Es hat Hunger

Ein Einstiegsabenteuer für Savage Worlds

Pinebox, TX Middle School

Ein Abenteuer für Pinebox, TX Middle School von Kai Hirschfelder

https://fenrath.de/scenarios/es-hat-hunger/

© Kai Hirschfelder, 2026

Es hat Hunger

Ein Einstiegsabenteuer für Pinebox, TX Middle School

Die in diesem Abenteuer verwendeten Bilder wurden durch künstliche Intelligenz generiert.

Vorwort

Ein neues Abenteuer wartet. Diesmal verschlägt es die Spieler in eine amerikanische Mittelschule, in der ein ausgebüxtes und äußerst gefräßiges Experiment sein Unwesen treibt.

Zum Spielen dieses Abenteuers werden das Grundregelwerk der Savage Worlds Adventure Edition, sowie der Setting-Band Pinebox, TX Middle School benötigt. Letzteres bietet den Handlungsrahmen für dieses Abenteuer und enthält eine Karte der Schule und einige Setting-Regeln für Rollenspiel als Mittelschüler. Mit etwas Arbeit oder Improvisationstalent kann aber auch auf den Setting-Band verzichtet werden.

Ich habe dieses Abenteuer geschrieben, um ein paar Grundregeln von Savage Worlds zu lernen, insbesondere die **Dramatischen Aufgaben**. Diese finden daher des Öfteren Anwendung in der Geschichte. Wem das nicht zusagt, kann diese auch durch einfache Proben ersetzen.

Ich wünsche euch viel Spaß beim Spielen und lasst euch beim Herumschnüffeln nicht von den Lehrern erwischen.

Das Abenteuer

Eine seltsame Kreatur sorgt in der Schule für Aufruhr. Ein Schüler fand das Wesen vor zwei Tagen am Rand des Schulhofs und versteckte es in seinem Spind, um es wieder aufzupäppeln. Doch das Wesen büxt aus und treibt nun in der Schule sein Unwesen. Der Klassenhamster war sein erstes Opfer. Doch schon bald wird es sich nicht mehr nur auf Nager beschränken.

Hintergrund

Stützpunkt 10 ist ein seit langem stillgelegter Militärkomplex in der Nähe von Pinebox. In den späten 1990ern wurde die Basis an die **Helix Pharma Group** untervermietet, die unter dem Deckmantel eines Pharmakonzerns an einer biologischen Waffe arbeiteten. Ziel des Projekts war die Schöpfung einer Kreatur, welche die Nahrungsversorgung eines Landes rasch destabilisieren konnte. Das Ergebnis war SX-5713C, ein Wesen, welches sich mit nahezu unstillbarem Hunger von biologischer Masse ernährt und sich rasant fortpflanzt. Das Projekt wurde jedoch irgendwann aufgrund ethischer Bedenken und Problemen bei der Finanzierung eingestellt und die drei Exemplare des Projekts wurden in Kryokapseln in der Einrichtung belassen, um die Arbeit eventuell eines Tages wieder aufzunehmen.

Vor drei Tagen kam es jedoch zu einem technischen Defekt in der verlassenen Basis, wodurch eine der Kryokapseln ihre Funktion einstellte. Das darin gelagerte Exemplar taute auf und entkam aus der Einrichtung, zu schwach, um sich selbst zu ernähren streifte es durch die Gegend um Pinebox, bis der Schüler Scott Dane es schließlich auf seinem Weg zur Schule fand. Scott hatte Mitleid mit dem armen Geschöpf und nahm es mit in die Schule. Er versteckte SX-5713C in seinem Spind, mit dem Ziel, es wieder aufzupäppeln und als Haustier zu halten. Doch nachdem SX-5713C wieder zu Kräften gekommen war, büxte es aus und sucht sich nun neue Nahrungsquellen.

Handlungszeitraum und Klima

Das Abenteuer spielt an einem Freitag im Winter der 6. Klasse, etwa zwei Wochen vor den Ferien. Eine Kaltfront hat Pinebox erreicht und sorgt für einige der seltenen frostigen Tage.

