

# UNTER DEM EIS

Ein Rollenspielszenario für Cthulhu Now von Elea Brandt



Abbildung 1 Foto by JCrane (Pixabay)

**System:** Cthulhu Grundregelwerk, 7. Edition

**Art des Szenarios:** Creature Feature, Survival Horror

**Anzahl:** für 3-5 Spieler\*innen und eine\*n SL

**Dauer:** ca. 3 Stunden (ohne Charaktergenerierung)

**Kurzzusammenfassung:** Ein Forschungsteam in der Antarktis wird nach einem Erdbeben mit Kreaturen konfrontiert, die die Dimensionen ihres Verstandes sprengen.

**Zeitraum:** 13.-16. Juli 2006

*Das Rollenspiel „Cthulhu“ ist eine eingetragene Marke von Pegasus Spiele. Dort finden sich auch Charakterbögen zum Download und zur privaten Verwendung.*

# HINTERGRUND

## Die Station Neumayer II

### Lage

Die deutsche antarktische Forschungsstation Neumayer II wurde 1992 errichtet und liegt im Ekström-Schelfeis in der Atka-Bucht am nordöstlichen Weddelmeer (s. Abb.1).

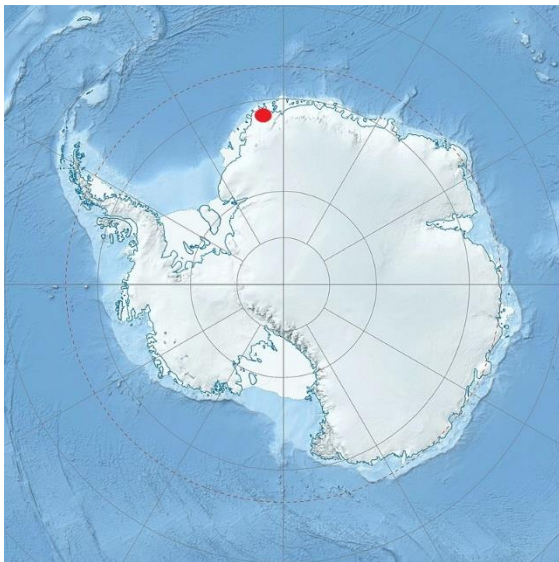


Abbildung 2 Lage der Station Neumayer II in der Antarktis (Bild: Alexrk2<sup>1</sup>)

Versorgt wird sie über das Versorgungsschiff *Polarstern*. Die nächste Station, die südafrikanische Forschungseinrichtung SANAE-IV, liegt 225 km südlich. Vom 21.5. bis 22.7. kommt die Sonne nicht über den Horizont – es herrscht Polarnacht.

### Besatzung

Im antarktischen Sommer leben und arbeiten bis zu 50 Menschen an der Station – im Winter (Mai bis August) wird es leerer: Dann sind nur neun bis zehn Personen vor Ort. Sie bilden das sogenannte Überwinterungsteam.

### Die Station

Technische Details zur Station, Lageplan und Bauskizzen finden sich in diesem PDF: [https://epic.awi.de/id/eprint/31389/1/enss\\_neubau-neumayer\\_1992.pdf](https://epic.awi.de/id/eprint/31389/1/enss_neubau-neumayer_1992.pdf)

Tolle Fotos der Station von 2003 finden sich auf dieser Website: <http://www.bettina-bayer.de/neumayer/>

Die Station besteht aus zwei 90m lange Stahlröhren mit Containern für Schlafkabinen, Labore, Küche, Krankenstation, Werkstatt, Funkraum, Energieversorgung und Schneeschmelze. Eine dritte, querliegende Röhre dient als Vorrats- und Abfallbehälter und ist verbunden mit einer großen Halle, die als Abstellplatz für Fahrzeuge dient. Seit 2004 befindet sich bei Neumayer II auch die Bibliothek im Eis. Selbstversorgungsvorräte genügen für 14 Monate, Innenräume haben um 20 ° C.

