How to be a Hero

MAD AS A HATTER

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. Oktober 2026





INHALT

Mad as a Hatter 3
- Allgemeines 3
- Das Abenteuer 5
- Welt 20
- Charaktere 22

MAD AS A HATTER

Wo spielt das Abenteuer?: Auf einer fiktiven Insel zwischen England und den Niederlanden.

Wann spielt das Abenteuer?: Im Jahre 1899.

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: HTBAH-Regelwerk mit dem Modul Geistige Gesundheit

Für wie viele Leute ist es gemacht?: Für 2-6 Leute (aber erweiterbar)

Schwierigkeit für den Spielleiter: mittel

Schwierigkeit für die Spieler: mittel

Spieldauer: Kommt auf die Spielweise an, aber in ca. 4-6 Stunden machbar

Allgemeines

Die Geschichte spielt in England, vor allem auf einer fiktiven Insel zwischen England und den Niederlanden, im Jahre 1899. Schon seit einiger Zeit mehren sich Gerüchte über das Lyeclyff-Institut für kriminelle Geisteskranke auf Dukewod Island. Von Misswirtschaft, Misshandlungen der Patienten bis hin zu Folter und übernatürlichen Erscheinungen soll sich hier alles kaum Vorstellbare abspielen. Es wird gemunkelt, Geister trieben hier ihr Unwesen und peinigten Patienten sowie die Belegschaft. Laut Gesundheitsministerium alles nur Gerüchte. Um Licht ins Dunkel zu bringen, werden Spezialisten aus verschiedenen Feldern gesucht, die als offizielle Gesandte diese „Gerüchte“ ein für alle Mal aus der Welt schaffen. Doch die Auserwählten haben vielleicht mehr als nur einen Grund, diese Insel zu betreten. Und die Gerüchte existieren vielleicht nicht ohne Grund ...

Dieses Pen-and-Paper-Abenteuer erzählt weniger eine Geschichte, als dass es die Spieler auf die Spur rätselhafter Ereignisse schickt. Ein Puzzle, dessen Teile die Spieler zusammensetzen müssen. Es soll als Grundgerüst dienen und darf ausgeschmückt werden. Meistens geben NPCs Einblicke in bestimmte Vorgänge oder Begebenheiten, weshalb diese sehr wichtig sind. Am besten sieht sich der Spielleiter vor dem Spielen zumindest die wichtigen Charaktere und deren Motivationen und Geheimnisse an, um gut auf die Spieler antworten zu können. Da die Geschichte nicht linear, sondern in Teilen erzählt wird, ist an einigen Stellen auch das Improvisationstalent des Spielleiters gefordert. So können die Spieler mehr oder weniger offensichtlich auf die Fährte der Geheimnissen geleitet werden, ohne, dass diese in ihrer Freiheit eingeschränkt werden. Die weniger wichtigen Charaktere können gerne zwischendurch eingebaut werden, damit die Welt lebendiger wirkt.

Das Abenteuer beginnt mit einem Intro, um wichtige Plot Points in Bewegung zu bringen. Danach haben die Spieler freie Hand, und Ereignisse werden orts- und zeitabhängig dargelegt.

Vorbereitung

Was man so für das How-to-Be-a-Hero-Regelwerk braucht. Darüber hinaus nutzt dieses PnP das Modul Geistige Gesundheit, um den langsamen psychischen Zerfall der Spieler darzustellen. Der Spielleiter sollte sich die Geschichte, mindestens aber die wichtigen Elemente, vor dem Spielbeginn durchlesen, um die Antwort auf die Geheimnisse im Voraus zu kennen. So kann er die Spieler bei Bedarf auf die richtige Spur lenken oder Tipps geben.

Charaktererstellung

Die Charaktererstellung funktioniert wie üblich im How-to-Be-a-Hero-Regelwerk. Doch es gibt ein paar Dinge zu beachten: Der Spielleiter sollte darauf achten, dass die von den Spielern gewählten Berufe für ihre Charaktere zur Aufgabe des Abenteuers passen. Da die Gerüchte teils übernatürlichen Ursprungs sind, können Berufe wie Dämonologen oder Geisterjäger genauso wie Psychologen, Privatdetektive, Journalisten oder Priester gewählt werden. Wichtig ist, dass sich logisch begründen lässt, warum ausgerechnet diese Charaktere eingeladen werden. Dies stellt die offenkundige Motivation dar.

Zur Hilfe habe ich eine kleine Liste mit Berufen angefertigt, die mir logisch erscheinen. Es sind Vorschläge. Natürlich könnt ihr auch eigene Berufe finden:

Wissenschaftliche Berufe:

- Neurologe, der die Denkprozesse der Insassen und der Belegschaft erforschen will.
- Mediziner, der das Wohlbefinden der Patienten sicherstellen will.
- Psychoanalytiker, den die verschiedenen psychischen Störungen der Insassen interessieren.

Pseudowissenschaftliche Berufe:

- Dämonologe, der die übernatürlichen Begebenheiten analysieren will.
- Geisterjäger, der mögliche Geister auf der Insel erforschen und bannen will.
- Homöopath, der mit seinen neuen „Heilmethoden“ die Patienten heilen will.

Ermittelnde Berufe:

- Privatdetektiv, der den Gerüchten nach Misshandlung und Misswirtschaft nachgehen will.
- Wirtschaftsprüfer, der die mögliche Misswirtschaft aufdecken will.
- Anwalt, der als Rechtsexperte das Institut untersuchen will.

Schreibende Berufe:

- Investigativer Journalist, der den Gerüchten nachgehen und Missstände aufdecken will.
- Schreiberling des Gesundheitsministeriums, der die Ergebnisse festhalten will (oder vielleicht auch eben nicht).
- Schriftsteller, der Inspiration für sein neues Buch sucht.

Des Weiteren sollten sich die Spieler in Absprache mit dem Spielleiter eine versteckte Motivation für den Besuch des Instituts ausdenken. Sozusagen ein Geheimnis, das sie am liebsten niemandem mitteilen wollen. Das kann für einen Anwalt der Auftrag eines Mandanten sein, der die Umstände der Inhaftierung eines Familienmitglieds untersuchen soll. Oder ein Dämonologe will dort selbst einen Dämon rufen und nutzt dafür die "spirituelle" Energie. Dabei können die Spieler ihrer Kreativität freien Lauf lassen, solange es ihren Charakter motiviert, es etwas ist, das sie ihren Mitreisenden lieber nicht erzählen würden und es sich logisch in die Welt einfügt.

So haben die Spieler eine doppelte Motivation, der Geschichte zu folgen und es können sich durch die Geheimnisse und versteckten Motivationen Konflikte innerhalb der Gruppe oder mit NPCs ergeben. Das macht alles noch eine Spur interessanter. Gerne kann sich der Spielleiter aus den Geheimnissen der Spieler oder in Absprache mit diesen Phobien ausdenken, die durch die sinkende geistige Gesundheit ausgelöst werden, um so die unausweichlichen Erscheinungen persönlicher zu gestalten.

Außerdem suchen sich die Spieler, in Absprache mit dem Spielleiter, ihr Gepäck für die Reise aus. Sie können **sechs Gegenstände** wählen, die sie in ihren Koffer packen. Die einzigen Grenzen dabei sind die Logik und andererseits die Meinung des Spielleiters. (Am Anfang der Geschichte verlieren sie diese Gegenstände und bekommen später zwei zufällig ausgewürfelte Gepäckstücke zurück.)

Hintergrund

Dukewod Island ist frei erfunden und liegt im Ärmelkanal. Vor den Ereignissen der Geschichte gerieten regelmäßig Gerüchte über die Verhältnisse nach außen. Zu den typischen Behauptungen über Misswirtschaft gesellten sich bald Meldungen über widrige Zustände für die Insassen. Diese reichten bis zur Folter. Dadurch erzählten sich die Menschen bald Schauergeschichten über die Insel, über Geister und andere Wesen wie Werwölfe, die dort ihr Unwesen treiben sollen. Um diese Gerüchte aus dem Weg zu räumen und so Subventionen zu sichern, trat die Stiftung des Instituts an das Gesundheitsministerium heran. Sie schlug vor, einige ausgewählte Personen auf die Insel einzuladen, um die Situation zu untersuchen. Das Gesundheitsministerium willigte ein und suchte nach geeigneten Kandidaten. Diese Untersuchenden sind die Spieler, die sich nun bereit machen, um die Geheimnisse der Insel zu enthüllen ...

Nur für den Spielleiter

In dieser Welt gibt es keine übernatürlichen Wesen, Zauberei oder ähnliche Dinge. Alles Übernatürliche erleben die Spieler nur durch stetigen Zerfall ihrer mentalen Fähigkeiten. Außerdem befinden sich hinter so ziemlich jedem Bild Gucklöcher, um im Geheimgang Räume ausspionieren zu können.

Kursive Texte: Alles, was kursiv geschrieben ist, kann wörtlich vorgetragen werden. Dabei handelt es sich meistens um die Einleitungen der einzelnen Abschnitte oder um wörtliche Rede in Gesprächen

Rote Texte: Enthalten Informationen für den Spielleiter über Entscheidungsmöglichkeiten, Proben und dergleichen.

Blaue Texte: Mögliche eingebildete Erscheinungen für die Spieler, die die GG sinken lassen. Diese werden in Tag 1, 2 und 3 eingeteilt, mit steigender Intensität. Der GM kann sie zwischendurch einstreuen, sobald die Spieler einen Ort betreten. Außerdem sind es nur Vorschläge, der Kreativität werden hier keine Grenzen gesetzt.

Das Abenteuer

Wie ein dunkler Schleier schweben mysteriöse Gerüchte über dem Lyeclyff-Institut für kriminelle Geisteskranke. Erzählungen von Misshandlungen der Insassen, Menschen mit besonderen Kräften und Sichtungen von Geistern und anderen Gestalten. All das und noch mehr hört man über das Institut. Und die Besucher, so sagt man, sollen des Öfteren selbst zu Insassen werden ...

Instinktiv zieht ihr eure Einladung hervor:

Hochverehrter freiwilliger Generalinspektor,

das Lyeclyff-Institut für kriminelle Geisteskranke lädt Sie ein, Dukewod Island und die darauf befindliche Anstalt zu besuchen. Unserem Institut ist Transparenz sehr wichtig und deshalb öffnen wir unsere Pforten für Sie und weitere ausgezeichnete Individuen mit glänzendem Urteilsvermögen. Für Ihr Wohlbefinden und Ihre Sicherheit ist natürlich gesorgt. Die Fähre Capriana legt um 12 Uhr an Dock 3 ab. Das Schiff Stella wird Sie zwei Tage später wieder abholen. Zeigen sie einfach diese Einladung dem Fährmann, um an Bord zu gelangen. Direktor Cawley wird Sie in Empfang nehmen.

Hochachtungsvoll,

das Lyeclyff-Institut für kriminelle Geisteskranke

Intro

Die Londoner Docks - 11:55

London, 1899. Graue Tage, schwarze Nächte. Unablässiger Regen. Das leichte Prasseln hallt vom Wasser wider, und Matrosen brüllen Befehle. Im Hafen wimmelt es vor Menschen. Angler, Bauarbeiter, Seemänner, Nichtsnutze und noch mehr. Hier kommen alle Berufsschichten zusammen. Selbst das Wetter kann sie nicht verscheuchen. Die Schiffe kommen und fahren. Durch den Nebel fährt die ***Capriana****. Sie legt an Dock 3 an. Der Fährmann befestigt das Tau. Er überblickt die Menge, und nach und nach betreten Menschen das Boot, nachdem der Fährmann ihre Einladung überprüft hat. Es ist fünf vor zwölf. An Bord der Capriana ist nicht viel Platz. Auch hat es leider nur eine kleine Kabine, um sich vor dem stärker werdenden Regen zu schützen. Offenbar sind alle Passagiere eingetroffen, denn der Fährmann betritt die Kabine, und das Boot legt ab. Langsam verlässt es das Dock und schippert Richtung offenes Meer.*

Hier können sich die Spieler innerhalb des Abenteuers vorstellen.

Die offene See - 12:00

Der Regen mündet langsam in einen Sturm. Die Wellen bringen die Fähre ins Schwanken. Das Gepäck poltert über das Deck. Sogar der Fährmann sieht besorgt aus, während er die Tür der Kabine schließt. Nun müssen sich die Passagiere festhalten, damit die Wellen sie nicht von Bord waschen. Einige der Koffer sind schon aufgeplatzt, und ihr Inhalt liegt verstreut an Deck.

Der Seegang verschlimmert sich. Es dringt bereits Wasser in die Motorräume ein. Unter Deck ertönt ein Brutzeln und Zischen. Der Fährmann verlässt mit Mühe seine Kabine und bereitet das Rettungsboot vor.

Während die Fähre zu kentern droht, ist am Horizont die Rettung in Sicht. Durch den Sturm zeichnet sich eine Insel ab, doch der Kahn bewegt sich nicht mehr vorwärts. Mit einem lauten Platschen landet das Rettungsboot im Wasser. Der Fährmann springt sofort hinein, nimmt die Ruder und brüllt etwas Unverständliches. Erst als alle Passagiere die Capriana verlassen haben, beginnt er zu rudern.

Die Insel kommt näher und näher, doch der Sturm gibt nicht nach. Am Ufer können die Passagiere bereits Lichter erkennen, die in ihre Richtung leuchten. Der Fährmann rudert und rudert.

Eine große Welle spült das Boot an den Strand. Sofort kommen einige Gestalten auf die Schiffsbrüchigen zu, die sie mit Scheinwerfern anstrahlen. Plötzlich rennt der Fährmann in die andere Richtung, den Strand entlang. Ein Auto fährt an den Gestrandeten vorbei, dem Flüchtenden hinterher. Ein anderes hält vor ihnen. Die Tür springt auf.

Hier kommt Oberwachmann McMaster ins Spiel, der sie mit dem Auto abholen und zum Herrenhaus fahren will, in dem der Direktor bereits wartet, um sie zu begrüßen. Die Spieler können entscheiden, ob sie ihm folgen oder, aufgrund der Flucht des Fährmanns, auch fliehen. Jeder Spieler, der sich dafür entscheidet, erkältet sich. Außerdem können sie sich aufgrund der Dunkelheit nicht orientieren und werden vor dem Morgen von Wachen gefunden. Dies kann z. B. passieren, indem sie ihnen in die Hände laufen oder sich den Kopf stoßen und ohnmächtig werden. So wird sichergestellt, dass sie beim Gespräch mit dem Direktor dabei sind und auch von dem vergifteten Tee trinken.

Der Strand - 21:00

Eine hochgewachsene, kräftige Gestalt schaut euch genauer an. "Sind Sie von der Kommission? Wie konnten Sie nur auf die Fähre steigen? Bei diesem Wetter ist das Selbstmord! Jetzt steigen Sie schon ein, der Direktor erwartet Sie bereits!"

