

1W20 Zufallsbegegnungen im Eis/in einer Eislandschaft

Idee: Yannik

Mit Beiträgen von: Tristan Natsirt, The_Nathan_Grey, pan narrans, nEw bEE (Michael) | fackel, Puklat, Cid, Problem Me (Thorsten), Chris.P.Bacon, Ko(s)mischer Schrecken_YannikOL, N.Hotep, Tegres (Jonas), Momosnyx (Ralf), Shamae

Genre: Horror/Mystery

1. Eine Gruppe, welche sich „Die Sucher“ nennt, bittet euch um Asyl. Es sind genau so viel Personen, wie ihr es seid, und interessanter Weise sehen sie auch so aus wie ihr. Wollen sie tatsächlich Asyl? Und was „suchen“ sie?
2. Sechs Huskys in einem Schlittengeschirr, aber ohne Schlitten. An einem der Zügel hängt noch eine Hand ohne Handschuh, aber mit einem Siegelring am Ringfinger.
3. Diese Eisbären bilden eine Gruppe, halten das Tempo von Motorschlitten und klettern übereinander, um Elektrozäune zu überwinden. Sie bewegen sich zu schnell und zu clever von Deckung zu Deckung, um Gewehren ein Ziel zu bieten. Die Biester sind gerissen und sie verhalten sich wie Katzen, die mit einer Maus spielen.
4. Einige Meter vor euch bricht ein 4 m langes, mit Wunden übersätes Walross aus dem Eis. Diese scheinbar mehr tot als lebendige Kreatur, starrt euch mit rot glühenden Augen an.
5. Dieses „Nordlicht“/„Polarlicht“ ist beeindruckend, verwirrend und wunderschön. In vielen verschiedenen Farben leuchtet es über euch. Am Anfang seid ihr noch sicher, dass es sich in Wogen immer von Norden nach Süden bewegt. Doch inzwischen wisst ihr nicht mal mehr, in welche Richtung ihr euch bewegt. Raubt es eure Erinnerung? Und wer sind überhaupt diese Menschen, die dich begleiten?!
6. Eine Statue aus Eis. Was macht die Statue eines Menschen hier? Warum hat sie

sechs Finger an jeder Hand? Warum wirken ihre Gesichtszüge nicht völlig menschlich? Warum scheinen die Augen euch zu folgen? Warum fühlt sie sich nicht kalt an? Wer hat sie aus Eis geschaffen und warum steht sie hier im nirgendwo?

7. Ein paar Notzelte, von der Witterung zerstört. Die ehemaligen Bewohner stehen, liegen und sitzen gefroren in verschiedenen Posen rund um das Camp. Sie tragen keinerlei Kleidung. Ein seltsames Surren liegt in der Luft.

8. Ein Wrack einer B-52 Stratofortress. Sie scheint hier schon lange zu liegen und ist halb im Eis eingeschlossen. Was wird wohl in ihrem Rumpf verborgen sein? Der einzige Weg führt durch das Cockpit an dem mumifizierten Piloten vorbei. Hat sich dessen Hand gerade bewegt oder war es nur der raue Polarwind? Und warum hat die Maschine keinerlei Hoheitskennzeichen?

9. Eine nebulöse Gestalt, die extremes arktisches Wetter mit sich bringt, taucht auf einem riesigen Karibu auf. Er/Sie trägt einen immensen Narwal-Stoßzahn. Die Hunde der Expedition werden sofort in seinen/ihren Bann gezogen.

10. Anfangs glaubt ihr es auch nicht, aber der Spähtrupp hat recht: Dort vorne inmitten des Schneesturmes, ist eine Pyramide im Eis erkennbar. Wie kommt sie hierher? Sind das tatsächlich ägyptische Hieroglyphen? War das ein Schatten oder eine finstere Gestalt mit Szepter und Dreschflegel?

11. Hier ist ein Teil eines Gletschers abgebrochen und hat ein Dutzend Leichen freigelegt. Sie alle zeigen Anzeichen von Sonnenbrand, Hitzschlag und Wassermangel. Auf ihrer Haut sind dämonische Symbole tätowiert. Da einige hochmoderne Thermometer und Geigerzähler in den Händen halten, können sie nur wenige Jahre alt sein.

12. Auch wenn die Gegend verlassen ist, findet man immer wieder Inukshuks, menschenähnliche Statuen aus aufeinandergelegten Steinen, die nach Norden hin immer größer werden. Zeichnet man die Positionen auf einer Karte ein, ergeben sich Linien, die sich alle an einer Stelle treffen.

13. In einiger Entfernung scheint ein Leuchten von unter dem Eis auszugehen. Die Stelle scheint näher zu kommen, auch wenn man sich von ihr wegbewegt. Und dieser Duft nach Zimt wird immer stärker.

14. Ihr kämpft euch durch einen Schneesturm, als plötzlich ein schwarzer Monolith vor euch auftaucht. In den Stein sind merkwürdige Runen eingraviert.

15. Sie behaupten, Naturschützer oder Naturforscher zu sein. Doch sie stellen mitten im Eis riesige fremdartige Maschinen auf, die scheinbar aus dem Nichts auftauchen und schützen sie mit Stacheldraht und schwer bewaffneten Posten. Ihre Zelte tragen die Beflockung „Project 2052: Change climate back!“

16. Ein gefrorener nackter Mann mit Glatze und einem massiven Metallkoffer in seiner Hand. Darauf steht in den verschiedensten Sprachen: „Nicht vor Dezember 2019 öffnen!“

17. Aus der Höhle vor euch steigt warmer Dampf. Sollte es sich dabei um eine warme Quelle inmitten dieser Eiswüste handeln? Doch was war das grade für ein markerschütternder Schrei, der aus der Höhle gekommen ist?

18. In einer Höhle findet ihr eine offensichtlich eingefrorene Gestalt. Allerdings scheinen euch die Augen der vermutlichen Mumie zu verfolgen. Ihr hört jeweils im Kopf eure Namen wie aus weiter Ferne gerufen. Ihr schaut euch nach einem Rufer um, aber da ist niemand außer ihr und die vermeintliche Mumie.

19. Wer voraus geht, bemerkt es als Erstes: Kein Pfeifen des Polarwindes ist mehr zu hören, kein Schnee wird von den umliegenden Dünen in die Luft gewirbelt; in dieser leichten kreisrunden Senke scheint die Welt tatsächlich zur Leblosigkeit erstarrt. In der Mitte sind basaltene Gesteinsbrocken zu einer nachtschwarzen Erhebung inmitten des stummen Weiß aufgetürmt. Ein Hügelgrab? Alle Anwesenden spüren jedenfalls eine beobachtende Präsenz. Und die starke Anziehungskraft des Basalthügels.

20. Die Stille der arktischen Kälte wird durch einen hohen klagenden Ton gebrochen. Der sirenenhafte Gesang wird von einem schnell ansteigenden Beben begleitet. Dann bricht die Eisdecke auf und ein gewaltiges Geschöpf gleitet als dunkle Silhouette durch die Luft. Es schwebt scheinbar schwerelos einige Sekunden, bevor es wieder im Wasser verschwindet. Einen Augenblick später regnet es Bündel pinkfarbener Blasen, deren Membranen beim Aufprall aufplatzen und einen gedankenvernebelnden Geruch freisetzen.