

Haus der Angst

Ein Multiusererrun von Jens Ballerstädt-Koch, Tilo Hörter, Jens Ullrich und Frank Werschke

Der Multiusererrun ist ein beliebtes Spielrundenkonzept für Conventions. Aber was ist der "Multi" eigentlich? Er ist ein Abenteuer für mehrere, in diesem Fall drei Gruppen mit jeweils einem Spielleiter, die zeitgleich innerhalb ein und des selben Szenarios interagieren. Kurz gesagt: Drei Runnerteams laufen sich in einem Szenario immer wieder über die Füße.

Da ein Multiusererrun nicht die gleichen Anforderungen an den Spielleiter stellt wie ein normaler Run, wird im folgenden auf die übliche Struktur für Shadowrun-Abenteuer verzichtet, sondern die nötigen Informationen in kurzen, thematisch sortierten Zusammenfassungen präsentiert. Zum erfolgreichen Leiten dieses Multiusererruns wird der Artikel "Multiusererrun: Tips und Tricks" empfohlen, den man auf der offiziellen Homepage <http://www.shadowrun.de> kostenlos herunter laden kann.

Sinnvoll zur Durchführung dieses Runs ist der Besitz des Grundregelwerks und der Bücher "Schattenzauber", "Critter" und "Brennpunkt: ADL".

Die Grundidee

Der Multiusererrun "Haus der Angst" spielt innerhalb eines kasachischen Sanatoriums für Geisteskranke.

Die Charaktere, unterteilt in drei Gruppen, werden aus verschiedenen Gründen in diese Klinik geschickt oder dort einfach eingeliefert, und müssen bald feststellen, dass die größte Herausforderung nicht darin besteht, einen ominösen Auftrag zu erfüllen, sondern das Gelände wieder lebend zu verlassen.

Aufgrund des Settings bietet es sich natürlich an, den Plot mit Horror- und Gruselementen zu spicken. Daher bietet sich zu diesem Thema der Artikel "Horror in Shadowrun" an, der auch auf <http://www.shadowrun.de> zu finden ist.

Das Setting im Überblick

Ort der Handlung ist ein Kasachisches Irrenhaus, das von der AGC finanziert wird. Die Klinik hat mehrere Funktionen. Erst einmal ist sie eine Forschungsanstalt der AGC in der gefährliche Pharmazeutika und Drogen getestet werden. Zum zweiten ist es natürlich auch ein Ort, an dem man leicht unliebsam gewordene Leute für immer verschwinden lassen kann. Das Gelände ähnelt von außen eher einem Gefängnis als einem normalen Krankenhaus und wird von angeworbenen Milizionären und einer kleinen AGC-Wachmannschaft bewacht.

Erbaut wurde dieses zweistöckige Irrenhaus auf dem Gelände und dem Fundament eines alten Krankenhauses, das in einem der Kriege in der Region zerstört wurde und von dem nur noch Teile der Kellergeschosse erhalten sind. Das Gelände, auf dem die Klinik steht, ist völlig frei von Buschwerk oder Bäumen. Umgeben ist es von einem dreifach gestaffelten, unter Strom stehenden Zaun. Bemerkenswert dabei ist, dass die beiden äußeren Zäune nur schwach unter Strom stehen, der mittlere aber unter genug Strom, um einen Elefanten zu töten. An den vier Ecken des quadratischen Grundstücks befinden sich Wachtürme, auf denen Milizionäre Wache halten. Die Türme sind jeweils mit einem SMG bestückt, von denen die Wachen natürlich auch mit Freuden Gebrauch machen. Jeder, der sich unerlaubt außerhalb des Gebäudes aufhält wird erschossen. Wenn auch nach einer kurzen Warnung auf kasachisch, zu der die Wachen aber nicht verpflichtet sind.

Wichtig ist es die Stimmung in dem Gebäude gut rüber zu bringen. Die Räume befinden sich in einem fortgeschrittenen Zustand des Verfalls und sind überirdisch in einem beruhigenden Nikotingelb gestrichen. Alle Fenster sind vergittert und das gesamte Inventar ist uralte und abgenutzt. Überall laufen die unterschiedlichsten Verrückten herum, reden aber wenn überhaupt dann nur mit sich selbst. Alle tragen abgetragene Schlafanzüge, Bademäntel und Schlappen. Einige fallen dadurch auf, dass sie blaue Halsbänder tragen. Andere dadurch, dass sie statt des Schlafanzugs eine Art Overall tragen, geschlossene Schuhe und Elektroschlagstöcke. Diese verprügeln in erratischen Abständen mal den einen oder anderen Patienten, sind aber deutlich vorsichtiger bei Leuten mit blauen Halsbändern. Wichtig ist es hier die Hoffnungslosigkeit der Insassen deutlich zu machen. Diese Klinik ist eine Endstation. Und dessen sind sich die Leute die hier untergebracht sind auch bewusst. Wobei man bei einigen der Insassen schon kaum noch von Bewusstsein reden kann.

Angesichts dieser erschreckenden Situation im Sanatorium darf es nicht überraschen, dass sich innerhalb des Gebäudes, genährt durch Wahnsinn, Angst und Schmerz, eine Hintergrundstrahlung von 3 aufgebaut hat.

Die Gruppen und ihre Aufträge

Im Folgenden wird auf die drei Gruppen eingegangen, die in das Krankenhaus geschickt werden. Jede Gruppe hat ihren eigenen Auftrag und einen besonderen Weg, wie sie auf das Gelände gelangen können.

Die Kameragruppe

Worum gehts

Die Runner werden in Seattle (oder wo auch immer sie leben) von einem Johnson angeheuert, einen speziellen Auslands-Run anzunehmen. Sie sollen sich in einem Sanatorium im fernen, winterlichen Kasachstan umschauen und heraus finden, was für Forschungen dort von wem betrieben werden. Es gibt einige Verdachtsmomente, dass dort Experimente laufen, aber dem Auftraggeber ist ziemlich unklar, was da eigentlich vorgeht.

Um gegebenenfalls irgendwelche ethisch fragwürdigen Experimente an armen kranken Leuten aufdecken zu können sollen die Charaktere versteckte Kameras mit sich führen. Für den unbehelligten Transport und die Infiltration in die Anlage wird vom Johnson aus gesorgt, auch die Tarnung ist bereits vorgeplant.

Die Charaktere werden mit Kameras in ihrer "Anstaltskleidung" präpariert und über einen Mittelsmann als neue "Patienten" in die Klinik eingeschleust. Die Kameras funken alle 20 Sekunden Datenpakete zu einem versteckten Empfänger außerhalb des Gebäudes, die Runner müssen sich also keinen Kopf um Datenchips etc. machen.

Um das Entdeckungsrisiko zu minimieren, sollen die Charaktere, sobald sie halbwegs unbeobachtet sind, schnellstmöglich das gesamte Gebäude inspizieren und alle wichtigen Akten überprüfen. Wenn sie ein vereinbartes Signal geben (sie müssen ja bloß die entsprechende Losung in die Kamera sagen), wird ein Transporter vor den Toren auftauchen und sie per gefälschter "Eilverfügung" in eine andere Klinik "verlegen". Das ganze wird mit stolzen 25.000,- pro Nase vergütet. Sollten sie ausreichend Material zusammen bekommen, das Experimente an den Insassen etc. handfest beweist, kommen nochmal 15.000,- drauf.

Was sie nicht wissen ist...

Für ein paar Kameraaufnahmen braucht man keine Runner. Das dachte sich auch der Auftraggeber, der Reporter eines ActionNews-Senders. Dummerweise ist das letzte verdeckte Kamerateam, das in die Anlage geschickt wurde, nicht wieder raus gekommen. Um diesen Fehler zu beheben, müssen die Runner her, denn die halten mehr aus als normale Reporter und diesmal haben sie Kameras dabei, die ihre Bilder zum Sendewagen funken, statt nur auf Datenchips abzuspeichern. Sollten die Runner also irgendwo im Gebäude "hängen bleiben", ist das zwar tragisch, aber wenigstens die Aufnahmen sind in Sicherheit.

Zu diesen kleinen "Problemen" kommt noch eine kleine Spielerei hinzu:

Ein Charakter, vorzugsweise einer der Zaubernden, bekommt von dem Feind eines anderen Charakters, vorzugsweise auch einer der Magier (die sich untereinander nicht kennen) den Auftrag, diesem Burschen während des Runs das Leben so schwer wie möglich zu machen. Er soll ihn nicht umbringen, aber ihn sabotieren, kleine Unfälle arrangieren etc. Hauptsache der Auftraggeber hat seinen Spaß an dem Unglück des Betroffenen. Dank der Kameras ist ja für die passenden Aufnahmen des "Dümmsten Runners der Welt" gesorgt. Für diesen kleinen Extraauftrag erhält der Saboteur 5.000,- als Anzahlung und weitere 15.000,- wenn er seinen Job vernünftig gemacht hat.

Die ganze Sache sollte man mit dem Spieler besprechen, nachdem man ihn kurz von der Gruppe weg zur Seite genommen hat. Mit ein wenig Zettelkommunikation und ein wenig Geflunker sollte das den anderen wenn überhaupt erst relativ spät auffallen.

Der Weg rein

Der Weg ist einfach. Die Runner werden per Flieger nach Alma Ata, die Hauptstadt von Kasachstan, verfrachtet. Dort treffen sie ihren Mittelsmann Sergeji Antonow, der sie mit der Anstaltskleidung (Bademäntel, gammelige Schlafanzüge, löcherige Jogginghosen und Birkenstocklatschen) und, falls notwendig, mit passenden Sprachchips und anderem Material versorgt. Mit Klebeband können die Charaktere auch kleinere Waffen und Ausrüstungsgegenstände unter ihrer Kleidung verstecken, aber Sergeji sollte ihnen dabei deutlich machen, dass Unauffälligkeit ihr größter Schutz ist.

Südlich von Alma Ata werden sie in einen Van gesetzt und ab da geht es über eine verschneite Schlaglochpiste zum Sanatorium. Gegen 20:00 Uhr erreicht der Transporter die Klinik, die Charaktere werden ausgeladen und von ein paar Wächtern zu ihren Zimmern gebracht, die auf der Rasterkarte im ersten Obergeschoss, Planquadrat 6 L-Bet. zu finden sind. Ab hier sind sie auf sich allein gestellt und können nun fröhlich los ziehen und im ganzen Haus herum schnüffeln...

Der Weg raus

Sobald die Charaktere das vereinbarte Signal geben, fährt der Transporter planmäßig los. Dummerweise stellen sich die Milizionäre am Tor stur, spätestens wenn in der Klinik die Post abgeht und der Aufstand los bricht. Die Runner müssen sich also selbst überlegen, wie sie da wieder heil raus kommen.

Die „Patienten“

Diese Spielergruppe hat nun wirklich die Arschkarte gezogen, denn sie sitzt, ohne am Anfang die näheren Umstände zu kennen, mit schmutzigen Anstaltspyjamas bekleidet, zusammen in einer schmierigen Zelle und niemand weiß auch nur ansatzweise, wie man hier her kam ...

Worum gehts

Zu Anfang ruft ein wohlbekannter Schieber die Charaktere an und vereinbart ein Treffen mit einem gewissen Schmidt russischer Abstammung. Andropov, so sein Name, erzählt den Runnern von einer Menge Geld, also wirklich einer echt so obszön großen Menge an Cash, dass kein Runner, der auch nur einen Schuss Pulver Wert ist, den Run ablehnen kann. Ziel der Operation ist eine Ölförderstation irgendwo im winterlichen Sibirien, in der man eine versteckte Basis für terroristische Operationen vermutet. Für die Runner sollte diese Info reichen, um der ganzen Mission ebenfalls einen gehörigen moralischen Anstrich zu geben, sollte die Kohle nicht reichen. Bei der Auftragsvergabe sitzt dem Schmidt ein Sekretär namens Andreij zur Seite, ein Magier mit Abschirmung auf seinen Chef, damit niemand auf die blöde Idee kommt, diesen mittels Geistessonde auf den Wahrheitsgehalt seiner Aussagen zu überprüfen.

Wichtig bei der Vergabe dieses Auftrages ist, dass er von Seiten der Auftraggeber grundsätzlich absolut ernst gemeint ist, allerdings stimmt diese Sache mit den Terroristen nicht so ganz, sondern man möchte einfach einen Konkurrenten im Ölfördergeschäft schädigen, nicht mehr und nicht weniger.

