

# 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.  
Dieses Szenario unterliegt der Creative Commons Lizenz BY-NC-CD 3.0.*

# 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).

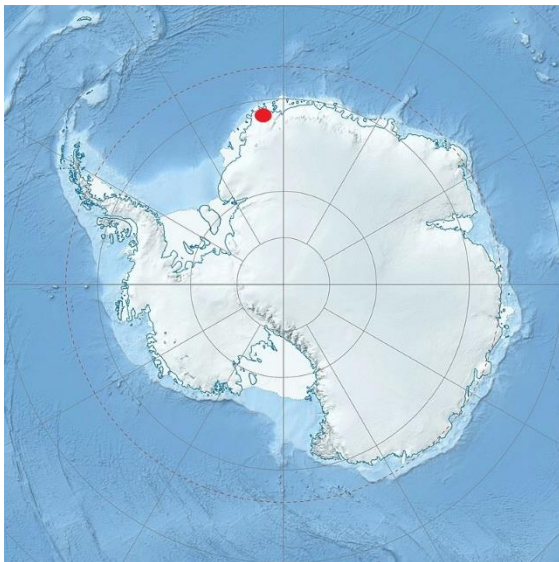


Abbildung 2 Lage der Station Neumayer II in der Antarktis (Bild: Alexrk2<sup>1</sup>)

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 fünf bis sechs 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.

---

<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)

## 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

Folgende Spielercharaktere stehen zur Auswahl. Nicht alle müssen in der Station vertreten sein, es bietet sich allerdings an, die Hintergründe möglichst breit aufzustellen.

**Dr. med. Katharina Festner** (52), Ärztin auf der Station und Stationsleiterin. 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 Überwinterungsteam.

**Dr. Ina Rohmer** (33), Physikerin mit Schwerpunkt Umweltphysik. Ina überwintert zum ersten Mal in Neumayer II. Sie ist federführend in einem Forschungsprojekt

zur Messung von Spurengasen (Aerosolen) und der Erforschung langfristiger Veränderungen, z.B. auf das Klima. Sie hat immer einen Privatvorrat an Chips und Gummibärchen für sich und andere.

Bei ihr promoviert **Jan Sewig** (27), der seiner Doktormutter auf die Station Neumeyer II gefolgt ist. Er liebt Fotografie und hofft, eine tolle Aufnahme des Polarlichts und der Antarktis-Fauna zu erhaschen.

**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. Er erforscht die Biodiversität der Antarktis auf Ebene von Bakterienkulturen.

**Adnan Baydar** (33) ist Computertechniker und Elektroingenieur der Station. Er überwacht und koordiniert den Funkraum und die elektrotechnischen Einrichtungen. Er hat eine nagelneue PS3 mitgebracht und zockt gerne mit den anderen.

## NICHTSPIELER-CHARAKTERE

Koch **Jonas Kaufmann** (43) übernimmt seit Jahren die Wintersaison auf der

Station. In den europäischen Wintermonaten betreiben er und seine Frau ein Lokal in einem beliebten Skigebiet.

**Dr. Nicole Huch** (37) ist Geophysikerin & Seismologin. Sie ist schon zum zweiten Mal im Überwinterungsteam und untersucht Erdbebenetätigkeit, um Rückschlüsse auf neotektonische Prozesse zu ziehen. Bei ihr promoviert **Kai Felten**.

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.

## Vor Beginn

Um die Charaktere näher zu beschreiben und besser kennen zu lernen, sollten die Spieler\*innen folgende Fragen beantworten:

- Was hat dich motiviert, den Job in der Antarktis anzunehmen?
- Bist du zum ersten Mal hier?
- Wartet jemand zuhause auf dich? Wenn ja, wer?
- Wen von den Kolleg\*innen kannst du gut leiden? Wen nicht?

## 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 Jahrillionen, 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 dring

# DAS SZENARIO

## Einstiegsszene

**14. Juli 2006**

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

Mit folgenden Fragen kannst du den Spieler\*innen helfen, die Szene zu gestalten.

