

KLINIK KOPERSAND

ein Halloween-Grusel-Abenteuer

von Frank Tarcikowski (a.k.a. Lord Verminaard)

Dieses Abenteuer ist im Rahmen des von Jestocost ins Leben gerufenen Grusel-Contests zu Halloween entstanden. Eigentlich wollte ich es ganz knapp halten, aber jetzt ist es doch recht umfangreich geworden. Es sollte ja schließlich ein fertiges Abenteuer und nicht nur eine grobe Skizze werden... Spielwerte gibt's nicht; was Horror-Systeme angeht, ist mein Bücherregal Rollenspiel-Entwicklungsland. Es bieten sich jedoch logischerweise Systeme wie Kult oder Unknown Armies an. Okay, man kann auch d20-Modern oder Liquid nehmen, aber ob das dem Ganzen dann so gerecht wird?

Das Abenteuer wurde inspiriert von Friedrich Dürrenmatts beklemmender Novelle „Der Verdacht“ sowie dem Kinofilm „Anatomie“. Natürlich ist es zu einem gewissen Grad grenzwertig, einen KZ-Arzt als Antagonisten zu verwenden. Wer das Abenteuer leitet, sollte daher sicher sein, dass keiner der Mitspieler ein Problem mit diesem Konzept haben wird.

ÜBERBLICK

In diesem Abenteuer, das als reiner One-Shot konzipiert ist, werden die Charaktere an Halloween in eine entlegene Klinik an der ostfriesischen Küste eingeliefert. Sie alle sind sehr schwach und hilflos und sollen dort behandelt werden. Doch bald schon merken sie, dass hier etwas nicht stimmt: ruhelose Geister spuken in dem alten Gemäuer, das Personal ist ungewöhnlich verschlossen, und unten in den Kellern werden seltsame Dinge mit einigen Patienten angestellt.

Schließlich finden sie heraus, dass der Direktor und Chefarzt der Klinik niemand anders als ein gefürchteter KZ-Arzt ist – um keinen Tag gealtert seit 1945. Was weiter geschieht, hängt im Wesentlichen von den Charakteren ab, doch eines sei gesagt: Ihre Chancen, zu entkommen oder gar den Finsterling zu besiegen, sind äußerst gering...

SPIELERCHARAKTERE

Das Abenteuer beginnt am 31. Oktober 2003. Die Charaktere werden in eine Reha-Klinik eingeliefert, weil sie eine schwere Operation, einen schweren Unfall, eine schwere Krankheit o.ä. hinter sich haben, und sind so schwach, dass sie kaum ohne Hilfe gehen können. Es ist auch denkbar, dass sie erst in der Klinik operiert werden, was dann am Morgen des 1. November geschehen wird – es muss aber eine sehr dringende und gravierende Operation sein.

Innerhalb dieses Rahmens ist buchstäblich alles möglich, solange die Charaktere der deutschen Sprache mächtig sind. Ich rate allerdings von Charakteren mit übersinnlichen Fähigkeiten oder fundierten Kenntnissen okkulten Geheimnisse ab: Es dürfte interessanter sein, wenn die Charaktere in dieser Hinsicht unbedarft sind. Oh, und selbstverständlich nimmt keiner der Charaktere irgendwelche Waffen mit in die Klinik.

Für die regeltechnische Umsetzung des Gebrechens der Charaktere kann ich natürlich kaum Hinweise geben. Man mag ihnen, je nach System, einen bestimmten Verwundungsgrad zuweisen, Abzüge auf körperliche Attribute, auf die Bewegung, usw. Wichtig ist nur, dass sie sehr schwach sind, Schmerzen haben und sich nicht groß anstrengen können.

Da die Charaktere das Abenteuer wahrscheinlich nicht überleben werden, ist natürlich davon abzuraten, dass Spieler liebgewonnene Charaktere aus anderen Runden führen.

HINTERGRUND

Bekanntlich schlossen sich im Dritten Reich sehr viele Ärzte der NSDAP an. Namhafte Wissenschaftler untermauerten die NS-Ideologie mit ihren Untersuchungen. Ärzte in Kliniken führten die von der NSDAP angeordnete Zwangssterilisation von Behinderten und chronisch Kranken durch und unterstützten zumindest passiv die Euthanasie von Behinderten.

Die skrupellosesten und ambitioniertesten unter ihnen aber entschlossen sich im zweiten Weltkrieg für eine Karriere als Arzt in den Konzentrationslagern der Nazis. Wenngleich die Hauptaufgabe dieser Ärzte die medizinische Versorgung der SS-Mannschaften war, hatten sie dort jedoch reichlich Gelegenheit, im Auftrag der Regierung Forschungen an lebenden Menschen durchzuführen. Die Brutalität dieser Menschenversuche ist kaum vorstellbar.

Von den wenigen KZ-Ärzten, denen in Nürnberg der Prozess gemacht wurde, kamen die meisten mit kürzeren Haftstrafen davon, einige wurden sogar freigesprochen und praktizierten weiter. Ähnlich erging es denen, die später vor Gericht gestellt wurden.

Einer dieser Ärzte war Reinhard Eschler, ein junger, überaus talentierter Mediziner, dessen Ambition so groß war, dass er sich nicht nur als KZ-Arzt bewarb, sondern auch einen Pakt mit dunklen Mächten schloss. (Anm.: Reinhard Eschler ist eine rein fiktive Figur.)