Man weist die Runner an, sich warme Sachen und gute Ausrüstung mitzunehmen. Für eventuelle Spezialausrüstung wie etwa Sprengstoff und richtig große Kanonen wird gesorgt, sollten die Runner so etwas haben wollen. Gegen entsprechende Bezahlung oder Abzüge vom Lohn können die Runner das Zeug auch behalten, wenn sie wollen (davon werden sie eh nichts haben, hier kann der Spielleiter also richtig vom Leder ziehen ...).

Es folgt die Besprechung der Details des Auftrages, wie sie in den 2060ern quasi jeden Tag stattfindet. Da dieser Auftrag nie wirklich zur Durchführung kommt, kann der Spielleiter den Runnern das Blaue vom Himmel vorlügen, oder halt einfach improvisieren, welche Fragen der Runner der Schmidt wie beantwortet. Fakt ist jedenfalls, dass der Flug nach Sibirien heute Abend abfliegt und es einen wirklich guten Grund gibt, die Runner so schnell wie möglich los zu schicken, und die üppige Bezahlung sollte diesen Umstand mehr als kompensieren. Nach einem langen Flug ohne vorherige Kontrollen und auf Kosten Schmidts landen die Charaktere in Sibirien. Von einem kleinen Flugfeld irgendwo im weißen Nichts bringt sie dann ein Helikopter weiter bis wenige Kilometer an die Ölförderstation heran, von wo aus sie sich dann zu Fuß weiter bewegen müssen, um ihr Ziel zu erreichen. Dort sollen sie dann die Terroristen, ausschalten, oder die Geldquelle der gemeinen Terroristen zudrehen, oder was immer sie mit Schmidt abgesprochen haben.

Schmidt weist darauf hin, dass die Betreiber der Station vermutlich nur Russisch sprechen, und da es nicht schlecht wäre, wenn die Runner Pläne und Infos über die Aktivitäten dieser Station und ihrer Crew mitbringen könnten (also nebenbei noch den Mutterkonzern ausspionieren und Daten über Fördermengen und Transportwege), sollten mindestens ein oder zwei der Runner Russisch sprechen. Entweder über Chipbuchse (Schmidt kann so viele Sprachchips Russisch (4) besorgen, wie benötigt), oder über eine Art Crashkurs, der knapp 3 Tage dauert und Russisch auf 2 anhebt, vorausgesetzt der Runner hat noch Karma übrig. In diesem Fall geht der Flug natürlich nicht noch heute los, aber das wird schon irgendwie gehen, meint zumindest Schmidt ...

Vor der Besprechung mit Schmidt legt jeder Runner eine Konsti(4)-Probe ab. Je nach Anzahl der Erfolge dürfen nun die Spieler in aufsteigender Reihenfolge den Raum verlassen und draußen warten. Bis zu diesem Zeitpunkt haben sie noch Erinnerungen an die Vorbereitungen, die Vorbereitung oder den Abflug zum Zielgebiet, danach ist Sendepause. Bevor sie die Station erreichen, sollte jeder der Runner im Reich der Träume sein ...

Was sie nicht wissen ist...

Der Auftrag geht schief. Was auch immer genau passiert sein mag, innerhalb der Ölbohrstation kommt es zu einer Schießerei, vielleicht einer Explosion, und alle Charaktere bekommen große Mengen verschiedener Chemikalien und Betäubungsgas ab, die in dieser Kombination nicht nur bewirken, dass die Charaktere bewusstlos werden, sondern auch eine leichte Amnesie und andere interessante Nebenwirkungen nach sich ziehen. Sie werden verhört und dann erst einmal in das "Sanatorium" verfrachtet, wo niemand nach ihnen suchen wird. Vielleicht kann man sie ja noch einmal gebrauchen irgendwann.

Die schreckliche „Realität“

Die Runner erwachen mehr oder weniger gleichzeitig in einer herunter gekommenen Zelle mit einigen rostigen Doppelstockbetten, deren Matratzen ein dezentes Muster aus diversen undefinierbaren Flecken aufweisen. Die Zelle befindet sich auf dem Rasterplan im Planquadrat 10T-Bet. und ist auf dem Spielleiterplan zusätzlich markiert. Die Charaktere sind in schmutzige, fleckige Pyjamas gekleidet und fühlen sich mehr als scheußlich. Mit der Gruppe zusammen eingesperrt ist ein abgemagerter, ungepflegter und unrasierter Mittdreißiger, der sich

den aufwachenden Runnern freundlich als Juri Stepanov vorstellt. Er wartet schon eine ganze Weile darauf, dass die Runner aufwachen, da er alleine seinen Fluchtplan aus dieser Station nicht durchführen kann. Auf die Fragen der Charaktere wird er bereitwillig alles über die Anlage erzählen, in der die Runner festgehalten werden. Da der gute Juri aber mehr als nur eine Handvoll Schrauben locker hat und sich gedanklich mehr in einer Karl Komatmage-Episode befindet denn in der Wirklichkeit, erzählt er zwar eine cinematische und echt dramatische Geschichte, die aber in keinsten Weise der Wahrheit entspricht. Es sollte aber zumindest anfangs so klingen, als wäre alles absolut logisch und schlüssig, was er erzählt. Dabei ist er clever genug, die Erinnerungsfetzen der Runner mit in seine Geschichte einzubauen. Sollte also einer der Runner etwas von Terroristen erzählen, sagt Juri, dass das genau die Leute sind, die sie hier festhalten, und zwar in einer Art Hightech-Knast, der mit der Unterstützung welches Konzerns auch immer erbaut und betrieben wird. Sollte einer der Charaktere den Fehler machen, anzumerken, welchen Kon er am meisten fürchtet, Bingo, schon ist Juri der Meinung, genau dieser Kon sei es, dem das alles hier gehört. Wie gesagt, zu Anfang sollten Juris Erzählungen noch halbwegs realistisch klingen, aber im Laufe der Zeit, sollten die Runner ihn auch nach dem Verlassen der Zelle noch mitnehmen wollen, immer hanebüchener werden. Nette Stichworte wären morphende Wände, eine der Wirklichkeit vorgelagerte SimSinn-Illusion, um die klinische Atmosphäre so aussehen zu lassen, wie man sie gerade wahrnimmt, Drogenexperimente (das stimmt sogar mal), Cyborgs und Cyberzombies, etc. Dabei springt Juri auf so ziemlich alles an, was in dieser Hinsicht an Vermutungen von den Runnern kommt und nährt diese Mutmaßungen mit seinen eigenen wahnsinnigen Ideen.

Schließlich führt er die Runner zu seinem Geheimversteck, in dem er nicht nur eine wirksame Waffe sondern auch eine Codekarte verwahrt, mit der man letztlich aus der Anlage fliehen kann. Hinter einem losen Backstein zieht er dann eine kleine, bemalte Pappkarte heraus, die er wie den heiligen Gral behandelt, und siegessicher den Charakteren präsentiert. Nun könnte man endlich aus diesem geheimen Stützpunkt von Doktor Milzbrand flüchten, der, wie er sich inzwischen relativ sicher ist, sich nur auf der Venus befinden kann, denn die Schwerkraft ist hier ja trotz des die ganze Anlage umgebenden Dämpfungsfeldes spürbar niedriger. Man muss jetzt also nur noch ein Shuttle finden, und schon sei man in Sicherheit. „Wer von euch kann denn ein Transwarpschuttle der Epsilon-Klasse bedienen, mit dem wir wieder zur Erde zurückkehren können?“ dürfte die letzte Frage von Juri an die Runner sein, denn spätestens in diesem Augenblick erregt er die Aufmerksamkeit von ein paar Wachen, die sonst nichts zu tun haben, und sehr darauf erpicht sind, diese üble Gruppenbildung zu unterbinden. Da sie Juri kennen und entweder die Stärke der Runner in diesem Moment vermutlich noch nicht einschätzen können oder weil sie noch ihre Halsbänder tragen (s.u.), verhauen sie halt nur Juri ein bisschen, und die Runner werden mit mehr oder weniger einschüchternden Drohungen verjagt. Von nun an sind die Runner auf sich allein gestellt und müssen versuchen herauszufinden wo sie sind, und vor allem wie sie ihren Arsch hier raus retten können.

Ausrüstung der Runner

- schmuddeliger Anstaltspyjama
- schmales, blaues Plastikhalsband (Dieses ganz leicht zu entfernendes Halsband markiert die Runner als Patienten, an denen Drogenexperimente vorgenommen werden, was sie als etwas wertvoller einstuft als die anderen Insassen. Wächter sind angewiesen worden, Leute mit Halsband ein bisschen weniger doll zu verprügeln als alle anderen, und möglichst keine Todesopfer aus dieser Gruppe verursachen. Da die Wächter wissen, dass sie in einem solchen Fall schnell ihren Wächterstatus verlieren können, sind sie sehr vorsichtig gegenüber Halsbandträgern, was nicht heißt, dass sich auch diese nicht mal ein paar gut gemeinte Schläge mit dem Betäubungsschlagstock einfangen können, rein zur Auffrischung des Gedächtnisses, wer denn hier das Sagen hat ...)

Es ist nicht ganz unwichtig zu erwähnen, dass die Runner auf dem linken Unterarm eine 8stellige Ziffer und einen Barcode eintätowiert bekommen haben. Aufgrund der Unempfindlichkeit gegen Schmerzen kann niemand sagen, ob die Tätowierung noch sehr frisch ist, oder schon was älter.

Ein Wort zur Cyberware

Cyberwaffen enthalten natürlich keine Munition, und es ist unwahrscheinlich, dass die Runner in diesem Szenario welche finden werden. Andere Waffen wie Cybersporne sind deaktiviert worden, was allerdings so unfachmännisch vorgenommen wurde, dass sie in 50% der Fälle funktionieren, und bei den anderen 50% einfach den Dienst versagen. Hier wird beim aus- und einfahren separat gewürfelt. Komplette Cybergliedmaßen könnten ebenfalls „modifiziert“ worden sein, was sehr interessante Effekte nach Gusto des Spielleiters hervorrufen kann. Daten- und Chipbuchsen sind interessanterweise nicht versiegelt, denn diese werden für BTL-Therapien und andere SimSinn-Experimente noch gebraucht. Die Induktionspad für Smartlinks in der Handfläche wurden einfach mit Spezialmitteln überlackiert, so dass sie ohne den Einsatz von Lösungsmittel unbrauchbar sind. Augen, Reflexbooster und andere interne Cyberware ist unangetastet und sollte normal funktionieren.

Psychosen und andere Effekte

Die Runner sind während ihres Runs auf die Förderstation hochgenommen worden, und zwar einer nach dem anderen, vermutlich durch Einsatz von großflächig versprühten Betäubungsmitteln, die keinen Test auf

Verträglichkeit bei (Meta)Menschen durchhalten würden. Immerhin sind wir hier in Sibirien (wo tatsächlich diese Station steht), und da interessiert es nun wirklich niemanden, wie jemand seine Anlagen schützt. Der Blackout der Charaktere setzt in dem Moment ein, in dem jeder Spieler bedingt durch seine Konstiprobe den Raum verlassen durfte. Aber die Charaktere haben ja noch viel mehr gemacht, was sie langsam aber sicher in Form von Flashbacks und anderer Psychosen mitbekommen können. Immer, wenn sich die Runner in einer Stresssituation befinden, legen sie eine Willenskraftprobe(4) ab. Kein Erfolg bedeutet ein sofortiger Flashback von 3W6 Kampfrunden Dauer. In dieser Zeit durchlebt der Charakter noch einmal kurze Szenen des Runs, bei dem sie geschnappt und hierher gebracht wurden und ist zudem völlig handlungsunfähig. Runner mit einem Mnemoverstärker haben übrigens ausgesprochenes Pech, denn sie müssen die Stufe des Verstärkers auf die Schwierigkeit zur Vermeidung von Flashbacks drauf addieren, sie erinnern sich einfach unterbewusst besser an das Geschehene.