Die **Stromversorgung** erfolgt über Diesel-Generatoren mit Katalysator und Ölaufangeinrichtungen, die mit der Abwärme auch gleich die Beheizung und die

---

<sup>1</sup>CC BY-SA 3.0 Creative Commons Lizenz, [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Antarctica\\_relief\\_location\\_map.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Antarctica_relief_location_map.jpg) (Änderungen: Positionsmarker eingefügt durch Elea Brandt)

Schneesmelze (Trinkwasser) sicherstellen. Es existieren drei getrennte Generatoren, zwei große (für den Hauptbetrieb, wovon einer für die ganze Station ausreicht) und ein kleiner als Notfallversorgung.

Als **Kommunikationsanlage** dient eine Satelliten-Funkanlage (Telefon-, Telex-, Telefax- und Datenübertragungsbetrieb mit 50bit/s) sowie ein tragbares Satelliten-Funkgerät.

Die größte Gefahr in der Station stellen **Brände** da, da immer wenig Löschwasser vorhanden ist und wenig Löschpersonal. Aus diesem Grund existieren über überall Rauchmelder und Behälter mit Löschpulver.

Der Hausmüll landet in Containern, die per Schiff abtransportiert werden

Im arktischen Winter (Mai bis August) liegen die Temperaturen in der Regel zwischen  $-15$  und  $-31$  °C. Der bisherige Kälterekord beträgt  $-50$  °C.



**Abbildung 3 Treppentürme der Station Neumayer II, Februar 2008 (Foto: Alex Riess)<sup>2</sup>**

Neumayer II liegt in der Zeitzone **UTC-0**, d.h. es ist zwei Stunden früher als in Berlin.

## Das Team

Als SL ist es natürlich dir überlassen, wie viele Informationen über die Charaktere du deinen Spieler\*innen angedeihen lässt. Je besser du deine Gruppe kennst, desto mehr Freiheiten und Möglichkeiten kannst du ihnen lassen. Die hier aufgeführten Informationen sind eher als Vorschläge oder Anregungen zu verstehen.

Im Grundregelwerk findest du stimmige Vorschläge zur Schnellgenerierung von Spieler- und Nichtspielercharakteren. Du kannst die Charaktere aber auch gemeinsam mit deinen Spieler\*innen bauen.

### SPIELERCHARAKTERE

**Dr. med. Katharina Festner (52)**, Ärztin auf der Station und Stationsleiterin. Sie ist seit zwei Jahren geschieden und hat zwei erwachsene Kinder. Neben ihrer Aufgabe als Ärztin und Stationsleiterin arbeitet sie an einem Forschungsprojekt zum Thema „Isolationsforschung“ und führt dafür immer wieder Interviews und medizinische Tests an den Mitarbeiter\*innen durch. Sie ist zum ersten Mal im Überwinterteam. In ihrer freien Zeit spielt sie E-Piano und liest viel.

**Dr. Ina Rohmer (33)**, Physikerin mit Schwerpunkt Umweltphysik. Ina liebt berufliche Herausforderungen und überwintert zum ersten Mal in Neumayer II. Ihre Lebensgefährtin Vera ist ebenfalls Wissenschaftlerin und zurzeit bei einer Expedition in Singapur. Ina ist federführend in einem Forschungsprojekt zur Messung

<sup>2</sup> Lizenz: CC BY-SA 3.0 de, [https://de.wikipedia.org/wiki/Neumayer-Station\\_II#/media/File:Neumayer\\_Station\\_II\\_2008-02\\_5.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Neumayer-Station_II#/media/File:Neumayer_Station_II_2008-02_5.jpg)

von Spurengasen (Aerosolen) und der Erforschung langfristiger Veränderungen, z.B. Auswirkungen auf Klimaveränderungen. In ihrer Freizeit zockt Ina gerne mit Adnan, trainiert am Rudergerät oder macht Spaziergänge durch die Antarktis. Sie nimmt kein Blatt vor den Mund und sagt, was sie denkt.

**Dr. Bernhard Meier (45)**, Biologe aus Zürich, arbeitete dort viele Jahre an der Universität. Die Stelle auf Neumayer II ist nicht sein Traumjob, aber er hofft, die Zeit hier nutzen zu können, um seinen ersten Science-Fiction-Roman zu schreiben. Seine Frau ist Altenpflegerin in Zürich, die beiden haben keine Kinder. Bernhard ist gerne für sich, schreibt an seinem Roman und liest viel. Wenn andere ihn oder sein System hinterfragen oder kritisieren, reagiert er häufig cholerisch und unbeherrscht. Bernhards größte Angst ist vor Infektionen und Ansteckungen, er achtet immer gut darauf, alles vielfach zu desinfizieren. Mit Anatol kann er sich lange und ausgiebig über Science-Fiction unterhalten, beim Thema Star Trek scheiden sich ihre Geister aber.

