

# USS Carp –



## In den Tiefen des Stillen Ozeans

© Raúl Freyler

Published by <http://www.arkham-chronicle.de>

### Einleitung

Dieses Abenteuer handelt von der Geschichte des amerikanischen U-Bootes „USS Carp“, dass am 16. Juni 1944 aus Pearl Harbour ausläuft, auf eine Patrouillenfahrt in der Inselgruppe Mikronesiens zwischen den Koordinaten 25°50' Nord, 143°00' Ost und 23°00' Nord, 144°03' Ost. In diesem Abenteuer wird sich die Mannschaft des Bootes mit vielen Gefahren



auseinander setzen müssen, die nicht immer übernatürlicher Art sind. Japanische Kreuzer, Torpedobomber oder auch nur die 14cm Kanone eines japanischen Versorgungsschiffs können das Boot und die Mannschaft in arge Bedrängnis bringen. Aber letztendlich werden nur die geschickten Schlussfolgerungen der Spielercharaktere und deren gute Ideen zu einem erfolgreichen Bestehen des Abenteuers führen können. Desweiteren stellt dieses Szenario einige Anforderungen an den Spielleiter. Er sollte sich gut vorbereiten und auch ein ausgeprägtes Improvisationstalent haben, da die Nichtspielerfiguren keine physischen Attribute besitzen und demnach vom Spielleiter an seine Spielweise anzupassen sind. Weiterhin empfehle ich dem Spielleiter, sich

über grundlegende technische Funktionen von U-Booten in Kenntnis zu setzen. Dazu gibt es im Internet jede Menge Literatur. Auch der Film "Das Boot" verhilft zu einigem Pseudowissen über das Leben auf U-Booten.

### Vorgeschichte

Das Boot, die USS Carp war zuvor von einer Mannschaft besetzt, die nach der ersten Feindfahrt bis auf die Leichtmatrosen Beem und Vincent ausgetauscht wurde. Der damalige Kommandant, Kapitän Nash wurde von höheren militärischen Kreisen vom Kommando abberufen. Er führte das Boot auf der ersten Feindfahrt ebenfalls in das benannte Gebiet, in das auch die zweite Feindfahrt führt, die dem Abenteuer zugrunde liegt. Dort kam ein intelligentes Wesen von gallertartiger Substanz und transparentem Äußeren durch die oberen Flutventile in den Flutraum des Bootes, wo es weiterwuchs und aus eigener Kraft nicht mehr entkommen konnte. Die damalige Mannschaft wurde durch von dem Wesen geschickte Träumen geplagt, welche sie anwiesen, das Boot auf eine große Tiefe zu setzen - entgegen den Befehlen von Kapitän Nash.

Nur so konnte es Kontakt mit einem Sternengezücht aufnehmen, dass es letztendlich befreien sollte. Der Kapitän entschied sich nach Abbruch seiner Primärmission, der Patrouillenfahrt, da seine Mannschaft dazu nicht mehr imstande war, wenigstens seine Sekundärmission zu erledigen – die kleine japanische Funkstation zu vernichten auf dem winzigen Südsee-Eiland, von dem er nichts weiter wusste, als die Koordinaten. Drei speziell ausgebildete Soldaten hatte er an Bord. Sie sollten diesen gefährlichen Job erledigen. Auf Pouwapouwa, dem vielleicht eineinhalb Kilometer durchmessenden Eiland angekommen, fand er ein Eingeborenendorf vor, in dem die Bewohner fast gänzlich aus schrecklich anzusehenden Kreuzungen zwischen Südseeinsulanern und Wesen aus der Tiefe bestanden. Von Japanern keine Spur. Er richtete mit seinen Männern ein Massaker unter den Mischlingen an. 37 Insulaner und zwei seiner Männer kamen dabei ums Leben. Er und seine Männer wurden von den ebenfalls eingreifenden Wesen aus der Tiefe in arge Bedrängnis gebracht und mussten sich auf das Boot zurückziehen.

