

Gratisrollenspieltag 2022

Julia Knobloch - Idee: Moritz Honert

Zur Geometrie der Welt

$$\frac{ds}{dt} = T_0 g_0 (1 - \frac{v}{c})$$

$$\frac{S}{P_k} = \frac{T_p \lambda_0}{T_{p, \text{eff}}}$$

FHTAGN

S Z E N A R I O

Lovecraft. Horror. Rollenspiel.



Zur Geometrie der Welt

Julia Knobloch

Nach einer Idee von Moritz Honert

Lovecraft. Horror. Rollenspiel.

Impressum

Zur Geometrie der Welt, 1. Auflage, 2022

Herausgegeben von

Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.

p. Adr. Volker Rattel

Vogelbeerenweg 17

24943 Flensburg

fhtagn@deutschelovecraftgesellschaft.de

www.deuschelovecraftgesellschaft.de

Redaktion

Julia Knobloch, Volker Rattel

Anschrift siehe oben

fhtagn-rpg.de

Autorenschaft

Julia Knobloch nach einer Idee von Moritz Honert mit

Beiträgen der FHTAGN-Redaktion

Lektorat und Korrektorat

Julia Knobloch, Volker Rattel, Moritz Honert

Layout und Design

Volker Rattel, Emanuel Wendler

Satzkontrolle

Julia Knobloch, Volker Rattel

Logo

Fufu Frauenwahl

Cover-Design

Emanuel Wendler, Frank Dudenhausen

Bildbearbeitung

Emanuel Wendler

Handouts

Emanuel Wendler

Bildnachweise

Pixabay, Unsplash



FHTAGN ist eine eingetragene Marke der Deutschen Lovecraft Gesellschaft e.V. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck bzw. Vervielfältigung, auch auszugsweise, nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung der Herausgeberin. Alle vorkommenden Personen, Schauplätze, Ereignisse und Handlungen sind frei erfunden. Etwaige Ähnlichkeiten mit lebenden Personen oder Ereignissen sind rein zufällig.

D a n k s a g u n g

Herzlicher Dank geht an meine Testspieler*innen Lars Gawronsky, Martina und den 🍄

- *Julia Knobloch*





„DIE UNTERSCHIEDUNG ZWISCHEN VERGANGENHEIT, GE-
GENWART UND ZUKUNFT IST NUR EIN HARTNÄCKIGER EIN-
DRUCK.“

– ALBERT EINSTEIN

ZUR GEOMETRIE DER WELT

SETTING

Moderne, ES 8+, Berlin, 3 Charaktere

ÜBERBLICK

Dieses kurze Szenario für das Horror-Rollenspielsystem FHTAGN entstand auf Basis einer Einreichung von Moritz Honert beim FHTAGN-Wettbewerb auf der anRUFung 2018. Ausgearbeitet wurde es für ein Actual Play im Podcast Steamtinkerers Klönschnack (steamtinkerer.de). Es eignet sich als One-Shot oder als Einstieg in das Spiel mit dem FHTAGN-Kampagnenrahmen.

Die Charaktere müssen dafür sorgen, dass eine Mathematikerin, die unwissentlich einen Dimensionsriss geöffnet hat, diesen wieder schließen kann, indem sie die Arbeit an einer nichteuklidischen Formel abschließt. Dabei stehen ihnen jedoch zeitliche und räumliche Verzerrungseffekte durch den Riss und ein erbarmungsloser transdimensionaler Jäger im Weg. Idealerweise spielt sich das Szenario innerhalb einer einzigen Nacht im Haus der Mathematikerin ab.

HINTERGRUND

Otto Hilber aus Königsberg (geboren 1856) war ein herausragender Mathematiker seiner Zeit. Die Brillanz und Kreativität seiner Gedanken waren legendär. Nach dem Studium in Königsberg und ersten Veröffentlichungen kam er mit seiner Familie 1886 nach Berlin – damals ein Zentrum der Mathematik – um dort an seinem Werk *Zur Geometrie der Welt* zu arbeiten, das sich mit nichteuklidischer Geometrie und Theorien zur Raumzeit befasste. Hilber arbeitete 1888 an einer Formel, die seinen Geist vollkommen gefangen nahm.

Dummerweise stellte die intensive, aber nicht abgeschlossene Beschäftigung mit diesem komplexen Problem eine unabsichtliche und unbewusste Durchführung des Zaubers **Tor in den Winkeln** dar, der einen Dimensionsriss im Raum-Zeit-Kontinuum erzeugte.

Dies hatte Folgen. Nicht nur interferierte dies mit langfristigen Plänen der **Großen Rasse von Yith** (s.u.), sondern lockte darüber hinaus ein gefährliches Wesen an, einen **Formlosen Jäger**. Der Jäger griff Hilber an und tötete auf bestialische Weise seine Frau Caroline und ihre gemeinsame Tochter Lotte. Hilber selbst blieb verschont, auch wenn die Begegnung mit dem Wesen und die Nebeneffekte der Raum-Zeit-Verschiebungen an seinem Verstand zerrten. Der Jäger und die Effekte des Risses verstörten auch Personen in Hilbers Wohnhaus. Er machte sich große Vorwürfe, brachte es aber nicht über sich, sein Manuskript zu vernichten und mauerte es stattdessen im Keller ein. Da dies nicht ausreichte, um das Auftauchen des Jägers zu stoppen, tötete Hilber sich aus Verzweiflung schließlich selbst. Als der brillante Geist erlosch, erlosch auch die Verbindung in die andere Dimension – vorerst. Hilbers unvollendetes Manuskript galt nach seinem Tod als verschollen.

- ❖ 10.10.1888 – eine Bewohnerin des Hauses wird vom Anblick des Jägers wahnsinnig und flieht in Panik
- ❖ 11.10.1888 – der Lehrer Ferdinand Kaiser stirbt beim Anblick des Jägers durch einen Herzinfarkt mit folgendem Sturz
- ❖ 13.10.1888 – Hilbers Frau und Tochter werden vom Jäger zerfetzt
- ❖ 14.10.1888 – Hilber mauert das Manuskript im Keller ein, in der (vergeblichen) Hoffnung dem Spuk ein Ende zu bereiten
- ❖ 15.10.1888 – Hilber tötet sich selbst

Zwei Zeitungsartikel mit Schilderungen der damaligen Ereignisse finden sich als Handout 1 und 2 im Anhang.

GEGENWART

Beim Abbruch eines alten Hauses in der Mühlenstraße in Berlin-Friedrichshain wird im Keller ein kleiner, zugemauerter Raum gefunden, der ein handschriftliches, angesengtes Manuskript enthält. Das Manuskript ist offenkundig mathematischen Inhalts und gelangt so zu

Prof. Dr. Barbara Köhler, einer Mathematikerin, die es untersuchen und auswerten soll.

Natürlich gerät Köhler in den Bann der unvollendeten Formel, öffnet den Riss und stellt unfreiwillig Kontakt zum Jäger her. Im Haus beginnen seltsame Ereignisse (siehe **Nebenefekte des Raum-Zeit-Risses**).

Heute greift der Jäger Prof. Köhler an. Auf der panischen Flucht vor dem Jäger stürzt sie versehentlich aus dem Fenster im 1. Stock – den Charakteren vor die Füße.

DAS FHTAGN NETZWERK

Für den Einstieg in das Szenario wird das FHTAGN-Netzwerk verwendet, das Aufträge an die Charaktere vergibt. Sie alle haben die FHTAGN-App auf ihrem Handy – sei es aus einem vorherigen Szenario, als obskures Unterhaltungsspiel oder als anonymer Messenger für den Kontakt zu Informanten, Whistleblowern oder ähnlichen Gruppierungen. Wird das erste Mal mit der App gespielt, sollte die SL

mit den Spielerinnen einen guten Grund finden, warum diese die App installiert haben. Es lohnt sich, einen Blick auf die Motivationen der SCs zu werfen, um zu entscheiden welche Belohnungen die App später vergeben kann.

