

# SALZ, BLUT, UND ERDÖL

Ein Szenario von Mikhail Aristov (Koveras Alvane auf RPGGeek) für das Rollenspiel „Monster of the Week“ (2. Auflage) von Michael Sands und Evil Hat Productions.

*Dieses Werk ist eine Fiktion. Alle Namen, Charaktere, Organisationen, Orte und Ereignisse sind entweder eine Erfindung des Autors oder werden in einen fiktiven Kontext gesetzt. Jegliche Ähnlichkeit zu realen Ereignissen und Personen, lebend oder tot, ist zufällig und unbeabsichtigt.*

*Besonderer Dank an Lotta W. für das Korrekturlesen und das Feedback!*

## VORWORT

Dieses Szenario spielt sich hauptsächlich auf einer abgelegenen Erdölbohrplattform nahe der norwegischen Westküste ab, deren Mannschaft von einer altnordischen untoten Monstrosität mitten in einem heftigen Wintersturm terrorisiert wird. Wegen des begrenzten Schauplatzes ist das Szenario für Gruppen von mehr als 3-4 Spielercharakteren nicht empfohlen. Folgende Playbooks passen aus der Sicht des Autors besonders gut in das Szenario rein: The Divine, The Expert, The Mundane, The Professional, The Spooky, The Wronged (Erzfeind: Untote).

Ausführliche weiterführende Informationen zum Thema marine Ölförderung (auf Englisch) findet man unter <http://science.howstuffworks.com/environmental/energy/offshore-drilling.htm>. Eine Google-Suche nach „Troll A“ ergibt jede Menge zusätzlicher Inspirationsquellen.

## PRÄMISSE

Thorolf „Rotbart“ Biornson war ein berüchtigter Wikinger-Plünderer, der 10. Jahrhundert n.Chr. die Ostküste Großbritanniens terrorisiert hat. Seine brutalen Raubzüge haben ihm ein beträchtliches Vermögen gebracht, das größtenteils mit ihm begraben wurde, weil seine Nachkommen selbst nach seinem Tod Angst vor seiner legendären Gier hatten. Thorolfs Leiche wurde mit seinem Schatz auf ein Schiff gelegt, das anschließend angezündet und dem Ozean überlassen wurde.

Vor einem halben Jahr hat der norwegische Staatserdölkonzern seine neueste Bohrplattform im Nordatlantik in Betrieb genommen. Ohne es zu wissen haben sie dabei die letzte Ruhestätte von Thorolf gestört, der als ein Draugr wiederauferstanden ist, um sich an allen zu rächen, die er als Plünderer seines Schatzes sieht.

Das erste Opfer des Draugrs ist der norwegische Tauchspezialist Tale Hagen, der den Unterwassereinsatz angeführt hat, der das Monster weckte, und als einziger dabei die Überreste seines Schiffsgrabs auf dem Meeresboden erblickt hatte. Ein paar Nächte später ist der Draugr auf das Bohrplattformdeck aufgestiegen, um Tale zu finden und brutal zu ermorden.

Das Szenario, wie es geschrieben wurde, findet im Februar 2016 statt. Falls ein andere Jahreszeit erwünscht ist, müssen einige Details entsprechend angepasst werden.

# HOOK

Auf der Svartalfar-Bohrplattform nahe norwegischer Westküste wird die grausam zerfetzte Leiche des Tauchspezialisten namens Tale Hagen gefunden. Die örtliche Kriminalpolizei ist ratlos, aber eins ist klar: der Täter ist kein normaler Mensch... und er wird wieder zuschlagen.

# COUNTDOWN

- |                     |   |
|---------------------|---|
| <b>Tag</b>          | Die Svartalfar-Bohrplattform wird in Betrieb genommen. Thorolf Biornson steht als ein Draugr wieder auf.  |
| <b>Schatten</b>     | Der Draugr tötet Tale Hagen. Die Meereslebewesen um die Plattform herum werden von seiner Aura in den Wahnsinn getrieben.   |
| <b>Dämmerung</b>    | Der Draugr kappt den Unterwasserkabel, der die Plattform mit Strom vom Festland versorgt, und ruft einen unnatürlich heftigen Sturm hervor.                       |
| <b>Abendrot</b>     | Der Draugr tötet und verletzt mehrere Menschen auf der Plattform.   |
| <b>Nachtanbruch</b> | Der Draugr durchschlägt die Betonwände eines der Unterwasserrohölbehälter unter der Plattform und verursacht die größte Ölkatastrophe in norwegischer Geschichte. |
| <b>Mitternacht</b>  | Der Draugr tötet einen nach dem anderen alle, die sich auf der Plattform befinden.  |

