



Geheimnisvoller Krakatau

Geheimnisvoller Krakatau

Ein Drama in drei Akten für „Der Hexer von Salem“

von André „Seanchui“ Frenzer

Vorwort

Die folgenden Szenarien entstanden in ihrer ursprünglichen Form für den zweiten „One-Page-Contest“ der Blogs „Greifenklaue“ und „Würfelheld“. Ziel dieses Wettbewerbs ist es, interessantes Rollenspielmaterial auf gerade einmal einer Seite zu präsentieren. Jedes der drei Szenarien dieser kurzen Kampagne war also ursprünglich auf eine Seite beschränkt, die – verständlicherweise – nur die nötigsten Informationen enthielt. Der Kampagnencharakter war aber bereits damals angedacht. Für die vorliegende Version für den Blog seanchuigoesrlyeh.wordpress.com wurde die Kampagne grundlegend überarbeitet und deutlich erweitert. So finden sich nun alle wichtigen Informationen zum Leiten der Szenarien hier versammelt.

Ein Hinweis mag noch wichtig sein: die Explosion des Krakatau wird in den Geschichten des „Hexer von Salem“ durch einen epischen Kampf um die Beschwörung der bedrohlichen Thul Saduun herbeigeführt. Für diese Szenarien wird aber eine andere Interpretation für den Ausbruch gefunden, so dass sich die Szenarien nicht mit dem offiziellen Kanon decken.

Überblick

Das erste Szenario, „Die grüne Hölle“, spielt im Jahr 1883. Es führt die Charaktere als Teilnehmer einer wissenschaftlichen Expedition zum Krakatau, einer Vulkaninsel zwischen den indonesischen Inseln Sumatra und Java. Auf den

Spuren eines niedergegangenen Meteoriten treffen die Charaktere auf außerirdische Wesenheiten, die die gesamte Insel überrannt haben. Ein Kampf auf Leben und Tod entbrennt, der die Gruppe schließlich in das Innere der Vulkaninsel führt. Hier müssen sie der finalen Bedrohung entgegentreten. Das Szenario endet mit dem Ausbruch des Krakatau.

Im zweiten Teil, „Die letzte Fahrt der HMS Violet“, stellt sich heraus, dass nicht alle Außerirdischen so tot sind, wie erhofft. Außerdem tritt ein unerwarteter Gegner aus dem wissenschaftlichen Stab der eigenen Expedition auf den Plan. Nur mithilfe von Kapitän Nemo und seiner Nautilus kann es den Charakteren ein weiteres Mal gelingen, der außerirdischen Bedrohung Herr zu werden.

Der dritte und letzte Teil, „Rückkehr zum Krakatau“, spielt erst 1927 und sollte mit anderen Charakteren bestritten werden. Diese erhalten von einem Mitglied der Expedition von 1883 einen Brief, der ihnen nahe legt, auf der gerade aus dem Meer aufgetauchten Vulkaninsel Anak Krakatau nach dem Rechten zu sehen. Einmal angekommen treffen die Charaktere auf einen alten Bekannten. Sie müssen seine finsternen Pläne durchkreuzen, um den Untergang der Welt wie wir sie kennen zu verhindern.

Krakatau

Krakatau ist eine Vulkaninsel in der Sunda-Straße zwischen den indonesischen Inseln Sumatra und Java. Der Vulkan brach im Laufe der letzten Jahrhunderte mehrfach aus. Die bekannteste Eruption, bei der die gesamte Vulkaninsel vollkommen zerstört wurde, ereignete sich am 27. August 1883. Die Insel gehörte damals zu Niederländisch-Indien.

Bereits in den vorangehenden Monaten war es nach einer jahrhundertlangen Ruhephase, die zum Aufbau des Explosionsdruckes im Vulkaninneren führte, zu kleineren und mittleren Ausbrüchen gekommen. Die niederländische Kolonialverwaltung entsandte hintereinander zwei Expeditionen, die den Vulkan untersuchten.



Am Mittwoch, dem 22. August 1883, erfolgte die erste Eruption. Am Sonntag, dem 26. August, um 13:06 Uhr (jeweils Ortszeit) erfolgte dann eine weitere. Am 27. August 1883 um 5:30 Uhr erfolgte der nächste Ausbruch und um 6:44 Uhr ein weiterer. Um 10:02 Uhr fand der gewaltigste Ausbruch statt. Der Krakatau schleuderte 20 km³ Asche und Gestein bis in eine Höhe von 25 km in die Erdatmosphäre. Diese elementaren Gewalten zerstörten auf den umliegenden Inseln 165 Städte und Dörfer und töteten insgesamt mehr als 36.000 Menschen. Selbst ein Dampfschiff wurde vier Kilometer weit landeinwärts geschoben. Von der Vulkaninsel blieb nahezu nichts mehr übrig, zwei Drittel der Insel versanken im Meer.

Anak Krakatau

Nach langer Inaktivität begann sich 1927 der Anak Krakatau („Kind des Krakatau“) als neues untermeerisches Vulkangebäude am Rand der Caldera des Krakatau zu erheben. Drei Aschekegel durchbrachen nacheinander die Wasseroberfläche, die jeweils durch marine Erosion und untermeerische Rutschung am steilen Hang der Caldera zerstört wurden. Im August 1930 bildete sich eine vierte Insel, die bis heute Bestand hat.

Quelle: www.wikipedia.de

des Dramas I. Akt

Die Grüne Hohe

Vorgeschichte

Ein schöner Frühlingstag im Jahr 1883. Ein Meteorit geht über der Sunda-Straße zwischen den Inseln Sumatra und Java nieder und landet ganz in der Nähe des Krakatau im Meer. Mit sich bringt er eine außerirdische Saat, die schon bald beginnt die reiche Pflanzenwelt der Vulkaninsel zu kontaminieren und mit unheimlichen Leben zu füllen. Bereits nach wenigen Wochen gibt es kein lebendes Tier mehr auf der Insel, während bizarre Pflanzenhybriden über den Hang des Vulkans streifen. Im Inneren des Krakatau aber hat sich eine gigantische, amorphe Pflanze gebildet, deren unirdischer Hunger nun nicht mehr gestillt werden kann. Sie sehnt sich nach mehr...