**Jan Sewig (27)** ist Doktorand der Physik und promoviert unter der Betreuung von Ina Rohmer im Bereich Umweltphysik. Jan hadert noch ein bisschen mit der Entscheidung, denn er fühlt sich auf der Station ein wenig einsam – zumal er der Jüngste ist – und vermisst seine Freundin in Köln. Er gibt sich aber Mühe, auf der Station nicht aufzufallen und passt sich an, so gut er kann. In seiner Freizeit nutzt er die Kraftgeräte im Sportraum und fotografiert gerne.

**Dr. Anatol Melas (39)** ist Physiker aus München mit Schwerpunkt

Meteorologie. Er erforscht bodennahe Strahlungseinflüsse für den Bereich der Klimaforschung und hofft, langfristig in diesem Bereich habilitieren zu können. Er ist bereits zum dritten Mal auf Neumayer II, um Daten zu sammeln und auszuwerten. Anatol ist Diabetiker und muss regelmäßig Insulin spritzen, damit ist er aber schon jahrelang sehr erfahren. Er schaut gerne DVDs oder plaudert über Science-Fiction-Filme und -Literatur, denn Anatol ist ein großer Star-Trek-Fan.

## NICHTSPIELER-CHARAKTERE

Koch **Jonas Kaufmann (43)** hat eine Familie (Frau und zwei Söhne) in Tirol und übernimmt seit Jahren die Wintersaison auf der Station. In den europäischen Wintermonaten betreiben er und seine Frau ein Lokal in einem beliebten Skigebiet. Er ist ein guter Skifahrer und Wintersportler, der viel Erfahrung mit dem Leben in der Antarktis hat.

**Adnan Baydar (29)** ist IT-Spezialist und verlobt, seine Freundin lebt in Berlin. Er überwacht und koordiniert den Funkraum und die technischen Einrichtungen und ist zum zweiten Mal im Überwinterungsteam dabei, d.h. er hat bereits etwas Erfahrung sammeln können. Er liebt Videospiele und hat seine nagelneue PS3 mitgebracht. Er fachsimpelt auch gerne über Videospiele oder Popkultur.

Betriebsingenieurin **Maria Dietrich (47)** ist verantwortlich für den technischen Betrieb der Station. Sie ist bereits zum dritten Mal im Überwinterungsteam und gehört damit zum „alten Eisen“. Sie kennt sich hervorragend mit den technischen Details der Station aus und steht Neuen

immer mit Rat und Tat zur Seite. Sie hat immer einen Privatvorrat an Chips und Gummibärchen dabei.

Elektrotechniker **Karl Luminoff** (51) ist zusammen mit Maria für den technischen Betrieb und vor allem das Satellitensystem verantwortlich. Die beiden arbeiten bereits seit drei Jahren zusammen und gelten als gutes Team, obwohl sie menschlich nicht viel gemeinsam haben. Karl ist ruppig, laut und vulgär und macht gerne zotige Witze, was vor allem Maria und Ina missfällt. Er hat eine große

Sammlung an DVDs, vor allem alte Actionstreifen.

**Dr. Nicole Huch** (37) ist Geophysikerin & Seismologin. Sie ist schon zum zweiten Mal im Überwinterungsteam und untersucht Erdbebenaktivität, um Rückschlüsse auf neotektonische Prozesse zu ziehen. Sie hat ein gutes Verhältnis zu den anderen Personen auf der Station, auch zu ihrer Kollegin Lina und ihrem Doktoranden. In ihrer Freizeit hört sie gerne Musik und macht Pilates.

## Mythos-Hintergrund

Vor ca. 50 Millionen Jahren war die Antarktis subtropisches Gebiet, das auch von vulkanischen Aktivitäten heimgesucht wurde.