# GEFAHREN

## THOROLF BIORNSON, DER WIKINGER-DRAUGR

*Monster: Folterer (Motivation: Schmerz und Gräuel zu verbreiten)*

Die wiederauferstandene Leiche eines im Meer begrabenen Wikingers. Der Draugr hat einen hässlich angeschwollenen und übernatürlich massiven Körper mit schwarz-blauem Haut, eingefallenen brennenden Augen und einem feurig roten Vollbart. Die mit ihm begrabenen Waffen und Ausrüstung wurden längst vom Meer zerfressen, deshalb erscheint der Draugr fasernackt. Er ist vorzugsweise nachts aktiv (hat aber kein Problem mit Sonnenlicht), und seine Anwesenheit wird von einem unverwechselbar faulen Gestank angekündigt.

Nach dem Wiederauferstehen ist der Draugr primär von der Begierde getrieben, seinen Schatz zu hüten und sich an allen Eindringlingen zu rächen. Darüber hinaus empfindet der Untote eine brennende Eifersucht auf die Lebenden, die sich in seinen besonders unmenschlichen Anschlägen äußert.

### Fähigkeiten

- Unnatürliche Stärke: Der Draugr ist viel stärker als jeder normale Mensch. Nur so kann er trotz seines enormen Körpergewichts (über 600 Kilogramm) beweglich bleiben.
- Körper vergrößern: Der Draugr kann seine Körpergröße beliebig zwischen der normalen menschlichen (etwa 1,80 Meter) bis doppelt so groß ändern. Seine Körperteilverhältnisse und Gewicht bleiben dabei unverändert, aber seine Angriffe fügen +1-harm mehr zu.
- In Rauch verwandeln: Der Draugr verwandelt sich in eine Wolke des rußartigen bläulichen Rauchs, um aus seinem Grab raus und wieder rein zu kommen. In dieser Form kann er mit keinen festen Objekte interagieren, kommt aber durch jede nicht hermetische Barriere durch und ist nur durch magische Waffen verwundbar.
- Fauler Gestank: Das Geruch des Verwesens ist in der Nähe des Draugrs so stark, dass die meisten Menschen ihren Würgereflex nicht beherrschen können.
- Aura des Irrsinns: In der Nähe des Draugrs verlieren Menschen und Tiere langsam ihren Verstand.
- Wetterbeherrschung: Der Draugr hat unbewussten Einfluss auf das Wetter in der Umgebung.

**Schwäche** Der Körper des Draugrs muss verbrannt und seine Asche auf dem Land begraben werden. Das Zerstreuen der Asche über dem Meer (wie bei anderen Draugar aus den Mythen) bringt nichts, weil er sich dann einfach wieder in seinem Unterwassergrab zusammensetzt, solange es nicht zerstört wurde.

**Angriffe** **Faustschlag**: 3-harm hand forceful; **Biss**: 3-harm intimate life-drain; **Zerquetschen**: 4-harm intimate restraining; **Auseinanderreißen** (nur doppelte Größe): 5-harm intimate messy

**Rüstung** Dicke Haut: 2-armor (normal); 1-armor (doppelte Größe); x-armor magic (Rauchwolke)

**Harm-Vermögen** 10.

## DIE SVARTALFAR-BOHRPLATTFORM

*Lokation: Gefängnis (Motivation: zu hemmen und Ausgang zu verweigern)*

Eine stationäre Bohrinselform in dem Europäischen Nordmeer nahe Polarkreis, 80 Kilometer von der norwegischen Westküste entfernt. Die Plattform wurde von dem norwegischen Staatserdölkonzern vor einem halben Jahr in Betrieb genommen, um die Reserven des Unterwassererdöllagers „Svartalfar“ zu ertappen.

