aktuelle STA und er erleidet den höheren Verlust. Charaktere, die hohen STA-Verlusten ausgesetzt sind, verlieren die Kontrolle über sich.

Würfelergebnis	**Gegenseite ist erfolgreich**	**Gegenseite ist nicht erfolgreich**
Du bist erfolgreich	Ein kritischer Erfolg schlägt einen gewöhnlichen Erfolg. Andernfalls gewinnt der höhere Erfolg.	Deine Handlung gelingt.
Du bist nicht erfolgreich	Es gelingt dir nicht, die Handlung der Gegenseite zu verhindern.	Niemand ist erfolgreich. Oder die Spielleiterin entscheidet.

Temporärer Kontrollverlust
Ein Charakter, der infolge eines einzelnen Wurfes 5 oder mehr Punkte STA verliert, erleidet einen temporären Kontrollverlust. Als Reaktion kannst du in Abstimmung mit der Spielleiterin entscheiden, ob dein Charakter flieht, in Raserei verfällt und kämpft oder aufgrund des Schocks in Ohnmacht fällt.

Störung
Jedes Mal, wenn die STA deines Charakters seine Belastungsgrenze erreicht oder unterschreitet, entwickelt er eine neue Störung. Er könnte beispielsweise eine Depression entwickeln, eine Paranoia oder eine Phobie.

Dauerhafter Kontrollverlust
Wenn dein Charakter 0 STA erreicht, erleidet er einen dauerhaften Kontrollverlust und wird fortan von der Spielleiterin kontrolliert. Er ist unwiederbringlich verloren.

Kontrollverlust widerstehen
Wenn dein Charakter STA verlieren sollte und noch über mindestens 1 WP verfügt, so kannst du dich entscheiden, statt des vollen STA-Verlustes 1W4 Punkte davon mittels Willenskraftpunkten aufzubringen. Dies kann die WP auf 0 bringen, aber nicht darunter. Reduziere gleichzeitig auch eine Bindung deiner Wahl um ebenso viele Punkte. Wie genau sich das auf das Verhältnis zu der entsprechenden Person oder Gruppe auswirkt, wird zwischen den Szenarios in einer sogenannten Zwischenszene schlaglichtartig ausgespielt.

Abhärtung
Die Ursachen für Stabilitätsverluste fallen grundsätzlich in drei Kategorien: Gewalt, Hilflosigkeit oder das Unnatürliche. Die Spielleiterin entscheidet, welche Aspekte ein Ereignis berühren. Gegen Gewalt und Hilflosigkeit kann mit der Zeit eine gewisse Abhärtung eintreten, nachdem dein Charakter in der jeweiligen Kategorie dreimal STA verliert, ohne dabei einen Kontrollverlust zu erleiden oder seine Belastungsgrenze zu erreichen. Markiere ein entsprechendes Kästchen, um den Fortschritt in Richtung Abhärtung festzuhalten. Erleidet dein Charakter einen Kontrollverlust in einer der beiden Kategorien, bevor dort alle drei Kästchen markiert sind, so radiere die jeweilige Kategorie komplett aus und fange von vorne an.

Abgehärtet zu sein bedeutet, dass all deine STA-Proben für die entsprechende Kategorie erfolgreich sind. Dadurch verlierst du entweder keine STA oder nur das angegebene Minimum.

Kampf

Bei H. P. Lovecraft kommen bewaffnete Auseinandersetzungen kaum vor. Stattdessen ergreifen die Protagonisten meist vorher die Flucht. Wenn es in FHTAGN zu einem Kampf kommt, werden sich die Charaktere wünschen, sie hätten auch die Möglichkeit dazu. Ein echter Kampf ist schnell, unvorhersehbar und tödlich.

Kampf wird in Runden gemessen. Eine Runde entspricht dabei ein paar Sekunden bzw. ist so lang, dass jeder beteiligte Charakter einmal handeln kann. Die Reihenfolge, in der gehandelt wird, bestimmt die Spielleiterin anhand der GE der Charaktere und zwar vom höchsten zum niedrigsten Wert. In einer Runde kann ein Charakter eine der folgenden Handlungen ausführen:

Angreifen
Unter Angreifen fällt alles von einem Faustschlag bis zum Abfeuern eines Raketenwerfers. Ein normales Angreifen (Nah- und Fernkampf) besteht aus einer Fertigkeitsprobe, um herauszufinden, ob dein Charakter sein Ziel trifft. Für Handfeuerwaffen wird die Fertigkeit Schusswaffen benutzt, für Wurfwaffen Athletik, für ein Messer Nahkampfwaffen und für einen Faustschlag oder Tritt Waffenloser Kampf. Der angerichtete Schaden ist abhängig von der verwendeten Waffe. Wenn du angreifst, dann gilt dein Angriffswurf für den Rest der Runde auch als Verteidigungswurf gegen Nahkampfangriffe. Ist der gegnerische Angriffswurf nicht höher als dein eigener Wurf, verursacht er keinen Schaden.

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

Ausweichen
Eine Fertigkeitsprobe auf Athletik, um einem Angriff (bzw. Entwaffnen) zu entgehen. Du benutzt die Fertigkeit Athletik deines Charakters in einer vergleichenden Probe gegen den gegnerischen Angriffswurf. Ist dein Wurf höher als der Angriffswurf, nimmt dein Charakter keinen Schaden (bzw. wird nicht entwaffnet).

Zurückschlagen
Wird dein Charakter mit einer Nahkampfwaffe oder Waffenloser Kampf angegriffen – aber nicht im Fernkampf oder durch Explosionen – kann er mit Waffenloser Kampf oder Nahkampfwaffen zurückschlagen, d. h. blocken und einen Gegenangriff starten. Dein Angriffswurf beim Zurückschlagen zählt ebenso wie beim Angreifen als Verteidigungswurf. Du kannst aber nur einmal pro Runde einem Angreifer Schaden zufügen.

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

Die kompletten Regeln von FHTAGN behandeln noch einige weitere Kampfmanöver und bieten damit noch mehr Dynamik für Kämpfe.

Das Spielgefühl anpassen

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

Dennoch unterscheiden sich Spielstile von Gruppe zu Gruppe oder von Szenario zu Szenario. Wer einen etwas anderen Spielstil bevorzugt oder mit der einen oder anderen Regel nicht ganz zufrieden ist, der findet im vollständigen Regelwerk eine Reihe von optionalen Regeln, um FHTAGN bedarfsgerecht auf die eigenen Bedürfnisse zuzuschneiden. Solche optionalen Regeln, die das Spielgefühl grundlegend beeinflussen, sind einem von zwei alternativen Spielmodi zugeordnet. Alle Spielmodus-Regelmodule lassen sich nach Belieben untereinander kombinieren, um dem gewünschten Spielstil zu entsprechen.

Regelmodule des Mystery-Modus sorgen für ein Spielgefühl, das mehr einer Mystery-Fernsehserie entspricht. Innerhalb eines Szenarios werden die Charaktere bis an ihre Grenzen strapaziert, erholen sich dann aber zwischen den Szenarien immer wieder soweit, dass sie sich mit neuer Kraft in das nächste Szenario stürzen können.

Regelmodule des Action-Modus ermöglichen dagegen ein Spielgefühl, das sich mehr an Actionfilmen oder Pulp-Geschichten orientiert. Die Charaktere besitzen höhere Überlebenschancen und erhalten zusätzliche Handlungsmöglichkeiten im Kampf.

Schaden und Heilung

In einem Kampf geht es darum, Schaden anzurichten. Jeder Angriff hat einen in Würfeln bemessenen Schadenswert. Trifft ein Angriff, wirf die Schadenswürfel der Waffe und ziehe das Ergebnis von den Trefferpunkten des Ziels ab. Natürlich gibt es auch weitere Situationen, in denen dein Charakter Schaden erleiden kann – Brände, Stürze aus großen Höhen oder kleinere Unfälle sind nur einige Beispiele. Die Spielleiterin wird dir in solchen Situationen den entsprechenden Schaden mitteilen. Sinken die TP deines Charakters durch Schaden auf 0 TP, ist er tot. TP sinken nie unter 0.

Waffe	Fertigkeit	Schaden
Waffenloser Angriff	Waffenloser Kampf	1W4-1
Messer	Nahkampfwaffen	1W4
Leichte Pistole	Schusswaffen	1W8
Mittlere Pistole	Schusswaffen	1W10
Schwere Pistole	Schusswaffen	1W12
Schrotflinte	Schusswaffen	2W10

Andere Schadensarten	Schaden
Verätzungen mit schwacher Säure / kleiner Sturz	1W3
Verbrennungen / hoher Sturz (mehr als 3 m)	1W6
Autounfall / umherfliegende Trümmerteile	1W10
Starke Vergiftungen / vom Auto angefahren werden	2W10

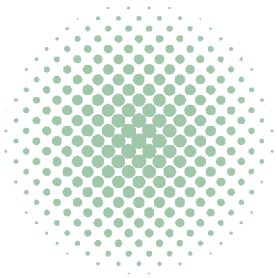
Im Rahmen der Schnellstarterregeln gibt es zwei Möglichkeiten, verlorene Trefferpunkte zurück zu erhalten.

Stabilisierung

Einen verletzten Charakter mit einer erfolgreichen Erste Hilfe-Probe zu stabilisieren, stellt einmal pro Verwundung sofort 1W4 TP wieder her. Ein kritischer Erfolg verdoppelt die Zahl der wiederhergestellten TP. Ein Patzer fügt 1W4 Punkte Schaden zu.

Erholung

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

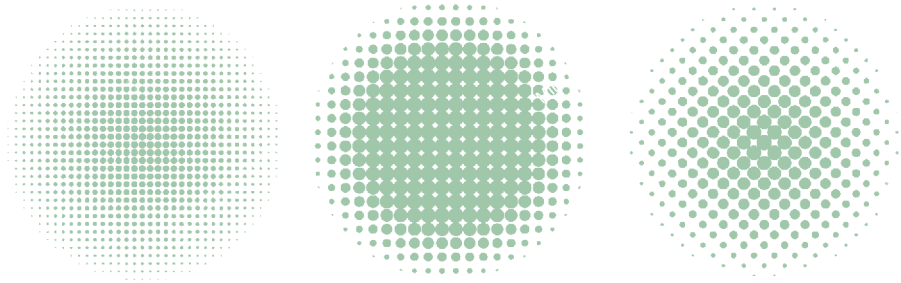


FHTAGN

Einführungsszenario

Die Außenseiter

Die Außenseiter



Die Außenseiter ist ein Einführungsszenario für FHTAGN. Du solltest an dieser Stelle nur weiterlesen, wenn du bereit bist, die Rolle der Spielleiterin zu übernehmen. Die folgenden Seiten versorgen dich mit allen notwendigen Informationen, um mit deinen Mitspielerinnen einen spannenden und gruseligen Rollenspielabend zu verbringen.

Zum Aufbau des Szenarios

Das Szenario wird mit einer kurzen Handlungsübersicht eröffnet. Letztendlich kannst du bereits nach dem Lesen der Übersicht entscheiden, ob dir das Szenario überhaupt zusagt oder nicht. Daraufhin folgen ausführlichere Informationen für die einzelnen Szenen des Abenteuers, die dich dabei unterstützen werden, die Geschichte gemeinsam mit der Spielgruppe zum Leben zu erwecken. Auf den letzten Seiten schließlich finden sich fünf vorgefertigte Charaktere, die du deinen Spielerinnen aushändigen kannst.