© Kai Hirschfelder, 2026

Dies ist auch der Grund, warum SX-5713C sich bisher nicht alleine ernähren konnte, und auch keine Anstalten macht, die Schule zu verlassen (zumindest, bis es wieder etwas wärmer wird).

Der verschwundene Hamster

Das erste Opfer von SX-5713C (und auch der Aufhänger für dieses Abenteuer) ist Micky, der Hamster. Die Klasse der Spieler-Charaktere kümmerte sich seit geraumer Zeit um das mittlerweile recht altersschwache Tier, doch als die Schüler an diesem Morgen das Klassenzimmer betreten, ist der Käfig leer.

Einige Schüler werden vielleicht sofort einen Erwachsenen zur Hilfe holen, doch die Lehrer vertreten die Ansicht, dass es sich hier um einen Schülerstreich handeln könnte. Irgendjemand wird den Hamster freigelassen haben und keiner der Erwachsenen hält es für notwendig, genauer nachzuschauen. So oder so hätte der Hamster vermutlich nicht mehr viel Zeit gehabt.

Die Schüler der Klasse sind jedoch sehr betroffen. Bei der Untersuchung des Käfigs (Wahrnehmung) können die Spieler jedoch einige Spuren entdecken. In jedem Fall nehmen sie jedoch einen schwachen und befremdlich säuerlichen Geruch wahr.

Erfolg: Zwischen dem Stroh befinden sich ein paar rötlich-braune Flecken. Eine nähere Untersuchung (Naturwissenschaften oder Heilen) zeigt, dass es sich hierbei um getrocknetes Blut handelt. Bei einer Steigerung lässt sich sagen, dass das Blut höchstens 12 Stunden als ist.

Steigerung: Hinter dem Käfig an der Wand klebt eine schleimige Substanz. Bei Kontakt mit der Haut setzt nach kurzer Zeit ein Taubheitsgefühl an den betroffenen Stellen ein.

Schauen sich die Spieler die anderen Schüler genauer an (Wahrnehmung), können sie unter ihnen drei Kinder ausmachen, die keine Spur von Betrüben zeigen. Scott Dane wirkt eher nervös und etwas aufgelöst, Frank Larson hat ein feistes Grinsen aufgesetzt und Patrick Mulvaney starrt etwas apathisch aus dem Fenster, während sich alle anderen um den Käfig versammelt haben.

Die Schüler befragen

Scott Dane wird seine Nervosität zunächst abstreiten. Erst wenn die Spieler ihn weiter bedrängen (Überreden oder Einschüchtern), stellt er etwas kleinlaut die Theorie auf, dass Micky von etwas gefressen worden sein könnte. Auf Nachfrage, wie er darauf kommt,



© Kai Hirschfelder, 2026

macht er die Spieler auf die Blutspuren im Käfig aufmerksam. Eine Probe (Wahrnehmung) zeigt, dass dies durchaus der Grund für Scotts Nervosität ist. Bei einer Steigerung erkennen die Spieler jedoch, dass Scott noch etwas verschweigt. Weitere Nachfragen führen jedoch ins Leere.

Frank Larson scheint sich sichtlich über das Verschwinden des Hamsters zu freuen. Er weigert sich jedoch, den „Möchtegern-Detektiven“ irgendwas zu sagen. Versuche, ihn zu Überzeugen oder Einschüchtern, führen nur dazu, dass Frank aggressiver wird. Bedrängen die Spieler ihn weiter, kommt es zu einer Prügelei, bei der Frank von Edward Clint unterstützt wird (beide agieren als Wildcard-Charaktere). Die Rüpel ergeben sich, wenn sie zwei Wunden erhalten. Gewinnen die Spieler, wird Frank reden. Er wäre nächste Woche dran, sich um den Hamster zu kümmern und hat da überhaupt keine Lust zu. Er hatte schon selbst überlegt, dieses „Mistding“ verschwinden zu lassen, aber irgendjemand ist ihm da offenbar zuvorgekommen. Auch ohne die Prügelei können die Spieler in Gesprächen mit anderen Schülern oder über den Klassenplan herausfinden, dass Frank als nächstes an der Reihe gewesen wäre, sich um Micky zu kümmern.

