

# Dunkle Resonanz

## Übersicht

**Art des Abenteuers:** Spionage, Action, Survival

**Günstige Spielerzahl:** Vier Spieler

**Anforderungen an die Investigatoren:** Alle Investigatoren stehen im Dienst des Sowjet-Regimes der 80er Jahre

**Durchschnittliche Spieldauer:** 3 Stunden

**Zeit der Handlung:** September 1986

**Schauplatz:** Nördliches Sibirien

## Hauptpersonen:

Kanat Krylow – Politoffizier der Station, auf der die Ermittler dienen, notorisch neugierig und paragraphentreu  
Ltd. Eisenberg – Offizier an Bord der USS Campbell, tauscht den Körper mit Ermittlern

Theodore Lambert – Besessener an Bord der USS Campbell, schwerer Schlägertyp  
Gilbert Highcourt – freier Soldat an Bord der USS Cambell, tauscht den Körper mit Ermittlern

Captain Oliver Huffman – Kapitän der USS Campbell

## Wichtige Hinweise:

Der Ton des Tru’Nembra mit seiner zweistufigen Auswirkung von Wahnsinn und Körpertausch; die Schutzwirkung atomarer Strahlung

## Wesentliche Handlungselemente:

Kurzabenteuer, vermutlich tödlicher Ausgang, die Investigatoren erleben einen Zwischenfall in einer russischen Abhörstation. Sie müssen entscheiden, ob sie einen Atomkrieg riskieren, um ein Mythoswesen zu stoppen, das potenziell die gesamte Erde unterwerfen könnte.

„Dunkle Resonanz“ ist ein weiteres Abenteuer, das auf einem Let’s Play-Video bei Orkenspalter TV beruht. Im Gegensatz zu den anderen Szenarien dieser Art wurde es allerdings auch im Rahmen eines Online-Workshops auf der Convention CONspiracy 2 entworfen. Im Workshop „Was macht Lovecraft-Abenteuer aus?“ haben Heiko Gill, Mháire Stritter, Oliver Hoffman, Till Lammer, Huan Vu, Carsten

Pohl, Alex (die Alriks) sowie der Chat die Ideen eingebracht, aus denen Mháire dann einige Wochen später in einem anderen Live-Stream ein fertiges Abenteuer komponierte.

Das Setting und die Auswahl der Ermittler ist dabei sehr exotisch. „Dunkle Resonanz“ ist als reiner One Shot für Streams oder Conventions gedacht – keinesfalls als Beginn einer Kampagne, da die Überlebenschancen eher gering sind und die wenigsten Spieler Lust darauf haben dürften, im günstigsten Fall dauerhaft Beamte der zerfallenden Sowjetunion zu spielen.

Alle Charaktere wurden auf eine Abhörstation nahe des Polarkreises (straf-) versetzt. Dabei geraten sie zufällig in etwas hinein, dass auch der Höhepunkt einer viel längeren Cthulhu-Geschichte sein könnte: Ein US-amerikanisches Kriegsschiff hält auf ihre Position zu. Die Amerikaner sind teils von einer außerirdischen Macht besessen, teils kämpfen sie auf dem Schiff um ihr Überleben und ihren Verstand. Die Investigatoren erhalten Visionen von Geschehen an Bord - oder tauschen sie wirklich ihre Körper mit denen der Feinde? Am Ende müssen sie sich entscheiden, ob sie mit den Amerikanern kooperieren und sich und ihre Station opfern, um zu verhindern, dass ein außerirdisches Grauen mittels ihrer Funkstation sein Bewusstsein auf den ganzen Planeten ausdehnt.

## Schauplatz und Historischer Hintergrund

Anders als die meisten Kurzabenteuer bei Orkenspalter TV basiert dieses Abenteuer in keiner Weise auf realen Vorfällen, bietet dafür aber einen wenig abgenutzten Schauplatz:

Das nordöstliche Sibirien im September 1986.

Die Abhörstation, in der die gesamte Handlung stattfindet, liegt in der Republik Sacha (oder Jakutien), nahe des Kältepols

und südlich der Ljachow-Inseln. Der nächste relevante Ort ist Nischnejnask, eine Hafenstadt, in der damals 2500 Menschen lebten (die heute aber fast verlassen ist). Bis dorthin sind es jedoch immer noch mehrere hundert Kilometer. Ansonsten leben in Jakutien fast ausschließlich Nomaden mit ihren Rentier-Herden. Die Tundra ist noch karger, als man sich das ohnehin schon ausmalt. Im Winter erreichen die Temperaturen leicht minus 50 Grad Celsius. Auch im Sommer taut der Permafrostboden kaum auf und falls doch, verwandelt sich das Festland in eine Schlammwüste. Die vorherrschende Farbe des Winters ist weiß und die des kurzen Sommers braun.

#### **Geeignete Ermittler**

Alle Investigatoren sind Teil der Besatzung der abgelegenen Abhörstation und wurden vermutlich dorthin strafversetzt. Gespielt wird laut diesem Abenteuer nur ihr letzter Tag auf diesem Posten, aber natürlich sollten sich die Ermittler bereits seit Langem kennen und über die Stärken, Schwächen und Marotten der jeweils anderen Bescheid wissen. Passende Rollen sind Mechaniker, Funkerin, jakutischer Scout, Militärarzt, Soldat. Die Rolle des Politoffiziers ist einem Nicht-Spieler-Charakter vorbehalten – XXX – kann aber auf Wunsch auch von einem Spieler übernommen werden. Passende vorgefertigte Ermittler finden sich im Anhang.

#### **Die Hierarchie auf der Station**

Das Abenteuer geht davon aus, dass außer den Investigatoren nur noch der Politoffizier anwesend ist – und auch dieser könnte von einem Spieler gesteuert werden. Das heißt, dass einer der Spieler der befehlshabende Offizier ist und die anderen in einer gewissen Hierarchie seine oder ihre Untergebenen. Es ist völlig in Ordnung, wenn einer der Spieler die Rolle des Kommandanten übernimmt, sofern alle

anderen Spieler damit einverstanden sind, sich dieser Figur im Zweifel zu fügen, oder kein Problem mit Konfliktspiel haben. Es ist ebenso denkbar, dass die Hierarchien hier im abgelegenen Norden durch die Isolation flach geworden und der Umgangston verlottert ist. Wird diese Option gewählt - oder will keiner der Spieler der „Anführer“ sein - sollte dem Politoffizier umso mehr diese Position zufallen.

#### **Hintergrund für die Spielleitung**

Die Mythos-Kreatur, mit der es die Ermittler hier zu tun bekommen, ist eine Inkarnation von Tru’Nembra, dem Flötenspieler Azathoths. Dabei handelt es sich um einen Äußeren Gott und ein extrem machtvolles Wesen. Tru’Nembra ist ein lebender Ton, existenzgewordene Musik und Teil der apokalyptischen Symphonie, die Azathoth in den Schlaf wiegt.

Wie und wieso diese Kreatur beschworen wurde und wie es sie auf die Erde verschlagen hat, das zu entscheiden, bleibt der Spielleitung überlassen. Es ist für dieses Abenteuer nicht wichtig. Relevant ist nur, dass Tru’Nembra zu Beginn der Ereignisse auf dem US-Kriegsschiff U.S.S Campbell einschlägt, das mit Atomsprengköpfen an Bord durchs Polarmeer kreuzt. Der Klang des Tru’Nembra bringt die Stahlkonstruktion zum Vibrieren und sendet eine Schockwelle durchs Land, die eingangs die Ermittler erreicht. Sie bringt auch fast die komplette Besatzung der Campbell um den Verstand und dazu, alles zu tun, um den tödlichen Ton weltweit zu verstärken. Daher nimmt die Campbell Kurs auf die Funkstation der Ermittler. Es gibt nur eine Sache, die vor der Macht des Tru’Nembra schützt: Starke radioaktive Strahlung stört sein „Signal“ so sehr, dass er seine Macht verliert. Eine Atomexplosion würde ihn seiner halb-körperlichen Form gänzlich

berauben. Einige Matrosen der Campbell können ihren Verstand bewahren, indem sie in der Nähe der an Bord beförderten Sprengköpfe bleiben, doch sobald sie diesen „sicheren“ Bereich verlassen, werden sie dem Willen des Flötenspielers unterworfen.

Die Ermittler werden den Ton Tru'Nembras vermutlich nicht direkt ertragen müssen. Sie werden aber Zeugen der Schockwelle, einer Aufzeichnung des Tons und dessen Echo in den Köpfen verstorbener Meerestiere und -Vögel. Sie verfallen nicht dem Willen des Flötenspielers, erhalten aber Visionen, in denen sie mit der Besatzung der Campbell die Körper tauschen. Auf diesem Weg können sie Zeuge der Ereignisse werden und die Katastrophe am Ende vielleicht verhindern – oder durch eine weniger schlimme Katastrophe tauschen. Das Ziel der vom Flötenspieler besessenen Matrosen ist es, den Ton in die ganze Welt hinaus zu schicken. Sollten das Schiff oder die Station mit der Inkarnation Tru'Nembras mit einem Atomsprengkopf vernichtet werden, wäre dies zwar vereitelt, doch die Folgen für die Weltpolitik wären undenkbar. Wieso sprengt ein US-Schiff in der Spätphase des Kalten Krieges eine russische Funkstation? Dies ist eines der Dilemmata, in denen die Investigatoren stecken.