Einstieg für die Charaktere

Der niedergehende Meteorit hat die Aufmerksamkeit verschiedener wissenschaftlicher Fakultäten geweckt. Insbesondere Universitäten interessieren sich für den Besucher aus dem All. Die Charaktere könnten aufgrund ihrer Berufsgebiete, ihrer bisherigen Erfahrungen oder auf Empfehlung eines gemeinsamen Bekannten von einem Universitätsleiter für eine bevorstehende Expedition angeheuert werden. Kennt die Spielgruppe bereits Robert Craven kann er einen alternativen Einstieg liefern. Die außerirdische Pflanze sendet ein starkes psionisches Leuchtfeuer aus, dessen Ursprung Craven völlig unklar ist und dessen Herkunft die Charaktere für ihn aufklären sollen. In diesem Falle wird er sie zu einer Reise drängen – und

außerdem seine Beziehungen spielen lassen, um sie in einer Expedition an diesen unwirtlichen Ort unterzubringen. Die weitere Zusammenstellung des Expeditionsteams obliegt der Universität, spezielle Ausrüstungsgegenstände (bis zu einem Wert von 100 \$) können für die Charaktere noch besorgt werden. Normale Standardausrüstung – Zelte, Schlafsäcke, Lampen, Vorräte, Grabungswerkzeug, einfache Messgeräte, Kompass, Tropenhelme und ähnliches ist von der Expeditionsleitung bereits zusammengestellt. Die wichtigsten Expeditionsteilnehmer werden in einem Extrakasten auf der nächsten Seite vorgestellt.

Die HMS Violet

Für die Expedition wurde ein umgebautes Dampfschiff angeheuert, die HMS Violet. Die HMS Violet ist ein dampfbetriebener Frachter, der für die Bedürfnisse wissenschaftlicher Expeditionen angepasst wurde. So sind einige der kleinen Mannschaftskojen in größere Schlafquartiere für das wissenschaftliche Personal umgebaut worden, während die einfachen Matrosen in Schlafsälen untergebracht wurden. Sie verfügt über insgesamt drei Decks; das unterste ist dabei mit wissenschaftlichem Gerät vollgestellt während das zweite Lagerdeck mit Gebrauchsgütern belegt ist. Das Oberdeck ist den Passagierunterkünften vorbehalten. Die HMS Violet ist rund 120 Meter lang und 40 Meter breit und damit eines der größeren Schiffe ihrer Zeit. Bodenpläne des Schiffes sind im Anhang von „des Dramas II. Akt: Die letzte Fahrt der HMS Violet“ zu finden.

Die Expeditionsteilnehmer

Im folgenden werden einige der wichtigeren Expeditionsteilnehmer detaillierter vorgestellt. Zu diesen Personen gesellen sich 22 einfache Matrosen, zehn Heizer, ein Koch und zwei Maschinisten, die für den reibungslosen Betrieb der HMS Violet benötigt werden sowie weiteres wissenschaftliches Personal, insofern dies dem Spielleiter angemessen erscheint.

Professor James Morisson



Professor Morisson wurde von der Universität zum Expeditionsleiter bestimmt. Er hat bereits seit vielen Jahren einen Lehrstuhl für Geologie inne und sieht den

kommenden Aufgaben mit sehr gemischten Gefühlen entgegen. Seine Stärken liegen deutlich mehr im Bereich der Administration als in der Feldforschung, wessen er sich auch durchaus bewusst ist. Nichts desto trotz konnte er sich die Chance nicht entgehen lassen, den niedergegangenen Meteoriten näher zu untersuchen.

Doktor Jonathan Black



Dr. Black arbeitet ebenfalls schon lange für die Universität. Die Hoffnung auf einen Lehrstuhl hat er allerdings schon lange aufgegeben. Er ist Biologe, kann aber

bislang keine nennenswerten

Forschungsergebnisse vorweisen. Dieser Umstand beruht auf einer Mischung aus Unvermögen und Trägheit, was er sich jedoch selbst nie eingestehen würde. Er ist ein unsteter Charakter, der normalerweise nett und harmlos erscheinen mag – allerdings nur, bis er eine Chance erkennt, persönlichen Erfolg aus einer Situation zu ziehen. Dann zeigt er seine Ellenbogen.

Kapitän Johansson



Der Kapitän der HMS Violet ist ein wettergeerbter Veteran zur See. Raubeinig aber herzlich ist er beliebt bei der Mannschaft und normalerweise

auch bei seinen Passagieren. Seit dem Tod seiner Frau hat er ein akutes Alkoholproblem, dass er normalerweise aber gut zu verbergen versteht.

Maat Timothy Burns



Der 1. Maat Timothy Burns ist ein Scheusal. Er nutzt seine Machtposition normalerweise dazu aus, um seine untergebenen Matrosen zu schikanieren und herumzuscheuchen. Er weiß von Johanssons

Alkoholproblemen und erpresst den gutmütigen Kapitän damit. Gegenüber dem wissenschaftlichen Personal verhält Burns sich normalerweise eher kriecherisch und zuvorkommend.

Die Anreise

Für die Anreise sind keine besonderen Vorkommnisse geplant. Die Charaktere sollten Gelegenheit erhalten, die übrigen Expeditionsteilnehmer kennen zu lernen. Außerdem ergibt sich vielleicht eine Möglichkeit, dem 1. Maat Burns ein wenig zur Raison zu bringen, wenn er wieder mit der Peitsche auf einen Matrosen eindrischt.

Nach wenigen Wochen erreicht die Expedition schließlich den Krakatau. Hier gibt es inzwischen keine Lebensform mehr, die nicht von den außerirdischen Pflanzensamen infiziert und in einen bizarren Pflanzenhybriden verwandelt wurde. Außerdem hat die Mutterpflanze im Inneren der vulkanischen Höhlen abnorme Ausmaße angenommen. Doch von all dem ahnen die von Forschungseifer erfüllten Wissenschaftler nichts...

Noch am Tage der Ankunft bestimmt Professor Morisson, dass die Expedition ein Basislager auf der Insel errichten soll. Ruderbote werden zu Wasser gelassen und einige Matrosen rudern die Wissenschaftler, die Charaktere und einiges Material herüber auf die Insel. Nachdem die Zelte aufgeschlagen sind und ein großes Feuer entfacht wurde, ist es bereits so spät, dass Morisson die Suche nach dem Meteoriten auf den nächsten Tag verschiebt.



Die Nacht

In dieser Nacht suchen sich die Pflanzenhybriden ein erstes Opfer. Weitgehend unbemerkt schleicht sich eines der widerwärtigen Wesen an das Lager und tötet einen der Matrosen. Das Opfer ist am nächsten Morgen nicht mehr zu finden.