Die Geschichte des Prof. Eschler

Eschler stammt aus einer sehr einfachen friesischen Bauernfamilie. Von seiner Mutter erbt er die Gabe der Spökenkiekerelei und das Wissen um einige okkulte Geheimnisse. Aufgrund seiner überaus hohen Intelligenz erhielt er ein Stipendium und studierte in den 30er Jahren Medizin in Oldenburg. Schon zu dieser Zeit war er aktives Mitglied der NSDAP.

Als Mediziner war er vom Dienst an der Waffe befreit. Dennoch diente er ab 1939 als Stabsarzt der Wehrmacht in Frankreich. Sobald als möglich ließ er sich jedoch versetzen, um in verschiedenen KZs zusammen mit anderen Ärzten Menschenversuche durchzuführen, unter anderem mit dem berühmten Dr. Josef Mengele in Auschwitz. Zum Ende des Krieges war er Leiter des medizinischen Stabs im KZ von Papenburg. Zu dieser Zeit schloss er auch den Pakt.

Nach dem Krieg kam er zunächst gänzlich ungeschoren davon. Im Jahre 1950 ermittelte die Staatsanwaltschaft gegen ihn, doch es kam nie zur Anklage. Eschler praktizierte weiter, veröffentlichte viele seiner Forschungsergebnisse, nur notdürftig verschleiert als Tierversuche, und wurde sogar Professor an der Universität von Oldenburg.

Nachdem es irgendwann aufzufallen begann, dass er nicht alterte, und die Studenten auch kaum mehr nach seinem Geschmack waren, verließ er 1968 die Universität und gründete auf einem alten Kasernengelände an der abgeschiedenen ostfriesischen Küste eine Klinik, in der er nicht nur extrem viel Geld verdiente, sondern auch ungestört weiter seinen diabolischen Menschenversuchen nachgehen konnte – die Klinik Kopersand. Diese leitet er bis heute, wobei er sich mittlerweile als sein eigener Enkel ausgibt.

Der Pakt

Wie der Pakt genau geschlossen wurde und wie er funktioniert, muss natürlich auf den Hintergrund des verwendeten Systems abgestimmt werden. Muss es? Muss es eigentlich nicht. Die Charaktere werden es ohnehin nicht genau herausfinden. Entscheidend sind die Auswirkungen des Paktes, die weiter unten beschrieben werden.

Die Versuche

In Nazi-Tagen fanden die meisten Studien im Auftrag des Militärs statt. So wurden die Versuchsobjekte Senfgas oder tödlichen Viren wie Typhus, Gelbfieber, Cholera usw. ausgesetzt, um die Auswirkungen zu untersuchen und ein Gegenmittel zu entwickeln. Im Auftrag der Luftwaffe wurden Häftlinge zum Studium der Höhenkrankheit einem tödlichen Unterdruck ausgesetzt und danach seziert. In Auschwitz führte Dr. Mengele – unter Mitarbeit von Dr. Eschler – Operationen ohne Narkose durch, um die Schmerzreaktion zu testen. Um Selbstverstümmeler zu enttarnen, die dem Kriegsdienst entgehen wollten, wurden Häftlinge verstümmelt und die Verletzungen genauestens untersucht.

Heute führt Eschler für skrupellose Pharma-Unternehmen illegale Medikamenten-Tests durch, treibt jedoch auch seine eigenen, brutalen Studien weiter. Er amputiert gesunde Gliedmaßen und Organe, um moderne Prothetik und Implantationsmedizin zu testen. Und im Auftrag ausländischer Regierungen testet er auch weiterhin chemische und biologische Kampfstoffe und sucht Gegenmittel. Drei Beispiele für die heutigen Versuche finden sich weiter unten bei den „Szenen“.

Die Absicherung

Eschler hat sich sehr gut abgesichert, damit seine Machenschaften nicht auffliegen. Die Ärzte in seiner Klinik sind fast so ambitioniert und skrupellos wie er und unterstützen seine Versuche. Gleiches gilt für einen Teil des Pflegepersonals, das im übrigen mit großzügiger Bezahlung einerseits und nackter Drohung andererseits bei der Stange gehalten wird. Jeder in der Klinik hat gewaltige Angst vor Prof. Eschler, denn viele ahnen, dass er kein normaler Mensch ist. Die Oberschwester ist eine alte Freundin und frühere Geliebte Eschlers. Sie war schon seine Praxisleiterin in den 50er Jahren und wurde von ihm überredet, ebenfalls den Pakt zu schließen.

Damit keine neugierigen Angehörigen anfangen herumzuschnüffeln, achtet Eschler darauf, für tödliche Versuche nur solche Patienten zu verwenden, bei denen es entweder keine Angehörigen gibt oder bei denen sich das Ableben aufgrund ihrer Anamnese leicht begründen lässt. Bei den übrigen Patienten ist er in der Regel vorsichtig und beschränkt sich auf ein paar heimliche Medikamentenversuche. Es sei denn, sie weisen ein außergewöhnliches Krankheitsbild oder eine anatomische Anomalie auf, die einfach nach einer näheren Untersuchung schreien...

Für alle Fälle hat Eschler auch noch einen doppelten Boden eingebaut: Der für die Region zuständige Staatsanwalt wird von ihm bestochen und auch in übernatürlicher Weise überwacht. Wenn es also doch mal Ärger gibt, wird dies schnell unter den Teppich gekehrt. Das Prinzip funktioniert schon seit 35 Jahren einwandfrei.