In dieser Zeit legte ein Cthonier dort ein Nest aus Eiern ab, das durch eine Eruption unter der Erdoberfläche begraben wurde. In den Jahrtausenden und Jahr-millionen, die folgten, wurden die Eier in einer Eisschicht eingefroren, die nun – als Folge des Klimawandels – langsam schmilzt.

Der tief eingegrabene Cthonier erwacht durch die vermehrten Ölbohrungen in der Antarktis und verursacht ein heftiges Erdbeben (8.0 auf der Richterskala).

Dadurch reißt die Eisschicht in der Nähe der Forschungsstation Neumayer II auf und die Larven schlüpfen. Auf der Suche nach Nahrung und Wärme bewegen sie sich auf die Forschungsstation zu, während ihre Mutter ebenfalls nach oben dringt.

# DAS SZENARIO

## Einstiegsszene

**13. Juli 2006**

Das Team sitzt abends zusammen beim Abendessen, es gibt Spaghetti Carbonara und als Nachspeise Tiramisu. Das Team tauscht sich über die aktuellen Entwicklungen und Fortschritte aus.

Die Geophysikerin Nicole Huch berichtet, dass sich im Laufe des Tages einige Ungereimtheiten bei den seismischen Aufzeichnungen gezeigt haben. Vielleicht ein Defekt – oder tatsächlich eine untypische Aktivität.

Sie will morgen zusammen mit Karl Luminoff zur 45 km entfernten Seismometerstation Halfvarryggens (auf einer 350 m hohen vereisten Felshöhe) mit einem der Elektroschlitten aufbrechen, um dort die Instrumente zu checken. Gegen Abend wollen sie wieder zurück sein.

Falls einer der Charaktere sie begleiten möchte, verweist Nicole darauf, dass die Schlitten nur 2 Personen fassen. Falls die SCs unbedingt mitkommen wollen, s. Szenario-Variante 2. Falls sich die SCs aufteilen, müssen Sie improvisieren.

SL bittet die Spieler\*innen kurz die Abendgestaltung ihrer Charaktere zu skizzieren. Sollten die Charaktere einen Blick nach draußen werfen, bemerken sie ein ungewöhnlich starkes Polarlicht.

## **Variante 1:** Gruppe bleibt in der Station

**14. Juli 2006**

Während Nicole und Karl unterwegs sind, geht der Rest seinem Tagewerk nach (evtl. kurz für die/den SL beschreiben, was die SCs tun).

Etwa gegen Mittag erschüttert ein heftiges Erdbeben (Stufe 8) die Gegend. Sollte sich jemand gerade draußen aufhalten, können Proben auf *Überlebenskunst* oder *Geschick* erforderlich werden. Auch im Inneren wackelt alles, Regale fallen um, der Strom flackert, in manchen Zimmern wird es kurz dunkel. Sollte gerade jemand bei den Autos zugange sein, ist es möglich, dass sich eines löst und den Betroffenen fast über den Haufen fährt.

Das heftige Polarlicht ist immer noch da und schillert in grotesken Farben (ein längerer Blick hinein erfordert eine *Stabilitäts-Probe*; 0/1W2). Der Charakter mit dem niedrigsten MA-Wert bekommt schreckliche Kopfschmerzen.

Nachdem das Erdbeben vorüber ist, trifft sich das Team zur Krisenbesprechung. Maria berichtet, dass die Dieselgeneratoren nur noch unzureichend Strom produzieren, nur das Notstromaggregat läuft.

Sie will sich darum kümmern und versuchen, das Problem zu beheben. Der Rest kann ebenfalls kurz zusammentragen, inwieweit Schäden an der Station entstanden sind.

Adnan will per Funk Kontakt zu Halfvarryggen herstellen, um nach Tina und Karl zu sehen, doch der Funk scheint beschädigt. Es sind seltsame Wellen in der Luft, die Adnan sich nicht erklären kann, und die offenbar jede Verbindung stören. Auch GPS-Systeme sind defekt.

Früher oder später dürfte das Team zu dem Schluss kommen, dass sie nachsehen müssen, ob es Tina und Karl gut geht. Adnan will in der Station bleiben, um den Funk zu überwachen, Tina repariert den Generator und Jonas ist schließlich nur der Koch. Der Rest kann mit Kompass ausgestattet auf Schneemobilen aufbrechen. Ein Aufbruch ist jederzeit möglich, Tag-Nacht-Wechsel sind ja irrelevant, aber der Schlaf-Wach-Rhythmus sollte eingehalten werden.