Hinter dem FHTAGN-Netzwerk, das die SCs ins Szenario zieht, steckt in diesem Fall die Große Rasse von Yith. Die Yithianer sind Zeitreisende mit Äonen umspannenden Plänen. Der durch Hilbers Beschäftigung mit der Formel entstandene Riss im Raum-Zeit-Kontinuum führte zu einem Konflikt mit einem transdimensionalen Portal der Großen Rasse. Ein wichtiges Objekt der Yithianer ging dabei zwischen den Dimensionen verloren und ist seitdem nicht mehr aufgetaucht.

Die Yithianer möchten ihr Objekt aber unbedingt zurückhaben. Die erneute Beschäftigung eines menschlichen Geistes mit der lange verschollenen Formel bleibt deshalb nicht lange unentdeckt. Im Interesse der Großen Rasse ist es, dass die Arbeit an der Formel zu Ende gebracht und der versehentliche Riss damit geschlossen wird, so dass das verschollene Objekt wieder „aus der Versenkung“ auftaucht. Was mit dem Formlosen Jäger, Prof. Köhler oder den SCs passiert, ist den Ythianern dabei ziemlich gleichgültig.

Auf der Webseite von FHTAGN (fhtagn-rpg.de) kann mehr über das Spiel mit dem Kampagnenrahmen in Erfahrung gebracht werden.

EFFEKTE DES RAUM-ZEIT-RISSSES

- ❖ Sowohl die zunehmenden Risse im Raum-Zeit-Kontinuum wie auch das Auftauchen des Jägers hängen örtlich an Prof. Köhler, das heißt sie tauchen stets in ihrer Nähe auf. Das umfasst allerdings auch angrenzende Wohnungen.
- ❖ Der Jäger sucht vor allem nach der rechnenden Person (mehr zum Jäger weiter unten).
- ❖ Sich einfach nicht mehr mit der Formel zu beschäftigen, ändert nichts am Erscheinen des Jägers.
- ❖ Der Riss kann auf zwei Arten geschlossen werden: Entweder die Formel wird fertigerechnet oder aber der Geist, der sich damit beschäftigt, erlischt (dies könnte neben dem Tod auch ein tiefes Koma sein).
- ❖ Schließt sich der Riss, kann auch der Jäger nicht mehr in dieser Dimension auftauchen.

Die Liste zeigt **Vorschläge für zeitliche und räumliche Effekte** und dient der Inspiration der SL. Es bietet sich an, die Effekte passend zu Aktionen der SCs einzustreuen. Die Effekte sollten sich in ihrer Deutlichkeit zum Finale hin steigern. Konkrete Beispiele für passende Effekte finden sich im Text des Szenarios.

Die **STA-Verluste** für die unnatürlichen Effekte können dabei von 0/1 (man kann sich noch eine rationale Erklärung zurechtlegen) über 0/1W6 bis 1/1W8 **STA** (unnatürlicher

gewaltsamer Angriff) betragen. Versuchen Charaktere die Effekte aufzuzeichnen (z.B. Zeitsprünge), zeigen ihre Handyvideos für die Dauer der verlorenen Zeit einfach Schwärze an, während die Zeitanzeige weiterläuft ...

ZEITLICHE EFFEKTE

- ❖ Verdorbene Nahrungsmittel im Haus.
- ❖ Handy springt auf das Datum 15.10.1888 (Hilbers Todestag) oder auf den 23.05.2518.
- ❖ Zeitsprünge vorwärts oder rückwärts (Räume wirken beispielsweise futuristisch oder wie vor 100 Jahren).
- ❖ Wanduhr springt um Stunden vorwärts. Je näher man an Köhler dran ist, desto schneller vergeht die Zeit.
 - ❖ Zeitstottern (dreimal das gleiche Wort oder den gleichen Satz wiederholen, eine kurze Szene wiederholen).
 - ❖ Der zeitliche und räumliche Abstand von Ereignissen verschiebt sich (z.B. jemand verlässt den Raum, ist aber für die anderen sofort wieder zurück obwohl sie eine Weile beschäftigt waren; die gerufene Feuerwehr kommt sofort – für die SCs aber erst nach Stunden; ein Telefonat hat eine unerwartete zeitliche Rückkopplung).

- ❖ Bereits eingetretene Ereignisse laufen rückwärts (z.B. ein zerstörter Gegenstand ist plötzlich wieder heil).
- ❖ Flashbacks zu Situationen aus dem Jahr 1888.
- ❖ Zeitreset nachdem etwas passiert ist (z.B. schwerwiegende Verletzung oder gar Tod eines SCs).

RÄUMLICHE EFFEKTE

- ❖ Gegenstände liegen an „falschen“ Orten (z.B. wo man sie zuvor weggenommen hatte).
- ❖ SCs machen plötzlich einen räumlichen „Sprung“ vorwärts, kommen an anderen Orten raus als geplant oder werden gegen ihren Willen durch den Raum bewegt.
- ❖ Dinge, die geworfen werden, kommen plötzlich zurück. Dinge, die in die Tiefe stürzen, kommen einem plötzlich von oben entgegen.
- ❖ Ein Charakter sieht durch eine Wand hindurch in den Nachbarraum oder kann sogar eine Hand hindurchstecken.
- ❖ Die Zimmerdecke ist plötzlich der Fußboden.
- ❖ Wände werden elliptisch gebogen, Gänge krümmen sich in die Unendlichkeit des

Raums, Treppenhäuser werden zu endlosen Spiralen.

- ❖ Ein Charakter findet sich plötzlich zeitweise an einem ganz anderen Ort wieder, z.B. an einem türkisgrünen Meer, das von zwei Monden beschienen wird oder in einer Wüste, die in irisierenden Pupurtönen erglüht.
- ❖ Gleißendes Licht scheint unter einer Tür durch. Öffnet man sie, schaut man in strahlende Helligkeit oder in irritierende, kaleidoskopische Farben. Oder aber: Hinter einer Tür, die man öffnet, ist nichts, nur undurchdringliche Schwärze.
- ❖ Leuchtende Risse in Wänden und Decke tun sich auf (v.a. gegen Ende der Berechnungen).

FORMLOSER JÄGER

Der Jäger ist eine windende, formlose Finsternis, die nur teilweise in dieser Dimension existiert. Er kann sich durch feine Ritzen quetschen und aufgrund des Dimensionsrisses sogar Wände und Boden durchdringen. Der Jäger kann nach Belieben Mäuler, Zähne oder Krallen ausbilden. Der STA-Verlust für den Anblick beträgt 1W4/1W10 STA.

Der Jäger erforscht das Haus auf der Suche nach Prof. Köhler, die sein primäres Ziel darstellt. Er wird aber auch die Charaktere angreifen, sollten sie ihm im Weg sein. Das Wesen ist tödlich und die Charaktere sind ihm völlig gleichgültig. Sein Auftauchen geht mit Vibrationen, Scharren und Kratzen in den Wänden einher. Das Wesen selbst ist völlig lautlos. Sonnenlicht schadet dem Jäger und kann ihn vernichten. Andere helle Lichtquellen können nach Maßgabe der SL einen zeitweiligen Effekt auf ihn haben, machen ihn aber wütend. Die Spielwerte des Jägers finden sich im **Anhang**.

EINSTIEG: DAS NETZWERK BRAUCHT DICH!

