

Sanatorium

Von XisO.

Es gelten die Regeln des Basisspiels.

Das Layout wurde von Woody (www.EarlEye.de) erstellt.

MISSIONS BESPRECHUNG

Langsam öffnet sich der Spalt zwischen euren Augenlidern und die Dunkelheit weicht einem eher künstlich blauen Neonlicht. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit werden aus den schattenhaften Umrissen wieder klare Konturen. Euer Körper erwacht und euer Gehirn fängt an, die ersten Eindrücke zu ordnen. Ein Raum, drei Wände, eine Tür und eine Kettensäge. Eine Kettensäge? Warum zum Teufel liegt hier eine Kettensäge und was soll die Rüstung, die ihr am Leib tragt? In eurer letzten Erinnerung saßt ihr noch in diesem Pub und trankt einen über den Durst. Ihr zahltet eure Rechnung und verließet den Pub um ca. 2 Uhr morgens. Ihr wolltet noch einen Happen essen, als plötzlich dieser schwarze Lieferwagen um die Ecke brauste. Was geschah dann? Eure Erinnerung schwindet. Wie kamt ihr hierher, und vor allem, wo seid ihr hier? Ihr beschließt der Sache auf den Grund zu gehen und richtet euch auf!

Auf einem in der Wand eingebauten Monitor erscheint plötzlich ein Bild. Eine Art Puppenmaske erscheint und sagt folgendes:

GUTEN TAG, MEINE HERREN. IN IHRER VERGANGENHEIT HABEN SIE IHR LEBEN EHER WENIG GESCHÄTZT, WAS EINEN GERADEZU ARROGANTEN LEBENSSTIL MIT SICH BRACHTE. AUS DIESEM GRUND HABE ICH SIE ZU EINEM SPIEL EINGELADEN. BEWEISEN SIE MIR, DAS SIE AN IHREM LEBEN HÄNGEN. FINDEN SIE DEN AUSGANG AUS DIESEM LABYRINTH, ODER ES WIRD IHR GRAB WERDEN. ES GIBT HILFEN, ABER AUCH FALLEN AUF DEM WEG DAHIN. SEIEN SIE AUF DER HUT UND WIE ES SICH FÜR EIN SPIEL GEHÖRT: VIEL GLÜCK MEINE HERREN, MÖGE DER BESTE GEWINNEN!

MISSIONS ZIELE

Marines: Ausgang finden!

Eindringling : 6 Kills !

S+AR+

Ihr befindet euch in einem Raum mit kahlen Wänden und kaltem Licht. An der einzigen Tür lässt sich erahnen, dass dies wohl eine Art Zelle sein soll. Die Tür ist nicht verschlossen und auf dem Boden liegt eine Kettensäge.

AREA I

Die jeweiligen Zellenteile und darin befindlichen Aufrüstungsteile werden erst nach Öffnen der jeweiligen Zellentür aufgedeckt !

Ihr betretet den Korridor und erblickt einen Wachmann. Eure Grüße ignorierend taumelt dieser auf euch zu. Im Näher kommen erblickt ihr seine Schusswunde und während sein geistesgestörter Blick euch das Blut in den Adern gefrieren lässt, hört ihr in der Ferne eine Art animalisches Röcheln.

Beim Öffnen der Zelle 1 :

Dieser Zellengenosse scheint schon etwas zu lange hier zu sein. Seine Leiche ist schon stark verwest und der Geruch der euch in die Nase steigt, ist penetrant. Trotzdem scheint er zu Lebzeiten auf ein Geheimnis gestoßen zu sein. Ihr entdeckt in Tasche seiner zeretzten Jacke einen Zettel, auf dem steht : IM NORDEN LIEGT DIE ANTWORT ! Außerdem ist er an Waffen und Munition gekommen, die er nun sicher nicht mehr braucht.

Beim Öffnen der Zelle 2 :

Auch hier liegt wieder eine Leiche, diesmal aber noch nicht lange tot. Das Blut ist noch frisch. Sehr weit kann der, der das getan hat, noch nicht sein.

AREA 1 FØR+SE+ZUNG

Beim Öffnen der Zelle 3 :

Klein wie ein Abstellraum, nur komisch dass dieser Raum komplett ausgepolstert ist.

Nimmt ein Marine die Granaten auf, schließt sich die Tür sofort und der Marine ist in der Zelle gefangen. Gleichzeitig erscheinen so viele Trité's, wie Marines mitspielen, die der Eindringlingspieler auf die roten Markierungen setzen kann. Danach setzt der Marine seinen Zug fort.