Patrick Mulvaney hat von dem ganzen Trubel um den Hamster wenig mitbekommen. Sein Blick war auf das Fenster gerichtet, welches in den Schulhof zeigt. Dort konnte er einen kurzen Blick auf SX-5713C erhaschen, welches neben dem verschlossenen Geräteschuppen um eine Ecke bog. Allerdings möchte er nicht für verrückt gehalten werden, weshalb er den Spielern erst nach einigen Überzeugungsversuchen (Überreden oder Einschüchtern) mitteilt, was er gesehen hat. Er beschreibt die Kreatur als „große, unsichtbare Schlange oder Schnecke“. Viel mehr konnte er auch nicht erkennen. Die Spieler können sich den Bereich am Geräteschuppen genauer anschauen. Da die Schüler sich dort aber nicht aufhalten sollen, ist eine Probe (Heimlichkeit) notwendig, wenn die Pausenaufsicht nicht anderweitig abgelenkt wird. Dort finden sie eine Schleimspur, die zu einem losen Lüftungsgitter führt.

Erbsen und Kartoffelbrei

Auch in der Mittagspause erwartet die Schüler eine unangenehme Überraschung. Eigentlich stand für heute Pizza auf dem Speiseplan, doch an der Theke wird nun doch Kartoffelpüree mit Erbsen ausgegeben. Unter den Schülern geht das Gerücht um, dass jemand die Pizza gestohlen hat. Forschen die Spieler hier weiter nach, indem sie z.B. die Köchin oder einen der Lehrer befragen (Überreden) oder sich in die Küche schleichen (Heimlichkeit), können sie herausfinden, dass der ganze Kühlraum geplündert wurde. Bei einer Steigerung erfahren sie zudem, dass die dreisten Diebe sogar die Tür zur Tiefkühlkammer geöffnet haben, dort aber nichts weiter gestohlen wurde. Die Pizza wurde am Vorabend schon aus der Tiefkühlkammer geholt, damit sie schon einmal etwas antauen konnte um die Zubereitung am nächsten Tag zu beschleunigen. Zum Glück lagerten noch die Reste des Kartoffelpürees vom Vortag in der Tiefkühlkammer.

Biologieunterricht

Das letzte rätselhafte Ereignis zeigt sich im Biologieunterricht. Eigentlich war für heute angedacht, Frösche zu sezieren, doch als die Lehrerin Ms. Gomer die Tür zum Materialraum öffnet, stößt sie einen Schrei aus.

Der Raum, in dem die Tiere aufbewahrt wurden, ist völlig verwüstet und fast alle Tiere sind verschwunden. Doch nicht nur die Frösche sind weg. Auch Pflanzen, Dokumente und eines der hölzernen Regale sind beschädigt. Letzteres ist umgestürzt und hat seinen ganzen Inhalt auf dem Boden verteilt.

Für eine genauere Untersuchung ist nicht genug Zeit, da Ms. Gover die Schüler wieder aus dem Raum scheucht. Eine Probe auf Wahrnehmung offenbart jedoch den

© Kai Hirschfelder, 2026

säuerlichen Geruch, den die Charaktere schon bei Mickys Käfig wahrgenommen haben.

Zum Frust aller, beschließt Ms. Gover, dass spontan ein Test geschrieben wird. Dazu wird sie einige Dokumente kopieren und für ca. 10 Minuten den Raum verlassen. Den Materialraum hat sie abgeschlossen und den Schlüssel in einer Schublade des Schreibtischs verstaut. Möchten die Spieler den Raum genauer untersuchen, können sie sich hineinschleichen, sollten dafür aber die anderen Schüler ablenken. Alternativ können sie auch nur den Schlüssel stibitzen und sich den Raum später in Ruhe anschauen.

Zum Stehlen des Schlüssels und zur Durchsuchung des Raums bieten sich eine **Dramatische Aufgabe** an. Ms. Gover kommt in 10 Runden wieder.

Um den Schlüssel zu stehlen, muss ein Spieler sich nach vorne schleichen (Heimlichkeit, 4 Marker). Dies ist nur möglich, während die anderen Schüler abgelenkt sind. Die anderen Spieler können ihren Kumpel **unterstützen**, indem sie die Aufmerksamkeit der anderen Schüler auf sich ziehen. Misslingt eine Probe während einer Komplikation, bemerkt einer der anderen Schüler den Diebstahl. Die Spieler können den Schlüssel trotzdem entwenden, müssen nun aber den Schüler überzeugen, den Vorfall nicht Ms. Gover zu petzen.