Weitere Gestalten steigen aus und geleiten euch energisch ins Auto. Die Fahrt dauert nicht lange, da kommt schon ein großes Anwesen in Sicht. Uralt thront es auf einer hohen Klippe und überblickt das tosende Meer. Das Auto hält an und ihr steigt aus. Die kräftige Gestalt läuft sofort in Richtung Eingangstür des Anwesens, die sich sogleich öffnet. Heraus kommen ein etwas fülliger, kleinerer Mann und eine schlanke, blonde Frau mit Regenschirmen.

"Aber da haben Sie ja nicht so gutes Wetter mitgebracht, wenn der Spaß erlaubt ist, hohoho!", lacht der Mann durch den strömenden Regen. "Ich darf sie herzlichst am Lyeclyff Institut für kriminelle Geisteskranke auf Dukewod Island begrüßen. Ich hoffe Sie hatten eine angenehme Reise?" Wäre der Regen nicht, könnte man eine Stecknadel fallen hören, so unpassend war diese Formulierung. "Nun stehen Sie da nicht so herum, kommen Sie schnell herein. Sie auch McMaster."

Mit diesen Worten dreht er sich um und geht zurück in das Anwesen. Hinter der Tür wartet ein Wachhäuschen auf euch und dahinter thront ein prachtvoller Springbrunnen in der Mitte des Anwesens. Rechts und links gehen Gänge ab und geradeaus führen Treppen den Weg in den ersten Stock.

Der kleine Mann stellt sich etwas erhöht auf die oberen Stufen der Treppe, als müsste er für eine große Menge eine Ansprache halten. "Ein weiteres Mal herzlichst Willkommen! Meine Name ist James Cawley und ich bin der Direktor dieses Instituts. Ich werde alles Mögliche dafür tun, dass Ihr Aufenthalt angenehm und entspannend wird. Aber natürlich weiß ich ja, dass Sie nicht zum Spaß hier sind, hohoho." Ein weiteres Mal lacht der Direktor als einziger über seinen eigenen Witz. "Sie alle sind gekommen, um unser Institut zu inspizieren und ... etwaige Missstände aufzudecken. Hier kann ich sie sofort beruhigen, denn an diesen fiesen Gerüchten ist natürlich nichts dran. Deshalb werden Sie viel Freizeit haben und können Ihren Aufenthalt hier genießen. Oberwachmann McMaster hier", er deutet auf den Mann, der euch am Strand aufgelesen hat. "wird Sie sofort zu Ihrer Unterkunft bringen. Ich habe auch bereits einige Pfleger instruiert, Ihnen Ihre Zimmer zu zeigen und Wechselkleidung zu bringen, damit Ihre jetzigen Gewänder gewaschen und getrocknet werden können. Wir besprechen dann morgen Ihren weiteren Aufenthalt. Harold wird Ihnen bei weiteren Fragen gerne zur Verfügung stehen. Eine schöne Nacht wünsche ich Ihnen." Und mit diesen Worten macht er auf dem Absatz kehrt und erklimmt die Treppen zum nächsten Stockwerk.

Harold McMaster baut sich vor eurer Gruppe auf. "Sie haben den Direktor gehört. Wenn die Herrschaften mir bitte folgen mögen.", presst er zähneknirschend hervor und begibt sich zurück in Richtung Eingangstür. Die kleine Gruppe folgt ihm und steigt ins Auto.

Nach einiger Zeit erreicht ihr das Belegschaftsgebäude. Plötzlich hört ihr energische Schritte auf euch zukommen. Eine kleine, etwas mollige Frau biegt um die Ecke und kommt geradewegs auf euch zu. "Herein, herein die Herrschaften. Bleiben sie still, die anderen Pfleger müssen im Gegensatz zu Ihnen morgen hart arbeiten. Ich übrigens auch, deswegen beeilen wir uns lieber. Hier sind Ihre Zimmer.", sie deutet auf sechs Türen am Ende eines dunklen Flurs. "In Ihren Zimmern finden Sie Wechselkleidung. Wenn Sie wünschen, dass Ihre aktuelle Kleidung gereinigt und getrocknet wird, so legen Sie diese auf Ihren Tisch. Ich wünsche Ihnen eine geruhsame Nacht."

Mit diesen Worten macht sie auf dem Absatz kehrt, biegt wieder um eine Ecke und ist verschwunden. Ihr seht an euch herab und merkt, dass ihr noch immer eure nasse Kleidung tragt und spürt, wie die Kälte in eure Knochen kriecht. Schlagartig wird euch klar, dass ihr eure Koffer und all eure Habseligkeiten verloren habt. Euer ganzes Gepäck wurde wahrscheinlich mittlerweile vom Meer verschlungen.

Die Schlafzimmer - 22:00

Darin seht ihr schmale Betten, die halbwegs komfortabel aussehen, ein Porträt eines Mannes, den du nicht kennst, einen kleinen Schreibtisch, auf dem weiße Kleidung liegt und einen geschlossenen Kleiderschrank. Durch das Fenster scheint schwach das Licht des Mondes hinein und der Regen prasselt unaufhörlichen an der Scheibe.

Hier kann ein zufällig ausgewählter Spieler eine Probe auf ein passendes Talent werfen, ob er bemerkt, dass er beobachtet wird. Ist sie erfolgreich, sieht er, dass sich die Augen des Bildes bewegt haben. Nimmt er das Bild von der Wand, findet er Löcher. In allen anderen Zimmern der Spieler sind auch Löcher hinter dem Bild. Danach schlafen sie aufgrund von Erschöpfung ein.

Der nächste Morgen - 07:00

Ihr werdet durch ein Klopfen geweckt. Die Stimme von McMaster, erhallt durch die Türen. "Wenn die Herrschaften bitte aufstehen und mir folgen mögen. Der Direktor erwartet Sie in seinem Büro.". Mühsam steht ihr auf und bemerkt die Wechselkleidung auf dem Tisch. Eure Kleidung vom Vortag ist noch immer nass. Beim Entfalten merkt ihr, dass es gewöhnliche Pflegerklamotten sind.

Hier können die Spieler entscheiden, ob sie die Pflegerkleidung anziehen oder ihre eigene nasse Kleidung behalten wollen. Mit nasser Kleidung müssen sie im Laufe des Tages eine Probe würfeln, ob sie krank werden. Mit der Pflegerkleidung bringen ihnen einige Insassen oder Teile der Belegschaft möglicherweise mehr bzw. weniger Respekt entgegen.

Sobald eure Gruppe ihre Zimmer verlassen hat, dreht sich McMaster um und geht zur Eingangstür. Draußen steigt ihr in den Jeep und wortlos fährt McMaster Richtung Herrenhaus. Am Büro des Direktors angekommen klopft McMaster an die Tür, öffnet sie und tritt hinein. Ihr folgt und seht den Direktor vor einem großen Fenster stehend. Er fordert euch mit einer Geste auf Platz zu nehmen.

Beschreibung: Das Büro des Direktors ist sehr herrschaftlich eingerichtet. In seiner Mitte befindet sich ein riesiger Schreibtisch vor dem ein paar Stühle stehen. In der vorderen, rechten Ecke steht ein großes Sofa und in der hinteren, rechten Ecke eine Trennwand, hinter der sich ein Bett befindet. Die linke Wand ist mit Bücherregalen zugestellt. Überall stehen kleine Büsten oder ausgestopfte Tiere. Außerdem befindet sich hinter dem Schreibtisch ein riesiges Gemälde eines Königs.

"Schön, dass Sie sich alle hier versammelt haben. Glauben Sie mir, ich habe mich schon gefreut Sie zu treffen, seit das Ministerium solch glänzende Individuen wie Sie beauftragt hat herzukommen. Natürlich sind jegliche Gerüchte, Behauptungen oder Legenden völlig frei erfunden, das kann ich Ihnen versichern, hohoho.", wieder hält sich der Direktor seinen Bauch während er lacht. "Selbstverständlich möchte ich Sie und Ihre Nachforschungen auch nicht beeinflussen. Deshalb können Sie die Insel Dukewod frei begehen...", er unterbricht seinen Satz, als es an der Tür klopft und die Sekretärin hineinhuscht. Sie überreicht dir und deiner Gruppe eine Tasse Tee und tritt Beiseite. Nacheinander nehmt ihr aus Höflichkeit alle einen Schluck aus dem doch schmackhaften Tee, der euch serviert wurde.

WICHTIG: Die Spieler müssen einen Schluck des Tees zu sich nehmen, damit ihre Geistige Gesundheit immer weiter verfällt und sie Vision etc. sehen. Ob den Spielern eine Wahl gelassen wird, ob sie den Tee trinken, ist jedem GM selbst überlassen. Am Leichtesten ist es, es ihnen einfach vorzugeben und mit Höflichkeit zu begründen.

"Dankeschön Phyllis, Sie können gehen. Wo war ich? Achja...", setzt der Direktor neu an. "Sie können die Insel natürlich frei begehen, im Norden auf Insel 6 ist zum Beispiel das Beschäftigungsgebäude, wenn Ihnen einmal langweilig ist, hohoho. Doch es gibt ein paar Einschränkungen zu Ihrer eigenen Sicherheit. Wir wollen doch nicht, dass nach Ihnen eine neue Kommission kommt, die Ihren Tod untersuchen muss oder? Hohohohoho.", zum ersten Mal seit ihr Direktor Cawley kennt, setzt er plötzlich eine ernste Miene euch gegenüber auf. "Erstens sind der Sicherheits- und der Hochsicherheitstrakt auf Insel 2 sowie Insel 3 für Sie nicht zugänglich. Dort sind unsere gefährlichen Insassen inhaftiert und, obwohl sie natürlich hinter Gittern sind, kann ich als Direktor dieses Risiko nicht eingehen. Außerdem ist die Insel 7 ist für Sie tabu. Die Brücke dorthin, wie auch das Gestein der gesamten Insel, ist einsturzgefährdet und wird deshalb von niemandem betreten, genauso wie der Leuchtturm aus denselben Gründen.", ohne eine Antwort eurerseits abzuwarten und mit wieder heiterem Gesichtsausdruck, spricht er weiter: "Und jetzt zu etwas angenehmeren Themen. Es wurden nämlich Gepäckstücke am Strand gefunden, die wahrscheinlich Ihnen gehören. Nehmen Sie sich Ihre Stücke heraus, dies sind leider die einzigen, die an Land gespült wurden.", er öffnet eine Truhe, in der jede Menge Gegenstände liegen.

Hier bekommen die Spieler zwei Gegenstände aus ihrem Gepäck zurück. Diese werden mit einem W6 zufällig ausgewürfelt und gehen in den Besitz des jeweiligen Spielers über. Die anderen Gegenstände wurden vom Meer verschlungen.

Ab hier kann der Spielleiter improvisieren und die Geschichte ausbreiten. Er kann die ersten Hinweise geben oder die Spieler komplett frei die Insel erkunden lassen. Als Grundlage wird skizziert, was an einzelnen Schauplätzen geschieht, mit Vorschlägen, wen sie dort dort treffen und was die Spieler dort finden können. Weiter werden die wichtigsten Ereignisse der Story dargelegt, damit das Abenteuer auch mit viel Improvisation rund ablaufen kann. Natürlich bleibt dem Spielleiter überlassen, ob er sich an die Ereignisse hält, sich von ihnen inspirieren lässt oder auf seine Spieler reagiert und etwas komplett anderes erlebt. Überall auf der Insel können die Spieler interessante, lustige oder furchterregende zufällige Begegnungen mit Insassen erleben.

Die Schauplätze

Hier werden die Ereignisse an den jeweiligen Schauplätzen zu bestimmten Zeiten skizziert.

Das Belegschaftsgebäude

Beschreibung: Hier schlafen und essen die Sekretärinnen, Psychiater, Wachmänner und Pfleger. In den Wänden befindet sich ein Geheimgang, dessen Zugang außen in der oberen linken Ecke ist.

Generell können die Spieler andere Charaktere hier nur abends und früh morgens antreffen. Mögliche Charaktere sind:

- Sekretärin Gwyn O'Neill
- Psychiater Mohandas Patel
- Wache Ben Jebediah Weakend
- Wache Reginald Godfrey
- Wache Mark Torrance
- Pflegerin Iosefka Niefalszy
- Pflegerin Jenny Green
- Pfleger Jeffrey Muckraker

Das Herrenhaus

Beschreibung: Hier läuft der größte Teil des offenen Vollzugs ab. Die ungefährlichen Insassen werden hier tagsüber von den Pflegerinnen betreut. In der Eingangshalle befindet sich ein Wachhäuschen, in dem immer mindestens eine Wache sitzt. Außerdem befinden sich hier die Büros des Direktors, der Sekretärinnen und der Psychologen. In den Wänden des Hauses befindet sich ein Geheimgang, dessen Zugang im Büro des Psychiaters Jonathan Ichabod ist.

Tag 1: Spieler fühlen sich plötzlich nass / Raum verfällt plötzlich

Tag 2: Totenkopf erscheint und verschwindet / lautes Wolfsgeheul

Tag 3: Raum brennt plötzlich / Spieler werden gefoltert

Das Büro des Direktors

Beschreibung: Das Büro des Direktors ist sehr herrschaftlich eingerichtet. In seiner Mitte befindet sich ein riesiger Schreibtisch vor dem ein paar Stühle stehen. In der vorderen rechten Ecke steht ein großes Sofa und in der hinteren rechten Ecke eine Trennwand, hinter der sich ein Bett befindet. Die linke Wand ist mit

Bücherregalen zugestellt. Überall stehen kleine Büsten oder ausgestopfte Tiere. Außerdem befindet sich hinter dem Schreibtisch ein riesiges Gemälde eines Königs. Hier verbringt der Direktor so gut wie seine gesamte Zeit. Auch findet sich hinter den Wänden ein Geheimgang, mit Gucklöchern hinter dem Bild.

Hinter der Trennwand liegen auch zwei eingerollte Teppiche, die von Insassen geknüpft wurden.

Tag 1 - 14:00 Neben dem Direktor können die Spieler hier den Pfleger Steve Thompson antreffen, der gerade das Büro des Direktors verlässt. (Er hat mit dem Direktor soeben über die illegale Teppichproduktion gesprochen.)

Tag 3 - XX:XX Der Direktor hat den Verdacht, dass die Spieler ihm auf die Schliche gekommen sind. Wenn sie von ihren Entdeckungen berichten oder eine passende Würfelprobe bestehen, beichtet er ihnen sein Geheimnis. Er erzählt von der Teppichproduktion, in der er und der Pfleger Steve Thompson die Insassen Teppiche knüpfen lassen und, dass es ihnen ja nicht weh täte. Außerdem hätten sie dadurch was zu tun, und er müsse die Rechnungen, die seine Frau verursache, ja irgendwie bezahlen. Und er würde auch gerne in einer besseren Gesellschaft verkehren.

