



**MICHAEL „SCORPIO“ MINGERS**

# **HUNGER**

**EIN INOFFIZIELLES  
EINFÜHRUNGSABENTEUER  
FÜR**

**REMNANTS  
THE ROLEPLAYING GAME**

## IMPRESSUM

**Geschrieben und erdacht von:**

Michael Mingers

**Lektorat, Design und Satz von:**

Thomas Michalski

Dieses Szenario ist ein inoffizielles und kostenloses Fanprodukt. Es soll in keiner Weise die Rechte der Copyright-Inhaber in Frage stellen.

Remnants Role Playing Game © 2011 Outsider Studios. All rights reserved.

HUNGER © 2012 DORP GbR.



## INHALT

Impressum	2
Vorwort	2
Einstieg	3
Pontia	3
Schwarzspeer	3
Höhle	3
Konsequenzen	4
Antagonisten	5

## VORWORT

Dieses Abenteuer entstand weitestgehend aus dem Wunsch heraus, einmal das **Remnants**-Rollenspiel zu testen. Da dieses kleinen Spiel um Battlearmor-Piloten in einer postapokalyptischen Fantasywelt voller Monster leider kein Startabenteuer enthielt und auch sowohl die Homepage des Spiels, wie auch das angeschlossene Forum kein Material bot, musste ich selber tätig werden. *Hunger* war Ende 2011 mein Versuch, in diese Welt einzutauchen, die Grundkonzepte des Settings vorzustellen und die Spielmechaniken zu testen.

Ich denke, dass diese Zielsetzung mit der Testrunde ganz gut funktioniert hat. Das Szenario ist auch bewusst knapp gehalten, damit man sowohl Regelerläuterung, Charakterbau und das Demoszenario in einer Sitzung absolviert bekommt. Allerdings bietet das Ende von *Hunger* auch weitere Konflikte, an die die Spielercharaktere anknüpfen können.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Michael „Scorpio“ Mingers  
Aachen, Januar 2012

## EINSTIEG

Das Szenario geht davon aus, dass die Gruppe sich bereits kennt und als Gemeinschaft zusammenarbeitet. Der **Stadtstaat Valenta** beauftragt die Gruppe, die Vasallenstädte des Staats zu patrouillieren, was etwa zwei Wochen in Anspruch nehmen und jedem Charakter 25 EL einbringen wird. Die Patrouille verläuft für fünf Tage ereignislos durch die Wastelands der Umgebung und durch kleinere Städte, die allesamt nichts Bedrohliches zu berichten haben. Dann erreicht die Gruppe jedoch **Pontia**.

## PONTIA

Bereits aus der Entfernung sind dünne Rauchschwaden zu erkennen. Deutliche Kampfspuren sind an den Gebäuden der kleinen Stadt zu sehen und einige Anwohner sind noch damit beschäftigt, die schwärenden Überreste eines niedergebrannten Hauses mit Sand und Dreck zu löschen. Wenn die Bewohner die Ishin der Gruppe sehen, werden sie zu Speeren, Knüppeln und vereinzelt Schwertern greifen und hinter provisorischen und kaum wirksamen Palisaden Schutz suchen. Die Charaktere müssen die misstrauischen Bewohner mit Rollenspiel und Proben auf *Mind* 8 oder *Etiquette* 8 dazu bewegen, ihnen zu glauben, dass sie keine Feinde sind, sondern vielmehr helfen können.

Seinen Ishin zu verlassen oder zumindest zu öffnen wäre eine klar friedliche Aktion und sollte mit einem +1 oder sogar +2 auf den Wurf oder bei einer wirklich überzeugenden Aktion mit einem Punkt *Resolve* zusätzlich belohnt werden.

Die verzweifelten Bewohner bitten die Helden, die Räuber zu stellen, die gestern ihre Nahrung gestohlen haben. Die Ernte war eh nicht gut und wenn sie das Essen nicht zurückbekommen, werden sie vermutlich verhungern müssen. Die Plünderer sind Leute eines benachbarten Clans (der **Schwarzspeere**), mit denen sie bislang immer friedlich zusammengelebt haben. Den Sinneswandel können sich die Leute aus Pontia nicht erklären, auch nicht die Skrupellosigkeit, mit der die Schwarzspeere vorgegangen sind. Sie haben schon einige Monate nichts mehr von ihnen gehört und auch Händler, die dorthin aufgebrochen waren, kehrten nicht zurück.