Der Spuk

Eine Sache wird zunehmend zum Problem: Die gequälten Seelen der Toten suchen den Ort ihrer Folter heim, und immer öfter manifestieren sie sich auch für die lebenden Patienten sichtbar. Eschler hat diverse Exorzismen durchgeführt, doch er beginnt langsam die Kontrolle zu verlieren. Inzwischen kommt es regelmäßig vor, dass Patienten von ihrem Zimmernachbarn berichten – obwohl das Bett gar nicht belegt ist.

SCHAUPLÄTZE

Die Klinik liegt sehr einsam an der Wattenmeerküste. Die nächstgelegene größere Ortschaft ist Norddeich, etwa acht Kilometer weit weg. Einen Bus oder eine

Bahnverbindung zur Außenwelt gibt es nur von dort aus. Die nächste richtige Stadt ist Emden, mit dem Auto ca. 50 Kilometer entfernt. Dort sitzt übrigens auch die Staatsanwaltschaft. Das Abenteuer wird sich aber aller Wahrscheinlichkeit nach auf die Klinik selbst und die umgebende Landschaft beschränken.

Klinik und Reha-Zentrum Kopersand

Es handelt sich um ein altes Kasernengelände mit mehreren alten roten Backsteinbauten, die allerdings von innen modern eingerichtet sind. Das Gelände ist von einem hohen Zaun mit Stacheldrahtkrone umgeben. Es gibt ein Haupttor für Autos (mit Pfortner), von wo ein asphaltierter Weg zu einem großen Parkplatz und zum Lieferanteneingang führt, sowie eine kleinere Pforte, durch die man zum Strand und zum Wattenmeer gelangen kann.

Es gibt insgesamt fünf Gebäude, in dreien befinden sich die Stationen und Behandlungsräume, in einem die Zimmer des Personals, soweit es nicht außerhalb wohnt, und im größten die Verwaltung, die Küche, eine Cafeteria, ein kleiner Shop, usw. Einen Plan werde ich nicht zeichnen und glaube auch nicht, dass man das muss. Falls nötig, kann man während des Spiels immer noch schnell eine grobe Skizze kritzeln.

Die Umgebung

Die Umgebung der Klinik ist wie das Jever: friesisch herb. Dünen, ein schmaler Strand, das Wattenmeer, in der Ferne die Leuchttürme der Inseln Memmert und Norderney sowie der Emsmündung. Hinter den Dünen saftig grüne, morastige Wiesen, von Gräben durchzogen, auf denen Schafe weiden. Sonst nichts.

Die Stationen

Die Charaktere werden alle auf derselben Station liegen (wir nehmen es hier nicht so genau mit den Abteilungen, sie sind alle in der Reha). Kassenpatienten, von denen es nicht allzu viele gibt, liegen in großen Sälen mit sechs Betten, Privatpatienten in der Regeln in Zweibettzimmern. Die Räume haben hohe Decken und werden von kaltem Neonlicht beleuchtet, die Wände sind in sterilem Weiß gehalten. Die Bilder auf den Fluren zeigen klassische Motive: hauptsächlich Leuchttürme und Segelschiffe. Auf jeder Etage (= Station) gibt es auch einen Aufenthaltsraum mit Blick aufs Meer/Watt, in dem sich die Charaktere sicherlich häufiger aufhalten werden und von wo aus sie auch mitbekommen, was auf dem Flur vor sich geht.

Die Keller

Unter der gesamten Klinik befindet sich ein ausgedehntes Kellersystem; alle Gebäude sind unterirdisch miteinander verbunden. In den Kellern finden sich neben Heizungsräumen, Notgenerator, Lagerräumen usw. auch die Operationssäle, die

Pathologie sowie einige gut versiegelte Räume, in denen die Versuche durchgeführt werden, einige davon extrem gut abgesichert, da dort gefährliche Krankheitserreger und chemische Kampfstoffe getestet werden... Wie diese Versuchsräume von Innen aussehen, kann man sich auch vorstellen: Weiße Kacheln, ein Seziertisch aus Chrom, ein breites Sichtfenster, ein paar Leitungen und etwas wie ein Duschkopf an der Decke. Bei diesen geheimnisvollen Räumen scheint auch immer irgend ein Arzt oder Pfleger „zufällig“ herumzulaufen und wimmelt Neugierige sofort ab.

Eschlers Räume

Wer mit dem Professor sprechen will, wird in ein altmodisch mit protzigen Eichenholzmöbeln eingerichtetes Büro gebeten, mit einem riesigen Porträt des Klinikdirektors in Öl (wer genau hinsieht, erkennt, dass es von 1951 ist, wie sich an der Signatur erkennen lässt – Eschler behauptet, die Person auf dem Bild sei sein Großvater...)

Hinter dem Büro befindet sich die Privatbibliothek des Direktors, zu der nur er und einige wenige, ausgewählte Personen Zugang haben. Kein Wunder: dort findet sich die akribische Dokumentation von mehr als einem halben Jahrhundert brutalster Gräueltaten an menschlichen Versuchsobjekten. Und ein paar liebevoll gerahmte, äußerst aufschlussreiche Schwarz-Weiß-Photographien: Eschler in SS-Uniform, Eschler mit Dr. Mengele, Eschler mit Heinrich Himmler, Eschlers Ernennungsurkunden zum Sturmbannführer und zum Leiter des medizinischen Stabs im Konzentrationslager von Papenburg.