Tag 1: Türknauf wackelt stark / Spieler sehen nur noch verschwommen

Tag 2: Spieler liegen plötzlich in Ketten / Plötzlich fließt Wasser den Gang entlang

Tag 3: Plötzliches Gefühl des Ertrinkens / durch das Fenster sehen die Spieler einen gigantischen Schatten am Horizont

Das Wartezimmer der Sekretärin Phyllis Crane

Beschreibung: Das Wartezimmer ist eher der Vorraum des Büros des Direktors. Gegenüber der Tür steht ihr Schreibtisch. Der Raum ist bis auf den roten Teppich, einem Bild und ein paar Pflanzen relativ karg eingerichtet. Hier können sie zu jeder Tageszeit die Sekretärin Phyllis Crane antreffen.

Wenn die Spieler genau in der untersten Schreibtischschublade kramen, können sie eine halbe Tablette des Medikaments finden, dass ihnen verabreicht wurde. Selbst wenn einer der Spieler Ahnung von pharmazeutischen Erzeugnissen hat, weiß er nicht, was es bewirkt.

Tag 3 - XX:XX Die Spieler können die Sekretärin mit ihren Entdeckungen konfrontieren. Reichen diese aus oder würfeln sie erfolgreich auf ein passendes Talent, so sieht sich die Sekretärin gezwungen, zu gestehen. Sie erzählt von den ominösen Figuren und dem Medikament, dass sie ihnen gestohlen hat. Außerdem beichtet sie, dass sie den Spielern etwas verabreicht hat, damit sie ihr nicht auf die Schliche kommen. Das alles habe sie nur getan, weil ein Leben ohne Luxus nichts wert sei.

Tag 1: Spieler hören, wie jemand zusammengeschlagen wird / Menschen streiten sehr laut

Tag 2: Spieler befinden sich plötzlich in einem tiefen Brunnen / dunkle Schatten

Tag 3: Plötzlich stürmen Männer auf die Spieler zu / Raum füllt sich plötzlich mit Nebel

Der Empfang mit Sekretärin Gwyn O'Neill

Beschreibung: In der Eingangshalle, auf halbem Weg in den zweiten Stock, befindet sich der Schreibtisch der Sekretärin Gwyn O'Neill. Links und rechts neben ihr führt jeweils eine Tür zu den Büros der Psychiater. An den Wänden geht die Treppe weiter und führt in das Wartezimmer vor dem Büro des Direktors. Hier arbeitet die Sekretärin Gwyn O'Neill zu jeder Tageszeit und macht Termine für die Psychiater.

Die Sekretärin teilt einige Informationen mit den Spielern, sollten sie sie ansprechen. Sie erzählt ihnen zum Beispiel ein bisschen Klatsch über die Belegschaft (z.B., dass die Pfleger Jenny Green und Jeffrey Muckraker auffällig oft miteinander reden, etc. Durch sie können die Spieler auch oberflächlich auf weitere Fährten geleitet werden). Außerdem kann sie Termine bei den beiden Psychiatern für die Spieler machen.

Psychiater Mohandas Patel ist von 14:00 bis 18:00 für ein Gespräch verfügbar. Der Psychiater Jonathan Ichabod ist laut der Sekretärin nicht in seinem Büro, sollten die Spieler fragen, sie weiß aber auch nicht genau wo er ist. Nur an Tag 1 um 18:00 und an Tag 2 um 14:00 hat sie ihn in sein Büro gehen sehen.

Das Büro des Psychiaters Mohandas Patel

Beschreibung: Ein relativ kleiner Raum mit nur einem Bild, ein paar Pflanzen und einem Schreibtisch. Hier macht Psychiater Patel den größten Teil seiner Schreibarbeit, worauf auch die vielen Unterlagenstapel hinweisen. Hinter dem Schreibtisch führt eine Tür in den eigentlichen Behandlungsraum. Hier steht eine große Standuhr, die unaufhörlich tickt sowie ein bequemes Sofa und ein Stuhl. An den Wänden befinden sich ein Bild und einige Bücherregale.

Der Psychiater kann den Spielern Auskunft über einige Insassen geben, vor allem über Insassen aus den beiden Sicherheitstrakten. Außerdem können sie mit ihm über ihre Visionen und andere mentale Probleme sprechen, um ein bisschen GG zurückzuerlangen.

Das Büro des Psychiaters Jonathan Ichabod

Beschreibung: Ein relativ kleiner und karger Raum mit nur einem Bild und einem Schreibtisch. Dieser ist sehr unordentlich über und über mit Heften und Zetteln bedeckt. Hinter dem Schreibtisch führt eine Tür in den eigentlichen Behandlungsraum. Hier steht eine große Standuhr, die unaufhörlich tickt sowie ein bequemes Sofa und ein Stuhl. An den Wänden befinden sich ein Bild und einige Bücherregale.

Die Spieler können von Ichabod eine Karte der Geheimgänge bekommen. Dafür müssen sie ihn entweder direkt darauf ansprechen oder eine passende Probe bestehen (stark erschwert). Dann wird er ihnen auch von seiner Motivation erzählen, nämlich die Geheimgänge für eine Studie über die Angst zu nutzen. Ichabod ist sein Patientengeheimnis sehr wichtig, deshalb gibt er ihnen keine Auskünfte über die Insassen.

Tag 1: Jemand lacht hysterisch / Spieler fühlen sich beobachtet

Tag 2: Jemand hämmert mit voller Kraft gegen die Tür / Raum wird enger

Tag 3: Spieler müssen plötzlich unkontrolliert schreien / Spieler denken plötzlich sie fallen

Die Geheimgänge

Beschreibung: Enge Gänge in den Wänden, die sich in jedem Gebäude befinden. Die Spieler passen nur hintereinander hinein. Sie können nicht aneinander vorbei. Durch die Geheimgänge kann jeder Raum ausspioniert werden, da es auch in jedem Zimmer ein Bild mit Gucklöchern gibt.

Nur der Psychiater Jonathan Ichabod und der Insasse Cylian Caraoger haben Kenntnis von diesen Gängen.

Tag 2 - Nach 22:00 Nur möglich, solange die Spieler unentdeckt bleiben. Der Direktor spricht mit Steve Thompson über die Kapelle und, dass die Spieler ihnen auf den Fersen sind. Danach geht Thompson und der Direktor legt sich schlafen.

Tag 1: Plötzlich huscht etwas um eine Ecke / Jemand starrt sie plötzlich an

Tag 2: Spieler können sich nicht mehr bewegen / Gang ist von beiden Seiten versperrt

Tag 3: Gang stürzt ein / Spieler geht plötzlich die Luft aus

Die Kantine

Beschreibung: Eine typische Krankenhauskantine. Alles wirkt sehr sauber, sodass die zwölf Metalltische glänzen, an denen die Insassen ihr Essen zu sich nehmen. Hier werden es über das Büfett an die Insassen ausgegeben. In der kleinen Küche werden die meisten Speisen nur aufgewärmt, die vorher in der Kantine des Belegschaftsgebäudes zubereitet wurden. So stellen die Pfleger sicher, dass sich dort keine gefährlichen Gegenstände wie Messer befinden.

Tag 1 - Von 08:00 bis 19:00 Der Insasse Piet Whistler sitzt reglos in seinem Rollstuhl und starrt ins Leere. Keiner der Spieler vermag es auch nur kleine Reaktion von ihm zu provozieren. Hinter seinen leeren Augen scheint noch ein kleines Fünkchen Verstand zu schlummern, dass aber kaum erkennbar ist. Nur jemand mit einem passenden Talent kann sehr erschwert ein Probe würfeln, um dies herauszufinden.

Tag 2 - Nach 23:00 Piet Whistler sitzt komplett allein in der Kantine und starrt ins Leere. Plötzlich fixiert er die Spieler mit seinen Augen und erhebt sich aus seinem Rollstuhl. Er schwebt höher und höher. Um ihn herum fliegen Tabletts und Stühle. Dieser Anblick erweckt die Furcht in den Spielern und sie fallen in Ohnmacht. --> **Weiter beim Krankenflügel**

Tag 1: Spieler sehen eine blutige Schweinerippe / Unverständliches Geflüster

Tag 2: Hochgewachsene Männer starren sie an / Tür wird sehr laut zugeschlagen

Tag 3: Laute Frauenschreie / Raum füllt sich plötzlich mit Wasser

Der Krankenflügel

Beschreibung: Der Krankenflügel besteht aus einigen Einzelzimmern (die alle versperrt sind) und zwei großen Zimmern, in denen sehr viele Betten stehen. Diese sind jedoch alle nicht belegt. In jedem der beiden Zimmer steht ein Regal, dessen Schubladen und Schränke abgeschlossen sind.

Nach der nächtlichen Begegnung mit Piet Whistler Die Spieler wachen in Betten in einem der großen Zimmer des Krankenflügels auf. Keiner weiß, was nach der Begegnung passiert ist. Versuchen sie die Schränke zu öffnen, findet jeder von ihnen genau das, was er gerade braucht (in logischen Grenzen, eine riesige Gatling-Gun wäre zeitlich und platztechnisch weniger sinnvoll). Sobald sie die Krankenstation verlassen, sehen sie drei geheimnisvolle Figuren, die die Treppen nach oben zum Direktor gehen. Die Figuren sprechen aber nicht mit ihm, sondern mit der Sekretärin. Sie geben ihr etwas und dafür holt sie ein Buch heraus und streicht einige Sachen weg. Die Spieler fällt auf, dass einer dieser Männer Piet Whistler ist. Die Figuren verlassen die Sekretärin. Am Fuße der Treppe angekommen, ergreifen die Männer Whistler, verabreichen ihm gegen seinen Willen Medikamente, laden ihn auf einen Rollstuhl und verlassen schnellen Schrittes das Herrenhaus. Die Sekretärin kommt kurz danach hinunter, schiebt Whistler im Rollstuhl in die Kantine und verlässt die Szene. Piet Whistler schwebt plötzlich wieder vor den Spielern und bewirft sie dieses Mal mit Gegenständen. Sie können ihn nicht besiegen und werden nach und nach getroffen. Dadurch erwachen sie ein weiteres Mal im Krankenflügel, mit dem Unterschied, dass sie nicht mehr im Traum sind und sich keine Objekte mehr wünschen können.

Tag 1: Wände sind voller Blut / Lautes Besteckklirren

Tag 2: Laute Schmerzensschreie / Plötzlich liegt eine Leiche vor den Spielern

Tag 3: Spieler denken sie werden ausgeweidet / Spieler fühlen, wie ihre Schädeldecke geöffnet wird

Der Sicherheitstrakt

Beschreibung: Ein dunkler, wenig einladender Ort. Nur wenige der Zellen sind gefüllt, deshalb sind auch nur wenig Wachen da. Einmal am Tag dürfen die Insassen in den Hof und sich die Beine vertreten. Die Wachen übergehen dieses Recht aber oft, zum Teil aus Bequemlichkeit, zum Teil als Strafe.

Hier können die Spieler einige der Insassen treffen, die als gewaltbereit gelten. Sie können Aufschluss über einige widrige Umstände innerhalb der Anstalt geben. Interaktionen sind möglich mit:

- Insasse Sicherheitstrakt, Sean Daniels
- Insasse Sicherheitstrakt, Jack Rydell
- Insasse Sicherheitstrakt, Dave Buznik
- Insasse Sicherheitstrakt, Jane Gascoigne-Endigene-Laguardia
- Insasse Sicherheitstrakt, Anne Hornsheep
- Insasse Sicherheitstrakt, Alexandru Lupta Blajin
- Insasse Sicherheitstrakt, Mei Yao
- Insasse Sicherheitstrakt, Björn Kummerbaum

Tag 1: Spieler hören Kettenrasseln / Stimme versucht sie zu überreden, gewalttätig zu werden

Tag 2: Gänge sind plötzlich versperrt / Spieler werden in Ketten gelegt

Tag 3: Spieler werden gefoltert / die Gefangenen werden freigelassen

Der Hochsicherheitstrakt

Beschreibung: Der wohl schlimmste Ort auf der gesamten Insel. Kaum ein Licht erhellt die engen, schmutzigen Gänge. Nur sehr wenige der feuchten Zellen sind belegt und deshalb sind nur zwei Wachen für den ganzen Komplex zuständig.

Die Insassen in diesem Trakt gelten als extrem gefährlich und sind aufgrund von Gewaltverbrechen im Institut. Einige von ihnen können Aufschluss über widrige Umstände innerhalb der Anstalt geben. Außerdem kann Cylian Caraoger den Spielern weiterhelfen, denn er kennt die Geheimgänge und ist sehr hilfsbereit. Interaktionen sind möglich mit:

- Insasse Hochsicherheitstrakt, Victor Zwariowany
- Insasse Hochsicherheitstrakt, Cylian Caraoger (Beim ersten Treffen zu jeder Zeit, danach ist er von 18:00-20:00 in der Höhle)
- Insasse Hochsicherheitstrakt, Jaques-Gabriel Seventer
- Insasse Hochsicherheitstrakt, Arthur Bingham, Baron of Clanmorris
- Insasse Hochsicherheitstrakt, Ali Al-Ahmad

Tag 1: Spieler hören Kettenrasseln / Stimme versucht sie zu überreden, gewalttätig zu werden

Tag 2: Gänge sind plötzlich versperrt / Spieler werden in Ketten gelegt

Tag 3: Spieler werden gefoltert / die Gefangenen werden freigelassen

Insel 7

Beschreibung: Eine wild bewucherte Insel, die größtenteils sich selbst überlassen wird. Seitdem der Direktor den Zutritt zur Insel verboten hat, betritt sie niemand mehr. Das einzige Gebäude hier ist die verfallene Kapelle. Die Wege dorthin sind jedoch über und über mit Unkraut bewachsen.

Der Direktor und der Pfleger Steve Thompson bringen regelmäßig Insassen auf die Insel und lassen sie in der Kapelle Teppiche knüpfen. Diese verkaufen sie, um nebenbei Geld zu verdienen.

Kapelle auf Insel 7

Beschreibung: Verfallene Kapelle, von der Natur bereits großteils vereinnahmt.

Hier müssen einige Insassen unter Zwang von Direktor James Cawley und Pfleger Steve Thompson Teppiche knüpfen. Hier können die Spieler einige Spuren finden, wie z.B. Teppichfasern und einen alten Teppich zwischen Trümmern. Hinter dem Altar befindet sich ein kleiner Geheimgang, der in die Krypta unter der Kapelle führen. Hier stehen einige Gräber mit altenglischen Inschriften. Der Verschluss eines der Gräber liegt schief und es sind Fußspuren im Staub. Hier können die Spieler den geheimen Raum unter der Krypta betreten.