### **Zum Spiel in der Sowjetunion im Niedergang**

September 1986: Michail Gorbatschow ist seit anderthalb Jahren Generalsekretär der Kommunistischen Partei und versucht, eine Wende in der Politik der Sowjetunion herbeizuführen. Er will die Wirtschaft des Reiches umstrukturieren und für mehr Demokratie sorgen – und daher für mehr Offenheit und Transparenz (Glasnost). Er steht für Abrüstung und Friedensverhandlungen mit dem Westen. Erst vor wenigen Monaten, am 26. April 1986, hat sich die Nuklearkatastrophe von

Tschernobyl in der Ukraine ereignet. Das Ausmaß der Katastrophe und seine fahrlässigen Hintergründe waren so gut wie möglich vertuscht worden, wobei der Tod und die Verseuchung von unzähligen Menschen leichtfertig in Kauf genommen worden war – das führt sogar so weit, dass Bürger in Vasallenstaaten wie der DDR nicht über die Folgen informiert wurden und verseuchtes Obst, für das man im Westen keinen Absatzmarkt mehr finden konnte, in Kindergärten verteilt wurde. Die Ermittler stehen zwar entweder als Beamte oder als Spezialisten im Dienst des Sowjet-Regimes, sind aber bei Weitem nicht über alles informiert, was in Moskau oder im Rest des Reiches passiert. Dass sie diesen Posten am Ende der Welt innehaben, spricht dafür, dass sie bisher keine glänzende Karriere hinter sich haben. Vielleicht haben sie zu viele Fragen gestellt, vielleicht hatten sie aber auch einfach Pech. Sie werden gemerkt haben, dass der Wind sich dreht und eine neue, offenere Politik dabei ist, sich breitzumachen. Das heißt aber noch lange nicht, dass Gorbatschows Pläne bei ihren direkten Vorgesetzten auf Gegenliebe stoßen oder gar umgesetzt werden. Immer mehr absolut parteitreue Genossen werden von jüngeren, desillusionierten Personen ersetzt, revolutionäre Überzeugung weicht Pragmatismus – aber unter dem wachen Auge des Spionageapparats ist unklar, wie gefährlich Pragmatismus oder gar Kritik sein können. So oder so wankt das Bild der großen Union der bereiten Arbeiter, der internationalen Zusammenarbeit und der Glorie und durch die Risse sickern Stimmen und Informationen aus der weiteren Welt sowie über die Zustände in der UdSSR und ihrer verbündeten Staaten. Die Ermittler werden zumindest Gerüchte gehört haben, was in Tschernobyl wirklich passiert ist, und wie die Lage durch Lügen und Staatspropaganda schlimmer gemacht wurde. Ob sie weiterhin treue Beamte sein wollen oder offen für neue Ideen sind, das

liegt natürlich an ihnen. Bisher hat der Staat zumindest dafür gesorgt, dass sie nicht hungern mussten und ihnen Respekt entgegengebracht wurde. Dennoch sollte sich in der Station folgende Mentalität breitgemacht haben: Um keinen Preis auffallen, nur das allernötigste nach Moskau melden. Denn je reibungsloser die Dienstzeit hier verläuft, umso größer die Chance auf eine baldige Versetzung.

### **Zum organisatorischen Ablauf**

Das Abenteuer ist recht kurz gestaltet, dafür aber nicht minder komplex. Geschildert wird der letzte Arbeitstag der Ermittler in der Abhörstation. Im Verlauf des Tages erhalten mehrere von ihnen die Gelegenheit, in die Körper der Besatzung der Campbell zu schlüpfen oder andere verstörende Beobachtungen zu machen. Zudem zerstört die Schockwelle Teile ihrer Ausrüstung, Tiere verhalten sich merkwürdig etc. Die beschriebenen Szenen müssen nicht nacheinander ablaufen, sondern die Spielleitung kann von der Perspektive eines Ermittlers zu einer anderen springen. Am Ende werden die Investigatoren die Hinweise zusammentragen müssen, um eine Entscheidung zu fällen. Es kann dabei passieren, dass sie an Bord des US-Schiffes tätig werden, während gleichzeitig Amerikaner in ihren Körpern stecken und ihre eigene Agenda verfolgen. Die Spielleitung kann natürlich frei steuern, was die Amerikaner tun, welcher Körper getauscht wird und das Abenteuer damit immer wieder auf Kurs bringen oder einen neuen Twist einbauen. Die folgende Übersicht gibt einen Zeitplan wieder, was wann passiert, so die Ermittler passiv bleiben.

Zum Start - 0600      Morgenapell  
0610    Dienstplan Durchsprechen und  
          Verrichten einfacher Arbeiten  
0630    Einschlag in der Campbell

0632    Die Schockwelle erreicht die  
          Station  
0635    Schäden an der Station werden  
          überprüft  
0636    Vögel fallen vom Himmel  
0645    Tote Wale werden angespült  
0650    Der Funkspruch wird aufgefangen  
0710    Ein Eisbär greift an  
0720    An Bord der Campbell kämpfen  
          Besessene und „Freie“ gegeneinander,  
          noch ist die Situation unentschieden und  
          unklar. Die Nicht-Besessenen erkennen  
          jedoch zunehmend, dass sie keine Chance  
          haben, die Situation ohne Hilfe unter  
          Kontrolle zu bekommen.  
0725    Amerikaner versuchen, Kontakt  
          aufzunehmen  
0730    Nicht besessene Amerikaner  
          verschanzen sich im Torpedoraum  
0745    Campbell hält auf Funkstation zu  
0800    Letzter Hilferuf der „freien“  
          Amerikaner  
0805    Die „freien“ Amerikaner werden  
          niedergemacht  
0830    Das Schiff läuft auf einer Eisscholle  
          auf  
0835    Besessene Matrosen klettern von  
          Bord und belagern die Station. Sie  
          versuchen, die Ermittler zu töten oder zu  
          Besessenen zu machen.  
1000    Die Matrosen nehmen die Station  
          ein, töten die Ermittler und nutzen die  
          Anlage, um den Tru’Nembra weltweit  
          weiterzusenden.

Regeln für Besessenheit und Visionen durch den Klang des Flötenspielers  
Grundsätzlich wird jeder vom Geist des Flötenspielers übernommen, der seinen primären Klang wahrnimmt und nicht unmittelbar durch eine nahe Strahlungsquelle geschützt ist. Der Tru’Nembra ist kein wirklich intelligentes Wesen. Es will in diesem Abenteuer einfach nur zerstören und dafür möglichst auf dem ganzen Planeten gehört werden. Diese einfachen Befehle setzen die von ihm Besessenen um, indem sie alle vom

Ton Verschonten zu ermorden versuchen und alles daran setzen, den stählernen neuen „Körper“ des Flötenspielers zu den Sendemasten der Funkstation zu bringen. Die „Musik“ des Flötenspielers hallt von den Stahlwänden der U.S.S. Campbell wieder, die Kreatur kann aber auch gesehen werden, wie sie als Mischung aus Wellenform und pulsierenden Blitzen in einer vagen humanoiden Form durch den Rumpf des Schiffes wandert. Wer die Wesenheit erblickt, der hört sie spätestens dann auch. Wahrscheinlich ist es dann aber längst zu spät.

Zu Beginn des Abenteuers stürzt der Ton aus dem All (oder aus einer anderen Dimension) auf das Kriegsschiff und übernimmt sofort den Großteil der Mannschaft.

Neben atomarer Strahlung schützt eine indirekte Übertragung des Tons vor der geisterstörenden Wirkung. Besonders effektiver Gehörschutz, wie er an Bord der Campbell von Mechanikern im Maschinenraum getragen wird, verhindert die Übernahme zumindest für eine kurze Zeit. Den Ton indirekt über Funk oder die übernatürliche Übertragung im Körper toter Tiere zu hören, die durch ihn in den Wahnsinn und Tod getrieben wurden, verhindert ebenfalls die primäre Wirkung. So indirekt betroffen tritt nur die sekundäre Wirkung des Tons ein – die Verschränkung von intelligenten Geistern. Wodurch der Tru’Nembra als Vorsänger des Chors rings um Azathoth die Flötenspieler in Einklang hält, die den Idiotengott im Schlaf gebannt halten, können die Ermittler mit anderen indirekt Betroffenen Sinneseindrücke und sogar die Kontrolle über ihre Körper eintauschen. Dieser Effekt ist vom ohnehin eher geistlos agierenden Tru’Nembra nicht vorgesehen, sondern eine unfreiwillige Auswirkung seiner Natur, und kann zum Schlüssel seiner Vernichtung werden, wenn Ermittler und Amerikaner so zusammenarbeiten oder zumindest auf das Ende es Tru’Nembras hinarbeiten können.

Der erste Kontakt mit diesem indirekten Ton fordert 1/1W6 Punkte geistige Stabilität.

Die Ermittler nehmen diesen sekundären Ton als verzerrte Disharmonie wahr, die entfernt an Walgesänge erinnert. Sie vernehmen den Ton zunächst nur indirekt über den Funk, über die Schockwelle und über ein Echo in den Köpfen toter Tiere. Im Finale des Abenteuers kann der Ton durchaus die Beschränkung überschreiten und doch tödlich oder geistvernichtend wirken, falls die Spielleitung es zu einem raschen Ende bringen möchte. Zunächst sind die Ermittler aber dadurch geschützt, dass sie den Ton nicht unmittelbar hören. Alternativ könnten sie immun gegen die Wirkung sein, weil sie selbst unwissentlich längst völlig verstrahlt sind. Falls die SL sich für diese Variante entscheidet, sollten in die Hintergründe der Ermittler passende Ereignisse eingefügt werden wie Dienst in einem Bunker mit Atomsprengköpfen, in einem Labor oder beim Transport von radioaktivem Abfall.

