

Der Wald hinterm Haus

Worin die Charaktere auf fehlgeleitete Sammelleidenschaft treffen

Präludium

Hubert Werlach, Rentner, Vielurlauber und schlussendlich Nachbar einer der Charaktere, hat eine offen gelebte Leidenschaft: sein Garten. Neben seiner kleinen Rosenzucht, auf die er (womöglich zu Recht) sehr stolz ist, pflegt er außerdem seine hinter dem Haus gelegene Grünanlage mit Herzblut. Ein akkurat geschnittener Rasen, die Sträucher und niedrigen Bäume zu Figuren zurechtgeschnitten (die größtenteils Tiere aus Wald und Flur nachbilden), ein Fischteich mit klarem Wasser... unter seinen Nachbarn hat sein Garten Hubert Werlach den Ruf eingebracht, recht pedantisch zu sein.

In seinen vielen Urlauben hat der unverheiratete Hubert Werlach es sich zur Aufgabe gemacht, passende Souvenirs für seinen Garten mit heim zu bringen. So darf sich ein bayerischer Gartenzwerg ebenso dieser Heimstatt erfreuen, wie die Nachbildung eines norwegischen Elches. Von seinem letzten Englandurlaub schließlich hat Werlach einige entzückende Nachbildungen irischer Kobolde mitgebracht. Ein fataler Irrtum, handelt es sich bei den kleinen Steinfiguren doch um verzauberte Gnome von Goatswood, die recht bald damit beginnen, die Nachbarschaft zu terrorisieren – und schlimmeres...

CALL of CTHULHU

Eine verschwundene Katze

Die Suche nach einer verschwundenen Katze – womöglich die eines Charakters oder die einer Nachbarin – führt die Charaktere recht bald in das kleine Wäldchen hinter Werlachs Haus, dass an seinen akkuraten Garten grenzt. Plötzlich vernehmen sie ein „Halt! Wer da?“, gefolgt von dem bekannten Klicken einer entsicherten Pistole. Es ist Werlach, der zumindest seinen Nachbarn schnell erkennt und die Waffe wegsteckt.

In der Folge erzählt er den Charakteren, warum er sich so nervös verhält: Komische Dinge gehen hier vor, im Wald hinter seinem Haus. Es scheint, dass das Unterholz sich immer mehr zusammenzieht und näher an seinen geliebten Garten heranwuchert. Und das so schnell! In einigen Nächten sind hier ganz und gar unerklärliche Geräusche zu hören, Lichter zwischen den Bäumen und Büschen... und riesenhafte, dunkle Schemen... Und wer immer da sein Unwesen treibt macht auch vor seinem Heiligtum, dem Garten nicht halt: diese niedlichen, kleinen irischen Kobolde stehen nach jeder Nacht

an einer anderen Stelle.

Er wird die Charaktere, die nicht nur jünger als er, sondern womöglich auch als hilfsbereit in der Nachbarschaft bekannt sind, bitten doch einmal des Nächtens in dem Wäldchen nach dem Rechten zu sehen.

Die gesuchte Katze bleibt im Übrigen verschwunden.

Eine ereignislose Nacht

In der nächsten Nacht können sich die Charaktere erstmals auf die Lauer legen. Im Wald ist es stockfinster und auch äußerst unheimlich. Äste knarren im Wind, ein Käuzchen schreit, vielleicht streift eine Fledermaus um den Kopf der Charaktere. Die spärliche Terrassenbeleuchtung des Werlachschen Hauses ist zwar durch das Dickicht zu erkennen, allerdings liegt sogar der Garten in totaler Finsternis.

Spielen Sie ruhig ein wenig mit den Urängsten der Charaktere – ein Knacken im Gebüsch, war dort eine Bewegung? Letztendlich verläuft die Nacht für die Charaktere aber völlig ereignislos. Bei Morgendämmerung sollten sich die Charaktere dann auch zurückziehen.

Tod eines Mädchens

Am nächsten Tag können die Charaktere aus dem Radio erfahren, dass ein neunjähriges Mädchen aus der Stadt vermisst wird. Sie lag gestern Abend noch in ihrem Bett, heute früh waren aber die Fenster geöffnet und das Kind verschwunden.

Kurz nachdem die Charaktere diese für sie eigentlich belanglose Nachricht erhalten haben, klingelt es an der Tür. Hubert Werlach steht davor, kalkweiß im Gesicht und mit Entsetzen in den Augen. Ob die Charaktere rasch mitkommen könnten, er hätte etwas Ungeheuerliches entdeckt. Folgen die Charaktere rasch seiner Aufforderung, führt er sie in seinen Garten. Dort bietet sich den Spielfiguren ein grausiges Bild: über einem kleinen Scheiterhaufen ist ein Kind aufgespießt wie ein Spanferkel. Die Haut des



Mädchens ist abgezogen, einige Körperteile sind offenbar entfernt – vielleicht gegessen – worden. Ein wahrlich Schrecken erregender Anblick, der die Charaktere 1/1W6 gS kostet.

Ein *Ideenwurf* kann die Gruppe darauf bringen, dass die niedlichen irischen Kobolde, wie Werlach sie nennt, um die Feuerstelle herum verstreut liegen. Ihre grinsenden Fratzen haben etwas hämisches an sich...