Tag 1: Spieler hören Stammesgesänge / Ein Tentakel huscht um eine Ecke

Tag 2: Eingeborene umzingeln die Spieler / Kapelle stürzt ein

Tag 3: Werwölfe attackieren sie / Riesenspinne attackiert sie

Der geheime Raum unter der Kapelle

Beschreibung: Ein kurzer Gang, der in ein kleine Höhle führt. Die Wände zeigen uralte Höhlenmalereien von hochgewachsenen Menschen, die andere Menschen jagen. An einer Wand befindet sich außerdem eine Schlafkoje aus Gras. Auf der anderen Seite ist ein Loch in der Wand, durch das ein wenig Licht scheint. Unter dem Loch tost das Meer in einiger Tiefe.

Zu jeder Zeit Die Spieler können sich in der Höhle ein wenig umsehen. Sobald einer von ihnen sich der Klippe zu sehr nähert, muss er auf ein passendes Talent würfeln, ob er abrutscht. Rutscht er ab, kommt plötzlich eine Hand hervorgeschnellt, die ihn festhält. Diese gehört dem Insassen aus dem Hochsicherheitstrakt Cylian Caraoger. Rutscht der Spieler nicht ab, geleitet er den Spieler weg von der Klippe. Danach können die Spieler mit Caraoger reden. Er ist ein sehr verschrobener Charakter, mit stark hervorstehenden Augen und einer sehr sachten Stimme, die den Spielern die Haare zu Berge stehen lassen. Er teilt Informationen mit ihnen, wie:

- Er ist aus dem Hochsicherheitstrakt entkommen, muss aber bald wieder zurück, damit niemand etwas bemerkt. (Danach verlieren die Sp ein bisschen GG)
- Er kennt die Geheimgänge
- Er schläft hier gerne, wenn er kann
- Insassen müssen in der Kapelle Teppiche knüpfen
- Er mag die Spieler und hofft, sie werden seine neuen Freunde
- Er versucht ihnen zu helfen, wo er kann, da er seinen Freunden gerne hilft

Nach dem Gespräch verlässt er die Kapelle.

Das Beschäftigungsgebäude

Beschreibung: Ein Gebäude in Form einer liegenden Acht. Es ist an den Seiten offen, aber trotzdem überdacht. So dient es den Insassen, sich trotz schlechten Wetters zwischendurch die Beine vertreten zu können.

Generell können die Spieler andere Charaktere hier nur tagsüber antreffen. Mögliche Charaktere sind:

- Insasse Offener Vollzug, Walter Grau
- Insasse Offener Vollzug, Tom Covert
- Insasse Offener Vollzug, Howard Soriate
- Insasse Offener Vollzug, Patrizio Solotano
- Insasse Offener Vollzug, Evan Baxter
- Insasse Offener Vollzug, Simon Makrony
- Insasse Offener Vollzug, Jean-Baptiste Rayondupe
- Insasse Offener Vollzug, Terry Tylluandrych

Der Leuchtturm

Beschreibung: Alter und baufälliger Leuchtturm. Er wird schon seit Jahrzehnten nicht mehr benutzt und ist mittlerweile einsturzgefährdet. Mit den richtigen Ressourcen können mutige Kletterer ihn vielleicht reparieren.

Die Spieler können den Leuchtturm reparieren und so per Lichtsignal das Festland auf sich aufmerksam machen. Nur so können sie vorzeitig abgeholt werden und büßen nicht einen großen Teil ihrer GG ein. Für die Reparatur benötigen sie einen Draht und müssen den Leuchtturm erklimmen.

Tag 1: Schiff mit Scheinwerfern nähert sich der Insel / Ein tiefes Grollen erklingt

Tag 2: Werwolf erhebt sich aus der Erde / Plötzlich wird alles dunkel

Tag 3: Eine riesige Figur erscheint am Horizont / Meer überschwemmt die Insel

Die wichtigsten Ereignisse der Story

Die Spieler müssen diese Ereignisse nicht unbedingt erfolgreich absolvieren, um das PnP zu beenden. Aber sie sollten trotzdem abgehandelt werden:

- Die Sekretärin Phyllis Crane verabreicht ihnen am Anfang, beim Gespräch mit dem Direktor, das Medikament, dass sie von den geheimnisvollen Mitarbeitern der ominösen Firma Absanto Industries gestohlen hat. So will sie ihren geistigen Zustand schwächen, damit sie ihr nicht auf die Schliche kommen.
- Die Spieler bekommen vom Direktor zwei Gegenstände aus ihrem Gepäck, die zufällig ausgewürfelt wurden, wieder. Der Rest wurde nicht an den Strand gespült und ist verloren.
- Die Begegnung mit Piet Whistler. Sie treffen diesen eines Nachts im Herrenhaus, wo er anscheinend in der Kantine vergessen wurde. Er benutzt seine Fähigkeiten, schwebt in der Luft, und alle beweglichen Objekte kreisen mit hoher Geschwindigkeit um ihn herum. Die Spieler verlieren (weil ihr geistiger Zustand leidet oder durch ein umherfliegendes Objekt) ihr Bewusstsein. Sie erwachen später im Krankenflügel. Es wirkt fast so, als hätten sie sich dieses Erlebnis nur eingebildet.
- Der Traum. Die Spieler erwachen im Krankenflügel, ohne es zu merken. Wenn sie einen Schrank öffnen, finden sie genau das, wonach sie suchen. Verlassen sie den Flügel, sehen sie drei Männer von Absanto Industries, die die Treppe hochgehen, um mit der Sekretärin zu reden. Diese streicht ihre Ankunft in einem Buch ab und bekommt dafür Geld. Die Männer verlassen das Sekretariat, überfallen einer Person, verabreichen ihm gegen seinen Willen Medikamente und verlassen fluchtartig das Herrenhaus. Dieser Mann ist Piet Whistler, der plötzlich seine Fähigkeit einsetzt und die Spieler angreift. Sie fallen nach und nach in Ohnmacht. Wenn sie wieder auf der Krankenstation erwachen, haben sie den Traum verlassen.

- Konfrontation mit McMaster. Am dritten Tag, nach dem Erlebnis mit Piet Whistler, kommt Oberwachmann McMaster auf die Spieler zu. Er befragt sie zu einer geplanten Freilassung von Insassen. Die Sekretärin hat ihn angelogen, damit er die Spieler inhaftiert. Er kann überredet oder bekämpft werden.
- Eines der jeweiligen Enden, wobei der Spielleiter natürlich auch hier improvisieren oder anpassen kann.

Auflösung

In dieser Geschichte hat fast jeder Charakter ein eigenes Geheimnis, das mehr oder weniger enthüllt werden kann. Es gibt storyrelevante Geheimnisse, ohne die ein gutes Ende nicht erreicht werden kann, und solche, die eher für das Worldbuilding gedacht sind. Die relevanten Geheimnisse werden hier aufgeführt:

Die Sekretärin (wichtiges Geheimnis):

Kurz nach Betreten der Insel mischt die Sekretärin Phyllis Crane den Spielern kleine Dosen eines Medikaments in den Tee, durch das sie langsam dem Wahnsinn verfallen. Dieses Medikament hat sie von ein paar ominösen Figuren der Geheimorganisation Absanto Industries gestohlen. Diese Personen haben sie mit Schmiergeld bestochen, ihren Besuch nicht in den Büchern festzuhalten. Sie haben an den Patienten experimentiert. Einer der Männer wollte die Organisation verraten und alles an die Öffentlichkeit bringen. Deshalb haben sie ihm eine Überdosis verabreicht und ihn als Insasse auf der Insel gelassen. Dieser Insasse ist Piet Whistler, der seinen Teil zur Aufklärung der übernatürlichen Begebenheiten beiträgt. Aus Angst, die Spieler könnten ihre Korruption aufdecken, verabreicht sie ihnen das Medikament in der Hoffnung, sie verlieren ihren Verstand.

Spuren zur Aufklärung:

- Geständnis der Sekretärin
- Whistlers Fähigkeiten
- Manipulierte Bücher (zu finden im Schreibtisch der Sekretärin)
- ein Tipp des Pflegers Muckraker

Absanto Industries:

Eine Firma, die im Geheimen Medikamente entwickelt, die besondere Fähigkeiten in Menschen auslösen sollen. Um möglichst wenig Verdacht zu erregen, testen sie ihre Präparate an „geisteskranken“ Insassen, denen sowieso niemand glauben würde. Was sie damit bezwecken, ist nicht bekannt.

Der Direktor (wichtiges Geheimnis):

Der Besuch auf der Insel bringt auch den Direktor ins Schwitzen, jedoch aus einem anderen Grund. Um sich selbst zu bereichern und die Kaufsucht seiner Ehefrau auf dem Festland zu finanzieren, beutet er Insassen aus, indem er sie Teppiche knüpfen lässt. Das alles passiert auf Insel 7 in einer kleinen baufälligen Kapelle. Dabei hilft ihm der Pfleger Steve Thompson. Die meisten anderen Pfleger und Wachen verschließen davor die Augen, aus Angst, ihren Job zu verlieren. Aus diesem Grund ist er auch besonders nett zu den Spielern und hofft, dass sie so schneller wieder verschwinden.

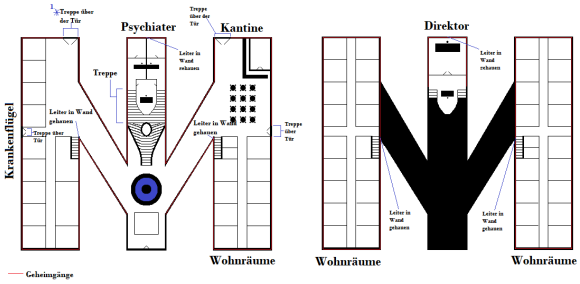
Spuren zur Aufklärung:

- Teppichproduktion in der Kapelle
- Geständnis des Direktors
- Zusammengerollte Teppiche (zu finden im Büro des Direktors)
- Geständnis von Steve Thompson

- Augenzeugenberichte von Insassen (Tom Covert, Terry Tylluandrych, Evan Baxter, Maria Maiden, Carny Drummond, Richard Stephenson, Cylian Caraoger, Callum Imsprod)

Der Psychologe (wichtiges Geheimnis):

Jonathan Ichabod, der schon lange als Psychologe im Institut arbeitet, fühlt sich seiner Arbeit verpflichtet. So verpflichtet, dass er die Geheimgänge in den Gebäuden auf der Insel nutzt, um die Belegschaft und die Insassen zu beobachten und zu studieren. Zum Teil führt er auch auf diese Weise Experimente durch. Er schämt sich nicht dafür, da er der Meinung ist, seine Forschung wird für die Menschheit einen großen Nutzen darstellen. Trotzdem sieht er diese gefährdet, sollte jemand davon etwas mitbekommen. Aus diesem Grund versucht er, die Geheimgänge auch vor den Spielern zu verstecken, außer sie konfrontieren ihn damit. Davon weiß niemand auf der Insel bis auf Cylian Caraoger, der diese bisweilen auch nutzt.



Eine Karte der Geheimgänge im Herrenhaus (rot)

Spuren zur Aufklärung:

- Geheimgänge
- Karte der Geheimgänge
- Windzug in Ichabods Büro
- gelegentliches Klopfen hinter den Wänden
- sich bewegende Augen der Gemälde
- Tipp von Arthur Bingham, Gabriel Zellinger, Alfred Waryman, Evan Baxter, dass in den Anwesen Geheimgänge sind

Die Insel:

Vor langer, langer Zeit hat ein Eingeborenenvolk auf Dukewod Island gelebt, das jegliche Eindringlinge auf brutale Art und Weise ermordet hat. Im Mittelalter erreichten Engländer die Insel, gegen die dieses Volk keine Chance hatte. Jeder Einzelne wurde von den Engländern umgebracht, die das Eiland nun für sich beanspruchten. Schnell zog eine adlige Familie ein, die aber über die Zeit durch unerklärliche Vorkommnisse dahingerafft wurden. Danach baute die englische Regierung das Herrenhaus um und machte ein Gefängnis für Geisteskranke daraus, das seitdem nach und nach ausgebaut wurde zum Lyeclyff Institut für kriminelle Geisteskranke. Natürlich entstehen darum Gerüchte über übernatürliche Vorkommnisse. Lange Zeit gab es keine nennenswerten Vorkommnisse (oder diese wurden vertuscht) und Geisteskranke wurden dort einfach weggesperrt, um die „normale“ Bevölkerung vor ihnen zu schützen. Irgendwann kam das Gesundheitsministerium auf die Idee, die Insassen auf der Insel zu untersuchen und an ihnen zu forschen. So wurde die Insel ein wenig offener und es wurden auch weniger gefährliche Menschen hierhergebracht und Psychologen und Pfleger wurden beschäftigt.

Kapelle auf Insel 7:

Die Kapelle wurde früher für Gottesdienste im kleinen Kreis genutzt, um den religiöseren Insassen möglich zu machen, ihren Glauben auszuleben. Doch schon bald verkam sie. Seit langer Zeit ist kein Priester mehr auf der Insel gewesen (zumindest keiner, der nicht auch Insasse war). Direktor Cawley sah schon bald eine Chance für ein Einkommen neben seiner eigentlichen Tätigkeit und sperrte die komplette Insel 7 und vor allem die alte Kapelle. Dies tat er nur, damit niemand seiner Teppichproduktion und der damit zusammenhängenden Ausbeutung der Insassen auf die Schliche kommt. Doch die Kapelle verbirgt noch mehr. Sie wurde über der Grabstätte der Ureinwohner erbaut, um deren Tote zu verhöhnen. Deshalb kann man unter der Kapelle eine Höhle in der Klippe finden, in der einige Gräber liegen. Cylian Caraoger kommt des Öfteren hierher, um seine Ruhe zu finden und seiner noch kleineren Zelle zu entkommen. Es führt ein kleiner Pfad hinauf in die Kapelle und hinter dem Altar liegt ein Zugang, den nur Caraoger und Ichabod kennen.

Spuren zur Aufklärung:

- Aussage von Cylian Caraoger und Callum Imsprod
- Katakomben unter der Kapelle mit Schlafkoje von Cylian Caraoger
- Höhle in der Klippe mit Gang zur Kapelle
- Grabinschriften (auf Altenglisch)

Der Leuchtturm:

Hier finden die Spieler weniger ein Geheimnis, als dass sie den Leuchtturm reparieren müssen, um das Festland auf sich aufmerksam zu machen. Nur so können sie schnellstens von der Insel entkommen, da niemand weiß, dass ihr Boot gekentert ist. Für die Reparatur brauchen sie einen Draht und müssen irgendwie den baufälligen Leuchtturm erklimmen. Dabei ist dem Spielleiter einige Freiheit bei der Lösung dieser Aufgabe gelassen.