Auf der Suche nach dem Meteoriten

Am nächsten Morgen können die Charaktere mit der Untersuchung der Insel und der Suche nach dem Meteoriten beginnen. Außerdem wird Morisson darauf drängen, den verschwundenen Matrosen wieder zu finden. Für die Suche nach dem Meteoriten wird Morisson eine einfache Rasterfahndung vorschlagen. Eine grobe Karte des Krakatau, die der alte Mann in neun Quadranten aufteilen wird, ist im Anhang zu finden.

Dr. Black wird sich mit ein paar Matrosen zunächst den Strand vornehmen. Sein Überleben ist für den weiteren Verlauf der Kampagne erforderlich – er sollte nicht bereits hier im Dschungel umkommen. Einmal in den dichten Vegetationsgürtel um den Vulkankrater herum eingedrungen, wird den Charakteren das völlige

Fehlen von Tieren auffallen müssen – nicht einmal Insekten sind in der tropischen Luft unterwegs. Allerdings wird die ganze Gruppe längst aus fremdartigen Augen beobachtet...

Die grüne Hölle

Was sich nun anschließt ist klassischer Survival-Horror. Nachdem die Gruppe in das äquatoriale Pflanzengewirr

eingedrungen ist, wird sie zum Jagdwild für die umherstreifenden Pflanzenhybriden. Die Hybriden gehen dabei völlig unterschiedlich vor, greifen in Gruppen oder alleine an, lassen sich von Bäumen herabfallen oder lauern im Dickicht des Unterholz. Da es ihr Ziel ist, die gigantische Pflanze im Inneren des Vulkans mit Nahrung zu versorgen, treiben sie die Gruppe vor sich her. Der Rückweg scheint den Charakteren stets versperrt; alle Wege zum Strand werden von Gruppen der Hybriden versperrt. Systematisch nähert sich die Gruppe so einer Höhle am Fuße des Krakatau.

Wichtig für den weiteren Verlauf der Kampagne ist – wie bereits beschrieben – das Überleben von Dr. Black. Außerdem sollte der Spielleiter nicht zu viele Matrosen mit auf die Insel schicken (oder sie dann zumindest überleben lassen) um die HMS Violet nicht manövrierunfähig werden zu lassen.

Die Pflanzenhybriden sowie ihre Spielwerte werden im Anhang beschrieben.

In der Tiefe

Am Eingang bestehen die Wände der Höhle noch aus trockenem, rotem, bröckeligem Gestein. Bereits nach wenigen Metern ins Höhleninnere jedoch werden Boden und Wände zunehmend glitschiger und unangenehmer zu berühren. Erste Auswüchse der außerirdischen Pflanze sind bei genügend Licht zu erkennen. Wer den Wurzelsträngen, die sich an Decken, Wänden und Boden entlang winden, folgt, erreicht schon bald den Anführer der außerirdischen Invasion, eine klumpige, unförmige Masse aus Wurzelsträngen, Dornen und Blättern, die den Großteil des Höhlenbodens ausfüllt. Grässliche Blüten in auf Erden unbekanntem Farben blühen auf und vergehen in Sekunden um als hässliche braune Fetzen wieder in der sich windenden Wurzelmasse zu verschwinden. Die fremdartige Szenerie mag

jeden Betrachter 1/1W10 Stabilitätspunkte kosten.

Showdown

Mit gewöhnlichen Waffen ist der Pflanze kaum beizukommen, Feuer jedoch vermag sie zu vernichten. Es ist naheliegend, die Natur gegen den Feind einzusetzen und Teile der Höhle, die ja immerhin unter einem Vulkan liegt, zum Einsturz zu bringen. Im Gepäck der Expedition findet sich selbstverständlich auch Sprengstoff – sofern das Material nicht noch gerade am Strand gelagert ist... Andere gute Ideen der Spieler sollten durchaus belohnt werden. Wie auch immer die Charaktere weiter gegen die Pflanze vorgehen, durch die Zersetzung mit dem Wurzelwerk ist die Höhle unter dem Krakatau in ihrer Struktur so zerstört, dass sie unter dem Druck der unterirdischen Lavamassen schließlich nachgibt und einstürzt.

Es kommt zum Ausbruch des Krakatau.

Flucht und Ende

Die Flucht vor dem ausbrechenden Vulkan sollte hektisch und spannend gestaltet werden. Umherfliegende Gesteinsbrocken und hervorbrechende Lavaströme können den Charakteren den Weg zurück zu ihrem Schiff schwer machen. Mehrfach sollten die Charaktere *Ausweichen* oder ihre Geschicklichkeit anderweitig unter Beweis stellen müssen, um überhaupt die Boote am Strand wieder zu erreichen. Dort sollten dann schnellstmöglich alle Überlebenden aufgesammelt werden und die ganze Gruppe kann sich zur HMS Violet absetzen.

Wer mit dem Leben davon gekommen ist, darf als Belohnung 1W8 Punkte STA zurück erhalten, wohl wissend, dass er die Erde vor einer Invasion außerirdischer Pflanzen gerettet hat.

Anhang I – Daten und Werte

Nichtspielercharaktere

Professor James Morisson

ST 12 KO 8 GR 14 IN 16 MA 11

GE 14 ER 12 BI 18 gS 55

Trefferpunkte: 14

Magiepunkte: 11

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb

Fertigkeiten: Ansehen 65%, Buchführung 72%,
Geologie 78%, Überzeugen 42%

Kapitän Johansson

ST 14 KO 12 GR 15 IN 12 MA 13

GE 12 ER 15 BI 14 gS 45

Trefferpunkte: 14

Magiepunkte: 13

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 60%, Schaden 1W3+Sb

Doktor Jonathan Black

ST 11 KO 10 GR 09 IN 13 MA 9

GE 11 ER 11 BI 12 gS 45

Trefferpunkte: 10

Magiepunkte: 9

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb

Fertigkeiten: Biologie 38%, Fotografie 22%,
Erste Hilfe 32%

Maat Burns

ST 13 KO 15 GR 12 IN 13 MA 13

GE 13 ER 14 BI 10 gS 65

Trefferpunkte: 10

Magiepunkte: 13

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 55%, Schaden 1W3+Sb;
Bootsmesser 45%, Schaden 1W4+2+Sb

Matrose

ST 14 KO 12 GR 12 IN 12 MA 8

GE 16 ER 14 BI 7 gS 40

Trefferpunkte: 14

Magiepunkte: 8

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 55%, Schaden 1W3+Sb;
Gewehr 35%, Schaden 1W6+2

Kreaturen

Pflanzenhybrid

ST 18 KO 17 GR 13

GE 17 IN 7 MA 5

Trefferpunkte: 15

Angriff: Klaue 65%, Schaden 2W6;
Würgeranken 35%, Schaden *Ersticken*

Panzerung: Keine. Allerdings regenerieren diese Kreaturen 1W3 Trefferpunkte pro Runde. Durch Feuer verursachte Schadenspunkte werden verdoppelt und können nicht regeneriert werden.