Eine genauere Untersuchung des Tatorts (Wahrnehmung, 4 Marker) zeigt, dass, wer auch immer hier gewütet hat, geflohen ist, nachdem ein gläserner Behälter von einem der intakten Regale gefallen und auf dem Boden zersprungen ist. Eine Probe auf Naturwissenschaften (2 Marker) lässt erkennen, dass es sich bei der Flüssigkeit im Behälter um Ethanol handelt. Weitere Proben auf Wahrnehmung offenbaren einige seltsam schleimige Klumpen, die langsam vom Alkohol zersetzt werden (2 Marker) und eine Schleimspur, die zu einem Lüftungsgitter führt (2 Marker) Die Rückkehr zum Platz, ohne dass die anderen Schüler etwas merken, erfordert ebenfalls heimliches Vorgehen (Heimlichkeit, 1 Marker).

Misslingt die Probe während einer Komplikation, kehrt Ms. Gover früher zurück. Die Schüler werden nicht direkt erwischt, sondern können versuchen, sich in einer weiteren **Dramatischen Aufgabe** wieder an ihren Platz zu schleichen (Heimlichkeit, 6 Marker in 4 Runden). Werden sie dabei erwischt (oder petzt einer der anderen Schüler), müssen sie an diesem Nachmittag nachsitzen und erhalten für alle abendlichen Aktionen eine Stufe **Erschöpfung**. Dies gilt nur für die Schüler, die im Materialraum waren, oder den Schlüssel gestohlen haben, nicht für die Ablenker.

Die Spieler können auch nur den Schlüssel klauen und den Raum später untersuchen. In diesem Fall bleibt es bei einer dramatischen Aufgabe, da früher oder später jemand den Biologieraum betritt, allerdings haben sie für das Durchsuchen nun die vollen 10 Runden Zeit. Spätestens dann wird der Hausmeister Mr. Biggar den Raum aufsuchen, um aufzuräumen. Auch hier haben die Spieler die Möglichkeit, sich heimlich davonzustehlen.

Die Spieler können natürlich versuchen, einen Lehrer oder den Hausmeister zu überzeugen, sie in den Materialraum zu lassen. Allerdings erweist sich dies als äußerst schwierig (Malus -8), da der Raum gerade nicht sicher ist. Eine misslungene Probe erweckt zudem das Misstrauen des Erwachsenen, was alle Proben für weitere Nachforschungen zum Materialraum mit einem Malus von -2 belegt.

Spieler, die für Ablenkung sorgen, oder sich gar nicht an der Aktion beteiligen, können bemerken, dass Scott Dane immer wieder nervös zum Materialraum blickt (Wahrnehmung). Er lässt sich auch nicht ablenken und bemerkt es, wenn die Spieler sich dort hineinschleichen, wird sie aber nicht verraten.

© Kai Hirschfelder, 2026

Weitere Hinweise

Neben den drei offensichtlichen Ereignissen gibt es noch ein paar subtilere Hinweise auf die Anwesenheit der Kreatur. Kratzgeräusche aus den Lüftungsschächten, seltsame Beobachtungen, Gerüchte unter den Schülern und Schleimspuren an ungewöhnlichen Orten. Einige Mädchen sind zudem in Aufregung wegen einem Haufen schleimiger Papiertücher im Mülleimer der Toiletten. (Scott hat diese verwendet, um Spuren zu verwischen).

Das Geständnis

Die Spieler könnten mittlerweile den Eindruck haben, dass Scott etwas verheimlicht. Konfrontieren sie ihn mit ihren Beobachtungen, wird er äußerst nervös und lässt sich nur durch eine vergleichende Probe auf Überzeugen oder Einschüchtern gegen seine Willenskraft zu einem Geständnis verleiten.

Alternativ können sie ihn beschatten, um mehr herauszufinden (Heimlichkeit, 4 Marker in 4 Runden). Bei einem Erfolg, können sie beobachten, dass Scott in den Pausen mit einem Beutel Hundeleckerlis an verschiedenen Lüftungsschächten raschelt und dabei immer verzweifelter wirkt.