Nach einige obskuren Zwischenfällen an Bord erreichte er mit der psychisch stark angeschlagenen Mannschaft letztendlich wieder Pearl Harbour, den Ausgangshafen seiner Mission. Sein Bericht über das Vorgefallene zog weite Kreise und nach eingehenden psychologischen "Untersuchungen" wurde die Mannschaft vereidigt, über das Erlebte niemandem Auskunft zu geben. Nash hingegen informierte einen alten Freund, Prof. Willington von der Miskatonic Universität in Arkham darüber. Das jedoch bekam die Military Intelligence aufgrund der Überwachungsmaßnahmen mit und schickte ihm eine Einberufung auf eine Übung in der texanischen Wüste. Von der kehrte er nicht mehr zurück. Das Boot wurde nach 4 Monaten wieder besetzt und mit der gleichen Mission betraut, um die Version des Kapitäns Nash zu überprüfen und Klarheit über diese Insel zu bekommen. Das Wesen jedoch hält sich immer noch in der Zwischenwand des Bootes auf und wird zusehends größer.

## I. Die Mannschaft



Die Mannschaft (*siehe Mannschaftsliste*) ist bunt zusammengewürfelt aus allen Teilen der Staaten. Ob der Farmerssohn aus dem amerikanischen Mittelwesten oder der Rechtsanwaltssohn aus Boston, der Schwarze aus den Bronx – eine facettenreiche Besatzung mit vielen verschiedenen Persönlichkeiten und Ansichten. Es obliegt dem Spielleiter, diese Männer den Spielern nicht als homogene, Befehle ausführende Masse darzustellen sondern als intelligente Menschen mit verschiedenen Religionen, Weltanschauungen und Bedürfnissen. Das ist sicherlich eine Herausforderung, aber es wird auf jeden Fall durch die Begeisterung der Spieler belohnt.

## II. Die Fahrt zum Patrouillengebiet

Zwei Stunden nach dem Auslaufen aus dem amerikanischen Flottenstützpunkt Pearl Harbour hat der Kommandant des Bootes, Kapitän Hunnicut die Erlaubnis, die Einsatzanweisungen für die bevorstehende Mission zu lesen. Dazu händigen sie dem Spieler, der den Kapitän spielt, das im Anhang bereitgestellte Handout TEXT1 aus. Die Koordinaten des Einsatzes sind klar, die Aufgabenstellung auch. Nun steht eine vierwöchige Reise bevor, die ereignislos verläuft. Am 10. Juli um 01:45 trifft das Boot bei den Koordinaten 16°51' Nord, 156°52' Ost auf das Versorgungsschiff „Huller“, dass die *Carp* mit

Diesel, Lebensmitteln und Post versorgt. Über den Booten kreisen einige amerikanische Seeaufklärer.

Nach dem Treffen macht sich die USS Carp nun auf das letzte Stück der Fahrt zum verordneten Patrouillengebiet. Am nächsten Morgen, um 05:13 kommt unvermittelt eine Rote dreier japanischer Torpedobomber aus der Sonne in Angriffsformation direkt auf das Boot zugeflogen. Nun zu einem Schnelltauchvorgang gezwungen bekommt das Boot mit einer Chance von 35% Torpedotreffer. Für jeden Torpedo, der trifft, erhält das Boot 5W6 Schaden. Kritische Treffer bedeuten automatisch Maximalschaden. Wie der Schaden festgelegt wird, liegt natürlich im Ermessen des Spielers. Auf jeden Fall sollten bei einem dieser Treffer Teile der Ortungsanlagen des Bootes beschädigt werden (Echolot, Horchmikrophon, Radar, Periskop) Während der Fahrt sind von der Mannschaft immer wieder scharrende und klopfende Geräusche von der Innenwand des Bootes zu vernehmen. Am 15. sollte das Boot dann im Patrouillengebiet ankommen.

### III. Im Patrouillengebiet

Im Zielgebiet angekommen beginnt nun die Spähfahrt. Tag und nacht werden die Brückenwachen im Vier-Stunden-Rhythmus gewechselt.

Die nun folgenden Vorfälle können nach beliebiger Zeit vom Spielleiter eingestreut werden. Der Zeitraum der Patrouillenfahrt erstreckt sich über fünf Wochen.

#### 1.Vorfall

Nach einiger Zeit im Plansektor bemerkt der Navigator, dass der Kompass nicht stimmen kann. Er wechselt alle 13 Minuten seine Ausrichtung. Ein Muster im Ausrichtungswechsel ist nicht bekannt. Nachts liegt über der See trotz der warmen Wetterverhältnisse ein dichter Nebel.