Zu der Tatsache, dass der Organismus der Runner noch immer mit den Nebenwirkungen der Betäubungsmittel zu kämpfen hat, die bei der Gefangennahme eingesetzt wurden, bekommt man als Neuling in dieser Institution natürlich auch erst einmal ein gerüttelt Maß an Sedativa, damit die ersten Stunden so ruhig und lauschig wie möglich verbracht werden können. Als wäre das noch nicht genug, hat man die Runner auch gleich für Experimente mit sehr interessanten Drogencocktails ausgewählt, und es ist nicht ganz unwahrscheinlich, dass kleine Einstichnarben am Arm verraten, dass sich noch ganz andere Substanzen im Körper befinden. Dieser unschöne Mix aus Chemikalien hat bei den Runnern verschiedene Auswirkungen: Zum einen verfügt jeder Runner über eine Schmerzresistenz der Stufe 5, zur Bestimmung der MW-Mali werden also 5 Kästchen sowohl vom geistigen als auch vom körperlichen Schadensmonitor abgezogen. Dazu bekommen die unvercyberten und auch nicht magisch geboosteten Runner einen Bonus von 3 auf ihre Reaktion. Leider hat das ganze nicht nur Vorteile: Alle Wahrnehmungsproben sind um 2 erschwert; gelegentliche Konstiprobe sind nötig, um eine Welle der Übelkeit niederzukämpfen (man stelle sich vor, genau im ungünstigsten Augenblick fängt man an, sich über einen Wächter zu erbrechen ...); und alle Proben, die irgendwas mit Feinmanipulation zu tun haben, sind ebenfalls um 2 erschwert. Welche weiteren Phobien und Psychosen die Runner nach diesem Abenteuer entwickeln, steht noch auf einem ganz anderen Blatt ...

Die Zahngruppe

Worum gehts

Diese Gruppe hat den Auftrag Peter van Vecten, einen Industriespion, zu befreien. Der Auftraggeber konnte den Aufenthaltsort des Spions bereits ermitteln und braucht jetzt ein Team von Profirunnern, um den Spion aus seiner misslichen Situation zu befreien. Momentan soll sich der Agent in einer Nervenlinik in Kasachstan aufhalten. Vermutlich wird er dort auch der Folter ausgesetzt, um Informationen preis zu geben. Allein schon deshalb drängt der Auftraggeber zur Eile. Der Transport ist bereits organisiert und auch die Einstiegsmöglichkeit vor Ort ist vorbereitet (Abseilen von einem Zeppelin). Wenn die Charaktere fragen, was sie machen sollen, sollte der Spion bereits tot sein, oder aber schon alle Infos ausgeplaudert haben, bekommen sie die Information, dass der Spion einen Backenzahnbehälter hat, in dem sich ein Optochip befindet, den der Auftraggeber auf jeden Fall wieder haben will. Sollte für den Agenten also nichts mehr zu machen sein, sollen die Runner zumindest den Zahn wieder mitbringen. Und wenn schon nicht den Zahn, dann doch wenigstens den Chip. Wenn die Runner den Auftrag annehmen, wird ihnen gesagt, dass sie alle notwendigen Ausrüstungsteile vor Ort bekommen werden. Ihre eigenen Waffen können sie leider nicht mit nach Kasachstan nehmen, da momentan, nach einigen Attentaten, der Zoll dort doch sehr empfindlich reagieren könnte. Es gibt wohl eine recht anständige Sicherung des Geländes nach außen, deren Überwindung sei allerdings nicht die Aufgabe der Runner, sondern die des Kontaktmannes vor Ort. Innerhalb des Geländes ist die Sicherheit selbst für Kasachische Verhältnisse äußerst mau. Für die Erfüllung des Auftrages bietet ihnen der Johnson/Schmidt 40k pro Person, lässt sich aber unter Umständen auf 50k hoch handeln.

Der Flug nach Kasachstan ist völlig ereignislos. Selbst der Film im Bordkino ist langweilig. Am Flughafen von Astana werden die Runner von ihrem „Reiseführer“ in Empfang genommen, einem drahtigen und relativ kleinen Kasachen namens Aitbajury Tujakbaj. Die Runner dürfen ihn aber Jury nennen. Mit einem Recht betagten Laster fährt Jury sie dann an den Stadtrand von Astana. Dort gibt er den Charaktere die in zwei Kisten verstaute Ausrüstung. Schmutzige Overalls mit breiten und wenig biegsamen Gürteln, einfache Turnschuhe, Gürteltaschen und Elektroschlagstöcke. Mit viel nachfragen kann er den Charaktere auch noch eine oder zwei leichte Pistolen besorgen. Die einzige Rüstung, die die Charaktere ohne aufzufallen tragen könnten, wäre eine maßgeschneiderte Körperpanzerung. So exzellent ausgerüstet machen sich Jury und die Runner mit einem Zeppelin auf den Weg zum Sanatorium. Das Dach des Sanatoriums erreichen sie kurz nach Einbruch der Dunkelheit. Vom Zeppelin aus klettern die Runner an einem Seil auf das Dach herunter (Athletik 5), wobei die

Charaktere bei der Einstiegs Luke zum Treppenhaus im Planquadrat 7M (erstes Obergeschoss) abgesetzt werden. Von nun an sind sie auf sich allein gestellt.

Was sie nicht wissen ist...

Peter van Vecten ist bereits einige Tage tot. Er hat bereits alles verraten, was er verraten konnte – Ein Dank an die Mittel der modernen Pharmazie – und wurde danach in Zelle 9 gebracht, dort von der Riesenamöbe (im weiteren einfach Blob genannt) verspeist und fortan nicht mehr gesehen. Der Zahn mit dem Mikrochip ist sicher im Verdauungssystem des Blobs verstaut. Dieser befindet sich allerdings im verrotteten Filterbehälter der alten Klimaanlage (UG2). Irreführend ist hier die Tatsache, dass es inzwischen auch ein neues Lüftungssystem gibt. Die einzige Zelle, von der es noch eine Verbindung zum alten Lüftungssystem gibt ist Zelle 9. Zum Filterbehälter, in dem die Amöbe wohnt, kommt man, indem man im Untergeschoss 2 (UG2) durch die Kriechgänge zur alten Klimaanlage kriecht (siehe Plan).

Ergo müssen die Charaktere erst einmal auf der Suche nach van Vecten die Zelle 9 finden. Die Insassen werden den Charakteren erzählen, dass niemand in die Zelle 9 will und das eine schreckliche Strafe ist. Wenn Abends jemand in Zelle 9 gesperrt wird, hört man Nachts nur Schreie, und am nächsten Morgen sind nur noch die Schuhe des Gefangenen da. Vor Ort sollten sie dann bemerken, dass es einen verbeulten Luftschacht gibt, der nach unten führt und dessen Lüftungsgitter irgendwie mit Schleim überzogen ist. Ab dann gehts logischerweise runter zur Lüftung.

Der Weg raus

Eigentlich sollten die Runner wie abgesprochen von dem Zeppelin wieder auf dem Dach eingesammelt werden, wenn sie mit ihrem Job fertig sind. Da der Wind aber nach wenigen Minuten immer stärker wird, ist der Zeppelinpilot gezwungen, seine Position über dem Sanatorium zu verlassen. Die Charaktere sollten das schnell merken, wenn sie wieder auf dem Dach sind, und sich dann selbst einen Weg nach draußen suchen.

Wie kommt man wieder raus?

Natürlich gibt es auch Wege aus der Klinik heraus.

Kein Weg ist aber, einfach durch die Türe oder durch ein Fenster raus zu spazieren (vorzugsweise unsichtbar), den Zaun, zum Beispiel per Levitation, zu überwinden und einfach zu gehen. Die Turmwachen sind unter anderem mit Ultraschallsichtgeräten ausgestattet und einige Wachelementare der AGC fliegen Streife und greifen sofort aktive Zauber an. Hier kann man als Spielleiter gerne kreativ werden.

Also bleiben als Ausgänge folgende Möglichkeiten:

1. Man benutzt den Tunnel von der Apotheke bis zum Tor, überwindet es schnell und heimlich und verschwindet in die verschneiten Wälder.
2. Man legt sich in die Leichensäcke, die im Krematorium herum liegen und lässt sich abtransportieren.
3. Man benutzt die alte Kohleschute, die sich im zweiten Untergeschoss im Kohlenkeller befindet und einige Meter jenseits des Zauns außerhalb des Geländes an einer uralten, verrosteten Klappe endet.
4. Man denkt sich etwas kreatives aus, das hier nicht vorgesehen ist und das die Spielleiter davon überzeugt, dass es funktionieren könnte.

So bald man raus ist, steht man natürlich im winterlichen Kasachstan mit Temperaturen unter Null, starkem Wind und Schneefall. Ohne passende Kleidung, die man zum Beispiel im Keller finden kann, und ohne Fahrzeug (gegebenenfalls von der AGC-Kaserne oder von irgendeinem Bauern, der etwas weiter weg wohnt), wird man hier nicht allzu weit kommen.

Die Gebäudepläne

Die Gebäudepläne sind unterteilt in Pläne, die für die Spieler gegebenenfalls zugänglich werden können (ohne weitere Beschriftung), beschriftete Pläne für die Spielleiter mit den wichtigsten Informationen und einen Rasterplan für die Spielleiter, um die exakten Positionen ihrer Spielgruppen und der NSCs über Funk koordinieren zu können. Wichtig ist, dass der alte Krankenhauskeller etwas versetzt zum oberirdischen Gebäude liegt. Man kann nur mit den Aufzügen im mittleren und unteren Kliniksegment und der Treppe beim Eingangssaal in den Keller gelangen. Der obere Aufzug endet im Erdgeschoss. Da dies auf den ersten Blick recht verwirrend sein kann, sollte man sich eingehend mit den Plänen beschäftigen, bevor man mit dem Spiel beginnt.

Wichtige Personen innerhalb des Gebäudes

Anmerkung:

Die Position der einzelnen NSCs ist unter "Ort" angegeben. EG steht für Erdgeschoss, OG1 für erstes Obergeschoss, UG1 für erstes Untergeschoss usw. Wenn die Position eines NSCs durch einen Spielleiter geändert wird, sollte dieser seinen Co-Spielleitern dies mitteilen. Für die aktivsten NSCs sind außerdem Kodennamen angegeben, um die Kommunikation zu erleichtern. Außerdem finden sich die jeweiligen NSCs anhand ihrer Nummern (in Klammern hinter den Namen) in den Gebäudeplänen für die Spielleiter.

Die Mitarbeiter des Sanatoriums

Direktorin Gauhar Beyseyava

Ort : Wohnbereich der Direktorin/EG/Kodename Biber

Direktorin Beyseyava, unter vorgehaltener Hand auch die Zarin genannt, verwaltet das Sanatorium. Sie ist Mitte 50, vollschlank und trägt ihre schwarzen Haare in einem strengen Dutt. Da sie, wie die Ärzte auch, hierhin zwangsversetzt wurde, liegt ihr am Sanatorium herzlich wenig, sie hat aber schnell mit bekommen, dass man die Lieferungen der AG Chemie wunderbar zweckentfremden kann. Sie unterschlägt eifrig Gelder zur Sanierung des Gebäudes und ist sich auch nicht zu schade Nahrungsmittel, Kleidung und Medikamente für die Insassen in großem Stil abzuzweigen und im Keller unter ihrem Büro einzulagern, bis sie das Zeug gewinnbringend auf dem Schwarzmarkt von Alma Ata verkaufen oder eintauschen kann. Entsprechend lagern im gut verschlossenen Keller neben Kleidung, Medikamenten, Schuhen, Erwachsenenwindeln und Bettlaken auch regalweise Weinflaschen, Schokolade, Trideogeräte, Pelzmäntel und Kosmetika. Dass viele dieser Güter dringendst benötigt werden ist ihr genauso egal wie die Tatsache, dass die Patienten durch die "Pfleger" und durch andere Insassen gequält und manchmal sogar getötet werden.

Den Patienten und auch den Ärzten gegenüber empfindet sie nur Abscheu, weshalb sie ihren großzügig bemessenen Wohnbereich im Erdgeschoss des unteren Flügels nur selten und dann auch nur mit einer Eskorte aus von ihr persönlich ausgesuchten, ihr treu ergebenen "Pfleger" verlässt.