Enden

Je nachdem, wie viele Geheimnisse die Spieler lüften, sieht ihr Ende besser oder schlechter aus. Die wichtigen Geheimnisse sind der beste Indikator dafür, welches Ende die Spieler erwarte. Auch hier kann der Spielleiter selbst entscheiden. Es gibt fünf verschiedene Enden, die die Zeit nach Beendigung der Geschichte weitererzählt oder vielleicht sogar auf künftige Ereignisse hinweist.

Sehr schlechtes Ende:

- Die Spieler verfallen dem Wahnsinn und bleiben in der Anstalt zurück. Es ist egal, wie viele Geheimnisse sie aufklären oder, ob sie den

Leuchtturm reparieren.

Und so endet euer Abenteuer. Wahnsinnig. Ziellos. Verloren. Euer weiteres Leben verbringt ihr zwischen den Insassen, zu denen ihr nun gehört. Doch am Leben nehmt ihr nicht mehr wirklich teil. In Episoden zieht es an euch vorbei. Bei einem Einsturz des Westflügels kommen einige Menschen ums Leben, was euch nicht weiter interessiert, während ihr an eurer eigenen Hand kaut. Irgendwann später werdet ihr regelmäßig durch laute Propellergeräusche aufgeschreckt. Einmal landete eines dieser Flugzeuge genannten Dinger im Meer, nahe der Insel. Außerdem ertönen laute Explosionen bei Tag und Nacht. Eine Explosion kündigt sich mit einem lauten näherkommenden Pfeifen an. Danach ist nichts mehr …

Schlechtes Ende:

- Die Spieler klären die wichtigen Geheimnisse nicht auf, haben den Leuchtturm nicht repariert und müssen deshalb die Zeit absitzen.
- Ihre geistige Gesundheit sinkt um 30 Punkte. Irgendwann werden sie abgeholt.

Und so endet euer Abenteuer. Erschöpft. Enttäuscht. Verloren. Die weitere Zeit müsst ihr auf der Insel verbringen. Ihr nähert euch den Insassen geistig immer weiter an. Schlussendlich kommt aber Rettung. Ein Schiff holt euch ab und bringt euch zurück ans Festland. Dort angekommen, habt ihr Probleme, in die Gesellschaft zurückzufinden. Euer geistiger Zustand erholt sich langsam, lässt euch aber trotzdem allmählich verzweifeln.

Mittleres Ende:

- Die Spieler klären die wichtigen Geheimnisse nicht auf, haben aber den Leuchtturm repariert.
- Sie haben das Rätsel nicht gelöst, werden aber von der Insel geholt, schaffen es ans Festland und können ihr Leben weiterleben.

Und so endet euer Abenteuer. Erschöpft. Unbefriedigt. Aber erleichtert. Ihr habt zwar die Geheimnisse der Insel nicht gelüftet, doch endlich hat die Tortur ein Ende. Offensichtlich wurde euer Notsignal empfangen und ein Boot kommt zur Rettung. Euer Seelenleben wurde ein wenig durcheinandergebracht, doch ihr erholt euch langsam. Ihr braucht ein bisschen, doch irgendwann empfängt euch die Gesellschaft wieder in ihrer Mitte und es ist „fast" so, als wäre nichts gewesen …

Gutes Ende:

- Die Spieler klären die wichtigen Geheimnisse auf (Sekretärin, Direktor, Ichabod), reparieren den Leuchtturm und schaffen es, ein Notsignal ans Festland zu senden.
- Sie haben das Rätsel entschlüsselt, werden von der Insel geholt, schaffen es ans Festland und können ihr Leben weiterleben.

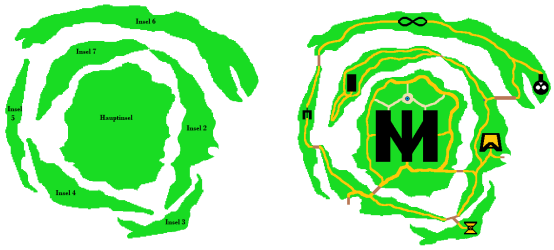
Und so endet euer Abenteuer. Erschöpft. Aber weiser. Mit klarem Blick. Ihr habt die Geheimnisse um die Insel entschlüsselt. Nun kann Gerechtigkeit walten. Außerdem wurde euer Notsignal empfangen, denn ein Boot kommt zur Rettung. Auch wenn euer Seelenleben ein wenig durcheinandergebracht wurde, empfindet ihr tiefe Zufriedenheit und Stolz, ob eurer Erfolge. In der Gesellschaft werdet ihr von den einen als Helden angesehen, von anderen aber als Unruhestifter. Klar ist aber: Sie werden nicht das letzte Mal von euch gehört haben.

Sehr gutes Ende:

- Die Spieler klären alle Geheimnisse auf, reparieren den Leuchtturm und schaffen es, ein Notsignal ans Festland zu senden.

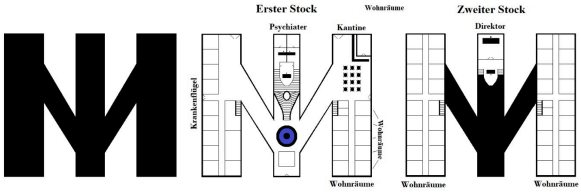
Und so endet euer Abenteuer. Zufrieden. Erhaben. Erleuchtet. Euch ist kein Geheimnis verborgen geblieben. Nun kann Gerechtigkeit walten und Justitia ihr übriges tun. Außerdem wurde offensichtlich euer Notsignal empfangen, denn ein Boot kommt zur Rettung. Zurück auf dem Festland werdet ihr von einigen als Helden gefeiert. Doch andere weisen euch daraufhin, dass ihr euch vielleicht neue Feinde geschaffen habt. Eine Kutsche fährt vor, die euch nach Hause bringen soll. Nachdem ihr eingestiegen seid, fährt sie los. Im Boden der Kutsche seht ihr ein Logo. Das Logo ist euch nicht bekannt, aber ihr lest die Worte: Absanto Industries …

Welt

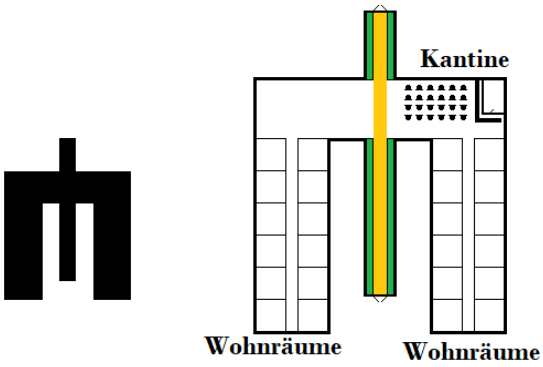


Die Insel Dukewod Island mit und ohne eingezeichnete Gebäude

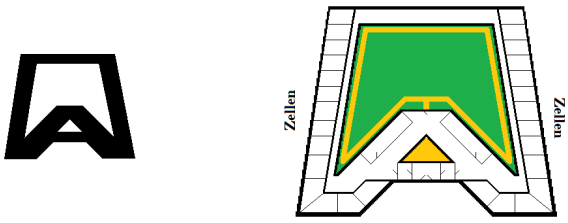
Dukewod Island besteht aus mehreren kleinen Inseln, zwischen denen tiefe Klippen liegen. Die Inseln wurden mit Brücken verbunden, um alle betreten zu können. Außerdem steht auf fast jeder dieser Inseln ein Gebäude mit entsprechender Funktion. Es folgt eine Erklärung dieser Gebäude:



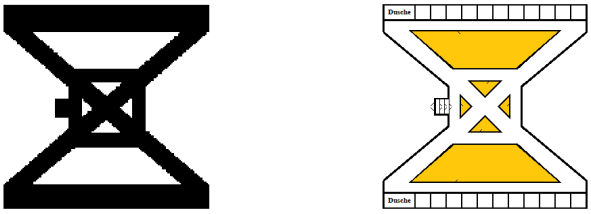
Das Herrenhaus auf der Hauptinsel



Das Belegschaftsgebäude auf Insel 6



Der Sicherheitstrakt auf Insel 2



Der Hochsicherheitstrakt auf Insel 3

Das Herrenhaus:

Auf der Hauptinsel, in der Mitte, befindet sich das Herrenhaus. Hier wohnen der Direktor und die ungefährlichen Insassen des offenen Vollzugs. Der Krankenflügel und die Kantine für die Insassen sind auch in diesem Gebäude zu finden, genauso wie das Büro des Direktors, der Sekretärinnen und der Psychologen. Es ist zweistöckig. In den Wänden befinden sich Geheimgänge, von denen aber kaum jemand weiß. Im Eingangsbereich ist ein kleines Häuschen, in dem tagsüber zwei Wachen stationiert sind. Kurz dahinter ist ein kleiner Brunnen, direkt vor den breiten Treppen in den zweiten Stock.

Das Belegschaftsgebäude:

Auf Insel 5 im Westen steht das Belegschaftsgebäude. Hier wohnen die Pfleger, die Wachen, die Sekretärinnen, die Psychologen und auch die Spieler. Auch hier gibt es eine kleine Kantine mit Sitzgelegenheiten für die Belegschaft und Geheimgänge in den Wänden.

Der Sicherheitstrakt:

Eines der Gefängnisse, der Sicherheitstrakt, befindet sich auf Insel 2. Hier werden potenziell gefährliche Insassen oder solche, die sich gegen die Pfleger oder Wachen gewehrt haben, inhaftiert. Dieses Gebäude hat einen Innenhof, damit die Insassen sich die Füße vertreten können sowie einen kleineren Hof, um gefährlichere Individuen von anderen zu trennen. Viele der Zellen sind leer.

Der Hochsicherheitstrakt:

Das andere Gefängnis auf Insel 3. Die höchstgefährlichen Insassen, die wegen schwerer Vergehen ins Institut gebracht wurden, befinden sich in den Zellen. Alle, die hier sind, haben Gewaltverbrechen begangen und müssen von anderen Insassen oder der Belegschaft isoliert werden. Es gibt zwei große und vier kleine Höfe, um die Insassen zu trennen. Fast alle Zellen sind leer.

Das Beschäftigungsgebäude:

Auf Insel 6 befindet sich unter anderem das Beschäftigungsgebäude. In Form einer Schleife ist es eigentlich mehr ein überdachter Gang, in dem Insassen spazieren gehen und so beschäftigt werden und sich beruhigen können.

Die Kapelle:

Die Kapelle ist noch maroder als die anderen Gebäude. An einigen Stellen regnet es herein. Sie wirkt, als würde sie selbst bei einem lauen Lüftchen in sich zusammenbrechen. Trotz dessen steht sie noch immer auf Insel 7, wird aber schon seit vielen Jahren nicht mehr benutzt. Hier lässt der Direktor einige Insassen regelmäßig Teppiche knüpfen, deshalb stehen darin Tische und Stühle neben den Rohmaterialien. Durch einen kleinen Geheimgang hinter dem Altar kommt man in die Krypta. Hier stehen einige Gräber mit altenglischen Inschriften. In einem dieser Gräber, vor dem frische Fußspuren zu finden sind, ist ein weiterer Geheimgang in eine noch tieferliegende Höhle. Hier finden sich sehr alte Höhlenmalereien der Eingeborenen, die hier mal gelebt haben. Am anderen Ende der Höhle ist ein großes Loch in der Klippe, durch das ein wenig Licht hineinstrahlt.

Der Leuchtturm:

Das andere Gebäude auf Insel 6 ist der Leuchtturm. Auch dieser ist so baufällig, dass er einzustürzen droht. Er hat zwei Türme, auf denen jeweils eine Leuchte ist. Diese sind jedoch beide kaputt.

Charaktere

Charakterpool:

- Arbeiter des Instituts: 17
  - 1 Direktor
  - 2 Sekretäre
  - 2 Psychiater
  - 5 Pfleger
  - 7 Wachen
    - Hochsicherheitstrakt: 2
    - Sicherheitstrakt: 3
    - Offener Vollzug: 2
- Insassen: 35
  - Hochsicherheitstrakt: 5
  - Sicherheitstrakt: 10
  - Offener Vollzug: 20

Storyrelevante Charaktere

Direktor James Cawley

- Alter: Ca. 63 Jahre, Engländer

- Aussehen: 1,69 m groß, 110 kg schwer, Halbglatze, schmaler Schnauzbart
- Charakter: vordergründig: freundlicher, offener, hintergründig: neidischer, ängstlicher Charakter
- Rolle: Direktor der Anstalt, behindert die Spieler am Weiterkommen, da er Angst hat, entlassen zu werden
- Sprache: Englisch, gehoben
- Ausbildung: Buchhalter, der sich nach oben gearbeitet hat
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Zweites von drei Kindern
    - Kommt aus einer wohlhabenderen Londoner Familie aus einem besseren Viertel im Westen der Stadt, der Vater war Bankier und hatte seinen eigenen Betrieb
  - Familienstand: Verheiratet, zwei Kinder
- Geheimnis: Lässt einige Insassen Teppiche herstellen und verkauft die Sachen dann
  - Hat Angst, dass dies auffällt und er deswegen gefeuert wird

Sekretärin Phyllis Crane

- Alter: Ca. 34 Jahre alt, Niederländerin
- Aussehen: 1,65m groß, 55kg schwer, lockige, blonde Haare, Lesebrille
- Charakter: gelangweilter und in gewissem Maße habgieriger und ehrgeiziger Charakter, möchte in höhere Gesellschaftsschichten aufsteigen und reich sein
- Rolle: Sekretärin der Anstalt, kümmert sich um Insassen- und Besucherein- und -ausgänge, behindert die Sp am Weiterkommen, da sie Angst hat, ihre Bestechlichkeit kommt ans Licht und sie ins Gefängnis
- Sprache: Niederländisch, Englisch
- Ausbildung: Sekretärin
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Einzelkind
  - Kommt aus einer mittelständischen bis ärmlichen, niederländischen Familie, Vater war Schmied
  - Familienstand: Ledig, sucht nach einem möglichst reichen Mann
- Motivation: Träumt von einem Leben im Luxus und lässt sich deshalb von den Absanto-Männern bestechen, um eine Reise in die USA zu unternehmen, da es dort mehr reiche Männer gibt
  - Ankunft der Sp macht sie nervös, da sie nicht auffliegen will
  - Deshalb unternimmt sie alles, um sie daran zu hindern, z.B. das Medikament in den Tee der Sp zu geben
- Geheimnis: Hat sich von den Absanto-Männern bestechen lassen, um die Insassen- und Besucherein- und -ausgänge zu frisieren, damit diese ohne Spuren zu hinterlassen an Insassen experimentieren können