Die Plattform ist nach der Condeep-Technologie aufgebaut. Dabei steht das riesige Deck auf vier 250 Meter hohen Stahlbetonsäulen, die es 30 Meter über die Meeresspiegel tragen. Die Säulen stehen auf dem Meeresboden und sind unten von mehreren Reservoirs umgeben, die das extrahierte Öl vorhalten, bevor es nach oben gepumpt und mit Tankerschiffe zur Küste gebracht wird. Die Säulen sind innen hohl, haben 2 Meter dicke Wände und sind mit Aufzüge und Lichtquellen ausgestattet. Eine Aufzugsfahrt von dem Deck bis ans Meeresboden dauert fast 5 Minuten.

Das Deck beherbergt Dutzende von Plattformmitarbeiter, die den Betrieb sicherstellen. Es ist rechteckig und von Süden nach Norden ausgerichtet. Im südlichen Teil befindet sich das siebenstöckige Wohnbereich mit einem Hubschrauberlandeplatz auf dem Dach, im nördlichen die Rohölaufbereitungsanlage und die Hauptpumpen mit einem 50 Meter langen schrägen Derrick. Auf der West- und Ostseite befinden sich Maschinen- und Generatorgebäuden, auf denen Kräne angebracht sind. Die äußere Wände sind durchgehend mit Gerüste bedeckt, an die die Mitarbeiter sich bei Außenarbeiten festschnallen können.

Der Wohnbereich ist luxuriös und mit einem 5-Sterne-Hotel vergleichbar. Neben den Privatzimmern mit Fernsehen und Internet für jeden Mitarbeiter enthält er eine rund um die Uhr offene Betriebskantine mit einem Sternekoch, ein Fitnessstudio, eine Sauna und ein Kino. Die Managerbüros und die Kontrollbrücke der ganzen Plattform befinden sich im obersten Stockwerk. Die Anlage ist über ein Unterwasserkabel zum Festland verbunden, über den sie mit Strom versorgt wird.

Die Plattform verfügt über ausreichend viele Tauchanzüge und sogar zwei Panzertauchanzüge für Unterwasserarbeiten auf Tiefen von über 50 Meter.

## DER STURM

*Lakai: Rechte Hand (Motivation: das Monster zu unterstützen)*

Der Draugr kann das Wetter noch nicht bewusst steuern, aber seine Wut hat ein übernatürliches atmosphärisches Phänomen beschworen, das fast wie ein intelligentes und böswilliges Wesen handelt. Je nachdem, was für den Draugr gerade günstiger ist, verhält sich dieser unnatürlicher Sturm als eine Lokation vom Typ „Todesfalle“ (Motivation: die Eindringlinge zu verletzen), „Labyrinth“ (zu verwirren und voneinander zu trennen) oder „Gefängnis“ (zu hemmen und Ausgang zu verweigern).

Stürme sind ein häufiges Ereignis auf dem Nordmeer und bis zu 2 Meter hohe Wellen sind üblich. Ab 3 Meter Wellenhöhe werden üblicherweise keine Boote mehr aufs Meer ausgelassen. Dieser Sturm dauert an, entgegen allen Wissenschaften, solange der Draugr lebt, kann aber vorzeitig mit einem Big Magic Ritual beendet werden, das zumindest zwei folgender Bedingungen erfüllt: es dauert mindestens 6 Stunden, daran müssen mindestens 10 Menschen sich beteiligen, und es muss unter freiem Himmel stattfinden.

## GIFTIGE FISCHHERDE

*Lakai: Plage (Motivation: zu wimmeln und zu zerstören)*

Die Wahnsinnsaura des Draugrs hat mehrere Lebewesen in dem Meer um seinen Grab zu unnatürlichen Verhaltensweisen gebracht. Vielleicht die gefährlichsten davon sind die Herden gewöhnlicher Petermännchen, die um die Plattform herum lauern.

### Fähigkeiten

- Giftiger Stich: Die verrückten Petermännchen schmeißen sich auf jeden, der sich im Wasser findet, um ihn mit giftigen Stechnägel auf ihren Rücken zu erwischen. Diese sind lang und scharf genug, um einen normalen Tauchanzug durchzudringen, und ein Stich genügt bereits, um das Opfer mit Schmerz zu lähmen. Mechanisch ausgedrückt wird das Opfer sofort instabil, egal wie viele Harm-Punkte es bisher erlitten hat, und bleibt so, bis der Gift ein paar Stunden später wieder zerfällt.

