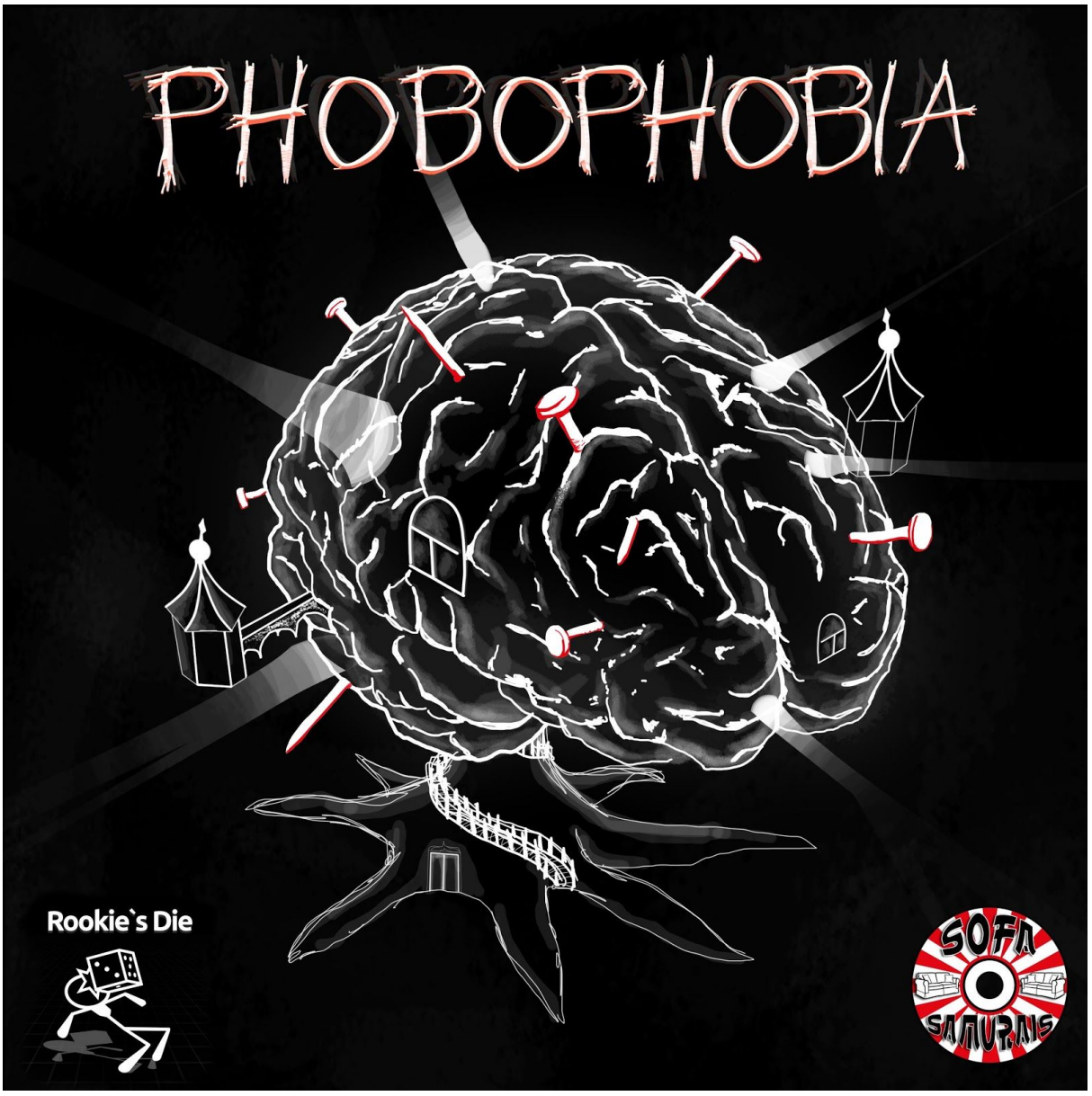
# Phobophobia

von Alexander Auernhammer




Ein Pen-and-Paper-Abenteuer für 2-4 Spieler, Spielzeit etwa 4 Stunden. Das “Rookie’s Die” Regelwerk wird genutzt.

Prämisse

Es gibt diese lustigen Geschichten von Rollenspielern, die ihren Charakteren selbst Nachteile geben um Extrapunkte zu bekommen. Was wenn man das übertreibt und zum wichtigen Bestandteil macht?

Jeder Spieler ist ein Geisteskranker in einer Anstalt und muss entkommen. Die Spieler bekommen keine Fähigkeitenpunkte, sondern müssen sich im Austausch

für diese Mali geben (z.B. Arachnophobie). Im Laufe des Abenteuers werden die Spieler auf furchtbare lovecraft-artige Kreaturen treffen, welche ihre geistige Belastbarkeit noch weiter verringern.

Disclaimer

Die Themen Geisteskrankheit generell sowie Phobien im Besonderen sind ernstzunehmende Themen, werden in diesem Abenteuer aber nicht mit Vorsicht, Sorgfalt oder dem dafür nötigen Respekt behandelt. Es ist lediglich eine Form der Unterhaltung, auch wenn sie dennoch dem Thema Aufmerksamkeit schenken kann. Personen die mit sich hadern professionelle Hilfe anzunehmen, sollten dies tun, da psychiatrische Kliniken im wahren Leben hilfsbereite und freundliche Orte sind.

Story

Ein Psychologe erweckt eine fremdweltliche Entität, welche eine Irrenanstalt langsam in den Wahnsinn treibt. Es heißt die Kreatur wäre dem Kopf eines Patienten entstiegen, tatsächlich entstammt sie aber dem Gehirn des Psychologen, welches zu viel Wahnsinn ertragen musste.
Der Psychologe ließ irgendwann die Patienten frei und machte sie zum Wachpersonal, während das ursprüngliche Wachpersonal gefangen genommen wurde, um Opfer perfider Experimente zu werden und bald selbst verrückt zu werden. Die Spieler können also selbst Wachpersonal sein, ohne dies zu wissen und die Figuren sind nur so verrückt, weil sie den Experimenten der Entität ausgesetzt wurden. Auch ihre Erinnerungen sind mehr als löchrig.

Regeln

Trifft ein Spieler auf etwas oder tut etwas das eine Phobie auslöst (z.B. rot markiert) so muss er eine 1 würfeln, um sie zu überstehen. Schafft er es so entgeht er kurzzeitig seiner Angst und schafft er dies oft genug, so kann er sie sogar überwinden. Schafft er es nicht, so ist sein nächster Wurf im Einflussgebietes der Quelle seiner Angst erschwert und er erhält einen Punkt geistigen Schaden. Bei einem kritischen Fehlschlag verdoppelt sich der Schaden auf 2 Punkte und der Charakter ist gelähmt.

**Charakterwerte**

| | **Schläger** | | **Außenseiter** | | **Manipulator** | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Zähigkeit | | Schleichen | | Wahrnehmung | |
| | Fitness | | Geschick | | Lügen/Manipulieren | |
| | Bedrohen | | Taschendiebstahl | | Menschenkenntnis | |
| | Nahkampf | | Fesseln/Entfesseln | | Stimmen hören | |
| | Fernkampf | | Schlösser knacken | | Schauspielen | |

| |
|---|
| Überwinden |

Rookie's Die Blank Charakterbogen, v1.0, Copyright © 2019, Maximilian Auernhammer.
Dieses Werk ist unter der CC-BY-SA-4.0-Lizenz lizensiert (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/ )

# Krankenakte
# Rookie's Die

**Name:** _____ **Geschlecht:** ___

**Beruf:** _____ **Alter:** ___

**Sonstiges:** _____

**Trefferpunkte:**

**Talente:** **Verteilbare Punkte:** ___

| Schläger | | Außenseiter | | Manipulator | |
|---|---|---|---|---|---|
| Zähigkeit | | Schleichen | | Wahrnehmung | |
| Fitness | | Geschick | | Lügen/Manipulieren | |
| Bedrohen | | Taschendiebstahl | | Menschenkenntnis | |
| Nahkampf | | Fesseln/Entfesseln | | Stimmen hören | |
| Fernkampf | | Schlösser knacken | | Schauspielen | |
| | | Überwinden | | | |

**Inventar:**

**Phobien:**

Jeder Spieler beginnt mit mindestens dem Wert 1 in jedem Talent, ungeachtet der Phobien.

Liste der Phobien

Richtlinie: Geisteskrankheiten sollten auf 7 pro Spieler begrenzt werden, für mehr Übersicht

Sehr stark:
6 Amnesie Verlust der Erinnerung
6 Maniaphobie Angst vor Wahnsinn
6 Agliophobie Angst vor Schmerz
6 Aquaphobie Angst vor Wasser
6 Bacillophobie Angst vor Mikroben
6 Daemonophobie Angst vor Dämonen
6 Logiozomechanophobie Angst vor Computern
6 Lygophobie Angst vor der Dunkelheit
6 Phobophobie Angst vor der Angst
6 Pyrophobie Angst vor Feuer
6 Stenophobie Angst vor Enge
6 Soziophobie Angst vor menschlichen Kontakten und Leistungsdruck
6 Thantophobie Angst vor dem Tod
6 Xenophobie Angst vor Fremdem und Andersartigen
6 Zoophobie Angst vor Tieren
6 Cherophobie Angst vor dem eigenen Glücklichsein
6 Zwanghaftes Horten
6 Waschzwang
6 Zählzwang
6 Kleptomanie
6 OCD

Mittelstark:
4 Agoraphobie Panik vor Situationen ohne Möglichkeit zur Flucht
4 Acousticophobie Angst vor Lärm oder Geräuschen
4 Acrophobie Angst vor Höhe
4 Aerophobie Angst vor Gasen
4 Agraphobie Angst angefasst zu werden
4 Apeirophobie Angst vor Unendlichkeit
4 Apotemnophobie Angst vor Leuten mit Amputationen
4 Arachnophobie Angst vor Spinnen
4 Arithmophobie Angst vor Zahlen
4 Astraphobie Angst vor Blitzen
4 Astrophobie Angst vor Sternen
4 Ataxophobie Angst vor Unordnung
4 Autodysomophobie Angst vor abscheulichem Geruch

4 Automatonphobie Angst vor Puppen
4 Ballistophobie Angst vor Schusswaffen
4 Bathonophobie Angst vor Pflanzen
4 Caligynephobie Angst vor schönen Frauen
4 Canophobie Angst vor Hunden
4 Catoptrophobie Angst vor Spiegeln
4 Cholerophobie Angst vor Wut
4 Geronthophobie Angst vor alten Menschen
4 Heliophobie Angst vor der Sonne
4 Kleptophobie Angst bestohlen zu werden
4 Lalophobie Angst zu Sprechen
4 Insomnia Schlaflosigkeit
4 Thalassophobie Angst vor dem Meer

schwach:
2 Ablutophobie Angst vor dem Waschen
2 Acarophobie Angst vor Insektenstichen
2 Acidophobie Angst vor Säure
2 Aelurphobie Angst vor Katzen
2 Aeroacrophobie Angst vor weiten Plätzen
2 Agrizoophobie Angst vor wilden Tieren
2 Aichmophobie Angst vor spitzen Gegenständen
2 Alektorophobie Angst vor Hühnern
2 Anatidaephobie Angst irgendwie, irgendwo von einer Ente beobachtet zu werden
2 Anthophobie Angst vor Blumen
2 Apiophobie Angst vor Bienen
2 Arachibutyrophobie Angst dass Erdnussbutter am Gaumen klebenbleibt
2 Aulophobie Angst vor Flöten
2 Aurophobie Angst vor Gold
2 Chrematophobie Angst vor Geld
2 Chronomentrophobie Angst vor Uhren
2 Coprophobie Angst vor Exkrementen
2 Eibophobie Angst vor Palindromen
2 Hippopotomonstroses-quippedaliophobie Angst vor langen Wörtern
2 Hexakosioihexe-kontahexaphobie Angst vor der Zahl 666
2 Hobophobie Angst vor Bettlern
2 Nebulaphobie Angst vor Nebel
2 Kakophonophobie Angst vor schlechter Musik
2 Koulrophobie Angst vor Clowns
2 Limnophobie Angst vor Seen
2 Octophobie Angst vor der Zahl 8

2 Ornithophobie Angst vor Vögeln
2 Papaphobie Angst vor dem Papst
2 Santaclausophobobie Angst vor dem Weihnachtsmann
2 Selenophobie Angst vor dem Mond
2 Telephonophobie Angst vor Telefonen
2 Triskadephobie Angst vor der Zahl 13

Nicht empfehlenswert: Diese Krankheiten stören den Spielfluss und sollten verboten werden
Anorexie/Magersucht; Selbstverstümmelung; Pyromanie; Demenz

Störungen sind in 3 Schweregrade eingeteilt, welche den Effekt der Spielbarkeit beeinflussen. Jeder Spieler erhält die Fähigkeit “Überwindung” mit dem Wert 1, dieser kann nicht erhöht werden. Diese Fähigkeit kann verwendet werden, um einen Anfall zu überwinden. Bei einer 6 (kritischer Misserfolg) verschlechtert sich der Zustand, bei einer 1 (kritischer Erfolg) kann eine Angst überwunden werden. 1 kritische Erfolge reichen, um eine schwache Angst komplett zu überwinden, eine mittelschwere Angst benötigt 2 und eine starke ganze 3.

