



ANTHILL

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 10. September 2026



INHALT

Anthill	3
Vorbereitung	3
Module und Regeln	4
Freistadt Mars	4



ANTHILL

- **Wo spielt das Abenteuer?:** Im Sonnensystem. Das Abenteuer beginnt auf dem Mars oder wahlweise auch einem seiner Monde.
- **Wann spielt das Abenteuer?:** Das Abenteuer spielt in der Zukunft. Die genaue Anzahl an Jahren kann sich dabei jede Person (Spielleitende/Spielende) selbst zurechtdenken, da man unterschiedlicher Meinung sein kann wie lange es benötigen könnte zu einem Weltgeschehen zu kommen wie es im Abenteuer beschrieben ist. Ich persönlich würde mit 200-400 Jahren rechnen.
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?:** Es gab dabei keine nennenswerten Erkenntnisse in der Physik, die die Konstanten der Physik wie die Lichtgeschwindigkeit oder das Plancksche Wirkungsquantum erschüttern konnten. Die heute unklare theoretische Fragestellung der Physik können allerdings je nach Bedarf von der spielleitenden Person als wahr oder falsch angenommen werden, wenn es für das Abenteuer eine Rolle spielt.
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?:** 2-6
- **Schwierigkeit für den Spielleiter:**
- **Schwierigkeit für die Spieler:**
- **Spieldauer:** ca. 3-4 Stunden

VORBEREITUNG

Das Abenteuer erfordert ein gewisses Mindestmaß an Verständnis der Himmelsmechanik und mindestens der klassischen Physik und dass die Lichtgeschwindigkeit nunmal das absolute Maximum ist. Man kann davon ausgehen, dass die meisten der Spieler betreffenden Ereignisse nicht relativistischer Natur sind (abgesehen von der Kommunikation von Informationen). Hilfreiche Links für Hintergrundwissen zu möglicherweise relevanten Themengebieten, die das Abenteuer betreffen

- ChatGPT (<https://openai.com/blog/chatgpt>) Leider ist es aber so, dass ChatGPT sich schwer tut mit "hypothetischen" Überlegungen. Nichtsdestotrotz eine gute erste Anlaufstelle für Fragen wie z.B. "Wie werden Koordinaten im Sonnensystem angegeben um einen Ort zu bestimmen. Es spricht auch nichts dagegen ChatGPT ins Abenteuer mit einzubinden als "passiver" Schiffcomputer, welchen die Spielenden befragen können. Ist auch wunderbar geeignet um irgendwelche Berechnungen anzustellen pi mal Daumen. Aber aufpassen: ChatGPT behauptet manchmal auch, dass $1+1=3$ ist...

- Nasa Eyes (<https://eyes.nasa.gov/>). Eine wahnsinnig atmosphärische interaktive Karte des Sonnensystems.

- Dort sind auch alle wichtigen Informationen über die Himmelskörper zu finden, wie z.B. die Schwerkraft vom Mars von $0.38g$.

- Gravity Assist (Macht vor allem für kurze Strecken und Antriebsschwache Raumschiffe Sinn)

- https://en.wikipedia.org/wiki/Gravity_assist

- <https://www.theatlantic.com/science/archive/2016/01/planet-nine-may-help-us-slingshot-our-way-to-the-stars/425010/>

- Distanzen zu Himmelskörpern: <https://theplanets.org/distances-between-planets/>

- Lagrange Punkte

- Informationen zum Mars:

- <https://marspedia.org/Radiation>



Die genauen Ereignisse in der Geschichte sind an sich egal und es kommt eigentlich nur auf die folgenden Meisterschaften an, die die Menschheit geleistet hat an.

- Raumstationen, sowie planetare und lunare Siedlungen benötigen eine Art Stoffwechselkreislauf und hinreichend Energie.
- Längere Aufenthalte im Weltraum (also Raumschiffe, Weltraumstationen und oberirdische Teile von Siedlungen) setzen Menschen der kosmischen Strahlung aus und dagegen müssen Maßnahmen getroffen werden. (z.B. regenerative Kapseln)
- Längere und größere Beschleunigungen und **Abbremsungen!** (tagelanges >1 g z.B.) sind eine große Belastung, der durch entsprechende Maßnahmen begegnet werden muss (z.B. Pausen)

MODULE UND REGELN

Das Regelwerk ist das hiesige HTBAH-Regelwerk. Die folgenden Anpassungen sind für das Abenteuer zu beachten:

FREISTADT MARS

Das Abenteuer beginnt in der Freistadt Mars. Dort wo die erste Siedlung über mehrere hundert Jahre sich in einem enorm großen Höhlensystem entwickelt hatte. Das Höhlensystem selbst ist dabei nur die "inner city" und damit das Herzstück der Freistadt. Drum herum wurde ein riesiges Tunnelsystem errichtet, welches sich über hunderte von Kilometern unter der Erde fortsetzt. Insgesamt ist die Freistadt in inselähnliche Stadtteile unterteilt. Dazwischen erstrecken sich undokumentierte Tunnel in alle Dimensionen. Schätzungsweise besteht die Freistadt zu 90% aus solchen undokumentierten Tunneln. Deswegen trägt die Stadt im Volksmund auch den Namen "Ameisenbau". Zu den offiziellen Stadtteilen gehört die schon erwähnte inner city. Dann die verschiedenen Ressourcenknoten, die allerdings inzwischen größtenteils stillgelegt sind. Bei jedem Ressourcenknoten ist zudem auch ein Zugang zur Oberfläche möglich. Die Bewohner mussten sich nach der Stilllegung der gigantischen Anlagen in ihrer Beschäftigung umorientieren. Der Ressourcenknoten A wird im Volksmund auch

Die Gruppe beginnt



LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 10. September 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., <https://howtobeahero.de>

ENTHALTENE SEITEN

1. *Anthill* – https://howtobeahero.de/index.php?title=*Anthill*&oldid=35527