Der Anatom

Ort : Pathologie/U1

Dr. Piotr Ivanow ist bereits seit sechs Jahren in dieser Klinik tätig. Vom Aussehen her ist er ein typischer Nerd. Da er scheinbar etwas zu wenig isst, hat er furchtbares Untergewicht. Er trägt einen weißen Kittel und eine erstaunlich hässliche Hornbrille. Er hat sich eine dicke Schutzschicht gegen das tägliche Elend des Klinikalltags zugelegt, was er unter anderem dadurch schafft, da er eigentlich nur mit toten Patienten zu tun hat. Seine Aufgabe ist es die Todesursachen der Dahingeschiedenen zu untersuchen, schließlich will man ja wissen, welche Wirkungen die ganzen Pharmazeutika haben. Sollten die Charaktere ihn ernsthaft bedrohen, wird er unter ihren Befehlen weich wie Wachs. Das weiß die Direktorin auch. Deshalb ist er auch in keine der wirklich wichtigen Dinge eingeweiht.

Der Psychiater (5)

Ort : Untersuchungsraum/OG1

Prof. Dr. Jewgeny Kornikow ist ein echter Kotzbrocken. Er ist relativ gutaussehend, auch wenn sein alter Pullunder, den er ständig trägt, dem nicht gerade zuträglich ist. Kornikow ist Pfeifenraucher und Kaffeetrinker, woher auch der ständige etwas muffige Geruch kommt, der ihn umgibt. Vordergründig scheint er ja ein echter netter Kerl zu sein, aber nach nur ein paar Minuten, oder wenn man ihn im richtigen Augenblick erwischt, merkt man, was für ein Typ er wirklich ist. Hier in der Klinik ist er ganz in seinem Element. Nachdem er nach verschiedenen Vorkommnissen aus einer Klinik in Moskau entlassen wurde, ist er jetzt hier untergekommen und nur durch seine Connections und dem Einfordern etlicher Gefallen konnte er verhindern, dass ihm die Zulassung entzogen wurde. Außerdem waren die Zuständigen der Meinung, dass er in einer Klinik in Kasachstan wohl kaum noch echten Schaden anrichten kann. Da hat man sich wohl geirrt.

Dr. Kornikow ist Vollmagier und hat sich auf geistige Manipulation spezialisiert. Seine eh schon seltsame Veranlagung hat im Zusammenhang mit der allgegenwärtigen Hintergrundstrahlung dazu geführt, dass er einem verdrehten Pfad der Magie folgt. Inzwischen fühlt er sich in dieser Hintergrundstrahlung richtig wohl und sorgt sogar von Zeit zu Zeit dafür, dass diese Strahlung noch ein wenig ansteigt. Immer wieder geht er in den Astralraum und labt sich an der dauernden Ausstrahlung von Irrsinn, Furcht und Verfall. Seine Ausflüge in den Astralraum werden inzwischen immer länger und er nähert sich immer mehr dem Zeitpunkt, an dem er nicht mehr in seinen Körper zurückkehren kann. Das würde wohl auch irgendwann passieren, wäre er in dieser Nacht nicht in der Klinik geblieben. Außerdem versteht er sich sehr gut mit dem schwarzen Mann (siehe unten).

Werte des Psychiaters

KO : 3
SCH : 2
STR : 2
CHA : 3
INT : 7
WI : 6
MAG : 9

Die wichtigsten Fertigkeiten:

Hexerei: 8
Psychologie: 5
Einschüchterung: 6

Zauber:

Geistessonde: 7
Beeinflussen: 6
Gefühle beherrschen: 6
Möblau: 5
Gedanken beherrschen: 5
Traumsequenz: 5
Weitere Zauber nach Wahl des Spielleiters

Der Biochemiker (3)

Ort : Apotheke/EG

Dr. Wolfgang Paterka ist der zuständige Biochemiker. Paterka ist Ende 30, 192cm groß, hat einen grauen Vollbart und graue lange Haare. Er arbeitet in erster Linie mit der Apothekerin zusammen und hat auch seit vier Monaten eine Beziehung mit ihr. Die beiden arbeiten zusammen in der Medikamentenherstellung und -ausgabe. Meist nach Anweisungen, die sie aus Deutschland erhalten, stellen sie die Drogencocktails für die Patienten her. Sie geben die Medikamente durch eine kleine Klappe in der Tür zu ihrem Labor aus, versuchen aber ansonsten den Kontakt zu den Insassen und den anderen Ärzten so gering wie möglich zu halten, schließlich sind die beiden auch noch einigermaßen geistig gesund. Sie werden hier gut bezahlt und das ist alles was sie interessiert. Normalerweise sind sie zu diesem Zeitpunkt bereits schon nicht mehr in der Klinik, allerdings haben sie zur Zeit einen kleinen Streit, den sie in ihrem Labor beilegen wollen. Dementsprechend reagieren sie recht ungehalten, wenn sie gestört werden. Durch das Labor der beiden führt ein Tunnel durch einen der alten Kellergänge bis an das Tor im Zaun heran. Allerdings muss man die beiden erst einmal davon überzeugen, dass es eine wirklich gute Idee ist, einem "Patienten" die Türe zum Pharmazeutikalager zu öffnen.

Die Apothekerin (4)

Martha Huppenkothen ist die Apothekerin des Sanatoriums. Sie ist Mitte 30, 163cm groß und hat schwarze lange Haare. Zur näheren Beschreibung siehe unter „Der Biochemiker“

Der Internist/Zahnarzt

Ort : Büro Internist/EG

Dr. Sergej Butchkov ist 185cm groß, recht gut trainiert und hat ein kantiges bartloses Gesicht. Seine kurzgeschorenen Haare sind hellblond. Wenn es so etwas bei Ärzten gibt, dann ist Dr. Sergej Butchkov das Mädchen für alles. Seine Aufgabe im Sanatorium ist es sich um die körperlichen Beschwerden aller „Bewohner“ des Sanatoriums zu kümmern. Also sowohl um die Patienten, als auch um die Ärzte. Studiert hat er bei der russischen Armee und ist ein ziemlich harter Knochen, weshalb hat er auch keine Schwierigkeiten hat Untersuchungen und Behandlungen schon mal ohne Betäubung durchzuführen. Notfalls holt er sich halt ein paar Wärter zur Hilfe. Von Monat zu Monat hat die Direktorin seine finanziellen Mittel zur Behandlung der Patienten heruntergeschraubt (natürlich nicht die für die Ärzte) weshalb Butchkov sogar ein wenig deprimiert ist. Aber er macht gute Miene zum bösen Spiel, da natürlich auch er hier ein recht gutes Auskommen hat. Wenn die Runner ihm halbwegs glaubhaft machen, dass sie nicht zu den richtig Verrückten gehören, ist er durchaus bereit ein wenig über den Klinikalltag zu plaudern. Schließlich hat er hier eigentlich niemanden, den er leiden kann. Außerdem ist er Alkoholiker und wird zu deinem besten Freund, wenn du ihm etwas zu saufen bringst. Allerdings muss man für diesen Kontakt wirklich geschickt sein, denn Butchkov ist inzwischen ziemlich empfindlich. Er vermutet hinter allem eine Intrige der Direktorin, da sie ihm schon ein paar Mal mit Ärger gedroht hat.

Hausmeister Wjacheslaw Gizzatow

Ort : Variabel, in Absprache / Kodename Frettchen

Die vermutlich einzig wirklich normale Person im ganzen Haus ist der Hausmeister. Dieser hochgewachsene und kräftig gebaute Mittdreißiger ist in seinem Blaumann und mit seinem Werkzeuggürtel Mädchen für alles im Sanatorium. Unter den Insassen ist er ausgesprochen beliebt, da er die Arbeiten im Haus verteilt, die mit entsprechenden Vergütungen (Nachtisch etc.) vergütet werden, und den Patienten ab und an Luxusgüter wie Zigaretten, frische Socken, Erdbeeren etc. ins Haus schmuggelt, natürlich gegen entsprechende Arbeiten oder Wertsachen wie Eheringe usw.

Da er aber nicht dumm ist, führt er versteckt eine leichte Pistole mit sich und kann auch mit einem Hammer oder Schraubenschlüssel als Hiebwaaffe gut umgehen. Sollte er in Schwierigkeiten geraten, werden ihm alle Insassen, selbst die Pfleger, zur Seite stehen.

Sollten die Charaktere es irgendwie schaffen, Gizzatow davon zu überzeugen, dass sie gar nicht verrückt sind und hier raus wollen, könnte er ihnen vielleicht behilflich sein. Dummerweise versuchen ihm so ziemlich alle Verrückten weiß zu machen, dass sie ganz normal und völlig zu Unrecht im Irrenhaus sind.

Haustechniker Yerbol

Ort : Neue Heizung/U1

Der mongoloide Ork Yerbol lebt und arbeitet im ersten Kellergeschoss beim großen Ölboiler. Er ist gut zwei Meter groß, ausgesprochen kräftig, etwas dicklich und trägt einen ziemlich schmutzigen und verölten Blaumann und eine alte, mit Draht geflickte Brille. Er ist recht gutmütig, aber schwer von Begriff. Mit etwas Mühe kann man ihm vielleicht einige der Geheimnisse des Kellers entlocken (der Blob, Dr. Atanov, der schwarze Mann, die Schatzkammer der Direktorin etc.), aber seine Erzählungen erscheinen naiv und mit viel kindlicher Phantasie ausgeschmückt. Der schwarze Mann hat wenig Interesse an Yerbol, da es ihm zu mühselig ist, diesen Gemütsklotz zu verängstigen.

Der Neurochirurg Dr. Murat Atanov

Ort : Kellergewölbe (Zugang über "Tunnel zum Neurologen")/U2

Dr. Murat Atanov ist etwa 45 Jahre alt, groß, dürr, hat eine von grauen Haaren umrahmte Halbglatze und steckt meistens in einem weißen Kittel.

Er gehört zwar zum Ärztstab des Sanatoriums, ist aber seit fast zwei Jahren in den alten Kellern der Klinik untergetaucht.

Er hält sich selbst für einen brillanten Visionär der Neurochirurgie und arbeitet verbissen an der Frage, ob die Seele an den Körper gebunden ist und ob ein Körper auch mehrere Seelen enthalten kann. Die Fragestellung alleine zeigt bereits, dass Dr. Atanov an der Grenze zwischen Genie und Wahnsinn wandert, und da er begonnen hat seine Theorien in die Tat umzusetzen kann man davon ausgehen, dass er Richtung Wahnsinn gestolpert ist. Zur Zeit haust er mit rund 15 Patienten im Kellergewölbe eines ehemaligen Nebengebäudes (das Gebäude an sich existiert nicht mehr), das man vom zweiten Kellergeschoss aus erreichen kann.

Auffällig ist, dass sein kleines Reich, bestehend aus mehreren Kellerräumen, komplett weiß gestrichen ist und mit dutzenden von verschiedensten Lampen ausgeleuchtet wird. Selbst in den Schränken und unter den Tischen finden sich Lampen. Der Gang, der zu seinem kleinen Reich führt, ist auch weiß gestrichen und wird von einem Ring aus Lampen um die stabile Feuerschutztüre mit Spion, hinter der seine Räumlichkeiten liegen, bestrahlt. Der Grund hierfür findet sich weiter unten.

Seinen Patienten hat er einigen ziemlich perversen Hirnoperationen unterworfen, bei denen er den sogenannten "Corpus Callosum", die Verbindung zwischen den beiden Großhirnhälften, durchtrennt hat. Mit weiteren Eingriffen konnte er erreichen, dass jeweils eine Hirnhälfte nur Input von jeweils einem Ohr und Auge erhält. Außerdem füttert er nicht nur über Kopfhörer, sondern auch über Datenbuchsen die rechte Hirnhälfte mit zusätzlichem Material.

Das Ziel dabei ist einfach: Er will getrennt voneinander in beiden Hirnhälften zwei völlig verschiedene Persönlichkeiten erzeugen, und genau das ist ihm auch gelungen.

Dummerweise hält der Doktor es für einen brillanten Plan die dominante linke Hirnhälfte nett und brav zu erziehen, während er die untergeordnete rechte Hirnhälfte böseartig und aggressiv, ihm aber treu ergeben, programmiert hat. Mit einem kleinen Knopfdruck kann er dank einiger kleiner Brainware-Implantate die linke Hirnhälften seiner Patienten ausschalten, so dass aus den netten, harmlosen Leutchen in Bademänteln, Schlafanzügen und Schlappen, die grade Mensch-ärgere-dich-nicht spielen oder mit weichen Wachsmalern nette Bildchen malen, psychopathische, aggressive Killer werden, die über jeden her fallen werden, der den Doktor bedrohen könnte.