Vereinfacht:
1: Kein Schaden, ein Schritt zur Besserung
2-5: 1 Schaden
6: 1 Schaden + Stun

6er Angst: 3 Schritte zur Besserung nötig
4er Angst: 2 Schritte zur Besserung nötig
2er Angst: 1 Schritt zur Besserung nötig

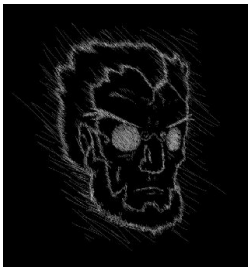
**Personen:**

| | |
|---|---|
| Chef-Psychologe Pr. Dr. Von Der Freude | Anstaltsleiter Garst |
| Pfleger Tellmut | Pfleger Kahm |
| Wachmann Preis | Patient Vier |
| Patient Raz | Patient Sadi |
| Plüschaffen Señor Hernān Cortex | Doktor Professor Cerebeller |

**Das Abenteuer:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. Zellen | 2. Gruppentherapie | 3. Sicherheits-bereich | 4. Kantine |
| 5. Haupthalle | 6. Toilette M | 7. Toilette W | 8. Haupteingang |
| 9. Krankenstation & Labor | 10. Büros | 11. Einzeltherapie | 12. Aufenthaltsbereich |

**Personen**
Anstaltspersonal



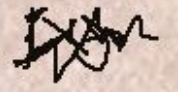
Chef-Psychologe Pr. Dr. Von Der Freude
Der manische Psychoanalytiker, der auf den ersten Blick sehr nett und kompetent wirkt ist in Wahrheit ein empathieloser Psychopath.
Er ist ein großer Mann mit einer grünen Weste, er hat hohe Geheimratsecken, eine spitze Nase und trägt eine Brille.
Sein Thema ist Freude

- *Akte von Doktor Von Der Freude*

*Die Akte ist relativ leer, lediglich ein Wort steht auf einer Seite: "Catoptrophobie" und ein Brief liegt darin. Der Brief ist ungeöffnet.*
*Angst vor Spiegeln*
*Brief öffnen*

*Sehr geehrter Kollege, bei unserem letzten Gespräch zum geistigen Aufräumen haben Sie mich sehr beeindruckt. Ich bin noch nie einem so tüchtigen Vertreter unseres Faches begegnet wie Ihnen. Sie scheinen abertausende von furchtbaren Traumata ihrer Patienten geradezu aufgesaugt zu haben. Etwas das selbst mir beim Zuhören schon zu schaffen gemacht hat. Bitte nehmen Sie dennoch Abstand und eine Auszeit für Ihr eigenes Wohl. Was sie über ein "Persona" gesagt haben, war für mich nicht nachvollziehbar.*
*Und nein ich denke nicht, dass sich Gedanken materialisieren können.*

*Sorgenvolle Grüße,*
*Ihr Kollege Doktor Ernst*



*Fundort: Safe im Arbeitszimmer*

# Krankenakte

## Reinh Geist Sanatorium

**Name:** Dr. von der Freude **Geschlecht:** m

**Beruf:** Psychologe **Alter:** ___

**Sonstiges:** _____

**Trefferpunkte:**

**Notizen:**

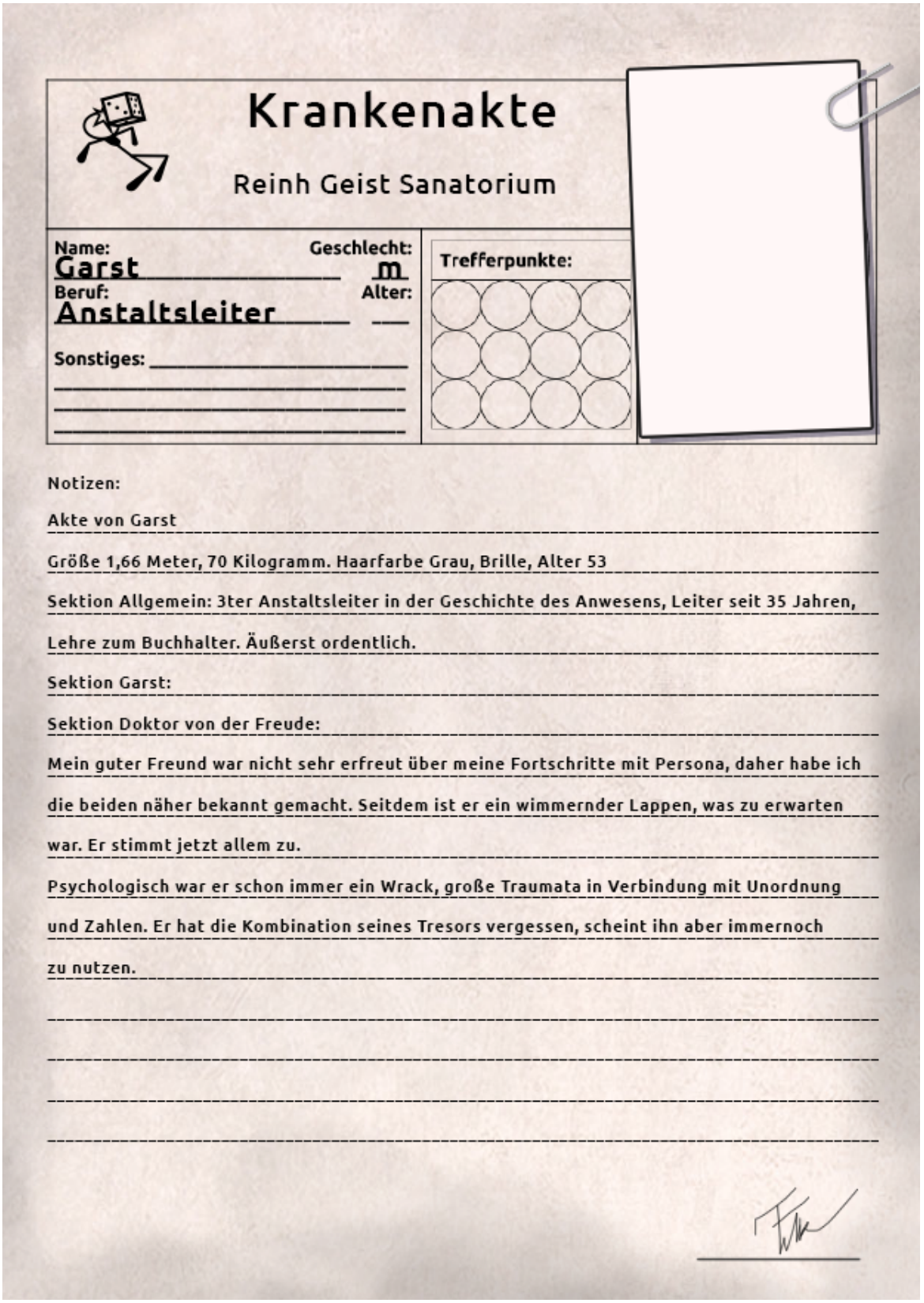
Akte von Doktor Von Der Freude

Catoptrophobie

Anstaltsleiter Garst Sein Thema ist Ekel

Er ist der Leiter der Anstalt und vermeidet Kontakt zu den Insassen. Er leidet unter einem ausgeprägtem Ordnungsfimmel. Ein alter Mann, dem ein Finger fehlt.

*Akte von Garst*



Krankenakte

Reinh Geist Sanatorium

Name: Garst Geschlecht: m

Beruf: Anstaltsleiter Alter: ___

Sonstiges: _____

Trefferpunkte:

Notizen:

Akte von Garst

Größe 1,66 Meter, 70 Kilogramm. Haarfarbe Grau, Brille, Alter 53

Sektion Allgemein: 3ter Anstaltsleiter in der Geschichte des Anwesens, Leiter seit 35 Jahren, Lehre zum Buchhalter. Äußerst ordentlich.

Sektion Garst:

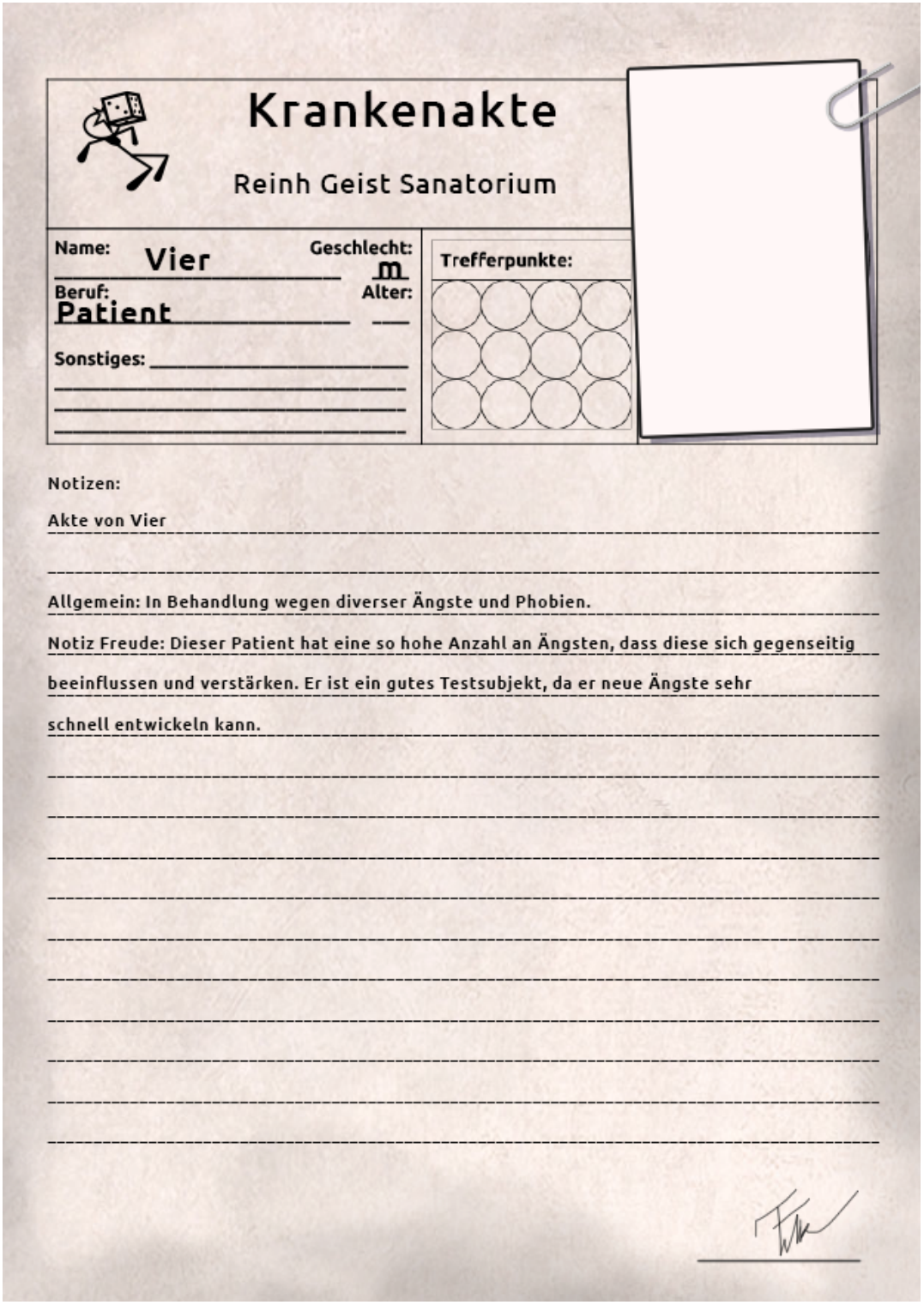
Sektion Doktor von der Freude:

Mein guter Freund war nicht sehr erfreut über meine Fortschritte mit Persona, daher habe ich die beiden näher bekannt gemacht. Seitdem ist er ein wimmernder Lappen, was zu erwarten war. Er stimmt jetzt allem zu.

Psychologisch war er schon immer ein Wrack, große Traumata in Verbindung mit Unordnung und Zahlen. Er hat die Kombination seines Tresors vergessen, scheint ihn aber immernoch zu nutzen.