### 15. Juli 2006

Auf dem Weg zur Seismometerstation entdecken die Forscher einen enormen Krater, der offenbar durch das Erdbeben entstanden ist. In Eis und Fels finden sich schmale, röhrenförmige Tunnel, die in die Tiefe hinunterführen – oder hinauf? An der Oberfläche finden sich keine Spuren, da sich die Cthonier-Larven durch das Gestein gegraben haben. Ein widerlicher Geruch geht von dem Krater aus.

Es gibt weitere seltsame Beobachtungen unterwegs: Eine riesige Pinguin-Population, von der Bernhard weiß, ist komplett

verschwunden. Und dann ist da noch das seltsame Polarlicht. Im Schnee in der Nähe des Kraters liegen zudem Massen an toten Würmern, sie erinnern an Regenwürmer, sind aber von seltsam grauer Farbe.

Die Station auf dem Halfvarryggen wurde durch das Erdbeben stark in Mitleidenschaft gezogen, der Container steht aber noch. Auch der Elektroschlitten, den Nicole und Karl genommen haben, ist noch da, aber stark beschädigt, vermutlich durch das Erdbeben. Der Container der Station wurde an einer Seite aufgerissen (Ein Foto des Halfvarryggen findet sich auf <https://www.awi.de/forschung/geowissenschaften/geophysik/schwerpunkte/observatorien-langzeitbeobachtungen/seismologie.html>).

## Variante 2: Gruppe bricht zur Station auf

### 15. Juli 2006

Die SCs brechen gemeinsam zur Seismometerstation auf. Der Weg dorthin ist unbeschwerlich, allerdings begleitet sie die ganze Zeit das seltsam irisierende Polarlicht.

Etwa gegen Mittag, als die Gruppe gerade die Station erreicht hat, erschüttert ein heftiges Erdbeben die Gegend. Sollte sich jemand gerade draußen aufhalten, können Proben auf *Überlebenskunst* oder *Geschick* erforderlich werden. Auch im Inneren wackelt alles, Regale fallen um, der Strom flackert. Das heftige Polarlicht ist immer noch da und schillert



in grotesken Farben (ein längerer Blick hinein erfordert eine *Stabilitäts*-Probe; 0/1W2). Der Charakter mit dem niedrigsten MA-Wert bekommt schreckliche Kopfschmerzen.

Nachdem das Erdbeben vorüber ist, prüft das Team die Schäden. Der Container ist weitgehend unversehrt, aber die Instrumente spielen komplett verrückt und sind durch die Erschütterungen beschädigt. Auch Würfe auf *Elektronik reparieren* können die Funktionsfähigkeit nicht wiederherstellen, dafür ist spezielles Knowhow und Werkzeug erforderlich.

Vor der Station klafft ein Riss im Eis, der direkt zu einem riesigen Krater führt, den man bereits aus der Distanz erkennen kann. Karl und Nicole bleiben im Container und wollen versuchen, den Funk wieder funktionsfähig zu kriegen und die Station anzufunkeln, ob alles in Ordnung ist. Der Rest macht sich auf den Weg zum Krater. Dieser ist offenbar durch das Erdbeben entstanden. In Eis und Fels finden sich schmale, röhrenförmige Tunnel, die in die Tiefe hinunterführen – oder hinauf? An der Oberfläche finden sich keine Spuren, da sich die Cthonier-Larven durch das Gestein gegraben haben. Ein widerlicher Geruch geht von dem Krater aus.

Es gibt weitere seltsame Beobachtungen unterwegs: Eine riesige Pinguin-Population, von der Bernhard weiß, ist komplett verschwunden. Und dann ist da noch das seltsame Polarlicht. Im Schnee in der Nähe des Kraters liegen zudem Massen an toten Würmern, sie erinnern an Regenwürmer, sind aber von seltsam grauer Farbe.

Als die Gruppe zur Station zurückkehrt, finden sie dort die Leichen ihrer beiden Kollegen und im Boden klafft ein tiefes Loch von ca. einem halben Meter Durchmesser.