Auch seinen Spind können sie untersuchen. Dieser ist ein wenig verbeult und statt des üblichen Zahlenschlosses hängt hier ein billiges Fahrradschloss (Stärke -2 oder Diebeskunst zum öffnen). Im Inneren finden sie ebenfalls Reste von Schleimspuren. Konfrontieren sie ihn mit diesen Fakten, ist keine weitere Probe nötig, ehe er einknickt.

Scott gesteht, dass er am Vortag auf dem Schulweg ein seltsames Tier gefunden hat. Er beschreibt es als eine Art Schnecke, aber mit durchsichtiger Haut, die er **Schleimi** getauft hat. Da er Mitleid mit dem armen Ding hatte, nahm er es mit in die Schule und versteckte es in seinem Spind, wo er es mit Resten vom Mittagessen fütterte. Heute Morgen kam er extra früh zur Schule und hatte eine Packung Hundeleckerlis mitgebracht. Doch sein Spind war offen, von innen aufgebrochen, und leer. Eine Schleimspur führte zu einem nahem Lüftungsschacht. Er beseitigte die Spuren und nutzte sein Fahrradschloss, um den Spind zu verschließen. Als der Micky heute Morgen verschwunden war, dachte er sich zunächst nichts dabei, aber dann entdeckte er die Schleimspuren. Er ist sich sicher, dass Schleimi Micky gefressen hat und hat Angst, dass man ihn erwischt. Er möchte Schleimi einfangen, bevor jemand verletz wird, oder die Erwachsenen die Kreatur finden. Er bittet die Spieler, ihm zu helfen. Als Belohnung bietet er ihnen sein ganzes Taschengeld für diesen Monat (ganze $20). Willigen die Spieler ein, hat Scott noch ein paar zusätzliche Informationen über die Kreatur:

- Als er Schleimi gefunden hat, hat er sich kaum bewegt. In der Schule wurde er aber lebhafter.
- Schleimi ist in etwa so groß wie ein Meerschweinchen, aber die Schleimpuren, die er heute Morgen gesehen hat, waren viel größer.
- Schleimi scheint nachtaktiv zu sein. Tagsüber wird er sich wohl kaum aus seinem Versteck trauen.
- Schleimi hat die Reste vom Mittagessen am Vortag regelrecht verschlungen. Das war schon fast etwas gruselig. (Mit einer Verstand-Probe kann den Spielern auffallen, dass die Reste vom Vortag in der Kantine verschont wurden.)

Da sich die Kreatur tagsüber nicht aus ihrem Versteck traut, gibt es nur eine Möglichkeit. Die Schüler müssen nach Einbruch der Dunkelheit in die Schule zurückkehren.

Nachts in die Schule

Das erste Problem, dem sich die Schüler stellen müssen, ist die Frage, wie sie nach Einbruch der Dunkelheit in die Schule kommen. Im Dezember wird es bereits recht früh dunkel (ab ca. 17:30 Uhr), doch die Schule ist erst ab 20 Uhr verlassen.

Scott möchte sich um 22 Uhr mit den Spielern an der Bushaltestelle treffen. Die Spieler

© Kai Hirschfelder, 2026

müssen sich ggf. aus ihren Häusern schleichen oder eine gute Ausrede parat haben. Da der nächste Tag ein Samstag ist, bietet sich z.B. eine Übernachtungsparty an.

Es gibt viele Wege in die Schule, doch die meisten benötigen etwas Vorbereitung. Die Spieler könnten einen Schlüssel entwenden und sich selbst hineinlassen. Oder sie präparieren ein Fenster, welches ihnen später Zugang gewähren kann. Vielleicht können sie auch einen Erwachsenen überzeugen, dass sie etwas wichtiges im Schulgebäude vergessen haben.