[Pfleger Tellmut]
Ein ängstlicher Pfleger der leicht manipuliert werden kann. Er hat besondere Angst davor irgendwie und irgendwo von einer Ente beobachtet zu werden. Gibt bei Kämpfen frühzeitig auf, wenn er verliert.
In Wahrheit ist er der Patient Vier, er weiß dies aber nicht mehr.
Sein Thema ist Angst

- *Akte von Vier*



Krankenakte

Reinh Geist Sanatorium

Name: Vier

Geschlecht: m

Beruf: Patient

Alter: ___

Sonstiges: _____

Trefferpunkte:

Notizen:

Akte von Vier

Allgemein: In Behandlung wegen diverser Ängste und Phobien.

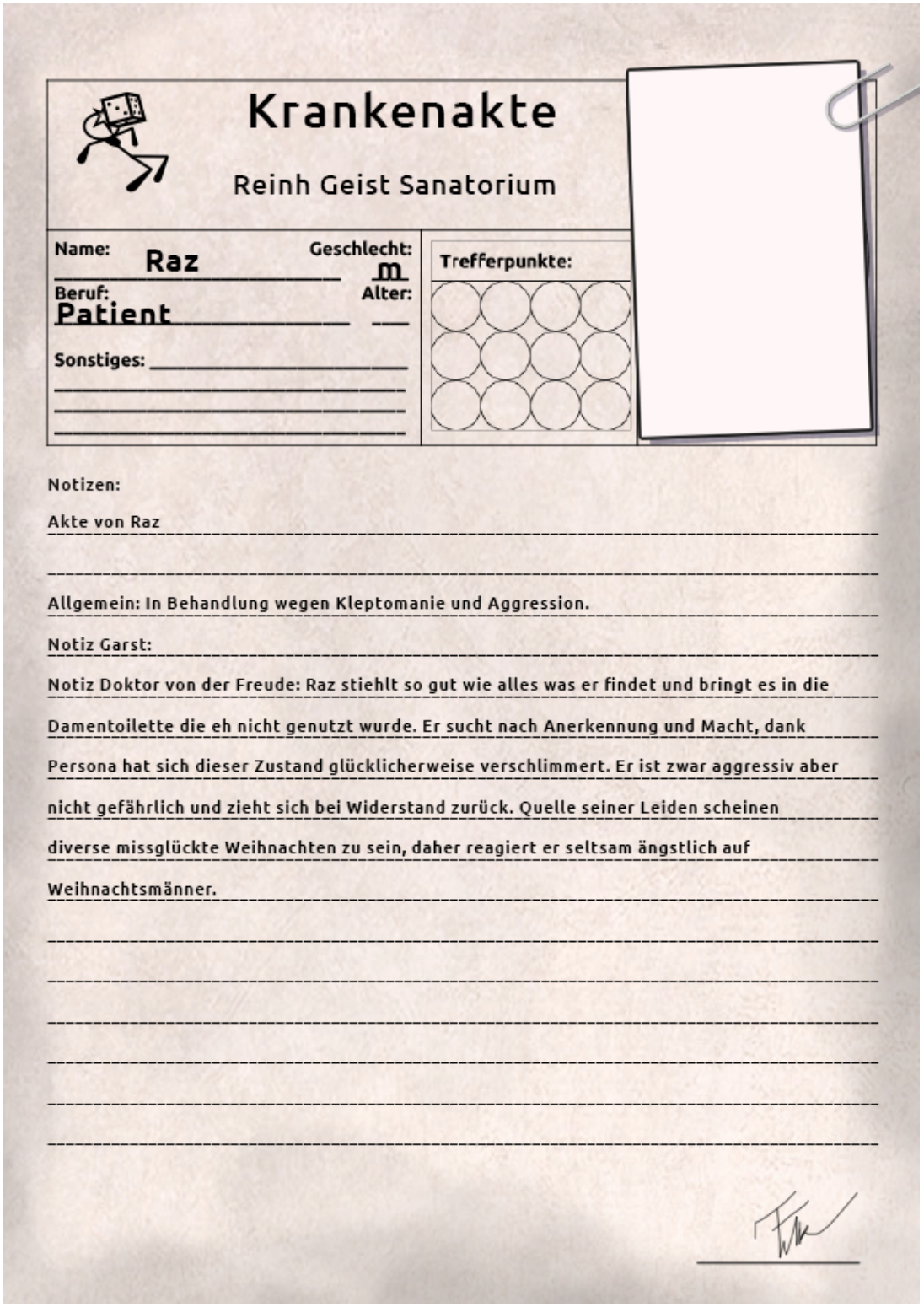
Notiz Freude: Dieser Patient hat eine so hohe Anzahl an Ängsten, dass diese sich gegenseitig beeinflussen und verstärken. Er ist ein gutes Testsubjekt, da er neue Ängste sehr schnell entwickeln kann.

Pfleger Kahm Sein Thema ist Wut

Ein brummiger dicklicher Typ, der gerne Sachen mitgehen lässt. Spurt ein Insasse nicht wird er sofort handgreiflich. Gibt bei Kämpfen frühzeitig auf, wenn er verliert. In Wahrheit ist er der Patient Raz, er weiß dies aber nicht mehr.

(Ängste: Diebstahl, Wütende, Berührung)

- *Akte von Raz*



Krankenakte

Reinh Geist Sanatorium

Name: Raz Geschlecht: m

Beruf: Patient Alter: ___

Sonstiges: _____

Trefferpunkte:

Notizen:

Akte von Raz

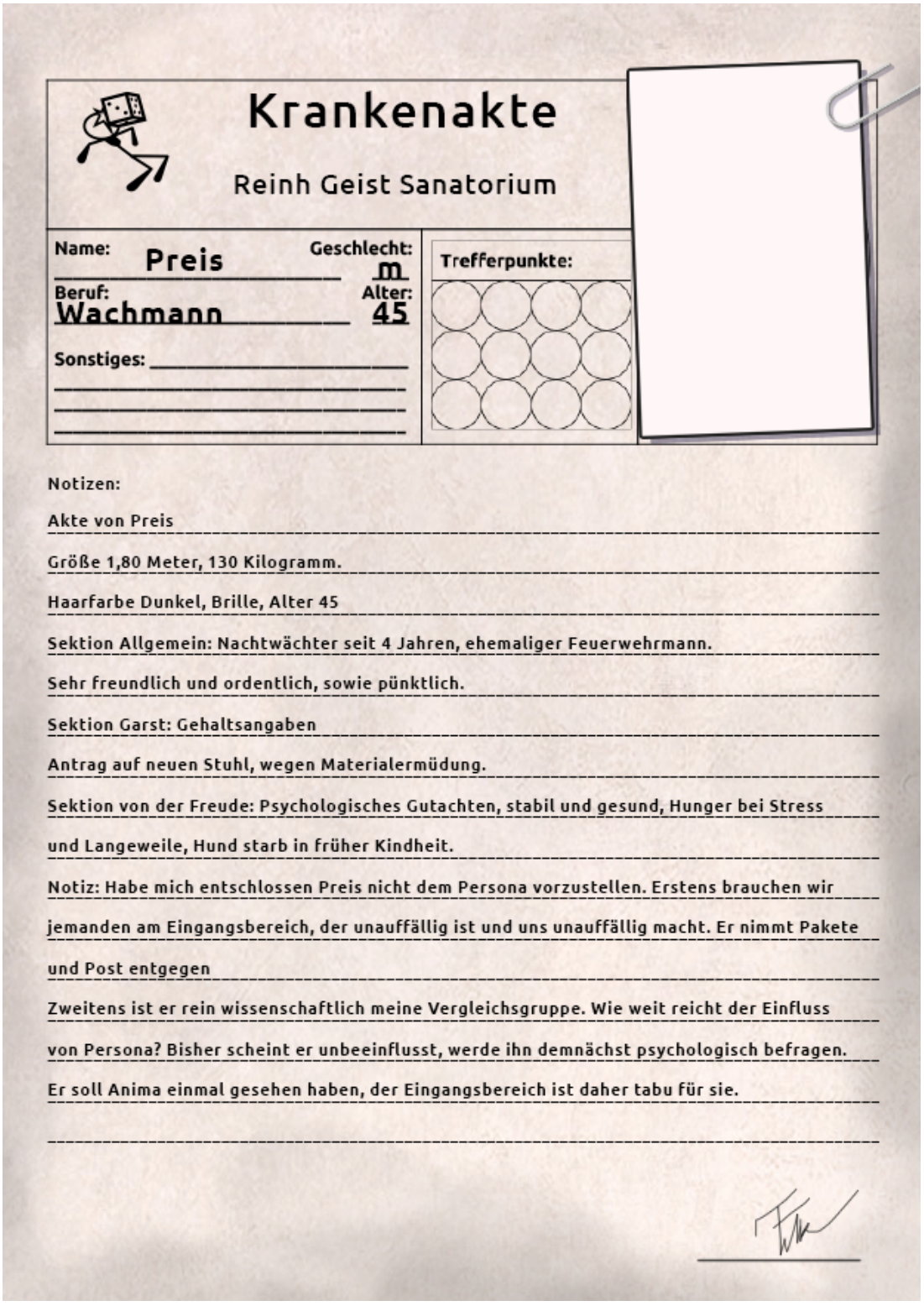
Allgemein: In Behandlung wegen Kleptomanie und Aggression.

Notiz Garst:

Notiz Doktor von der Freude: Raz stiehlt so gut wie alles was er findet und bringt es in die Damentoilette die eh nicht genutzt wurde. Er sucht nach Anerkennung und Macht, dank Persona hat sich dieser Zustand glücklicherweise verschlimmert. Er ist zwar aggressiv aber nicht gefährlich und zieht sich bei Widerstand zurück. Quelle seiner Leiden scheinen diverse missglückte Weihnachten zu sein, daher reagiert er seltsam ängstlich auf Weihnachtsmänner.

Wachmann Preis Sein Thema ist Überraschung.
Der Wachmann des Haupteingangs, ein freundlicher mittelalter Mann mit Halbglatze. Preis ist immer nur im Eingangsbereich und hat von allem was in der Anstalt abgeht keine Ahnung.
Wahrscheinlich ist er der geistig gesündeste in dem ganzen Laden.

- *Akte von Preis*



Krankenakte

Reinh Geist Sanatorium

Name: Preis Geschlecht: m

Beruf: Wachmann Alter: 45

Sonstiges:

Trefferpunkte:

Notizen:

Akte von Preis

Größe 1,80 Meter, 130 Kilogramm.

Haarfarbe Dunkel, Brille, Alter 45

Sektion Allgemein: Nachtwächter seit 4 Jahren, ehemaliger Feuerwehrmann.

Sehr freundlich und ordentlich, sowie pünktlich.

Sektion Garst: Gehaltsangaben

Antrag auf neuen Stuhl, wegen Materialermüdung.

Sektion von der Freude: Psychologisches Gutachten, stabil und gesund, Hunger bei Stress und Langeweile, Hund starb in früher Kindheit.

Notiz: Habe mich entschlossen Preis nicht dem Persona vorzustellen. Erstens brauchen wir jemanden am Eingangsbereich, der unauffällig ist und uns unauffällig macht. Er nimmt Pakete und Post entgegen

Zweitens ist er rein wissenschaftlich meine Vergleichsgruppe. Wie weit reicht der Einfluss von Persona? Bisher scheint er unbeeinflusst, werde ihn demnächst psychologisch befragen.

