

TRODOX

ARS ARCANUM

Impressum

Der Trodod - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 51, 32. Jg./2020
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team
Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm
Layout: Nils Rehm

Autoren: Akai

Zeichner/Fotos: John James

Redaktionsanschrift:
Der Trodod, c/o Nils Rehm, Dielinger
Weg 8, 32361 Preußisch Oldendorf
Internet: www.trodod.de

eMail: Trodod@gmx.de

Copyrights: Kopien sind nur für die Verwendung im Heimrollenspiel und zum Spielen auf Cons gestattet. Für weitergehende Nutzung ist vorher eine Genehmigung der Redaktion einzuholen. Alle Urheberrechte liegen bei den Autoren der

Artikel, Zeichnern, Fotografen, Firmen bzw. dem Trodod. Die Nennung und Nutzung von Warenzeichen und sonstigen Produktbezeichnungen stellt keine Verletzung des jeweiligen Urheberrechts dar. Das Copyright liegt beim jeweiligen Hersteller/ Inhaber der Rechte.

P.O.V. - UNBEKANNT:

Ich wache alleine im Dunklen auf, festgebunden an der harten Oberfläche der Liege unter mir. Ich kenne diesen Raum gut. Schon oft bin ich in meinem weißen Zimmer eingeschlafen, nur um danach hier aufzuwachen und nicht zu wissen, was ich tun soll. Die ersten Male habe ich noch versucht mich zu befreien, habe geschrien, an den Fesseln gezerrt und gezogen, bis mir mein Hals weh tat und meine Gelenke blutig waren. Schritte. Es passiert. Grinsend starrt der Arzt mich an. Schon wieder eine dieser Halluzinationen? Doch dann bohrt sich ein langer Metallstab in meine Augenhöhle.

WORUM GEHT ES?

Bei „Flucht aus dem Irrenhaus“ handelt es sich um eine kleine Episode, die man mit Spielgruppen zwischendurch spielen kann. Das Ziel ist einfach: Die Spielercharaktere sind unter ungeklärten Umständen gefangen worden und erwachen in einer Irrenanstalt, in der ein skrupelloser Wissenschaftler seine perversen, sadistisch motivierten Taten begeht. Besonders angetan hat es ihm die Lobotomie, der in der Klinik schon etliche Patienten zum Opfer gefallen sind. Ziel ist es, der Klinik zu entfliehen und die Behörden hinzuzuziehen, damit der Spuk ein Ende hat.

VERLAUF DES ABENTEUERS:

Die Spielercharaktere (SC) erwachen in einer Zelle der Irrenanstalt. Sie finden einen Hinweis auf einen Freund, woraufhin ihnen merkwürdige Ereignisse in der Klinik auffallen. Ein Betreuer führt sie in den Speisesaal, wo sie zum ersten Mal die anderen Patienten treffen. Dort stößt einer der Patienten, ein kleiner Junge, seinen Teller sichtbar absichtlich um und

lässt durch sein Verhalten vermuten, dass Chemikalien ins Essen gemischt worden sind.

In der Nacht hören die SC den Jungen schreien, finden ihn jedoch nicht. Am nächsten Tag können sie ihn im Zimmer besuchen und finden so die erste Spur zum OP-Raum. Der Junge ist 12 Jahre alt und befindet sich aufgrund von Halluzinationen schon seit drei Jahren in der Anstalt. Er redet oft mit ironischem Unterton, lacht sehr oft und scheint über alle



Geschehnisse in der Klinik informiert zu sein. In der Anstalt werden nicht nur illegale Lobotomien durchgeführt, sondern die Patienten werden auch im Allgemeinen misshandelt (z. B. Chemikalien im Essen).

Nachdem die SC gemerkt haben, dass der Junge beim Essen fehlt, haben sie die Möglichkeit, ihn zu besuchen. Anderenfalls sehen sie ihn das nächste mal beim Essen. Der Junge hat mehrere Verletzungen. Ein anderer Patient scheint die gesamte Zeit auf die Stellwand zu schauen, an der z. B. Essenspläne oder Ähnliches hängen. Am Ende der Mahlzeit verlassen die Betreuer den Speisesaal, um einige desorientierte Patienten zu ihren Räumen zu geleiten. Das schafft für die SC Zeit, den Raum erkunden können; Sie können ihn aber nicht verlassen.