Scott Dane

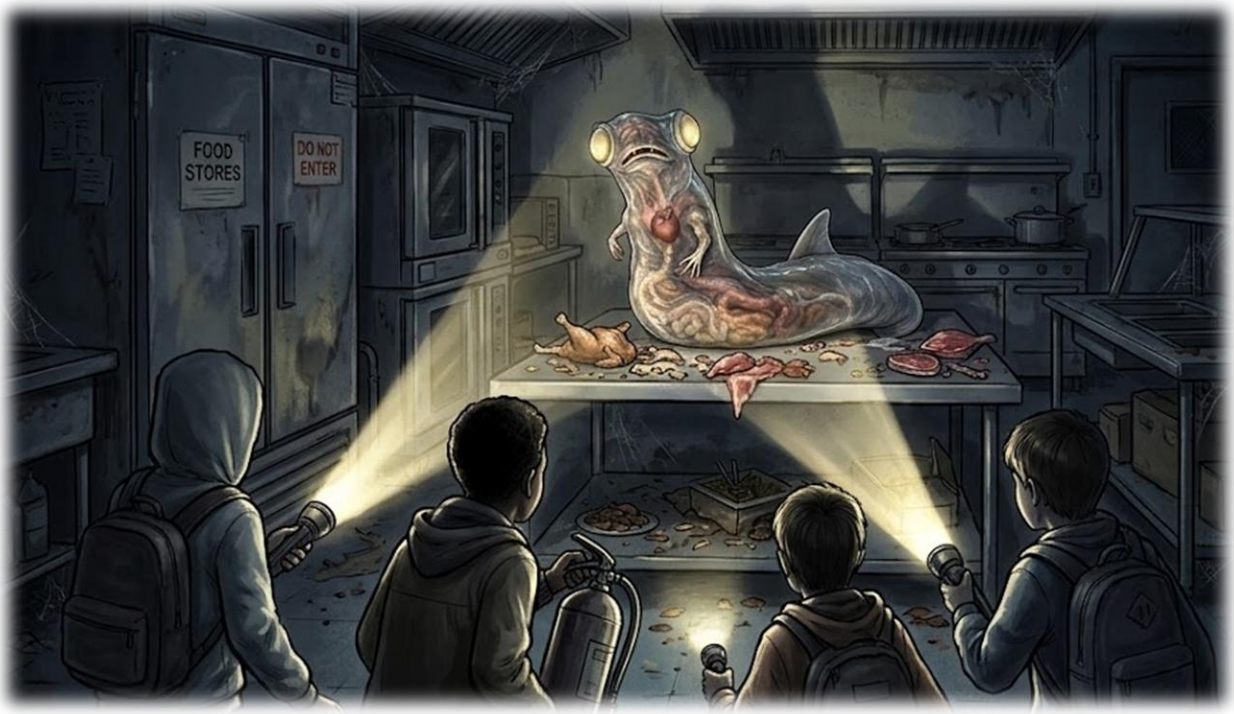
Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W4, Willenskraft W6
Fertigkeiten: Athletik W6, Allgemeinwissen W6 Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Recherche W4, Überreden W4, Wahrnehmung W6
Bewegungsweite: 6; **Parade:** 4; **Robustheit:** 4
Talente: -
Handicaps: Klein, Jung (schwer)
Ausrüstung: Tasche mit Snacks, Taschenlampe Smartphone

Jagd auf Schleimi

Im Schulgebäude geht es dann zur Sache. Schleimi hat es sich in einem der Lagerräume im ersten Stock gemütlich gemacht, gut versteckt hinter einigen Regalen und Kartons, die schon seit Jahren nicht mehr bewegt wurden. Hier hat er sich ein Nest gebaut und seine Eier abgelegt, denn Schleimi pflanzt sich schnell fort. Heute Nacht geht er wieder auf Futtersuche und nutzt die Lüftungsschächte, um sich durchs Gebäude zu bewegen.

Die Spieler sollten nun nach und nach das ganze Gebäude durchkämmen, bis sie Schleimis versteck finden. Gute Anhaltspunkte sind die Cafeteria und die Labore, da die Kreatur hier bei ihrer Suche nach Nahrung ja bereits fündig geworden ist.