Die Zusatzkästen, die du über den Text verstreut findest, enthalten zusätzliche Informationen, erklären einige Regelanwendungen genauer oder geben weitere Tipps, um die Szenen spannend zu gestalten. Alle benötigten Spielwerte von Nichtspielercharakteren oder Kreaturen finden sich direkt in der entsprechenden Spielszene, um leicht wiedergefunden werden zu können.

Das Szenario vorbereiten

Bevor der Spieleabend beginnen kann, solltest du das komplette Szenario wenigstens einmal gelesen haben. Es schadet nicht, wenn du dir Notizen während des Lesens machst, um dich mit dem Text besser vertraut zu machen. Auch kannst du deine Notizen dazu nutzen, die Stellen im Text zu identifizieren, die du als schwierig empfindest und besser vorher noch einmal durchgehst. Wenn du die Handlung verinnerlicht hast, musst du nur noch die vorgefertigten Charaktere kopieren und an deine Mitspielerinnen austeilen. Notiere dir noch die Namen der Charaktere als Referenz. Ausfüllbare Charakterbögen findest du übrigens auch auf der Webseite von FHTAGN zum Download.

Beim Austeilen der Charaktere kannst du entscheiden, ob die Spielerinnen sich die Charaktere selbst aussuchen dürfen oder ob du ihnen Rollen vorgeben möchtest. Es ist übrigens überhaupt nicht schlimm, wenn es nicht genau fünf Mitspielerinnen sind – lasse dann einfach die Charaktere weg, deren Hintergrundgeschichten dir am wenigsten zusagen.

Übersicht über das Szenario

Die Außenseiter spielt in **Neuengland in den 1920er Jahren** – der Gegend und der Zeit, in der die meisten Geschichten Howard Phillips Lovecrafts angesiedelt sind. Die Spielerinnen schlüpfen in die Rollen

von Angestellten eines großen Bauunternehmens. Ihre Firma ist auf der Jagd nach dem Auftrag, einen Staudamm **in den Bergen Vermonts** zu errichten, der weite Teile eines Tals überfluten wird. Die Aufgabe der Charaktere besteht nun darin, mit den wenigen Anwohnern des **Dorfes Alberton** zu sprechen, das Tal zu vermessen sowie einige Bodenproben zu sammeln.
Einmal vor Ort angekommen, können die Charaktere erfreut feststellen, dass die Einwohner der abgelegenen, einsamen Gemeinde ihnen freundlich und zuvorkommend begegnen. Tatsächlich spielen die Dörfler aber ein falsches Spiel mit den Charakteren: Bereits seit Jahrzehnten pflegen fast alle von ihnen Kontakt mit einem uralten Ghoul. Dieses Wesen brachte den Menschen verschiedene Rituale bei, die ihr Leben auf blasphemische Weise verlängerten. Ansonsten ließ sie der Ghoul im Allgemeinen in Ruhe – im Gegenzug besorgten die Menschen ihm in regelmäßigen Abständen frisches Menschenfleisch.
Am kommenden **1. Mai** steht ein großes Fest des kannibalischen Kultistenzirkels an – und die Charaktere scheinen die idealen Opfergaben für ihren ghoulischen Herren zu sein ...

Vorgeschichte – die Ghoulpaktierer

Die Geschichte der Paktierer beginnt im frühen 19. Jahrhundert. Zu dieser Zeit erreichte ein Exilant die Gegend um Alberton – der Ghoul (siehe **Der Ghoul**). Nachdem er sich zunächst heimlich an den Leichen des örtlichen Friedhofs gelabt hatte, gefiel es ihm, sich dem Bürgermeister der Gemeinde zu offenbaren. Er bot den Menschen Albertons einen teuflischen Pakt an. Mithilfe seiner Magie konnte er ihr Leben um eine unnatürliche Spanne verlängern. Im Gegenzug sollten die Dörfler ihn in regelmäßigen Abständen mit frischen Leichen versorgen. So konnte er sich ganz auf seine finsteren Rachegedanken konzentrieren, die er gegenüber seiner neuen Heimat hegt, ohne sich um seine niederen Instinkte sorgen zu müssen.

Der Ghoul ist bereits sehr alt und er ist vorsichtig und umsichtig genug, um von den Menschen Albertons keine Unmöglichkeiten zu verlangen. Zwei Mal im Jahr, in der Nacht auf den ersten Mai und in der Nacht auf den ersten November müssen sie ihm Leichen darbringen, um den Pakt zu erneuern. Die Bürger Albertons wiederum besorgen sich ihre Opfer, indem sie Reisende überfallen, Landstreicher entführen oder in finsteren Vollmondnächten die Friedhöfe der weiter entfernt liegenden Gemeinden plündern. Sie sind mittlerweile recht geschickt darin, Unfälle vorzutäuschen. Die Wälder von Neuengland sind dicht und urtümlich und es verwundert niemanden, wenn ein einsamer Reisender verschwindet – vor allem nicht, wenn nach tagelanger Suche sein völlig ausgebrannter Wagen in einer Schlucht entdeckt wird oder das Moor ihn angeblich verschluckt hat.

In diesem Jahr nähert sich einmal mehr die Nacht auf den ersten Mai und Bürgermeister **Jermyn** ist erfreut, Gäste in seiner Stadt begrüßen zu dürfen: die Charaktere. Sein simpler Plan sieht vor, die Gruppe dem Ghoul zu übergeben und ihre Wagen verschwinden zu lassen – diese Vorgehensweise hat sich bisher bewährt.

Anpassung an vorhandene Spielgruppen

Sofern das Szenario mit bestehenden Charakteren gespielt werden soll, kann die Spielleiterin den Auftrag durch die Firma Johnson & Smith auch an eine externe Gruppe vergeben – die Spielercharaktere. In diesem Fall wird man möglicherweise durch eine Zeitungsannonce auf das Vorhaben der Firma aufmerksam oder durch Bekannte direkt angesprochen.

Szene 1: Einleitung

Das Abenteuer beginnt im April des Jahres 1922 im Flur vor dem Büro von **Richard Johnson**, Gründer und heutiger Miteigentümer des großen Bauunternehmens **Johnson & Smith Constructions** in Montpellier, Vermont. Die Charaktere sind zu einer Besprechung gerufen worden, man hat sie jedoch darum gebeten, noch kurz zu warten. Die Sekretärin **Mrs. de Grooth**, eine Dame mittleren Alters mit Dutt, Brille und gestrengem Gesichtsausdruck, kann sich schnippische Kommentare wie „Mr. Johnson ist ein vielbeschäftigter Mann." nicht verkneifen. Offensichtlich geht ihr Vorgesetzter davon aus, dass das nicht für die Charaktere gilt, was den Spielerinnen ein wenig Zeit verschafft, sich in ihre Rollen einzufinden und eine erste Unterhaltung zu führen. Lasse den Spielerinnen etwas Zeit (3-5 Minuten sind ein empfehlenswerter Zeitraum), sich untereinander und ihre Rollen kennenzulernen. Es kann hilfreich sein, wenn die Charaktere nacheinander vor dem Büro eintreffen. So können sich die Spielerinnen in aller Ruhe anspielen und gemeinsam warten, bis man sie hereinruft.

Schließlich werden sie von Mrs. de Grooth aufgefordert, **Mr. Johnsons Büro** zu betreten. Der Raum ist mit rustikalen, dunklen Holzmöbeln eingerichtet. Mittelpunkt des Raumes ist ein wuchtiger Schreibtisch, hinter dem Richard Johnson, ein ergrauter, älterer Herr mit kantigen Gesichtszügen und prankengroßen Händen, Platz genommen hat. Er stellt den Charakteren ihren Auftrag vor. Der nachfolgende Abschnitt kann entweder einfach vorgelesen oder in eigenen Worten wiedergegeben werden:

Unsere Firma steht davor, eine der größten Aufträge in der Firmengeschichte an Land zu ziehen, meine Damen und Herren. Die amerikanische Wasserbehörde plant den Bau eines weiteren Staudammes in den Bergen von Vermont und wir sind als ansässige Firma ein ganz heißer Kandidat für diesen Auftrag. Mir liegt – zum Wohle der Firma – sehr viel daran, dass wir es sind, die diesen Staudamm bauen dürfen.

Aus diesem Grund werden wir der Wasserbehörde einige Tätigkeiten abnehmen, die eigentlich in ihr Aufgabengebiet fallen. Ich habe Sie alle ausgewählt, um in den Norden Vermonts zu reisen und vor Ort einige Untersuchungen vorzunehmen. Sprechen Sie mit den wenigen Einwohnern, auf die Sie dort treffen, vermessen Sie die Gegend und nehmen Sie vor allem einige Bodenproben, um giftige Stoffe im Boden dort oben ausschließen zu können. Ich bin mir sicher, dass sich unser Einsatz bezahlt macht! Der Erfolg des Projektes liegt in Ihren Händen!

Johnson entlässt die Charaktere nach dieser kurzen Einführung aus seinem Büro und verweist sie für alle weiteren Fragen an seine Sekretärin Mrs. de Grooth. Diese kann die Charaktere mit folgenden **Informationen** versorgen:

- Das zu untersuchende Gebiet liegt im **Norden Vermonts**, ungefähr 20 Meilen östlich von St. Albans und ungefähr genauso weit nördlich des Mount Mansfield.

- Das Gebiet ist nach offiziellen Unterlagen so gut wie unbesiedelt. Es gibt eine Siedlung namens **Alberton**, deren Bürgermeister **Mr. Jermyn** bereits per Post über das Kommen der Charaktere informiert wurde und recht aufgeschlossen erschien.

- Für die Reise werden den Charakteren durch Johnson & Smith **zwei Wagen** (ein Ford Model T mit Platz für vier Personen sowie ein Ford Model A Pickup Truck mit geschlossener Ladefläche für zwei Personen und die Ausrüstung) zur Verfügung gestellt.

- Als weitere firmeneigene Ausrüstung erhalten die Charaktere Interviewbögen (siehe **Handout 1**), eine grobe Karte von Alberton und Umgebung, Schreibutensilien, Probenbehälter, Vermessungswerkzeuge usw. Dazu gibt es bei Bedarf eine Kurzeinweisung durch einen Mitarbeiter von Johnson & Smith.

• Jeder von ihnen erhält darüber hinaus eine Spesenerstattung von $5 am Tag, was bereits sehr großzügig ist.

Den Charakteren steht es nun natürlich frei, den Rest des Tages für Vorbereitungen auf die Reise zu nutzen, wenn sie dies wünschen. Sollten die Spielerinnen noch Einkäufe tätigen wollen, kannst du davon ausgehen, dass es in Montpellier alle gängigen Ausrüstungsgegenstände zu kaufen gibt. Charaktere ohne Handwerk (Landvermessung) erhalten noch eine Einführung in den Umgang mit der Vermessungsausrüstung. Die entsprechenden Spielerinnen dürfen sich daher ein Spezialtraining für Vermessungsausrüstung (IN) notieren.

Neuengland

Neuengland liegt im Nordosten der USA und stellt – neben Virginia – den Ursprung der englischen Besiedelung Nordamerikas dar. Heute liegen in der Region die Bundesstaaten New Hampshire, Connecticut, Massachusetts, Rhode Island, Maine und Vermont. Die ersten Siedler gründeten im 17. Jahrhundert küstennahe Siedlungen, die nächsten größeren Städte wie Plymouth, Salem oder Boston folgten schon bald.

H. P. Lovecraft verbrachte weite Teile seines Lebens in Neuengland. 1890 in Providence, Rhode Island geboren verlebte er hier sowohl seine Kindheit als auch seinen Lebensabend. Viele der von ihm erdachten Geschichten spielen in Neuengland. Die von ihm ersonnenen Städte Arkham, Innsmouth, Kingsport und Dunwich, die allesamt in der Nähe von Salem und Boston liegen und gemeinsam das sogenannte *Lovecraft Country* bilden, haben reale Vorbilder in Neuengland.