#### 2.Vorfall

Der Horcher kann bei einer Nachtfahrt langsame Schraubengeräusche Wahrnehmen. Sie stammen von einem mittelgroßen japanischen Versorgungsschiff. Am Bug dieses Schiffes befindet sich aber ein leichtes Geschütz. Es sollte kein Problem für die Mannschaft sein, dieses Schiff zu versenken.

#### 3.Vorfall

Tagsüber, um die Mittagszeit zerreist ein Wimmerndes Geräusch aus der tiefen See die stille dem Horchposten das Trommelfell, wenn er einen Kox5 Wurf nicht besteht. Dieses Mark und Bein erschütternde Wimmern bringt das ganze Boot zum erzittern.

#### 4.Vorfall

Plötzlich hallen Klopflaute durch das Boot. Es klingt so, als würde jemand an den Rumpf hämmern. Im Raum mit den Treibstofftanks kann der **Leichtmatrose Beem** entdeckt werden, wie er mit schon blutigen Händen einen schweren Schraubenschlüssel, mit dem er unablässig gegen die Wand



hämmer. Wie irr grinsend ignoriert er alle Befehle und lässt sich nur mit Gewalt zum Aufhören zu bewegen. Ansprechbar ist er nicht. Bevor er in sich vor Erschöpfung zusammenbricht, brüllt er noch den Satz: „Wir müssen tauchen, sonst werden wir alle sterben!“

Untersuchen die Spieler die Stelle, auf die Beem eingehämmert hat, so werden sie feststellen, dass dieses Stück des Bootsinnenrumpfes unnatürlich erhitzt ist.

Um das ganze von der anderen Seite begutachten zu können, sind aber umfangreiche Schweißarbeiten von Nöten. Entscheidet sich der Kapitän doch dazu, die Innenwand des Bootes zu öffnen, um zu sehen, was sich dahinter verbirgt, kann aufgrund der Arbeiten mindestens zwölf Stunden lang nicht getaucht werden, da ein Fluten des Zwischenraumes dadurch verunmöglicht würde. Hinter dem herausgetrennten Stück Stahl ist jedoch eine Entdeckung zu machen. Ein sauber in die Innenwand des Bootes eingearbeitetes Sonnensymbol von ca. 40 cm Durchmesser offenbart sich den Blicken der Mannschaft. Dieses Zeichen wird von den Gallertwesen als Transmitter verwendet, um Kontakt aufzunehmen, mit den Wesen, die sie befreien sollen.

Versuchen Sie Charaktere auch gleich die Quelle der mysteriösen Laute zu eruieren, die seit einigen Tagen durch das Boot hallen, müssen sie sich mit Taschenlampen in den Flutraum zwängen. Charaktere, deren GR über 11 liegt, werden kaum eine Chance haben, sich in diesem engen Zwischenraum fortbewegen zu können. Im Flutraum selbst kann dann von Mittschiffs ein zischen und schmatzen wahrgenommen werden. Noch ehe sie sich aus dieser beengten Situation befreien können, greift auch schon ein grau – transparenter Tentakel nach den Beinen eines Mannschaftsmitgliedes und zerrt es letztendlich nach hinten in die Dunkelheit. In den seitlich verlaufenen Streben verhakt wird der Gute entzweigerissen. Für alle, die sich noch im Zwischenraum befinden, wird jetzt ein gS Wurf fällig (1/W6+2).

## 5. Vorfall

Die Stimmung an Bord wird immer gespannter. Die Besatzung wird von Alpträumen gequält. Der Leichtmatrose Myers stürmt die Brücke und versucht den Kapitän mit vorgehaltener Waffe zum umkehren zu zwingen. Wenn er überwältigt wurde, kreischt er ohne unterlass „*Sie wollen uns Holen, Sie kommen, und holen uns, Holen uns in die Tiefe, Nein, Nein, ich will nicht sterben, Ich will nicht sterben!*“ Dieser Vorfall verschlechtert die Stimmung der Mannschaft nachhaltig. Schließlich wird auch der 2. Steuermann Rastatter besonnen an den Kapitän herantreten, um ihn zur Umkehr zu bewegen. Er meint, er „*habe ein ungutes Gefühl.*“

## 6. Vorfall



Wieder meldet der Horcher nachts langsame Schraubengeräusche, wie bei dem versenkten Schiff zuvor. Über Periskop kann er drei schwere, beladene Versorgungsschiffe ausfindig machen, eskortiert von einem Zerstörer. Wenn sie den Angriff wagen, werden sie von einem hinter der Nebelwand verborgenen 2. Zerstörer entdeckt, der sie sogleich mit

Geschützen und nach dem Abtauchen mit maximal 6 Wasserbomben attackiert (10% 6W6 Schaden). Dabei sollte das Boot so schwer beschädigt werden, dass es für mindestens 24 Stunden unter Wasser gezwungen ist.