**Angriffe Schwärmen:** 0-harm intimate poison (s. oben)

**Rüstung** 2-armor. Es ist allgemein schwer, eine Herde zu verletzen, – und im Wasser umso schwerer.

**Harm-Vermögen** 5 je Herde.                    □□□□□    □□□□□    □□□□□

## SOFIE TORDENSKIOLD, DIE AMBITIONIERTE PLATTFORM-MANAGERIN

*Zuschauer: Skeptiker (Motivation: das Übernatürliche abzustreiten)*

Die 45-jährige Offshore Installation Managerin (OIM) der Svartalfar-Plattform hat die letzten acht Jahre ihres Lebens dem Projekt gewidmet. Die Position von OIM ist ähnlich der des Kapitäns auf einem Meeresschiff, und Sofie hat die Plattform seit ihrer Inbetriebnahme noch nie verlassen. In ihrer Arbeit kann sie keine Betriebsstörungen oder schlechtes PR leiden und scheut keine Mühe, diese zu vermeiden und zur Not zu vertuschen. Auch wenn ihre Mitarbeiter sie als oft zu steif ansehen, wird sie auf der Plattform überwiegend gemocht und respektiert.

Die älteste Tochter einer der wenigen adeligen Familien Norwegens, Sofie ist nicht verheiratet und die Plattform ist ihr einziges Kind. Mit Ausnahme der Polizisten ist sie die einzige bewaffnete Person auf der Plattform (Beretta 9mm: 2-harm close loud); meistens lässt die Waffe allerdings in ihrem Büro.

## LAKHTA NOORANI, DIE BESTÜRZTE INGENIEURIN

*Zuschauer: Opfer (Motivation: sich in Gefahr zu begeben)*

Die Cheffingenieurin (Offshore Operations Engineer) der Svartalfar-Plattform. Lakhta ist pakistanischer Abstammung und hat an der Universität von Trondheim ihr Diplom im Bereich Elektrotechnik und Maschinenbau mit Auszeichnung verteidigt. Dabei ist sie Sofie Tordenskiold ins Auge gefallen, die ihre Karriere seitdem diskret gefördert hat.

Lakhta war mit Tale Hagen, dem ersten Opfer des Draugrs, romantisch verwickelt. Sie ist auch diejenige, die seine zerfetzte Leiche gefunden hat.

## BERGER HOLM UND KRISTIN NEGAARD, UMWELTSCHÜTZER

*Zuschauer: Störenfried (Motivation: sich in die Pläne anderer einzumischen)*

Zwei norwegische Umweltaktivisten, die sich auf eigene Gefahr vorgenommen haben, das neueste Projekt von der Staatserdölkonzerns zu sabotieren, um gegen die Ausbeutung der natürlichen Ressourcen des Landes zu protestieren. Sowohl Berger, als auch Kristin stammen Ursprünglich aus Svelgen. Er ist ein nicht fertig gewordener Jura-Student und sie, eine Maschinenbaustudentin.

Bisher haben sie es geschafft, sich auf die Svartalfar-Plattform einzuschmuggeln und von den Mitarbeitern unentdeckt zu bleiben. Der Mord von Tale Hagen war für sei eine perfekte Rauschkulisse, auch wenn sie davon noch nichts mitbekommen haben. Ihr Endziel ist es, die Ölpumpen der Plattform aus dem Betrieb zu nehmen.

## DIE PLATTFORMMITARBEITER

*Zuschauer: Unschuldiger (Motivation: das Richtige zu tun)*

Die Svartalfar-Bohrplattform ist für 120 Mitarbeiter von allen notwendigen Berufen ausgelegt: Techniker, Ingenieure, Kranfahrer, Gerüstbauer, Taucher, Feuerwehr, Meteorologen, Geologen, Seismologen, Systemadministratoren, sowie das zahlreiche Support-Personal wie ein Sternekoch und ein Betriebsarzt. Aktuell beherbergt sie nur knapp 80 Mitarbeiter, die in 12-Stundenschichten sie rund um die Uhr am Laufen halten.

Die Crew einer Bohrinself genießt sehr hohe Einkommen (selbst für Norwegen) und viel Urlaub, ihre Arbeit ist aber körperlich und geistig extrem erschöpfend und oft gefährlich. Alle Mitarbeiter müssen orangefarbene Warnwesten bzw. -jacken tragen, wenn sie draußen arbeiten.