Szene 2: In den Bergen Vermonts

Nach dieser recht kurzen und eng geführten Einstiegsszene ist der weitere Verlauf des Szenarios sehr frei gestaltet. Auf den nächsten Seiten erhältst du Beschreibungen des Dorfes Alberton, seiner wichtigsten Bewohner sowie der näheren Umgebung. Außerdem werden natürlich der Ghoul und seine Ziele näher beschrieben. Innerhalb dieser Parameter können sich deine Spielerinnen frei bewegen und selbst bestimmen, wie ihre Charaktere die nächsten Tage zubringen werden. Erst mit Beginn der **Nacht der Nächte**, welche den dritten Abschnitt einläutet, wird der Druck auf deine Spielerinnen deutlich zunehmen.

Der erste Teil der **Reise** führt die Charak–tere auf einer gut ausgebauten Landstraße in den Norden Vermonts, bis sie nach rund 65 Meilen St. Albans erreichen. Von dort aus müssen sie in Richtung Osten in die nahezu unbesiedelte Wildnis. Die Wälder Vermonts sind urtümlich und dicht, und die eher zu erahnende denn sicher zu befahrende Straße verzögert das Weiterkommen der Charaktere deutlich. Nach über zwei Stunden Fahrt lichtet sich der dichte Wald endlich ein wenig und gibt den Blick auf eine Ansammlung einst stattlicher Bauernhöfe frei, die weit verteilt in einem flachen, spärlich bewaldeten Tal dem Zahn der Zeit ihren Tribut zollen. Die Charaktere haben Alberton erreicht.

Das Dorf Alberton

Alberton wurde bereits 1701 gegründet und hat eine ruhige Geschichte hinter sich. Trotz der stillen Abgelegenheit ließen sich – dank des fruchtbaren Bodens – im Laufe der Jahrhunderte immer wieder neue Siedler in Alberton nieder. Dies ließ den Fluch der Inzucht, der manch abgelegene Gemeinde in den tiefen Wäldern Neuenglands oder Massachusetts heimsucht, hier nur wenig gedeihen. Die Ankunft des Ghouls vor über einhundert Jahren (siehe **Der Ghoul**) hat die Einwohner Albertons aber nicht nur langlebiger werden lassen, sondern auch einsiedlerischer und gleichgültiger gegenüber ihren viele Meilen entfernt wohnenden Nachbarn.



Alberton besteht aus **gut drei Dutzend Farm- und Wohnhäusern** und ist trotz seiner geringen Bevölkerungsdichte erstaunlich groß. Die meisten Farmen sind mit beträchtlichem Grundbesitz ausgestattet, so dass die einzelnen Farmhäuser einsam und verteilt in dem flachen Tal liegen. Alberton nimmt damit den größten Teil des Tales ein, das der geplante Staudamm fluten wird. Neben den verteilt liegenden Farmhäusern, die allesamt schon bessere Zeiten gesehen haben und langsamem Verfall anheim gegeben sind, gibt es eine kleine, schmucke **Gemeindehalle**, eine **Kneipe**, eine kleine **Kapelle** sowie einen kleinen **Kramwarenladen**. Dieser erhält seine Waren ungefähr alle zwei Wochen, wenn der Postbote den Weg in das ländliche Alberton antritt. Im Folgenden werden einige der wichtigsten Örtlichkeiten Albertons kurz umrissen.

Die Gemeindehalle

Die hübsche, kleine Gemeindehalle, die erst zu Beginn des Jahrhunderts errichtet wurde, ist das neueste Gebäude in Alberton. Sie ist der ganze Stolz von Bürgermeister Jermyn, der die Halle als eine Art Denkmal für sich selbst betrachtet. Die Gemeindehalle weist einen **Versammlungsraum** auf, eine großzügige **Küche** sowie zwei kleinere Räume, die als **Lagerräume** genutzt werden. Einer dieser Lagerräume ist für die Charaktere freigeräumt worden und wird ihnen als **Schlafplatz** angeboten.

Die Kapelle

Am Rande der kleinen Ansammlung von Häusern, die den Ortskern von Alberton bilden, steht die verlassene Ruine einer kleinen, puritanischen Kirche. Während sich vor Jahrhunderten die Gründerväter Albertons hier versammelten, um zu Gott zu beten, hat sich seit der Ankunft des Ghouls niemand mehr für die Kapelle interessiert. Zumindest nicht, seitdem die übrigen Bewohner ihren Pfarrer aus dem Dorf gejagt hatten.

Das Bauwerk ist verlassen und heruntergekommen, Staub und Schmutz sind überall gegenwärtig. Die Inneneinrichtung ist unvollständig und in desaströsem Zustand. Spricht man die Dorfbewohner auf diesen Umstand an, so erntet man nur ein desinteressiertes Schulterzucken und den Hinweis auf den vor Jahren an Alkoholsucht erkrankten und danach abgezogenem Pastor, was ein Charakter mit mindestens **Psychologie** 40% als offenkundige Unwahrheit entlarven kann.

Mittels **Suchen** von 30% oder mehr lassen sich in der Kapelle Überreste von verbrannten Dokumenten und Schriften finden, die allesamt auf Französisch verfasst sind, was nur die Kenntnis der entsprechenden **Fremdsprache** oder eine **IN**-Probe mit einem Malus von -20% bestätigen kann. Dies sind Mitbringsel des Ghouls aus Paris, anhand derer er die Dorfbewohner einst in seinen blasphemischen Ritualen unterrichtete. Es steht der Spielleiterin frei, ob und wie viel der originalen Texte noch zu entziffern sind.

Das Sunny Times

Das Sunny Times ist die örtliche Kneipe, in der sich die Farmer und die übrigen Einwohner allabendlich begegnen, um einen über den Durst zu trinken. Von der Prohibition hat in diesem Teil Neuenglands noch nie jemand etwas gehalten, und so gibt es literweise hochprozentigen, selbstgebrannten Schnaps für jedermann. Das Sunny Times ist nicht mehr als ein großer Raum mit Tresen und ein paar Tischen im Wohnhaus von **Walter und Nellie Brown**, die das kleine Etablissement auch direkt betreiben.

Im hinteren Teil des Hauses befindet sich eine **Schnapsbrennerei**, in der Walter auf Basis von Mais aus den umliegenden Feldern sein Gebräu zubereitet. Er hat mittlerweile aufgrund seines Alters einige Erfahrungen darin. Auch hier macht sich der Ursprung des Ghouls bemerkbar: Walter schwört auf Wermut, Anis und Fenchel für seine „grüne Fee“, welche nichts anderes als Absinth darstellt, und ist stets auf der Suche nach diesen Zutaten. Von dem irrationalen Gefühl geleitet, dass auch er selbst mittlerweile französische Wurzeln hat, berichtet er redselig über die verschiedenen Spirituosenvarianten, die man in Paris zu sich nehmen kann – ohne jemals dort gewesen zu sein.

Der Friedhof
Zwischen der Kapelle am Ortsrand und dem Haus des Bürgermeisters im Zentrum Albertons gelegen, ist der Friedhof in den letzten Jahrzehnten zu zentraler Bedeutung für die Bewohner Albertons herangewachsen. Hier halten sie ihre Treffen mit dem Ghoul ab und hier vollziehen sie mit seiner Hilfe ihre unheiligen Rituale. Zwar sind die meisten Gräber mittlerweile leer, geplündert für den ghoulischen Herren des Ortes, doch achtet der alte **Totengräber Orem Carter** sehr darauf, dass die Anlage gepflegt aussieht.

Mr. Carter hat des Weiteren auch ein scharfes Auge, wenn sich die Charaktere zu sehr für den Friedhof interessieren oder dort gar Untersuchungen anstellen sollten. Er ist sehr bestimmt darin, die Besucher des Platzes zu verweisen, sollte er sie dabei erwischen. Mittels **Suchen** ab 40% lässt sich bestimmen, dass einige der Gräber vor unbestimmter Zeit ausgehoben und wieder verschlossen worden sein könnten. **Naturwissenschaft (Geologie)** mit mindestens 20% oder eine **IN**-Probe mit einem Malus von -20% liefern hierfür Gewissheit.

Schaut man sich auf dem Friedhof weiter um, so entdeckt man nach kurzer Zeit eine im Schatten eines Baumes liegende Krypta. Sie scheint die einzige hier zu sein; alle anderen Grabstätten sind normale Gräber mit Grabsteinen und Beeten. Es sind keinerlei Inschriften auf der Krypta zu erkennen. Der Eingang ist mit einem abgeschlossenen Eisentor versperrt. Ein leicht süßlicher Geruch umgibt das alte Bauwerk. Das Tor kann mit Spezialtraining für Dietriche (**GE**) oder einer **ST**-Probe und einem Vorschlaghammer geöffnet werden; letzteres ist sicherlich nicht gerade leise. Weitere Versuche mit dem Hammer kosten 1W6 **WP**.

Die Tunnel unter dem Friedhof
Unterhalb der Krypta beginnt das Reich des Ghouls (siehe **Der Ghoul**). Verschlungene Tunnel, der immer penetrantere Geruch nach Verwesung und die beklemmenden fiependen Geräusche dort unten rauben jede Orientierung und lassen schreckliche Phantasien in den Köpfen der Charaktere aufleben. Als dann auf einmal Knochen auf dem Boden zu sehen sind, menschliche Knochen, sollte klar sein, dass hier unten nur Tod und Wahnsinn lauern (1/1W4 **STA** durch Gewalt).

Es liegt im Ermessen der Spielleiterin, ob der Ghoul aggressiv, listig, diplomatisch oder passiv vorgeht. Es sollten die bereits vorhandenen Informationen über das Vorhaben der Charaktere, sowie deren Auftreten und Absichten aus Sicht der Dorfbewohner und des Ghouls berücksichtigt werden. Er beobachtet die Charaktere durch einen Schwarm Ziegenmelker. Auch die Dorfbewohner halten ihn stets auf dem Laufenden.

Der Kramwarenladen
Marie Asthon führt den Laden für den täglichen Bedarf in Alberton alleine, seit ihr Mann vor einigen Jahren verstarb – tatsächlich ist er schon viele Jahrzehnte nicht mehr am Leben. Das Warenangebot ist überschaubar, hat aber alles Notwendige an Lebensmitteln und Werkzeugen, das man so weit weg von der nächstgrößeren Stadt benötigt.

Die meisten der kleineren oder alltäglichen Dinge gelten als **Nebenausgabe** und können durch die Charaktere einfach so erworben werden. Nennenswerte oder wichtige Gegenstände sind **Standardausgaben**, die entweder durch eine **IN** × 5- oder **Buchführungs**-Probe - du entscheidest - von der Ladenbesitzerin erstanden werden können. Im Zweifel weigert sich Mrs. Ashton einfach und murmelt etwas von „Das gute Stück habe ich für jemanden anderen zurückgelegt."

Im Laden selbst weht ein nicht zu ignorierender blumiger Duft. Dieser rührt von der Vorliebe der alten Dame für **französisches Parfüm**, seitdem der Ghoul in Alberton Einzug gehalten hat. Mrs. Ashton hat den Gestank dieses Wesens nie ganz ertragen können und lagert seitdem Unmengen von kostspieligem Duftwasser in ihrem Laden.

Als einziges Haus im Dorf verfügt der Kramwarenladen über einen **Keller**. Dort

befinden sich neben alten Habseligkeiten der Ashtons auch ein größeres Warenlager, Vorräte und andere mit großen Tüchern verhängte Dinge. Der Keller ist sowohl über das Haus, als auch über eine abgeschlossene Bodenfalltür neben dem Haus zu erreichen.