Fertigkeiten: Schleichen 75%, Ausweichen 75%, Verbergen 75%

Stabilitätsverlust: 1/1W6

Beschreibung: Die Wesen sind ungefähr 1,60 m groß. Die Form der Pflanzenhybriden ist ungefähr humanoid, allerdings wirken sie verwachsen und knotig. Außerdem können sie über mehr als vier Extremitäten verfügen. Ihre Haut besteht aus einer borkigen Rinde, ihr Kopf enthält keinerlei Sinnesorgane. Opfer der Hybriden werden mit dornenartigen Klauen getötet oder durch Würgeranken erstickt.

Die Pflanzenhybriden bilden zusammen mit der Mutterpflanze ein geistiges Kollektiv, das wie durch ein Auge sieht, wie durch ein Ohr hört und stets die gleichen Gedanken teilt. Dadurch verhält sich das gesamte Kollektiv wie ein einzelner, sehr schlagkräftiger Organismus.

Mutterpflanze

ST 88 KO 91 GR 45

GE 3 IN 19 MA 78

Trefferpunkte: 68

Angriff: Wurzelstrang 35%, 3W6

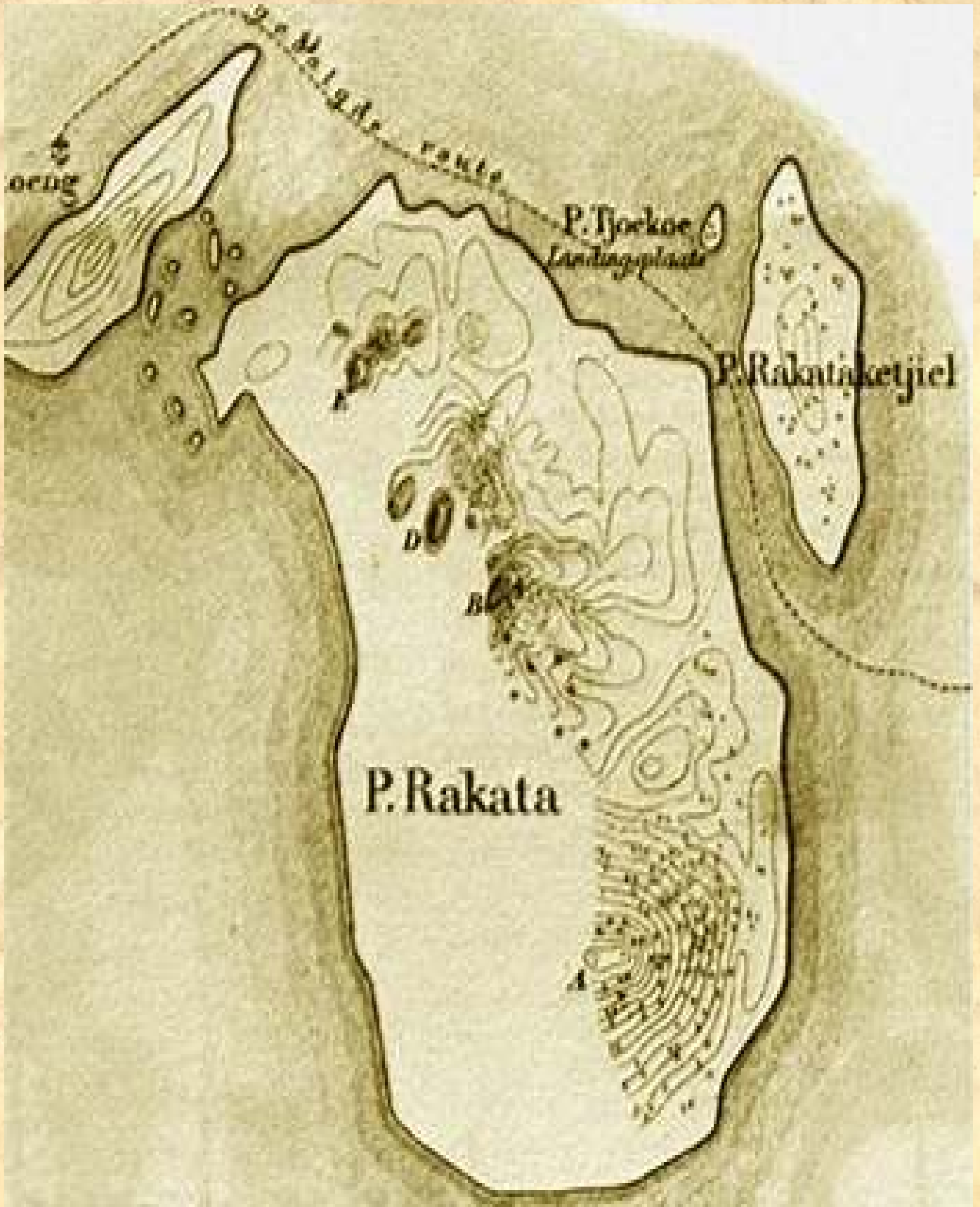
Panzerung: Keine. Allerdings regeneriert die Mutterpflanze 1W10 Trefferpunkte pro Runde. Durch Feuer verursachte Schadenspunkte werden verdoppelt und können nicht regeneriert werden.

Stabilitätsverlust: 1/1W10

Beschreibung: Eine klumpige, unförmige Masse aus Wurzelsträngen, Dornen und Blättern, die den Großteil des Höhlenbodens ausfüllt. Grässliche Blüten in auf Erden unbekanntem Farben blühen auf und vergehen in Sekunden um als hässliche braune Fetzen wieder in der sich windenden Wurzelmasse zu verschwinden.

Die Mutterpflanze ist der geistige Anführer der Pflanzenhybriden; ohne die Pflanze fallen die Hybriden in ein instinktives Verhalten zurück, das primär auf Fressen und Überleben ausgerichtet ist.