Bei den Investigatoren löst der Kontakt mit dem Ton zunächst lediglich eine Art Vision aus: Sie finden sich in den Körpern der US-Schiffsbesatzung wieder, solange sie den Ton hören oder bis sie gewaltsam aus ihrer „Trance“ gerissen werden. Für andere wirkt es zunächst so, als wäre derjenige abwesend - oder würde evtl. in Zungen sprechen, wenn sich der Geist des Amerikaners im neuen Körper orientiert. Im Verlauf des Abenteuers wird klar, dass die Ermittler dies mittels einer Tonbandaufnahme absichtlich auslösen können – und dass tatsächlich ein Körpertauch stattfindet. Während die Investigatoren an Bord der Campbell agieren, können ihre Gegenparts auch in der Station herumlaufen – sofern hier nicht Gegenmaßnahmen getroffen werden (Fesseln und Knebel).

Die Spielleitung kann dramaturgisch frei entscheiden, wie lange der Körpertauch anhält und in welchen Amerikaner die

Ermittler schlüpfen. Es kann auch sein, dass ein Ermittler im Körper eines Besessenen landet und dessen Geist auf der Station, auch wenn die vorgefertigten Szenen auf Seite XX davon nicht ausgehen. In diesem Fall wird der Geist des Amerikaners – wenn von der SL gewünscht - befreit, er ist zunächst völlig desorientiert. Es kann aber auch sein, dass ein solcher Geist versucht, weiter dem Willen des Flötenspielers zu gehorchen, indem er z.B. versucht, die Ermittler zu ermorden.

Wechseln die Ermittler mit den Amerikanern den Geist, die noch Herr ihres Willens sind, werden diese in den Körpern der Russen versuchen, die zurückgebliebenen Ermittler um Hilfe zu bitten. Das kann auch so weit führen, dass sie aktiv versuchen, die Funkstation zu vernichten, damit sie nicht in die Hände des Flötenspielers fällt. Mehr dazu im Abschnitt XXX.

Es ist für die Spieler weniger verwirrend, wenn jeder einzelne von ihnen immer im gleichen Körper landet. Die Körpertaucher können aus ihrem Zustand befreit werden, indem man an ihnen rüttelt, sie umarmt, sie niederschlägt, mit Eiswasser übergießt – oder indem sie ein toter Vogel am Kopf trifft. Sollten ihre „Wirtskörper“ umkommen, endet die Vision.

### **Optionale Erklärung für den Flötenspieler**

Falls die Spielleitung eine Runde mit weniger offenen Fragen wünscht, dann war es die Mission der U.S.S. Campbell, ein Team von amerikanischen Investigatoren zu einer unbekanntem Insel im Polarmeer zu bringen, wo ein finsternes Ritual verhindert wurde. Dabei kamen zwar alle Ermittler ums Leben, ihre Unterlagen und das aus den Händen der Kultisten geborgene Artefakt konnten die Matrosen

aber sicherstellen. Es handelt sich dabei um eine seltsam geformte Flöte aus einem unbekanntem Metall. Auf der Rückreise beging einer der Matrosen die Dummheit, auf der Flöte zu spielen, was den Flötenspieler auf die Campbell beschwor. Die Ermittler können die Geschichte aus den Aufzeichnungen der US-Investigatoren und dem Logbuch der Campbell rekonstruieren, wobei hier noch etwas Arbeit von Seiten der Spielleitung nötig ist.

### **Der Schauplatz**



Die Anlage sitzt ähnlich einer Ölbohrinsel auf Metallstelzen im Meer. Der Permafrostboden war für eine stabile Konstruktion zu hart und ein oberflächlicher Bau würde durch die jährlichen Temperaturschwankungen von Schlammlawinen fortgetragen werden. Jetzt – im Sommer - sind die Temperaturen angenehm im niedrigen einstelligen Bereich. Im Winter können sie jedoch schnell auf minus 50 Grad oder darunter fallen. Oft liegt Nebel über der Bucht, in der die Station versteckt liegt, und gibt den Blick auf das Polarmeer mit seinen treibenden Eisschollen nur selten frei.

Der Permafrostboden nimmt bizarre Formen an, wenn sich Schlamm und Eis stauen oder wieder gefrieren. Wenn das Eis an der Küste im Sommer schmilzt, dann rutschen große Mengen dröhnend ins Wasser. Wo der Boden nicht mit Eis bedeckt ist, besteht er aus Schlamm und Schotter.

Die Station könnte bequem ein Dutzend Personen aufnehmen, ist aber gerade mit deutlich weniger besetzt. Sie verfügt über „die modernste Überwachungstechnik“ der Sowjetunion, das heißt in diesem Fall: Ein Radar, mehrere Hochleistungsmikrofone, die über und unter Wasser in alle Himmelsrichtungen gewandt sind, mehrere Funkmasten für Kontakt mit anderen Stationen und eine Satellitenschüssel. Bei einem Anleger liegt ein kleines Motorboot vertäut und ein Lastwagen und ein Schneemobil finden sich in einer nahen Garage, wurden jedoch schon lange nicht mehr gewartet. Eine Lautsprecheranlage ermöglicht es, Durchsagen vom Kontrollraum aus durch die Station zu schicken. Zur Ausrüstung gehören außerdem ein Geigerzähler, mehrere Jagdgewehre und Handfeuerwaffen. Weniger dramatisch sind Werkzeuge und Ersatzteile für die Anlagen und die zahlreichen Magnetbänder voll von Aufnahmen und bereit für weitere – alles, was an Maschinengeräuschen und Funkübertragungen hereinkommt, wird zunächst aufgezeichnet. Was davon archiviert wird, entscheidet am Ende der Politoffizier.

### **1 Kontrollzentrum**

Dieser zentrale Raum bietet durch große Fenster einen Blick auf die vereiste Bucht. Hier befinden sich Funkgeräte, das Radar und alle anderen Überwachungsanlagen der Station, Außerdem kann von hier aus die Lautsprecheranlage benutzt werden.

### **2 Büro des Kommandanten**

An den Wänden hängen Bilder von aktuell genehmigten Parteigrößen und ein

schwerer Schreibtisch dominiert den Raum. Auch von hier können Durchsagen gemacht werden und in einem kleinen Safe liegen Notfallprotokolle und Informationen über ehemalige und die aktuelle Besatzung in der Station. Eine Schublade im Schreibtisch verbirgt mehrere Flaschen Alkohol.

### **3 Unterkünfte der Mannschaft**

In einfachen Pritschen übernachteten hier die Männer und Frauen der Station. Da diese nicht voll besetzt ist, gibt es sogar so etwas wie Privatsphäre.

### **4 Anleger mit Motorboot**

Das Motorboot hat schon bessere Tage gesehen und schwankt in den anbrandenden Wellen hin und her. Im Winter muss die Mannschaft aufpassen, dass es nicht einfriert und zerquetscht wird.

### **5 Ausrüstungsschränke**

Hier finden sich Flinten und andere Ausrüstung zur Jagd sowie Werkzeug, um die Anlage in Schuss zu halten.

### **6 Duschen und Toiletten**

Die nur schlecht beheizten Örtlichkeiten sind kein angenehmer Ort, weil das Wasser nicht immer warm ist und auch nicht immer sauber. Es ist oft unklar, wer für die Reinigung der Anlagen zuständig ist, und es herrscht beständig eine kalte Feuchtigkeit, in der es nach abgestandenem Wasser, Schimmel und Urin riecht.

### **7 Heizungsraum**

Die Station zu beheizen ist eine Aufgabe für sich. Große Öltanks sollen für Jahre warmes Wasser garantieren. Das Öl wurde aber streng rationiert, so dass immer nur die nötigsten Bereiche geheizt werden und warme Duschen nur alle drei Tage erlaubt sind.

### **8 Küche**

Die Küche wird vor allem für das Zubereiten von Tee verwendet und um dort etwas Zeit zu verbringen, weil die Gasbrenner eine alternative Heizung darstellen können. Wer sich unter der

Besatzung untereinander verträgt, schwatzt hier, kocht gemeinsam und zerlegt zuweilen Wild, dass in der schlammigen Einöde geschossen wurde.

### **9 Kantine**

Es gibt keinen designierten Koch und in der Unterbesetzung finden sich die einzelnen Besatzungsmitglieder eher in der Küche zum Essen zusammen als in dem kalten Kantinenraum. Dafür dient dieser für stille Gespräche und das gemeinsame Wegtrinken von einigen Gramm Wodka, während im Flüsterton über die Lage und die anderen geredet wird.

### **10 Besprechungsraum**

Dieser Raum ist für Planung und Kritik am täglichen Ablauf gedacht. In der Regel nutzt ihn nur der Politoffizier, um die immer gleichen Pläne vorzutragen. Die meisten anderen nötigen Besprechungen werden aber in der Küche oder dem Kontrollzentrum durchgeführt.

### **11 Außenbereich**

Die Stege und Stellflächen aus Metallgitter klappern und ächzen bei jeder Belastung, sammeln dafür aber weniger Schnee und Eis im Winter. Dennoch sind die Treppen nicht für Sprinteinlagen gedacht und bei starkem Wind, der oft vorherrscht, jammern und seufzen sie unablässig.