Wenn sie die Treppe finden und hinuntergehen, haben sie dort nur kurz Zeit sich umzusehen, bis sie jemanden die Treppe hinabgehen hören. Aus einem Versteck können die SC beobachten, wie der Angestellte alte Uniformen der Pfleger in die Wäsche gibt und wieder geht. Sollten die SC angreifen oder im Raum offen stehen bleiben, findet ein Kampf statt. Die Uniformen können die SC benutzen, um sich zu verkleiden und so an die Räume im Flur zu kommen, ohne vom Sicherheitspersonal an der Tür aufgehalten zu werden. Die Räume sind allerdings verschlossen. Deshalb müssen die SC erst an den Schlüssel im Schrank der OP-Saals kommen. Brauchen die Spieler zu lange, um die Geheimgtür zu finden, kann der Angestellte, während sie im Heizungsraum oder in der Küche sind, zurückkommen, die Türen abschließen und die SC damit einsperren.

Nachdem die SC die Geheimgtür und den Schlüssel gefunden haben, können sie auch im Aktenraum eine normale und eine geschützte Akte finden, die das Foto eines Patienten (gestorbener Freund) enthält. Es befindet sich außerdem eine Fotokamera im Raum. Ein anderer Patient gibt den SC, wenn sie in sein Zimmer gehen und ihn mit der geschwärzten Akte

konfrontieren, ein Foto, das einmal dem Mann aus der Akte gehörte. Auf dem Foto sehen die SC sich selbst und den Mann.

In dem Moment, in dem sie die Tür zum Flur öffnen, sehen sie, wie ein Betreuer den kleinen bewusstlosen Jungen in den Keller bringt. Wenn sie abwarten, verlässt der Betreuer den Keller wieder. Sollten die SC sofort in den Keller gehen, treffen sie den Betreuer nicht, da er nie im selben Raum ist wie sie. Der Junge ist an den OP-Tisch gefesselt. Die SC können ihn nicht aufwecken.

Auf dem Tisch liegt das Notizbuch des Arztes, in dem er seine Taten festhält. Die Seite des Jungen ist aufgeschlagen und die SC können lesen, wie er misshandelt wurde. Angaben zum Freund der SC und ihnen selbst stehen auf den Seiten davor. Die Hintergrundgeschichte ist damit bekannt.

Die Einträge zu den Spielern offenbaren leider die Information, dass eine Lobotomie und weitere Elektroschock-Therapien für sie geplant sind, um sicher zu gehen, dass ihre Erinnerungen nicht zurückkommen.

Wenn die Spieler wieder zurück ins Erdgeschoss gehen, sehen sie, dass das Sicherheitspersonal inzwischen komplett abgezogen ist. Die Tür ist aber durch eine Pin gesichert. Von der Patientin, die das Zimmer neben der Tür bewohnt, bekommen sie auf Nachfrage den Code. Dafür bittet sie die SC, den Arzt anzuzeigen. Die Patientin kennt den Code, weil sie seine Eingabe bei der Essenrückgabe beobachtet hat.

Verlassen die SC den Saal, haben sie drei weitere Türen zum Auswahl. Die erste Tür rechts führt in das Besuchszimmer. Das Zimmer ist bis auf einen Stuhl und die Glaswand, durch man den anderen Teil des Raums sehen kann, leer. Die linke Tür führt zum Wartezimmer. Eine Frau sitzt an der Rezeption. Sie lässt sich einfach überwältigen, wenn die SC schnell vorgehen. Denken sie nicht daran, ruft sie über die Sprechanlage nach Hilfe. Der Hauptkampf findet in dem Fall im Wartezimmer statt. Danach können die SC ungehindert die Anstalt verlassen, wenn sie schnell handeln. Sollten die SC in den rechten Raum gehen, entspinnt sich sofort ein Kampf, denn die Security ruft Verstärkung, sobald Patienten den Raum betreten.

