

YHA'RAK EINYAT'MURAQIB

Das lauernde Etwas

„Ich verstehe die Leute nicht. Ich verstehe sie einfach nicht. Die Gefahr ist direkt vor ihren Augen und sie bemerken sie nicht. Oder wollen sie die Gefahr einfach nicht wahrhaben? Wie dem auch sei, ich jedenfalls habe es mit eigenen Augen gesehen. Dieses Wesen mit unzähligen Augen übersät, langen, spitzen Zähnen, einem scheinbar ätzenden Speichel und einem Körper, der alle beim bloßen Anblick erschauern lässt. Ja, ich habe das Wesen gesehen, das in den Schatten der Wälder lauert und sich nur in der Dunkelheit zeigt. Was auch immer das für ein Wesen ist, es ist nicht von dieser Welt. Ich weiß es, denn ich habe es gesehen! Mit eigenen Augen! Doch ich darf es keinen anderen Personen erzählen. Für verrückt würden sie mich womöglich erklären. Und so schweige ich stattdessen lieber. Sollen sie doch alle diesem lauernden Etwas zum Opfer fallen!“

Artjom Fjodorow

Landschaftsfotograf, Schriftsteller und Reisender

GESCHICHTE

Seit mehreren Jahren kursieren Gerüchte, dass in den umliegenden Wäldern Drygolstadts etwas Unheimliches lauert. Immer wieder wurden Kadaver von Tieren, die Verätzungen sowie tiefe Bissspuren aufwiesen, die bisher keinem heimischen Wildtier zugeordnet werden konnten, aufgefunden. Selbst mehrere Menschen, meist Ortsfremde verschwanden spurlos. Einige von ihnen spurlos, bei anderen konnten nur noch vereinzelte Körperteile, die die gleichen Spuren von Verätzungen und Bissen aufwiesen, sichergestellt werden. Manche Ortsansässige Drygolstadts kennen das Etwas, das in den Wäldern lauert, in der Dunkelheit aktiv ist und nur darauf wartet, seine nächste Beute zu töten.

ENTDECKUNG

Die Gerüchte über ein Wesen, das in den Wäldern Drygolstadts lauert und Tiere jagt, gibt es bereits seit 1917. Tatsächlich gesichtet wurde es allerdings erst Ende April 1923, als Artjom Fjodorow, Landschaftsfotograf, Schriftsteller und Weltenbummler, in den umliegenden Wäldern Drygolstadts unterwegs war. Bei

der Suche nach guten Fotomotiven vergaß er die Zeit und stand plötzlich in völliger Dunkelheit im Wald. Bei dem Versuch, aus dem Wald heraus und nach Drygolstadt zurückzufinden, nahm er ungewöhnliche Geräusche sowie einen beißenden Geruch wahr. Als sich Artjom Fjodorow vorsichtig in die Richtung begab, aus der er die Geräusche vernahm, erschauerte er beim Anblick des Wesens, das sich unweit von ihm über den leblosen Körper eines Tieres hermachte. Artjom Fjodorow behielt die Fassung und konnte sich langsam und unauffällig entfernen und gelang so unversehrt nach Drygolstadt. Sämtliche Versuche, mit anderen Personen über das Erlebte zu reden, waren nicht von Erfolg gekrönt. Viele Ortsansässige verhielten sich bei den Gesprächen merkwürdig. Bevor er als „Spinner“ oder gar als „verrückt“ abgestempelt wurde, entschied sich Artjom Fjodorow, lieber zu schweigen. Stattdessen schrieb er alles in sein Notizbuch und nannte das Wesen „Yha'Rak Einyat'Muraqib“. Diesen Namen hatte Artjom Fjodorow aus dem Arabischen von „muraqib miayat ein“ abgeleitet, was laut seiner vorhandenen arabischen Sprachkenntnisse so viel wie „Hundertäugiger Beobachter“ heißen soll. Seit dem Tag, als Artjom Fjodorow Dry-



Drygolstadt in Richtung Allenstein verlassen wollte, fehlt von ihm jede Spur. Einzig sein Notizbuch wurde in einem bewaldeten Stück in der Nähe der Bahnstrecke gefunden.