### **12 Leiter zum Dach**

Eine einfache Metall-Leiter auf das Dach der Anlage, zum Warten der Antennen und anderen Geräte gedacht. Wird nicht oft genug gewartet, um vertrauenswürdig zu sein.

### **13 Zum Fahrzeugschuppen**

Hier geht es zum Unterstand, wo sich die betagten Schneemobile befinden.

## **Das Abenteuer**

### **Einleitung**

Vorlesetext:

„Einige von euch sitzen seit Monaten hier fest, andere seit Jahren. Eure Aufgabe ist es, in die Nordostpassage hinauszulauschen. Ihr erkennt inzwischen

die Geräusche der verschiedenen Schiffe, die den Weg durchs Eismeer nehmen, auf Antrieb. Ihr erkennt auch den Motorenlärm der amerikanischen Bomber, die der Klassenfeind hierher auf Patrouille geschickt habt. Und ihr erkennt die Vibrationen der Atomeisbrecher eures eigenen Landes, der UdSSR. Von hier aus, einer abgelegenen Buch in Jakutien in Nordost-Sibirien, ist es gar nicht so weit nach Amerika. Es liegt irgendwo hinter dem Packeis und dem Nordlicht.

Der Sommer des Jahres 1986 geht dem Ende entgegen. Es war ein seltsames Jahr mit verwirrenden Gerüchten und einem Stimmungswechsel in der Kommunistischen Partei. Doch noch hat sich der Kalte Krieg nicht entspannt. Und für euch ist er besonders kalt. Bald kommt der Winter, und die Temperaturen werden wieder unter den Nullpunkt fallen. Weit unter den Nullpunkt. Noch können harte Gesellen im Meer baden gehen, doch in wenigen Tagen wird das selbst für geübte Eisschwimmer tödlich enden.

Ihr macht euch also darauf gefasst, ein weiteres dunkles halbes Jahr in dieser Anlage aus Stahl und Beton festzusitzen, die viel zu groß für euch ist. Zusammengehalten wird sie von Eis, Hoffnung und Klebepapier. Eigentlich sollten doppelt so viele von euch hier sein, doch die Kälte und Krankheiten haben einen Teil der Besatzung dahingerafft und bisher hat Moskau keinen Ersatz geschickt. Zuletzt wurde euer [hier passenden Beruf einfügen, der nicht gespielt wird] mit Verdacht auf Blindarmentzündung auf dem Schneemobil nach Nischnejnask gebracht. Nun bleiben euch nur ein klappriger LKW und ein defektes zweites Mobil sowie das winzige Motorboot in der Bucht.

Doch ihr macht euch keine Sorgen. Ihr kennt eure Aufgabe: Das Überwachen der Passage, die Spionage gegen die Amerikaner. Dafür steht euch die beste Technik der Sowjetunion zur Verfügung. Das hat man euch jedenfalls gesagt.



Nebel hängt über der Arktis. Die Eisschollen knacken laut in der Dünung und einzelne Meeresvögel kreisen über euch. Ein neuer Tag bricht an.“

### **Szene 1: Alltag auf der Station**

Um 06:00 werden die Ermittler zum Morgenappell zusammengerufen. Entweder vom kommandierenden Investigatoren oder vom Politoffizier. Es gibt nicht genug Personal, um die drei Schichten aufrecht zu erhalten, in denen eigentlich rund um die Uhr eine Überwachung erfolgen sollte. Die Spielleitung kann die Spieler entscheiden lassen, wie sie mit diesem Problem umgehen, ob z.B. zwei Zwölf-Stunden-Schichten erfolgen oder der Kopfhörer der Funkabhörstation irgendwie mit der Lautsprecheranlage gekoppelt wird.

Nach dem Morgenappell sollte ein Dienstplan durchgesprochen werden. Ist kein Spieler der Kommandant, verlangt Politoffizier Kanat Krylow (s.S. XXX) die vorschriftsmäßige Überprüfung essenzieller Teile der Anlage, wie der Feuerlöscher, der Antennen, des Motorboots und der Fahrzeuge. Andere Investigatoren könnte er mit der Jagd oder Fischen beauftragen. Oder es wird das Evakuierungsprotokoll oder eine Feuerschutzübung besprochen. Natürlich könnten auch die Dienstpläne bei Personalmangel Thema sein. Krylow wird stets drohen, Notlösungen und nicht vorschriftsmäßige Abläufe nach Moskau zu melden.

Die Spielleitung sollte in diesen ersten Spielminuten vor allem dafür sorgen, dass die Spieler ein Gefühl für die Stimmung in der Station, deren Aufbau und für die Pendants von Krylow bekommen – und natürlich sollten sie die anderen Investigatoren und Spieler beschnuppern können, immerhin sind sie in der Erzählung seit Monaten hier gemeinsam

eingesperrt und sollten ein Gefühl für die anderen Figuren haben.

### **Szene 2: Der Einschlag auf der Campbell**

Um 06:30 wird die U.S.S. Campbell vom Flötenspieler getroffen, bzw. er wird an Bord beschworen. Seine Ankunft bringt das gesamte Schiff, das zu diesem Zeitpunkt einige km von der Station entfernt im Meer unterwegs ist, zum Vibrieren. Dies sendet eine gewaltige Schockwelle in alle Richtungen aus, die wenige Minuten später die Funkstation erreicht.

Die Investigatoren nehmen dies als hellen, intensiven Lichtblitz über dem Meer wahr, sofern sie gerade nach Norden schauen. Aus dem Funk dringt mit einem Mal ein Geräusch wie synthetisch verzerrter Walgesang – ein Pfeifen, schwebende Töne wie mit nassem Finger gestrichenes Glas, Klicken und Stöhnen.

Aus ihren Daten können die Investigatoren ableiten, dass der Blitz von einem US-Schiff kommen muss, das sie gehört und verfolgt haben, jedoch habe sie solch ein Phänomen noch nie erlebt.

Wenig später trifft die Schockwelle die Station. Die Konstruktion bebt auf ihren Stahlträgern. Fenster zerbrechen, sofort fährt kalter Wind in den Kontrollraum. Die Wände vibrieren. Sind Ermittler im Freien, werden sie von den Beinen gerissen und erleiden 1W3 Schaden. Der Nebel vor dem Fenster zieht sich direkt danach wieder zu, er wirkt wie aufgewirbelte, dunkle Wolken, wie unmittelbar vor einem Schneesturm. Dann beginnt es zaghaft zu regnen. Die Temperatur fällt jäh auf null Grad.

Nach der Schockwelle herrscht im Funk – abgesehen vom gelegentlichen weißen Rauschen – Stille. Die Anlage scheint beschädigt worden zu sein.

Dieser erste Auftakt auf das Geschehen fordert 0/1 Punkte geistige Stabilität.

### **Die erste Vision**

Durch die Schockwelle ereilt einen der Investigatoren die erste Vision (Siehe Kasten auf Seite XXX). Idealerweise ist dies die Person, die gerade den Funk überwacht. Mit der Ankunft der Schockwelle endet die Vision auch schon wieder, sie hat nur wenige Sekunden gedauert. Für den betroffenen Investigatoren wirkte sie aber deutlich länger. Diese Person glaubt, sie sei bei der Arbeit eingeschlafen und ist zunächst desorientiert. Dies kostet nur 0/1 Punkte geistige Stabilität, erst der bewusster Körpertausch mit mehr Geschehen fordert einen höheren Preis.

### **Szene 3: Der Schaden an der Station**

Nach der Schockwelle werden die Investigatoren die Schäden an der Station überprüfen wollen. Die Meteorologische Station meldet einen Unterdruck, wie vor einem heftigen Sturm. Alle spüren ein Kribbeln auf der Haut und ein Summen in ihren Knochen. Tatsächlich sind die Schäden beachtlich. Neben den zerstörten Fenstern an der Nordfront sind dort auch Teile der Reling abgerissen worden. Sie ächzt jaulend im Wind. Die Leiter zum Dach hat sich verzogen, Sprossen verloren und schwankt, wirkt aber noch stabil. Sie kann mit **Klettern** erklommen werden. Oben bietet sich folgendes Bild: Eine Radarschüssel wurde abgerissen. Reste eines Drahtseils peitschen im Wind. Die Dachantennen sind teils geknickt, Kabel sind abgerissen oder gebrochen. Eine Reparatur ist für fachkundige Ermittler möglich, würde aber mehrere Stunden Zeit in Anspruch nehmen. Vor allem muss die Hauptleitung vom größten Funkempfänger geflickt werden, sonst zerrt der Wind an ihr und sorgt für Störungen. Solange die Anlage nicht repariert wird, dringt nur unheimliches, unverständliches Gezischel und Geheul aus den Lautsprechern.

Auch das Motorboot wurde durch die Schockwelle umgeworfen und hat sich losgerissen. Die Ermittler müssen es wieder einfangen und umdrehen, damit es nicht sinkt. Dafür ist ein guter Erfolg bei Schwimmen gefolgt von einem Probe auf Stärke nötig.

### **Tote Vögel**

In den ersten Minuten nach der Schockwelle fallen erst vereinzelt und dann immer mehr tote Seevögel vom Himmel. Durch den Sturm kann es auch noch länger dauern, bis sie auf dem Erdboden ankommen und zu einer Gefahr für die Ermittler werden. Wer einen Glückswurf nicht schafft, wird von einer toten Möwe getroffen und erleidet 1W2 Schaden.