## SCHWARZSPEERE

Machen sich die Charaktere zum Clan auf, so finden sie abends nur ein verlassenes Dorf vor. Die einfachen Hütten des Ortes zeigen Kampfspuren, die allerdings bereits älter sind. Erkunden die Charaktere

das Dorf, so erfahren sie mit einem Test auf *Awareness* 6, dass sie von einem kleinen, huschenden, humanoiden Wesen beobachtet werden, das sich in den Ruinen herumtreibt. Sollten die Charaktere das Feuer eröffnen, werden sie eine schlimme Entdeckung machen. Diejenigen, die dem Wesen nachgehen, können es leicht mit den Ishin einholen und einkreisen, wenn ihnen ein *Athletics*-Wurf gegen 4 gelingt. Bei näherer Betrachtung stellt sich das Wesen als etwa 8-jähriges Mädchen heraus, das sehr verdreckt und ausgehungert aussieht. Das Mädchen klammert sich an eine ramponierte Strohpuppe und ist vom Anblick der Ishin völlig eingeschüchtert. Das Mädchen zu beruhigen verläuft nach den gleichen Richtlinien, wie bei den Bewohnern von **Pontia** (*Mind* oder *Etiquette* gegen 8, +1 bei Verlassen der Gefechtsrüstungen). Zudem nimmt sie misstrauisch Essens-Rationen an, schlingt diese aber nach erstem Probieren begierig herunter (danach +1 auf Proben, um sie zu beruhigen).

Das Mädchen namens Roja wohnt hier im Dorf und kann den Charakteren berichten, dass die anderen von einem Monster in seine **Höhle** geholt wurden. Die Erwachsenen hätten sich seit ein paar Wochen ganz seltsam benommen, sie hätten wenig gesprochen und wenn, dann nur träge und wenig. Einige von denen wären länger weg gewesen und die anderen hätten nicht gewusst, wohin. Andere wären sie suchen gegangen, doch sie kamen auch so seltsam zurück oder eben nicht. Letzte Woche wären sie dann zurückgekommen und hätten die anderen angegriffen und einige getötet. Sie sei weggelaufen und hätte sich versteckt, denn darin sei sie ganz gut. Diejenigen, die getötet wurden, wurden von den Erwachsenen auf Karren geladen und mit den Frauen und Kindern weggebracht. Roja bietet an, sie direkt im Dunkeln zur Höhle zu führen, die sei nicht so weit weg. Wenn das Mädchen nicht befragt wurde, sind die Spuren zur Höhle in der Nacht nur mit einer Probe auf *Survival* 10 zu finden, am nächsten Morgen mit *Survival* 8.

## HÖHLE

Nach einer halben Stunde Marsch erreicht die Gruppe die Höhle, während Roja konstant ihrer Puppe erzählt, dass nun die Ritter gekommen sind und alles wieder gut wird. Das Mädchen erzählt auch gerne von den Erwachsenen, dem Dorf und warum man sie Schwarzspeere nennt (sie härten ihre Speere im Feuer, was diese dunkel werden lässt). Roja ist sich sicher, dass ein Monster in der Höhle lebt und

die Dorfbewohner beherrscht, aber sie hat es noch nie gesehen.

Vor der Höhle stehen zwei Clan-Krieger mit leerem Blick und unbewegtem Gesicht Wache vor einem größeren Lagerfeuer. Die Gruppe kann sich mit *Stealth 6* heranschleichen und die beiden Wachen überraschen, aber wenn die Probe misslingt oder der Kampf nicht binnen der ersten Runde entschieden wird, eilen weitere Clan-Krieger hinzu, bis (Anzahl Spielercharaktere) am Kampf beteiligt sind.

Im Inneren der großen Höhle sind 16 Frauen und Kinder, die Lebensmittel verstauen und Tiere hüten. Sollte Alarm ausgelöst worden sein, haben sie sich mit Stöcken bewaffnet und attackieren ebenso emotionslos wie die Krieger. Ansonsten greifen sie erst ein bis zwei Runden später in den Kampf ein. Nur etwas Feuerschein dringt von außen in die mit Spinnerweben bedeckte Höhle, an deren Wänden mehrere Kokons mit eingesponnenen Leichen von Menschen und Tieren lagern. In der Mitte der Höhle sitzt eine grotesk fette, riesige Spinne. Sobald das Monster die Helden erblickt, brüllt es schrill, läuft an die Decke und schießt mit Säure. Nahkampf-Ishin können sie nun nicht mehr erreichen, außer sie nutzen Stangenwaffen. Die Netze anzuzünden wird die Spinne auf den Boden zwingen, beginnt aber auch bald die geraubten Lebensmittelvorräte und eingezäunten Tiere zu schädigen.