Drei Charaktere werden durch die Nachricht der obskuren FHTAGN-App ins Szenario gezogen, die sie für einen Zeitpunkt in der nahen Zukunft an einen bestimmten Ort bestellt. Einer von ihnen wohnt dabei „zufällig“ am Zielort. Dabei erhalten sie jeweils einen Gegenstand genannt, der mitgebracht werden muss. Sind mehr Charaktere im Spiel, können als weitere Gegenstände ein Erste-Hilfe-Kit und eine Plastikplane (für das zerstörte Fenster) als Gegenstände genannt werden (**Handouts 3.I-V**).

NACHRICHT DER APP

Berlin-Charlottenburg, Schillerstraße 10. Heute. 17:45 Uhr. PÜNKTLICH!

Bring eine aufblasbare dicke Doppel-luftmatratze / eine elektrische Luftpumpe / ein Verlängerungskabel mit. Weitere Personen kommen auch. Benutzt die mitgebrachten Gegenstände DIREKT vor dem Fenster mit den gelben Vorhängen im Erdgeschoss. Beeilt euch.

SPLITTERNDES GLAS

- ❖ Die Wohnung mit den gelben Vorhängen im Erdgeschoss gehört dem Charakter der in Köhlers Haus wohnt. Dieser Charakter erhält seine Nachricht als Letzter (gegen 17 Uhr) und soll das Verlängerungskabel mitbringen. Die anderen Charaktere erhalten ihre Nachricht gegen 15 Uhr, so dass sie Zeit haben, die gewünschten Gegenstände zu besorgen.
- ❖ Treffen die SCs vor Ort ein und pumpen die Matratze wie beschrieben auf, fällt keine fünf Minuten später Prof. Köhler schreiend

aus dem Fenster im 1. Stock – direkt auf die Matratze. Ein Wurf auf **Athletik** entscheidet, ob die SCs Glassplitter abbekommen (1 TP).

- ❖ Nachdem sich Prof. Köhler etwas vom Sturz erholt hat, berichtet sie wirres Zeug über einen Angriff in ihrer Wohnung, wie eine schwarze Wolke aus Rauch, die sie mit Klauen angegriffen habe. Sie ist sich nicht sicher, ob ihre Nerven ihr nicht einen Streich gespielt haben, da sie sich seit zwei Tagen intensiv mit einem mathematischen Manuskript auseinandersetzt. In der panischen Flucht vor dem Ding sprang – stürzte – sie ungewollt aus dem Fenster.
- ❖ Neben einigen Schrammen und Schnitten vom Glas hat Prof. Köhler eine Wunde im linken

Schulterbereich, die (Erste Hilfe, automatischer Erfolg ab 50%) aussieht, als stamme sie von einer viergliedrigen Klaue, und die nicht recht zu den Glasverletzungen passen will.

SL-TIPPS

- ❖ Sollten die SCs Köhler zum Aufsuchen der Notaufnahme nötigen, kann dort ein Zeitsprung nach vorn stattfinden, während die SCs auf Köhler warten. Für die SCs sind dann fünf Minuten vergangen, während Köhler berichtet, dass die Behandlung ewig gedauert habe.
- ❖ Pumpen die SCs die Matratze nicht auf, oder legen sie sie an anderem Orte ab, verletzt sich Prof. Köhler bei dem Sturz schwer – aber nicht tödlich (Brüche, Platz-

wunde am Kopf und Gehirnerschütterung). Sie ist dann erstmal im Krankenhaus, wird aber am nächsten Tag entlassen und beschäftigt sich dann weiter mit der Formel. Die Raumzeit-Riss Effekte und das Auftauchen des Jägers gehen ggf. im Krankenhaus weiter.

PROF. BARBARA KÖHLER

Außergewöhnliche Mathematikerin

Besonderheiten: Ehrgeizig. Gutmütig. Aktuell von Hilbers Formel völlig eingenommen.

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

Wichtige Fertigkeiten: Mathematik (60%).

Frau Prof. Köhler – circa 50 Jahre, stämmig, schulterlange schwarze Haare – ist begeistert von dem Manuskript. Die intensive Beschäftigung mit der Formel kostet sie aber auch jedes Mal STA, so dass die Begeisterung im Verlauf auch in Angst oder Verzweiflung umschlagen kann, speziell wenn ihre WP unter 2 fallen.

„Diese Formel war ihrer Zeit weit voraus ... weit vor Einsteins Relativitätstheorie. Eine Beschäftigung mit nichteuklidischer Geometrie ... eine Art Erweiterung des Minkowski-Raumes ... wenn man den Gedanken fortführt ... stellen Sie sich eine Krümmung der Raumzeit vor, die zwei Punkte nicht durch eine gekrümmte Linie verbindet ... sondern eher ... Hmmm ... überlagert. Faszinierend.“

ERSTE INFORMATIONEN

Es ist wahrscheinlich, dass die SCs Prof. Köhler nach oben begleiten werden. Schließlich könnte die Bestie noch in ihrer Wohnung sein. Wollen die SCs Köhler nicht nach oben begleiten oder gehen sie zuerst ins Krankenhaus, kann die zweite Nachricht der FHTAGN-App (s.u.), die die SCs auffordert Köhler zu unterstützen, auch vorgezogen werden.

Das Haus ist ein Altbau mit einer breiten, ausgetretenen Holztreppe und einem sehr kleinen altmodischen Paternoster, in den maximal zwei Personen auf einmal hinein passen.

DER NACHBAR

Köhler hat natürlich keinen Schlüssel für ihre Wohnung dabei. **Leopold Büttner**, ihr Nachbar im 2. Stock, direkt über ihr, hat jedoch einen Schlüssel zum Blumengießen, wenn sie im Urlaub ist. Aus der Wohnung hört man Fluchen und Schimpfen, als die SCs klingeln. In der Wohnung stinkt es furchterlich nach verdorbenen Nahrungsmitteln, als sich die Tür öffnet. Büttner erklärt entschuldigend, er sei gerade dabei, den Inhalt des Kühlschranks zu entsorgen, der aus unerklärlichen Gründen komplett verdorben sei.

KÖHLERS WOHNUNG

- ❖ Tasten sich die SCs in die Wohnung vor, ist es dort totenstill. Ein Blick auf die Wanduhr zeigt 20 Uhr an, obwohl es draußen gerade erst dunkel wird und die Handys (noch) eine zum bisherigen Zeitverlauf passende Zeit anzeigen. Sie springen aber zeitnah auf die „hier“ bei Köhler gültige Zeit um.
- ❖ Im Wohnzimmer findet sich ein von innen geborstenes Fenster, Glassplitter, ein umgekippter Stuhl und ein mit der Tischdecke vom Tisch gerissenes, zersprungenes Glas

mit Wasserlache am Boden. An dem Stuhl und an einer Wand finden sich tiefe Krallenspuren, wie von vier scharfen Klauen.

- ❖ In Köhlers Kühlschrank sind alle Nahrungsmittel verdorben.
- ❖ Andere Spuren, einen schwarzen Rauch oder gar eine Bestie mit Klauen finden sich in der Wohnung nicht.

SL-TIPPS

Beim Betreten des Hauses lassen sich gleich die ersten Riss-Effekte einbauen. Diese sollten sich im Verlauf der Zeit steigern.