Wenn die SC die Anstalt verlassen haben, müssen sie feststellen, dass das Grundstück stabil und hoch eingezäunt ist. Wie sie den Zaun überqueren, bleibt den Spielern überlassen. Erwähnt werden sollte noch, dass die Security bei Kontakt

mit den SC auch sofort die Elektrifizierung des Zauns anschaltet. Das sollte den SC nur auffallen, wenn sie nach dem Kampf gegen die Sicherheitskräfte den Raum durchsuchen (Beispiele: Zaun beschädigen, klettern, falls sie nicht zu verletzt vom Kampf sind, Loch im Zaun finden...)

Wenn die SC das Grundstück am Ende verlassen, geht es darum Hilfe zu holen. Den Weg links hinunter können sie eine Telefonzelle finden. Wenn sie nach rechts gehen, finden sie eine Informationstafel mit einer Karte, auf der die Polizeistation im Dorf markiert ist. Sobald die Polizei gerufen wird, endet das Abenteuer.

CHARAKTERE (NSC):

DER KLEINE JUNGE:

Name:	wird nicht bekannt gegeben
Alter:	12 Jahre
Statur:	klein, dünn
Eigenschaften:	klug, rebellisch
Beschreibung:	Der kleine Junge ist im Rollenspiel die Fährte, die den Spieler auf die Idee bringen soll, dass in der Klinik nicht alles rechtens läuft.



ANGESTELLTE:

Name:	wird nicht bekannt gegeben
Alter:	ca. 30 – 40 Jahre
Statur:	zierlich, unsportlich
Eigenschaften:	höflich, pflichtbewusst
Beschreibung:	Der/Die Angestellte/r ist nicht mit eingeweiht in den Taten des Arztes und erledigt lediglich ihre/seine Aufgaben als Angestellte/r in der Klinik.

DIE PATIENTIN:

Name:	Martha Schmidt
Alter:	um die 80 Jahre
Statur:	klein, alt
Eigenschaften:	traurig, wohlwollend, hilfsbereit
Beschreibung:	Die Patientin ist eine ältere Dame, die schon viel erlebt hat. Sie möchte gerne noch einmal die Natur und Außenwelt sehen und hat sich deshalb die PIN - zufällig mitbekommen - mit der man aus der Klinik fliehen kann, notiert. Weil sie alt und schwach ist, bittet sie den Spielern, sich an die Polizei zu wenden, um dem allem hier ein Ende zu machen.

DIE FRAU AN DER REZEPTION:

Name:	wird nicht bekannt gegeben
Alter:	ca. 20 Jahre
Statur:	etwas dicker, klein
Eigenschaften:	desinteressiert, ängstlich
Beschreibung:	Diese Frau weiß nichts über die Geschehnisse in der Klinik. Ihre Aufgabe besteht darin, die Besucher zu empfangen und den Betreuern Bescheid zu geben. Ihr wurde geraten, Hilfe zu rufen, wenn sie einen freien Patienten sieht, da diese gemeingefährlich seien. Sie ist leicht zu beeinflussen.

DIE SECURITY – MÄNNER:

Statur:	kräftig, muskulös, groß, bullig
Eigenschaften:	kampferprobt, männlich
Beschreibung:	Die Security ist auf Extremfälle trainiert. Sie reagiert schnell und hat keine Scheu, jemandem Schmerzen zuzufügen oder ihn zu verletzen. Die Spieler werden zu einem Kampf gezwungen.
Schwächen:	Security am Ausgang; Nahkampf ohne Waffen - Security im Flur; Nahkampf mit Waffen



18

StVE Berlin, II. VZA, St A.I, H.6
(Dienststelle)

25.01.1984
(Datum)

(Lfd. Nachweis-Nr.)

Verfügung über eine

Anerkennung/Disziplinarmaßnahme/Sicherungsmaßnahme/Vollzugsmaßnahme

Name, Vorname, Geburtstag: SG L a u k s, Adam

28	0	7	5	0	4	9	9	9	1
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Anlaß: Suicidabsichten

Gesetzliche Grundlage: § 33 StVG (1), (5), in Verb. Ziff. 2.22.4 (b) u. Ziff. 2.22.6 (c)

Art und Dauer der Maßnahme: Fesselung an Händen u. Füßen zum Schutz der eigenen Person.

