

Fhtagn Schreibwettbewerb 2025

In einer gemeinsamen Kooperation haben die Deutsche Lovecraft Gesellschaft, der Würfelturm und die Kellerbier Taverne einen Schreibwettbewerb auf die Beine gestellt.

Hier findet ihr alle eingereichten Abenteuer und zu jedem Feedback von den JurorInnen.

Folgende Personen haben die Abenteuer bewertet:

- Julia und Volker von der Deutschen Lovecraft Gesellschaft
- Woody vom Würfelturm
- Loluan/Lukas von der Kellerbier Taverne.

Bewertet wurde nach folgenden Kriterien:

- Lebendige Welts (NPCs, Orte, Atmosphäre etc)
- Nachvollziehbare Struktur und Aufbau
- innere Logik / Konsistenz der Story
- Kosmischer Schrecken (Horrorelemente, Dilemma, Grusel)
- Kreativität der Ideen/ Inhalte
- "Lustfaktor"
- Spannungsbogen
- Lesbarkeit und Verständlichkeit
- Extras
- catchiger Titel

Wir bedanken uns für alle Einsendungen und wünschen viel Spaß beim Lesen!

Amadeus' Traum (Celil Senman)

Das Szenario im historischen Setting um Wolfgang Amadeus Mozart ist gut aufgebaut und liest sich gut, bietet jedoch eine sehr starre Struktur, die den Spielenden kaum Handlungsoptionen oder eine Chance die Story zu beeinflussen lässt. Die Beschränkung der SCs auf eine Örtlichkeit pro Tag, die dazu dient einen bestimmten vorgeplanten Ablauf zu gewährleisten, schränkt die Handlungsoptionen weiter ein. Es gibt aber keine inhaltlichen Gründe für die Abweisungen durch die NSCs. Zahlreiche verschiedene Mythoskreaturen und diverse Zauber lassen deren Auftauchen recht beliebig wirken, statt ein konkretes Ziel und Bild des Mythosgegners zu vermitteln. Hier hatten wir das Gefühl, dass mit Zann ein interessanter Antagonist ein wenig "verschenkt" wurde. Der Auftritt der Ghoule hat uns gefallen und war eine schöne Szene. Der Grusel kommt erst im Finale und dann auch ohne groß von den SCs beeinflussbar zu sein. Optionen dafür, wenn die SCs dem "Plot auf Schienen" nicht folgen, sind nicht vorgesehen. Vorgefertigte Charaktere runden das Szenario ab.

Abhoths Brut (Alina Dekinger)

Das Szenario spielt an Bord eines Zeppelins und hat neben dem gut in Szene gesetzten Schauplatz auch einige schön ausgearbeitete NSCs zu bieten. Hier hätte es sogar gerne noch etwas mehr Ausarbeitung der Horpeniten sein dürfen. Das Szenario ist gut gegliedert und geschrieben und stellt wichtige SL-Infos voran, die recht umfangreich ausfallen. Das Szenario beschreibt den "idealen" Verlauf, bietet aber nicht so viele Optionen für die SL, wenn die SCs von diesem Pfad abweichen, wie z.B. bestimmte Tätigkeiten von NSCs unterbrechen. Das "vorgesehene" Ende hat dafür einen super Showdown zu bieten. Erfahrene Gruppen werden aber mit hoher Wahrscheinlichkeit vom vorgezeichneten Weg abweichen, für diese wären Auswirkungen des Mythoswesens noch ein schöner Twist oder Korruption von Anwesenden durch den zentralen Mythosaspekt. Das hätte auch dem Grusel gut getan. Sehr schön gelungen ist die Figur des zentralen Antagonisten, die sicher noch mehr Potential bietet als verwendet wurde.

Unter Strom (Atarius)

Interessante Prämisse und sehr spannender, ungewöhnlicher Schauplatz. Das Szenario greift sehr moderne Themen auf und hat vorgefertigte Charaktere mit diversem Hintergrund aber teils recht klischeehafter Umsetzung. Hier wären durchgehend "Technik" SCs etwas passender. Das Szenario ist gut geschrieben, jedoch sehr linear und bietet nicht viel Optionen für Handlungen der SCs. Der Kult im Hintergrund bleibt sehr vage, gerade was seine Motivation und Ziele angeht. Das Mythoselement des "Stroms" wird zwar in der SL Information erläutert, die SCs haben jedoch überhaupt keine Möglichkeit, hier Erkenntnisse zu erhalten oder diesbezüglich zu handeln. Die Vorgänge im Windrad bieten jede Menge Potential für Grusel, da die SCs aber nicht herausfinden können was los

ist, verpufft das etwas. Auch die finale Konfrontation mit den Mythoswesen tut hier dem Spannungsbogen nicht so gut, weil sie etwas konstruiert wirkt.