## IV. Das Klopfen

Nach den ersten 10 Stunden unter Wasser dröhnt es im ganzen Boot. Vom Bug aus dröhnt ein Klopfen durch die USS Carp. In einen riesigen Resonanzraum hat es sich verwandelt von einem fremdartigen Wesen umschlungen dass mit seinen Tentakeln unablässig auf den Rumpf des Unterseebootes trommelt. Die Antwort also auf die Klopfsignale des Leichtmatrosen Beem, die von einem Sternengezücht Cthulhus beantwortet werden. Das Klopfen wird ca. 7,5 Stunden anhalten bis es dann endlich verstummt und das widerliche Sternengezücht der Mannschaft einige schreckliche Träume bereiten wird und eventuell das Boot vernichtet. Es liegt in der Einschätzung des Spielleiters, ob er das Abenteuer an dieser Stelle enden lassen wird oder ob er es zu einem Kampf kommen lassen will, zwischen der USS Carp und dem Sternengezücht Cthulhus.

Wenn aber die Mannschaft dieses Klopfen beantwortet, wie auch immer liegt in der Bewertung des Spielleiters, setzt sich das Boot mit einem leichten Ruck in Bewegung. Mit einer Geschwindigkeit von 30 kn bewegt sich die USS Carp schier lautlos durch den Ozean.

## V. Am Meeresgrund

Während das Boot von dem Mythoswesen in die Tiefe gezogen wird, legt es sich um die Hülle des Bootes, um das zu befreiende Wesen nicht vom Druck der Tiefsee durch die Trümmer des Bootes zerquetschen zu lassen. Nach 10 Stunden kommt das Boot wiederum mit einem leichten Ruck zum Stillstand, sinkt aber dann im Schlamm ein. Das Boot wurde vom Sternengezücht in eine Luftblase mit ca. 500m Durchmesser am Meeresgrund in ca. 7000m Tiefe geschleppt. Diese Luftblase kann in dieser Tiefe nur aufgrund einiger magischer Vorkehrungen des Sternengezüchts bestehen. Diese Luftblase dient auch zum Zugang allfälliger „Besuche“ von Kultisten, welche die dort vorherrschenden Druckverhältnisse nicht überleben würden. Plötzlich beginnt dann der Stahl des Bootsrumpfes zu ächzen und das Gallertartige Wesen verlässt das Boot. Nun entfernt sich die Kreatur und die Mannschaft kann am Höhenmesser aufgrund der angepassten Druckverhältnisse eine Tauchtiefe von zwei Metern feststellen. Wenn die Mannschaft jetzt das Boot verlässt, kann sie über und um sich die lichtverschluckende Dunkelheit der Tiefsee und die aufgerissene Außenhülle der USS Carp ausmachen.

Um sich im Schlamm fortzubewegen, muss sich die Mannschaft der aufblasbaren Rettungsinseln bedienen, denn ein Mann alleine würde in dem stinkenden Morast versinken. Wenn sich die Mannschaft nun mittels der Rettungsinseln über den Schlamm bewegt, kann sie nach einer Weile ein kleines, steinernes Tor in einer der Felswände erkennen, der zum Teil von der Luftblase überdeckt werden und sich zu einem mächtigen subozeanischen Gebirgszug erheben. Um das Tor zu öffnen, muss die Mannschaft eine Stärkeprobe gegen 22 schaffen.