NICHTSPIELERCHARAKTERE

Prof. Dr. Reinhard Eschler

Aussehen: Eschler wirkt wie Mitte 30. Er ist groß und schlank und wäre gutaussehend, wenn da nicht dieser brutale Zug um seine Mundwinkel und diese eisige Gefühllosigkeit in seinen blauen Augen wäre. Er ist immer korrekt glattrasiert, trägt ein weißes Hemd, Krawatte und Bundfaltenhose unter seinem Arztkittel. Sein blondes Haar frisiert er mit Pomade, als wäre das Gel nie erfunden worden, zu einem klassischen Seitenscheitel. Auf seiner Wange findet sich eine Narbe, ein „Schmiss“, Zeugnis seiner Studentenzeit in einer schlagenden Verbindung.

Persönlichkeit: Eschler ist der Prototyp des skrupel- und gewissenlosen Wissenschaftlers. Er hängt Hitlers Rassenlehre nach, doch wichtiger sind ihm seine eigenen Forschungen. Wofür er forscht, hat er längst vergessen, die Gier ist übermächtig. Es geht ihm nur noch darum, immer neue Erkenntnisse zu finden und seinen Reichtum zu mehren, denn er ist inzwischen Multimillionär. Und mit der Zeit hat er auch einen ausgeprägten Hang zum Sadismus entwickelt – seine „Patienten“ zu quälen, ist die einzige kurzlebige Freude in seinem Leben, denn gutes Essen und schöne Frauen, die Freuden seiner jüngeren Jahre, sind ihm mittlerweile fad

geworden. Es ist der Fluch des Paktes, den er geschlossen hat und der ihn jetzt auffrisst.

Eigenschaften: Eschler ist ein Genie, hochintelligent und ein brillanter Operateur. Er liest in Menschen wie in einem offenen Buch und ist auch hervorragend darin, sie zu manipulieren. Dank des Paktes erfreut er sich nicht nur außergewöhnlicher Gesundheit, sondern verfügt auch über unmenschlich scharfe Sinne und eine überraschende Körperkraft.

Besondere Fähigkeiten: Eschler altert nicht und ist annähernd immun gegen körperliche Schäden. Zusätzlich zu seinen überscharfen Sinnen hat er womöglich auch noch andere Wege, über manche Dinge bescheid zu wissen, die in seiner Klinik vorgehen. Je nachdem, wie es gerade passt, kann man ihm innerhalb seiner Klinik zusätzliche Fähigkeiten geben, wie z.B. Türen zuschlagen zu lassen und zu verriegeln, Fahrstühle zu rufen oder anzuhalten, das Licht einzuschalten, ohne den Lichtschalter zu benutzen, plötzlich irgendwo aufzutauchen, wo er so schnell eigentlich gar nicht hätte sein können, usw. Wie er das macht, bleibt im Dunkeln, und so soll es auch sein.

Auftreten: Gegenüber „nichtsahnenden“ Patienten ist Eschler „nur“ ein arroganter, selbstverliebter „Gott in Weiß“, kurz angebunden, ungeduldig, herablassend. Sein wahres Gesicht, das er gegenüber seinen Versuchsobjekten und denen, die die Wahrheit über ihn wissen, zeigt, kann nur als diabolisch bezeichnet werden. Grausam, sadistisch und böse, quält er seine Opfer und versteht es auch, seinen „Verbündeten“ eine gehörige Angst einzujagen.

Funktion: Eschler ist der Oberböse. Er wird aller Wahrscheinlichkeit nach das Ende der Charaktere sein.

Oberschwester Marianne

Oberschwester Marianne ist die Chefin des Pflegepersonals und Eschlers engste Vertraute. Sie war früher seine Praxisleiterin und Geliebte und schloss um seinetwillen den Pakt – um für immer bei ihm zu sein. Nun steckt sie zu tief drin in der Sache, als dass sie jemals zurück könnte.

Aussehen: Oberschwester Marianne sieht aus wie Ende zwanzig und könnte direkt aus einem 50er-Jahre-Film entsprungen sein, eine Blondine mit lockigem Haar, üppiger Oberweite und breitem Hintern in einem klassischen Krankenschwestern-Kostüm. Sie ist hübsch, doch ihr Gesicht wirkt wie eine Maske, ihre Stimme wie eine Tonbandaufnahme. Nichts an ihr ist echt, das spürt man.

Persönlichkeit: Marianne ist eine hasserfüllte Frau. Sie hasst die Patienten und ihre Schwäche, sie hasst die jungen Krankenschwestern und Pfleger für das bisschen Freude, was diese noch in ihrem Leben finden, sie hasst sich selbst dafür, dass sie Prof. Eschler so verfallen ist, und Prof. Eschler hasst sie und liebt sie zugleich. Auch Marianne wird von dem Pakt aufgefressen und ist durch unheilige Bande an ihren „Meister“ gefesselt, so dass sie ihm auf Gedeih und Verderb dienen muss.

Eigenschaften + Fähigkeiten: Marianne ist weder übermäßig intelligent noch eine übermäßig gute Krankenschwester, doch sie hat einen guten Instinkt und spürt es, wenn etwas hinter ihrem Rücken vorgeht. Zudem hat auch sie den Pakt geschlossen

und verfügt über dieselben Fähigkeiten wie Eschler, wenn diese bei ihr auch nicht so stark ausgeprägt sind.

