

# Die letzte Fahrt der HMS Violet

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 sollte problemlos an einem Abend durchgespielt werden können und lebt hauptsächlich von seiner klaustrophobischen Atmosphäre und der Angst vor dem Unbekannten.

## Vorgeschichte

Die Charaktere haben an einer wissenschaftlichen Expedition in einen äquatorialen Urwald teilgenommen. Die genaue Gegend ist dabei uninteressant und bleibt dem Spielleiter und der laufenden Kampagne überlassen. Die Charaktere befinden sich nun an Bord der HMS Violet, einem britischen Forschungsschiff, auf dem Rückweg zu ihrem Heimathafen. 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.

## Die HMS Violet

Die HMS Violet ist ein dampfbetriebener Frachter, der für die Bedürfnisse der Expedition 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.

## Die Besatzung

Die Besatzung der HMS Violet spielt in dem gesamten Szenario eher eine Nebenrolle (um das Wort „Kanonenfutter“ nur am Rande zu erwähnen) und sollte vom Spielleiter bereits im Vorfeld eingeführt werden. Kapitän Johansson und der erste Maat Burns sind vermutlich die vorrangigsten Kontaktpersonen für das wissenschaftliche Personal der zurückkehrenden Expedition.

## 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 Schlafsäle. 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 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.

## 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 siehe *Der Hexer von Salem*) 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. Überlebende dürfen als Belohnung 1W3 Punkte STA zurück erhalten.

### Pflanzenhybrid

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

Trefferpunkte: 32

Angriff: Klaue 75%, 2W6

Fertigkeiten: Schleichen 85%,  
Ausweichen 75%, Verbergen  
85%

Regeneration: 1W6 / Runde

STA: 1/1W6