- ❖ Beim Hinaufgehen zu Köhlers Wohnung kann man Zeitstottern einbauen („Ihr geht die Treppe, Treppe, Treppe hoch.“). Diesen Effekt sollte man jedoch wiederholen (z.B. mit einem ganzen Satz oder einer kurzen Szene), damit klar wird, dass es kein Zufall ist („rule of three“).
- ❖ Auch das Essen im Kühlschrank des hier lebenden SC ist völlig verdorben (0/1 STA).
- ❖ In Köhlers Wohnung sieht ein SC für einen Wimpernschlag einen Raum wie er vor 100 Jahren gewesen sein mag – oder eine futuristische Variante davon (0/1 STA).
- ❖ Einem SC fällt auf (**Wachsamkeit**, automatischer Erfolg ab 40%), dass das heruntergefallene Glas wieder heil auf dem Wohnzimmertisch steht (0/1 STA).
- ❖ Ein SC, der irgendwo hin gehen möchte, steht plötzlich am Zielort, ohne dass er weiß, wie er dort hin gekommen ist.
- ❖ Ein SC, der sich von den anderen getrennt hat, kommt für die anderen sofort wieder zurück, obwohl er einige Zeit woanders verbracht hat (erst die Szene des einzelnen SCs ausspielen).

BACK TO WORK!

- ❖ Während sich die SCs (vermutlich) in Prof. Köhlers Wohnung umschauen, ist diese einfach im Arbeitszimmer verschwunden. Dort findet man sie in die Arbeit an einem handgeschriebenen Manuskript vertieft, dessen letzte Seiten sie aufgeschlagen hat, Papier und Stift mit zahlreichen Notizen und eine leere Kanne Kaffee neben sich. Im Manuskript bricht ein Gedankengang mit vielen Formeln offenkundig recht abrupt ab und auf die letzte Seite ist geschmiert: „Transdimensionalität ist keine Theorie!“

- ❖ Sie wird das Manuskript bereitwillig zeigen und alles berichten, was sie weiß. Im Wesentlichen, dass Hilber ein brillanter Mathematiker war, der „Ende des 19. Jahrhunderts“ auf tragische Weise starb („Mord oder Selbstmord oder so ...“) und dessen verschollenes Manuskript kürzlich in einem vermauerten Raum in einem Abbruchhaus gefunden wurde. Sein unvollendeter letzter Gedanke zur nichteuklidischen Geometrie beschäftigt sie schon den

ganzen Tag. Die SCs können das Manuskript ansehen, Fotos machen etc.

- ❖ Köhler lehnt es ab, sich erstmal auszuruhen und will unbedingt weitermachen. Mit **Psychologie** (automatischer Erfolg ab 50%) kann man feststellen, dass Prof. Köhler euphorisch – beinahe manisch – und konzentriert, aber auch regelrecht besessen von Hilbers letztem Gedanken zu sein scheint.
- ❖ Ein Charakter mit **Mathematik** 50% oder mehr, der sich das Manuskript näher ansieht, gerät unweigerlich ebenfalls in diesen Bann.

WIEDER DIE APP

Spätestens wenn die SCs mit Prof. Köhler über das Manuskript sprechen, werden sie erneut von ihren Handys angepingt.

NACHRICHT DER APP

Sorgt dafür, dass Prof. Köhler ihre intellektuelle Aufgabe zu Ende bringen kann. Tut, was auch immer dazu nötig ist. Ansonsten werden Leute zu Schaden kommen. Es soll nicht zu eurem Nachteil sein.

Es sollte klar werden, dass die SCs Prof. Köhler unterstützen, aber nicht zwingend selbst rechnen müssen. Sollte das nicht klar genug sein, kann die SL das im Verlauf auch mit weiteren Nachrichten der App klarer machen („Gebt Prof. Köhler die Chance, ihr Aufgabe zu beenden.“).

ÜBER OTTO HILBER

Prof. Köhler weiß nicht viel über ihn. Eine kurze Internetrecherche, ggf. angestachelt vom Datum 15.10.1888, führt zu einem Wikipedia-Artikel über Hilber mit kurzen biographischen Angaben (siehe **Hintergrund**). Mit **Geschichte** (automatischer Erfolg ab 30%) finden sich weiterhin zwei digitalisierte Zeitungsartikel aus dem Jahr 1888 (**Handout 1 und 2** im Anhang). Die wahren Ereignisse von damals lassen sich natürlich nicht recherchieren.

DAS HAUS IN DER MÜHLENSTRASSE

Recherchieren die SCs kurz zu dem Abbruchhaus im Internet, lassen sich folgende Informationen finden:

- ❖ Das Haus liegt direkt an der Spree, im heute hippen Stadtteil Friedrichshain, in der Nähe des Ostbahnhofs. Es galt manchen als Spukhaus. Einerseits aufgrund der dortigen Morde Ende des 19. Jahrhunderts. Andererseits weil sensible Menschen dort unter Alpträumen litten, Zeit zu „verlieren“ schienen oder Halluzinationen hatten.
- ❖ Die Bewohner des Hauses wechselten häufiger, waren zuletzt eher sozial schwache Personen und wurden immer weniger. Das Haus wurde zu einem urbanen Lost Place und wurde schließlich abgerissen.
- ❖ Im Keller des Hauses fand sich beim Abbruch ein vermauerter Raum, dessen Ecken unprofessionell mit Putz zuge schmirt worden waren um Winkel zu vermeiden.

SL TIPPS

- ❖ Die Datumsanzeigen der Handys stellen sich selbst auf den 15.10.1888 um – Hilbers Todestag, was die Charaktere noch nicht wissen (0/1 STA).
- ❖ Sollten die SCs mehr Infos brauchen, aber selbst nicht auf die Idee kommen zu recherchieren, kann die FHTAGN-App ihnen auch einen Link zum digitalen Zeitungsarchiv mit den Handouts schicken.
- ❖ Die Riss-Effekte sollten im Verlauf zunehmen.
- ❖ Die SL kann die Spielerinnen Begriffe wie Transdimensionalität, Minkowski-Räume oder nichteuklidische Geometrie im Internet suchen lassen.

ZUR GEOMETRIE DER WELT

Mathematische Formeln überirdischer Schönheit

Sprache: Deutsch (Unikat).

Studium: Stunden bis Tage (Voraussetzung: Mathematik 50% oder höher) sonst Wochen; 1W4 STA.

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

Enthaltene Rituale: Tor in den Winkeln.

Beschreibung: Handschriftliches Manuskript mit angesengten Ecken (so als hätte man es aus dem Feuer gezogen), das die mathematischen Gesetze auf den Kopf stellt, ohne sie dabei zu brechen. Beschäftigt sich vor allem mit nicht-euklidischer Geometrie und Vorläufergedanken zur Relativitätstheorie. Ganz am Ende des Manuskripts ist in krakeliger Hand ein Satz hingeworfen: „Transdimensionalität ist keine Theorie!“.

Der unvollendete Gedankengang am Ende des Manuskripts kann den Verstand einer entsprechend begabten Person vollkommen gefangen nehmen (auch den eines entsprechenden begabten Charakters). Die intensive Beschäftigung mit diesem Problem hat zwei Effekte zur Folge. Erstens stellt sie eine unbewusste Durchführung des Rituals **Tor in den Winkeln** dar, die den einst von Hilber geschaffenen Riss erneut öffnet. Zweitens zieht die Person ungewollt das Interesse eines **Formlosen Jägers** auf sich, der sich auf die Jagd nach der Person begibt.

Wird das Manuskript vernichtet, hat dies keinen Einfluss auf den Raum-Zeit-Riss oder den Jäger, so lange sich ein menschlicher Geist

noch damit beschäftigt. Köhler und die große Rasse von Yith werden dennoch versuchen, die Vernichtung des Manuskripts zu verhindern (Protest, Sprinkleranlage, Ablenkungsmanöver).