AUSSEHEN

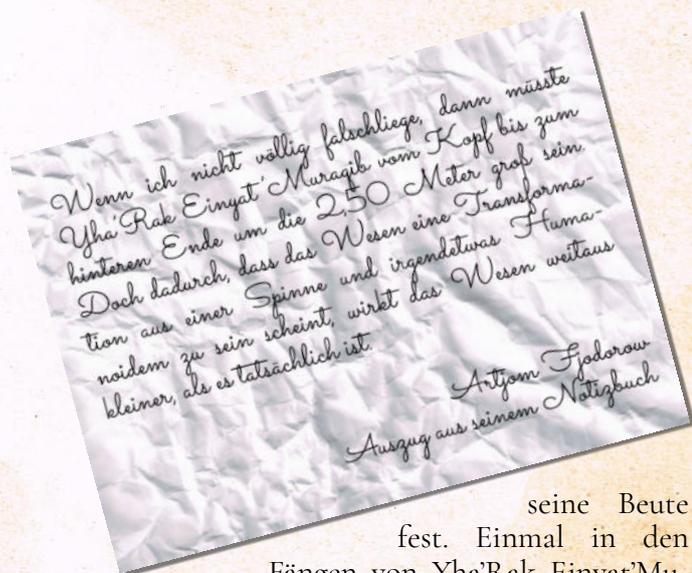
Ein mysteriöses Wesen, dessen Aussehen faszinierend und furchteinflößend zugleich ist. Während der vordere Körperbereich humanoide Ähnlichkeiten aufweist, ist der hintere Körperbereich definitiv der einer überdimensionierten Spinne. Insgesamt besitzt Yha'Rak Einyat'Muraqib sechs Beine (links und rechts je drei) sowie zwei Arme, die jeweils an einer Hand mit drei langen, klauenartigen Fingern enden. Eine Art Rückenflosse erstreckt sich von kurz hinter dem Kopf bis hin zum hinteren Körperbereich. Zudem ist der Rücken mit unzähligen borstigen Haaren übersät. Der Kopf von Yha'Rak Einyat'Muraqib besitzt keine Augen, dafür ein riesiges Maul, dem dampfender violetter Speichel entweicht und das von langen, spitzzulaufenden Zähnen geprägt ist. Eine Vielzahl von gelben, mit Äderchen durchzogenen Augen unterschiedlicher Größe überziehen den Torso sowie die Arme. Ein deutlich größeres Auge sticht dabei im mittleren Brustbereich hervor, mit dem Yha'Rak Einyat'Muraqib sieht und seine Umgebung wahrnimmt. Mit

den anderen Augen registriert es kleinste Bewegungen – selbst in völliger Dunkelheit. Trotz der Körpergröße ist Yha'Rak Einyat'Muraqib flink und kann weite Sprünge absolvieren. Der gesamte Körper ist grünlich und die Farbe ändert sich an den unteren Enden der Beine und Hände in ein Rot. Ein sonderbarer beißender Geruch geht von diesem Wesen aus und kündigt dessen unmittelbare Anwesenheit an.

VERHALTEN

Yha'Rak Einyat'Muraqib ist aggressiv und aufgrund seiner Lichtempfindlichkeit lebt es zurückgezogen in den Wäldern um Drygolstadt. Erst wenn der Tag der Nacht gewichen ist, wird es aktiv und begibt sich auf die Suche nach einer möglichen Beute, um den endlosen Drang zu töten sowie den ständigen Hunger stillen zu können. Yha'Rak Einyat'Muraqib ist flink. Bevor es seine Beute jedoch attackiert, versprüht es einen beißenden Geruch, der eine lähmende Wirkung besitzt. Danach macht sich Yha'Rak Einyat'Muraqib über seine Beute her und übersät sie mit seinem violetten, ätzenden Speichel. Anschließend vergräbt es seine Zähne in dessen Körper, reißt mitunter lebenswichtige Organe heraus und beschert seiner Beute damit ein schnelles grausames Ende. Mit seinen langen klauenartigen Fingern hält das Wesen dabei sei-

YHA'RAK EINYAT'MURAQIB - DAS LAUERNDE ETWAS



seine Beute fest. Einmal in den Fängen von Yha'Rak Einyat'Muraqib gelangt, gibt es kein Entkommen aus eigener Kraft. Einzig ein „Wunder“ kann da noch helfen. Sollte das angegriffene Lebewesen versuchen zu fliehen, nimmt Yha'Rak Einyat'Muraqib die Verfolgung auf und erreicht dabei eine Geschwindigkeit von bis zu 50 Kilometer pro Stunde. Dabei achtet es darauf, immer im Schutz des Waldes oder der Dunkelheit zu bleiben.