Der rechte Kult ist eine gute Idee für ein politisch starkes Szenario, wird jedoch bis auf einen Hinweis im Windrad nicht eingesetzt und potentiell nie gefunden.

Selbstgezeichnete Handouts runden das Szenario ab, das sich gut in die Kategorie "survival" einordnen lässt.

Das Dunkle Erbe von Wernstein (Firelcina Greeling)

Das Szenario liest sich eher wie ein Roman, nicht wie ein Drehbuch für ein Rollenspiel Szenario, was sich unter anderem in der Verwendung des Präteritums widerspiegelt. SL- Anweisungen oder Optionen für die SCs finden sich selten, letztlich wird davon ausgegangen, dass die Handlung der vorgegebenen Erzählung eins zu eins folgt. Diese ist sehr nah an einer Vorlage Lovecrafts, was sie wenig überraschend macht. Hier hätte ein interessanter Twist gut getan. Dementsprechend bietet die Geschichte nicht viel Grusel oder Dilemma für die Charaktere. Örtlichkeiten werden plastisch beschrieben und der Text ist gut lesbar und in sich schlüssig.

Das Tal des Nebels (Ishan Deston)

Ein Szenario mit dichter Atmosphäre. Es ist gut strukturiert und die Schauplätze sind gut beschrieben, wobei manchmal Ortsangaben oder Wechsel zwischen Örtlichkeiten nicht klar abgegrenzt und damit erschwert nachvollziehbar sind. Das Szenario ist was seinen Endpunkt angeht recht linear, dies wird aber anfangs gleich so kommuniziert und die SCs haben im Ablauf des Ganzen durchaus einige Möglichkeiten was sie wann machen. Bezüglich des Hintergrundes blieben für uns ein paar Fragen offen, wie zum Beispiel, was es mit den Windspielen auf sich hat. Da das Szenario im Finale leicht in schönes Player vs Player ausarten kann, wären vorgefertigte SCs mit Konfliktpotential noch das i-Tüpfelchen gewesen und hätten auch den Spannungsbogen nochmals befeuert. Ein stimmiges Einstiegsszenario mit zahlreichen Gruselementen durch und im Nebel.

Tehrangelles (Matthias Mey & Angelina Meyer)

Im Zentrum des gut geschriebenen und strukturierten Szenarios steht ein Kult mit einer interessanten Prämisse. Das Szenario kann mit passenden vorgefertigten Charakteren und schön gestalteten Handouts punkten und auch der Titel ist interessant gewählt. Inhaltlich ergaben sich für uns einige Unklarheiten im Ablauf bzw der inneren Logik und das Szenario bietet nicht so viele Optionen für die SCs mit ihren Handlungen etwas am vorgegebenen Ablauf zu verändern und es kommen viele bekannte tropes zum Einsatz. Punkten kann das Szenario dann wieder mit schön gruseligen Alpträumen und Dilemma für die Charaktere.

Die Archive (Heike Gerber)

bei diesem Szenario mussten wir leider wegen der Überlänge einen Punktabzug vornehmen.

Das Szenario ist gut strukturiert, gut zu lesen und hat einen ungewöhnlichen und spannenden Plot, dessen Ausarbeitung jedoch noch einige unklare Punkte belässt. Die vorgefertigten Charaktere sind auf das Szenario abgestimmt, könnten aber noch mehr Feintuning für das Spiel untereinander brauchen. Als Horror-Elemente finden sich Geister, Spiegelwelten und unklare Todesfälle, die die Charaktere sehr unmittelbar betreffen. Der Dilemmafaktor für die SCs ist hoch. Den Plot so wie geplant umzusetzen ist jedoch für die SL sehr anspruchsvoll, da bestimmte Prämissen im Spiel dann tatsächlich erfüllt werden müssen, damit der Plot so funktioniert wie geplant. Hier könnten der SL noch mehr Tipps und Optionen an die Hand gegeben werden, wie das umgesetzt werden soll.