DIE FORMEL AUFLÖSEN

Um die Rechenoperation zu Ende zu bringen, muss Köhler (oder eine andere rechnende Person) vier erfolgreiche Proben auf **Mathematik** ablegen und verliert dabei jeweils 1W6 STA und 1W8 WP (entsprechend den Kosten für die Durchführung des Rituals **Tor in den Winkeln**). Die Verluste treten analog zu einem Ritual ohne STA-Probe ein. Ein Misserfolg der Mathematik-Probe kostet die halben STA und WP. Wenn mehrere Personen rechnen, können die erfolgreichen Proben auch kumulativ erbracht werden (z.B. Köhler drei erfolgreiche Proben und ein SC eine erfolgreiche Probe mit den jeweiligen Kosten).

Es bietet sich an, Köhler die erste Probe in der Szene **Kopfschmerzen und Koffein** ablegen zu lassen.

KÖHLER UNTERSTÜTZEN

Der Job der Charaktere ist es, Köhler dabei zu unterstützen, die Formel fertig zu rechnen. Sie durchläuft beim Rechnen Phasen absoluter Konzentration, Dehydrierung, körperlicher Unruhe und Angst, Verwirrung usw. Es folgen Vorschläge für Bedrohungen für diesen Prozess und wie die SCs eingreifen können. Der Jäger kommt als weitere Bedrohung gegen Ende ins Spiel. Die SL sollte insgesamt nie Ruhe aufkommen lassen und die Charaktere gut beschäftigt halten.

Während jeder der im Folgenden beschriebenen kurzen Szenen springt die Wanduhr weitere zwei Stunden vorwärts durch die Nacht. Es bietet sich an, in jeder Szene Köhler einmal auf **Mathematik** würfeln zu lassen (siehe **Die Formel auflösen**).

Folgende spielmechanische Auswirkungen können zusätzlich eintreten:

- ❖ Köhlers **WP** fallen auf zwei oder weniger: Sie erleidet einen emotionalen Zusammenbruch und kann vorerst nicht weiterrechnen. Beruhigung ist mit **Psychotherapie** möglich.
- ❖ Bei einem **STA**-Verlust von fünf oder mehr Punkten auf einmal oder dem Unterschreiten der **BG** kommt es zu einem Ausraster. Köhler schreit und schlägt um sich. Ist der Jäger bereits anwesend, versucht sie sich auf ihn zu stürzen. Versucht man sie festzuhalten, wechselt sie einfach den Platz ohne sich zu bewegen oder geht durch die Wand (0/1W6 **STA**). Köhler kann durch **Psychotherapie** beruhigt oder festgehalten werden (**ST** × 5), bis sie sich von selbst beruhigt.

KOPFSCHMERZEN UND KOFFEIN

Köhler sitzt bereits seit dem Morgen an Hilbers unvollendeter Formel – und das merkt man. Sie wirkt dehydriert, hat Ringe unter den Augen und Kopfschmerzen. Kaffee (den sie runterkippt wie nichts) und Schmerztabletten können hier helfen. Dafür müssen die SCs Kaffee machen und Medikamente suchen.

Mögliche Effekte:

- ❖ Zeitsprünge in den Räumen
- ❖ Flashbacks ins Jahr 1888
- ❖ SCs finden sich kurzfristig an völlig unbekannten weit entfernten Orten wieder

MEHR PLATZ!

Köhler arbeitet sehr konzentriert an der Formel. Jedoch scheint ihr der Platz nicht zu reichen, das Papier geht aus und so beginnt sie mit einem Whiteboard-Marker auf der Wand weiterzuschreiben (0/1 **STA**). Sie murmelt vor sich hin, wirkt hochkonzentriert und kaum ansprechbar. Unweigerlich sind Möbelstücke im Weg ... Es sind mindestens drei erfolgreiche Proben auf **ST** × 5 erforderlich, um störende Möbel aus dem Weg zu räumen. Ein Patzer führt zu umstürzenden Möbeln und 1W4 TP Schaden.

Mögliche Effekte:

- ❖ Flashbacks zu Situationen von damals: Köhlers Gesicht überlagert mit dem von Otto Hilber; ein Charakter sieht sich einem dunklen Rauch gegenüber, der eine Frau und ein Kind angreift, 0/1 **STA**.

UPSIDE DOWN

Plötzlich finden sich die SCs (was auch immer sie gerade taten) an der Zimmerdecke wieder (0/1W4 STA). Es ist **Athletik** (automatischer Erfolg ab 50%) erforderlich, um über die hohen Türrahmen zurück zu Köhler zu kommen, die ebenfalls an der Decke hängt und ihre Formel an der Wand nicht mehr lesen kann. Köhler reagiert panisch und verzweifelt, weil sie so nicht weiterarbeiten kann und muss beruhigt werden (**Psychotherapie** oder **Überzeugen**). Der Effekt beendet sich nach einiger Zeit von selbst. Wer seinen Wurf auf **Athletik** zuvor nicht geschafft hat, nimmt jetzt 1W4 TP Schaden.

ZU LAUT!

Köhler scheint auf der Zielgeraden zu sein, die Augen sind blutunterlaufen, ihre Stirn schweißgebadet, aber sie ist euphorisch doch gleichzeitig extrem sensibel. Jedes Geräusch wird als Lärm wahrgenommen. Ein Wasserhahn tropft im Bad. Geht jemand nachsehen, tropft der Hahn rückwärts (also von unten nach oben, 0/1W4 STA). Dann hört man plötzliches lautes Poltern und auch Schreie von oben, aus der Wohnung von Leopold Büttner, die direkt über der von Köhler liegt und sie schreit, dass sie sich so nicht konzentrieren kann.

Gehen die SCs oben nachsehen, kann auf der Treppe das Zeitstottern wieder zum Einsatz kommen. Büttners Tür ist nicht verschlossen. In der Wohnung findet man ihn an die Wand gepresst und voller Panik, weil eine schwarze, rauchartige Wolke über seinen Wohnzimmerboden kriecht. Ein Kampf gegen den Jäger ist eine gefährliche Angelegenheit. Doch egal ob

es zum Kampf kommt oder nicht, der Jäger scheint irgendwann direkt durch den Boden zu sickern – und unter Büttners Wohnung liegt die von Köhler. Dort kündigt sich der Jäger mit einem Scharren und Kratzen in der Wand an ...

Mögliche Effekte:

- ❖ Das Treppenhaus windet sich plötzlich in die Unendlichkeit und die SCs kommen zunächst nicht mehr zurück zu Köhler (0/1W4 STA). Eventuell haben sie eine Idee, wie sie den Effekt beenden können.
- ❖ Teile des Hauses werden transparent und sie können Köhler in ihrem Arbeitszimmer sehen – und den Jäger, der gerade aus der Wand kommt.

JÄGER GEGEN GEJAGTE

Endlich wieder bei Köhler angekommen muss Köhler gegen den Jäger verteidigt werden, sofern die Formel immer noch nicht fertig gerechnet ist. Dabei können die Abdichtung von Ritzen, (Sonnen-)Licht oder schnöde Waffen zum Einsatz kommen.

- ❖ Die App kann ggf. einen Tipp zur Schwäche des Jägers geben „Der nächste Sonnenaufgang ist nah“.
- ❖ In den Wänden und der Decke entstehen leuchtende Risse wenn sich die Berechnung der Formel dem Ende nähert.
- ❖ Befinden sich die SCs im Kampf mit dem Jäger, wenn Köhler die Rechnung beendet, kann es passieren, dass Körperteile von ihnen mit in die andere Dimension gerissen werden, wenn der Jäger verschwindet.