Pfleger Jeffrey Muckraker

- Alter: Ca. 28 Jahre alt, Schotte
- Aussehen: 1,75m groß, 70kg schwer, kurze, braune Haare
- Charakter: ehrgeiziger, engagierter Charakter, will die Welt verbessern

- Rolle: Whistleblower, getarnt als Pfleger in der Anstalt, misstraut den Spielern anfangs und behindert sie, hilft ihnen aber, sobald sie sein Vertrauen gewonnen haben, da er die Geschehnisse ans Licht bringen will
- Sprache: Englisch, Deutsch
- Ausbildung: Journalist, spezialisiert auf investigativen Journalismus (Muckraking)
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Drittes von sieben Kindern
    - Kommt aus einer mittelständischen, Londoner Familie aus den besseren Vierteln im Westen, Vater war Kapitän eines englischen Zerstörers
  - Familienstand: ledig
- Geheimnis: Ist undercover als Pfleger in der Anstalt, um vor Ort zu recherchieren und auf Missstände aufmerksam zu machen
  - Hat auch ein geheimes Verhältnis mit Pflegerin „Karten-Trickster", von dem niemand etwas wissen darf, da sie nicht verheiratet sind
  - Sie weiß nicht, dass er ein Undercover-Journalist ist

Pfleger Steve Thompson

- Alter: Ca. 35 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,9m groß, 85kg schwer, Glatze
- Charakter: Freundlicher, bevormundender Charakter, spricht mit Insassen ein bisschen wie mit Tieren
- Rolle: Pfleger
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Tierpfleger (Erfahrung im Umgang mit pflegebedürftigen Menschen)
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Erstes von vier Kindern
    - Kommt aus einer mittelständischen Familie, Vater war Journalist, Mutter war Sekretärin
  - Familienstand: verheiratet, zwei Kinder
- Motivation: Geld verdienen und am Ende des Monats zu seiner Familie zurückkehren
- Geheimnis: Hilft dem Direktor, die Insassen auszubeuten

Psychiater Jonathan Ichabod

- Alter: Ca. 40 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,75m groß, 65kg schwer, fettige, mittellange, schwarze Haare, Brille
- Charakter: schmieriger, geheimnisvoller, beunruhigender Charakter, ist aber eigentlich sehr gutmütig, zeigt dies aber nicht gerne
- Rolle: Arbeitet im Institut, um Angst zu erforschen, damit er Menschen helfen kann, kann den Spielern einen Einblick in den Wahnsinn geben
- Sprache: Englisch, Französisch, Latein
- Ausbildung: Psychiater, spezialisiert auf die Erforschung von Angst und Wahnsinn
- Vergangenheit:

    - Familiensituation:
        - Einzelkind
        - Kommt aus einer armen Gegend in London und ist in einem Waisenhaus aufgewachsen
    - Familienstand: ledig
- Motivation: Die Angst verstehen und bekämpfen zu können und wenn möglich ein Mittel zu finden, um sie zu besiegen
- Geheimnis:

Oberwachmann Harold McMaster

- Alter: Ca. 47 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,85m groß, 95kg schwer, kurze, braune Haare, beleibt
- Charakter: Konsequenter, aber höflicher Charakter
- Rolle: Vorgesetzter und Koordinator der Wachmänner
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Polizist, Wachmann und Schließer
- Vergangenheit:
    - Familiensituation:
        - Erstes von sechs Kindern
        - Kommt aus mittelständischen Verhältnissen
    - Familienstand: verheiratet, zwei Kinder
- Motivation: Das Richtige tun, zu seiner Familie zurückkehren
- Geheimnis: Hat eine Affäre mit Pflegerin Matilda Trunchbull

Insasse, Piet Whistler

- Alter: Ca. 36 Jahre alt, Niederländer
- Aussehen: 1,85m groß, 80kg schwer, schütteres, braunes Haar, mit weißen Strähnen (wegen des Stresses ausgelöst durch den Wahnsinn)
- Charakter: verrückt und wahnsinnig, hat kaum klare Momente
- Rolle: einer der Absanto-Männer, die Experimente an den Insassen durchgeführt haben, wurde jedoch von Reue gepackt und wollte an die Öffentlichkeit gehen, ist einer der Insassen an denen Experimente durchgeführt wurden
- Sprache: Niederländisch, Englisch (mit leichtem niederländischem Akzent)
- Ausbildung: Mediziner, spezialisiert auf Erforschung von Medikamenten
- Vergangenheit:
    - Familiensituation:
        - Erstes von fünf Kindern
        - Kommt aus einer wohlhabenderen, niederländischen Familie, Vater war bereits Forscher bei Absanto Industries
    - Familienstand: frisch verheiratet
- Motivation: Keine, er ist einfach nur wahnsinnig und nicht mehr zurechnungsfähig

- Geheimnis: Ist einer der Absanto-Männer, die Experimente an Insassen durchgeführt haben und wurde von seinen Kollegen wahnsinnig gemacht, da er die Vorgänge an die Öffentlichkeit bringen wollte
    - Kann sich daran aber selbst nicht mehr erinnern, da er wahnsinnig geworden ist

Weitere Charaktere

Diese Charakter sind nicht essenziell wichtig für die Aufklärung von Geheimnissen, können aber in die Story eingebaut werden, um die Welt lebhafter zu gestalten.

Sekretärin 2 Gwyn O'Neill

- Alter: Ca. 22 Jahre alt, Irin
- Aussehen: 1,65m groß, 50kg schwer, schulterlange, rote Haare, Sekretärin-Brille, sehr hübsch
- Charakter: Gelangweilt wirkender, unterforderter Charakter, kaut durchgehend laut Kaugummi, ist sich ihres Aussehens sehr bewusst und ist eher an intelligenten Konversationen interessiert
- Rolle: Sekretärin des Instituts, ist zuständig für Verlegungen innerhalb des Instituts und Pfleger- und Wacheinteilung, kann den Spielern Belegschaftspläne offenbaren, wenn sie sie dazu motivieren können
- Sprache: Englisch (irischer Akzent), ein bisschen Italienisch (selbst beigebracht)
- Ausbildung: Bürokraft
- Vergangenheit:
    - Familiensituation:
        - Zweites von drei Kindern
        - Kommt aus weniger wohlhabender Familie, Vater ist Wagner
    - Familienstand: ledig
- Motivation: Geld sammeln, um ihr Studium zu bezahlen, ihre Langeweile besiegen, z.B. durch intellektuelle Konversationen
- Geheimnis: Schreibt „Fan-Fiction" über sich selbst, wie sie mit Humboldt zusammen die Welt bereist und noch mehr…

Pflegerin Iosefka Niefalszy

- Alter: Ca. 57 Jahre alt, Polin
- Aussehen: 1,70m groß, 60kg schwer, weißblondes, langes Haar
- Charakter: freundlicher, aber auch strenger Charakter, Insassen liegen ihr am Herzen, glaubt an Blutegelheilung
- Rolle: Chefin der Pfleger, kümmert sich um die Zuweisungen und nimmt für Belegschaft und Insassen die Mutter-Rolle ein
- Sprache: Polnisch, Englisch (mit leichtem polnischem Akzent)
- Ausbildung: Pflegerin, hat sich Belegschaftseinteilung autodidaktisch beigebracht
- Vergangenheit:
    - Familiensituation:
        - Erstes von neun Kindern
        - Kommt aus polnischer Einwandererfamilie aus dem Arbeitermilieu, Vater war Matrose, Mutter hat im Stahlwerk gearbeitet

  - Familienstand: Verwitwet, Kinder sind bereits erwachsen
- Motivation: Will Menschen, denen es schlecht geht, helfen
  - Ist auf der einen Seite über die Ankunft der Sp nicht glücklich, da sie Unruhe in die Anstalt bringen und die Insassen unter Stress stehen, auf der anderen Seite aber auch interessiert, da sie hofft, dass die Sp die mysteriösen Vorkommnisse aufdecken und die Verhältnisse verbessern
  - Weiß, dass in der Anstalt etwas nicht stimmt, aber nicht genau was, da sie viel zu tun hat
- Geheimnis: Sie hat die eigentliche Chef-Pflegerin vor 25 Jahren selbst vergiftet und ihren Platz eingenommen, da sie fies zu den Insassen war und diese fast wie Tiere behandelt hat

Pflegerin Jenny Green

- Alter: Ca. 23 Jahre alt, Engländerin
- Aussehen: 1,60m groß, 70kg schwer, mittellange, blonde Haare
- Charakter: freundlicher, hilfsbereiter Charakter, ist aber etwas gelangweilt auf der Insel gelangweilt und würde lieber in der großen Stadt in einem Szeneviertel leben und sucht deshalb Wege, sich auf der Insel die Zeit zu vertreiben, freut sich über Ankunft der Sp
- Rolle: Pflegerin, die sich um die Insassen kümmert und die Sp über einige Vorgänge in der Anstalt aufklären kann, aber keine Ahnung von mysteriösen Ereignissen oder ähnlichem hat
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Pflegerin
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Erste von acht Kindern
    - Kommt aus eher ärmlicher Londoner Familie aus einem Arbeiterviertel im Osten der Stadt, Vater war Dock-Arbeiter, Mutter auch schon Pflegerin
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Mag ihre Arbeit und auch Menschen zu helfen, ist aber auf der Insel sehr gelangweilt und sucht deshalb Möglichkeiten die Langeweile zu umgehen
  - Aus diesem Grund spielt sie oft mit den Insassen Karten und da diese sehr leichtgläubig sind, betrügt sie oft und gewinnt dadurch die eingesetzten Puddings der Insassen
  - Dadurch ist sie ein bisschen mollig geworden, seitdem sie in der Anstalt arbeitet
  - Freut sich über die Anwesenheit der Sp, da dadurch ein bisschen Farbe und Abwechslung in ihren grauen Alltag kommt, deshalb ist sie ihnen gegenüber sehr aufgeschlossen und hilfsbereit
- Geheimnis: Hat ein geheimes Verhältnis mit Pfleger Muckraker, von dem niemand etwas wissen darf, da sie nicht verheiratet sind
  - Weiß nicht, dass er ein Undercover-Journalist ist

Pflegerin Matilda Trunchbull

- Alter: Ca. 45 Jahre alt, Engländerin
- Aussehen: 1,7m groß, 60kg schwer, längere, braune Haare, strenger Zopf
- Charakter: Strenger, schnell genervter Charakter, behandelt die Insassen zum Teil fies, aber ohne, dass sie Spaß daran hat, sondern aufgrund von Stress
- Rolle: Pflegerin

- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Pflegerin
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Zweites von zwei Kindern
    - Kommt aus eher ärmlichen Verhältnissen, Vater war Straßenarbeiter
  - Familienstand: verheiratet, drei Kinder
- Motivation: So schnell wie möglich wieder Zeit mit ihrer Familie verbringen
- Geheimnis: Hatte schon einmal einen emotionalen Zusammenbruch, verschweigt es aber, da sie Angst hat dann ihren Job zu verlieren

Psychiater 2 Mohandas Patel

- Alter: Ca. 50 Jahre alt, Inder
- Aussehen: 1,7m groß, 80kg schwer, Halbglatze, restliche Haare weiß, Brille
- Charakter: Ruhiger, abwartender Charakter, reagiert eher auf Personen, als der Initiator zu sein, hört lieber zu und stellt Nachfragen (antwortet auf Fragen auch oft mit Gegenfragen)
- Rolle: Psychiater, kann unter Umständen den Wahnsinn-Wert senken
- Sprache: Hindi, Englisch (indischer Akzent), Arabisch
- Ausbildung: Psychiater
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Sechstes von acht Kindern
    - Kommt aus einer höheren Kaste, Vater war Beamter
  - Familienstand: verheiratet, fünf Kinder
- Motivation: Einen Fall finden, der ihn durch seine Publikation reich machen könnte
- Geheimnis: Hat mittlerweile selbst eine kleine Psychose entwickelt und müsste selbst in Behandlung

Wache offener Vollzug Ben Jebediah Weakend

- Alter: Ca. 27 Jahre alt, Amerikaner
- Aussehen: 1,9m groß, 65kg schwer, kurze, blonde Haare, große Nase
- Charakter: Unsicherer, aber freundlicher Charakter, glaubt an Geister
- Rolle: Wache
- Sprache: Englisch (Südstaaten-Akzent)
- Ausbildung: Schließer und Wachmann (noch in der Ausbildung)
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Drittes von drei Kindern
    - Kommt aus einer mittelständischen Familie, Vater ist früh gestorben, Mutter hat Boutique für Schmuck
  - Familienstand: ledig

- Motivation: Hat Angst vor Geistern, deshalb will er jemanden untersuchen lassen, ob es sie gibt, hat sein ganzes Erspartes dafür hergegeben
- Geheimnis: Glaubt an Geister

Wache Hochsicherheitstrakt Harry O'Morris

- Alter: Ca. 31 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,84m, 85kg, kurze dunkelblonde fettige Haare zur Seite gekämmt, schlank, hat eine breite Gürtelschnalle in Form eines Ziegenkopfes
- Charakter: Sadistischer, gemeiner Charakter, der Spaß aus dem Leid anderer zieht
- Rolle: Wache
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Wachmann und Schließer
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Einzelkind
    - Kommt aus einem Oberklassehaushalt
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Sadistische Neigungen auszuleben, hat jedoch Angst weiter zu gehen, solange es jemand merken könnte
- Geheimnis: Ist unbestechlich, zumindest in Bezug auf Geld, da Geld von Eltern

Wache Hochsicherheitstrakt Reginald Godfrey

- Alter: Ca. 37 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,8m groß, 80kg schwer, kurze, braune Haare
- Charakter: Ruhiger, unzugänglicher Charakter
- Rolle: Wachmann im Hochsicherheitstrakt
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Wachmann und Schließer
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Dritter von sechs Kindern
    - Kommt aus mittelständischen Verhältnissen
  - Familienstand: verheiratet, zwei Kinder
- Motivation: Die Zeit herumkriegen, bis er wieder Festlandurlaub hat
- Geheimnis: Hat einmal bei einem Gefängnisaufstand gesehen, wie ein Kollege ermordet wurde

Wache Sicherheitstrakt Alistor Sight

- Alter: Ca. 75 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 2,1m groß, 120kg schwer, kurze, weiße Haare, relativ kräftig, ist auf einem Auge blind seitdem er an einem Zaun hängen geblieben ist
- Charakter: Höflicher, zuvorkommender Charakter

- Rolle: Wachmann
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Wachmann und Schließer
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Achtes von zwölf Kindern
    - Kommt aus Bauernfamilie
  - Familienstand: verheiratet, sechs Kinder
- Motivation: Den Alltag bewältigen
- Geheimnis: Hat als Polizist einmal einen Mörder fast totgeprügelt