Anhang II – Karte des Krakatau



des Dramas II. Akt

Die letzte Fahrt der HMS Violet

Einstieg

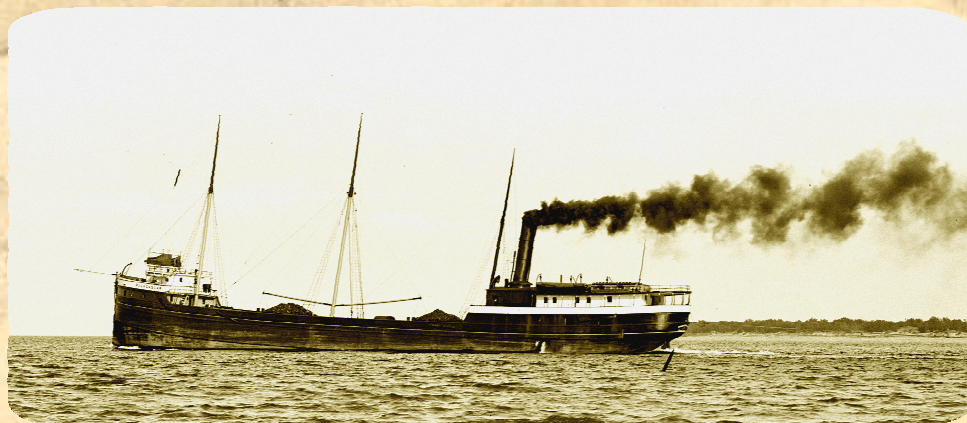
Die Charaktere haben die schockierenden Ereignisse, die schlussendlich zum Ausbruch des Krakatau führten, vor wenigen Tagen hinter sich gebracht. Seitdem sind die Reste der wissenschaftlichen Expedition an Bord der HMS Violet auf dem Rückweg zu ihrem Heimathafen. Die Gefahr durch die Pflanzenhybriden scheint gebannt – tatsächlich aber hat die Gruppe – ohne es zu ahnen – den Tod an Bord gebracht. Unbemerkt von den übrigen Teilnehmern hat sich einer der Matrosen im Urwald einen parasitären Pflanzensamen eingefangen, der nun in ihm zu einem Pflanzenhybriden heranwächst. Diese außerirdische Lebensform ist nicht nur äußerst aggressiv, sondern auch enorm gefährlich. Sie kann weitere Samen in ihren Opfern hinterlassen und so eine ganze Flutwelle angriffslustiger Pflanzenhybride auslösen. Ohne den leitenden Geist der Mutterpflanze sind diese Pflanzenwesen völlig instinktgesteuert – und diese Instinkte heißen „Fressen“ und „Überleben“...

Das Abenteuer zieht seine Inspiration aus Filmen wie „Alien“ oder John Carpenters „Das Ding aus einer anderen Welt“. Ebenso stand das **Cthulhu**-Szenario „Die schwarze Ratte“ für die Grund-Idee Pate. Details über die Größe und Ausrüstung an Bord der HMS Violet sind in „des Dramas I. Akt: Die grüne Hölle“ zu finden. Ein vollständiger Schiffsplan ist im Anhang abgedruckt.

Das Toten beginnt

Eines Morgens, mitten auf dem Meer, werden die Charaktere in ihrem Frühstück von panischen Schreien unterbrochen. Eilen sie herbei, um deren Ursprung zu erfahren, finden sie einen panischen Matrosen in einem der Schlafräume. Die Wände des Saales sind Blut und Schleim bespritzt, in der Mitte des Raumes liegt etwas, das wohl einmal ein Mensch war (0/1 STA). Der verstörte Matrose spricht nur spanisch und bekreuzigt sich ständig. „Den Teufel hat er gesehen“, übersetzt einer seiner herbeieilenden Kameraden.

Der Pflanzenhybrid hat nun die Jagd auf die Mannschaft und auch auf die Wissenschaftler eröffnet. Er geht dabei mit gnadenloser Brutalität und kalter Intelligenz vor. Er kann sich dabei – dank seiner recht geringen Größe – dem Rohrleitungssystem des Schiffes bedienen um unerkannt zwischen den Decks und einzelnen Räumen hin und her zu wechseln. Noch ehe sich die Nachricht vom Tode des bedauernswerten Seemannes unter den anderen Matrosen verbreitet hat, schlägt der Hybride bereits ein weiteres Mal zu und reißt vor den Augen der Charaktere (1/1W3 STA) einen Hilfsmatrosen in



die Höhe und durch einen Lüftungsschacht hindurch.

Jäger und Gejagte

Es liegt nun an der Gruppe und dem Kapitän, die weitere Vorgehensweise zu organisieren. Eine Jagd nach dem Pflanzenhybriden hat oberste Priorität, so dass Kapitän Johansson bereitwillig in entsprechende Pläne der Charaktere einwilligt. Andernfalls teilt er selbst seine Matrosen in kleine Trupps ein, die mit Gewehren und Messern bewaffnet dem widerwärtigen Biest nachstellen sollen.

Da der Hybrid die Rohre als Verbindungswege nutzen kann, stellt sich die Jagd aber in den nächsten Etappen als äußerst schwierig heraus. Der Hybrid tötet dabei nicht einfach nur die Besatzungsmitglieder, er hinterlässt weitere Samen, so dass bereits nach wenigen Stunden weitere Pflanzenhybriden das Schiff durchstreifen können.

Historische Ereignisse

Im Folgenden werden einige Vorschläge dargestellt, die die Jagd nach dem Hybriden und seiner Brut abwechslungsreicher gestalten können. Der Spielleiter ist aber dazu angehalten, sich weitere Ereignisse auszudenken.

- ☞ Im Maschinenraum kommt es zu einer Explosion. Dichter Rauch quillt durch die Korridore des Schiffes, der die Charaktere und Matrosen auf der Suche behindert.
- ☞ Der Seegang wird stärker und ein unvorsichtiger Charakter geht über Bord.
- ☞ Ein Fehlschuss im Unterdeck hat fatale Folgen – Wasser tritt ein. Der Wettlauf gegen den Hybriden wird zu einem Wettlauf gegen die Zeit.

Wenn die Charaktere merken, dass der Hybrid in der Lage ist, durch das Töten seiner Gegner weitere Hybriden auf den Plan zu rufen, könnten sie versuchen, weitere Leichen rasch zu entsorgen. Dabei ist zu beachten, dass Kontakt mit Salzwasser – wenn der Körper beispielsweise über Bord geworfen wird – nur einen beschleunigten Wachstumsprozess auslöst. Die einzig sichere Methode stellt das Verbrennen der Opfer dar – doch ob dies auf einem Schiff eine so gute Idee ist?

Noch ein Gegner

Aus der wissenschaftlichen Belegschaft bildet sich alsbald noch ein Gegner – Doktor Black, der damit beginnt, die Charaktere zu behindern. Er lockt sie in die falsche Richtung, manipuliert ihre Waffen wenn sie nicht aufpassen und schreckt auch vor Mord nicht zurück. Der gescheiterte Biologe wittert seine große Chance auf wissenschaftliche Anerkennung, wenn er den Hybriden lebend und vor den Anderen fangen kann. Er kann vom Spielleiter als Joker eingesetzt werden, wenn die Jagd zu schnell erfolgreich zu sein scheint.