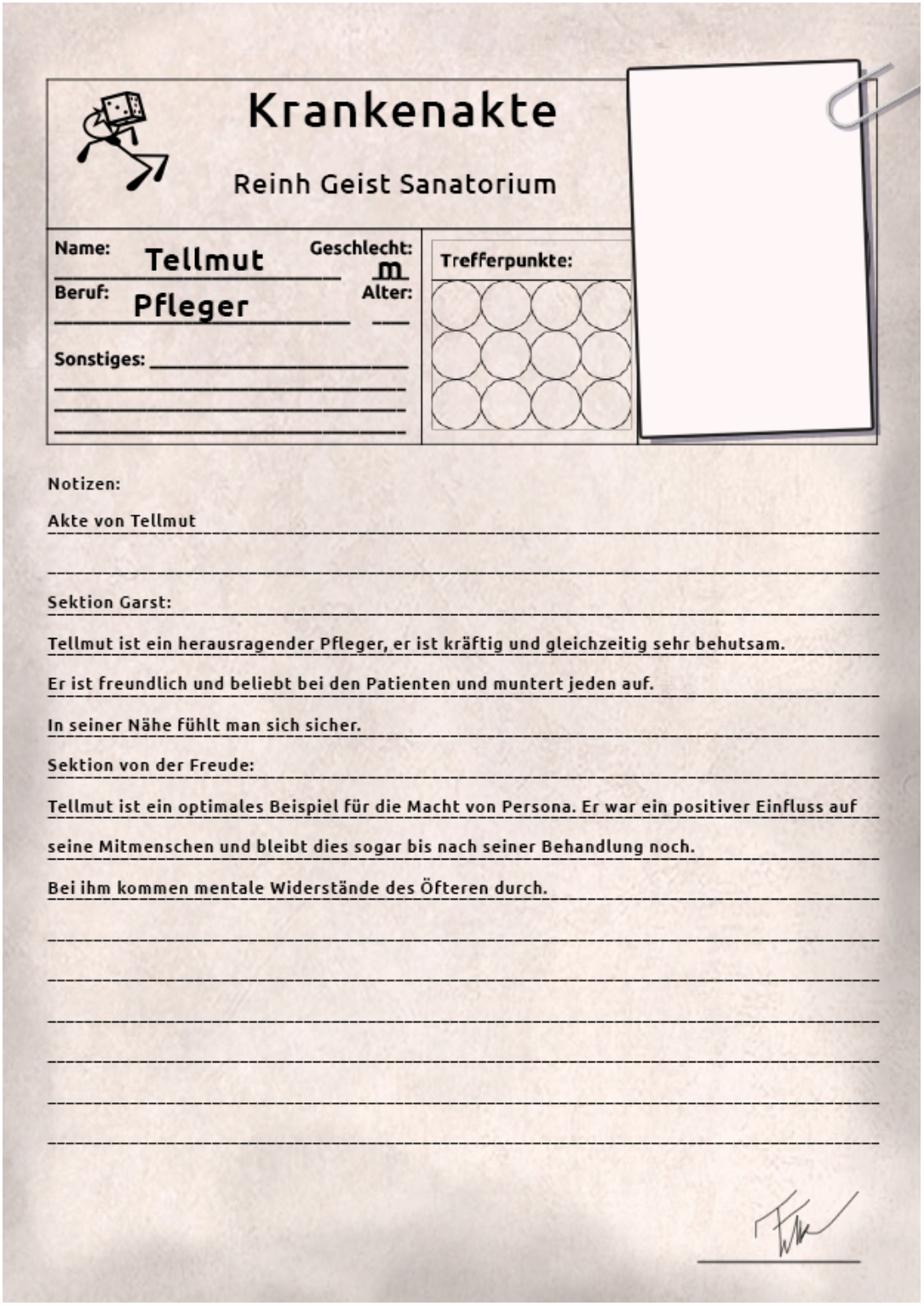
Er soll Anima einmal gesehen haben, der Eingangsbereich ist daher tabu für sie.

Anstaltspatienten

Vier Sein Thema ist Mut

Riesiger Typ ähnlich einem Gorilla, der Affen mag. Er wirkt schüchtern aber nicht ängstlich, baut andere aber gerne auf.
In Wahrheit ist er der Pfleger Tellmut, er weiß dies aber nicht mehr.

- *Akte von Tellmut*



Krankenakte

Reinh Geist Sanatorium

Name: Tellmut Geschlecht: m

Beruf: Pfleger Alter: ___

Sonstiges: _____

Trefferpunkte:

Notizen:

Akte von Tellmut

Sektion Garst:

Tellmut ist ein herausragender Pfleger, er ist kräftig und gleichzeitig sehr behutsam.

Er ist freundlich und beliebt bei den Patienten und muntert jeden auf.

In seiner Nähe fühlt man sich sicher.

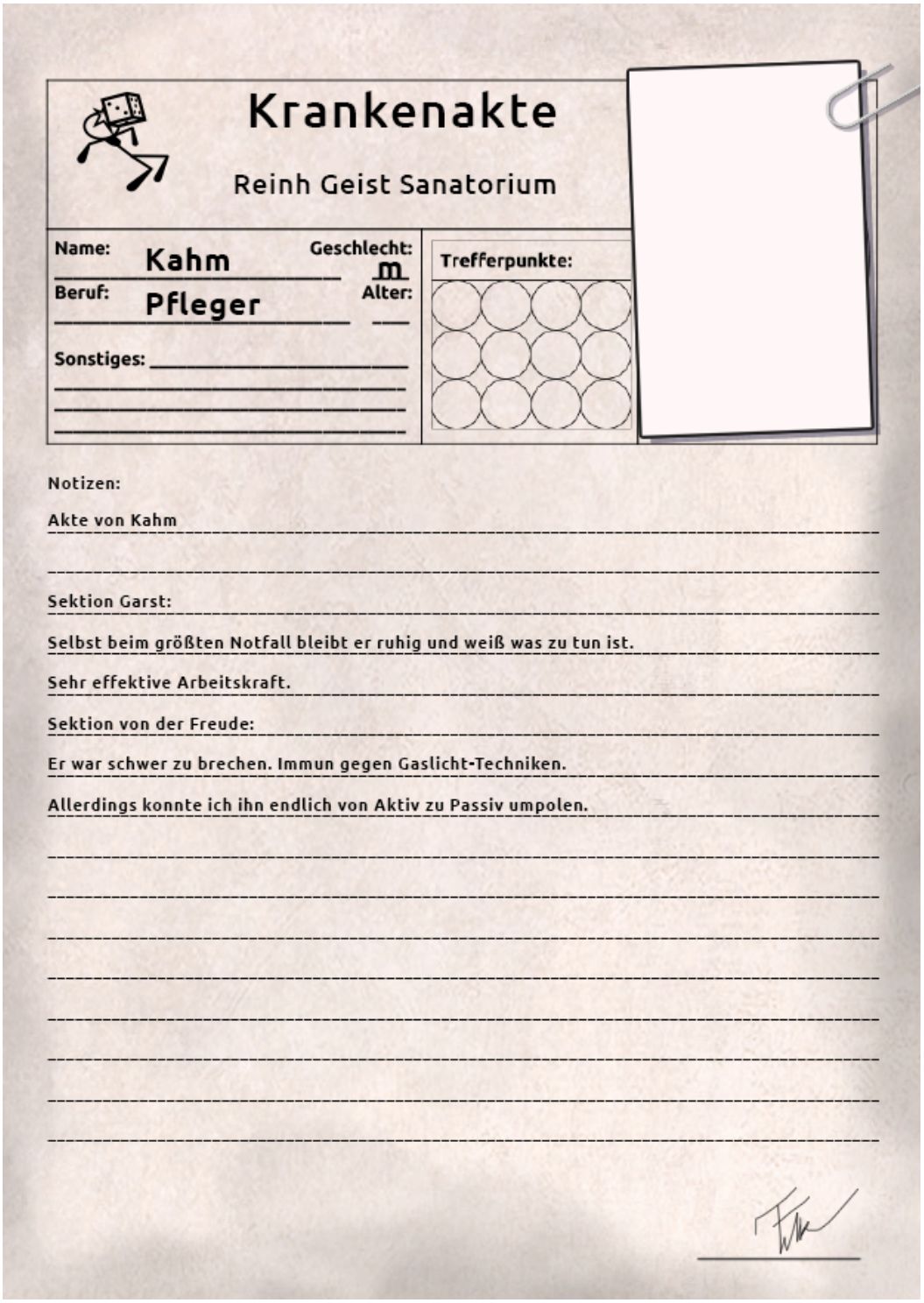
Sektion von der Freude:

Tellmut ist ein optimales Beispiel für die Macht von Persona. Er war ein positiver Einfluss auf seine Mitmenschen und bleibt dies sogar bis nach seiner Behandlung noch.

Bei ihm kommen mentale Widerstände des Öfteren durch.

Raz Sein Thema ist Ruhe
stoischer Typ mit Sonnenbrille, er sagt stoisch offensichtliche Dinge und reagiert auf Gegenstände. “Stofftiere sind nicht echt, sie sind echten Tieren nachempfunden.” “Dinge die gewaschen werden, werden nass von dem Wasser.” “Eine Irrenanstalt macht keine Anstalten, selbst wenn sie voller Irrer ist.” “Hallo ist eine Grußformel, sie wird genutzt um zu grüßen.”
In Wahrheit ist er der Pfleger Kahm, er weiß dies aber nicht mehr.

- *Akte von Kahm*

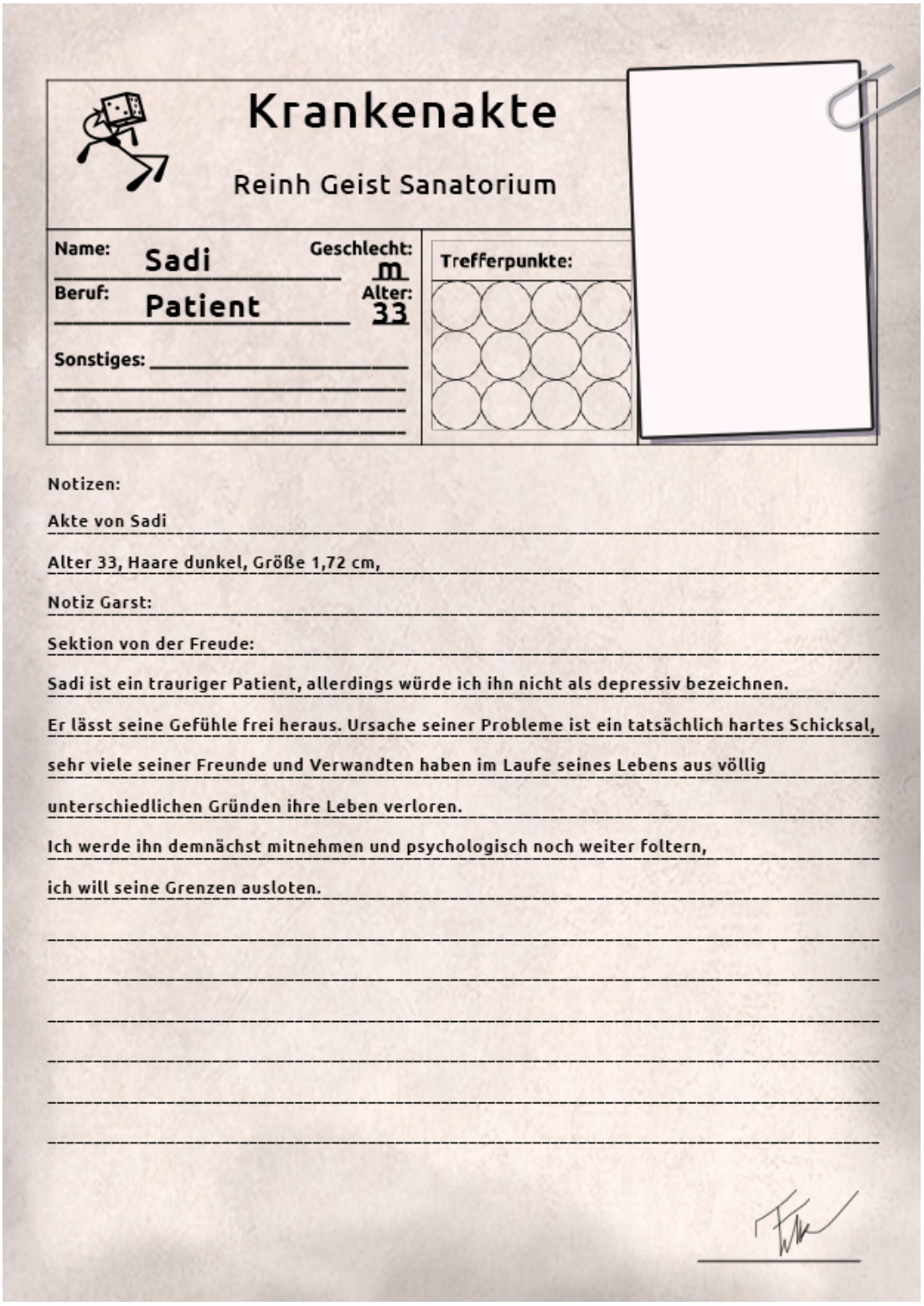


Sadi Thema Traurigkeit

Ein sehr trauriger Patient.

Wird von von der Freude abtransportiert und zu Persona gebracht.

- *Akte von Sadi*



Krankenakte

Reinh Geist Sanatorium

Name: Sadi Geschlecht: m

Beruf: Patient Alter: 33

Sonstiges:

Trefferpunkte:

Notizen:

Akte von Sadi

Alter 33, Haare dunkel, Größe 1,72 cm,

Notiz Garst:

Sektion von der Freude:

Sadi ist ein trauriger Patient, allerdings würde ich ihn nicht als depressiv bezeichnen.

Er lässt seine Gefühle frei heraus. Ursache seiner Probleme ist ein tatsächlich hartes Schicksal,

sehr viele seiner Freunde und Verwandten haben im Laufe seines Lebens aus völlig

unterschiedlichen Gründen ihre Leben verloren.

Ich werde ihn demnächst mitnehmen und psychologisch noch weiter foltern,

ich will seine Grenzen ausloten.