Wache Sicherheitstrakt Steve Plumb

- Alter: Ca. 37 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,8m groß, 80kg schwer, langes, schwarzes Haare
- Charakter: Dümmlicher, aber freundlicher Charakter
- Rolle: Wachmann
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Wachmann und Schließer
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Einzelkind
    - Kommt aus wohlhabenderem Haushalt
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Spaß haben
- Geheimnis: Hat keinerlei Qualifikationen

Wache Sicherheitstrakt Mark Torrance

- Alter: Ca. 27 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,65m groß, 80kg schwer, kurz geschoren Haare
- Charakter: Arroganter, unfreundlicher Charakter
- Rolle: Wachmann
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Wachmann und Schließer
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Einzelkind
    - Kommt aus reichem Hause
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Essen
- Geheimnis: War selbst schonmal in psychischer Behandlung

Insasse Hochsicherheitstrakt, Victor Zwariowany

- Alter: Ca. 42 Jahre alt, Amerikaner
- Aussehen: 1,80m groß, 70kg schwer, Glatze, keine Augenbrauen, hat viele kleine Narben überall auf seinem Körper, die er sich selbst zugefügt hat
- Charakter: Psychopathischer, komplett emotionsloser Charakter, findet Befriedigung beim Morden
- Rolle: Ultra-gewalttätiger Insasse, der in dauerhafter Einzelhaft ist, aber manchmal Freigang in einem Käfig an der frischen Luft bekommt
- Sprache: Englisch (amerikanischer Akzent)
- Ausbildung: Börsen-Broker
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Einzelkind
    - Kommt aus einer reichen, New-Yorker-Familie, Vater war Geschäftsmann und hat viel Geld verdient
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Ist getrieben durch unbändiges Verlangen zu morden, um sich selbst Befriedigung zu verschaffen und seinen Schmerz zu vergessen
  - Ist selbst ohne Verstand und Rationalität noch gefährlich, da seine Mordlust ihn völlig eingenommen hat
  - Wird deshalb durchgängig von anderen Insassen getrennt und nur unter schwersten Sicherheitsvorkehrungen (z.B. dauerhafte Zwangsjacke) verpflegt oder in seinen Käfig außerhalb verlegt
- Geheimnis: Ist einfach nur blutrünstig

Insasse Hochsicherheitstrakt, Cylian Caraoger

- Alter: Ca. 45 Jahre alt, Ire
- Aussehen: 1,75m groß, 60kg schwer, kurze, braune Haare, hoher Haaransatz, hervorstehende Augen
- Charakter: Freundlicher, zuvorkommender, höflicher Charakter, ist aber ein psychopathischer Massenmörder
- Sprache: Englisch (irischer Akzent), Latein
- Ausbildung: Philosophiestudium
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Siebtes von zwölf Kindern
    - Kommt aus einem gutsituierten, bürgerlichen Haushalt, Vater war Braumeister einer großen Brauerei
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Freunde finden und seine Einsamkeit und Langeweile loszuwerden
- Geheimnis: Hat schon kurz vor seiner Ergreifung keine Neigung Menschen zu töten und zu essen mehr verspürt und auch im Institut nicht

Insasse Hochsicherheitstrakt, Jaques-Gabriel Seventer

- Alter: Ca. 17 Jahre alt, Franzose
- Aussehen: 1,7m groß, 60kg schwer, kurze, braune Haare
- Charakter: Stiller, in sich gekehrter Charakter, hat eine Obsession mit Düften
- Sprache: Französisch, Englisch (mit leichtem französischem Akzent)
- Ausbildung: Hat in einer Parfümerie gearbeitet
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Einzelkind
    - Wurde von seiner Mutter in einem Hinterhof geboren und liegen gelassen
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Den schönsten Geruch der Welt herstellen und alle Menschen dazu bringen, ihn zu lieben
- Geheimnis: Hat sich in den Geruch einer Patientin verliebt

Insasse Hochsicherheitstrakt, Arthur Bingham, Baron of Clanmorris

- Alter: Ca. 65 Jahre alt, Ire
- Aussehen: 1,9m groß, 95kg schwer, kurze, gepflegte, weiße Haare, verlängerte Eckzähne
- Charakter: Höflicher, zuvorkommender, freundlicher Charakter, denkt er sei ein Vampir
- Sprache: Englisch (irischer Akzent), Deutsch
- Ausbildung: Diplomat
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Erster von drei Kindern
    - Kommt aus einer adligen Familie, Vater war Baron of Clanmorris in Irland
  - Familienstand: verheiratet
- Motivation: Seinen Durst nach Blut befriedigen
- Geheimnis: Seine Frau hat bisweilen mitgemacht

Insasse Hochsicherheitstrakt, Ali Al-Ahmad

- Alter: Ca. 34 Jahre alt, Araber
- Aussehen: 1,7m groß, 70kg schwer, längere, schwarze Haare
- Charakter: Freundlicher, zuvorkommender Charakter, hat keine psychische Störung und ist unschuldig in der Anstalt
- Sprache: Arabisch, Englisch (sehr leichter arabischer Akzent)
- Ausbildung: Händler
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Fünftes von sieben Kindern
    - Kommt aus einer mittelständischen, arabischen Familie, Vater war Händler
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Aus der Anstalt fliehen und nach Hause zurückkehren

- Geheimnis: Hat entgegen seines Glaubens Wucherpreise gehabt und Kredite vergeben

Insasse Sicherheitstrakt, Sean Daniels

- Alter: Ca. 40 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,8m groß, 75kg schwer, lange, zerzauste, braune Haare, Beine wurden ab dem Knie amputiert
- Charakter: Manischer, mal aggressiver, mal ekstatisch fröhlicher Charakter, sehr cholerisch und laut
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Offizier bei der British Army (Lieutenant)
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Erstes von drei Kindern
    - Kommt aus Militärfamilie mit langer Historie, in jeder Generation ist mindestens einer seiner männlichen Vorfahren in einem Krieg gestorben
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Im Kampf sterben, obwohl er nicht mehr im Krieg ist, ist sein größter Wunsch in einem ehrenhaften Kampf zu sterben, um so seiner Familie wieder Ehre zu machen
- Geheimnis: Hat Angst vor Kämpfen und Krieg und versucht durch seine Cholerik Kämpfe schon im Voraus für sich zu entscheiden

Insasse Sicherheitstrakt, Jack Rydell

- Alter: Ca. 45 Jahre alt, Ire
- Aussehen: 1,7m groß, 85kg schwer, mittellange, schwarze Haare, pummelig
- Charakter: Erst ruhiger, aber schnell aufbrausender, cholerischer Charakter, bildet sich Stimmen ein, die ihm Befehlen Gewalt auszuüben
- Sprache: Englisch (irischer Akzent)
- Ausbildung: Schriftsteller
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Drittes von drei Kindern
    - Kommt aus eher ärmlichen Verhältnissen, Vater war Dockarbeiter, Mutter war Prostituierte
  - Familienstand: geschieden
- Motivation: Die Stimmen in seinem Kopf bekämpfen und versuchen ruhig zu bleiben, was ihm aber nicht oft gelingt
- Geheimnis: Ist Mitglied des Kults der großen Alten

Insasse Sicherheitstrakt, Dave Buznik

- Alter: Ca. 37 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,8m groß, 80kg schwer, kurzrasierte, schwarze Haare
- Charakter: Leicht reizbarer, oft unbeherrschter Charakter, hat seit seiner Zeit im Ersten Burenkrieg eine posttraumatische Belastungsstörung
- Sprache: Englisch

- Ausbildung: Soldat
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Einzelkind
    - Kommt aus Bauernfamilie
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Aus der Anstalt ausbrechen
- Geheimnis: Hat sich in Pflegerin Iosefka verliebt

Insasse Sicherheitstrakt, Jane Gascoigne-Endigene-Laguardia

- Alter: Ca. 28 Jahre alt
- Aussehen: 1,7m groß, 55kg schwer, lange, schwarze Haare, Tattoo: schwarzes Viereck über dem linken Auge, von dem drei gerade Striche runter bis zum Kiefer geht
- Charakter: Hyperaktiver, launischer Charakter, hat Wahnvorstellungen von Wolfartigen Wesen auf zwei Beinen (sie nennt sie Nkhandwe) und ist manisch-depressiv
- Sprache: Englisch, Französisch, Spanisch, Portugiesisch
- Ausbildung: Ethnologin, ist mit den Jahren aber immer mehr Voodoo-Praktiken und okkulten Ritualen verfallen
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Zweites von Zwei Kindern
    - Stammt aus reichem Elternhaus, Vater hat viele Expeditionen nach Afrika geleitet
  - Familienstand: War mehrfach verheiratet, nun ledig
- Motivation: Will aus dem Institut ausbrechen, um ein Reinigungsritual durchzuführen und die Wolfsmonster zu vertreiben
- Geheimnis: Ist auf ihren Reisen durch Einnahme von einigen Kräutern der Eingeborenen verrückt geworden und dem Voodoo verfallen, sie hat Wahnvorstellungen von großen Wolfartigen Wesen auf zwei Beinen, von denen sie denkt sie wollen sie töten, außerdem hat sei teils extreme Stimmungsschwankungen

Insasse Sicherheitstrakt, Anne Hornsheep

- Alter: Ca. 60 Jahre alt, Engländerin
- Aussehen: 1,7m groß, 50kg schwer, lange, wallende, blonde Haare, sehr hübsch
- Charakter: Hochnäsiger, egoistischer Charakter
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Hofmanieren
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Fünftes von fünf Kindern
    - Kommt aus kleinadliger Familie, Vater ist Earl
  - Familienstand: verheiratet, keine Kinder
- Motivation: Will Rache an dem Polizisten für seinen Betrug und deshalb aus der Anstalt ausbrechen

- Geheimnis: Hatte eine Affäre mit dem Polizisten und wollte ihn umbringen, nachdem aufgeflogen ist, dass er sie betrügt

Insasse Sicherheitstrakt, Alexandru Lupta Blajin

- Alter: Ca. 45 Jahre alt, Rumäne
- Aussehen: 2,08m groß, 135kg schwer, kurzrasierte, braune Haare, Narbe von rechtem Auge über den Mund bis zur linken Kieferseite
- Charakter: Schweigsamer, zurückhaltender Charakter, spricht nicht
- Sprache: Rumänisch
- Ausbildung: Hinterhofboxer, Gärtner
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Zweites von zwei Kindern
    - Kommt aus ärmlichen Verhältnissen, ist mit seinem Bruder zusammen in einem Waisenhaus aufgewachsen
  - Familienstand: verheiratet, zwei Kinder
- Motivation: Ruhe haben und keine Probleme machen und seinen Bruder und seine Familie wiedersehen
- Geheimnis: Hat in Rumänien einmal einen Gegner totgeprügelt, nachdem dieser seinen Bruder krankenhausreif geprügelt hat

Insasse Sicherheitstrakt, Mei Yao

- Alter: Ca. 41 Jahre alt
- Aussehen: 1,6m groß, 45kg schwer, mittellange, schwarze Haare
- Charakter: Freundlicher, zuvorkommender Charakter, spricht nicht viel und hat Angst vor fremden Menschen
- Sprache: Chinesisch, Englisch (chinesischer Akzent)
- Ausbildung: Weberin
  - Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Fünftes von sieben Kindern
    - Kommt aus mittelständischen Verhältnissen, Vater war Bauer, Mutter war auch schon Weberin
  - Familienstand: verheiratet
- Motivation: Die Anstalt verlassen und zu ihrem Mann zurückkehren
- Geheimnis: Ist unschuldig, ihr Zwillingsbruder, der ihr nach England gefolgt ist, ist der Schuldige, die Vorwürfe stimmen bei ihm
  - Er hat als Lehrer in einer Schule in England gearbeitet, wo er versucht hat die Schüler zu indoktrinieren und zu seinem sektenähnlichen Geheimbund zu führen, dessen Ziel es ist den Englischen Staat zu unterwerfen und eine neue Weltordnung zu begründen

Insasse Sicherheitstrakt, Björn Kummerbaum

- Alter: Ca. 30 Jahre alt, Deutscher
- Aussehen: 1,85m groß, 90kg schwer, Glatze

- Charakter: Aufbrausender, sehr strenger und pedantischer Charakter, hat eine Abneigung gegen Nichtdeutsche
- Sprache: Deutsch, Englisch (mit starkem, deutschem Akzent)
- Ausbildung: Arbeitslos
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Einzelkind
    - Kommt aus prekärem Milieu, in seiner Gegend wohnten viele arbeitslose Deutsche und kaum Ausländer
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Sich den Alltag zu vertreiben, sein Leben in der Anstalt ist nicht sonderlich schlechter als bei ihm zu Hause
- Geheimnis: Ist im Inneren sehr unsicher und sehnt sich nur nach jemandem, vor dem er nicht den Ausländerhassenden spielen muss und seinen Gefühlen freien Lauf lassen kann und weiß das auch

Insasse Sicherheitstrakt, Kentai Osoboku

- Alter: Ca. 27 Jahre alt, Japaner
- Aussehen: 1,6m groß, 55kg schwer, kurze, schwarze Haare, „Schlitzaugen“
- Charakter: Ruhiger, sehr höflicher und zuvorkommender Charakter, ist unschuldig, aber die Einwohner hatten Angst vor ihm
- Sprache: Japanisch
- Ausbildung: Sensei eines Karate-Dojos
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Zweites von fünf Kindern
    - Kommt aus gutem, mittelständischem Hause, Vater war schon vor ihm Sensei und ein Karatemeister
  - Familienstand: verheiratet
- Motivation: Zu seinem Meister zurückkehren und sein Training vollenden, doch um auszubrechen, müsste er Menschen verletzen, was er nicht darf und will
- Geheimnis: Hatte Angst vor den Polizisten und hat sich deshalb nicht gewehrt, schämt sich sehr dafür

Insasse Sicherheitstrakt, Alfred Waryman

- Alter: Ca. 90 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,8m groß, 65kg schwer, lichte, weiße Haare, sehr faltige Haut
- Charakter: Sehr misstrauischer, paranoider Charakter, misstraut allem und jedem
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Bauer
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Erstes von acht Kindern
    - Kommt aus einer wohlhabenderen Bauernfamilie

    - Familienstand: geschieden

- Motivation: Die Verschwörung gegen ihn aufdecken und alle Beteiligten ausmerzen
- Geheimnis: Hat in seiner Jugend mit Kokain experimentiert

Insasse, Carny Drummond (Fährmann)

- Alter: Ca. 45 Jahre alt, Schotte
- Aussehen: 1,75m groß, 70kg schwer, längere, zottelige, graue Haare, langer, grauer Rauschebart
- Charakter: Grummeliger, mürrischer Charakter, übernimmt immer die Klischees, der Figur, die er gerade verkörpert
- Sprache: Englisch (schottischer Akzent)
- Ausbildung: Schauspieler am Londoner Theater
- Vergangenheit:
    - Familiensituation:
        - Einzelkind
        - Kommt aus Schaustellerfamilie
    - Familienstand: ledig
- Motivation: Seine Rolle perfekt zu verkörpern (zurzeit einen Fährmann)
- Geheimnis: Hat mal eine Frau gespielt und trägt seitdem nur noch Tangas

Insasse Offener Vollzug, Walter Grau

- Alter: Ca. 45 Jahre alt, Deutscher
- Aussehen: 1,73m groß, 60kg schwer, mittellange, schwarz-graue Haare
- Charakter: Rationaler, nachdenklicher Charakter, ist durch und durch Wissenschaftler
- Rolle: Insasse, der den Sp unter Umständen mit seinem wissenschaftlichen und tüftlerischem Geschick weiterhelfen kann, indem er ihnen Ausrüstungsgegenstände bauen kann
- Sprache: Deutsch, Englisch (leichter deutscher Akzent), Französisch, Latein
- Ausbildung: Maschinenbauingenieur (Summa Cum Laude)
- Vergangenheit:
    - Familiensituation:
        - Zweites von drei Kindern
        - Kommt aus einer reichen, preußischen Familie, Vater war preußischer Minister
    - Familienstand: ledig
- Motivation: Forscht weiter an seiner Raketentechnik und will Anerkennung für seine Errungenschaften, weshalb er sehr leicht zu überreden ist, wenn man ihm zuhört, wenn er von seinen Tests redet
- Geheimnis: Hat bei seinen Prüfungen im Studium betrogen und nur so Summa Cum Laude erhalten. Hat sich außerdem bei seinem erfolgreichen Test in die Hosen gemacht.