Als die Spieler das **Labor** erreichen, war Schleimi bereits hier. Zeugnis seiner Anwesenheit bilden die verwüsteten Labortische, sowie die drei eierförmigen Gebilde in der Ecke, denn Schleimi ist nicht zimperlich, was seinen Nachwuchs angeht (eine genaue Beschreibung der Eier findet sich in der Beschreibung von SX-5713C am Ende des Abenteuers). Eines der Eier liegt jedoch recht



© Kai Hirschfelder, 2026

ungünstig neben einem Regal, auf dem eine Flasche mit Reinigungsalkohol umgekippt ist. Die Flüssigkeit hat sich über das Ei ergossen und die Oberfläche, sowie Teile des Fötus zersetzt. Ein starker säuerlicher Geruch geht von diesem Ei aus.

In der **Cafeteria** stoßen die Spieler erstmals persönlich auf SX-5713C (**Furchtprobe**, S. 114). Bewegen sie sich vorsichtig (Heimlichkeit), können sie Schleimi beobachten, wie es sich durch die neuen Vorratskisten frisst, die wenige Stunden zuvor geliefert wurden. Die Kreatur ist um einiges gewachsen, seit sie aus dem Schrank ausgebüxt ist und hat jetzt etwa die Größe eines Collies. Bemerkt die Kreatur die Schüler, geht sie zum Angriff über. Nun er wieder bei Kräften ist, ist er äußerst aggressiv.

Wie die Spieler letztendlich Schleimi fangen oder ausschalten, bleibt ihnen überlassen. Im bisherigen Abenteuer gab es einige Hinweise auf mögliche Schwachpunkte (Kälte, Alkohol) und die Ähnlichkeit zu Schnecken legt auch eine Schwäche gegen Salz nahe (Probe auf Recherche, wenn die Spieler etwas zu Schleimi im Internet suchen im Internet). Die genauen Auswirkungen der verschiedenen Schwächen sind in der Beschreibung von SX-5713C am Ende des Abenteuers aufgelistet. Hier sind ein paar Inspirationen für das weitere Vorgehen:

- SX-5713C kann durch das geschickte legen von Salzpfaden oder durch passende Köder in bestimmte Richtungen gelenkt werden. Bei Gefahr oder Situationen ohne Ausweg wählt die Kreatur aber auch den Weg durch das Salz.
- Bei Temperaturen unter 0 °C wird der Körper der Kreatur träge und erstarrt nach kurzer Zeit. Die Spieler könnten SX-5713C in die Tiefkühl-Kammer der Kantine oder nach draußen locken. Zudem bietet sich die CO2-Feuerlöscher aus dem Medienzentrum und dem Makerspace als effektive Waffe an (Erschöpfung 1 bei Treffer, wenn SX-7513C keine Konstitution-Probe gelingt; 3 „Schuss“ pro Feuerlöscher).
- Alkohol greift die Zellstruktur der Kreatur an. Zwei Flaschen finden sich noch in den Laboren, aber auch im Erste Hilfe-Zimmer (1 Flasche), im Kunst-Raum und im Lager des Hausmeisters (3 Flaschen) können sie fündig werden. Die Alkoholflaschen gelten als Wurfwaffe und verursachen eine Wunde bei Treffer (ohne Schadenswurf).
- Physische Angriffe haben nur geringe Auswirkungen, dennoch ist es möglich SX-5713C zu verwunden, wenn man seine Robustheit überwinden kann.

Hat SX-7513C mindestens zwei Wunden erlitten, versucht es, sich in die Lüftungsschächte zurückzuziehen. Die Spieler können die Kreatur mit einer **Dramatischen Aufgabe** (Wahrnehmung, 7 Marker in 6 Runden) verfolgen und stehen schließlich vor der Tür zu einem der Lagerräume. Wenn sie diesen gezielt durchsuchen, finden sie hinter einigen Kisten das Nest der Kreatur. Sechs Eier hat SX-7513C hier abgelegt, die schwach pulsieren, während SX-7513C sich zum letzten Angriff bereitmacht. Das Nest kann übrigens auch gefunden werden, indem die Spieler die Kreatur heimlich verfolgen. Dies erfordert ebenfalls eine **Dramatische Aufgabe** (Heimlichkeit, 6 Marker in 4 Runden). Bei diesen dramatischen Aufgaben reicht es aus, wenn auch nur ein Spieler das Ziel erreicht.