Auftreten: Marianne ist immer ausnehmend freundlich zu den Patienten, lächelt wie eine Wachsfigur, versichert, sich um alles zu kümmern. Sie ist aalglatt und lässt sich kaum zu einer Regung hinreißen. Nur ganz selten, wenn ihr Nervenkostüm wirklich auf eine harte Probe gestellt wird, blitzt ihr Hass kurz auf. Dass ihre Freundlichkeit hingegen nicht von Herzen kommt, sieht jeder, der auch nur über ein bisschen Menschenkenntnis verfügt.

Funktion: Schwester Marianne ist die Reserve-Antagonistin Nummer 1. Sie wird den Charakteren immer wieder in die Quere kommen.

Stationsschwester Imke

Schwester Imke ist die Stationsschwester der Charaktere. Mit ihr werden die Charaktere im normalen Tagesablauf am meisten zu tun haben. Imke weiß nicht genau, was in den Kellern der Klinik vor sich geht, auch wenn sie schon mitbekommt, wie Patienten hinuntergebracht werden und mit grauenhaften Beschwerden wiederkommen (oder auch überhaupt nicht wiederkommen). Sie weiß auch von den geheimen Räumen im Keller und der geheimen Bibliothek des Klinikdirektors, selbst wenn sie nie in einem dieser Räume gewesen ist und daran auch keinerlei Interesse hat.

Aussehen: Auch Imke ist blond, wie eigentlich das gesamte Personal. Sie ist Mitte 20, klein und zierlich, sommersprossig und nicht unattraktiv.

Persönlichkeit: Imke ist die Unschuld vom Lande. Sie kommt aus der Umgebung und fühlt sich überhaupt nicht wohl in dieser unheimlichen Klinik, doch sie hat zuviel Angst, um wegzulaufen oder gar Prof. Eschler bei der Polizei anzuzeigen. Außerdem ist sie sehr einsam in ihrem Zimmer im Schwesternwohntrakt, da das Klima zwischen den Angestellten nicht gut ist und keiner dem anderen über den Weg traut.

Auftreten: Imke ist sehr schüchtern und zurückhaltend, doch wenn man das Eis einmal gebrochen hat, blüht sie auf, und ihr überwältigendes Bedürfnis nach Zuwendung bricht sich Bahn.

Funktion: Imke ist eine der wichtigsten Informationsquellen. Als Verbündete im Ernstfall wird sie wenig taugen, dafür hat sie viel zuviel Angst.

Norbert, der Geist

Norbert ist der Geist eines ehemaligen Patienten, der seit ein paar Monaten auf der Station der Charaktere spukt und sich auch immer wieder sichtbar manifestiert, und zwar so real, dass man ihn auf den ersten Blick gar nicht als Geist erkennt. Er wurde nach einem Autounfall eingeliefert, bei dem seine Eltern ums Leben kamen und er schwer verletzt wurde. Eschler entfernte ihm eine Reihe von Organen, um künstliche Implantate zu testen. Nach der Operation hatte er schreckliche Schmerzen. Schließlich wurde er in den OP-Saal gebracht und mit einer Spritze ins Herz getötet,

um ihn sofort „frisch“ sezieren zu können. Auf seinem Weg zum OP-Saal konnte er auch einen Blick auf einen Nervengas-Test erheischen.

Aussehen: Norbert ist nicht besonders groß, etwas dicklich, dunkelhaarig, und leidet offensichtlich unter dem Down-Syndrom. Er trägt ein Krankenhausnachthemd und einen schief sitzenden Bademantel. Ebenso schief sitzt die dicke Brille auf seiner Nase.

Persönlichkeit: Norbert ist wie ein Kind. Er versteht nicht, was mit ihm passiert ist, auch nicht, was er ist. Er ist traurig und verängstigt, doch er kann die schrecklichen Ereignisse vor seinem Tod nur noch bruchstückhaft erinnern, und oft genug verdrängt er sie ganz und gar. In solche Momenten ist er fröhlich und unbeschwert.

Eigenschaften: Als Geist kann Norbert plötzlich auftauchen und verschwinden. Er ist nicht stofflich, kann theoretisch durch Wände gehen. Dies tut er aber nicht, da er gar nicht weiß, dass er ein Geist ist.

Funktion: Norbert soll den Charakteren Informationen geben, und er ist auch ein Grusel-Faktor. Die Erkenntnis um die Tatsache, dass er tot ist und darum, welche Leiden er erdulden musste, gepaart mit seiner unschuldigen Fassungslosigkeit aufgrund seiner geistigen Behinderung müssten, richtig eingesetzt, die Charaktere mit blankem Grauen füllen und vielleicht auch den Spielern ein bisschen Gänsehaut geben...

Die Ärzte

Die Ärzte der Klinik sind alle Mitwisser und Mittäter Eschlers, ambitioniert und skrupellos wie der Direktor der Klinik, wenn auch vielleicht nicht so verzehrt von ihrem Wissensdurst, nicht so sadistisch, nicht so frei von Gewissensbissen. Jederzeit kann einer von ihnen auftauchen, wenn die Charaktere einem Geheimnis auf der Spur sind. Sie alle wissen, was ihnen blüht, wenn ihre Machenschaften auffliegen, und so werden sie vor nichts zurückschrecken, um die Charaktere zu stoppen. Das einzige, was die Charaktere schützen kann, ist die Anwesenheit von Zeugen, vor allem von anderen Patienten.