### KONSEQUENZEN

Wenn die Monsterspinne erschlagen wird, erlischt auch ihre Kontrolle über die **Schwarzspeere**. Diese hatte sie durch Larven sichergestellt, die sich im Nacken der Opfer festsetzen. Diejenigen, die den Larven widerstanden, wurden getötet und dienten der Kreatur als Nahrung. Sollten die Krieger erschlagen worden sein, werden die Frauen und Kinder weinend zu ihren Brüdern, Ehemännern und Vätern eilen und diese betrauern. Falls die Charaktere nicht-tödliche Gewalt angewendet haben, um die Clanner auszuschalten, werden sich diese ächzend und verwirrt erheben. Falls Feuer gelegt wurde, kann man noch einen Teil der Lebensmittel retten, sofern die Spinne schnell besiegt wurde, ansonsten stehen die rund 20 verbliebenen Clanner völlig mittellos dar und werden vermutlich verhungern.

Falls die Lebensmittel gerettet werden konnten, fordert **Pontia** diese zurück, samt einer Entschädigung in Form der verbliebenen Lebensmittel der Schwarzspeere. Um Eskalation zu vermeiden, können die Charaktere vermitteln, dass die Clanner in Pontia aufgenommen werden, sie als Sklaven nehmen und in **Valenta** verkaufen, oder einfach alle erschlagen und behaupten, dass sie das Plünderer-Problem gelöst haben.

Nichtsdestotrotz wird Pontia seine anstehenden Abgaben nach dem Angriff nicht leisten können. Ob Valenta nun die Eintreibung der ausstehenden Abgaben fordert oder die Charaktere auch hier vermitteln können, kann man locker als Anknüpfung an das bestehende Abenteuer nehmen, wenn noch Zeit ist und die Spieler weitermachen wollen.

## ANTAGONISTEN

### CLAN-ZIVILISTEN

Body +1 Mind 0 Spirit +1

**Skills:** Athletics 2, Awareness 1, Melee 2, Unarmed Combat 2

**Combat:** Defense 3, Resist 2, Health 1

**Initiative** 1d6+1 **Attack** 1d6+1, Lead +1 damage (Stock)

**Beschreibung:** Das Monster hat den Clan-Mitgliedern sämtlichen Willen zum Selbsterhalt genommen und sie werfen sich mit beunruhigend unbewegten Gesichtern in den Kampf. Die Frauen und Kinder sind jedoch noch weiter geschwächt als die Krieger und stellen keine Gefahr für die gepanzerte Macht der Ishin dar.

**Taktik:** Sie parieren weder, noch weichen sie aus, nehmen Schläge aber mit ihrer Lederrüstung und ohne Schmerzempfinden hin. Sie versuchen, wenn möglich, mindestens jeweils zu zweit einen Gegner zu attackieren.

### CLAN-KRIEGER

Body +1 Mind 0 Spirit +1

**Skills:** Athletics 2, Awareness 1, Melee 2, Unarmed Combat 2

**Combat:** Defense 4, Resist 3, Health 4 (0,-1,-1,-2)

**Initiative** 1d6+2 **Attack** 1d6+3, Lead +2 damage (Speer)

**Beschreibung:** Das Monster hat den Clan-Mitgliedern sämtlichen Willen zum Selbsterhalt genommen und sie werfen sich mit beunruhigend unbewegten Gesichtern in den Kampf.

**Taktik:** Sie parieren weder, noch weichen sie aus, nehmen Schläge aber mit ihrer Lederrüstung und ohne Schmerzempfinden hin. Sie versuchen, wenn möglich, mindestens jeweils zu zweit einen Gegner zu attackieren.

### SPINNENMONSTER

SA +1, Speed: 4, Armour: 4

**Skills:** Assault 2, Motion 2, Awareness 2

**Combat:** Defense 7, Resist 6, Structure 6 (0,0,-1,-1,-2,-2)

**Initiative:** 1d6+2 **Attack:** 1d6+4, Lead +4 damage (Biss oder gespuckte Säure)

**Specialties:** Climber, Stabilized

**Beschreibung:** Diese riesige, fette Spinne besitzt einen grauen Chitin-Panzer mit roten Markierungen. Von ihren Mandibeln tropft ätzende Säure, die sie gerne auf Feinde spuckt. Die Kreatur ist intelligent, versteht Menschen allerdings nicht. Durch Beobachtung hat sie erfahren, dass ihre Brut ihr Kontrolle über diese Wesen ermöglicht und dass weitere Menschen in der Umgebung weit mehr Nahrung haben, als die Clanner. Das begrenzte Verständnis von Planung wird allerdings durch ihre Absonderlichkeit beschränkt, „ihren“ Menschen Nahrung vorzuenthalten, damit sie selbst mehr hat. Ihre „Diener“ sind dementsprechend geschwächt, aber sie plant eh nicht langfristig.

**Taktik:** Die Spinne klettert so schnell wie möglich an die Decke oder einen anderen Ort, an dem die Nahkampfattacken der Ishin sie nicht treffen können und bleibt ständig in Bewegung, um ein schwereres Ziel darzustellen und ihre Feinde mit ihrem Säureangriff zu besiegen. Sie fürchtet allerdings Feuer und wird schnell davor fliehen.