Mit der Zeit fallen immer mehr tote Vögel herab, was zur ernstesten Gefahr werden kann, da auch massive Albatrosse darunter sind. Es wird fast so intensiv wie ein Hagelschauer, der die Ermittler auch wieder ins Innere der Station treiben kann. Dass die Vögel tot sind, wird sofort klar. Landen sie aber weich, z.B. im Gesicht eines Ermittlers, wirken sie völlig unversehrt, bis auf einen durch den Aufprall gebrochenen Flügel. Dennoch ist ein leichtes Vibrieren in den Knochen der Tiere spürbar. Dieses kann eine weitere Vision (s.S.XXX) auslösen, wenn der entsprechende Vogel genau untersucht wird. Die Tiere haben all weit aufgerissene Augen, verkrampfte Füße, wie im Schrei offenstehende Schnäbel.

### **Nach der Reparatur:**

Sobald die Anlage drinnen wieder hochgefahren wurde, herrscht zunächst Stille. Kein Funkspruch geht ein. Auch die Unterwassermikrofone nehmen außer dem Knacken des Eises nichts auf. Die bisher allgegenwärtigen Walgesänge sind verstummt.

Die Aufzeichnungen zeigen, dass bis zu dem Moment, als der Lichtblitz zu sehen

war, noch alle möglichen Tiergeräusche zu hören waren. Diese sind danach schlagartig verstummt.

#### **Szene 4: Tote und lebende Großtiere**

Mit **Verborgenes erkennen** sehen die Ermittler, dass die Leiche eines Belugawals auf den Wellen hin und her geworfen wird. Schauen sie sich die Sache genauer an, bemerken sie, dass es sogar mehrere tote Wale sind. Sie können mit dem Motorboot oder über Eisschollen näher herankommen und die Wale untersuchen. Damit setzen sie sich weiter der Gefahr durch die herabstürzenden Vögel aus, einmal abgesehen vom Risiko, ins Wasser zu stürzen. Wer die Wale berührt, spürt auch hier, dass ihre Knochen nach wie vor vibrieren. Ihnen rinnt Blut aus den Augen, ansonsten sind keine Spuren von Gewalteinwirkung zu sehen. Die Wale wurden wie die Vögel von der Druckwelle beim Einschlag in die U.S.S. Campbell getötet. Der Kontakt mit einem Wal kann eine weitere Vision auslösen (s.S. XXX), an deren Ende der Kopf des Tieres in einer Fontäne aus Blut und Knochen explodiert.

Wenig später können die Ermittler die Bekanntschaft eines noch lebenden Tieres machen. Ein massiver Eisbär ist ebenfalls von der Druckwelle erfasst worden, wurde dadurch aber nicht getötet, sondern einfach nur in einen blutdürstenden Wahnsinn getrieben. Das Tier kommt in einem passenden Moment hinter einer Schneewehe hervorgeprescht und stürmt auf die Ermittler zu, die sich im Freien aufhalten. Es kann mit **Verborgenes Erkennen** von Weitem erspät werden. Der Bär verhält sich absolut widernatürlich, seine Ohren bluten und er gibt verzerrte Geräusche von sich. Das Tier verfolgt die Ermittler bis in die Station, sofern es nicht erlegt wird – und kann dank der zerstörten Fenster auch in die Anlage eindringen. Verrammeln die Ermittler die entsprechenden Räume, lässt der Bär sich

bevorzugt im Kontrollraum nieder, wo er den Investigatoren auflauert.

Werte Eisbär

#### **EISBÄR**

ST 120 KO 80 GR 120

MA 50 GE 50

**Trefferpunkte:** 22

**Schadensbonus:** +2W6

**Statur:** 3

**Bewegungsweite:** 12

**Angriffe:** Pro Runde 2

Nahkampf (Handgemenge) 40% (20/8), Schaden 1W6 + Sb

Ausweichen 25% (12/5)

**Panzerung:** 3 Punkte Fell und Fett

**Fertigkeiten:** Horchen 75%, Klettern 30%, Witterung Aufnehmen 70%

#### **Szene 5: Hilferufe**

Sofern die Anlage repariert wurde, können die Ermittler wieder etwas empfangen. Zunächst vernehmen sie nur hin und wieder erneut den fremdartigen, künstlich wirkenden Ton, der wie sich überlagernde Walgesänge klingt. Dieser kann erratisch auftauchen und eine weitere Vision (s.S. XXX) auslösen. Dann empfangen die Ermittler einen Funkspruch von der U.S.S. Campbell, der zunächst nicht an sie gerichtet ist. Unterbrochen von dem fremden Ton, dringt ein schwaches „Mayday! Mayday! An sie heran. Auf Englisch wird dann ausgeführt, dass es einen Notfall an Bord der U.S.S. Campbell gab, die gerade führerlos bei Koordinaten nur um die dreißig Kilometer nördlich der Station liegt. Teile der Mannschaft seien wahnsinnig geworden und hätten den Rest attackiert. Natürlich können dies nur Ermittler verstehen, die auch Englisch sprechen.

In der Folge können die Ermittler aktiv versuchen, Kontakt mit den Amerikanern aufzunehmen, wobei der Politoffizier bis zuletzt gegen diese Option ist und jedem

Investigator mit Kapitalstrafen droht, der dies versucht. Gemeinsam mit einem eventuell im Kontrollraum feststehenden Eisbär, sollte das die Ermittler noch eine Weile von der Kontaktaufnahme abhalten. Mit der Zeit werden aber auch die Matrosen auf der Campbell versuchen, direkt mit der Besatzung der Station Kontakt aufzunehmen. In einem Gespräch können nach und nach die folgenden Informationen vermittelt werden, wobei die Spielleitung es jederzeit durch den Ton des Flötenspielers, eine Vision oder das Eingreifen des Politoffiziers unterbrechen kann, um Spannung zu erzeugen:

- „Ein Ton ist auf unserem Schiff ...und bringt uns um!“
- „Wir steuern auf euch zu!“
- „Nur die, die bei den Atomsprengköpfen waren, sind noch klar im Kopf!“
- „Alle anderen sind wahnsinnig geworden. Ein Massaker!“
- „Der Ton hat sie wahnsinnig gemacht!“
- „... Großer .... Kkrrrrkkkk.... Resonanzkörper!“
- „Sie wollen den Ton weltweit übertragen!“
- „Das dürfen wir nicht zulassen!“
- „Atomstrahlung ist das einzige, was es fernhält, sonst hört man es!“
- Mit einer andren viel ruhigeren Stimme: „Wir sind gleich da! Wir kommen!“

Der Amerikaner am anderen Ende der Leitung ist Lieutenant Peter Eisenberg (s.S.XXX), der sich heldenhaft gegen die Besessenen zur Wehr setzt. Er wird im Verlauf des Abenteuers vermutlich erschlagen, während er mit den Ermittlern in Kontakt ist. Die neue Stimme ist dann die des Flötenspielers, im Körper eines besessenen Matrosen. Diese Stimme können die Ermittler später auch direkt in ihren Köpfen hören, wenn die Campbell näher kommt.

Sollte die Spielleitung sich für eine Vorgeschichte mit mehr Exposition entschieden haben (S. Kasten S.XXX), gibt Eisenberg natürlich mehr Informationen weiter und verweist auch auf das Artefakt und die Aufzeichnungen.

Sollten es die Ermittler schaffen, länger mit Eisenberg in Kontakt zu bleiben, wird er ihnen am Ende nur noch raten, sie sollten auf alles schießen, was von Bord kommt, sofern die Campbell bei ihrer Station anlegt.

#### **Was passiert währenddessen an Bord der Campbell?**

Die Ermittler können das Geschehen an Bord der Campbell über die Visionen nachempfinden oder wenigstens erahnen. Was genau passiert – oder was passieren kann, ist daher auch auf Seite XXX bei den Visionen bzw. der Körpertextabelle aufgelistet. Die Kurzfassung ist: Nach dem Erscheinen des Flötenspielers ist der Großteil der Mannschaft wahnsinnig geworden und hat versucht, den Rest der Matrosen zu ermorden, die durch die Strahlung geschützt waren. Einer der Matrosen, Lt. Peter Eisenberg, konnte sich zum Funkraum durchschlagen, während ein anderer die Angreifer ablenkte. Weitere Matrosen haben sich im Torpedoraum verschanzt. Er schützt sich mit schweren Mechaniker-Kopfhörern gegen den Ton, der leise im Leib des Schiffes nachhallt. Nach einem allgemeinen Hilferuf versuchen die Amerikaner, gelenkt von den Visionen, direkt mit den Russen Kontakt aufzunehmen. Schließlich werden sie alle besessen oder müssen sich im Torpedoraum verschanzen, während die besessenen Matrosen die Campbell auf die Funkstation zusteuern, um dort die Ermittler zu ermorden und den Flötenspieler auf die Welt loszulassen. Um 0800 können die Amerikaner einen letzten Hilferuf absetzen, dann verstummen sie.