**Männliche Namen:** Tonnes Hansen, Alrek Lysne, Fernando Berrefjord, Douglas Flatten, Norulf Clausen, Ronny Hamre, Ener Eid, Jarlstein Nelsen, Gulmund Hoium, Pe Thoen

**Weibliche Namen:** Janne Amundsen, Isolde Abel, Marissa Slinde, Sylvie Holten, Elny Kjelland, Kjerstina Ulberg, Kari Hagtvedt, Juliann Dullum, Jokomine Mathisen, Winnie Viste

## TORVIL THUNE, DER ÜBERFORDERTE KRIMINALPOLIZIST

*Zuschauer: Beamter (Motivation: misstrauisch zu sein)*

Norwegischer Kriminalamtspolizist aus Svelgen, der mit seinen zwei Assistenten auf die Svartalfar-Plattform gekommen ist, um den Mord von Tale Hagen zu ermitteln. Neben der unerklärlichen Art der Straftat musste er dabei gegen ständige Hindernisse durch die Plattform-Betreiber kämpfen, die natürlich Angst vor den PR-Konsequenzen des Todes ihres Mitarbeiters haben, und ist dementsprechend ziemlich frustriert.

Vor allem kann Torvil sich schon nach wenigen Stunden mit OIM Tordenskiold nicht vertragen.

## **SVELGEN, DIE KLEINE KÜSTENSTADT**

*Lokation: Kreuzung (Motivation: Menschen und Dinge zusammen zu bringen)*

Die Svartalfar-Plattform wird aus der kleinen Küstenstadt namens Svelgen mit allem notwendigen versorgt. Neben einem über die letzten Jahren stark gewachsenen Hafen befindet sich dort das Festlandskontrollzentrum der Plattform, eine große Erdölaufbereitungsanlage und eine Ö Raffinerie, die alle von dem norwegischen Staatserdölkonzern bzw. ihren Subunternehmen betrieben werden.

Obwohl die Stadt nahe Polarkreis (nordwestlich von Trondheim) liegt, genießt sie dank ungewöhnlich zartem Meeresklima selbst im Winter Tagestemperaturen von -3 bis 0°C. Die Tageslichtstunden in Februar sind ca. 9 Uhr bis 15:30.

## **RAGNAR OLSEN, DER ALTE SEEBÄR**

*Zuschauer: Helfer (Motivation: der Jagt beizutreten)*

Einer der Bootskapitäne, die in Svelgen von dem Staatserdölmonopol als Subunternehmer eingesetzt werden, um Güter und Mitarbeiter zwischen der Svartalfar-Plattform und dem Festland zu transportieren. Ragnar ist ein ehemaliger Offizier der Königlichen Norwegischen Marine im Rang des Fregattenkapitäns (OF-4), der nach dem ehrenhaften Austritt zurück in seine Heimatstadt gekehrt ist, um dort ein eigenes Geschäft zu gründen.

Ohne es zu ahnen ist Ragnar ein Nachfahre von Thorolf Biornson in 43. Generation.

## **THORSTEN TINGELSTAD, DER GESCHICHTEPROFESSOR IN NOT**

*Zuschauer: Zeuge (Motivation: wichtige Hinweise zu geben)*

Junior Professor für Meeresheschichte aus Oslo und der ehemalige Schulfreund von Tale Hagen, dem Tale von seiner Sichtung des Unterwassergrabs des Draugr erzählt hat. Von der Entdeckung fasziniert, ist Thorsten sofort nach Svelgen aufgebrochen, wo er allerdings vom Plattform-Management natürlich der Betriebsfläche verwiesen wurde. Unbeirrt versuchte er, sich ein Schiff im Hafen einzuschleichen, und wurde dabei entdeckt und verhaftet. Da die örtliche Polizei aktuell mit Tale Hagens Mord die Hände voll hat, wird Thorsten seitdem im Polizeirevier festgehalten und wird zunehmend unmutig.

## **DAS UNTERWASSERGRAB**

*Lokation: Festung (Motivation: Zugang zu verweigern)*

Die uralten Überreste des Schiffes, auf dem Thorolf Biornson begraben wurde. Das Grab befindet sich etwa 200 Meter unter dem Meeresspiegel in der Nähe der Svartalfar-Plattformbasis. Der Aufbau der Plattform hat es gestört und dabei den Draugr geweckt. Der Taucher Tale Hagen war der einzige, der das Grab bei seinem letzten Unterwassereinsatz erblickt hatte.

Auf dem Schiff befindet sich der Hort des Draugr, sowie sein Versteck während des Tages.