Nachdem das Portal geöffnet wurde, führt ein langer Gang die Charaktere und die Mannschaft in eine in den Felsen gearbeitete Halle von etwa 15x15m Größe. Mehrere Pforten säumen die grünlich schimmernden, von fremdartigen Schriftzeichen geschmückten Wände. Desweiteren können die Abenteurer auch unter einem Haufen silbern schimmernder Häute mit einem erfolgreichen „Verborgenes Erkennen“-Wurf einen schmalen Durchgang entdecken, der zu einer schiefe Ebene führt, die hinter diesem Haufen in 5m Breite und einem Winkel von 40° nach oben führt. Untersuchen die Charaktere diese Häute genauer, so kommen sie zu der Erkenntnis, dass es sich dabei wohl um die Häute eines menschenähnlichen Wesens gehandelt haben muss, dass sich wohl hier um weiter zu wachsen, sich seiner zu eng gewordenen Haut entledigt hat. Diese Erkenntnis kostet 0/W4 gS.



Wenden sich die Charaktere nun den steinernen Pforten zu, können sie nach eingehender Untersuchung (Abklopfen) feststellen, dass sechs der insgesamt sieben Tore wohl auf der anderen Seite mit Wasser umgeben sind. Mit bloßer Kraft können sie auch nicht geöffnet werden. Eine gezielte Sprengung oder Schweres Gerät ist schon von Nöten, um sich Zugang zu verschaffen. Hinter diesen Pforten erstrecken sich kilometerlange Gänge, die in einem großen Raum enden. In diesem etwa 50 x 50m großen Raum befinden sich 27 Wesen aus der Tiefe, die die Abenteurer überwältigen werden, falls Ihnen die Flucht durch den Gang nicht gelingt, durch den sie auch gekommen sind. Wenn sie überwältigt wurden, werden die Charaktere gefesselt und in einen weiteren Raum gebracht, wo sie anschließend eine Prozedur über sich ergehen lassen müssen, die man entfernt noch mit dem Wort „paaren“ bezeichnen könnte. Dieser Vorgang kostet die Abenteurer 4/W6+4 gS. Anschließend werden sie in den Raum mit der schiefen Ebene zurückgebracht und die Wesen aus der Tiefe entfernen sich wieder. Gelingt es den Charakteren nun, sich von den Fesseln zu befreien (Geschicklichkeit x4) können sie ihren Weg auf der nach oben führenden Ebene angehen. Diese Rampe verläuft schnurgerade über eine Länge von 11km. Da der Boden sehr glatt ist, ist es ratsam, sich anzuseilen, wenn man die Gefahr vermeiden will, hinunterzupurzeln. Wenn es die Mannschaft geschafft hat, diese Strecke nach oben zurückzulegen, kommt sie an einem steinernen Tor an, das sich waagerecht über den Gang legt. Gelingt es ihnen, dieses Tor aufzustoßen (ST gegen 45), finden sie sich an einem von tropischen Büschen und Bäumen umgebenen Ort wieder. Das Rauschen der See ist zu vernehmen. Sie befinden sich nun auf der kleinen Südseeinsel Pouwapouwa.

## VI. Auf dem Eiland



Ob nun die Mannschaft auf direktem Wege mit dem Boot oder über den Umweg aus der Tiefe auf diese kleine, fast paradiesisch anmutende Tropeninsel gekommen ist, bleibt sich fast gleich. Der Weg zu Wasser erspart der Mannschaft nur die unter Wasser entstehenden aufreibenden Stabilitätsverluste. Das leicht ovale Eiland ist in der Mitte von tropischen Pflanzen dicht bewachsen und beherbergt an der östlichen Seite ein kleines Eingeborenendorf, bestehend aus 16 leichtgebauten Hütten. Nur ist es menschenleer.

Ein erfolgreicher Verborgenes Erkennen-Wurf fördert die Erkenntnis zutage, dass aus dem Dorf zwar eine große Menge Spuren in Richtung Meer verläuft, aber keine zurück. Ein erfolgreicher Spurensuche-Wurf bringt weiters zu Tage, dass diese Spuren nicht alle menschlicher Natur sind. Teilweise sind unter den Spuren im Sand auch Fußtritte, deren Beschaffenheit auf Wesen schließen lässt, die über mehr als sieben Zehen verfügen. Es sind die Spuren der Mischlingswesen, die zusammen mit den schon halb verwandelten Eingeborenen den Weg in die See gesucht haben. Überall sind auch Zeichen der Verwüstung zu erkennen, die Kapitän Nash und seine Männer vor wenigen Monaten angerichtet hatte. Mit einem erfolgreichen Horchen-Wurf kann die Mannschaft ein leichtes Wimmern vernehmen, dass aus einer der Hütten dringt. Ein kleines Eingeborenenmädchen, offensichtlich unterernährt, sitzt zusammengekauert in einem Versteck unter ein paar Bastmatten. Es weint und wimmert herzzerreißend. Es ist der letzte menschlich gebliebene Überlebende dieses einst so friedlichen Inselvolkes. In einer weiteren Hütte können die Charaktere auch ein unter Bastmatten verstecktes Funkgerät japanischer Bauart entdecken. Es ist leider defekt und lässt