#### **Szene 6: Die Vibration wird schlimmer**

Je näher die Campbell den Ermittlern kommt und je länger die von dem Schiff ausgehende Vibration anhält, umso schlimmer wird der Sturm und irgendwann

ist der Ton fast greifbar in der Luft zu spüren. Der Sturm wird immer schlimmer und die Leichen der toten Tiere platzen eine nach der anderen auf. Die Ermittler spüren den Ton nun unangenehm in ihren Zahnfüllungen und haben das Gefühl, dass eine fremde Gewalt nach ihnen greift. Schließlich erscheint die Campbell im Nebel und hält direkt auf die Station zu. Nun können die Ermittler auch in ihrem Kopf deutlich eine fremdartige Stimme hören, die verkündet: „Wir kommen!“ Um das Schiff im Eisnebel ist ein vages Schimmern auszumachen – der Ton Tru’Nembras, der wie sichtbar gewordene Magnetlinien Schlieren und Bögen um den Metallkörper der Campbell bildet. Der Klang und der Anblick sind 1/1W6 weitere Punkte geistige Stabilität wert.

#### **Szene 7: Sie sind hier!**

Sollten die Ermittler nichts dagegen getan haben, läuft die Campbell auf einer Eisscholle auf und beendet ihre Fahrt. Einige Dutzend bewaffnete Matrosen klettern von Bord und versuchen, die Investigatoren zu töten. Der Ton, der vom Schiff ausgeht, wird immer stärker und droht, die Besatzung der Funkstation zu übernehmen. Dagegen können die Ermittler sich schützen, indem sie ihre Gehörgänge verstopfen.

Dennoch können sich die Ermittler, wenn sie geschickt vorgehen, noch einige Zeit in der Station verschanzen und versuchen, die Sache noch einmal herumzureißen. Die Körpertauch-Visionen sind jetzt nicht mehr möglich, aber vielleicht schaffen sie es ja irgendwie, sich an Bord der Campbell zu schleichen?

#### **Die Körpertauch-Visionen**

Bei jedem Kontakt mit dem Ton des Flötenspielers, den die Investigatoren indirekt haben, kann eine Vision ausgelöst werden, in der ein oder mehrere Ermittler mit Mitgliedern der Crew der U.S.S. Campbell den Geist tauschen (siehe Kasten auf S.XXX). Dies ist das dramaturgische Hilfsmittel für die Spieler, um die Geschehnisse an Bord des Atomschiffes

mitzubekommen und darauf einzuwirken. Was dort genau passiert, hängt natürlich stark davon ab, wann und wie die Ermittler tatsächlich eingreifen und wie sie mit Peter Eisenberg über Funk kommunizieren. Und davon hängt auch ab, was sie in den Visionen sehen bzw. innerhalb dieser tun können. Im Folgenden haben wir wahrscheinlich Ereignisse und Visionen aufgelistet. Natürlich können die Investigatoren deren Ablauf beeinflussen. Sollten sie in den US-Körpern Russisch mit der Mannschaft reden, werden die Matrosen schnell misstrauisch bis aggressiv. Sollten ihre „Wirtskörper“ umkommen, endet die Vision.

0630 Der Flötenspieler schlägt auf dem Schiff ein und löst die Vibration es Rumpfes und die Schockwelle aus. Nach Minuten wird ein Großteil der Mannschaft besessen und geht auf die Teile der Crew los, die geschützt waren, weil sie sich gerade nahe der Atomsprengköpfe befunden haben.

0650 Peter Eisenberg kann sich zum Funkraum durchschlagen und setzt einen ersten Hilferuf ab.

Ca. 0720 An Bord der Campbell kämpfen Besessene mit freien Crewmitgliedern, langsam wird den Überlebenden klar, dass es eine sichere Zone bei den Atomsprengköpfen gibt und dass der Ton, der ansonsten in der Luft hängt, alle wahnsinnig macht.. Peter Eisenberg tauscht mit einem der Investigatoren den Körper, ist zu verwirrt, um etwas zu unternehmen, kommt dadurch aber auf die Idee, die Russen zu kontaktieren.

0725 Peter Eisenberg versucht aktiv, mit den Ermittlern Kontakt aufzunehmen  
Ab 0730 Überlebende nicht besessene Amerikaner verschanzen sich im Torpedoraum.

0745 Die Besessenen haben die Kontrolle übernommen. Die Campbell hält auf Funkstation zu.

0800 Letzter Hilferuf der „freien“ Amerikaner. Eisenberg wird getötet. In der Folge werden auch die Belagerten niedergemacht

0830 Die Campbell läuft auf einer Eisscholle auf, die Vibration ist jetzt in unmittelbarer Nähe der Ermittler und die Gelegenheit für Körpertausch-Visionen ist vorbei.

### **Vision 1**

Wann? Wer auch immer den Funk abhört, wenn der Flötenspieler einschlägt, sollte diese Vision sehr früh im Abenteuer erhalten, bevor er oder sie die Schockwelle wahrnimmt.

Wer wird übernommen: Ein Mechaniker, der wegen seines Ohrschutzes den Ton noch nicht gehört hat.

Was tut der Übernommene im Körper des Investigators: Nichts, er ist völlig verwirrt.

Inhalt: Die einleitende Vision ist noch harmlos. Sie zeigt nur das Leben an Bord des US-Schiffes. Dort hat zuerst noch kaum jemand die Katastrophe bemerkt, das ändert sich jedoch im Verlauf der Vision.

„Du hörst ein fremdartiges Geräusch, als habe jemand Walgesänge übereinander gelagert und sie verzerrt. Du schaust auf deine Hand, doch es ist nicht deine Hand.

Sie hält einen amerikanischen Schokoriegel. Es ist eine große Männerhand, beschmutzt mit Dreck und Schmieröl.“

Die Figur, in deren Körper der Investigator steckt, ist ein namenloser Mechaniker, der noch nichts von der Ankunft des Flötenspielers mitbekommen hat, da er im Maschinenraum Ohrenschützer trägt. Isst der Ermittler den Schokoriegel, schmeckt er echte Schokolade, eine sehr seltene Erfahrung für ihn oder sie.

Dann legt sich eine schwere Hand auf die Schulter des Mechanikers und er wird auf Englisch angesprochen („Tagträumst du wieder?“). Die andere Person trägt ebenfalls Ohrenschützer, vor allem aber

eine US-Uniform mit Abzeichen. Sie ist sauber rasiert und hat kurze graue Haare. Schaut sich der Ermittler um, bemerkt er, dass er sich in einem Metallgang befindet. Hinter ihm liegt ein kleines Schott mit Warnsymbolen und einem Drehverschluss. Der Boden bewegt sich im Wellengang auf und ab. Gitterstufen führen tiefer in die Eingeweide eines Schiffes. Menschen in US-Uniformen kommen wie panisch durch den Korridor gerannt. Alles um sie herum scheint zu dröhnen und der Ton wird immer stärker, dringt durch die Ohrenschützer. Jetzt sind flötenartige Töne auszumachen, die ineinandergreifen. Sie gehen in Schreie über, die von den Wänden widerhallen und nach Todesangst klingen. Ein Alarm wird ausgelöst. Die Warnbeleuchtung geht an. Der Blick des Ermittlers fällt auf ein Warnsymbol: Drei Dreiecke um einen Kreis herum angeordnet. Dann stürzt jemand mit einer Axt in der Hand und weit aufgerissenen Augen auf ihn oder sie zu ... und die Vision endet.

Der Investigator schreckt hoch und glaubt, dass er eingeschlafen war. Er hat noch ein Klingeln im Ohr und nimmt wenig später die Schockwelle wahr.

Dies kostet den Ermittler 0/1 Punkte geistige Stabilität.

### **Vision 2**

Wann? Ein anderer Ermittler sollte kurz darauf eine ähnliche Vision haben.

Wer wird übernommen? Peter Eisenberg, der gerade die Atomsprengeköpfe kontrolliert

Was tut der Übernommene im Körper des Investigators?: Nichts, er ist völlig verwirrt.

Inhalt:

In dieser Vision wird klar, was Peter Eisenberg vor dem Einfluss des Tons bewahrt hat.

„Jemand packt dich an der Hand und schreit dich auf Englisch an. Die Alarmbeleuchtung taucht den metallenen

Gang in grelles Licht. Du hörst von überall panische Flüche auf Englisch. Ein seltsam vibrierender Ton hallt von den Stahlwänden wider. Du stehst in einer Art Lagerraum. Als du an dir herabschaust, erkennst du, dass du eine US-Marineuniform trägst.“

Der Investigator kann den Raum untersuchen und herausfinden, was hier gelagert wird. Es sind Atomsprengköpfe und auch sie vibrieren – allerdings nicht im Gleichklang mit dem Rest des Schiffes. Stattdessen scheinen sie sich dem Klang zu widersetzen. Der Ermittler hört Todesschreie von außerhalb des Lagerraums und die Vision endet. Diese und andere Visionen, die von jetzt an die „ersten“ für die jeweiligen Ermittler sind, kosten 1/1W6 geistige Stabilität. Eine Wiederholung der Erfahrung jedoch bleibt ohne solche Folgen.

### **Vision 3**

Wann? Wenn etwas später tote Tiere untersucht werden.

Wer wird übernommen? Entweder wieder Peter Eisenberg, erneut im Lagerraum – oder ein anderer Soldat.

Was tut der Übernommene im Körper des Investigators: Handelt es sich erneut um Peter Eisenberg, stammelt der russische Wirtskörper plötzlich auf Englisch: „Was passiert mit mir? Wo bin ich? Werde ich auch wahnsinnig?“ Dann läuft er orientierungslos durch die Station.