Das Pflegepersonal

Ein paar vom Pflegepersonal sind komplett eingeweiht, die meisten jedoch haben nur ein gewisses Halbwissen, wie Schwester Imke. Die gute Bezahlung und die Angst halten sie bei der Stange, und die Angst ist es auch, die sie verschlossen und misstrauisch macht, so dass keiner von ihnen eine große Hilfe sein wird.

Die Patienten

Bei einigen Patienten kann man die Spuren der Experimente deutlich erkennen. Schreckliche Operationsnarben, hochdosierte Schmerzmedikation, Verätzungen, Verbrennungen, einige Stationen sind komplett unter Quarantäne. Die Opfer sind allesamt nicht ansprechbar und werden auch von Ärzten und Schwestern

abgeschirmt. Höchstens ein paar unzusammenhängende Wortfetzen kann man von ihnen ergattern.

Dann gibt es natürlich auch noch „normale“ Patienten, die drüben in den anderen Gebäuden versorgt werden und von den merkwürdigen Vorkommnissen nichts mitbekommen. Diese Trennung wird von Ärzten und Schwestern ebenfalls gut überwacht. Im übrigen werden diese Patienten kaum irgendwelchen Horrorstorys über Menschenversuche Glauben schenken, zumal, wenn ein Arzt bemerkt: „Entschuldigen Sie, er steht unter starken Medikamenten...“

Die Bauern der Umgebung

Die Bauern der Umgebung ahnen ebenfalls, dass etwas an der Klinik nicht ganz geheuer ist. Natürlich ist ihnen aufgefallen, dass der Direktor nicht altert und die Oberschwester auch nicht. Die Schreie aus den Kellern kann man zwar nicht hören, wohl aber manchmal das gequälte Wimmern derer, die die Versuche überlebt haben. Charaktere, die einen Bauernhof erreichen, können vielleicht auf Hilfe hoffen, denn trotz ihrer kühlen Art sind die Friesen sehr hilfsbereit. Sie haben jedoch auch Angst vor Prof. Eschler und werden sich von ihm leicht einschüchtern lassen.

ATMOSPHERE

Das Abenteuer lebt von der Hilflosigkeit der Charaktere und der Bedrohung, die unheilswanger über ihnen schwebt, von der Tatsache, dass sie den diabolischen Ärzten völlig ausgeliefert sind. Es ist wichtig, sie im Verlauf des Abenteuers immer wieder an ihre Schwäche und ihre Schmerzen zu erinnern. Was nicht passieren sollte ist, dass die Charaktere sich über weite Strecken wie gesunde Menschen verhalten und niemand auch nur daran denkt, dass sie schwer krank sind. Hier sind Spieler und SL gleichermaßen gefordert.

Auch die Schauplätze können das Unheimliche und Bedrohliche widerspiegeln. Die Räume und Flure der Klinik sind nackt und steril. Die feuchte Kälte des Novembers kriecht in die Räume und wird von den Heizkörpern nicht wirklich vertrieben. In den Kellern riecht es nach beißenden Chemikalien und süßlicher Verwesung. Die Neonröhren flackern. Hohle Schritte hallen in den hohen Gewölben wider. Eine Tür fällt schwer ins Schloss. Ein Pfleger blickt missmutig. Ein Arzt grinst böse und vielsagend. Mitten in der Nacht schreit ein Patient im anderen Stockwerk laut auf. Oder er schreit die ganze Nacht durch.

Draußen toben die Herbststürme, der scharfe Novemberwind heult um das Haus und drückt den eisigen Regen gegen die Fensterscheiben. Bei Flut donnern die Wellen wütend auf den Strand. Nachts kann man kaum etwas sehen, außer dem gelegentlichen verlorenen Flackern eines einsamen Leuchtturms. Wenn der Wind abflaut, treibt dichter Nebel über die Wiesen und das Meer, so dass man gar nicht mehr sehen kann, wo das Land anfängt und das Wasser aufhört. Schwärme von Möwen umkreisen lauernd das Gebäude und kreischen unheilvoll.

HANDLUNG

Das Abenteuer beginnt mit der Einlieferung der Charaktere in die Klinik. Sie liegen auf derselben Station und sind die einzigen dort, die auch nur halbwegs mobil und kommunikativ sind, so dass sie sich schon bald kennen lernen werden. In der **ersten Phase** des Abenteuers erleben die Charaktere etwas Klinikalltag und erhalten die ersten Hinweise darauf, dass hier etwas merkwürdiges vorgeht. Hierzu folgen weiter unten ein paar beispielhafte Szenen, die man verwenden kann oder auch nicht.

In der **zweiten Phase** finden die Charaktere mehr heraus. Wie sie das tun, bleibt den Spielern überlassen. Wenn sie es nicht von alleine tun, werden die Anzeichen immer dringlicher, bis irgendwann der erste der Charaktere am eigenen Leib erfährt, was in der Klinik nicht stimmt. Auch hierzu folgen unten zwei Szenen. Die Charaktere können Norbert, Imke und andere befragen. Sie können rumschnüffeln. Imke kann ihnen z.B. stecken, dass das Porträt von Eschler über 50 Jahre alt ist und er darauf aussieht wie heute. Sie kann ihnen von der geheimen Bibliothek erzählen, und natürlich bietet es sich an, sich dort einzuschleichen. Allerdings wird Eschler jede Veränderung in seinem Heiligtum sofort bemerken und spätestens von da an auf der Hut sein...