sich nur mit einem Elektrische Reparaturen-Wurf wieder in Gang setzen. Über dieses Funkgerät lässt sich mit einem weiteren Elektrische Reparaturen-Wurf und einem RW: Glücks in W6 Stunden Kontakt zu einem amerikanischen Kreuzer herstellen, der die Crew bergen wird, falls die Crew die Reise mit dem U-Boot nicht mehr fortsetzen will oder kann. Der nächste amerikanische Hafen ist der Marinestützpunkt Manila auf den Philippinen.

## VII. Abschluss

Wenn weder das Sternengezücht Cthulhus noch die Mannschaft das Gallertartige Wesen befreien, verbleibt es letztendlich im Flutraum des Bootes. Es wird sich nur ab und an durch ein Klopfen oder andere seltsame Geräusche bemerkbar machen.

Falls über Funk die Bergung angefordert wurde trifft der Kreuzer, die USS Antonio in W6 Tagen auf dem kleinen Südseeiland ein und bringt die Mannschaft in 3 Wochen zu der amerikanischen Marinebasis in Manila auf den Philippinen.

In Manila werden die überlebenden von Admiral Hampton in der Zentrale vom Submarine Commando Pacific empfangen und unabhängig vom Ausgang der Mission geehrt. Für jeden der Charaktere steht eine Beförderung und ein Orden ins Haus. Nach dem offiziellen Teil der Feierlichkeiten wird jeder der Charaktere zu einem Vier-Augen Gespräch ins Büro des Admirals gebeten. In einer Ecke des Raumes sitzt ein Mann mit Hut und Trenchcoat. Der Admiral verlässt den Raum. Der Herr im Trenchcoat lässt sich von jedem der Charaktere absolutes Stillschweigen über alles geschehene versichern und übergibt jedem der Spielercharaktere seine Entlassungspapiere aus der US-Navy. Eine ehrenhafte Entlassung, selbstverständlich. Falls es aus dem Verhalten von einem der Charaktere ersichtlich sein sollte, an der Ernsthaftigkeit der Geheimhaltung zu zweifeln, zieht der Herr im Trenchcoat aus seiner Innentasche Fotos des von Kugeln durchsiebten Leichnams von Kapitän Nash mit dem Hinweis, das der vorige Kommandant der USS Carp wohl dachte, die Sache mit der Geheimhaltung nicht sehr ernst zu nehmen. Anschließend kehrt der Admiral zurück und wünscht dem Abenteurer noch alles Gute für seinen weiteren Lebensweg. Ob die Charaktere zur „Belohnung“ Geistige Stabilitätspunkte zurückbekommen, liegt ganz im Stil und Ermessen des Spielleiters.

## VIII. Spielercharaktere

Es ist ratsam, die Spielercharaktere schon vor dem Beginn des Abenteuers auszuwürfeln. Einige der SCs sollten über Fähigkeiten im Bereich Cthulhu-Mythos und Okkultismus verfügen. Weitere SCs können nach Belieben des Spielleiters aus der Mannschaft rekrutiert werden. Die menschlichen Spielercharaktere und Nichtspielercharaktere wurden absichtlich nicht mit Werten versehen, um dem Spielleiter genug Gestaltungsmöglichkeiten zu lassen um das Abenteuer seiner Spielweise anzupassen. Folgende Charaktere sollten auf jeden Fall von den Spielern besetzt werden:

**Hunnicut, J. Kapitän** – der Kommandant des U-Bootes

**Wineberg, J. Ltd. SubComPac** – ein vom Submarine Commando Pacific gesandter Beobachter

**Huntington, S. Kapitän Military Intelligence** – der Kommandant der dreiköpfigen Spezialtruppe, die zum Ziel hat, die japanische Funkstation zu vernichten.

