

Rückkehr zum Krakatau

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 bietet sich an, die drei Frühlings-OPC-Szenarien „Die grüne Höhle“, „Die letzte Fahrt der HMS Violet“ und „Rückkehr zum Krakatau“ in dieser Reihenfolge als Kampagne zu spielen; der Antagonist könnte dann bereist im ersten Abenteuer eingeführt werden. „Rückkehr zum Krakatau“ ist aber auch als eigenständiges Szenario einsetzbar.

Vorgeschichte

Der gescheiterte Biologe Dr. Black hat mithilfe eines gefangenen außerirdischen Pflanzenhybriden damit begonnen, gefährliche Mutantenwesen zu erschaffen. Dazu pflanzt 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 eines Meteoriten, von dem er sich versprach, dass er Träger einer gefährlicheren, außerirdischen Pflanze sein könnte. Dieser Meteorit war vor Jahren in der Nähe des zwischenzeitlich ausgebrochenen Krakatau ins Meer geschlagen und war tatsächlich Träger eines Pflanzenwesens, dessen Macht die Vorstellungen Dr. Blacks überstieg. 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.

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. 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.

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. Durchschnittswerte für einen Pflanzenhybriden sind in einem Textkasten gesondert dargestellt, Stabilitätsverluste liegen zwischen 0 und 1W6 STA.

Gefangen

Ziel der Pflanzenhybriden ist es, die Charaktere gefangen zu nehmen und zu Dr. Black zu bringen. Dafür können sie schlingpflanzentartige 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

Pflanzenhybrid

ST 18 KO 16 GR 14
GE 18 IN 11 MA 5

Trefferpunkte: 15

Angriff: Klaue 75%, 2W6

Fertigkeiten: Schleichen 75%,
Ausweichen 75%, Verbergen 55%

Regeneration: 1W6 / Runde

STA: verschieden

erstrahlenden Blume, deren beständiges Wachsen und Verwelken die Charaktere 0/1 STA kosten mag.

Dr. Blacks Austritt

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.

Das Finale

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. Gute Ideen der Spieler sollten belohnt werden. Wer das Ende der Welt wie wir sie kennen verhindern kann und überlebt, darf als Belohnung 1W8 STA zurück erhalten.