## Variante 3: Gruppe teilt sich auf

Sollten sich die SCs aufteilen, kannst du Elemente aus beiden Varianten kombinieren. Dabei ist es auch möglich, dass eine\*r der beiden NSCs überlebt und nur verletzt wird.

## Die Seismometerstation

### 15. Juli 2006

Im Inneren finden die Forscher die Leichen ihrer beiden Kollegen – völlig blutleer mit seltsamen Wunden (*Stab*-Probe beim Anblick der Leichen, 1/W4+1, eine weitere bei näherer Betrachtung)

- Beide sind im Inneren des Containers gestorben und haben offenbar keine Anstalten gemacht, zu fliehen. Oder sie wurden derart überrascht, dass an Flucht nicht zu denken war. Was ungewöhnlich ist, wenn man bedenkt, dass sich das Etwas erst durch den Containerboden fressen musste, ehe es angriff – es muss einen Heidenlärm verursacht haben.
- Die Wunden an den Leichen sind kreisrund mit einem Durchmesser von wenigen Zentimetern. Es sieht aus, als hätte sich etwas mit zahllosen winzigen Zähnchen an den Toten festgesaugt.
- Karl hatte aus Sicherheitsgründen eine Leuchtpistole und ein



Betäubungsgewehr dabei. Beides lag in Griffweite, und er hat es nicht benutzt.

**Alternative:** Muss es schnell gehen, kann der Cthonier auch einen der beiden Forscher hinunter ins Loch schleifen und dort aussaugen. Es zeigen sich ggf. auch noch Schleifspuren und Fingerspuren am Rand, die davon zeugen, dass das Opfer sich noch versucht hat festzuhalten.

## Zurück in der Station

Die Forscher schaffen die Leichen zurück zur Forschungsstation, keiner kann sich einen Reim darauf machen, was ihnen zugestoßen ist. Panik beginnt zu wachsen.

Wieder in Neumayer II angekommen, versucht das Team, das Helmholtz-Institut in Deutschland zu kontaktieren, doch der Satellitenempfang ist gestört. Es sind immer noch diese seltsamen Schwingungen in der Luft, die den Empfang stören – vielleicht Nachwirkungen des Erdbebens? Die Leichen werden eingekühlt, bis wieder Kontakt hergestellt werden kann.

**Anmerkung:** Die Forscher können versuchen, die Schwingungen zu visualisieren und hörbar zu machen. Es handelt sich dabei um die Kommunikation zwischen den jungen und älteren Cthoniern. Die Forscher\*innen können das Gefühl der Nachrichten erspüren und werden von der seltsamen Sprache in kürzester Zeit gefangen genommen und vereinnahmt (*Stabilitäts-Wurf, W3/W10*).

Katharina kann die Leichen noch ausführlich obduzieren. Sie sind tatsächlich vollkommen blutleer, das stellte auch die Todesursache da. Abwehrverletzungen sind keine zu erkennen (*Stabilitäts-Probe, 1/W4+1*). In einer Wunde stecken noch ein paar winzige Zähnchen, Rasiermesserscharf, aber nur wenige Millimeter lang. Sie kann sich keinen Reim darauf machen.

Eine\*r der Physiker\*innen stellt fest, dass ein Schneesturm im Anmarsch ist, er wird wohl einige Stunden andauern (*Wurf Meteorologie*). Das kann nachher eine potenzielle Flucht erschweren.

Sollten die Forscher\*innen den Lageraum nach Hilfsmitteln durchsuchen (*Ideen-Wurf*), können sie zwei Sprenggranaten finden.

Falls die Regenwürmer mitgenommen wurden, können sie im Biologie-Labor untersucht werden (*Stabilitäts-Wurf, 0/W3*). Die Kreatur ist völlig unbekannt, ein Wurm mit kleinen Tentakeln im Mundraum, mit denen er sich wohl festsaugen kann. Die grau-braune Haut des Wurms ist sehr dünn und löst sich bei Kontakt mit Wasser auf. Sie ist zudem nicht besonders hitzebeständig.

**Anmerkung:** Es handelt sich hierbei um frisch geschlüpfte Cthonier, die keine Bedrohung für die SCs darstellen (selbst wenn sie noch leben).