Für die Runner sollte zumindest sehr schnell klar sein, dass der Doktor hier unten ganz schön seltsame Sachen macht, immerhin haben alle Patienten große und teilweise noch frische Narben an ihren Köpfen.

Bedroht man den Doktor oder fühlt er sich bedroht, dann haben die Runner schnell eine Meute blindwütiger Irrer am Hals. Ist man hingegen nett zum Onkel Doktor kann er ihnen vielleicht sagen, dass man, zumindest

theoretisch, beim alten Kohleheizkessel durch den Kohlenkeller nach draußen, außerhalb des Geländes, kommen kann. Neben seinen Patienten hat er noch einen Gehilfen namens Igor, dessen recht spezieller Hintergrund weiter unten erläutert wird.

Igor

Ort : Kellergewölbe (Zugang über "Tunnel zum Neurologen")/U2

Igor, der Gehilfe Dr. Atanovs, ist 25 Jahre alt, relativ klein und dünn, hat wirres blondes Haar, blaue Augen und trägt einen blauen Schlafanzug. Das wichtigste Merkmal ist aber, dass er unter einer schweren Form von Autismus leidet, durch die er zwar noch seine Umwelt wahrnehmen kann, die es ihm aber nicht ermöglicht direkt mit ihr zu interagieren.

Interessanterweise ist Igor aber auch sonst massiv geistig gestört, hat dafür aber eine ganz besondere Gabe. Er kann Geister beschwören, und zwar nicht schamanistische oder hermetische, sondern seine ganz eigene, völlig verdrehte Art von Geistern, nämlich Schatten und Nachtschatten.

Genauerer zu dieser Geisterart findet sich im Quellenbuch Brennpunkt: ADL

Wenn der Doktor Hilfe braucht (zum Beispiel jemanden, der den Tee serviert) fordert er normalerweise Igor auf, das zu tun. Dieser bleibt natürlich weiter vor und zurück wippend in seiner Ecke sitzen, beschwört aber seinen Schatten, der Atanovs Auftrag dann für ihn ausführt. Ein durchaus beängstigender Anblick, wenn sich der Schatten des Jungen verdoppelt, Gestalt annimmt und Tee serviert.

Wichtige Patienten

Zahnmädchen (6)

Ort : Aufenthaltsraum / OG1

Das Zahnmädchen ist ein etwa 16 Jähriges kaukasisches Mädchen. Sie ist etwa 165cm groß und hat kurzgeschorene aschblonde Haare. Der Schlafanzug hängt lose und viel zu groß an ihrem Körper. Die meiste Zeit verbringt sie damit, mit sieben menschlichen Zähnen herumzuspielen. Auf die Frage woher sie diese Zähne hat weiß hier niemand eine Antwort. Aus irgendeinem Grund können die Insassen dieses Mädchen gut leiden und sollten die Runner ihr die Zähne wegnehmen wollen, fängt sie infernalisch laut an zu schreien. Wenn sie das tut finden sich recht schnell ein paar Leute, die ihr helfen wollen, oder auch mitschreien, was zu einem kleineren Gerangel führen kann, das wiederum recht zügig einige der Wärter auf den Plan rufen sollte. Sollten die Runner tatsächlich irgendwie in den Besitz der sieben Zähne kommen, enthält keiner von ihnen einen Mikrochip. Da das Zahnmädchen keinen einzigen verständlichen Ton herausbringt, ist es auch nicht möglich heraus zu finden, woher sie diese Zähne hat.

Kameramann Michael Iwanow (12)

Ort : Gummizelle / OG1 / Kodename Igel

Der arme Michael ist eigentlich ein Kameramann aus Moskau und wurde vom Johnson der Kameragruppe vor zwei Monaten angeworben, um sich mit zwei Kollegen im Sanatorium einschleusen zu lassen. Dummerweise sind seine beiden Kollegen mittlerweile tot und er selbst durch Medikamente und den immerwährenden Wahnsinn um ihn herum selbst psychisch ziemlich angeschlagen. Er vegetiert die meiste Zeit nur noch vor sich hin, erkennt aber unter Umständen die manipulierten Klamotten der Kameragruppe wieder und versucht sich ihnen mitzuteilen, was mit seinem von Wahn verdrehten Gefasel aber nicht ganz einfach ist.

Er führt auch immer noch eine Minikamera mit Datenchip bei sich. Mit ein wenig Geduld, einer Datenbuchse und einer Cyber-Videoverbindung kann man dann die schrecklichen Geschehnisse mit ansehen, die zum Tod seiner Kollegen und seinem eigenen Wahnsinn geführt haben.

Einer seiner Kollegen wurde von sadistischen "Pfleger" zu Tode geprügelt, der andere beim Fluchtversuch auf dem Außengelände erschossen. Das allgemeine Grauen, die teilweise nur beängstigenden, teilweise aber auch ausgesprochen gefährlichen Irren, die entwürdigende Behandlung und die totale Hoffnungslosigkeit seiner Situation sollten hier ausgiebig dargestellt werden, nicht zuletzt weil sie nur ein Vorgeschmack darauf sind, was den Charakteren blühen könnte.

Fußmann (8)

Ort : Ende der mittleren Querstrebe / Gang / OG1

Der Fußmann ist etwa 175cm groß, hat kurze braune Haare mit weißen Strähnen. Auf seinem wirr zuckenden Gesicht trägt er einen unregelmäßigen Dreitagebart. Vom Aussehen her scheint er um die 40 zu sein. Ivan Michaelowitsch ist schon seit einiger Zeit in diesem Irrenhaus und litt auch schon vorher unter Wahnvorstellungen, die sich hier natürlich nicht wirklich gebessert haben. Eher im Gegenteil. Ivan ist fest davon

überzeugt, dass sich in seinem linken Fuß „Etwas“ eingenistet hat. Er hat schon mehrfach versucht die Wesen zum Verschwinden zu bewegen, anfangs durch gutes Zureden, dann durch Betteln, zum Schluss mit Hilfe eines Feuerzeugs und einer Gabel. Doch das alles hat nichts geholfen. „Die“ sind immer noch in seinem Fuß. Wenn die Runner ihm am Anfang des Szenarios über den Weg laufen, wird er ihnen bereitwillig erzählen, was ihm hier alles zugestoßen ist und was er vor hat. Dann bittet er die Runner um Mithilfe und wenn sie das nicht wollen, dann doch zumindest um ein Messer. Nach etwa einer Stunde beginnt er damit sich seinen Fuß, entweder mit einem Messer, das die Runner ihm gegeben haben, oder aber mit einem angeschärften Löffel, abzuschneiden. Das hat er nach einer Viertelstunde auch endlich geschafft. Von nun an sitzt er in einem der Gänge, lächelt selig und verblutet. Sollten die Runner ihm wie auch immer das Leben retten, bedankt er sich recht herzlich und wird dann behaupten, dass es im anderen Fuß auch schon anfangen würde.

DnD-Spieler (7)

Ort : Aufenthaltsraum /I.ET

Wie wir ja alle wissen, ist Rollenspiel äußerst gefährlich. Zumindest wenn man das falsche System spielt. Und so läuft auch in diesem Irrenhaus einer der vielen weltweit durchgeknallten DnD-Spieler herum. „Der Großmogul von Deepwater“ ist relativ klein, dick, hat sich einen Umhang aus einem Bettlagen gebastelt und diesen mit Wachsmalstiften mit „arkanen Schutzrunen“ bemalt. Sollte man ihn bedrohen, dann hebt er die Arme und beschwört die Hilfe von seinem einzig wahren Gott „Bane“ der diese Unwürdigen mit seiner Macht zerquetschen soll. Er glaubt auch wirklich an seine Macht, weil bereits bei ein oder zwei Gelegenheiten der Feuerelementar (siehe unten) sich den Spaß erlaubt hat, den vom Großmogul verfluchten Unwürdigen tatsächlich in Flammen aufgehen zu lassen. Das ist auch der Grund, warum sich um diesen total bekloppten Rollenspieler einige seltsame Geschichten ranken, die andere Insassen auch gerne bereit sind zu verbreiten.

Andere Kreaturen

Der Feuerelementar (13)

Ort : Krematorium, später variabel / EG / Kodename : Bob

Dieser freie Feuerelementar ist seit einigen Jahren schon in dem Sanatorium. Er hat sein Revier in dem inzwischen nicht mehr als solches benutzten Krematorium. Dort fühlt er sich besonders wohl, unter anderem auch deshalb, weil das ganze Krematorium äußerst feuerfest ist. Im Krematoriumsofen kann er sein Feuer anfachen so stark er nur will, ohne Gefahr zu laufen alles abzubrennen. Von Zeit zu Zeit macht er aber auch seine astralen Streifzüge durch die Klinik. Den Schatten kann er nicht wirklich gut leiden, aber die beiden kommen sich ja auch kaum in die Quere. Sobald die Dissidenten damit anfangen Brände zu legen (siehe Zeitleiste) blüht der Elementar so richtig auf. Er wird sogar dafür sorgen, dass die gelegten Brände nicht ausgehen und sich eher noch ausweiten. Der einzige Bereich, den er vor dem Feuer schützt, ist das Krematorium.

Der schwarze Mann

Ort : Meist im Keller, ansonsten nach Absprache überall dort, wo es dunkel ist / Kodename Hase

Durch einen dummen Zufall hat Igor vor einigen Monaten einen Nachtschatten beschworen und die Kontrolle über ihn verloren. Dieser ist frei geworden und treibt sich nun, Angst und Schrecken verbreitend, im Gebäude herum, vorzugsweise in den Kellern und natürlich nachts. Dummerweise glaubt natürlich niemand einem Irren, wenn dieser beteuert, dass der schwarze Mann unter seinem Bett oder im Schrank hockt und ihm seltsame Sachen zuflüstert, was verschiedene Insassen trotzdem nicht davon abhalten wird, wirre Geschichten über eben diesen (und natürlich ganz andere Dinge) den Charakteren zu erzählen. Nur Doktor Atanov, der Neurochirurg, ist sich der Gefahr bewusst und hat reagiert. Sein Wohnbereich ist komplett und rund um die Uhr beleuchtet. Der schwarze Mann zeichnet sich hierbei weniger durch simple Brutalität sondern eher durch perfide Boshaftigkeit aus. Er lässt sich nicht ohne weiteres in eine für ihn gefährliche Auseinandersetzung ziehen, sondern nutzt lieber seine Kräfte, um seine Opfer nach und nach immer weiter in Angst und Schrecken zu versetzen. Sollte ein Charakter den Fehler begehen und ihn provozieren, wird er versuchen diesen Charakter von den anderen zu trennen, zum Beispiel durch leise Geräusche in einen dunklen Raum zu locken und ihn dann dort einsperren, indem er einfach die Türklinken abbricht. Ganz allein mit dieser Kreatur im Dunkeln dürfte spätestens nach einer Runde "Grauen" auch beim letzten Charakter Panik aufkommen.

Wenn man nicht über das Brennpunkt: ADL verfügt, kann man zur Not den schwarzen Mann gegen einen verdrehten, bizarren, freien Herdgeist austauschen, der das Licht scheut.

Die Werte des schwarzen Mannes (Stufe 7 mit Geisterenergie 3)

Die Stufe des schwarzen Mannes + Geisterenergie kann der jeweiligen Gruppe angepasst werden. Er sollte schon gehörig kernig sein.

Konstitution : 11
 Schnelligkeit : 10(x3)
 Stärke : 11
 Charisma : 7
 Intelligenz : 7
 Willenskraft : 7
 Essenz : 7A
 Reaktion : 9

Angriffe: 9 M Bet.

Initiative astral: 27 + 1W6

Initiative materialisiert: 19 + 1W6

Kräfte: Einflüsterung, Grauen, Materialisierung, Psychokinese, Unfall, Verschleierung, Verschlingen durch Schwärze

Der Blob

Ort : Alte Klimaanlage / UG 2

Der Blob gehört zu einer seltenen Unterart der Amöboiden (Critter, S. 21), der seine Kraft "Farbanpassung" verloren hat, dafür aber etwas stabiler ist als seine Artgenossen. Dieser rund 100 kg schwere und entsprechend große Schleimklumpen haust in der alten Klimaanlage im zweiten Untergeschoss und trägt allerlei unverdauliche Kleinigkeiten in seinem schleimigen Leib mit sich herum, inklusive Knöpfe, Ringe, kleinere Implantate und diverse Zähne. Unter anderem findet sich hier auch der Zahn mit dem Optochip, den die "Zahngruppe" sucht.

