

Spielbericht: Der Wald hinterm Haus

von Comatthoes

Da ich ziemlich lange mit meiner NOW Gruppe an einer Verschmelzung von "Kati S." und "Super8" gespielt habe und ich festgestellt habe, dass Kriminalbeamte doch nicht so gut als SCs kommen, wollte ich mit einer neuen Charaktergruppe weiter machen. Es handelt sich also nicht um eine neue Gruppe, sondern um alte Hasen mit neuen Charakteren. Nachdem meine Spieler sich einen BW-Soldaten (Division Spezielle Operationen), einen Auslandsreporter (hauptsächlich Krisen- und Kriegsgebiete) und eine Gerichtsmedizinerin ausgesucht haben, wollte ich erst mal ein kurzes "Kennenlernabenteuer" spielen. Dabei bin ich auf "Der Wald hinterm Haus" gestossen. Als gemeinsamen Nenner hatte ich die Schwester des BW-Soldaten genommen. Sie wohnt seit eineinhalb Jahren in einer Neubausiedlung mit Wald hinterm Haus .

Nachdem der Frühling 2010 ziemlich verregnet war und das Pfingst-WE endlich Sonne und warme Temperaturen versprach, hat sie spontan ihren Bruder, ihren Ex (Journalist) und ihre Studienfreundin (Gerichtsmedizinerin) zu einem gemeinsamen WE eingeladen. Der Rest sollte dann so verlaufen, wie im Abenteuer beschrieben (Nachbar vermisst Katze, totes Kind, Spurensuche, Gnome entdecken, Gnome vernichten).

Leider ist meine Gruppe....wie soll ich sagen...."schwierig". Das Abenteuer ist ja nicht wirklich schwer und doch haben es meine Spieler geschafft, dass ich ihnen am Ende ein dunkles Junge auf den Hals gehetzt habe, weil sie sich wieder ganz arg "dumm" angestellt haben.

Wie schon geschrieben, hat das Abenteuer seinen Lauf genommen und nachdem man (nach dem Fund der Mädchenleiche) den Wald durchsucht hat, fand man auch die "Geburtsmaschine" der Gnome, die man (weil man dachte, es befindet sich ein Hohlraum und irgendwelche Beweise darin) zerstört hat. War zwar vom Abenteuer nicht ganz so geplant, aber trotzdem gut .

Auf die Gnome als Täter ist man dann auch gekommen, hat die Tatsache aber erst mal als "Unfug" abgetan. Nachdem aber immer mehr Hinweise gegen die Gnome sprachen (z.B. gefundene Fußspuren) entschloss man sich, einen Gnom zu zerstören. Leider haben meine Spieler sich dabei so stümperhaft angestellt (und auch noch schlecht gewürfelt), dass erst mit einem PKW der Gnom vernichtet wurde. Da diese Figuren ja aber dem Nachbarn gehören und man dessen Eigentum nicht einfach zerstören kann, wurden die restlichen Figuren in eine Metallkiste "gesperrt". Mit Anbruch der Dunkelheit haben diese natürlich versucht, auszubrechen, was von den Spielern nicht unbemerkt blieb und per Handy gefilmt wurde. Außerdem wurde noch schnell der für den Mordfall an dem Kind zuständige Kommissar herbestellt, weil man neue Hinweise habe (was, wurde natürlich nicht erwähnt). Ich habe mich dann entschlossen, dass die Gnome (da sie aus der Kiste nicht fliehen konnten) Hilfe herbei rufen und zwar in Form eines Dunklen Jungen. Auch hier haben meine Spieler bis zum Schluß gewartet (der Dunkle Junge hatte schon fast das Haus erreicht), bis sie die Flucht ergriffen (obwohl schon vom ersten "Schrei" und Getrampel klar war, dass da was Großes aus dem Wald auf sie zu kommt). Außerdem wurden natürlich die Gnome mitgenommen (obwohl auch hier den SCs schon gedämmert hat, dass diese mit der Kreatur aus dem Wald in Verbindung stehen).

Nachdem ein Teil der Neubausiedlung in Schutt und Asche gelegt wurde, der herbeigeeilte Kommissar verschlungen und die SCs fast getötet wurden, ließen sie endlich die Gnome zurück. Das Dunkle Junge schnappte die Kiste und verschwand.

O-Ton "Ja, natürlich wusste ich als Spieler, dass wir die Gnome vernichten müssen, aber mein SC macht sowas nicht."

Na ja....wir haben ca. 7 Std. dran gespielt (verteilt auf 3 Abende). Mir hat das Abenteuer gut gefallen und wenn man (wie wir) immer nur einmal die Woche für vllt. 2-3 Std. spielen können, sind solche Kurzabenteuer echt klasse (wünschte mir mehr für NOW). Das meine Spieler die Sache mal wieder verkomplizieren ist nicht Schuld des Abenteuers .

Ich würde daran nichts ändern. Die Sache mit dem Kind über der Feuerstelle kann zwar vllt. für einige "übertrieben" wirken, aber ich fand's passend, besonders weil in meiner "Version" am Abend davor gegrillt wurde. Auch meine Spieler hatten ihren Spaß ☺