### Nacht vom 15. auf den 16. Juli

Das Team beratschlagt, was zu tun ist, oder versucht Gegenmaßnahmen zu ergreifen. Tina bastelt weiter am Generator, denn der Strom ist arg instabil,

irgendwann kann es passieren, dass sogar die beiden großen Generatoren ausfallen und nur der Notfallgenerator funktioniert. Die Notbeleuchtung läut, aber größere Geräte sind zu riskant, sie könnten den Notstrom-Generator überlasten. Insgesamt hält dieser auch nur für wenige Stunden.

## Die Larven greifen an

Zu einem strategisch geeigneten Zeitpunkt, dringt eine der Larven in die Station ein und sucht gezielt nach dem wärmsten Punkt der Station – den Stromgeneratoren. Dort greift sie Maria an, die sofort um Hilfe schreit und mit ihrem Werkzeug auf die Larve einprügelt (oder umgebracht wird, das kannst du entscheiden). Das Vieh zieht sich zurück.

Einer der SCs findet die schwer verletzte (oder tote) Maria, sie hat massiv viel Blut verloren und ist bewusstlos (*Stabilitäts-Wurf*, 1/W3). Etwas hat sich durch den Boden in den Generatorraum gegraben und ist wieder verschwunden – oder? Könnte es auch auf das Containerdach geflohen sein? Oder in eines der Rohre? Die Bedrohung ist überall gegenwärtig.

Katharina kann sich um Maria kümmern (*Medizin-Wurf*) und sie so stabilisieren. Sie braucht aber dringend eine Bluttransfusion und niemand im Team hat die passende Blutgruppe (Null negativ).

Die Erkenntnis der Situation erfordert von allen Stationsmitgliedern einen *Stab-Wurf* (1 W6+1)

**Umgang mit Wahnsinn:** Verliert ein\*e Investigator\*in bei einem Wurf 5 Punkte oder mehr, wird eine IN-Probe gewürfelt. Misslingt diese, verdrängt die\*der Investigator\*in die Erfahrung und bleibt bei Verstand. Ansonsten verfällt er\*sie in geistige Umnachtung (W10 Stunden; S. 144 Grundregelwerk)

Mögliche Szenarien durch geistige Umnachtung (oder nach Tabelle im Grundregelwerk).

- Raus. Du musst raus. Du musst noch einmal diese Lichter sehen, ihre betörende Schönheit. Jetzt sofort.
- [beliebige\*r SC] konntest du noch nie besonders leiden. Er/sie war immer schon seltsam. Er/sie weiß, was hier vor sich geht. Er/sie wollte, dass Tina und Karl alleine aufbrechen, hat die anderen überredet, hier zu bleiben. Er/sie ist an allem schuld.
- Du kannst niemandem trauen. Du bist allein hier, umgeben von Menschen, die dich ohne mit der Wimper zu zucken sterben lassen würden. Du musst es alleine schaffen, niemand wird dir helfen.
- Panik. Wilde, nackte Panik überkommt dich aus heiterem Himmel. Du wirst sterben, ihr alle werdet sterben. Die Flucht ist alles, was dir noch bleibt.
- Das ist verrückt, es ist alles verrückt. Es muss ein Traum sein. Oder eine extrem abgefuckte TV-Show. Nie und nimmer ist das echt. Nie und nimmer. Eigentlich könntest du dich darüber totlachen – oder dir die Seele aus dem Leib brüllen.

## Kurze Hoffnung

Die SCs, die noch bei klarem Verstand sind, können versuchen, Gegenmaßnahmen zu ergreifen.

- **Den Generator reparieren:** Maria hat schon Vorarbeit geleistet, d.h. es erfordert einen gelungenen Wurf auf *mechanische Reparaturen*. Der Wurf kann forciert werden, d.h. die Person lässt sich mehr Zeit oder zerlegt das Gerät noch weiter, mit der Gefahr, dass der Generator am Ende gar nicht mehr funktionsfähig ist. Gelingt der Wurf, läuft der Generator wieder.
- **Sich bewaffnen:** Im Lagerraum finden die SCs zwei Granaten (*Ideen-Wurf*), eine Leuchtpistole und ein Betäubungsgewehr. Rohre oder Werkzeug sind ebenfalls als Waffe zur Verfügung.
- **Flucht planen:** Nur wohin? Die nächste Station ist > 200 km entfernt und der Sturm raubt jede Orientierung, zumal technische Geräte wie GPS und Satellit nicht funktionieren. Maria ist auch nicht bereit, transportiert zu werden.
- **SOS funken:** ohne zu wissen, ob das Signal ankommt und ob jemand reagiert; ähnlich erfolgversprechend erscheint die Zündung einer Leuchtpistole