Werte des Blobs

Konstitution : 4
 Schnelligkeit : 3(x2)
 Stärke : 3
 Charisma : -
 Intelligenz : 0/2
 Willenskraft : 3
 Essenz : 6
 Reaktion : 2

Initiative: 2 + 1W6

Angriffe: Speziell

Kräfte: Ätzende Sekrete, Verschlingen (wie Verschlingen durch Wasser), Immunität gegen Waffen

Schwächen: Verwundbarkeit (alkalische chemische Waffen, elektromagnetische Waffen, hydrophobe Substanzen, Feuer)

Der Shedim

Im Keller, um genau zu sein in der alten Pathologie im ersten Untergeschoss, hat sich ein Shedim (Stufe 4) verirrt, der durch die enorme Hintergrundstrahlung der Klinik angezogen fühlte. So bald er erst einmal tiefer in das Gebäude eingedrungen war, bemächtigte sich der Shedim des ersten toten Körpers, dessen er habhaft werden konnte. Ein gravierender Fehler, wie sich schnell heraus stellte. Nun sitzt der Shedim in einem entstellten Embryo in einem Einmachglas fest und wartet darauf, dass sich ein Mensch in die alte Pathologie verirrt, den er per Critterkraft "Zwang" dazu bringen kann, ihn von diesem Ort fort zu bringen und ihm einen besseren Körper zu besorgen. Zur Not suggeriert er seinem Opfer einfach, dass er der lang verschollene Sohn des Opfers ist, der nun endlich gerettet werden kann.

Werte des Shedim (Stufe 4, Geisterenergie 1)

Ko S St C I W E R
 5 5 5 4 4 4 4 5

Initiative: 1W6 + 4

Angriffe: Quasi unmöglich

Kräfte: Bewohnung, Auramaskierung, Zwang, Grauen, Immunität (Alter, Krankheiten, Gifte), Magischer Schutz (!), Regeneration

Andere Personengruppen vor Ort

Die Wärter

Um weiteres Geld einzusparen, hat die Direktorin beschlossen, einfach Patienten zu "Pflégern" zu ernennen. Das hat für die jeweiligen Patienten enorme Vorteile: Sie bekommen mehr und bessere Nahrung, vernünftige Klamotten und dürfen mit ihren Gummiknüppeln fast beliebig ihre Mitmenschen terrorisieren. Entsprechend werden für diese Pflichten nur die kräftigsten und rücksichtslosesten Patienten ausgewählt, die hier meist ihre sadistische Ader ausleben können. Gleichzeitig sind sie den Ärzten treu ergeben, denn nichts fürchten sie mehr, als ihren Rang als Wärter wieder zu verlieren und als einfacher Patient seinen früheren Opfern schutzlos ausgeliefert zu sein.

Als Werte kann man je nach Metatypus die Attribute von besonders kräftigen und stabilen Personen nehmen (+2 über der durchschnittlichen Konstitution, Stärke und Schnelligkeit) und Fertigkeiten wie Knüppel oder waffenloser Kampf auf 3 bis 4, in einzelnen Fällen auch höher.

Die AGC-Truppen

Außerhalb der Klinik, verborgen hinter einer Hecke, sind ein Dutzend AGC-Konzernsoldaten als Strafversetzung in einigen alten Baracken untergebracht. Sollte ein Arzt oder eine Turmbesatzung Alarm geben oder etwas unerwartetes innerhalb des Gebäudes geschehen (ein lauter Schusswechsel, eine Explosion o.ä.), sollten die Charaktere also irgendwo groben Mist gebaut haben, können die Spielleiter entscheiden, diesen Trupp mit einer Reaktionszeit von wenigen Minuten in schweren Sicherheitsrüstungen und mit Sturmgewehren und MPs bewaffnet das Gebäude stürmen zu lassen. Größere Mengen Tränengas und Gelmunition sollten jeden Widerstand schnell brechen. Werden Charaktere gefasst und ausgeschaltet, sind sie natürlich aus dem Rennen und werden entweder in ein Gefängnis verfrachtet (dies gilt für die Zahngruppe und die Kameragruppe), oder in ein anderes Irrenhaus gesteckt (dies gilt für die Patientengruppe).

Die Werte der AGC-Trooper können den Gegebenheiten angepasst werden. Sie sind zwar frustriert, aber gut ausgerüstet und relativ gut ausgebildet. Waffenfertigkeiten zwischen 3 und 5 sind hier absolut vertretbar. Außerdem verfügen die AGC-Konzernsoldaten auch über ein oder zwei Magier inklusive Elementare.

Die Dissidenten

Natürlich werden nicht nur Geisteskranke in das Sanatorium eingeliefert, sondern auch politisch missliebige Personen, die man auf diese Weise schnell und praktisch entsorgt, ohne sie umbringen zu müssen. Vielleicht weil sie gemerkt haben, dass im Haus irgend etwas vor geht, oder einfach nur durch Zufall entscheiden sich die Dissidenten, einen lang geplanten Aufstand anzuzetteln, ein paar Matrasen anzuzünden und die Wärter zu überrumpeln. Leider haben sie diese Rechnung nicht mit dem freien Feuerelementar gemacht, der seine Chance nutzt und die Flammen so anfacht, dass die Flammen auf das restliche Mobiliar und die Zwischendecke übergreift und sich schnell ausbreitet (siehe Zeitleiste).

Die Verrückten

Natürlich gibt es noch eine ganze Menge anderer Patienten mit echten psychischen Krankheiten, die, meist in schlechter körperlicher und geistiger Verfassung, in diesem Alptraum von Krankenhaus vor sich hin vegetieren. Um Zufallsbegegnungen zwischen den Charakteren und den Patienten etwas interessanter zu gestalten, sind im folgenden einige der vor Ort zu findenden Störungen aufgelistet:

BTL-Junkies

Personen, die mit Chip- oder Datenbuchsen ausgestattet sind, werden gerne herangezogen, um neue Therapiemethoden auszutesten, die mit extremen Sinneseindrücken zu tun haben und bestimmte Bereiche im Gehirn der Patienten ansprechen sollen. Diese Eindrücke werden mittels SimSinn-Technologie direkt in die Gehirne der Opfer geschickt, was durch die extremen Signalspitzen die sofortige Sucht der Opfer nach dieser Behandlung zur Folge hat. Gerne benutzt wird diese Technik bei Leuten, die sowieso schon eine starke Abhängigkeit nach solchen Signalen zeigen, sprich BTL-Junkies, denn man erhofft sich beim endgültigen Durchbruch dieser Technik natürlich auch eine Heilung von der Behandlung, also auch von der BTL-Sucht. Also werden absolut alle BTL-Süchtigen und viele Insassen mit Buchsen regelmäßig an die „große Traummaschine“ angeschlossen. Im Verstand vieler so Behandelter hat sich daraus schon so etwas wie eine eigene Wesenheit, ein Gott, ein Zauberland oder ähnlich Bizarres entwickelt. Nur noch wenige sind klar genug, zu wissen, dass sie mit extremen Sinneseindrücken gefüttert werden, die, so erschreckend und beängstigend sie auch sind, trotzdem extrem süchtig machen. Die Patienten, die so behandelt werden, sind also entweder zu normalen Zeiten völlig apathisch, weil sie nur noch für die nächste Behandlungssitzung leben, oder völlig aufgedreht und rasend, betteln aufgeputscht um die nächste Sitzung oder um Chips, die ein ähnliches Erlebnis bescheren können (im Fall der

echten BTL-Süchtigen natürlich nur). Dabei können sie alle Spektren der Emotionen in Sekundenschnelle durchlaufen, von jauchzend und jubelnd bis am Boden zerstört, wenn sie merken, dass sie keine neue Dosis der Traumwelt bekommen. Ob einige von ihnen auch schnell aggressiv werden können, liegt im Ermessen des Spielleiters. Allen gemein ist, dass sie sich immer wieder in eine fiktive Welt zurücksehnen, in der die Dinge schöner sind, die Farben kräftiger, die Geräusche klarer und alles um sie herum nur für sie allein existiert. Und, dass sie für das Versprechen einer Dosis SimSinn-Wahnsinn beinahe alles zu tun bereit wären ...

Die Forensischen

Im ersten Stock befindet sich unter anderem auch die Forensik, also der Trakt für straffällig gewordene Kranke. Hier befinden sich diverse Perverse, irre Mörder, BTL-Junkies und andere schwer gestörte, zu einem guten Teil gefährliche Patienten. Da es keine echte Wachmannschaft mehr gibt und eine ganze Reihe Wärter aus eben dieser Klientel stammt, ist die Forensik nicht abgeschlossen und die als Sicherheitsschott dienende stabile Doppeltüre steht offen, was den Charakteren, sofern sie die kyrillische Aufschrift der Türen lesen können, zu denken geben sollte.

Die Ängstlichen

Eine Menge der hier Einsitzenden ist gar nicht gefährlich verrückt, sondern einfach nur von irgendeiner starken Phobie geplagt, sprich er hat unglaubliche Angst vor irgend etwas. Wird er damit konfrontiert, flieht er entweder kopflös oder zieht sich in sich selbst zurück, wird also katatonisch. Einige wenige könnten reagieren wie die sprichwörtliche in die Enge getriebene Ratte, also sich mit unglaublicher Aggression ihren Weg freikämpfen, weg von der Quelle ihrer Furcht, sofern möglich.

Ein paar mögliche Phobien wären Angst vor:

Offenen Plätzen, Höhe, Tiere, Schmerzen, dem anderen Geschlecht, Menschen, bestimmten Metamenschen, Wasser, lauten Geräuschen, Bakterien, Gravitationsverlust (!), Nadeln und Spitzen, Schleim, einer bestimmten Farbe, Betten, Dämonen, dem eigenen Zuhause, Haaren, Insekten, Blut, Ärzten, alleine zu sein, toten Dingen, Zähnen, Dunkelheit, die Augen zu öffnen, einem bestimmten Wort oder Namen, Kindern, der Sünde, Essen, Feuer, Kälte, Würmern, der Nacht, Geistern, Monstern, Chirurgie, lebendig begraben zu werden, Kleidung, Fremden ...

Eine kurze Liste möglicher Geisteskrankheiten

Diese kurze Auflistung ist eine kleine Auswahl, an was ein Patient, mit dem sich die Runner grade unterhalten, leidet, damit man nicht den siebten Typen mit multipler Persönlichkeit auftauchen lassen muss.

- Schizophrenie

Die Fähigkeit, sich mental zu konzentrieren, ist stark eingeschränkt. Zu den Symptomen gehören bizarre Wahnvorstellungen, Paranoia, Halluzinationen, unzusammenhängende Sprechweise, scheinbare emotionale Abgehobenheit, Zurückgezogenheit, bizarre Verhaltensweisen und ein mangelndes Empfinden für das eigene Selbst.

- Psychotische Störungen

Hier sind interessante Verhaltensweisen und kulturspezifische Syndrome bekannt, etwa dass jedermann scheinbar durch einen Hochstapler ersetzt wurde; der Betroffene glaubt, seine Eingeweide würden verrotten; oder er glaubt, ein Phantom würde ihm folgen und alle seine Bewegungen nachahmen.

- Depressionen

Zu den Symptomen zählen wechselnder Appetit, zu viel oder zu wenig Schlaf, Schwerfälligkeit, Gefühle der Wertlosigkeit oder der Schuld, wiederkehrende Gedanken an Selbstmord oder wiederholte Selbstmordversuche, Halluzinationen, Wahnvorstellungen oder Stumpfsinn.

- Manie

Der Betroffene befindet sich in einer praktisch ständig herrschenden euphorischen oder auch reizbaren Stimmung. Zu den Symptomen zählen Geschwätzigkeit, allgemeiner Anstieg aller Aktivitäten, übersteigertes Selbstbewusstsein, vermindertes Schlafbedürfnis, leichte Ablenkbarkeit, eine erhöhte Bereitschaft, etwas Gefährliches oder Unbedachtes zu tun, Halluzinationen, Wahnvorstellungen und bizarre Verhaltensweisen.

- Bipolar-Störungen

Schwankungen zwischen verschiedenen Gemütszuständen, wie etwa manisch-depressiv.