Stirbt SX-7513C, zerfällt sein Körper rasch und lässt nur einen übelriechenden Haufen undefinierbaren Schleims zurück. Der Einsatz von Alkohol zersetzt den Körper sogar vollständig. Wird SX-7513C dagegen gefangen und am nächsten Tag einem Erwachsenen gezeigt, dauert es nicht lange, bis diese die Behörden informieren. Kurz darauf kommen zwei „Mitarbeiter des Tierschutzes“, in schwarzen Anzügen, und nehmen SX-7513C in Gewahrsam, da es sich angeblich um eine gefährdete europäische Schneckenart handle. Sollte herauskommen, dass die Kinder nachts in der Schule waren, müssen sie zudem mit einer ordentlichen Bestrafung rechnen. Die $20 bekommen sie aber in jedem Fall von Scott, der allem voran sehr erleichtert ist, dass sein Fehler ausgebügelt wurde.

© Kai Hirschfelder, 2026

SX-7513C

Unter dieser Bezeichnung entstand in einem geheimen Experiment der Helix Pharma Group eine Kreatur, die als biologische Waffe eingesetzt werden sollte. SX-7513C ist ein schneckenartiges Wesen mit auffällig großen milchig-gelben Augen, die seitlich an seinem Kopf angebracht sind. Seine gräuliche Haut ist transparent, sodass Gehirn, Herz und Eingeweide gut sichtbar sind. Knochen hat es keine, doch in seinem klaffenden Maul haben sich einige wenige aber kraftvolle Zähne gebildet. An seinem Oberkörper hat SX-7513C zwei verkümmerte Arme, deren Struktur knöchern aussieht, jedoch lediglich aus Verhärtungen und Knorpel bestehen. Sein Griff ist schwach, reicht aber aus, um einfache Handlungen zu vollziehen.





Der Körper von SX-7513C sondert einen milchig-transparenten Schleim ab, der bei Berührung betäubend wirkt. Es umwickelt seine Opfer und betäubt sie mit dem Sekret, bevor es sie verschlingt und in seinem Magen zersetzt.

Neben der Nahrungsaufnahme ist die Fortpflanzung der wichtigste Trieb dieser Kreatur. SX-7513C pflanzt sich asexuell fort und kann in einer Nacht bis zu 10 Eier legen, die etwa drei Tage zum Schlüpfen brauchen. Die Eier haben eine ähnliche Struktur wie der Körper von SX-7513C. Sie sind größtenteils transparent, doch auf der Oberfläche ziehen sich dicke rötlich-braune Adern entlang, die das Ei mit Nährstoffen versorgen. Die Eier pulsieren leicht und die transparente Oberfläche gibt Einblick auf den Fötus, der in seinem Inneren schnell heranwächst.

SX-7513C reagiert ist besonders empfindlich gegen Kälte. Bei Temperaturen unter 0 °C wird sein Körper träge (Erschöpfung 1), wenn ihm nicht jede Runde eine Probe auf Konstitution gelingt. Zudem ist sein Körper anfällig für Alkohol, da dieser seine Zellstruktur zersetzt. Kontakt mit Alkohol verursacht Angeschlagen (ohne Schadenswurf), und senkt seine Robustheit um 5 (nicht kumulativ). Bei einer Steigerung ist es zudem *Verwundbar*. Auch gegen Salz ist die Kreatur empfindlich. Kontakt mit Salz macht SX-7513C *Verwundbar*.

SX-7513C

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Athletik W6, Heimlichkeit W10, Kämpfen W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6; **Parade:** 6; **Robustheit:** 10

Talente: Wildcard, Schnell

Spezialfähigkeiten:

- **Biss:** Schaden Stä+W6
- **Umklammern:** Nach erfolgreichem Ringen muss das umklammerte Ziel jede Runde eine Probe auf Konstitution ablegen, um nicht vom Sekret *Betäubt* zu werden.

Schwächen:

- **Kälte:** Bei Temperaturen unter 0 °C jede Runde KON-Probe, sonst Erschöpfung +1
- **Alkohol:** Angeschlagen, Robustheit -5, Verwundbar bei Steigerung
- **Salz:** Verwundbar bei Kontakt

© Kai Hirschfelder, 2026