- Welche Nachricht von Zuhause hat dich heute erreicht und warum belastet sie dich?
- Welchen bizarren Traum hattest du letzte Nacht und was denkst du, könnte er bedeuten?
- Was war das für ein Streit, den du heute Vormittag belauscht hast, und was hast du dabei aufgeschnappt?
- Wer ist die eine Person in der Station, deren Kompetenz du nicht vertraust, und warum?
- Warum herrscht zwischen dir und einer zweiten Person unangenehmes Schweigen?
- Welche Schwäche hältst du vor allen anderen geheim und wer hat sie trotzdem herausgefunden?
- Bei welchem Anwesenden hast du gestern seltsames Verhalten beobachtet und warum bereitet es dir Sorgen?
- Das Polarlicht erscheint ungewöhnlich intensiv, warum verunsichert dich diese Beobachtung?

Die Geophysikerin Nicole Huch und ihr Doktorand Kai sind in den Morgenstunden zur 45 km entfernten **Seismometerstation Halfvarryggens** (auf einer 350 m hohen vereisten Felshöhe) aufgebrochen, um dort die Instrumente zu checken. Am Abend wollen sie wieder zurück sein.

Gegen Ende des Mittagessens erschüttert ein heftiges Erdbeben (Stufe 8) die Gegend. Regale fallen um, der Strom flackert, in manchen Zimmern wird es kurz dunkel.

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. Folgende Beobachtungen kann das Team zusammentragen:

Die **Dieselgeneratoren** produzieren nur noch unzureichend Strom, nur das Notstromaggregat läuft. Maria könnte versuchen, das Problem zu beheben, einer der SCs könnte ihm dabei helfen.

Falls Adnan per **Funk** Kontakt zu Halfvarryggen herstellen will, um nach Nicole und Kai zu sehen, bemerkt er, dass der Funk beschädigt ist. Es sind seltsame Wellen in der Luft, die Adnan sich nicht erklären kann, und die offenbar jede

Verbindung stören. Auch GPS-Systeme sind defekt.

In den Zimmern und Laboren sind einige Objekte **zu Bruch** gegangen, es sind aber keine schwereren Schäden entstanden. Die Hülle der Station ist nach wie vor intakt.

Früher oder später dürfte das Team zu dem Schluss kommen, dass sie nachsehen müssen, ob es Nicole und Kai gut geht. Ein Aufbruch ist jederzeit möglich, Tag-Nacht-Wechsel sind ja irrelevant, aber der Schlaf-Wach-Rhythmus sollte eingehalten werden.

## Zum Halfvarryggen

**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 Markus 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>).

Vor der Station klafft ein Riss im Eis, der direkt zu einem riesigen Krater führt, den man bereits aus der Distanz erkennen kann. 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.

## Die Seismometerstation

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.

*(Hintergrund: Die Cthonier sind in der Lage, ihre Opfer geistig zu beeinflussen und sie so an der Flucht zu hindern)*

- 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.
- Nicole hatte aus Sicherheitsgründen eine Leuchtpistole und ein Betäubungsgewehr dabei. Beides lag in Griffweite, und sie 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 nicht 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. Maria 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 läuft, 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 an, wer auch immer an den Generatoren arbeitet (wahrscheinlich Maria und ggf. noch einen SC). Dieser schreit sofort um Hilfe und prügelt mit seinem Werkzeug auf die Larve ein (vielleicht wird er auch umgebracht, das kannst du entscheiden). Die Larve zieht sich in jedem Fall zurück.

Einer der SCs findet den schwer verletzten (oder toten) Maria, er 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 ihn so stabilisieren. Er braucht aber dringend eine Bluttransfusion.

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 Nicole und Kai 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. Er erinnert sich an gar nichts.
- 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 *Stabilitäts*-Wurf (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 gelungene 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%3Achthonier](https://www.cthulhu-wiki.de/detail/kreaturen/chthonian_2_by_borjapindado.jpg?id=kreaturen%3Achthonier)