Inhalt: Der Wirtskörper versucht gerade panisch aber leise, eine Tür zu schließen, die in den Angeln durch eine massive Kraft verzogen wurde, während von draußen Männer mit Äxten und leerem Blick auf ihn zu gewankt kommen. Sie haben ihn noch nicht wahrgenommen und summen abwesend vor sich hin. Die „Melodie“ erinnert an den Ton, den die Ermittler immer wieder hören.

### **Vision 4**

Wann? Wenn etwas später tote Tiere oder die Anlage untersucht werden, aber bevor der erste Funkspruch eintrifft.

Wer wird übernommen? Entweder wieder Peter Eisenberg (falls er nicht umgekommen ist) – oder ein anderer Soldat.

Was tut der Übernommene im Körper des Investigators: Falls es sich um Peter Eisenberg handelt, ist er zunächst wieder verwirrt, versucht dann aber die Ermittler um Hilfe zu bitten. Er spricht davon, dass sie Hilfe holen müssen und dass alle wahnsinnig geworden sind.

Inhalt: Dese Vision zeigt Peter Eisenberg, wie er versucht, sich zum Funkraum durchzuschlagen.

Peter Eisenberg und seine Helfer versuchen, zum Funkraum zu kommen. Sie tragen schwere Ohrenschützer und sind extrem angespannt. Steuert der Ermittler den Wirt weiter, tritt er über verstümmelte Leichen. Ein Mann kommt um eine Ecke und als er den Wirt sieht, fängt er an, gleichzeitig zu singen und zu pfeifen. Sein Blick ist leer und er stürzt sich auf den Wirt.

### **Vision 5**

Wann? Nach dem ersten Funkspruch. Kann gezielt herbeigeführt werden.

Wer wird übernommen? Matrose Gilbert Highcourt

Was tut der Übernommene im Körper des Investigators: Gilbert hat gerade einen der Besessenen erschossen und ist völlig desillusioniert. Er hält die Ermittler ebenfalls für Besessene und bedroht sie. Sehr wahrscheinlich hat er keine Waffe in der Hand, was er aber zunächst nicht bemerkt.

Inhalt: In dieser Vision wird der Konflikt zwischen Besessenen und Nicht-Besessenen gezeigt und es wird deutlich, was die Besessenen vorhaben.

Der Ermittler steht in einem Korridor. Er hat eine noch warme Schusswaffe in der

ausgestreckten Hand. Vor ihm liegt eine Leiche mit einer Schusswunde im Kopf. Hinter der Leiche steht ein weiterer Matrose mit einem Stahlrohr in der Hand und leerem Blick. Er sagt singend auf Englisch: „Wehr dich nicht. Es hat keinen Zweck. Nimm die Waffe runter!“ Neben dem Wirt erscheint ein weiterer Amerikaner mit schweren Ohrenschützern. Er sagt: „Geht aus dem Weg! Wir müssen da raus und den Kurs ändern. Die halten aufs Festland zu, seit sie diesen Ton gehört haben. Wir werden alle draufgehen.“ Die Situation eskaliert und die Vision endet.

### **Vision 6**

Wann? Nachdem die freien Amerikaner zurückgedrängt oder besiegt wurden  
Wer wird übernommen? Matrose Gilbert Highcourt, Lt. Peter Eisenberg oder jemand anderes.

Was tut der Übernommene im Körper des Investigators: Von den Entwicklungen abhängig.

Inhalt: In dieser Vision wird gezeigt, dass die Besessenen gewonnen haben.

„Jemand packt dich an der Kehle und eine Faust rast auf dich zu. Die Person sagt tonlos. „Wir müssen näher kommen. Wir ändern den Kurs nicht. Wir finden eine laute Stimme und dann werden wir viele!“ Die Person spricht nicht mit dir, sondern mit jemandem, der hinter ihr am Steuer steht. Dir wird schwarz vor Augen, die Vision endet.“

Weitere Visionen

Falls die Spielleitung mehr Körpertausch-Szenen benötigt oder sie länger laufen lassen will, ist es leicht, den unterschiedlichen Spielern passende Varianten der oben beschriebenen Szenen zu präsentieren, die der jeweilige Ermittler noch nicht erlebt hat. Oder einfach ähnliche Szenen an Bord der Campbell zu beschreiben.

Szenen, in denen die Ermittler aktiver ins Geschehen eingreifen, werden kurz im Abschnitt „Auflösung“ geschildert.

### **Auflösung**

Nachdem genug seltsame Dinge passiert sind und die Ermittler sich mit den Amerikanern austauschen konnten, sollte klar geworden sein, dass Handlungsbedarf besteht. Die Ermittler sollten jetzt folgendes wissen:

- Die Campbell rast auf sie zu.
- An Bord sind zwei Fraktionen, die sich bekämpfen. Eine dieser Fraktionen ist offenbar wahnsinnig geworden und hat die anderen Crewmitglieder ermordet.
- Diese Fraktion ist von einer Art „Ton“ besessen, der auch die Fauna der Region getötet hat.
- Sie wollen den Ton offenbar weltweit verstärken und das sollte man besser aufhalten.
- Atomare Strahlung blockiert die Wirkung des Tons.

### **Optionen**

Die Ermittler haben jetzt folgende Möglichkeiten:

#### **Körpertausch auslösen**

Mittels der Aufzeichnungen des Tons können sie den Tausch aktiv auslösen, um so auf der Campbell ins Geschehen einzugreifen. Es sollte ihnen dabei nicht bewusst sein, nach welchen Regeln der Tausch genau stattfindet. Sie sollten Vorsichtsmaßnahmen treffen, falls ihre eigenen Körpern von feindlichen Geistern übernommen werden.

Im Körper der Amerikaner könnten sie auf die Idee kommen, die besessene Besatzung „einfach“ umzubringen, das Schiff gegen eine Klippe zu lenken oder die Atomsprengköpfe scharf zu machen. Dabei ist natürlich mit massiver Gegenwehr zu rechnen und die Ermittler dürfen sich keine Hoffnungen machen, dass sie im offenen



Kampf bestehen. Sie können sich aber zu den Sprengköpfen durchschlagen und diese mittels eines *schweren Erfolgs* mit **elektronische Reparaturen** und Einsatz eines speziellen Schlüssels (im Besitz mehrerer Offiziere, idealerweise des gerade übernommenen) scharfmachen. Mit einem *schweren Erfolg* auf BI können sie schätzen, dass der Detonationsradius 3 km beträgt. Nun ist die Frage, wie nahe das Schiff bereits heran ist, ob es noch umgelenkt werden kann oder ob die Station damit auch verloren wäre. All das hängt davon ab, wie entschlossen die Ermittler agieren.

Mögliche Körpertauschszenen:

Die die Ermittler keine Kontrolle darüber haben, in welchen Körper sie landen und erst recht nicht wissen, in welchem Körper ihre Kollegen landen, kann zusätzliche Spannung daraus gewonnen werden, dass sie nicht wissen, wer Freund oder Feind ist. Ein Ermittler könnte im Körper eines Freien Matrosen landen, dem gerade der Kiefer gebrochen wurde und der nicht mehr sprechen kann. Ein anderer vielleicht doch im Körper eines Besessenen, der noch eine blutige Axt in der Hand hat (und vielleicht ist die Campbell schon nah genug an der Station, damit der Geist des Besessenen dort doch weiterwütet?). Wenn sich diese Ermittler schließlich zum Lagerraum der Atomsprengköpfe durchgeschlagen haben – wie werden sie aufeinander reagieren? Hier muss natürlich Wert darauf gelegt werden, dass Spieler- und Charakterwissen getrennt bleiben. Im Idealfall geht die SL mit den betroffenen Spielern in einen anderen Raum oder einen anderen Call.

### **Die Station vernichten**

Die Ermittler könnten einfach versuchen, ihre Anlage außer Betrieb zu setzen, bevor die Feinde hier ankommen – und dann ihr Heil in der Flucht zu suchen. Das wäre jedoch keine dauerhafte Lösung, da die besessenen Matrosen die Mittel besitzen,

die Anlage zu reparieren, und der Flötenspieler nach wie vor sein Unwesen treibt. Eine Atomexplosion würde ihn vernichten, doch die Mittel dafür befinden sich nur auf der Campbell.

### **Angriff mit dem Motorboot**

Die Ermittler könnten auf die Idee kommen, sich zu bewaffnen, das Motorboot zu besteigen und die Campbell zu entern und zu versenken. Sicherlich die riskanteste Option und am Ende ein Himmelfahrtskommando, aber die Version, in der die Ermittler am meisten Herren der Lage wären, ansonsten läuft diese Version ab wie bei „Körpertausch auslösen“.

### **Aussitzen**

Die Ermittler könnten sich in der Station verschanzen und auf einen Angriff vorbereiten, um die besessenen Matrosen aus der Deckung zu erschießen oder mittels der ihnen vertrauten Umgebung auszuschalten. Letztlich werden die Besessenen aber sehr wahrscheinlich in die Anlage eindringen und versuchen, sie zu nutzen, um den Ton des Flötenspielers in die Welt hinaus zu schicken. Der Tru’Nembra kann körperlich vom Schiff auf die Station überspringen und spätestens dann verlieren die Ermittler ihren Schutz gegen die Besessenheit.

12 Matrosen stürmen dabei die Anlage und versuchen, ohne Rücksicht auf ihr Leben eine physischer Verbindung herzustellen. Dazu bilden sie eine Kette aus Leibern, Kabeln, Ankerketten und dergleichen. An dieser Stelle kann mit sehr viel Glück und Gewalt vielleicht noch verhindert werden, dass die Bewaffneten diese improvisierte Brücke herstellen, aber die Wahrscheinlichkeit gegen die Übermacht ist eher gering.