Hilfe von aussen

Just wenn die Situation außer Kontrolle gerät, mehrere Hybride das Schiff durchstreifen und das Schreien der Sterbenden durch die Korridore hallt, trifft Kapitän Nemo (Spielwerte für den Kapitän und seine Mannschaft sind in **Der Hexer von Salem** von Pegasus Press zu finden) mit der Nautilus ein. Er hat einen Notruf der HMS Violet abgefangen, rettet mit seinen Leuten die Überlebenden und versenkt das Schiff anschließend mit der Nautilus, um der Plage Einhalt zu gebieten. Der Spielleiter sollte darauf achten, dass das Verbleiben von Dr. Black unklar bleibt. Überlebende dürfen als Belohnung 1W3 Punkte STA zurück erhalten.

Anhang I – Daten und Werte

Nichtspielercharaktere

Kapitän Johansson

ST 14 KO 12 GR 15 IN 12 MA 13

GE 12 ER 15 BI 14 gS 45

Trefferpunkte: 14

Magiepunkte: 13

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 60%, Schaden 1W3+Sb

Maat Burns

ST 13 KO 15 GR 12 IN 13 MA 13

GE 13 ER 14 BI 10 gS 65

Trefferpunkte: 10

Magiepunkte: 13

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 55%, Schaden 1W3+Sb;
Bootsmesser 45%, Schaden 1W4+2+Sb

Matrose

ST 14 KO 12 GR 12 IN 12 MA 8

GE 16 ER 14 BI 7 gS 40

Trefferpunkte: 14

Magiepunkte: 8

Schadensbonus: +1W4

Angriff: Faustschlag 55%, Schaden 1W3+Sb;
Gewehr 35%, Schaden 1W6+2

Kreaturen

Pflanzenhybrid

ST 18 KO 18 GR 14

GE 18 IN 11 MA 5

Trefferpunkte: 15

Angriff: Klaue 65%, Schaden 2W6;
Würgeranken 35%, Schaden *Ersticken*

Panzerung: Keine. Allerdings regenerieren diese Kreaturen 1W3 Trefferpunkte pro Runde. Durch Feuer verursachte Trefferpunkte werden verdoppelt und können nicht regeneriert werden.

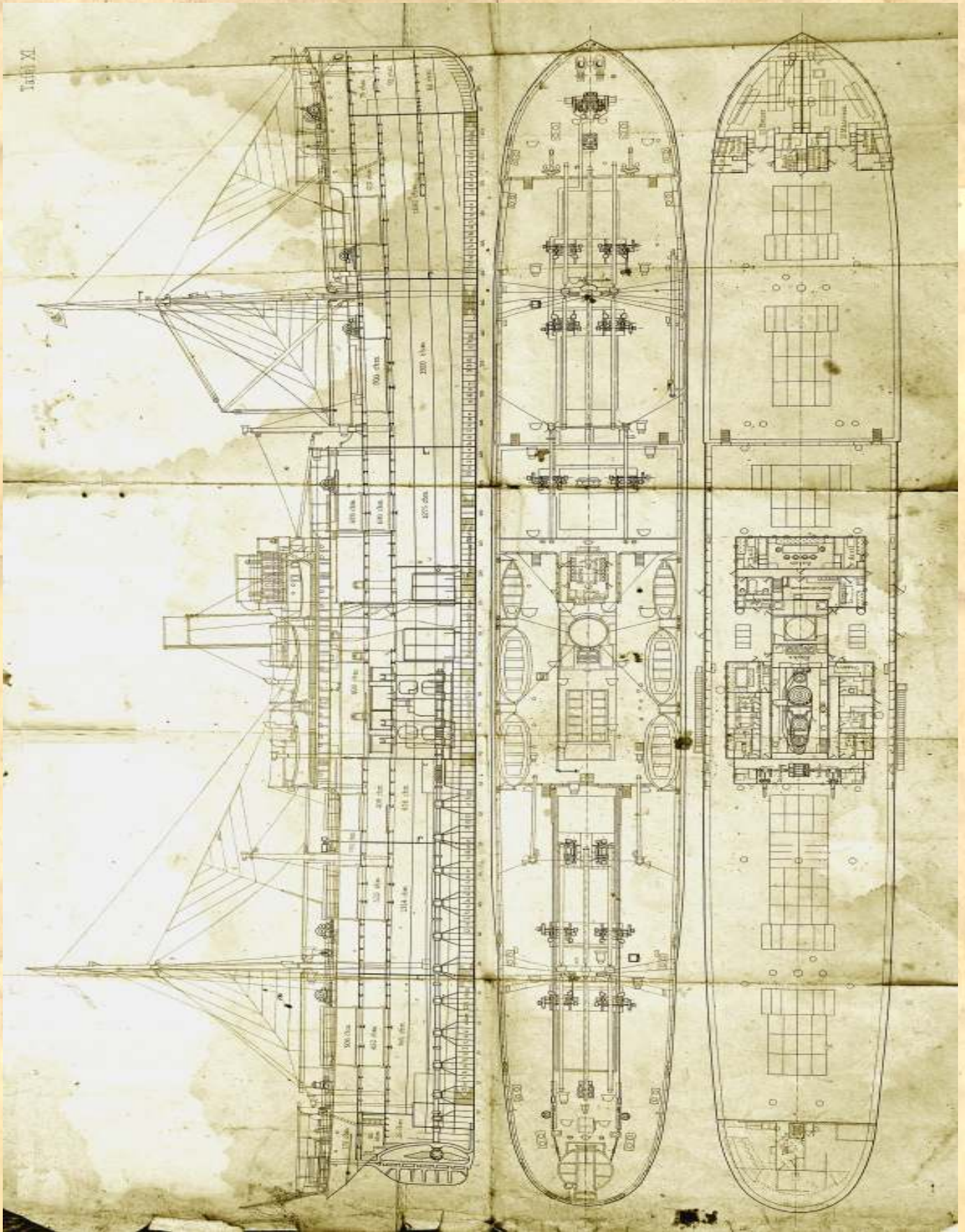
Fertigkeiten: Schleichen 75%, Ausweichen 75%, Verbergen 75%

Stabilitätsverlust: 1/1W6

Beschreibung: Die Wesen sind ungefähr 1,60 m groß. Die Form der Pflanzenhybriden ist ungefähr humanoid, allerdings wirken sie verwachsen und knotig. Außerdem können sie über mehr als vier Extremitäten verfügen. Ihre Haut besteht aus einer borkigen Rinde, ihr Kopf enthält keinerlei Sinnesorgane. Opfer der Hybriden werden mit dornenartigen Klauen getötet oder durch Würgeranken erstickt.