Beginn: 25.1.84 22.15 Uhr
Ende: 09.02.84 14.10 Uhr

1. St. Müller OSI d. IV 26.1.84

SV 27 (87/11) Ag 106/76/00/01/82

(Unterschrift, Dienstgrad und -stellung des Verfügenden)
W i l k, Oltm.d.SV /ODH

StVE Berlin, II. VZA, St A.I, H. 6

(Dienststelle)

(Datum)

(Ad. Nachweise-Nr.)

Verfügung
über eine
Anerkennung/Disziplinarmaßnahme/Sicherungsmaßnahme/Vollzugsmaßnahme

Name, Vorname, Geburtsdatum: [REDACTED] 28 07 50 04 99 91

Anlaß: Suizidabsichten [REDACTED] PKZ

Gesetzliche Grundlage: § 33 StVG (1), (5), in Verb. Ziff. 2.22.4 (b) u. Ziff. 2.22.6 (e)

Art und Dauer der Maßnahme: Fesselung an Händen u. Füßen zum Schutz der eigenen Person [REDACTED]

Beginn: [REDACTED]
Ende: [REDACTED]

SV ST (07/1) AG 104/140000/52

1.19. Mitten OSI d. IV 26.11.54
(unvollst. Infortes und -stellung des Verfügenden)
W. Fick, Oltm.d.SV /ODH

165

Haftkrankenhaus
- L e i p z i g -
Psychiatrische-Neurolog.
Klinik

Leipzig, d. [REDACTED]
BA/St

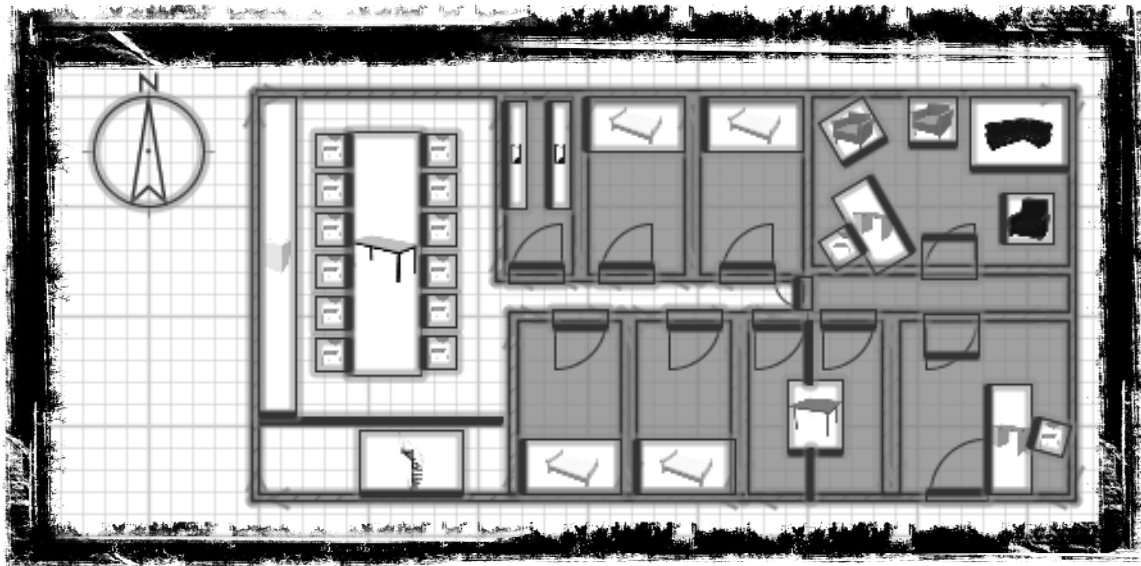
7

Ärztlicher Abschlußbericht

[REDACTED]

Die stationäre Aufnahme erfolgte am [REDACTED]
unter der Diagnose [REDACTED]

Die Anamnese ist hinreichend bekannt.
Beschwerden bei Aufnahme:
[REDACTED], Schmerzen [REDACTED]
[REDACTED]
Or [REDACTED]
Schmerzen [REDACTED]
[REDACTED]
Schmerzen [REDACTED]
Schmerzen [REDACTED]
[REDACTED] in [REDACTED] Mus



Raumzuordnungen kann der Spielleiter nach Belieben vornehmen, ebenso den Einsatz der Handouts. Alles dient vor allem der Stimmungsschaffung und als Hilfestellung beim Improvisieren.

KARTE

ERDGESCHOSS DER ANSTALT