Der Postbote

James Breit teilt ungefähr alle zwei Wochen Post in Alberton aus und kann von der Spielleiterin bei Bedarf als zusätzliche Nichtspielerfigur genutzt werden.

Die Bewohner Albertons

Die Farmer Albertons erscheinen als wortkarge aber freundliche Männer und Frauen, die in einfacher Kleidung und ohne Murren ihrer harten Arbeit nachkommen. Einige wirken begriffsstutzig und weisen leicht verstörende Gesichtszüge auf – vielleicht leichte Anzeichen von Inzucht in den vergangenen Generationen – die meisten aber wirken gesund und kräftig.

Tatsächlich sind die meisten Bewohner Albertons – dank der finsteren Magie des Ghouls – über einhundert Jahre alt. Ihr hohes Alter sieht man den Paktierern zwar nicht an, ihre lange Lebensspanne hat allerdings unzweifelhaft Auswirkungen auf ihren Geist. Sie sind teilnahmslos und desinteressiert, manche haben auch die Schwelle zum Wahnsinn längst überschritten. Einzig die Aussicht auf eine frische Opfergabe an ihren Meister lässt sie höflich und so unauffällig wie möglich mit den Charakteren interagieren. Im Folgenden werden einige der interessanteren Persönlichkeiten Albertons kurz vorgestellt.

Bürgermeister Luther Jermyn

Luther Jermyn ist ein etwas heruntergekommener Mann mit Bauchansatz, der meist einen zerschlissenen Tweed-Anzug trägt. Er wirkt als wäre er Anfang 50, spricht mit lauter, bestimmter Stimme und gerät leicht ins Schwitzen. Der Bürgermeister des Dorfes **wohnt direkt neben dem Friedhof**, welcher den zentralen Ort für die Rituale der Ghoulpaktierer darstellt. Er ist zugleich das **Oberhaupt des Kultes** und der Einzige, zu dem der Ghoul hin und wieder spricht.

Jermyn empfängt die Charaktere freundlich und signalisiert ihnen rasch, dass er ihre Unternehmung unterstützen wird, sofern „seine Schäfchen“, wie er seine Gemeinde stets liebevoll nennt, angemessen für den Verlust ihres Landes entschädigt werden. Tatsächlich sieht er in den Charakteren lediglich die nächsten Opfer für seinen ghoulischen Meister.

Sheriff Stanley Davies

Stanley Davies ist ein fettleibiger, glatzköpfiger Bär von einem Mann. Er ist sicherlich kein guter Polizist, und so wundert es nicht, dass er vor rund 15 Jahren hierher versetzt wurde, um das Gesetz durchzusetzen und seither einfach vergessen wurde.

Davies ist der einzige Neuling in den letzten Jahrzehnten in Alberton und als Einziger kein Mitglied des Ghoulkultes. Obwohl seine kriminalistischen Fähigkeiten äußerst beschränkt sind, hat er längst realisiert, dass in der Gegend etwas nicht stimmt. Doch ist er ziemlich erfolgreich darin, hat er erst einmal damit begonnen, diese unangenehmen Gedanken in **Alkohol** zu ertränken und bester Kunde im Sunny Times.

Familien

Alberton wird größtenteils von Farmern bewohnt, die ihre Felder bestellen und Vieh hüten. Auf sie trifft die generelle Beschreibung der Einwohner Albertons am Anfang dieses Kapitels zu. Beispielhafte **Familiennamen** sind Campbell, Thompson, Hilbregde, Hanson, Coffin, Parker, Berkeley, Rowley oder Weston.

Atmosphäre

Scheue dich nicht, bereits bei den ersten Gesprächen mit den Dorfbewohnern eine unbestimmte und leicht gruselig wirkende Atmosphäre aufzubauen. Du erreichst das am besten, indem du hin und wieder beiläufig Dinge erwähnst, die von der vertrauten Norm der Charaktere abweichen. Benutze ruhig wiederkehrende Motive, aber übertreibe es nicht: du willst die Charaktere nicht zu früh aus Alberton vertreiben. Einige Beispiele:

- Die **Hofhunde** auf den abseits gelegenen Farmen sind irgendwie größer und muskulöser als ihre Rasse vermuten ließe.

- Andere **Haustiere** wirken ausgezehrt und kränklich.

- Auf den meisten Höfen gibt es keine **Kinder**, auch, wenn die Farmer im besten Alter sind.

- Eine lautstark geführte Diskussion im **Sunny Times** verstummt, als die Charaktere den Schankraum betreten. Nach einigen unangenehmen Sekunden wenden sich die Anwesenden leise murmelnd einzelnen Gesprächspartnern zu, ohne die Charaktere weiter zu beachten.

- Die Augen des **Totengräbers Orem Carter** scheinen während eines Gespräches immer unruhig an den Körper der Charaktere auf und nieder zu fahren, während er leise Zahlen murmelt. Scheinbar vermisst er die Charaktere – nur eine Berufskrankheit?

- Die Bewohner Albertons sind alt – uralt, für menschliche Maßstäbe. Daraus ergibt sich in Gesprächen manches mal ein **seltsames Verständnis von Zeit**. So mag einer der Farmer seiner Frau einen verträumten Blick zuwerfen und mit ihr ein Gespräch über den Sommer `31 – natürlich 1831 – beginnen, was bei einem Mann, der gerade einmal Mitte vierzig zu sein scheint, natürlich nicht möglich ist.

- Den Charakteren begegnet immer wieder ein Schwarm **Ziegenmelker** und scheint sie zu beobachten.

In die Quere

Die Charaktere sind nicht die einzigen Fremden, die in dieser Zeit Alberton aufsuchen. Tatsächlich versucht eine konkurrierende Gruppe den Charakteren – und damit Johnson & Smith – den lukrativen Auftrag vor der Nase wegzuschnappen. Dieses dreiköpfige Team, bestehend aus den Landvermessern **Mabel Sinclair**, **Edgar Scott** und **Walter Parker**, arbeitet für eine in St. Albans ansässige Baufirma (McKinnerley Engineering Group), die ebenfalls an dem Bau des Staudamms Interesse zeigt. Die Anwesenheit dieser Gruppe wird zu einigen Verwirrungen führen:

- Eine „zufällige" Begegnung in der Wildnis führt dazu, dass Scott und Parker die Gruppe unter Androhung von Gewalt dazu auffordern, die Gegend zu verlassen.

- Eines morgens fehlen Ausrüstungsgegenstände der Gruppe oder wurden über Nacht sabotiert und unbrauchbar gemacht. Zerstochene Reifen sind ein gutes Beispiel für eine solche Sabotageanktion.

- Die Gruppe aus St. Albans versucht, einige der Farmer gegen die Charaktere aufzubringen.

Die Landvermesser aus St. Albans werden – im Gegensatz zur Gruppe der Charaktere – nicht von Bürgermeister Jermyn erwartet. Er hat aber natürlich nichts dagegen, weitere potentielle Opfer für die Ritualnacht in greifbarer Nähe zu wissen und vermittelt den dreien eine Schlafgelegenheit im „Sunny Times", wo sie dann auch die nächsten Nächte zubringen werden.

Du entscheidest, wie aggressiv sich die Gruppe aus St. Albans gegenüber den Charakteren verhält – vielleicht treten sie auch eher in eine freundschaftliche Konkurrenz zu den Charakteren. Die Landvermesser werden auf jeden Fall im Vorfeld des Finales noch eine Rolle spielen.

Mabel Sinclair, Edgar Scott und Walter Parker
Landvermesser im Auftrag der McKinnerley Engineering Group.

ST 13	**KO** 12	**GE** 13	**IN** 14	**EN** 10
CH 11	**TP** 13	**WP** 10	**STA** 50	**BG** 40

Bindungen: Die anderen Landvermesser, 11.
McKinnerley Engineering Group, 11.

Motivationen und Störungen: Den Auftrag an Land ziehen – der Zweck heiligt die Mittel!

Fertigkeiten: Buchführung 50%, Handwerk (Landvermessung) 55%, Überzeugen 35%, Waffenloser Kampf 40%.

Angriffe: Unbewaffnet 40%, Schaden 1W4.



Die Umgebung des Dorfes

Alberton liegt in einem **weitläufigen Tal** inmitten der weiten, undurchdringlichen Wälder Neuenglands. Im Norden und Süden wird Alberton von sanft geschwungenen **Hügeln** begrenzt, die nach einigen hundert Metern steil ansteigen und sogar die Baumgrenze überschreiten. Von Ost nach West wird das Tal von einem **Fluss** durchschnitten, dessen Stauung sich an eben dieser Stelle anbietet. Das Tal ist darüber hinaus spärlich bewaldet, doch nirgends so dicht wie an seinen Rändern.

Ergebnis	Ereignis
1	Die Wälder Vermonts werden von zahlreichen, namenlosen Bächen durchzogen, deren gurgelnde Wasser eine beständige akustische Kulisse für Reisende bilden. Plötzlich scheint es, als sei über dem Murmeln der Bäche eine unmenschliche, tief brummende Stimme zu hören. Wem ein verdeckter, d. h. durch die Spielleiterin geheim ausgeführter, **Wachsamkeit**-Wurf gelingt, ist der festen Überzeugung, eine Botschaft zu empfangen … Tatsächlich versucht der Ghoul Kontakt zu den Charakteren zu erhalten, vielleicht um sie abzuschrecken oder um sie zu manipulieren.
2	Die Charaktere stoßen auf ein heruntergekommenes, bereits vor Jahren verlassenes Wohnhaus: die Fenster sind blind, der Dachstuhl teilweise eingestürzt, die Haustür hängt leise quietschend in den Angeln. Im Inneren lassen sich mottenzerfressene Sofas, zusammengebrochene Kleiderschränke und eine dichte Decke toten, weißen Staubes finden – und wenn du magst, einige alte Zeitungen. Der ehemalige Bewohner des Hauses hat akribisch Zeitungsausgaben gesammelt, in denen von vermissten Personen in der Umgebung Albertons berichtet wurde. Ein gelungener **Buchführung**-Wurf fördert die Erkenntnis zutage, dass sich die Vermisstenmeldungen um den 01. Mai und den 31. Oktober herum bewegen.
3	Am Hang eines Hügels stoßen die Charaktere auf das ausgebrannte Wrack eines Automobils. Es handelt sich um eines der Automobile, die die Einwohner Albertons in den vergangenen Jahren „verschwinden“ ließen. Eine kurze Untersuchung des Wracks offenbart, dass im Innenraum des Wagens keine Spuren vom Fahrer oder weiteren Personen zu finden sind. Aufmerksamen Charakteren fällt auf, dass kein Schlüssel im Schloss steckt – ein Hinweis darauf, dass der Wagen den Hang hinuntergestoßen und nicht gefahren wurde.
4	Eine schmale, hölzerne Brücke von vielleicht 1,5 m Breite überspannt einen breiten Fluss. Sind die Charaktere mit einem Automobil unterwegs, müssen sie spätestens hier ihr Gefährt verlassen. Die Brücke ist überdacht und die Wände bestehen aus dicken Holzbohlen, das Innere wird nur durch das Sonnenlicht am Ein- und Ausgang erhellt. Garstige Spielleiterinnen können den Charakteren einen Schwarm Fledermäuse entgegenschicken, die den ersten Wanderer der Gruppe zu Tode erschrecken (0/1 **STA** durch Hilflosigkeit).
5	Etwas abseits des Weges steht die verfallene Ruine eines alten Geräteschuppens. Einige der alten Geräte haben die ehemaligen Besitzer zurückgelassen – die ideale Gelegenheit, um etwas improvisierte Bewaffnung zu besorgen, sollte es den Charakteren an Schlagkraft mangeln … **Improvisierte Waffe** (Eisenkette, Hammer, Schaufel)**:** Waffenloser Kampf oder Nahkampfwaffen, Schaden 1W4.
6	Ein Krater, kaum einen Quadratmeter groß, ist im Boden zu erkennen. Hier ist vor Jahrhunderten ein Meteoritensplitter niedergegangen – es mag verwundern, dass sich keine Wurzeln, Pilze oder Moose finden, die den Krater längst hätten überwuchern müssen (Naturwissenschaft (**Biologie**) oder Naturwissenschaft (**Geologie**) mit mindestens 20%). Auch vom Meteoritensplitter fehlt jede Spur – dafür sind an den umliegenden Bäumen seltsame Symbole mit einer roten Farbe aufgemalt, die frisch wirken.