MÖGLICHE ENDEN DES SZENARIOS

DIE FORMEL WIRD FERTIGGERECHNET

- ❖ Risse in den Wänden schließen sich wieder. Der Jäger verschwindet (und reißt ggf. Teile von SCs mit sich).
- ❖ Köhler bricht zusammen. Ihr Zustand ist abhängig von der Höhe ihres STA-Verlustes. Sie wird nie mehr dieselbe sein und zieht sich aus dem Unibetrieb zurück.
- ❖ Es erscheint ein großes, schweres Objekt aus Metall mitten im Raum. Man kann in der glänzenden, metallischen Oberfläche eine haarfeine Fuge erkennen, es muss also irgendeine Art Behälter sein. Bevor sich die Charaktere näher damit befassen können, klingelt es an der Tür. Eine Paketbotin zeigt ihnen ihr Smartphone mit der App und der Anweisung das Paket der „Yazu International Trade Holding“ (YITH) mitzunehmen. Sie transportiert es dann mit einem Handkarren runter in einen Laster und fährt weg.
- ❖ Die Charaktere erhalten eine Meldung, dass der Auftrag erledigt ist und ihre Arbeit belohnt wird. Die Belohnungen können sich an den Motivationen der SCs orientieren.

DIE FORMEL WIRD NICHT FERTIGGERECHNET

- ❖ Die SCs halten Köhler davon ab die Formel fertig zu rechnen oder Köhler wird durch SCs oder den Jäger aus dem Spiel genommen (Hirn irreversibel beschädigt, Koma, Tod): Die Angriffe des Jägers enden, milde Raum-Zeit-Erscheinungen im Haus bleiben bestehen, da der Riss immer noch existiert.
- ❖ YITH ist in diesem Fall nicht begeistert. Die SCs erhalten, nachdem sie erstmal ihren „Sieg“ gefeiert haben, eine Nachricht der App. Entweder sollen sie das Manuskript (sofern es noch existiert) zu einer anderen Mathematikerin bringen. Oder es stellt sich heraus, dass Köhler einen Scan des Dokuments an eine Schülerin geschickt hat, die nun anfängt zu rechnen. Oder einer der Charaktere ist entsprechend begabt, hat einen Blick in das Manuskript geworfen und beginnt selbst, sich mit der Formel zu beschäftigen.

ANHANG

FORMLOSER JÄGER

Fliegender Schrecken

Dieses Wesen erscheint als sich windende, formlose Finsternis. Überlebende beschreiben es meist recht widersprüchlich. Im Grunde ist es auch schwer überhaupt irgendetwas genau zu erkennen, wenn ein Formloser Jäger auf einen zurast. Am ehesten lässt sich die Kreatur mit schwarzem Rauch oder einem schwarzen Schleier im Wind vergleichen. Und wenn Mäuler, Flügel, Zähne oder Krallen nötig sind, dann kann das Wesen sie mühelos ausbilden.

Den Formlosen Jägern wird eine gewisse Nähe zu Nyarlathotep unterstellt, in dessen Diensten diese Kreaturen oftmals gesehen worden sein sollen.

ST 30 KO 20 GE 16 IN 12 EN 15
TP 25 WP 15

Größenkategorie: Groß.

Panzerung: keine (siehe **Formlos** und **Flackern**).

Angriffe: Krallenhieb 50%, Tödlichkeit 15%, Panzerbrechend 3.

Fertigkeiten: Athletik 60%, Flackern 50%, Heimlichkeit 60%, Wachsamkeit 50%.

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

gewöhnlichen Schaden. Außerdem kann sich das Wesen durch die engsten Öffnungen quetschen.

Flackern: Formlose Jäger befinden sich zum Teil auf einer anderen Existenzebene und bewegen sich dort fort. Ein Großteil des Wesens kommt also gar nicht erst in unsere Existenzebene. Deshalb gehen manche Angriffe einfach durch sie hindurch. Die Wahrscheinlichkeit, mit der das Ziel außerhalb der normalen Existenzebene verweilt, ist als Fertigkeit angegeben.

Fliegen: Formlose Jäger bewegen sich durch die Luft. Das heißt nicht, dass sie tatsächlich fliegen. Ihre Bewegungen halten sich schlicht und einfach nicht an die Gesetze der Physik.

Verletzbarkeit durch Sonnenlicht: Formlose Jäger vertragen kein Sonnenlicht. Es bereitet ihnen Schmerzen und bringt sie dazu, sich auf ihre ursprüngliche Existenzebene zurückzuziehen. Eine längere Einwirkung von Sonnenlicht ist tödlich für sie. Nach jeder Minute, die ein formloser Jäger dem Sonnenlicht ausgesetzt ist, erleidet er 20% tödlichen Schaden. Kurzfristig schreckt Sonnenlicht einen Formlosen Jäger nur zurück oder macht ihn sehr wütend.

Stabilitätsverlust: 1W4/1W10.

Yog-Sothothery: Diese effizienten Jäger stellen eine immense Gefahr für alle dar, die auf der falschen Seite dieser amorphen Kreaturen stehen. Während sie ihren Ursprung in den Traumlanden zu haben scheinen, so dürfte es für einen formlosen Jäger ein Leichtes sein, auch auf der Erde aktiv zu werden.

Berliner Tageblatt

Organ für Politik, Localgeschichte, Handels- und Gewerbeverehr.

Sonntag den 14. October 1888.

82. Jahrgang.

buil

hiesigen
n Amte eines
eschworenen
wird vom 10.
Wochentags
und 3-6 Uhr
aber auch
Monats, von
in Meldeamte
s, Abtheilung
jedermanns
egen. Gegen
vollständigkeit
nachstehend
nen Bestim-
sind, kann
vom Tager
ienstag, den
eder bei uns
der oben
ste mündlich

Entsetzliche Morde erschüttern Friedrichshain

Mehrere Bewohner eines Hauses in der Mühlenstraße scheinen Opfer eines bestialischen Mörders geworden zu sein. Unter den Opfern sind Frau und Tochter des angesehenen Mathematikers Otto Hilber. Die Körper von Caroline und Lotte Hilber waren auf schreckliche Weise zerfetzt, so schildern es Augenzeugen des Auffindens, fast als wäre es eine Bestie gewesen. Erst jetzt wurde bekannt, dass bereits zwei Tage vor dem mutmaßlichen Doppelmord in einer anderen Wohnung des gleichen Hauses eine Leiche gefunden worden war. Es handelte sich um den verwitweten Lehrer Franz Kaiser. Ein möglicher Zusammenhang zu den Morden bleibt unklar. Wie aus medizinischen Kreisen zu hören ist, könne der Lehrer auch einem Herzanfall oder Sturz zum Opfer gefallen sein. Augenzeugen, die nach lautem Poltern und Hilfescreien an der Tür des ehemaligen Lehrers geklopft hatten, berichteten, er habe in grotesker Position und mit angstverzerrtem Gesicht und gebrochenem Genick über einem Ohrensessel gehangen. Die Wohnung habe stellenweise verwüstet gewirkt.

Es fanden sich keinerlei Spuren eines Einbruchs in Haus. Niemand hat den Täter (oder die Bestie?) gesehen. Doch wispern man von anderen seltsamen Ereignissen im Haus an der Spree in den letzten Tagen, doch niemand will so recht mit der Sprache herausrücken. Die Polizei ermittelt in alle Richtungen und ruft die Bürger der Stadt zur Vorsicht auf.

Zusammenfassung

Von Dienstag, den 10. dss. Mts. ab wird der Wochenmarkt wieder in der inneren Stadt, also auf dem Marktplatz und den übrigen

Ziebfinder betreffend

Freitag, den 19. Oktober, Nachmittags von 2 Uhr ab im Kaisersaale der Zentralhalle. Die Vorstellung eistreckt sich aus alle bei

Il bonnement tere's

vierteljährlich 4 $\frac{1}{2}$ Mfr.
incl. Frangirten 5 Mfr., buch für 50
Bogen 6 Mfr. Jede einzelne Nummer 50 Bfr.
Belegexemplar 10 Bfr.