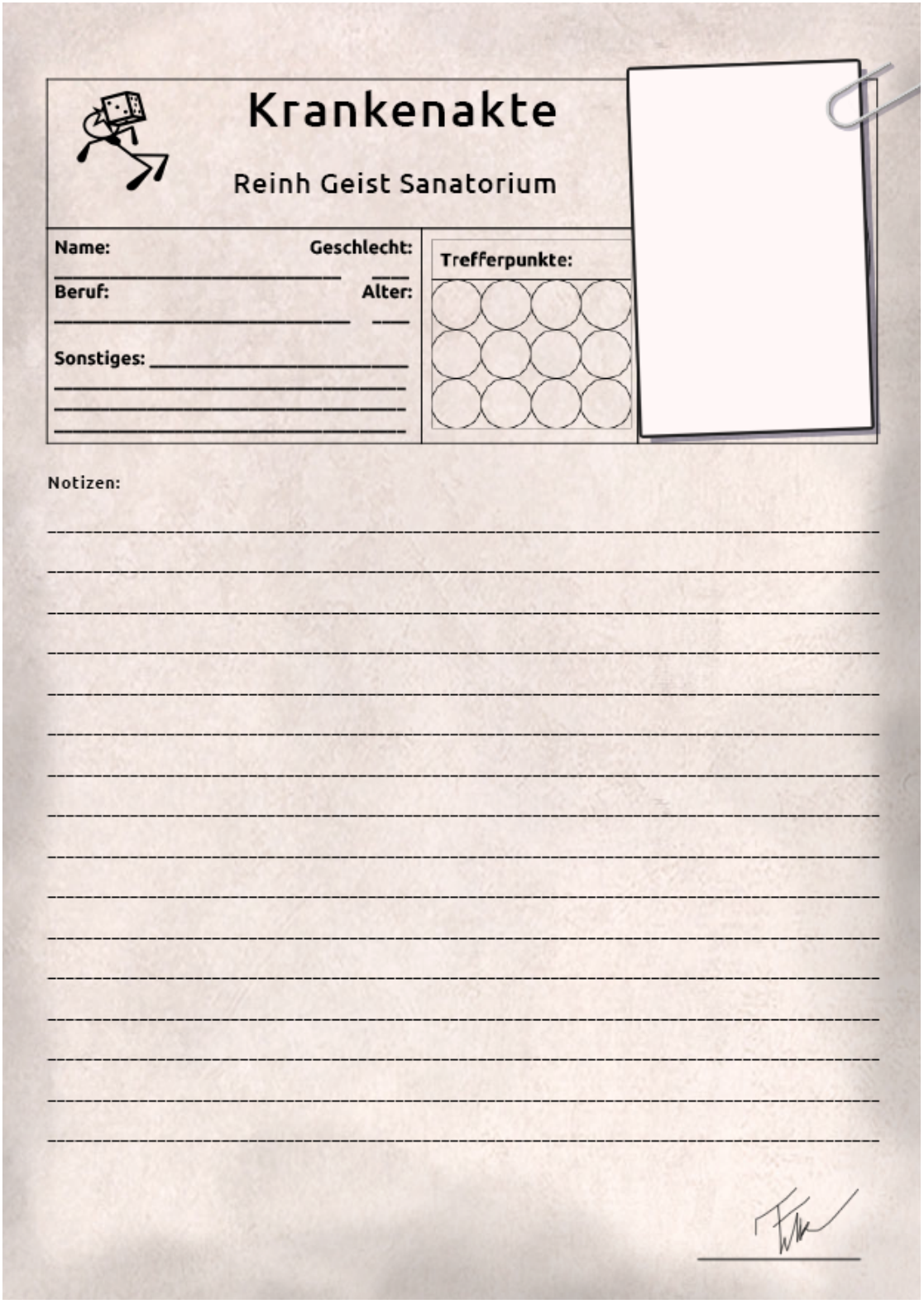
Akten von Amnesie-Spielern: (Beispiele)

Akte von Stern

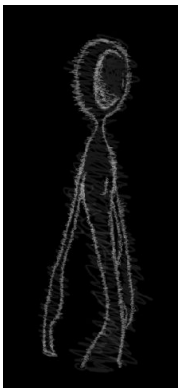
Akte von Joyd

Akte von Downing

(Spieler) Vorher vom Spielleiter vorbereiten lassen

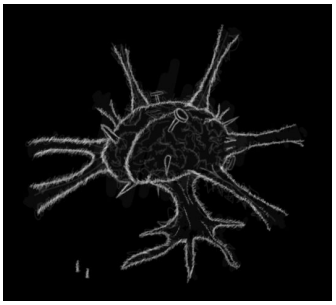


Monster



Anima
Weiblich anmutendes Monster mit bösartigen Schreien. Es versucht die mentale Gesundheit der Charaktere zu senken. Wehrt sich kaum, bei physischen Angriffen.

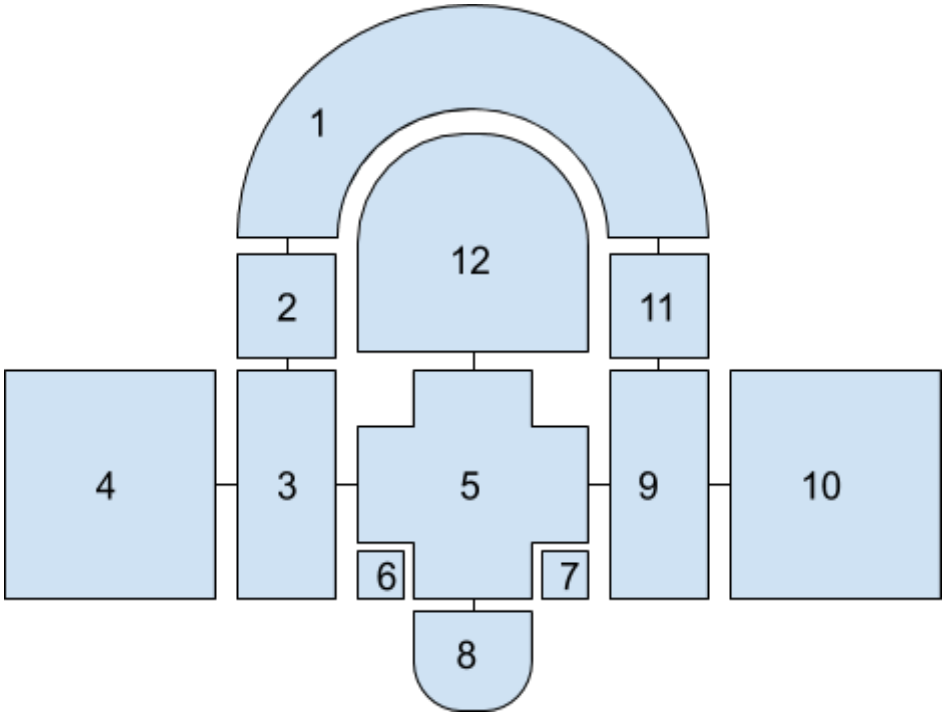
Animus
Männlich anmutendes Monster mit aggressivem Verhalten. Es versucht die physische Gesundheit der Charaktere zu senken. Sehr verwirrt bei diplomatischen Aktionen.



Persona
Eine mächtiges stationäres Wesen, dass dem Gehirn des Psychologen entsprungen ist.
Es ernährt sich von den Gefühlen der Menschen und raubt diesen allmählich den Verstand.

**Orte**

Alles spielt sich in einer Irrenanstalt ab. Es ist Nacht und es gibt kein Entkommen. Der erste Bereich ist der heruntergekommene Patientenbereich, dann folgt der schwer zugängliche Sicherheitsbereich. Das Finale findet im ehemaligen Aufenthaltsraum statt, dort hat das Wesen sich eingenistet und treibt seine Opfer in den Wahnsinn.




1. Zellen
2. Gruppentherapie
3. Sicherheitsbereich
4. Kantine
5. Haupthalle
6. Toilette M
7. Toilette W
8. Haupteingang
9. Krankenstation & Labor
10. Büros
11. Einzeltherapie
12. Aufenthaltsbereich

**Items**

Origami-Kleeblattwürfel
Ergebnis der Bastel-Therapie, es ist voller Glück.
(Erleichtert einen Würfelwurf um 1.)
Spieler mit Angst vor zu langen Wörtern benutzen sie ungern

Goldener Rorschachtest
Ein Stück Papier mit einem seltsam ermutigenden goldenen Tintenklecks darauf. Plötzlich ist alles voller Klarheit.
(Kritischer Erfolg bei einem Wurf auf Phobie.)

Bunte Medikamente
(Heilt 4 geistige Gesundheit)

Pupu
Eine exzellente Wurfwaffe

Holzstuhl
(Eine große Nahkampfwaffe, die bei kritischen Fehlschlägen in Einzelteile zerbrechen kann)

Stuhlbein
Kleine Nahkampfwaffe

Zwangsjacke
Eine unbequeme Jacke zum Fesseln und gefesselt werden.

Señor Hernān Cortex der sprechende Plüschaffe
Ein beliebter Affe aus Plüsch.
Er spricht mit dem Spieler der das Talent “Stimmen hören” anwendet. Seine Stimme ist überraschend tief und rauchig. Er ist hilfreich.
Fundort: Hinter Schrank eingeklemmt bei Gruppentherapie

Schlüsselbund der Wärter
Mit diesen Schlüsseln werden die Zellen geöffnet, allerdings besteht dieser Bund nur aus Dietrichen.

Echter Schlüsselbund der Wärter
Mit diesen Schlüsseln werden die Zellen geöffnet, allerdings wurde dieser Bund in dem Plüschaffen versteckt.

Leiter
Eine sperrige Klappleiter, kann zum Klettern verwendet werden, vorsicht vor Höhenangst. Aber ist auch im Kampf nützlich. Ist ein großer Gegenstand und verlangt manchmal nach Kraft- oder Geschicklichkeitswürfen.

Polizeiuniform
Eine tatsächlich echte Uniform samt passender Polizeimarke.
(Kann genutzt werden, um Preis zu belabern.)

Ente
Eine Ente die sich in das Gebäude gemogelt hat. Sie schwimmt in der Kantine umher.
(Tellmut hat Angst vor ihr)

**Waffen**
Schlagstock oder Stuhlbein

Elektroschocker
6 Ladungen

Pupu
2 Schaden Fernwaffe, begrenzte Munition

Disclaimer
Die Themen Geisteskrankheit generell sowie Phobien im Besonderen sind ernstzunehmende Themen, werden in diesem Abenteuer aber nicht mit Vorsicht, Sorgfalt oder dem dafür nötigen Respekt behandelt. Es ist lediglich eine Form der Unterhaltung, auch wenn sie dennoch dem Thema Aufmerksamkeit schenken kann. Personen die mit sich hadern professionelle Hilfe anzunehmen, sollten dies tun, da psychiatrische Kliniken im wahren Leben hilfsbereite und freundliche Orte sind.

# Das Abenteuer

Ihr wisst nicht wo, ihr wisst nicht wann, aber ihr wisst ihr seid in einer psychiatrischen Klinik, einer Irrenanstalt und ihr wisst ihr gehört hierher.
Das, was für viele das Ende ihrer Geschichte ist, ist der Anfang eurer. Möge der Wahnsinn beginnen.

### Kapitel 1 Die Patienten

#### Die Zellen

Jeder von euch sitzt alleine in einer kleinen kalten Zelle. Die Tür ist fest verschlossen und die Wände sind mit weichem Material ausgepolstert. Ihr tragt enge Zwangsjacken. Ihr wisst nicht wie viel Zeit ihr schon hier verbracht habt und könnt eure Gedanken kaum fokussieren. Hin und wieder hört ihr vereinzelte, dumpfe Schreie. Ihr könnt eure Zellennachbarn hören.
Was tut ihr?
(Ängste: Enge, Flucht, Geräusche)

Die Zelle sieht in jede Richtung gleich aus, sogar die Tür ist recht unscheinbar. Nur ein kleines vergittertes Fenster in der Tür erlaubt einen Blick nach draußen.

Draußen ist ein gebogener Gang und gegenüber eine Wand mit weiteren Zellen. In manchen bewegt sich hin und wieder etwas.

Jeder Spieler trägt eine Zwangsjacke, diese erschwert viele Würfe auf körperliche Aktionen, wie Kampf zusätzlich zu Phobien. Die Spieler müssen selbstständig Lösungen finden, diese loszuwerden. Zum Beispiel mit einem erschwerten Wurf auf Stärke oder einem Überredungswurf zu einem Pfleger. Natürlich ist der Wert Entfesseln ist hier besonders nützlich. Drohen hilft kaum und auch die Pfleger befreien nur sehr widerwillig.

Nach einiger Zeit
Ein Wärter läuft an den Zellen vorbei und hält bei der von [Spielername] an. Der glatzköpfige Wärter heißt Kahm und er sieht aus wie ein herunter gekommener dicker Bauarbeiter in Pflegeruniform.
Kahm: *"Die Gruppentherapie beim Doc geht gleich los. Macht euch bereit. Ich sperre nach und nach die Türen auf. Bleibt drinnen bis ich euch sage dass ihr raus dürft, sonst gibt's Ärger."*
Wurf auf  Wahrnehmung zeigt dass er seltsam lange für das Aufsperren braucht. (Er benutzt ja Dietriche)

Der Pfleger Kahm sperrt die erste Tür auf.
(Wer fliehen möchte, muss auf Fitness würfeln und zieht den Zorn von Kahm auf sich, eventuell sperrt er die anderen Zellen erst einmal nicht auf)

Nachdem er alle Türen geöffnet hat stellt er sich in den Gang rechts von euch und zeigt in den Gang links. Kahm: "Los lauft, die anderen warten scho"
(Wer an Kahm vorbei und ihm nicht gehorchen möchte, muss auf Fitness würfeln und zieht den Zorn von Kahm auf sich.