Der Ghoul

Der Ghoul ist die unnatürliche Bedrohung hinter der menschlichen Fassade Albertons. Er ist eine uralte und bösartige Kreatur, die bereits Jahrhunderte auf diesem Planeten zugebracht hat. Während er sich im Paris des ausgehenden 18. Jahrhunderts an den zahllosen Toten der französischen Revolution labte, stieg seine Macht und sein Einfluss auf die Ghoulfamilien der Pariser Friedhöfe. Doch er wurde zu gefährlich für die mächtigen Anführer der anderen Familien und so wurde er aus Paris vertrieben. Im Bauch eines Handelsschiffes erreichte er zu Beginn des 19. Jahrhunderts die Neue Welt, in der er – verbitterter und bösartiger als zuvor – die Einsamkeit der urtümlichen Wälder Neuenglands suchte. Hier traf er auf Alberton und Bürgermeister Luther Jermyn.

Er erkannte bald, dass er die einfachen Einwohner des Dorfes zu seinen willfährigen Dienern machen konnte, die ihn mit dem versorgen würden, was er so begehrte: frisches, menschliches Fleisch. Er lehrte sie, mithilfe seiner kannibalistischen Magie ihr Leben unheilig zu verlängern und band sie so in einem finsteren Pakt an sich. Nun sitzt er wie eine Spinne in ihrem Netz in den Tunneln unter dem Friedhof, sinniert über sein Schicksal und wartet auf die wenigen Ritualtage im Jahr, zu denen seine Diener ihm menschliche Opfergaben darbringen müssen, um seine Gunst nicht zu verlieren.

Handlungsoptionen

Möglicherweise realisiert der Ghoul, dass die friedlichen Tage in Alberton bald gezählt sein dürften. Vielleicht belauscht er mittels seiner Ziegenmelker die Gruppe, vielleicht sind die Charaktere aber auch gegenüber dem Bürgermeister zu offen – wie auch immer er an diese Informationen gelangt, er wird sich seine Gedanken machen.

Es liegt in deinem Ermessen, ob und wie der Ghoul auf diese Erkenntnisse reagiert. Vorstellbar sind:

- Er setzt alles daran, die Untersuchungsergebnisse zu seinen Gunsten zu manipulieren. So könnte er Proben und Aufzeichnungen der Charaktere unbrauchbar machen oder austauschen lassen.

- Er versucht, die Charaktere für seine Zwecke zu gewinnen. Vielleicht arrangiert Bürgermeister Jermyn ein Treffen mit „einer einflussreichen Person“, die aufgrund von einer Krankheit aber in einem dunklen Nebenzimmer verbleiben muss.

- Er versucht, als quasi blinder Passagier im Pickup Truck der Charaktere zu entkommen. Dabei verkriecht er sich in einer Ecke des Laderaums, wobei der faulige Geruch irgendwann auffallen dürfte.

Der Ghoul

Ghoule sind humanoide, menschengroße Kreaturen, die im Dunkeln auch als Mensch durchgehen könnten. Ihre hündischen Gesichtszüge, großen Ohren, klauenbewehrten Hände und überproportionierte Muskeln lassen aber bei näherer Betrachtung keine weitere Verwechslung zu. Ghoule leben bevorzugt unter der Erde in Tunnelsystemen, die sie selbst angelegt haben. Sie sind in Clans und Familien organisiert, die von mächtigen Zauberern angeführt werden. Ghoule ernähren sich bevorzugt von möglichst frischem Aas und haben dabei eine besondere Vorliebe für menschliche Leichname. Daher findet man ihre Kolonien oft in der Nähe von Friedhöfen. Der Ghoul in diesem Szenario ist ein uralter, übellauniger und überaus mächtiger Einzelgänger, der über finstere Magie verfügt.

ST 20 **KO** 18 **GE** 14 **IN** 14 **EN** 12
TP 19 **WP** 12

Panzerung: 2 Punkte durch gummiartige Haut (siehe **Widerstand gegen physischen Schaden**).

Fertigkeiten: Athletik 50%, Fremdsprache (Englisch) 40%, Heimlichkeit 45%, Unnatürliches Wissen 45%, Verfolgen (Geruchssinn) 40%, Wachsamkeit 50%.

Angriffe: Klauen 40%, Schaden 1W6+4.
Biss 40%, Schaden 1W4+4 (siehe **Festbeißen**).

Festbeißen: Nach einer erfolgreichen Bissattacke kann der Ghoul in jeder weiteren Runde 1W4 Schadenspunkte an seinem ursprünglichen Ziel verursachen. Dies erfordert keine gelungene Attacke und ist eine freie Aktion.

Leichenschmaus: Labt sich ein Ghoul an einer Leiche, so erhält er einmal am Tag 1W4 TP zurück.

Ausgezeichneter Geruchssinn: Ghoule vertrauen beim Aufspüren ihrer Beute auf den Geruchssinn.

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.

Widerstand gegen physischen Schaden: Der Ghoul ignoriert aufgrund seiner gummiartigen Haut jeweils zwei Punkte Schaden pro Angriff, die ihm durch normale Angriffe mit Nahkampf- oder Schusswaffen zugefügt werden.

Des Weiteren wird jeglicher physischer Schaden vor der Verrechnung mit dem Panzerungswert halbiert. Das bedeutet auch, dass der Tödlichkeitswert von Waffen bei Tödlichkeitswürfen gegen den Ghoul halbiert wird. Ein gelungener Tödlichkeitswurf tötet das Wesen. Bei einem kritischen Treffer wird der Schaden nicht halbiert, dafür aber auch nicht verdoppelt.

Rituale: Der Ghoul in *Die Außenseiter* verfügt über verschiedene Zauber und Rituale. So verlängert er zum Beispiel mithilfe kannibalistischer Riten das Leben der Dorfbewohner auf unnatürliche Weise. Außerdem kann er einen Schwarm Ziegenmelker herbeirufen, durch deren Augen und Ohren er die Umgebung seines Domizils auskundschaften kann, ohne die Tunnel unter dem Friedhof verlassen zu müssen. Da die Charaktere im Rahmen des Abenteuers keine Gelegenheit haben, diese Zaubersprüche zu erlernen, wird auf eine genaue spieltechnische Beschreibung verzichtet.

Stabilitätsverlust: 0/1W6.

Die Aufgaben der Charaktere

Die Charaktere müssen in der Gegend um Alberton und in Alberton selbst verschiedene Aufgaben im Auftrag ihrer Firma erledigen, um die Arbeiten für den geplanten Staudamm voranzubringen. Dazu gehören:

- Das **Entnehmen von Bodenproben** an verschiedenen Stellen des Tals, um eine Kontaminierung des Bodens mit Schwermetallen oder anderen giftigen Stoffen auszuschließen. Dabei geht es tatsächlich nur darum, kleine Erdklumpen einzusammeln – eine Untersuchung wird später in den Laboren der amerikanischen Wasserbehörde durchgeführt.

- Das genaue **Vermessen des Tals** mithilfe mitgebrachter Winkelprismen, Maßbändern und Fluchtstäben. Diese Messgeräte sind einfach einzusetzen und erlauben auch Laien nach kurzer Einweisung eine verhältnismäßig genaue Vermessung der Gegend.

- Das **Einsammeln von Wasserproben** aus dem das Tal durchschneidenden Fluss.

- **Gespräche mit den Einwohnern** des Tals. Hierbei geht es insbesondere darum, die Einstellung der Einwohner zu den Plänen der Wasserbehörde zu verbessern, ihnen eine entsprechende – freilich noch zu bestimmende – Entschädigung in Aussicht zu stellen sowie die Höhe ihrer Forderungen zu notieren.

> **Denke daran:** Du entscheidest, ob für eine Tätigkeit eine Probe notwendig ist, oder nicht. Grundsätzlich solltest du bei einfachen Aufgaben, die für die Charaktere aufgrund ihrer Berufserfahrung oder anderen Fertigkeiten Routine sind, keine Proben verlangen. Gleiches gilt für einfache Gespräche mit den Einwohnern, die du nicht unnötig verkomplizieren möchtest.

Im Rahmen dieser Tätigkeiten werden die Charaktere in Kontakt mit nahezu jedem Dorfbewohner treten müssen und werden weite Teile Albertons und der umliegenden Wildnis betreten. Nutze die oben beschriebenen Details, um das Verhalten der Dorfbewohner auf die Handlungen der Charaktere anzupassen. Versuche während dieser harmlosen und alltäglichen Arbeiten ein Gefühl unbestimmten Unwohlseins zu erzeugen. Der wichtigste Hinweis aber lautet: Langweile die Spielerinnen nicht. Wenn sie Spaß an den Erkundungen des Tals und den Gesprächen mit den Dorfbewohnern haben, die wohlig-gruselige Atmosphäre genießen und es mögen, Vermutungen über die ungewöhnlichen Dinge in Alberton anzustellen, dann gib ihnen die Zeit dazu. Wenn du aber das Gefühl hast, dass die Spielerinnen genug von Alberton und seinen Bewohnern haben, dann lasse in der nächsten Nacht die Hölle über die Charaktere hereinbrechen und wechsele in die nächste Szene.

Das Vorsprechen beim Sheriff

Bereits früh nachdem die Charaktere Alberton erreicht haben und beim Bürgermeister vorstellig geworden sind, fängt sie **Sheriff Davies** auf der Straße ab. Mit ungehobeltem Tonfall fordert er sie auf, ihm zu seinem Büro zu folgen. Hier wird er die Charaktere mit einigen unnötigen Fragen belästigen („Was woll'n se denn eijentlich hier?“ oder „Hamm' se denn überhaupt ne Jenehmigung?“). Davies ist vollkommen betrunken und es ist kaum möglich, seinen alkoholgeschwängerten Worten zu folgen. Nachdem er die Charaktere ein paar Minuten belästigt hat, wird ihm klar, dass sie vielleicht die nächsten Fremden sind, die in seinem Revier verschwinden. Er stößt ein paar unzusammenhängend wirkende Sätze als **Warnung** hervor, etwa „Haunse bloß wieder ab, bevor ihnen hier noch was zustößt.“ oder „Ich bin hier das Jesetz, aber ich kann ja auch nich' überall sein, verstehnse?“, dann greift er in seine Schublade um einen tiefen Schluck aus einer Whiskeyflasche zu nehmen. Anschließend setzt er die Gruppe vor die Tür.

Dieses Treffen dient dazu, die Charaktere gegenüber ihrem einzigen, potentiellen Verbündeten im Dorf so misstrauisch wie nur irgend möglich zu machen. Scheue dich nicht, Sheriff Davies so abstoßend und ekelerregend wie möglich darzustellen – die Charaktere dürfen ruhig eine ordentliche Abneigung gegen ihn entwickeln. Umso größer wird die Wirkung seines Auftretens im Finale, wenn er plötzlich auf Seiten der Gruppe eingreift.