In der **dritten Phase** des Abenteuers müssen die Charaktere dann Konsequenzen aus dem ziehen, was sie erfahren haben. Hierfür habe ich keine Beispielszenen entworfen. Man weiß ja, wie Spieler sind. Nur soviel:

Wenn die Charaktere auf Konfrontation gehen, werden sie bald feststellen müssen, dass sie in ihrem schlechten physischen Zustand und ohne Waffen keine Chance gegen die Ärzte und Pfleger haben – zumal Prof. Eschler und Schwester Marianne über übermenschliche Kräfte verfügen. Wahrscheinlich werden die Charaktere einfach überwältigt und mit Medikamenten ruhig gestellt. Was dann mit ihnen geschieht, dafür habe ich wieder ein paar Szenen parat...

Ein etwas, wenn auch nicht viel, besseres Konzept könnte Flucht sein. Allerdings ist das Gelände gut gesichert und das Wetter ziemlich feindselig. Aber vielleicht kann man einen Krankenwagen klauen, sich in ein Besucherfahrzeug retten oder sich zu Fuß zu einem Bauernhof durchschlagen. Eschler und seine Leute werden allerdings auf der Hut sein. Sobald sie einen Verdacht geschöpft haben, werden sie den Charakteren auch keine Telefonanrufe mehr gestatten, Handys konfiszieren (die sind im Krankenhaus eh nicht erlaubt) und Besucher unter Vorwand wieder wegschicken.

Die Handlung erstreckt sich über mehrere Tage, so dass nervige Spieler jede Menge Gelegenheit haben, den SL und die Mitspieler durch endloses Ausspielen von Alltag zu nerven. Hier muss der SL nach kurzer Zeit auf die Tube drücken und die Handlung vorantreiben. Außerdem gibt es in der Klinik für die Charaktere nun *wirklich* nichts interessantes zu tun, wenn sie nicht hinter Prof. Eschler herschnüffeln. Insgesamt erfordern das Timing und die Dosierung der Informationen schon einiges Fingerspitzengefühl und vielleicht auch Erfahrung.

Natürlich mag es Spieler geben, die sich über ein Abenteuer ärgern, bei dem sie von vornherein kaum eine Chance haben. Ich finde, es passt zur Idee einer Halloween-

Grusel-Story, aber wer seine Spieler gut genug kennt, um zu wissen, dass sie keinen Bock auf so was haben, kann natürlich das Kräftegleichgewicht zugunsten der SCs verschieben, so dass sie eine faire Chance erhalten. Insbesondere nimmt man dann eben keine schwerkranken Charaktere, sondern welche mit kleineren Wehwehchen.

EINZELNE SZENEN

Die Charaktere sollten am Anfang einen gewissen Überblick bekommen, sie werden von Schwester Marianne begrüßt und auf ihre Zimmer gebracht, haben später eine Visite von Prof. Eschler (mit ausführlicher und nicht sehr vorsichtiger körperlicher Untersuchung) sowie Gelegenheit, sich gegenseitig kennen zu lernen.

Nach dieser Exposition wer den sich viele Szenen aus dem groben Handlungsverlauf wie oben angedeutet sowie aus der Rolle der NSCs und den Aktionen der Spieler selbst ergeben – insbesondere Schlüsselszenen wie die Durchsuchung der geheimen Bibliothek oder die Befragung von Imke und Norbert. Dennoch hier ein paar „Samples“ (ob, wann und wie man sie einbaut, bleibt jedem selbst überlassen):

Norberts erster Auftritt

Norbert kommt abends in den Gemeinschaftsraum, während die Charaktere dort sitzen, tappst etwas ziellos umher. Vielleicht sprechen sie ihn an, jedenfalls fragt er einen der Charaktere: „Tut’s dir auch so weeh? Haben sie dich auch aufgeschnitten? Mit haben sie die Leeber und die Bau-baucheldrüse weggenommen! Warum bist du kaputt? Ich hatte ein Au-autounfall!“ Wenn einer der Charaktere auch einen Unfall hatte, könnte Norbert fragen, ob seine Eltern auch tot sind. Dann fängt er an zu weinen. Schließlich fragt er, in welchem Zimmer dieser oder jener Charakter liegt, und ruft dann fröhlich: „Oh, ich auch, ich auch, das ist ja fein!“ Natürlich dürften sich die Charaktere wundern, dass alle Betten in ihrem Zimmer belegt sind und Norbert in keinem davon liegt...

Die Patientin im Nebenzimmer

Im Nebenzimmer liegt eine etwas ungepflegt aussehende, aber nicht unattraktive Frau, die auch recht mobil ist, ebenso wie die Charaktere. Irgendwann bekommen die Charaktere mit, wie ihr Bett morgens aus der Station geschoben wird. Sie bekommen ein paar Wortfetzen mit: „Ich versteh das gar nicht, es war doch alles in Ordnung!“ – „Es hat Komplikationen gegeben. Wir müssen leider sofort operieren.“ Dann schließen sich die Fahrstuhltüren. Das ist das letzte, was die Charaktere von der Patientin sehen. Nachfragen ergeben nichts weiter – Schweigepflicht...

