

# Die grüne Hohe

Ein Szenario für „Der Hexer von Salem“ von André „Seanchui“ Frenzer

## Vorwort

Die folgende Seite ist ein komplettes Szenario für das Rollenspiel „Der Hexer von Salem“ von Pegasus Press. Es entfernt sich aber vom Hintergrund der Erlebnisse von Robert Craven, indem es den Geschehnissen rund um die Explosion des Krakatau eine andere Bedeutung gibt.

## 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

August 1883. Die Charaktere könnten als Teil einer wissenschaftlichen Expedition, die von der unter niederländischer Herrschaft stehenden Insel Sumatra aus aufbricht, Krakatau erreichen. Diese Expedition könnte den niedergegangenen Meteoriten zum Ziel haben. 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.

## Auf der Insel

Die erste Nacht auf der Vulkaninsel Krakatau sollte für die Charaktere noch weitgehend ereignislos verlaufen. Sind Nichtspielercharaktere

bei der Gruppe – andere Mitglieder der Expedition oder ein Führer – so ist nun vielleicht der rechte Zeitpunkt um den umherstreifenden Pflanzenhybriden ein erstes Opfer zu gönnen. Weitgehend unbemerkt schleicht sich eines der widerwärtigen Wesen an das Lager und tötet einen NSC.

Am nächsten Morgen können die Charaktere mit der Untersuchung der Insel und der Suche nach dem Meteoriten beginnen. Zunächst wird ihnen das völlige Fehlen von Tieren auffallen müssen – nicht einmal Insekten sind in der tropischen Luft unterwegs. Vielleicht müssen sie sich auch schon um einen fehlenden Begleiter sorgen. Grund genug, um die Suche zügig voran zu treiben.

## Die grüne Hohe

Was sich nun anschließt ist klassischer Survival-Horror. Einmal in das äquatoriale Pflanzengewirr, das den Vulkangipfel umgibt, eingedrungen, wird die Gruppe 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 einer Höhle am Fuße des Krakatau.

## In der Hohe

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,

## Pflanzenhybrid

ST 18 KO 17 GR 13  
GE 17 IN 7 MA 5

Trefferpunkte: 15

Angriff: Klaue 65%, 2W6

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

STA: 1/1W6

## Mutterpflanze

Trefferpunkte: 120

Angriff: Wurzelstrang 35%, 3W6

STA: 1/1W10

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.

## Kampf

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. Andere gute Ideen der Spieler sollten durchaus belohnt werden. Wie auch immer, 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. Wer mit dem Leben davon kommt, darf als Belohnung 1W8 Punkte STA zurück erhalten, wohl wissend, dass er die Erde vor einer Invasion außerirdischer Pflanzen gerettet hat.