Edgar Scotts Verschwinden

Irgendwann im Laufe der nächsten Tage – du entscheidest, wann es der Geschichte die du erzählen willst am dienlichsten ist – verschwindet Edgar Scott, einer der Prospektoren aus St. Albans. Nachdem seine beiden Begleiter, Mabel Sinclair und Walter Parker, recht erfolglos unter den Einwohnern Albertons herumgefragt haben, wenden sich die beiden zähneknirschend an die Gruppe. Unter dem Versprechen, die – vielleicht reichlich unschönen – vergangenen Tage zu vergessen, bitten sie die Gruppe bei der Suche nach ihrem vermissten Kollegen um Hilfe.

Tatsächlich hat Edgar Scott am vergangenen Abend dem Friedhof von St. Albans einen späten Besuch abgestattet. Als interessierter Hobby-Genealoge wollte er die Namen auf einigen Grabsteinen notieren um später Nachforschungen über die Besiedelung dieser Gegend Vermonts anstellen zu können. Leider erschien er damit einigen Einwohnern Albertons als zu neugierig und sie entschlossen sich kurzerhand, Scott gefangen zu nehmen. Scott sitzt nun gut verschnürt im Keller des Kramwarenladens und wird dort verwahrt, bis er in der Ritualnacht dem Ghoul geopfert werden soll.

Das Verschwinden des neugierigen Landvermessers bietet den Charakteren die ideale Gelegenheit, ein wenig mehr hinter der Fassade Albertons herumzuschnüffeln. Es gibt bei den einzelnen Ortsbeschreibungen einige Hinweise zu entdecken und gerade ein Besuch in dem einsamen, verlassenen Haus in der Wildnis fördert interessante Zusammenhänge zutage.

Szene 3: Die Nacht der Nächte

Wenn die Spielerinnen genügend Gelegenheit hatten, mit ihren Charakteren Alberton, seine Bewohner und die nähere Umgebung zu erkunden, ist es Zeit, das **große Finale** einzuläuten. Vielleicht sind die Spielerinnen bereits misstrauisch gegenüber den Einwohnern Albertons geworden, vielleicht werden sie aber auch von den kommenden Ereignissen völlig überrascht – beide Varianten eignen sich gleichermaßen, um den Nährboden für ein spannendes Finale zu bieten.

Der Plan der Paktierer

Der Plan der Dorfbewohner ist so simpel wie effektiv: In der kommenden Nacht werden sich alle Dorfbewohner vor der Gemeindehalle versammeln. Dann werden sie die Charaktere noch im Schlaf überwältigen und in den Gemeindesaal herüberbringen. Dort werden die Gefangenen von Bürgermeister Jermyn, der ein altes, verschlissenes Gewand der puritanischen Gemeinde trägt, mit einer furchtbar stinkenden Tinktur gesalbt, bevor er einem nach dem anderen die Kehle durchschneidet und ihre leblosen Körper dann dem Ghoul übergibt.

Sollten die Charaktere tatsächlich von den Paktierern überrascht werden – doch dazu muss es natürlich nicht kommen – so erwachen sie erst, wenn sie bereits von den Dorfbewohnern umringt sind. Die Ghoulpaktierer haben eine illustre Auswahl improvisierter Nahkampfwaffen mitgebracht – von Mistgabeln über Spitzhaken und Forken bis hin zum klassischen Baseballschläger. Die in den vergangenen Tagen so freundlich lächelnden Gesichter sind nun hasserfüllt. Niemand spricht, als die den Betten am nächsten stehenden Dörfler beginnen, die Charaktere aus dem Bett zu zerren. Bis die Gruppe in den Saal gebracht wird, erhält sie keinerlei Erklärungen (jeder Charakter verliert aber ob der eigenen Hilflosigkeit 1/1W3 **STA**).

Die schiere Überzahl der Dorfbewohner sollte dafür sorgen, dass sich die Gruppe widerstandslos gefangen nehmen lässt.



Sollten dennoch einige – oder alle – Charaktere den Kampf mit den Dorfbewohnern aufnehmen wollen, findest du ihre Spielwerte im nebenstehenden Kasten. Den Dorfbewohnern ist daran gelegen, die Charaktere hier noch nicht zu töten, damit Bürgermeister Jermyn die Gelegenheit bekommt, ihre noch lebenden Körper zu salben und dem Ghoul zu weihen.

Einmal im Gemeindesaal angekommen, zwingen die Dorfbewohner die Charaktere auf die Knie. Bürgermeister Jermyn betritt den Raum, und beginnt, die Charaktere für den Ghoul zu weihen. Dazu schmiert er ihnen mit einer ekelerregend stinkenden Paste seltsame Symbole ins Gesicht und auf die Arme, während er ihnen offenbart, dass sie für Großes bestimmt seien und endlich ihren wahren Platz im Universum einnehmen werden. Der Ghoul beobachtet diese Szene durch die Augen der ihm vertrauten Tiergefährten (siehe hierzu die Beschreibung der Zauber des Ghouls) vom Fenster des Gemeindesaales mit – den Charakteren mag der charakteristische Lärm eines Schwarmes Ziegenmelker auffallen, der sich vor den Fenstern der Gemeindehalle versammelt hat. Dann blitzt mit einem Mal ein großes Messer in den Händen Jermyns auf ...

Zwischen diesem Plan und seiner Ausführung stehen natürlich die Spielerinnen und ihre Charaktere!

Den Plan durchkreuzen

Hilflosigkeit, Verlust der Kontrolle und Ohnmacht stellen im Rahmen eines Szenarios durchaus gängige Optionen dar, um den Horror auch direkt zu den Charakteren – und damit den Spielerinnen, die um ihre Alter Ego fürchten müssen – zu bringen. Natürlich skizziert der hier vorgestellte Ablauf des Finales aber nur den Idealverlauf für die Paktierer. Stelle dich darauf ein, dass deine Spielerinnen das Unerwartete tun werden, wenn die Situation hektisch wird. Es gibt zahllose Möglichkeiten, wie sich das Finale entwickeln kann.

Verrat?

Eine Option, um den Spielerinnen mehr Kontrolle über die Handlung an die Hand zu geben, stellt Sheriff Davies dar. Am späten Abend des Ritualtages hat er einen seiner seltenen lichten Momente und sucht – sturzbetrunken – die Charaktere auf. Er warnt die Gruppe eindringlich vor den Bewohnern Albertons und davor, „dass heut' Nacht wat janz schreckliches passiern wird". Vielleicht haben die Charaktere ja selbst schon einige Seltsamkeiten in Alberton entdeckt, was die bevorstehende Diskussion befeuern dürfte. Schenken die Charaktere dem Sheriff, der ihnen bislang eher als Ärgernis erschienen sein dürfte, Glauben, so haben sie noch etwas Zeit, um entweder die Flucht anzutreten oder

Typischer Dorfbewohner
Ghoulpaktierer, ca. 130 Jahre alt.

ST 14	**KO** 15	**GE** 12	**IN** 10	**EN** 11
CH 9	**TP** 15	**WP** 11	**STA** 0	**BG** 0

Bindungen: Bürgermeister Jermyn, 9.
Ghoul, 9.

Motivationen und Störungen: Desinteresse bezüglich aller Dinge außerhalb des Dorfes.
Schwelgt gerne in der Vergangenheit.
Absoluter Gehorsam gegenüber Bürgermeister Jermyn und dem Ghoul.

Fertigkeiten: Athletik 40%, Heimlichkeit 25%, Nahkampfwaffen 55%, Reiten 40%, Suchen 45%, Wachsamkeit 40%, Waffenloser Kampf 55%.

Angriffe: Improvisierte Waffen (z. B. Mistgabeln) 55%, Schaden 1W6+1.
Unbewaffnet 55%, Schaden 1W4.

sich auf das Kommen der Dorfbewohner vorzubereiten. Insbesondere in Bezug auf die Landvermesser aus St. Albans müssen sich die Charaktere nun die Frage stellen, ob sie die Konkurrenten ebenfalls warnen wollen, oder lieber so rasch wie möglich ihre eigene Haut retten.

Mit eigenen Mitteln

Doch auch, wenn du dich dagegen entscheidest, den Sheriff eine Warnung aussprechen zu lassen – oder die Gruppe die mahnenden Worte des Gesetzeshüters in den Wind schlägt – gibt es Möglichkeiten, das Blatt zu Gunsten der Charaktere zu wenden. Das Herannahen der Dorfbewohner kann auch unvorbereitet durch eine vergleichende Probe mittels **Wachsamkeit** (Malus von -20%, wenn die Charaktere schlafen) gegen den Heimlichkeitswert der Dörfler bemerkt werden. In diesem Fall hört man schwere Schritte herannahen, kann aber noch reagieren. Bei einer Flucht mit Verfolgung können vergleichende Proben mittels **Athletik** zum Einsatz kommen.

Erscheint eine Flucht (Verfolgungsjagd mittels **Athletik**) an dieser Stelle noch realistisch, so kann sich die Gruppe vielleicht einen Weg nach draußen kämpfen (mittels entsprechender Waffenfertigkeiten), ihre Wagen besteigen und Alberton auf direktem Wege verlassen (Verfolgungsjagd mittels **Fahren**).

Der Ghoul greift ein

Der vorgeschlagene Ablauf des Finales sieht nicht das Erscheinen des Ghouls vor. Das hinterlässt etwas Mysteriöses und es unterstreicht zudem die Grausamkeit der Ghoulpaktierer, wenn man davon ausgehen muss, dass sie einfache Menschen sind, die über keine Verbindung zum Mythos verfügen. Wenn du magst, kannst du aber selbstverständlich auch den Ghoul in das Finale eingreifen lassen und so die Welt der Charaktere noch mehr erschüttern, indem sie das erste Mal Kontakt zu der Welt hinter den Schleiern, dem Mythos erhalten.

Der lange Arm des Gesetzes – wenn gar nichts mehr geht

Sollten die Charaktere tatsächlich von den Dorfbewohnern überwältigt worden sein und für ihre Opferung vorbereitet werden, kannst du noch eine weitere Möglichkeit in Betracht ziehen, um der Gruppe eine letzte Überlebenschance zu bieten. Bevor Bürgermeister Jermyn zu seinem blutigen Ritualwerk übergehen kann, wird mit einem Mal die zweiflügelige Tür des Gemeindesaales aufgestoßen. Gegen das hereinfallende Licht deutlich als Silhouette auszumachen ist die massige Gestalt von Sheriff Davies. In seiner linken Hand hält er eine Taschenlampe, in seiner rechten seine doppelläufige Schrotflinte. Nachdem die Charaktere seine Warnungen ignorierten will er dennoch alles daransetzen, dieses gottlose Treiben zu unterbinden.

Die Dörfler starren den Sheriff entsetzt an und sind vollkommen überrascht. Dieser macht ein paar breitbeinige Schritte in den Raum hinein und schießt dann ohne ein Wort Bürgermeister Jermyn aus wenigen Schritten Entfernung in die Brust. Ein Blutschauer (1/1W3 **STA** durch Gewalt) geht auf die Charaktere nieder, als Jermyn mit verständnislosem Gesichtsausdruck nach hinten geschleudert wird. Die Ziegenmelker vor den Fenstern stimmen ein infernalisches Geschrei an. Dann löst sich die Starre der übrigen Dorfbewohner und sie greifen Sheriff Davies an. Dieser lässt seine Schrotflinte fallen und zieht seinen Revolver.