AREA 2

Die Suche nach einem Ausgang scheint verzwickter als zuerst angenommen. Die Gänge erinnern an ein Krankenhaus, nur wo sind die Ärzte ? Leichenteile liegen überall verstreut auf dem Flur herum und in unmittelbarer Nähe nehmt ihr ein hundeähnliches Knurren wahr.

AREA 3

Der Albtraum geht weiter. Die gerade geöffnete Tür legt einen Raum frei, der wohl als Behandlungs- oder Operationsraum genutzt wurde. Auf dem Boden sind Chemikalien und Medikamente ausgelaufen. Die Kreaturen stürzen sich auf einen Arzt, der mit schwächer werdender Stimme um Hilfe ruft.

Lege zum Ende jeder Spielrunde einen Verletzungsspielstein auf die Begegnung.

Wenn du den dritten Verletzungsspielstein darauf legst:

Dem Arzt werden unter unerträglichen Schmerzen sämtliche Organe herausgerissen. Danach verstummt sein Todesschrei. Nur das Schmatzen und Knurren der Kreaturen ist noch zu vernehmen.

Falls ein Marine seinen Spielzug auf der Begegnung beendet, bevor der Arzt stirbt:

Blut überströmt und mit einem versteinerten Blick schaut dich der Arzt an. Vor Schmerz klammert er sich am Boden liegend an deinem Arm fest. Er wiederholt leise flüsternd immer wieder die Kombination: BFG4291. Danach haucht er unter einem letzten Zucken sein Leben aus.

AREA 4

Dies sieht wie eine Sicherungsschleuse aus. Nichts und niemand sollte wohl Zugang zu den Zellen und Operationsräumen haben. Vielleicht sollte aber auch nichts herauskommen. Der Wachmann und sein Hund jedenfalls haben sich merkwürdig verändert. Es sieht aus, als bewachen sie die blaue Tür. Vielleicht liegt dahinter ja der Ausgang.

Blaue Sicherheitstür :

Die Sicherheitstür ist mit einem Code versehen. Auf der Konsole sind die Zahlen 1, 2 und 3.

Der Marine mit der Sicherheitskarte würfelt mit einem grünen Würfel. Entsprechend der Reichweite führe folgende Aktionen aus.

1.

Ihr habt Glück. Der Schlüssel öffnet das Schloss.

2.

Ein leises Knistern hallt aus dem Lüftungskanal. Spinnenartige Wesen lassen sich von der Decke herab.

Setze pro Marine einen Trité auf die roten Markierungen. Danach führt der Marine seinen Zug fort.

3.

Einen Zombie hat es wohl noch nicht ganz erwischt. Er steht langsam auf und wendet sich euch zu.

Setze pro Marine einen Zombie auf die roten Markierungen. Danach führt der Marine seinen Zug fort.

Jedes Ereignis kann nur einmal eintreten. Falls eine Zahl öfter gewürfelt wird, wird der Wurf wiederholt.

AREA 5

Wie ein Ausgang sieht das eher nicht aus. Aber welche der 3 Türen führt dorthin? Wer die Wahl hat, hat die Qual.

AREA 6

Der Vorratsraum ist vollgestopft mit Ausrüstungsgegenständen. Allerdings auch mit widerlichen Kreaturen. Es wird nicht einfach werden, sich durchzuschlagen. Der Wissenschaftler am Ende des Raumes hat seinen Kampf auch schon verloren, aber was hält er da in der Hand?

Falls ein Marine seinen Spielzug auf der Begegnung beendet:

Der Wissenschaftler ist vom Scheitel bis zur Sohle in 2 Hälften geteilt, seine Finger der rechten Hand umklammern aber immer noch sein PDA, als wolle er dies um jeden Preis behalten. Du nimmst es an dich für den Fall es später noch gebrauchen zu können.

AREA 7

Spinnweben schmücken dieses Arbeitszimmer. Am Ende des Flures erspähst ihr einen übel riechenden Fettsack. Er scheint euch nicht zu mögen, sonst würde er euch nicht seine beiden fetten Wummen ins Gesicht halten. Vielleicht will er aber auch nur das innere des versiegelten Stahlschranks nicht preisgeben.