Der Pflanzenhybrid in diesem Szenario steht nicht unter dem Einfluss eines Kollektivbewusstseins, und ist daher instinktgesteuert.

Anhang II - Karte der THS Violet

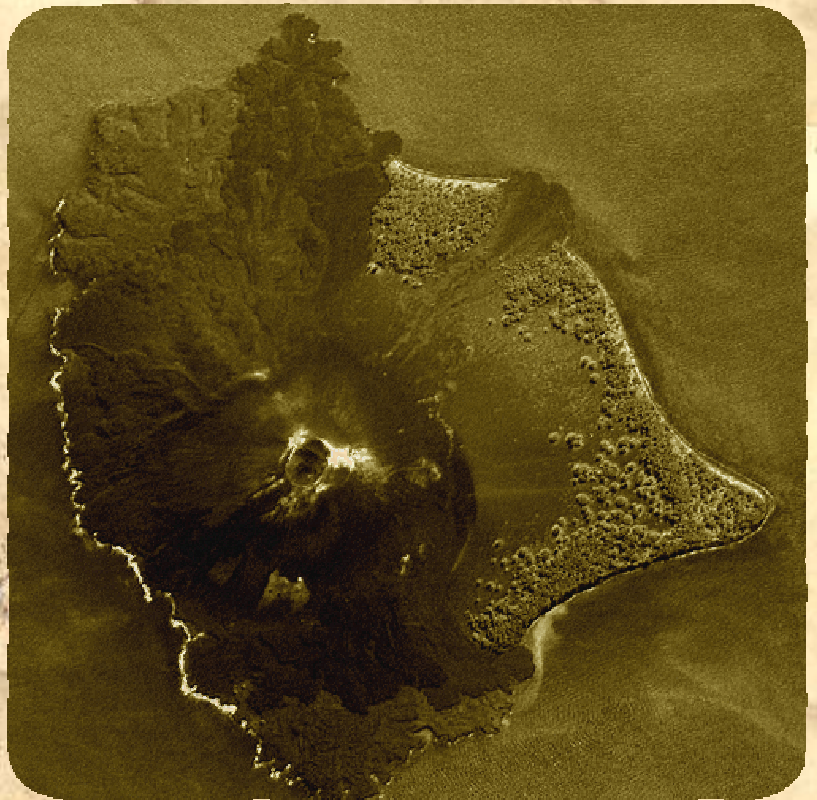


des Dramas III. Akt

Rückkehr zum Krakatau

Vorgeschichte

1883 traf der gescheiterte Biologe Dr. Black auf einer Expedition zum Krakatau auf das Grauen in Form außerirdischer, aggressiver Pflanzenwesen. Nur mit Glück überlebte er die Explosion des Forschungsschiffes HMS Violet. Dennoch kam ihm die Expedition zugute: er konnte einen der an Bord herumstreifenden Pflanzenhybriden fangen. Mithilfe dieses gefangenen Pflanzenwesens begann er damit, gefährliche Mutantenwesen zu erschaffen. Dazu pflanzte er die Samen des Hybriden in verschiedene irdische Tierarten ein. Um einen potenteren Samen zu erhalten machte er sich auf den Weg zu einer Absturzstelle eben jenes Meteoriten, den er vor so vielen Jahren bereits untersuchen wollte – ganz in der Nähe des mittlerweile explodierten Krakatau. Dieser Meteorit war der Träger eines Pflanzenwesens, das die Hybridwesen unter ein kaltes, berechnendes Kollektivbewußtsein zwingen konnte. Die Machtfülle, die sich ihm bot, überstieg Dr. Blacks Vorstellungen. Mithilfe dampfbetriebener Turbinen sorgte er für einen Druckaufbau am Grunde der versunkenen Vulkaninsel, was im Jahr 1927 dazu führte, das eine neue Vulkaninsel, der Anak Krakatau („Kind des Krakatau“) aus den Fluten auftauchte. Hier experimentiert der verrückte Wissenschaftler nun weiter, um eine neue Mutterpflanze heranzuzüchten und die Welt in ein Gefängnis unter seiner Aufsicht zu verwandeln.



Einstieg der Charaktere

Frühjahr 1928. Womöglich sind die Charaktere Freunde von Robert Craven, der sie aufgrund vorhergehender Erfahrungen darum bittet, auf der neu auftauchenden Vulkaninsel nach dem Rechten zu sehen. Vielleicht erhalten Sie auch den Brief von einem alten Freund, der vor Jahrzehnten bei der ersten Explosion des Krakatau dabei war und nun erahnt, das etwas gar nicht in Ordnung ist (für ein Beispiel dieser Option siehe *Anhang II – Handout*). Vielleicht gehören sie aber auch zu einer wissenschaftlichen Expedition, die die neu entstehende Vulkanformation untersuchen möchten und gehen damit nahezu unvorbereitet in die folgenden Ereignisse.

Die Anreise

Für die Anreise sind keine besonderen Vorkommnisse geplant. Insofern eine wissenschaftliche Expedition als Aufhänger dienen soll, bietet es sich an, Nichtspielercharaktere vor der Ankunft auf der Insel einzuführen. Einige beispielhafte Charaktere können dem Anhang des ersten Szenarios (siehe „des Dramas I. Akt: Die grüne Hölle“) entnommen werden.

Auf der Insel

Erfolgt die Anreise noch weitgehend ereignislos, geraten die Charaktere auf der Insel schon bald in Schwierigkeiten. Zwar ist die Insel steinig, karg und unwirtlich, doch haben sich überall schon braune, verdorrt wirkende Ranken ausgebreitet, deren Ursprung in *Biologie* bewanderte Charaktere vor ein Rätsel stellen wird.

Schon bald werden die Pflanzenhybriden Dr. Blacks auf die Neuankömmlinge aufmerksam. Da Dr. Black die außerirdischen Samen mit verschiedensten Tieren kreuzte, sind auch die Pflanzenhybriden völlig unterschiedlicher Art; einige erinnern an Raubkatzen, andere können fliegen, wieder andere wirken wie gigantische Spinnen. Spielwerte für verschiedene Pflanzenhybriden sind im Anhang aufgeführt.