Ein Spieler missachtet Kahms Anweisung und schafft es an ihm vorbei
Der Bereich hinter ihm führt zu einer verrammelten Tür (Einzeltherapie) einige umgestürzte Stühle und Schränke liegen davor.
Die Spieler kommen ohne Schlüssel oder Dietrich nicht durch die Tür und brauchen etwas Zeit die Tür freizuräumen.
Kahm wurde nicht besiegt
Ein wütender Kahm stapft hinter dir auf dich zu.
Wurf auf Wahrnehmung
Ein kleiner Origami-Kleeblattwürfel liegt auf einem Stuhl.

Die Spieler bestehlen Kahm
Du greifst dir unbemerkt den Schlüsselbund und steckst ihn ein. Du wirst allerdings schnell stutzig, als du feststellst, dass da kein einziger Schlüssel dran hängt sondern nur Dietriche.

**Wärter Kahm (8 TP | AtkTalent: 1 | Schaden:1 | KritSchaden:2 | Geschick: 1)**

Kahm ist kein guter Kämpfer und gibt bei starkem Widerstand schnell auf.
Gewinnen die Spieler, können sie seine Dietriche stehlen.

Die Spieler folgen Kahms Anweisung

Ihr folgt dem Gang in westliche Richtung, während Kahm zurückbleibt, er ist leicht gebogen und dreckig. Der Boden wurde lange nicht mehr geputzt. Der Weg führt an einigen Zellen vorbei, manche sind geschlossen und manche offen. Links von euch ist ein großer Haufen Gerümpel, der bis an die Decke reicht, der Gang führt weiter nach Westen mit einem Bogen in süd-westliche bis südliche Richtung

Wurf auf Wahrnehmung
Du riechst menschliches Urin an verschiedenen Orten

Durch ein vergittertes Fenster einer geschlossenen Zelle kann man eine gekrümmte Gestalt in einer Ecke sehen, sie ist abgewandt und wippt vor und zurück.
(Keine Reaktionen)

In einer offenen Zelle liegt ein umgestürztes fahrbares Bett.
(Ein Rad fehlt)

Freilegung: Hinter dem Haufen von Gerümpel, war wohl mal eine Tür, aber sie wurde zugemauert

Spieler folgen den Gang in Richtung der Gruppentherapie
Ihr folgt weiter dem Gang und kommt allmählich zu einer großen Tür, hinter der es hell ist. Links von euch steht eine Toilette an der Wand.

Die Toilette ist nutzbar und wurde auch kürzlich genutzt. Jemand hat eine stattliche Trophäe hinterlassen.
(Ja, die Spieler dürfen es mitnehmen, je genervter der Spielleiter umso glücklicher die Kacka-werfenden-Spieler)

Nach dem Erhalt eines Dietrichs oder Schlüssel
In zwei Zellen können die Spieler Bunte Medikamente und zwei Pupu finden. Die anderen Personen reagieren nicht.

Spieler gehen durch die Tür zur Gruppentherapie
Ihr öffnet die Tür und betretet den Gruppentherapie-Raum.

## Gruppentherapie-Raum

Es scheint Zeit für eine Gruppentherapie-Sitzung zu sein. Der Raum hat zwei Türen, die nördliche führt zurück zu den Zellen und die südliche Tür (Sicherheitsbereich) wird von einem hageren Pfleger versperrt.
Im Therapieraum ist ein Stuhlkreis aufgebaut und viele andere Patienten sitzen bereits. Einige Stühle sind frei, weitere stehen abseits im Raum. Große milchige und vergitterte Fenster verraten, dass von draußen kein Licht hereinfällt. Ansonsten steht am anderen Raumende ein großer Schrank, mit einem Vorhängeschloss.

Es sind nicht viele andere Patienten, die meisten sehen sehr apathisch aus und nicht ansprechbar, alle wirken sehr erschöpft. Ein sehr großer, breiter Typ (Vier) fällt auf und einer der stoisch eine Sonnenbrille (Raz) trägt. Ihr kennt diese Personen, wisst aber irgendwie nichts mehr über sie. Ihr spürt ein Gefühl der Verwirrung.
Bevor die Spieler mit jemandem Reden können kommt Doktor von der Freude in den Raum.

Story Abschnitt:
Der Psychologe Doktor von der Freude betritt das Zimmer, er ist eine Respektsperson in diesen Räumen. Er ist adrett und gut gekleidet mit einem braunen Sakko. Er trägt eine kleine, stark spiegelnde Brille und hat einen zerzausten Bart.
Er setzt sich auf einen der leeren Plätze.
*"Wie geht es uns denn heute? Wir sollten uns gegenseitig von unseren Erfolgen erzählen, nicht wahr? Wer möchte anfangen?"* Er nickt einem Patienten zu.

Der Patient ist verdammt groß, sieht körperlich sehr gesund aus und hat ein einen mächtigen Bizeps, dennoch ist sein Blick schüchtern und seine Körperhaltung gebeugt.
Nach einigen Versuchen anzufangen beginnt er zu sprechen: *"Öhm, Hallo. Ich heiße Vier, so wie die Zahl. Und ich träume immer das Gleiche. Also in meinem Traum, am Anfang bin ich riesengroß und habe einen großen Schlüssel, ich fühle mich gut und dann plötzlich wird alles dunkler und ein böser Löffel kommt. Und dann werde ich klein, ich kämpfe gegen den Löffel. Der Löffel will meinen Schlüssel stehlen und deshalb verschenke ich meinen großen Schlüssel an einen Gorilla, damit er ihn versteckt. Und dann kommt mich der Löffel holen und ich wache auf..."*
Der Doktor lächelt ihn milde an: *"Gut gemacht Vier, es ist immer schwierig über seine Träume zu sprechen. Erzähle mir wenn sich etwas verändert, in Ordnung? Wie steht es mit dir?"*

Die Spieler können jetzt erzählen, wie es ihren Charakteren erging. Diese die Ängste erwähnen werden belohnt. Jemand mit Soziophobie (Angst vor menschlichen Kontakten und Leistungsdruck) muss jetzt auf Überwinden würfeln.
Freude: "Sehr interessant, eine interessante Phobie." Er notiert sich etwas und greift dann in eine Seitentasche und überreicht euch einige kleine Plastikdöschen.
(Nur denen die ihm etwas erzählten) Freude: "Dies sind Medikamente gegen Panik, im Falle eines Anfalls den Inhalt einer Dose trocken schlucken, das sollte kurzfristig helfen. Wer hat noch etwas?"
Er blickt auf den Mann mit der Sonnenbrille.

"Raz ist mein Name, Personen nutzen Namen um Leute anzusprechen. Eine Sonnenbrille schützt die Augen vor der Sonne. Der Sicherheitscode lautet 2468, er bietet Sicherheit..."
Von der Freude unterbricht ihn. *"Vielen Dank Raz, das reicht. Wer möchte noch etwas erzählen. Wer hatte noch einen interessanten Traum?"*
Die restlichen Spieler können etwas erzählen uns bekommen dafür Pillen.
*"Es war mir eine Freude, ich verabschiede mich, bis morgen."*
Von der Freude nickt euch zu und verlässt das Zimmer durch die südliche Tür, an dem Pfleger vorbei.
Die Spieler können sich jetzt frei im Raum bewegen, erkunden und mir Vier und Raz sprechen.

Spieler sprechen mit Vier.
Vier: "Gab es nicht mal eine Kantine? Warum essen wir immer nur in den Zellen?"

Spieler sprechen mit Raz.
Raz: "Ein großer Saal. Ein Ort des Aufenthaltes, ein großer. Wir halten uns hier auf, wo kein Aufenthaltsraum ist. Ich frage mich warum?"
Motivation der Spieler weitere Forschungen anzugehen

Durch die Fenster ist nichts zu sehen, draußen scheint es Nacht zu sein und der Wind peitscht die Äste von Bäumen und Büschen gegen das Glas. Der Himmel klar, der Mond und die Sterne sind sichtbar. Auf dem Fensterbrett liegen 3 Origami-Kleeblattwürfel.

Die Stühle in dem Raum sind heruntergekommen und abgenutzt. Ihr seht einige abgeknickte Stuhlbeine, es fehlt nicht mehr viel und sie würden abbrechen.
(Erleichterter Wurf auf Kraft: Item Stuhlbein, bis zu 3 Stück)

Du stehst vor dem Schrank, ein Vorhängeschloss hält ihn fest verschlossen.
Wurf auf Schlösser knacken (Schlüsselbund geht nicht): Du findest folgende Items
2x Goldener Rorschachtest

Nach der Therapie beim erkunden des Raumes.
Jeder Spieler würfelt bitte auf Stimme hören.
Erfolg: Du hörst eine Stimme. “He du! Ich bräuchte grade echt Hilfe, Kumpel”
Was tust du?
Nach einem Moment
*“Da in der Ecke, der Schrank da, schau hinter den Schrank, Kumpel”*. Die Stimme führt ihn zu einer Plüsch-Puppe, die hinter einem Schrank eingequetscht ist.
Wurf auf Fitness, Hilfe suchen oder den Schrank ausräumen.
Du findest Señor Hernān Cortex der sprechenden Plüschaffen.
“Woah danke Kumpel, war das eng dahinten und ich bin eh schon vollgefressen, Mann.”
Wie man im Traum von Vier erahnen konnte befindet sich in dem Stoffaffen der Schlüssel für alle Räume und Zellen der Anstalt. Auch ein kritischer Erfolg auf Wahrnehmung zeigt den Schlüssel. Die Entnahme des Schlüssels aus dem Affen, beendet aber dessen Eigenleben.

Vor der südlichen Tür steht ein dürrer gebeugter Pfleger, er heißt Tellmut. Sein Alter ist unbestimmbar, seine Haare sind hell und stehen ab, seine Augen sind eigentlich immer weit aufgerissen. Er sieht wie ihr ihn anschaut und sperrt verschreckt die Tür zu. Was tut ihr?

Spieler sprechen ihn an
Tellmut: “Öhm, ja… äh… Hallo… geht weg....”
Man kann mit ihm sprechen und ihn manipulieren die Tür zu öffnen, natürlich auch bedrohen, ihn bestehlen und weglocken oder ihn einfach bekämpfen. Außerdem hat er vor so gut wie allem Angst und kann verjagt werden. Er sagt sehr wenig.

Kampf gegen Tellmut

Kampfwerte:
**Tellmut (8 TP | AtkTalent: 1 | Schaden:1 | KritSchaden:2 | Geschick: 1)**
Tellmut ist ein Schwächling und gibt bereits nach wenigen Treffern auf.

Tellmut wird den Spielern nicht folgen, selbst wenn man ihn zwingt so flüchtet er sofort beim Anblick von Monstern.

**Kapitel 2 Die Anstalt**

## Der Sicherheitsbereich

Ihr betretet einen Sicherheitsbereich und seht an einer Wand einen Feuerfluchtplan der Anstalt.
Dieser Raum fühlt sich seltsam kalt an. Würfelt mal auf Wahrnehmung, um 1 erleichtert.
Geschafft: Ist da etwas, das sich vorne hinter eine Ecke bewegt hat? Es sah menschlich aus, aber irgendwie auch nicht. Es wirkte fahl, sehr groß und hager, sehr schemenhaft. Würfelt bitte auf Überwinden.
Nachdem das Etwas verschwunden ist verschwindet die seltsame Kälte.

Raumbeschreibung
Der Sicherheitsbereich ist ein größerer Raum, welcher durch mannshohe Metallzäune sehr eng wirkt. Der Patientenbereich soll hier vom Rest des Gebäudes abgegrenzt werden.
Eine Sicherheitstür verhindert das Weitergehen, ein Terminal (Computer) in Reichweite scheint diese zu steuern.
Eine wackelige Leiter steht in einer Ecke.
Eine Tür Richtung Westen ist zwar offen, doch der untere Teil der Öffnung ist mit Holz verbarrikadiert, davor hat sich eine große Wasserlache gebildet (Kantine).
Eine andere Tür führt in den Osten (Haupthalle).
Spieler können mit der Leiter über eine Wand klettern, sofern sie keine Höhenangst haben. Sie können den Code eingeben, eine Räuberleiter mit Geschicklichkeit und Kraft versuchen. Tatsächlich reicht auch Gewalt, um die Tür zu sprengen oder ein kritischer Erfolg auf Schlösser knacken.