Sobald die Verbindung steht, erklingt ein Zwitschern, Singen und Jaulen in der ganzen Station, ein brennender Schmerz setzt hinter Augen und in den Ohren der Ermittler ein und dann entfaltet sich

absolute Ekstase in ihnen: Sie verlieren ihren eigenen Willen und schließen sich den Feierlichkeiten der anderen Besessenen an, als Tru'Nembra sein Lied hinaus in die Welt schickt.

### **Konsequenzen und Verwicklungen**

Nicht nur besessene Matrosen, getauschte Körper, der leibhaftige Flötenspieler und wilde Eisbären können das Finale in die ein oder andere Richtung beeinflussen (der Bär könnte überraschend noch einmal auftauchen und einem Angreifer mal eben den Kopf abbeißen). Auch die Konflikte innerhalb der Besatzung der Abhörstation sollten am Ende relevant werden.

Um den Flötenspieler zu vernichten, muss wahrscheinlich eine Atomexplosion am Rand des russischen Territoriums ausgelöst werden. Die geopolitischen Folgen wären nicht abzusehen und die Ermittler wären dann eventuell Schuld an einem dritten Weltkrieg. Diese Problematik sollte in der Gruppe besprochen werden. Es ist dabei kein Befehl von außen zu erhalten, die Station kann nicht schnell genug wieder repariert werden, um die nächsten Posten zu erreichen und Meldung zu machen. Politoffizier Krylow wird alles tun, um dieses Szenario zu verhindern, die Station zu retten und jede Zusammenarbeit mit dem Klassenfeind im Keim zu ersticken. Auch wenn er mit logischen Argumenten überzeugt wird, will er aus kleinlichen, persönlichen Gründen nicht mit den Ermittlern kooperieren und wird zu einem unerwarteten Problem in der letzten Phase des Abenteuers. Falls die Ermittler ihn ausschalten aber nicht töten, wird er ungesehen von ihnen selbst einen Körpertausch vollführen, um auf eigene Faust eine Lösung zu finden und dabei alles noch schlimmer machen – z.B. in dem in letzter Sekunde einen Investigator über den Haufen schießt, der an Bord der Campbell die Sprengköpfe scharf macht.

### **Anhänge**

Die U.S.S. Campbell  
Wir liefern hier keine genaue Beschreibung des Schiffes mit, da es sehr wahrscheinlich nur in Form von Schlaglichtern auftauchen wird und das den Umfang dieses für eine kurze Session gedachten Abenteuers sprengen würde. Zudem handelt es sich um ein experimentelles Schiff, das in seiner Ausstattung als militärischer kleiner Frachter unauffällig und schnell ist.  
Länge: 52 m  
Geschwindigkeit: 28 Knoten  
Besatzung: 26

### **STANDARD-MATROSE**

Durchschnittliches Mitglied der Besatzung an Bord der USS Campbell  
ST 70 KO 65 GR 70 IN 60  
MA 45 GE 50 ER 40 BI 45  
**Trefferpunkte:** 12  
**Geistige Stabilität:** 60  
**Schadensbonus:** +1W4  
**Statur:** +1  
**Magiepunkte:** 9  
**Bewegungsweite:** 7

#### **Angriffe:** 1

Nahkampf (Handgemenge) 40% (20/8), Schaden 1W3+Sb  
Fernkampf (Faustfeuerwaffe) 50% (25/5), Schaden 1W10 (Dienstpistole)  
Ausweichen 42% (21/8)

**Fertigkeiten:** Horchen 60%, mechanische Reparaturen 45%

**Sprachen:** Englisch 70%

### **LTD. PETER EISENBERG**

35 Jahre, Offizier an Bord der USS Campbell  
ST 60 KO 55 GR 65 IN 60  
MA 60 GE 55 ER 60 BI 65  
**Trefferpunkte:** 12  
**Geistige Stabilität:** 60  
**Schadensbonus:** +1W4  
**Statur:** +1

**Magiepunkte:** 12  
**Bewegungsweite:** 7

**Angriffe:** 1  
Nahkampf (Handgemenge) 40% (20/8),  
Schaden 1W3+Sb  
Ausweichen 44% (22/8)

**Fertigkeiten:** Charme 50%, Einschüchtern  
60%  
**Sprachen:** Englisch 75%; Pashtu 15%

#### **Hintergrund**

**Beschreibung:** Hochgewachsener Mann  
mit grauen Augen und grauen Schläfen.  
Entschlossene Ausstrahlung.

**Glaube/Weltsicht:** An erster Stelle steht  
die Pflicht.

**Wesenszüge:** Von der Situation  
überfordert, aber entschlossen und auch  
bereit, sein Leben zu opfern.

#### **GILBERT HIGHCOURT**

28 Jahre, Mechaniker an Bord der USS  
Campbell  
ST 65 KO 55 GR 65 IN 50  
MA 40 GE 50 ER 45 BI 45

**Trefferpunkte:** 12  
**Geistige Stabilität:** 40  
**Schadensbonus:** +1W4  
**Statur:** +1

**Magiepunkte:** 8  
**Bewegungsweite:** 7

**Angriffe:** 1  
Nahkampf (Handgemenge) 40% (20/8),  
Schaden 1W3+Sb  
Ausweichen 30% (15/6)

**Fertigkeiten:** Mechanische Reparaturen  
70%  
**Sprachen:** Englisch 70%

#### **Hintergrund**

**Beschreibung:** Gedrungener Mann mit  
dunklem Haar und engstehenden Augen

**Glaube/Weltsicht:** Dinge müssen  
Ordnung haben.

**Wesenszüge:** Panisch, entschlossen alles  
wieder gut zu machen.

#### **CAPTAIN OLIVER HUFFMAN**

45 Kapitän der USS Campbell  
ST 55 KO 50 GR 60 IN 75  
MA 70 GE 45 ER 45 BI 80

**Trefferpunkte:** 11  
**Geistige Stabilität:** 70  
**Schadensbonus:** 0  
**Statur:** 0  
**Magiepunkte:** 14  
**Bewegungsweite:** 7

**Angriffe:** 1  
Nahkampf (Handgemenge) 40% (20/8),  
Schaden 1W3  
Fernkampf (Faustfeuerwaffe) 60% (30/12),  
Schaden 1W10 (Dienstwaffe)  
Ausweichen 37% (18/7)

**Fertigkeiten:** Charme 55%, Einschüchtern  
70%, Überzeugen 66%  
**Sprachen:** Englisch 80%

#### **Hintergrund**

**Beschreibung:** Schlanker Mann mit  
scharfen Gesichtszügen, kurzem  
stahlgrauem Haar und blauen Augen.

**Glaube/Weltsicht:** Ein Mann muss ein  
Fels in der Brandung sein.

**Wesenszüge:** Entschlossen, aufmerksam.

#### **THEODORE LAMBERT**

Besessener Schläger auf der USS  
Campbell  
ST 85 KO 70 GR 75 IN 40  
MA 50 GE 65 ER 40 BI 40

**Trefferpunkte:** 14  
**Geistige Stabilität:** 0 bei erster  
Begegnung, da von Tru'Nembra besessen  
**Schadensbonus:** +1W4  
**Statur:** +1  
**Magiepunkte:** 10  
**Bewegungsweite:** 8

**Angriffe:** 1  
Nahkampf (Handgemenge) 80% (40/16),  
Schaden 1W3 +Sb  
Ausweichen 50% (25/10)

**Fertigkeiten:** Einschüchtern 65%  
**Sprachen:** Englisch 65%

### **Hintergrund**

**Beschreibung:** Breitschultriger, muskulöser Mann mit dickem Hals und wurstartigen Fingern.

**Glaube/Weltsicht:** Probleme gehen weg, wenn man sie anschreit oder schlägt.

**Wesenszüge:** Ohne eigenen Willen, brutal, unnachgiebig.

### **KANAT KRYLOW**

35 Jahre, Politoffizier

ST 40 KO 50 GR 45 IN 70

MA 65 GE 45 ER 90 BI 77

**Trefferpunkte:** 9

**Geistige Stabilität:** 65

**Schadensbonus:** 0

**Statur:** 0

**Magiepunkte:** 13

**Bewegungsweite:** 7

#### **Angriffe:** 1

Nahkampf (Handgemenge) 35% (17/7), Schaden 1W3

Fernkampf (Faustfeuerwaffe) 38% (19/7), Schaden 1W10 (Dienstwaffe)

Ausweichen 29% (14/6)

**Fertigkeiten:** Charme 45%, Einschüchtern 85%, Überzeugen 75

**Sprachen:** Russisch 77%; Pashtu 13%

### **Hintergrund**

**Beschreibung:** Schlanker Mann mit wachen Augen, dunklen Haaren und einer kleinen Narbe am Kinn.

**Glaube/Weltsicht:** Es gibt richtig und falsch und ich kann sie unterscheiden.

**Wesenszüge:** Meist ruhig und freundlich, kann aber sehr schnell stahlhart werden.

Von seiner Aufgabe überzeugt, den Menschen um ihn herum ideologischen Rückhalt zu bieten. Sieht sich als sanfte Vaterfigur, die aber bei Bedarf auch straft. Bemüht, leicht überfordert, aber ein echter Kumpel.