- Zwangshandlungen

Der Betroffene unternimmt rituelle Aktivitäten, um Einfluss auf die Zukunft zu nehmen. Auch wenn der Patient zustimmen würde, dass diese Aktivitäten sinnlos sind, ist das Bedürfnis sie auszuführen überwältigend stark. Selbst unter großem Stress wird er eventuell darauf verzichten, sein eigenes Überleben zu sichern, um diese Rituale durchführen zu können.

- Körperverändernde Störungen

Der Patient leidet unter eingebildeten Schönheitsfehlern, die üblicherweise das Gesicht, oft auch die Hüften oder Beine betreffen. Sein Verhalten wird sich unter Umständen auf unerwartete Weise verändern, um einen solchen Makel zu verbergen oder entsprechende Ängste abzubauen. (Ein Beispiel für ein sehr extremes Verhalten dieser Kategorie ist der „Fußmann“)

Darüber hinaus kann man als Spielleiter mit jeder Art Wahnsinn spielen, die einem spontan einfällt, immerhin sind die meisten Patienten in diesem Haus schon seit Monaten oder sogar Jahren eingepfercht, und die nicht Verrückten, die hier weggeschlossen wurden, sind es inzwischen geworden, und die wirklich Verrückten sind noch verrückter geworden. Die meisten Insassen sind eigentlich *harmlos* verrückt, aber es ist leider so gut wie unmöglich, diese von den potentiell gefährlichen zu unterscheiden, oder vorherzusagen, welcher Umstand oder welche Verhaltensweise einen eigentlich harmlosen Insassen in einen rasenden, mordlustigen Irren verwandelt.

Raumbeschreibungen

Erstes Obergeschoss (OG1)

- Aufwachraum: Ein Raum wie normale Patientenzimmer, nur mit drei zweistöckigen Betten. Hier erwacht die "Patienten-Gruppe".
- Großer Aufenthaltsraum: Ein paar Tische mit Stühlen, ein paar uralte, abgegriffene Bilderbücher und Brettspiele, ein 2D-Fernseher in einem Gitterkäfig, in dem das kasachische Kinderprogramm (irgendwelche Comics etc.) läuft, ein altes Sofa, das wars. Trotzdem sind hier fast immer Patienten. Ist ja auch sonst nix los.
- Gummizelle: Wie der Name schon sagt. Ein mit zerrissenen, mit Flecken übersäten Matratzen komplett ausgekleideter Raum, den man von außen verriegeln kann.
- Kleiner Aufenthaltsraum: Ein paar speckige Sofas und ein 2D-Fernseher, in dem das kasachische Kinderprogramm läuft hinter einem stabilem Gitterkäfig hoch an einer Wand sind die komplette Ausstattung.
- Leeres Büro: Ein lange nicht genutztes, verstaubtes Büro mit einem Schreibtisch und einem leeren Schrank. der Stuhl fehlt.
- Patientenzimmer: Schlafräum der Patienten mit zwei bis vier gammeligem Doppelstockbetten, zwei Schränken und Nachttischen
- Putzkram: Raum mit Wischmobs, Besen, Reinigungsmittel etc.
- Sicherheitsraum: Normalerweise überwachen die Wächter vom Sicherheitsraum aus die Schleuse durch die bruchfesten Fenster. Das scheint aber niemanden mehr zu interessieren. Hier hängen zwar manchmal Wächter rum, aber die Schleuse steht sperrangelweit offen.
- Untersuchungsraum: Der Untersuchungsraum des Psychiaters, inklusive Schreibtisch, Stuhl, einem Regal mit alten Büchern und einer Arztliege.
- Waschraum: Ein typischer heruntergekommener Gemeinschaftswaschraum mit Duschen. Die meisten Spiegel sind blind, zerkratzt oder kaputt, überall ist Schimmel und Schmutz.

Erdgeschoss (EG)

- Bad der Direktorin: Sauber und schick, WC mit Marmor und eine richtige Badewanne, dazu viel Nippes und allerlei Seifen, Badesalze etc.
 - Besuchsraum: Ein Kunststofftisch, mehrere Kunststoffstühle und viel Staub. Anscheinend kriegen die Insassen selten Besuch.
 - Büro Anatom: Ein ordentliches Büro mit Schreibtisch, Stuhl und Regal mit kleinen Widerlichkeiten in Einmachgläsern.
 - Büro Apothekerin: Das Büro der Apothekerin, mit Schreibtisch, Stuhl, einfachem Computer, Regal mit Büchern und einem stabilen Stahlschrank mit Vorhängeschloss, in dem Medikamente lagern.
 - Büro Biochemiker: Das Büro des Biochemikers ähnelt sehr dem der Apothekerin, nur ohne den Stahlschrank.
 - Büro der Direktorin: Teppich, stabiler Schreibtisch, Tisch mit Häkeldeckchen, kleines Sofa an der Wand, Regale mit Büchern und Tinnel, bequemer Lederbürostuhl.
 - Büro Internist: Typisches Arztbüro mit ein paar Schautafeln.
 - Büro Psychiater: Noch ein Büro mit den üblichen Möbeln, darüber verstreut verschiedene Ausdrucke russischer psychologischer Fachblätter etc. Alles wirkt etwas chaotisch.
 - Großer Aufenthaltsraum: Ein paar Tische mit Stühlen, ein paar uralte, abgegriffene Bilderbücher und Brettspiele, ein 2D-Fernseher in einem Gitterkäfig, in dem das kasachische Kinderprogramm (irgendwelche Comics etc.) läuft, ein altes Sofa, das wars. Trotzdem sind hier fast immer Patienten. Ist ja auch sonst nix los.
 - Großküche: Die Küche der Klinik. Mehrere riesige Kessel, ein paar Küchenplatten, ein paar einfache Küchengeräte aus Plastik, das wars. Alles schmutzig bis schmutzig. Mit ein bisschen Glück kann man hier die eine oder andere Kakerlake aufscheuchen.
 - Kühlraum: Der total versifft ehemalige Kühlraum. Da die Küche komplett auf Soja und anderen Pamp umgestellt wurde, gibt es nichts mehr zu kühlen, also wurden die Aggregate abgestellt.
 - Labor und Pharmalager: Ein kleines, einfaches Pharmazie-Labor mit Chemikalien und Medikamenten in stabilen, abgeschlossenen Stahlschränken.
 - Lager: Lagerraum der Küche. Hier liegen auf Regalen säckeweise Trockensojamasse, künstliche Geschmacksstoffe in Kanistern und ein paar Säcke Reis und Milchpulver.
 - Leeres Büro: Ein lange nicht genutztes, verstaubtes Büro mit einem Schreibtisch und einem leeren Schrank. der Stuhl fehlt.
 - Operationssaal: Ein kleiner Operationssaal mit OP-Tisch, OP-Lampe und allerlei Gerätschaften in den Schränken.
 - Putzkram: Raum mit Wischmobs, Besen, Reinigungsmittel etc.
- Schlafräume & Büros: Ganz normale Schlafräume mit Betten, Schränken und Waschbecken und Büros, die aber selten genutzt werden, da die Ärzte nochmal ihre eigenen Büros in ihren Stationen haben.

- Schlafzimmer der Direktorin: Breites, weiches Doppelbett, große Schränke mit allerlei Klamotten etc. Dekadent.
- Therapieraum 1: Ein Schreibtisch mit Stuhl, ein freistehender, stabiler Stuhl mit Lederriemen zum Fixieren und ein großer Akkumulator mit Anzeige und Drehknöpfen, mit dem man über lange Stäbe Stromstöße verteilen kann. Sicher sehr heilsam.
 - Therapieraum 2: Der Raum wird durch eine kleine Gaskammer mit kleinem Fenster dominiert. Die Kammer hat ein Schott mit Drehrad und ist grade groß genug, um einem stehenden Menschen ausreichend Raum zu bieten. Mehrere momentan abgeschaltete Computer sind an die Kammer angeschlossen, um den Zustand des "Patienten" zu überprüfen und über ein Kartuschensystem, das zur Zeit leer ist, kann man anscheinend verschiedene Gase in die Kammer jagen.
 - Therapieraum 3: Ein stabiler, großer Stahlschrank. In ihm ruht das Pseudo-BTL-System des Psychiaters, mit dem er die Patienten traktiert. Dazu ein stabiler Stuhl mit Fixiermanschetten aus Leder, ein Schreibtisch und ein Stuhl.
 - Therapieraum 4: Ein veraltetes Röntgengerät, ein kleiner Computer mit EEG-Drähten, ein Schreibtisch, ein Stuhl und eine Liege mit Fixierbändern.
 - Untersuchungsraum des Internisten: Hier gibt es einen Stuhl, eine Liege und einen Schrank mit Mullbinden, Pflastern etc.
 - Vorbereitungsraum für die OPs: Zwei Waschbecken mit Seifenspendern und Desinfektionsmittelspendern, ein paar Schränke mit OP-Hemden, Mundschutz, Handschuhen etc.
 - Waschraum: Ein typischer heruntergekommener Gemeinschaftswaschraum mit Duschen. Die meisten Spiegel sind blind, zerkratzt oder kaputt, überall ist Schimmel und Schmutz.
 - Wohnzimmer der Direktorin: Sofa, Trideo, Klimaanlage, Miniküche, Teppiche, viel Nippes, in einen Raum gequetschtes mittelständisches Spießertum. Ein totaler Gegensatz zum Rest der Klinik.

Erstes Untergeschoss (UG1)

Allgemeines: Die ungenutzten Räume des Kellers liegen in Dunkelheit. In vielen hat der schwarze Mann alle Glühbirnen zerschlagen. Die Flure und die genutzten Teile des Kellers (Klimaanlage, Heizung etc.) verfügen nur über schwache, uralte Glühlampen, die in den meisten Räumen mehr als genug dunkle Ecken lassen, um dem schwarzen Mann ausreichende Verstecke zu ermöglichen. Die Wände bestehen aus gegossenem Beton und sind an vielen Stellen mit Schimmel überzogen, in den Gängen führen diverse Rohrleitungen an der Decke entlang. Ein trostloser, unheimlicher Ort.

- Aktenarchiv: Hier lagern in diversen Regalen die Akten des alten Krankenhauses, noch richtig auf Papier und ordentlich abgeheftet. Nach 30 Jahren sind die Akten natürlich total feucht, verrottet und butterweich.
- Alte Pathologie: Der Lagerraum der alten Krankenhauspathologie. In Schränken und Regalen stehen diverse in Spiritus eingelegte Organe, Embryonen und Zeug, das man kaum wieder erkennen kann. Hier haust auch der Shedim in seinem Embryo und versucht einen der Runner, sollte er rein gucken, per Zwang davon zu überzeugen, dass er der lang verschollene Sohn des Charakters ist, den er unbedingt mitnehmen und beschützen muss.
- Alter Gymnastikraum mit Umkleide: Wie der Name schon sagt. Alles halb verrottet und mit Schimmel überzogen. Ein Klettergitter hängt schief an der Wand, mehrere Matten geben einen klasse Nährboden für Schimmelpilze ab, mehrere versiffte Holzringe hängen von der Decke.
- Altes Büro: Schreibtisch, vergammelter Bürostuhl und viele Spinnweben. Hier war lange niemand mehr.
- Ehemalige Wasser-Reha: Hier gibts ein großes, circa 20 cm mit bräunlichem Schleim gefülltes Schwimmbecken, über dem ein Deckenkran mit Sitz hängt.
- Ehemaliger Krafraum: Ein kaputtes Laufband steht in der Ecke, neben einem genauso kaputten und total verstaubten Trimmrad. Dazu ein paar rostige Hanteln und ein paar Bänke.
- Lager der Direktorin: In den verschiedenen Räumen lagert die Direktorin all das Material, das sie unterschlagen hat und all die Güter, die sie für den Krempel auf dem Schwarzmarkt eintauschen konnte. Kistenweise Einwegspritzen und Handschuhe, Pantoffeln, Schlafanzüge, Erwachsenenwindeln, Infusionsbestecke, Desinfektionsmittel, etc., dazu Konserven, Marmelade, Pralinen, Schinken und Wurst, Wein, aber auch Trideoeräte, Pelzmäntel und anderes Luxuszeug. Natürlich hinter gut verschlossenen, stabilen Türen.
- Leer: Überbegriff für Räume, die keine Funktion mehr haben. Sie müssen dabei nicht zwingend komplett leer sein. Ein altes Krankenhausbeistelltischchen auf Rollen, ein paar Akten, die in einer Pfütze vor sich hin modern, ein skelettartiges Bettgestell, eine schimmelige Kiste mit kaputten Glühbirnen, ein alter Nachtstuhl mit Schlagseite, ein uraltes Röntgengerät o.ä., hier kann man fast immer irgend eine Kleinigkeit finden.
- Kram: Ein Raum mit Regalen voller Krempel, alter Kleidung und anderem Zeug in Kisten, Beuteln und Tüten, achtlos auf die Bretter der Regale gestopft. Das Zeug, das die Patienten mitbringen, wenn sie ins Sanatorium müssen und nicht behalten dürfen.
- Neue Heizung: Eine robuste Ölheizung mit Boiler und Tank. Hier wohnt der "Heizungsmann", der mongoloide Haustechniker Yerbol.