LEBEN UND TOD

In der Hoffnung, den Ausgang des Großen Krieges zu seinem Ende hin doch noch zugunsten des deutschen Kaiserreichs beeinflussen zu können, führte eine Gruppe Mitglieder der neu gegründeten Thule-Gesellschaft ein sich der menschlichen Vorstellungskraft entziehendes Ritual durch. Sie wollten eine Armee von Wesenheiten erschaffen und auf die Feinde des deutschen Kaiserreiches loslassen. Das Ritual war geglückt, doch die neuen Ankömmlinge erwiesen sich als schwierig zu kontrollieren.

Nur unter größten Anstrengungen konnten diese in verschiedenen Regionen Europas eingesetzt werden. Viele von ihnen wurden während des Großen Krieges zur Strecke gebracht, doch einige entkamen und leben seitdem in den dunkelsten Ecken der europäischen Wälder. Die Leute in den betroffenen Regionen wissen, dass da ein Wesen in ihrem geliebten Wald lebt,

aber nicht, wie es letztlich dort hingekommen ist. Für die Ortsansässigen war es plötzlich da.

Das Wissen um Yha'Rak Einyat'Muraqib begrenzt. Sicher ist, dass es zwar verwundbar ist, aber mit gewöhnlichen Waffen nicht so leicht zur Strecke gebracht werden kann. Aufgrund seiner Lichtempfindlichkeit meidet es grelles Licht und zieht sich in die Dunkelheit zurück. Sonnenlicht fügt Yha'Rak Einyat'Muraqib immensen Schaden zu. Pro Minute dem das Wesen dem Sonnenlicht ausgesetzt ist, erleidet es 1W10 Schadenspunkte.

SPIELREGELN

ST 40 KO 25 GE 18 IN 14 EN 18
TP 33 WP 18

Größenskategorie: Groß.

Panzerung: 3 (siehe Unnatürliche Schnelligkeit und Unnatürlicher Organismus).

Angriffe: Speichel 60%, Schaden indirekt (siehe Ätzender Speichel). Klauen 60%, Schaden 2W6 TP (siehe Festnageln). Biss 60%, Schaden 20% Tödlichkeit, Panzerbrechend 3.

Fertigkeiten: Athletik 80%, Heimlichkeit 50%, Überlebenskunst 60%, Wachsamkeit 40%.

Ätzender Speichel: Solange das Ziel mit dem Speichel bedeckt ist, verliert es jede Runde zu Beginn seiner Aktion 1W4 TP. Wenn das Ziel nicht explizit einen Säureschutz trägt, wird die Panzerung dabei ignoriert. Sich vom Speichel zu befreien kostet die eigene Aktion und benötigt eine gelungene GEX5-Probe. Stehen mehrere Ziele direkt nebeneinander, kann das Wesen mit seiner Angriffsaktion bis zu drei Ziele gleichzeitig mit Speichel bedecken.

Festnageln: Bei einem erfolgreichen Angriff durch das Wesen, wird das Ziel festgenagelt. Diesem Zustand kann man nur durch Ausweichen entgehen.

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

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

Unnatürlicher Organismus: Die Physiologie des Wesens ist unnatürlich und die Augen, die als potenzielle Schwachstellen gelten können, schließen sich blitzschnell. Ein gezielter Angriff zur Schadenssteigerung ist daher

nicht möglich, genau so wenig wie kritische Treffer. Dennoch nimmt die Kreatur ganz regulär gewöhnlichen Schaden.

Widerwärtiger Geruch: Das Wesen verströmt einen widerwärtigen, beißenden Geruch. Jeder Charakter, der sich dem Wesen auf unter zwei Meter nähert, muss eine KOx5-Probe ablegen. Bei einem Erfolg kann der Charakter normal handeln und erleidet nur leichte Übelkeit. Bei einem Misserfolg erleidet der Charakter für die nächsten 1W20 Runden einen Abzug von -20 % auf all seine Proben durch die lähmende Wirkung der Ausdünstungen dieser schrecklichen Kreatur. Danach hat sich der Charakter an den widerwärtigen Gestank gewöhnt.