Die Polizei

Die eiligst herbei gerufene Polizei nimmt alle Zeugenaussagen entgegen – und Hubert Werlach als Tatverdächtigen auch gleich in Untersuchungshaft. Sind die Charaktere heute früh Werlachs Bitte nicht gefolgt, so werden sie spätestens von der Polizei in den Werlachs Garten geführt, da dieser sie als Zeugen für seine nächtlichen Aktivitäten genannt hatte.

Ansonsten ist die Polizei keine große Hilfe. Zwar wird der ganze Garten sorgfältig nach Spuren abgesucht, allerdings wird dabei nicht die Möglichkeit in Betracht gezogen, dass die Kobolde etwas damit zu tun haben könnten. Etwaige Vermutungen der Charaktere in dieser Richtung gegenüber den Behörden werden rasch als Hirngespinnste abgetan.

Die nächste Nacht

In der nächsten Nacht sollten die Charaktere wieder auf der Lauer liegen – vielleicht suchen sie sich diesmal eine Stelle, von der Werlachs Garten aus einsichtig ist. Sollten sie bereits Vermutungen bezüglich der „Kobolde“, die ja in Wahrheit Gnome sind, gehegt haben, werden sie nun bestätigt – ansonsten dürften Sie überrascht sein, die Gnome plötzlich quicklebendig durch den Garten marschieren zu sehen – ein Anblick, der die Charaktere 0/1W3 gS kostet.

Heute sind die Wesen aber offensichtlich nicht auf Raubzug – stattdessen marschieren sie strikt auf das Wäldchen hinter Werlachs Haus zu. Charaktere, die erfolgreich hinter den Gnomen her *Schleichen* können, werden auf eine Lichtung geführt. Hier machen sich die Gnome an einer Maschine zu schaffen, erbaut aus Pflanzen,

Holz, und Erde, die von einem unheiligen, giftig grünen Leuchten durchdrungen wird, als die Gnome einen irritierenden Singsang anstimmen. Die ganze Szenerie wirkt so fremdartig, dass sie die Charaktere weitere 1/1W3 gS kostet. Nach wenigen Minuten geht ein heftiges Ruckeln durch die hölzerne Konstruktion – dann fällt plötzlich ein steinern wirkender Gnom aus einem Loch im Boden der Maschine. Ein Schütteln durchfährt das kleine Wesen – dann gesellt es sich zu seinen Kameraden. Die Gnome haben ein magisches Konstrukt zur Reproduktion geschaffen!

Finale!

Die Charaktere müssen nun einschreiten – es gilt, nicht nur die Gnome sondern auch ihre unheilige Reproduktionsmaschine zu vernichten. Beide Aufgaben sollten sich nicht als sonderlich schwierig erweisen – die Profilwerte eines durchschnittlichen Gnomes (von denen inklusive dem Neuankömmling nun sieben Stück existieren) finden Sie im Anhang; die Maschine ist mit einem beherzten Tritt bereits deutlich zu beschädigen.

Doch welche riesenhaften Schemen hat Werlach in dem Wäldchen gesehen...? Wünschen Sie etwas mehr Würze in der finalen Konfrontation, und sind die Charaktere entsprechend bewaffnet, so können sie kurz nach Beginn des Kampfes ein wütendes Dunkles Junge auf die Lichtung stürmen lassen, welches den Gnomen zur Seite steht. Doch Vorsicht, handelt es sich dabei doch um einen fast unaufhaltsamen Gegner...

Und was nun?

Mit der Geschichte von lebenden Gnomen werden die Charaktere Werlach sicherlich nicht aus dem Gefängnis holen können – er wird später allerdings aus Mangel an Beweisen wieder entlassen. Ein geschädigter Ruf bleibt, was ihn schließlich dazu veranlasst, die Nachbarschaft zu verlassen.

Den Charakteren sei es aber vergönnt, 1W6 gS zurück zu erhalten, wohl wissend, dass die das Land vor einer Überschwemmung durch die Gnome von Goatswood gerettet haben.

Anhang

Typische Gnome



	1	2	3
ST	6	8	7
KO	17	17	18
GR	4	3	4
IN	10	11	9
MA	12	13	11
GE	10	10	11

Bewegungsweite: 9

Trefferpunkte: 10

Schadensbonus: -1W6

Angriff: Klauen 30%, Schaden 1W2; Biss 40%, Schaden 1W3

Panzerung: 9 Punkte

Zauber: keine

Dunkles Junges

ST 44

KO 16

GR 44

IN 14

MA 17

GE 16

Bewegungsweite: 8

Trefferpunkte: 30

Schadensbonus: +4W6

Angriff: Tentakel 80%, Schaden = Schadensbonus und Verlust an ST-Punkten

Panzerung: Schusswaffen richten nur einen Trefferpunkt an (Kritisch 2); Ausnahmen sind Schrotflinten, die Minimal Schaden verursachen.

Zauber: 7 Zauber, die mit Shub-Niggurath zusammenhängen

Stabilitätsverlust: 1W3/1W10 gS