Gefangen

Ziel der Pflanzenhybriden ist es, die Charaktere gefangen zu nehmen und zu Dr. Black zu bringen. Dafür können sie schlingpflanzenartige Fangarme einsetzen. Haben sie die Charaktere festgesetzt, schleppen sie ihre Beute in eine Höhle am Fuße des neu entstehenden Vulkans.

Hier hat Dr. Black ein beeindruckendes Laboratorium erschaffen. Es wirkt wie das typische Domizil eines verrückten

Wissenschaftlers: die Wände sind mit Rohren ausgekleidet, aus denen in unregelmäßigen Abständen Wasserdampf austritt. Eben dieser Dampf hält eine komplizierte Anordnung verschiedener Zahnräder in Bewegung, die wiederum einen Haufen komplexer Geräte an der Höhlendecke betreiben. Gläserne Brutkästen im Inneren der Höhle beinhalten kleine Setzlinge einer in unirdischen Farben erstrahlenden Blume, deren beständiges Wachsen und Verwelken die Charaktere 0/1 STA kosten mag.

Dr. Blacks Auftritt

Nachdem er den Charakteren genügend Zeit gegeben hat sich umzusehen, betritt Dr. Black die Höhle. Selbstsicher und ganz im Stile der großen Verbrecher seiner Zeit legt er nun den Charakteren minutiös seinen Plan dar – von der Erschaffung des ersten Hybriden bis hin zu seiner Suche nach der Mutterpflanze am Grund des Meeres. Mithilfe des Muttersamens wird er nun die Menschheit in willenslose Hybriden unter seiner Herrschaft verwandeln. Nur noch wenige Tage im Brutkasten wären vonnöten und die Charaktere könnten seine ersten Diener werden. Eine genaue Beschreibung von Dr. Black und seinem Verhalten ist im Anhang zu finden.

Showdown

Der Auftrag an die Charaktere ist klar: Dr. Black muss festgesetzt werden und insbesondere der Brutkasten für die außerirdische Pflanze muss zerstört werden. Hierfür steht den Charakteren im Besten Fall der Brutkasten selbst zur Verfügung, steht die Apparatur doch – dampfbetrieben wie sie ist – unter einem enormen Druck. Bereits ein paar verkeilte oder verstopfte Rohre könnten die gesamte Anlage rasch zur Explosion bringen. Doch dafür müssen sowohl Dr. Black als auch seine Hybriden in Schach gehalten werden, was kluges und umsichtiges Vorgehen der Gruppe nötig machen wird.

Im Idealfall trennt sich die Gruppe – während ein Teil die Hybriden auf Abstand hält oder gar aus der Höhle lockt, reicht bereits ein einzelner Charakter, um die Anlage zu sabotieren. Dr. Black stellt letztendlich keinen echten Gegner dar, allerdings hilft es auch nichts, einfach nur ihn auszuschalten: die wachsende Mutterpflanze hat bereits begonnen, ein Kollektivbewusstsein

zu bilden, das in den nächsten Tagen hervorragend ohne Dr. Black funktionieren wird. Kreative Spielgruppen mit guten Ideen der Spieler sollten natürlich belohnt werden.

Wer das Ende der Welt wie wir sie kennen verhindern kann und überlebt, darf als Belohnung 1W8 STA zurück erhalten.

Anhang I – Daten und Werte

Nichtspielercharaktere

Doktor Jonathan Black

ST 11 KO 10 GR 09 IN 13 MA 12

GE 11 ER 11 BI 18 gS 0

Trefferpunkte: 10

Magiepunkte: 12

Schadensbonus: -

Angriff: Faustschlag 50%, Schaden 1W3+Sb

Fertigkeiten: Biologie 88%, Fotografie 22%, Erste Hilfe 32%

Beschreibung: Sein Umgang mit den Pflanzenhybriden und die damit verbundenen Forschungen haben Dr. Black zwar auf seinem Spezialgebiet, der Biologie, deutlich nach vorne gebracht – allerdings hat er über seinen Studien auch längst den Verstand verloren.

Er stellt zum Zeitpunkt des Szenarios so etwas wie den Prototypen des verrückten Wissenschaftlers dar; die Haare zerzaust, der Blick wirr, einzig die Weltherrschaft beherrscht noch seinen zersplitterten Verstand. Er ist nur noch mit einer recht kurzen Aufmerksamkeitsspanne gesegnet, was dafür sorgt, dass er die Gefahr durch die Charaktere leicht unterschätzt, da er die Gruppe rasch vergisst, nachdem er ihr seinen genialen Plan dargelegt hat.

Kreaturen

Pflanzenhybrid

ST 18 KO 17 GR 13

GE 17 IN 7 MA 5

Trefferpunkte: 15

Angriff: Klaue 65%, Schaden 2W6; Würgeranken 35%, Schaden *Ersticken*

Panzerung: Keine. Allerdings regenerieren diese Kreaturen 1W3 Trefferpunkte pro Runde. Durch Feuer verursachte Schadenspunkte werden verdoppelt und können nicht regeneriert werden.

Fertigkeiten: Schleichen 75%, Ausweichen 75%, Verbergen 75%

Stabilitätsverlust: 1/1W8

Beschreibung: Es handelt sich bei den Hybriden um von Dr. Black mit verschiedenen Tieren gekreuzte Wesen; durch die seltsame Vertrautheit mit irdischen Wesen erklärt sich der höhere Stabilitätsverlust.

Beispielhafte Varianten sind Fledermaushybriden (die Fliegen können), Raubkatzenhybriden (Schleichen 85%, Klaue 70%, Schaden 2W6+2) sowie Spinnenhybriden (Würgeranken 45%). Weitere Möglichkeiten stehen dem Spielleiter natürlich offen und können an die Gruppe angepasst werden.

Anhang II - Handout

Lieber Freund,

es fällt mir schwer, Dir diese Zeilen zu schreiben, allerdings weiß ich mir keinen anderen Rat. Vor über vierzig Jahren war ich in Geschehnisse um die Explosion des Krakatau verstrickt, die ich weder einem Blatt Papier, noch einer Menschenseele je anvertraut habe. Das Auftauchen einer neuen Insel an der Stelle der alten Vulkaninsel jedoch erfüllt mich mit Furcht und Schrecken. Ich halte es für unabdingbar, das jemand dort nach dem Rechten sieht, bin jedoch längst zu alt für solche Abenteuer. Vertraue dem Urteil eines alten Freundes und reise dorthin. Es gilt großes Unheil von der Menschheit abzuwenden und ich wusste nicht, an wen ich mich sonst wenden könnte.