Geschäftsführer: Dr. phil. habil.
Dr. phil. habil. Dr. phil. habil.

Inserate 6 gelbaltene Beilagen 20 Gr.

Werbung

unter dem Redaktionsbrett die Aufschrift: „Zur 50. Jahrestagung der Deutschen Gesellschaft für die Geschichte der Medizin, des Naturwissens- und der Pharmazie am 2. und 3. September 1903.“ — Hatte ich nicht schon.

Berliner Tagblatt

Organ für Politik, Localgeschichte, Handels- und Geschäftsverehr.

Dienſtag den 16. October 1888.

**Öffentlicher Zehrl
Befandmachung**

Daß der Einkommensschätzung Steuerjahr 1888 werden den von juristischen Personen. in aller Art, sowie den u.s.w. gegenwärtig zur Anfertigung von bezw. Lohn nach-Weisungen in §§ 36 und 37 des Einkommensteuer-Gesetzes vom 2. Verordneten mit § 28 der dazu ausgeführten-Verordnung Oktober desselben Jahres, Lagen, von der erfolgten Abrechnung, bei der Bestimmung einer Geldstrafe bis zu 50 Mark, die bei Versäumung des Einspruchs, unanlässlich beizutreiben wird, an die Geschäftsstelle

Zwei weitere Todesfälle im Saug in der Mühlenstrasse

Nur wenige Tage nach dem schrecklichen Doppelmord erlebt das Haus in der Mühlenstraße erneute Schrecken. Gestern hat sich Otto Hilber, der bekannte Mathematiker, nach Tod von Frau und Kind das Leben genommen. Scheinbar hatte ihn der Tod seiner Liebsten in völlige Verzweiflung gestürzt. Die Hausbewohner berichten davon, er sei die letzten Tage bereits ungepflegt und verwirrt gewesen, sei mit schmutzigen Hosen und Händen aus dem Keller gekommen. Nun fand man ihn erhängt vor und an die Wand geschnitten die Worte: „Es geht nicht weg.“ Es scheint, als hätten der Schmerz und die Ereignisse seinen bereits überanstrengten Nerven sehr zugesetzt. Die Universität Berlin ist zutiefst betroffen und trauert um einen brillanten Geist.

Anwohner wissen weiterhin von unheimlichen Erscheinungen im Haus zu berichten. Gerüchte sprechen von seltsamem Pochen, hellen Lichtern, rückwärtsgehenden Uhren und dergleichen. Manche sagen, dies seien lediglich die neuraasthenischen Beschwerden der Großstädter, aber andere vermuten Gase aus der Berliner Kanalisation oder die Geister der Toten dahinter. Schon vor dem Doppelmord sei eine andere Bewohnerin des Hauses in Panik aus jenem geflohen, wie das Tageblatt in Erfahrung brachte. Sie war unverletzt, ist aber nach wie vor nicht fähig zu berichten was ihr widerfahren ist.

Abonnementpreis
vierteljährlich 4,- DM,
incl. Beilagen 6 DM, buch die
Belegen 6 DM. Jede einzelne Nummer
Belegpreis 10 DM.
Bestellen für 10 Belegen
(in Trichter-Format) sende
eine Bestellformung 60 DM
mit Aufpreis 70 DM.

Inserate & gelieferte Beitzteile
Bedruckte Schriften laut auf. Versetzen
Tabellenschrift u. Ziffernsetzung nach Bedarf

Reclamen
unter dem Redaktionsstichle Nr.
Seite 60 W., vor den Namen und
die Adresse Seite 40 W.
Einfache hat bis an die Grenze
kommen. — Schatt nicht und ein
Sahng pramerando aber der
auskunft.

82. Sabirgan

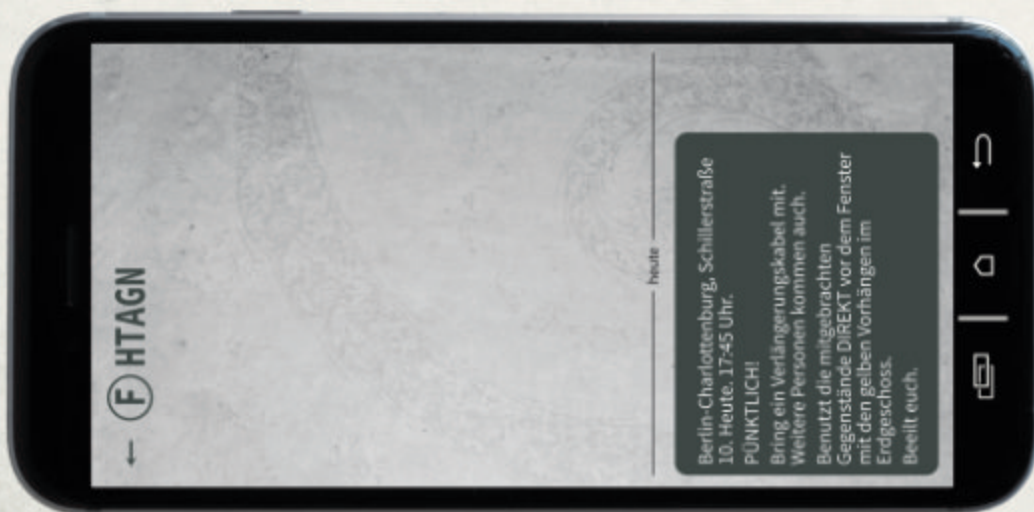
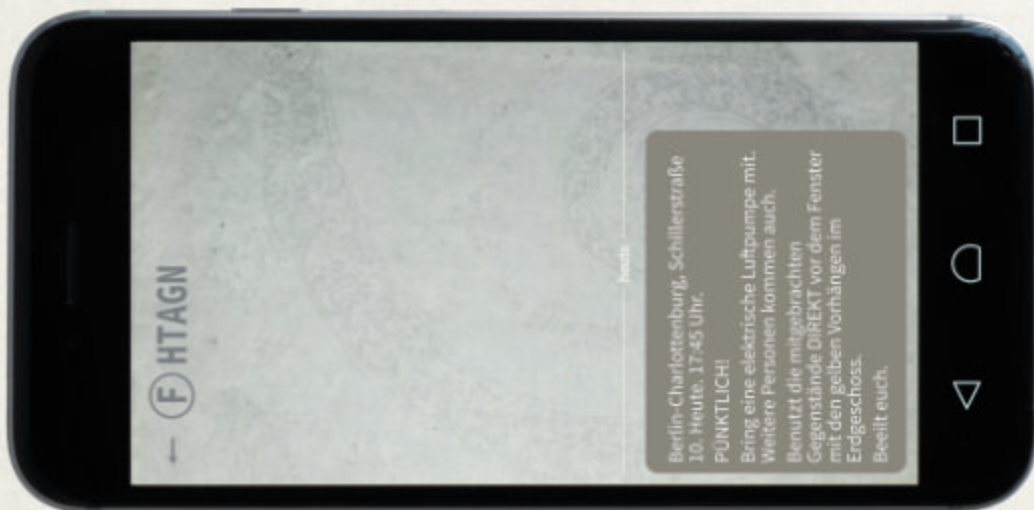
Abstract