## **IX. Handelnde Nichtspielercharaktere**

### **Leichtmatrose Beem**

Leichtmatrose Beem ist der erste der zwei Matrosen, die auch schon auf der ersten Feindfahrt an Bord der USS Carp waren. Er hat die psychologischen Tests überstanden und wird nun auch weiterhin auf dem Boot seinen Dienst tun. Er ist jedoch, wie sein Kamerad, der Leichtmatrose Vincent besessen von dem Gedanken, wieder an den in der Tiefe zurückzukehren, an dem alle ihre Träume wahr wurden. *(Siehe Vorfälle)* In seiner Matratze verbirgt der Seemann ein ca. 4 m langes weißes Seidenband, auf dem der Matrose in Morsezeichen die unheimlichen Klopflaute, die er in seinen Träumen vernahm, notierte. Das Seidenband gab ihm seine Verlobte vor dem ersten Auslaufen als Erinnerungsstück und Glücksbringer mit auf die Reise.

### **Leichtmatrose Vincent**

Leichtmatrose Vincent ist wie Beem ein Mann der ersten Besatzung dieses Bootes. Vincent ist nicht so verschlagen wie Beem, deshalb kommt man über ihn leichter an Informationen über das Vorgefallene. Er ist auch Besessen davon, wieder in die Tiefe zu kommen, wo es ihm – so sagten seine Träume, so gut ergehen würde. Letztlich wird auch Vincent, genauso wie der für die Mission zuständige Befehlshaber, Admiral Hampton von den Kreaturen nur dazu benutzt, das Boot wieder an den selben Ort zu bringen. In Vincents Matratze findet sich übrigens ein Schrumpfkopf eines dieser Insulaner-Wesen Mischlinge mit zugenähten Körperöffnungen. Wird dieser Schrumpfkopf seziiert, fällt dem Sezierenden das Fehlen von der Luftröhre auf und statt dessen führen 2 knorpelige Kanäle vom hinteren Ende der Augenhöhlen mit einer Drehung nach außen in den Hals. Im Mund kann statt Zähnen eine Durchgehende mit Lamellen versehene Kaufläche entdeckt werden. Das sollte dem Untersuchenden einen gS – Wurf abverlangen.

### **Das Gallertartige Wesen**

Dieses Wesen ist wieder willen in einem noch sehr kleinen Entwicklungsstadium über die Flutventile in den Flutraum der USS Carp gelangt. Dort wuchs es rasch heran und versucht durch Kontaktaufnahme mit einem Sternengezücht Cthulhus, sich aus dieser mißlichen Lage zu befreien. Es brachte dazu an der Innenwand des Bootes dieses Sonnensymbol an, um letztendlich mit seinem Befreier in Verbindung treten zu können.

ST 37 KO 45 GR 66 IN 18 MA 41 GE 24

Trefferpunkte : 55

Panzerung : 4 / 1 Regeneration pro Runde

Waffen : Tentakel : 60% 3W6 Schaden. Umschließen : Das Wesen umschließt das Opfer mit seinem Körper. ST:ST um dem Würgegriff zu entkommen, ansonsten Erstickung.

### **Das Sternengezücht Cthulhus**

Von dem Gallertartigen Wesen herbeigerufen, versucht es alles in seiner Macht stehende, das Boot wieder in die Ursprünglichen Gewässer zu bringen, um es dort aus der USS Carp herausholen zu können. Deshalb versorgt es auch die beiden zuvor beschriebenen Leichtmatrosen und den Admiral Hampton des SubComPac mit Träumen, um sein Ziel zu



erreichen. Er wird letztendlich versuchen, falls ein Klopfsignal aus dem Boot dringt versuchen, das Boot auf den Meeresgrund (*Abschnitt V.*) zu bringen. Ansonsten wird es versuchen, das Boot samt Mannschaft zu vernichten.