Eine Sicherheitskarte steckt in dem Terminal, allerdings wird ein Code benötigt.
Raz hat den Code erzählt; Tellmut kennt auch den Code, dieser muss allerdings entlockt werden. Der Code lautet 2468.
Der Code wird akzeptiert und die Tür entriegelt sich, schwingt etwas auf und bricht dann aus den Angeln.

## Die Kantine

Dieser halb verrammelte Bereich ist knietief in dunklem Wasser versunken, dies schien einmal eine Kantine gewesen zu sein. Einige Tische ragen aus dem Wasser. Die Wände und Fenster wirken schimmlig und verfallen. Eine einzelne Ente schwimmt munter umher.
Der Weg zurück führt in den Sicherheitsbereich. Was tut ihr?

Die Spieler können entweder von Tisch zu Tisch springen oder durch das Wasser waten.
Für Fortbewegung über Tische wird einmalig pro Person auf Geschick gewürfelt und bei Wiederholungen der Aktionen auf Fitness. Fehlschläge befördern Spieler nur ins Wasser. Trödeln die Spieler so erscheint Anima im Wasser und ersetzt das Treffen in der Haupthalle. Die Leiter kann als Brücke verwendet werden.
Items: Erdnussbutter, Akte Preis, Ente, Schlagstock (Im Wasser mit Wahrnehmung), bunte Tabletten, Origami-Kleeblattwürfel, goldener Rorschachtest, Ente)
(Ängste: Wasser, Schmutz, Tiefe, Meer)

## Die Haupthalle

Ihr betretet eine große Halle, alle Wände sind aus schwarzem Marmor, sie ist recht leer. Vier große Säulen ragen vom weißen Boden in die Decke.
In der Mitte der Halle steht jemand, es ist der Psychologe Doktor von der Freude, er steht neben einem leeren Rollstuhl.
Sein Blick ist auf eine große offene Doppeltür in nördlicher Richtung gewendet, vor der er steht.
Was tut ihr?

Der Doktor bemerkt euch und sein Blick wandert zu euch. Er beginnt zu grinsen und dann lauthals zu lachen:
*“NAHAHAHAAA! Ihr Armseligen, jetzt bewegt ihr euch schon frei umher? Nahaha, macht ruhig. Ihr werdet das Gebäude nicht verlassen können.*
*Ihr habt hier Angst? Ihr werdet dort draußen sterben vor Angst!”*
Er wird plötzlich sehr ruhig. Er blickt wieder in die offene Tür vor sich.
*“Persona wird euch nicht gehen lassen.”*
Nach diesen Worten geht Doktor von der Freude durch die Tür.
Die Doppeltür schließt sich.
Plötzlich versinkt die ganze Halle in Finsternis.

Eure Augen gewöhnen sich langsam an ein fahles Licht, welches durch eine gläserne Kuppel in der Decke fällt. Oben leuchten Mond und Sterne.
Alle Wärme ist nun kalt. Der Raum füllt sich mit Stille.
Im Zentrum der Halle, scheint etwas oder jemand zu stehen. Was tut ihr?

Tief in eurem Inneren wollt ihr es nicht sehen, ihr wollt nicht mehr wissen.
Es wirkt wie eine geschmolzene aufrechte menschliche Gestalt, der Kopf ist leer, kein Gesicht, nur eine tiefe Mulde.

Die Gestalt scheint seltsam zu flimmern und sich zuckend zu bewegen.

Es bewegt sich unnatürlich auf euch zu.

Würfelt auf Überwinden.

Kampf gegen Anima

Spieler unter Angst haben Schwierigkeiten zu kämpfen. Jede Berührung führt zu einem Wurf auf Überwinden, sowohl bei Berührung von Anima als auch bei Nahkampf mit puren Fäusten.

Anima beginnt den Kampf: Das seltsame Wesen bewegt sich auf _____ (Spielerfigur) zu.

Anima greift an: Es lehnt sich nach hinten und holt mit seinen langen fingerlosen Armen aus und schlägt zu. Der Schlag selbst ist überraschend lasch, doch sobald dessen Haut dich berührt, blitzen seltsame Erinnerungen in deinem Kopf auf. Deine Kindheit, deine Familie, deine Schule.
Dir wird extrem schlecht und deine Kraft verlässt dich. Würfle auf Überwinden.

Anima wird attackiert: Du triffst das seltsame Wesen, es gibt nach und es fällt sofort klatschend zu Boden. Es scheint keine Knochen zu haben und richtet sich selbst schlängelnd wieder auf.

Anima greift jemanden an, der einen kritischen Misserfolg hatte: Ihr seht euren panisch kauernden Kameraden und das Wesen, welches sich über ihn beugt. Langsam versucht es seinen leeren Kopf über den anderen zu stülpen.
Anima macht 2 Punkte mentalen Schaden, pro eigener Runde, bis es getroffen wird.

Kampfwerte:
**Anima (4 TP | AtkTalent: 4 | Schaden:1 | KritSchaden:2 | Geschick: 5)**

Spieler haben Schwierigkeiten im Kampf
Die Spieler können den Rollstuhl im Raum nutzen, als Barriere, als Waffe oder um panische/verletzte Spieler in Sicherheit zu bringen.
NPCs, Cortex oder Stimmen im Kopf eines Stimmen-Hörers können diese Tipps geben.

Anima wurde besiegt:
Das Wesen windet sich spastisch und verschwindet während ihr blinzelt. Nichts bleibt übrig.
Die Dunkelheit des Raumes verfliegt und dämmriges Licht ist wieder in der Vorherrschaft über diese Halle.
Jetzt erst könnt ihr die Architektur ausmachen. Da diese Halle zentral ist führen viele Türen in weitere Bereiche. Im Norden ist die verschlossene Doppeltür (Aufenthaltsbereich), aber auch im Süden ist eine sehr große Tür (), rechts und links davon sind zwei weitere Türen mit den Buchstaben W und C darauf, eine davon wird mit einem M (Männer-Toilette) und die andere mit einem F (Damen-Toilette) geschmückt. Weitere Ausgänge liegen im Westen (Sicherheitsbereich) und Osten (Krankenstation & Labor).
Also eine Tür für jede Himmelsrichtung und 2 WCs.
Was tut ihr?

Ein leerer Rollstuhl liegt umgefallen am Boden in der Halle, daneben liegt eine Verpackung mit bunten Medikamenten.

Nachdem die Spieler im Büro waren.
Ihr geht zurück in die Haupthalle und bemerkt, dass etwas anders ist.
Die große Doppeltür, welche in den Aufenthaltsraum führt ist jetzt offen.
Spieler nähern sich der Tür
Das Innere des Raumes ist stockfinster.

## Toilette M

Eine recht saubere Toilette mit zwei Spiegeln im Raum, die sich gegenseitig ins unendliche Spiegeln. Es liegen zwei verpackte Bunte Medikamente.
(Ängste: Spiegel, Enge, Unendlichkeit)
Es gibt nur die eine Tür zurück in die Haupthalle.

## Toilette W

Dieser Raum ist mit allem Möglichen vollgestellt. In der Mitte des Raumes liegt eine Mitarbeiter-Akte ().
In dem Raum sind Spinnen, es ist dreckig, riecht furchtbar und ist sehr eng. An einer Wand hängt ein Kalender (Zahlen) (8er & 13ter April) mit einer leicht bekleideten hübschen Frau darauf.  In dem Gerümpel steht die Statue einen winkenden Pabstes und dort hängt die Uniform eines Polizeiinspektors.
Es gibt nur die eine Tür zurück in die Haupthalle.
(Ängste: Enge, Schmutz, Spinnen, Tiere, Frauen, Zahlen, Unordnung, Geruch, )
Die Spieler müssen sich erst in den Raum hineintrauen, bevor sie etwas nehmen können.

## Haupteingang

Ihr betretet einen großen hellen Raum mit schönen hohen Fenstern und einer dekorativen Glastür mit gotischen Verzierungen. Dies ist der Haupteingang und sieht überraschend ordentlich aus. Ein einzelner Wachmann sieht hier nach dem Rechten. Es ist ein uniformierter, dicklicher, gemütlicher Mann mit dunkler Halbglatze und Schnauzbart.
Er sitzt in hinter einem Tresen, scheint eine Zeitung zu lesen und mampft genüssliches pure Erdnussbutter.
Was tut ihr?

Die Spieler sprechen ihn an falls sie Patientenkleidung tragen
“Öh, was!!! Wer seid ihr? Gehört ihr zur Belegschaft. Ist das Patientenkleidung?”
Was tut ihr?
Die Spieler können kehrt machen, ohne Konsequenzen oder versuchen mit dem Wärter zu reden, dazu am besten Fähigkeiten einsetzen.
Verkleidete Spieler haben einen Vorteil, zum Beispiel mit Pfleger-Kleidung oder der Polizeiuniform.

Die Spieler sprechen ihn an, während sie Zwangsjacken tragen.
*“Öh, was!!! Patienten sind ausgebrochen. Halt, stehenbleiben.”*
Er zieht sofort einen Schlagstock und stellt sich euch in den Weg.

Kampfwerte:
**Wachmann Preis (10 TP | AtkTalent: 3 | Schaden:1 | KritSchaden:2 | Geschick: 3)**

und bekommt nichts von den Ereignissen im Gebäude mit.
Der Wachmann kann sowohl Feind als auch Freund werden.

Eine große beleuchtete Glastür führt in die freie Welt außerhalb der Anstalt

Außerhalb der Anstalt
Die Eingangstür schließt sich hinter dir.
Es ist eine windige sternenklare Nacht, dichte Bäume rahmen eine lange gerade verlaufende Straße, die talwärts ins unbekannte führt. Ein voller Mond erhellt das Gebiet. Das plötzliche Gefühl der Weite ist völlig anders als in der verwinkelten Anstalt. Willst du weiter?

Du bewegst dich in die Freiheit. Plötzlich trifft dich eine Art schwarzer Wind. Du erstarrst und fühlst starke Verwirrung.

Jeder fliehende Spieler erleidet eine Illusion von etwas das er fürchtet. Entweder kehren die Spieler um, sie werden besiegt oder sie überkommen ihre Phobien. (Spieler überkommt seine Phobie
Du lässt alles hinter dir, die Anstalt, deine Ängste. Du fühlst dich gut und die Welt steht dir offen.
Herzlichen Glückwunsch, du bist dem Albtraum entkommen.)

---
Alternative Idee: Der Spieler verirrt sich im Wald und kommt wieder bei der Anstalt an. Weigert er sich reinzugehen und wieder in den Wald zu gehen, so wird er eine Hütte vorfinden, dessen Inneres seiner Zelle entspricht. Dreht er sich um, so findet er sich wieder im Zellenbereich.

Du folgst dem Weg, die kühle Nachtluft ruft ihn euch das Bedürfnis nach den warmen Zwangsjacken hervor. Ihr hört einen Wolf von weitem aufheulen. (Würfeln auf Überwindung)

Am Ende der Straße kommt ihr an einem Gebäude an das euch bekannt vorkommt. Möchtet ihr eintreten?
---

## Krankenstation & Labor

Viele fahrbare Liegen mit Fesseln und diverse seltsame zerstörte Geräte stehen im Raum. An einer Stelle ist die Decke eingestürzt und Trümmer machen das Zentrum unbetretbar. Man hört in unregelmäßigen Abständen ein elektrisches Knacken.
Es gibt einen Patienten- und einen Arbeitsbereich.
3 Türen sorgen für die Zugänglichkeit des Raumes, eine im Norden (Einzeltherapie), eine im Westen (Haupthalle) und eine weitere im Osten (Büro).

Die Trümmer im Zentrum kamen aus der Decke, diverse Kabel hängen lose herunter und zwischen Steinen glimmen ein paar Funken. Zwischen all dem Chaos steckt eine klappbare Stehleiter.

Der Arbeitsbereich ist extrem unordentlich, große Regale schirmen diesen Teil vom Rest des Raumes ab. Hier steht ein zugemüllter Schreibtisch, ein uralter Computer steht in der Nische, er scheint allerdings kaputt zu sein.
Einige hohe Glaszylinder sind mit grüner Flüssigkeit gefüllt und tauchen den Bereich in ein unheimliches Schimmern. In einem der Zylinder wabert ein menschliches Gehirn, es scheint sich dir immer zuzuwenden.

Auf dem Schreibtisch liegen einige Patientenakten und zwei Packungen mit bunten Medikamenten.

Einige Akten liegen hier verteilt. (Sämtliche Patientenakten die die Spieler noch nicht gefunden haben)

Im Patientenbereich steht eine fahrbare, vermoderte Liege mit Fesseln und einer stark benutzten Zwangsjacke.

Stimmen hören mit Gehirn
Statt einer Stimme hörst du kakophonische Flötentöne. Du glaubst wie du plötzlich von Kabeln gefesselt wirst.
Entfesseln
Flöten Musik Enge Amputation

## Büros

Dies scheint ein helles und weitläufiges Büro zu sein, viele Schreibtische teilen den Raum wie ein Gittermuster auf. Der gesamte Raum ist extrem geordnet und sortiert, geradezu krankhaft. Der abgegrenzte Arbeitsplatz des Anstaltsleiters befindet sich im hinteren Teil des Büros und ist von Glaspanelen umgeben, dort scheint eine Person zu sitzen.