Wie die Charaktere nun reagieren, ist wieder völlig ungewiss. Es ergeben sich jedenfalls neue Handlungsoptionen, insbesondere eine Flucht (siehe oben) liegt nahe. Doch was geschieht dann mit Sheriff Davies, der – egal, wie widerwärtig er sie in den vergangenen Tagen behandelt hat – soeben ihr Leben gerettet hat? Wird die Gruppe versuchen, auch den Sheriff zu retten? Oder bevorzugen sie es, sich so rasch wie möglich davon zu machen?

Szene 4: Ausklang

Mit der vermutlich wilden Flucht aus Alberton – egal, ob alle Charaktere sie antreten können oder nicht – endet auch der Auftrag, der die Gruppe hierherführte. Es obliegt dir und deinen Spielerinnen, wie die Charaktere mit ihren Erlebnissen umgehen. Ein Besuch bei der Polizei wird in erster Linie ein ungläubiges Hochziehen der Augenbrauen beim diensthabenden Beamten hervorrufen – zu fantastisch klingen die Vorwürfe der Charaktere, gerichtet an eine kleine, puritanische Gemeinde irgendwo in Neuengland. Man verspricht ihnen dennoch, selbstverständlich in Alberton nach dem Rechten zu sehen. Vielleicht wollen sich die Charaktere auch lieber mit ihren Freunden und Familien treffen und einfach vergessen, was in Alberton vorgefallen ist. Vielleicht ahnen sie aber auch, dass der Ghoul nicht der einzige Vertreter seiner Art unter Neuenglands Boden ist, und dass ihnen größere Aufgaben bevorstehen, als wieder an den Schreibtisch zurückzukehren.

Wie auch immer die weitere Geschichte der Charaktere aussieht, *Die Außenseiter* endet, wie es begann: im **Büro von Richard Johnson**. Dieser nimmt breit lächelnd die Untersuchungsergebnisse, Protokolle und Messdaten der Gruppe entgegen, schüttelt jedem der Charakter überschwänglich die Hand und komplimentiert die Gruppe dann rasch aus seinem Büro. Mrs. de Grooth rauscht noch mit einem kleinen Tablett, auf dem zwei volle Kaffeetassen stehen, in sein Büro und schließt die Tür vor den Charakteren.

Wer die Erlebnisse in Alberton überstanden hat und zudem der festen Überzeugung sein darf, dass die ganze verfluchte Gegend schon bald von unendlichen Wassermassen begraben sein wird, erhält 1W6 **STA** zurück. Dies reduziert sich auf 1W3 **STA**, wenn die Gruppe den Sheriff in den Klauen der Ghoulpaktierer zurückgelassen hat.

Bindungen

Bindungen stehen für die wichtigsten persönlichen Beziehungen im Leben eines Charakters: Geliebte Menschen, Familienmitglieder oder enge Freundinnen. Jeder der vorgefertigten Charaktere für *Die Außenseiter* verfügt über einige solcher Bindungen. Wenn du magst, kannst du alle Spielerinnen zum Abschluss noch einen Blick auf ihre Bindungen werfen und sie beschreiben lassen, wie ihre Erlebnisse in Alberton die jeweiligen Beziehungen verändert haben. Vielleicht kann der Charakter nie wieder mit seinen Freunden auf die Jagd in die Wälder ziehen, vielleicht kündigt er seinen Job bei Johnson & Smith Constructions, vielleicht versucht er auch, mehr über den Mythos in Erfahrung zu bringen und eine neue Bindung zu erreichen? So könnt ihr gemeinsam ein Schlaglicht auf die nahe Zukunft der Charaktere werfen. Die kompletten Regeln für Bindungen findest du im Grundregelwerk von FHTAGN.

Cthuloide Motive in diesem Szenario

Die Außenseiter verwendet bewusst Motive aus Lovecrafts Geschichten. Wenn du Spielerinnen in deiner Gruppe hast, die bereits mit dem literarischen Werk Lovecrafts vertraut sind, möchtest du vielleicht die eine oder andere Reminiszenz stärker betonen oder vielleicht auch streichen, um die Spielerinnen nicht unnötig zu verwirren.

Der Auftrag: Das Errichten eines Staudammes in den unwegsamen Weiten der spärlich besiedelten Wildnis Neuenglands führt auch den Erzähler der Geschichte *Die Farbe aus dem All* hinaus zum Schauplatz des Geschehens.
Alberton: Alberton ähnelt in seiner Anlage deutlich dem von Lovecraft erdachten Ort Dunwich, in dem die Geschichte *Das Grauen von Dunwich* angesiedelt ist. Auch die vor den Fenstern wartenden Ziegenmelker sind ein Motiv aus dieser Geschichte.
Das Murmeln der Bäche: Die Stimmen, auf die Spielerinnen nach einem Ereignis in der Wildnistabelle treffen können, sind der Geschichte *Der Flüsterer im Dunkeln* entlehnt und nehmen Bezug auf die außerirdische Rasse der Mi-Go.

Anhang

Seite 42: FHTAGN Handout 1: Interviewbogen
Seite 43 – 47: Vorgefertigte Charaktere
Seite 48 – 49: FHTAGN Charakterbogen

J o h n s o n & S M I T H
C O N S T R U C T I O N S

I n t e r v i e w b o g e n

Datum: _____

Name des Gesprächpartners:

Adresse des Gesprächspartners:

Grundstücksgröße:

Bauten und andere Befestigungen auf dem Grundstück:

Anwohnerzahl auf dem Grundstück

Monetäre Entschädigungsvorstellung des Gesprächspartners:

Eigene Notizen:

Ralph Goodwin
Bauarbeiter bei Jonson & Smith Constructions, 36 Jahre.

ST 16	**KO** 15	**GE** 11	**IN** 8	**EN** 13
CH 9	**TP** 16	**WP** 13	**STA** 65	**BG** 52

Bindungen: Tochter Casey, 9.
Mutter Irma, 9.
Alte Diner-Besitzerin Dorsey, 9.

Motivationen und psychische Störungen: Ralph möchte genug Geld verdienen, um seiner Tochter Casey eine gute Ausbildung zu ermöglichen.

Fertigkeiten: Athletik 40%, Erste Hilfe 30%, Fahren 30%, Handwerk (Mechanik) 70%, Nahkampfwaffen 40%, Suchen 40%, Überzeugen 50%, Wachsamkeit 60%, Waffenloser Kampf 50%.

Spezialtraining: Schwere Maschinen (Fahren).

Angriffe: Unbewaffnet 50%, Schaden 1W4.
Jagdmesser 40%, Schaden 1W6+1.

Ausrüstung: Jagdmesser, Zigaretten und Feuerzeug, Leichte Reiselektüre (ein Groschenroman).

Aussehen: Ein großer und bulliger Bilderbuch-Bauarbeiter. Er hat breite Schultern, eine Glatze und trägt meistens eine braune Latzhose.

Hintergrund und Bemerkungen: Ralph saß drei Jahre wegen Körperverletzung im Gefängnis und ist wegen guter Führung seit drei Jahren wieder auf freiem Fuß. Er besucht eine Selbsthilfegruppe zur Aggressionsbewältigung. Aufgrund seiner vorbildhaften Entwicklung ist er dort oftmals ein Vorbild für andere Teilnehmer.
Auch wenn er aufgrund seiner Statur manchmal furchterregend aussieht, ist er prinzipiell ein sehr lieber und hilfsbereiter Kerl. Wenn man ihn nicht zu sehr reizt …
Er hat eine 7jährige Tochter, die bei seiner gefürchteten Exfrau wohnt. Er liebt seine Tochter über alles und seine Hauptmotivation ist es, ihr ein gutes Leben zu ermöglichen.
Er wohnt bei seiner Mutter, die er auch häufig unterstützt und ist morgendlicher Stammkunde im Dorsey‘s Diner von Nebenan.

Ronald Parker
Statiker bei Jonson & Smith Constructions, 35 Jahre.

ST 10	**KO** 10	**GE** 12	**IN** 15	**EN** 14
CH 11	**TP** 10	**WP** 14	**STA** 70	**BG** 56

Bindungen: Sherlock-Holmes-Fanclub „Die Watsons“, 10.
Bruder Jackson Parker, 8.

Motivationen und psychische Störungen: Ronald liebt Sherlock Holmes und ist Vorsitzender des örtlichen Sherlock-Holmes-Fanclubs. Würde sich ihm die Gelegenheit bieten, selbst einmal in einem Kriminalfall tätig zu werden, würde er die Chance ohne zu zögern ergreifen.
Die Tätigkeit außerhalb des Schreibtisches erfüllt ihn mit naiver Begeisterung und großer Abneigung gegen die Mühen und Plagen der praktischen Arbeit zugleich.

Fertigkeiten: Athletik 40%, Buchführung 50%, Bürokratie 70%, Fahren 40%, Forensik 20%, Fremdsprache (Latein) 30%, Geschichte 40%, Handwerk (Landvermessung) 30%, Kriminologie 40%, Psychologie 60%, Rechtswesen 40%, Überzeugen 40%.

Angriffe: Unbewaffnet 40%, Schaden 1W4-1.

Ausrüstung: Pfeife, Tabak und Feuerzeug, Notizbuch.

Aussehen: Blass, schmächtig und mit einer mächtigen, schweren Brille wirkt Ronald älter, als er tatsächlich ist. Sein viel zu früh licht gewordenes Haar – ein Leid, dass er sich mit seinem Bruder teilt – verstärkt diesen Eindruck noch.

Hintergrund und Bemerkungen: Ronald ist sehr gut in seinem Beruf als Statiker. Leider langweilt ihn sein Job bei Johnson & Smith Constructions zusehends.
Mindestens einmal in der Woche tagt „Die Watsons“, Ronalds Sherlock-Holmes-Fanclub – zumeist in seinem eigenen Wohnzimmer. Der Club organisiert Lesungen, debattiert über Doyles Geschichten oder sammelt Spenden für wohltätige, meist literarische Zwecke.
Ronald hält regen Kontakt zu seinem Bruder, der ihm aber oft vorhält, seine Flausen endlich aufzugeben und sich wieder mehr auf seine Karriere zu konzentrieren.

Thomas Philips
Manager bei Jonson & Smith Constructions, 39 Jahre.

ST 10	**KO** 11	**GE** 10	**IN** 12	**EN** 15
CH 14	**TP** 11	**WP** 15	**STA** 75	**BG** 60

Bindungen: Dorothea, die Ehegattin, 14.
Rabea, die Geliebte, 14.
Hannah, die 14jährige Tochter, 14.

Motivationen und psychische Störungen: Thomas liebt seine Ehefrau Dorothea und versucht seiner Tochter Hannah ein guter Vater zu sein. Doch die aufreizende junge Rabea, mit der er seit einigen Monaten ein Verhältnis hat, mag er auch für seine Familie nicht ohne Weiteres aufgeben.

Fertigkeiten: Athletik 40%, Buchführung 60%, Bürokratie 60%, Erste Hilfe 40%, Fahren 60%, Handwerk (Landvermessung) 30%, Navigation 30%, Rechtswesen 30%, Suchen 40%, Überzeugen 60%, Wachsamkeit 40%.

Angriffe: Unbewaffnet 40%, Schaden 1W4-1.

Ausrüstung: Rasierer und Pinsel, Zigarren und Feuerzeug, Notizbuch.

Aussehen: Thomas ist stattliche 175 cm groß, hat dunkelblondes Haupthaar mit ausgeprägten Geheimratsecken, und ist stets hervorragend gekleidet. Er legt viel Wert auf sein Äußeres.