Imke sieht Norbert

Diese Szene kommt noch besser, wenn die Charaktere Imke von allein auf Norbert ansprechen. Ansonsten taucht Norbert irgendwann wieder auf, dieses Mal gut gelaunt, weil er offenbar vergessen hat, dass seine Eltern tot sind und er große Schmerzen hat. Imke sieht ihn, und ihre Unterlippe krampft sich zusammen, sie fängt an zu zittern, verschränkt krampfhaft ihre Hände und rennt hinaus, Tränen in den Augen.

Zunächst wird sie sich nichts weiter dazu entlocken lassen als vielleicht: „Er hat hier nichts mehr zu suchen!“ Später, wenn sie etwas Vertrauen zu den Charakteren geschöpft hat, erzählt sie, dass Norbert vor Monaten in ihrem Zimmer gelegen hat und dann „weggebracht“ wurde...

Spuk auf dem Flur

Ein Charakter geht nachts auf Klo und erblickt auf dem Flur die geisterhafte Erscheinung eines durchscheinenden Krankenhausbetts, in dem ein von Verätzungen grausam entstellter, kaum noch als menschlich zu erkennender Körper liegt und kraftlos wimmert, während das Bett ohne sichtbaren Antrieb über den Flur rollt. Bevor es schließlich durch die geschlossene Tür gleitet und verschwindet, öffnen sich in der zitternden roten Masse zwei erschreckend menschliche Augen, die den Charakter voller Schmerz und Entsetzen hilfeschend anstarren...

Was habt ihr mir gegeben?

Einer der Charaktere bekommt seine tägliche Infusion und erleidet plötzlich einen Schock, beginnt zu zucken, hat Herzstillstand. Ärzte eilen hinzu und bringen ihn weg, er wird reanimiert und von Eschler persönlich untersucht. Er bekommt eine Blutwäsche und wird erst viel später wieder zurückgebracht, man behauptet, er hätte allergisch auf Antibiotika reagiert, was aber früher nie der Fall gewesen ist. Schleierhaft erinnert sich der Charakter an Eschler, wie er sagte: „Das ist schon der Dritte...“

Wir müssen Sie leider noch einmal operieren

Völlig überraschend eröffnet ein Arzt einem der Charaktere, dass man ihn morgen noch einmal operieren müsse. (Unter irgend einem offenkundigen Vorwand und ohne sich irgendwas unterschreiben zu lassen.) Wenn die Charaktere jetzt nichts unternehmen, werden sie diesen Gefährten nicht mehr wiedersehen...

Auf der Quarantäne-Station

Nachdem ein Charakter beim Schnüffeln erwischt und überwältigt wurde, kommt er wieder zu sich in einer Quarantäne-Station, am Bett fixiert und mit mehreren

Infusionen und Geräten verbunden. In den Betten links und rechts neben ihm liegen völlig ausgemergelte und verschrumpelte Gestalten, die an Herz-Lungen-Maschinen angeschlossen sind. Der Charakter fühlt sich fiebrig und elend.

Eine Gestalt in einem weißen ABC-Schutzanzug nähert sich. Es ist Eschler, der sich über den Charakter beugt, ein paar Werte abliest und irgend etwas in die Infusion einfüllt. „Sehr freundlich von Ihnen, dass Sie sich für dieses Experiment zur Verfügung stellen. Ich nehme an, Sie haben schon einmal etwas von Milzbrand gehört?“

Wir mussten leider ihre Stimmbänder amputieren

Der Charakter erwacht in einem normalen Krankenhausbett, noch ganz benebelt. Er ist zurück in seinem Zimmer, Schwester Imke steht an seinem Bett und schließt eine Infusion an. Alles ist gut, es war nur ein böser Traum. Der Charakter versucht etwas zu sagen, und ein brennender Schmerz explodiert in seinem Hals. Seine tastenden Hände finden einen dicken Verband um seinen Hals, und in seinem Mund ist der Geschmack von Blut. Er muss husten, und der Schmerz raubt ihm fast das Bewusstsein. Schwester Imkes Augen schimmern feucht, und sie läuft schnell aus dem Zimmer.

Der Charakter döst wieder ein und kommt zu sich, als Eschler an seinem Bett steht und ihn mit einem sadistischen Grinsen mustert. „Es tut mir leid, wir mussten Ihren Kehlkopf und Ihre Stimmbänder amputieren. Aber keine Sorge, wir testen gerade eine neue prothetische Technologie...“

Ein Mittel gegen großflächige Verbrennungen

Der Charakter kommt langsam wieder zu sich, noch betäubt von den Beruhigungsmitteln. Er liegt in einem grell beleuchteten, weiß gekachelten Raum auf einem Seziertisch aus Chrom. Hinter einer Glasscheibe erkennt er mehrere Ärzte, unter ihnen Eschler. Vor ihm steht Schwester Marianne mit einer Streichholzsachtel, und es riecht merkwürdig nach Benzin. Der Charakter bemerkt, dass der Geruch von einer Flüssigkeit ausgeht, in der er liegt.

„Ah, Sie sind wach“, ertönt Eschlers Stimme aus einem Lautsprecher. „Ich dachte mir, Sie wollen das doch bestimmt nicht verpassen! Einer unserer Kunden hat ein neues Mittel gegen großflächige Verbrennungen entwickelt und möchte dieses gern testen. Sie sehen also, Sie dienen einer guten Sache!“ Marianne grinst diabolisch und reißt ein Streichholz an...

Oktober 2003