- Neue Klimaanlage: Die für das Sanatorium neu installierte Klimaanlage, die zur Zeit aber kaputt ist. Wer hier den Blob sucht wird kaum fündig. Wer sich näher umschaute wird aber feststellen, dass einige Rohre von der Decke bis zum Boden durch gehen. Anscheinend geht es da unten noch weiter.
- Neue Pathologie: Der Pathologieraum des hiesigen Anatoms mit Seziertisch, verschiedenen Messern, Sägen, Rippenspreizern etc, fein säuberlich auf sauberen Metalltischen aufgereiht.
- Raum voller Bücher: In Kisten, Regalen oder einfach so auf den Boden gestapelt, hier liegen und stehen hunderte, vielleicht tausende Bücher, allesamt in einem total verrotteten Zustand. Anscheinend hatte das Krankenhaus mal eine Bibliothek.
- Raum voller Krankenhausplunder: Bettgestelle, Schränkchen, OP-Lampen, verschiedene größere medizinische Geräte, Tische, Stühle etc., alles wirt aufeinander gestapelt und in diesen Raum gequetscht.
- Raum voller Rollstühle: Eben dieses. Komplett vollgestellt mit verstaubten Rollstühlen... und oben genug Leute, die sie brauchen könnten...
- Röntgenbildarchiv: In etwa einem dutzend rostigen Metallschränken lagern tausende alte Röntgenbilder, größtenteils noch erstaunlich gut erhalten.
- Werkstatt: Die Werkstatt des Hausmeisters mit Werkbank, verschiedenem Werkzeug etc.

Zweites Untergeschoss (UG2)

Allgemeines: Das zweite Untergeschoss liegt in kompletter Dunkelheit, da sich hier unten sowieso niemand aufhalten sollte. Alles ist feucht, modrig und herunter gekommen.

- Alte Klimaanlage: In der alten Klimaanlage mit ihren längst defekten Ventilationssystemen, Filtern und Umwälzpumpen wohnt der "Blob". Hier findet der Show-Down der Zahngruppe statt.
- Alte Kohleheizung: Ganz zu Anfang, bevor das alte Krankenhaus eine Ölheizung bekommen hat, tat der riesige Kohleofen hier unten seine Pflicht. Der Ofen wie auch alle Oberflächen dieses Raumes sind schwarz von Ruß und Kohlestaub. Genau das richtige Ambiente, um sich als Schwarzer Mann wohnlich einzurichten.
- Alte Ölheizung: Hier stehen die Brenner, Tanks und Boiler einer uralten, verrosteten Ölheizung.
- Alte Werkstatt: Die Werkstatt des alten Krankenhauses. Das Werkzeug ist verrottet und verrostet, die Werkbank ist bereits halb zusammen gebrochen.
- Altes Gasflaschenlager: Hier stehen mehrere verrostete Sackkarren, und ein halbes Dutzend komplett entleerter Gasflaschen. Anschlüsse mit entsprechenden Halterungen hängen aus den Wänden heraus.
- Anschlüsse: Weitere Anschlüsse für die Gasflaschen.
- Kohlenkeller mit Schütte: Ein kleiner Haufen Kohlen in einer Ecke macht klar, wozu der Raum gut ist. Auf etwa 1,20m Höhe ist eine mit einem Brett verschlossene Öffnung von 1m x 80 cm in der Wand. Hier endet die Schütte des Kohlenkellers. Wenn man sie etwa 10 Meter schräg herauf klettert (was nicht ganz einfach ist), muss man nur eine mit Moos bewachsene und recht schwere Metallplatte hochdrücken und man findet sich einige Meter außerhalb der Stacheldrahtumzäunung des Irrenhauses wieder... mitten in Kasachstan... im Winter...
- Leer: Überbegriff für Räume, die keine Funktion mehr haben. Sie müssen dabei nicht zwingend komplett leer sein. Ein altes Krankenhausbeistelltischchen auf Rollen, ein paar Akten, die in einer Pfütze vor sich hin modern, ein skeletteartiges Bettgestell, eine schimmelige Kiste mit kaputten Glühbirnen, ein alter Nachtstuhl mit Schlagseite, ein uraltes Röntgengerät o.ä., hier kann man fast immer irgend eine Kleinigkeit finden.

Keller des Neurochirurgen

Dieser Keller liegt unter den wegplanierten Resten eines ehemaligen Schwesternwohnheims und kann über den Tunnel im zweiten Kellergeschoss leicht erreicht werden. Am Ende des Tunnels befindet sich eine weiße Türe mit Spion, die von diversen Lampen umgeben ist. Diese strahlen den komplett weiß gestrichenen Tunnel hinunter.

Hinter der Türe befindet sich ein langer Flur mit zwei Türen auf jeder Seite, am Ende des Flurs liegt ein weiterer Raum. Auch hier ist wirklich alles weiß gestrichen und diverse Lampen erhellen die Räume. Links befindet sich ein großer Raum mit diversen Schlafmöglichkeiten mit Lampen unter den Bettgestellen und Schränken (in denen Lampen brennen, auch wenn die Schränke geschlossen sind) und hinter der zweiten Türe ein Waschraum mit Dusche und WC (ja, mit Lampe im WC).

Rechts befindet sich ein ordentlich eingerichteter, wenn auch veraltet wirkender OP inklusive Tisch, mehreren alten Computern, Operationsgerätschaften etc.

Der zweite Raum rechts ist das Büro des Neurochirurgen mit verschiedenen anatomischen Karten, Ausdrucken, Notizsammlungen etc.

Der Raum am Ende des Flurs ist der größte der fünf und stellt einen großen Aufenthaltsraum mit Küche und verschiedenen Tischen, Stühlen und Sofas dar. Auch hier finden sich dutzende Lampen, ein Brennstoffzellengenerator und natürlich der Neurochirurg, Igor und die Patienten, die grade Mensch-Ärgere-dich-nicht spielen oder anderen Beschäftigungen nachgehen.

Zeitleiste „Haus der Angst“

- 0:00 Ankunft der Zahngruppe per Zeppelin auf dem Dach und der Kameragruppe in ihren Zimmern, die Patientengruppe wacht in der Zelle auf und beginnt ihre Unterhaltung mit Juri.
- 0:07 Der Wind wird heftiger, Schneefall setzt ein. Der Zeppelinpilot der Zahngruppe muss seine Position über der Klinik verlassen.
- 0:10 Lautsprecherdurchsage: „Nummer 37720718, bitte begeben Sie sich in Raum 113.“
- 0:22 Lautsprecherdurchsage: „Nummer 21733210, bitte begeben Sie sich umgehend in ihre Schlafkammer und warten Sie dort auf das Eintreffen der Sicherheitskräfte. Zuwiderhandlung wird mit disziplinarischen Maßnahmen geahndet.“
- 0:37 Lautsprecherdurchsage: „Nummer 72216544 (das ist die Nummer eines der Charaktere der Patientengruppe), bitte melden Sie sich umgehend bei Doktor xx zwecks Fortsetzung der indikativen Medikation.“
- 0:55 Von draußen ertönt ein wahres Gewitter von Maschinengewehrfeuer, als ein Insasse in heillosen Flucht versucht, den Zaun zu überwinden und aus allen Rohren das Feuer eröffnet wird. Dies ist allerdings nur in den überirdischen Etagen zu hören.
- 0:56 Lautsprecherdurchsage: „Wachen der Gruppen 2 und 3, bitte erscheinen Sie sofort im Innenhof, bringen sie Schaufel, Besen und einen Sack mit.“
- 1:00 Das Licht wird gelöscht. Die Schlafenszeit beginnt in der Klinik. Die meisten Patienten begeben sich lethargisch in ihre Zimmer. Andere bleiben in den dunklen Räumen zurück.
- 1:05 Im ersten Stock bricht ein Feuer aus, da die Dissidenten ihren Aufstand beginnen. Die Spielleiter sollten sich hier absprechen, wo genau der Aufstand ausbricht, damit die Charaktere nicht genau dort hinein stolpern und diesen Event verhindern.
- 1:07 Lautsprecherdurchsage: „Bitte bewahren Sie Ruhe, dies ist keine Übung. Ein Feuer ist ausgebrochen, die Löschmannschaften sind bereits verständigt. Bitte suchen Sie die gesicherten Räume auf und vermeiden Sie eine Panik. Die Situation ist vollkommen unter Kontrolle. Es besteht kein Grund zur Panik. Vielen Dank.“ (Natürlich weiß keine Sau, was mit gesicherten Räumen gemeint sein könnte, aber "keine Panik" ist ein guter Moment für einige Insassen, schreiend durch die Gänge zu laufen)
- 1:30 Das Feuer hat sich im ersten Stock durch das Zutun des Feuerlementars komplett ausgebreitet und ist nicht mehr passierbar. Geschmolzener Kunststoff und Rauch sickern ins Erdgeschoss.
- 1:35 Die Direktorin flieht mit einigen Wärtern aus dem Sanatorium.
- 1:40 Die Turmwachen bekommen den Befehl, jeden zu erschießen, der das brennende Sanatorium verlassen will.
- 1:55 Die Flammen haben die Decken des Erdgeschosses mittlerweile komplett durchdrungen. Das Erdgeschoss steht in Flammen und gilt als nicht mehr passierbar.
- 2:00 So langsam geht im Keller die Luft aus. Ab hier können die Spielleiter noch im Keller befindlichen Gruppen einige letzte Minuten geben, bevor die Atemluft zu wenig wird. Wer jetzt noch keinen Ausgang gefunden hat, wird vermutlich elendig verrecken.

Zeitcodierung

Zur Anwendung: Ein wichtiges Element beim Multiuser-Run ist bekanntermaßen die Synchronität der Ereignisse. Damit auch wirklich alle Gruppen inplay zeitgleich agieren, müssen sich die Spielleiter über die jeweilige Position ihrer Gruppen auf der allgemeinen Zeitleiste verständigen können. Wenn man Funk benutzt, hören natürlich die eigenen Spieler mit, daher sollte man die einzelnen Punkte auf der Zeitleiste kodiert weitergeben. Möchte man also seinen Mitspielleitern kundtun, dass nun so langsam die zehnte Minute der Zeitleiste erreicht sein sollte, fragt man einfach über Funk "Hat wer eine Zwiebel?". Bestätigen die anderen Spielleiter, kann man normal weiterleiten, verneinen sie, hängen die anderen Gruppen noch zurück und man muss die Spieler irgendwie beschäftigt halten.

0:00	Nunc est bibendum
0:05	22, bitte 13!
0:10	Hat wer eine Zwiebel?
0:15	Große Füße!!
0:20	Hat wer Dosenbier?
0:25	Die Guhle sind los!
0:30	Alle Schränke sind kaputt.
0:35	Treffer
0:40	Versenkt
0:45	Hol mich hier raus, Jim.
0:50	Unser Patient stirbt!
0:55	Zwanzig Zwerge machen Handstand
1:00	Code Blau
1:05	19 bitte 38
1:10	Der kleine Timmy sucht seine Eltern
1:15	Wir setzen jetzt eine Sechser-Salve
1:20	Bitte eine Pizza mit Leberwurst und Kiwis
1:25	Windstärke 14, Tendenz steigend
1:30	Doktor Milzbrand greift ein
1:35	Gleich geht's ab
1:40	Ohne Hose, ich wiederhole, ohne Hose!
1:45	Es wird Zeit für die Nukleotidenbombe
1:50	Springer auf C4
1:55	Ein Bier für Mr. Kombatmage, bitte!
2:00	Code Rot