Falls ein Marine seinen Spielzug auf der Begegnung beendet und die Marines die Kombination aus Area 3 und das PDA aus Area 6 haben:

Ihr schließt das PDA an das Zahlenschloß des Stahlschranks an und gebt die Kombination ein. Der Stahlschrank öffnet sich und eine mächtige Waffe wird freigelegt.

Gib dem Marine eine BFG und 2 Energiezellen.

Falls ein Marine seinen Spielzug auf der Begegnung beendet und die Marines die Kombination aus Area 3 und/oder das PDA aus Area 6 nicht haben:

Zugang verboten, tönt es aus dem Lautsprecher

Der Marine setzt seinen Zug fort.

AREA 8

Scheint, als hättet ihr in ein Wespennest gestochen. Der Raum ist voll von blutrünstigen Monstern, die wohl eher nicht auf dem Weg zu einer Star-Trek-Convention sind. Aber wenn ihr höflich bittet und eurer Bitte mit Feuerkraft Nachdruck verleiht, lassen sie euch bestimmt durch. Wenn da nur nicht die rote Sicherheitstür wäre.

Fällt der letzte Hell-Knight im Kampf:

Mit einem lauten Krachen fällt der Hellknight zu Boden. Um seinen Hals hängt eine Kette mit einem roten Schlüssel.

Platziere den roten Schlüssel auf eines der Felder, das der Hell-Knight vorher ausgefüllt hat.

Lege die Ausrüstungsspielsteine erst nach folgendem Text auf den Spielplan.

Die rote Sicherheitstür öffnet sich mit einem mechanischem Krachen. Der Raum ist leer. Schweißgebadet und blutüberströmt blickt ihr in eure Gesichter. Ihr scheint es geschafft zu haben. Ihr lasst eure Waffen und Ausrüstung fallen und betritt einer nach dem anderen den Raum. Plötzlich schließt sich die Sicherheitstür wieder und die Verriegelung schnappt zu. Das Licht geht aus und nach einem kurzem Moment völliger Finsternis schaltet sich ein Monitor ein. Wieder spricht die mysteriöse Puppengestalt zu euch: HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, MEINE HERREN. SIE HABEN ES FAST GESCHAFFT. HINTER DER GELBEN TÜR LIEGT DER FAHRSTUHL, DER SIE IN DIE FREIHEIT BRINGT. DUMMERWEISE BIETET ER NUR EINER PERSON PLATZ UND FÄHRT NUR EINMAL NACH OBEN. SOZUSAGEN EIN ONE-WAY-TICKET. UM IHRER ENTSCHEIDUNG, WER DEN LETZTEN PLATZ BEKOMMT, NACHZUHELFFEN, LIEGEN IN DIESEM RAUM 3 KETTENSÄGEN BEREIT. VIEL SPAß MEINE HERREN UND MÖGE DER BESTE GEWINNEN !

Ausrüstung während des Kampfes pro Marine:

1x Kettensäge , 2x Rüstung , 8x Verletzung

Während des Kampfes kann der Marine entweder angreifen oder vorrücken.

Einziges Waffe ist die Kettensäge. Sprinten und Befehle sind wegen der Stresssituation außer Kraft gesetzt.

Ihr verteilt euch in den Ecken und nehmt die Kettensäge auf. Es ist nicht gerade einfach, in völliger Dunkelheit mit einer Kettensäge zu hantieren, aber da ertönt auch schon das erste Motorgeräusch. Keine Zeit zum Denken, Handeln ist jetzt angesagt.

Zum Überlebenden :

Du hast es geschafft, nachdem du das Innere deiner Freunde zum Vorschein gebracht hast legst du die Säge beiseite. Langsam öffnet sich die Fahrstuhltür und Licht dringt in den Raum ein. Noch etwas wackelig auf den Beinen machst du dich auf den Weg zum Ausgang. Langsam kommen auch die Gedanken wieder. Wer ist wohl der Spielmacher? Auf der einen Seite würdest du ihn am liebsten seine eigenen Gebeine essen lassen, aber bist du ihm nicht auch etwas schuldig, weil er dir gezeigt hat, wie sehr du am Leben hängst und dass du es bis jetzt eher vergeudet hast? Denn eines ist sicher, du lebst dein Leben nie mehr so wie vorher. Und hat er nicht auch gesagt, der Fahrstuhl fährt nach oben in die Freiheit? Wieso fährt er dann nach unten, und was erwartet mich, beim Aufgehen der Fahrstuhltür?