Der Preis des Verrats (Sara Fee) 72 Punkte - 3. Platz

Ein gut geschriebenes Szenario mit einer kreativ umgesetzten und lebendig gestalteten Sandbox, die mit zeitlich gestaffelten Informationen viel Spielraum für die Handlungen der SCs lässt. Verschiedene Gruppierungen verfolgen eigene Ziele und die vorgefertigten Charaktere sind schön mit dem Plot verknüpft. Hier wäre vielleicht sogar "noch mehr drin". Der Titel ist gut gewählt und die Grundidee des Szenarios ist frisch und unverbraucht. Der Horror ist eher subtil und stellt sehr schön in den Mittelpunkt wie das Unnatürliche Menschen korrumpieren kann. Das Mythosartefakt, das im Zentrum steht könnte hier noch mehr Einfluss auf die SCs und damit die Geschichte nehmen. Die Struktur ist gut, wobei manche Informationen an anderen Stellen besser aufgehoben wären.

Zimmer 313 (Dan Stone / Dice auf Eis) 72 Punkte - 3. Platz

Bei diesem Szenario mussten wir leider wegen der Überlänge einen Punktabzug vornehmen

Das Szenario ist sehr gut strukturiert und bietet der SL alle Informationen am richtigen Platz. Der Schauplatz ist zwar nichts Neues aber sehr gut umgesetzt. Die Story ist in sich schlüssig und es werden für Örtlichkeiten und NSCs sehr gute Beschreibungen und Informationen bereit gestellt. Die eigens für das Szenario entworfene Mythoskreatur passt hervorragend in die Geschichte und interagiert auf interessante Weise mit moderner Technik. Sie bleibt schwer greifbar, was Unberechenbarkeit und zahlreiche Möglichkeiten für die SL generiert, mit Sounds oder anderen Audio-Handouts am Tisch zu arbeiten. Das Ende kann recht dramatisch ausfallen, hier würden mehr mögliche STA-Verluste und Auswirkungen der Mythoskreaturen noch Würze verliehen. Der Text ist sehr gut zu lesen und viele hübsch gestaltete Handouts und Infokästen runden das Szenario ab.

Die Augen des Sturms (Knurrkater) - 77 Punkte /Platz 2

Ein gut geschriebenes und schlüssig aufgebautes Szenario mit einer sehr erfrischenden Prämisse. Der starke Spannungsbogen wird durch die Handlung gut vorangetrieben, die NSCs und die Welt sind lebendig und interessant gestaltet. Das Setting ist modern und unverbraucht. Die Charaktere aus der Welt der Superreichen und Schönen, die für das Szenario in Frage kommen haben viel Potential - hier wären analog zu den NSCs ausgearbeitete SCs mit Konfliktpotential noch das Sahnehäubchen gewesen. Der Kosmische Horror des Szenario ist frisch und unverbraucht und baut sich bedrohlich quasi vor den Augen der Charaktere auf. Der Dilemmafaktor ist hoch. Ein wenig mehr Informationen zum Kult und Handlungsoptionen für die SCs im Mittelteil des Szenarios wären noch wünschenswert. Ein Spannungsbogen der unverdrossen vor sich hin eskaliert und SL-Tipps runden dieses gelungen Szenario ab.

Hacienda del Horror (Booker Godefroy) 84 Punkte - 1. Platz

Das gut geschriebene und gut strukturierte Szenario liefert sogar Querverweise und ein Inhaltsverzeichnis und hält viele Optionen für die SL bereit. Der Plot ist schlüssig und interessant und das Setting ist unbespielt und frisch - die SCs sind gecastete Schauspieler in einer Reality Show in Mexiko. NPCs, Örtlichkeiten und Hintergründe sind gut ausgearbeitet und lebendig beschrieben und die vorgefertigten Charaktere passen hervorragend in den Plot. Nur an wenigen Stellen wären ein paar mehr Infos noch wünschenswert gewesen. Hier wären auch ein paar weitere interessante Handlungsoptionen bezüglich der Antagonisten denkbar. Der Spannungsbogen ist gut entwickelbar und ein dramatisches Finale sehr wahrscheinlich. Handouts und fertige Charakterbögen runden das Szenario, dessen Titel gleich neugierig macht gut ab.

Herzlichen Glückwunsch an Booker Godefroy mit seinem Abenteuer! Ihr findet hier jedoch keinen Link dazu, denn das Abenteuer wird professionell lektoriert und später auf der Fhtagn-Website kostenlos zur Verfügung gestellt als PDF!