Insasse Offener Vollzug, Callum Imsprod

- Alter: Ca. 65 Jahre alt, Waliser
- Aussehen: 1,7m groß, 65kg schwer, weiße, lange Haare

- Charakter: Gespaltene Persönlichkeit, 1. Persönlichkeit: aufgekratzter, nervöser Charakter, 2. Persönlichkeit: ruhiger, nachdenklicher, schweigsamer Charakter
- Rolle: Kann mit den Sp über ihre Probleme reden und sie analysieren, wodurch ihr Wahnsinn-Wert gesenkt werden kann
- Sprache: 1. Persönlichkeit: Englisch mit walisischem Akzent, 2. Persönlichkeit: Englisch mit französischem Akzent
- Ausbildung: Friedhofsgräber
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Einzelkind
    - Kommt aus einer Friedhofsgräberfamilie
  - Familienstand: ledig
- Motivation: 1. Persönlichkeit: Keine wirkliche Motivation, da wahnsinnig, nur Aufmerksamkeit, 2.Persönlichkeit: Anderen Menschen mit ihren mentalen Problemen helfen
- Geheimnis: Ist gar kein echter Psychologe, sondern hat dem Franzosen nur ein paar Mal zugehört, hat aber trotzdem manchmal recht, da er in dieser Persönlichkeit sehr empathisch ist

Insasse Offener Vollzug, Tom Covert

- Alter: Ca. 31 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,7m groß, 80kg schwer, kurz-mittellange, dunkelbraune Haare
- Charakter: sehr freundlicher und hilfsbereiter Charakter, hat aber kein funktionierendes Kurzzeitgedächtnis, wodurch er keine große Hilfe ist
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Anwalt
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Fünftes von 8 Kindern
    - Kommt aus einer wohlhabenden Anwaltsfamilie
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Menschen helfen, so wie er es früher als Anwalt getan hat, leider ist er keine große Hilfe mehr
- Geheimnis: Der Fall den er vor seinem Unfall verloren hat, war gegen Absanto Industries, die im Londoner Hafen Firmen enteignet und die Jobs von hunderten Menschen zerstört haben (daran kann er sich aber nicht erinnern)

Insasse Offener Vollzug, Howard Soriate

- Alter: Ca. 35 Jahre alt, Amerikaner
- Aussehen: 1,85m groß, 80kg schwer, kurze, glatte, nach hinten gekämmte, schwarze Haare, schmaler Schnurrbart
- Charakter: Obsessiver, verbissener Charakter, ist besessen von Flugzeugen
- Sprache: Englisch (amerikanischer Akzent), Französisch
- Ausbildung: Pilot, Fluggerätekonstrukteur
- Vergangenheit:

    - Familiensituation:
        - Einzelkind
        - Kommt aus reicher, amerikanischer, Ölsucherfamilie, die Eltern starben als er siebzehn war, wodurch er die gesamte Firma erbte
    - Familienstand: geschieden
- Motivation: Den schnellsten Antrieb der Welt bauen
- Geheimnis: Bei seinem Unfall starben einige Menschen, von denen aber durch das Feuer keine Spuren blieben

Insasse Offener Vollzug, Harvey Corman

- Alter: Ca. 60 Jahre alt, Schotte
- Aussehen: 1,7m groß, 90kg schwer, Halbglatze, braune Haare an den Seiten
- Charakter: Arroganter, narzisstischer, auf seinen eigenen Vorteil bedachter Charakter, Hypochonder
- Sprache: Englisch (schottischer Akzent)
- Ausbildung: Händler
- Vergangenheit:
    - Familiensituation:
        - Einzelkind
        - Kommt aus wohlhabendem Hause, Vater war auch Händler, Mutter Zahnärztin
    - Familienstand: verheiratet
- Motivation: Aufmerksamkeit und von Keimen fernbleiben
- Geheimnis: Verarscht seine Kunden und zieht ihnen das Geld aus der Tasche

Insasse Offener Vollzug, Basil Greim

- Alter: Ca. 29 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,7m groß, 60kg schwer, längere, dreckige, braune Haare, ungepflegt
- Charakter: Nervöser, paranoider Charakter, ist Opiumsüchtiger und dadurch paranoid und schizophren geworden
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Urinwäscher
- Vergangenheit:
    - Familiensituation:
        - Zweites von vier Kindern
        - Kommt aus reichem Elternhaus, Vater war Polizeichef
    - Familienstand: ledig
- Motivation: Opium oder andere Drogen auftreiben
- Geheimnis: Hat einmal einen Mann wegen seiner Drogen umgebracht

Insasse Offener Vollzug, Simon Makrony

- Alter: Ca. 40 Jahre alt, Schotte

- Aussehen: 1,8m groß, 90kg schwer, längere, braune Haare
- Charakter: Höflicher, zuvorkommender Charakter, will sich aber durchgehend umbringen
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Priester
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Fünftes von neun Kindern
    - Kommt aus einer Bauernfamilie
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Möchte aus der „Einbildung“ der Außerirdischen ausbrechen
- Geheimnis: Will eigentlich nur Aufmerksamkeit und würde sich nie wirklich umbringen, will nur, dass andere ihn stoppen

Insasse Offener Vollzug, Patrizio Solotano

- Alter: Ca. 37 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,85m groß, 80kg schwer, kurze, braune, nach hinten gekämmte Haare
- Charakter: Freundlicher, aber schnell aggressiv werdender Charakter, hat bipolare Störung und kann schnell an die Decke gehen und gewalttätig werden
- Sprache: Englisch, Italienisch
- Ausbildung: Lehrer
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Zweites von zwei Kindern
    - Kommt aus mittelständischen Verhältnissen, Vater war niederer Beamter
  - Familienstand: geschieden
- Motivation: Seine Frau zurückgewinnen, indem er versucht sich zu bessern und ihr regelmäßig Briefe schreibt (obsessives Verhalten)
- Geheimnis: Hat schon mal Geld von der Schule gestohlen und wollte es seiner Frau in die Schuhe schieben

Insasse Offener Vollzug, Jean-Baptiste Rayondupe

- Alter: Ca. 49 Jahre alt, Franzose
- Aussehen: 1,8m groß, 85kg schwer, mittellange, schwarze Haare mit grauen Strähnen
- Charakter: Durchgedrehter, paranoider Charakter, hat Angst vor Strahlung
- Sprache: Französisch, Englisch (französischer Akzent), Latein
- Ausbildung: Nuklearphysik
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Erstes von fünf Kindern
    - Kommt aus einer Akademikerfamilie, Vater war Biologe, Mutter war Mathematikerin
  - Familienstand: geschieden

- Motivation: Sich vor Strahlung schützen
- Geheimnis: Hat in Wirklichkeit die Strahlung entdeckt und die Curies eingeladen ihm zu helfen

Insasse Offener Vollzug, Terry Tylluandrych

- Alter: Ca. 45 Jahre alt, Waliser
- Aussehen: 1,7m groß, 70kg schwer, kurze, gepflegte, schwarze Haare
- Charakter: Charmanter, höflicher Charakter, ist pathologischer Lügner und baut in fast alle Aussagen Lügen ein
- Sprache: Englisch (Walisischer Akzent)
- Ausbildung: Polizist
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Einzelkind
    - Kommt aus ärmlichen Verhältnissen, ist in einem Waisenhaus aufgewachsen
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Sich Vorteile verschaffen
- Geheimnis: Hat einmal einen Wolf gesehen und wurde fast gefressen nachdem ihm keiner glaubte

Insasse Offener Vollzug, James Bradham

- Alter: Ca. 65 Jahre alt, Amerikaner
- Aussehen: 1,7m groß, 70kg schwer, kurze, weiße Haare
- Charakter: Freundlicher, zuvorkommender Charakter, ist nicht verrückt, sondern John Smith Pemberton (Coca-Cola) hat ihn hierhereingebracht
- Sprache: Englisch (amerikanischer Akzent)
- Ausbildung: Apotheker
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Drittes von acht Kindern
    - Familienstand: verheiratet
- Motivation: Medikamente herstellen, die Menschen helfen und Rache an Pemberton
- Geheimnis: Hat seine Dissertation abgeschrieben

Insasse Offener Vollzug, Gabriel Zellinger, Baron of Gower

- Alter: Ca. 37 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,7m groß, 70kg schwer, kurze, blonde Haare, harte Gesichtszüge
- Charakter: Strenger, unliebsamer, neidischer Charakter, denkt er sei ein Wolf in Menschengestalt
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Bankier
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Einzelkind

        - Kommt aus adligem Hause, Vater besitzt mehrere Banken
    - Familienstand: ledig
- Motivation: Den Weg des Wolfes erfahren
- Geheimnis: Hat sich in den Mann in seiner Jugend verliebt

Insasse Offener Vollzug, Anton Nidlofrud

- Alter: Ca. 40 Jahre alt, Waliser
- Aussehen: 1,7m groß, 75kg schwer, glatte, schwarze Haare, Topfschnitt
- Charakter: Ruhiger, eiskalter Charakter, denkt er sei ein Profikiller
- Sprache: Englisch (Walisischer Akzent)
- Ausbildung: Schlosser
- Vergangenheit:
    - Familiensituation:
        - Einzelkind
        - Kommt aus eher ärmlichen Verhältnissen, Vater war auch schon Schlosser
    - Familienstand: ledig
- Motivation: Seinen Auftrag ausführen (Mordauftrag, bringt aber nie jemanden um) (aktueller Auftrag ist es, Ali Al-Ahmed)
- Geheimnis: Führt keinen seiner Aufträge aus, denkt, aber er führe alle aus

Insasse Offener Vollzug, Evan Baxter

- Alter: Ca. 37 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,77m, 80kg, kurze, schwarze Haare, Allerweltsgesicht
- Charakter: Arroganter, leicht verrückter Charakter, Hä? Was? Hä?
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Zeitungsverkäufer auf der Straße
- Vergangenheit:
    - Familiensituation:
        - Einzelkind
        - Kommt aus schwierigem Haushalt, Vater war auch schon psychisch vorbelastet
    - Familienstand: ledig
- Motivation: Nachrichtensprecher (Anchorman) werden
- Geheimnis: Könnte vielleicht verrückt sein

Insasse Offener Vollzug, Maria Maiden

- Alter: Ca. 65 Jahre alt, Engländerin
- Aussehen: 1,6m groß, 90kg schwer, mittellange, braune, lockige Haare
- Charakter: Freundlicher, netter Charakter, ist die „Mutti“ der Insassen
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Kindermädchen und Haushälterin der Königsfamilie

- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Erstes von acht Kindern
    - Kommt aus mittelständischer Familie
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Sich um ihre Mitinsassen und alle anderen wie um ihre Hütekinder kümmern
- Geheimnis: Hat die Königin bei einer Affäre beobachtet, würde dies aber der Etikette wegen, niemals zugeben

Insasse Offener Vollzug, Frances Darling

- Alter: Ca. 27 Jahre alt, Engländerin
- Aussehen: 1,7m groß, 55kg schwer, braune Zöpfe auf beiden Seiten
- Charakter: Hibbeliger, freundlicher Charakter, sehr verrückt
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Tierpsychologin
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Einzelkind
    - Kommt aus gutbürgerlicher Familie, Vater war Botaniker
  - Familienstand: ledig, jedoch unsterblich verliebt in einen Mr. I
- Motivation: Mr. I dazu bringen sie zu lieben
- Geheimnis: M. I ist Jonathan Ichabod

Insasse Offener Vollzug, Barbarella Deilla

- Alter: Ca. 35 Jahre alt, Schottin
- Aussehen: 1,65m groß, 40kg schwer, mittellange, schwarz-weiße Haare
- Charakter: Hysterischer, egomanischer Charakter, denkt sie kann perfekt singen, nervt damit alle
- Sprache: Englisch (schottischer Akzent)
- Ausbildung: „Opernsängerin“
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Einzelkind
    - Kommt aus reicher Familie
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Anderen zeigen, wie toll sie singen kann
- Geheimnis: Hasst Dalmatiner

Insasse Offener Vollzug, Richard (Dick) Stephenson

- Alter: Ca. 35 Jahre alt, Engländer
- Aussehen: 1,7m groß, 140kg schwer, Halbglatze, braune Haare, sehr dick

- Charakter: Fanatischer, obsessiver Charakter, ist von Schmierenromanen besessen und auch von dessen Autoren
- Sprache: Englisch
- Ausbildung: Hat einen Bücherladen
- Vergangenheit:
  - Familiensituation:
    - Als Einzelkind aufgewachsen, Eltern bekamen, als er schon erwachsen war ein weiteres Kind
    - Kommt aus mittelständischer Familie
  - Familienstand: ledig
- Motivation: Mehr Groschenromane über Übernatürliches zu lesen und die Autoren dazu zu bringen noch mehr zu schreiben
- Geheimnis: Ist selbst gescheiterter Autor

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Mad as a Hatter – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Mad+as+a+Hatter&oldid=32117`