Lichtempfindlichkeit: Licht ist für das Wesen sehr unangenehm, da es seine Sinne verwirrt. Es erhält bei stärkeren Lichtquellen einen Malus von -30 % und Tageslicht von -50 % auf alle Proben.

Stabilitätsverlust: 1/1W8.

DANKSAGUNG

Die Zeichnung des Yha'Rak Einyat'Muraqib entstand zunächst aus einer Skizze und wurde während eines Streams von Ann-Marie Rechter vollendet. Dabei band Ann-Marie die Zuschauer im Chat mit ein, die wertvollen Input beisteuerten. Diesen versuchte ich in der Beschreibung entsprechend zu berücksichtigen. Deshalb geht mein Dank an Christian Boßdorf und all den anderen Leuten, die sich während Ann-Maries Stream so rege an der Ausarbeitung der Zeichnung beteiligten. Dank gebührt auch Karsten Kulach und Carsten Pohl, die die Texte korrigiert und mir wertvolles Feedback gegeben haben sowie das FHTAGN-Team, das mir bei der Ausarbeitung der Spielwerte half.

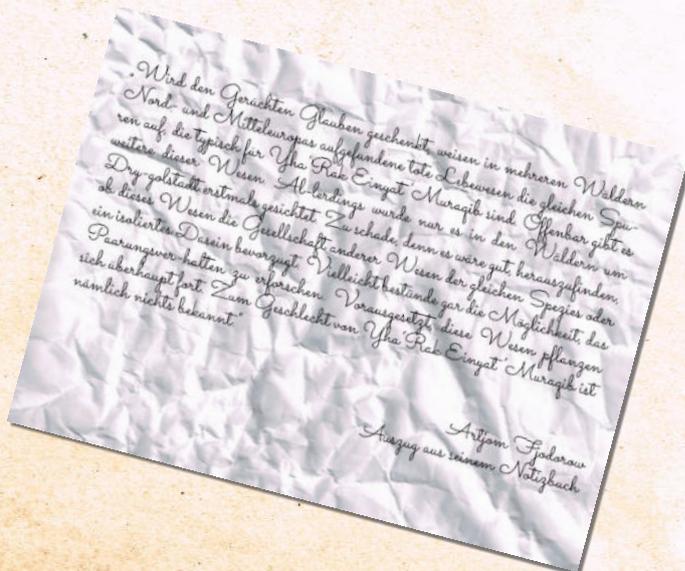
IMPRESSUM:

Text: Mirco Sadrinna, Korrektur: Carsten Pohl, Karsten Kulach, Layout: Mirco Sadrinna, Illustration: Ann-Marie Rechter.

„Yha'Rak Einyat'Muraqib - Das lauernde Etwas“ © 2021 Mirco Sadrinna. FHTAGN © 2017 Deutsche Lovecraft Gesellschaft e.V. (dLG). Nutzung des Namens sowie des „Powered by FHTAGN“-Logos mit freundlicher Genehmigung. Dieses Produkt unterliegt keiner Abnahme oder Genehmigung durch die dLG. Die dLG haftet nicht für zivil- und/oder strafrechtliche Verstöße durch von Dritten veröffentlichte Produkte.



YHA'RAK EINYAT'MURAQIB - DAS LAUERENDE ETWAS



ALLES REINE FIKTION

Bei den Inhalten dieser Texte handelt es sich um reine Fiktion. Alle Mitarbeitenden an dieser inoffiziellen Spielhilfe für Call of Cthulhu distanzieren sich von Rassismus, Antisemitismus, Diskriminierungen jeglicher Art und lehnen diese Dinge in all ihren Formen entschieden ab! Das fantastische Hobby der Pen & Paper – Rollenspiele ist kunterbunt und für alle da.

SUPPORT

Der Content auf steamtinkerer.de und von Steam-Tinkerers Klönschnack ist kostenlos. So soll es auch bleiben. Wenn dir der Content, kannst du uns gern einen „virtuellen Kaffee“ spendieren. Über diese Unterstützung freuen wir uns natürlich sehr.



STEAMTINKERER.DE

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. Yha'Rak Einyar'Muraqib © 2021, Mirco Sadrinna.

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): Yha'Rak Einyar'Muraqib.

PRODUCT IDENTITY

The following items are hereby declared Product Identity under the terms of the Open Game License Version 1.0a, Section 1(e): 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.