Die Schreibtische sind extrem ordentlich und fast vollständig leer, sämtliche Schubladen fehlen. Auf einem Schreibtisch allerdings liegt ein säuberlich gestapelter Turm aus roten Akten.

Auf jeder der roten Akten steht das Wort “Mitarbeiter” sowie je ein Name.
Ihr findet die Akten Kahm, Tellmut, Preis und einiger weiterer. (Haben Spieler Amnesie gewählt, finden sich hier ihre Akten mit Vergangenheiten, sie waren Pfleger)

Der Bereich des Anstaltsleiter ist bewohnt, eine dürre Gestalt mit weit aufgerissenen Augen und dünnem weißen Haar sitzt dort und scheint mit etwas beschäftigt zu sein, sie hat euch/dich nicht bemerkt.

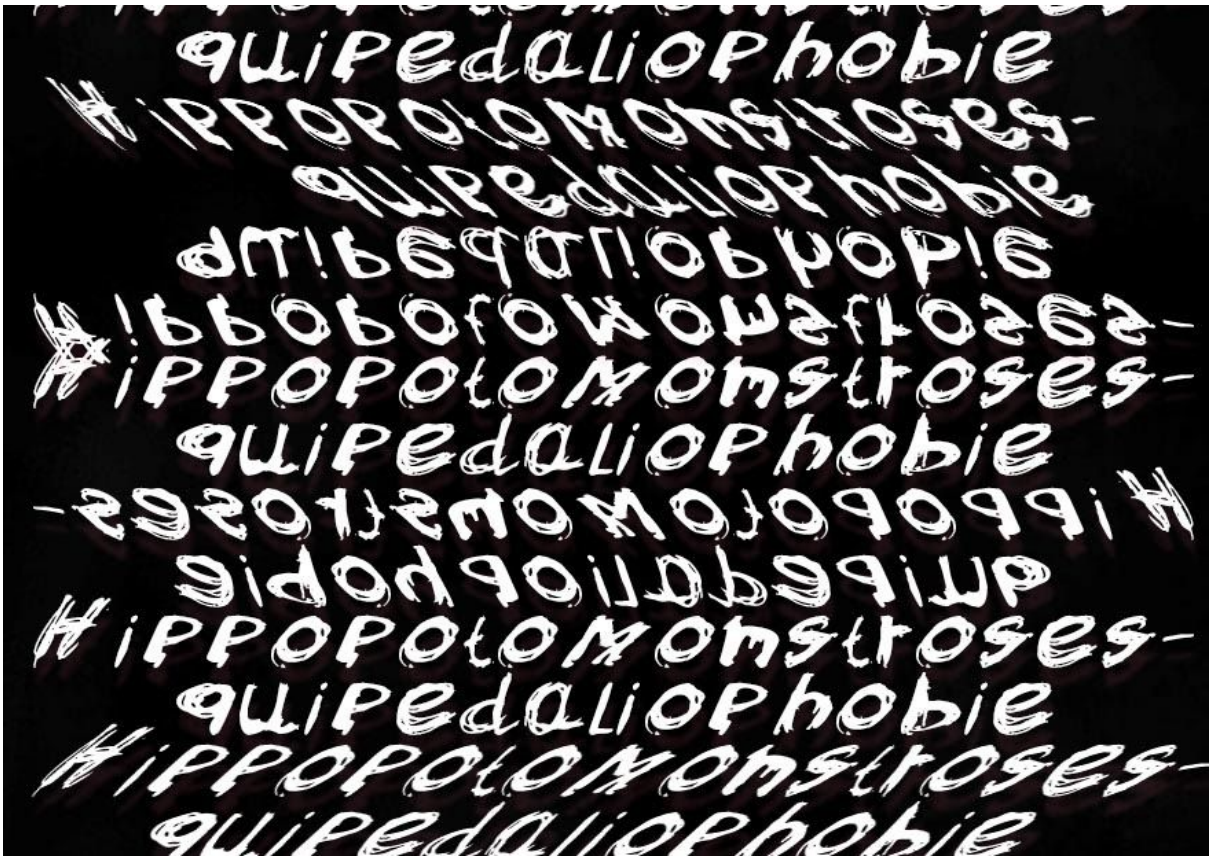
Spieler können schleichen oder reden, jede aggressive Aktion führt zu einem sofortigen K.O. des Anstaltsleiters.

Interaktion mit dem Anstaltsleiter
“Hallo werte Mitarbeiter! Hier ist alles in Ordnung, beste Ordnung!”
Er wiederholt diesen Satz immer wieder.

Der Schreibtisch des Anstaltsleiter scheint aus vielen Schubladen zu bestehen, eine davon besonders groß. Auf der Arbeitsfläche sind 3 Telefonbücher ausgebreitet, sämtliche kreisförmige Buchstaben wurden ausgemalt.

Du öffnest einige Schubladen, in ihnen befinden sich viele Behälter und Fläschchen. Du bist dir erst nicht sicher, aber dann verstehst du was sich darin befindet. Jede Schublade enthält etwas anderes und alle sind kleinlich sortiert. Eine enthält dünne weiße Haare, eine andere Finger- oder Fußnägel, Kopfschuppen, Flaschen mit Spucke, Nasensekret und anderes.
Die große Schublade ist ein kleiner Schrank, darin befindet sich ein massiver Safe aus Eisen.
Im Safe findet ihr die Akte von Doktor von der Freude und 2 Origami-Kleeblattwürfel

Um die richtigen Informationen finden zu können müssen die Spieler in das Büro einbrechen und etwas finden dass die Suche erleichtert. Ein Tresor steht hier, er ist verschlossen und kann entweder geknackt werden oder mit etwas Kraft umgedreht, da die Rückwand fehlt.
Archivnummer 666 für Akte von Doktor von der Freude




## Einzeltherapie

Dieser Raum ist für therapeutische Gespräche unter vier Augen gedacht. Er ist ähnlich wie der Raum für Gruppentherapien aber wirkt wesentlich gepflegter. Ein Sessel und eine Couch stehen im Raum und einige Origami-Figuren hängen von der Decke. Auf dem Sessel sitzt ein roter bärtiger Hund aus Plüsch. Ein kleiner Tisch ist mit einigen Papieren belegt.
Eine Tür führt in den Norden (Zellen) und eine in den Süden (Krankenstation).

Ein Spieler würfelt erfolgreich auf Stimmen hören
“Wuff, Wuff, Hallo Patient, mein Name ist Doktor Professor Cerebeller. Machen Sie es sich doch auf der Couch bequem.”, so spricht eine Stimme, die möglicherweise zu dem Plüschhund gehört.

Der Spieler macht es sich auf der Couch bequem.
*“Wo drückt denn der Schuh, welche Angst beeinflusst denn gerade Ihr Leben?”*
Der Spieler erzählt von einer seiner Ängste.
*“Alleine darüber zu reden kann sehr helfen. Nur nie aufgeben. Verlier den eigenen Schwanz nur nie aus den Augen. Wuff! Wuff!”*

Du kommst dem Überwinden der Angst näher und hast den Effekt eines kritischen Erfolgs auf Überwinden.

Mit einer Leiter, Räuberleiter oder dem Klettern auf Mobiliar kommen die Spieler an insgesamt 3 Origami-Kleeblattwürfel.

Auf dem Tisch liegt ein goldener Rorschachtest und du bemerkst eine verschlossene Schublade an der Vorderseite des Tisches.
Spieler untersucht Schublade
Die Schublade ist abgeschlossen
Wurf auf Schlösser Knacken oder gleich mit Kraft alles zertrümmern
Eine Packung bunter Medikamente kommt zum Vorschein.

Die Spieler wollen den Raum verlassen
Der Spielleiter kann hier entscheiden, ob er einen Kampf einleitet.
Du hast die Hand an der Türklinke und plötzlich überkommt dich ein kalter Schauer, alles scheint plötzlich dunkler und kälter. Das plötzliche Gefühl, dass jemand hinter dir stehen könnte überkommt dich.

Das was da ist, ist kein Mensch, wenn auch ähnlich, was es umso schlimmer macht. Es ist schwierig das Wesen genauer anzusehen, wenn man Angst vor dem hat was man sehen könnte.

Es ist ein aufrechte humanoide Gestalt ohne Gesicht, nur eine tiefe Mulde.
Es bewegt sich ruckartig und greift sofort an.
Würfelt auf Überwinden.

Kampfwerte:
**Animus (5 TP | AtkTalent: 4 | Schaden:1 | KritSchaden:2 | Geschick: 1)**

## Aufenthaltsbereich

Dies war einmal der Aufenthaltsbereich für die Patienten, aber seit geraumer Zeit ist der Saal fest verschlossen. Man hörte immer wieder Schreie aus dem Raum dringen.

Der Raum ist in tiefe Dunkelheit gehüllt, alle Fenster wurden abgeklebt und überall stehen Geräte herum um Menschen zu fixieren.
(Ängste: Wahnsinn, Schmerz, Dunkelheit, Dämonen, Fremdes)

Nun ist es der Wohnraum von Persona, dem wahrgewordenen Wahnsinn in Form eines gigantischen Gehirns. Es hängt an tiefschwarzen Membranen unter der Kuppel des Daches. Unregelmäßig pulsiert Persona und sprüht dabei dichten Nebel in den Raum. Ihr fühlt wie das augenlose Wesen euch beobachtet.

Doktor von der Freude steht hinter euch und verschließt die Tür. Keine Flucht ist möglich.
Spieler die fliehen wollen, können dies nicht, da das Schlüsselloch verschwunden ist.
*"Willkommen zu unserer Sonder-Therapiesitzung. Darf ich euch einander vorstellen? Dies ist Persona, ein Wesen geboren aus Gedanken, ernährt von Gedanken. Es raubt euren Verstand und hinterlässt Unordnung in eurem Geist.*
*Ihr seid ihm schon so oft begegnet und ward seine Mahlzeit, und doch seid ihr immer wieder dazu gezwungen Persona wieder zu vergessen.*
*Auch heute wird sich diese Tradition wiederholen! WahahAHAA!!!"*

Wenn im Kampf eine Situation der Spannung entsteht, dann wird Persona sich verändern:
Lange, glänzende Nägel scheinen tief im Gewebe des Hirns hineingerammt worden zu sein. Die Wände ...

Wie funktioniert der Kampf:
In jeder Runde erschafft Persona etwas vor dem eine Spielfigur Angst hat (Spinnen, Schlangen, Blut, etc…) und versucht so die Spieler zu zerstören.

- Die Spieler können Persona angreifen, allerdings hält es sehr viel aus und ist kaum zu besiegen
- Die Spieler überwinden vor oder während dem Kampf all ihre Phobien und werden dadurch unbesiegbar. Persona gibt auf und der Doktor wird verrückt
- Die Spieler attackieren den Psychologen, da dieser nur ein Mensch ist kann er besiegt werden. Er wehrt sich erst nachdem er angegriffen wurde. Wird er besiegt so stirbt auch Persona.

- Die Spieler attackieren die Halterungen Personas oder die eingebohrten Nägel, dadurch nimmt Persona massiven Schaden und kann leichter besiegt werden.
- Die Spieler finden die einzige Angst Personas und konfrontieren es damit, dadurch nimmt es Schaden und würfelt schlechter. Personas Angst sind Spiegel.
- Kluge Spieler nehmen Hilfe mit, sowohl Kahm, Raz als auch Preis können rekrutiert werden.

**Persona (30 TP | AtkTalent: 4 | Schaden:1 | KritSchaden:2 | Geschick: 3)**

**Dr. Von Der Freude (9 TP | AtkTalent: 3 | Schaden:2 | KritSchaden:3 | Geschick: 3)**

Persona fängt an außerweltlich zu schreien, tiefe Risse bilden sich und beginnen die Masse entzwei zu ziehen. Dunkle Winde zerren und drücken euch umher, ein unangenehmes Schrillen gräbt sich tief in eure Schädel und wird immer lauter.

Ein weißer Blitz! Weiße Stille!
Der vorher dunkle Raum, ist nun hell. Die Wände weiß! Persona ist verschwunden, an seiner Stelle liegt Doktor von der Freude und bewegt sich nicht.

Euer Verstand ordnet sich wieder, ihr fühlt ein Gefühl von Frieden und Ruhe. Ihr habt den Albtraum beendet.

Der Spielleiter erklärt die Schicksale, der übrigen Charaktere und erfragt die der Spieler.

Ihr habt das Abenteuer bestanden. Herzlichen Glückwunsch!

Spieler sollen von der Zukunft ihrer Charaktere erzählen.

Quellen

Phobien:
https://psylex.de/stoerung/krankheitsbilder.html