ST 86 KO 61 GR 130 IN 21 MA 30 GE 9

Trefferpunkte : 79

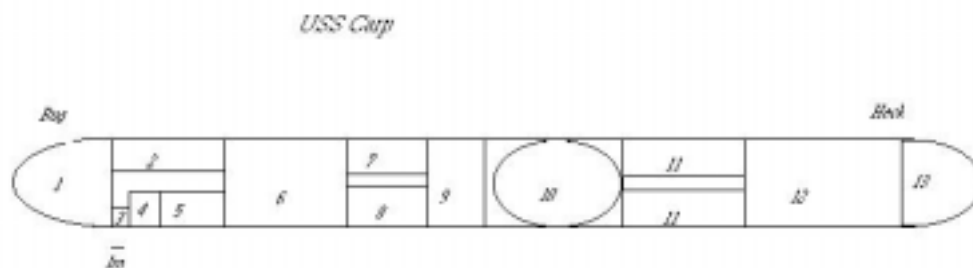
Waffen: Tentakel 80% 6W6, Klaue 80% 12W6

Panzerung : 10 Punkte Haut und Fett, 3 Regeneration pro Runde

## X. Das Boot

Bei der USS Carp handelt es sich um ein neuentwickeltes Jagdunterseeboot, daß vorne 7 und hinten 2 Torpedorohre hat. Es ist ausschließlich mit Mark XIV Torpedos bestückt, die je 5W6 Schaden anrichten. Die Trefferchancen muß der Spielleiter situationsbedingt festlegen. Das Boot selber verfügt über 80 Trefferpunkte. Bei einem Verlust von mindestens 10% des Maximalwertes auf einmal an einer Stelle tritt ein ernsthafter Schaden auf. Dieser Schaden kann vom Ausfallen der Beleuchtung bis zum Wassereinbruch und letztendlich vielleicht sogar zum Sinken der USS Carp reichen. Was passiert, liegt wiederum im Ermessen des Spielleiters. Das Boot ist insgesamt mit 36 Torpedos bestückt. Diesel ist ausreichend vorhanden.

### Übersichtsplan



- 1 - Vorderer Torpedoraum
- 2 - Vorderer Lagerraum
- 3 - WC
- 4 - Bordküche
- 5 - Sanistation
- 6 - Mannschaftsquartier und Aufenthaltsraum der Mannschaft
- 7 - Schlaf- und Arbeitsraum des Kapitäns
- 8 - Schlafrum der Offiziere
- 9 - Offiziersmesse
- 10 - Kommandobrücke
- 11 - Hintere Lagerräume
- 12 - Maschinenraum

## **X. Handouts**

### **Die Besatzungsliste**

#### **Mannschaftsliste USS Carp**

Hunnicut, J. Kapitän  
Smith, W. 1. Offizier  
Rastatter, J. 2. Offizier  
Oberbeck, T. Navigator  
Boynton, 1. Steuermann  
Acholdager, R. 2. Steuermann  
Horn, D. Chefingenieur  
Coronel, T. 1. Maat  
Gross, J. 2. Maat

#### **Matrosen :**

Beem, A  
Davies, R.  
Emrich, H.  
Harris, J.  
Hayes, G.  
Henry, W.  
Murphy, J.  
Rockenfield, W.  
Wilkinson, M.  
Belt, J.  
Bernard, F.  
Corson, H.  
Cartwright, W.  
Goonan, J.  
Greenberg, S.  
Lovley, L.  
McClure, R.  
McRae, D.  
Messang, J.  
Metz, G.  
Hall, E.  
Scott, R.  
Smith, E.  
Stewart, G.  
Stough, D.  
Vincent, C.  
Walsh, T.  
Wyatt, C.  
Zuckerman. C.

#### **Spezial :**

Huntington, S. Kapitän MI  
Myers, R. Sgt. SF  
Brattelborough, M, Sgt. SF

Wineberg, J. Ltd. SubComPac, Beobachter

**TEXT1**

## SubComPac

Einsatzanweisung USS Carp 18.6.1944

Primäre Mission:

Patrouillenfahrt 25°50' Nord, 143°00' Ost - 23°00' Nord,  
144°03' Ost Zeit: 15.07.1944 - 16.08.1944

Sonnenaufgang: 0435 - 0449

Sonnenuntergang: 1813 - 1757

Primärziele : Feindl. Versorgungstonnage

Sekundärziele : Feindl. Wasserfahrzeuge

Uneingeschränkter Seekrieg

Sekundäre Mission: Kurs auf 23°58'N, 144°20' Huntington, S.  
Kapitän MI Myers, R. Sgt. SF Brattelborough, M, Sgt. SF auf  
Eiland absetzen.

Versorgung : 10.07.1944 0145 Treffen mit USS Huller auf  
16°51'Nord, 156°52' Ost

*Hampton*

Admiral Hampton, SubComPac (Submarine Commando Pacific)