### Morgen des 16. Juli 2006

Dem Team gelingt ein Erfolgserlebnis (optionale Auswahl)

- Sie erhalten Funkkontakt zur „*Polarstern*“, ihrem Versorgungsschiff, und können ein Notfallsignal absetzen. Ganz sicher sind sie aber nicht, ob das Signal wirklich verstanden wurde, der Korridor war nur sehr schmal.

- Katharina hat noch eine passende Blutkonserve für Maria gefunden und es gelingt ihr, sie wieder zu Bewusstsein zu bringen. Maria ist aber immer noch sehr schwach und vor allem geistig enorm zerrüttet. Sie erinnert sich an gar nichts mehr.
- Der Stromgenerator läuft wieder.

Gerade, als Hoffnung aufkommt und das Team sich beruhigt, wird eine Person von einer Larve angegriffen (ggf. auch mehrere). Die Larven sind in der Lage, jeweils eine Person telepathisch zu beeinflussen und an dem Ort „festzufrieren“, an der sie sie angreifen wollen. Die Person kann mit einem MA-Kräfte messen widerstehen

Werte für die Cthonier-Larven finden sich im Grundregelwerk (7. Edition, Pegasus Spiele), eine Beschreibung im „Bestimmungsbuch der unaussprechlichen Kreaturen“.

## Das Finale

### Option 1:

Der Gruppe gelingt es, eine Larve zu töten (z.B. mit einer Granate) – dann haben sie endgültig den Zorn des Muttertiers auf sich gezogen und es kommt zur Katastrophe, d.h. einem Angriff des ausgewachsenen Cthoniers. Das Team kann noch versuchen zu fliehen, wird aber kaum weit kommen.

**Option 2:** Die Gruppe flieht sofort aus der Forschungsstation, muss dafür aber 200 km überbrücken. Die Larven verfolgen sie und es kommt zu einem weiteren Überfall. Am Ende sehen sie noch, wie der ausgewachsene Cthonier aus dem

Erdreich bricht und ihr Ende unmittelbar bevorsteht (sofern sie nicht wahnsinnig werden).

Die Begegnung mit dem ausgewachsenen Cthonier erfordert einen *Stabilitätswurf* (W3/W20). Die Kreatur ist groß wie ein Hochhaus, verfügt über Dutzende riesige Tentakel und seine Telepathie-Kräfte sind enorm mächtig.

Möglicherweise können ein oder zwei Forscher\*innen von einem

Bergungsteam der „Polarstern“ in Helikoptern gerettet werden, ihr geistiger Zustand ist aber vermutlich ziemlich prekär.

Ob am Ende eine\*r der Forscher\*innen überlebt, ist dir als SL überlassen. Belohne Mut und kühne Aktionen oder gelunge Würfelwürfe, ansonsten gönne deinen SCs einen besonders epischen Abgang.



Abbildung 4 Bild eines ausgewachsenen Cthoniers (Illustration: Borja Pindado)<sup>3</sup>

Hat dir und deiner Gruppe dieses Szenario gefallen? Hast du Kritik oder Verbesserungsvorschläge? Schick mir gerne dein Feedback per Mail an [elea.brandt@posteo.de](mailto:elea.brandt@posteo.de)

Dieses Szenario ist für dich und deine Gruppe vollständig gratis. Wenn du dich trotzdem mit einer kleinen Summe bedanken willst, kannst du das über Paypal tun:

<http://paypal.me/eleabrandt> Danke!!! <3

<sup>3</sup> Creative Commons CC 4.0, Cthulhu Wiki,  
[https://www.cthulhu-wiki.de/detail/kreaturen/chthonian\\_2\\_by\\_borjapindado.jpg?id=kreaturen%3Acthonier](https://www.cthulhu-wiki.de/detail/kreaturen/chthonian_2_by_borjapindado.jpg?id=kreaturen%3Acthonier)