Hintergrund und Bemerkungen: Thomas hat viele Stufen auf der Karriereleiter bei Johnson & Smith Constructions durchlaufen. Der Umgang mit Baufahrzeugen ist ihm nicht fremd.
Thomas schämt sich für seine Affäre, ist der liebreizenden Rabea aber total verfallen. Das Verhältnis hat begonnen, die finanzielle Sorglosigkeit der Familie Philipps zu belasten, da Thomas Rabea teure Geschenke macht.
Ein paar Tage aus der Stadt zu kommen, wird ihm guttun um einen klaren Kopf zu kriegen und eine Entscheidung zu fällen. Er hat jedoch große Sorge, dass seine Geliebte ihm gefolgt ist oder dass seine Frau ihm gar einen Privatdetektiv nachgeschickt hat. Daher lautet sein Motto für diesen Auftrag: Bloß keine Komplikationen!

Philomena Hartmann
Buchhalterin bei Jonson & Smith Constructions, 38 Jahre.

ST 9	**KO** 10	**GE** 14	**IN** 17	**EN** 14
CH 9	**TP** 10	**WP** 14	**STA** 70	**BG** 56

Bindungen: Bibliothekar Wilfred, 8.

Motivationen und psychische Störungen: Philomena ist eine rechte Eigenbrötlerin, die eigentlich nur ihre Ruhe will. Sie arbeitet in der Buchhaltung bei Johnson & Smith Constructions und wurde von Thomas Philipps ausgewählt, die Befragungen der Einwohner mit ihrem hervorragenden Zahlenverständnis zu unterstützen.

Fertigkeiten: Buchführung 80%, Bürokratie 40%, Heimlichkeit 70%, Mathematik 80%, Naturwissenschaft (Astronomie) 60%, Naturwissenschaft (Chemie) 60%, Suchen 80%.

Angriffe: Unbewaffnet 40%, Schaden 1W4-1.

Ausrüstung: Mehrere Bücher mit potentiell wertvollen Informationen für die Verhandlungen mit den Einwohnern – Entwicklungen von Marktindexen, Grundstückspreisentwicklungen in Vermont der letzten dreißig Jahre und einige weitere Wälzer, deren Handhabung sich als reichlich komplex in einem Gespräch erweisen wird.

Aussehen: Philomena ist recht klein, trägt eine Brille und hat dünnes, langes, aschblondes Haar. Sie ist nicht unattraktiv, lächelt aber zu selten um charmant zu wirken.

Hintergrund und Bemerkungen: Philomena kann recht schlecht mit Menschen umgehen. Zahlen betrachtet sie als zuverlässige Freunde, bei denen man weiß, was man hat; zwischenmenschliche Beziehungen bergen unberechenbare Unwägbarkeiten. Menschen sind zu emotional und irrational.
Dennoch hat sie sich es zur Aufgabe gemacht, bei diesem Auftrag an ihrer Beziehung zu anderen Menschen zu arbeiten. Auch wenn sie dabei wohlmöglich etwas unbeholfen wirkt.

Eleonore Darthy
Architektin bei Jonson & Smith Constructions, 29 Jahre.

ST 10	**KO** 10	**GE** 11	**IN** 15	**EN** 12
CH 14	**TP** 10	**WP** 12	**STA** 60	**BG** 48

Bindungen: Vater und Mutter an der Westküste, 7.

Motivationen und psychische Störungen: Eleonore hat erst vor kurzem ihr Studium beendet und hat sich entschieden, einen Job an der Ostküste anzunehmen, um endlich einmal etwas anderes in ihrem Leben zu sehen. Johnson & Smith Constructions ist ihr erster Arbeitgeber und sie hofft, bei dem Statiker Ronald Parker einige Praxistipps abgucken zu können.

Fertigkeiten: Athletik 40%, Bürokratie 40%, Geschichte 20%, Handwerk (Architektur) 60%, Mathematik 50%, Überzeugen 50%, Wachsamkeit 40%.

Spezialtraining: Statik (Mathematik).

Angriffe: Unbewaffnet 40%, Schaden 1W4-1.

Ausrüstung: Notizbuch, Kleine Reiseapotheke, Süßigkeiten.

Aussehen: Eleonore hat dunkle, lockige Haare und tief braune Augen. Sie ist leicht übergewichtig und recht klein.

Hintergrund und Bemerkungen: Eleonore sieht den „Ausflug ins Grüne“, wie sie den Auftrag nennt, als Karrierechance. Sie wird versuchen, möglichst viele der anfallenden Aufgaben zu übernehmen, um die langjährigen Angestellten zu beeindrucken.
Außerdem hat sie durchaus ein Auge auf Thomas Philips geworfen, dessen Position bei Johnson & Smith ihr sehr imponiert.

Persönliche Angaben

Name		**Beruf**
Geschlecht	**Alter**	**Facetten**

Physische Verfassung

Attribute	**Wert**	**x5**	**Besonderes Merkmal**
Stärke (ST)			
Konstitution (KO)			
Geschicklichkeit (GE)			
Intelligenz (IN)			
Entschlossenheit (EN)			
Charisma (CH)			
Abgeleitete Werte		**Max**	**Aktuell**
Trefferpunkte (TP)			
Willenskraftpunkte (WP)			
Stabilitätspunkte (STA)			
Belastungsgrenze (BG)			

Aussehen

Phsychische Verfassung

Bindungen	**Wert**

Motivationen und psychische Störungen

Stabilitätsverlust ohne weitere Folgen

Gewalt: ☐☐☐ abgehärtet Hilflosigkeit: ☐☐☐ abgehärtet

Fertigkeiten

☐ Antropologie (0%)	☐ Heimlichkeit (10%)	☐ Pharmazie (0%)	☐ Überlebenskunst (10%)
☐ Archäologie (0%)	☐ Kriminologie (10%)	☐ Psychologie (10%)	☐ Überwachen (0%)
☐ Artillerie (0%)	Kunst (0%)	☐ Psychotherapie (10%)	☐ Überzeugen (20%)
☐ Athletik (30%)	☐	☐ Rechtswesen (0%)	☐ Unnatürliches Wissen
☐ Buchführung (10%)	☐	☐ Reiten (10%)	☐ Verkleiden (10%)
☐ Bürokratie (10%)	☐ Mathematik (0%)	☐ Religion (10%)	☐ Wachsamkeit (20%)
☐ Erste Hilfe (10%) (20%)	☐ Medizin (0%)	☐ Schusswaffen (20%)	☐ Waffenl. Kampf (40%)
☐ Fahren (20%)	☐ Militärwissen. (0%)	☐ Schwimmen (20%)	Fremdsprachen und Fertigkeiten
☐ Forensik (0%)	☐ Nahkampfwaffen (30%)	☐ Sprengstoffe (0%)	☐
☐ Geschichte (0%)	Naturwissenschaft (0%)	Steuern (0%)	☐
Handwerk (0%)	☐	☐	☐
☐	☐	☐ Suchen (20%)	☐
☐	☐ Navigation (10%)	☐ Träumen	☐
☐	☐ Okkultismus (10%)	☐ Traumlandwissen	☐

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

FHTAGN © 2017 Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V. – fhtagn-rpg.de – Vervielfältigung für persönlichen Gebrauch erlaubt. v10

FHTAGN

Ausrüstung

Wunden und körperliche Beschwerden

Erste Hilfe seit letzter Verwundung erhalten; nur Medizin und Erholung können noch helfen.

Ausrüstung

Gegenstände

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

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

Notizen

Hintergrund und Bemerkungen

Entwicklungen mit Einfluss auf Privatleben und Familie

Spezialtraining	Attribut oder Fertigkeit

FHTAGN © 2017 Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V. – fhtagn-rpg.de – Vervielfältigung für persönlichen Gebrauch erlaubt. v10

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc („Wizards“). All Rights Reserved.

1. Definitions:

a. „Contributors“ means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

b. „Derivative Material“ means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted;

c. „Distribute“ means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute;

d. „Open Game Content“ means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity.

e. „Product Identity“ means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content;

f. „Trademark“ means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor

g. „Use“, „Used“ or „Using“ means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content.

h. „You“ or „Your“ means the licensee in terms of this agreement.

2. The License:

This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance:
By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration:
In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute:
If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright:
You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder‘s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity:
You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification:
If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License:
Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License:
You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits:
You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply:
If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination:
This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation:
If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
Legend, © 2011, Mongoose Publishing.
Unearthed Arcana, © 2004, Wizards of theCoast, Inc.
Delta Green: Agent’s Handbook, © 2016, Dennis Detwiller, Christopher Gunning,Shane Ivey, and Greg Stolze.
Delta Green: Need to Know, © 2016, Shane Ivey and Bret Kramer.
FHTAGN: Grundregelwerk, © 2017, Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.; Frank Dudenhausen, Julian Kluge, Volker Rattel.
FHTAGN: Schnellstarter, © 2018, Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.; André Frenzer, Volker Rattel.

In accordance with the Open Game License Section 8 „Identification“ the following designate Open Game Content and Product Identity:

OPEN GAME CONTENT

The following items are hereby declared Open Game Content under the terms of the Open Game License Version 1.0a, Section 1(d): Regelteil, Seite 11 - 20.

PRODUCT IDENTITY

The following items are hereby declared Product Identity under the terms of the Open Game License Version 1.0a, Section 1(e): The intellectual property known as FHTAGN; all artwork, logos, symbols, designs, depictions, illustrations, maps and cartography, likenesses, and other graphics, unless specifically identified as Open Game Content.

Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.

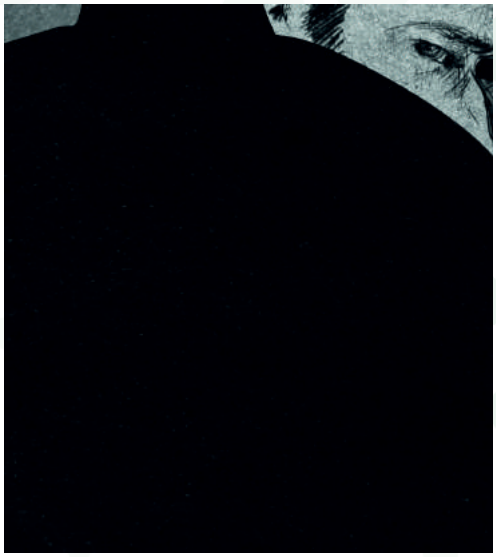
Die Hinterlassenschaft von H. P. Lovecraft stellt einen riesigen Fundus von Ideen und Konzepten dar, die mittlerweile überwiegend gemeinfrei sind. FHTAGN hat sich zum Ziel gesetzt, diesem kreativen Erbe eine freie Plattform für freies Rollenspiel im Lovecraft'schen Horror-Universum zu sein. Hierzu wurde der unter Open Game License stehenden Regelteil eines bekannten amerikanischen Horror-Rollenspiels und Agentensettings übersetzt und auf die Bedürfnisse Lovecraft'schen Rollenspiels in den bekannten Epochen Viktorianisches Zeitalter, Goldene Zwanziger, Gegenwart und darüber hinaus angepasst.

Der vorliegende SCHNELLSTARTER führt in die Grundbegriffe des FHTAGN-Regelwerks ein und stellt alle notwendigen Elemente vor, die einen schnellen Einstieg in die Welt des Horror-Rollenspiels von Lovecraft und anderen Autoren ermöglicht.

In dem Einführungsszenario DIE AUßENSEITER schlüpfen die Spielerinnen in die Rolle von Angestellten eines großen Bauunternehmens und müssen sich in den Bergen von Neuengland mit verschrobenen Einheimischen, konkurrierenden Parteien sowie dunklen Geheimnissen auseinandersetzen. Es sind fünf vorgefertigte Spielercharaktere vorhanden, die direkt zum Losspielen einladen.







www.deutschelovecraftgesellschaft.de