

Weisheit und Wahnsinn

Ein *cthuloides One-on-One*
von André „Seanchui“ Frenzer

Dieses kurze Szenario spielt in den 1920er Jahren in Deutschland. Es kann allerdings ohne weiteren Aufwand in andere Länder verlegt werden, da es sich komplett im Inneren eines Sanatoriums abspielt. Auch das genaue Datum spielt letztendlich keine Rolle. Das Szenario ist als One-on-One – also für einen Spieler und Spielleiter – konzipiert. Der vorgefertigte Charaktere auf der rechten Seite ist ein junger Adeliger, der unter mehreren Phobien leidet und auf sanften Druck seiner Familie hin selbst den Weg in das Sanatorium gesucht hat. Die Isolation und der plötzliche Umgang mit dem Wahnsinn um den Spieler herum lässt sich so intensiver erleben. Wer lieber Charaktere aus laufenden Kampagnen verwenden möchte, findet sicherlich einen guten Grund, seine Charaktere den Weg in ein Sanatorium antreten zu lassen.

Hintergrund

Das Sanatorium Bad Hohenfels genießt einen hervorragenden Ruf. So wundert es nicht, dass die nobel eingerichteten Zimmer stets voll belegt und der Leiter des Sanatoriums, Prof. Dr. Heinrich Willms ein wohlhabender Mann ist.

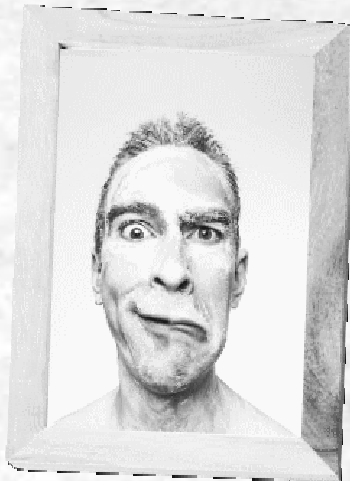
Das alles ändert sich an dem Tag, an dem Willms ungewöhnliche Post erhält. Ein ehemaliger Patient schickt ihm ein kleines Päckchen, dass er in einer Ruine im afrikanischen Regenwald gefunden haben will. In dem Päckchen befindet sich eine kleine Holztruhe, die Willms neugierig öffnet. Sehr zum Leidwesen aller Lebewesen im Sanatorium befindet sich im Inneren der Truhe einer der seltenen Splitter Azathoths, des Dämonensultans, unter dessen unheiligem Einfluss alsbald nicht nur Willms, sondern auch seine Ärzte und Pfleger völlig durchdrehen. Verschont bleiben einzig die Patienten, die an diesem Tag nicht mit Willms verkehrten.

So erwacht Mayer am nächsten Morgen in einer verkehrten Welt, in der er – der eigentlich Wahnsinnige – plötzlich ein „normaler“ Mensch ist, während die Pfleger, Ärzte und andere Patienten in einer brutalen Orgie der Gewalt übereinander herfallen...

Die Charaktere

Alle Spielercharaktere (oder auch nur der vorgefertigte Arthur Mayer) sind Patienten in einem noblen Sanatorium.

Allesamt leiden unter Phobien, die sich im Laufe der weiteren Handlung als sehr hinderlich erweisen werden. Einige Vorschläge finden sich im Extrakasten, doch steht es dem Spielleiter natürlich frei, andere Phobien oder Neurosen zu verwenden.



Beispielhafte Szenen

Es liegt nun am Spielleiter, den Charakter durch das Sanatorium zu führen, dass inzwischen ein Tollhaus blutrünstiger Irrer geworden ist. Dabei ist es wichtig, die verschiedenen Phobien des Charakters regelmäßig anzusprechen, um dem Spieler das Leben schwer zu machen. In diesem Szenario dürfen vermässelte Stabilitätswürfe durchaus in

großzügigen Stabilitätsverlusten enden.

- ☒ Der Charaktere erwacht und stellt fest, dass sein Zimmer unverschlossen ist und kein Pfleger auf dem Flur zu sehen ist (*Athazagoraphobie*).
- ☒ Der Aufenthaltsraum für das Pflegepersonal gleicht einem Schlachthaus. Menschliche Leichenteile hängen von der Decke, geronnenes Blut ist quer durch den Raum über Böden und Wände verteilt. (*Necrophobie* oder *Hemophobie*)
- ☒ Zwei Pfleger, den Wahnsinn in den Augen, greifen den Charakter mit improvisierten Dolchen an (*Xyrophobie* oder *Traumatophobie*).

Finale: Der Splitter

Der Charakter kann natürlich versuchen, sich einen Weg aus dem Sanatorium herauszukämpfen und dieses schreckliche Irrenhaus hinter sich zu lassen. Wer allerdings den Ursprüngen des Wahnsinns ein Ende bereiten will, der muss die Holztruhe in Prof. Dr. Willms Büro nicht nur wieder fest verschließen, sondern möglichst auch aus dem Hause schaffen. Dabei stößt der Charakter aber auf die unter dem Einfluss des Splitters absonderlich mutierte Monstrosität, die bis gestern noch Prof. Dr. Willms war...

Beispiele für passende Phobien

Xyrophobie: Angst vor Klängen

Athazagoraphobie: Angst, vergessen zu werden

Necrophobie: Angst vor Tod und Leichen

Traumatophobie: Angst vor Verletzungen

Hemophobie: Angst vor Blut



Arthur Mayer

ST 14 GE 12
IN 19 KO 13
ER 9 MA 9
GR 12 BI 16

Stabilitätspunkte: 22

Trefferpunkte: 13

Angriff: Faustschlag 55%, Schaden 1W3+Sb

Fertigkeiten: Horchen 40%, Schleichen 45%, Schlosserarbeiten 15%, Sich verbergen 50%