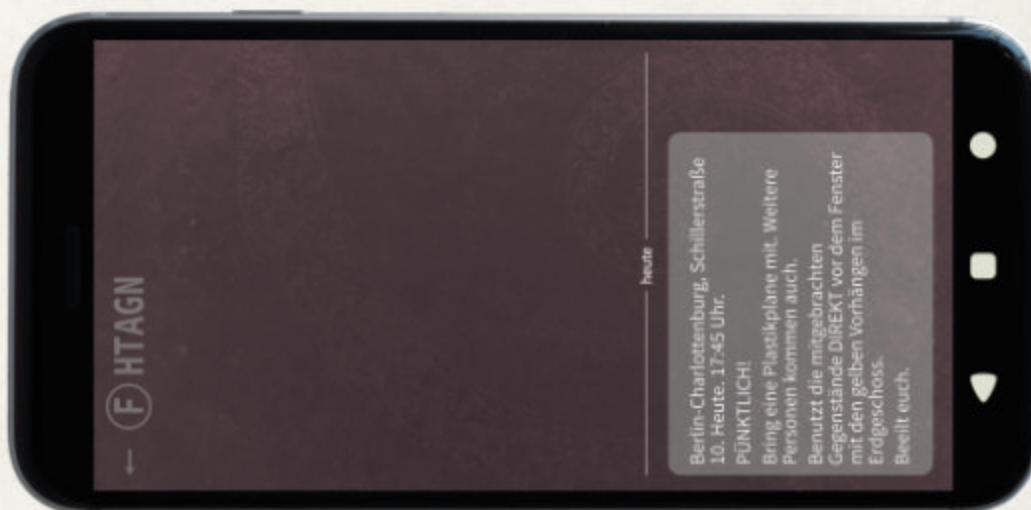
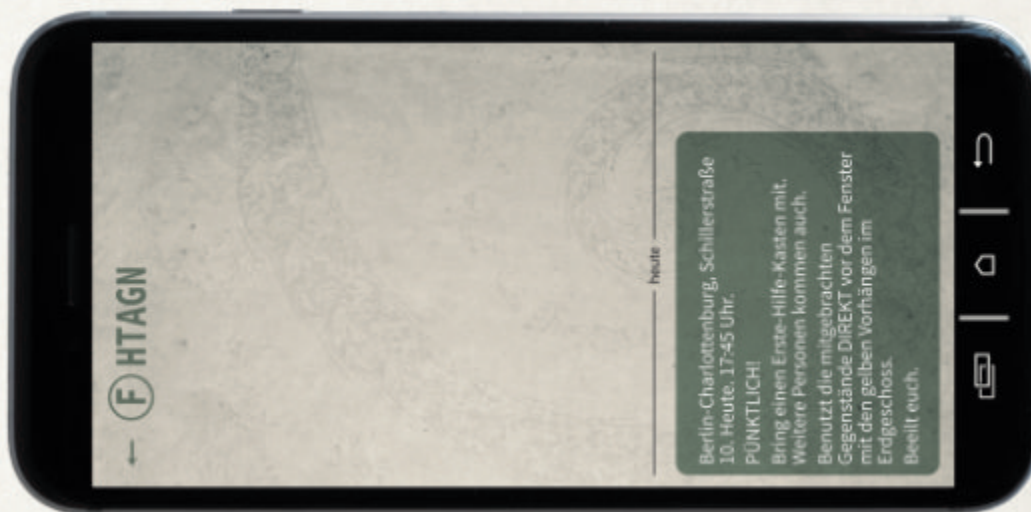
Nachdem von uns heute noch
Herren,
der Landwirth Hans Hugo
der Schänkwirth Otto Mag
Münzgaste 7,
und der Virtualienhändler
Schindler, Magazingasse 13
als gewerbmäßige Trichinens
verpflichtet worden sind, so bri
Bemerkun zur öffentlichen Ker
weil im Trichinenschauamt un
beschäftigt, jeder Zeit z
Privataufträgen bereit sind. L
1888.

Befautmachung

Wir machen hierdurch öffentlich bekannt, daß alle in Leipzig wohnhaften Bürger, welche Ostern 1887 und Ostern 1888 die hiesigen Volksschulen ent-

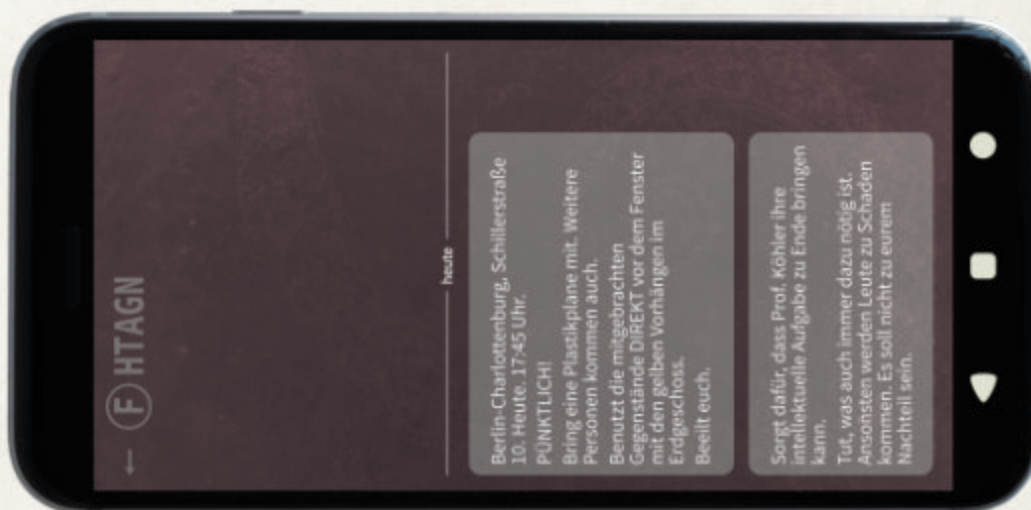
HANDOUT 3.I - III





HANDOUT 4.I - V





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 the Coast, Inc.
Delta Green: Agent's Handbook, © 2016, Dennis Detwiler, Christopher Gunning, Shane Ivey, and Greg Stolze.
Delta Green: Need to Know, © 2016, Shane Ivey and Bret Kramer.
FHTAGN: Regelwerk, © 2021, Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.; Frank Dudenhausen, Julian Kluge, Julia Knobloch, Volker Rattel.
FHTAGN: Spielwelt, © 2021, Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.; Frank Dudenhausen, Julia Knobloch, Volker Rattel.
FHTAGN: Zur Geometrie der Welt, © 2022, Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.; Julia Knobloch, Moritz Honert.

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): –

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.

FHTAGN

Zur Geometrie der Welt

Die Charaktere werden mit kuriosen Gegenständen ausgestattet zu einem Haus bestellt, bei dem sie auf eine Frau treffen, die wirre Dinge vor sich hin faselt. Sie benötigt dringend Hilfe, denn seit sie sich mit einer der alten Formel des Mathematikers Otto Hilber beschäftigt geschehen seltsame Dinge, welche selbst die Relativitätstheorie Albert Einsteins in Frage stellt.

Dieses kurze Szenario für das Horror-Rollenspielsystem FHTAGN entstand auf Basis einer Einreichung von Moritz Honert beim FHTAGN-Wettbewerb auf der anRUFung 2018. Ausgearbeitet wurde es für ein Actual Play im Podcast Steamtinkerers Klönschnack. Es eignet sich als One-Shot oder als Einstieg in das Spiel mit dem FHTAGN-Kampagnenrahmen.



FHTAGN: Zur Geometrie der Welt
Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V.
www.deutschelovecraftgesellschaft.de
FHTAGN – Lovecraft. Horror. Rollenspiel.
Spielmaterial und weitere Produkte auf fhtagn-rpg.de
Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn